GO

Das Spiel der Götter

Was ist Go?

Go ist – wie Schach – ein strategisches Brettspiel für zwei Personen. Eine Go-Partie beginnt jedoch mit einem leeren Brett und erfordert neben einer taktischen auch eine sehr strategische, kreative Spielführung.

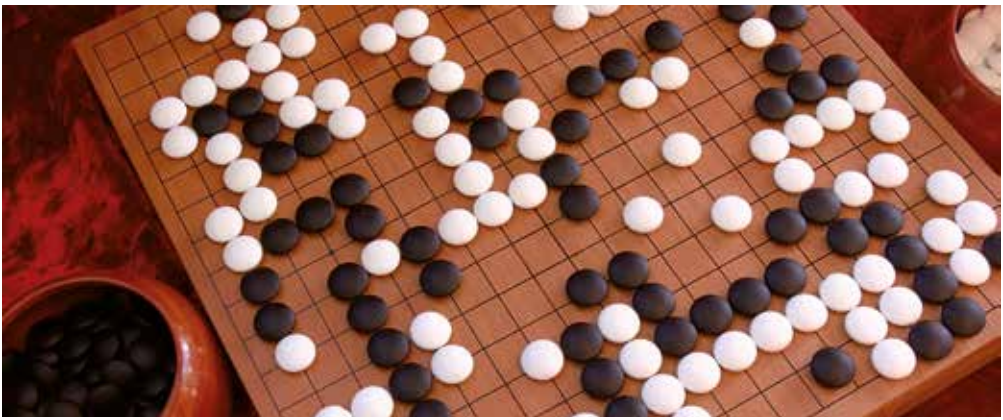








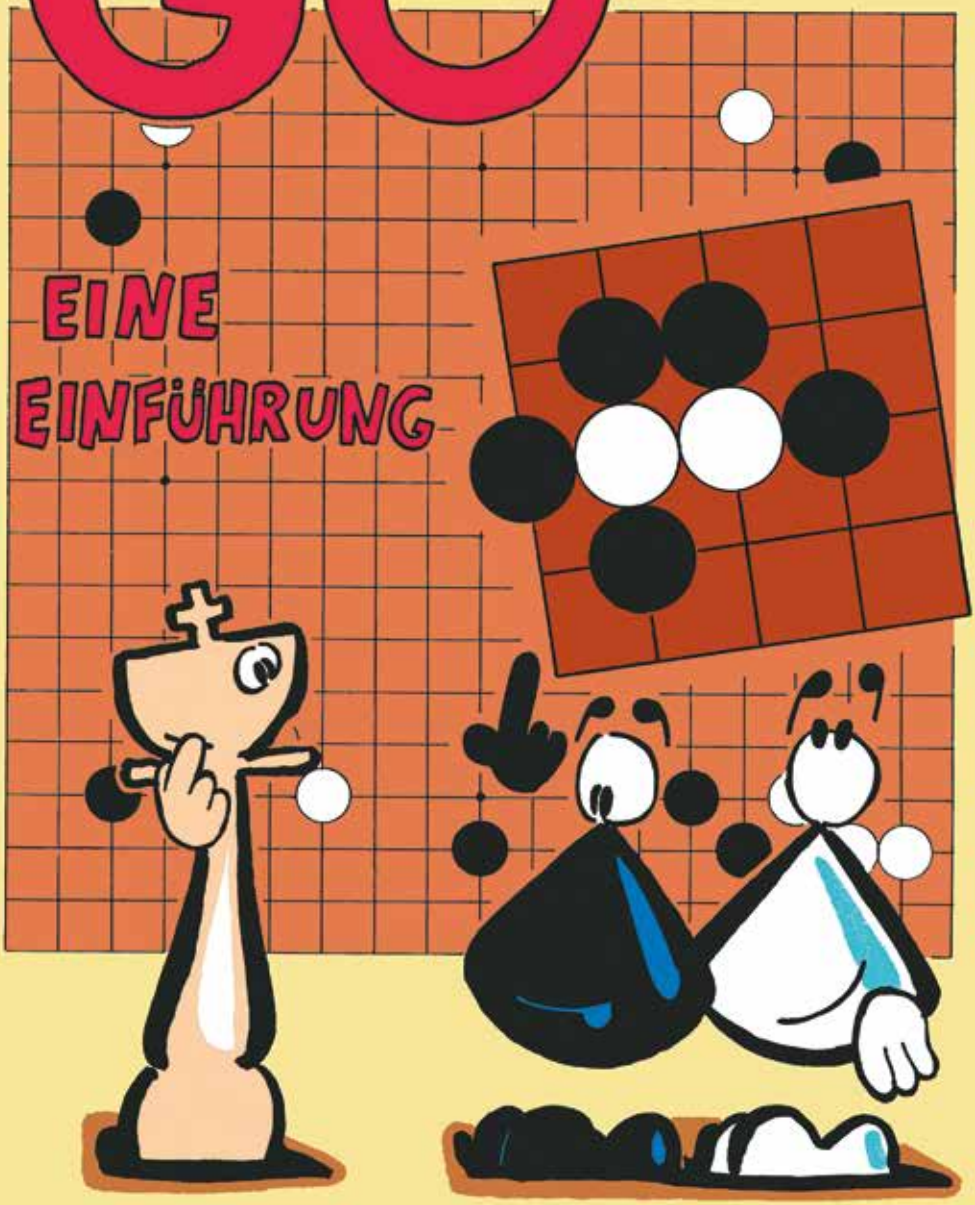
Das Go-Spiel, in China Wei-qi (围棋), in Japan I-Go (囲碁) und in Korea Baduk (바둑) genannt, ist ein ostasiatisches Brettspiel für zwei Personen und mit über 4.000 Jahren das **älteste Brettspiel der Welt**. Es kommt ursprünglich aus China und hat vor ungefähr 1300 Jahren seinen Weg nach Japan gefunden. Seitdem wurde die antike chinesische Form des Wei-qi von den Japanern zu der heute vornehmlich bekannten Form des Go weiterentwickelt. Auch heute haben Go bzw. Wei-qi in Japan und China einen großen Stellenwert, man findet kaum eine Zeitung oder ein Magazin ohne eine Kolumne über das Spiel. Ebenso populär ist das Spiel unter dem Namen ‚Baduk' in Korea. Außerhalb von China, Japan und Korea wird ebenfalls Go gespielt. Weltweit dürfte die Zahl der Go-Spieler mehrere Millionen betragen.



In **Deutschland** gibt es über 30.000 Go-Spieler. Davon haben sich 2.200 in lokalen Clubs organisiert. Zur Zeit der Weimarer Republik hat sich die erste Go-Gruppe in Berlin gebildet, die sich unregelmäßig in einem Café traf. Heute findet sich in nahezu jeder größeren deutschen Stadt ein Go-Club mit regelmäßigem Spielbetrieb. An nahezu jedem Wochenende wird in einer deutschen Stadt ein Go-Turnier veranstaltet. Außerdem finden jedes Jahr Deutsche Meisterschaften ebenso wie Europameisterschaften statt. Bei den vielen Spielabenden in den einzelnen Städten sind Anfänger und Interessierte gern gesehene Gäste. Man kann dort die Regeln erklärt bekommen und versuchen, die Tiefen des Spiels zu ergründen. Weitere Informationen und eine Go-Spielabendliste findet man auf der Website des **Deutschen Go-Bundes e. V.** (**www.dgob.de**).

GO

EINE EINFÜHRUNG



GO - EINE EINFÜHRUNG

HALLO

UND HERZLICH WILLKOMMEN ZU MEINER GO-EINFÜHRUNG IN COMICFORM! WANN IMMER HIER SCHACHKÖNIG UND-DAME-ÜBUNGEN VORKOMMEN, SOLLTET IHR, LIEBE LESER, MIT IHNEN AUF DIE LÖSUNG ZU KOMMEN VERSUCHEN UND ERST DANACH UMBLÄTTERN. AUCH SCHLAGE ICH VOR, DASS IHR EUCH EIN GOBRETT BESORGT UND DAS GELESENE AUSPROBIERT! MINDESTENS AM ENDE JEDES (ERZÄHLUNGS) TAGES SOLLTET IHR SPIELEN, SPIELEN, SPIELEN. NATÜRLICH KANN AUF SO WENIGEN SEITEN NUR DAS NÖTIGSTE ERWÄHNT WERDEN. WENN IHR MEHR ÜBER GO WISSEN WOLLT, WENDET IHR EUCH AM BESTEN AN DEN DEUTSCHEN GOBUND. DORT ERFAHRT IHR, WO IN EURER NÄHE EIN GOCLUB IST, ODER WIE IHR AN SPIELMATERIAL KOMMT, ODER... DIE ADRESSE DES DGOB FOLGT HINTEN IM HEFT. SO, DAS WAR VORREDE GENUG, DENKE ICH - LOS GEHT'S!!

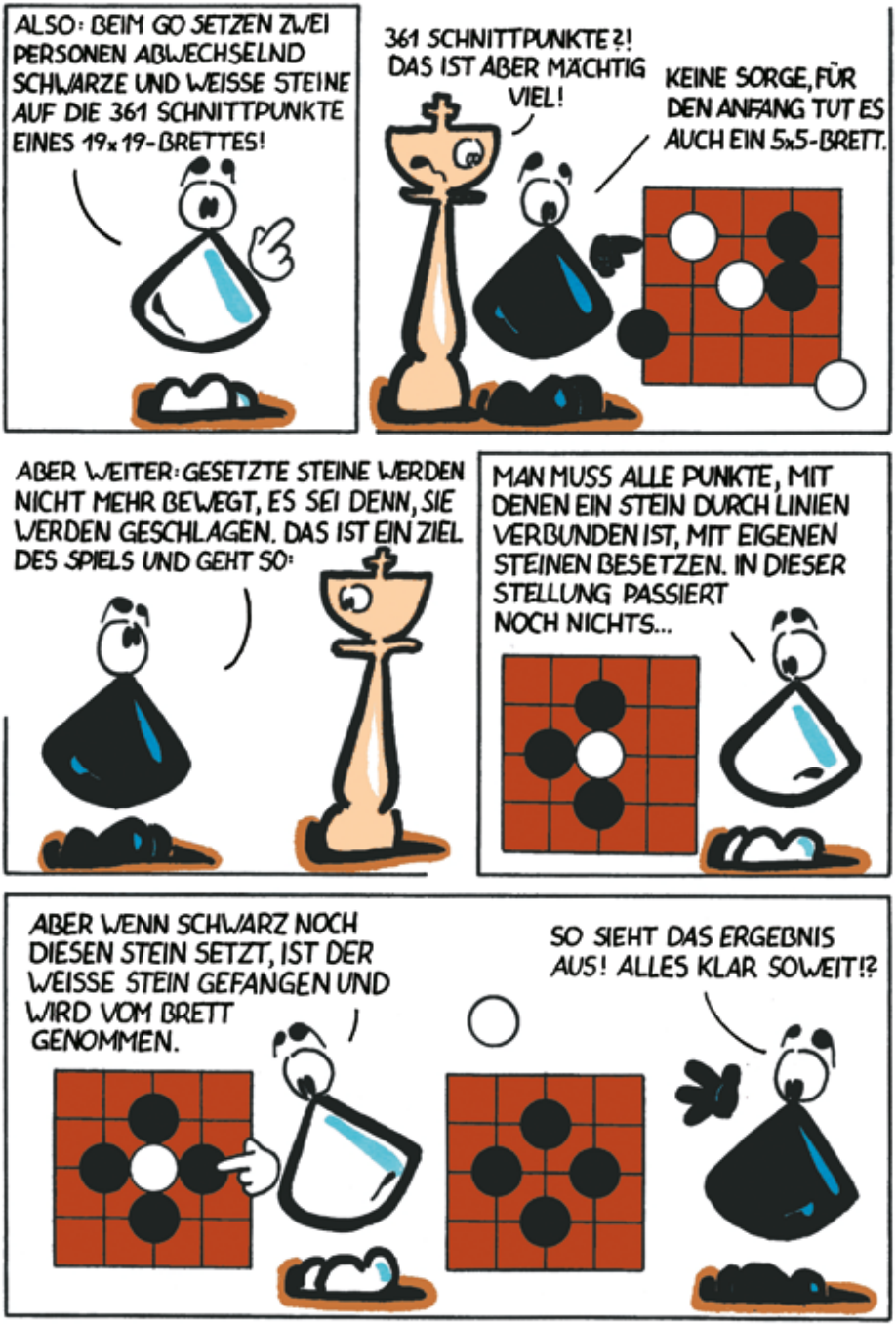
Andreas



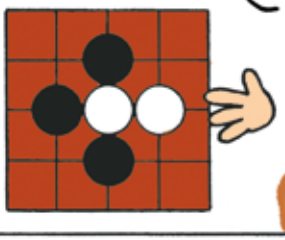


EIN NEUER TAG IM LAND DER SPIELE...


HALLO!
HALLO. ÄH... KENNEN WIR UNS?
WIR SIND GO-STEINE!
GO! DAS IST DOCH DIESES INTERESSANTE ASIATISCHE BRETTSPIEL, DAS ICH IMMER SCHON LERNEN WOLLTE!
ECHT? NA WENN DAS SO IST... WIR HABEN GRAD NICHTS VOR...
SOLL DAS HEISSEN, IHR WOLLT MIR GO BEIBRINGEN? JETZT SOFORT?!
ABER KLAR DOCH. KOMM MIT!


ALSO: BEIM GO SETZEN ZWEI PERSONEN ABWECHSELND SCHWARZE UND WEISSE STEINE AUF DIE 361 SCHNITTPUNKTE EINES 19x19-BRETTES!
361 SCHNITTPUNKTE?! DAS IST ABER MÄCHTIG VIEL!
KEINE SORGE, FÜR DEN ANFANG TUT ES AUCH EIN 5x5-BRETT.
ABER WEITER: GESETZTE STEINE WERDEN NICHT MEHR BEWEGT, ES SEI DENN, SIE WERDEN GESCHLAGEN. DAS IST EIN ZIEL DES SPIELS UND GEHT SO:
MAN MUSS ALLE PUNKTE, MIT DENEN EIN STEIN DURCH LINIEN VERBUNDEN IST, MIT EIGENEN STEINEN BESETZEN. IN DIESER STELLUNG PASSIERT NOCH NICHTS...
ABER WENN SCHWARZ NOCH DIESEN STEIN SETZT, IST DER WEISSE STEIN GEFANGEN UND WIRD VOM BRETT GENOMMEN.
SO SIEHT DAS ERGEBNIS AUS! ALLES KLAR SOWEIT!?

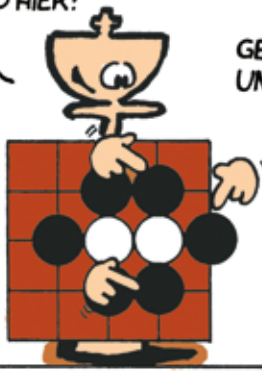
ALLES KLAR. ABER WAS WÄRE, WENN **WEISS** AUF DIESEN PUNKT SETZT? KANN MAN AUCH MEHRERE ZUSAMMENHÄNGENDE STEINE SCHLAGEN?



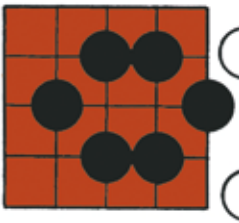
AUSGEZEICHNETE FRAGE!! MAN KANN! WO WÜRDEST DU SETZEN, UM DIE BEIDEN WEISSEN STEINE ZU FANGEN?



HMM... HIER, HIER... UND HIER!



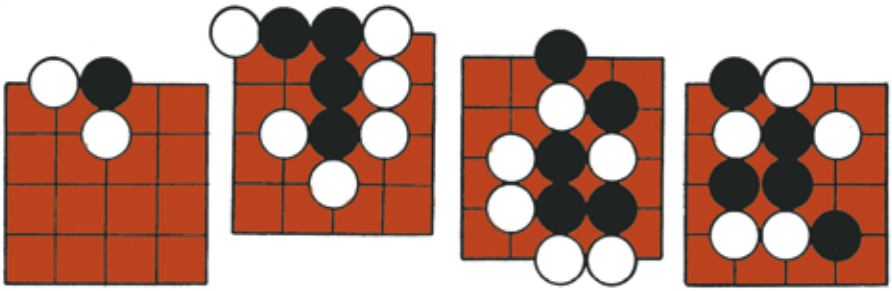
GENAU! DU HAST'S KAPIERT! UND DAS IST DAS ERGEBNIS:

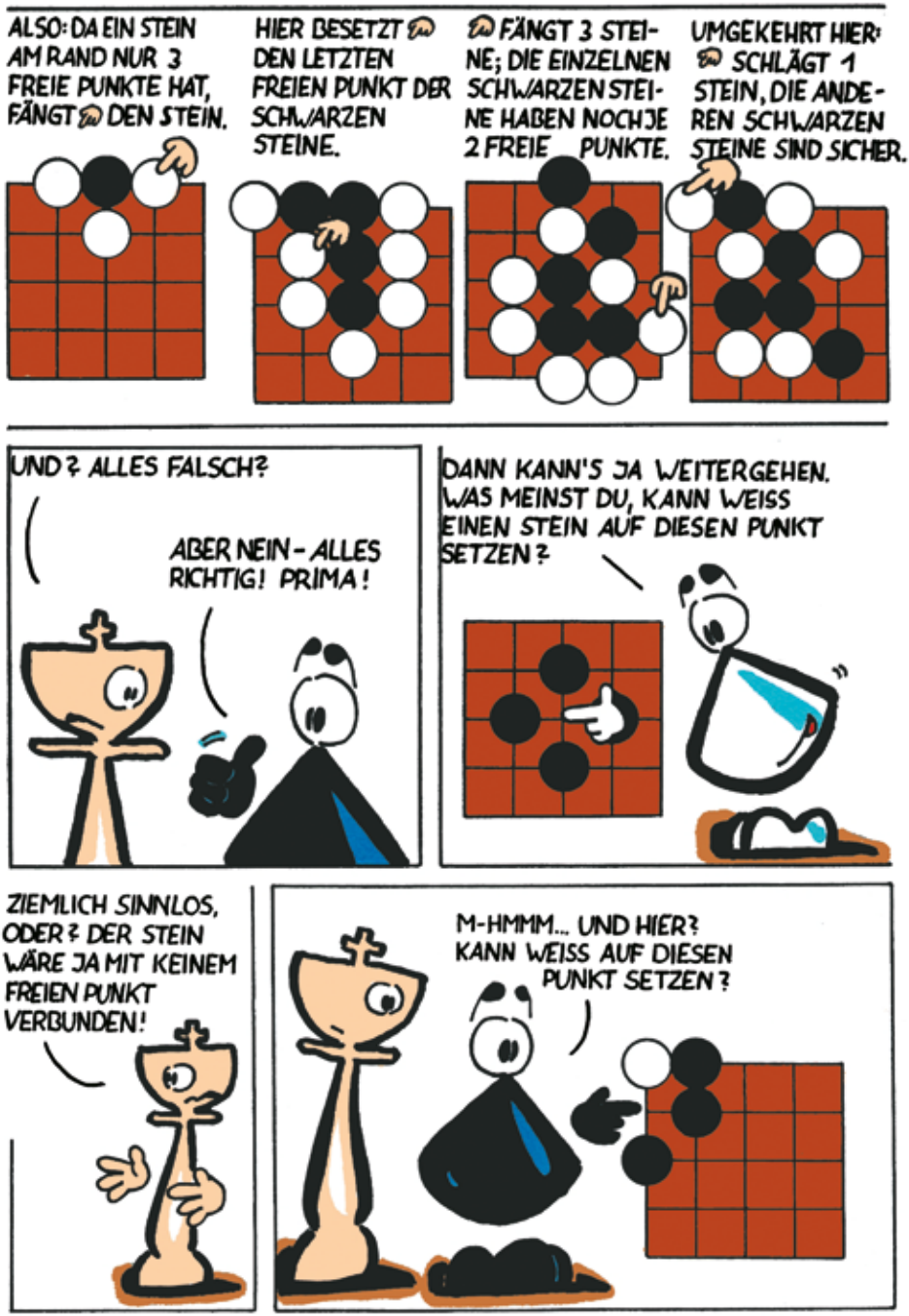


HIER KOMMEN NOCH VIER STELLUNGEN ZUM ÜBEN:



WEISS IST IN ALLEN STELLUNGEN AM ZUG. WO MUSS ER SETZEN, UM EINEN ODER MEHRERE SCHWARZE STEINE ZU SCHLAGEN?



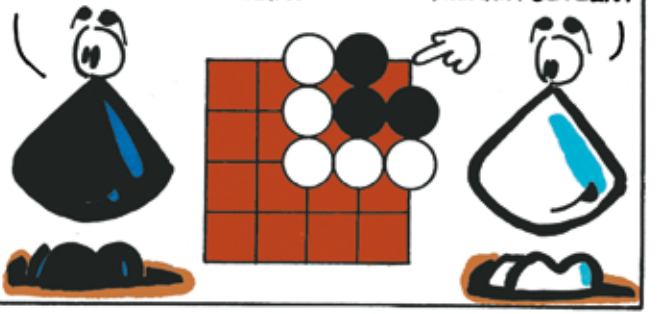

ALSO: DA EIN STEIN AM RAND NUR 3 FREIE PUNKTE HAT, FÄNGT ⓦ DEN STEIN.
HIER BESETZT ⓦ DEN LETZTEN FREIEN PUNKT DER SCHWARZEN STEINE.
ⓦ FÄNGT 3 STEINE; DIE EINZELNEN SCHWARZEN STEINE HABEN NOCH JE 2 FREIE PUNKTE.
UMGEKEHRT HIER: ⓦ SCHLÄGT 1 STEIN, DIE ANDEREN SCHWARZEN STEINE SIND SICHER.
UND? ALLES FALSCH?
ABER NEIN - ALLES RICHTIG! PRIMA!
DANN KANN'S JA WEITERGEHEN. WAS MEINST DU, KANN WEISS EINEN STEIN AUF DIESEN PUNKT SETZEN?
ZIEMLICH SINNLOS, ODER? DER STEIN WÄRE JA MIT KEINEM FREIEN PUNKT VERBUNDEN!
M-HMMM... UND HIER? KANN WEISS AUF DIESEN PUNKT SETZEN?

DAMIT NÄHME ER SICH SELBST DEN LETZTEN FREIEN PUNKT! NEIN!



VORTREFFLICH! MERK DIR ALSO: KEIN STEIN DARF NACH DEM SETZEN OHNE VERBINDUNG MIT MINDESTENS EINEM FREIEN PUNKT SEIN!

UND NUN DIE MASTERFRAGE: KANN WEISS HIERHIN SETZEN?



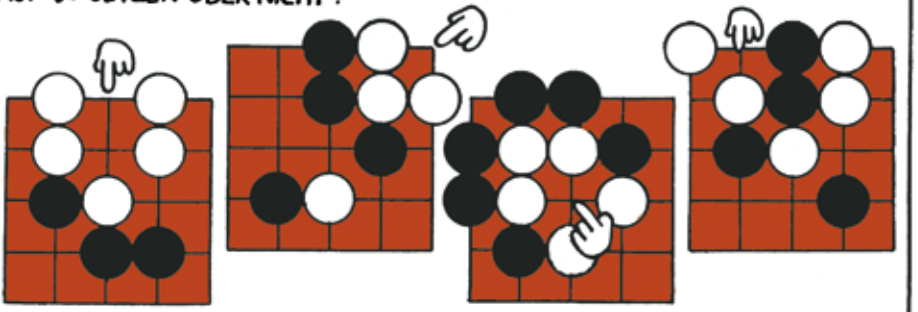
TJA... NACH DEM BISHER GESAGTEN EHER NICHT?!

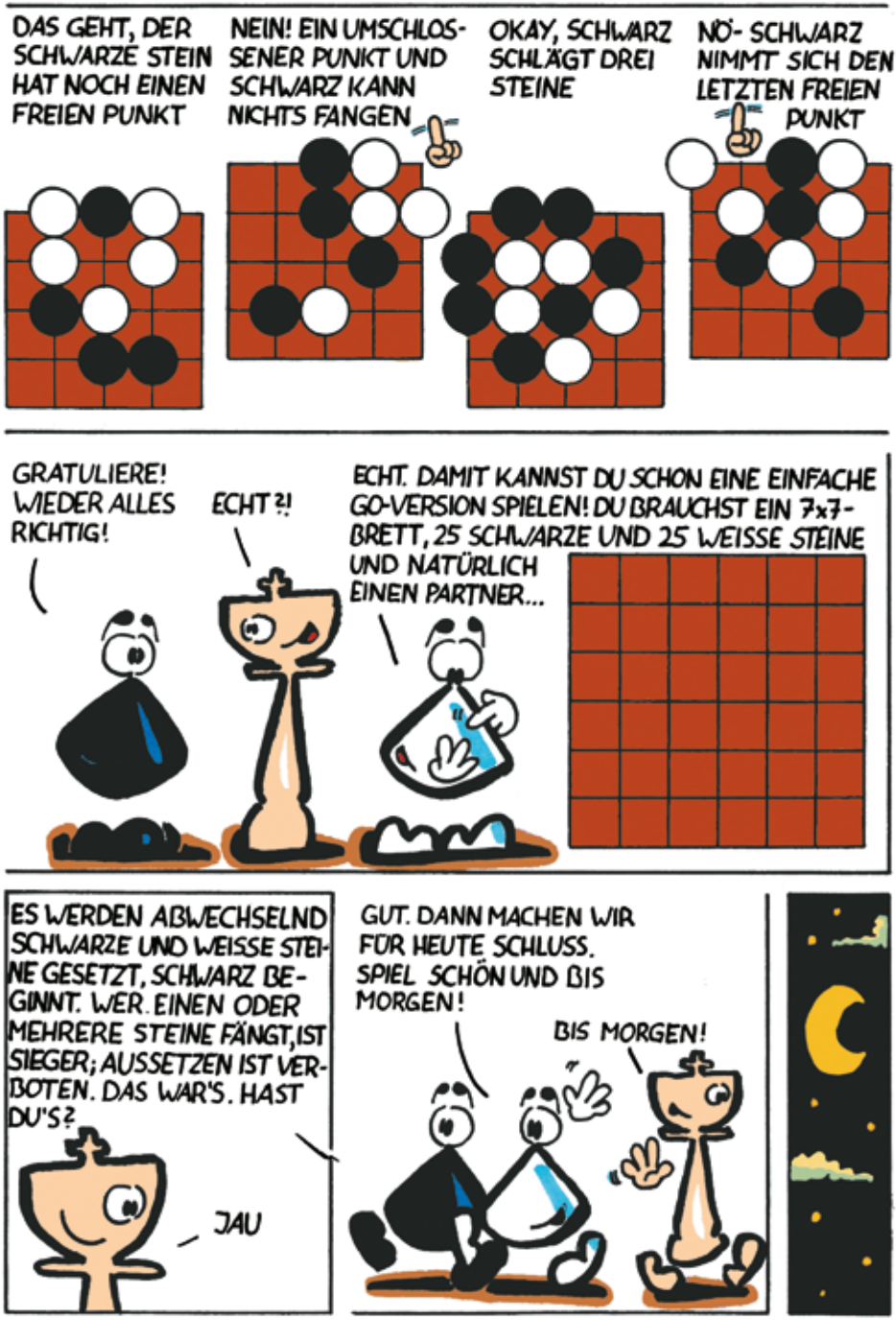
DOCH!! DENN DER WEISSE STEIN NIMMT DEN DREI SCHWARZEN DEN LETZTEN FREIEN PUNKT UND SCHLÄGT SIE SO. DANACH HAT DER WEISSE STEIN WIEDER ZWEI FREIE PUNKTE!

VERSTANDEN? GUT! DANN KOMMEN WIEDER VIER ÜBUNGEN...



ALSO NOCHMAL MIT ANDEREN WORTEN: ES IST VERBOTEN, EINEN STEIN AUF EINEN VOLLSTÄNDIG EINGESCHLOSSENEN PUNKT ZU SETZEN - ES SEI DENN, MAN SCHLÄGT DABEI GEGNERISCHE STEINE. WOHLAN! KANN SCHWARZ AUF ⓓ SETZEN ODER NICHT?




DAS GEHT, DER SCHWARZE STEIN HAT NOCH EINEN FREIEN PUNKT
NEIN! EIN UMSCHLOSSENER PUNKT UND SCHWARZ KANN NICHTS FANGEN
OKAY, SCHWARZ SCHLÄGT DREI STEINE
NÖ- SCHWARZ NIMMT SICH DEN LETZTEN FREIEN PUNKT
GRATULIERE! WIEDER ALLES RICHTIG!
ECHT?!
ECHT. DAMIT KANNST DU SCHON EINE EINFACHE GO-VERSION SPIELEN! DU BRAUCHST EIN 7x7-BRETT, 25 SCHWARZE UND 25 WEISSE STEINE UND NATÜRLICH EINEN PARTNER...
ES WERDEN ABWECHSELND SCHWARZE UND WEISSE STEINE GESETZT, SCHWARZ BEGINNT. WER EINEN ODER MEHRERE STEINE FÄNGT, IST SIEGER; AUSSETZEN IST VERBOTEN. DAS WAR'S. HAST DU'S?
JAU
GUT. DANN MACHEN WIR FÜR HEUTE SCHLUSS. SPIEL SCHÖN UND BIS MORGEN!
BIS MORGEN!




NA, HAST DU JEMANDEN ZUM SPIELEN GEFUNDEN?
DEN BESTEN PARTNER ÜBERHAUPT! DARF ICH VORSTELLEN: MEINE FRAU
HALLO


SCHÖN! DANN ERKLÄREN WIR EUCH JETZT DAS ZWEITE UND EIGENTLICHE ZIEL DES SPIELS


DABEI GEHT ES DARUM, MIT DEN EIGENEN STEINEN MÖGLICHST VIELE FREIE PUNKTE ZU UMSCHLIESSEN. HIER ETWA HAT SCHWARZ SIEBEN, WEISS SECHS PUNKTE EINGESCHLOSSEN!


EIN KOMPLIZIERTERER FALL: WEISS HAT ZWEI, SCHWARZ DREI PUNKTE.
JETZT IHR - WER HAT WIEVIEL PUNKTE AUF DEM 7er-BRETT?
SCHLUCK

ÄH... WIR DENKEN, DASS BEIDE NEUN PUNKTE HABEN?!

RICHTIG!

DANN GEWINNT BEIM GO DIEJENIGE, DIE DIE MEISTEN PUNKTE UMSCHLIESST, STIMMT'S?

NICHT GANZ! ES GIBT AUCH FÜR JEDEN GESCHLAGENEN STEIN EINEN PUNKT...

UND WER AM ENDE DES SPIELS DIE GRÖSSERE SUMME AUS UMSCHLOSSENEN PUNKTEN UND GESCHLAGENEN STEINEN HAT, GEWINNT!

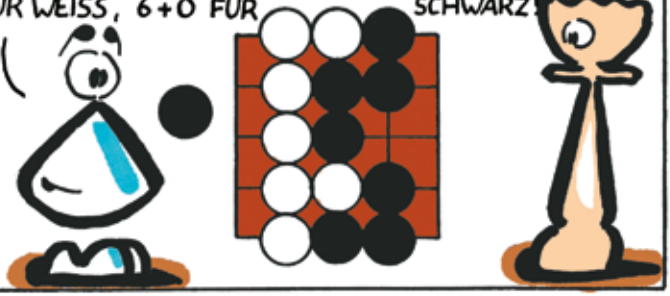
AHA. UND WANN IST EIN SPIEL ZU ENDE?

BEIM „RICHTIGEN" GO KANN GEPASST WERDEN. WENN BEIDE SPIELER KEINEN SINNVOLLEN ZUG MEHR SEHEN UND DIREKT NACHEINANDER PASSEN, IST DAS SPIEL VORBEI

EIN BEISPIEL. HIER SIND ALLE PUNKTE VERGEBEN, BEIDE PASSEN ALSO. SCHWARZ HAT 5 PUNKTE UMSCHLOSSEN UND 2 STEINE GESCHLAGEN, MACHT ZUSAMMEN 7; BEI WEISS SIND ES 6+3=9 - WEISS GEWINNT!

OKAY. ABER WAS IST, WENN EIN GEGNERISCHER STEIN IM „GEBIET" LIEGT? SO WIE HIER...

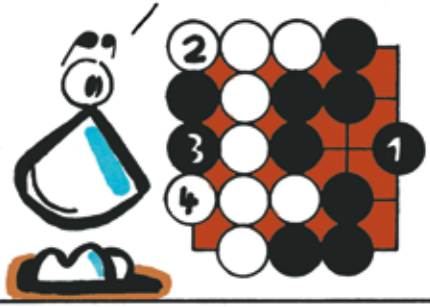
SOLCHE TODGEWEIHTEN STEINE WERDEN NACH DEM PASSEN VOM BRETT GENOMMEN UND ALS GEFANGENE STEINE BETRACHTET. NATÜRLICH NUR, WENN SICH BEIDE EINIG SIND! HIER GIBT DAS EIN UNENTSCHIEDEN: 5+1 FÜR WEISS, 6+0 FÜR SCHWARZ!



UND WENN SIE NICHT EINIG SIND?



IN UNSEREM FALL MÜSSTE SCHWARZ SEINEN STEIN NICHT HERGEBEN WOLLEN. DANN MUSS ER ANFANGEN WEITERZUSPIELEN, DOCH NACH DEN ZÜGEN 1-4 IST DAS STREITOBJEKT GESCHLAGEN UND BEIDE PASSEN. DAS ERGEBNIS IST 3+2 GEGEN 5+0 - WIEDER GLEICHSTAND!

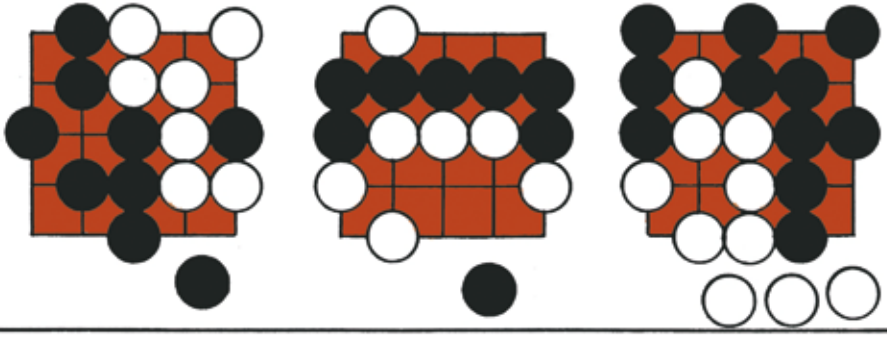


WAS ZEIGT, DAS MAN DEN SCHWARZEN STEIN WIRKLICH EINFACH VOM BRETT NEHMEN KONNTE.

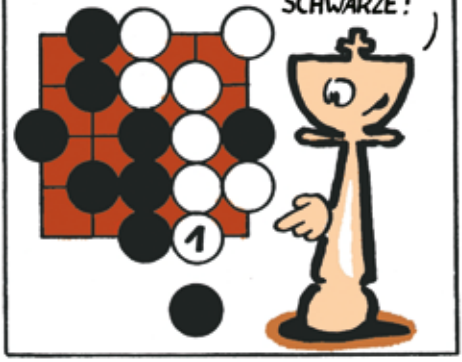
ABER WAS SEHE ICH! SIND DAS NEUE ÜBUNGEN?



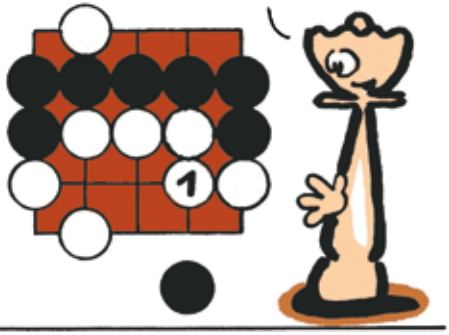
GENAU. WEISS IST AM ZUG. ER SOLLTE NOCH EINEN STEIN SETZEN - WO KANN ER NOCH ETWAS ERREICHEN? DANACH WIRD DIE PARTIE DURCH PASSEN BEENDET. WER GEWINNT? GEFANGENE STEINE MITZÄHLEN!



① SICHERT WEISS DIESEN PUNKT; DER SCORE IST 4+2 WEISSE GEGEN 6+0 SCHWARZE!



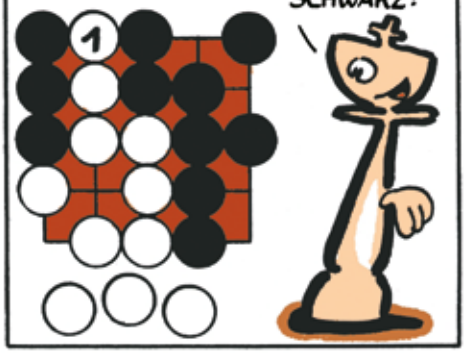
WEISS SOLLTE MIT ① SEINE STEINE VERBINDEN - ER HAT DANN 6+1 PUNKTE GEGENÜBER 5+1 SCHWARZEN



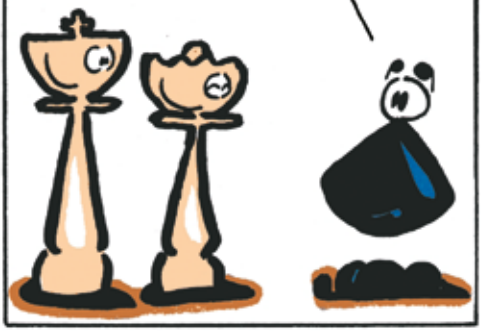
WENN SCHWARZ ❶ SPIELEN DARF, KANN ER IM NÄCHSTEN ZUG HIER SETZEN UND DEN WEISSEN STEIN SCHLAGEN!!



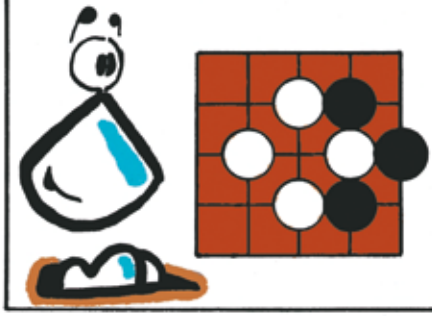
① FÄNGT 3 STEINE, UND DAS HEISST: 5+3 PUNKTE FÜR WEISS, 4+3 FÜR SCHWARZ!



PERFEKT! JETZT NOCH EINE KLEINE SACHE UND WIR SIND FERTIG!

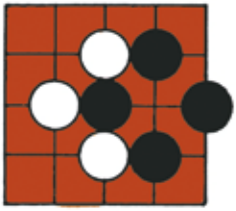


WAS GLAUBT IHR: KANN SCHWARZ DEN WEISSEN STEIN SCHLAGEN?



KLAR- DER STEIN HAT DANN EINEN FREIEN PUNKT





ABER DANN KANN WEISS WIEDER DEN SCHWARZEN SCHLAGEN, DANN WIEDER SCHWARZ WEISS UND SO WEITER UND SO FORT - DAS IST SINNLOS!

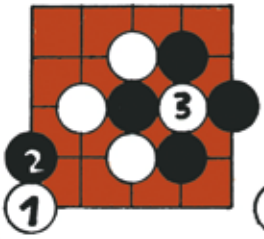


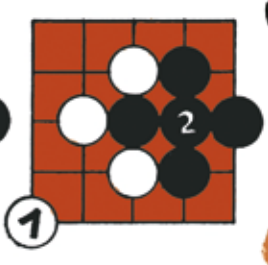
DAHER GILT: STELLUNGSWIEDERHOLUNG IST VERBOTEN!



NACH DEM SCHWARZEN SCHLAGEN MUSS WEISS DAHER ERST MIT ① WOANDERS SETZEN. TUT DAS MIT ❷ AUCH SCHWARZ, KANN WEISS MIT ③ WIEDER SCHLAGEN. SCHWARZ KANN NACH ① ABER AUCH MIT ❷ SEINEN STEIN SICHERN!







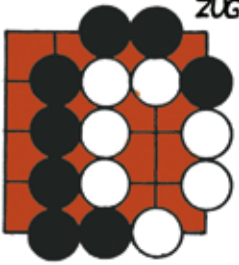
ABER HALLO! ÜBUNGEN!



JA, ZWEI ZUM ABSCHLUSS. ❶ SCHLÄGT ZWEI STEINE; KANN WEISS DIESEN STEIN SOFORT SCHLAGEN?

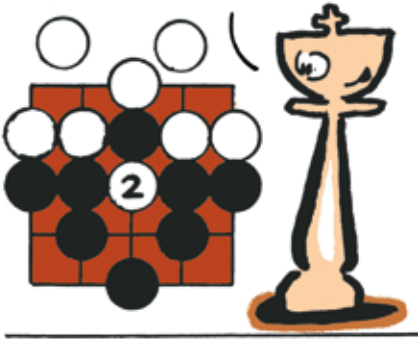


UND NOCH EIN HAMMER! SCHWARZ AM ZUG - WIE SOLL ER DIE PARTIE BEENDEN? ER KANN GEWINNEN - ES DAUERT ALLERDINGS EINIGE ZÜGE

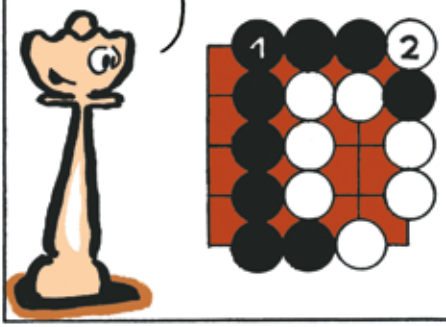




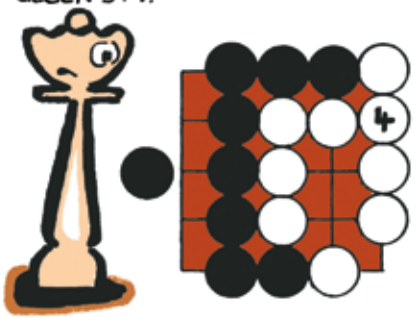
② IST MÖGLICH - DIE ENTSTANDENE STELLUNG WAR NOCH NICHT DA!



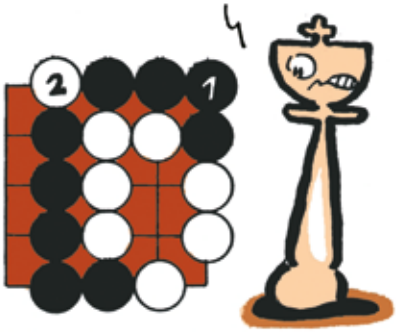
SCHWARZ VERBINDET MIT ❶, DANACH KANN WEISS MIT ② SCHLAGEN. SCHWARZ PASST....



WEISS VERBINDET MIT ④, SCHWARZ PASST, WEISS PASST - PARTIEENDE, ES GEWINNT SCHWARZ: 5+0 GEGEN 3+1.



WENN SCHWARZ MIT ❶ VERBINDET, KANN WEISS AUF ② SCHLAGEN!!



WUNDERBAR! ES GIBT ALLERDINGS EINEN WEG, MIT ZWEI PUNKTEN UNTERSCHIED ZU GEWINNEN - DENKT DOCH MAL DRÜBER NACH...



UND ANSONSTEN - VIEL SPIELEN! AM BESTEN AUF EINEM 9x9-BRETT

MACHEN WIR.. BIS ZUM NÄCHSTEN MAL! TSCHAU!





UND SO ENDET EIN WEITERER TAG IM LAND DER SPIELE. BIS MORGEN!

Deutscher Go-Bund

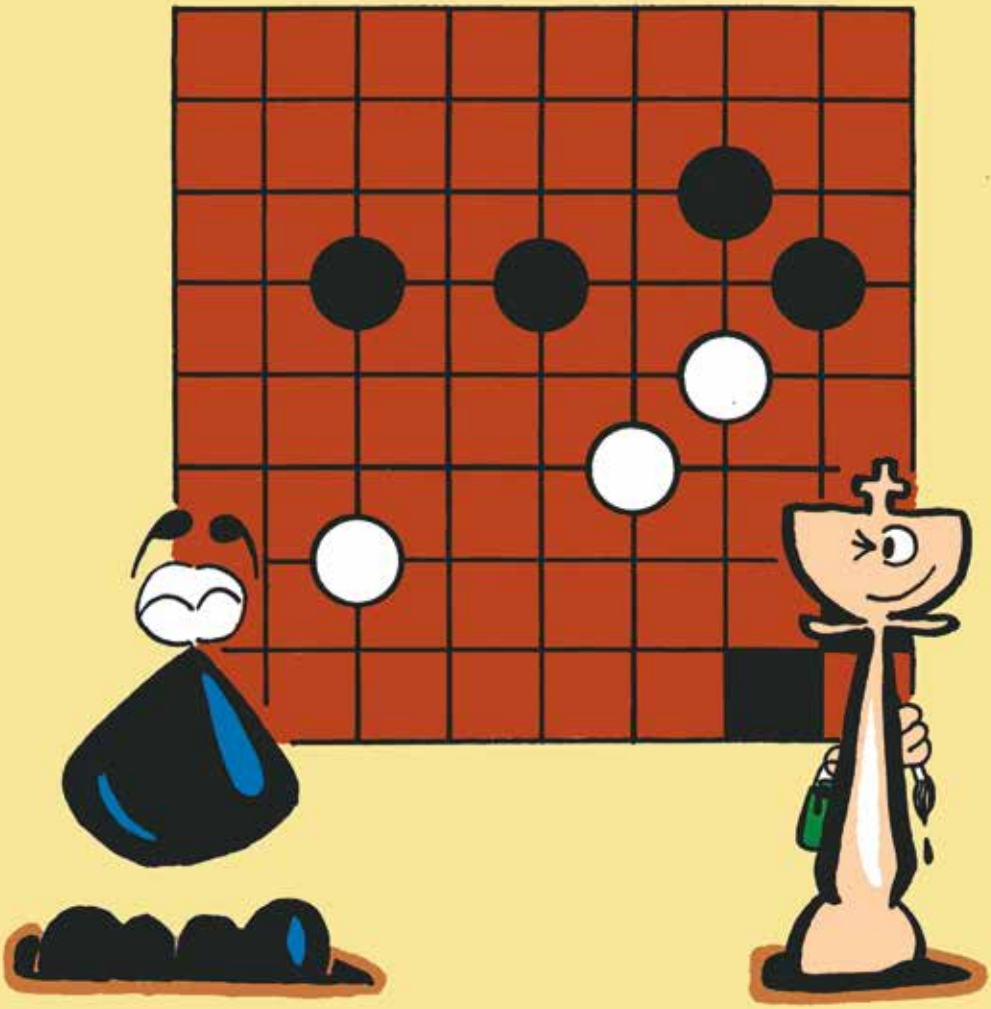
Deutscher Go-Bund e. V.
Email: info@dgob.de
Web: www.dgob.de

Go-Spielmaterial und -Bücher

Hebsacker Verlag
Email: info@hebsacker-verlag.de
Web: www.go-spiele.de

Impressum

Go. Eine Einführung
Gezeichnet von Andreas Fecke
Herausgegeben vom Deutschen Go-Bund e. V.



»Well, Go is much, much more complicated than Chess.«

Magnus Carlsen

Der **Deutsche Go-Bund e.V.** (DGoB) existiert als eingetragener Verein bereits seit mehr als 50 Jahren und ist Dachverband von 11 Go-Landesverbänden. Diese Landesverbände vertreten die Interessen ihrer rund 2.000 Mitglieder auf der Delegiertenversammlung des DGoB. Gemeinsames Vereinsziel aller Go-Verbände in Deutschland ist die Organisation des Go-Lebens und selbstverständlich die weitere Verbreitung des Go-Spiels.

Der DGoB selbst nimmt als Dachverband in erster Linie überregionale Aufgaben wahr, wie z. B. die Herausgabe der für alle Mitglieder kostenlosen Deutschen Go-Zeitung (DGoZ), die Organisation von Meisterschaften und Pokalturnieren, die Kontakte zu anderen internationalen Go-Verbänden, die Produktion und Bereitstellung von Go-Werbematerial sowie die allgemeine Präsentation des Go-Spiels in der Öffentlichkeit (DGoB-Website, Medienkontakte, usw.).

Die Landesverbände des DGoB verbreiten das Go u. a. durch die Unterstützung der regionalen Go-Gruppen (Spielabende) und lokaler Go-Turniere mit Werbe- sowie Spielmaterial. Weitere **Informationen** zu Aktivitäten der Landesverbände finden Sie auf deren Webseiten. Dort kann man auch **Mitglied** in einem der Landesverbände werden, um die Vorteile einer Mitgliedschaft zu genießen und zugleich die Verbreitung des Go-Spiels in Deutschland zu fördern.



Go-Landesverbände

LV-Mitgliedschaft



Die Go-Regeln - kurz und knackig

Regel 1: Zwei Spieler setzen abwechselnd einen Stein ihrer Farbe auf einen freien Schnittpunkt des Spielbretts, wobei Schwarz beginnt. Der Stein bzw. die Steinkette, zu der dieser Stein gehört, muss dabei mindestens eine Freiheit, d. h. einen waagerecht oder senkrecht benachbarten freien Schnittpunkt, aufweisen. Alternativ dürfen die Spieler auch auf ihren Zug verzichten und passen. Ein bereits gesetzter Stein wird nicht mehr bewegt. Beide Spieler versuchen, mehr freie Schnittpunkte (Gebiet) für sich abzugrenzen als der gegnerische Spieler.

Regel 2: Verliert ein gegnerischer Stein oder eine gegnerische Steinkette durch einen solchen Zug die letzte Freiheit, so wird dieser Stein bzw. diese Steinkette vom Brett entfernt und bis zur Abrechnung am Ende der Partie aufgehoben.

Regel 3: Wurde vom Gegner im letzten Zug ein Stein geschlagen und könnte der Stein, den der Gegner zum Schlagen gesetzt hat, umgehend zurückgeschlagen werden, so dass die identische Brettstellung wie vor dem Zug des Gegners entsteht, so ist genau dieser Zug nicht erlaubt, um ein endloses Schlagen und Zurückschlagen zu verhindern.

Die Abrechnung: Das Spiel endet, sobald beide Spieler nacheinander gepasst und sich auf das Spielende geeinigt haben. Alle Steine im Gebiet des Gegners, die noch geschlagen werden könnten, werden nun als Gefangene vom Brett entfernt. Jeder gefangene Stein und jeder abgegrenzte Gebietspunkt zählen einen Punkt. Gewonnen hat, wer mehr Punkte hat. Bei Gleichstand endet die Partie unentschieden.

Weitere Infos zum Go-Spiel:
www.dgob.de