

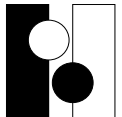
GO

**Das Spiel der Götter
The Game of Gods
Le Jeu des Dieux**



**Spielanleitung
Rules of the Game
Règles du Jeu**

Hebsacker Verlag
www.hebsacker-verlag.de
www.go-spiele.de



*Weitergehende Informationen über das Go-Spiel/
Further information about the game of Go/
Plus d'informations sur le jeu de Go:*

senseis.xmp.net
www.eurogofed.org
www.dgob.de
www.hebsacker-verlag.de
www.go-spiele.de • www.go-games.eu

Autor/Author/Auteur: Tobias Berben
Englisch/English/Anglais: Andreas M. Hauenstein
Französisch/French/Français: Naomi Bensel

Fragen/Questions/Questions: info@hebsacker-verlag.de

© Hebsacker Verlag 2018 – Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, elektronische und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 URG ausdrücklich gestatten.

All rights reserved, including those of reprinting in extracts, photomechanical reproduction and translation. This also applies to the reproduction and transmission of individual sections of text by all methods such as storage and transmission on paper, transparencies, films, tapes, electronic and other media, unless §§ 53 and 54 URG expressly permit it.

Tous droits réservés, y compris les droits de reproduction partielle, de reproduction photomécanique et de traduction. Ceci s'applique également à la reproduction et à la transmission de parties individuelles de texte par tous les moyens tels que le stockage et la transmission sur papier, transparents, films, bandes magnétiques, supports électroniques et autres, à moins que les §§ 53 et 54 URG ne le permettent expressément.

Druck/Printing/Pression: WIRmachenDRUCK GmbH, Backnang.

Printed in Germany, ISBN 978-3-937499-08-6

Die Grundregeln des Go-Spiels

1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

Das Spielbrett, Was ist Gebiet?, Wo ist Gebiet entstanden?, Wer hat gewonnen? S. 4/5

2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

Freiheiten, Ketten von Steinen, Wann sind Steine gefangen?, Gebiet unter den Steinen, Was zählen Gefangene? S. 6/7

3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten. Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines, der einen einzelnen Stein geschlagen hat, ist im nächsten Zug verboten.

Was ist Selbstmord?, Schlagen geht vor, Was ist ein Ko?, Was ist eine Ko-Drohung? S. 8/9

4. Leben, Tod und Seki

Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

Zwei Augen, Wann ist eine Gruppe tot?, Was sind tote Steine?, Was ist ein Seki? S. 10/11

5. Ende und Auszählen

Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

Partieende, Neutrale, Tote Steine entfernen, Auszählen S. 12

6. Die offiziellen japanischen Go-Regeln

Das von den japanischen Go-Verbänden Nihon Ki-In und Kansai Ki-In offiziell anerkannte Regelwerk S. 13–15

1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

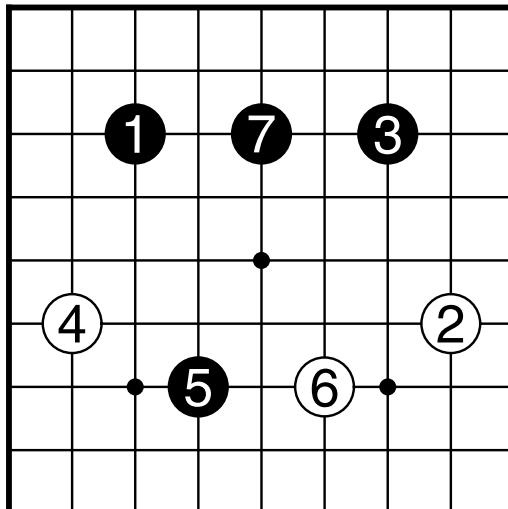
Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spiels ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

Das Spielbrett

Ein gewöhnliches Go-Brett hat 19x19 Linien und somit 361 Schnittpunkte, auf die Schwarz und Weiß ihre Spielsteine abwechselnd setzen. Gesetzte Steine werden nicht verschoben. Neueinsteiger spielen gewöhnlich auf einem 9x9- oder 13x13-Brett, um das Spiel während der Lernphase übersichtlicher zu halten. Auf den markierten Punkten eines Go-Bretts können schwarze Vorgabesteine platziert werden, um Spielstärkeunterschiede auszugleichen.

Was ist Gebiet?

Gebiet wird gemacht, indem man auf dem Go-Brett freie Schnittpunkte mit den eigenen Steinen vollständig abgrenzt. Alle anderen Schnittpunkte gelten als Neutrale. Im Dia. 1 sind die ersten sieben Züge einer Go-Partie zu sehen.



Dia. 1

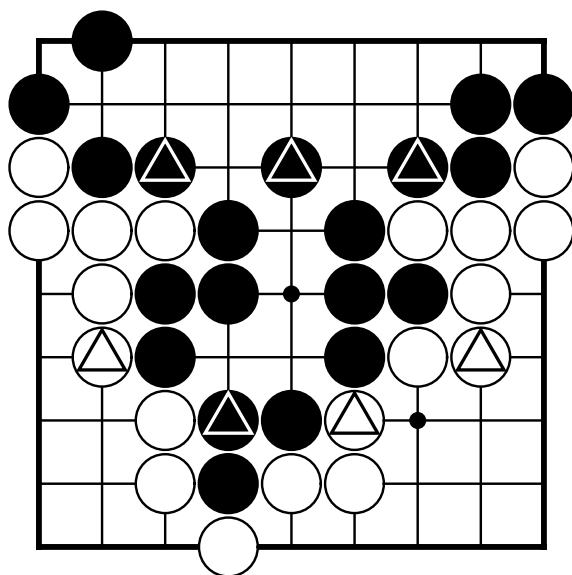
Schwarz hat mit den Zügen 1, 3 und 7 begonnen, sich am oberen Rand des Brettes sein Gebiet abzugrenzen. Die weißen Züge 2 und 6 stellen den Versuch dar, Gebiet in der rechten unteren Ecke zu machen. Der schwarze Zug auf 5 soll es Weiß erschweren, am unteren Rand mit 4 Gebiet abzugrenzen.

Im Dia. 2 ist die gleiche Partie beendet. Wie sich bereits im ersten Dia. abgezeichnet hatte, hat Schwarz am oberen Rand leere Schnittpunkte abgegrenzt und somit Gebiet gemacht. Weiß hat tatsächlich in der unteren rechten Ecke Gebiet gemacht. In der linken unteren Ecke ist ebenfalls weißes Gebiet entstanden. Allerdings ist das weiße Gebiet hier nicht so groß geworden wie das Gebiet in der rechten unteren Ecke, da dies durch den Zug 5 in Dia. 1 tatsächlich erschwert worden ist. Schwarz ist es zudem gelungen, in der Mitte des Brettes einige Punkte für sich abzugrenzen.

Die Partie endet in Dia. 2 mit einem Sieg für Weiß. Schwarz hat 20 Schnittpunkte und Weiß 22 Schnittpunkte Gebiet abgegrenzt. Da jeder abgegrenzte Schnittpunkt einen Punkt zählt, gewinnt Weiß die Partie mit zwei Punkten.

Wo ist Gebiet entstanden?

Wer hat gewonnen?



Dia. 2

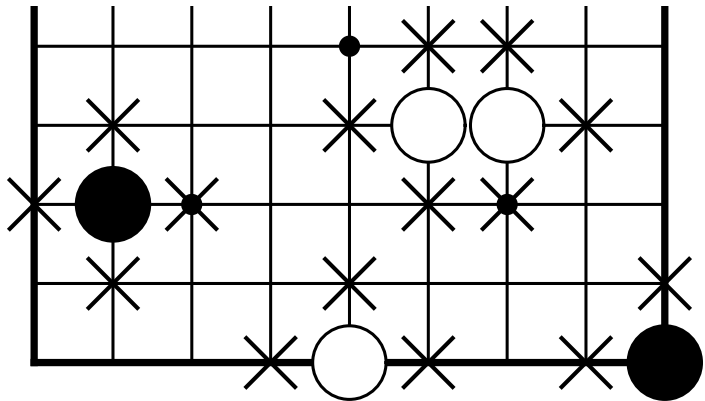
2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

Freiheiten

Das Abgrenzen von Gebiet wird beim Go dadurch erschwert, daß Steine gefangen werden können, indem man ihnen alle Freiheiten nimmt. Eine Freiheit ist der unbesetzte benachbarte Schnittpunkt eines Steines. Diagonal benachbarte Schnittpunkte sind keine Freiheiten. Wie in Dia. 3 zu sehen, hat der linke schwarze Spielstein vier Freiheiten, der weiße Stein am unteren Rand hat dagegen nur drei Freiheiten und der schwarze Spielstein in der Ecke hat sogar nur zwei Freiheiten.

Dia. 3

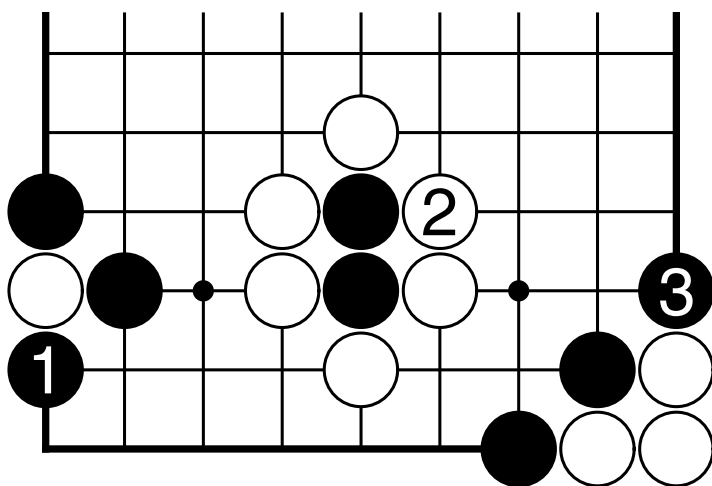


Ketten von Steinen

Mehrere Steine der gleichen Farbe, die auf benachbarten Schnittpunkten stehen, bilden zusammen eine Kette mit gemeinsamen Freiheiten. Entsprechend erhöht sich die Zahl der Freiheiten einer solchen Kette. So haben die beiden weißen Steine in Dia. 3 gemeinsam sechs Freiheiten. Auch in diesem Fall gelten diagonal benachbarte Steine nicht als Kette von Steinen mit gemeinsamen Freiheiten. Steinketten müssen durch die Linien des Brettes verbunden sein.

Sind ein oder mehrere Steine vollständig von gegnerischen Steinen umzingelt, haben sie keine Freiheiten mehr und müssen vom Brett genommen werden. In Dia. 4 schlägt der schwarze Zug 1 einen weißen Stein, da mit diesem Zug die letzte der drei Freiheiten dieses Steines besetzt wird. Mit Zug 2 schlägt Weiß zwei schwarze Steine durch das Besetzen der letzten von sechs Freiheiten der beiden schwarzen Steine. Mit Zug 3 schlägt Schwarz wiederum die drei weißen Steine in der Ecke durch das Besetzen der letzten von drei Freiheiten dieser Steinkette. Zu beachten ist, daß nicht gilt: Je mehr Steine, desto mehr Freiheiten! Immerhin hatte der eine geschlagene weiße Stein am Rand genauso viele Freiheiten wie die drei geschlagenen weißen Steine in der Ecke.

Wann sind Steine gefangen?



Dia. 4

Werden die gefangenen Steine in Dia. 4 vom Brett genommen, so entsteht an dieser Stelle gleichzeitig Gebiet, da die durch das Schlagen freiwerdenden Schnittpunkte vollständig von den Spielsteinen einer Farbe umschlossen sind.

Gebiet unter den Steinen

Am Ende einer Go-Partie zählen sowohl jeder abgegrenzte Gebietspunkt als auch jeder Gefangene des Gegners einen Punkt. Gewonnen hat, wer in der Summe mehr Punkte hat.

Was zählen Gefangene?

3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten.

Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines, der einen einzelnen Stein geschlagen hat, ist im darauffolgenden Zug verboten.

Was ist Selbstmord?

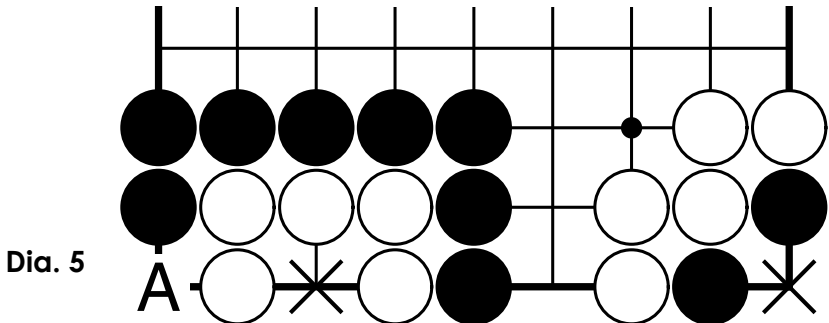
Selbstmord ist der Zug auf einen Schnittpunkt ohne Freiheiten. Züge auf Schnittpunkte ohne Freiheiten aber sind beim Go verboten. Im Dia. 5 darf Schwarz deshalb auf keines der beiden mit X markierten Felder ziehen. Im linken Fall hätte der eine Stein auf X keine Freiheit, da alle benachbarten Schnittpunkte durch gegnerische Steine besetzt sind. Im rechten Fall hätte die schwarze Steinkette durch einen Zug auf X keine Freiheit mehr, da sie komplett eingeschlossen ist. Also sind beide Züge verboten.

Schlagen geht vor

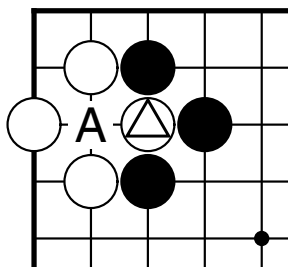
Wäre allerdings der Punkt A mit einem schwarzen oder weißen Stein besetzt, dann wäre ein schwarzer Zug auf X nicht mehr verboten, da er zugleich allen weißen Steinen die letzte Freiheit nehmen würde. Mit diesem Zug würde somit die weiße Steingruppe vom Brett genommen werden, wonach der schwarze Stein auf X wieder drei Freiheiten hätte. Ein Zug auf einen Schnittpunkt, auf dem ein Stein keine Freiheiten hat, ist also nur verboten, wenn damit nicht zugleich gegnerische Steine geschlagen werden.

Was ist ein Ko?

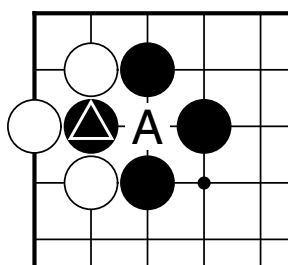
Die Ko-Regel besagt, daß ein einzelner schlagender Stein nicht sofort zurückgeschlagen werden darf. In Dia. 6.1 hat der markierte Stein nur noch eine Freiheit auf A und



kann somit geschlagen werden. Ein schwarzer Zug auf A in Dia. 6.1 ist somit kein Selbstmord. Mit diesem Zug verliert der weiße Stein seine letzte Freiheit und muß vom Brett genommen werden – im Ergebnis entsteht die Stellung aus Dia. 6.2. Diese Stellung ist aber die genaue Umkehrung der Stellung in Dia. 6.1. Also könnte nun Weiß in Dia. 6.2 einen schwarzen Stein durch einen Zug auf A schlagen, was wieder zur Stellung in Dia. 6.1 führen würde und immer so weiter ... Deshalb verbietet die Ko-Regel das Zurückschlagen eines Steins, der einen Stein geschlagen hat. Dieses Verbot gilt ausdrücklich nicht, wenn ein Stein mehrere Steine oder mehrere Steine einen Stein geschlagen haben.

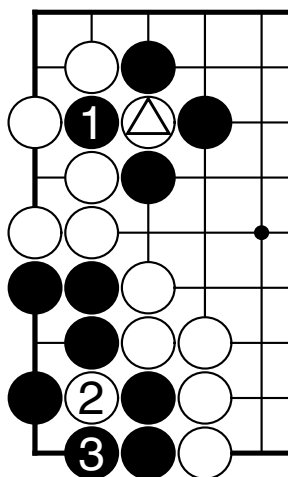


Dia. 6.1



Dia. 6.2

Hat Schwarz – wie in Dia. 7 – einen einzelnen Stein geschlagen, dann muß Weiß an einer anderen Stelle fortsetzen. Dies kann Weiß aber mit 2 so machen, daß Schwarz gezwungen wird, dort zu antworten. Danach ist es Weiß dann wieder erlaubt, den einzelnen Stein auf die Stelle des markierten Steins zu spielen und so den schwarzen Stein 1 zurückzuschlagen. Eine solche Ko-Drohung stellt eine Möglichkeit dar, die Ko-Regel zu beachten und trotzdem einen einzelnen Stein zurückzuschlagen.



Dia. 7

Was ist eine Ko-Drohung?

4. Leben, Tod und Seki

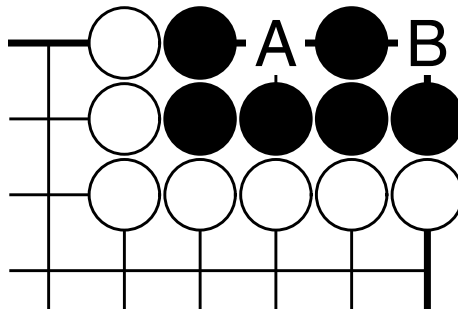
Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

Zwei Augen

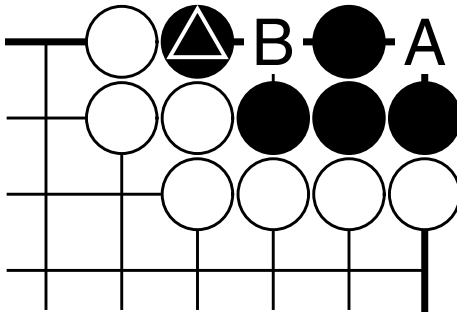
In Dia. 8 darf Weiß weder auf A noch auf B setzen, da beide Züge Selbstmord wären, was verboten ist (vgl. S. 8: Die Selbstmordregel). Also kann die schwarze Gruppe von Weiß nicht mehr gefangen werden, da es Weiß nicht möglich ist, alle Freiheiten von Schwarz zu besetzen. Die schwarze Gruppe ist somit zwar komplett eingeschlossen, hat aber – so sagt man beim Go – »zwei Augen« (A und B) und ist somit lebendig.

Wann ist eine Gruppe tot?

Die schwarze Gruppe in Dia. 9 kann von Weiß noch gefangen werden. Zwar wäre ein Zug auf A wiederum Selbstmord, nicht aber ein Zug auf B, da Weiß damit dem markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit nimmt. Diesen schlagenden Stein von Weiß darf nun Schwarz nicht im nächsten Zug zurückschlagen (vgl. S. 8 f.: Die Ko-Regel), weshalb Schwarz anderswo auf dem Brett ziehen muß. Danach aber darf Weiß dann auf A setzen, da dieser Zug nun der schwarzen Steingruppe die letzte Freiheit nimmt. Die schwarze Gruppe ist komplett eingeschlossen und kann noch gefangen werden und ist somit tot.



Dia. 8



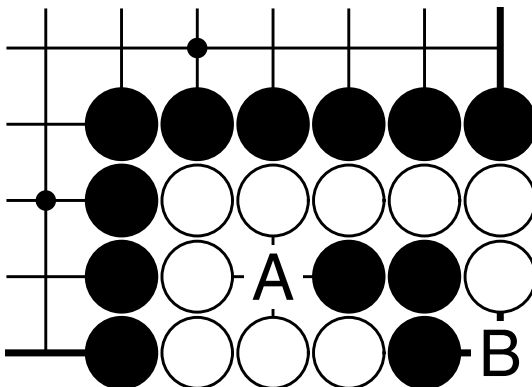
Dia. 9

Tote Steine müssen nicht extra geschlagen werden, was Züge in das eigene Gebiet eines Spielers erforderlich machen würde. Wenn der Status von toten Steinen eindeutig ist und diese Steine nur von lebendigen gegnerischen Steinen umschlossen sind – wie in Dia. 9 –, werden diese Steine am Ende einer Partie als Gefangene vom Brett genommen (vgl. S. 12: Ende und Auszählen).

Was sind tote Steine?

In der Situation in Dia. 10 handelt es sich um eine Art »friedliche Koexistenz« (Seki) – weder Schwarz noch Weiß wollen auf A oder B ziehen, da sie sich damit die vorletzte Freiheit nehmen würden, woraufhin der jeweils andere Spieler im folgenden Zug durch das nehmen der letzten Freiheit die Steine schlagen könnte. Da dies keiner von beiden Spielern wollen kann, wird in einer solchen Situation gar nicht mehr gezogen – beide Gruppen werden als lebendig betrachtet. Allerdings macht in einer solchen Stellung auch keiner der beiden Spieler Punkte, A und B sind Neutrale.

Was ist ein Seki?



Dia. 10

5. Ende und Auszählen

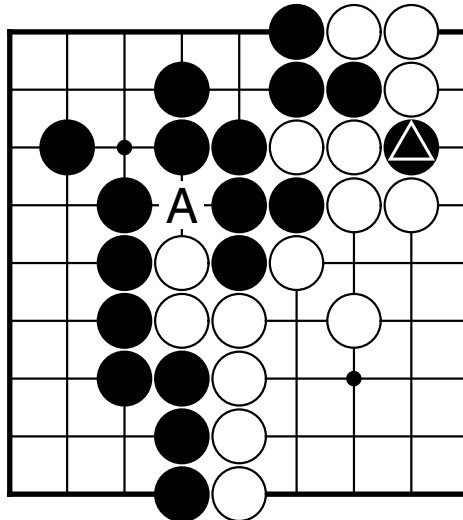
Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

Partieende Im Dia. 11 hat sich Schwarz die linke und Weiß die rechte Bretthälfte abgesteckt. Beide glauben nicht, daß sie noch in das Gebiet des jeweils anderen setzen können, ohne gefangen zu werden. Also passen beide und einigen sich auf das Ende der Partie.

Neutrale Danach werden die neutralen Punkte zwischen den beiden Gebieten auf dem Brett – A in Dia. 11 – besetzt.

Tote Steine entfernen Tote Steine – wie der markierte schwarze Stein in Dia. 11 – werden nun vom Brett genommen. Tot sind alle Steine, die nicht lebendig sind und somit nicht mehr gerettet werden können (vgl. S. 10 f.: Leben, Tod und Seki).

Auszählen Zuletzt wird gezählt: Schwarz hat 25 Schnittpunkte abgegrenzt, Weiß hat 23 Schnittpunkte abgegrenzt und einen Stein gefangen, also 24 Punkte gemacht. Somit gewinnt Schwarz die Partie mit einem Punkt.



Dia. 11

The Basic Rules of the Game of Go

1. Equipment and Object of the Game

A game of Go is played with black and white stones on a grid of 19 by 19 lines. Players take turns placing their stones on the intersections of the lines. Black places the first stone. The object of the game is to surround more territory than the other player.

The Board, What is Territory?, Where is Territory?, Who Won? S. 16/17

2. Liberties and Capturing Stones

Stones without any liberties are captured and are taken off the board.

Liberties, Strings of Stones, When are Stones Captured, Territory after Capturing, The Value of Prisoners S. 18/19

3. Illegal Moves

The suicide rule states that suicide moves are illegal. The Ko rule says that the immediate recapture of a single stone that has just captured a single stone is illegal.

What is Suicide?, Capturing Creates Liberties, What is a Ko? What is a Ko Threat? S. 20/21

4. Life, Death, and Seki

Groups of stones that can no longer be captured are alive; groups of stones that will inevitably be captured are dead.

Two Eyes, When is a Group Dead? What are Dead Stones? What is a Seki? S. 22/23

5. Counting and the End of the Game

The game is over when neither player wants to place another stone. The player who has more points of territory wins the game.

End of the Game, Neutral Points, Removing Dead Stones, Counting S. 24

1. Equipment and Object of the Game

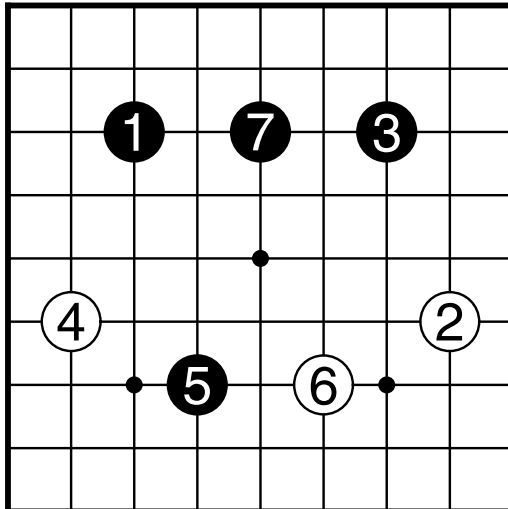
A game of Go is played with black and white stones on a grid of 19 by 19 lines. Players take turns placing their stones on the intersections of the lines. Black places the first stone. The object of the game is to surround more territory than the other player.

The Board

The normal size of a Go board is 19 by 19. Therefore, it has 361 intersections on which Black and White alternately place their stones. Once played, stones do not move. Beginners usually play on a 9×9 or 13×13 board to keep the game simpler while learning. Handicap stones for Black can be placed on specially marked intersection of the board to compensate for difference in playing strength.

What is Territory?

Territory is created by completely surrounding vacant intersections with your stones. All other intersections are considered neutral. Diagram 1 shows the first seven moves of a game. With moves 1,3, and 7, Black has started to outline



Dia. 1

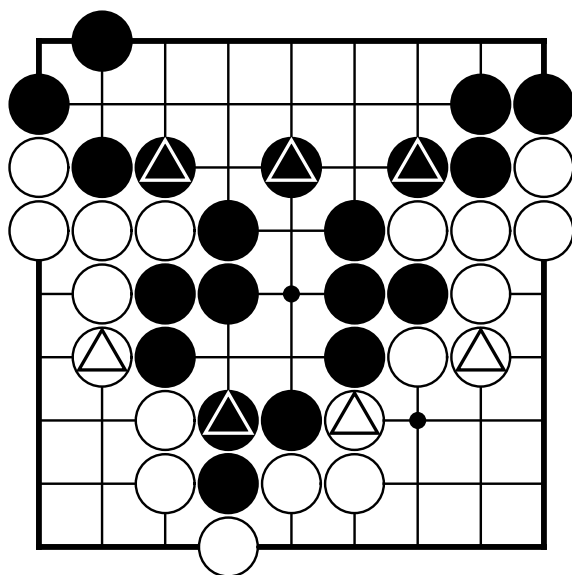
his territory at the top edge of the board. The white moves 2 and 6 are an attempt to make territory in the lower right corner. Black 5 is intended to counteract White's intention to occupy the lower side with 4.

Diagram 2 shows the end of the game started in diagram 1. As expected, Black has surrounded empty intersections at the top and has thus succeeded in creating black territory there. White has made his largest territory in the lower right, and some more in the lower left. However, move 5 in diagram 1 made it difficult for White to occupy all of the lower edge. In addition, it helped Black to make some extra points in the center.

The game in diagram 2 ends with a win for White. Black has surrounded 20 intersections, which is less than White's 22 intersections. Since each surrounded intersection counts as one point, White wins the game by two points.

Where is Territory?

Who Won?



Dia. 2

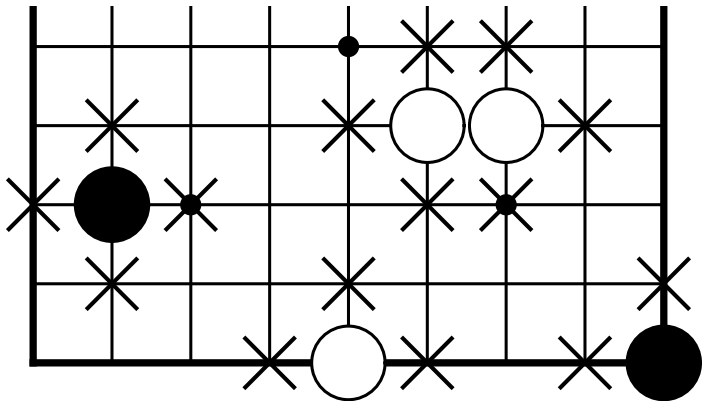
2. Liberties and Capturing Stones

Stones without any liberties are captured and are taken off the board.

Liberties

Surrounding territory is made more difficult by the fact that stones can be captured if all their liberties are taken. A liberty is an empty intersection next to a stone. A stone has at most four liberties, because diagonally adjacent intersections are not liberties. In diagram 3, the black stone on the left has four liberties, the white stone at the bottom has three liberties, and the black stone in the corner has only two liberties.

Dia. 3

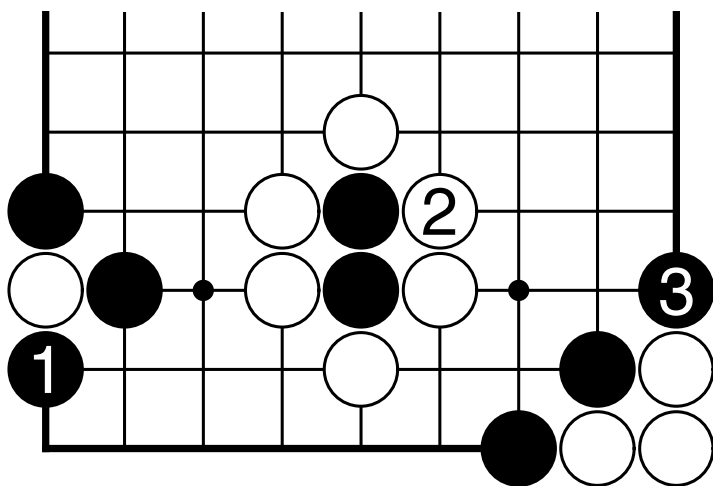


Strings of Stones

Several stones of the same color on adjacent intersections form a string of stones and share their liberties. As a consequence, the number of liberties increases. For example, the two white stones in diagram 3 together have six liberties. Again, diagonally adjacent stones do not form a string with shared liberties. The stones in a string have to be connected by the lines on the board.

If one or more stones are completely surrounded by enemy stones, they have no more liberties and must be removed from the board. In diagram 4, the black move at 1 captures a white stone because this move takes away the last of the three liberties of the white stone. With move 2, White captures two black stones by occupying the last of six liberties of the two black stones. With move 3, Black captures the three white stones in the corner by occupying the last of three liberties of this stone string. Note that larger strings do not necessarily have more liberties. The single stone captured by Black 1 originally had three liberties, just like the three stones captured by Black 3.

When are Stones Captured?



Dia. 4

When the captured stones in diagram 4 are removed from the board, the new open intersections automatically become territory, because they are completely surrounded by stones of the other color.

Territory After Capturing

At the end of the game, each surrounded intersection counts as one point, as does each captured stone. Whoever has more total points wins the game.

The Value of Captured Stones

3. Illegal Moves

Suicide Rule: Suicide moves are illegal.

Ko Rule: The immediate recapture of a single stone that has just captured a single stone is illegal.

What is Suicide?

Placing a stone on an intersection without liberties is suicide. Suicide moves are illegal. In diagram 5, this makes it illegal for Black to place a stone on either of the marked intersections. On the left, a stone on X would have no liberty because all adjacent intersections are occupied by enemy stones. On the right, the black string would have no liberties after a move on x, because it is completely enclosed. Therefore, both moves are illegal.

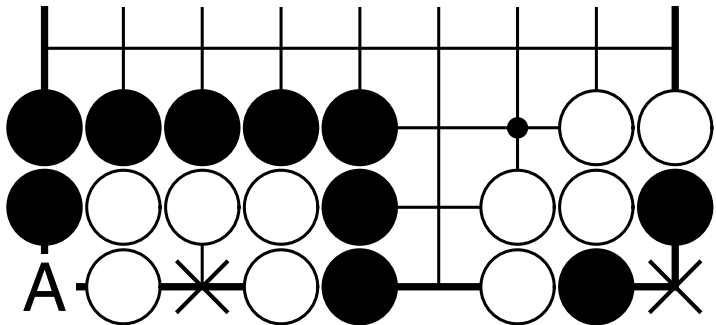
Capturing Creates Liberties

If, however, A were occupied by a black or a white stone, a black move on X would no longer be illegal, because it would remove the last white liberty. The white stones would be taken off the board immediately, after which the black stone on X would have three liberties. A move on an intersection without liberties is therefore only prohibited if it does not simultaneously capture opposing stones.

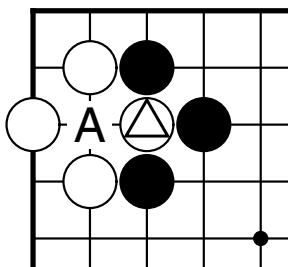
What is a Ko?

The Ko rule states that a single stone which captured a single opposing stone may not be immediately recaptured. In diagram 6.1, the marked stone has only one liberty left on A and can therefore be captured. A black move

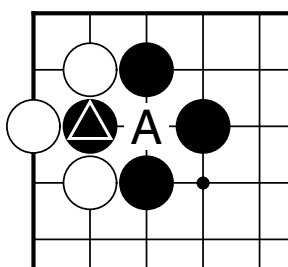
Dia. 5



on A in diagram 6.1 is therefore not suicide. With this move the white stone loses its last liberty and must be removed from the board – the result is the position in diagram 6.2. However, 6.2 is similar to position 6.1, in that it looks like White could capture a single black stone at A. This would revert to position 6.1, and thus start a never ending repetitive cycle. Therefore, the Ko rule prohibits the recapture of a single stone which has just captured another single stone. Note that this rule does not apply if one stone has captured several stones or if a string of several stones has captured one stone.

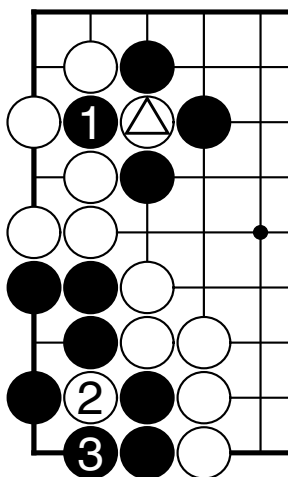


Dia. 6.1



Dia. 6.2

If Black has captured a single stone as in diagram 7, White must continue elsewhere. However, White can do this with 2 so that Black is forced to answer. After that, White is allowed to play at the marked place to retake the black stone. White 2 is called a Ko threat because it is a way for White to retake a single stone without violating the Ko rule.



What is a Ko Threat?

Dia. 7

4. Life, Death, and Seki

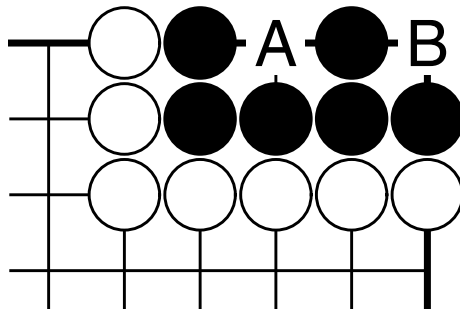
Groups of stones that can no longer be captured are alive; groups of stones that will inevitably be captured are dead.

Two Eyes

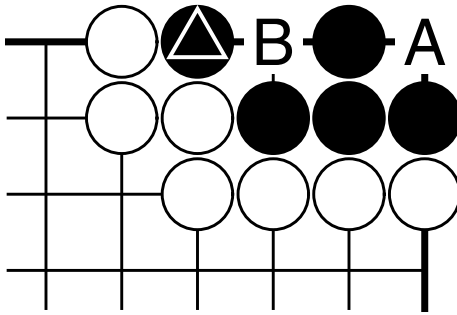
In diagram 8, White cannot play on either A or B, because both moves would be suicide, which is illegal (see p. 20: The Suicide Rule). White will never be able to capture the black group, because White is not able to occupy all the black liberties. The black group is completely enclosed by White but has what they call 'Two Eyes' (at A and B) and is therefore alive.

When is a Group Dead?

The black group in diagram 9 can still be captured by White. A white move at A would be suicide, but a move at B is legal, because it takes the last liberty of the marked black stone. After that, Black is not allowed to retake immediately (see p. 20f: The Ko Rule), so Black has to move elsewhere on the board. Then, White can play at A and capture all the black stones. Therefore, the black group never had a chance and was dead in the first place.



Dia. 8



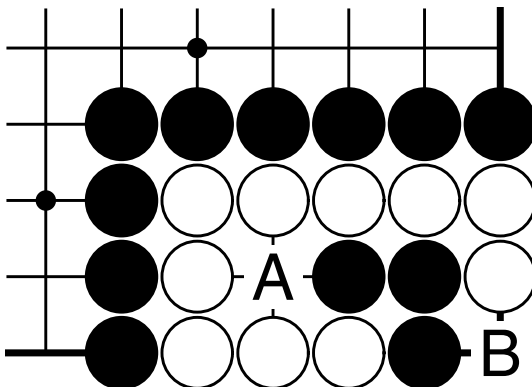
Dia. 9

Dead stones do not need to be explicitly captured, as this would require moves into a player's own territory, thus changing the result to his disadvantage. If the status of dead stones is clear and if these stones are totally surrounded by living enemy stones, as in diagram 9, these stones are taken off the board as prisoners at the end of the game (see p. 22: End and Counting).

What are Dead Stones?

The situation in diagram 10 is an example of „peaceful coexistence“ (Seki). Neither Black nor White want to move at A or B, because either move would leave the player's group with only one liberty, and the opponent would capture all stones with the next move by taking this last liberty. Since neither of the two players wants this, no move is made at all and both groups are considered to be alive. However, neither side scores any points. A and B are neutral.

What is a Seki?



Dia. 10

5. Counting and the End of the Game

The game is over when neither player wants to place another stone. The player who has more points of territory wins the game.

End of the Game

In diagram 11, Black has taken the left half of the board, while White has occupied the right half. Both realize that any additional stones placed into enemy territory will inevitably be captured. Therefore, both players pass and agree that the game is over.

Neutral Points

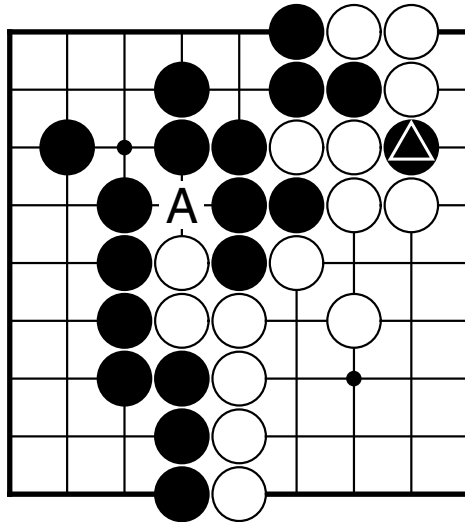
Open intersections which are neither white nor black territory are considered neutral points. They are filled with stones of either color. In diagram 11, A is a neutral point.

Removing Dead Stones

Dead stones, like the marked stone in diagram 11, will now be removed from the board. All stones that cannot be saved are considered dead (see p. 20 f.: Life, Death, and Seki).

Counting

Finally, the score is counted. Black has enclosed 25 intersections, and White has enclosed 23 intersections. White also has the marked black prisoner, which gives White a total of 24 points. Black thus wins the game by one point.



Dia. 11

Les règles de base du jeu de Go

1. Le matériel et le but du jeu

Le Go se joue sur un plateau de 19 lignes par 19 colonnes avec des pierres noires et blanches. Elles sont toujours placées en alternance sur une intersection, en commençant par noir. Le but du jeu est de construire un territoire plus grand que celui de l'autre joueur.

Le plateau; Qu'est-ce que le territoire? Où se trouve le territoire? Qui a gagné la partie? S. 24/25

2. Les libertés et capture des pierres

Les pierres sans liberté sont capturées et retirées du plateau.

Libertés; Chaînes de pierres; Quand des pierres sont-elles capturées? Territoire sous les pierres; La valeur des prisonniers S. 26/27

3. Les coups interdits

La règle du suicide: les coups suicidaires sont interdits.

La règle du Ko: la re-capture d'une pierre qui vient juste de capturer une pierre seule est interdite.

Qu'est-ce qu'un suicide? Capturer crée des libertés; Qu'est-ce qu'un Ko? Qu'est-ce qu'une menace de Ko? S. 28/29

4. La vie, la mort et le Seki

Les groupes de pierres qui ne peuvent plus être capturés sont vivants; les groupes qui peuvent être capturés sont morts.

Deux yeux; Quand un groupe est-il mort? Que sont les pierres mortes? Qu'est-ce qu'un Seki? S. 30/31

5. Fin de partie et décompte

Une partie est terminée lorsqu'aucun des deux joueurs ne veut plus jouer de coup. Celui qui a plus de points que l'autre a gagné la partie.

Fin de partie; Points neutres; Enlever les pierres mortes; Décompte. S. 32

1. Le matériel et le but du jeu

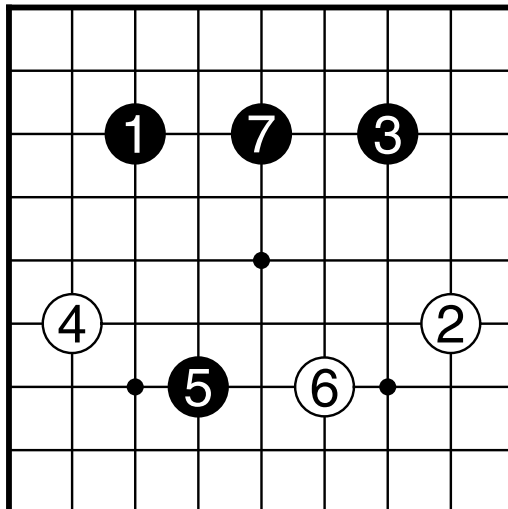
Le Go se joue sur un plateau de 19 lignes par 19 colonnes avec des pierres noires et blanches. Elles sont toujours placées en alternance sur une intersection, en commençant par noir. Le but du jeu est de construire un territoire plus grand que celui de l'autre joueur.

Le plateau

Un plateau de go est habituellement 19x19 (19 lignes pour 19 colonnes); soit 361 intersections, sur lesquelles noir et blanc placent leurs pierres à tour de rôle. Une fois placées; les pierres ne sont pas déplacées. Les débutants jouent généralement sur un plateau 9x9 ou 13x13 afin de simplifier le jeu lors de la phase d'apprentissage. Des pierres de handicap peuvent être placées pour noir sur les points marqués du plateau afin de compenser la différence de niveau.

Qu'est-ce que le territoire?

On crée du territoire en entourant complètement des intersections libres à l'aide de ses pierres. Toutes les autres intersections sont considérées comme neutres. Le diagramme 1



Dia. 1

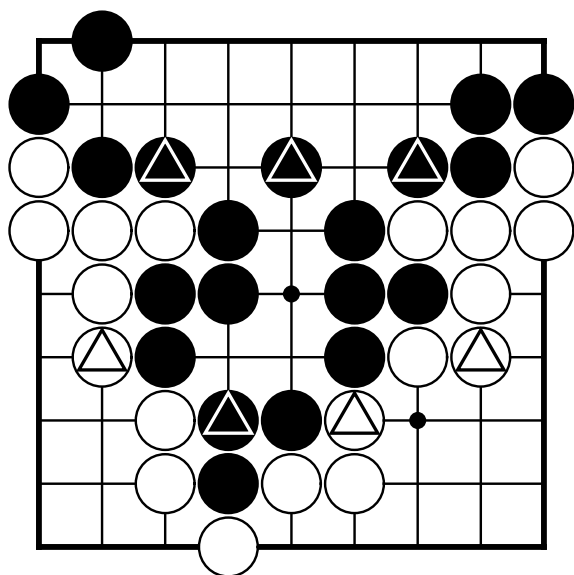
montre les sept premiers coups d'une partie. Avec les coups 1, 3 et 7, noir a commencé à délimiter son territoire sur le bord supérieur du plateau. Les coups blanc 2 et 6 représente une tentative de blanc de créer du territoire dans le coin inférieur droit. Le coup noir 5 a pour but de rendre plus difficile pour blanc de délimiter la zone inférieure avec 4.

Dans le diagramme 2, la même partie est maintenant terminée. Ainsi que cela apparaissait déjà dans le diagramme 1, noir a entouré des intersections libres sur le bord supérieur et y a donc créé un territoire. Blanc a bien créé un territoire dans le coin inférieur droit. Il en a aussi un dans le coin inférieur gauche. Cependant, la zone blanche à cet endroit n'a pas autant grandi que dans le coin inférieur droit, car le coup 5 du diagramme 1 a rendu cela difficile. Noir a également réussi à faire quelques points au centre du plateau.

Dans le diagramme 2, la partie finit en une victoire pour blanc. Noir a délimité 20 intersections libres, blanc 22. Puisque chaque intersection délimitée compte pour 1 point, blanc gagne de 2 points.

Où se trouve le territoire?

Qui a gagné la partie?



Dia. 2

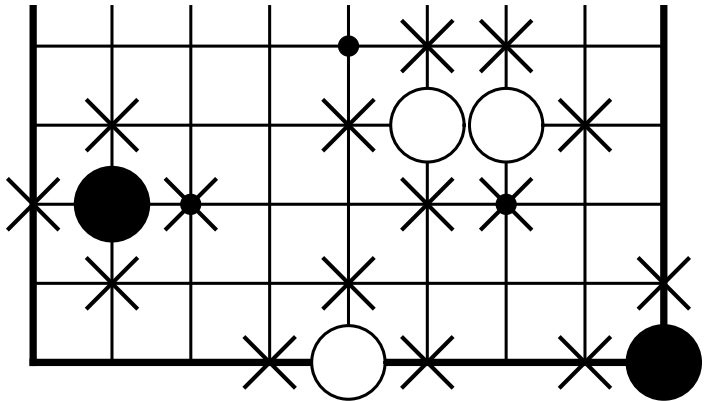
2. Les libertés et capture des pierres

Les pierres sans liberté sont capturées et retirées du plateau.

Libertés

La délimitation de territoires est compliquée par le fait que les pierres peuvent être capturées si on leur enlève toutes leurs libertés. Une liberté est une intersection voisine inoccupée d'une pierre. Les intersections adjacentes en diagonale ne sont pas des libertés. Comme le montre le diagramme 3, la pierre noire de gauche a quatre libertés, la pierre blanche en bas n'en a que trois, et la pierre noire dans le coin n'a que deux libertés.

Dia. 3

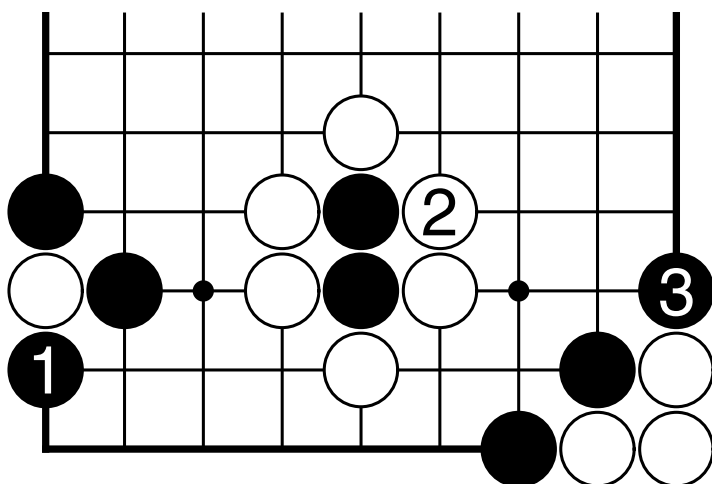


Chaînes de pierres

Plusieurs pierres de même couleur posées sur des intersections adjacentes forment une chaîne aux libertés communes. Ainsi, le nombre de libertés d'une telle chaîne augmente. Les deux pierres blanches du diagramme 3 ont donc ensemble 6 libertés. Ici encore, les pierres diagonalement adjacentes ne forment pas une chaîne aux libertés communes. Les pierres d'une chaîne doivent être reliées par les lignes du plateau.

Si une ou plusieurs pierres sont complètement entourées par des pierres ennemies, elles n'ont plus de libertés et doivent être retirées du plateau. Dans le diagramme 4, noir 1 capture une pierre blanche, car ce coup occupe la dernière des trois libertés de la pierre. Avec le coup 2, blanc capture deux pierres noires en occupant la dernière des six libertés de ces deux pierres. Avec 3, noir capture les trois pierres blanches dans le coin en occupant la dernière des trois libertés de cette chaîne de pierres. Notez que „Plus de pierres, plus de libertés“ ne s'applique pas. Après tout, la pierre blanche capturée sur le bord avait autant de libertés que les trois pierres capturées dans le coin.

Quand des pierres sont-elles capturées?



Dia. 4

Lorsqu'on retire les pierres capturées au diagramme 4, cela crée également des territoires, puisque les intersections libérées par la capture sont entièrement entourées par des pierres d'une même couleur.

Territoire sous les pierres

À la fin d'une partie de Go, chaque intersection délimitée et chaque prisonnier capturé à l'adversaire valent un point. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points au total.

La valeur des prisonniers

3. Les coups interdits

La règle du suicide: les coups suicidaires sont interdits.

La règle du Ko: la re-capture d'une pierre qui vient juste de capturer une pierre seule est interdite.

Qu'est-ce qu'un suicide?

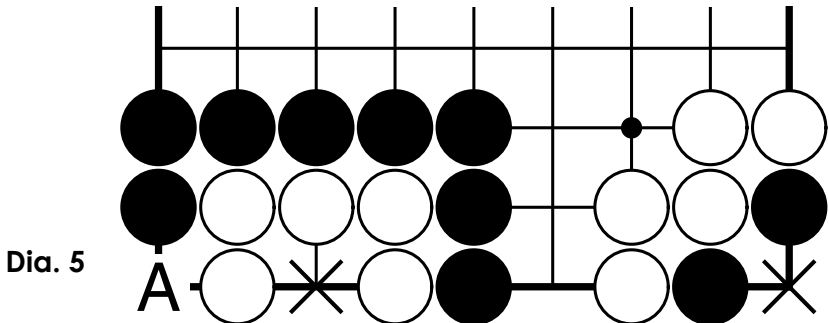
Un suicide est un coup sur une intersection sans liberté. Ces coups sont interdits au go. Dans le diagramme 5, noir n'a donc le droit de jouer sur aucune des deux intersections marquées d'un X. Dans le cas de gauche, une pierre placée en X n'aurait aucune liberté, puisque toutes les intersections voisines sont occupées par des pierres ennemies. Dans le cas de droite, la chaîne de pierres noire n'aurait plus de libertés à cause du coup en X, car elle serait complètement enfermée. Les deux coups sont donc interdits.

Capter crée des libertés

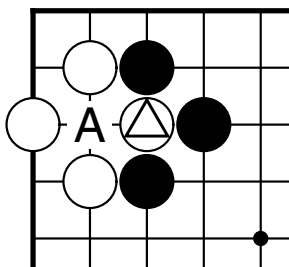
Si, par contre, le point A était occupé par une pierre, qu'elle soit blanche ou noire, alors un coup noir en X ne serait plus interdit, car il retirerait la dernière liberté blanche. Avec ce coup, le groupe blanc serait retiré du plateau, après quoi la pierre noire aurait trois libertés. Un coup sur une intersection où une pierre n'a aucune liberté n'est donc interdit que si elle ne capture pas simultanément des pierres ennemies.

Qu'est-ce qu'un Ko?

La règle du Ko stipule qu'une pierre seule qui vient de capturer une seule pierre adverse ne peut être recapturée immédiatement. Dans le diagramme 6.1,

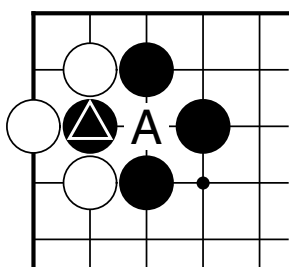


la pierre marquée n'a plus qu'une seule liberté en A et peut donc être capturée. Un coup noir en A n'est donc pas un suicide. Avec ce coup, la pierre blanche perd sa dernière liberté et doit donc être retirée du plateau - le résultat est la position du diagramme 6.2.



Dia. 6.1

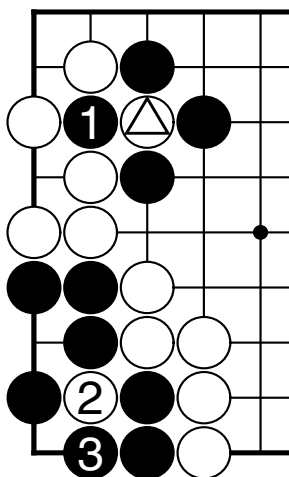
Mais cette position est l'exact inverse de la position du diagramme 6.1. Ainsi, dans le diagramme 6.2, blanc pourrait maintenant capturer une pierre noire en jouant en A, ce qui ramènerait à la situation du diagramme 6.1, etc.



Dia. 6.2

Par conséquent, la règle du Ko interdit de recapturer une pierre seule qui vient de capturer une pierre seule. Cette interdiction ne s'applique pas si une pierre a capturé plusieurs pierres ou si plusieurs pierres ont capturé une seule pierre.

Si noir – comme dans le diagramme 7 – a capturé une seule pierre, alors blanc doit jouer ailleurs. Cependant, blanc peut le faire en 2, de sorte que noir soit obligé de répondre. Après cela, blanc est autorisé à jouer à l'emplacement de la pierre marquée et à capturer la pierre noire 1. Une telle menace permet de respecter la règle du Ko et de malgré tout recapturer une pierre qui a capturé une seule pierre.



Qu'est-ce qu'une menace de Ko?

Dia. 7

4. La vie, la mort et le seki

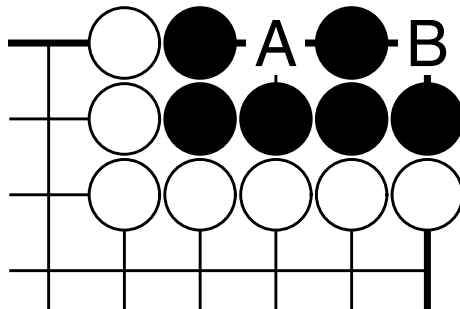
Les groupes de pierres qui ne peuvent plus être capturés sont vivants; les groupes qui peuvent être capturés sont morts.

Deux yeux

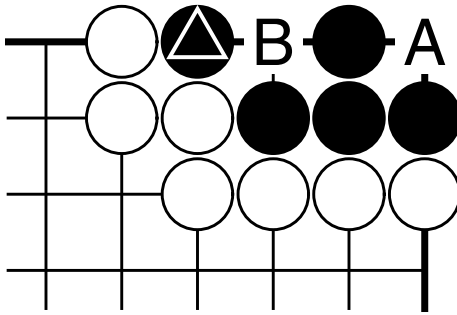
Dans le diagramme 8, blanc ne peut jouer ni en A ni en B, car les deux coups seraient suicidaires, ce qui est interdit (voir p. 28: La règle du suicide). Ainsi, blanc ne peut plus capturer le groupe noir, car il ne peut pas occuper toutes les libertés du groupe. Le groupe noir est complètement enfermé, mais a - comme on dit au go - „deux yeux“ (A et B), et est donc vivant.

Quand un groupe est-il mort?

Le groupe noir du diagramme 9 peut toujours être capturé par blanc. Un coup en A serait toujours du suicide, mais pas en B, car blanc prend la dernière liberté de la pierre marquée. La pierre jouée par blanc ne peut pas être recapturée par noir au coup suivant (voir p. 28 et suiv.: La règle du Ko), donc noir doit jouer ailleurs sur le plateau. Ensuite, blanc peut compter sur A, car ce coup prend la dernière liberté du groupe noir. Le groupe noir est complètement enfermé et peut encore être capturé, il est donc mort.



Dia. 8



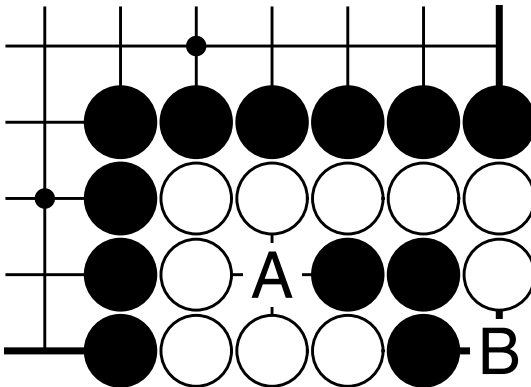
Dia. 9

Les pierres mortes n'ont pas besoin d'être capturées en plus, ce qui nécessiterait que le joueur joue des coups dans son propre territoire. Si le statut des pierres mortes est clair et que ces pierres ne sont entourées que de pierres adverses vivantes - comme dans le diagramme 9 - ces pierres sont retirées du plateau à la fin de la partie et comptées comme des prisonniers (voir p. 32: Fin et décompte).

Que sont les pierres mortes?

La situation dans le diagramme 10 est une sorte de „coexistence pacifique“ (Seki) - ni noir ni blanc ne veut jouer en A ou B, parce qu'il prendrait l'avant-dernière liberté, après quoi l'autre joueur pourrait capturer les pierres en prenant la dernière liberté. Comme ce n'est désirable pour aucun des deux joueurs, aucun coup n'est joué - les deux groupes sont considérés comme vivants. Cependant, dans une telle situation, aucun joueur ne marque de points; A et B sont neutres.

Qu'est-ce qu'un Seki?



Dia. 10

5. Fin de partie et décompte

Une partie est terminée lorsqu'aucun des deux joueurs ne veut plus jouer de coup. Celui qui a plus de points que l'autre a gagné la partie.

Fin de partie

Sur le diagramme 11, noir a délimité la partie gauche du plateau et blanc la droite. Aucun ne pense pouvoir encore jouer dans le territoire de l'autre sans être capturé. Donc les deux passent et sont d'accord pour dire que la partie est terminée.

Points neutres

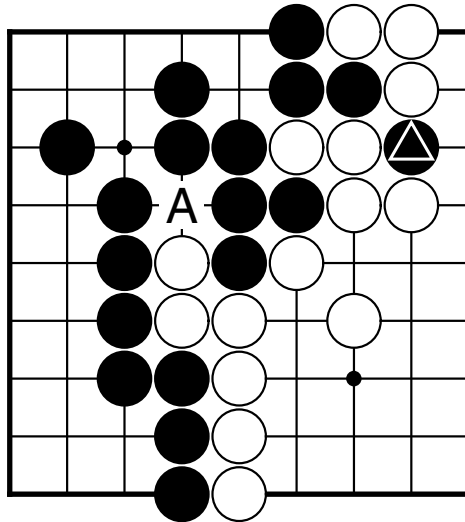
Des pierres sont ensuite placées sur les points neutres du plateau entre les territoires - A dans le diagramme 11.

Enlever les pierres mortes

Les pierres mortes - comme la pierre noire marquée du diagramme 11 - sont maintenant retirées du plateau. Les pierres mortes sont toutes les pierres qui ne sont pas vivantes et ne peuvent plus être sauvées (voir p. 30 et suiv.: La vie, la mort et le Séki).

Décompte

Enfin, il faut compter les points: noir a entouré 25 intersections, blanc en a entouré 23 et capturé une pierre, i.e. il a 24 points. Noir gagne donc la partie d'un point.



Dia. 11

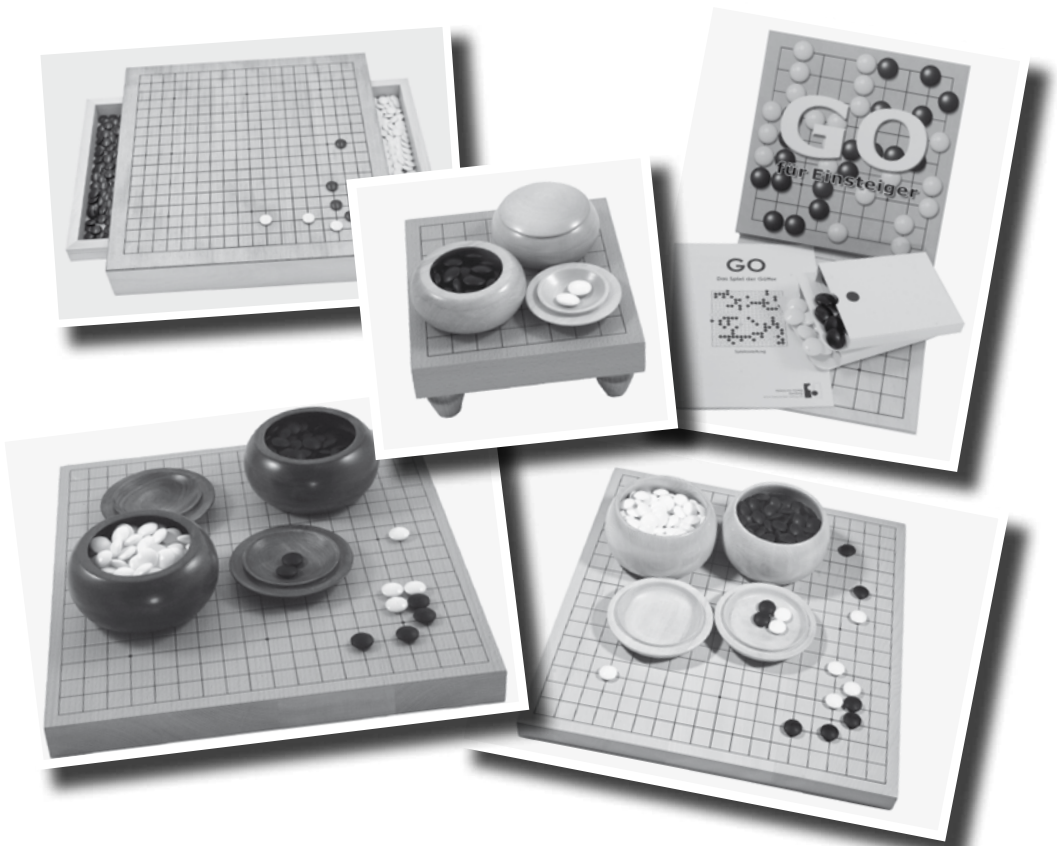


Hebstocker Verlag

Find the beautiful World of Go ...

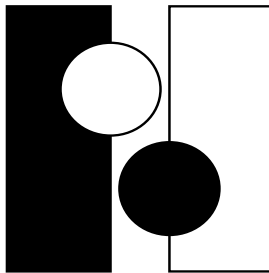


* More than 400 Go related products!



... in Europe's
really big*
and well sorted
Go online shop!

www.go-spiele.de • www.go-games.eu



www.hebsacker-verlag.de

ISBN 978-3-937499-08-6