

3 Techniken

Nach der Vorstellung der Regeln sollen diese jetzt anhand einiger Beispiele näher erläutert werden. Die Erklärungen werden durch Übungsaufgaben ergänzt, so kannst du das Gelernte vertiefen und einige elementare Go-Techniken kennen lernen.

Schlagen von Steinen



Zum Schlagen eines einzelnen Steins oder einer Kette von Steinen ist es notwendig, dass man alle ihre Freiheiten besetzt.

Du erinnerst dich, dass die Freiheiten eines Steins seine durch Linien verbundenen, benachbarten Schnittpunkte sind. Die diagonal benachbarten Schnittpunkte zählen nicht als Freiheiten.

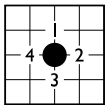


Abb. 1

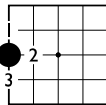


Abb. 2

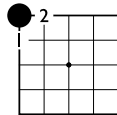


Abb. 3

Abb. 1: Der schwarze Stein in der Mitte des Brettes hat vier Freiheiten.

Abb. 2: Dieser Stein am Rand hat nur drei Freiheiten.

Abb. 3: Dieser Stein in der Ecke hat nur zwei Freiheiten.

Atari

Hat ein einzelner Stein oder haben mehrere zusammengehörende Steine nur noch eine Freiheit, stehen sie – wie man im Go sagt – auf Atari.

Einige Beispiele:

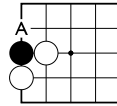


Abb. 4a

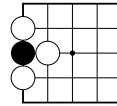


Abb. 4b

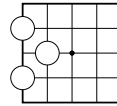


Abb. 4c

Abb. 4a: Der schwarze Stein steht auf Atari, er hat nur noch eine Freiheit auf A. Weiß ist am Zug.

Abb. 4b: Weiß besetzt die letzte Freiheit des schwarzen Steins und schlägt ihn. Weiß darf den geschlagenen Stein vom Brett nehmen.

Abb. 4c: Weiß hat den geschlagenen Stein vom Brett genommen.

Wir zeigen jetzt nicht mehr bei den geschlagenen Steinen, dass sie bis zum Spielende in einer Schale gesammelt werden – das weißt du ja.

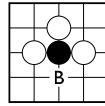


Abb. 5a

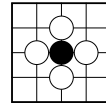


Abb. 5b

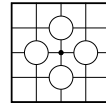


Abb. 5c

Abb. 5a: Weiß ist am Zug. Schwarz hat nur noch die Freiheit B.

Abb. 5b: Weiß nimmt dem schwarzen Stein die letzte Freiheit und ...

Abb. 5c: ... beendet den Zug, indem er den Stein vom Brett nimmt.

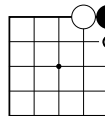


Abb. 6a

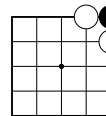


Abb. 6b

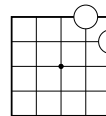


Abb. 6c

Abb. 6a: Der schwarze Stein in der Ecke steht auf Atari und hat nur noch die Freiheit C.

Abb. 6b: Weiß nimmt dem schwarzen Stein wieder die letzte Freiheit ...

Abb. 6c: ... und nimmt den geschlagenen Stein vom Brett.

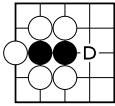


Abb. 7a

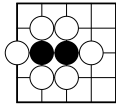


Abb. 7b

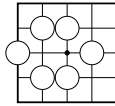


Abb. 7c

Abb. 7a: Weiß kann zwei Steine schlagen, wenn er den Punkt D besetzt.

Abb. 7b: Weiß schlägt zwei schwarze Steine und ...

Abb. 7c: ...nimmt die beiden Steine vom Brett.

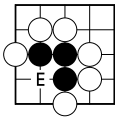


Abb. 8a

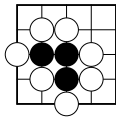


Abb. 8b

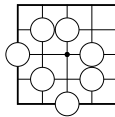


Abb. 8c

Abb. 8a: Drei schwarze Steine stehen auf Atari. Weiß kann die Steine schlagen, wenn er auf E setzt.

Abb. 8b: Weiß nimmt den drei schwarzen Steinen die letzte Freiheit und ...

Abb. 8c: ... nimmt die geschlagenen Steine vom Brett.

Jeder Spieler bewahrt die Steine, die er geschlagen hat, bis zum Spielende auf, da jeder geschlagene Stein in der Endabrechnung als ein Punkt zählt.

Ketten



Wenn mehrere Steine derselben Farbe auf benachbarten Schnittpunkten stehen, also durch Linien verbunden sind, gehören sie zusammen. Sie bilden eine Einheit.

Im Go nennt man mehrere zusammengehörende Steine Ketten. Bei einer Kette betrachtet man nicht mehr die Freiheiten eines einzelnen Steins in der Kette, sondern alle Freiheiten, die die Steine einer Kette zusammen haben.

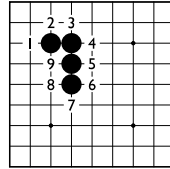


Abb. 9

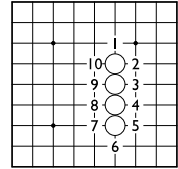


Abb. 10

Abb. 9: Die vier schwarzen Steine haben neun Freiheiten.

Abb. 10: Die vier weißen Steine haben zehn Freiheiten. Die vier schwarzen und die vier weißen Steine bilden jeweils eine Kette.

Damit eine solche Kette geschlagen werden kann, müssen alle ihre Freiheiten besetzt werden. Es ist nicht möglich, einen einzelnen Stein aus einer Kette herauszuschlagen!

Stehen Steine auf Atari, kannst du überlegen, ob du die Anzahl der Freiheiten durch zusätzliche Steine erhöhen möchtest, so dass sie nicht so leicht geschlagen werden können.

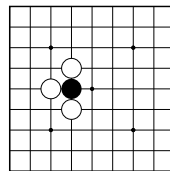


Abb. 11

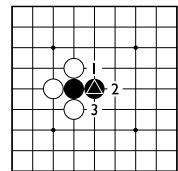


Abb. 12

Abb. 11: Ein einzelner schwarzer Stein steht auf Atari, hat also nur noch eine Freiheit. Wenn Schwarz noch einen weiteren Stein dazusetzt wie in Abb. 12, bilden die beiden schwarzen Steine eine Kette, die drei Freiheiten hat. Man sagt auch, dass Schwarz seine Steine *streckt*. Für Weiß wird es jetzt deutlich schwieriger, die schwarzen Steine zu fangen.

In den folgenden Beispielen und Abbildungen werden wir die Züge mit Zahlen darstellen. Wenn wir zum Beispiel von ❶ sprechen, heißt das, dass Schwarz den ersten Zug in einer Abbildung gemacht hat. ❷ heißt dementsprechend, dass Weiß den zweiten Zug gemacht hat usw. So kannst du recht leicht nachvollziehen, in welcher Reihenfolge die Züge gespielt wurden.

Doppel-Atari

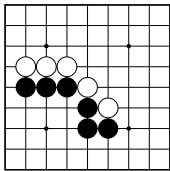


Abb. 13

Abb. 13: Weiß hat eine Kette und zwei einzelne Steine auf dem Brett stehen. Schwarz ist am Zug.

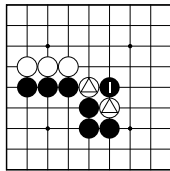


Abb. 14

Abb. 14: Schwarz hat ❶ gespielt. Jetzt wird es für Weiß schwierig. Seine beiden einzelnen Steine haben nun noch je eine Freiheit, das heißt, sie stehen beide auf Atari. Eine solche Situation nennt man Doppel-Atari. Egal wie Weiß antwortet, einen der beiden Steine kann Schwarz schlagen.

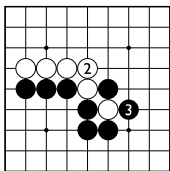


Abb. 15

Abb. 15: Du siehst, dass Weiß einen Stein mit ❷ mit seiner Kette verbunden hat, aber Schwarz kann den anderen weißen Stein mit ❸ schlagen.

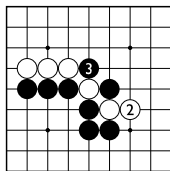


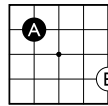
Abb. 16

Abb. 16: Die Alternative: Weiß möchte den anderen einzelnen Stein retten und streckt mit ❷, um sich zusätzliche Freiheiten zu verschaffen. Doch dann kann Schwarz den anderen weißen Stein mit ❸ schlagen. Ganz allgemein sollte man versuchen, dem Gegner nicht zu ermöglichen, Steine mit einem Doppel-Atari zu bedrohen.

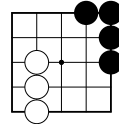
Es wird Zeit, dass du ein wenig übst. Auf den folgenden Seiten haben wir einige Übungsaufgaben zusammengestellt. Manche werden leicht für dich sein, aber ein paar knifflige sind auch dabei.

Übungen zu „Freiheiten und Atari“

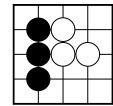
Die Lösungen zu diesen Aufgaben findest du auf Seite 16.



Übung 1



Übung 2

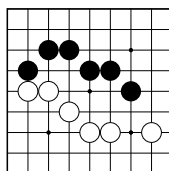


Übung 3

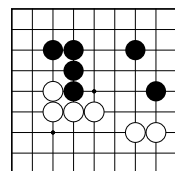
Übung 1: Wie viele Freiheiten hat A, wie viele hat B?

Übung 2: Wie viele Freiheiten hat die weiße Kette, wie viele die schwarze Kette?

Übung 3: Wie viele Freiheiten hat die weiße Kette, wie viele die schwarze Kette?



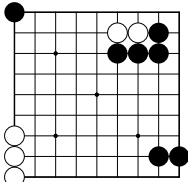
Übung 4



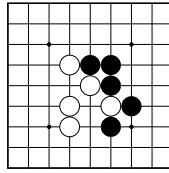
Übung 5

Übung 4: Es stehen mehrere schwarze und weiße Steine auf dem Brett. Wie viele Ketten haben Schwarz und Weiß jeweils? Auch einzelne Steine zählen als Kette.

Übung 5: Wie viele Freiheiten haben die einzelnen schwarzen und weißen Ketten?



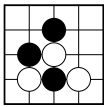
Übung 6



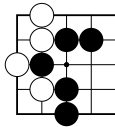
Übung 7

Übung 6: Hier wird es etwas schwieriger. Versuche zu zählen, wie viele Freiheiten die schwarzen und weißen Steine und Ketten jeweils haben.

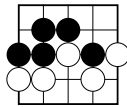
Übung 7: Hier sollst du den Zug finden, mit dem Schwarz einen einzelnen weißen Stein schlagen kann.



Übung 8



Übung 9

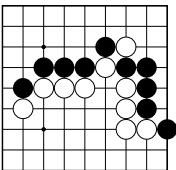


Übung 10

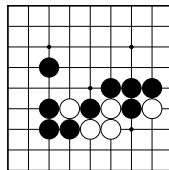
Übung 8: Wie kann Schwarz einen weißen Stein schlagen?

Übung 9: Weiß ist am Zug und soll einen schwarzen Stein schlagen.

Übung 10: Schwarz ist am Zug und soll einen weißen Stein schlagen.

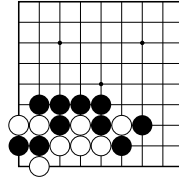


Übung 11

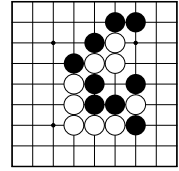


Übung 12

Übung 11 und 12: Mit welchem Zug kann Schwarz einen weißen Stein schlagen?



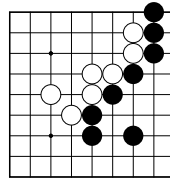
Übung 13



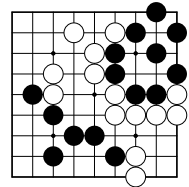
Übung 14

Übung 13: Wo kann Weiß schwarze Steine schlagen?

Übung 14: Wo kann Weiß Schwarz schlagen?



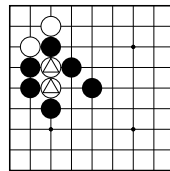
Übung 15



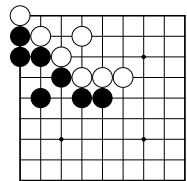
Übung 16

Übung 15: Weiß zieht und stellt zwei schwarze Steine auf Doppel-Atari.

Übung 16: Wieder fängt Weiß nach einem Doppel-Atari schwarze Steine.



Übung 17

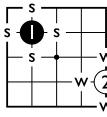


Übung 18

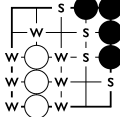
Übung 17: Weiß ist am Zug. Die beiden markierten weißen Steine haben nur noch eine Freiheit. Wie kann Weiß trotzdem verhindern, dass Schwarz die beiden Steine schlagen kann?

Übung 18: Schwarz ist am Zug und kann einen weißen Stein schlagen.

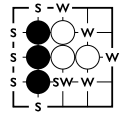
Lösungen zu „Freiheiten und Atari“



Lösung 1



Lösung 2

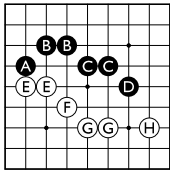


Lösung 3

Lösung 1: Der schwarze Stein A hat vier Freiheiten. Der weiße Stein B hat nur drei Freiheiten.

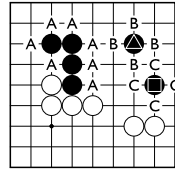
Lösung 2: Die weiße Kette hat sieben Freiheiten, die schwarze Kette hat vier Freiheiten.

Lösung 3: Die schwarze Kette hat sechs Freiheiten, die weiße Kette hat fünf Freiheiten. Der mit „sw“ markierte Punkt ist dabei eine gemeinsame Freiheit sowohl der schwarzen als auch der weißen Kette.

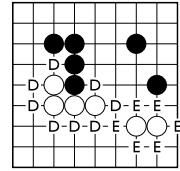


Lösung 4

Lösung 4: Wir haben zusammengehörige Steine mit gleichen Buchstaben markiert. Bei den Steinen A und D handelt es sich um zwei einzelne schwarze Steine, bei den mit B und C markierten Steinen handelt es sich jeweils um eine Kette aus zwei schwarzen Steinen. Die beiden Ketten und die einzelnen Steine sind nicht miteinander verbunden. Es gibt also vier schwarze Ketten auf dem Brett. Weiß hat ebenfalls vier Ketten. Bei den Steinen F und H handelt es sich um einzelne weiße Steine, bei den mit E und G markierten Steinen handelt es sich um zwei weiße Ketten, die jeweils aus zwei Steinen bestehen.



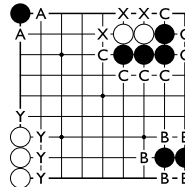
Lösung 5a



Lösung 5b

Lösung 5a: Wir betrachten erst einmal die schwarzen Steine. Die Kette aus vier schwarzen Steinen hat sieben Freiheiten (mit A markiert). Der mit einem Dreieck markierte schwarze Stein hat vier (mit B gekennzeichnete) Freiheiten, ebenso wie der mit einem Viereck markierte schwarze Stein (vier Freiheiten, mit C gekennzeichnet).

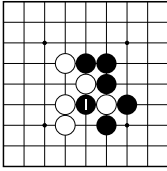
Lösung 5b: Die Kette aus vier weißen Steinen hat acht Freiheiten (mit D markiert), und die Kette aus zwei Steinen hat sechs Freiheiten (mit E markiert).



Lösung 6

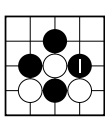
Lösung 6: Die jeweiligen Freiheiten sind markiert. Der einzelne schwarze Stein hat zwei Freiheiten (A). Die Kette aus zwei schwarzen Steinen hat fünf Freiheiten (B) und die Kette aus vier schwarzen Steinen hat sieben Freiheiten (C). Die Kette aus zwei weißen Steinen hat drei Freiheiten (X). Die Kette aus drei weißen Steinen hat vier Freiheiten (Y).

Du siehst, dass sich Steine und Ketten, die sich berühren – wie die Ketten aus zwei weißen und vier schwarzen Steinen – gegenseitig Freiheiten wegnehmen.

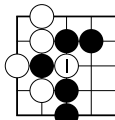


Lösung 7

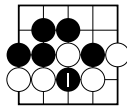
Lösung 7: Nur mit dem Zug ① kann Schwarz einen einzelnen weißen Stein schlagen.



Lösung 8



Lösung 9

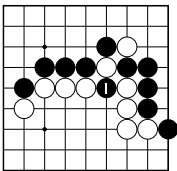


Lösung 10

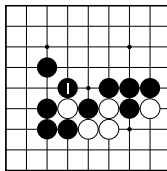
Lösung 8: Mit ① schlägt Schwarz einen einzelnen weißen Stein.

Lösung 9: Mit ① schlägt Weiß einen einzelnen schwarzen Stein.

Lösung 10: Mit ① schlägt Schwarz einen weißen Stein.

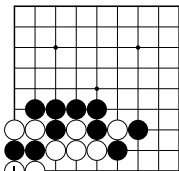


Lösung 11

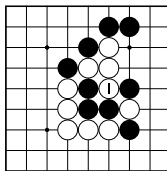


Lösung 12

Lösung 11 und 12: Schwarz schlägt in beiden Abbildungen mit dem Zug ① jeweils einen einzelnen weißen Stein.

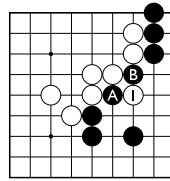


Lösung 13

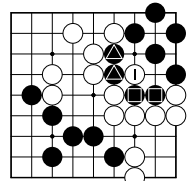


Lösung 14

Lösung 13 und 14: Weiß kann mit dem Zug ① jeweils schwarze Steine schlagen.



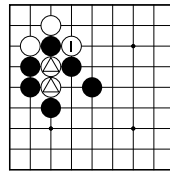
Lösung 15



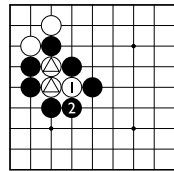
Lösung 16

Lösung 15: ① ist der richtige Zug, der die beiden Steine A und B auf Atari setzt.

Lösung 16: ① setzt jeweils zwei gleich markierte schwarze Steine auf Atari. Schwarz kann nur eine der beiden Ketten retten, indem er seine Steine verbindet.



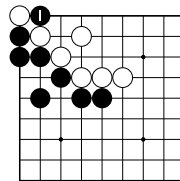
Lösung 17a



Lösung 17b

Lösung 17a: Mit ① schlägt Weiß einen schwarzen Stein und rettet seine beiden markierten Steine.

Lösung 17b: Wenn Weiß versucht, mit ① zu fliehen, gelingt das nicht. Schwarz spielt ② und schlägt drei weiße Steine.



Lösung 18

Lösung 18: Mit ① kann Schwarz den einzelnen weißen Stein in der Ecke schlagen (wichtig: in der Ecke haben Steine nur zwei Freiheiten).

Verbotene Züge



Ein Stein darf nicht so gesetzt werden, dass er keine Freiheiten mehr hat, es sei denn, er schlägt mit diesem Zug gleichzeitig Steine der anderen Farbe.

Auch hierzu im Folgenden ein paar Beispiele:

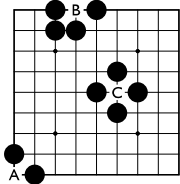


Abb. 1

Abb. 1: Du siehst drei Situationen. Die Frage lautet nun: Darf Weiß auf die mit A, B und C markierten Punkte setzen? Antwort: Nein, Weiß darf diese Punkte nicht besetzen, weil ein Stein auf den Punkten A, B und C keine Freiheiten hätte. Es ist verboten, Steine so zu setzen, dass sie keine Freiheiten mehr haben.

Wie sieht es in Abb. 2 aus? Darf Weiß die Punkte A, B oder C besetzen?

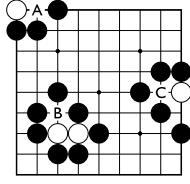


Abb. 2

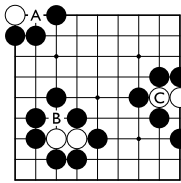


Abb. 3

Abb. 3: Die Punkte A und B darf Weiß nicht besetzen, weil danach ein weißer Stein bzw. eine weiße Kette keine Freiheiten mehr hätte. Auf den Punkt C darf Weiß aber setzen, weil die beiden weißen Steine dort nach dem Zug noch eine Freiheit haben.

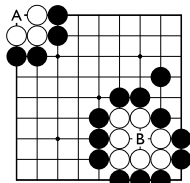


Abb. 4

Abb. 4: Darf Schwarz auf die Punkte A oder B setzen? Zuerst einmal sieht es so aus, als dürfe Schwarz weder auf A noch auf B setzen, weil ein schwarzer Stein dort keine Freiheiten

mehr hätte. Doch die Situation ist grundlegend anders als in den vorherigen Abbildungen, weil die weißen Ketten in Abb. 4 nur noch eine Freiheit haben. Du erinnerst dich, dass Steine, die nur noch eine Freiheit haben, geschlagen werden können. Die weißen Steine stehen auf Atari.

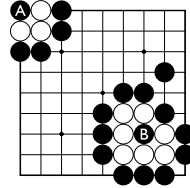


Abb. 5a

Abb. 5a: Wenn Schwarz auf A oder B setzt, kann er alle weißen Steine schlagen.

Abb. 5b: Der Zug auf A oder B ist erst dann beendet, wenn die geschlagenen Steine vom Brett genommen worden sind. Nach dem Herausnehmen der geschlagenen Steine hat der schwarze Stein auf A zwei Freiheiten und der Stein B vier Freiheiten. Darum ist das Setzen auf A oder B in Abb. 4 für Schwarz erlaubt.

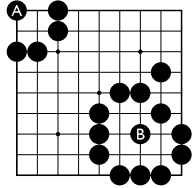


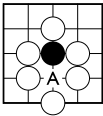
Abb. 5b

WIE JETZT? WAS JETZT?
HALTEVERBOT??

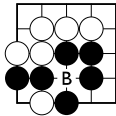


Übungen zu „Verbotene Züge“

Die Lösungen findest du auf Seite 20.



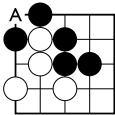
Übung 1



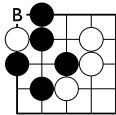
Übung 2

Übung 1: Darf Schwarz auf A setzen?

Übung 2: Darf Weiß auf B setzen?



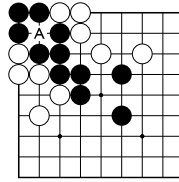
Übung 3



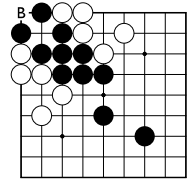
Übung 4

Übung 3: Darf Weiß auf den Punkt A setzen?

Übung 4: Darf Weiß auf B setzen?

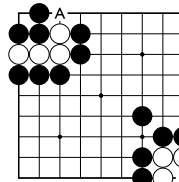


Übung 9

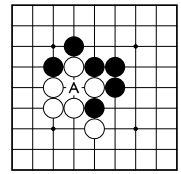


Übung 10

Übung 9 und 10: Darf Weiß auf den Punkt A bzw. B setzen?



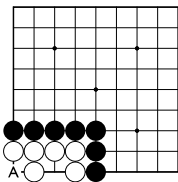
Übung 11



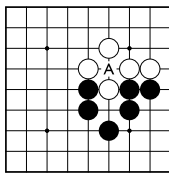
Übung 12

Übung 11: Darf Weiß auf A bzw. B setzen?

Übung 12: Darf Schwarz auf A setzen?



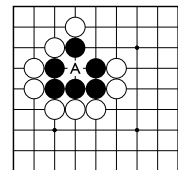
Übung 5



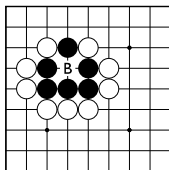
Übung 6

Übung 5: Darf Schwarz auf A setzen?

Übung 6: Darf Weiß den Punkt A besetzen?

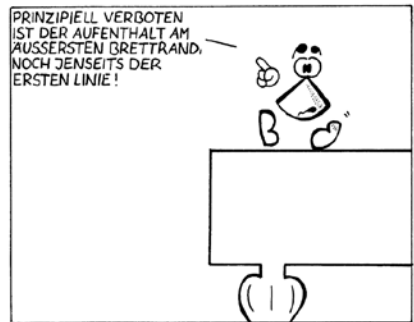


Übung 7

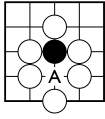


Übung 8

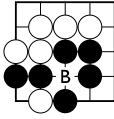
Übung 7 und 8: Darf Weiß in den Abbildungen auf den Punkt A bzw. B setzen?



Lösungen zu „Verbotene Züge“



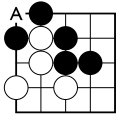
Lösung 1



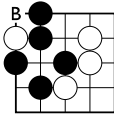
Lösung 2

Lösung 1: Schwarz darf nicht auf A setzen. Die beiden schwarzen Steine haben keine Freiheiten (und es werden keine weißen Steine geschlagen).

Lösung 2: Weiß darf nicht auf B setzen. Der weiße Stein hat dort keine Freiheiten (und es werden keine schwarzen Steine geschlagen).



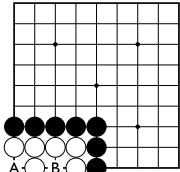
Lösung 3



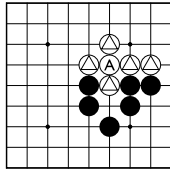
Lösung 4

Lösung 3: Weiß darf nicht auf A setzen.

Lösung 4: Weiß darf nicht auf B setzen.



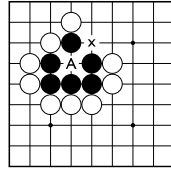
Lösung 5



Lösung 6

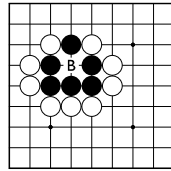
Lösung 5: Schwarz darf nicht auf A setzen. Der schwarze Stein hätte keine Freiheiten. Ein Zug auf A wäre nur erlaubt, wenn gleichzeitig weiße Steine geschlagen würden. Doch die weißen Steine haben noch eine Freiheit im Punkt B.

Lösung 6: Weiß darf den Punkt A besetzen, er verbindet damit alle seine markierten Steine zu einer Kette. Die Kette hat sieben Freiheiten.

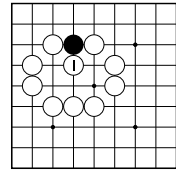


Lösung 7

Lösung 7: Weiß darf nicht auf den Punkt A setzen. Ein weißer Stein hätte auf diesem Punkt keine Freiheiten mehr. Das wäre nur erlaubt, wenn Weiß mit diesem Zug gleichzeitig schwarze Steine schlagen würde. Doch das kann Weiß nicht, denn sowohl die schwarze Kette, als auch der einzelne schwarze Stein haben noch eine Freiheit auf x.



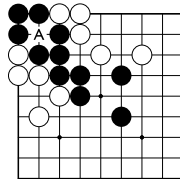
Lösung 8a



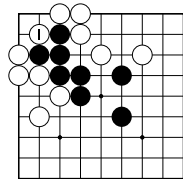
Lösung 8b

Lösung 8a: Weiß darf auf den Punkt B setzen, weil dieser Punkt die letzte Freiheit der schwarzen Kette ist.

Lösung 8b: Hier siehst du das Ergebnis. ① schlägt die schwarze Kette, und nach dem Herausnehmen der geschlagenen Steine hat der Stein ① wieder Freiheiten. Der Zug ist also erlaubt.



Lösung 9a



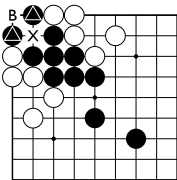
Lösung 9b

Lösung 9a: Ja, Weiß darf auf den Punkt A setzen.

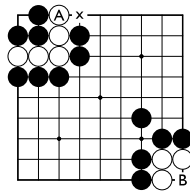
Lösung 9b: Die Lösung zeigt dir, dass ① drei schwarze Steine schlägt.



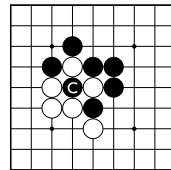
Bild 6: Ein Go-Anfängerkurs mit 9x9-Brettern



Lösung 10



Lösung 11



Lösung 12

Lösung 10: Weiß darf nicht auf den Punkt B setzen, weil ein weißer Stein dort keine Freiheiten hätte. Weiß dürfte dort nur setzen, wenn er einen Stein schlagen könnte. Doch die beiden markierten schwarzen Steine haben mit B und X jeweils zwei Freiheiten.

Lösung 11: Weiß darf auf den Punkt A setzen, weil er nach dem Zug noch eine Freiheit hat (mit x markiert). Auf B darf Weiß nicht setzen. Nach einem Zug auf B hätten die weißen Steine keine Freiheiten mehr.

Lösung 12: Schwarz darf auf den Punkt C setzen. Er kann mit einem Zug auf C zwei einzelne weiße Steine gleichzeitig schlagen. Nach dem Herausnehmen der geschlagenen weißen Steine hat der schwarze Stein C wieder zwei Freiheiten. Darum ist der Zug erlaubt.