

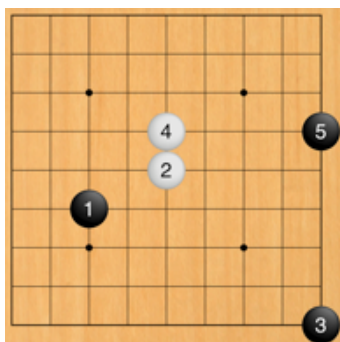
Go

Go ist ein Spiel, das ca. 2500 Jahre alt ist (einige Quellen sprechen von 4000 Jahren) und aus einem Gebiet im heutigen China kommt. Es wird sehr häufig in fernöstlichen Ländern (China, Japan, Korea) gespielt. Es gibt weltweit über 60 Millionen Go-Spieler und -Spielerinnen. Go ist zum Spielen mindestens so komplex wie Schach, von den Regeln her aber sehr einfach.

Diese Kurzeinführung fasst nur die einfachsten Regeln zusammen. Etwas ausführlichere Spielregeln findet man z.B. beim deutschen GO-Bund (<http://www.dgob.de/regeln/>) oder beim Schweizerischen GO-Verband in englisch (http://www.swissgo.org/jap_rules.html).



Spielmaterial und Spielzüge



Go wird auf einem Brett mit einem Liniengitter gespielt. Es kann auf allen Quadraten mit ungerader Linienanzahl von 5x5 bis 19x19 (offizielles Turnierbrett) gespielt werden.

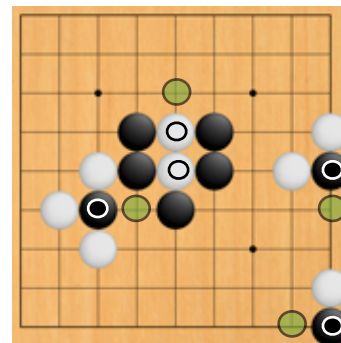
Die Spielenden legen abwechselnd einen Stein auf einen leeren Schnittpunkt auf dem Brett. Schwarz beginnt. (siehe Steine 1 - 5). Jeder Spieler darf jederzeit, anstatt einen Stein zu setzen, passen.

Steine bleiben immer liegen, wo sie gespielt wurden. Sie werden nie verschoben oder weggenommen (Ausnahme: gefangene Steine werden vom Brett entfernt).

Ein leerer Punkt der mit einem Stein durch eine Linie verbunden ist heisst *Freiheit*. Durch eine Linie verbundene Steine bilden eine Kette. Freiheiten für einen Stein der Kette, gelten für die ganze Kette. Jeder Stein auf dem Brett muss mindestens 1 Freiheit haben (bzw. in einer Kette sein, die mindestens 1 Freiheit hat). Steine ohne Freiheit werden nach Beendigung des Zuges vom Brett genommen.

Die mit Kreisen markierten Steine haben jeweils nur noch 1 Freiheit (grüne Punkte) und könnten im nächsten Zug vom Gegner geschlagen werden. Solche Steine sind *Atari* (bedroht), was man allerdings nicht ansagen muss.

Mit jedem Stein, den man schlägt erhält man in der Endabrechnung 2 Punkte! Einen für den gefangenen Stein und einen für den leeren Platz (sofern man das Gebiet bis zum Ende halten kann).

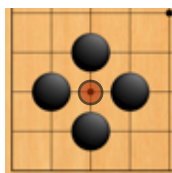


Spielende

Das Spiel endet, wenn beide Spieler direkt nacheinander passen. Gewonnen hat, wer mehr Gebiet (=leere, vollständig von der eigenen Farbe und ggf. dem Rand umschlossene Punkte) hat. Zu den umschlossenen Punkten werden gefangenen Steine des Gegners dazugezählt.

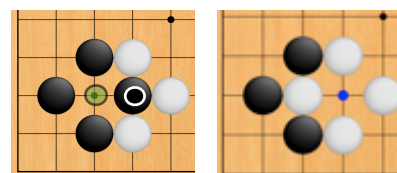
Steine die nicht zu einer lebenden Gruppe gehören werden vom Brett genommen und zu den Gefangenen gelegt. Eine Gruppe gilt als lebend, wenn sie mindestens 2 Gebietspunkte umschliesst (*Augen*), die vom Gegner unter keinen Umständen mehr gefüllt werden können.

Verbotener Zug



Im linken Bild darf Weiss nicht auf den roten Punkt setzen. Sein Stein hätte keine Freiheit und kann demnach nicht „leben“.

Aber: Im rechten Bild darf Weiss auf den grünen Punkt setzen. Er nimmt mit dem Setzen dem markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit. Damit wird dieser



markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit. Damit wird dieser

Stein geschlagen und vom Brett entfernt. Das gibt dem schlagenden weissen Stein die Freiheit, die er braucht um zu leben (Bild ganz rechts).

Die Situation in den 2 Bildern rechts zeigt auch den 2. verbotenen Zug: Wenn ein Stein *einen* anderen Stein geschlagen hat, darf der schlagende Stein nicht im nächsten Zug zurückgeschlagen werden. Diese *KO* genannte Regel verhindert Wiederholungen.

Atari GO

Eine einfache GO-Variante ist Atari-GO. Wer zuerst 2 Punkte macht hat gewonnen. Mit anderen Worten, wer dem Gegner mindestens einen Stein schlagen kann hat die Partie gewonnen.

Nigiri

Bei gleich starken Gegnern wird ausgelost wer beginnt (japanischer Begriff *nigiri*). Die übliche Art beim GO-Spiel geht so: Der eine Spieler nimmt einige Steine verdeckt in die Hand. Die andere Spielerin versucht gerade oder ungerade richtig zu raten in dem sie 1 oder 2 Steine aufs Brett legt. Hat sie richtig geraten, erhält sie Schwarz und beginnt. Andernfalls erhält sie Weiss und der Gegner beginnt.

Spielstärke

Den 1. Stein zu setzen ist ein kleiner Vorteil, den man dem schwächeren Spieler, der schwächeren Spielerin gewährt. Einige (auf 19x19 Brett bis 9) schwarze Vorgabesteine auf die markieren Punkte gesetzt, gleicht einen Stärkeunterschied aus. Bei Vorgabesteinen setzt Weiss den 1. Stein. Bei einer Partie mit gleich starken Spielenden, erhält Weiss — auf dem 19x19 Brett — 6.5 Punkte Vorsprung (Komi). Dies gleicht den Vorteil für das Beginnen aus. Bei kleineren Brettern erhält Weiss $\frac{1}{2}$ Punkt Komi. Damit wird ein Unentschieden verhindert.

Respekt, Höflichkeit

Höflichkeit und Respekt sind im GO-Spiel wichtig. Man wünscht sich vor der Partie gegenseitig ein gutes Spiel und bedankt sich nach dem Spiel. Wer gewonnen hat, überlässt dem Gegner, der Gegnerin bei der nächsten Partie Schwarz. Wer mehrfach gewonnen hat, gewährt Vorgabesteine.

Links

Schweizerischer GO-Verband: www.swissgo.org

Deutscher GO-Bund: www.dgob.de

Sensei's GO-Seite (english , français) senseis.xmp.net

Euro-Kids GO-Seite www.euro-go-kids.eu/deutschland-schweiz/

Online-Spiel Seiten mit Rätseln und Spielmöglichkeiten:

www.brettspielnetz.de

www.dragongoserver.net

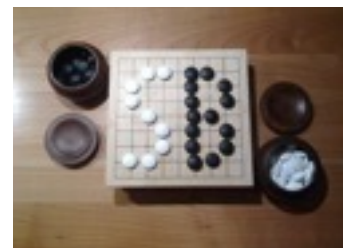
online-go.com

www.gokgs.com

GO-Programme

Es gibt unzählige Programme zum GO spielen für PC, Tablets und Handys. Eine Übersicht findest Du auf senseis.xmp.net/?GoPlayingPrograms oder in den App-Stores.

Stefan Berner



GO
Kommunikator

stefan@stefanberner.ch

www.stefanberner.ch/go