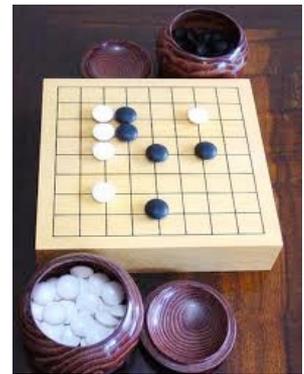


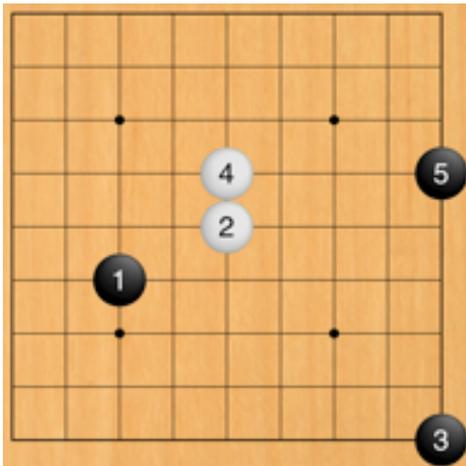
Atari-Go

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.

Wir stellen hier *Atari-Go* vor. Es ist eine vereinfachte Variante des Go-Spiels mit nur 2 Regeln.



Spielmaterial und Spielzüge



Atari-Go wird auf einem Brett mit einem Liniengitter gespielt. Es können 9x9, 11x11 oder 13x13 Linien sein.

Die Spielenden legen abwechselnd einen Stein auf einen leeren Schnittpunkt auf dem Brett. Schwarz beginnt.

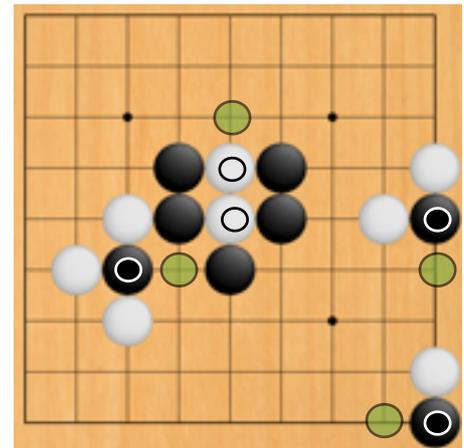
Steine bleiben immer liegen, wo sie gespielt wurden. Sie werden nie verschoben oder weggenommen (Ausnahme: gefangene Steine werden vom Brett entfernt).

Ziel

Gewonnen hat, wer zuerst einen oder mehrere Steine des Gegners einschliessen und damit fangen kann.

Die grünen Punkte markieren jeweils die letzte „Freiheit“ eines Steins oder der Gruppe. Die mit einem Kreis markierten Steine können alle vom Gegner im nächsten Zug (durch setzen auf diese letzte „Freiheit“) gefangen werden (siehe auch unten: *Fangen*).

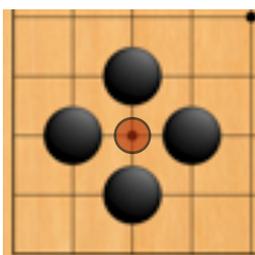
Man sagt diese Steine sind *Atari*. Daher der Name des Spiels: *Atari-Go*. Eingeschlossene Steine werden sofort vom Feld entfernt.



Variante:

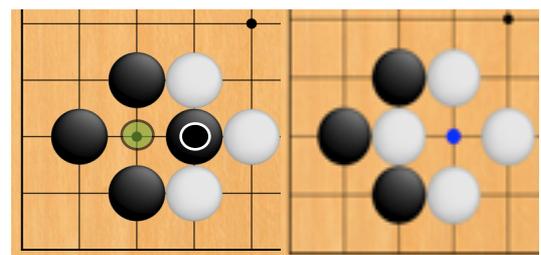
Wer schon einige Partien gespielt hat, kann zu einer interessanteren Variante übergehen: Es wird gespielt, bis keine Steine mehr genommen werden können. Gewonnen hat, wer insgesamt mehr Steine des Gegners gefangen hat. Zum richtigen GO ist es dann nur noch ein kleiner Schritt.

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

Fangen

Die genaue Definition lautet: Ein Stein oder eine durch Linien verbundene Gruppe von Steinen ist gefangen, wenn er oder sie keine Freiheit mehr hat. Freiheiten sind unbesetzte Punkte, die durch eine Linie mit dem Stein / der Gruppe verbunden sind.

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.

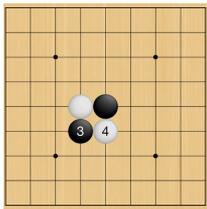
Spielstärke

Den 1. Stein zu setzen ist ein kleiner Vorteil, den man dem schwächeren Spieler, der schwächeren Spielerin gewährt. Durch 2, 3 oder 4 schwarze Vorgabesteine auf den markieren Punkten, kann ein Stärkeunterschied zusätzlich ausgeglichen werden. Bei Vorgabesteinen setzt Weiss den 1. Stein.

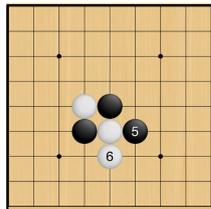
Respekt, Höflichkeit

Höflichkeit und Respekt sind im GO-Spiel wichtig. Man wünscht sich vorher 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.

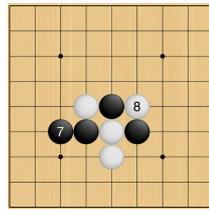
Eine Beispielpartie Atari-GO



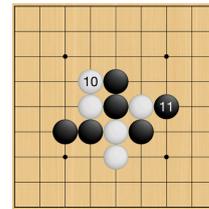
Die 4 ersten Steine sind gespielt.



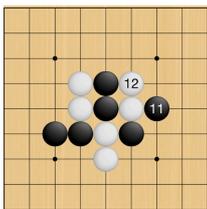
5 setzt Weiss das 1. Mal Atari. 6 rettet den Stein



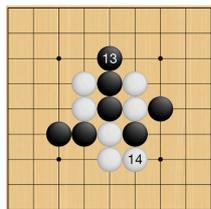
Jetzt lanciert Weiss seinen 1. Angriff.



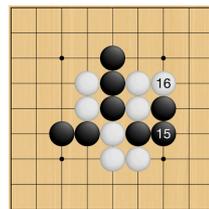
Schwarz hat sich gerettet und greift mit 11 wieder an.



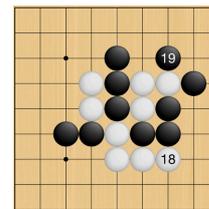
12 rettet den weissen Stein und setzt 2 Schwarze Atari.



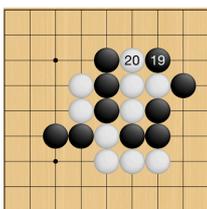
13 rettet die 2, Schwarzen. Weiss greift weiter an.



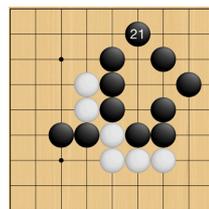
15 ist der Gewinner Zug. Die weisse Gruppe mit 3 Steinen...



19 ist der Gewinner Zug. Die weisse Gruppe mit 3 Steinen...



...ist Atari und kann auch durch 20 nicht mehr gerettet werden



21 nimmt den 4 weissen Steinen die letzte Freiheit (schliesst sie ein). Die gefangenen Steine werden vom Brett genommen. Schwarz hat gewonnen.

Stefan Berner



GO Kommunikator