

Go ist ein spannender, geistreicher Zeitvertreib. Sie können ungeachtet Ihres Berufs, Geschlechts oder Alters viel Faszinierendes bei diesem Spiel finden. Mit diesem Faltblatt wollen wir Ihnen einen kurzen Einblick in dessen Grundbegriffe geben.

Mehr Informationen zu Go gibt es über folgende Kontakte:

Spielabend des Rostocker Go-Klubs, mittwochs ab 19.00 Uhr, Gaststätte Warmbad, Rostock, Niklotstraße 2

World Wide Web: <http://www.dgob.de>

E-Mail: Sprotte@p4all.de

Das Brettspiel Go stammt aus China und ist etwa 4000 Jahre alt. Vor ca. 1300 Jahren gelangte es nach Japan. Dort wurde es weiterentwickelt und erhielt seine heutige Form. Die Zahl der aktiven Go-Spieler auf der Welt wird heute auf sieben Millionen geschätzt.

Beim Go ringen zwei Spieler um Gebiet auf dem Brett. Einer von ihnen bekommt die schwarzen, der andere die weißen Steine. Gewinner ist, wer am Spielende mehr Gebiet eroberte.

Weil beide Spielpartner um einen begrenzten Raum kämpfen müssen, entstehen die vielfältigsten Formen der geistigen Auseinandersetzung. Jeder Spieler kann seine Fähigkeiten, wie Formgefühl, Intuition, Rechen Talent und Fantasie einbringen. Es bringt jedoch beim Go nichts, nur gewinnen zu wollen. Man vollzieht den Wettstreit zusammen mit dem Gegner. Deshalb wird die Auseinandersetzung nicht unfair. Es heißt, eine Go-Partie kann, als Ergebnis geistigen Ringens zweier Menschen, ein harmonisches Meisterwerk werden, das jedem Kunstwerk ebenbürtig ist.



Das ist das internationale Schriftzeichen für Go. Es bedeutet im Japanischen "Igo", im Chinesischen "WeiQi" und im Koreanischen "Baduk".

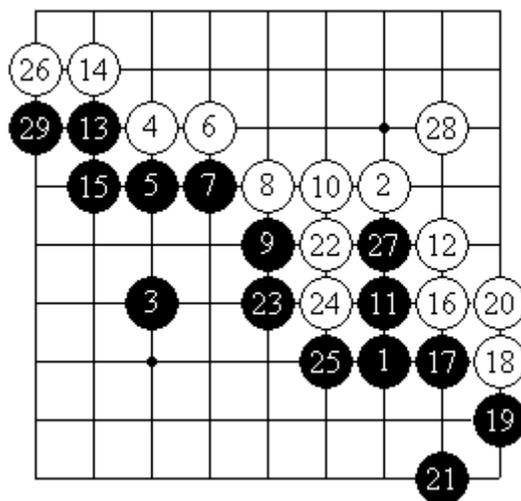
Go ist ein Spiel mit denkbar einfachen Regeln. Man kann sie in einer Stunde verstehen - aber ein ganzes Leben reicht nicht, um zu endgültiger Perfektion beim Spielen zu gelangen.

1. Die Setzregel:

Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein auf einen freien Schnittpunkt der Linien auf dem Go-Brett.

Sie schließt ein, daß

- jeder freie Kreuzungspunkt der Linien auf dem Go-Brett besetzt werden darf, auch Eck- und Randpunkte,
- die Steine während einer Partie nicht bewegt oder verschoben werden,
- nicht von einem Spieler mehrmals direkt hintereinander gesetzt werden darf,
- auf einen Satz verzichtet werden darf.



Das Schema einer Partie auf einem 9x9-Brett zeigt die korrekte Anwendung der Setzregel. Die Nummern zeigen die Reihenfolge der Sätze (Hände).

Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler auf weitere Sätze verzichten.

Die freien Schnittpunkte hinter der schwarzen bzw. weißen Linie sind das Gebiet der Parteien.

Da während der Partie keine Gefangenen gemacht wurden, gewinnt diese Runde Schwarz mit 6 Punkten.

Die regulären Go-Partien werden auf einem Brett mit 19x19 Linien gespielt.

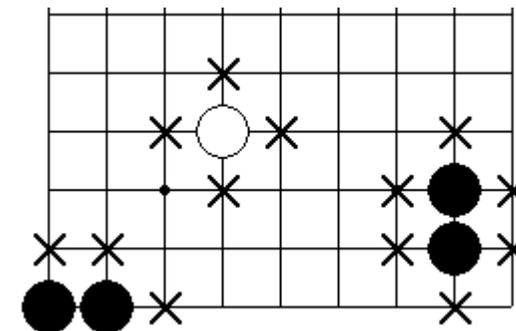
2. Die Schlagregel:

Gefangene Steine werden vom Brett entfernt.

Wann ist ein Stein (eine Gruppe von Steinen) gefangen? In dem Moment, in dem deren letzte **Freiheit** mit gegnerischen Steinen besetzt wurde.

Eine Freiheit ist ein direkt an den Stein (die Steine) anliegender, mit einer Linie verbundener, freier Schnittpunkt der Linien auf dem Go-Brett.

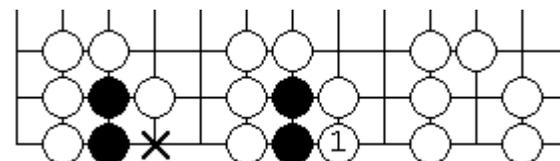
Im folgenden Diagramm sind die Freiheiten der Steine jeweils durch ein Kreuz markiert.



Wird auf die Freiheit ein Stein gleicher Farbe gesetzt, verschmilzt er mit dem Vorhandenen zu einer Einheit - einer **Gruppe**. Die Freiheiten einer solchen Gruppe addieren sich.

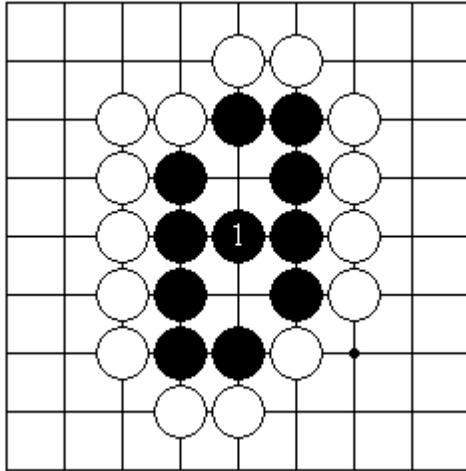
Sind die Freiheiten einer Gruppe von gegnerischen Steinen vollständig besetzt, wird diese Gruppe vom Brett entfernt. So gefangene Steine werden gesammelt und am Ende der Partie vom gewonnenen Gebiet abgezogen. Im nächsten Diagramm wird von links nach rechts gezeigt, wie Weiß zwei schwarze Steine fängt:

1. Weiß ist am Satz. Die Schwarzen haben noch eine Freiheit (durch ein Kreuz markiert).
2. Der weiße Stein (1) besetzt nun die letzte Freiheit der schwarzen Gruppe. Die Steine werden damit gefangen und wandern in die Gefangenen-Schale (wie schön für Weiß ☺)
3. Ganz rechts die Stellung nach diesem schwarzen Fiasko.



Zwei Augen braucht man zum Leben!

Aus der Schlagregel ergibt sich auch die sehr wichtige Frage nach Leben und Tod der Steine/Gruppen: Eine oder mehrere zusammenhängende Freiheiten, die vollständig von einer Gruppe umschlossen sind, heißen Auge. Da jeder der beiden Gegner immer nur je einen Stein setzen darf, kann eine Gruppe mit zwei solcher Augen während einer Partie nicht mehr gefangen werden.



Im Schema wird mit dem Satz auf 1 durch Schwarz der von weißen Steinen umklammerten Gruppe das Leben gesichert. Die Gruppe hat nun zwei Augen mit je einem Punkt Gebiet (oberhalb und unterhalb von 1).

Ein weißer Stein auf 1 würde die schwarze Gruppe hingegen lebensunfähig machen und wahrscheinlich zu ihrem Untergang führen (dann lassen sich zwei Augen innerhalb der weißen Umklammerung nicht mehr erreichen).

3. Die Ko-Regel:

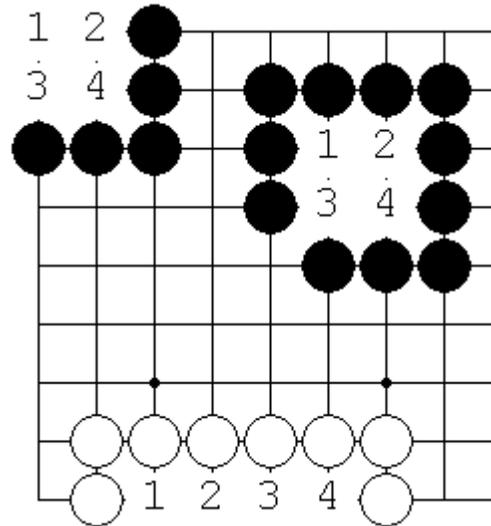
Es darf nicht so gesetzt werden, daß eine Stellung entsteht, welche einer vorhergehenden Stellung in dieser Partie entspricht (Wiederholungen der Gesamtstellung auf dem Brett sind während einem Spiel verboten). Diese Dritte und letzte Go-Regel beschreibt eine Ausnahmesituation und dient der Vermeidung sinnloser Rekursionen.

Gebiet

Go ist so spannend, weil beide Gegner um den größeren Teil an einem bestimmten, begrenzten Gebiet ringen. Dabei haben beide die gleiche Anzahl Sätze. Wer also gewinnen will, muß mit seinen Sätzen mehr Gebiet machen, als sein Gegner. Um 4 Punkte Gebiet zu bekommen, benötigte Schwarz (siehe Beispiel oben) in der Ecke 5 Sätze, Weiß am Rand immerhin

schon 8 und in der Mitte mußte Schwarz sogar für das gleiche Gebiet 11 Steine setzen.

Gebiet bekommt man also am leichtesten in den Ecken. Die Brettmitte hat natürlich ebenfalls ihre Bedeutung. Steine dorthin zusetzen, bringt Einfluß.



Einfluß

Zwar geht es beim Go um das größere Gebiet, man kann es aber ohne Einfluß nicht gewinnen. Steine strahlen, abhängig von ihrer Anzahl, Form und der Gegenkraft der Steine der anderen Farbe, eine Kraft auf ihre Umgebung, ja auf das gesamte Brett, aus. Das Wechselspiel aller Kräfte an einer bestimmten Stelle des Brettes richtig einzuschätzen ist ein schwieriges Problem beim Go.

Einfluß zu haben heißt nicht auch, Gebiet beanspruchen zu können. Einfluß in ein äquivalentes Gebiet umzuwandeln, ist eine Aufgabe für einen Meister. Deshalb ist ein Gleichgewicht zwischen Gebiet (Steine auf der 3. Linie vom 19x19-Brettrand aus gesehen) und Einfluß auf das Brett (Steine ab der 4. Linie vom 19x19-Brettrand aus gesehen und weiter zur Brettmitte hin) vorteilhaft.

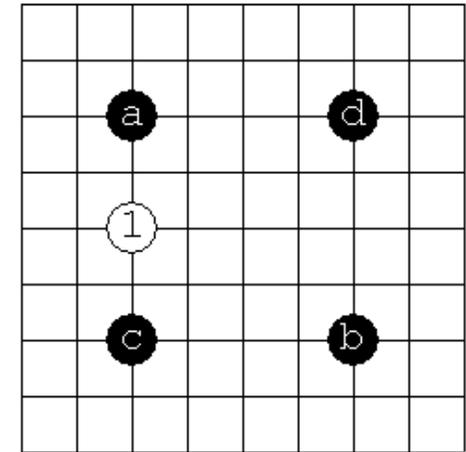
Spielstärken

Die Go-Spieler werden durch ein System von Kyu-(Schüler)- und Dan-(Meister)-Graden unterschieden. Wenn Sie alle Go-Regeln und die Bemerkungen richtig verstanden haben, beginnen Sie etwa mit dem 30. Kyu. Der höchste Schülergrad ist der 1. Kyu. Ihm folgt der 1. Dan. Die stärksten Amateur-Spieler haben den 5.-7. Dan. Noch stärker sind professionelle Spieler, deren Ränge zwischen Pro-1-Dan und Pro-9-Dan liegen.

Vorgaben

Diese Differenzen zwischen den Stärken der Spielpartner können durch Vorgaben ausgeglichen werden. Stark und Schwach können so ihre Partie mit annähernd gleichen Chancen spielen.

Die geringste Vorgabe ist, die schwarzen Steine und damit den ersten Satz, zu bekommen. Reicht das nicht aus, um ein ausgeglichenes Spiel zu ermöglichen, darf Schwarz bestimmte Punkte besetzen, bevor Weiß das erste Mal spielt.



Die Vorgabesteine werden auf einem 9x9-Brett in alphabetischer Reihenfolge (wie oben) gesetzt. Dann erst beginnt Weiß die Partie.

deutschsprachige Go-Literatur

An englischer Literatur wird niemand vorbeikommen, der ernsthaft Go lernt. Zum unterhaltsamen Reinlesen ein paar Tips (wenn im Handel vergriffen, Bibliothek oder im Go-Klub fragen):

- Koulen, M: "Die Mitte des Himmels", DuMont Buchverlag, Köln, 1986. ISBN 3-7701-1902-9, Preis: ca. 15 DM
- Steffens, S: "Go spielend lernen", Sportverlag Berlin, 1990, ISBN 3-328-00349-5, Preis ca. 15 DM
- Deutsche Go Zeitung (DGoZ), herausgegeben vom Deutschen Go Bund e.V., Berlin, erscheint 6x jährlich, Bezug über: ESV Verlagsgesellschaft mbH c/o R. J. Hirst, Bahnhofstr. 21, 39104 Magdeburg. Frei für Mitglieder eines Landesverbandes des Deutschen Go Bundes e.V.

Spielmaterial

- den lokalen Go-Klub fragen
- lokale Spielzeugläden mit entsprechendem Sortiment
- Versand: Spielekiste UNNA, Inhaber Rüdiger Burow, Wasserstr. 2-4 (am Marktplatz), D-59423 UNNA, Tel. (02303) 22442, Fax (02303) 22967

Kommen Sie doch einfach mal zum Spielabend und lassen Sie sich das alles ganz genau zeigen! Es wird Ihnen Spaß machen – und wir freuen uns immer über neue Go-Interessierte!