

# Go



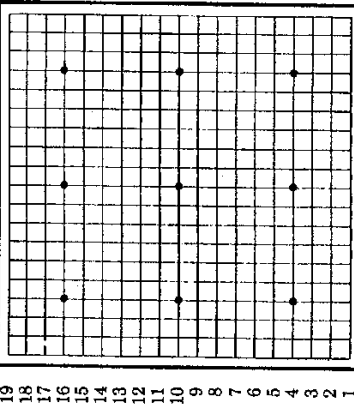
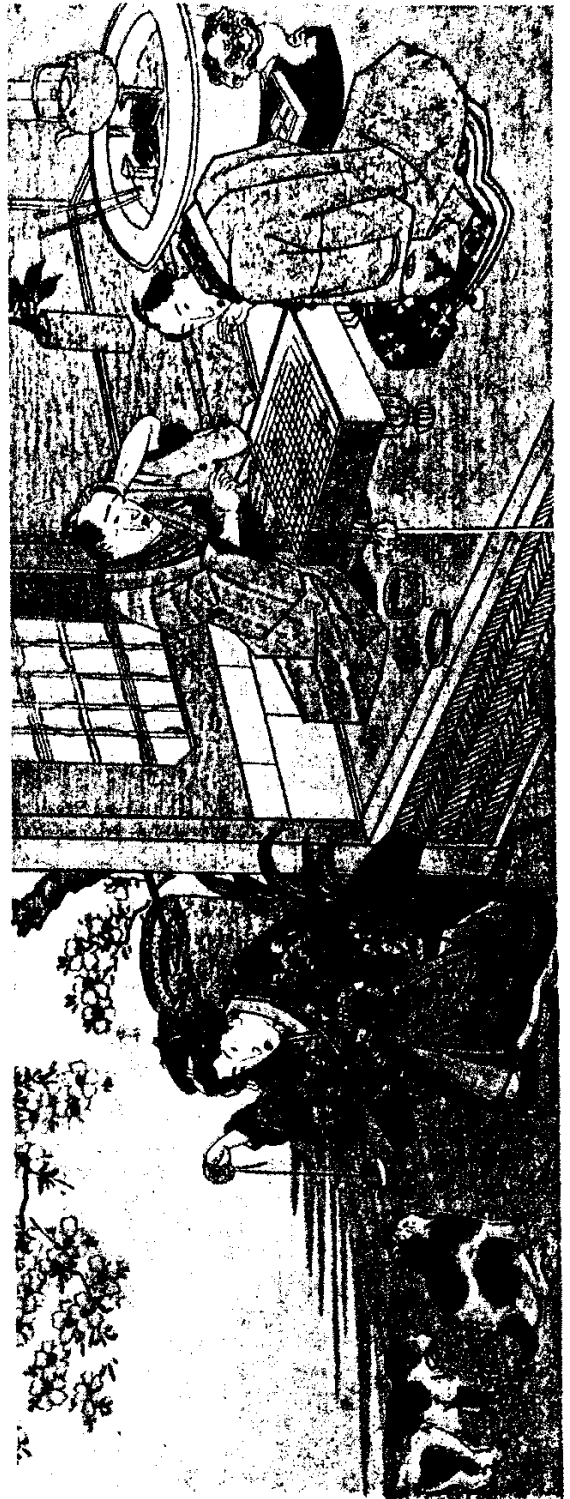
## Über das Spiel

Obwohl oft als das uralteste Spiel bezeichnet, ist Go im Westen ein neues Spiel. Nach Europa kam es gegen Ende des letzten Jahrhunderts, und noch um 1920 herum spielten es nur ein paar begeisterte Vorkämpfer, unter ihnen der Schachweltmeister Emanuel Lasker, der sogar meinte, Go sei von kosmischer Dimension: „Schach ist wohl auf die Bewohner dieser Welt beschränkt, Go aber geht irgendwie darüber hinaus. Wenn es auf irgendeinem anderen Planeten denkende Wesen gibt, dann kennen sie Go.“

Go hat eine eindrucksvolle Geschichte. Vor 2000 Jahren bereits tauchte es in der chinesischen Literatur auf, ist aber noch viel älter. Go-Meister waren im antiken China hochangesehen, und man titulierte sie *sei* (Heiliger) oder *shing* (Weiser).

Noch Jahrhunderte nach seinem Auftauchen in Japan (735 n. Chr.) spielte es ausschließlich der Adel. Allmählich breitete es sich über alle Volksschichten aus, und begabte Spieler besuchten Go-Akademien. Die Go-Meister wurden in besondere Positionen an die Höfe des Feudaladels berufen oder wanderten von Stadt zu Stadt und erteilten Unterricht. Um 1600 wurde Go an der japanischen Militärakademie zum Pflichtfach.

Go ist hinsichtlich seiner schmucklosen Einfachheit und unerbitlichen Logik dem Schach überlegen. Beide Spiele sind Simulationen von Schlachten. Schach spiegelt die Kämpfe der Ritterzeit wider. Go ist trotz seines Alters moderner.



a b c d e f g h i k l m n o p q r s t

Figur A: Der Go-Plan ist ein Gitter von 19 x 19 Linien. Buchstaben und Zahlen dienen der Verdeutlichung der Regeln.

## Wie man spielt

Go ist ein Brettspiel für 2 Personen, von denen eine die weißen, die andere die schwarzen Steine hat. Das Go-Brett zeigt ein Netz aus 19 waage- und 19 senkrechten Linien. Die Steine werden auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt (nicht auf die Felder). Es gibt 361 solche Punkte. Die neun herausgehobenen Punkte haben nur besondere

Bedeutung, wenn ein Spieler eine Vorgabe erhält (siehe Seite 32).

Theoretisch hat jeder Spieler eine unbegrenzte Zahl von Steinen. Man hat sich aber auf 181 schwarze und 180 weiße festgelegt, genug, um jeden Punkt auf dem Brett zu erobern. Die vielen Steine werden so gut wie nie benötigt, und so mancher Spieler benötigt seinen Satz jahrelang, ohne zu merken, daß ein paar Steine verlorengegangen sind.

## Das Spiel

Go beginnt mit einem leeren Brett. Schwarz beginnt. Abwechselnd setzen die Spieler einen Stein auf einen freien Punkt. Ein gespielter Stein kann nicht mehr versetzt werden. Statt zu setzen, darf ein Spieler auch passen, was aber nur gegen Ende des Spiels Sinn hat.

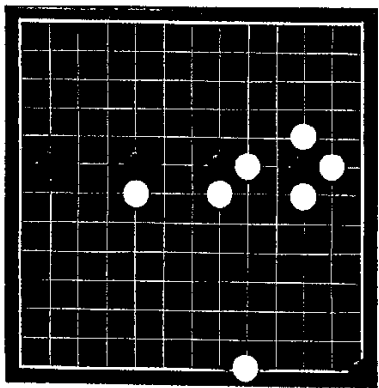
Ein Stein oder eine Gruppe von Steinen wird durch Einschließen erobert, durch vollständiges Umzingeln durch gegnerische Steine. Eroberte Steine kommen sofort vom Brett, werden beiseite gelegt und nach dem Spiel gezählt. Ein Stein (oder eine Gruppe) wird erobert, geschlagen oder „getötet“, wenn er seine letzte „Freiheit“ verloren hat.

## Freiheit

Ein Stein auf einem Punkt hat vier Freiheiten, weil er von 4 unbesetzten Punkten umgeben ist, zu denen Linien vom Stein führen. Ein Stein am Rand hat 3, einer auf der Ecke nur 2 Freiheiten.

In diesem Bild aus dem 19. Jahrhundert macht ein Spieler eine Denkpause, weil sich in der Anfangsphase der Partie eine schwierige Situation ergeben hat.

Wenn 3 Steine nacheinander auf die Nachbarpunkte des schwarzen Steins gesetzt werden (Bild 1), verliert dieser 1, 2 und schließlich 3 Freiheiten. Er ist dann *atari* oder gefährdet: ist Weiß am Zug, kann der schwarze Stein geschlagen werden.



1. Der schwarze Stein oben hat 4 „Freiheiten“.  
4 Linien verbinden ihn mit 4 freien Punkten.  
Bei jedem weißen Stein auf einem solchen Punkt verliert er Freiheit um Freiheit.

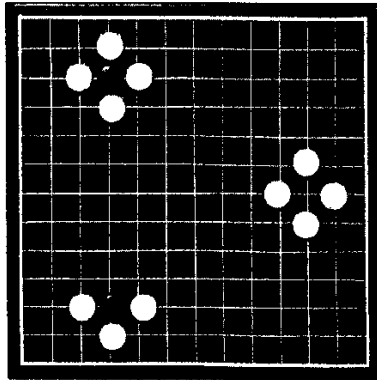
### Schlagen

Bild 2 zeigt, wie Weiß auf die letzte Freiheit des schwarzen Steins setzt und ihn völlig einschließt (Phase 2); er kommt vom Brett (Phase 3). Ist jedoch Schwarz am Zug, kann er „fliehen“, indem er einen Stein neben den bedrohten setzt (Bild 3). Die beiden schwarzen Steine, verbunden durch eine Linie, bilden eine „Kette“.

Wenn zwei oder mehr Steine derselben Farbe durch Linien miteinander verbunden sind, sind sie Teile einer Kette, die „als Einheit lebt oder stirbt“, was bedeutet, daß kein einzelner Stein aus einer Kette geschlagen werden kann. Eine Kette wird wie ein einzelner Stein geschlagen, indem man ihr die letzte Freiheit nimmt (Bild 4. Bei Go gibt es keine diagonalen Verbindungen). Die

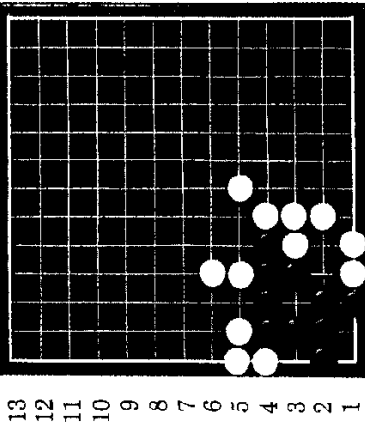
geschlagene Kette nimmt vom Brett.

Wenn eine Kette geschlagen ist, können beide Spieler wieder auf die frei gewordenen Punkte setzen. In Bild 5 hat Weiß 4 Ketten – eine aus 4, eine aus 3 und zwei aus 2 Steinen – und einen Einzelstein. Schwarz hat eine Kette aus 10 Steinen; sie hat 7 Freiheiten. Wenn Schwarz einen Stein auf einen dieser Punkte setzte, würde er zu der Kette gehören – aber nur in einem Fall (e5) würde er die Freiheiten auf 8 ausweiten. Ein Stein auf c5 oder d2 würde keine Freiheit bringen, ein Besetzen der anderen Punkte verringerte sie sogar auf 6.



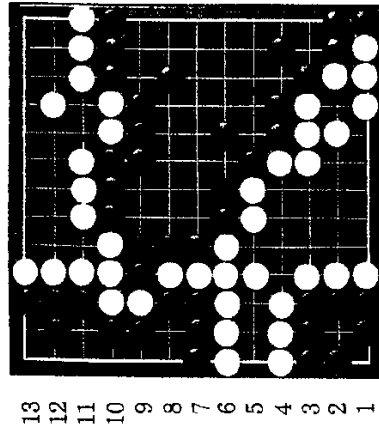
2. Ein Stein ist „tot“, wenn er seine letzte Freiheit verliert. Der schwarze Stein hat nur noch eine Freiheit. Weiß setzt dort: Damit ist der schwarze Stein tot und kommt vom Brett.

Bisweilen wird die Umzingelung einer Kette selbst bedroht und die Kette so wieder frei. Normalerweise bleibt sie jedoch gefangen. Am Spielende wird sie als geschlagen gezählt und vom Feld genommen.



a b c d e f g h i k l m n

3. Eine Kette wird nicht unbedingt durch mehr Steine stärker. Unter 7 möglichen Punkten ist nur einer (e5), auf dem Schwarz mit einem Stein mehr Freiheiten gewinnen kann.



a b c d e f g h i k l m n

4. Am Spielende zählt jeder die Zahl der Punkte, die er in seinem Gebiet eingeschlossen hat. Hier gehören Schwarz 45 Punkte; Weiß umschließt ein Land mit 41 Punkten.

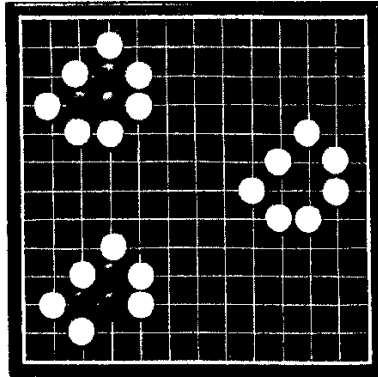
### Zählen

Das Spielziel ist, mehr Punkte zu sammeln als der Gegner. Dies geschieht auf zweierlei Weise: im Erobern von Land und Schlagen von

### Gefangene

Es ist nicht immer nötig, eine Kette ganz zu töten. Es passiert oft, daß ein Stein oder eine Kette noch nicht der letzten Freiheit beraubt ist und als „Gefangener“ auf dem Brett bleibt. Dann will der Spieler, der die Kette bedroht, wohl deswegen auf das Töten verzichten, weil ihm andere Züge wichtiger sind.

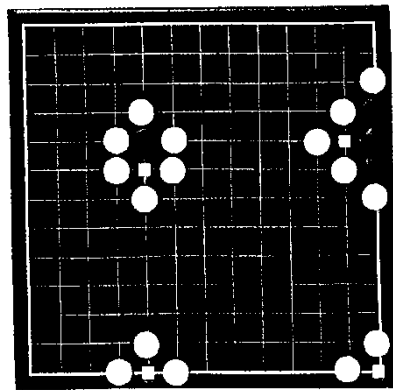
3. Ist ein Stein bedroht, kann er „fliehen“ (oben). Die 2 schwarzen Steine, durch eine Linie verbunden, bilden eine „Kette“, die als Einheit geschlagen werden muß.



4. Eine Kette wird auf gleiche Weise wie ein Stein geschlagen – indem sie ihre Freiheiten verliert. Weiß setzt auf die letzte schwarze Freiheit: Die Kette ist geschlagen und kommt vom Brett.

feindlichen Steinen. Der wichtigste Faktor im Spiel ist, das größere Land zu beherrschen. Den Begriff „Land“ illustriert Bild 6 als Schlußstellung einer angenommenen Partie.

Oben links umschließt Schwarz ein Land mit 9 freien Punkten, links unten eine Ecke mit 2 Punkten und in der Mitte rechts ein großes Gebiet mit 34 Punkten. Damit umschließt Schwarz ein Territorium von 45 Punkten.



7. Setze Schwarz auf einen der mit weißen Quadraten markierten Punkte, beginge er „Selbstmord“, würde damit sofort geschlagen und vom Brett genommen.

Weiß umschließt ein Areal von 41 Punkten. Falls Weiß einen Stein geschlagen hätte, Schwarz aber keinen, würde Schwarz mit 45:42 gewinnen. Andere Aspekte vom Ende eines Spiels sind auf Seite 32 erwähnt.

Um die Erklärung zu vereinfachen, wurde hier ein kleineres Spielfeld verwendet. Eine Partie Go dauert auf dem Standard-Brett gewöhnlich um die 1½ Stunden. Für kürzere Partien verwendet man das 13 x 13-Brett.

#### Sichere Stellungen

Je mehr Steine gespielt sind, desto

eher sieht es aus, als würd' sich alle Gruppierungen gegenseitig schlagen können, aber es ist möglich, Gruppen zu bilden, die nicht geschlagen werden können. Die schwarze Gruppe auf Bild 6 oben links zum Beispiel ist völlig von weißen Steinen eingeschlossen, aber der schwarzen Festung droht keinerlei Gefahr, denn Weiß kann ihr die inneren Freiheiten nicht wegnehmen: Jeglicher hinter die schwarzen Linien gesetzte Stein würde bald geschlagen werden. Gefahr besteht nur wenn: (1) die Gruppe zu klein oder zu kompakt oder (2) der Raum innerhalb einer Gruppe so groß ist, daß der Gegner „einen Staat im Staat“ errichten könnte.

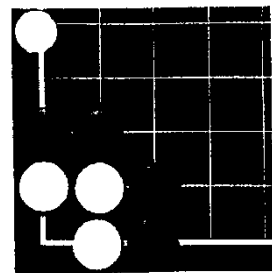
Die Bildung einer sicheren oder „lebenden“ Gruppe gründet sich auf die Existenz von „Augen“. Zuvor aber muß erst der „Selbstmord“ erklärt werden.

#### Selbstmord

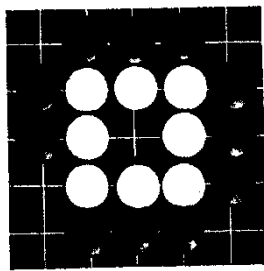
Ein Stein, der auf einen Punkt ohne jegliche Freiheit gesetzt wird, begeht „Selbstmord“. Bild 7: Wenn ein schwarzer Stein auf einen der eingeschlossenen Punkte gesetzt wird (kleines weißes Quadrat), ist er automatisch tot, möglicherweise zusammen mit anderen schwarzen Steinen.

Ein in die gleiche Position gespielter Stein, der dabei aber einer gegnerischen Gruppe die letzte Freiheit nimmt (Bild 8), begeht nicht Selbstmord, sondern die feindliche Gruppe ist geschlagen.

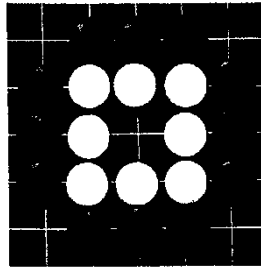
Wenn Schwarz auf die Mitte des weißen Platzes setzt (Bild 9), verliert Schwarz seinen Stein. Wenn aber (wie in Bild 10) ein schwarzer Stein der weißen Gruppe die letzte Freiheit nimmt, hat Schwarz die ganze weiße Kette geschlagen.



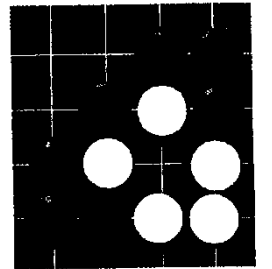
8. Kein Selbstmord! Denn Schwarz nimmt Weiß die letzte Freiheit, indem er auf den



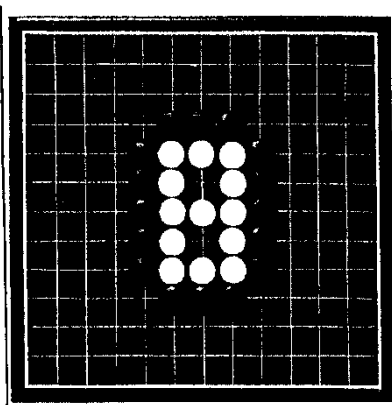
9. Schwarz kann die weiße Gruppe nicht in einem Zug schlagen, weil sie 2 Freiheiten hat.



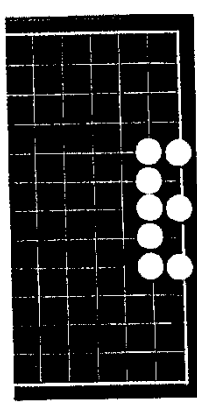
10. Weiß hat nur 1 Freiheit. Schwarz schlägt mit einem Stein in der Mitte die ganze Kette.



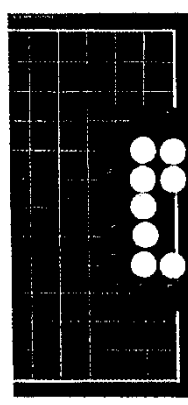
eingeschlossenen Punkt setzt und schlägt ihn.



11. Die weiße Gruppe hat 2 „Augen“ – 2 umschlossene freie Punkte. Schwarz würde auf jedem von ihnen Selbstmord begehen.



12. Diese „lebende“ Gruppe zeigt, daß man leichter und mit weniger Steinen eine Zwei-Augen-Gruppe am Spielfeldrand errichten kann.



13. Auch diese weiße Gruppe hat 2 innere Freiheiten, aber nur 1 Auge und ist deshalb bei einem schwarzen Angriff stark gefährdet.

#### Augen

Weiß hat in Bild 11 zwei Freiheiten. Besetzt Schwarz eine, begeht der Stein Selbstmord. Eine Gruppe mit 2 Augen wie diese weiße kann nicht erobert werden. Sie „lebt“.

In Bild 12 erreicht Weiß das gleiche mit 5 Steinen weniger. Augen sind also leichter am Rand des Bretts zu machen. Die Gefahr einer einäugigen Stellung zeigt Bild 13.



Hervorragende Spieler waren in China geachtete Leute. Hier unringen Zuschauer zwei wei-ch'i-(Go-) Meister, die ihre Stellung ausbauen. Gemälde aus der K'ang-hsi-Periode (1662-1723).

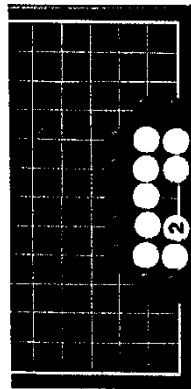
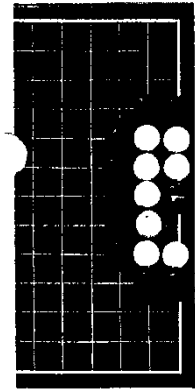
Weiß ist hilflos; Schwarz setzt hin, wo er will. Wenn Weiß den schwarzen Stein schlägt (Bild 14), erobert Schwarz die letzte Freiheit im nächsten Zug und tötet die Gruppe. Reagiert Weiß nicht, erobert Schwarz den restlichen Punkt sofort.

In Bild 15 muß Weiß unbedingt den mittleren freien Punkt besetzen, um zwei Augen zu retten. Ist Schwarz am Zug, ist sein bester Platz der gleiche Punkt – und die weiße Kette ist in den nächsten Zügen verloren.

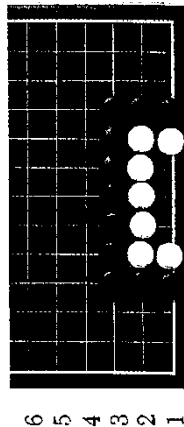
In Bild 16 kann Weiß zwei Augen durch Besetzen von f1 oder e1 machen;

aber der Zug ist nicht unbedingt nötig. Besetzt Schwarz e1, antwortet Weiß mit f1 – und umgekehrt. Bei dieser Stellung wäre es ein verschwendeter Zug, die zwei Augen zu machen. Es gibt sicher bessere Züge, und Weiß kann jederzeit zurückschlagen, sollte Schwarz angreifen.

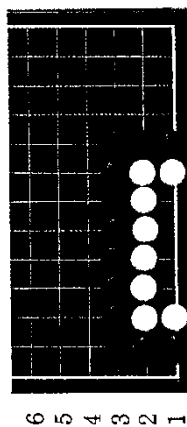
Es ist tatsächlich eines der Hauptprobleme bei Go, Augen zu machen oder ihre Entstehung zu verhindern. Aber in jedem Spiel liegen die Verhältnisse anders. Nur durch Spielpraxis ist herauszufinden, wie man der verschiedenen Probleme, die im Spiel auftauchen, Herr wird.



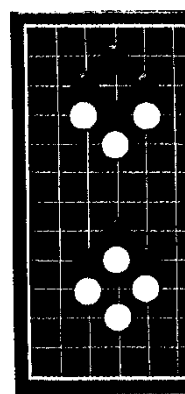
14. Schwarz greift an und wird sofort geschlagen. Aber Weiß hat jetzt nur noch eine Freiheit und verliert die Kette sogleich.



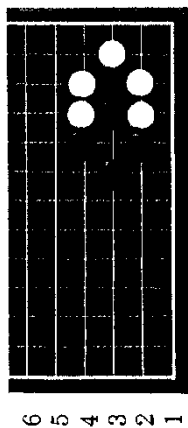
15. Weiß muß, um 2 Augen zu bekommen, auf g1 setzen, bevor Schwarz es tut – ein Zug, der die Chancen von Weiß, seine Kette zu sichern, vereiteln würde.



16. Hier braucht Weiß keinen Zug für Augen zu verschwenden. Jeder Angriff von Schwarz könnte leicht unterbunden werden.



17. Das ist eine Ko-Situation: Schwarz schlägt Weiß und ändert Position „a“ in „b“. Weiß schlägt zurück, und „d“ entsteht wieder.



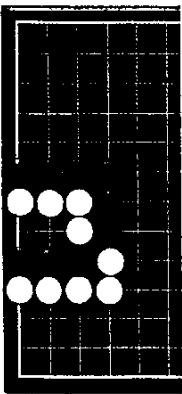
18. Keine Ko-Situation – weil durch wechselseitiges Schlagen die ursprüngliche Stellung nicht in 2 Zügen wiederholt wird.

## Ko

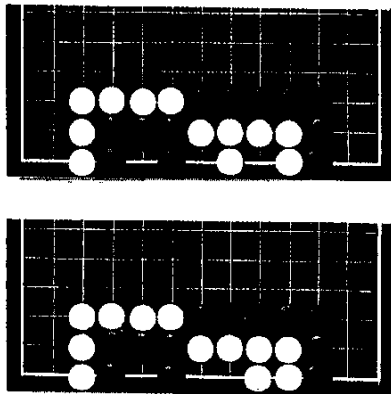
Dem unerfahrenen Spieler erscheint die Ko-Regel verwirrend, sie ist aber nicht wirklich schwierig.

In Bild 17 kann Schwarz schlagen und so die Figur b bilden. Schlägt Weiß zurück, entsteht Figur a wieder. Die Ko-Regel beugt diesem endlosen Hin und Her vor. Sie besagt, daß für einen 2. Zug, der die Situation vor dem 1. Zug wiederherstellt, ein anderer Zug gemacht werden muß.

Im Fall von Bild 17 kann also Weiß, nachdem Schwarz geschlagen hat, nicht zurückschlagen, sondern muß einen anderen Zug machen. Im nächsten Zug kann Schwarz das Ko füllen und der Situation ein Ende machen. Wenn Schwarz dies aus irgendeinem Grund nicht tut, kann Weiß „im Ko“ schlagen, weil er einen Zug erwartet hat. In dieser neuen Ko-Stellung darf nun Schwarz nicht zurückschlagen, sondern muß einen Zug warten und Weiß die Gelegenheit geben, das Ko zu besetzen. Diese Regel verhindert nur echte Ko-Stellungen. Bild 18 ist keine Ko-Situation, weil Weiß zwei schwarze Steine schlagen kann. Schwarz aber daraufhin nur einen: der Zugablauf kann also nicht nach dem 2. Zug wiederholt werden.



19. Ein Seki oder „10er Punkt“ ist dann erreicht, wenn kein Spieler eine Stellung angreifen kann, ohne die eigene zu gefährden.



20. Position „b“ ist ein Seki. Kein Spieler kann die inneren Freiheiten des Gegners angreifen. In „a“ aber kann Schwarz die innere weiße Kette schlagen – also kein Seki.

### Vorgabe

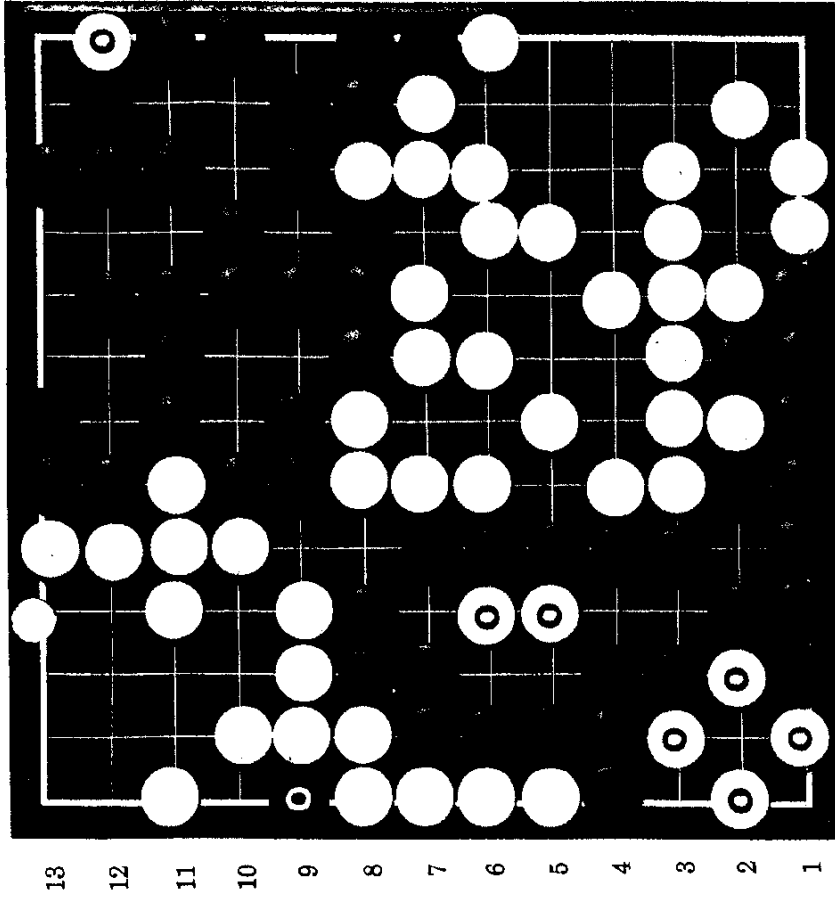
Go wird zwischen An...gern meist durch Zufall entschieden. Zwischen Erfahrenen aber wird ein nur etwas Besserer seinen Gegner wiederholt besiegen. Dieser Unterschied kann durch eine Vorgabe genau ausgeglichen werden.

In jedem Spiel hat Schwarz den ersten Zug und damit schon eine Vorgabe von einem Stein. Bei einer größeren Vorgabe werden die Steine auf folgende Punkte gesetzt: 2 Steine d4 und q16; 3 Steine d4, q4, q16; 4 Steine d4, d16, q4, q16; 5 Steine d4, d16, k10, q4, q16; 6 Steine d4, d10, d16, q4, q16; 7 Steine d4, d10, d16, k10, q4, q16; 8 Steine d4, d10, d16, k4, k16, q4, q16; 9 Steine d4, d10, d16, k4, k10, k16, q4, q16. Ein Spieler mit einer Ein-Stein-Vorgabe setzt beliebig. Ansonsten wird das Setzen der Vorgabe als der erste Zug von Schwarz betrachtet, dann zieht Weiß.

### Spielende

In jedem Spiel kommt der Moment, ab dem es nicht mehr möglich ist, mehr Gebiet zu erobern oder zu verteidigen. Bild 21 zeigt solch eine Situation auf einem kleinen Brett. Es gibt keine Vorteile mehr durch Setzen im eigenen Land (was dieses nur vermindern würde), während ein Setzen im anderen Lager dem Gegner nur einen Gefangenen zuspähen würde. Damit ist die Schlacht geschlagen. Jetzt besetzen die Spieler wechselseitig jene Punkte (damah-Punkte), die von keinem beansprucht werden können (Bild 22), worauf die Ketten ohne Unterbrechung ineinander durchgehen.

Mit dem letzten damah-Stein ist das



21. Das Spielende – das Land ist abgesteckt, und kein Punkt kann mehr gemacht werden. Die markierten Steine sind „Gefangene“, die nach Besetzung der damah-Punkte entfernt werden.

Spiel aus. Die Gefangenen werden vom Brett genommen (Bild 21, die mit Kreisen markierten Steine).  
Bild 22 zeigt die Situation nach dem Besetzen der damah-Punkte (1, 2, 3 und 4) und dem Entfernen der Gefangenen (die übrigen zu den Geschlagenen gelegt und mit ihnen gezählt werden).

Jetzt beginnen die Spieler, ihr Spielergebnis zu ermitteln. Dazu werden auch die im Spiel geschlagenen gegnerischen Steine gezählt; Weiß hat 12 schwarze, Schwarz hat 13