



[www.usgo.org](http://www.usgo.org)



[www.agfgo.org](http://www.agfgo.org)



How to  
play the  
Asian  
game of  
Go

---

# *The Way to* by Karl Baker

# GO

---

American Go Association  
PO Box 4668 # 59898  
New York, NY 10163-4668

**Deutsch**

Rechtlicher Hinweis: *The Way To Go* ist ein urheberrechtlich geschütztes Werk. Es ist gestattet, vollständige Kopien für den persönlichen Gebrauch anzufertigen. Kopien dürfen in gedruckter oder elektronischer Form kostenlos an andere weitergegeben werden, sofern für die Weitergabe keine Gebühr erhoben wird und alle Kopien diesen Copyright-Vermerk enthalten.

American Go Association  
Box 397 Old Chelsea Station  
New York, NY 10113  
<http://www.usgo.org>

Coverdruck: Zwei Unsterbliche und der Holzfäller  
Ein Aquarell von Seikan. Datum unbekannt.

Eine Szene aus dem Ranka- Märchen: Unsterbliche spielen Go, während der Holzfäller zusieht. Aus „Japanese Prints and the World of Go“ von William Pinckard unter:

<http://www.kiseido.com/printss/cover.htm>

# **Der Weg, den man gehen sollte von Karl Baker**

**Spielanleitung  
die Antike/die Moderne  
Asiatisches Go-Spiel**

*Ann gewidmet*

INSPIRIERT VON HUNDERTEN VON  
VERWUNDENEN STUDENTEN

© Copyright 1986, 2008

Amerikanische Go-Vereinigung



Veröffentlichte Ausgaben: 1986, 1988, 1997, 1998, 2000, 2002

Überarbeitete siebte Ausgabe: Februar 2008, Hrsg. Terry Benson.

Hinweis zur siebten Ausgabe: Diese Version von *The Way To Go* wurde aktualisiert, um den AGA-Go-Regeln von 1991 zu entsprechen.

Veröffentlicht von der American Go Foundation



Produktion ursprünglich bearbeitet und geleitet von

Roger B. White

Mit wertvoller Unterstützung vieler Go-Enthusiasten

*Alles zu seiner Zeit wird ein Höhepunkt kommen  
die einen in die Höhe heben wird,  
Aber zuerst muss ein Fundament gelegt  
werden, breit, tief und solide... ”*  
Winfred Ernest Garrison

## Vorwort

Das Spiel GO ist die Essenz der Einfachheit und zugleich das Höchstmaß an Komplexität. Es wird in den Offiziersschulen des Orients als Übung in militärischer Strategie gelehrt. Im Westen wird es auch in Philosophieschulen gelehrt, um das Zusammenspiel von Intellekt und Intuition zu verstehen.

Go zu lernen ist einfach. Go zu meistern ist eine wunderbare, nie endende Herausforderung.

Mit diesem kleinen Juwel von einem Buch hat Karl Baker ein Meisterwerk der Einfachheit und Direktheit geschaffen, das sich für den interessierten, aber noch nicht eingeweihten Anfänger als großer Segen erweisen sollte. Trotz ihrer Einfachheit sind die Go-Regeln für den Neuling dennoch fremdartig. Für den Anfänger ist dieses Schritt-für-Schritt-Handbuch eine enorme Hilfe beim Verständnis der Grundprinzipien, sodass er schnell mit dem Spielspaß beginnen kann.

Als Einführung für Anfänger, die sich zu Hause auf ihr erstes Spiel vorbereiten möchten, ist dieses Büchlein von unschätzbarem Wert. Es wird sich sowohl für Schüler als auch für Lehrer als ein Geschenk des Himmels erweisen.

Roger B. White  
Amerikanische Go-Vereinigung

## Inhalt

Einführung.....	v
Über das Spiel.....	1
Kapitel Eins - Der Ablauf beim Go-Spielen.....	4
Kapitel Zwei - Gefangen oder sicher.....	21
Kapitel Drei - Das Ende des Spiels.....	31
Kapitel Vier - Die Ko-Regel.....	38
Kapitel fünf - Go Sprichwörter für Anfänger.....	41
Nachtrag.....	46
Glossar .....	50

## Einführung

Go ist ein Strategiespiel. Zwei Spieler treten gegeneinander an, indem sie Spielsteine auf ein glattes Brett legen, auf dem ein einfaches Raster von normalerweise 19 mal 19 Linien eingezeichnet ist. Jeder Spieler versucht, mit seinen Spielsteinen Bereiche einzuschließen, ähnlich wie man ein Feld mit Zaunabschnitten abtrennt. Außerdem kann jeder Spieler die Spielsteine seines Gegners erobern. Ziel des Spiels ist es, einen größeren Teil des Bretts zu kontrollieren als der Gegner, ein einfaches Ziel, das zu den eleganten und faszinierenden Komplexitäten von Go führt.



Ein traditionelles Bodenbrett, Steine und Schalen.

## Über das Spiel

Go entstand vor etwa 4000 Jahren in China. Japan importierte Go um 700 n. Chr. Spieler in Ostasien haben das Spiel bis in die Neuzeit hinein hervorragend beherrscht. Go erreichte die westliche Hemisphäre im späten 19. Jahrhundert. Das Spiel Go ist völlig logisch aufgebaut und hat den Test der Zeit bestanden. Heute existiert Go in seiner ursprünglichen Form als ältestes Spiel der Welt.

Go ist ein Geschicklichkeitsspiel ohne Zufallselemente. Jeder Teilnehmer versucht, mehr Territorium zu kontrollieren und zu erobern als der andere. Die allgemeine Qualität der Entscheidungen bestimmt ausnahmslos den Ausgang des Spiels. Das gesamte Spiel ist auf dem Brett sichtbar. Das Spiel beginnt auf einem leeren Brett, außer bei Handicap-Spielen (der weniger erfahrene Spieler erhält im Allgemeinen einen angemessenen Vorsprung). Das Spielgeschehen ist lebhaft und aufregend und springt von einer Schlachtfrent zur nächsten, während jeder Teilnehmer versucht, sich einen Positionsvorteil zu verschaffen.

Vom ersten Zug an bildet jeder Spieler eine einzigartige Formation. Tatsächlich gibt es so viel Raum für individuelle Ausdrucksformen, dass man glaubt, noch nie sei ein Go-Spiel nach dem exakt gleichen Muster gespielt worden wie ein vorheriges. Es gibt über 10.200 verschiedene Muster. Diese Zahl ist weitaus größer als die geschätzte Anzahl der Atome im gesamten Universum.

Ein Go-Spiel kann eine wunderbare künstlerische Komplexität erreichen, die aus der inhärenten Kreativität eines Individuums entsteht und sich in der Bedeutung der Formen verwirklicht, die er auf dem Brett erzeugt. Go ist ein ästhetisches Abenteuer, bei dem es mehr ums Gewinnen oder Verlieren geht.

Allerdings gewinnt jeder Spieler in jedem Spiel bis zu einem gewissen Grad und verliert zwangsläufig bis zu einem gewissen Grad, Yin und Yang. Der Zweitplatzierte kann in fast jedem Go-Spiel einen erfreulichen Anteil am Erfolg für sich beanspruchen.

Das Handeln auf dem Go-Brett spiegelt eine persönliche Anstrengung nach innerem Gleichgewicht und Harmonie wider, ein spirituelles und praktisches Ideal. Erfolg auf dem Brett ist mit Erfolg in diesem inneren Spiel verbunden. Go fordert und erweitert zwangsläufig die Konzentrationsfähigkeit eines Spielers. Die fesselnde Dynamik eines Spiels kann einen völlig fesseln.

Die Situationen, die sich aus den einfachen Zielen des Go ergeben, sind so komplex, dass sie alle Versuche, einen wettbewerbsfähigen Go-Computer zu programmieren, vereitelt haben. Informierte Meinungen bezweifeln, dass ein Computer bald, wenn überhaupt, die Fähigkeiten eines Go-Profis herausfordern wird. Eine effektive Go-Strategie ist erhaben subtil. Ein Spieler kann beispielsweise seinen Gegner dazu verleiten, eine Reihe kleiner Siege zu erringen, und so dem Strategen einen weniger offensichtlichen, aber größeren Triumph sichern. Gier und stürmische Aggression führen normalerweise zum Untergang. Eine einfache Lösung kann sofort erfolgreich sein, sich aber später als schwerwiegendes Risiko erweisen. Fehlkalkulationen sind selten endgültig; vielmehr hängt der Erfolg oft von einer effektiven Erholung von Widrigkeiten ab, von einer temperamentvollen Bereitschaft, mit den Schlägen zu rollen. Die Kombination aus Urteilsvermögen und globaler Denkfähigkeit, die in Spielen auf hohem Niveau erforderlich ist, ist weitgehend das, was die leistungsstärksten vorhandenen Computer und Programme praktisch hilflos macht, wenn sie einem erfahrenen menschlichen Gegner gegenüberstehen.<sup>1</sup>

Go ist ein kooperatives Unterfangen. Die Spieler brauchen einander, um die Spannung eines herausfordernden Spiels zu genießen. Wenn ein Gegner nicht einen guten Kampf anbietet, gibt es keine Spiel – keine Enttäuschung, aber auch keine

Chance, kein Risiko, aber keine Belohnung. Traditionell schätzen Go-Spieler ihre Gegner; ein Spiel ist normalerweise von Respekt und Höflichkeit geprägt.

Vielleicht am wichtigsten ist, dass Go ein Kommunikationsmittel zwischen zwei Menschen ist, eine freundliche Debatte, Punkt-Kontrapunkt. Das Spielen jedes Stücks ist eine Aussage, die beste Aussage, die der Spieler machen kann, und jede ist eine Reaktion auf die gesamte Komposition. Jedes Spiel kann eine einfache oder subtile Antwort darstellen, andere Aussagen erweitern oder neue Bereiche erkunden. Die potenzielle Komplexität der Interaktion scheint unbegrenzt zu sein.

Spieler jeder Spielstärke können Spaß an Go haben. Zwei Anfänger können beim gemeinsamen Spiel genauso viel Spaß haben wie zwei erfahrene Spieler. Eine Partie Go kann bei den Spielern eine erstaunliche Bandbreite an Emotionen hervorrufen. Tatsächlich ist die Aussicht auf Spannung die Motivation, diese ersten Kapitel von „The Way to Go“ durchzuarbeiten.

1. Im Grunde genommen spielt Go eine Person gegen eine andere, aber es gibt mittlerweile auch Wettbewerbe für Team-Go (3 Spieler pro Team) und Paar-Go (2 Spieler, ein Mann und eine Frau, abwechselnd an der Reihe, während ein anderes Paar mit derselben Zusammensetzung spielt). Computerprogrammierer erfreuen sich mittlerweile an anderen Formen von Go - ein Programm konkurriert mit einem anderen um den höchsten Rang, Computer gegen Computer und Mensch gegen Computer.

“Go ist ein Ballett sich ergänzender Muster, die sich über das gesamte Spielbrett verflechten.”

## KAPITEL EINS

### Der Ablauf beim Go-Spielen

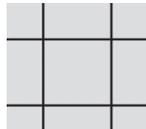
Diese Kapitel enthalten Beispielfragen, die Ihnen ein einfaches Verständnis von Go vermitteln sollen. Legen Sie für jede Seite ein Deckblatt und fahren Sie fort, indem Sie das Deckblatt nach unten schieben, um nacheinander jedes Problem anzuzeigen. Geben Sie bei jeder Frage Ihr Bestes. Wenn Ihre Antwort falsch ist, lesen Sie die entsprechende Erklärung. Passen Sie Ihr Tempo an, damit der Stoff interessant erscheint und klar bleibt.

#### Beginnen

Zwei Spieler vereinbaren einen Wettkampf, der durch das hier beschriebene Spielverfahren geregelt wird. Das Spielfeld besteht aus horizontalen und vertikalen Linien, die sich kreuzen. Jedes Mal, wenn eine Linie eine andere berührt, bilden sie einen Schnittpunkt oder Punkt. Das Turnierbrett besteht aus 19 Linien mal 19 Linien und 361 Punkten. Das Standardbrett für Anfänger ist 9 x 9 und 81 Punkte groß. Die Bretter in diesem Text haben verschiedene Größen.

Problem: Wie viele Punkte sind in den folgenden Beispielen zu sehen? (Bitte beachten Sie, dass in manchen Abbildungen Brettanten zu sehen sind und in anderen nicht.)

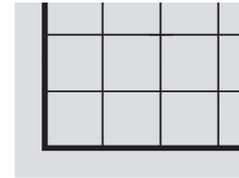
Durchm. 1



Antwort:

Vier ist richtig.

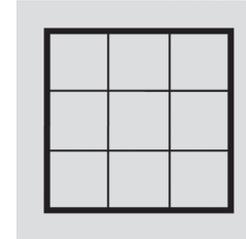
Durchm. 2



Antwort

Zwölf. Denken Sie daran, den Punkt in der Ecke mitzuzählen.

Durchm. 3



Antwort:

Sechzehn.

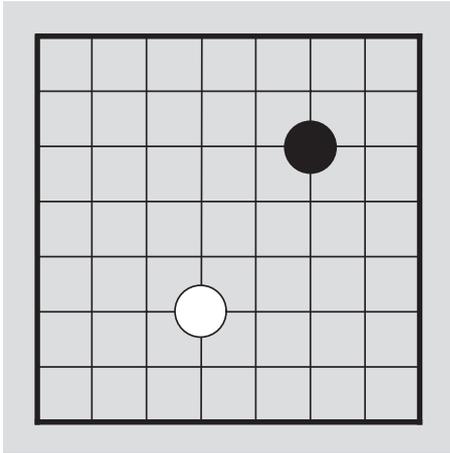
Ignorieren Sie beim Go-Spiel, wie in diesen Beispielen, die Felder und achten Sie auf die Punkte.

Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett. Jeder Punkt ist wertvoll. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte zu kontrollieren als der Gegner. Mithilfe von Markern kontrollieren die Spieler Punkte, indem sie diese besetzen oder umzingeln (vollständig einzäunen). Die Spielmarker heißen Steine, von denen ein Satz schwarz und einer weiß ist. Der Spieler, der Schwarz nimmt, spielt zuerst, und Weiß muss als Letzter spielen oder passen.

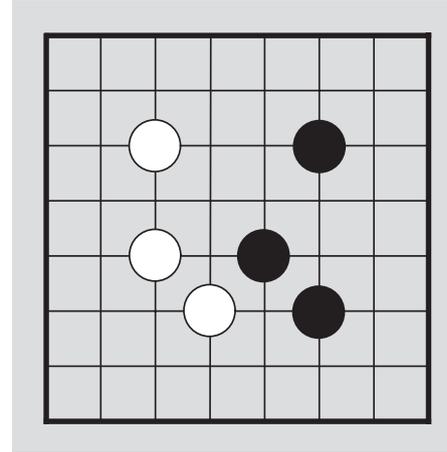
Die Spieler platzieren abwechselnd Steine und bauen ihre Positionen auf dem Brett auf, indem sie in jeder Runde einen neuen Stein platzieren. Die Steine werden auf die Punkte gelegt. Sobald ein Stein gelegt wurde, darf er nie wieder auf einen anderen Punkt verschoben werden. Wenn ein Spieler entscheidet, dass es keinen Vorteil bringt, einen weiteren Stein auf das Brett zu legen, gibt er einen Stein an den Gegner weiter und signalisiert damit, dass er das Spiel beenden möchte.

Es folgen drei Diagramme, die ein Spiel über sechs Runden zeigen: Schwarz, Weiß, Schwarz, Weiß usw.

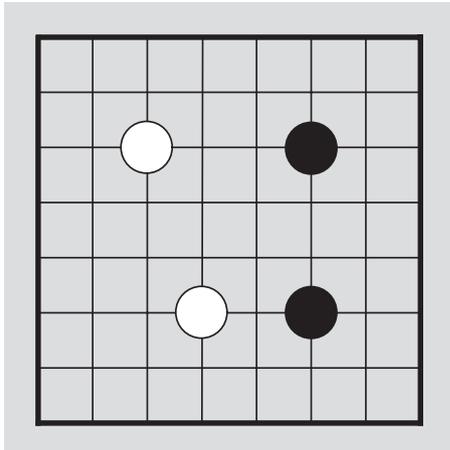
*Durchm. 4*



*Durchm. 6*



*Durchm. 5*



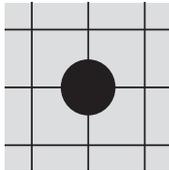
Beachten Sie, dass die weißen Steine beginnen, sich zu verbinden, während die schwarzen Steine beginnen, aufeinander aufzubauen. Es ist noch zu früh in diesem Spiel, um Punkte umzingelt zu haben, aber Schwarz erwartet, auf der rechten Seite etwas Territorium einzuschließen, während Weiß beabsichtigt, auf der linken Seite etwas einzuschließen. Die Sequenz wird von hier an fortgesetzt, bis das Spiel endet (Abbildung auf Seite 36).

## Die Mechaniker

Von jedem Punkt auf dem Brett gehen Linien aus. Der nächste Punkt entlang einer Linie ist ein benachbarter Punkt. Punkte sind nur entlang der Linien benachbart. Jeder Punkt entlang einer Diagonalen ist nicht benachbart. Jeder leere Punkt neben einem Stein ist ein Freiheitspunkt.

Problem: Wie viele Freiheiten hat jeder Stein?

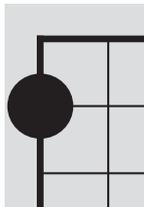
Durchm. 7



Antwort:

4. Wenn dies nicht klar ist, lesen Sie noch einmal den vorhergehenden Absatz.

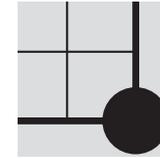
Durchm. 8



Antwort:

Drei.

Durchm. 9



Antwort:

2. Beachten Sie, dass den Steinen an den Rändern und in den Ecken des Bretts weniger Freiheiten zur Verfügung stehen.

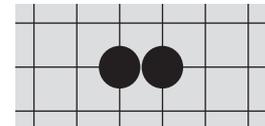
Freiheiten sind beim Go so wichtig wie das Atmen im Leben. Im Folgenden werden wir uns immer wieder mit dem Thema Freiheiten beschäftigen.

## Verbindungen herstellen

Sobald ein Stein auf einem Punkt platziert wurde, kann er nie wieder auf einen anderen Punkt verschoben werden. Wenn ein anderer Stein derselben Farbe auf einem benachbarten Punkt platziert wird, werden die beiden Steine verbunden. Wenn sie verbunden sind, bilden Steine eine untrennbare Einheit. Ein einzelner Stein oder eine beliebige Anzahl verbundener Steine können eine Einheit bilden.

Problem: Wie viele Einheiten gibt es in jedem der folgenden Diagrammen?

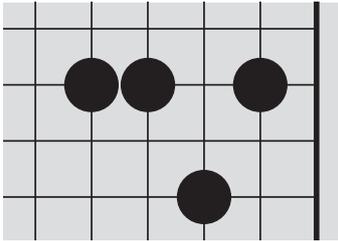
Durchm. 10



Antwort:

Eine Einheit.

Durchm. 11

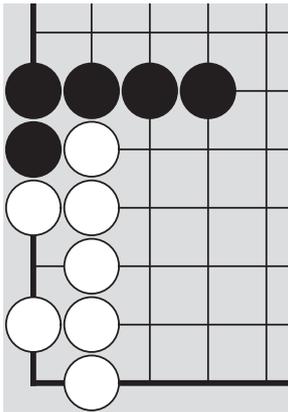


Antwort:

Drei Einheiten.

Notice that stones touch another of the same color when they touch. Be aware, that stones of the same color touch each other when they are connected. To recognize connections, take a look to see if stones touch. A gap between stones indicates a separate unit.

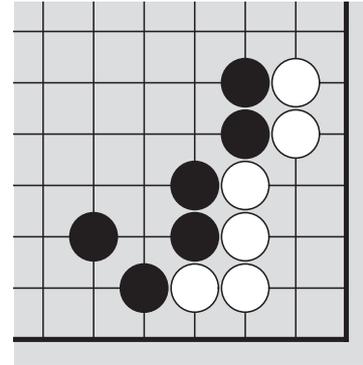
Durchm. 12



Antwort:

Zwei Einheiten, eine schwarze und eine weiße.

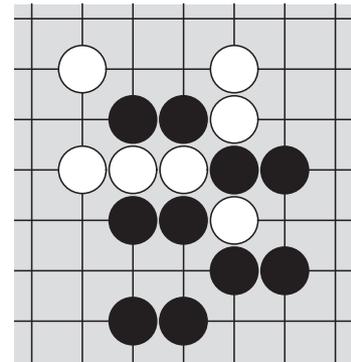
Durchm. 13



Antwort:

Sechs Einheiten, zwei weiße und vier schwarze. Denken Sie daran, dass Steine nur entlang von Linien verbunden werden, nicht entlang von Diagonalen.

Durchm. 14



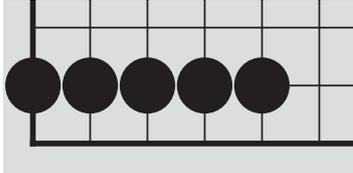
Antwort:

Neun Einheiten, vier weiße und fünf schwarze.

Verbundene Steine teilen sich Freiheiten, sie haben also so viele Freiheiten, wie es neben der gesamten Einheit unbesetzte Punkte gibt.

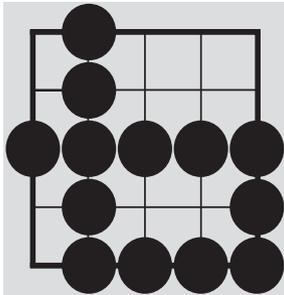
Problem: Wie viele Freiheiten haben die untenstehenden verbundenen Steine?

Durchm. 15



Antwort:  
Elf.

Durchm. 16



Antwort:  
Zehn.

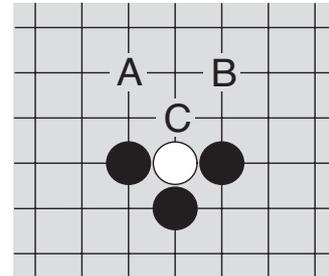
Wenn dies nicht klar ist, lesen Sie die obige Erklärung noch einmal.

## Erfassen

Wenn Steine so platziert werden, dass sie alle Freiheiten einer gegnerischen Einheit beanspruchen, wird diese Einheit gefangen genommen. Gefangene Steine werden sofort vom Brett entfernt und vom Fänger als Gefangene behalten.

Problem: Auf welches Feld muss Schwarz einen Stein setzen, um Weiß zu schlagen und die Einheit vom Brett zu entfernen?

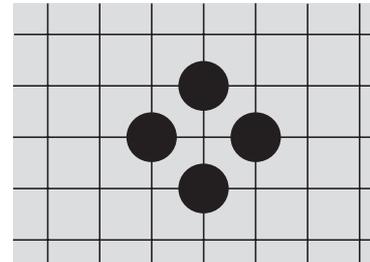
Durchm. 17



Antwort:

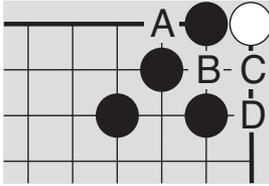
C. Es kann hilfreich sein, sich Freiheit als eine Art Freiraum vorzustellen. Ohne Atempause ersticken Steine und sterben. Ein schwarzer Stein auf Punkt C erzeugt folgende Position:

Durchm. 18



O - ein Gefangener.

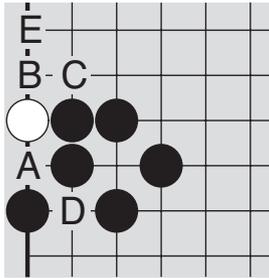
Durchm. 19



Antwort:

C.

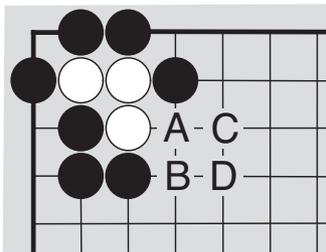
Durchm. 20



Antwort:

A und B. In diesem Beispiel müssten zwei Freiheiten ausgefüllt werden, bevor der weiße Stein entfernt werden könnte.

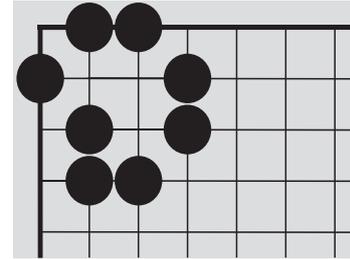
Durchm. 21



Antwort:

A. Das folgende Diagramm zeigt die Position, nachdem Schwarz bei A zieht. Beachten Sie, dass die Einnahme den schwarzen Einheiten neue Freiheiten eröffnete.

Durchm. 22



○○○ - drei Gefangene.

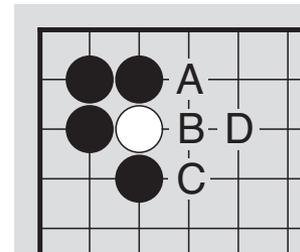
Wenn verbundene Steine ihre letzte Freiheit verlieren, werden sie alle gefangen.

Unabhängig von der Anzahl der Steine einer Einheit gilt: Je mehr Freiheiten sie hat, desto stärker ist sie. In Diagramm 22 erlangte Schwarz Freiheiten, indem es Weiß eroberte. Eine Einheit kann Freiheiten auch durch Ausdehnung erlangen.

Problem: An welchem Punkt kann Weiß spielen, um die Anzahl der Freiheiten für seine nahezu geschlossenen Einheiten unten?

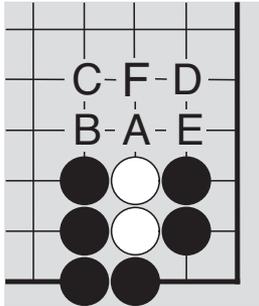
Hint: Count the liberties before and after an added stone.

Durchm. 23



B. Weiß hat jetzt eine Freiheit; ein weißer Stein bei B ergibt in drei Freiheiten für Weiß, eine bei A, eine bei D und eine bei C.

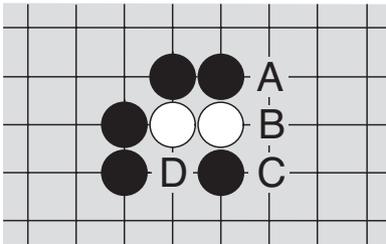
Durchm. 23



Antwort:

A. Weiß hat eine Freiheit bei A; ein weißer Stein, der bei A hinzugefügt wird, ergeben sich drei Freiheiten für Weiß, Punkte B, F und E.

Durchm. 25

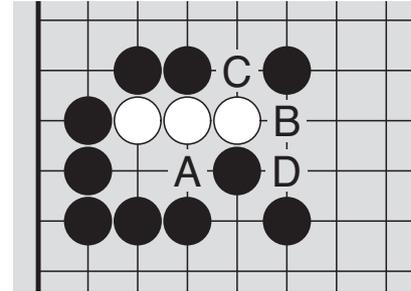


Antwort:

B. Das Hinzufügen eines weißen Steins bei B erhöht die Anzahl der weißen Freiheiten von zwei auf vier. Stellen Sie sicher, dass ein weißer Stein bei D die Anzahl der weißen Freiheiten nicht erhöht.

Das hier ist schwieriger. Zählen Sie sorgfältig.

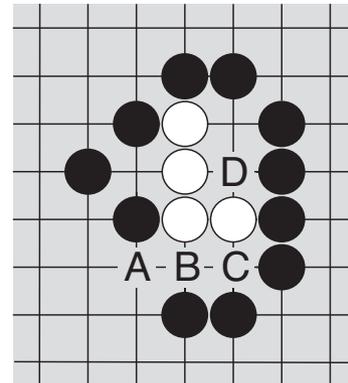
Durchm. 26



Antwort:

B erhöht die Anzahl von vier Freiheiten auf fünf.

Durchm. 27

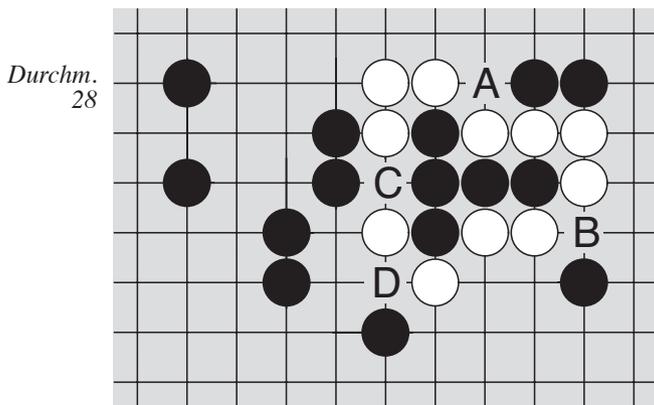


Antwort:

Keiner dieser Punkte erhöht die Anzahl der Freiheiten für die weiße Einheit aus vier Steinen.

Spieler dehnen sich oft aus, um einer Eroberung zu entgehen. Der hinzugefügte Stein selbst kann neue Freiheiten erreichen, wie in den vorhergehenden Diagrammen, oder der neue Stein kann die Einheit mit einer anderen Einheit verbinden.

Problem: An welchem Punkt kann Schwarz spielen, um die fünf Steine schwarze Einheit unten retten?



Antwort:

Die gefährdete Einheit von Schwarz wird gerettet und auf vier Freiheiten gestärkt (und erhält Zugang zu noch mehr), wenn Schwarz seine Steine verbindet, indem es am Punkt C spielt.

Wenn einer Einheit nur noch eine *Freiheit* verbleibt, ist sie im Atari (*uh tah ree*).

Problem: Betrachten Sie noch einmal die sechs vorhergehenden Diagramme. In welchen davon gibt es Steine in Atari?

Antwort:

Diagramme 23, 24 und 28.

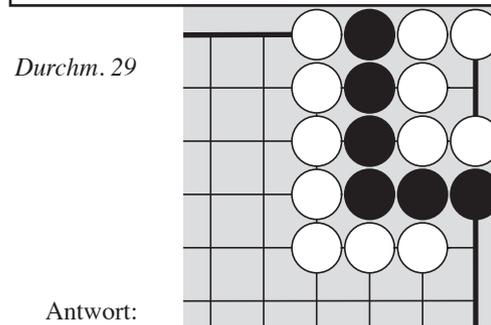
Ein Spieler, dem gerade eine Einheit in Atari gelegt wurde, muss nicht versuchen, diese Einheit zu schützen. Die andere Seite muss auch nie etwas erobern. Steine können unbegrenzt in Atari verbleiben.

Wenn Sie anfangen, Go zu spielen, ist es lehrreich und höflich, Ihren Gegner zu warnen, sobald eine Einheit in Atari kommt. Atari ist für Los wie Schach für Schach. "Atari" zu sagen bedeutet: "So wie es aussieht, kann ich mit meinem nächsten Stein eine Einheit schlagen." Es ist zwar nicht vorgeschrieben, "Atari" zu sagen, es entspricht aber dem Geist des Spiels.

### Wettrennen um die Eroberung

In each game, the players spend much of the time trying to arrange escape for friendly stones and trying to prevent the escape of enemy stones. Points that lie under captured stones become the territory of the captor. Therefore the question of capture or escape is vitally important.

Problem: Wo wird Schwarz in der folgenden Situation spielen?

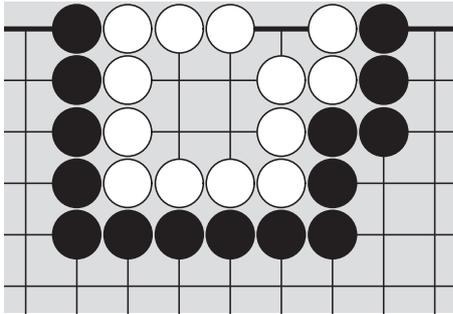


Antwort:

Schwarz füllt den letzten Freiheitsraum der weißen Steine in der Ecke und entfernt sie vom Brett, wodurch gleichzeitig neue Freiheitsräume für die gefährdeten schwarzen Steine geschaffen werden.



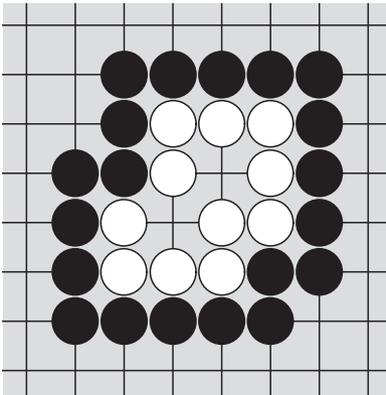
Durchm. 2



Antwort:

Nein. Weiß hat es geschafft, das Gebiet zu umzingeln. Stellen Sie sich vor, dass Schwarz beginnt, Steine innerhalb dieser weißen Umzäunung zu platzieren. Beachten Sie, dass die eindringenden schwarzen Steine immer vor den weißen ihre Freiheiten verlieren. Daher kann Weiß nicht gefangen werden.

Durchm. 3



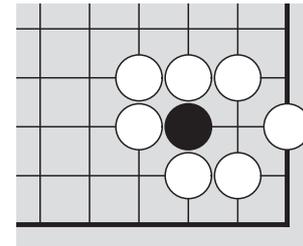
Nein. Weiß hat zwei getrennte Freiheitspunkte vollständig umzingelt. Wenn Schwarz versuchen würde, auf einen der Punkte innerhalb der weißen Umzäunung zu spielen, hätte sein Stein keinen Freiheitspunkt, während Weiß noch einen Freiheitspunkt hätte. Der eindringende schwarze Stein würde ersticken und geschlagen werden, sobald er das Brett berührt. Die weißen Steine können nicht vollständig umzingelt werden (außen und innen), da Schwarz die inneren Freiheitspunkte von Weiß nicht besetzen kann.

### Flihen oder nicht fliehen ...!

Steine, die eine oder mehrere Freiheiten behalten, für die aber keine Hoffnung besteht, dass sie letztlich jemals wieder eine Freiheit behalten, sind gefangen und werden oft als „tot, so wie sie sind“ oder einfach als „tote Steine“ bezeichnet. Diese Steine bleiben auf dem Brett, solange sie mindestens eine Freiheit behalten und können bei späteren Zügen im Spiel sogar gerettet werden

Problem: Scheinen die schwarzen Steine in den folgenden Diagrammen gefangen oder tot zu sein, so wie sie stehen?

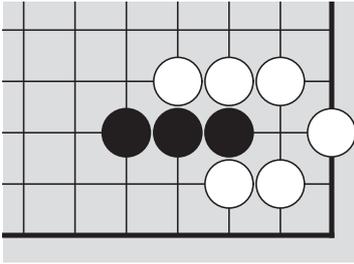
Durchm. 4



Antwort:

Gefangen. Für diesen schwarzen Stein gibt es kein Entkommen, dennoch bleibt er auf dem Brett, weil er eine Freiheit hat.

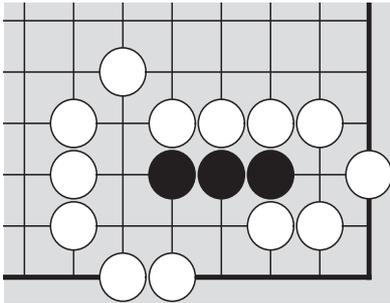
Durchm. 5



Antwort:

Nicht gefangen. Schwarz kann weitere Steine zu diesen verbundenen Steine, um sie in den offenen Bereich des Bretts zu führen, wo sie möglicherweise Territorium einschließen oder sich mit anderen Einheiten verbinden können. (Mit seinen Zügen könnte Weiß durchaus versuchen, Schwarz den Zugang zu neuen Freiheiten zu versperren.)

Durchm. 6



Antwort:

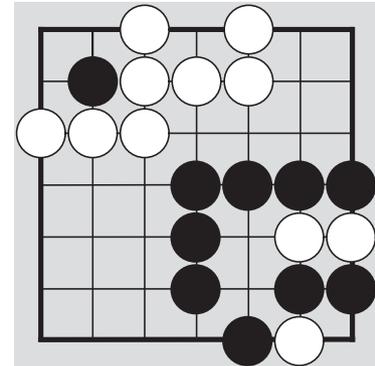
Gefangen. Diese schwarzen Steine sind sehr gut eingeschlossen. Schwarz kann keine Punkte umzingeln und hat keine realistische Möglichkeit, weiße Steine zu schlagen. Weiß könnte jedoch die vier Freiheitspunkte von Schwarz füllen, ohne weiße Steine zu gefährden.

Wir sehen also, dass Steine durch lockere Umschließung gefangen werden können, auch wenn sie nicht völlig erstickt sind. Gefangene Steine gelten als tot, wenn sie alle ihre Freiheiten eingenommen werden, unabhängig davon, ob sie sofort eingenommen werden oder nicht.

Problem: Wie viele schwarze Steine scheinen auf den folgenden verkürzten Brettern gefangen zu sein?

Hinweis: Zählen Sie die Freiheiten jeder beteiligten Einheit. mit mehr Freiheiten überwältigt denjenigen mit weniger Freiheiten.

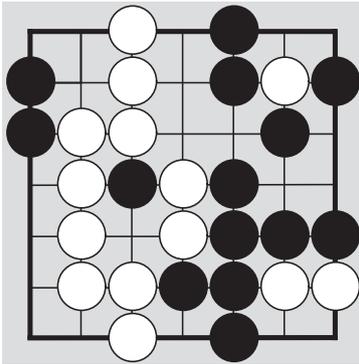
Durchm. 7



Antwort:

1. Der schwarze Stein in der oberen linken Ecke ist gefangen und Weiß muss nur zwei Freiheitspunkte ausfüllen, um ihn zu entfernen. Das Hinzufügen eines weiteren schwarzen Steins erhöht seine Freiheitspunkte nicht und hilft ihm auch nicht bei der Flucht.

Durchm. 8



Antwort:

Drei. Die schwarze Einheit mit zwei Steinen oben links hat weder Aussicht zu entkommen noch Territorium einzuschließen. Außerdem hat der schwarze Stein in der Mitte des Bretts nur eine Freiheit, während die einschließende Einheit aus zwei weißen Steinen daneben zwei Freiheiten hat.

Problem: Wie viele weiße Steine sind in jedem der beiden Diagramme oben gefangen?

Antwort, Diagramm 7:

Drei. Der einzelne weiße Stein in der unteren rechten Ecke hat nur eine Freiheit. Die beiden verbundenen weißen Steine in der unteren rechten Ecke haben nur eine Freiheit. Jede schwarze Einheit hat mehr als eine Freiheit.

Antwort, Diagramm 8:

Drei. Die Freiheiten von Schwarz überwältigen die von Weiß in der unteren rechten Ecke und in der oberen rechten Ecke. Weiß kann dort weder entkommen noch sichere Freiheiten umgehen.

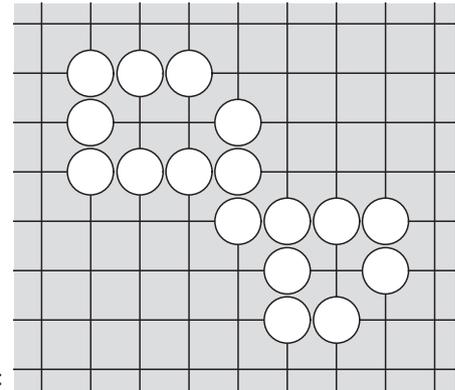
## Zwei Augen

Ein einzelner Punkt, der vollständig von einer Farbe umschlossen ist, wird als Auge bezeichnet. Ein Auge kann auch aus zwei oder mehr Punkten bestehen, die vollständig von einer Farbe umschlossen sind. Steine leben , indem sie genügend Fläche umschließen, um mindestens zwei Augen zu bilden. Ein Gehäuse mit zwei Augen kann immer zwei getrennte Freiheiten behalten und kann daher nie in Atari geraten. Steine, die nur ein Auge oder gar keines bilden können, sind anfällig für Schlagen. (Ausnahmen finden Sie im Nachtrag "Mutual Life")

Die folgenden Beispiele zeigen einige Formationen mit zwei Augen und einige ohne.

Problem: Ist Weiß in den folgenden Fällen sicher oder gefangen?

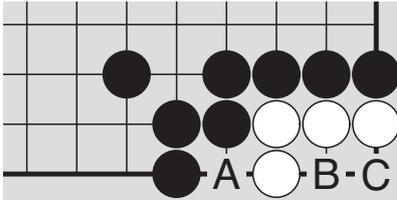
Durchm. 9



Antwort:

Sicher. Diese Formation hat zwei Augen, einen geschlossenen Bereich mit zwei Punkten und einen geschlossenen Punkt unten rechts. Selbst wenn alle äußeren Freiheiten mit Schwarz ausgefüllt werden, wird Weiß nie in Atari kommen.

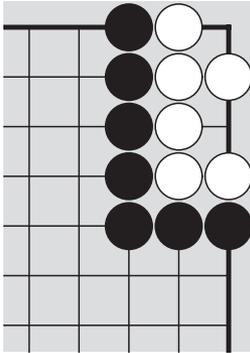
Durchm. 10



Antwort:

Gefangen. Weiß hat ein Auge und keinen Fluchtweg. Bei Bedarf kann Schwarz die Punkte A, B und C füllen, um die weißen Steine zu entfernen.

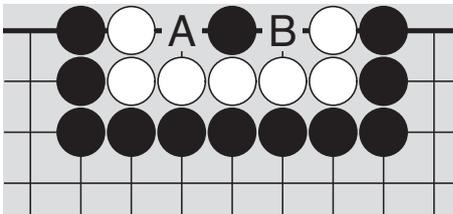
Durchm. 11



Antwort:

Sicher. Weiß hat zwei Augen; Schwarz kann keine der weißen Freiheiten einnehmen, ohne einen Stein auf das Brett zu legen, der nach Abschluss des Spiels keine Freiheiten mehr hätte.

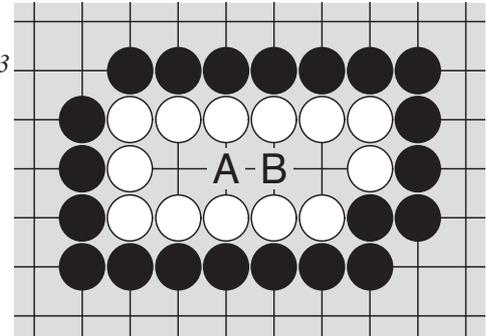
Durchm. 12



Gefangen. Schwarz hat klugerweise einen Stein in das einzelne Auge von Weiß gelegt, der den einzigen Punkt einnimmt, durch den Weiß den umschlossenen Bereich in zwei Augen hätte teilen können. Wenn Weiß entweder auf A oder B spielen würde, hätte die weiße Einheit nur eine Freiheit und wäre in Atari. Bestätigen Sie, dass Schwarz Weiß in Atari bringen kann, indem Sie einen weiteren schwarzen Stein auf A oder B legen. Wenn Weiß dann die beiden schwarzen Steine erobert, würde Schwarz einfach einen weiteren Stein in das Auge von Weiß legen und Weiß schließlich unausweichlich in Atari lassen.

Hätte Weiß zuerst auf den Punkt gespielt, der von dem einzelnen schwarzen Stein besetzt war (zwischen A und B), dann hätte Weiß natürlich zwei Augen gehabt und wäre sicher gewesen.

Durchm. 13

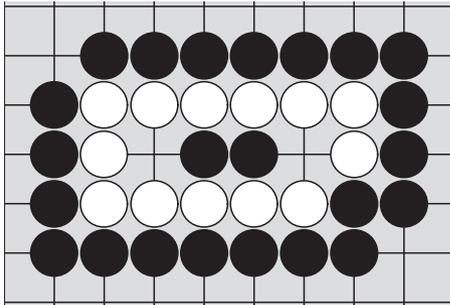


Antwort:

Sicher. Wenn ein umschlossener Bereich groß genug ist, kann er bei Bedarf jederzeit in zwei unterschiedliche Augen unterteilt werden. In diesem Fall hat Weiß einen einzelnen Bereich umschlossen, der mit einem weißen Stein entweder bei A oder bei B in zwei Augen unterteilt werden kann. Wenn Schwarz einen dieser Punkte und Weiß den anderen nimmt, kann Schwarz aufgrund mangelnder Freiheiten keinen weiteren Stein innerhalb der weißen Umgrenzung platzieren.

Wenn Weiß jedoch Schwarz erlaubt, sowohl A als auch B zu besetzen, dann könnte Weiß keine zwei Augen mehr bilden und würde sterben.

Durchm. 14



Wenn Sie jetzt versuchen, sich den beiden schwarzen Steinen zu nähern, beachten Sie, dass Weiß seine eigenen Steine in Atari platzieren müsste. Schwarz kann Weiß jederzeit ins Atari bringen, indem es einen weiteren schwarzen Stein hinzufügt, Weiß drei Steine schlagen lässt und dann den entscheidenden Punkt von Weiß besetzt, wie in Diagramm 12.

Wir sehen also, dass die sicherste Möglichkeit für die Steine eines Spielers, Freiheiten zu wahren, darin besteht, mindestens zwei Augen einzuschließen oder einen Bereich einzuschließen, der groß genug ist, um trotz gegenteiliger Bemühungen in zwei Augen geteilt werden zu können. Während Sie spielen, wird das Konzept der Augen klarer

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben jetzt das Go-Alphabet gelernt. Das Prinzip der Freiheiten ist die Grundlage des gesamten Spiels.

“Umgeben Sie genügend Territorium und Augen werden auf sich selbst aufpassen.”

## KAPITEL DREI

### Das Spiel beenden

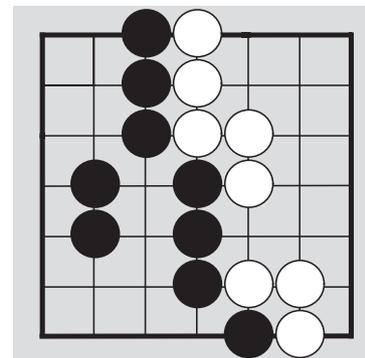
Beim Go gibt es ein Hauptziel: mehr Punkte auf dem Brett zu kontrollieren. Dies wird erreicht, indem man (1) seinen Bereich vergrößert, (2) den Bereich des Gegners verkleinert, (3) gegnerische Steine erobert und (4) seine eigenen Steine schützt. Der Gewinner hat diese Ziele unter dem Strich immer effizienter erreicht als der Verlierer.

### Die losen Enden zusammenführen

Das Spiel endet, wenn beide Spieler nacheinander passen und jeder dem Gegner einen Stein als Gefangenen übergibt. Passen bedeutet, dass Sie keine Möglichkeit sehen, eines der vier oben genannten Ziele zu erreichen. Passen setzt voraus, dass alle beanspruchten Gebiete vollständig umzingelt sind (alle Zaunabschnitte stehen), keine Steine entlang der von den gegnerischen Steinen gebildeten Grenzen liegen und es keine leeren Punkte zwischen den gegnerischen Mauern gibt.

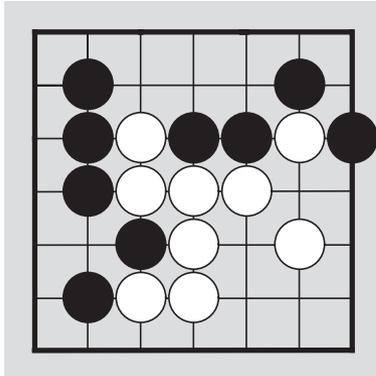
Problem: Ist Schwarz in den folgenden Diagrammen bereit zum Passen?

Durchm. 1



Nein. Die Mauer von Weiß ist unvollständig. Schwarz kann durch die Lücke in der Mauer von Weiß in das Territorium von Weiß vordringen. Außerdem ist der unterste schwarze Stein im Atari; Schwarz kann ihn vor der Einnahme retten, indem er ihn mit den benachbarten schwarzen Steinen verbindet. Schwarz muss entscheiden, welcher dieser beiden Spielzüge wertvoller ist.

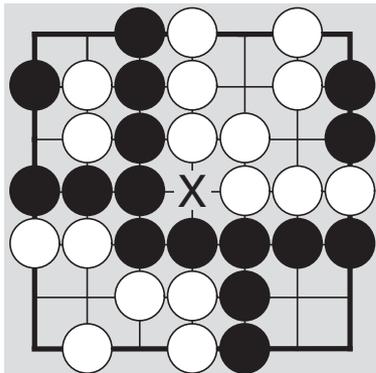
Durchm. 2



Antwort:

Nein. Im Atari gibt es zwei Steine, einen weißen und einen schwarzen, und die von den Steinen gebildeten Wände sind unvollständig.

Durchm. 3



● Ein schwarzer Gefangener.

Antwort:

Nicht ganz. Dieses Beispiel mag zunächst verwirrend erscheinen, da es alle bisher besprochenen Konzepte zusammenfasst. Wir werden es vereinfachen, indem wir uns jeweils einen Bereich ansehen:

Schauen Sie sich die beiden weißen Steine in der oberen linken Ecke an. Sie haben zwei Freiheiten, keine Augen und keine Hoffnung, der Gefangennahme zu entgehen, also sind sie gefangen.

Schauen Sie sich als nächstes die beiden schwarzen Steine in der oberen rechten Ecke an. Sie haben ebenfalls nur zwei Freiheiten, keine Augen und keine Chance, weiße Steine zu fangen.

Die lebenden Steine von Schwarz sind durch die Mitte des Bretts verbunden. Schwarz hat einen Augenbereich in der unteren rechten Ecke und einen weiteren in der oberen linken Ecke.

Beachten Sie, dass Weiß zwei Einfriedungen hat, eine oben rechts und eine unten links. Die Einfriedungen von Weiß sind nicht durch die Mitte des Bretts miteinander verbunden. Achten Sie darauf, dass Weiß in jeder dieser Einfriedungen zwei Augen hat. Oben rechts befindet sich ein Auge in dem Bereich, in dem die beiden toten schwarzen Steine liegen, und ein Auge mit zwei Punkten direkt links davon. In der unteren linken Ecke teilt der einzelne weiße Stein diese Einfriedung in zwei Augen (eines mit einem Punkt und eines mit drei Punkten).

Beachten Sie, dass sich entlang der Gebietsgrenzen keine Steine im Atari- Zustand befinden. Alle Mauern sind vollständig und blockieren die gegnerischen Steine. Aber Punkt X ist unbesetzt und Schwarz würde dort spielen, um nicht als Erster zu passen, was bedeuten würde, dem Gegner einen Stein zu überlassen.

Problem: Ist Weiß in jedem der drei vorhergehenden Diagramme bereit zu passen?

Antwort, Diagramme 1 und 2: Nein, aus denselben Gründen, aus denen Schwarz nicht passen würde.

In Diagramm 3 würde Weiß einen Stein bei X als letzten im Spiel gespielten Stein platzieren. Die Spieler könnten sich dann darauf einigen, dass das Spiel vorbei ist, die beiden weißen Steine oben links und die beiden oben rechts sind gefangen und könnten als Gefangene entfernt werden.

Im weiteren Spielverlauf werden äußere Freiheiten weniger wichtig und umschlossene Punkte werden wichtiger. Oft bleiben zwischen den gegnerischen Steinen einige freie Punkte, die keine Seite umschließen, aber besetzen kann. Diese werden Dame (dah meh) genannt, siehe X auf S. 32. Die Spieler füllen nacheinander weiter Dame, bis sie alle Dame besetzt haben, die sie haben (Ausnahmen finden Sie unter dürfen. Gemeinsames Leben“ im Anhang”).

Problem: Wie viele Damen gibt es in Diagramm 3?

1. Keine Seite kann Punkt X vollständig umgeben.

### Übereinkunft erzielen

Nachdem ein Gegner gepasst hat, indem er einen Passstein übergeben hat, kann der andere noch spielen. In diesem Fall werden die Spielzüge fortgesetzt (mit Zügen auf dem Brett oder Pässen), bis beide nacheinander gepasst haben. Dann müssen sich die Spieler über den Status jeder Einheit auf dem Brett einigen (ob sie so, wie sie ist, lebendig oder tot ist). Wenn sie sich nicht einigen können, wird das Spiel dort fortgesetzt, wo es aufgehört hat, bis die Situation für beide völlig klar ist. In jedem Fall wird das fortgesetzte Spiel alle Fragen lösen, indem die Anzahl der Freiheiten stetig reduziert wird. Schließlich verliert jede Einheit entweder alle ihre Freiheiten oder sie umschließt nur noch sichere Punkte. Um die Anzahl der von jeder Seite gespielten Steine anzugleichen, macht Weiß entweder den letzten Zug auf dem Brett oder übergibt den letzten Passstein. Erfahrene

Spieler werden die letzten beiden Passsteine (schwarz, dann weiß) oft nicht tauschen, wenn sie wissen, dass es keine Meinungsverschiedenheiten über den Status jeder Gruppe gibt.

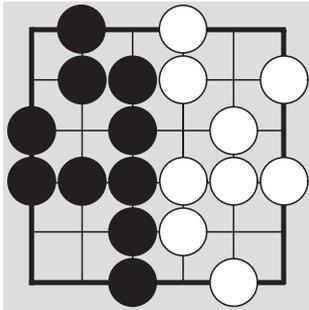
Eine andere Möglichkeit, ein Spiel zu beenden, ist die Aufgabe. Ein Spieler kann ein Spiel freiwillig aufgeben, wenn es einseitig und für den Gegner uninteressant geworden ist. Wenn Sie zu viele Steine verlieren, geben Sie einfach auf und beginnen Sie ein neues Spiel. Einer der Spieler muss möglicherweise mehr (oder weniger) Handicap-Steine nehmen, um einen besseren Wettkampf zu ermöglichen. (Siehe Handicaps im Nachtrag.)

### Wertung

Eventuell übersehene Dame zählt für keine der beiden Seiten und muss mit zusätzlichen Steinen aufgefüllt werden, nicht mit Gefangenen. Um die Punktzahl zu zählen, entfernen Sie alle Steine vom Brett, von denen die Spieler übereinstimmen, dass sie der Gefangennahme nicht entgehen können (die gefangenen Steine), und fügen Sie sie den Gefangenenansammlungen hinzu. Dann füllt Weiß schwarzes Gebiet mit eroberten schwarzen Steinen und umgekehrt. Der Gewinner ist der Spieler, der mehr freie Punkte übrig hat (oder weniger Gefangene, die nicht hineinpassen, wenn keiner der Spieler einen freien Platz hat). Die Punktzahl kann entweder in der Form Schwarz 12, Weiß 9 oder Schwarz gewinnt mit 3 angegeben werden. Es ist auch möglich, alle von jeder Seite kontrollierten Punkte (Mauern und Gebiet) zu zählen, was in diesem Fall zu einer Punktzahl von 42-39 führt. In einem ausgeglichenen Spiel ist das Ergebnis bei beiden Methoden dasselbe, da die Anzahl der gespielten schwarzen und weißen Steine gleich ist.

Problem: Wie viele Damen müssen noch besetzt werden, um das nächste Spiel zu beenden?

Durchm. 4

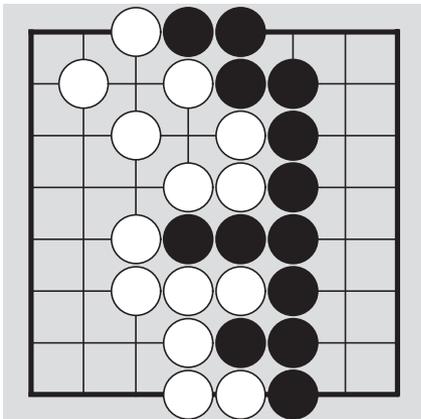


Antwort:

○ - ein weißer Gefangener.

Drei Dames haben keinen Einfluss auf die Anzahl der umschlossenen Punkte, aber wenn ein Spieler es versäumt, eine Dame zu füllen, kostet ihn das einen Passstein. In diesem Fall würde Schwarz zwei Dames füllen und Weiß eine. Dann wird Weiß einen Stein passieren lassen, Schwarz wird einen Stein passieren lassen und Weiß wird den letzten Stein passieren lassen.- ein weißer Gefangener.

Durchm. 5



○○ - zwei weiße Gefangene

●●● - drei schwarze Gefangene.

(beachten Sie den Anfang dieses Spiels auf Seite 5)

Problem: Wie lautet das Endergebnis in den beiden vorherige Diagramme?

Antwort, Diagramm 4:

Nachdem die drei Dames besetzt sind (mit b, w, b) und drei Pässe (w,b, w) stehen, lautet der Spielstand Schwarz 6, Weiß 4. Schwarz gewinnt mit zwei Punkten Vorsprung. Das Ergebnis ist das gleiche, wenn Sie für jeden Schnittpunkt, der von Schwarz (19) und von Weiß (17) kontrolliert wird, einen Punkt zählen.

Antwort, Diagramm 5:

The score is black 14, white 18. White wins by four. Note that each pass stone was counted as a prisoner in this example.

Es ist leicht zu erkennen, warum eingeschlossene Punkte so wichtig sind: Sie verleihen den Steinen Leben und werden zur Ermittlung des Endergebnisses gezählt.

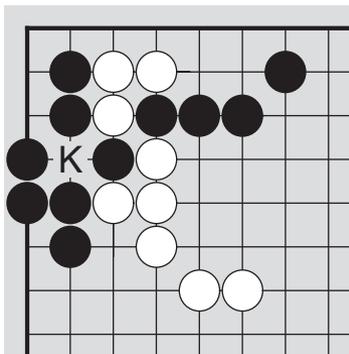
„Aktionen auf dem Go-Brett können praktisch jederzeit und überall stattfinden. Überraschung spielt eine große Rolle.“

## KAPITEL VIER

### Die Regel des Ko

Das Wort Ko bedeutet Ewigkeit. Beim Go bezeichnet Ko eine gängige Stellung, die eine endlose Reihe bedeutungsloser Spielzüge zulassen würde, wenn es keine Regel gäbe, die die Situation abdeckt. Das folgende Beispiel veranschaulicht eine Ko-Stellung.

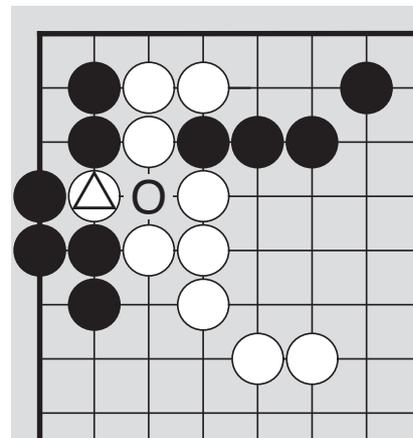
Durchm. 1



Beachten Sie, dass der einzelne schwarze Stein, der die oberen weißen Steine von den unteren weißen Steinen trennt, in Atari ist. Diese Situation ist für beide Seiten von erheblicher Bedeutung. Die oberen weißen Steine sind gefangen, wenn sie sich nicht mit den unteren weißen Steinen verbinden können. Wenn es Weiß jedoch gelingt, sich im nächsten Diagramm fest am Punkt O zu verbinden, gibt Schwarz drei gegnerische Steine zusammen mit den von ihnen besetzten Punkten auf.

Weiß kann den einzelnen schwarzen Stein schlagen, indem er auf Punkt K spielt und sich seine letzte Freiheit nimmt.

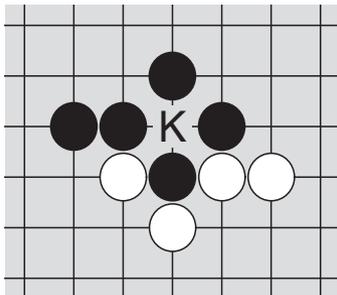
Durchm. 2



Jetzt ist der einzelne weiße Stein in Atari und Schwarz ist am Zug. Es sieht so aus, als könne Schwarz den weißen Stein zurückerobern, indem es sofort auf Punkt K spielt. Dann kann Weiß zurückerobern, indem es auf K spielt (erstes Diagramm). Dann kann Schwarz zurückerobern, dann Weiß, dann Schwarz und so weiter. Um diese sinnlose Sequenz zu verhindern, gibt es eine Regel, die einen Zug verbietet, bei dem die vorherige Position der Steine auf dem gesamten Brett wiederholt wird. Ein Spieler darf in Ko nur zurückerobern, nachdem mindestens ein Zug woanders stattgefunden hat. Diese einfache Regel verhindert ein mögliches Patt und ist für alle sich wiederholenden Sequenzen gleich. (Siehe „Ko-Bedrohung“ im Nachtrag.)

Problem: Nehmen Sie im folgenden Diagramm an, dass Schwarz gerade einen weißen Stein vom Punkt K geschlagen hat.

Durchm. 3



Problem: Kann Weiß mit seinem nächsten Zug zurückschlagen?

NEIN.

Problem: Wo muss Weiß spielen?

Irgendwo anders auf dem Board.

Problem: Was könnte passieren, wenn die Ko-Regel nicht gelten würde?

Das Spiel könnte nicht fortgesetzt werden, wenn beide Spieler auf dem Schlagen und Zurückschlagen bestehen würden und keiner von beiden woanders spielen würde.

Das Konzept von Ko wird Ihnen im Laufe des Spiels klar werden. Jetzt sind bereit, Ihre Go-Kenntnisse in einem echten Spiel anzuwenden.

Tue es!

*„Der Go-Spieler muss sich weniger mit seinem Gegner auseinandersetzen, sondern vielmehr mit widersprüchlichen Impulsen und Emotionen in sich selbst.“*

## KAPITEL FÜNF

### Sprichwörter für Anfänger: Worte nach denen man sich richten sollte

Go-Sprichwörter sind allgemeine Faustregeln, Richtlinien, an die man sich in den unvermeidlichen Momenten des Zweifels und der Unsicherheit erinnern kann. Diese Sprichwörter führen in die grundlegenden Konzepte der Go-Strategie und -Taktik ein. Oftmals bietet das eine oder andere von ihnen einen hervorragenden Rat für die jeweilige Situation, manchmal sind sie jedoch völlig ungeeignet. Wie bei jeder Entscheidung im Go sollten Sie bei der Anwendung von Sprichwörtern Ihr bestes Urteilsvermögen einsetzen.

#### „Wer zählt, der gewinnt“

Jeder Spielzug ändert die Anzahl der Freiheiten benachbarter Steine, sowohl befreundeter als auch feindlicher. Üben Sie das Zählen der Freiheiten jeder betroffenen Einheit nach jedem Spielzug. Mit etwas Erfahrung dauert das Zählen der Freiheiten nur wenige Sekunden.

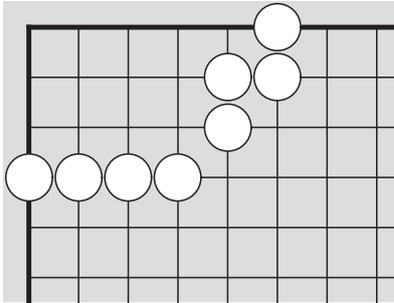
#### Logische Folge: „Wer die Freiheiten nicht zählt, wird sicher verlieren.“

#### „Einen Anspruch erheben“

Umreißen Sie das Gebiet, das Sie umschließen möchten. Entwickeln Sie zuerst die Ecken, dann die Seiten. In der Ecke bietet die Kante des Bretts zwei fertige Wände. Die Seite bietet nur eins.

Eckgebiet:

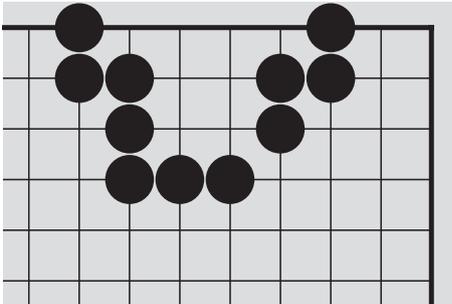
Durchm. 1



Beachten Sie, dass nur acht Steine erforderlich waren, um dreizehn Punkte in dieser Ecke zu umgeben. Vergleichen Sie dieses Ergebnis mit dem nächsten Diagramm.

Nebengebiet:

Durchm. 2



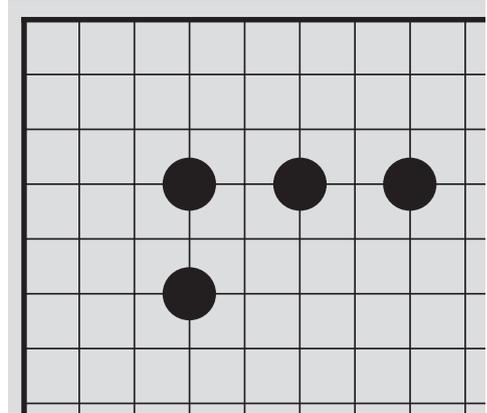
Beachten Sie, dass mehr Steine, die mehr Runden absolvieren, weniger Punkte an der Seite umgeben.

In der Mitte des Spielbretts gibt es keine Mauern; man braucht eine große Zahl an Steinen, um nur ein kleines Gebiet in der Mitte einzuschließen .

**„Mit einem Punktsprung ist man nie falsch.“**

Anstatt sofort eine Verbindung herzustellen, spielt Schwarz effizienter, indem es einen Punkt (und oft auch mehr) von seinen eigenen Steinen aus verlängert.

Durchm. 3



Das obige Diagramm zeigt eine Reihe von Einpunkterweiterungen. Schwarz wird treffen, wenn Weiß beginnt, sich dieser Position zu nähern. Der Ein-Punkt-Sprung ist ein wichtiges Mittel, um Territorium abzustecken und in die Umrisse des Gegners vorzudringen, um seine Entwicklung zu behindern.

**„Teile und herrsche“**

Verwenden Sie einige Steine, um zu verhindern, dass gegnerische Steine miteinander verbunden werden. Nicht verbundene Steine sind leichter zu verfolgen und zu umzingeln als verbundene Steine.

Wenn der Versuch, verfeindete Steine zu trennen, scheitert, dann gilt das nächste Sprichwort.

### „Werfen Sie keine guten Steine hinter schlechten her.“

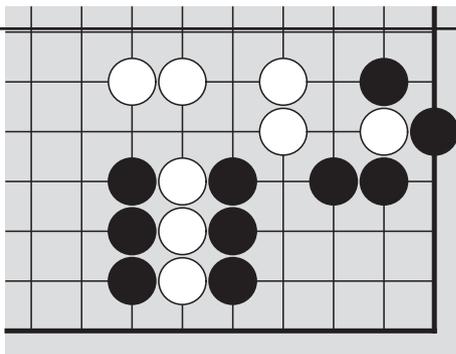
Lassen Sie Steine fallen, die eine aussichtslose Sache zu verfolgen scheinen. Diese Steine können später im Spiel nützlich sein, wenn man sie in Ruhe lässt, aber sie gehen mit Sicherheit verloren, wenn man seinen Gegner dazu zwingt, sie zu ersticken und sofort vom Brett zu entfernen. Gefangen gefangene Steine sind viel besser als Gefangene. Gefangen gefangene Steine sind oft nützlich und manchmal entkommen sie sogar, um wieder zu leben. Gefangene sind für immer verloren.

### „Spielen Sie die großen Punkte“

Während sich das Brett mit Steinen füllt, schreitet das Spiel von den größeren Fragen des Territoriums und der Eroberung zu den kleineren fort, bis keine Punkte mehr frei oder unbesetzt sind.

Im Diagramm unten ist Schwarz am Zug. Hat Schwarz mehr Vorteile, wenn es die Verbindung der drei weißen Steine unten blockiert oder wenn es die Verbindung des einzelnen Steins rechts verhindert?

Durchm. 4



(Antwort im nächsten Sprichwort.)

### „Halten Sie Ihre Steine verbunden“

Verbunden bleiben bedeutet, dass Sie Ihre Steine in Verbindungsdistanz zueinander halten. Selbst wenn sie sich nicht berühren, können sie als verbunden gelten, wenn sie nicht daran gehindert werden können, sich zu verbinden. Sobald die Verbindung blockiert ist, besteht für Steine eine größere Gefahr, umzingelt und erobert zu werden.

Im vorherigen Diagramm hat Weiß es nicht geschafft, seine Steine verbunden zu halten, und Schwarz hat die Wahl, welche potenzielle weiße Verbindung es unterbricht. Wenn Schwarz beschließt, die Verbindung einer dieser Einheiten zu blockieren, wäre es vorteilhafter, den Punkt direkt über

der Dreiereinheit zu besetzen, sie in Atari zu bringen und Weiß die Möglichkeit zu geben, den einzelnen Stein auf der rechten Seite zu verbinden.

### „Ein neuer Stein macht ein neues Spiel“

Jeder Stein strahlt Kraft aus und beeinflusst in mehr oder weniger starkem Maße alle anderen Steine auf dem Brett. Respektieren Sie die Kraft der gegnerischen Steine, indem Sie sich daran erinnern, dass der letzte Zug Ihres Gegners gerade die Situation auf dem gesamten Brett verändert hat. Gehen Sie davon aus, dass sowohl Sie als auch Ihr Gegner versuchen, den stärksten verfügbaren Zug zu machen.

### „Schnelles Spiel bringt Erfahrung“

Halten Sie das Spiel in einem guten Tempo. Es bringt viel, viele Fehler zu machen und aus diesen Fehlern zu lernen, während sich die Ergebnisse entwickeln. Anfänger machen schnell Fortschritte, indem sie schnell und viele Spiele spielen. Außerdem ist es unhöflich, den Gegner warten zu lassen. Die meisten informellen Spiele verlaufen in einem flotten, gleichmäßigen Tempo.

### „Wenn das Go-Brett Sie abwirft, springen Sie sofort wieder auf.“

Entschlossenheit ist Ihr bester Verbündeter! Fehler sind völlig normal. Wertschätzen und genießen Sie als Anfänger Ihr Privileg, Fehler zu machen – je mehr Sie machen, desto schneller werden Sie herausragend sein!

## NACHTRAG

### Behinderungen

Go ist in der Welt der Spiele einzigartig, weil es ein elegantes Handicap- System hat, das es Spielern mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten ermöglicht, auf gleicher Augenhöhe gegeneinander zu spielen. Handicaps sind ein grundlegender Bestandteil von Go. Die meisten Spiele in Clubs und zu Hause auf der ganzen Welt werden mit einem Handicap gespielt. Erfahrene Go- Spieler kennen ihren Rang (so wie Golfer ihr Handicap kennen), weil der Rangunterschied zwischen zwei Spielern die Anzahl der Handicap-Steine angibt, die für ein faires Spiel auf dem 19x19-Brett erforderlich sind. Das Ziel bei Go ist, Spaß beim Spielen zu haben. Wenn Sie wissen, dass Sie gewinnen oder verlieren werden, gibt es keinen echten Wettbewerb. In Spielen zwischen gleich starken Spielern erhält Weiß eine Kompensation, weil Schwarz als Erster an der Reihe ist, während Schwarz als Zweiter an der Reihe ist. Auf einem 19x19-Brett sind das 7 1/2 Punkte.

Handicaps sind wie ein Vorsprung bei einem Rennen. Entweder spielt der weniger geschickte Spieler den ersten Stein und gibt Weiß keinen Ausgleich (ein Handicap von einem Stein) oder er spielt das vereinbarte Handicap (zwei oder mehr Steine) als ersten Zug, bevor Weiß antritt. Weiß gewinnt alle Unentschieden. Wenn zwei Spieler wissen, wer stärker ist, beginnen sie mit einem Handicap. Andernfalls sollten zwei Spieler ausgeglichene Spiele spielen und wenn ein Spieler zu leicht gewinnt, können sie das Handicap um einen Stein (oder mehr) ändern, bis die Spiele knapp sind. Manche Spieler passen das Handicap an, wenn ein Spieler drei Spiele

hintereinander gewinnt, und manche passen es nach jedem Spiel an.

Im Laufe der Zeit kann sich das Handicap zweier Freunde oft ändern, da sie sich unterschiedlich schnell verbessern. In einem Club werden Spieler feststellen, dass sie von einigen Spielern Handicaps übernehmen und anderen geben. Normalerweise gibt es jemanden, der stärker und jemanden, der schwächer ist als Sie. Ein Amateurmeister mit einem Dan – das Go- Äquivalent zum ersten schwarzen Gürtel – ist 30 Ränge über einem Anfänger! Starke Spieler sollten Anfängern helfen, indem sie ihnen ein Handicap geben. Wenn die Anfänger erfahrener werden, sollten sie den Neulingen den Gefallen erwidern. Auf diese Weise helfen sich Spieler seit über tausend Jahren gegenseitig, sich zu verbessern.

Auf dem 19x19-Brett gibt es traditionelle Handicap-Punkte, die durch die neun dicken Punkte, die sogenannten Sternpunkte, angezeigt werden. Für kleine Bretter gibt es keine Standard-Handicaps, aber sie beinhalten oft Sternpunkte. Nach den AGA-Regeln können Handicap-Steine überall auf dem Brett gespielt werden.

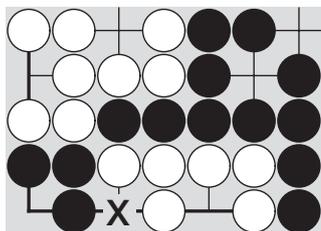
### Gemeinsames Leben

Gelegentlich bilden sich Positionen, an denen eine oder mehrere Dames beteiligt sind, die für beide Seiten gleichermaßen lebenswichtig sind (oft als Seki bezeichnet). Im folgenden Diagramm haben die beiden isolierten Einheiten, jede mit einem Auge, eine gemeinsame äußere Freiheit bei X. Beachten Sie, dass, wenn entweder Schwarz oder Weiß an diesem Punkt spielt, beide Gruppen in Atari geraten würden. Es ist unwahrscheinlich, dass eine der beiden Seiten sich in Atari positionieren möchte, um dem Gegner die Chance zu geben, beim nächsten Zug zu schlagen. Normalerweise wird keiner der Spieler diese Dames besetzen und sie bleiben während des gesamten Spiels offen.

Für die Wertung werden Dames im gegenseitigen Leben nicht gezählt, da keine Seite sie kontrolliert. Alle Punkte, die

von Schwarz oder Weiß umgeben sind, in diesem Fall jeweils einer, werden nach den AGA-Regeln gezählt. Am Ende des Spiels können Steine entweder geschlagen werden oder nicht. Das gemeinschaftliche Leben ist einfach eine andere Art und Weise, wie Gruppen leben können.

*Gemeinsames Leben*



### **Ko-Bedrohung**

Wenn es einem Spieler untersagt ist, in seinem nächsten Zug ein Ko zurückzuerobern, kann er woanders einen Zug machen, dessen Ignorierung kostspielig ist. Ein solcher Zug wird als Ko-Bedrohung bezeichnet.

Der Gegner kann die Drohung ignorieren und das Ko gewinnen, aber das erlaubt dem Spieler, die Drohung zu verfolgen. Wenn der Gegner stattdessen auf die Drohung antwortet, kann der Spieler das Ko zurückerobert (erlaubt, da die Brettposition anders ist). Jetzt ist der Gegner derjenige, dem das Zurückerobern untersagt ist, derjenige, der eine provokative Drohung braucht, um das Ko weiter anzufechten. Das Hin und Her beim Kampf gegen ein Ko ist eine der faszinierenden Feinheiten von Go. Ko-Situationen können manchmal von geringer Bedeutung sein, aber oft kann ihr Ausgang das Spiel entscheiden.

### **Selbsterfassung**

Sofern ein Stein keine gegnerische Einheit erobert und sich selbst mindestens eine Freiheit verschafft, verbieten sowohl die japanischen als auch die AGA-Regeln das Platzen auf

einem Punkt ohne Freiheiten oder auf einem Punkt, der einer Einheit des Spielers keine Freiheiten lassen würde. Einen Stein zu spielen, der sofort erobert und zusammen mit allen verbundenen Steinen vom Brett genommen würde, ist selten ein guter Zug. Traditionelle chinesische Regeln und die von Herrn Ing Chang-Ki in Taiwan entwickelten Regeln erlauben jedoch die Selbstfesselung. Es gibt seltene Fälle nach diesen Regeln, in denen die Selbstfesselung im Kampf gegen ein Ko taktisch nützlich sein kann.

### **Regeln**

Go ist ein einfaches Spiel. Dennoch haben sich im Laufe der Jahrhunderte leichte Unterschiede in den in China, Japan, Korea und Taiwan verwendeten Regeln entwickelt. Die AGA-Regeln (verabschiedet 1991) sind darauf ausgelegt, diese Unterschiede zu überbrücken, sind sprachunabhängig und für Amateurspieler einfacher zu spielen. Insbesondere aufgrund der verwendeten Passsteine ist es einfach, alle Endspielsituationen so lange durchzuspielen, bis sie klar sind.

Anfänger treffen möglicherweise auf andere, die andere Regeln gelernt haben. Alle Go-Literatur, Bücher und Medien stammen aus einer der Regeltraditionen. Es besteht kein Grund zur Sorge über die Unterschiede. Der Spielverlauf ist praktisch derselbe. Fast alle Variationen beziehen sich auf das Spielende und die Zählung der Punkte und haben nur selten Einfluss auf das Ergebnis. Spielen Sie einfach! Gemeinsames Leben X Ko-Bedrohung Wenn es einem Spieler untersagt ist, in seinem nächsten Zug ein Ko zurückzuerobern, kann er woanders einen Zug machen, dessen Ignorierung kostspielig ist. Ein solcher Zug wird als Ko-Bedrohung bezeichnet.

## Glossar

*angrenzend* - bezieht sich auf den nächsten Punkt entlang einer Linie auf der Tafel, S. 8.

*Atari* - Warnung, dass eine gegnerische Einheit nur eine Freiheit hat, S. 18.

*Eroberung* - die Beschlagnahme aller Freiheiten einer Einheit und ihre Entfernung aus der Vorstand, S. 13.

*Verbindung* - Steine gleicher Farbe auf benachbarten Punkten, S. 9, eine Einheit mit einer anderen verbinden, S. 18

*Dame* - ein freier Punkt, den keine Seite einnehmen kann, S. 34.

*tote Steine* - am Ende des Spiels Steine, bei denen die Spieler übereinstimmend der Eroberung nicht entgehen können, S. 23.

*verlängern* - einen Stein direkt zu einer Einheit hinzufügen, um mehr Freiheiten zu erreichen, S. 15. Auch von einer Einheit zu einer anderen gelangen, ohne eine direkte Verbindung herzustellen, S. 42.

*Auge* - ein Punkt oder Bereich, der vollständig von einer Farbe umschlossen ist, S. 27.

*ko* - eine sich wiederholende Situation von Gefangennahme und Rückeroberung, S. 37.

*Freiheit* - ein freier Punkt neben einer Einheit, S. 8.

*Passen* - Ankündigung, dass ein Spieler auf seinen Zug verzichtet (beinhaltet die Übergabe eines Passsteins), S. 5 und 31.

*Punkt* - eine Stelle, an der eine Linie auf dem Brett eine andere Linie berührt (Schnittpunkt), S. 4. Auch eine Einheit zur Wertung, S. 35.

*Gefangener* - ein Stein, der vom Brett entfernt wird, wenn er alle seine Freiheiten verloren hat, S. 13, oder als Passstein übergeben wird, S. 34.

*sicher (am Leben)* - ein Gehege aus Steinen mit zwei Augen, S. 27.

*Stein* - einen Stein direkt zu einer Einheit hinzufügen, um mehr Freiheiten ein Spielmarker, entweder schwarz oder weiß, S. 5.

*Gebiet* - von einer Seite umschlossene Punkte, S. 35 und 41.

*gefangene Steine* - Steine, die von anderen Einheiten abgeschnitten sind und keine sichere Form bilden können, S. 23

*Einheit* - eine beliebige Anzahl verbundener Steine, S. 9.

## Amerikanische Go-Vereinigung

Die AGA widmet sich der Förderung des Go-Spiels in Amerika. Ziel ist es, Menschen zu ermutigen, mehr über dieses bemerkenswerte Spiel zu erfahren und Spaß daran zu haben, und die Go-Spieler-Community in den USA zu stärken. Die AGA:

- Veröffentlicht das American Go e-Journal, kostenlos für alle mit speziellen wöchentlichen Ausgaben für Mitglieder
- Veröffentlicht das American Go Journal Yearbook – kostenlos für Mitglieder
- Genehmigt und fördert AGA-bewertete Turniere
- Unterhält ein landesweites Bewertungssystem
- Organisiert den jährlichen US Go-Kongress und die Meisterschaft
- Organisiert die jährliche US-Jugend-Go-Meisterschaft
- Verwaltet die US-Teilnahme an internationalen Go-Events

Informationen zu diesen Diensten und vielem mehr finden Sie auf der Website der AGA unter [www.usgo.org](http://www.usgo.org).



## Amerikanische Go-Stiftung

Die American Go Foundation ist eine gemeinnützige 501(c)(3)-Organisation, die sich der Förderung von Go in den Vereinigten Staaten widmet. Mit unserer Hilfe haben Tausende von Jugendlichen Go von Hunderten von Lehrern gelernt. Unser Engagement umfasst Go-bezogene Bildungs- und Kulturaktivitäten in den gesamten USA, darunter die Unterstützung regionaler und lokaler Werbeaktionen, internationaler Veranstaltungen, Lehrprogramme, professioneller Touren, der US- Jugendmeisterschaften und der AGA-Sommer-Go-Camps. Wir konzentrieren uns auf Go für Kinder und bieten kostenlose Startersets für den Unterricht für jugendorientierte Programme an. Wir stellen Jugendclubs entsprechende Mittel zur Verfügung und zahlen auch für die Reproduktion von Unterrichtsmaterialien, darunter „The Way To Go“. Wir sind auf Freiwillige angewiesen und unsere einzige Einnahmequelle sind Beiträge von Spielern und Go-Enthusiasten. Wenn Sie eine steuerlich absetzbare Spende leisten oder sich freiwillig engagieren möchten, besuchen Sie bitte unsere Website unter [www.AGFgo.org](http://www.AGFgo.org).