

Die Regeln des Go-Spiels

Spielidee

Go wird von zwei Spielern gespielt. Einer nimmt die schwarzen, der andere die weißen Steine. Zu Beginn ist das Brett leer. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele und große Flächen des Spielfelds mit den eigenen Spielsteinen einzukreisen und zu umschließen. Diese Flächen nennt man Gebiete. Wer am Ende der Partie das größte Gebiet aufweisen kann, hat gewonnen.

Setzregel

Die Spieler setzen abwechselnd auf die freien Schnittpunkte der Brettlinien, wobei Schwarz beginnt. Einmal gesetzt wird ein Stein nicht mehr bewegt. Ein Spieler darf auf das Setzen eines Steins verzichten (Passen).

Endabrechnung

Die Partie ist zu Ende, wenn das gesamte Brett in schwarze und weiße Flächen (Gebiete) aufgeteilt ist. Durch Passen zeigen die Spieler an, dass kein Punktgewinn mehr möglich ist. Freie Brettpunkte zwischen den gegnerischen Stellungen, deren Besetzen keinen Einfluss auf den Punktestand hat, nennt man neutrale Punkte. Sie werden vor dem Auszählen abwechselnd zugesetzt.

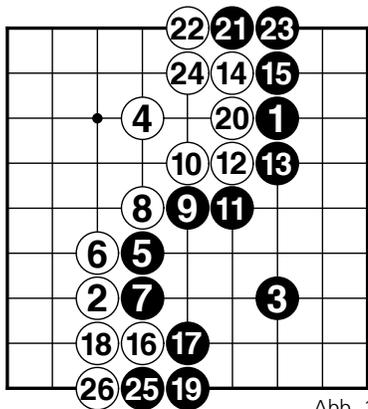


Abb. 1

Partie 1

Schwarz setzt den ersten Zug auf 1 in der rechten oberen Ecke, Weiß setzt danach auf 2 in der linken unteren Ecke. Anschließend setzen die Spieler abwechselnd ihre Steine auf das Brett. Mit 3 und 4 werden die ersten Ansprüche abgesteckt. Schwarz beansprucht die rechte Seite des Brettes, Weiß die linke.

Wenn sich die ersten Gebietsformen abzeichnen gibt es zwei mögliche Strategien. Die eine ist, das eigene Gebiet so weit wie möglich auszudehnen und gleichzeitig das gegnerische Gebiet reduzie-

ren. Die andere besteht darin, das gegnerische Gebiet zu invadieren. Schwarz entscheidet sich für die erste: Er dehnt mit 5 bis 9 sein Gebiet aus und Weiß muss mit 6 bis 10 verteidigen. Schwarz muss nun mit 11 ebenfalls seine Grenze festigen. Jetzt bedrängt Weiß mit 12 bis 16 Schwarz.

Die Züge 21 bis 24 sind eine Standardabfolge. Nach dem Setzen des 26. Steins ist das Spielfeld deutlich in ein weißes und ein schwarzes Gebiet aufgeteilt. Hiermit endet die Partie.

Das Auszählen ist ganz einfach: Das schwarze Gebiet besteht aus allen freien Schnittpunkten auf der rechten Seite, das weiße Gebiet umfasst alle freien Punkte auf der linken Seite. Schwarz hat in diesem Beispiel 28 Punkte umschlossen, Weiß nur 27. Schwarz gewinnt folglich mit einem Punkt.

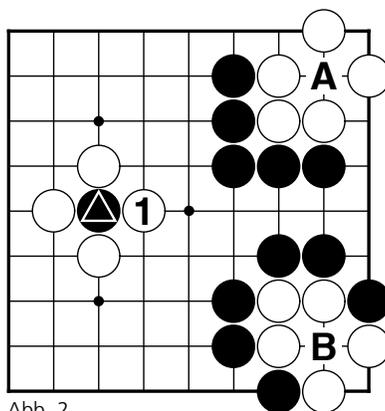


Abb. 2

Schlagregel

Jeder Stein hat waagrecht und senkrecht gelegene Nachbarschnittpunkte, die man Freiheiten nennt. Besetzt der Gegner im Verlauf der Partie diese Freiheiten, dann kann er mit dem Besetzen der letzten Freiheit den so umzingelten Stein schlagen (siehe Abb. 2 rechts). Mehrere Steine eine Farbe, die waagrecht oder senkrecht nebeneinander stehen, bilden eine Kette. Diese Steine können nur als Ganzes gefangen werden. Das Besetzen der letzten Freiheit und das Herausnehmen der Steine bilden eine Einheit: das Schlagen.

In Abb. 2 (links) hat Weiß bereits drei Freiheiten besetzt, d.h. dem schwarzen Stein verbleibt nur noch eine Freiheit. Weiß 1 besetzt die letzte verbleibende Freiheit und schlägt den Stein.

Selbstmordregel

Kein Stein darf so gesetzt werden, dass er keine Freiheit mehr besitzt (Selbstmordverbot): Schwarz darf in Abb. 2 rechts oben nicht auf A setzen. Ein Stein darf jedoch gesetzt werden, wenn er

durch das Schlagen eines anderen Steins mindestens eine Freiheit erhält. Die drei weißen Steine in Abb. 2 rechts unten haben nur noch eine Freiheit. Setzt Schwarz auf B, so schlägt er diese Steine: Schlagen geht vor Selbstmord.

Ko-Regel

Als Ko bezeichnet man eine Stellung, in der z.B. Schwarz einen einzelnen weißen Stein schlägt und Weiß sofort zurückschlagen könnte, so dass sich die Ausgangsstellung wiederholt. Um eine endlose Wiederholung der gleichen Brettssituation zu verhindern, ist es nicht erlaubt, das Ko sofort zurückzuschlagen. Stattdessen muss erst ein Stein auf einen beliebigen anderen Brettspunkt gespielt werden.

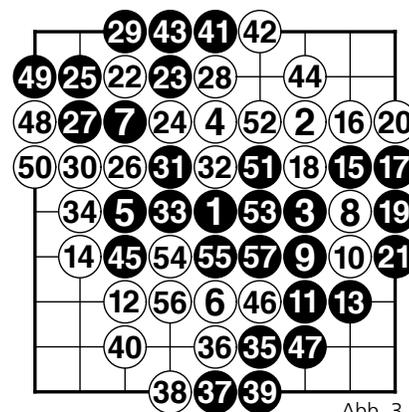


Abb. 3

Partie 2

Abb. 3 zeigt eine weitere Partie. Spielen Sie diese nach! Im Partieverlauf werden drei weiße Steine geschlagen. Bewahren Sie dies bis zum Partieende auf.

Mit Weiß 56 endet die Partie. Schwarz 57 besetzt den einzigen neutralen Punkt zwischen den Gebieten. Danach beginnt das Auszählen.

Dazu werden zuerst die Steine, die während der Partie geschlagen wurden, in das Gebiet des Gegners gelegt. Die Steine werden wie bei einem Gefangenen austausch dem Gegner nach dem Kampf zurückgegeben. Jeder geschlagene Stein reduziert das eroberte Gebiet um genau einen Punkt - er zählt also wie ein Minuspunkt.

Nachdem alle geschlagenen Steine in die jeweiligen Gebiete zurückgegeben wurden, werden die verbleibenden Punkte gezählt. Schwarz hat in dieser Partie 11 Punkte umschlossen, Weiß kann 13 Punkte vorweisen. Weiß gewinnt folglich mit zwei Punkten.

spielen · denken · lernen

GO FÜR EINSTEIGER




BRETT UND STEIN
VERLAG

Das Buch zum Spiel
Go für Einsteiger
von Gunnar Dickfeld
ISBN 978-3940-56330-9

