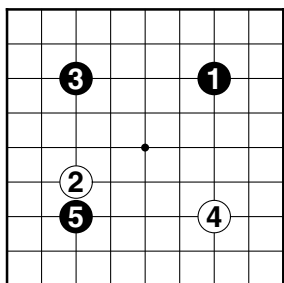
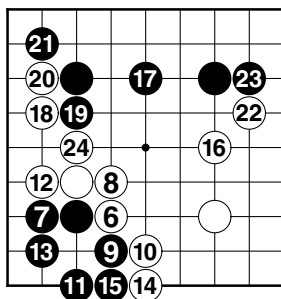


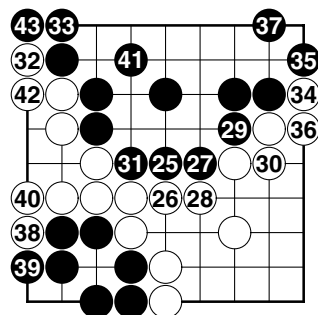
## EINE GO-PARTIE



Dia. 1 Eröffnung



Dia. 2. Mittelspiel



Dia. 3. Endspiel

Vor Beginn der Partie wurden 0,5 Komí vereinbart, um ein Jigo (Unentschieden) zu vermeiden. Dia. 1 zeigt eine typische Eröffnung, in der die Spieler zuerst die Ecken aufteilen. Schwarz 5 ist eine sehr aggressive Invasion. Dia. 2 zeigt das Mittelspiel. Schwarz kann links unten eine sichere Stellung bauen. Weiß versucht daraufhin, das schwarze Gebiet am oberen Brettrand zu reduzieren und gleichzeitig das eigene Gebiet so weit wie möglich auszudehnen. Danach folgt das Endspiel (Dia.3) in dem die letzten Punkte verteilt werden. Weiß gewinnt mit 0.5 Punkten.

## DER VERLAG

*Go verwendet nur elementare Materialien und Konzepte – Linien und Kreise, Holz und Steine, Schwarz und Weiß. In Verbindung mit wenigen, einfachen Regeln entsteht ein Spiel voll taktischer Raffinesse und strategischer Komplexität, weit jenseits des menschlichen Vorstellungsvermögens.*

Im Jahr 2002 als erster kleiner, auf Go-Spielmaterial spezialisierter Internetladen eröffnet, haben wir in fünf Jahren zahlreichen Go-Neulingen, die es nach Brettern und Steinen verlangte, eine preisgünstige Möglichkeit gegeben, qualitatives Spielmaterial zu erwerben.

Heute konzentrieren wir uns auf die Publikation von Büchern rund um das Go-Spiel und bieten weiterhin ein hochwertiges 9x9-Go-Set für Einsteiger an.



### Brett und Stein Verlag

Gunnar Dickfeld  
Scheffelstr. 23  
60318 Frankfurt/Main  
Web: [www.brett-und-stein.de](http://www.brett-und-stein.de)  
Mail: [info@brett-und-stein.de](mailto:info@brett-und-stein.de)

## DAS GO-SPIEL

**Der Ursprung** des Go liegt in China, wo es Wei qí heißt – Spiel des Umschließens und Umzingelns. Ziel ist es, möglichst viele und große Flächen des Spielfelds mit den eigenen Spielsteinen einzukreisen und zu umschließen. Sieger ist, wer am Ende der Partie die größere Fläche eingeschlossen hat. Man kann sich das wie die Aufteilung eines Stückes Land unter zwei Bauern vorstellen: Zuerst werden entlang der geplanten Grundstücksgrenze die Zaunpfähle gesetzt und danach wird der Zaun von Pfahl zu Pfahl gezogen. Wer sich auf diese Weise das größere Stück Land gesichert hat, geht als Sieger hervor. Im Go-Spiel geht es nicht darum, den Gegner zu vernichten oder die gesamte Spielfläche zu beherrschen. Ganz im Gegenteil: Go verlangt einen maßvollen Kampfeswillen. Egoistisches Besitzstreben steht dem Erfolg beim Spiel entgegen.

Go ist schätzungsweise 4000 Jahre alt. Viele Bezeichnungen deuten daraufhin, dass Go mit seinen schwarzen und weißen Steinen zunächst als ein Kalender und Instrument zum Vorwurdurde. Später wurden die Spielsteine Armeen nachzustellen und daraus Taktiken und Strategien für die bevorstehenden Kämpfe und Kriege zu entwickeln.

**Go fasziniert** durch Einfachheit und Komplexität gleichermaßen. Es verfügt nur über wenige, leicht zu erlernende Regeln, bietet aber auf dieser Basis eine nahezu unbegrenzte Anzahl von Möglichkeiten. Während die Regeln jedem Interessierten in fünf Minuten erklärt werden können, reicht ein ganzes Menschenleben nicht aus, um die Tiefen des Spiels vollends zu ergründen. Die Zahl aller möglichen Spielvarianten ist nicht nur ungleich höher als beim Schach, sondern übersteigt sogar die von Einstein errechnete Anzahl der Atome im Universum.

**In Japan** wird Go von über zehn Millionen Menschen gespielt. Es gibt dort unzählige kleine Go-Clubs, Spielgruppen an Schulen und Universitäten und regelmäßige Go-Turniere für Amateure und Profis. Mit der japanischen Kulturtradition ist Go ebenso verbunden wie Kyudo, die Tee-Zeremonie, Kendo oder das Sumo-Ringen. Zu Beginn der Edo-Periode (1600-1868) wurden in Japan vom Shogun unterstützte Go-Schulen gegründet, deren Mitglieder jährlich in sogenannten ‚Castle-Games‘ in Anwesenheit des amtierenden Shogun um die Vorherrschaft im Go wetteiferten. Im 20. Jh. bildete sich (mit dem Ende der großen Go-Schulen) ein nationaler Go-Verband heraus, unter dessen Führung nun die großen Turniere des Landes ausgetragen werden.

**In Deutschland** gibt es zahlreiche Go-Spieler. Heute findet sich in nahezu jeder größeren Stadt ein Go-Club mit regelmäßigem Spielbetrieb. Ebenso wird an fast jedem Wochenende in einer deutschen Stadt ein Go-Turnier veranstaltet. Des weiteren finden jedes Jahr die Deutschen Meisterschaften sowie Europameisterschaften statt. Bei den vielen regelmäßigen Spielabenden in den einzelnen Städten sind Anfänger und Interessierte gern gesehene Gäste. Nähere Informationen erhält man beim Deutschen Go-Bund e.V.: [www.dgob.de](http://www.dgob.de).



Jahre alt. Viele Bezeichnungen deuten daraufhin, dass Go mit seinen schwarzen und weißen Steinen zunächst als ein Kalender und Instrument zum Vorwurdurde. Später wurden die Spielsteine Armeen nachzustellen und daraus Taktiken und Strategien für die bevorstehenden Kämpfe und Kriege zu entwickeln.

heit und Komplexität gleichermaßen. Es verfügt nur über wenige, leicht zu erlernende Regeln, bietet aber auf dieser Basis eine nahezu unbegrenzte Anzahl von Möglichkeiten. Während die Regeln jedem Interessierten in fünf Minuten erklärt werden können, reicht ein ganzes Menschenleben nicht aus, um die Tiefen des Spiels vollends zu ergründen. Die Zahl aller möglichen Spielvarianten ist nicht nur ungleich höher als beim Schach, sondern übersteigt sogar die von Einstein errechnete Anzahl der Atome im Universum.

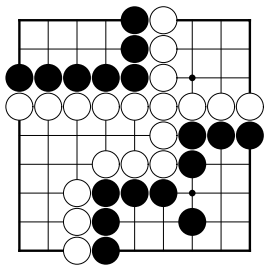
## DIE SPIELREGELN

Das Spielmaterial besteht aus einem Brett mit neun waagerechten und neun senkrechten Linien und je 40 schwarzen und weißen, linsenförmigen Spielsteinen.

Erfahrene Spieler spielen auf einem Brett mit 19x19-Linien, das auch für Go-Turniere Verwendung findet. Für die ersten Spiele jedoch eignet sich ein Brett mit 9x9-Linien - dies erleichtert dem Anfänger den Überblick und verkürzt die Spieldauer.

### Spielidee

Go ist ein Spiel für zwei Personen. Der eine Spieler erhält die schwarzen, der andere die weißen Steine. Zu Spielbeginn ist das Brett leer. Durch abwechselndes Setzen von Steinen versuchen die Spieler, Gebiete abzustecken, indem die Teile des Spielbretts umschließen.



Jeder freie Schnittpunkt und jeder vom Gegner gefangene Stein in einem Gebiet zählt einen Punkt. Wer die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen. Im Bild 1 hat Weiß 23 und Schwarz 22 Punkte - Weiß gewinnt mit einem Punkt.

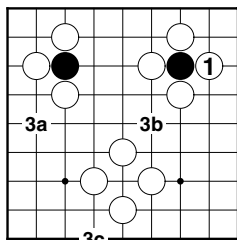
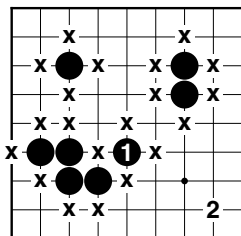
### Setzregel

Die Spieler setzen die Steine abwechselnd auf die freien Schnittpunkte der Brettlinien. Ein gesetzter Stein darf nicht mehr bewegt werden, es sei denn, er wird gefangen und vom Brett genommen. Schwarz setzt den ersten Stein. Ein Spieler darf auf das Setzen eines Steines verzichten (Passen).

### Schlagregel

Waagerechte oder senkrecht nebeneinander gesetzte Steine einer Farbe bilden eine Kette.

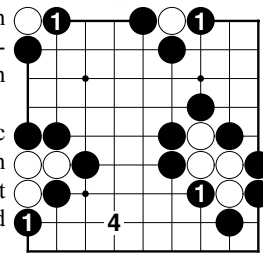
Bild 2 zeigt verschiedene



Steinketten. Die jeweiligen unbesetzten Nachbarnschnittpunkte einer Kette nennt man Freiheiten (siehe Markierungen). Man beachte, dass der Stein 1 nicht mit der Viererkette verbunden ist und somit eine eigene Kette bildet.

Haben Steine oder Ketten keine Freiheiten mehr, sind sie gefangen und werden vom Brett genommen. Hat ein Stein (oder eine Kette) nur noch eine Freiheit, dann sagt man: er steht auf „Atari“.

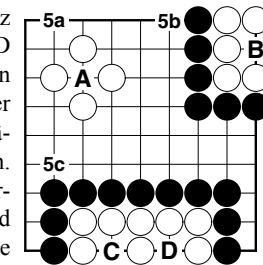
Das Besetzen der letzten Freiheit und das Herausnehmen der Steine bilden eine Einheit (Schlagen). In den Bildern 3a bis 3c wird ein einzelner Stein geschlagen. Bild 4 zeigt das Schlagen am Rand des Spielbrettes.



### Selbstmordregel

Kein Stein darf so gesetzt werden, dass er keine Freiheit mehr besitzt (Selbstmordverbot). Schwarz darf in Bild 5a nicht auf A spielen. Dagegen darf ein Stein so gesetzt werden, dass er durch das Schlagen eines anderen Steines mindestens eine Freiheit erhält. Schwarz kann also in Bild 5b auf B setzen, weil er den weißen Steinen die letzte Freiheit nimmt und sie somit schlägt. Weiß jedoch darf nicht auf B spielen.

In Bild 5c darf Schwarz weder auf C noch auf D spielen, denn die weißen Steine hätten dann immer noch eine Freiheit und wären so nicht geschlagen. Solche, von einer Farbe eingeschlossene und von einander getrennte Schnittpunkte nennt man Augen. Eine Stellung mit zwei Augen kann nicht mehr geschlagen werden - man sagt, sie lebt.

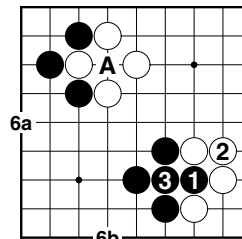


### Endabrechnung

Die Partie ist zu Ende, wenn sich beide Spieler einig sind, dass kein Punktgewinn mehr möglich ist. Dieser Zustand tritt ein, wenn das gesamte Brett in schwarze und weiße Gebietsflächen aufgeteilt ist. Am Ende gibt es häufig freie Brettspunkte zwischen den gegnerischen Steinketten, deren Besetzen keinen Einfluss auf den Punktstand hat. Diese neutralen Punkte werden vor dem Auszählen von beiden Seiten abwechselnd zugesetzt. Alle Steine, die nicht zu einer lebenden Stellung gehören und demnach gefangen werden könnten, sind tot. Tote Steine werden am Spielende vom Brett genommen und zusammen mit den während der Partie geschlagenen Steine in das Gebiet des Gegners gesetzt - sie reduzieren so das eroberte Gebiet. Der Spieler mit den meisten nun verbleibenden Schnittpunkten hat gewonnen.

### Ko-Regel

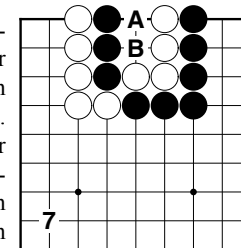
Bild 6a zeigt ein Ko. Schwarz kann einen einzelnen Stein schlagen und Weiß könnte sofort zurückschlagen, so dass sich die Ausgangsstellung wiederholt. Um eine endlose Wiederholung der gleichen Brettssituation zu verhindern, ist es nicht erlaubt, das Ko sofort zurückzuschlagen. Stattdessen muss erst ein Stein auf einen beliebigen anderen Brettspunkt gespielt werden, um so dem Gegner die Möglichkeit zu geben, das Ko zu beenden. Oft droht ein Spieler mit solch einem Stein gegnerische Steine zu schlagen oder dem Gegner auf andere Weise Schaden zuzufügen - man spielt eine Ko-Drohung. Beantwortet der Gegner die Ko-Drohung, dann schlägt man das Ko zurück.



Das Ko wird beendet, indem einer der Spieler es deckt (Bild 6b: Schwarz 1 hat geschlagen, Weiß 2 spielt woanders und Schwarz 3 deckt) oder einen Stein so schlägt, dass ein weiteres Schlagen des Ko nicht mehr möglich ist.

### Seki

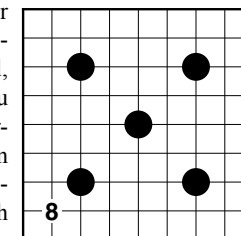
Eine Sonderform der lebenden Stellung, in der man keine zwei Augen bilden kann, ist das Seki. In Bild 7 kann keiner der Spieler auf A oder B setzen, da der Gegner ihn mit dem nächsten Stein selbst schlagen würde. Ein Seki bleibt bis zum Spielende unberührt stehen, da beide Spieler hier nicht mehr spielen wollen. In der Abrechnung werden die Punkte A und B als neutrales Gebiet gewertet.



### Vorgabe

Der schwächere Spieler erhält die schwarzen Steine und hat so den Vorteil, den ersten Stein setzen zu dürfen. Größere Spielstärkeunterschiede können durch Vorgabesteine ausgeglichen werden. Nach dem Setzen der Vorgabesteine beginnt Weiß.

Bild 8 zeigt die maximale Vorgabe von fünf Steinen auf einem 9x9-Brett. Eine Vorgabe von einem Stein bedeutet, dass der schwächere Spieler mit Schwarz beginnt. Bei zwei gleich starken Spielern kann der Anfangsvorteil des Schwarzen durch 4 oder 4,5 Punkten (Komi) ausgeglichen werden. Die Komi werden bei der Abrechnung den Punkten des weißen Spielers zugerechnet.



Für eine ausführliche Beschreibung des Spiels mit seinen taktischen Feinheiten und zahlreichen Übungsaufgaben, empfehlen wir das Buch des Fleurus Verlages: „Go für Einsteiger. spielen - denken - lernen“ (ISBN 3897174294, 12,90 EUR, inkl. 9x9-Go-Set)