

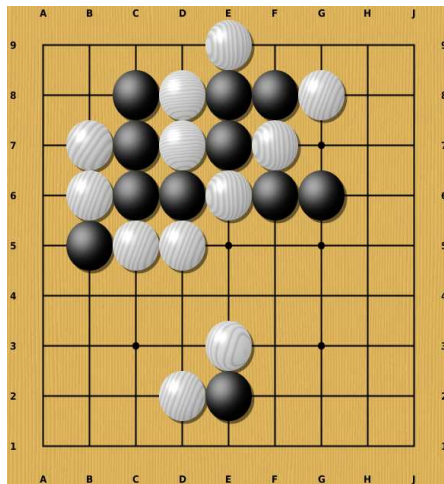
Das Go-Spiel

Vereinfachte Regel: Atari-Go

Es empfiehlt sich, mit den vereinfachten Regeln des **Atari-Go** ein Gefühl für das Go-Spiel zu erlangen. Bei dieser vereinfachten Regelvariante gilt neben dem Abwechseln der Züge (Regel I) nur die Regel des Schlagens (Regel II). Die Regel III entfällt. Natürlich entstehen von alleine Ketten (z. B. **A**, **C**, **E** und **P** in der Grafik) mit ihren Freiheiten. Meist wird mit Vorgabesteinen in der Mitte des Brettes begonnen.

Regel: Wer beim Atari-Go als Erster einer gegnerischen Kette (inkl. Einzelstein) die letzte Freiheit nimmt, gewinnt die Partie.

Problemstellungen



Problem 1:
Weiß schlägt in der oberen Figur einige Steine.

Problem 2:
Weiß fängt den schwarzen Stein unten.

(Lösungen ganz unten)



Das Go-Spiel wird in China **Weiqi**, in Korea **Baduk** und in Japan **Igo** genannt.

Mit der ersten namentlichen Erwähnung vor ca. 2 500 Jahren gilt Go als eines der ältesten Brettspiele. Ursprünglich aus China gelangte es über Korea nach Japan, wo es stark gefördert wurde. Den Weg nach Europa fand das Go-Spiel erst vor etwas mehr als 100 Jahren.

Mit bestechend einfachen Regeln und der gleichzeitig bemerkenswerten Komplexität gewinnt das Spiel auch in Europa laufend neue Anhänger.

Der Go-Club Winterthur trifft sich regelmäßig montags ab 19:00 Uhr.

Weitere Informationen zum Go-Spiel finden Sie auf der Webseite des Winterthurer Go-Clubs: <http://www.wintigo.org>



Spielmaterial

Das Go-Brett (Grafik rechte Seite) besteht aus 19 horizontalen und 19 vertikalen Linien. Auf die 361 Schnittpunkte werden schwarze und weiße Steine gesetzt. Zwei Spieler besitzen genügend Steine ihrer entsprechenden Farbe. Alle Steine sind in ihrer Form nicht unterscheidbar.

Regeln

Regel I: Setzen

Abwechselnd setzen die beiden Spieler **je einen ihrer Steine** auf einen beliebigen freien Schnittpunkt.

Regel II: Schlagen

Ketten: Gleichfarbige Steine, welche direkt über horizontale bzw. vertikale Linien verbunden sind, bilden **Ketten** (die vier Steine bei **A** in der Grafik liegen in der selben Kette).

*Diagonal sind Punkte **nicht** verbunden. Auch bei Einzelsteinen sprechen wir von Ketten (z. B. **F**, **H** und **K** in der Grafik).*

*Die Steine **B** liegen also in fünf separaten «Ketten»!*

Freiheiten: Freiheiten einer Kette sind benachbarte unbesetzte Schnittpunkte. Bei **C** sind dies die sechs mit Dreiecken markierten Punkte.

Schlagen: Wird die letzte Freiheit einer Kette durch einen gegnerischen Stein besetzt, so wird diese Kette augenblicklich vom Brett genommen.

*Setzt z. B. Weiß auf das Dreieck in Figur **D/E**, so werden die drei schwarzen Steine sofort vom Brett entfernt. Die mit **D** markierten weißen Steine besetzen bereits fünf der möglichen sechs Freiheiten der schwarzen Kette **E**.*

*Bei **F** kann Weiß mit einem Zug (aufs Dreieck) zwei Ketten gleichzeitig entfernen. Beachte: Durch das Schlagen gegnerischer Steine erhält man selbst stets Freiheiten.*

Regel III: Ko

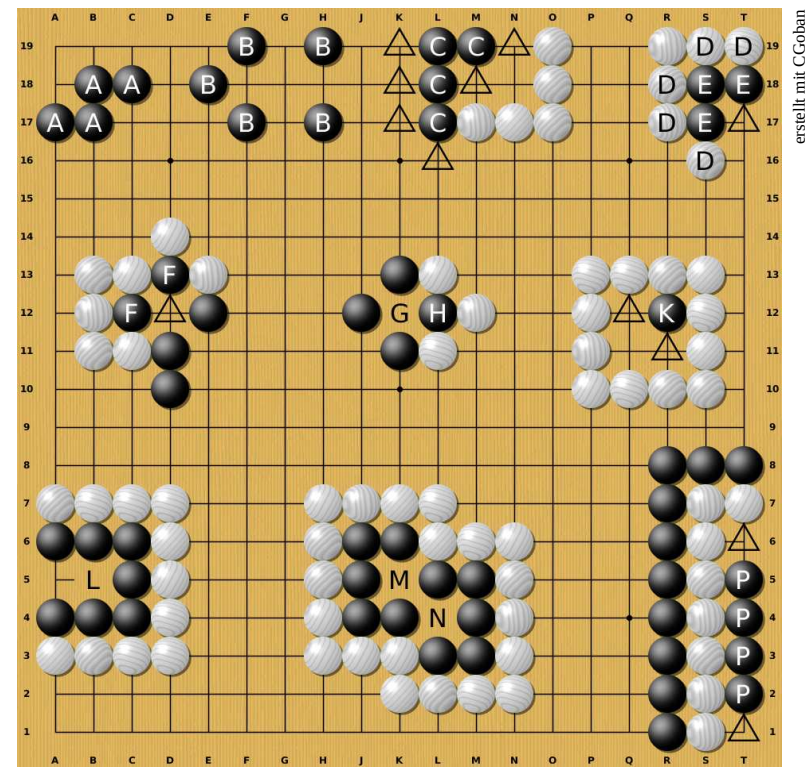
Mit einem Zug auf **G** kann Weiß den Stein bei **H** schlagen. Der weiße Stein hat nun wieder eine Freiheit. Da nun der weiße Stein aber lediglich eine Freiheit besitzt, könnte Schwarz sofort (auf **H**) zurückschlagen. Es entstünde die selbe Position wie zuvor und somit wäre ein permanentes Rückschlagen möglich. Es kommt die **Ko-Regel** zur Anwendung. Diese besagt, dass in einer derartigen Situation das Zurückschlagen erst nach einem Zug an einer anderen Stelle gestattet ist. Schwarz darf demnach erst beim übernächsten Zug zum Punkt **H** zurückkehren.

Regel IV: Spielziel und Spielende

Wer am Ende **die meisten Steine** seiner Farbe auf dem Brett liegen hat, gewinnt die Partie.

Passen ist erlaubt. Mit dem Passen geben die Spieler an, dass sie keine Möglichkeit mehr sehen, weitere Punkte zu erzielen.

Passen beide Spieler in Serie, so endet die Partie und das Zählen der Steine kann beginnen.



Bemerkungen

Bei den eben erklärten vereinfachten Regeln handelt es sich um die **«règle strasbourgeoise»**.

Alternatives Spielende: Nach etwas Erfahrung zeigt es sich, dass der Spieler mit dem größeren Gebiet die Partie gewinnen wird. Somit wird die umschlossene Fläche ausgezählt, sobald sich die beiden Spieler über die Gebietsgrenzen einig sind. Bei dieser (**japanischen**) Zählung kommen die vom Brett genommenen Steine zu je einem Punkt hinzu.

Der Stein **K** ist noch nicht geschlagen. Weiß müsste dazu auf die beiden mit Dreiecken markierten Positionen setzen. Die schwarze Gruppe bei **L** sieht sicher aus, doch Weiß kann mit Setzen auf **L** beginnen, der Kette von innen die letzten Freiheiten wegzunehmen und somit die schwarze Gruppe zu sprengen. Bei **M** und **N** hingegen ist Schwarz **sicher**, Weiß kann weder den einen noch den anderen Punkt setzen. Würde Weiß dennoch auf einen dieser Punkte setzen, hätte Weiß selbst keine Freiheiten mehr und würde nach Regel II sofort von Schwarz geschlagen (im Gegensatz zu Figur **F** oder **G/H**, wo Weiß Schwarz schlägt).

Die meisten Regelwerke — so auch diese — verbieten diesen **«Selbstmord»**.

Die Dreiecke bei Q12 und R11, wowie diese in Figur **P** und **K** sind gleichzeitige Freiheiten von Weiß und Schwarz. Eine Kuriosität ist die Situation bei **P**, genannt **Seki**. Beide Spieler wollen nicht auf die mit Dreiecken markierten Punkte setzen, denn beide könnten danach selbst geschlagen werden. Solche Patt-Situationen lässt man so stehen.