

GO

Einleitung

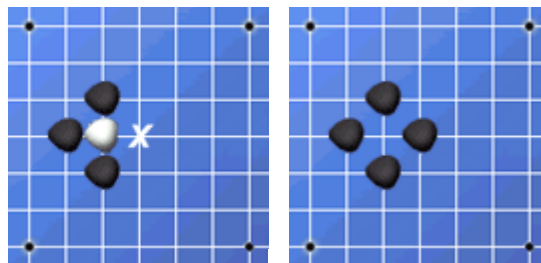
Go ist ein antikes Brettspiel für zwei Spieler, das von vielen als das Strategiespiel schlechthin bezeichnet wird. Go wurde vor rund 3.000 Jahren in China erfunden und ist wahrscheinlich das älteste Spiel, das bis heute nahezu unverändert gespielt wird. Obwohl die Regeln relativ einfach sind, ist dieses Spiel durch die vielseitigen Wendungen bei jedem Zug noch deutlich komplexer als Schach.

Grundlagen

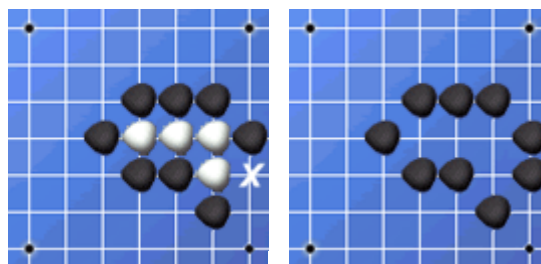
- Go ist ein Spiel für 2 Spieler, das normalerweise auf einem Brett mit 19 horizontalen und 19 vertikalen Linien gespielt wird. Bestimmte Schnittpunkte sind mit einem kleinen Punkt markiert; diese Markierungen dienen nur dem Überblick und haben keinen Einfluss auf das Spiel.
- Ein Spieler, Schwarz, spielt mit den schwarzen Steinen; der andere Spieler, Weiß, spielt entsprechend mit den weißen Steinen.
- Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man Gebiete (freie Schnittpunkte) und gegnerische Steine eingrenzt.

Das Spiel

Beginnend mit Schwarz legt jeder Spieler einen Stein auf einen freien Schnittpunkt. Sobald ein Stein einmal gelegt wurde, wird er nie wieder verschoben, bis ein Gegner ihn einnimmt. Wenn ein Stein oder eine geschlossene Gruppe von Steinen komplett von gegnerischen Steinen umgeben ist, wird er oder sie vom Brett genommen. Ein Stein oder eine Gruppe gilt als komplett umgeben, wenn der oder die Steine an keinen freien Punkt - in horizontaler und vertikaler Richtung - mehr angrenzen. Ein freier Schnittpunkt neben einem Stein oder einer Gruppe nennt man auch "Freiheit" für diese Gruppe. In dieser Abbildung hat Weiß nur eine Freiheit - den Punkt mit dem X. Wenn Schwarz auch diesen Platz belegt, sind die Steine von Weiß gefangen, was uns zur nächsten Abbildung bringt.



In dieser Abbildung hat die geschlossene Gruppe von vier weißen Steinen nur eine Freiheit (X). Wenn Schwarz jetzt hierhin spielt, fängt er die Gruppe.

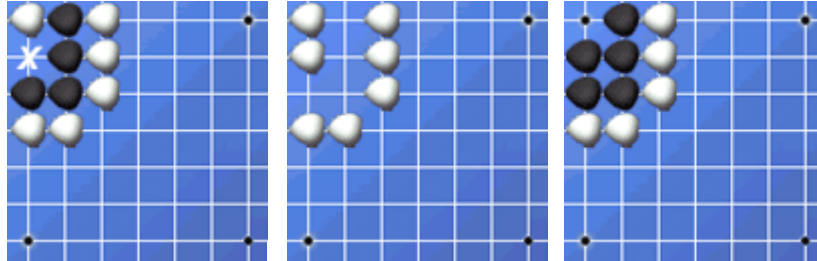


Umrandete Steine, auch "Gefangene" genannt, werden vom Brett entfernt und am Ende des Spiels gezählt.

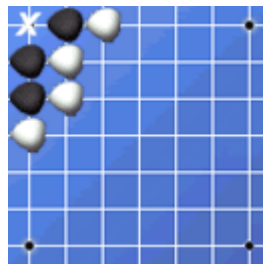
Ein Stein darf nicht auf einen Punkt gelegt werden, wo er (oder eine Gruppe, an die er sich anschließt) komplett umgeben ist, solange nicht durch den Stein eine Gruppe des Gegners

komplett gefangen ist. In diesem Falle, wenn also durch einen Stein Steine beider Spieler komplett umgeben sind, bleiben die Steine des Spielers am Zuge auf dem Brett liegen und die anderen gefangenen Steine werden entfernt.

Bei dieser Position können sowohl Weiß als auch Schwarz Steine fangen, indem Sie auf die Stelle mit dem X spielen. Wenn Weiß die Steine fängt, ergibt sich die Position aus der zweiten Abbildung. Sollte Schwarz die Steine fangen, ergibt sich die Position aus Abbildung drei. (In diesem dritten Diagramm kann - nur am Rande erwähnt - ein weißer Spielzug auf den Eckpunkt alle fünf schwarzen Steine fangen; die Anstrengungen von Schwarz waren also vergebens.)



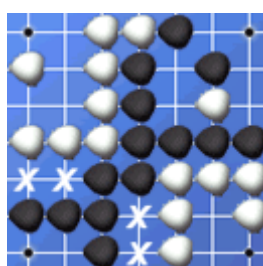
Es kann auch mehr als eine Gruppe durch nur einen einzigen Spielzug gefangen werden. In diesem Beispiel fängt ein weißer Stein auf das X alle drei schwarzen Steine.



Zählung und Sieg

Das Spiel geht so lange weiter, bis beide Spieler passen. Die Spieler spielen jetzt abwechselnd Steine auf "neutrale" Schnittpunkte - Punkte, die an Steine beider Spieler angrenzen, die auch als "Dame" bezeichnet werden. Als nächstes werden die "toten" Steine - solche, die nicht komplett umgeben sind, die aber zwangsläufig gefangen würden, wenn das Spiel weiter geht - entfernt und zu den Gefangenen gelegt. Schließlich addieren die Spieler Ihre Punkte. Jeder Spieler bekommt einen Punkt für jeden freien Schnittpunkt, der von seinen Steinen umgeben ist - dies bezeichnet man auch als "Gebiet" - zusätzlich gibt es eine Punkt für jeden Gefangenen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

In diesem Beispiel hier sind die vier mit X markierten Punkte Dame - wertlos für beide Seiten. Nachdem der tote weiße Stein im oberen rechten Gebiet von Schwarz entfernt wurde, hat Schwarz 7 Punkte in der Ecke oben rechts, 2 in der Ecke unten links und 1 für den entfernten Gefangenen, macht insgesamt 10 Punkte. Weiß hat 5 Punkte unten links, 2 unten rechts sowie 2 für die Gefangenen, macht insgesamt 9 Punkte. Schwarz gewinnt folglich mit einem Punkt (solange Schwarz nicht Weiß kompensiert werden muss (Komi) um den Anzugsvorteil auszugleichen (siehe unten)).

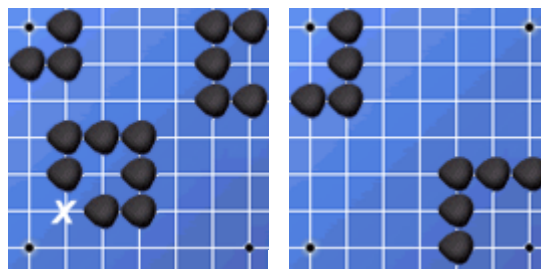


Noch ein paar Informationen zu toten Steinen. Wenn ein Spieler tote Steine komplett umgeben muss, verliert er einen Punkt für jeden Schnittpunkt, der während des Umgebens gelegt wird. Im vorherigen Beispiel muss Schwarz zwei Steine in das eigene Gebiet spielen, um den toten Stein von Weiß oben rechts zu entfernen, was den Ausgang des Spiels beeinflussen würde. Daher erlauben es die Regeln, dass ein Spieler einfach tote Steine entfernen kann, sobald alle neutralen Schnittpunkte gespielt wurden.

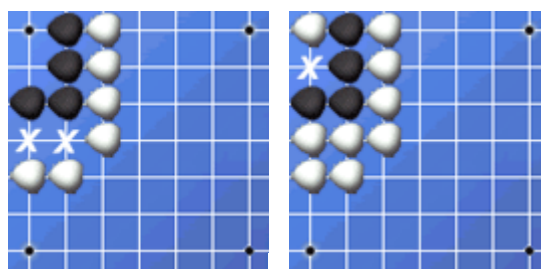
Auge, Leben und Tod

Wie kann man sicher sagen, dass eine Gruppe tot ist? Dies hängt davon ab, wie viele "Augen" sie hat. Wenn sie keines oder nur ein Auge hat, ist sie tot. Sofern sie noch mindestens zwei Augen hat, lebt sie und kann nicht gefangen werden. Ein Auge ist ein freier Punkt, der komplett von den eigenen Steinen umgeben ist. Je nachdem, ob ein Auge in der Ecke, am Rand oder in der Mitte des Brettes liegt, kann es folgende Grundformen haben:

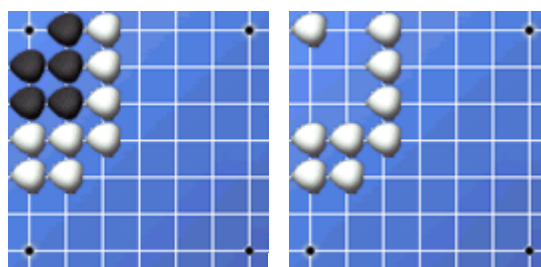
Der mit X markierte Punkt muss nicht von Schwarz extra besetzt werden; die sieben Steine in der Gruppe reichen aus, ein Auge zu bilden. Alle Steine des Drei-Stein-Auges in der Ecke und des Fünf-Stein-Auges am Rand werden benötigt. (Der Abschnitt über die falschen Augen weiter unten wird dies verdeutlichen.) Ein Auge kann mehr als einen freien Punkt enthalten, wie hier z. B. bei den schwarzen Steinen in den beiden Ecken der nächsten Abbildung.



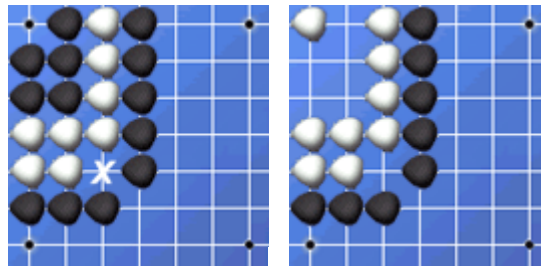
Hier ein Beispiel, wieso eine Gruppe mit nur einem Auge (in diesem Fall die schwarze Gruppe) bald gefangen wird: Es macht keinen Unterschied, welcher Spieler die beiden Punkte mit dem X besetzt: sobald hier ein Stein liegt, wird die schwarze Gruppe in der Ecke auf zwei Freiheiten reduziert, wobei Weiß diese dann in zwei Zügen fangen kann. Weiß spielt also einfach auf einen der Punkte innerhalb der schwarzen Gruppe wie hier gezeigt.



Wenn Schwarz jetzt auf den Punkt mit dem X in der obigen Position spielt (damit Weiß hier nicht spielen kann), wird die schwarze Gruppe auf eine Freiheit reduziert und Weiß kann die Gefangennahme abschließen, indem er wie gezeigt in die Ecke spielt.



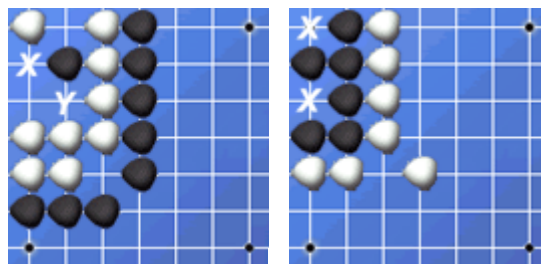
In der Praxis kann Weiß so lange die Übernahme dieser Einäugigen Gruppe egal sein, wie nicht die umgebende weiße Gruppe selbst bedroht wird. Hier kann Schwarz Weiß fangen, indem er auf das X spielt. Weiß versucht, in die Ecke zu spielen. Hiermit fängt er fünf schwarze Steine, was im zweiten Diagramm gezeigt wird.



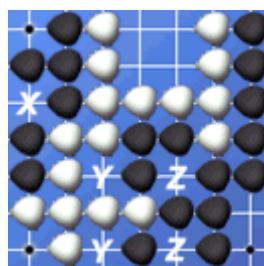
Go ist sicher kein leichtes Spiel - diese weiße Gruppe ist tot. Schwarz spielt auf den entscheidenden Punkt - der Schlüsselpunkt für das Töten oder Retten der weißen Gruppe, wie Sie hier auch sehen können.

Jetzt kann Weiß auf das X spielen und Schwarz auf das Y, alternativ auch umgekehrt. Ganz egal was Weiß macht, Weiß kann den Bereich in seiner eigenen Gruppe nicht in zwei Bereiche aufteilen. In der zweiten Position hat die schwarze Gruppe im Gegensatz dazu zwei Augen, da sie zwei getrennte freie Bereiche umschließt.

Weiß kann diese Gruppe niemals fangen; sie wird immer "leben". Weiß kann nie auf die Punkte mit dem X spielen, da ein solcher Stein sofort umgeben wäre, ohne selber schwarze Steine zu fangen. (Dies wäre ein unzulässiger "Selbstmord" gemäß der japanischen Regeln, und ein zulässiger aber vollkommen ineffektiver Zug gemäß der chinesischen Regeln, da der weiße Stein sofort entfernt wird, nachdem er gespielt wurde.)



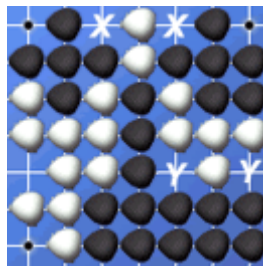
Falsche Augen sind solche freien Punkte in einer Gruppe, die ein Spieler eventuell doch besetzen muss. Eine Gruppe benötigt immer zwei echte Augen zum Überleben; falsche Augen - ganz egal wie viele - sind wertlos beim Retten von "Leben". In der nachfolgenden Position hat jede der beiden schwarzen Gruppen nur ein Auge. Weiß kann beim X Steine fangen. Sobald die Punkte mit dem Y gelegt wurden, kann Weiß auch Steine bei den Punkten mit Z gefangen nehmen. Schwarz hingegen kann nichts unternehmen, um Weiß in Verlegenheit zu bringen; ganz egal was Schwarz auch tut, und selbst wenn Weiß sofort passt, sind alle schwarzen Steine tot.



Spielkonzept

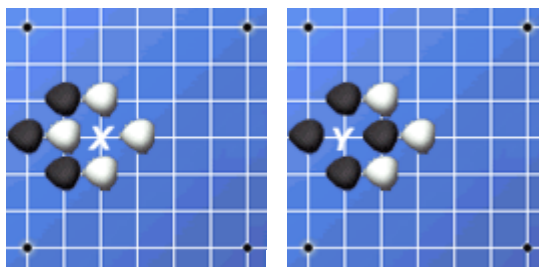
Seki

- Gelegentlich kann es passieren, dass benachbarte gegnerische Gruppen umgeben werden, wobei keine von beiden Gruppen zwei Augen hat. Wenn eine der Gruppen ausreichend Extra-Freiheiten besitzt, kann sie eventuell die andere Gruppe fangen. Im anderen Fall ist ein Seki das wahrscheinlichste Ergebnis.
- In der Position zur Linken hat die weiße Gruppe in der unteren linken Ecke zwei Augen und ist sicher. Die beiden schwarzen Gruppen in den oberen Ecken haben nur jeweils ein Auge (die Eckpunkte), doch auch sie sind sicher, da Weiß nicht auf die Punkte mit dem X spielen kann, ohne Schwarz zu ermöglichen, die weißen Steine zu fangen. Gleichzeitig sind die fünf weißen Steine auf der rechten Seite und die große schwarze Gruppe unten beide augenlos, doch beide Gruppen sind sicher, da keiner der Spieler einen der mit Y markierten Punkte spielen kann, ohne dass der andere Spieler auf das andere Y spielt und die Steine fängt. Da keiner der Spieler den anderen angreifen kann, leben diese Gruppen mit weniger als zwei Augen als Seki.



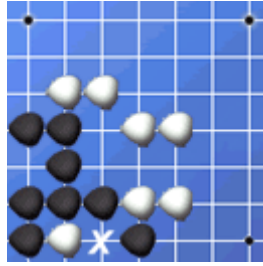
Ko

- In der nachfolgenden Position kann Schwarz einen weißen Stein fangen, indem er auf das X spielt. Das Ergebnis können Sie ebenfalls sehen. Wenn Weiß auf das Y spielt, wird die alte Position wiederhergestellt. Weiß wird jedoch diesen Zug nicht spielen, ohne vorher einen anderen Zug gemacht zu haben, so dass Schwarz die Chance hat, auf das Y zu spielen und den gefangenen Punkt zurückzuholen.



Selbstmord-Züge

Ein Stein darf nicht so platziert werden, dass er (oder die Gruppe, zu der er gehört) keine Freiheiten mehr besitzt. (Die chinesischen Regeln erlauben solch einen "Selbstmord"-Zug. Der Stein, der zuvor gespielt wurde (oder auch die Gruppe, zu der er gehört) wird sofort gefangen. Gelegentlich kann ein solcher Zug als Ko hilfreich sein. Dies zeigt die folgenden Position, bei der ein weißer Zug auf das X das Entfernen von zwei weißen Steinen nach sich ziehen würde, doch Weiß würde von Schwarz jetzt fordern, wieder auf das X zu spielen, so dass das echte schwarze Auge links des X ein falsches Auge würde.



Kompensierung

Schwarz hat immer einen Vorteil, da er den ersten Stein spielt. Um dies auszugleichen, bekommt Weiß eine Kompensierung, die auch "Komi" genannt wird; sie zählt meist 5,5 oder manchmal auch 7,5 Punkte. Diese Kompensierung wird am Ende zu den Punkten von Weiß addiert. Da das Ergebnis von Weiß niemals eine ganze Zahl sein kann, gibt es folglich auch kein Unentschieden. Bei Tiscali werden Gebiete und Gefangene automatisch gezählt, doch muss der Spieler selber eine eventuelle Kompensierung ausrechnen und so den Gewinner ermitteln. Bei ausgeglichenen Spielen sollten Sie sich darauf verständigen, das Komi auf 5,5 Punkte unabhängig von der Brettgröße festzulegen.

Variationen

Die Go-Regeln sind in allen Teilen der Welt unterschiedlich - vor allem, was die Punktezahl betrifft. Die meisten Regeln lassen sich in eine von zwei Kategorien einordnen: Regeln mit "Gebietszählung" wie die japanischen Regeln und solche mit "Bereichszählung" wie die chinesischen Regeln.

Bei der Gebietszählung (wie in Japan, Korea und den meisten anderen Ländern) bekommt jeder Spieler einen Punkt für jeden umgebenen freien Schnittpunkt und einen Punkt für jeden Gefangenen (sowie für die eventuell vereinbarte Kompensierung). Sobald beide Spieler passen, werden tote Gruppen - solche ohne zwei Augen - vom Brett entfernt und mit zu den Gefangenen gezählt. Der Spieler, der sie fängt, muss nun nicht mehr Steine hinzufügen, um sie komplett zu umgeben.

Bei der Bereichszählung (vornehmlich in China gespielt) bekommt jeder Spieler einen Punkt für jeden umgebenen freien Schnittpunkt und einen Punkt für jeden besetzten Punkt (sowie für die eventuell vereinbarte Kompensierung). Ein Vorteil der chinesischen Regeln ist, dass es am Ende eines Spiels niemals Diskussionen gibt, ob eine Gruppe tot ist und entfernt werden kann. Ein Spieler, der denkt, dass eine Gruppe tot ist, kann einfach weiterspielen und den Beweis antreten, bis alle Freiheiten der Gruppe aufgebraucht wurden. Überflüssige Züge in das eigene Gebiet würden bei den Gebietsregeln jeweils einen Punktabzug nach sich ziehen, doch nicht bei diesen Regeln (da besetzte Punkte genauso viele Punkte zählen wie freie Punkte). Über das Leben oder den Tod einer Gruppe unter den Gebietsregeln zu entscheiden, kann manchmal sehr schwierig sein, gerade wenn es ein Ko enthält, das nur ein Spieler ausfechten möchte.

Die Ansätze von Gebiets- und Bereichszählung scheinen unterschiedlich zu sein, doch am Ende führen sie meist doch zum selben Ergebnis. Da beide Spieler annähernd dieselbe Anzahl von Zügen während einer Partie machen - oder meistens vielleicht einen Zug mehr oder weniger als der Gegner - ergibt das Zählen der Gefangenen annähernd dieselbe Zahl wie das Zählen der besetzten Schnittpunkte. Ein Spieler, der mehr Gefangene genommen hat, hat automatisch auch mehr Steine als sein Gegner auf dem Brett. Von einer Toleranz von plus/minus eins einmal abgesehen, sind beide Zahlen identisch.

Die Existenz von bestimmten Seki-Formen kann, in seltenen Fällen, einen anderen Einfluss auf den Sieger bei den beiden Regelansätzen haben. Freie Punkte innerhalb einer Seki werden bei den meisten Regelsätzen nicht gezählt, die die Gebietszählung anwenden, doch werden sie bei der Bereichszählung berücksichtigt. Ein anderer seltener Fall, bei dem das Regelwerk einen Einfluss auf den Sieger hat, ist, wenn einer der beiden Spieler öfter als der andere gepasst hat.