

**Ko:** (fortgesetzt von Seite 3)

Während eines Kos könnten beide Spieler stur auf das Schlagen des gegnerischen Steins bestehen. Das Spiel ginge endlos weiter.

Deswegen gibt es eine Regel, die besagt, dass man erst woanders spielen muss, bevor man das Ko zurückschlagen darf.

**Ko beenden:** Wenn Schwarz anderswo spielen muss (Dia. 2, Vorseite), hat Weiß die Möglichkeit, das Ko zu füllen (siehe Dia. 3).

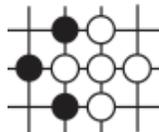


Diagramm 3

**Ko-Drohung:** Bei einem wichtigen Ko möchte Schwarz nicht, dass Weiß es füllt. Daher muss Schwarz einen Weg finden, Weiß für einen Zug abzulenken, um das Ko zu fangen. Dieser Zug heißt Ko-Drohung. Schwarz könnte zum Beispiel drohen, andere Steine zu fangen. Wenn Weiß das Ko deckt, fängt Schwarz sie. Beantwortet weiß die Ko-Drohung, kann Schwarz das Ko zurückschlagen: Dia. 1. Jetzt muss Weiß eine Ko-Drohung finden. Ein Ko zu verlieren ist okay, solange man genug Ausgleich durch die eigene Ko-Drohung bekommt.

Ko klingt anfangs verwirrend. Doch keine Sorge, Verständnis kommt mit Spielerfahrung.

**Weitere Regeln:** Das ist alles, was man zum Spielen wissen muss.

Mit der Zeit kommen Spezialregeln für Turniere und andere Arten, am Ende das Ergebnis zu zählen, dazu. Diese Feinheiten ändern das Spiel nicht grundsätzlich.

Die Go-Reise beginnt - ein schönes Spiel!

## Was ist Go?

Go ist ein faszinierendes und altes strategisches Brettspiel, das seit über 2500 Jahren Freude bereitet.

Go ist ein Spiel für zwei Spieler, die abwechselnd Steine auf dem Brett platzieren.

Go ist mentale Kampfkunst.

Einfache Regeln und tiefgreifende Strategien faszinieren über Generationen hinweg alle Gesellschaftsschichten.

Go macht Spaß und ist spannend für Menschen jeden Alters. Go hilft Gedächtnis, Konzentration und Selbstkontrolle zu verbessern.

Go kann fast überall gespielt werden. Es wurde sogar von Astronauten im All gespielt.

Alles was man braucht ist ein Go-Spiel und einen Partner.

„Go nutzt die elementarsten Materialien und Konzepte - Linie und Kreis, Holz und Stein, Schwarz und Weiß -, kombiniert sie mit einfachen Regeln, um subtile Strategien und komplexe Taktiken zu erzeugen, die die Phantasie anregen.“

Go-Meister  
Iwamoto Kaoru 9. Dan  
(1902 - 1999)

# Das Go-Spiel

(Kurzeinführung)

Unser Haupt-Spielabend findet jeden **Mittwoch ab 19:00 Uhr** in der **Adlerstraße 33** (Innenstadt-Ost) 76131 **Karlsruhe** statt

**Eintritt frei - Spielmaterial vorhanden**

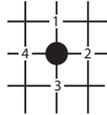
Weitere Infos: [www.karlsgo.de](http://www.karlsgo.de)

Diese Einführung ist ein gemeinsames Werk von GoGameGuru.com in Australien und dem Karlsruher Go-Club, Adlerstr. 33, Karlsruhe

# Spielregeln

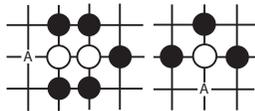
- Zwei Spieler (*Schwarz* und *Weiß*) setzen abwechselnd Steine auf das Brett (Schwarz beginnt).
- Die Steine werden auf die Schnittpunkte gesetzt (nicht in die Felder hinein).
- Wenn ein Stein gesetzt ist, wird er nicht mehr bewegt – es sei denn, er wird *gefangen* und vom Brett entfernt.

Die angrenzenden Schnittpunkte eines Steins heißen *Freiheiten*. Dieser Stein hat vier Freiheiten (Diagonalen zählen nicht).



Eine zusammenhängende *Gruppe* von gleichfarbigen Steinen teilt ihre Freiheiten. Wenn Steine ihre letzte Freiheit verlieren, werden sie gefangen und entfernt.

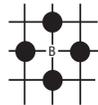
**Schlagen:** Wenn Schwarz auf A spielt, werden die weißen Steine gefangen und entfernt.



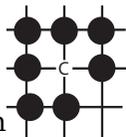
Wenn Weiß an der Reihe ist, kann er durch Setzen auf A entkommen.

**Selbstmord:** Ein Stein, der so gesetzt wird, dass er keine Freiheiten hat und daher direkt geschlagen wird.

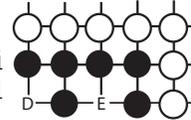
Weiß darf nicht auf B spielen, weil dieser Stein keine Freiheit hat und Schwarz den Stein direkt gefangen nimmt.



**Augen:** Weiß kann nicht auf C spielen, solange Schwarz Außenfreiheiten besitzt. Danach schlägt der Zug auf C die schwarzen Steine. C nennt man ein Auge.



**Leben:** Die schwarze Gruppe hat zwei getrennte Augen. Weiß kann weder mit D noch E fangen, denn kein Zug entfernt die letzte Freiheit von Schwarz, es wäre Selbstmord.



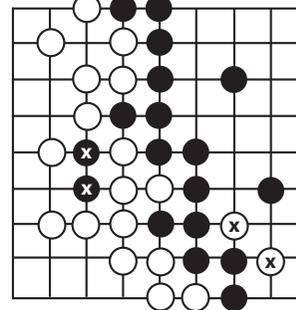
Daher können Gruppen mit zwei Augen nie gefangen werden und leben bedingungslos.

**Das Ziel** liegt darin, Kontrolle über das größere Gebiet auf dem Brett zu erlangen. Man stelle sich das Go-Brett als Insel vor: Das Spiel ist ein Wettlauf um Land.

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels mehr Steine auf dem Brett hat. Das bedeutet, man gewinnt durch Fangen der gegnerischen Steine und Verteidigung der eigenen.

**Beispiel** eines fortschreitenden Spiels

Die Spieler haben das Brett untereinander aufgeteilt.



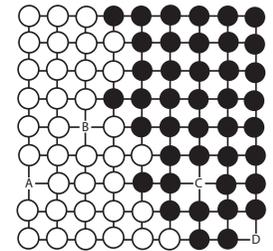
Die mit x markierten Steine haben nicht genug Raum für zwei Augen und werden letztendlich gefangen genommen.

Beide Spieler setzen weiter, bis das Brett fast voll ist. Dabei nicht vergessen, dass jede Gruppe mindestens zwei Augen benötigt, um nicht gefangen zu werden.

Wenn es keinen Zug mehr gibt, kann man passen. Der andere Spieler ist dran. Das Spiel endet, sobald beide Spieler passen.

Auf Seite 3 sehen wir das Spiel von vorhin. Weiß hat Augen bei A und B, Schwarz bei C und D.

**Spielende:** Nachdem beide gepasst haben, ist das Spiel beendet. Beide füllen ihre Augen. Weiß setzt Steine auf A und B, Schwarz auf C und D. Jetzt wird gezählt.

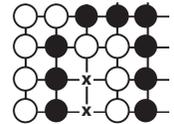


**Ergebnis:** Wir zählen 38 Steine für Weiß und 43 für Schwarz, Schwarz gewinnt mit 5 Punkten.

**Tip:** Wenn man die Steine vom Brett nimmt und in 10er Gruppen anordnet, zählt es sich schneller und leichter.

## Für Fortgeschrittene

**Seki:** Hier ist eine interessante Stellung. Drei schwarze und vier weiße Steine scheinen gefangen, doch sie leben. Niemand möchte auf x setzen; wer es macht, verliert seine Steine im nächsten Zug.



Das heißt, dass diese Gruppen auch ohne Augen leben. Diese Stellung nennt man *Seki*.

**Ko:** Manchmal entsteht folgende Spielsituation: Weiß kann einen schwarzen Stein schlagen, daraus resultiert Dia. 2.

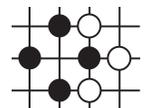


Diagramm 1

Würde Schwarz einen weißen schlagen, entstünde wieder Dia. 1.

Diese Situation nennt man *Ko*, es bedeutet Unendlichkeit auf Japanisch.

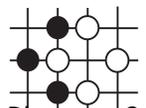


Diagramm 2

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)