

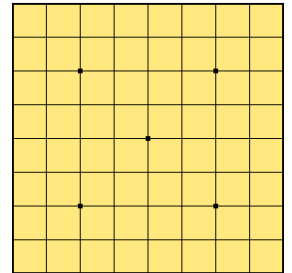


Go zählt gemeinsam mit Backgammon und Mühle zu den ältesten Strategiespielen der Welt. Erste Hinweise auf dieses Spiel, finden sich bereits

im 4. Jahrhundert v. Chr. Gesicherte Funde weisen mindestens auf die ersten Jahre nach der Jahrtausendwende hin. Gespielt wird Go inzwischen überall auf der Welt, doch besonders in Asien. Je nach Region existieren unterschiedliche Regeln zu diesem Spiel. Wir haben uns an China orientiert und einfachere Varianten bevorzugt.

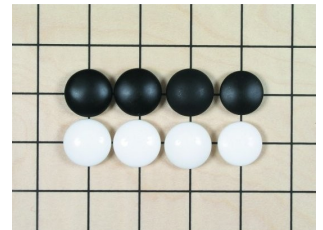
Das Spielbrett

Ein gewöhnliches Spielbrett besteht aus 19 waagerechten und 19 senkrechten Linien, die 361 Schnittpunkte bilden. Es gibt aber auch kleinere Bretter, die z.B. nur 9 x 9 oder 13 x 13 Linien zählen. Diese werden meist für Turniere oder von Anfängern eingesetzt, da so das Spiel schneller vorbei ist. Gespielt wird auf den Schnittpunkten der Linien, nicht auf den Feldern.



Die Spielsteine

Es gibt schwarze und weiße Steine, jeder Spieler erhält eine Farbe. Es gibt keine vorgeschriebene Anzahl an Steinen, doch meist haben die Spiele 180 Steine von jeder Farbe.

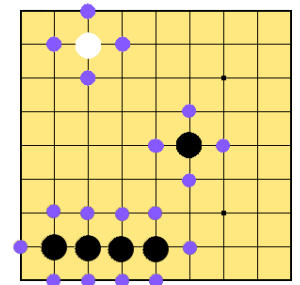


Das Spiel

Zu Beginn ist das Brett leer, außer zwei in ihrem Können sehr ungleiche Spieler spielen gegeneinander. Dann darf der schwächere Spieler sogenannte Vorabesteine setzen, die Positionen hierfür sind auf dem Spielbrett markiert. Die Spieler setzen abwechselnd, schwarz beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, darf entweder einen Stein auf einen freien Schnittpunkt *setzen* oder *passen*. Ziel des Spiels ist es, möglichst **viele Freiheiten** für sich zu **gewinnen**.

Ketten und Freiheiten

Freiheiten sind einen Spielstein umgebende, unbesetzte Schnittpunkte. Ein oder mehr zusammenhängende Steine der gleichen Farbe, die waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) durch Linien ohne freibleibende Positionen verbunden sind, gelten als Kette. Ketten haben zusammengezählt mehr Freiheiten als einzelne Steine. (Hier sind die Freiheiten lila.)

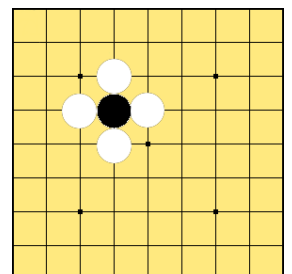


Fangen

Durch das *besetzen* aller Freiheiten eines gegnerischen Steins wird dieser gefangen.

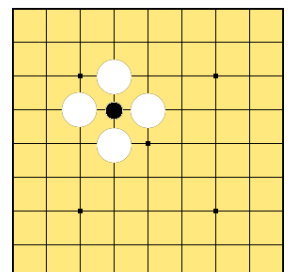
Das gilt auch für Ketten.

Sollte *alle Freiheiten* einer Kette durch gegnerische Steine *besetzt* sein, wird diese gefangen. (In diesem Fall ist Schwarz gefangen. Schwarz wird vom Spielfeld genommen.)



Selbstmord

Sollte nach dem fangen die eigene Kette, oder ein einzelner, eigener Stein keine Freiheiten mehr haben, so zählt dieser Zug als Selbstmord und ist nicht gestattet. (Sollte Schwarz seinen Stein auf den kleinen, schwarzen Punkt setzen, zählt das als Selbstmord.)

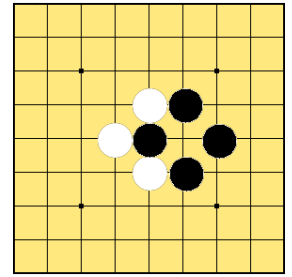


Wiederholungen

Stellungswiederholungen sind untersagt.

Heißt: Sollte man gleich nach dem man einen Stein geschlagen hat, geschlagen werden, ist das untersagt.

Man muss in diesem Fall zuerst einen Stein setzen, der eine neue Stellung erzeugt, oder man setzt ihn außerhalb der Stellung. Danach darf wieder dieselbe Stellung benutzt werden.



Auswertung

Wenn beide Spieler passen, ist das Spiel vorbei.

Alle Steine, die sich in von Ketten abgegrenzten Bereichen befinden, die nicht der Farbe der Kette entsprechen,

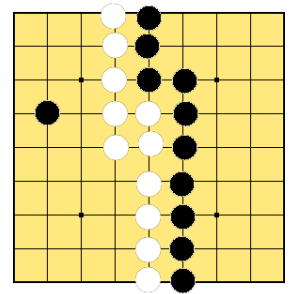
(hier: Der schwarze Stein hinter der weißen Kette)

werden Gefangen genommen.

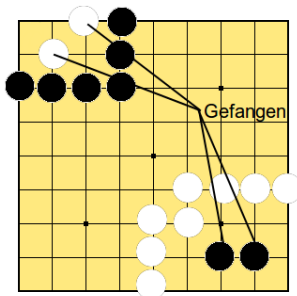
Die Freiheiten werden ausgezählt und mit den gefangengenommenen Steinen addiert.

Die sich daraus ergebende Punktezahl wird addiert und mit dem Gegner verglichen.

Wer mehr Punkte hat, gewinnt.



Beispiel:



Beispielauswertung:

Schwarz: 2xGefangen=2Punkte

6XSchnittpunkte eingerahmt

=8Punkte für Schwarz

Weiß: 2xGefangen=2Punkte

11XSchnittpunkte eingerahmt

=13Punkte für Weiß

→ Weiß gewinnt