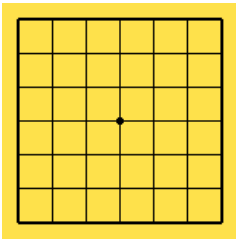


1. DAS GO-BRETT (REGEL I)



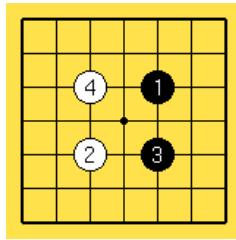
7 x 7 Go-Brett

Go wird auf einem quadratischen Brett mit einer beliebigen Anzahl sich kreuzender Linien gespielt. Übliche Brettgrößen sind 9x9, 13x13 und 19x19 Linien, wobei letztere die offizielle Turniergröße darstellt.

Um Ihnen die Regeln des Spiels zu erklären, werden wir ein 7x7-Brett benutzen, da dies für diesen Zweck ausreichend ist.

Man beginnt die Partie mit einem leeren Brett (siehe dazu auch Abschnitt 7). Der dunkle Punkt in der Mitte des Brettes hilft bei der Orientierung, wird jedoch auch als Marker verwendet (siehe wiederum den Abschnitt 7).

2. ERLAUBTE ZÜGE (REGEL II)



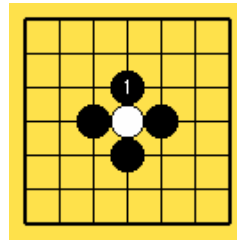
Züge 1 – 4

Ein Zug im Go wird gespielt, indem ein Stein auf einen Schnittpunkt der Linien gesetzt wird. Dies unterscheidet Go von dem, was Sie von anderen Spielen wie Schach und Dame gewöhnt sind. In der Abbildung zeigen wir Ihnen die ersten vier Züge einer Musterpartie. Die Züge sind nummeriert, um die Reihenfolge zu kennzeichnen, in der sie gespielt wurden.

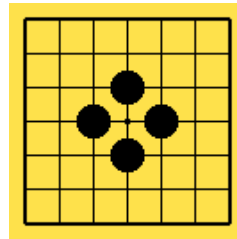
Im Go beginnt der Spieler mit den schwarzen Steinen!

Ein anderer erlaubter Zug ist Passen. Wenn beide Spieler *passen*, ist die Partie beendet.

3. DAS FANGEN VON STEINEN (REGEL III)

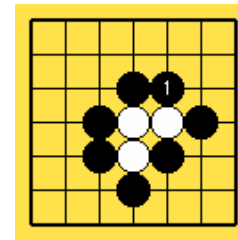


Schwarz nimmt einen Stein

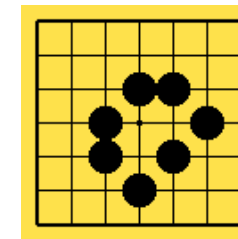


Das Fangen eines Steins

Im Verlaufe einer Go-Partie können ein oder mehrere Steine gefangen werden, indem man sie vollständig umzingelt, d. h. alle freien Punkte um sie herum besetzt. Wir zeigen zwei Beispiele: In den obigen Diagrammen das Fangen eines Steines, in den Diagrammen unten das Fangen dreier Steine.



Schwarz nimmt drei Steine

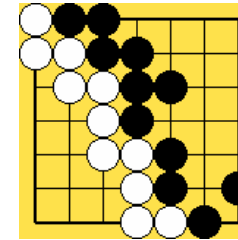


Das Fangen dreier Steine

Sobald Schwarz 1 gespielt hat, nimmt er die gefangenen weißen Steine vom Brett, was zu den Stellungen in den zweiten Diagrammen führt.

Anmerkung: Obwohl es normalerweise schlecht ist, gefangen zu werden, gibt es zahlreiche Situationen, in denen man einen oder mehrere Steine opfert, um an anderer Stelle einen Vorteil zu erhalten.

4. DAS ZIEL DES SPIELS (REGEL IV)



Ziel des Go-Spiels ist es, einen größeren Teil des Brettes als Ihr Gegner zu erobern. Der eroberte Teil besteht aus den auf das Brett gesetzten Steinen und denen, die sicher hinzugefügt werden könnten, d. h. die innerhalb Ihrer eigenen Mauern liegen. Die Abbildung zeigt eine Schlusstellung. Das Ergebnis dieser Partie wäre: Schwarz hat 11 Steine auf dem Brett und könnte 16 Steine innerhalb seiner eigenen Mauern hinzufügen. Weiß hat 11 Steine auf dem Brett und könnte noch 11 innerhalb seiner eigenen Mauern platzieren, somit lautet das Ergebnis $11+16 - 11+11 = 5$ Punkte für Schwarz. Schwarz hat diese Partie gewonnen.

5. KOMI (REGEL V)

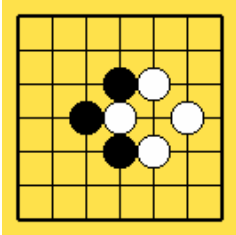
Um den Vorteil des ersten Zuges auszugleichen, erhält der weiße Spieler einen Ausgleich. Dieser Ausgleich wird *Komi* (japanisch) genannt. Interessanterweise hängt das *Komi* kaum von der Brettgröße ab. Japanischen Profi-Go-Spielern zufolge sollte das *Komi* $5\frac{1}{2}$ Punkte für die Brettgrößen 9x9, 13x13 und 19x19 betragen. In der Musterpartie spielten wir auf einem 7x7-Brett. Wenn wir das *Komi* mit $5\frac{1}{2}$ Punkten annehmen, dann hätte Weiß die Partie mit $\frac{1}{2}$ Punkt gewonnen.

Anmerkung 1: Die Höhe des *Komi* differiert je nach Land und kann auch je nach Turnier unterschiedlich sein. Im Wesentlichen obliegt den Organisatoren die Entscheidung, mit wie viel *Komi* gespielt wird.

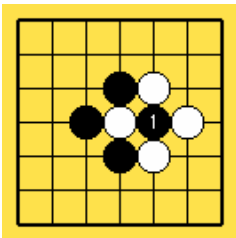
Anmerkung 2: Da das *Komi* einen halben Punkt ($5\frac{1}{2}$) beinhaltet, kann keine Partie mit einem Unentschieden enden.

6. DIE KO-REGEL
(REGEL VI)

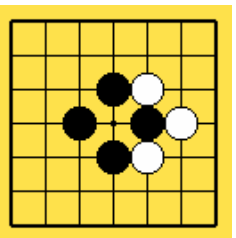
Schwarz am Zug in dieser Position:



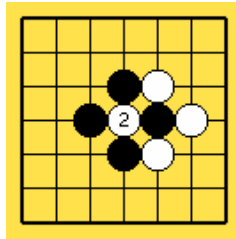
Würde er sich entscheiden, einen weißen Stein zu fangen ...



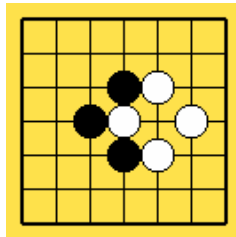
...führte das zu dieser Stellung.



Nun könnte Weiß sich entscheiden, einen Stein zu fangen, ...



...was zu dieser Stellung führen würde.



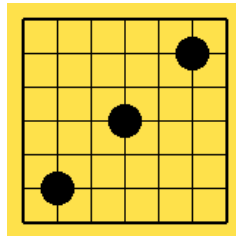
Dieser Ablauf könnte sich selbst unendlich oft wiederholen. Um das zu vermeiden, hat das Go-Spiel eine spezielle Regel, die *Ko-Regel*. Die *Ko-Regel* untersagt, dass dieselbe Position (d. h. auf dem gesamten Brett!) noch einmal wiederholt wird.

Anmerkung: Somit ist Weiß 2 in der Abfolge im obigen Diagramm verboten, bedingt durch die *Ko-Regel*.

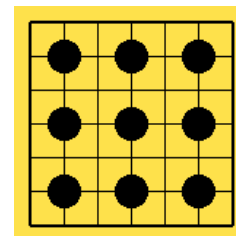
7. VORGABE
(REGEL VII)

Eine der schönen Facetten des Go-Spiels besteht darin, dass Sie für eine spannende Partie keinen Gegner gleicher Stärke und Erfahrung benötigen.

Go erlaubt es, die Gewinnchancen beider Spieler anzugleichen, indem zu Beginn der Partie einige Steine auf dem Brett platziert werden.



Handicap 3



Handicap 9

Je höher der Unterschied in der Spielstärke, desto mehr Steine erhält der schwächere Spieler als

Vorgabe.

Sie sehen zwei Beispiele: Eine Partie mit 3 und eine mit 9 Steinen Vorgabe. Letzteres wird normalerweise als Maximum für das 19x19-Brett angesehen und ist (wie Sie der Abbildung entnehmen können) völlig ausreichend für 7x7.

www.GoFigure.de

DIE REGELN DES GO-SPIELS

INHALT

1. Das Go-Brett (REGEL I)
2. Erlaubte Züge (REGEL II)
3. Das Fangen von Steinen (REGEL III)
4. Das Ziel des Spiels (REGEL IV)
5. Komi (REGEL V)
6. Die Ko-Regel (REGEL VI)
7. Vorgabe (REGEL VII)

Mit freundlicher Genehmigung des Autors:
Jan van der Steen, Amsterdam, Holland, 28/02/95

Für weitere Informationen - <http://gobase.org/>