

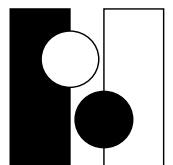
# GO

**Das Spiel der Götter  
The Game of Gods  
Le Jeu des Dieux**



**Spielanleitung  
Rules of the Game  
Règles du Jeu**

**Hebsacker Verlag**  
[www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de)  
[www.go-spiele.de](http://www.go-spiele.de)



*Weitergehende Informationen über das Go-Spiel/  
Further information about the game of Go/  
Plus d'informations sur le jeu de Go:*

**senseis.xmp.net**  
**www.eurogofed.org**  
**www.dgob.de**  
**www.hebsacker-verlag.de**  
**www.go-spiele.de • www.go-games.eu**

Autor/Author/Auteur: Tobias Berben  
Englisch/English/Anglais: Andreas M. Hauenstein  
Französisch/French/Français: Naomi Bense

Fragen/Questions/Questions: [info@hebsacker-verlag.de](mailto:info@hebsacker-verlag.de)

© Hebsacker Verlag 2018 – Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, elektronische und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 URG ausdrücklich gestatten.

All rights reserved, including those of reprinting in extracts, photomechanical reproduction and translation. This also applies to the reproduction and transmission of individual sections of text by all methods such as storage and transmission on paper, transparencies, films, tapes, electronic and other media, unless §§ 53 and 54 URG expressly permit it.

Tous droits réservés, y compris les droits de reproduction partielle, de reproduction photomécanique et de traduction. Ceci s'applique également à la reproduction et à la transmission de parties individuelles de texte par tous les moyens tels que le stockage et la transmission sur papier, transparents, films, bandes magnétiques, supports électroniques et autres, à moins que les §§ 53 et 54 URG ne le permettent expressément.

Druck/Printing/Pression: WIRmachenDRUCK GmbH, Backnang.

Printed in Germany, ISBN 978-3-937499-08-6

# Die Grundregeln des Go-Spiels

DE

## 1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

*Das Spielbrett, Was ist Gebiet?, Wo ist Gebiet entstanden?, Wer hat gewonnen?* S. 4/5

## 2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

*Freiheiten, Ketten von Steinen, Wann sind Steine gefangen?, Gebiet unter den Steinen, Was zählen Gefangene?* S. 6/7

## 3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten. Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines, der einen einzelnen Stein geschlagen hat, ist im nächsten Zug verboten.

*Was ist Selbstmord?, Schlagen geht vor, Was ist ein Ko?, Was ist eine Ko-Drohung?* S. 8/9

## 4. Leben, Tod und Seki

Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

*Zwei Augen, Wann ist eine Gruppe tot?, Was sind tote Steine?, Was ist ein Seki?* S. 10/11

## 5. Ende und Auszählen

Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

*Partieende, Neutrale, Tote Steine entfernen, Auszählen* S. 12

## 1. Spielmaterial und Ziel des Spiels

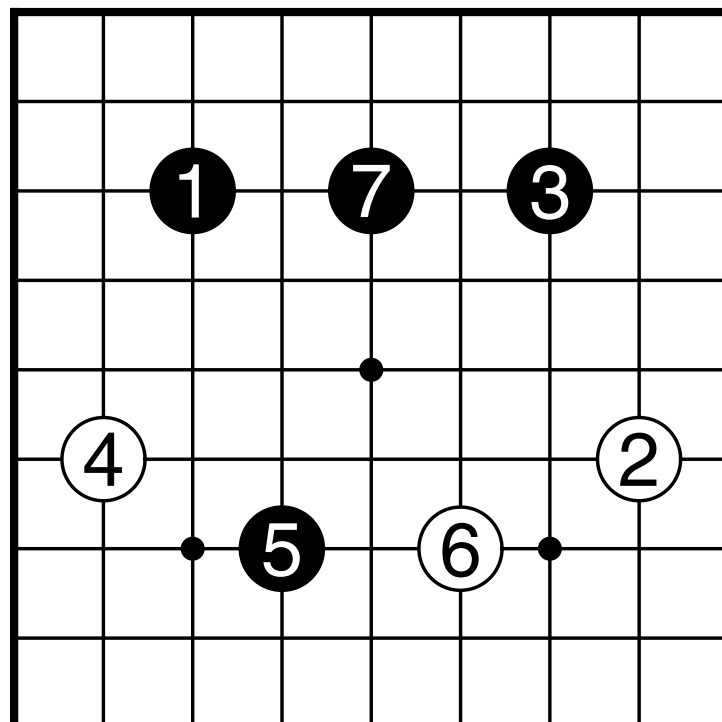
Go wird auf einem Brett von 19x19 Linien mit schwarzen und weißen Spielsteinen gespielt. Es wird immer abwechselnd auf die Schnittpunkte des Brettes gesetzt, wobei Schwarz beginnt. Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der andere Spieler.

### Das Spielbrett

Ein gewöhnliches Go-Brett hat 19x19 Linien und somit 361 Schnittpunkte, auf die Schwarz und Weiß ihre Spielsteine abwechselnd setzen. Gesetzte Steine werden nicht verschoben. Neueinsteiger spielen gewöhnlich auf einem 9x9- oder 13x13-Brett, um das Spiel während der Lernphase übersichtlicher zu halten. Auf den markierten Punkten eines Go-Bretts können schwarze Vorgabesteine platziert werden, um Spielstärkeunterschiede auszugleichen.

### Was ist Gebiet?

Gebiet wird gemacht, indem man auf dem Go-Brett freie Schnittpunkte mit den eigenen Steinen vollständig abgrenzt. Alle anderen Schnittpunkte gelten als Neutrale. Im Dia. 1 sind die ersten sieben Züge einer Go-Partie zu sehen.



Dia. 1

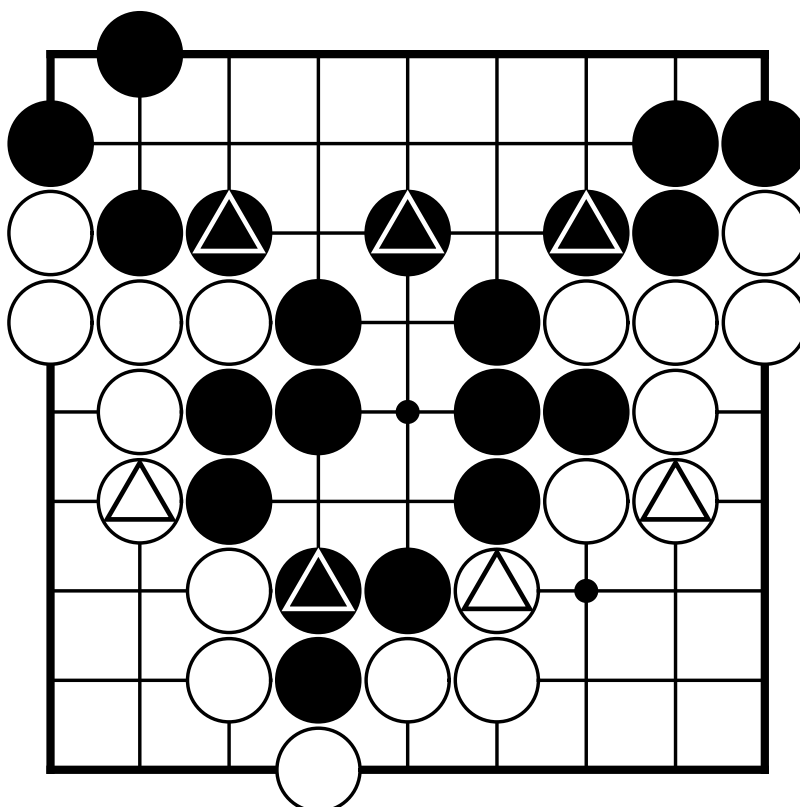
Schwarz hat mit den Zügen 1, 3 und 7 begonnen, sich am oberen Rand des Brettes sein Gebiet abzugrenzen. Die weißen Züge 2 und 6 stellen den Versuch dar, Gebiet in der rechten unteren Ecke zu machen. Der schwarze Zug auf 5 soll es Weiß erschweren, am unteren Rand mit 4 Gebiet abzugrenzen.

Im Dia. 2 ist die gleiche Partie beendet. Wie sich bereits im ersten Dia. abgezeichnet hatte, hat Schwarz am oberen Rand leere Schnittpunkte abgegrenzt und somit Gebiet gemacht. Weiß hat tatsächlich in der unteren rechten Ecke Gebiet gemacht. In der linken unteren Ecke ist ebenfalls weißes Gebiet entstanden. Allerdings ist das weiße Gebiet hier nicht so groß geworden wie das Gebiet in der rechten unteren Ecke, da dies durch den Zug 5 in Dia. 1 tatsächlich erschwert worden ist. Schwarz ist es zudem gelungen, in der Mitte des Brettes einige Punkte für sich abzugrenzen.

Die Partie endet in Dia. 2 mit einem Sieg für Weiß. Schwarz hat 20 Schnittpunkte und Weiß 22 Schnittpunkte Gebiet abgegrenzt. Da jeder abgegrenzte Schnittpunkt einen Punkt zählt, gewinnt Weiß die Partie mit zwei Punkten.

**Wo ist Gebiet entstanden?**

**Wer hat gewonnen?**



**Dia. 2**

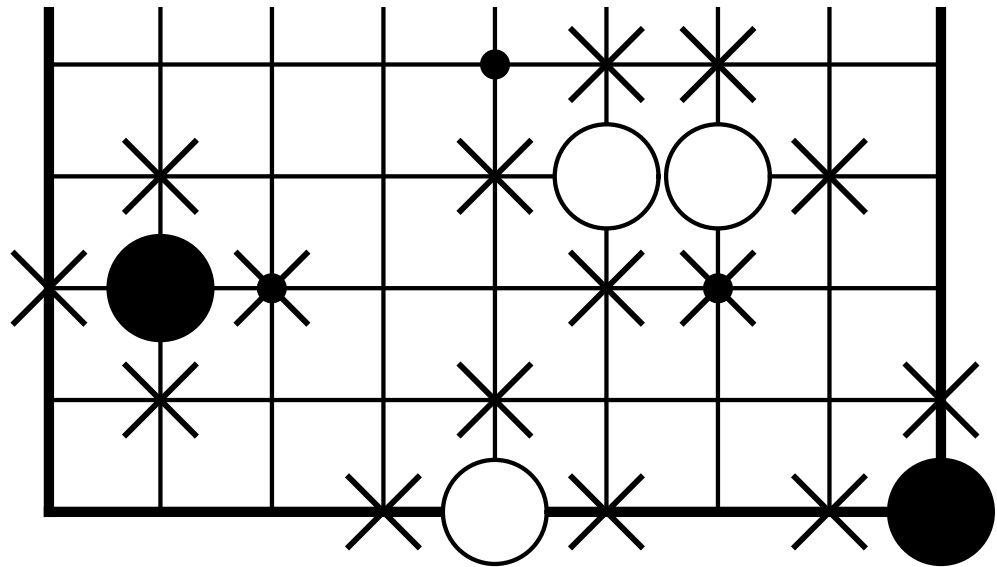
## 2. Freiheiten und Steine fangen

Steine ohne Freiheiten sind gefangen und werden vom Brett genommen.

### Freiheiten

Das Abgrenzen von Gebiet wird beim Go dadurch erschwert, daß Steine gefangen werden können, indem man ihnen alle Freiheiten nimmt. Eine Freiheit ist der unbesetzte benachbarte Schnittpunkt eines Steines. Diagonal benachbarte Schnittpunkte sind keine Freiheiten. Wie in Dia. 3 zu sehen, hat der linke schwarze Spielstein vier Freiheiten, der weiße Stein am unteren Rand hat dagegen nur drei Freiheiten und der schwarze Spielstein in der Ecke hat sogar nur zwei Freiheiten.

Dia. 3

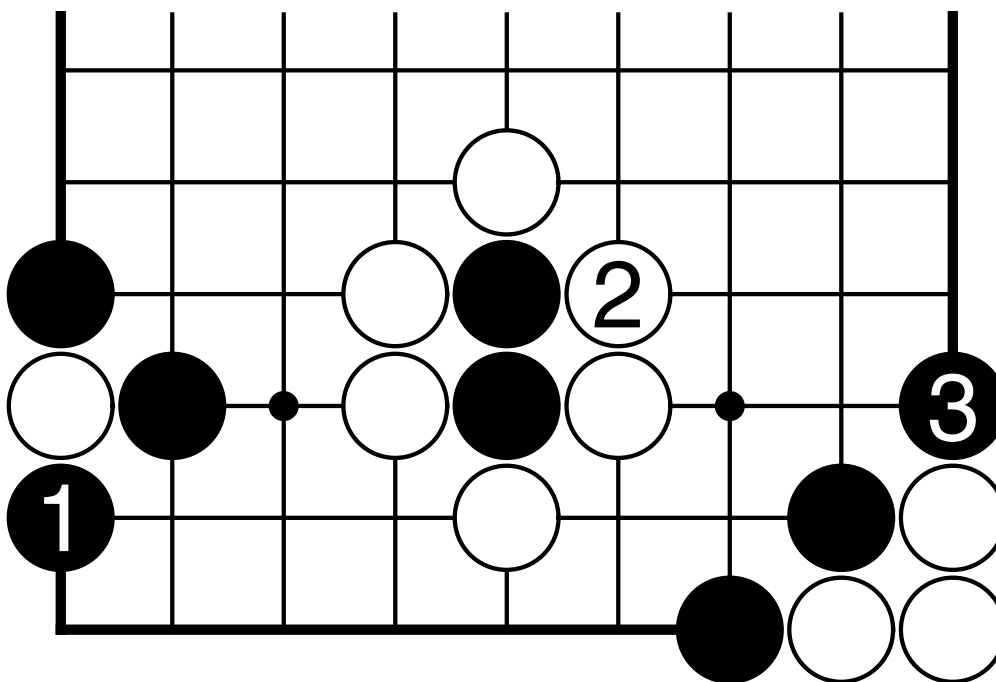


### Ketten von Steinen

Mehrere Steine der gleichen Farbe, die auf benachbarten Schnittpunkten stehen, bilden zusammen eine Kette mit gemeinsamen Freiheiten. Entsprechend erhöht sich die Zahl der Freiheiten einer solchen Kette. So haben die beiden weißen Steine in Dia. 3 gemeinsam sechs Freiheiten. Auch in diesem Fall gelten diagonal benachbarte Steine nicht als Kette von Steinen mit gemeinsamen Freiheiten. Steinketten müssen durch die Linien des Brettes verbunden sein.

Sind ein oder mehrere Steine vollständig von gegnerischen Steinen umzingelt, haben sie keine Freiheiten mehr und müssen vom Brett genommen werden. In Dia. 4 schlägt der schwarze Zug 1 einen weißen Stein, da mit diesem Zug die letzte der drei Freiheiten dieses Steines besetzt wird. Mit Zug 2 schlägt Weiß zwei schwarze Steine durch das Besetzen der letzten von sechs Freiheiten der beiden schwarzen Steine. Mit Zug 3 schlägt Schwarz wiederum die drei weißen Steine in der Ecke durch das Besetzen der letzten von drei Freiheiten dieser Steinkette. Zu beachten ist, daß nicht gilt: Je mehr Steine, desto mehr Freiheiten! Immerhin hatte der eine geschlagene weiße Stein am Rand genauso viele Freiheiten wie die drei geschlagenen weißen Steine in der Ecke.

## Wann sind Steine gefangen?



Dia. 4

Werden die gefangenen Steine in Dia. 4 vom Brett genommen, so entsteht an dieser Stelle gleichzeitig Gebiet, da die durch das Schlagen freiwerdenden Schnittpunkte vollständig von den Spielsteinen einer Farbe umschlossen sind.

## Gebiet unter den Steinen

Am Ende einer Go-Partie zählen sowohl jeder abgegrenzte Gebietspunkt als auch jeder Gefangene des Gegners einen Punkt. Gewonnen hat, wer in der Summe mehr Punkte hat.

## Was zählen Gefangene?

### 3. Verbotene Züge

Die Selbstmordregel: Selbstmordzüge sind verboten.

Die Ko-Regel: Das direkte Zurückschlagen eines einzelnen Steines, der einen einzelnen Stein geschlagen hat, ist im darauffolgenden Zug verboten.

#### Was ist Selbstmord?

Selbstmord ist der Zug auf einen Schnittpunkt ohne Freiheiten. Züge auf Schnittpunkte ohne Freiheiten aber sind beim Go verboten. Im Dia. 5 darf Schwarz deshalb auf keines der beiden mit X markierten Felder ziehen. Im linken Fall hätte der eine Stein auf X keine Freiheit, da alle benachbarten Schnittpunkte durch gegnerische Steine besetzt sind. Im rechten Fall hätte die schwarze Steinkette durch einen Zug auf X keine Freiheit mehr, da sie komplett eingeschlossen ist. Also sind beide Züge verboten.

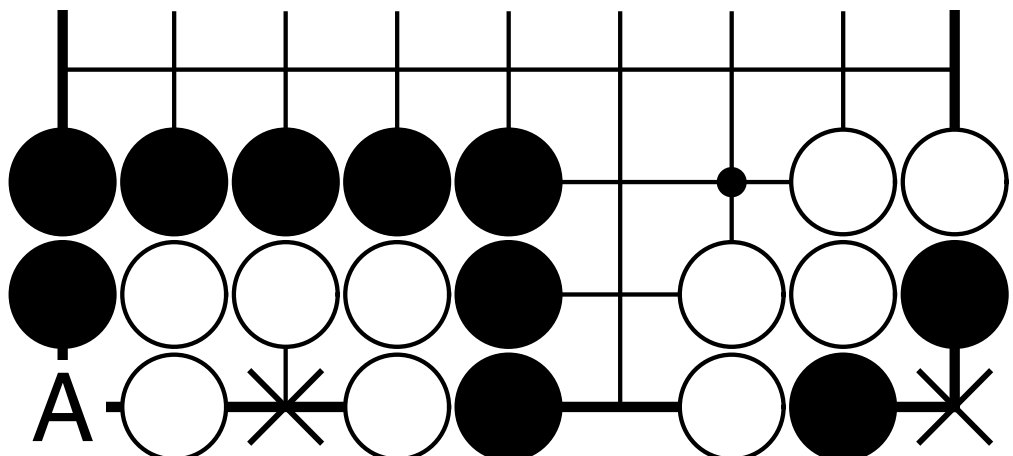
#### Schlagen geht vor

Wäre allerdings der Punkt A mit einem schwarzen oder weißen Stein besetzt, dann wäre ein schwarzer Zug auf X nicht mehr verboten, da er zugleich allen weißen Steinen die letzte Freiheit nehmen würde. Mit diesem Zug würde somit die weiße Steingruppe vom Brett genommen werden, wonach der schwarze Stein auf X wieder drei Freiheiten hätte. Ein Zug auf einen Schnittpunkt, auf dem ein Stein keine Freiheiten hat, ist also nur verboten, wenn damit nicht zugleich gegnerische Steine geschlagen werden.

#### Was ist ein Ko?

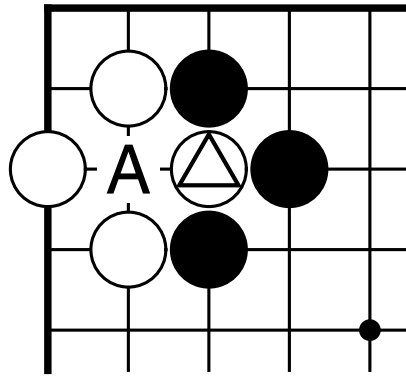
Die Ko-Regel besagt, daß ein einzelner schlagender Stein nicht sofort zurückgeschlagen werden darf. In Dia. 6.1 hat der markierte Stein nur noch eine Freiheit auf A und

Dia. 5

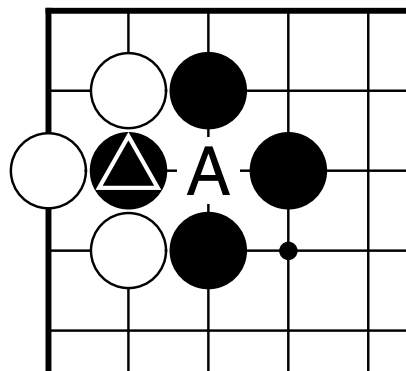




kann somit geschlagen werden. Ein schwarzer Zug auf A in Dia. 6.1 ist somit kein Selbstmord. Mit diesem Zug verliert der weiße Stein seine letzte Freiheit und muß vom Brett genommen werden – im Ergebnis entsteht die Stellung aus Dia. 6.2. Diese Stellung ist aber die genaue Umkehrung der Stellung in Dia. 6.1. Also könnte nun Weiß in Dia. 6.2 einen schwarzen Stein durch einen Zug auf A schlagen, was wieder zur Stellung in Dia. 6.1 führen würde und immer so weiter ... Deshalb verbietet die Ko-Regel das Zurückschlagen eines Steins, der einen Stein geschlagen hat. Dieses Verbot gilt ausdrücklich nicht, wenn ein Stein mehrere Steine oder mehrere Steine einen Stein geschlagen haben.

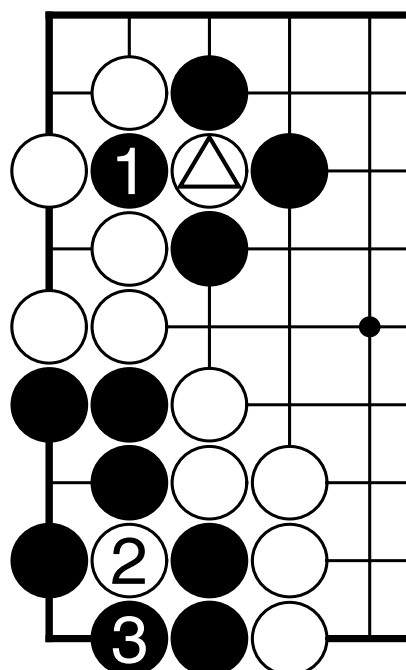


**Dia. 6.1**



**Dia. 6.2**

Hat Schwarz – wie in Dia. 7 – einen einzelnen Stein geschlagen, dann muß Weiß an einer anderen Stelle fortsetzen. Dies kann Weiß aber mit 2 so machen, daß Schwarz gezwungen wird, dort zu antworten. Danach ist es Weiß dann wieder erlaubt, den einzelnen Stein auf die Stelle des markierten Steins zu spielen und so den schwarzen Stein 1 zurückzuschlagen. Eine solche Ko-Drohung stellt eine Möglichkeit dar, die Ko-Regel zu beachten und trotzdem einen einzelnen Stein zurückzuschlagen.



**Was ist eine Ko-Drohung?**

**Dia. 7**

#### 4. Leben, Tod und Seki

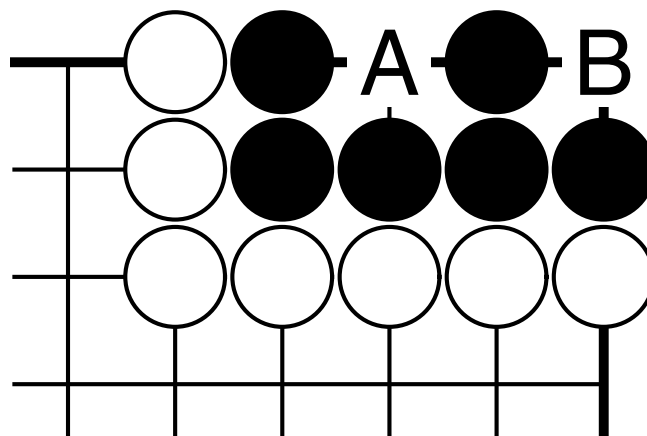
Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig; Gruppen von Steinen, die gefangen werden können, sind tot.

##### Zwei Augen

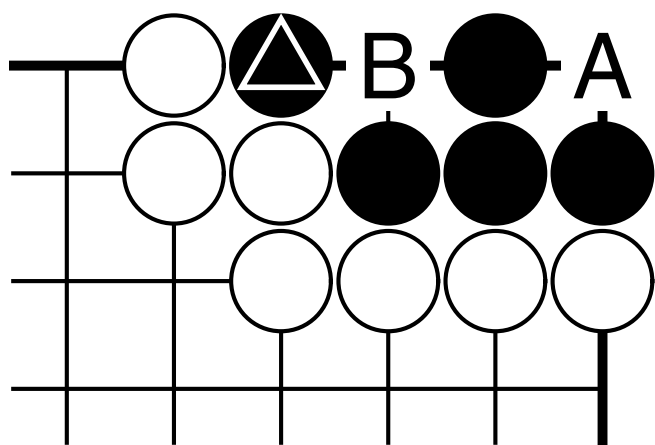
In Dia. 8 darf Weiß weder auf A noch auf B setzen, da beide Züge Selbstmord wären, was verboten ist (vgl. S. 8: Die Selbstmordregel). Also kann die schwarze Gruppe von Weiß nicht mehr gefangen werden, da es Weiß nicht möglich ist, alle Freiheiten von Schwarz zu besetzen. Die schwarze Gruppe ist somit zwar komplett eingeschlossen, hat aber – so sagt man beim Go – »zwei Augen« (A und B) und ist somit lebendig.

##### Wann ist eine Gruppe tot?

Die schwarze Gruppe in Dia. 9 kann von Weiß noch gefangen werden. Zwar wäre ein Zug auf A wiederum Selbstmord, nicht aber ein Zug auf B, da Weiß damit dem markierten schwarzen Stein die letzte Freiheit nimmt. Diesen schlagenden Stein von Weiß darf nun Schwarz nicht im nächsten Zug zurückschlagen (vgl. S. 8 f.: Die Ko-Regel), weshalb Schwarz anderswo auf dem Brett ziehen muß. Danach aber darf Weiß dann auf A setzen, da dieser Zug nun der schwarzen Steingruppe die letzte Freiheit nimmt. Die schwarze Gruppe ist komplett eingeschlossen und kann noch gefangen werden und ist somit tot.



Dia. 8



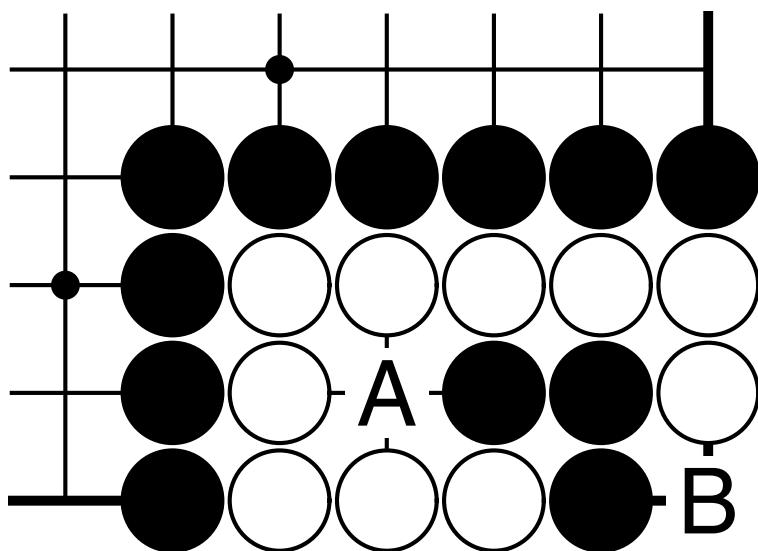
Dia. 9

Tote Steine müssen nicht extra geschlagen werden, was Züge in das eigene Gebiet eines Spielers erforderlich machen würde. Wenn der Status von toten Steinen eindeutig ist und diese Steine nur von lebendigen gegnerischen Steinen umschlossen sind – wie in Dia. 9 –, werden diese Steine am Ende einer Partie als Gefangene vom Brett genommen (vgl. S. 12: Ende und Auszählen).

**Was sind tote Steine?**

In der Situation in Dia. 10 handelt es sich um eine Art »friedliche Koexistenz« (Seki) – weder Schwarz noch Weiß wollen auf A oder B ziehen, da sie sich damit die vorletzte Freiheit nehmen würden, woraufhin der jeweils andere Spieler im folgenden Zug durch das nehmen der letzten Freiheit die Steine schlagen könnte. Da dies keiner von beiden Spielern wollen kann, wird in einer solchen Situation gar nicht mehr gezogen – beide Gruppen werden als lebendig betrachtet. Allerdings macht in einer solchen Stellung auch keiner der beiden Spieler Punkte, A und B sind Neutrale.

**Was ist ein Seki?**



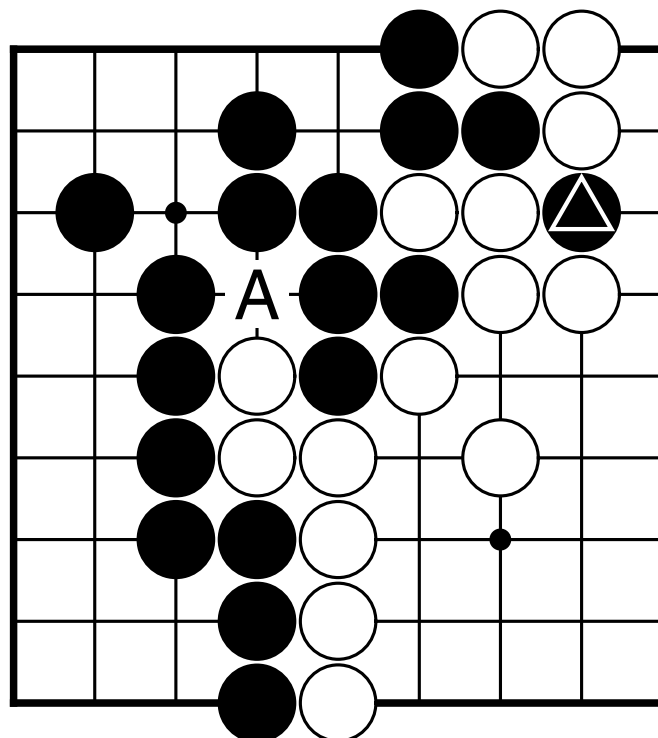
Dia. 10

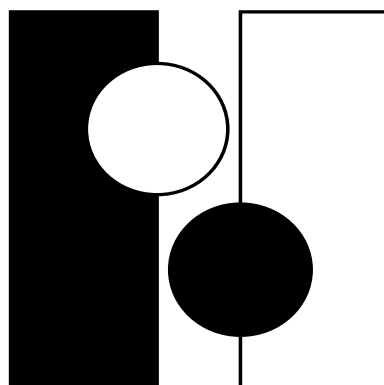
## 5. Ende und Auszählen

Eine Partie ist beendet, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen wollen. Wer dann mehr Punkte als der andere hat, der hat die Partie gewonnen.

- Partieende** Im Dia. 11 hat sich Schwarz die linke und Weiß die rechte Bretthälfte abgesteckt. Beide glauben nicht, daß sie noch in das Gebiet des jeweils anderen setzen können, ohne gefangen zu werden. Also passen beide und einigen sich auf das Ende der Partie.
- Neutrale** Danach werden die neutralen Punkte zwischen den beiden Gebieten auf dem Brett – A in Dia. 11 – besetzt.
- Tote Steine entfernen** Tote Steine – wie der markierte schwarze Stein in Dia. 11 – werden nun vom Brett genommen. Tot sind alle Steine, die nicht lebendig sind und somit nicht mehr gerettet werden können (vgl. S. 10 f.: Leben, Tod und Seki).
- Auszählen** Zuletzt wird gezählt: Schwarz hat 25 Schnittpunkte abgegrenzt, Weiß hat 23 Schnittpunkte abgegrenzt und einen Stein gefangen, also 24 Punkte gemacht. Somit gewinnt Schwarz die Partie mit einem Punkt.

Dia. 11





**[www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de)**

**ISBN 978-3-937499-08-6**