

Go – Kulturgeschichte eines Spiels

Einführung in das beliebteste Brettspiel Asiens – Von Stefan Martin

In China, Japan oder Korea kennt es fast jedes Kind. Inzwischen findet es auch in Amerika und Europa immer mehr Anhänger. Wen es einmal gepackt hat, den läßt es nie mehr los. Die Europa-Meisterschaft 2000 wird im Sommer in Berlin ausgetragen. Für die KI-(Künstliche Intelligenz)-Forschung gilt es als der neue Geheimtip, seitdem sich zeigte, daß beim Schach eher die mit wenig »Intelligenz« ausgestatteten Computer erfolgreich sind. Höchste Zeit also, in CSS das Spiel ausführlich vorzustellen, das dem Schach wohl ebenbürtig, aber doch so völlig anders ist: Go.

Als ein etwas exotisch anmutender Gast in Kreuzworträtseln ist der Begriff »Go« bei uns schon einigermaßen bekannt, das japanische Brettspiel kommt hier aber wirklich nur deshalb relativ häufig vor, weil es mit seinen zwei Buchstaben so kurz ist und daher oft so gut paßt. Wir denken dann im allgemeinen nicht weiter darüber nach, nur wenige haben je ein Go-Spiel gesehen, und die allerwenigsten wissen, daß es sich dabei wohl um das älteste bekannte Brettspiel der Welt handelt.

Es stammt in Wirklichkeit aus China und heißt dort *Wei-Qi* [wai'tschi]. Über seine Erfindung gibt es verschiedene Legenden, z.B. soll Kaiser Yao (2255-2206 v. Chr.) nach einem Mittel gesucht haben, dem zurückgebliebenen Verstand seines Sohnes auf die Sprünge zu helfen.

Aber wahrscheinlich war es ursprünglich kein Spiel, sondern ein Hilfsmittel der astrologischen Wahrsagekunst. Auch Handlesen oder I Ging sind Praktiken, die aus dem Taoismus stammen, einer uralten chinesischen Weisheitslehre. Der Spielplan stellte also vermutlich eine Art Himmelskarte dar, auf der die schwarzen und weißen Steine wie die Urprinzipien *Yin* und *Yang* als gegensätzliche Kräfte in einem ausgeglichenen Verhältnis stehen.

Noch heute heißen die besonders markierten Punkte des Bretts in Japan *Hoshi* und *Tengen*, zu deutsch »Stern« und »Mitte des Himmels«. Als besonders schön wird eine Partie empfunden, wenn sich zwischen den beiden

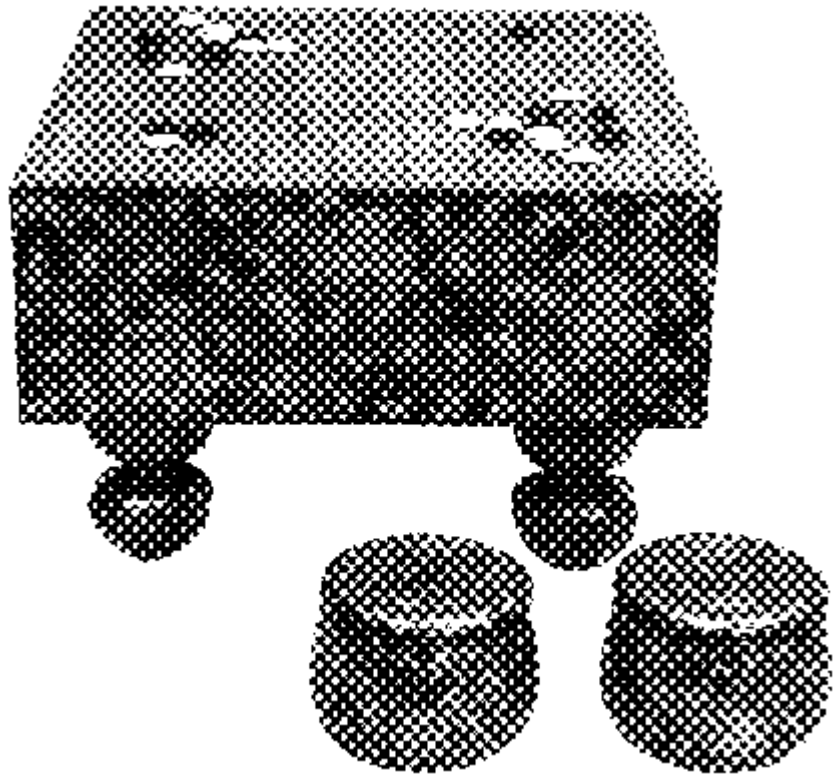
miteinander ringenden Parteien ein natürliches Gleichgewicht herstellt.

Im Altchinesischen waren die vier Seiten des Spielbretts nach den Himmelsrichtungen benannt, die vier Ecken sind aber auch schon mit den vier Jahreszeiten in Verbindung gebracht worden, und es ist kein Zufall, daß es fast so viele Spielpunkte auf dem Brett gibt wie Tage im Jahr.

In Korea entstand *Pa-Tok*, eine Variante, die auf einem Spielbrett aus Holz mit kleinen Aushöhlungen für die Steine gespielt wurde. Ungefähr um das Jahr 500 herum wurde das

Go-Spiel von chinesischen und koreanischen Einwanderern in Japan eingeführt und war dann hier auch schon recht verbreitet, als es ab dem 8. Jahrhundert am Hof und in der Aristokratie richtig in Mode kam: Man orientierte sich damals sehr stark am hohen Stand von Wissenschaft und Kultur am chinesischen Hof. Go-Meister wurden dort *sei* (»Heiliger«) oder *shing* (»Weiser«) titulierte.

Auch in Japan galt nun das Go-Spiel als eine besondere Kunst und war hoch angesehen, dem gemeinen Volk wurde es aber verboten. Bis ins



Das Go-Brett ist die einfachere Form, ganz stilecht wird an einem *Go-Tisch* gespielt. Das abgebildete Exemplar stammt aus dem 19. Jahrhundert und ist ein typisches Go-Set, wie es damals in Japan zur Aussteuer einer Braut aus vornehmerm Hause dazugehörte. Der aus einem Stück edelsten Holzes gefertigte Tisch ist von unten her ausgehöhlt, damit das Setzen eines Steines jeweils einen besonders schönen Klang ergibt. Die schwarzen Spielsteine werden aus Schiefer, die weißen aus Muschel gefertigt. Die Spieldosen (meist aus Kirschholz) und das Spiel sind hier zudem mit kostbaren Gold-Lackarbeiten verziert.

In der langen Friedensepoche der Shogun-Zeit (Edo-Periode) wurde Bildung zu einer größeren Verpflichtung für die *Daimyo* (fürstliche Lehnsherren) als militärische Belange. So gehörten zu deren Besitztümern neben Waffen, Rüstungen und Pferden auch die Bibliothek, Einrichtungen für die Teezeremonie und Darbietung des Nô-Dramas, Kunstgegenstände (Kalligraphien, Gemälde) sowie als persönliche Dinge Kleidung, Haushaltsgegenstände und die drei Spiele *Sugoroku* (japanisches Backgammon), *Shogi* (japanisches Schach) und Go.

19. Jahrhundert blieb es den höheren gesellschaftlichen Klassen vorbehalten, wo es intensiv gepflegt wurde, ähnlich wie in Europa die Musik. Wer es nicht beherrschte, galt als schlecht erzogen.

Während die alte chinesische Tradition verkümmerte, entwickelte sich das Spiel in Japan zur Blüte. In China hatte man noch nach unterschiedlichen Regeln und von vorgegebenen Aufstellungen aus gespielt, in Japan wurde Go weiterentwickelt und vereinheitlicht. Vor allem beginnt eine Partie seitdem auf dem völlig leeren Brett.

Der Shogun Tokugawa Ieyasu rief gleich zu Beginn der Edo-Zeit (1603) vier staatliche Go-Schulen ins Leben, befahl ein jährliches Turnier am Kaiserhof und ließ das Amt eines Go-Ministers einführen. In diesem Erbe steht die *Nihon Kiin* (Japanische Go-Gesellschaft), die in unserer Zeit das Go-Leben fördert und die großen Turniere und Weltmeisterschaften organisiert.

Auch heute sind die Profi-Spieler hoch angesehene Meister. Es gibt eine Reihe bedeutender Turniere, die von Industrieunternehmen oder von den großen Tageszeitungen gesponsert werden, so daß jeweils einige 100.000 Dollar zu gewinnen sind. In den täglichen Go-Spalten dieser Zeitungen werden die aktuellen Partien kommentiert, und im Fernsehen ist jeden Sonntag mittag eine Stunde dem Go gewidmet. Japanische Firmen schicken ihre Mitarbeiter zu Go-Kursen, damit sie Selbstbeherrschung und besonnenes Handeln lernen.

Von der ungeheuren Popularität dieses Spiels in Asien können wir Schachspieler in Europa nur träumen; man schätzt, daß allein in Japan inzwischen mehr als 12 Millionen Menschen Go spielen. Es ist also durchaus gerechtfertigt, vom japanischen Nationalspiel zu sprechen. Go ist aber der internationale Name, in Japan heißt es *I-Go*, was soviel wie »Umzingelungs-Brettspiel« bedeutet.

Der zur Zeit wohl stärkste Go-Spieler ist der aus Südkorea stammende *Cho Chikun*. Er hatte bis vor kurzem die drei wichtigsten japanischen Titel inne: *Kisei* (»Spiel-Heiliger«), *Meijin* (»Meister«) und *Honinbo* (Name einer im 16. Jh. gegründeten Go-Schule). Jeden dieser Titel muß der Träger jährlich gegen einen Herausforderer verteidigen, der in einem Kandidaten-Turnier bestimmt wird;

Cho konnte den Honinbo zehnmal hintereinander für sich behaupten, ein Rekord, der bisher als unerreichbar galt.

Aber auch China hat seit den 80er Jahren unseres Jahrhunderts, nach Abklingen der »Kultur-Revolution«, in Sachen Go wieder einen einzigartigen Aufschwung genommen. Besonders bemerkenswert ist dort zudem die große Zahl an starken Go-Spielerinnen. Auf den internationalen Go-Turnieren findet man zum Ende des zweiten Jahrtausends außer japanischen Spielern nun also auch Korea, China und Taiwan chancenreich vertreten.

Als bester nicht asiatischer Go-Spieler gilt seit längerem Michael Redmond aus den Vereinigten Staaten, der inzwischen bereits den 8. Profi-Dan erreicht hat. Der erste deutsche Profi-Go-Spieler Hans Pietsch konnte vor kurzem in Japan zum 3. Dan promovieren. Aber gerade er beteuert, wie schwer es ist, so weit zu kommen, wenn man nicht, wie in Asien üblich, schon als Kind mit dem Spiel vertraut war und die Spieltechniken des Go von klein auf verinnerlicht hat.

Es gibt wohl schon mehrere zehntausend Go-Spieler in Deutschland. Davon sind etwa 2000 Mitglied in einem der 13 Landesverbände des DGoB (Deutscher Go Bund). Als Mitglied bekommt man die DGoZ (Deutsche Go Zeitung – sechs Ausgaben im Jahr) und ist so bestens informiert z.B. über die vielen auch bei uns stattfindenden Turniere. Vor allem aber gibt es in fast jeder größeren Stadt regelmäßige Go-Spielabende. Eine Liste ist vom DGoB erhältlich.

Beim 44. *Europäischen Go-Kongress* wird vom 29.7.-12.8.2000 in Berlin-Strausberg nicht nur der erste menschliche Europameister des neuen Jahrtausends gekürt, es werden auch wieder die besten Computer-Go-Programme gegeneinander antreten und viele weitere Nebenturniere, Aktivitäten und Veranstaltungen stattfinden. Dazu wird es vom 26.5.-27.8. eine Go-Ausstellung im Museum für Völkerkunde in Berlin-Dahlem geben, in der u.a. eine Sammlung von Farbholschnitten gezeigt wird, aus der auch unser Titelbild stammt. Auf der Mindsports-Olympiade vom 21.-25. August in London sollen neben der Schach Micro-WM ebenfalls Computerturniere für Go, Shogi, Xiangqi, Backgammon, Bridge, Poker, Scrabble usw. ausgetragen werden.

Die Regeln ganz kurz...

Die Spielsteine werden abwechselnd gesetzt, nicht gezogen. Beide Spieler versuchen dabei, mit den eigenen Steinen auf dem Brett Gebiete zu umkreisen oder die Steine des Gegners zu umzingeln und dadurch zu schlagen.

Es gewinnt der Spieler, der am Ende mehr Punkte hat. Dabei zählt sowohl jeder gefangene (oder aufgebene) Stein des Gegners als auch jeder freie Brettspunkt in den von eigenen Steinen umgrenzten Gebieten als ein Punkt.

...und ausführlicher

Die Spielfläche des Go-Bretts besteht aus einem Gitter von 19 x 19 Linien. Es wird nicht (wie bei Dame oder Schach) in die freien Felder, sondern auf die 361 Schnittpunkte der sich kreuzenden Linien gesetzt. Schwarz hat 181 linsenförmige Steine, Weiß nur 180, denn *Schwarz beginnt*.

Auf das zu Spielbeginn leere Brett dürfen Schwarz und Weiß abwechselnd einen Stein auf einen freien Schnittpunkt setzen. Sie versuchen dabei, möglichst große *Gebiete* mit den eigenen Steinen zu *umgrenzen*. Auch der Rand des Spielbretts gilt dabei als Umgrenzung, so daß entsprechende Gebiete hier und besonders in den Ecken mit deutlich weniger Zügen gemacht werden können (Nr. 1 im Diagramm auf der nächsten Seite). Es ist zudem sinnvoll, seine Steine nicht gleich lückenlos aneinander zu setzen, sondern zuerst einmal mit möglichst wenig Steinen die Gebiete, die man beanspruchen möchte, ungefähr abzustecken.

Auch das *Schlagen* von Steinen des Gegners kann geschehen, indem sie direkt umzingelt werden. Auf einer Linie benachbarte Steine einer Farbe gelten als *verbunden* (Nr. 2), und eine *Gruppe* mehrerer so miteinander verbundener Steine kann nur als Ganzes geschlagen werden. Dazu muß es gelingen, sämtliche *Freiheiten* dieser Gruppe mit eigenen Steinen zu besetzen. Freiheiten sind freie Schnittpunkte, die an die gesetzten Steine angrenzen. Steine oder Gruppen am Rand haben weniger Freiheiten als solche innerhalb des Brettes (Nr. 3). In dem Moment, wo es gelingt, die letzte Freiheit einer Gruppe des Gegners zu besetzen (Nr. 4), nimmt man die Steine

dieser Gruppe als *Gefangene* vom Brett. Ansonsten bleiben alle Steine bis Spielende so liegen, wie sie gesetzt wurden.

Steine ohne Freiheiten dürfen also niemals auf dem Brett liegen bleiben. In den japanischen Regeln gibt es sogar das Selbstmordverbot: Wie der König nicht ins Schach hineinspazieren darf, so darf hier ein Stein gar nicht erst so gesetzt werden, daß er ohne Freiheiten »ersticken« würde oder gar Steinen der eigenen Farbe die letzte Freiheit raubt. Etwas anderes ist es, wenn der gesetzte Stein dabei auch einer gegnerischen Gruppe die letzte Freiheit nimmt, denn damit wird diese Gruppe geschlagen und vom Brett genommen, was ja wieder Freiheiten schafft.

Wenn jeder versucht, die Steine des anderen zu umzingeln, kann es bald so aussehen, als würden sich alle Gruppierungen gegenseitig schlagen können. Es ist aber möglich, Stellungen zu bilden, die unschlagbar sind. Das ist der Fall, wenn eine Gruppe zwei oder mehr voneinander getrennte Gebiete umgrenzt, denn sie hat in jedem dieser sogenannten *Augen* mindestens eine Innenfreiheit. Deswegen kann es für eine Gruppe lebenswichtig sein, das von ihr umgrenzte Gebiet in zwei Augen zu teilen.

Es gehört einige Übung dazu, sofort zu sehen, welche Gruppen *leben* und welche nicht. Erfahrene Go-Spieler sehen schon lange, bevor die fertigen Gruppen auf dem Brett sind, wo sich lebensfähige Gruppen bilden lassen und welche Steine angreifbar oder sogar bei bester Verteidigung nicht mehr zu retten sind (Nr. 5, 6, 7).

Ein besonderer Fall ist *ko* (»endlos«): So nennt man eine Konstellation, in der sich *einzelne* Steine gegenseitig abwechselnd schlagen könnten (Nr. 8). Um hier eine Wiederholung identischer Züge zu verhindern, ist das Zurück schlagen jeweils genau einen Zug lang verboten. Das gibt dem Spieler, der hier gerade geschlagen hat, einen Zug Zeit, das *Ko* zu beenden, indem er selbst noch

einmal hinein setzt und damit seine Steine verbindet.

In der Praxis kann diese Regel zu einem spannenden und mitunter spielentscheidenden *Ko-Kampf* führen, denn der Gegner kann mit seinem Zwischenzug an anderer Stelle auf dem Brett eine so bedeutende Drohung aufstellen, daß man gezwungen ist, dort sofort zu reagieren, statt im *Ko* zu verbinden. Nun ist der Gegner wieder dran, darf inzwischen im *Ko* zurückschlagen und dann im nächsten Zug verbinden, wenn man ihn nicht ebenfalls durch einen Zwischenzug mit genügend starker *Ko-Drohung* noch einmal davon abbringen kann...

Ein seltenerer Sonderfall ist *seki* (»Hemmnis, Sperre«), ein Unentschieden zwischen zwei Gruppen, die versucht haben, sich gegenseitig zu umzingeln (Nr. 9).

Zum Schluß gibt es irgendwann keinen sinnvollen Zug mehr. Die Partie ist beendet, wenn beide Spieler nacheinander auf ihren Zug verzichten (passen). Zur Ermittlung des Gewinners kann nun die Auszählung beginnen: Zuerst werden alle aufgegebenen (nicht lebensfähigen) Steine als Gefangene vom Brett genommen. Dann zählt jeder Spieler die Gebietspunkte, die er mit seinen Steinen umzingelt hat, und dazu die Zahl der Gefangenen, die er im Laufe der Partie gemacht hat.

Wer mehr Punkte hat, gewinnt. Unter gleich starken Spielern ist es

üblich, Weiß noch zusätzliche $5\frac{1}{2}$ Punkte *komi* (»inklusive«) gutzuschreiben, um den Anzugsvorteil von Schwarz auszugleichen. Der halbe Punkt sorgt dann dafür, daß es kein Unentschieden gibt. Die Höhe eines Sieges spielt keine Rolle. Es ist aber verblüffend zu sehen, wie oft Profipartien um nur wenige oder gar nur um einen halben Punkt gewonnen werden.

Beispiele auf dem Originalbrett

1) Schwarz hat in der Ecke ein *Gebiet* von 12 Punkten *umgrenzt* – Weiß hat mit ebensoviel Zügen (7 Steine) nur 2 Punkte Gebiet umgrenzt.

2) Drei schwarze Steine sind miteinander *verbunden*. Da Schwarz zwei Möglichkeiten hat, auch den diagonal gesetzten Stein mit dieser *Gruppe* zu verbinden (a oder b), braucht er sich damit nicht zu beeilen. Auch Weiß kann sich Zeit lassen, wenn er seine drei einzelnen Steine zu einer Gruppe verbinden will, denn Schwarz wird kaum auf c setzen (dort könnte er sofort geschlagen werden).

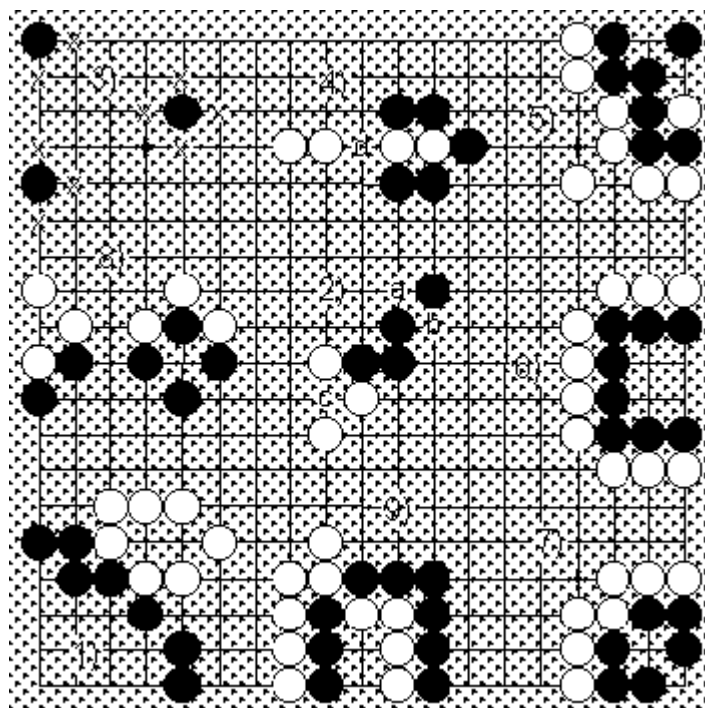
3) Ein Stein in der Ecke hat nur zwei, ein Stein am Rand drei und ein Stein innerhalb des Bretts vier *Freiheiten* (x).

4) Die beiden weißen Steine links haben 6 Freiheiten. Ihre Kollegen rechts haben nur noch eine einzige, sie stehen also im *atari* (»Bedrohung«):

Schwarz kann sie in einem *Zugschlagen*, indem er auf d setzt. Ist Weiß am Zug, kann er sie retten, indem er selbst auf d setzt und damit seine beiden Zweiergruppen verbindet. Die entstehende Gruppe aus 5 weißen Steinen hat dann wieder 7 Freiheiten.

5) Schwarz hat *zwei Augen* und *lebt*. Weiß kann die beiden verbliebenen Innenfreiheiten dieser Gruppe ja nicht gleichzeitig besetzen. Somit ist der einzelne weiße Stein am Rand *aufgegeben*.

6) Schwarz ist so gut wie tot. Seine Gruppe umgrenzt ein Gebiet von 4 Punkten, aber Weiß kann ihn daran hindern,



daraus zwei Augen zu machen – geübte Spieler sehen das sofort, Anfänger sollten es einmal durchprobieren. In einem solchen Fall gilt die schwarze Gruppe als aufgegeben.

7) Schwarz lebt. In der Ecke geht das schon mit 6 Steinen.

8) Ein *Ko* am Rand, hier hat Weiß zuletzt geschlagen. Rechts daneben ein *Ko*, in dem Schwarz zuletzt geschlagen hat.

9) *Seki*: Wer zuerst hier hinein setzt, um den anderen zu fangen, verliert beim nächsten Zug selbst seine Steine. Also lassen beide Spieler alles, wie es ist. Die Steine bleiben auf dem Brett, das Gebiet ist *neutral*, wie übrigens alle Gebiete zwischen schwarzen und weißen Steinen.

Anfänger zum Profi...

Die Spielstärke wird nach alter Tradition in *dan*-(»Stufe«)-Meistergraden und nach etwas jüngerer Tradition auch darunter in *kyu*-(»Klasse«)-Schülergraden eingeteilt. Letztere beginnen (rückwärts gezählt) etwa beim 30. *Kyu* für einen Anfänger und enden beim 1. *Kyu* für den schon sehr fortgeschrittenen Spieler, der sich anschickt, *shodan* zu werden – so nennt man den untersten, den 1. *Dan*. Für Amateur-Spieler sind nur sechs bis höchstens sieben *Dan*-Grade üblich, Profi-Spieler werden gesondert in neun *Pro-Dan*-Grade eingeteilt.

Eine ganz wunderbare Besonderheit beim *Go* besteht darin, daß es ein einfaches und praktisches System gibt, Unterschiede in der Spielstärke durch entsprechend viele Vorgabesteine auszugleichen. So können Anfänger gegen fortgeschrittene Spieler sehr interessante, höchst lehrreiche und für beide Seiten spannende Partien spielen. Und zwar entspricht der Unterschied der Spielstärke in Graden genau der Anzahl der zu gebenden Vorgabesteine: Ein 1. *Dan* gibt z.B. einem 6. *Kyu* sechs Steine vor, bekäme aber von einem 3. *Dan* zwei Vorgabesteine, der 6. *Kyu* gibt wiederum einem 14. *Kyu* acht Steine voraus. Dabei legt der schwächere Spieler entsprechend viele schwarze Steine auf die extra markierten Punkte des Spielbretts, dies gilt dann als sein erster Zug. Zwei bis neun Vorgaben sind üblich, darüber hinaus können auch einfach pro Spielgrad Unterschied etwa 5 bis 10 Punkte vorgegeben werden. Bei nur einem Grad Unterschied reicht der Anzugsvorteil des mit

Schwarz beginnenden schwächeren Spielers als Vorgabe aus, die 5 1/2 Punkte *Komi* werden, wie gesagt, erst zwischen zwei gleich starken Spielern vereinbart. (Nach chinesischen Regeln können die Vorgabesteine auch frei gesetzt werden, und es gibt sogar Ideen, statt einer Vorgabe am Beginn der Partie lieber zusätzliche Züge während der Partie zu gewähren.)

Das wichtigste für den Anfänger ist, viel und oft zu spielen. So bekommt man schnell einen Blick für die wesentlichen Dinge im *Go*. Daher ist das kleine 9x9 Brett am Anfang ideal, später empfiehlt sich ein mittleres Brett mit z.B. 13x13 Linien. Eine Partie auf dem original 19x19 Brett dauert

recht lange und ist für *Go*-Neulinge wohl noch zu unübersichtlich. Bei der kleinsten üblichen Brettgröße von »Anfänger-*Go*« zu sprechen, halte ich dennoch nicht für angebracht, denn das Spiel kann auch hier höchst anspruchsvoll sein. Gerade fortgeschrittene Spieler lieben es, gelegentlich eine kurze Partie auf dem Mini-Brett auszutragen, und auch für Fern-(Brief- oder e-mail)-*Go* sind die kleineren Brettgrößen besonders geeignet. Natürlich sind auch hier Vorgaben möglich.

Teil 2 des Artikels von Stefan Mertin über Go erscheint in der nächsten Ausgabe von CSS.

Literatur und Quellenverzeichnis

- Deutsche *Go* Zeitung vom DGoB e.V. Postfach 60 54 54, 22249 Hamburg. Immer eine Fundgrube: Aktuelle Turnierberichte, anschaulich kommentierte Partien, Buchbesprechungen, interessante Artikel und Anregungen, *Go*-Probleme, *Go*-Cartoons, Adressen, Termine...
- *Go* Anfängerbuch von J. Digulla, A. Ebert, H. Timm – 1994 Carola Wild Verlag Kassel. Regeln und erste Einführung, leicht verständlich, auf dem 9x9 Brett.
- *Go – Die Mitte des Himmels* von Michael Koulen – 3. Aufl. 1994 DuMont Verlag Köln. Sehr empfehlenswert! Fünf Beispielpartien und viel Lesenswertes über *Go*: Geschichte, Fabeln, Philosophie...
- Das japanische Brettspiel *Go* von Winfried Dörholt – 1992 Falken Verlag Niedernhausen. Prima Einsteigerbuch, leider z.Zt. vergriffen.
- *Go* spielend lernen von Siegmund Steffens – 1990 Sportverlag Berlin. Gründlich, mit Partiebeispielen, alles 9x9 – im Anhang: 237 japanische Fachbegriffe!
- *STONES / ...und MATT!* von Andreas Fecke – 1997/98 Joh. Dieckmann Hannover. Comics aus der Welt der *Go*-Steine / Schachfiguren (siehe Beispiele in diesem Heft)
- Klassische Spiele aus dem Fernen Osten v. Gilbert Obermair – 1986 Heyne München. *Mikado*, *Pachisi*, *Go*, *Mah-Jongg*, *Domino*, *Xiangqi*, *Chaturanga*, *Shogi* und *Tangram*.
- *Graded Go Problems for Beginners* Kano Yoshinori 9-dan – 1985 Kiseido Tokyo. 4 Bände: I. für Anfänger / II. für jeden nützlich / III. + IV. für Fortgeschrittene
- *Lessons in the Fundamentals of Go* von Toshiro Kageyama, 1978 Ishi Press, Tokio. Englische *Go*-Literatur ist in reicher Auswahl erhältlich. Wenn man sich nur ein Werk zulegen möchte, sollte man dieses wählen.
- *Go World*, Fachzeitschrift von Richard Bozulich (Hrsg.). Kommentierte Turnierpartien aus aller Welt und sehr lehrreiche Artikel auch für *Kyu*-Spieler.

Spielmaterial, Literatur, Software, Zubehör

- Spiele Kiste Unna – R. Burow, Wasserstr. 2-4, 59423 Unna, Tel. 02303/ 22442
- Schach Niggemann, Industriestr. 10, 46359 Heiden, Tel. 02867/ 8088 und 8089
- Schachdepot – Harald Wohlt, Bebelstr. 85, 70193 Stuttgart, Tel. 0711/ 6572002
- Schaak En Gowinkel Het Paard, Haarlemmerdijk 147, NL-1013 KH Amsterdam, Tel. +31/ 20/ 624 1171

Go im Internet – die wichtigsten Seiten

- Deutscher *Go* Bund: <http://www.dgob.de/>
- Deutscher *Go* Index (B. Gramlich): <http://www.tenuki.de/go-index.html>
- IGS (weltweit führender *Go*-Server): <http://igs.joyjoy.net/>
- Nihon Ki-in (Go Verband Japan): <http://www.nihonkiin.or.jp/index-e.htm>
- American *Go* Association (AGA): <http://www.usgo.org>

Eine Beispiel-Partie Go

Diese Partie wurde auf einem 9x9 Brett zwischen zwei Computerprogrammen ausgetragen: *Handtalk* von Prof. Chen Zhixing, China (Schwarz), und *Igowin* von David Fotland, USA.

1–4: Sehr typisch für die Eröffnung in einer Go-Partie, zuerst wird mit jedem Zug eine der vier Ecken besetzt.

5: Als nächstes geht es um den Rand zwischen den Ecken, Schwarz vergrößert seinen Anspruch in der oberen Ecke zum oberen Rand hin. Die rechte, schwarze Hälfte sieht nun schon deutlich größer aus als die linke, weiße Hälfte.

6: Jeder versucht, sich möglichst viel »vom Kuchen abzuschneiden«. Weiß möchte nun auch am rechten Rand ein Stückchen ergattern und eventuell in der Ecke unten rechts ein Wörtchen mitreden, denn S3 hat hier eher in die Richtung zum unteren Rand gesetzt.

7: Schwarz konnte unten links in die weiße Ecke eindringen oder unten rechts seine Ecke absichern – noch wichtiger war ihm aber jetzt die Mitte: wer zuerst hier hin setzt, hat gute Aussichten, die eigenen Steine über das ganze Brett hinweg zu verbinden.

8: Weiß vergrößert und sichert seine Ecke unten links und ist gleichzeitig bemüht, S3 zu isolieren und von allen Seiten einzugrenzen.

7, 9, 11: Schwarz bemüht sich nicht mehr primär um die Ausbreitung seines Gebietsanspruchs. Sein vorrangigstes Ziel besteht jetzt darin, seine Steine zu einer großen Gruppe zu verbinden, und die weißen Steine in zwei Gruppen zu trennen, damit stärkt er sich für den zu erwartenden Kampf.

13: Damit sind die drei weißen Steine rechts klar von ihren Kollegen auf der linken Breithälfte getrennt.

14: Nun ist es auch Weiß gelungen, die schwarzen Steine zu trennen, S3+S13 werden so zu einer sehr schwachen Gruppe, gewissermaßen des Schwarzen Sorgenkind. Es bleibt also spannend.

16: Stoppt den Versuch der schwachen schwarzen Gruppe, sich am unteren Rand nach links auszudehnen. Damit hätte sich Weiß aber noch einen Zug Zeit lassen können, dringender wäre die andere Richtung gewesen: W16 auf 17 hätte die sehr wichtige Ecke unten rechts für Weiß gewonnen

und damit den Kampf praktisch bereits entschieden.

18–21: Jeder ist bemüht, die schwache Gruppe des Gegners nicht zu stark werden zu lassen.

23–26: Jeder versucht, die schwache Gruppe des Gegners zu umzingeln. Ein Wettlauf: wer kann zuerst alle Freiheiten der gegnerischen Gruppe besetzen? Das ist aber recht kompliziert, denn man muß aufpassen, sich dabei nicht eigene Freiheiten zu nehmen. Außerdem sind die umzingelnden Steine auch wieder angreifbar. Eigentlich müßte Weiß hier gewinnen, er übersieht aber die entscheidenden Punkte, mit W26 hat er seine letzte Chance verspielt. *Diagramm 1* zeigt, wie er hier spätestens hätte spielen müssen, um den Kampf und damit die Partie zu gewinnen.

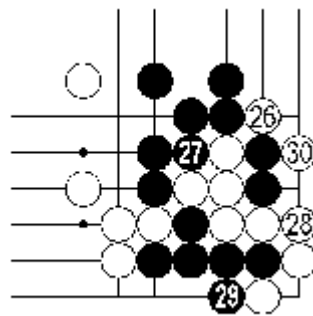


Diagramm 1

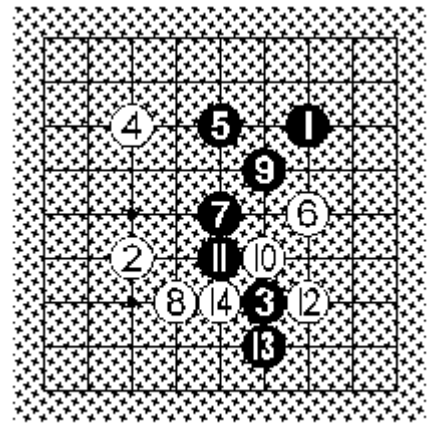
28–33, 34–36, 37–40: typische Endspielfolgen, die Grenzen zwischen Schwarz und Weiß werden nun genau gezogen.

41, 42: nach S41 sind die drei weißen Steine am oberen Rand in höchster Gefahr und müssen mit W42 gesichert werden.

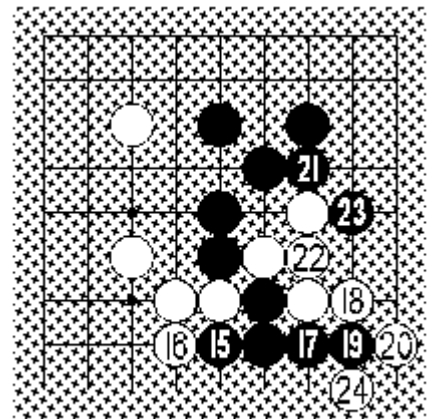
44: Weiß verschenkt 2 Punkte und damit endgültig den Sieg in der Partie. W44 auf 45 hätte noch mit 1/2 Punkt gewonnen.

47–49: Ko-Weiß darf nicht gleich zurückschlagen und S49 kann verbinden. Die Partie ist beendet (beide Programme passen).

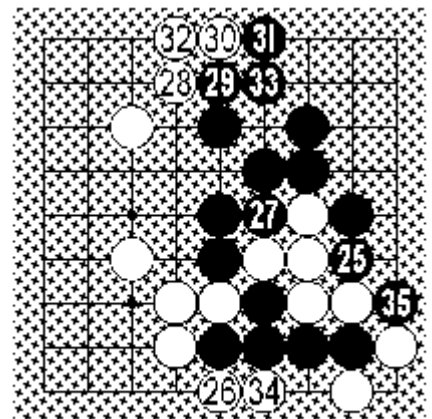
Ergebnis: Schwarz hat ein Gebiet von 20 Punkten umgrenzt und 6 weiße Steine gefangen (fünf im 35. Zug und einen im 47. Zug), also zusammen 26 Punkte; das von Weiß eroberte Gebiet umfaßt nur 19 Punkte und Weiß hat keine Steine gefangen, aber mit 5 1/2 Punkten Komi kommt er immerhin noch auf 24 1/2 Punkte, verliert also nur recht knapp!



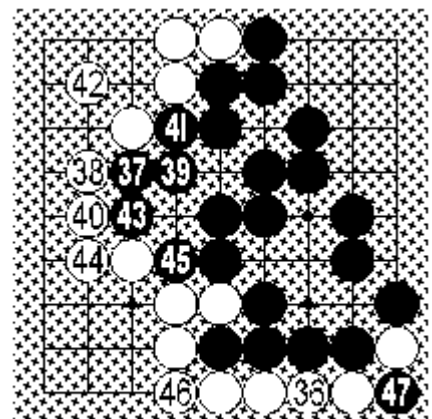
Figur 1 (1-14)



Figur 2 (15-24)



Figur 3 (25-35)



Figur 4 (36-49)

48 passt, 49 verbindet über 47.