

# Die japanischen Go-Regeln

(von Dieter Buhmann)

Artikel 1 (eine Go-Partie)

Artikel 2 (Zug)

Artikel 3 (Spielpunkt)

Artikel 4 (erlaubte Steine auf dem Brett)

Artikel 5 (Schlagen)

Artikel 6 (Ko)

Artikel 7 (Leben und Tod)

Artikel 8 (Gebiet)

Artikel 9 (Partie-Ende)

Artikel 10 (Festlegung des Ergebnisses)

Artikel 11 (Aufgabe)

Artikel 12 (ohne Ergebnis)

Artikel 13 (beide Spieler verlieren)

Artikel 14 (Verlust durch Regelverletzung)

Diese Fassung der japanischen Go-Regeln ist vom 10. April 1989 und gilt seit dem 15. Mai 1989.

Der Nihon Ki-in und Kansai Ki-in erneuern mit diesen Regeln die vom Nihon Ki-in im Oktober 1949 formulierten Go-Regeln und setzen die japanischen Go-Regeln fest. Diese Regeln müssen in gutem Geiste und in gegenseitigem Vertrauen zwischen den Spielern angewandt werden.

Ausführliche Kommentare zu diesen Regeln enthält das Buch von Bozulich "The Go Player's Almanac".

Diese Regeln werden im wesentlichen auch vom koreanischen Baduk-Verband angewendet.

## **Artikel 1 (eine Go-Partie)**

Go ist ein Spiel, in dem zwei Spieler geschickt auf einem Brett miteinander in Wettbewerb treten, von Spielbeginn bis zum Ende des Spiels gemäß Artikel 9, um herauszufinden, wer mehr Gebiet nehmen kann. Eine *Partie* bezieht sich auf die Züge, die bis zum Ende des Spiels getätigt werden.

## **Artikel 2 (Zug)**

Die Spieler können abwechselnd je einen Zug setzen, wobei ein Spieler die schwarzen, sein Gegner die weißen Steine führt.

## **Artikel 3 (Spielpunkt)**

Das Brett besteht aus einem Raster von 19 horizontalen und 19 vertikalen Linien, die 361 Schnittpunkte bilden. Ein Stein kann auf jeden unbesetzten Schnittpunkt (genannt: *freier Punkt*) gesetzt werden, den Artikel 4 erlaubt. Der Punkt, auf den ein Stein gesetzt wird, wird *Spielpunkt* genannt.

## **Artikel 4 (erlaubte Steine auf dem Brett)**

Nach Beendigung eines Zuges darf eine Gruppe von einem oder mehreren Steinen, die einem Spieler gehören, auf ihren Spielpunkten auf dem Brett stehen bleiben, solange sie einen horizontal oder vertikal benachbarten freien Punkt hat. Dieser freie Punkt wird *Freiheit* genannt. Keine Gruppe von Steinen ohne Freiheit kann auf dem Brett existieren.

## **Artikel 5 (Schlagen)**

Wenn durch einen Zug eines Spielers einer oder mehrere gegnerische Steine nicht mehr entsprechend dem vorhergehenden Artikel 4 auf dem Brett existieren kann, muß der Spieler alle diese gegnerischen Steine entfernen. Diese Steine werden *Gefangene* genannt. In diesem Fall ist der Zug beendet, wenn alle Steine entfernt worden sind.

## **Artikel 6 (Ko)**

Eine Form, bei der die Spieler abwechselnd gegnerische Steine schlagen und zurückschlagen können, wird *Ko* genannt. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann im nächsten Zug nicht in dem gleichen Ko zurückschlagen.

### **Artikel 7 (Leben und Tod)**

1. Steine werden als *lebend* bezeichnet, wenn sie vom Gegner nicht geschlagen werden können, oder wenn durch das Schlagen ein neuer Stein gesetzt werden kann, den der Gegner nicht schlagen kann. Steine, die nicht leben, werden als *tot* bezeichnet.

2. Zur Bestätigung von Leben und Tod nach dem Anhalten der Partie gemäß Artikel 9 ist das Zurückschlagen in demselben Ko verboten. Ein Spieler, dessen Stein in einem Ko geschlagen wurde, kann jedoch in diesem Ko zurückschlagen, nachdem einmal für diesen speziellen Ko-Kampf gepaßt wurde.

### **Artikel 8 (Gebiet)**

Leere Punkte, die von den lebenden Steinen genau eines Spielers umzingelt sind, werden *Augenpunkte* genannt. Andere leere Punkte werden *Dame* genannt. Steine, die leben, aber Dame-Punkte enthalten, werden als *Seki* bezeichnet. Augenpunkte, die von lebenden Steinen umschlossen und nicht Seki sind, werden als *Gebiet* bezeichnet. Dabei zählt jeder Augenpunkt als ein Punkt Gebiet.

### **Artikel 9 (Partie-Ende)**

1. Die Partie wird angehalten, wenn ein Spieler und sein Gegner nacheinander passen.

2. Nach dem Anhalten endet die Partie, wenn beide Spieler über Leben und Tod von Steinen und Gebiet einer Meinung sind und dies bestätigen. Dies wird als *Ende der Partie* bezeichnet.

3. Falls ein Spieler die Wiederaufnahme einer angehaltenen Partie verlangt, so muß sein Gegner einwilligen und hat das Recht auf den ersten Zug.

## **Artikel 10 (Festlegung des Ergebnisses)**

1. Nach der Übereinstimmung, daß die Partie beendet ist, entfernt jeder Spieler alle gegnerischen toten Steine aus seinem Gebiet, so wie es ist, und fügt sie seinen Gefangenen hinzu.
2. Die Gefangenen werden dann in das gegnerische Gebiet gesetzt und die Gebietspunkte gezählt und verglichen. Der Spieler mit mehr Gebiet gewinnt. Wenn beide Spieler den gleichen Anteil haben, so ist die Partie unentschieden, was *Jigo* genannt wird.
3. Falls ein Spieler einen Einwand gegen das Ergebnis erhebt, müssen beide Spieler das Ergebnis bestätigen, indem sie beispielsweise die Partie nachspielen.
4. Nachdem beide Spieler das Ergebnis bestätigt haben, kann das Ergebnis unter keinen Umständen mehr geändert werden.

## **Artikel 11 (Aufgabe)**

Während einer Partie kann ein Spieler die Partie beenden, indem er die Niederlage eingesteht. Dies wird *Aufgabe* genannt. Man sagt, der Gegner hat *durch Aufgabe gewonnen*.

## **Artikel 12 (ohne Ergebnis)**

Wenn dieselbe Ganzbrett-Position während einer Partie wiederholt wird, so endet die Partie ohne Ergebnis, wenn beide Spieler zustimmen.

## **Artikel 13 (beide Spieler verlieren)**

1. Wenn die Partie entsprechend Artikel 9 angehalten wurde und die Spieler noch einen wirksamen Zug finden, der das Ergebnis der Partie beeinflussen würde und sie sich daher nicht einigen können, die Partie zu beenden, so verlieren beide Spieler.
2. Wenn ein Stein auf dem Brett während der Partie verschoben wurde und die Partie fortgesetzt wurde, so geht die Partie weiter, indem der Stein auf den ursprünglichen

Spielpunkt zurückgelegt wird. Wenn sie sich nicht einigen können, verlieren beide Spieler.

#### **Artikel 14 (Verlust durch Regelverletzung)**

Eine Verletzung der obigen Regeln hat den unmittelbaren Verlust der Partie zur Folge, vorausgesetzt das Ergebnis ist noch nicht von beiden Spielern bestätigt worden.