

den S-Steinen mit einem Doppelangriff in den Rücken fallen, z. B. auf d12. Die schwarze Umschließung würde im folgenden Zug entweder durch Tötung von e12 oder von d11 auseinander gerissen werden. Natürlich ist die Fernwirkung selten so augenfällig. Aber z. B. auch bei der Einzinglung wird man im praktischen Spiel bald herausfinden, daß ein entfernterer Zug fast immer wirksamer ist als ein Zug in die unmittelbare Nachbarschaft der feindlichen Steine. Erst wenn der Angriff durch Fernzüge gut vorbereitet ist, geht man zum direkten Angriff über. Vgl. auch die Angriffsführung von S in Fig. 8.

DER RANDANSCHLUSS

Das letzte vor dem Besetzen der neutralen Punkte ist die Herstellung des Randanschlusses bei allen Ketten. Denken wir uns die Stellung der Fig. 8 weiter gespielt, so wird es sich schließlich darum handeln, die Grenze der beiderseitigen Gebiete bei e2 herzustellen. Wenn W hier zuerst spielt, so setzt er e2. S dringt im nächsten Zug bis e1 vor, W setzt auf f1 dagegen, S sichert sich auf d1 und nun muß W noch f2 (oder besser g2) besetzen, weil S augenblicklich mit dem Einbruch auf f2 droht. S hat also nach dem W-Zug auf e2 das W-Gebiet noch um zwei Punkte verkleinern können und hat dabei die Vorhand behalten. — Käme aber S dazu, hier den ersten Zug zu tun, so würde er nicht nach e2 gehen, sondern bis nach g1, ohne daß W ihm die Verbindung mit d2 abschnitten könnte.

AUSGLEICH DER SPIELSTÄRKE

Zuletzt ist noch eine erfreuliche Eigenschaft des Go-Spiels hervorzuheben, die weder das Schach noch irgendein anderes Brettspiel in dieser Weise besitzt. Man kann beim Go die Unterschiede in der Spielstärke durch »Vorgabe« sehr exakt ausgleichen, ohne daß das Spiel dadurch in seinem Wesen beeinträchtigt würde. Der schwächere Spieler erhält Schwarz und setzt nach Maßgabe seiner Unterlegenheit 2 bis 9 Steine auf die durch kleine Vollkreise bezeichneten Vorgabepunkte. Dann tut Weiß den ersten Zug.

RAVENSBURGER SPIELE NR. 286 - OTTO MATER VERLAG RAVENSBURG

Näheres über dieses älteste und interessanteste Brettspiel der Welt und Partnernachweis durch den Deutschen Go-Bund, Nürnberg, Landgrabenstraße 66, Telefon 45245

Das Go-Spiel

Erläuterung der Spielregeln von Dr. Walther Marseille.

Das Go ist ein Kampfspiel zu zweien. Der Spielplan ist ein Brett mit 19 mal 19 sich kreuzenden Linien, also 361 Schnittpunkten. Zu Beginn des Spiels ist das Brett leer. Jeder der Spieler verfügt über einen Haufen von etwa 180 schwarzen bzw. weißen Steinen, die unter sich ganz gleichartig sind.

Regel I. Das Setzen

Beide Parteien setzen abwechselnd auf die Kreuzpunkte. Die Steine werden niemals »gezogen« wie etwa beim Schach.

Der Führer der Schwarzen setzt den ersten Stein. Auch die Punkte der Randlinien und die vier Ecken gehören mit zum Spielfeld und können besetzt werden. Die Linien sind mit den Buchstaben von a bis t, bzw. den Zahlen von 1 bis 19 versehen. Auf diese Weise ist es möglich, jeden Punkt durch Angabe eines Buchstabens und einer Zahl zu bezeichnen, z. B. den Eckpunkt links unten durch a 1, den Mittelpunkt des Spielfeldes durch k 10 usw.

RATSCHLAG FÜR DEN ANFÄNGER

»Wir empfehlen, statt des ganzen Brettes mit 19 mal 19 Linien zunächst dieses zu verkleinern und am besten nur 13 mal 13 Linien zu benutzen, und erst nach Erlangung einiger Spielfertigkeit auf das ganze Brett überzugehen. Die Regeln bleiben dabei völlig unverändert.«

Regel II. Die Umzinglung

Gelingt es einer Partei, einen oder mehrere feindliche Steine von allen Seiten einzuschließen, indem sie alle direkt benachbarten Kreuzpunkte besetzt, so hat, sie diese Steine damit »getötet« und nimmt sie gleichzeitig als ihre Beute vom Brett. Miteinander »verbundene« Steine schütten sich gegenseitig, das heißt, sie können nur dadurch getötet werden, daß sie zusammen umzingelt werden.

ERKLÄRUNG

»Verbindung« haben zwei Steine einer Partei, wenn sie auf einer Linie unmittelbar nebeneinander stehen (siehe z. B. Fig. 1 die beiden

schwarzen Steine auf b 5 und b 6). Ist ein Stein auf diese Weise mit mehreren Steinen verbunden, so haben diese dadurch auch untereinander Verbindung, z. B. die drei Schwarzen auf b 3, c 3 und c 2 in Fig. 1 oder die sämtlichen schwarzen Steine in Fig. 3. Dagegen sind die weißen Steine der Fig. 1 sämtlich unverbunden; die schräge An-einanderreihung wie z. B. von a 3 zu b 2 ist also keine Verbindung.

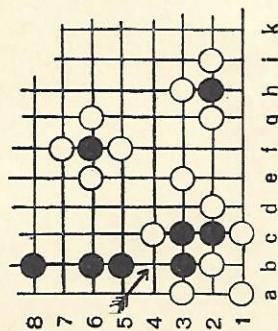


Fig. 1. „Umzingeln.“
W tötet den schwarzen Stein f 6, und durch den Zug nach b 4 wird er auch die drei Steine auf b 3, c 3 und c 2 erobern.

BEISPIELE

Fig. 1 zeigt auf f 6 einen schwarzen Stein, der soeben von vier weißen eingeschlossen wurde und der jetzt vom Brett zu entfernen ist. Der Punkt f 6 wird dadurch frei und kann wieder besetzt werden, z. B. vom Weißen, wenn er seine vier Steine miteinander verbinden will. -- Der schwarze Stein auf h 2 dagegen ist noch nicht völlig umzingelt, er kann aber wegen der Nähe des Brettrandes der Tötung nicht mehr entgehen. Selbst wenn S am Zug wäre und den letzten freien Punkt, nämlich h 1 besetzt, so rettet er seinen Stein nicht, sondern vergrößert nur seinen Verlust. Denn W spielt g 1 und kann dann im folgenden Zug durch i 1 die beiden schwarzen Steine erobern. Geht S aber inzwischen selbst auf i 1, so folgt W k 1, und es werden sogar drei Schwarze getötet. -- Anders ist es, wenn der angegriffene Stein nicht so nah am Rand steht. Hätte z. B. in Fig. 1 der Weiße den Punkt g 6 noch nicht besetzt, so könnte S, wenn er am Zug ist, durch Besetzen dieses Punktes seinen Stein f 6 retten. Wollte W jetzt beide Steine zusammen einschließen, so müßte er noch die drei Punkte g 5, g 7 und h 6 besetzen; inzwischen könnte S durch Verteidigung oder Gegenangriff seine Steine sichern.

HERSTELLEN UND ZERSTÖREN DER VERBINDUNG

Um seine drei Steine links unten in Fig. 1 zu retten, würde S b 4 setzen. Damit wäre die Verbindung mit b 5 und b 6 hergestellt, und auch die Verbindung mit b 8 könnte W nicht mehr verhindern. Denn

würde W etwa b 7 spielen, so würde dieser Stein nach S c 7 dasselbe Schicksal erleiden wie der schwarze Stein auf h 2. Nun ist aber in der abgebildeten Stellung W am Zug. W wird also selbst b 4 besetzen und damit die geplante Verbindung zerstören. Im nächsten Zug werden dann die drei S-Steine erobert. d 3, der letzte Ausgang, führt nämlich nicht mehr ins Freie; wenn S dahin setzt, spielt W d 4 und tötet sogar vier S.

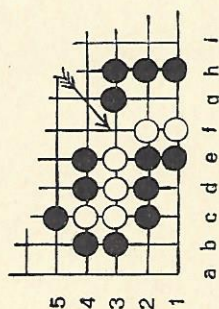


Fig. 2. „Umzingeln.“
S am Zug tötet durch f 3 die vier Weißen links; dagegen sind die beiden andern W-Steine auf f 1 und f 2 noch nicht getötet.

EIN MÖGLICHES MISSVERSTÄNDNIS

In der Stellung Fig. 2 spielt S f 3, er tötet dadurch die vier W links. Aber wie steht es mit den W-Steinen auf f 1 und f 2? Sind sie nicht auch völlig umzingelt? -- Sie sind trotzdem noch nicht getötet, denn die Punkte g 1 und g 2 direkt neben ihnen sind noch frei. Diese beiden Punkte müßte S noch besetzen. Die entfernte Umzingelung durch h 1, h 2, h 3 und g 3 genügt also zur Tötung noch nicht. Freilich können die W-Steine der Tötung auch nicht mehr entgehen, und S hat natürlich im allgemeinen Wichtigeres zu tun, als solche Steine sogleich vollends einzuschließen.

DIE ERSTE STUFE DES GO-SPIELS

Wer mehr Steine des Gegners durch Umzingelung tötet, hat gewonnen -- nach dieser Regel spiele man zunächst einige Partien. Der Umzingelungskampf stellt die erste Stufe des Go-Spiels dar. Man wird erstaunt sein über den Reichtum an Kombinationen des Angriffs und der Abwehr!

DAS »SPRENGEN«

Sehr bald wird man entdecken, daß es Stellungen gibt, bei denen die Umzingelung nur schwer oder vielleicht gar nicht durchzusetzen ist. Auf diese Stellungen kommt es im eigentlichen Go-Spiel hauptsächlich an, wie man aus Regel IV ersieht wird. In Fig. 3 sind die drei W a 2, b 2 und b 1 von außen durch die S vollständig eingeschlossen; aber innen befindet sich noch ein »Auge«, der freie Punkt a 1. (Solche Stellungen können natürlich auch in der Mitte vorkommen; hier wie

auch im folgenden haben wir der Einfachheit wegen Beispiele am Rand gewählt.) Um eine solche Stellung zu erobern, muß man sie »sprengen«, d. h. auch den inneren Punkt besetzen, nachdem die äußere Einschließung vollendet ist. Wenn S in unserm Beispiel a 1 spielt, so ist also nicht etwa dieser Stein selbst getötet, sondern er tötet die drei W. In all den Fällen, wo durch einen Zug gleichzeitig weiße und schwarze Steine eingeschlossen werden, tötet diejenige Partei die Steine der anderen, welche den betreffenden Zug ausführt. Wenn die äußere Einschließung nicht vollständig ist, so kann die Sprengung nicht vollzogen werden. In Fig. 3 aber könnte S durch den Zug a 6 auch noch die beiden W auf a 5 und a 4 töten. W könnte dann im nächsten Zug durch a 5 wieder den S-Stein a 6 töten.

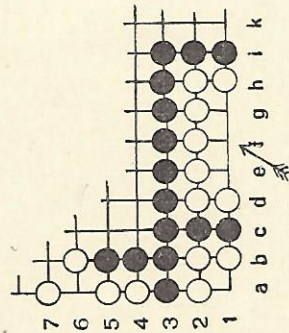


Fig. 3. „Sprengen.“
S am Zug leitet durch f 1 die Sprengung der rechten W-Stellung ein. Durch Sprengung auf a 6 kann S zwei, auf a 1 drei W-Steine töten.

SPRENGEN DURCH OPFER

Wie ist es aber mit der rechten W-Stellung in Fig. 3? Sie umschließt ein »Auge« von drei freien Punkten. S geht auf f 1. Wenn W nun e 1 oder g 1 spielt, um diesen Stein einzuschließen, so kommt ihm S zuvor, indem er den andern dieser beiden Punkte besetzt und damit 8 Steine tötet. Wenn W aber nach S f 1 abwartet und an einer anderen Stelle des Brettes seinen Zug tut? Dann kann S seinen Angriff mit e 1 oder g 1 fortsetzen und droht, mit dem nächsten Zug die Stellung zu sprengen. W kann das zunächst noch verhindern, indem er selbst auf g 1 oder e 1 geht und dadurch die beiden hineingesetzten S tötet. Darauf geht S neuerdings auf f 1; W tötet auch diesen Stein durch Besetzung des letzten freien Punktes. Wenn nun S zum dritten Male auf f 1 geht, so erobert er 9 weiße Steine. (Da die Verteidigung dieser Stellung für den Weißen aussichtslos ist, würde er natürlich, nachdem S auf f 1 hineingesetzt hat, den Kampf hier-aufgeben.)

UNEINNEHMBARE STELLUNGEN

S am Zug kann die rechte W-Stellung in Fig. 3 erobern, obwohl sie ein Auge von drei freien Punkten enthält. Je mehr Punkte eine Stellung umschließt, um so schwieriger ist es natürlich, sie zu sprengen. Um aber eine absolut sichere Stellung bauen zu können, muß man wissen, was eine »Kette« ist. Stellungen von zusammenhängenden Steinen einer Partei heißen Ketten, wenn sie freie Punkte umschließen. Die Steine einer Kette brauchen nicht miteinander verbunden zu sein — hier gilt auch die schräge Aneinanderreihung. Das Wesentliche an einer Kette ist, daß sie eine Anzahl freier Punkte gegen das übrige Spielfeld und damit auch gegen die feindlichen Ketten abgrenzt. Entweder

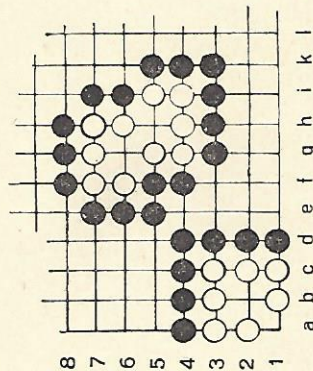


Fig. 4. „Doppelte Augen.“
S kann die beiden umzingelten W-Stellungen nicht sprengen, weil sie je zwei voneinander getrennte freie Punkte enthalten — es sind „doppelte Augen“.

muß also eine Kette in sich selbst zurücklaufen oder sie hat an zwei Stellen Anschluß an den Rand, so daß ein Stück der Kette durch die Randlinie ersetzt wird. Alle W-Stellungen in Fig. 3, 4 und 5 sind Ketten (und zwar verhältnismäßig kleine). Die W-Ketten in Fig. 4 sind von außen völlig eingeschlossen, können sie nun gesprengt werden? — Nein! Es sind uneinnehmbare Stellungen, sogenannte doppelte Augen: sie enthalten je zwei voneinander getrennte freie Punkte. Wenn S einen dieser Punkte besetzen wollte, so bliebe immer noch der andere frei und die W-Stellung lebt, dagegen der hineingesetzte S-Stein wäre umschlossen und also selber getötet.

DAS ZERSTÖREN DER AUGEN

Wer eine feindliche Stellung angreift, muß beizeiten daran denken, die Bildung eines doppelten Auges zu verhindern. In vielen Fällen gelingt das durch geschickt angebrachte Opfer, welche den Verteidiger nötigen, sich selbst die Augen vollzusetzen und dadurch zu zerstören

Je dichter die freien Punkte innerhalb der bedrohten Kette beieinander liegen, um so größer ist für den Angreifer die Chance, daß er durch Besetzen der mittleren die Bildung eines doppelten Auges verhindert. Eine Reihe von wenigstens vier freien Punkten dagegen läßt sich sogar dann noch in ein doppeltes Auge verwandeln, wenn

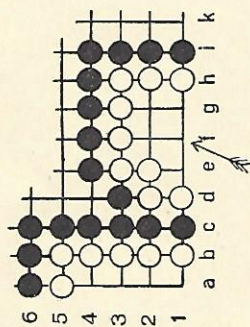


Fig. 5. „Doppelte Augen“ —?
Links ja! Rechts nein! Denn S
kann mit f1 eine Sprengung
einleiten.

der Angreifer am Zug ist, vergl. Fig. 5 die linke Stellung. Wenn S hier a2 besetzt, so geht W auf a3 und hat sich endgültig gesichert. Die rechte Stellung aber geht verloren, wenn S f1 besetzt. — Die vom Angreifer in das feindliche Auge hineingesetzten Steine mögen zunächst selber eingeschlossen werden; das schadet nichts, wenn es nur gelingt, die Zahl der freien Punkte schließlich auf 1 zu reduzieren — dann wird die Kette am Ende doch gesprengt. Und der Angreifer wird dadurch für die zuerst geopfert Steine immer entschädigt.

»UNECHTE« AUGEN

Der Go-Spieler muß sich mit dem Bilden und dem Zerstören der doppelten Augen so auskennen wie der Schachspieler mit den verschiedenen Mattführungen. Nur die doppelten Augen oder Stellungen, die mit Bestimmtheit zu einem doppelten Auge ausgebaut werden können, sind gegen Eroberung wirklich geschützt. Eine Quelle von verhängnisvollen Irrtümern sind die »unechten« Augen. In Fig. 6 hat

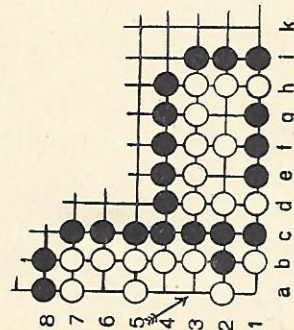


Fig. 6. „Unechte Augen.“
Durch a3 verhindert S links
die Bildung eines doppelten
Auges. — Rechts ist „Seki“;
keine Partei kann es wagen,
auf einen der Punkte e2 oder
g2 zu setzen.

S zwei voneinander getrennte W-Ketten umschlossen. Die linke wird durch den Zug a3 ihres doppelten Auges beraubt. Es sieht so aus, als ob W durch a4 nicht nur den hineingesetzten Stein töten, sondern doch noch ein doppeltes Auge bilden könnte. Aber von den beiden Augen a6 und a3 ist das letztere »unecht«. Durch S a1 (tötet b1) wird W nämlich gezwungen, a3 zu spielen, wenn er den Stein a2 nicht verlieren will. Damit hat sich aber W selbst sein Auge vollgesetzt, und die W-Stellung wird nun durch S a6 gesprengt.

»SEKI«

In interessanten Ausnahmefällen kann es dazu kommen, daß eine bedrohte Kette keine Augen bilden, aber auch nicht gesprengt werden kann. In Fig. 6 kann S die rechte W-Stellung nicht erobern. Wollte er etwa e2 spielen, so antwortet W g2 und hat nun vier in einer geknickten Reihe liegende freie Punkte, aus denen er leicht ein doppeltes Auge machen kann. Aber auch W darf nicht als erster einen der Punkte e2 oder g2 besetzen, sonst geht S auf den andern und tötet die ganze W-Stellung. Solche Positionen — japanisch »Seki« — vorauszurechnen und planmäßig auszunutzen, dazu gehört schon eine weitgehende Beherrschung der Feinheiten des Spiels. Die unbesetzten Punkte innerhalb des Sekis zählen bei der Abrechnung (vgl. unten) für keine Partei.

»KO«

Viel häufiger als das Seki ergibt sich das »Ko«, die Stellung, welche in Fig. 7 links oben abgebildet ist (die sieben Steine um d8). Hier kann S durch d8 den W e8 töten. Darauf könnte W durch neuerliche Besetzung von e8 wiedernehmen usf. Das Nehmen und Wiedernehmen hätte kein Ende, wenn beide Spieler auf ihren Zügen beharren. Dieser Ausgang wird durch die Ko-Regel verhindert.

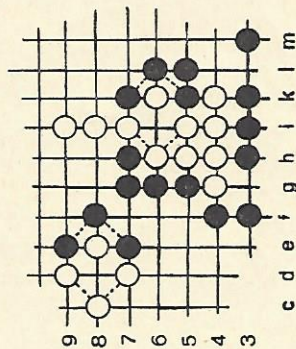


Fig. 7. „Ko.“
Ko bei d8 und bei i6. Wenn
S den Ko-Kampf bei i6 ge-
winnt und k6 besetzen kann,
so erobert er auch die ganzen
W-Steine um h5.

Regel III. Das Ko

Ein Stein, der einen einzelnen feindlichen Stein getötet hat, darf als einzelner im nächsten Zug nicht wiedergenommen werden.

Diese unscheinbare Regel hat höchst interessante Folgen. Betrachten wir Fig. 7 rechts, wo das Ko um die Punkte i 6 und k 6 Teil einer größeren Stellung ist. Man denke sich auch die nicht abgebildeten Teile des Bretts mit Stellungen beider Parteien besetzt. Wenn S hier i 6 spielt und W der Ko-Regel entsprechend seinen nächsten Zug an einer andern Stelle getan hat, so könnte S darauf mit dem Zug k 6 das Ko schließen. Die Folge wäre, daß die ganzen W-Steine um h 5 von S erobert werden könnten. Das Leben dieser Steine hängt also von dem Ausgang des Kampfes um das Ko ab; denn wenn es umgekehrt dem W gelingt, i 6 zu besetzen, so gewinnen seine Steine die rettende Verbindung mit i 7 bis i 9.

DER KO-KAMPF

Da aber W nach S i 6 nicht gleich wiedernehmen darf, entsteht die Frage, was er überhaupt noch zur Rettung seiner Steine tun kann. Er muß versuchen, die Schließung des Kos durch den nächsten Zug von S zu verhindern. Zu diesem Zweck wird er seinen Zug, den er an einer andern Stelle tun muß, derart machen, daß er eine Drohung enthält, auf die S unbedingt antworten muß. Das ist natürlich nicht immer möglich. Aber es macht nichts aus, wenn der W-Stein dabei vielleicht geopfert werden muß — wenn nur die Drohung unmittelbar wirkt, so daß S in Nachteil kommen würde, wollte er das Ko schließen, statt jene Drohung zu parieren. Nachdem nun S an der betreffenden andern Stelle gespielt hat, um der Drohung des W zu begegnen, kann W einerseits das Ko nehmen — er spielt also k 6 und tötet den S-Stein auf i 6. S darf nicht gleich wiedernehmen — er verfährt nach demselben Rezept wie eben W: er bedroht eine andere W-Stellung. So geht das wechselseitige Bedrohen und Nehmen des Kos fort; die »Ko-Drohungen« der beiden Parteien nehmen dabei an Gefährlichkeit ab, und je größer die Bedeutung der Ko-Stellung ist, um so eher wird der Zeitpunkt erreicht, wo einer der beiden Spieler seinen Vorteil darin steht, auf die letzte Drohung des Gegners nicht mehr zu antworten und lieber das Ko zu schließen. Man beachte aber, daß auch der Verlierer des Kos nicht leer ausgeht: er läßt seinem unbeantwortet gebliebenen Drohzug die Ausführung folgen. Auf diese Weise kommt er dazu, hintereinander zwei Züge an einer Stelle zu spielen

(indes der andere das Ko nahm und schloß). Diese für den Gewinner des Kos nachteilige Folge gegen den Vorteil der Ko-Eroberung abzuwägen, ist manchmal auch für den guten Go-Spieler nicht mehr Sache reiner Berechnung, sondern der Abschätzung. Daraus entspringt der eigentümliche Reiz, den der Ko-Kampf hat. Es gehört ein besonderes Geschick und beträchtliche Spielerfahrung dazu, ein vorteilhaftes Ko herbeizuführen — daher der Name »Ko«, japanisch = »Geschicklichkeit«, »Heldentat«. Das Ausfindigmachen von Drohungen gegen anscheinend ganz gesicherte Stellungen verlangt eine ganz spezielle kombinatorische Phantasie. Die »Drohungen« können z. B. auch in Verteidigungszügen bestehen. Wenn etwa in Fig. 7 W als Ko-Drohung i 4 spielt, und S, anstatt auf diese Drohung durch m 4 zu antworten, das Ko schließt, so läßt W m 4 folgen und hat für seine bedrohten Steine einen Ausweg ins Freie gefunden, so daß er den Verlust des Kos verschmerzen kann.

Wir kommen nunmehr zu den beiden letzten Spielregeln und damit zur zweiten Stufe des Spiels, zum eigentlichen Go-Spiel.

Regel IV. Die Abrechnung

Wer am Schluß der Partie die meisten Getöteten und von seinen Ketten umschlossene freie Punkte (»Gebiete«) aufweist, ist Sieger.

Fig. 9 zeigt die Schlußstellung einer Partie auf dem Übungsbrett mit 13 mal 13 Linien. Unten folgt eine genaue Erläuterung der dazugehörigen Abrechnung. — »Gebietspunkte« sind auch die Punkte, auf denen feindliche Steine getötet worden sind, sofern sie nicht im weiteren Verlaufe des Spiels wieder besetzt wurden oder gar in den Besitz der Gegenpartei gerieten.

DER KAMPF UM »GEBIETE«

Bei guten Spielern wird die Partie verhältnismäßig selten durch die Tötung einer größeren Kette entschieden. Die Umzingelungskämpfe ordnen sich dem Zweck der Gebietseroberung unter, und den Ausschlag bei der Schlußabrechnung gibt in der Regel die Größe der Gebiete beider Parteien. Nur wenn diese in der Punktzahl ungefähr gleich sind, wird die größere Zahl der Getöteten für die eine oder die andere Partei entscheiden. Ein »Unentschieden« kommt beim Go recht selten vor; es tritt ein, wenn beide Parteien bei der Abrechnung die gleiche Zahl von Punkten haben. Vielleicht einmal unter tausend Partien wird sich der Fall eines »Unentschieden durch Zugwiederholung« ergeben

(der beim Schach ja gar nicht so selten ist). Eine solche Wiederholung immer derselben Züge kann z. B. vorkommen, wenn in einer Stellung gleichzeitig drei Kos offen stehen.

DER SPIELVERLAUF

Da es also hauptsächlich auf die Eroberung von Gebiet ankommt, erfolgen die ersten Züge regelmäßig in der Nähe der Ecken, wo man sich am schnellsten mit wenigen Steinen ein Gebiet sichern kann. Dann greift der Kampf bald auf die Gegenden am Rand über und meist erst in einem späteren Stadium der Partie auch auf die Mitte. In der Mitte steht jedes Gebiet nach allen Seiten den feindlichen Einbrüchen offen; hier ist nur etwas zu holen, wenn man sich schon auf mehrere ausgebaute Randstellungen stützen kann. Allerdings muß man schon frühzeitig dafür sorgen, daß einem der Zugang zur Mitte nicht abgeschnitten wird. — Um sich am Rand Gebiet zu sichern, setzt man am besten auf die 3. oder 4. Reihe. Man bildet nicht sofort feste Verbindungen, sondern sucht zunächst, möglichst in allen Gegenden des Brettes Fuß zu fassen. Durch zwei Steine kann man sich schon ein kleines Gebiet provisorisch sichern: in der Ecke etwa durch c4 und e3, am Rand am besten durch die sogenannte Grundstellung: zwei Steine auf der dritten Reihe mit drei Schritt Abstand, wie z. B. e10 und c12. Vgl. die Sicherung der Ecke durch die schwarzen Steine in Fig. 8 und die benachbarte Grundstellung des W, e3 bis h3. Wird eine Stellung mit Einschließung bedroht, so gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten der Verteidigung: die Bildung eines doppelten Auges und die Herstellung der Verbindung mit einer andern Stellung der eigenen Partei. Natürlich ist die zweite Möglichkeit vorzuziehen; denn ein von außen eingeschlossenes doppeltes Auge ist zwar uneinnehmbar, aber es liefert am Ende doch nur wenige Gebietspunkte. Eine Gruppe von Steinen dagegen, die sich nach der Mitte zu ausbreitet und den Anschluß an andere Stellungen gewinnen kann, ist imstande, den gesamten Spielverlauf zu beeinflussen.

DIE »FLUCHT NACH DER MITTE«

Für die Flucht nach der Mitte ist im allgemeinen das Setzen einer Reihe mit Doppelschritt Abstand am meisten zu empfehlen (s. Fig. 8). Hier hat W die von beiden Seiten bedrohte Grundstellung e3 bis h3 durch die Steine h5 und h7 nach der Mitte hin entwickelt. Die Verbindung der W-Steine bis h7 kann von S nicht gut verhindert werden.

S am Zug müßte versuchen, den von W geplanten Durchbruch in der Richtung nach k9 aufzuhalten. Der Ausgang dieses Kampfes wird wesentlich davon abhängen, ob eine der Parteien schon einen Vorposten in der Brettmitte stehen hat. — Ist umgekehrt eine Stellung

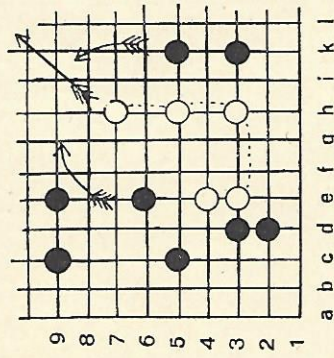


Fig. 8. »Flucht nach der Mitte.«
W mußte von der »Grundstellung« e3 — h3 mit Doppelschritten nach der Mitte fliehen (h5 und h7). S am Zug versucht den Fluchtweg bei i9 zu verlegen.

nicht bedroht, sondern im Gegenteil besonders stark (vielleicht dadurch, daß sie feindliche Steine getötet hat), so soll sie weit um sich greifen und zur Grundlage riskanterer Operationen gemacht werden, damit die Kraft, die in ihr steckt, auch auf entferntere Teile des Brettes ausstrahlt.

DER ABSCHLUSS DER PARTIE

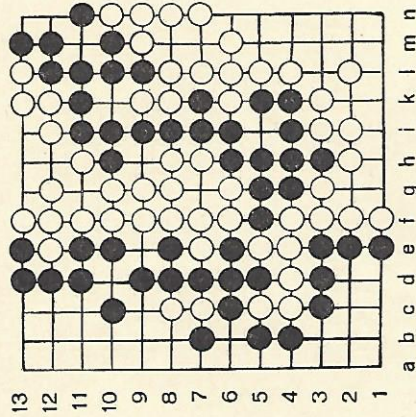
Je weiter die Partie fortschreitet, um so mehr werden allmählich alle Stellungen gesichert. Die Lücken in den eigenen Ketten werden geschlossen, und die Grenzen der feindlichen Gebiete werden nach Möglichkeit zurückgedrängt. Schließlich stehen sich die Ketten der beiden Parteien überall als zwei undurchbrechbare Fronten dicht gegenüber, wie es Fig. 9 zeigt. Mit welchem Zug ist nun die Partie beendet? Darüber gibt die letzte Regel Auskunft.

Regel V. Der Abschluß

Die Partie wird so lange fortgesetzt, bis alle noch freien Punkte in unbestrittenen Besitz innerhalb der Ketten der einen oder der andern Partei sind.

Daraus folgt, daß alle Stellungen zu Ketten ausgebaut sein müssen und daß zwischen den Ketten der beiden Parteien kein herrenloses Gebiet mehr zu vergeben sein darf. Die letzten Züge gehen auf die »neutralen Punkte« wie e9, k10 und h9 in Fig. 9. Diese werden nur

zur Erleichterung der Abrechnung besetzt; da sie nicht innerhalb von Ketten liegen, gehören sie ohnehin keiner Partei.



sich die Angriffssteine dann als Abgrenzung eines neu eroberten Gebietes. Solch mehrfache Funktion können die Züge aber nur dann haben, wenn man den Angriff zurückhaltend führt. Der Anfänger neigt im Gegenteil dazu, die Umzinglung zu forcieren. Er setzt seine Steine von vornherein zu dicht an die feindlichen Stellungen heran und erlebt es dann immer wieder, wie der Gegenangriff auf seine ungenügend gesicherten Steine ihn in die Verteidigung drängt, ehe er zur Durchführung seiner Absicht kommen konnte. — Man trachte danach, seinen Zügen eine doppelte Pointe zu verleihen. Bei dem großen Reichtum an Möglichkeiten, der dem Go eignet, hat der Gegner auf einen Zug meistens mehrere fast gleich gute Spielweisen zur Verfügung — deswegen muß man so setzen, daß der Stein in jedem Fall eine Bedeutung behält. Und ständig muß man bereit sein, seine Pläne dem Wechsel der Situation entsprechend umzustellen.

ZWEI RATSCHLÄGE

Setze einen zweifelhaften Angriff nur fort, wenn deine Züge dir auch noch anderweitigen Vorteil verschaffen; aber nicht, wenn deine Steine im Falle des Scheiterns deines Angriffs eine leichte Beute des feindlichen Gegenangriffs werden. Umgekehrt: brich die Verteidigung einer schwachen Stellung beizeiten ab, damit dein Verlust nicht unnötig vergrößert wird. Oft kannst du dir durch Züge in der Umgebung einen Ausgleich verschaffen, indem du drohst, deine Steine zu retten.

»TEMPO«-GEWINN

Beim Go spielt der Gewinn und Verlust von »Tempo« eine noch größere Rolle als beim Schach. Man hüte sich, mit nebensächlichen Zügen Zeit zu verlieren und man lasse dem Gegner möglichst keine Zeit zur Ausführung seiner Pläne. Wie der Schachspieler zu Anfang der Partie nicht auf das Erobern von Bauern ausgehen soll, so gibt sich der Go-Spieler in der Eröffnung nicht mit dem Töten einzelner Steine ab. Wenn der Kampf an einer Stelle zum Abschluß gekommen ist — vielleicht bloß vorläufig —, so hat diejenige Partei, welche den ersten Zug an einer anderen Stelle tun kann, einen offensichtlichen Vorteil. Man sagt, sie hat die »Vorhand«. Der Kampf um die Vorhand zieht sich durch die ganze Partie. Das Spiel zerfällt so in eine Reihe von Phasen, wo S und W abwechselnd die Vorhand haben. Jeder wird natürlich versuchen, sie möglichst lange festzuhalten bzw. sie so bald wie möglich wieder an sich zu reißen. Besonders wichtig ist es, die

Vorhand an denjenigen Stellen auszunutzen, wo mit dem Angriff auf die feindliche Stellung die Sicherung der benachbarten eigenen verbunden ist. Denn auch für das Go gilt die Regel, daß der Angriff die beste Verteidigung ist.

DIE FERNWIRKUNG

Es wäre eine gründliche Verkennung des Go-Spiels, zu glauben, die Steine hätten hier keine Fernwirkung, weil sie nicht gezogen werden. Ein Stein kann sogar seine Wirkung über das ganze Brett hin geltend machen. Zur Veranschaulichung dieser Behauptung diene der »schräge Balken«. In Fig. 10 gehen die W-Steine der rechten Stellung verloren.

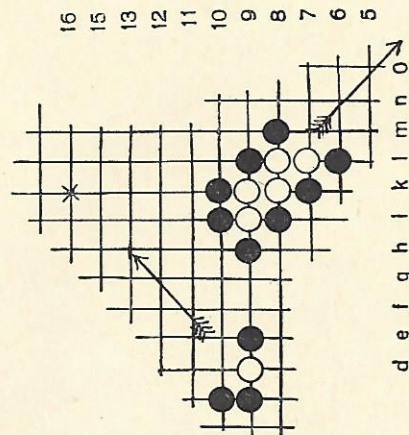


Fig. 10. Der »schräge Balken.«
W ist am Zug. Rechts ist ein »schräger Balken« im Gange. Wenn W seine Steine zu retten versucht, so verliert er sie, sobald der schräge Balken am Rand angekommen ist. — Links droht S durch den Zug d 8 einen schrägen Balken nach rechts oben einzuleiten. W kann diese Drohung durch einen Fernzug, z. B. auf k 16 parieren.

obwohl W am Zug ist. Spielt W m 7, so folgt S n 7, und W ist darauf wieder in der gleichen Lage, daß er neben seinem letzten Fluchtfeld schon einen feindlichen Stein vorfindet. Auf m 6 folgt dann S m 5 usf. bis zum Rand. Schließlich gehen also die ganzen W-Steine zusammen verloren. Durch die Verteidigung wird das Unglück des schrägen Balkens nur noch vergrößert. Betrachten wir nun die linke Stellung. S droht hier mit dem Zug d 8, der einen schrägen Balken in der Richtung nach rechts oben einleitet. W am Zug könnte dem S natürlich zuvorkommen, indem er selbst d 8 besetzt. Er kann aber auch einen Stein beliebig entfernt auf den Streifen setzen, den der schräge Balken bestreichen würde, etwa auf den angekreuzten Punkt k 16. Wenn sich dann der schräge Balken bis dorthin fortgepflanzt hat, so gewinnt W durch diesen Stein ein Tempo und kann nun