

Go für Anfänger

Simon Christoffel

21.07.2025

1 Geschichte von Go

2 Regeln

3 Begriffe und Taktik

**ca. 2200 v. Chr.
Legenden & Ursprünge**

- Erfindung mythologisch Kaiser Yao zugeschrieben (Erziehung seines Sohnes).
- Frühe Nutzung wohl für Astronomie, Astrologie und Landvermessung.

**7.–2. Jahrhundert v. Chr.
Entstehung der Regeln**

- Letztes Glückelement verschwindet und Regeln festigen sich.

**5. Jahrhundert v. Chr.
Erste Schriftzeugnisse**

- Erwähnungen u.a. von Konfuzius in Verbindung mit Glücksspiel.

**206 v. Chr.–221 n. Chr.
Han-Zeit und Niedergang**

- Verbesserung des Rufes und Zeitvertreib für Aristokraten und Philosophen.
- Kultureller Verlust mit dem Sturz der Han-Dynastie.



581–907

Sui- und Tang-Zeit

- Erholung der Kultur und Go wird Teil der 4 Künste.
- Erste Strategiebücher mit taoistischem Einfluss.
- Verbreitung nach Korea und nach Japan (735).

14.–15. Jahrhundert

Zuozi-Regel

- Japan führt das leere Brett als Startstellung ein und wird zum Go-Zentrum.

1603–1868 (Edo-Zeit)

Blütezeit in Japan (Vier Häuser)

- Professionelle Förderung durch das Shogunat (4 Go-Akademien).
- Amt des *Godokoro* führt zur systematischen Eröffnungstheorie (*Joseki*).

19. Jahrhundert

Goldenes Zeitalter und Meiji-Restauration

- Kampf um den Meistertitel.
- Rückschritt durch die Verwestlichung.
- Nichtprofessionelle Spieler dürfen auch Go spielen.
- Einführung der unteren Ränge.



20. Jahrhundert Globalisierung & Moderne

- Kommentierte Partien in großen japanischen Tageszeitungen.
- Gründungen wie Nihon Ki-in (1924) und Int. Go Federation (1982).
- Verbreitung im Westen; China & Südkorea werden führende Go-Nationen.

2016 Die KI-Revolution

- **AlphaGo** schlägt Weltklasse-Profi Lee Sedol mit 4:1.
- Meilenstein der KI-Forschung; moderne Trainingslehre wird durch KI geprägt.

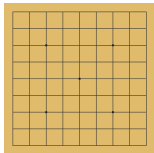
2026 Der Kampf gegen die KI

- Shin Jin-seo (die aktuelle Nummer 1 der Welt) schlägt KataGo 2:1 unter offiziellen Turnierbedingungen mit 2 Vorgabesteinen.

- 1 Geschichte von Go
- 2 Regeln
- 3 Begriffe und Taktik

Spielkomponente

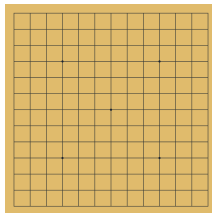
- 2 Spieler
- meist ein 9×9 , 13×13 oder 19×19 -Brett
- schwarze und weiße Spielsteine



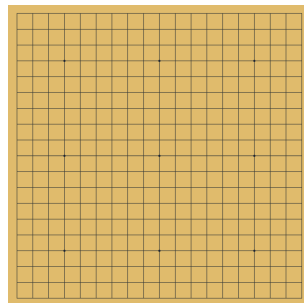
9×9 Brett



Go Steine



13×13 Brett



19×19 Brett

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Ein Zug ist eine der folgenden Aktionen:

- einen Stein auf ein freies Feld legen. Die Felder des Brettes sind hier die Schnittpunkte des Gitters
- passen
- aufgeben

Spielende:

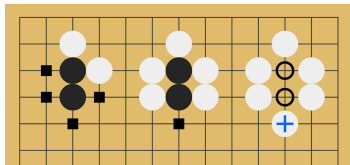
- ein Spieler hat aufgegeben
- beide Spieler passen direkt hintereinander

Spielziel:

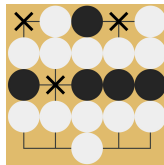
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Punkte sind:
 - a) Gebiet
 - b) Gefangene

Freiheiten und Steine schlagen

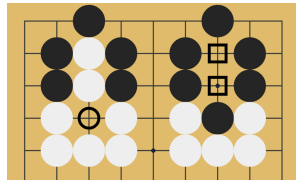
- Freiheiten sind leere Felder, die in orthogonaler Linie (nicht diagonal!) an Steine angrenzen.
- Gruppen sind horizontal und vertikal verbundene Steine. Sie teilen sich ihre Freiheiten.
- Sobald eine Gruppe keine Freiheiten mehr hat, gilt diese als geschlagen und die Steine werden vom Brett entfernt.
- Man darf sich selbst nicht die letzte Freiheit wegnehmen
Ausnahme: Man schlägt dabei gegnerische Steine und bekommt somit wieder Freiheiten.



Freiheiten und Schlagen



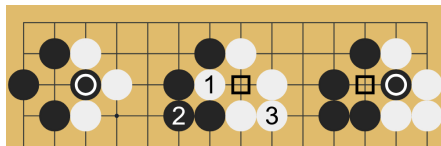
Illegale Züge



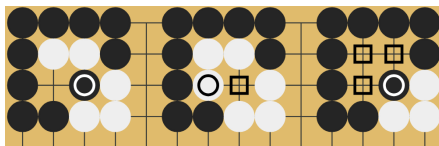
Schlagen ohne Selbstmord

Ko und Snapback

- Direkte Wiederholungen sind nicht erlaubt. Stellungen, in denen eine solche Situation entstehen kann, werden *Ko* genannt. Diese entstehen immer, wenn ein einzelner Stein einen anderen einzelnen Stein schlägt oder schlagen kann.
- Diese Stellungen sind nicht mit Snapbacks zu verwechseln. Bei einem *Snapback* spielt man einen Stein mit der Intention, dass dieser gefangen wird, um dann an der gleichen Stelle eine größere Gruppe zu fangen.



Ko



Snapback

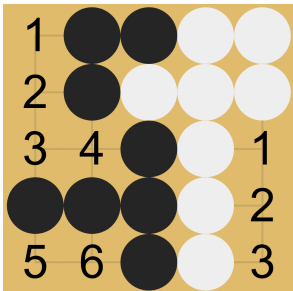
Punkte können auf drei Arten gezählt werden:

- Alt-Chinesisch: Es zählen je alle Steine einer Farbe auf dem Brett
- Chinesisch: Es zählen die Steine je einer Farbe auf dem Brett und die leeren Felder, die von diesen (und dem Rand) eingeschlossen sind
- Japanisch: Es zählen nur die leeren Felder, die von den Steinen jeder Farbe (und dem Rand) eingeschlossen sind, nachdem alle gefangenen Steine ins gegnerische Gebiet gelegt wurden.

Dazu kommt noch der Startspielerausgleich (Komi). Weiß bekommt zu Spielbeginn zwischen 6.5 und 7.5 Punkte.

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Beispiele



Japanische Regeln 6-3



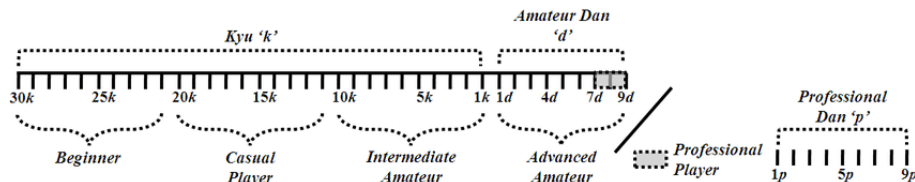
Chinesische Regeln 14-11



Alt-Chinesische Regeln

Spielstärke und Vorgabe

Die Spielstärke ist in Ränge aufgeteilt:



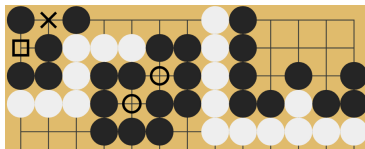
Um den Unterschied zwischen verschieden starken Spielern auszugleichen, wird mit Vorgabe gespielt:

- Der schwächere Spieler hat immer Schwarz
- Bei einem Rangunterschied wird ohne Komi oder nur mit 0.5 Komi gespielt.
- Bei 2 oder mehr Rängen Unterschied wird für jeden Rangunterschied ein schwarzer Stein auf die auf dem Feld markierten Punkte gelegt.

- 1 Geschichte von Go
- 2 Regeln
- 3 Begriffe und Taktik**

Leben und Tod, Augen

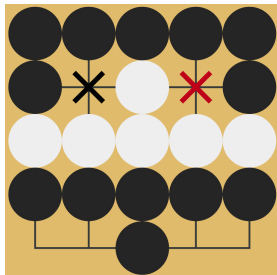
- Eine Gruppe heißt lebendig, wenn sie mindestens 2 Augen oder genug und sicheren Augenraum hat. Falls sie keine 2 Augen hat, heißt sie tot.
- Augen sind leere Felder (-gruppen), die von Steinen einer Farbe umrundet sind. Man unterscheidet echte und falsche Augen. Ein falsches Auge kann durch das Schlagen einer oder mehrerer Steine kaputt gemacht werden, ein echtes nicht
- Ein Bereich, in dem die Möglichkeit besteht, Augen zu bilden, heißt Augenraum.



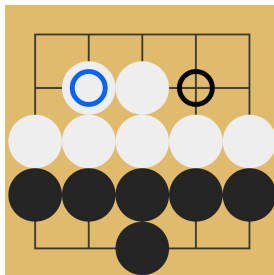
Auge, falsches Auge, lebende Gruppe und Augenraum

Seki

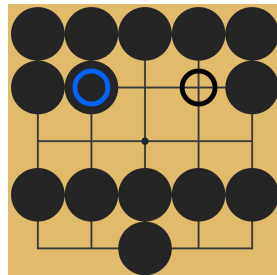
Es kann passieren, dass Gruppen ohne 2 Augen nebeneinander existieren und keiner der Spieler die anderen angreifen will, da er dadurch selbst Schaden erleiden würde. Diese Positionen sind weder lebendig noch tot, sondern werden als Seki (gemeinsames Leben) bezeichnet. Beim Zählen werden die Felder dazwischen leer gelassen und für niemanden gezählt. Alle Steine bleiben auf dem Brett und zählen normal.



Seki



Schwarz spielt zuerst



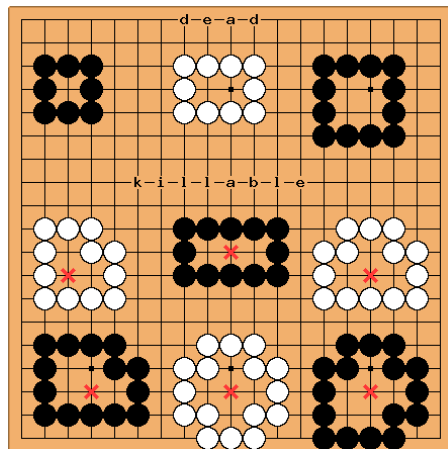
Weiß spielt zuerst

Dead Shapes

Es gibt 9 Formen, die, falls sie den einzigen Innenbereich einer Gruppe bilden, garantieren können, dass dort kein zweites Auge entstehen kann und somit die Gruppe stirbt.

Bei den meisten hängen Leben und Tod der Gruppe davon ab, wer auf den Vitalpunkt spielt.

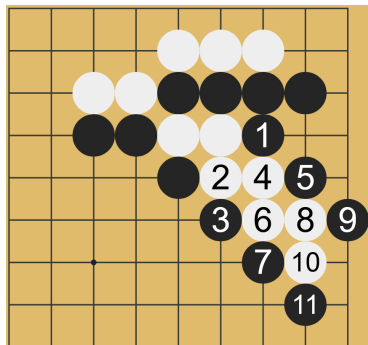
Ein Vitalpunkt ist eine entscheidende Stelle für das Leben einer Gruppe. Falls diese Stelle von der Farbe der Gruppe bespielt wird, lebt diese. Falls der Gegner dahin spielt, stirbt die Gruppe.



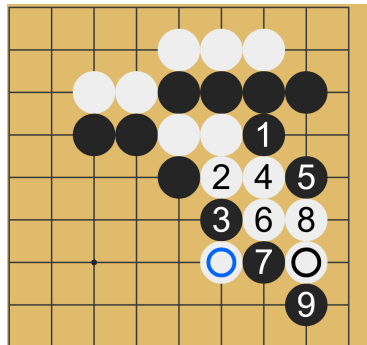
dead shapes

Leiter

Als Leiter/Treppe bezeichnet man eine Zugabfolge, in der eine Gruppe versucht, die anderen zu fangen, indem sie deren Freiheiten immer wieder auf 1 setzt (auf *Atari* setzen) und letztere versucht, davonzulaufen. Ein Leiterbrecher ist ein Stein der laufenden Farbe, der eine Freiheit mehr gibt oder einen der fangenden Steine bedroht.



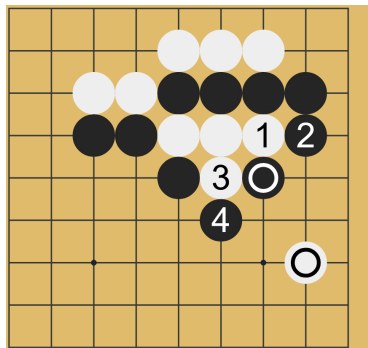
Leiter



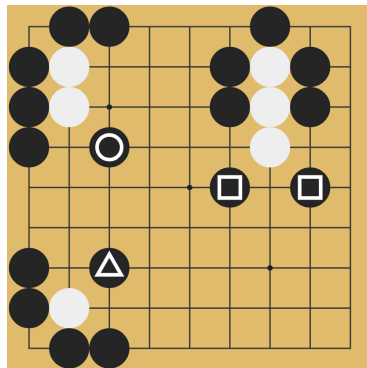
Leiter mit Leiterbrecher

Netz

Ein Netz ist das Einfangen einer Gruppe durch einen Stein. Dabei existieren noch Lücken, welche aber rechtzeitig zum Fangen geschlossen werden können. Alle fangenden Gruppen müssen dafür mehr Freiheiten haben als die gefangenen Steine.

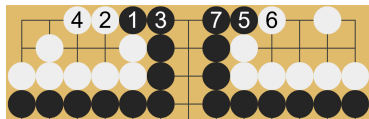


Netz statt Leiter

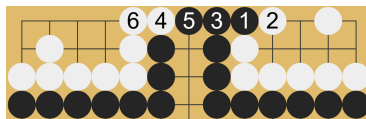


Netz Beispiele

- Als Sente (Vorhand) wird eine Abfolge von Zügen bezeichnet, bei der der Spieler, der sie anfängt, auch als Erster wieder wegspielen kann, ohne Verlust zu machen.
- Als Gote (Nachhand) wird eine Abfolge von Zügen bezeichnet, bei der der Spieler, der sie anfängt, nicht als Erster wegspielen kann, ohne Verlust zu machen.



Sente

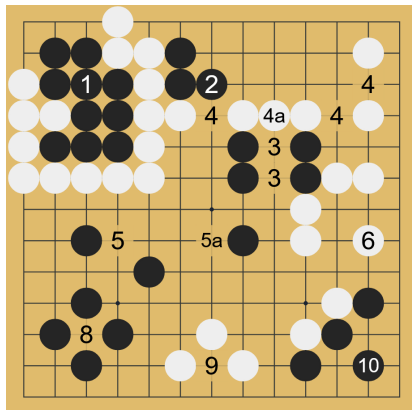


Gote

Good Shapes

Einige Formen kommen häufiger vor und sind besonders stabil, nützlich oder effektiv. Diese werden als gute Formen bezeichnet. Schlechte Formen sind z. B. 1 der *Dumpling* und 2 das *leere Dreieck*.

- 3 Bambus
- 4 One-space-jumps, verbindbar durch eine pole connection
- 5 knight's move (*Keima*) oder large knight's move
- 6 mouth shape
- 7 Netz
- 8 Ponnuki
- 9 tiger's mouth
- 10 lion's mouth



Good Shapes

- Als Joseki wird üblicherweise eine Abfolge von Zügen in einer Ecke bezeichnet, bei der beide Seiten eine recht gleichwertige Stellung erreichen.
- Josekis zu kennen, erleichtert den Spielbeginn.
- Tsumegos sind Go-Probleme zum Finden des besten Zugs, die das Spielverständnis verbessern.