

## 1 Die Geschichte

- vor 4000 Jahren in China unter dem Namen *Weiqi* ("Umzingelungsspiel") erfunden
- vermutlich von Kaiser *Yao* als Himmelskarte gedacht, Steine stellen Sterne dar
- Mittel für die Wahrsagerei taoistischer Mönche
- *Go* wurde lange Zeit als Glücksspiel praktiziert und war verpöhnt
- in der *Han-Zeit* entwickelte sich das Spiel zum Zeitvertreib der Aristokraten
- während der *Meiji-Zeit* kam das Spiel über Japan in den Westen

## 2 Philosophie

### 2.1 Religiös

- Ausgangspunkt ist ein leeres Brett, der Himmel
- Steine stellen die Schöpfung dar
- antagonistische Prozesse bilden ein stabiles Gleichgewicht

### 2.2 Spielerisch

- Strategie und Taktik sind gleichermaßen erforderlich
- Opfern: *Go* besteht aus Geben und Nehmen
- langfristiges Spiel erfordert globales Denken

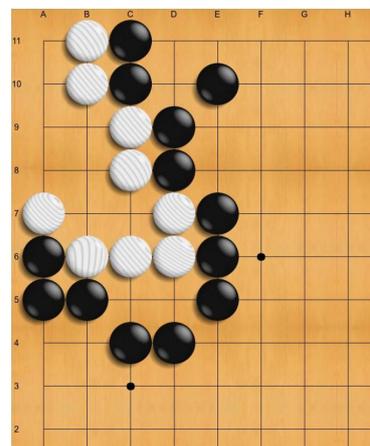
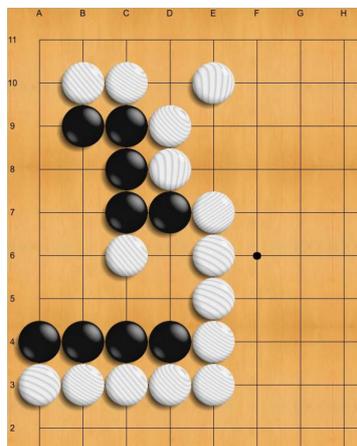
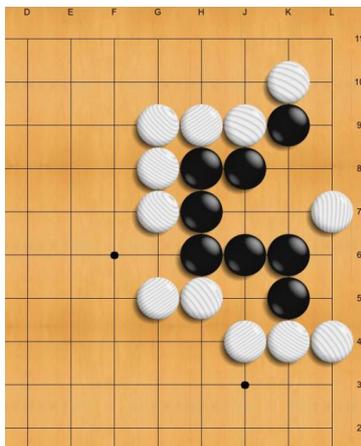
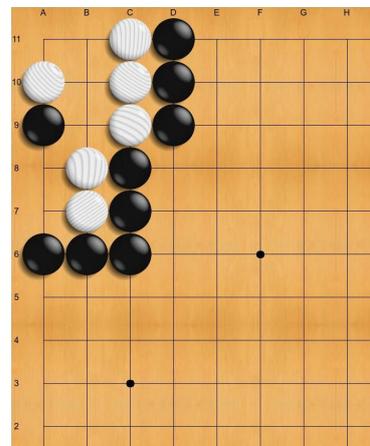
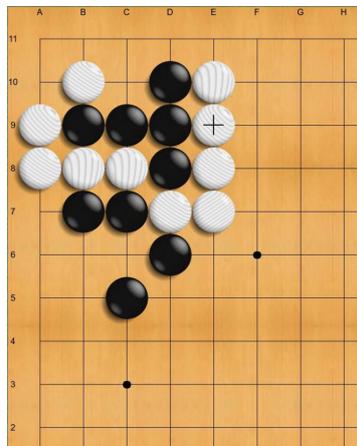
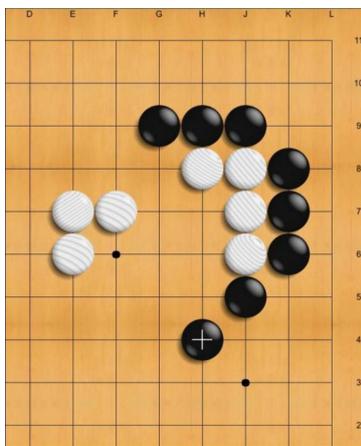
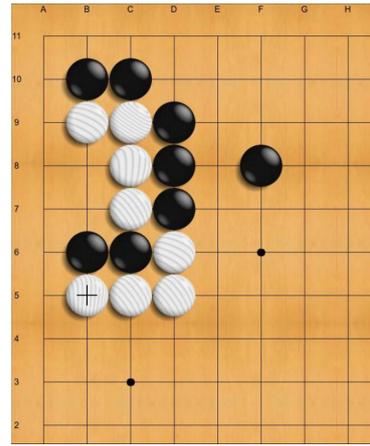
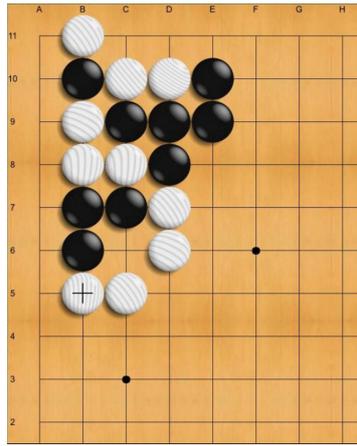
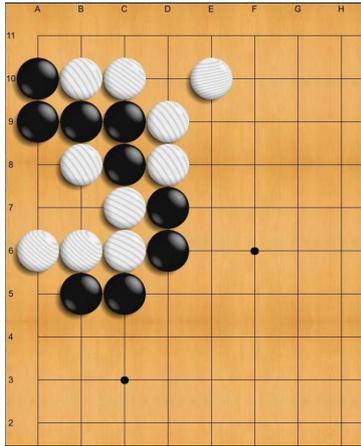
### 2.3 Wirtschaftlich

- Vergleich zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Spiel
- Ziel des Spiels ist es, den Gegner zu übertrumpfen, nicht zu vernichten

### **3 Die Grundregeln**

1. Das Spiel besteht aus einem Brett mit  $19 \times 19$  Schnittpunkten, 180 weißen und 181 schwarzen Steinen. Zwei Spieler besetzen die Punkte abwechselnd.
2. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele freie Stellen zu umzingeln.
3. Die vier an einen Stein angrenzenden Punkte nennt man Freiheiten. Werden alle Freiheiten vom Gegner besetzt, gilt der Stein als geschlagen und wird vom Brett genommen. Besitzt ein Stein nur eine Freiheit, so steht er im *atari*. Ketten von Steinen müssen als Ganzes geschlagen werden.
4. Ein Stein darf auf kein Feld ohne Freiheiten gesetzt werden, es sei denn, man schafft sich dadurch neue Freiheiten.
5. Ko-Regel: Eine exakte Stellungswiederholung muss vermieden werden.
6. Die Partie ist beendet, sobald beide Spieler nicht mehr ziehen wollen oder können. Am Ende zählt jeder umzingelte Punkt und jeder gefangene Stein als ein Punkt.

Auf <http://playgo.to/interactive/german/> kann man das Spiel interaktiv lernen.



Ein paar Aufgaben zum Üben von einfach bis schwer. Finde den besten Zug für Schwarz. Die Lösung ist bis auf Zugumstellungen eindeutig.