

碁



® Ravensburger

Go

Brettspiel für 2 Personen
Spielanleitung von Ratbod Frhr. v. Wangenheim

Spielmaterial: 1 Spielplan, 361 Spielsteine in zwei Farben

Inhaltsübersicht

Zum Erlernen des Spiels

Das Spielgerät

Die Spielfolge

- | | |
|---|---------------------------|
| 1. Erste Grundregel:
Raumeinschluß | 16. Gewinnpunkte |
| 2. Zweite Grundregel:
Schlagen von Steinen | 17. Unentschiedene Spiele |
| 3. Gewinner | 18. Spielstärke |
| 4. Ketten | 19. Vorgabe |
| 5. Kreuzschnitt | 20. Fuseki |
| 6. Stellung | 21. Joseki |
| 7. Freiheiten | 22. Seki |
| 8. Hinhaltender Widerstand | 23. Ko |
| 9. Selbstmord | 24. Ko-Drohungen |
| 10. Augen | 25. Vorhand |
| 11. Lebende Stellung | 26. Taktische Manöver |
| 12. Augenbilden | 27. Endspiele |
| 13. Unechte Augen | |
| 14. Ende | Gomoku |
| 15. Neutrale Punkte | Gobang |

Zum Erlernen des Spieles

Wir empfehlen dem Anfänger, sich zunächst einmal die Regeln Gomoku und Gobang anzusehen und diese im Familien- oder Freundeskreis zu spielen. Beide Spiele sind eine gute Vorübung für das Go-Spiel, denn das Auge gewöhnt sich an die Formation der Steine. Außerdem sind Gomoku und Gobang herrlich spannende Spiele.

Den besten Einstieg ins Go gewinnen Sie auf einem verkleinerten Plan. Zunächst reichen 9x9 Linien (Plan abdecken), später 13x13 Linien. Auf einem verkleinerten

Plan sollten Sie 10–20 Partien spielen, möglichst mit verschiedenen Partnern. Sie lernen dabei die Feinheiten des Spiels schneller kennen und bekommen einen besseren Überblick über das Spielgeschehen.

Das Spielgerät

besteht aus 181 schwarzen und 180 weißen Steinen und einem Spielplan mit zweimal 19 sich kreuzenden Linien, so daß 361 Schnittpunkte oder Gitterpunkte entstehen, auf welche die Steine gesetzt werden (siehe Abb. 23).

Die Spielfolge

Sie besteht aus dem abwechselnden Setzen eines Steines auf jeden beliebigen unbesetzten Gitterpunkt. Ein Setzen in die Felder oder ein Ziehen von Punkt zu Punkt gibt es nicht – obwohl gewohnheitsmäßig auch von „Zügen“ gesprochen wird. Der schwächere Spieler spielt stets Schwarz. Schwarz beginnt immer, und zwar entweder mit dem Setzen des ersten Steins oder mit dem Setzen der Vorgabesteine (siehe „19. Vorgabe“).

1. Erste Grundregel: Raumeinschluß

Raumeinschluß

Jeder Spieler versucht auf dem anfangs leeren Brett mit den Steinen seiner Farbe möglichst viele unbesetzte Punkte zu umzäunen. Ein solches Gebiet ist am Schluß des Spieles von Steinen fest umschlossen. Der Brettrand gilt dabei als Grenze, er braucht nicht besetzt zu werden. Jeder umschlossene, unbesetzte Gitterpunkt zählt als ein Gebietspunkt. In Abb. 1 hat Weiß ein Gebiet von 9 Punkten in der Mitte, in Abb. 2 Schwarz ein Gebiet am Rande von 8 Punkten, in Abb. 3 Schwarz ein Gebiet von 11 Punkten in der Ecke. Man sieht, wieviel mehr Steine in der Mitte als in der Ecke notwendig sind, um gleich viele Punkte einzunehmen, da der Rand nicht besetzt werden muß.

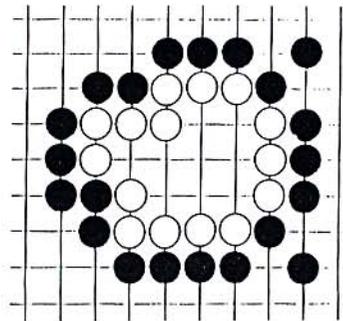


Abb. 1

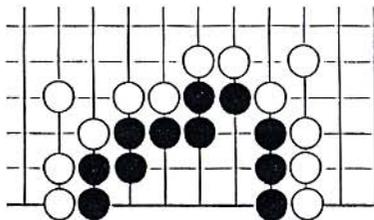


Abb. 2

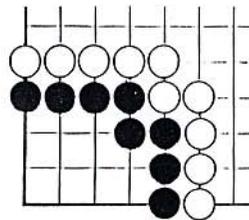


Abb. 3

2. Zweite Grundregel: Schlagen von Steinen

Fest umschlossene Steine des Gegners werden vom Brett genommen, als „Gefangene“ aufbewahrt und zählen bei der Schlußabrechnung pro Stein ebenfalls als ein Gebietspunkt. Beispiel: In Abb. 4 schlägt Schwarz einen Weißen in der Ecke; daneben steht die Stellung, die danach erreicht ist. Schwarz besitzt einen Gefangenen. In Abb. 5 nimmt Weiß zwei schwarze Steine am Rande, es kommt zu der daneben gezeigten Stellung.

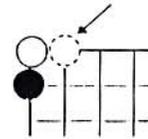


Abb. 4

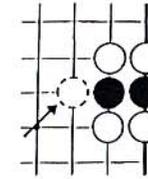
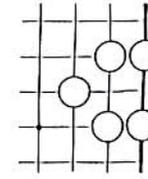


Abb. 5



In Abb. 6 schlägt Weiß sechs Steine in der Mitte des Spielfeldes. Er hat dadurch ein Gebiet von 6 Punkten und 6 Gefangene, zusammen also 12 Punkte.

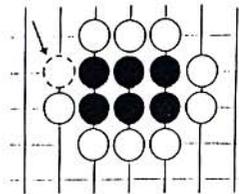


Abb. 6/1

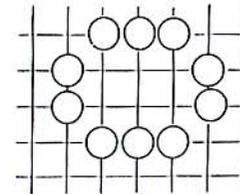


Abb. 6/2

3. Gewinner

ist der Spieler mit den meisten Punkten aus Gebiet und Gefangenen; ein Unentschieden ist sehr selten.

Die Möglichkeiten, die sich aus den einfachen Spielregeln „Setzen auf Punkte, um leere Punkte (Gebiet) oder gegnerische Steine (Gefangene) einzunehmen“ ergeben, lassen sich auf den ersten Blick kaum übersehen. Deshalb werden im folgenden noch einige Go-Begriffe erklärt, die zugleich die Spieltechnik erläutern.

4. Ketten

werden durch Steine gebildet, die waagrecht bzw. senkrecht **fest** miteinander verbunden sind. So besteht bei A in Abb. 7 eine Kette von fünf weißen Steinen und bei B bestehen zwei Ketten von je vier schwarzen Steinen. Ketten gelten als zusammenhängende Gebilde und können nur als Ganzes geschlagen werden (vergl. Regel 2, Abb. 5).

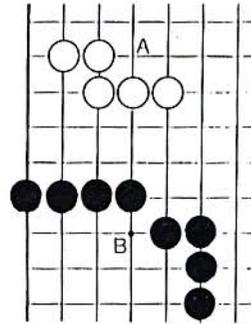


Abb. 7

5. Kreuzschnitt

Eigene Ketten, die **nicht** wie oben fest verbunden werden, können von gegnerischen Steinen/Ketten **geschnitten** werden. Bei C in Abb. 8 zeigen die beiden schraffierten Kreise, wohin der Schwarze setzen müßte, um die beiden weißen Dreierketten zu trennen, denn über die Diagonale sind Steine **nicht** fest verbunden. Die Situation D in Abb. 8 zeigt eine solche Stellung, in der sich jeweils zwei Dreierketten von einer Verbindung abschneiden. Die Schnittstelle selbst (die vier beteiligten Steine) heißt **Kreuzschnitt**. Es ist immer von Vorteil, gegnerische Ketten zu trennen und eigene zu verbinden.

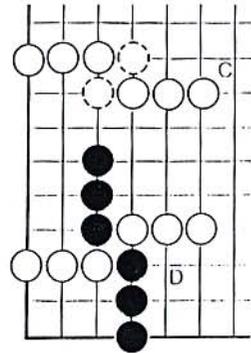


Abb. 8

6. Stellung

nennt man eine Kette oder eine Reihe mehrerer Ketten, die ein Gebiet wie z. B. in Abb. 9 umschlossen haben. Dagegen ist die in Abb. 10 gezeigte Situation nicht eindeutig entschieden. Hier hat Weiß ein Gebiet von 8 Punkten: vier leere Punkte und vier Punkte für 4 schwarze Steine als spätere Gefangene. Schwarz meint dagegen, er habe ein Gebiet von 8 Punkten unter Einrechnung von 4 weißen Gefangenen. Wer hier ein Gebiet erobern kann, wird nachstehend aufgezeigt.

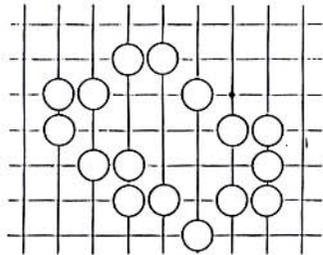


Abb. 9

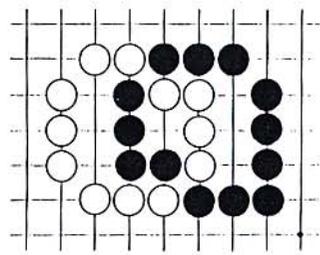


Abb. 10

7. Freiheiten

nennt man die leeren Nachbarpunkte eines Steines oder mehrerer, als Kette verbundener Steine eines Spielers. Wenn **alle** Freiheiten einer Kette von gegnerischen Steinen besetzt sind (Abb. 5 und 6), werden deren Steine nach dem Besetzen der letzten Freiheit als Gefangene vom Spielbrett genommen. Beim Kampf zweier ineinandergelagerter Stellungen erweist sich die Anzahl der Freiheiten als sehr wichtig für den Gewinn. Von den Weißen in der Stellung in Abb. 11 haben die beiden Steine oben 4 Freiheiten, die Kette an der rechten Seite 10 und die von Schwarz umgebene Kette 3 Freiheiten.

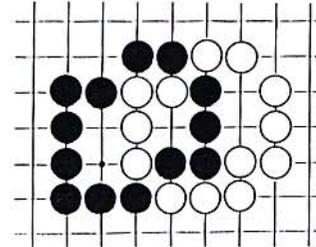


Abb. 11

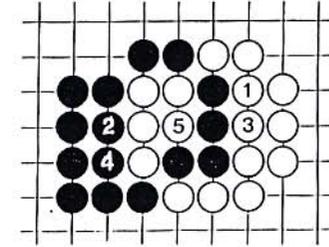


Abb. 12

Die Stellung in Abb. 11 wurde bereits in einer ähnlichen Form in Abb. 10 gezeigt. Jeder wird versuchen, die Freiheiten der in der Mitte stehenden Steine zu besetzen, um diese dann töten zu können. Hier haben die beiden innenstehenden Ketten je drei Freiheiten. Bei der in Abb. 12 gezeigten Folgesituation war Weiß am Zug. Er kann nun nach dem Setzen von Stein 5 die Schwarzen herausnehmen.

Bei der in Abb. 13 gezeigten Situation war Schwarz am Zug und gewinnt. In der Regel gewinnt derjenige mit der höheren Anzahl Freiheiten den Kampf zweier ineinandergreifender Stellungen. Bei gleicher Anzahl gewinnt der Spieler, der am Zuge ist.

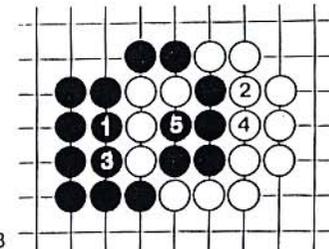


Abb. 13

8. Hinhaltender Widerstand

nennt man Situationen, bei denen die Freiheiten des Gegners nicht sofort zugesetzt werden können. Würde Schwarz in der Stellung der Abb. 14 A setzen, um die drei Weißen am linken Rand zu töten, so könnte Weiß diesen Stein mit B sofort schlagen. Die richtige Zugfolge für Schwarz ist: C, Weiß D oder darüber, Schwarz A, worauf er die drei Weißen nimmt. Am unteren

Rand der Stellung haben die vier Weißen zwei solche nicht direkt zusetzbare Freiheiten. Dadurch hat Weiß praktisch eine Freiheit mehr und damit genausoviel wie die drei Schwarzen darüber.

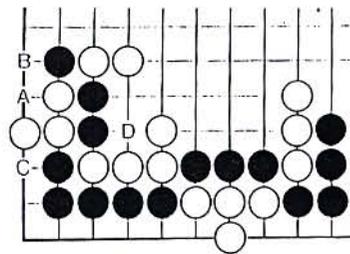


Abb. 14

9. Selbstmord

ist das Setzen eines Steines auf einen Platz, an dem er keine Freiheit hat. Hier gilt die erste Ausnahme von den Grundregeln: ein solcher Zug ist verboten.

Setzt Schwarz in Abb. 15 auf A, so haben alle weißen Steine noch die Freiheit B, und keine der zwei Ketten kann herausgenommen werden. Setzt Schwarz auf B, so bleibt A als letzte Freiheit für die weißen Steine. Nach einem solchen regelwidrigen Zug würde Weiß den schwarzen Stein, der ja keine Freiheit hat, von A oder B herausnehmen und dann seinen Zug vornehmen. Könnte jedoch Schwarz eine der Ketten töten, dann bekäme sein Stein die notwendigen Freiheiten durch das Herausnehmen der Gefangenen, wie wir es in Abb. 12 und 13 gesehen haben.

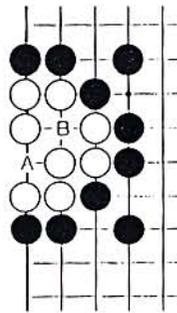


Abb. 15

10. Augen

nennt man einen oder mehrere zusammenhängende unbesetzte Punkte, die von einer Kette oder mehreren Ketten umschlossen sind. Zwei voneinander getrennte Augen oder ein Gebiet, in dem leicht zwei Augen gebildet werden können, sind die Grundlage einer sogenannten **lebenden** Stellung. Die Stellung A in Abb. 16 hat zwei Augen mit einmal zwei und einmal drei Punkten. Die weiße Stellung bei B besitzt drei Augen mit zusammen 9 Punkten. Dazwischen liegen neutrale Punkte (siehe Seite 8).

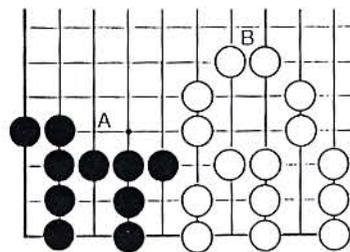


Abb. 16

11. Lebende Stellung

nennt man eine Gruppe von Steinen, die vom Gegner nicht mehr getötet werden kann. Da abwechselnd gesetzt wird, lebt eine Stellung, wenn die Gruppe von Steinen mindestens zwei Augen besitzt. Abb. 15 zeigt eine der kleinstmöglichen lebenden Stellungen. Auch die Stellungen A und B in Abb. 16 haben zwei oder mehr Augen und leben deshalb.

12. Augenbilden

oder zu verhindern, daß der Partner in einer Stellung zwei oder mehr Augen bilden kann, ist eines der vielen taktischen Manöver. Durch geschicktes Hineinsetzen in die Stellung des Gegners gibt es je nach Art der Stellung verschiedene Möglichkeiten, Vorteile zu erzielen.

Bei der Stellung in Abb. 17 muß der Weiße sofort die drei Punkte in zwei Augen teilen, sonst wird die Stellung durch Hineinsetzen ausgehöhlt, wie es Abb. 18 in vier Schritten zeigt, bis nach dem Satz 6 Schwarz alle Weißen durch das Setzen auf A nehmen kann. Wenn den Schwarzen keine Gefahr droht, bleibt die Stellung nach Schwarz 1 so stehen. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann Schwarz die Stellung endgültig nimmt.

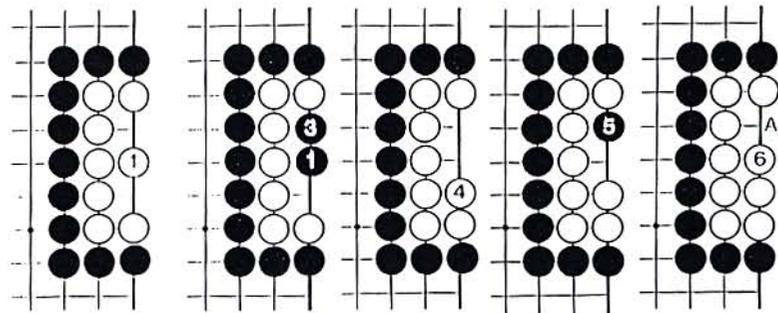


Abb. 17

Abb. 18 (2 wird von Weiß anderswo gesetzt)

In Abb. 19 kann Schwarz dagegen immer in seinem Gebiet zwei Augen bilden.

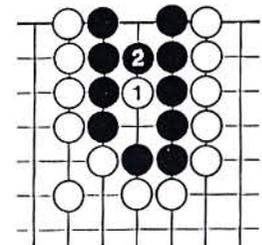


Abb. 19

13. Unechte Augen

sind solche Punkte einer Stellung, die im Endspiel noch zugesetzt werden müssen, um größere Verluste zu vermeiden. Durch geeignetes Hineinsetzen ist es dem Angreifer oft möglich, Augen unecht zu machen oder den Raum für Augen zu verkleinern.

In der Stellung in Abb. 20 muß Weiß das obere Auge A noch zusetzen. Er muß deshalb aus den drei Punkten rechts darunter zwei Augen machen. Das untere Auge hat Schwarz durch 1 bereits unecht gemacht. Bei der Stellung in Abb. 21 dagegen kann das Auge nicht mehr „zgedrückt“ werden, weil rechts und links ein echtes Auge besteht.

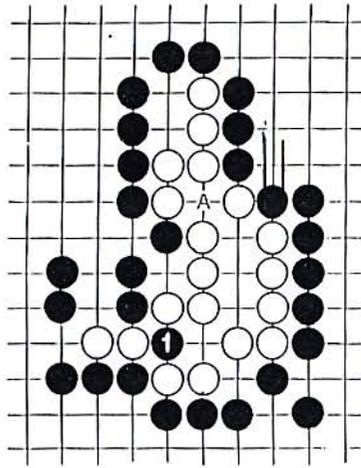


Abb. 20

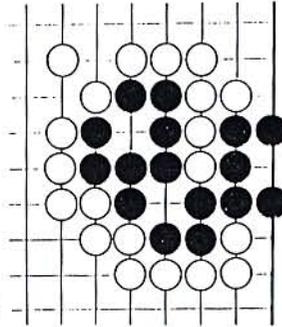


Abb. 21

14. Ende

sagt ein Spieler zum anderen, wenn er keine Setzmöglichkeit mehr sieht, die ihm einen Punktgewinn bringt. Beiden Spielern bleibe nur noch die Möglichkeit, einen Stein in das eigene Gebiet zu setzen und damit sich selbst einen Punkt zuzusetzen, oder dem anderen einen Gefangenen in dessen Gebiet zu stellen.

15. Neutrale Punkte

sind solche, die zwischen zwei Stellungen liegen und keiner Partei mehr einen Punktgewinn bringen, weil sie von keiner Partei mehr umschlossen werden können. Sie werden zum Schluß der Partie, vor der Abrechnung, abwechselnd zugesetzt. Wenn die mit x bezeichneten Punkte in Abb. 22 gesetzt sind, ist das Spiel zu Ende.

16. Gewinnpunkte

ermittelt man durch Auszählen der Feldpunkte und der Gefangenen. Wenn man annimmt, daß Weiß 12 und Schwarz 4 Gefangene hat, gewinnt Schwarz in Abb. 22 mit 8 Punkten. Abb. 22a und 22b zeigen das Zustandekommen dieser Punktsumme.

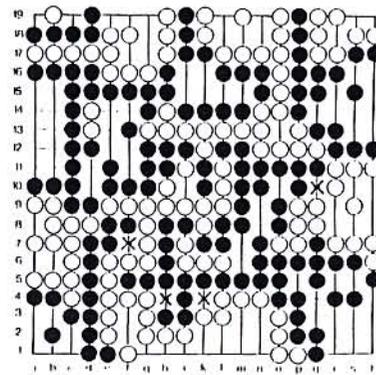


Abb. 22

Die Gefangenen werden vom Brett entfernt. Die dadurch freiwerdenden Feldpunkte zählen ebenfalls!

Weiß

Gebiet	Gefangene	Feldpunkte	
1	5	13	= 18
2	—	5	= 5
3	—	3	= 3
4	—	1	= 1
5	2	3	= 5
6	—	3	= 3
7	—	15	= 15
8	—	7	= 7
Gefangene laut Text:		12	
		69	

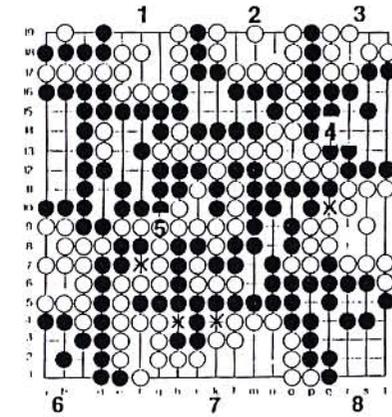


Abb. 22 a

Schwarz

Gebiet	Gefangene	Feldpunkte	
1	—	10	= 10
2	2	10	= 12
3	—	6	= 6
4	—	10	= 10
5	—	7	= 7
6	4	9	= 13
7	—	15	= 15
Gefangene laut Text:		4	
		77	

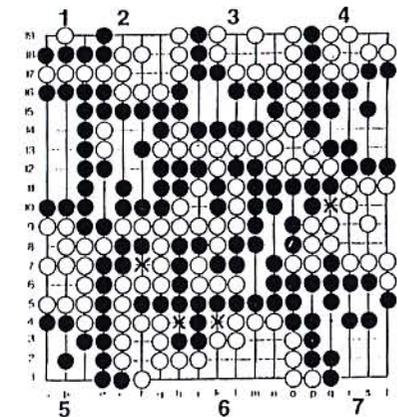


Abb. 22 b

17. Unentschiedene Spiele

gibt es sehr selten und sie können sogar durch eine Zusatzregel (Komi 5,5 Punkte) ganz ausgeschlossen werden.

18. Spielstärke

Die Stärke des einzelnen Go-Spielers wird in Klassen eingestuft. Die Klasse 60 kann jeder ohne weiteres erreichen, wenn er etwa 10 Partien auf einem Übungsbrett 11 x 11 und dann noch weitere 10 Partien auf dem Normalbrett 19 x 19 gespielt hat. Danach weiß man, wie auf die Schnittpunkte gesetzt wird, um Gebietspunkte

oder Gefangene zu erhalten. Allmählich entwickelt man einen Blick dafür, was eine Stellung ist, wie viele Augen sie hat, ob man noch etwas tun muß, damit sie nicht getötet wird. Man erfaßt, welche Ketten und Reihen zu einer Stellung gehören, wie viele Freiheiten eine Kette hat. Die bittere Erfahrung, wenn einem Steine vom Gegner getötet werden, ist der beste Lehrmeister. In der Klasse 20–30 gehört man schon zu den stärkeren Spielern. Der beste deutsche Spieler steht in der Spielstärke 10. Die japanischen Berufs-Großmeister haben die Spielstärke 5. Der Klassenunterschied wird durch Vorgabesteine ausgeglichen, wobei zwei Klassen in der Regel einen Vorgabestein ausmachen. Diese Steine werden als erster Satz des Schwarzen auf bestimmte Punkte des Brettes gesetzt.

19. Vorgabe

von Steinen dient dazu, den Stärkenunterschied zwischen zwei Gegnern auszugleichen. Damit ist jede Partie für beide Spieler immer eine Kampfpartie mit gleichen Chancen. Auf dem Spielbrett sind die Vorgabepunkte bereits etwas stärker ausgezeichnet. Es sind die 4/4 Punkte d 4, d 16, q 4 und q 16, dann die 4/10 Punkte d 10, k 4, k 16, q 10 und schließlich der Mittelpunkt k 10. Die Koordinaten-Bezeichnung läuft vom Eckpunkt a 1 links unten nach rechts bis t 1 und nach oben bis a 19; t 19 ist der rechte obere Eckpunkt. Eine Vorgabe von einem Punkt gibt es nicht. Dieser Unterschied in der Spielstärke wird dadurch ausgeglichen, daß Schwarz den ersten Stein setzt. Er kann auf jeden beliebigen Platz setzen. Zwei Vorgabesteine besetzen d 4 und q 16, drei Vorgabesteine noch d 16 dazu. Der fünfte Vorgabestein steht dann auf k 10. Sechs Vorgabesteine stehen auf den d- und q-Linien 4, 10, 16, der neunte auf k 10. Neun Vorgabesteine sind das maximal Übliche; eher gibt Weiß vor dem Spielbeginn eine Anzahl von Gefangenen.

20. Fuseki

nennt man die Eröffnungszüge einer Partie. Schwarz beginnt mit dem Setzen des ersten Steins, bzw. der Vorgabesteine. Danach versucht jeder Spieler, Punkte zu besetzen, die einen möglichst großen Einfluß auf Raum und damit das Spielgeschehen haben. Das Fuseki ist ein Stadium des Spiels, in dem bei schwächeren Spielern vornehmlich mit Intuition gesetzt wird. Fuseki bedeutet wörtlich Aufstellung der Steine und ist meist nach den ersten 30–40 Zügen beendet. Das Setzen fängt meistens in den Ecken an, denn dort kann man mit seinen Steinen den größten Einfluß erreichen.

Hierbei wird vor allem die dritte und vierte Linie vom Rande bevorzugt. Die erste Linie umschließt überhaupt kein Gebiet, die zweite nur einen flachen Raum. Auf der fünften und sechsten Linie hat man zwar mehr Einfluß zur Mitte, jedoch kann das Gebiet zum Rand noch vom Gegner eingenommen werden. Abb. 23 zeigt den typischen Verlauf eines Fuseki.

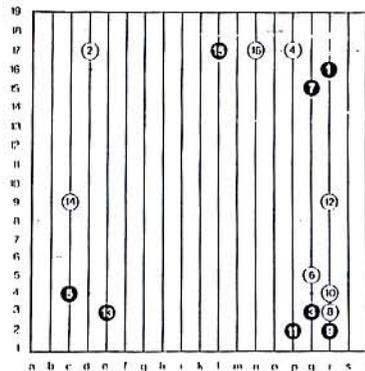


Abb. 23

21. Joseki

werden Eröffnungsvarianten in der Ecke genannt. Sie sind ein Teil des Fuseki, das die ersten Züge des gesamten Spieles umfaßt. Die Joseki beginnen der Häufigkeit und Wichtigkeit nach mit d 4, d 3, e 3, e 4, d 5, f 4. Man sieht, daß sich alle Punkte um den Platz d 4 gruppieren, der zugleich der Platz des Vorgabesteins ist. Dies gilt auch für die anderen Ecken.

Durch die Beherrschung der ersten Züge einiger Joseki erlangt der Anfänger bereits einen erheblichen Zuwachs an Spielstärke. Man bekommt zugleich ein Gefühl für wichtige Punkte und günstige Positionen. Alle Möglichkeiten von Joseki-Varianten ergäben eine fast unübersehbare Zahl, da es bereits nach den ersten Sätzen sehr entscheidend ist, welche Steine schon in den benachbarten Ecken stehen. Die Stellung in Abb. 24 zeigt das wohl bekannteste Joseki, das Joseki mit dem Anlegen.

- 1 Vorgabestein oder Einfluß auf die Ecke
- 2 Angriff auf die Ecke
- 3 Schwarz legt an, wie man die direkte Berührung – vor allem zu Anfang des Spieles – nennt; es zwingt Weiß zum Handeln.
- 4 Weiß schirmt zur Mitte ab und droht die Schwarzen zu trennen
- 5 Schwarz sichert nach der linken Seite
- 6 Weiß stößt in den Eckraum vor
- 7 Schwarz sperrt dagegen ab
- 8 Weiß sichert die Stellung und macht dabei Gebiet
- 9 Schwarz breitet sich nach der anderen Seite aus

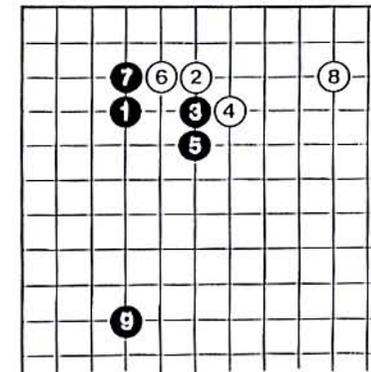


Abb. 24

In Abb. 25 breitet sich Schwarz zunächst an der Seite mit 1 und 3 aus, erhält dort ein sicheres Gebiet, muß aber dafür von dem Eckraum an Weiß abgeben. Der Stein 6 ist ein Opferstein.

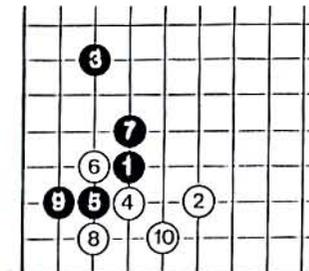


Abb. 25

Abb. 26 zeigt ein typisches Joseki ohne Vorgabe. Bis zu diesem Zeitpunkt ist der Einfluß noch völlig ausgeglichen, keine Partei hat einen Vorteil erlangt. Bei der Stellung in Abb. 27 trachtet Schwarz bei der Eröffnung zunächst vor allem Einfluß auf die Mitte zu bekommen. Der Sprung 7 hat eine ganz andere Bedeutung als der gleiche in der vorigen Stellung, weil die gegnerischen Steine ganz anders stehen.

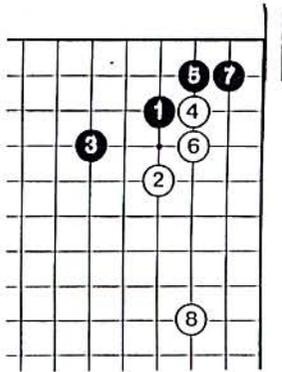


Abb. 26

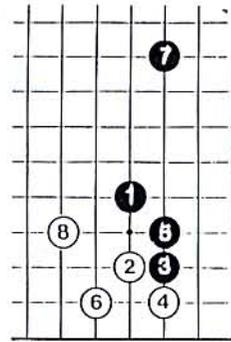


Abb. 27

22. Seki

ist eine Stellung in der der Anziehende einen Verlust erleidet. Daher wird kein Spieler an dieser Stelle setzen.

In Abb. 28 wird ein solches Seki gezeigt. Weder Weiß noch Schwarz kann auf einen der beiden Mittelpunkte setzen, weil der andere ihn dann schlagen könnte. Die zwei Punkte zählen weder für Weiß noch für Schwarz. Voraussetzung für ein Seki ist, daß die umschließenden Steine zu einer lebenden Stellung gehören, sonst werden im Laufe der Partie einige Steine der Umzingelung geschlagen; damit wäre das Seki unecht. In Abb. 29 wird in der Ecke ein unechtes Seki gezeigt. A und B sind im Augenblick die nicht setzbaren Punkte eines Seki; hier kann keiner ohne Schaden setzen. Doch kann der Weiße die Schwarzen am rechten Rand (zwei Freiheiten) schneller töten als der Schwarze die Weißen am unteren Rande links.

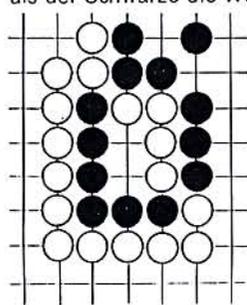


Abb. 28

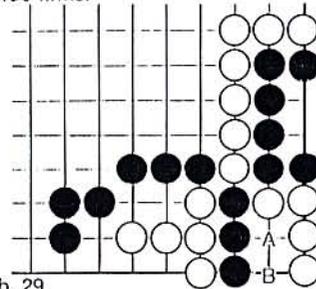


Abb. 29

23. Ko

ist eine Stellung, für die die zweite logische Ausnahmeregel besteht. Ein Stein, der soeben einen anderen Stein geschlagen hat, darf von diesem nicht sofort wieder geschlagen werden. Es muß mindestens ein Zug an einer anderen Stelle des Brettes gesetzt werden. In Abb. 30 ist ein reines Ko gezeigt. Weiß hat geschlagen, Schwarz darf dann nicht sofort zurückschlagen.

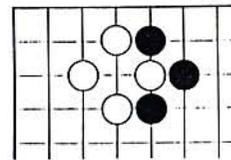


Abb. 30

Bei der Stellung in Abb. 31 sollen zwei Wände, wie man solche geraden Ketten nennt, ein Gebiet auf einer Seite abgrenzen. Hier könnte nun der Schwarze den Weißen 1 schlagen. Die Situation sähe dann wie die Stellung rechts daneben aus. Danach könnte sofort der Weiße den Schwarzen 4 schlagen. Dies würde sich endlos fortsetzen und ist darum durch die Ko-Regel verboten. Das bedeutet, daß nach dem Satz 1 des Weißen Schwarz erst an einer anderen Stelle des Brettes einen Stein setzen muß.

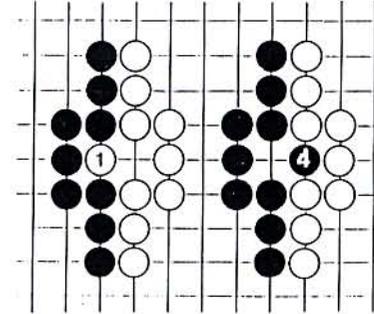


Abb. 31

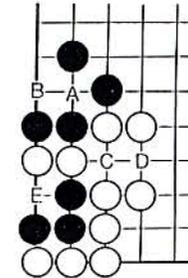


Abb. 32

24. Ko-Drohungen

geben dem Ko-Spiel geistreiche und aufregende Wendungen. Weiß hat, nachdem die Situation in Abb. 31 rechts eingetreten ist, die Möglichkeit, einen Angriff zu drohen. Für Weiß wäre eine solche Drohung zum Beispiel der Satz A in Abb. 32, da er damit droht, die zwei schwarzen Steine zu nehmen. Darum wird Schwarz den Weißen mit einem Satz auf B schlagen. Danach kann Weiß das Ko nehmen, es entsteht wieder die Situation in Abb. 31 links. Für Schwarz wäre dann der Satz C in Abb. 32 eine gute Drohung, die zwei Weißen zu töten und damit die eingeschlossenen drei Schwarzen zu retten. Weiß wird das durch Nehmen des C mit D beantworten. Bei der Stellung der Abb. 31 werden beide Spieler jede Drohung sofort beantworten, da der Gewinn, das Ko schließlich zuzusetzen, nur den einen Punkt, den zuletzt geschlagenen Stein, beträgt.

Bei der Stellung in Abb. 33 dagegen geht es mit dem Ko um Leben und Tod der weißen Stellung. In Teil 1 ist das noch offene Ko an der weißen Stellung gezeigt. Teil 2 zeigt die Situation, wenn Schwarz dazu kommt, das Ko zu nehmen, Teil 3, wenn Weiß das Ko schließen kann; Weiß lebt. Schwarz würde die Mittelstellung mit A schließen, oder durch Schlagen mit B. Damit ist die weiße Stellung tot. Weiß kann dafür seine letzte Drohung wahr machen.

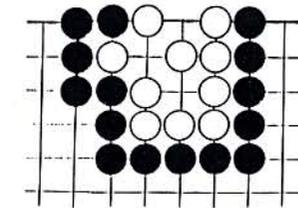


Abb. 33/1

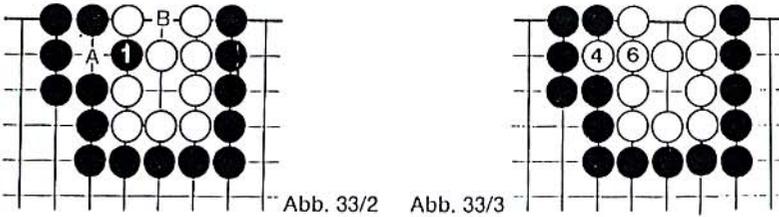


Abb. 33/2 Abb. 33/3

Ist eine Ko-Situation entstanden, was oft von einer Partei mit Willen herbeigeführt wird, dann prüft jeder, wieviele Drohungen er auf dem Brett hat. Sobald der eine Spieler das Ko schließt, kann der andere seine Drohung durch einen zweiten Satz in die Tat umsetzen.

25. Vorhand

nennt man einen Satz, der vom Gegner eine sofortige Antwort fordert. Ein Angriff, bei dem man selbst abschließend noch decken muß, ist Nachhand und gibt damit dem Gegner die Vorhand.

26. Taktische Manöver

sind oft eine Kombination von Augenzerstören und Freiheiten zusetzen, Opfersteinen und Drohungen. Bei der Stellung in Abb. 34 kann Schwarz einige Weiße erobern. Schwarz setzt A, Weiß B und Schwarz nimmt vier Weiße. Würde Weiß auf Schwarz A mit D decken, erobert Schwarz noch mehr weiße Steine durch den Satz C.

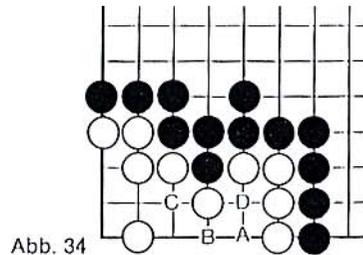


Abb. 34

Mausefalle oder Snap-back ist eine Situation, in der das Schlagen dem Gegner nichts nützt, weil der Angreifer sofort zurückschlagen kann. Wenn in Abb. 35 Schwarz den einen Weißen schlägt, kann Weiß mit wiederum 1 die drei Schwarzen töten. Schwarz wird sich dieses jedoch als Ko-Drohung aufheben.

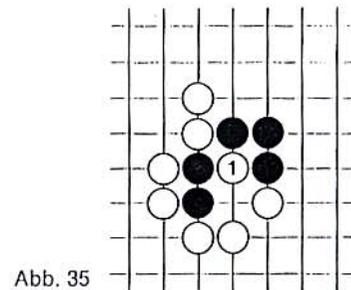


Abb. 35

Treppe nennt man eine typische Stellung in der ein fast umschlossener Stein zu entkommen sucht. Diese in Abb. 36 gezeigte Formation entsteht oft nach einem Schnitt, d. h. dem Trennen von zwei Reihen.

Man sieht, wie der Verfolger den fliehenden Steinen jeweils nur eine Freiheit läßt. Der Endpunkt der Treppe entscheidet, ob die Verfolgung erfolgreich ist. Läuft die Treppe auf den leeren Rand, so können die fliehenden Steine gelötet werden. Steht jedoch ein Stein in der Fluchtlinie D oder C, so gewinnt in der Regel der Besitzer dieses Steines.

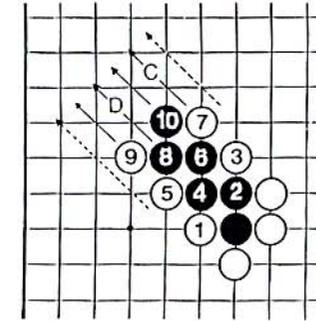


Abb. 36

27. Endspiele

Man muß bei der Reihenfolge der letzten Züge genau bedenken, wieviel jeder Zug an Punkten bringt und ob er Vorhand oder Nachhand ist. In Abb. 37 und 38 sind einige typische Endspiele am Rand gezeigt. Rechts in Abb. 37 muß Schwarz zum Schluß noch mit 4 oder C decken, sonst setzt Weiß C und kann spätestens am linken Rand die Schwarzen herausnehmen. Bei Abb. 38 links dagegen braucht

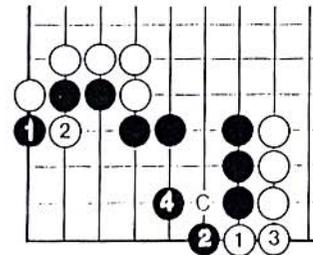


Abb. 37

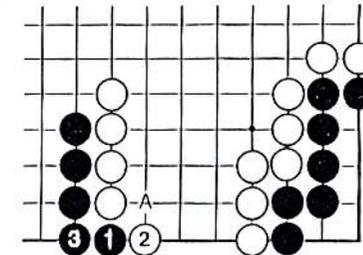


Abb. 38

Weiß nicht zu decken, denn würde der Schwarze den Weißen 2 mit A am Rande entlangtreiben, könnte dieser seine Steine schließlich an den sechs Weißen anhängen. Links in Abb. 37 dagegen darf der Schwarze überhaupt nicht direkt dagegen setzen, denn Weiß hat die Drohung 2.