

Go (9x9) Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Go (9x9) Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielidee.....	2
Ziehen und Freiheiten.....	3
Schlagen.....	4
Selbstmord-Verbot.....	5
Augen und Leben.....	6
Falsche Augen.....	7
Ko-Regel.....	8
Passen und Spielende.....	9
Abrechnung.....	10
Tote Steine.....	11
Umschlossene Gebiete.....	11
Seki.....	12
Ein paar Tipps zu Taktik und Strategie.....	13

Go (9x9) Spielregeln

Einleitung und Spielidee

Go ist ein klassisches Brettspiel aus Fernost. Es geht darum, durch Umzingeln mit seinen Steinen auf dem Brett mehr **Gebiete in Besitz** zu nehmen als das zur gleichen Zeit dem Gegner gelingt. Im Gegensatz zur Vielfalt an Figuren und Zügen beim Schach, gibt es beim Go nur zwei Sorten Figuren (**schwarze und weiße Steine**) und nur einen Typ Zug (das **Einsetzen**), alles weitere ergibt sich erst auf dem Spielplan.

Go wird normalerweise auf einem 19x19-Brett gespielt. Für Trainingszwecke und Blitzpartien sind aber kleinere Bretter (9x9, 11x11, 13x13, 15x15) üblich. Auf Brettspielnetz.de kannst du neben dem klassischen 19x19-Go auch 9x9-Go spielen, was im Vergleich zu dem sehr strategischen 19x19 Go taktischer und vor allem aber schneller ist!

Ziehen und Freiheiten

Ein **Zug** besteht darin, einen Stein der eigenen Farbe auf einen leeren **Schnittpunkt zweier Linien** zu setzen. Zwei direkt benachbarte Steine einer Farbe nennt man verbunden. Verbindungen können auch länger sein, man spricht daher von **Ketten**. Über eine Linie benachbarte **leere** Felder nennt man Freiheiten. Verbundene Ketten teilen sich ihre Freiheiten.

Der weiße Stein rechts hat 4 Freiheiten.

Die schwarze Kette rechts hat 6 Freiheiten.

Schlagen

Steine und Ketten des Gegeners können geschlagen werden, indem alle ihre Freiheiten besetzt werden. Geschlagene Steine und Ketten werden als Teil des Zuges vom Spielbrett entfernt. Der japanische Ausdruck für einen Stein/eine Kette mit nur einer Freiheit lautet **Atari**.

In der Abbildung rechts kann Weiß am Zug die schwarze 2-er Kette schlagen.

Selbstmord-Verbot

Es ist verboten, einen Stein so zu ziehen, dass eine eigene Kette ohne Freiheit entsteht! Es ist aber manchmal möglich auf ein Feld ohne Freiheiten zu ziehen, wenn direkt durch den Zug gegnerische Steine geschlagen werden und somit Freiheiten entstehen!

Im Bild darf Schwarz nicht auf den blauen Schnittpunkt ziehen, da seine Steine sonst keine Freiheiten mehr haben. Weiß darf hingegen auf diesen Punkt ziehen - sein Zug schlägt dann alle gegnerischen Steine.

Augen und Leben

Augen sind Gebiete, die durch eigene Ketten so umschlossen sind, dass der Gegner nicht mehr hineinziehen kann. Durch die Selbstmordregel ist ein Auge nur mehr schlagbar, wenn die zugehörige Kette komplett umzingelt wird.

*Die Abbildung **oben** bei "Selbstmord-Verbot" zeigt ein schwarzes Auge. Dieses Auges ist aber von Weiß **komplett umzingelt**, so daß Weiß die schwarzen Steine schlagen kann.*

Schwarz hat 1 Auge.

*Das schwarze Auge **rechts** kann hingegen ohne weitere zeitraubende Vorbereitungen von Weiß nicht geschlagen werden.*

Ein Sprichwort sagt: **Unter den Blinden ist der Einäugige König!**

Es geht aber noch besser:

Hat man eine Kombination von **2 oder mehr Augen**, so sind die zugehörigen Ketten nicht mehr schlagbar: Der Gegner müßte ja zwei Felder/Freiheiten gleichzeitig besetzen. Solche Konstellationen nennt man **lebendig**. Sie sind wichtig, denn alle Steine, die mit lebendigen Gruppen verbunden sind, sind ihrerseits lebendig, können also nicht mehr geschlagen werden!

Schwarz hat zwei Augen und lebt.

Augen und Leben sind zentrale Konzepte des Go-Spiels. Sie sind zwar keine Regel, aber eine grundlegende Folge der Regeln. In der Praxis werden allerdings Augen oft nicht gebaut, da der fortgeschrittene Spieler erkennt, ob eine bestimmte Konstellation in 2 oder mehr Augen verwandelt werden kann.

Falsche Augen

Manchmal gibt es Stellungen, die wie ein Auge aussehen, aber nicht wirklich welche sind, weil Steine aus ihnen herausgeschlagen werden können.

Der rote Punkt rechts ist kein echtes Auge, der rechte Stein kann von Weiß geschlagen werden. Daher hat Schwarz links unten nur 1 Auge und seine Gruppe lebt nicht, alle Steine sind tot!

Ko-Regel

Die Ko-Regel vermeidet endlose Zugwiederholungen. Wenn ein Spieler mit seinem Zug genau einen gegnerischen Stein schlägt, darf der andere Spieler diesen Stein nicht sofort im nächsten Zug zurückschlagen, auch wenn das nach den bisherigen Regeln möglich ist. Brettspielnetz.de erzwingt diese Regel.

Im Bild eine Ko-Stellung: Angenommen, der schwarze Stein wird geschlagen, dann darf der weiße Stein nicht sofort wieder geschlagen werden. Allerdings kann Schwarz irgendwo anders auf dem Brett ziehen und droht dann, Weiß zurückzuschlagen, wenn Weiß seinen einen Stein nicht verbindet.

Passen und Spielende

Ein Spieler, der nicht ziehen will, darf jederzeit anstelle eines Zuges passen! Taktisch/strategisch ist das normalerweise nur gegen Spielende sinnvoll.

Wollen beide Spieler nicht mehr ziehen und **passen direkt hintereinander**, so endet das Spiel. Es beginnt die Abrechnung. Achtung: Es gibt (seltene) Go-Stellungen, die sich nicht auszählen lassen!

Abrechnung

Die Endabrechnung eines Spielers besteht aus 4 Teilen:

- Anzahl der umschlossenen Gebietsfelder (siehe unten).
- Anzahl der geschlagenen Steine des Gegners.
- Anzahl der gefangenen Steine (siehe unten).
- "Komi" für Weiß: 6,5 Punkte dafür das Schwarz den ersten Zug hatte.

Alle Anzahlen werden einfach addiert. Der Spieler mit mehr Punkten gewinnt. Durch den halben Komi-Punkt kann es nicht zu Unentschieden kommen.

Ein paar Dinge zur Endabrechnung müssen aber noch geklärt werden:

Tote Steine

Steine, die komplett von lebendigen gegnerischen Gruppen umzingelt sind und nicht mit **eigenen lebendigen Gruppen** verbunden werden können und keine 2 Augen bilden können, sind tot. Tote Steine werden am Spielende vom Plan entfernt, wie geschlagene Steine.

Grundsätzlich werden tote Gruppen auf Brettspielnetz.de automatisch erkannt. Die Gesamtheit der möglichen toten Gruppen ist allerdings so hoch, dass die Erkennung in seltenen Fällen versagen kann. Dann ist es den Spielern möglich, die automatische Erkennung von Hand zu korrigieren. Die Ausnahmefälle sind aber so selten, dass der Anfänger besser mit der automatischen Erkennung arbeitet.

<i>Der rote markierte Stein ist tot, da die umschließende schwarze Gruppe auf 2 Augen ausgebaut werden kann.</i>	<i>Die markierten weißen Steine sind tot, denn der schwarze Stein unten in der Mitte nimmt ihnen die Möglichkeit, noch auf 2 Augen zu kommen.</i>
--	---

Umschlossene Gebiete

Nach dem Entfernen toter Steine werden die Gebietspunkte gezählt. Ein Gebiet wird für dich gezählt, wenn es nur an Steine deiner Farbe grenzt. Es werden nur leere Felder gezählt. Felder, die mit eigenen Steinen besetzt sind, geben keine Punkte. Darum **zieht man nie Steine in eigene Gebiete**, im Endspiel heißt das vor allem, nicht zu spät zu passen!

Im Bild hat Weiß 7 Gebietspunkte.

Seki

Seki ist eine (in der Praxis) seltene Situation, in der zwei Gruppen nicht leben, aber kein Spieler angreifen kann, um seine Steine zu retten! Solche Gruppen verbleiben in der Endabrechnung als neutrales Gebiet.

In der Abbildung teilen sich die weiße und die schwarze Gruppe zwei Freiheiten. Wer immer den Angriff beginnt, setzt seine eigenen Steine auf Atari (1 Freiheit) und verliert. Daher verbleibt eine neutrale Zone, die Ketten beider Spieler bleiben stehen. Man sagt, sie "leben in Seki".

Ein paar Tipps zu Taktik und Strategie

Go ist ein Spiel, über das viele Bücher geschrieben wurden und zu dem es viele Websites gibt. Die muss man aber nicht alle lesen, um das Spiel zu erlernen und man darf sich auch nicht abschrecken lassen. Als kleiner Einstieg in die Tiefen des Spieles, die man am besten selber ausprobiert, ein paar wenige Tipps:

- Ketten? Ketten sind wichtig, aber umschliessen nicht viel Raum, man versucht eher lose Steine zu setzen und bei Bedarf, wenn der Gegner angreift, zu verbinden.
- Augen und Leben? Augen zu bauen kostet leider auch viel Zeit, daher spielt man eher so, dass man Augen vorbereitet, als dass man sie wirklich frühzeitig vollendet.
- Augen und Leben II? Oft entstehen viel größere Figuren, die zwar keine Augen im Sinne der Definition enthalten, von denen aber klar ist, dass ihr Besitzer sie, selbst unter störenden Angriffen des Gegners, in 2 Augen umbauen kann.
- Rand und Ecken? Rand und Ecken des Spielplans wirken beengt, da scheint nicht viel Platz zu gewinnen zu sein. Tatsächlich bekommt man dort aber einer oder sogar zwei Fronten geschenkt, wodurch sich Gebiete leichter sichern lassen. Gerade auf dem großen Go-Brett geht das Spiel tendenziell von den Ecken, über den Rand in die Mitte.
- Augen und Leben III? Als Folge der losen (unklumpigen) Bauweise und weil man Augen eher *skizziert* als gleich baut, kommt es dann in taktischen Situationen oft zum **Wettlauf um Leben und Tod**, in dem beide Spieler Leben suchen und der Verlierer meist ein größeres Gebiet und viele Steine zahlt.
- Es gibt eine ausführliche Wikipedia-Go-Seite.