

Anmerkungen zur Übersetzung:

Ziel der Übersetzung ins Deutsche war die sprachliche Nähe zur englischen Vorlage. Als eigene Umschreibungen sind im Deutschen zwar sprachlich elegantere Wege möglich, jedoch entschied ich mich bewußt zu dieser Herangehensweise. An Stellen, wo der Satzbau also ungelentk und die Sprache eintönig wirken mag, ist es diesem Ansatz geschuldet. Nachdem Schlüsselkonzepte und ihre Begriffe eingeführt wurden, bleibe ich bei ihrer Verwendung mitunter recht unscharf. So wird von mir beispielsweise Steine "schlagen", "fangen" und "gefangen nehmen", ohne weitere Unterscheidung, gleichwertig verwendet. Als Generation "Rechtschreibreform", bitte ich etwaige Fehler nachzusehen. Sofern von Relevanz, bitte ich um Feedback.

A Go Guide

From a Beginner



► Von einem Anfänger für Anfänger

Ich denke ich sollte erklären, was die zwei Hauptgründe für dieses Buches sind. Für die englische Version ist der allererste Grund, dass ich nie ein Buch gefunden habe, das aus der Sicht eines Anfängers geschrieben wurde.

Go hat extrem einfache Regeln, die man lernen und verinnerlichen muss, aber seine Komplexität ist einfach überwältigend. Auf die gleiche Weise, die eine leeren Leinwand einen Kunststudenten überwältigt, **fühlt sich ein Anfänger vor einem leeren Go-Brett überwältigt**. Wir merken, dass wir keine klare Strategie haben und keinen bestimmten Grund erkennen, aus dem wir den einen oder den anderen Zug spielen sollten. Wir merken ebenfalls, dass wir nicht die Fertigkeit, das tiefgehende Denken oder die Fähigkeit besitzen einen "großartigen Zug" zu spielen oder eine umfassende Planung auf dem Brett umzusetzen. Jeder neue Zug, der uns begegnet (und davon gibt es so viele) macht uns kirre. Wir fühlen uns hilflos und streben nach Verbesserung, aber der Weg ist schwer, das Erreichen des Ziels durch "bloßes Studieren" nicht garantiert, und die Spieler über uns scheinen ungleich mehr zu verstehen.

Das riesige Wissen eines Profi-Spielers oder Dan-Spielers hohen Ranges scheint weit jenseits unseres eigenen zu liegen und viele angehende Spieler "verzweifeln" oder "raufen sich die Haare" beim Versuch ihr Wissen mit Brachialgewalt zu erweitern. (Un)glücklicherweise jedoch ist Go kein solches Spiel, also sollten wir vielleicht gelegentlich einen Schritt zurück machen und die Grundlagen aus einer einfachen/anderen Perspektive betrachten. In eben dieser Weise wird dieses Buch versuchen so viele Dinge wie möglich, und dabei so einfach und klar wie möglich, abzudecken.

Warum also solltest Du dieses Buch lesen? Es richtet sich an zwei verschiedene Arten von Spielern:

- a) diejenigen, die ihre Freunde, welche noch nichts über das Spiel wissen, damit bekannt machen und ihnen eine einsteigerfreundliche Annäherung an das Spiel aufzeigen wollen, die sie hoffentlich nicht vom Spielen und Experimentieren mit Zügen und Spielweisen abbringt;
- b) Spieler im zweistelligen Kyu-Bereich, die, so hoffe ich, in diesem Buch ein paar grundlegende Ideen finden, durch die sie ihr Spiel verbessern können, in einer Weise verfasst, die ähnlich ihrem eigenen Denken ist und daher einfacher aufgenommen werden kann.

Der zweite Grund ist, dass, nach meinem besten Wissen, kein freies Buch existiert, das wir legal verbreiten dürfen, im Wunsch das Wissen über das Spiel neuen Spielern in jedem Land zu vermitteln. Ich wollte etwas zur Verfügung stellen, das einfach und legal weitergegeben werden kann. Ein Buch, das keiner Verhandlung mit und Koordinierung durch Verlage bedarf, um übersetzt und verbreitet zu werden. Europa beheimatet so viele Länder und so viele Sprachen, und nicht jeder Einwohner hier ist dem Englischen genügend mächtig, um tatsächlich mit einer Schrift zu lernen, die in einer Fremdsprache verfasst wurde. Jedoch sind Bücher und andere Ressourcen nicht in jeder Sprache leicht zu finden, weshalb ich erkannte, dass etwas getan werden musste. Dieses Buch ist Teil eines Projektes, welches anstrebt diese Lücke zu füllen. **Es ist mein Ziel dieses Buch frei verfügbar zu machen, so vielen Menschen in so vielen Sprachen wie möglich.**

Ich muss zugeben, dass dieses Buch, soweit ich weiß, das Einzige ist, das von einer Person geschrieben wurde, die kein Profi-Spieler oder Dan-Spieler hohen Ranges ist, da man kein Profi-Spieler sein muss, um ein Buch für Anfänger zu schreiben. Hoffentlich wird es allen zuvor genannten Zielgruppen von Nutzen sein und werden viele weitere Leute dazu stoßen und mir mit dieser Idee/diesem Projekt helfen.

Die Verbreitung von Go in meiner Heimat Griechenland war entscheidend für die Gründung dieses Projektes. Während ich diese Zeilen schreibe, existiert kein offizieller Go-Verband in Griechenland, nicht einmal ein einziger Go-Club. Was es jedoch gibt, sind 20-30 tatsächliche Spieler jedes Jahr, die aktiv alles tun, was sie können, um die Spielerschaft unseres Landes nach innen und nach außen hin zu vertreten.

Wie geben alle unser Bestes, aber können wir das Wissen über dieses wundervolle Spiel ohne Clubs, ohne eine Organisation, ohne eine Möglichkeit zu Lernen verbreiten? **Wir können es nicht.** Wir brauchen eine Möglichkeit zu Lernen. Einen Weg, um mehr Leute für das Spiel zu gewinnen, es schätzen zu lernen und mitzumachen. Ich glaube das beste Mittel ist ein Buch, daher habe ich eins geschrieben, denn ich denke, dass es das Beste war, dass ich für unsere gemeinsame Anstrengung tun konnte. **Ohne diesen Bezug mag dieses Buch fruchtlos/vergebens erscheinen und in seinem Bemühen an Blasphemie grenzen,** aber es ging dabei nie um Eitelkeit. Für das Spiel Go in unserem Land ist es eine Notwendigkeit. Vielleicht brauchen auch andere Länder mit anderen Sprachen ein solches Buch. Mir fielen die Mannschaften im Pandanet Go European Team Championship auf. Viele Mannschaften in Ländern wie unserem scheinen nicht viele junge Spieler zu haben. **Jungen Spielern ein Buch in ihrer Sprache an die Hand zugeben könnte also von großer Hilfe sein.**

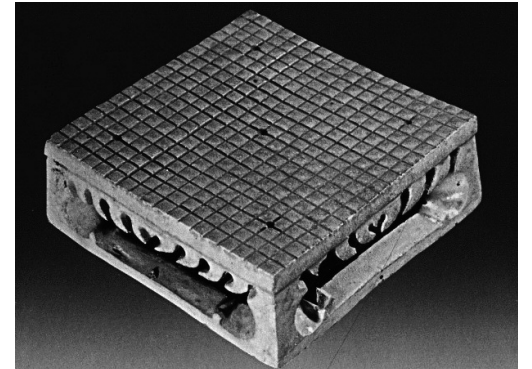
Eine letzte Sache noch, bevor Du mit dem eigentlichen Inhalt des Buches fortfährst. Bei meiner Arbeit als Programmierlehrer von Schulkindern ist mir etwas aufgefallen: Kinder/Jugendliche langweilen sich schnell, wenn man ihnen etwas Neues beibringt ohne zu erklären warum es wichtig, nützlich und faszinierend ist. Sie tun sich schwer damit oder finden es nutzlos. Sie denken, dass es bloß mehr Arbeit für sie ist. Die Lösung, die mir dafür einfiel, war, ihnen unmittelbar die **praktische Anwendung** für das zu zeigen, was ich ihnen gerade eben erklärt hatte, in einem echten Programm. Natürlich bedeutet dies, dass sie in **diesem Moment** nicht vollständig verstehen, was genau geschieht, aber ihre Neugierde ist geweckt. Es wird ihnen klar, dass was sie gerade gelernt haben, wirklich nützlich ist und nicht etwas schwammiges und langweiliges. Also benutzte ich genau diese Idee im Buch, und wenn ich etwas neues einführe, versuche ich sofort ein Beispiel aus einem echten Spiel zu geben, sowie die Überlegungen und Entscheidungen, die hinter diesen Zügen steckt. Ich bitte jeden dringend darum, die komplizierteren Beispiele in den Diagrammen auf einem echten Brett, oder Go-Programm für den Computer nachzuspielen, und ich hoffe das dies den gleichen Gewinn bringt, wie meinen Schülern. Falls Du nicht alles sofort nachvollziehen kannst, **keine Bange.** Am Ende dieses Buches wird alles viel klarer erscheinen, wie auch am Ende des Schuljahres meinen Schülern.

Danke für Deine Zeit und Zuversicht in dieses Buch,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Früher und Heute

Go / Igo (Japanisch) / Weiqi (Chinesisch) / Baduk (Koreanisch), auch bekannt als “Umzingel-Spiel”, ist ein abstraktes Strategiespiel für zwei Spieler, das vor etwa 2500 Jahren in China erfunden wurde, und damit das wahrscheinlich älteste Brettspiel der Welt ist, welches heute noch gespielt wird.

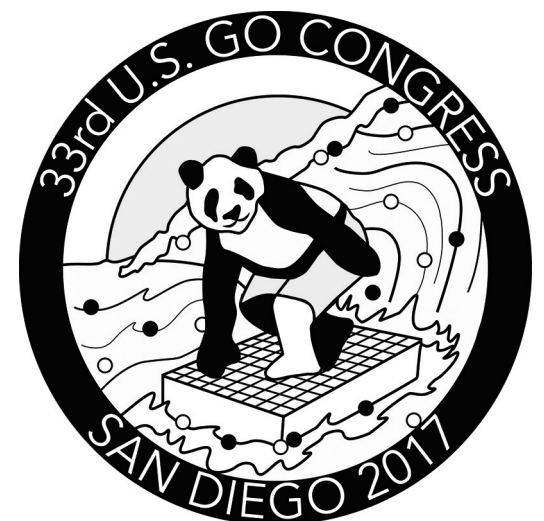
Es gibt die Legende, dass es entweder vom einstigen chinesischen Kaiser Yao oder seinem Berater Shun erdacht wurde, um den Thronerben des Herrschers mit dem Lauf der Welt vertraut zu machen und ihm Disziplin und das rechte Maß beizubringen. Andere Geschichten erzählen, es habe sich aus den Planspielen der Kriegsherren im Altertum entwickelt, die mit Karten und Steinen ihre Strategien entwarfen. Was auch immer davon wahr sein mag, es ist Tatsache, dass Go derart bedeutend war, dass es im alten China als eine der ‘Vier Künste des Gelehrten’ angesehen wurde, mit welcher sich die Mitglieder der obersten Klasse beschäftigten, neben Kalligrafie, Malerei und dem Spiel der Guqin-Zither.



Antikes Go-Brett

Go nahm auch in Japan einen hohen Stand ein, wo es im Shōgunat der Edo-Zeit (1603–1868) mit einem eigenen Go-Minister (“Godokoro”) bedacht wurde, ebenso wie mit der Einrichtung von vier Go-Schulen, um das Spiel zu fördern. Die heutige, moderne Form des Go, ging wesentlich aus dieser Zeit hervor, und ist der Grund, warum wir in diesem Buch hauptsächlich die japanischen Regeln betrachten werden, zur Vereinfachung für Neulinge. Heute gibt es natürlich keinen Go-Minister mehr, dennoch genießt das Spiel nach wie vor ein großes Ansehen und wird in vielen Bereichen als eine Kunst verstanden, weshalb den heutigen Trägern der Meistertitel weithin Tribut gezollt wird.

In China, Japan und Korea existiert eine Vielzahl von Titeln und Wettbewerben, um die sich die Profi-Welt dreht, ebenso wie viele internationale Wettkämpfe, sowohl für Profi-Spieler wie Amateure. Im Jahr 2008 wurde die Zahl der Go-Spieler weltweit auf 40 Millionen Menschen geschätzt, vorwiegend in Ost-Asien. Seitdem verbreitete sich das Spiel allerdings schnell über seine traditionelle Spielerschaft hinaus, besonders in den Vereinigten Staaten von Amerika, wo die American Go Association (der amerikanische Go-Verband) im Jahre 2012 angefangen hat eine Profi-Liga aufzubauen.



Die USA haben bereits mehr als dreißig Go-Kongresse abgehalten

Das Go-Spiel gelang in den medialen Fokus, als die Künstliche Intelligenz ‘AlphaGo’ zwei der besten Profi-Spieler dieses Jahrzehnts, Lee Sedol und Ke Jie, bezwang, was sowohl in der Go-Community, als auch in der Informatik, für großes Aufsehen sorgte, so dass das Spiel weltweite Bekanntheit erlangte.

►► Aber warum sollten uns dies interessieren?



Yasutoshi Yasuda 9p -
Ein Pionier für die Ver-
breitung und Unterricht
von Go in Schulen

Nunja, warum sollten wir uns überhaupt für Spiele interessieren? Ich denke diese Frage müssen wir zuerst beantworten. In vielen Ländern der modernen Welt werden Spiele als ein Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche abgetan, wohingegen Erwachsene für unreif oder “uncool” gehalten werden, wenn sie ihre Zeit mit Brettspielen vergeuden. Selbst bei Kindern sehen die Eltern Spiele oftmals als etwas an, mit dem sich das Kind ablenken und beschäftigen soll, damit sie etwas Ruhe haben, oder als etwas, dass sie gemeinsam mit ihren Kindern tun, um eine schöne gemeinsame Zeit zu haben und sich zu besser zu binden. Aber sind Spiele wirklich nur Zeitvertreib?

Bevor wir uns mit der Wissenschaft darüber beschäftigen, lohnt es sich uns darüber klar zu werden, dass Spiele in der Natur immer noch einer der Hauptwege sind, mit dem die eine Generation irgendeiner Spezies Wissen an die Nächste weitergeben kann. So sollte uns, selbst ohne genaue wissenschaftliche Untermauerung, empirische Beobachtung alleine genügen, um zu erkennen, dass Spiele eine ernsthaftere/wichtigere Angelegenheit sind, als die meisten Menschen sich vorstellen können und anerkennen würden. Fügt man nun Wissenschaft dieser Gleichung hinzu, so zeigen eine Fülle von Studien, dass Spiele tatsächlich das Verhalten, Gedächtnis, die Konzentration und Intuition, sowie Selbstbeherrschung und Intelligenz im Allgemeinen verbessern können. Selbstverständlich können nicht alle Spiele all dies leisten, aber Go kommt dem sehr nahe, möglichst vieles davon gleichzeitig zutun. Das Gehirn zu trainieren folgt denselben zugrunde liegenden Prinzipien, wie das Trainieren des Körpers. Auf die gleiche Weise, wie Du Deinen Körper “in Form” bringst, indem Du bestimmte Muskeln beanspruchst, beanspruchen Spiele Deine “geistigen Muskeln”. Verschaffen wir uns also einen kleinen Überblick, was Go tut:

- Es lässt Dich Dein Verhalten und Deinen Charakter überdenken, denn es bestraft Gier, Neid, Wut und Leichtsinne;
- Es trainiert Dein Gedächtnis, denn Du musst Dir die Formen (der Steine) einprägen, die Dich gewinnen und die Dich verlieren lassen;
- Es verbessert Deine Konzentration und Intuition, denn das Go-Brett und die Situationen/Stellungen, die darauf entstehen, sind oft kompliziert und einzigartig;
- Es belebt Deine Vorstellungskraft, denn Du musst in der Lage sein vor auszudenken;
- Bei Go kann man nicht durch bloßen Zufall gewinnen. Du musst Dir sowohl eine kurzfristige, als auch eine langfristige Strategie überlegen, um Dein Ziel zu erreichen;
- Es fordert Deine Intelligenz heraus, denn die zuvor genannten Ziele umzusetzen, ist kein einfaches Unterfangen;
- Es verbessert Dein Gespür für die Bewertung Deines Spiels, denn auf dem riesigen Brett gibt es viele Möglichkeiten und sie müssen kontinuierlich neu bewertet werden.

“Wie schafft es das alles?” magst Du fragen. Nun, lies weiter und Du wirst es sehen. Ich verspreche Dir, dass es eine spannende Reise wird. Aber halt, ist das alles nur für Kinder? **Wir wollen auch mitmachen!**

Warum können wir, die Erwachsenen, nicht auch davon profitieren? Die Gesellschaft sagt uns, dass Spiele etwas für Kinder sind. Aber so ist es nicht. Dies ist nur eine fehlerhafte Auffassung, was Erwachsene mit ihrer Zeit tun sollten und was nicht, und anscheinend glaubt unsere Gesellschaft, dass ein Erwachsener nicht mehr wächst und Freude am Leben hat. Nunja, es mag wahr sein, dass wir uns nicht mehr in der Geschwindigkeit und mit der Effizienz weiterentwickeln, wie dies ein Kind kann, aber wir können nachwievor in jedem Alter als Menschen wachsen, oder uns zumindest bemühen zu bewahren, was wir an Scharfsinn entwickelt haben.

Wenn ein Kreuzworträtsel zur geistigen Übung als gut genug erachtet wird, um geistig fit zu bleiben, warum dann nicht ein so komplexes und herausforderndes Spiel wie Go? Warum nicht, in der Tat. Aber genug davon! Lass uns schauen, wie man das Spiel spielt.

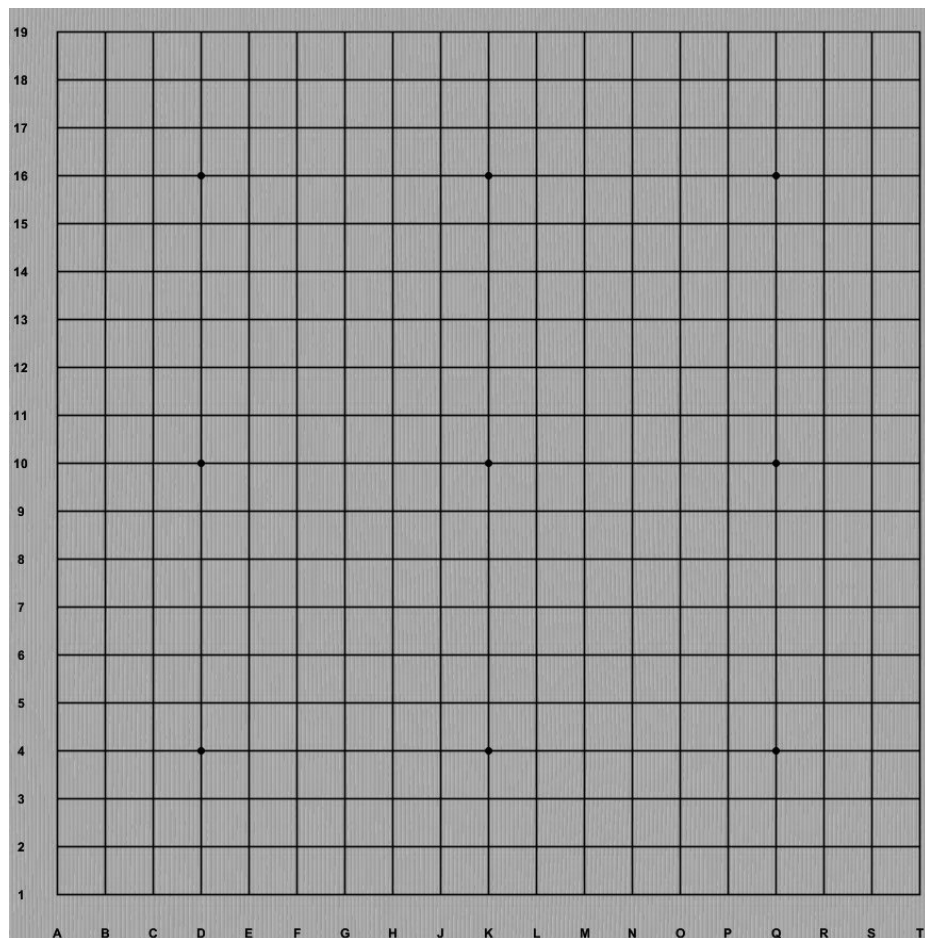


Go reist überall hin, und kann überall gespielt werden.

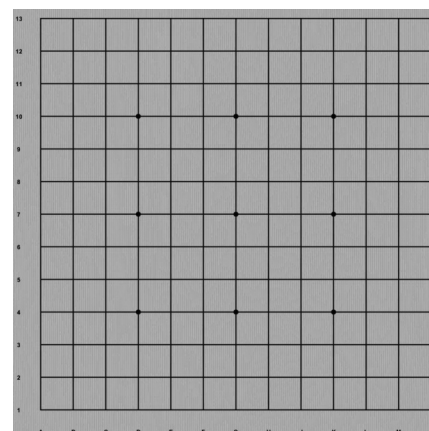
Quelle: Ailin Hsiao (Taiwanesisch 2p)

▶▶ Brettgrößen und das Setzen der Steine

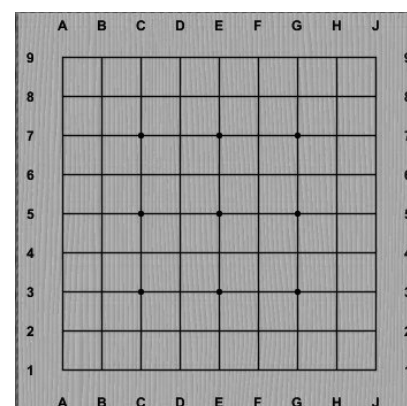
Go wird auf einem ebenen Brett (meistens aus Holz) gespielt, dass in ein rechteckiges Gitternetz mit den üblichen Maßen von 9x9, 13x13, 17x17, und heutzutage am häufigsten 19x19 Linien, eingeteilt ist. Die Spalten werden meist mit Buchstaben und die Zeilen mit Ziffern als Koordinaten versehen.



Ein leeres 19x19 Go-Brett

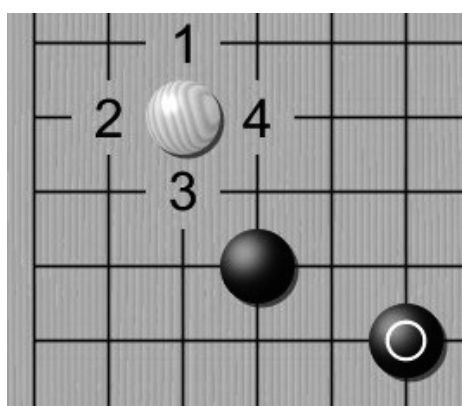


Ein leeres 13x13 Go-Brett

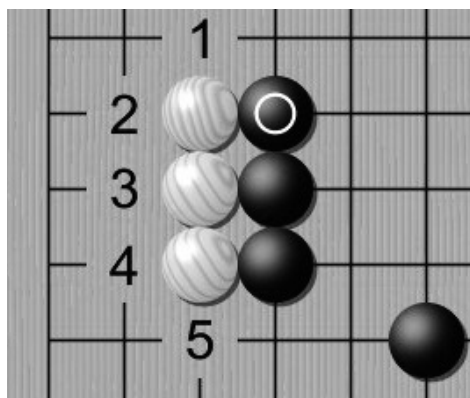


Ein leeres 9x9 Go-Brett

Die Spielsteine, die beide Spieler benutzen, werden einfach "Steine" genannt, und sind in zwei Farben vorhanden, schwarz und weiß. Sie werden auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt (einschließlich der Linien am Rand und in den Ecken) und sind alle gleichwertig. Die an die gesetzten Steine angrenzenden Schnittpunkte werden als die "**Freiheiten**" dieser Steinen bezeichnet. Des Weiteren können Steine, die einmal gesetzt sind, nicht wieder bewegt werden. Ebenfalls dürfen Steine nicht auf solche Schnittpunkte gesetzt werden, wo sie anschließend keine Freiheiten besitzen. Steine, die durch eine Gitterlinie verbunden sind, werden als "**Gruppe**" betrachtet und teilen sich alle Freiheiten.



Jeder einzelne Stein kann maximal vier Freiheiten besitzen



Gruppen von Steinen teilen sich Freiheiten

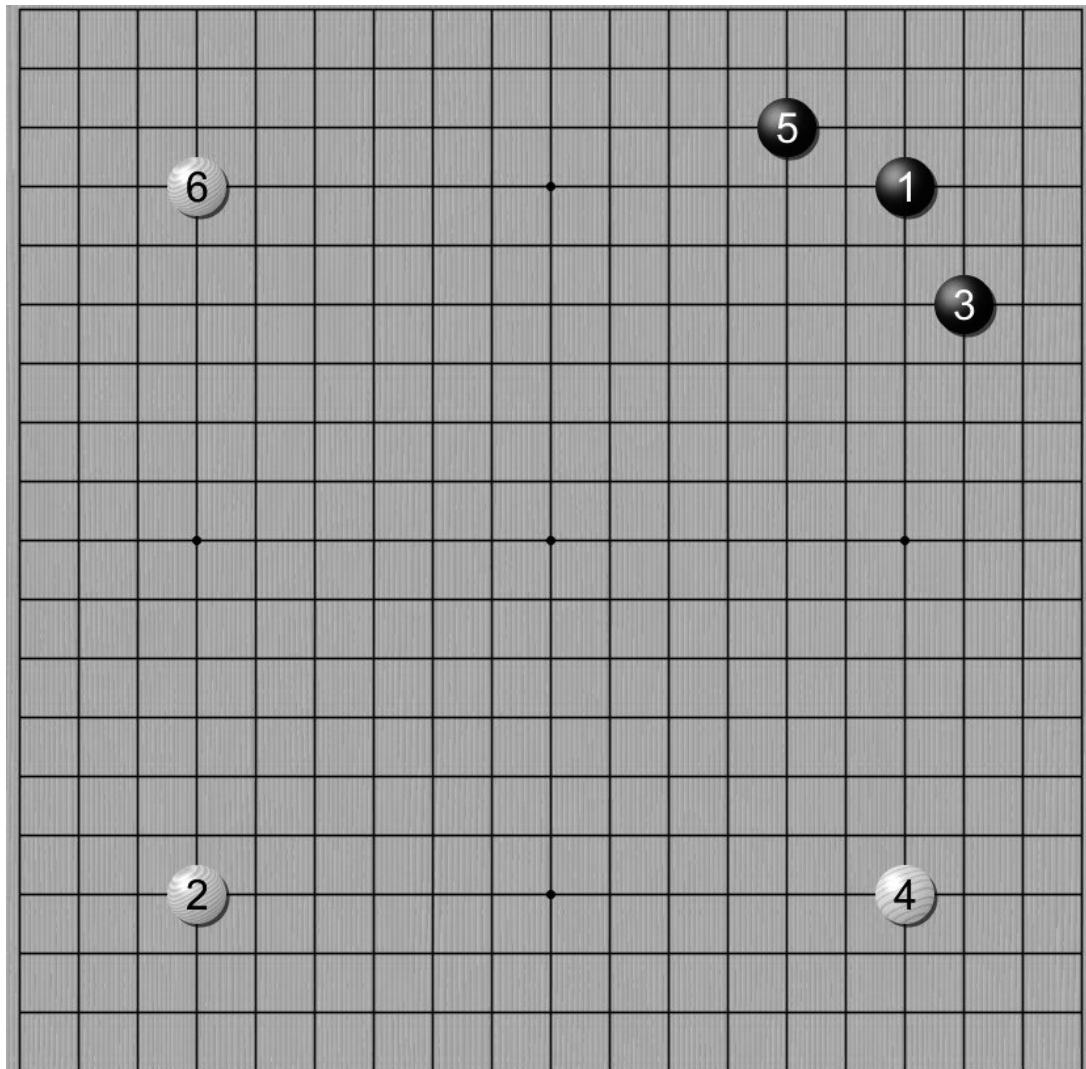


Schwarz kann hier nicht setzen

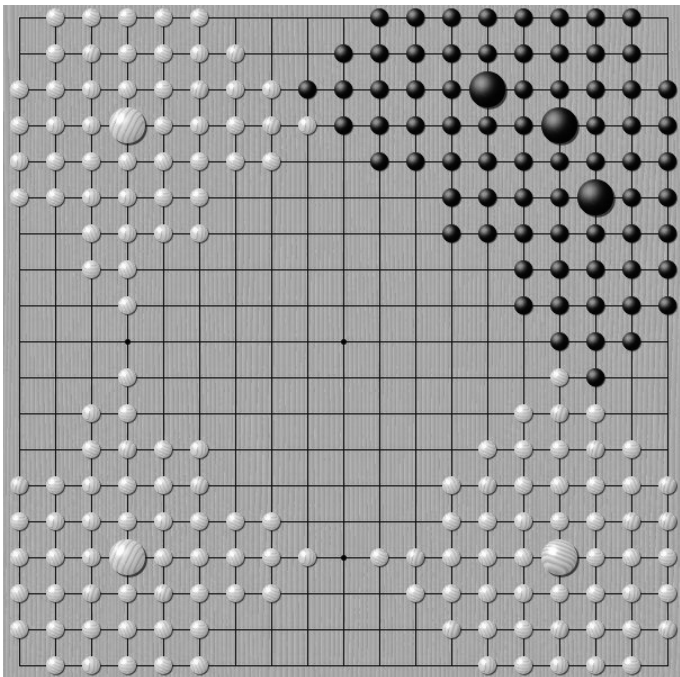
Beim Go gibt es keine besonderen Spielfiguren, daher sind die Grundregeln einfach zu lernen. Allerdings kann jeder Stein wiederum fast überall hin gesetzt werden, wodurch die immense Komplexität des Spiels entsteht. Jeder Spieler nimmt eine Farbe der Steine und spielt abwechselnd auf einen Schnittpunkt, mit dem Ziel möglichst viel Gebiet zu umschließen (gezählt werden die freien Schnittpunkte, oder einfach "**Punkte**").

Das Spiel beginnt normalerweise auf einem leeren Brett und der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt. Damit das Spiel ausgeglichen ist, da den ersten Zug zu haben, einen Vorteil darstellt, erhält der Spieler mit Weiß einige Punkte zur Kompensation (genannt '**Komi**'). Die genaue Größe des Komi wird von den Spieler vor Spielbeginn entschieden und beträgt üblicherweise zwischen 5,5 und 7,5 Punkte, wobei der halbe Punkt dazu dient ein Unentschieden (genannt '**Jigo**') zu vermeiden.

Um es zusammenzufassen: Wir können Steine beinahe überall hin setzen und das Ziel ist es möglichst viel Gebiet zu umschließen. Im nächsten Kapitel werden wir herausarbeiten, was der beste Weg ist, um dieses Ziel in den verschiedenen Phasen des Spiels zu erreichen, aber für den Moment konzentrieren wir uns auf die naheliegende Idee, mit unseren Zügen soviel Gebiet wie möglich, mit so wenig Zügen wie nötig, zu umringen und abzusichern. Schauen wir uns ein Beispiel dazu an.



Ein klassisches Beispiel für ineffiziente Züge von Schwarz. Wir müssen unsere "Flügel ausbreiten" und "fliegen", wie Weiß es tut. Zu Beginn nur einen kleinen Teil des Brettes zu sichern ist schlechter, als die ersten Steine grob über eine so große Fläche wie möglich zu verteilen.



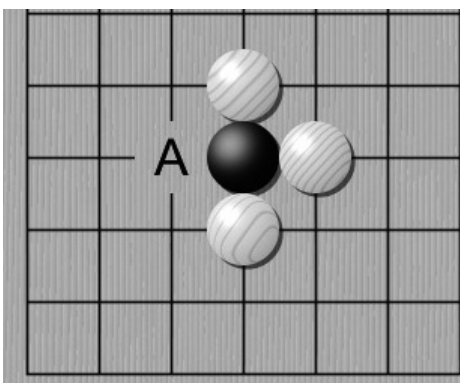
Eine Abschätzung der Anzahl Punkte oder Einfluss.

Beide Spieler haben 3 Züge gemacht und nun ist Schwarz am Zug. Aber welcher der beiden Spieler ist effizienter mit seinen Zügen? Schwarz hat sich anscheinend eine Ecke gesichert, aber Weiß hat seine ersten Steine schnell über eine große Fläche verteilt, was zur Folge hat, dass Schwarz hart kämpfen muss, um dieses Gebiet zurückzugewinnen.

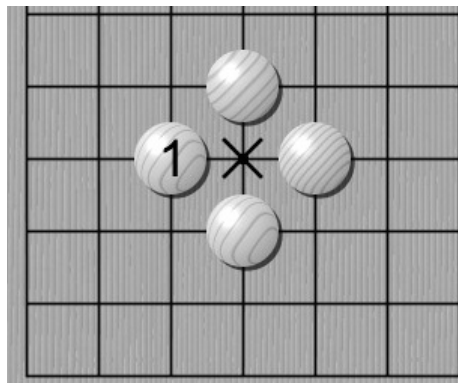
Natürlich wird Weiß nicht all diese Punkte bis zum Ende der Partie halten können, aber als erster mit seinen Zügen eine große Fläche abzustecken, ist für den weiteren Verlauf des Spiels von großem Vorteil.

▶▶ Gegnerische Steine fangen

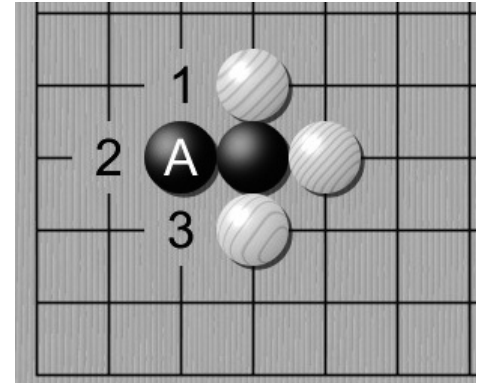
Die nächste Regel lautet die Steine des Gegners zu fangen. Dies wird dadurch erreicht, die gegnerischen Steine vollständig zu umschließen und alle vorhandenen Freiheiten zu besetzen. Sobald ein gegnerischer Stein oder eine gegnerische Gruppe gefangen wurde, wird sie vom Spielbrett entfernt. Diese Steine werden auch "Gefangene" genannt, und zur eigenen Punktzahl addiert. Wenn unsere Steine nur noch eine einzelne Freiheit übrig haben, also kurz davor sind gefangen zu werden, nennt man dies 'atari'.



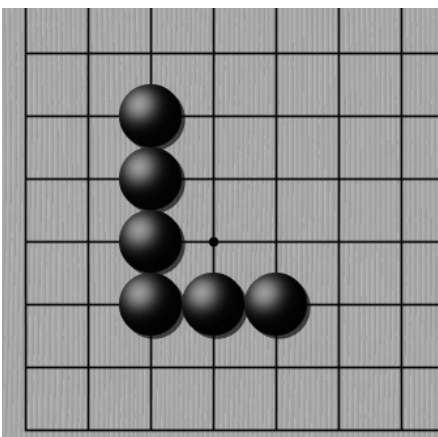
Die schwarzen Steine haben nur noch die eine Freiheit auf "A" (atari)



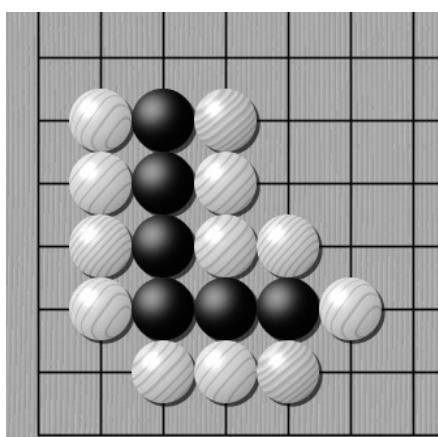
Wenn Weiß hier spielt wird der schwarze Stein gefangen und vom Brett entfernt



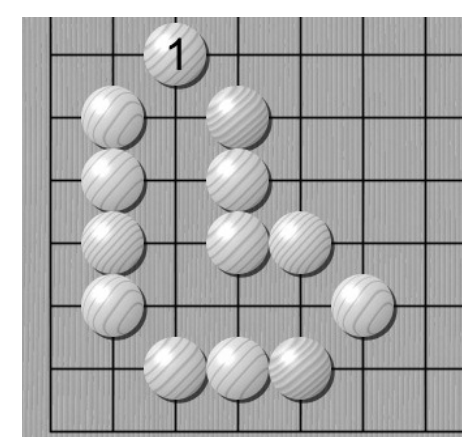
Üblicherweise wird Schwarz also hier erweitern und damit drei Freiheiten besitzen



Steine in große Gruppen teilen sich die Freiheiten...

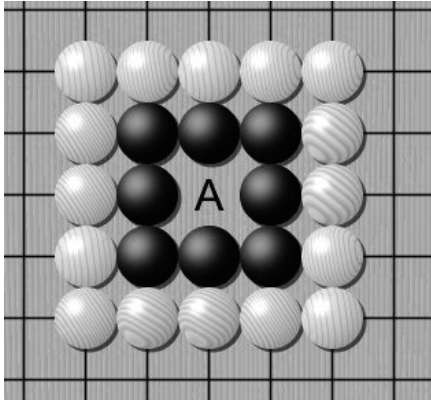


können aber immer noch gefangen genommen...

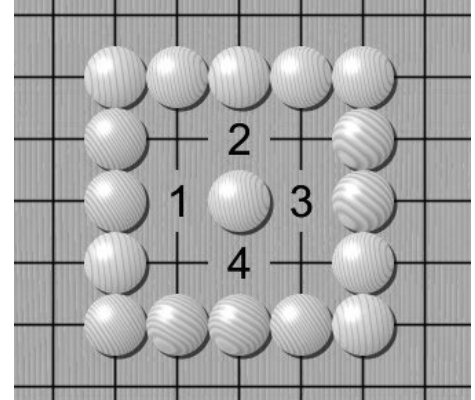


...und entfernt werden!

Wir haben bereits erwähnt, dass in den japanischen Regeln ein Stein nicht gespielt werden kann, wenn er ohne Freiheiten bleibt, aber da wir noch nicht im Detail über das Fangen gesprochen haben, war es uns nicht möglich zu erklären warum dies so ist. Jetzt ist es klar, dass so etwas den Selbstmord des Steins bedeuten würde, oder für die Gruppe von Steinen, der er hinzugefügt wurde. Auch sie würden vom Brett entfernt werden. Unterm Strich würde uns ein solcher zug nichts bringen (ausser in einigen undurchsichtigen Fällen), und ist daher in in vielen Regelvarianten verboten.



Diese Regel bedeutet auch, dass wir an eine Stellen spielen können, wo wir eigentlich ohne Freiheiten **geblieben wären, aber mindestens eine Freiheit dadurch hinzu kam**, dass wir einen gegnerischen Stein geschlagen haben

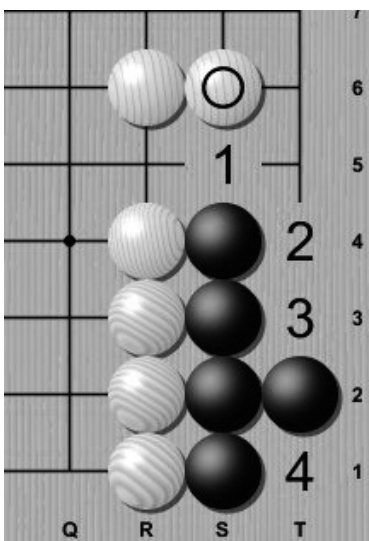


Der Zug von Schwarz auf **A** würde seine Gruppe der letzten Freiheit berauben, daher kann Schwarz hier nicht spielen...

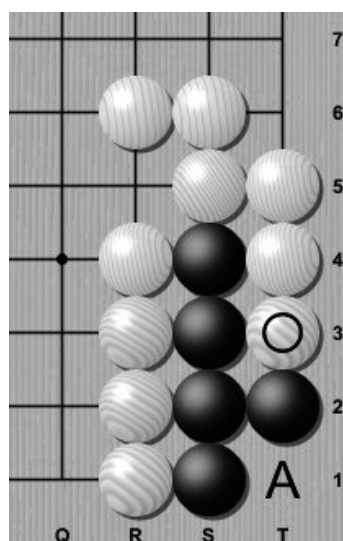
... aber Weiß **kann es!** Sein Stein schlägt die schwarze Gruppe und er erhält dadurch Freiheiten. Das Fangen von Steinen ist der einzige legale Zug in solchen Fällen.

► Ein Auge ist nicht genug...

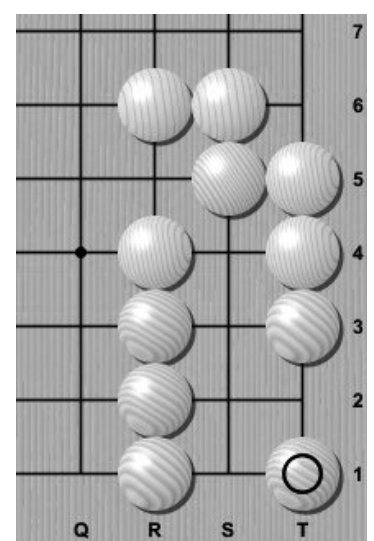
Jede Freiheit, die der Gegner nicht ausfüllen kann, nennt man 'Auge'. Aber es reicht für unsere Gruppen von Steinen nicht aus, nur ein einzelnes Auge zu haben, um sicher vor Gefangennahme zu sein. Ein Auge zu haben ist von Vorteil für uns, aber wenn unsere Gruppe vollständig umzingelt wird und in/auf **Atari** steht, kann der Gegner in das Auge spielen und die gesamte Gruppe fangen. In vielen Situationen vermittelt das Vorhandensein eines Auges, oder die Möglichkeit seiner Entstehung, ein falsches Sicherheitsgefühl, dass zur Vernichtung (oder zum "Tod") unserer Gruppen führen kann, wenn wir nicht vorsichtig sind.



Unsere schwarze Gruppe scheint sicher mit vier Freiheiten und einem 'Auge' auf der Position **4**. Weiß kann nicht auf die **4** setzen ... noch!



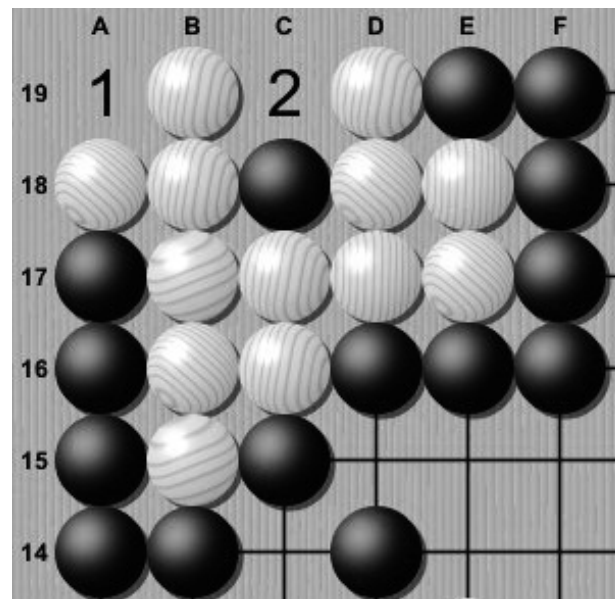
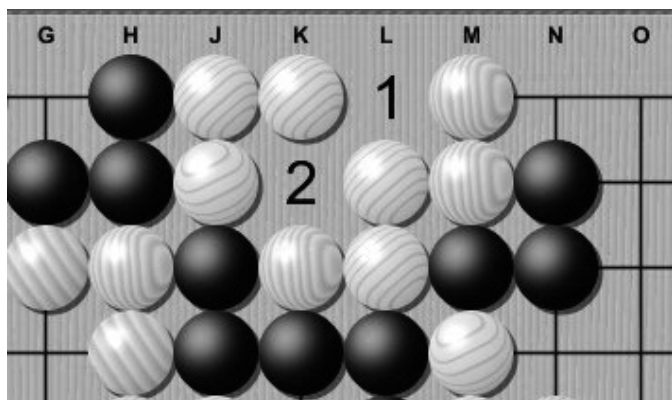
Falls wir unsere Gruppe danach vernachlässigen, könnte sie umzingelt werden. Mit einer einzelnen verbliebenen Freiheit darf Weiß dann in das Auge setzen...



...und unsere Gruppe schlagen.

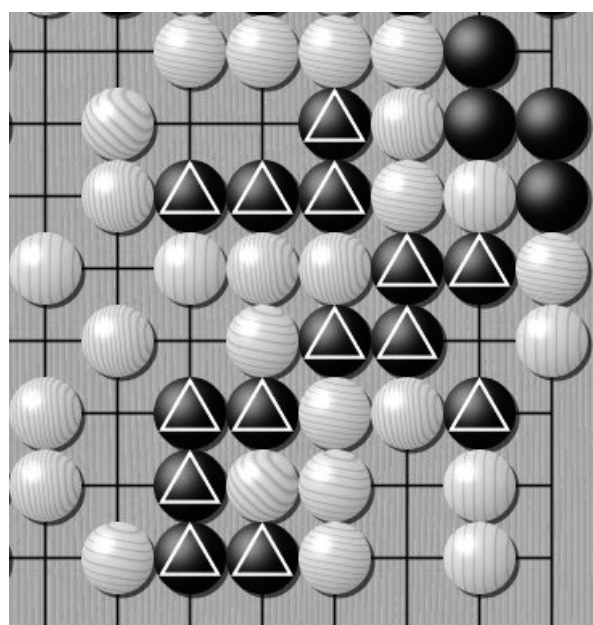
►► **... zwei Augen sind notwendig!**

Um also sicher zu sein, falls sie umschlossen wird, muss eine Gruppe zwei getrennte Freiheiten besitzen, die der Gegner nicht füllen kann. Auf diese Weise kann die Gruppe nicht mehr durch einen einzelnen Zug gefangen werden und der Gegner erhält keine neuen Freiheiten, wie bei Weiß im vorletzten Beispiel auf der vorherigen Seite. **Gruppen mit einem Auge können also gefangen werden, aber Gruppen mit zwei Augen nicht.** Solche Gruppen nennen wir 'lebend'.

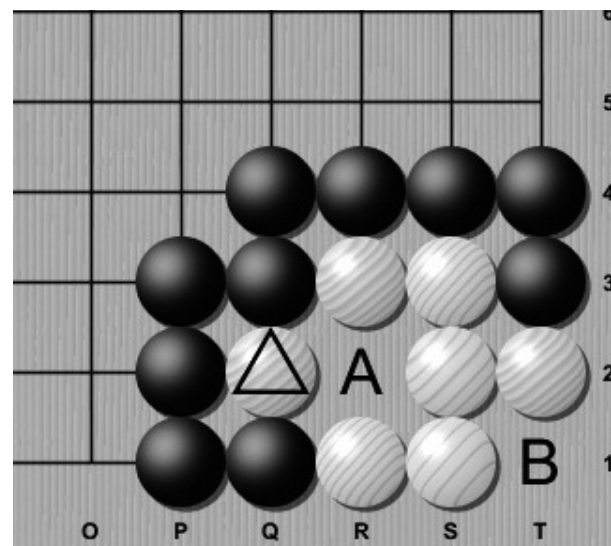


Abbildungen links und rechts: Typische Beispiele für zwei Augen. Beachte, dass Schwarz die Freiheiten auf den Punkten **1** oder **2** nicht füllen kann, so daß die weißen Gruppen nie in/auf Atari gesetzt werden können und **leben**.

Die Schlag-Regel gepaart mit 'zwei Augen' ermöglicht bereits sehr interessante Situationen und Kämpfe. Im weiteren Verlauf des Spiels kollidieren die Bereiche der zwei Spieler, und abhängig davon, wie ihre Steine platziert sind, kann deutlicher Druck auf sie ausgeübt werden und sie gehen möglicherweise verloren und werden unmittelbar geschlagen. Von besonderem Interesse sind Fälle bei denen Anordnungen auftreten, die wie Augen aussehen, in Wirklichkeit aber einen Defekt aufweisen, der erlaubt, dass sie geschlagen werden. Diese werden '**falsche Augen**' genannt und wir gehen in einem späteren, fortgeschrittenerem, Kapitel tiefer auf sie ein.

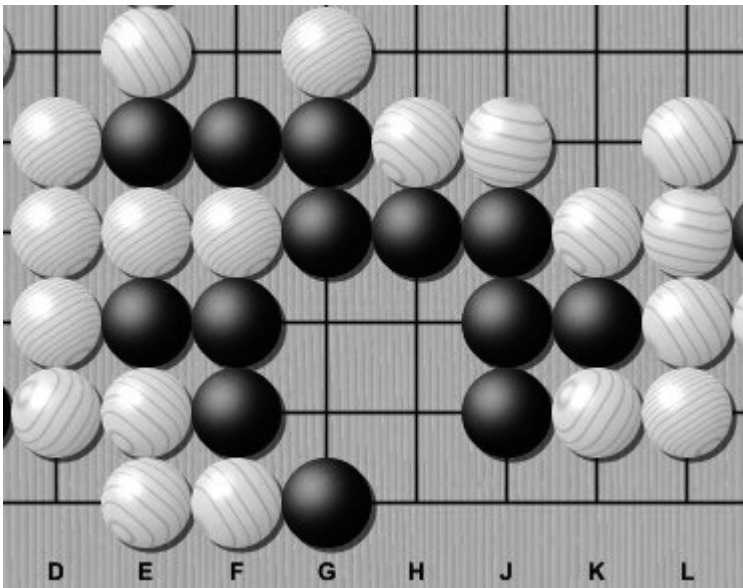


Das Resultat eines Eck-Kampfes. Alle markierten schwarzen Steine sind tot, da kein Platz mehr für zwei Augen da ist.

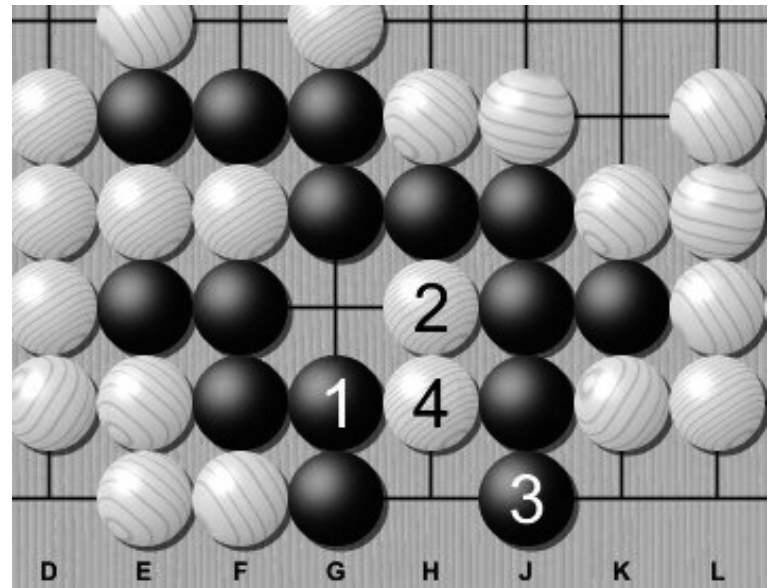


Punkt **A** sieht aus wie ein Auge, aber es ist ein Falsches, da die markierten Steine gefangen werden können und die gesamte Gruppe auf Atari setzen. Punkt **B** ist ein echtes Auge, aber eins ist nicht genug.

Eine gegnerische Gruppe zu fangen wird auch **“eine Gruppe töten”** genannt. Der Prozess des Tötens wird oft nicht zuende gebracht, wenn die Gruppe als chancenlos angesehen wird zu diesem Zeitpunkt noch gerettet zu werden. Manchmal, im Verlauf des Spiels, kann gedroht werden eine ‘tote’ Gruppe doch noch zu ‘retten’, was jedoch kein einfaches Vorhaben ist und meist praktikabler von vornherein zu vermeiden, dass eine Gruppe in solch eine ungewisse Lage gerät.



Weiß ist am Zug und die schwarze Gruppe ist tot. Sie kann keine zwei Augen bilden, egal wie...

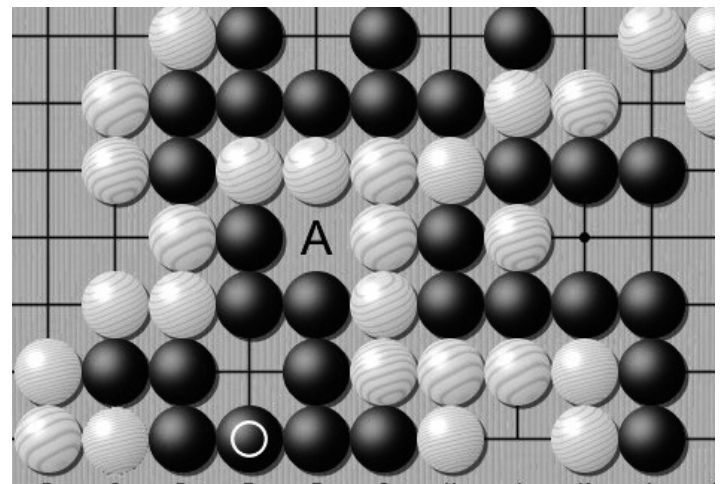


...selbst wenn Schwarz am Zug ist. Schwarz kann andere Züge probieren, aber keiner funktioniert.

Generell gilt, dass eine Gruppe, die nicht gerettet werden kann, selbst wenn man am Zug ist, als **‘tot’** angesehen wird und es nicht wert ist weitere Anstrengung und Züge auf sie zu vergeuden, beim Versuch sie noch zu retten, da wir absehen können, dass der Gegner sie schlagen wird. Genauso sollten wir nicht Züge darauf verschwenden, um Gruppen zu töten, die nicht gefangen werden können, selbst wenn wir zuerst setzen würden. Sie gelten, wie wir bereits gesehen haben, als **‘lebend’**.

► **Der seltene Fall des ‘beiderseitigen Lebens’**

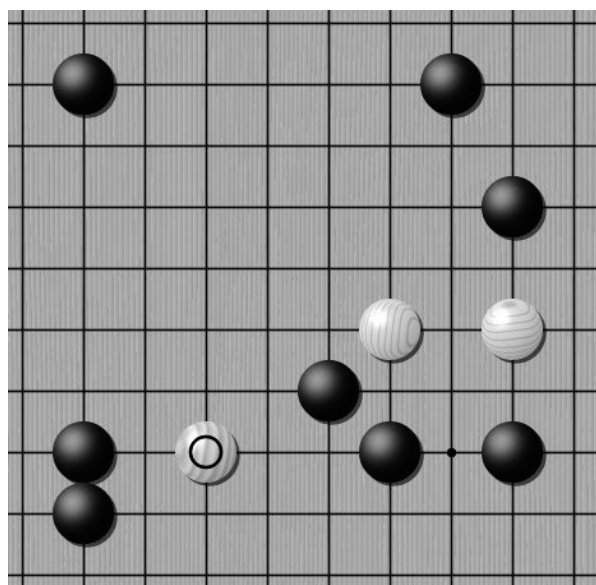
Manchmal teilen sich die Gruppen beider Spieler zwei Freiheiten, und in sie zu spielen würde auch der eigenen Gruppe eine Freiheit nehmen, so dass in der Folge die eigene Gruppe geschlagen würde, statt der Gegnerischen. Dieser Fall, wo kein Spieler es, in seinem Bemühen eine Gruppe zu schlagen, schafft dies umzusetzen nennt man **‘beiderseitiges Leben’** oder **‘Seki’**. Solch einer Stellung in einem tatsächlichen Spiel zu begegnen, ist selten, besonders wenn beide Spieler dies erkennen und aktiv versuchen zu vermeiden.



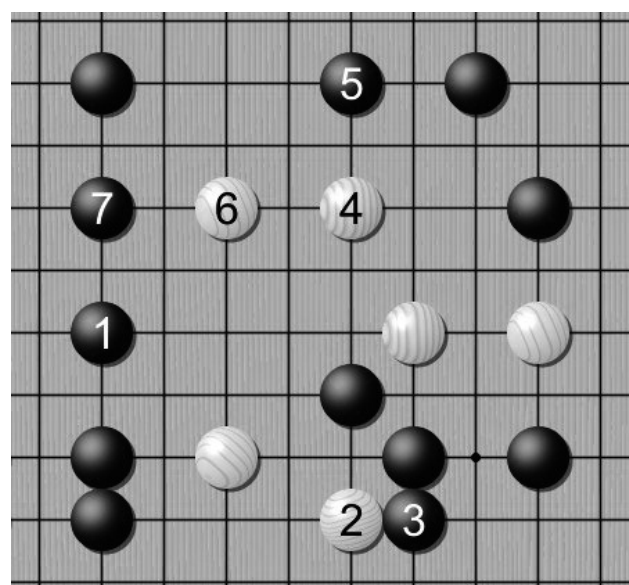
Der erste Spieler, der auf A setzt, wird seine eigene Gruppe auf Atari setzen. Daher wird kein Spieler die Freiheit nehmen wollen und keine der beiden Gruppen kann geschlagen werden.

► Steine zu fangen ist gut, aber...

Trotz all dem ist es nicht das Hauptziel des Spiels gegnerische Steine zu fangen, sondern soviel Gebiet wie möglich zu sichern oder umschliessen. Gewinnbringender ist es gewöhnlich die gegnerischen Gruppen zu "ärgern" und zu bedrohen, als sie wirklich zu fangen. Dies ist ein fortgeschritteneres Konzept, auf das wir später noch zurückkommen, aber es ist sehr wichtig dies bereits jetzt im Kopf zu behalten, da ein gieriges und aggressives Spielen, um alles vom Gegner zu bekommen, der häufigste Fehler ist, den ein Spieler machen kann.



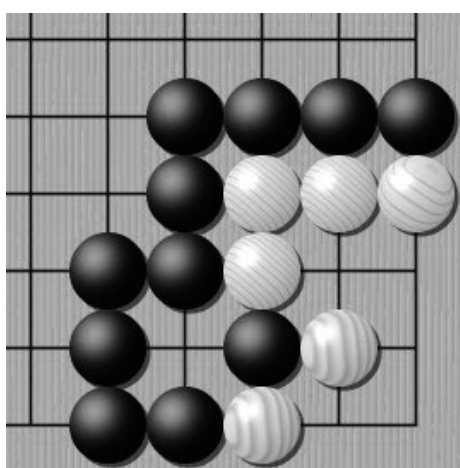
Unser Instinkt mag für den Nahkampf gegen diese verstreuten weißen Steine in unserem Gebiet sprechen, aber es ist oftmals gewinnbringender sie aus der Ferne anzugreifen...



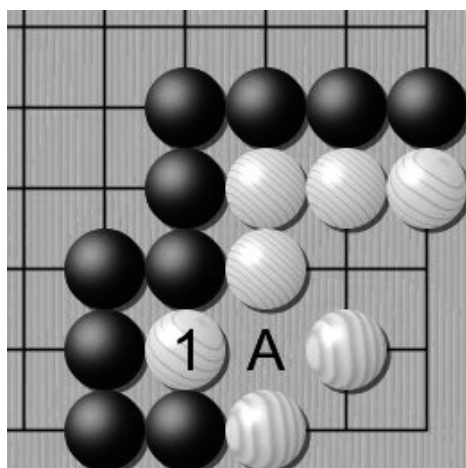
Dies ist ein gutes Ergebnis für Schwarz. Die weißen Steine leben noch **nicht**, und Schwarz bekommt dadurch die Freiheit seine Steine großflächiger zu platzieren.

► Wiederholungen vermeiden

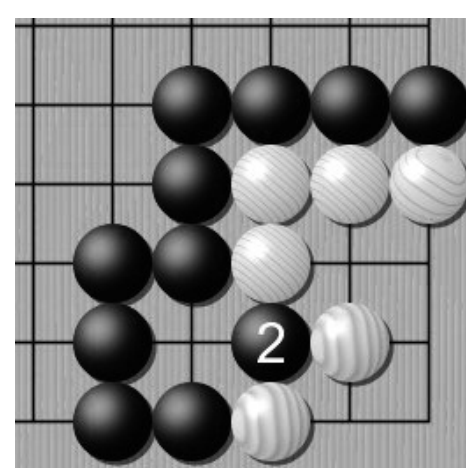
Die letzte Regel des Spiels lautet, dass wir keinen Zug machen dürfen, **der eine Stellung auf dem gesamten Brett erzeugt, welche bereits zuvor auftrat**. Dies hat eine spezielle Situation zur Folge, genannt 'Ko', bei der sich die Steine theoretisch endlos oft gegenseitig schlagen können, aber das dürfen wir nicht.



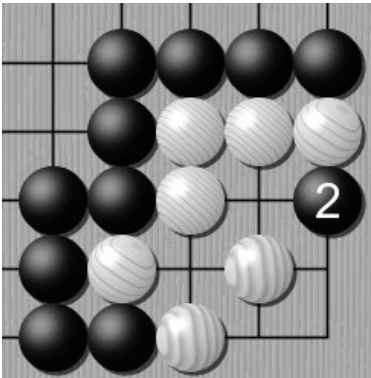
Weiß ist am Zug und kann einen Stein schlagen...



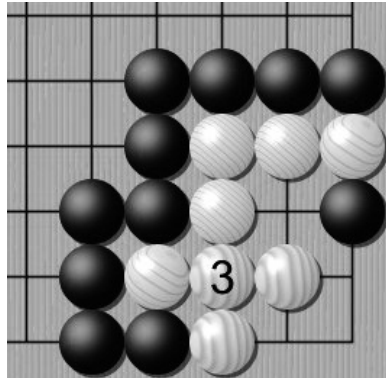
aber nun steht wiederum sein Stein auf Atari. Aufgrund der Ko-Regel darf er zu diesem Zeitpunkt nicht geschlagen werden...



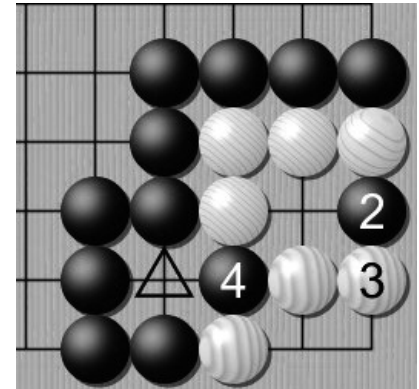
sonst würden wir wieder bei der Ausgangssituation landen und es würde endlos so weiter gehen. Daher...



ist Schwarz gezwungen zuerst woanders zu spielen...

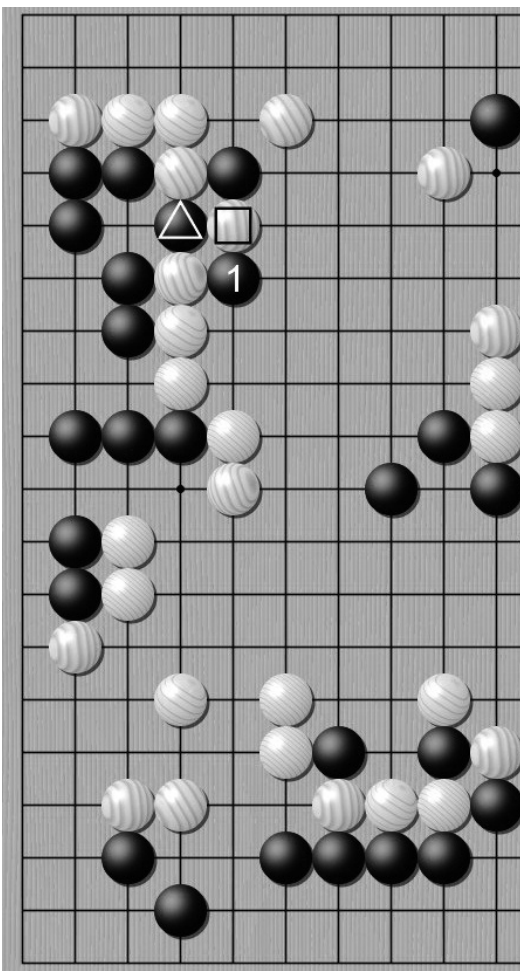


und wenn Weiß diesen Zug ignoriert kann es die Freiheit ausfüllen und den Ko-Kampf gewinnen...

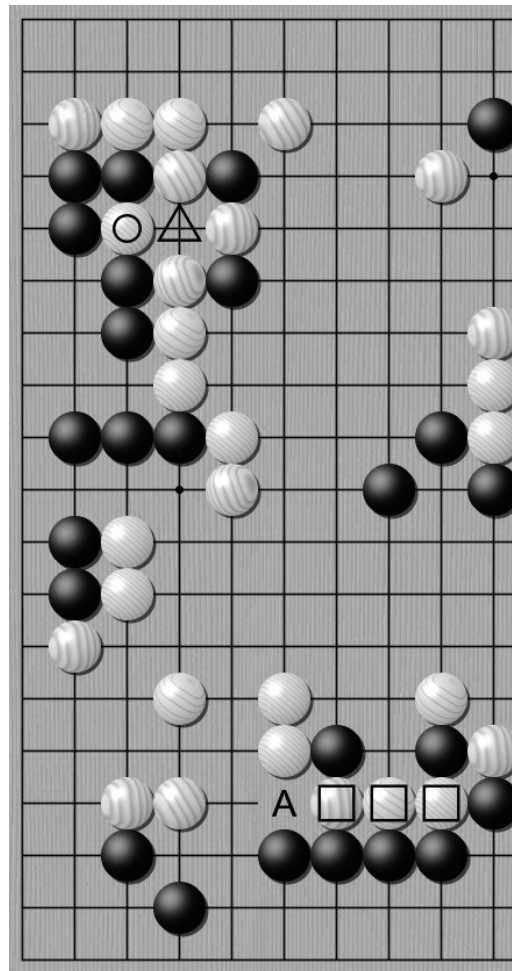


falls nicht, dann kann Schwarz den Stein fangen, und nun ist wiederum Weiß dazu gezwungen zuerst woanders zu spielen.

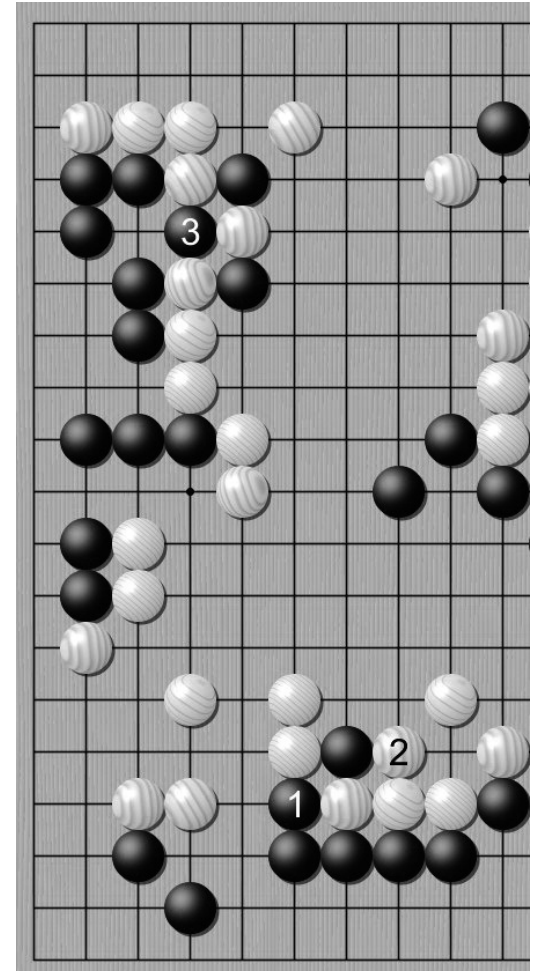
Diese Regel stoppt also die Situation und erzeugt damit eine zusätzliche strategische Schwierigkeit, man muss immer zuerst woanders spielen. Um den Gegner davon abzubringen die Freiheit zu besetzen und damit diesen Ko-Kampf zu gewinnen, muss der eigene Zug eine genügend große Drohung darstellen. Daher nennt man diesen Zug **'Ko-Drohung'**. Die Ko-Stellung und die Ko-Drohung zu bewerten ist eine sehr anspruchsvolle Aufgabe, die selten einfach ist. Dies klingt erstmal kompliziert, ist aber in der Praxis einfach zu erklären. Zur Veranschaulichung dieser Idee einer Ko-Drohung, schauen wir uns ein Beispiel aus einem echten Spiel an:



Schwarz spielt **Zug 1** und ein Ko mit den markierten Steinen entsteht. Schwarz bedroht das weiße Gebiet auf der rechten Seite, falls er den weißen Stein schlagen kann...

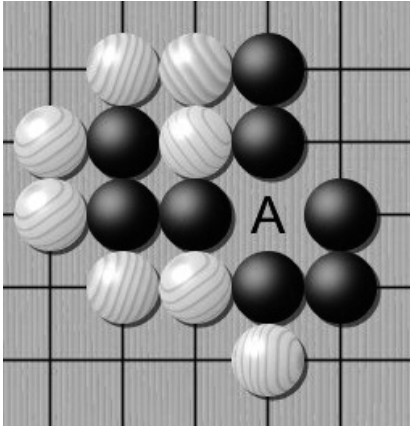


Also fängt Weiß den Stein und startet einen Ko-Kampf. Schwarz darf nicht auf den markierten (Dreieck) Punkt zurückschlagen und benötigt nun einen Zug, den Weiß erwidern muss. Ein Zug auf **A** bedroht gleich mehrere weiße Steine...

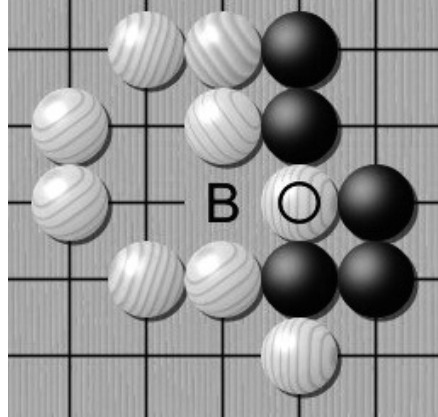


Und so entscheidet sich Schwarz dafür. Weiß antwortet wie erwartet, und Schwarz kann seinen Stein auf **3** setzen. Nun ist Weiß an der Reihe eine gute Ko-Drohung finden, um den Kampf um das Ko fortzuführen.

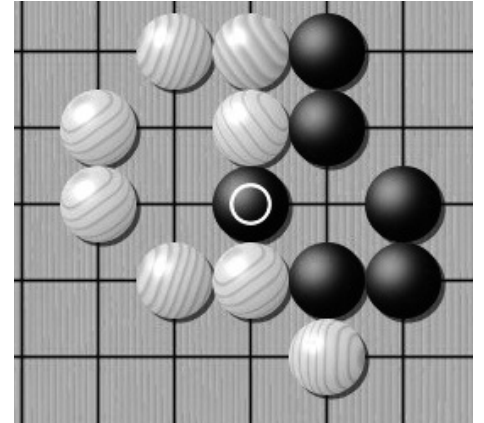
Etwas anderes, nicht ganz so offensichtliches, ist, dass die Regel zwar verhindert, dass sich eine Ganzbrettposition wiederholt, aber nicht zur Anwendung kommt, wenn mehr als ein Stein geschlagen wird, da es sich dann nicht um die gleiche Brettposition handelt.



Auf A zu spielen, mag wie ein Ko aussehen, aber...



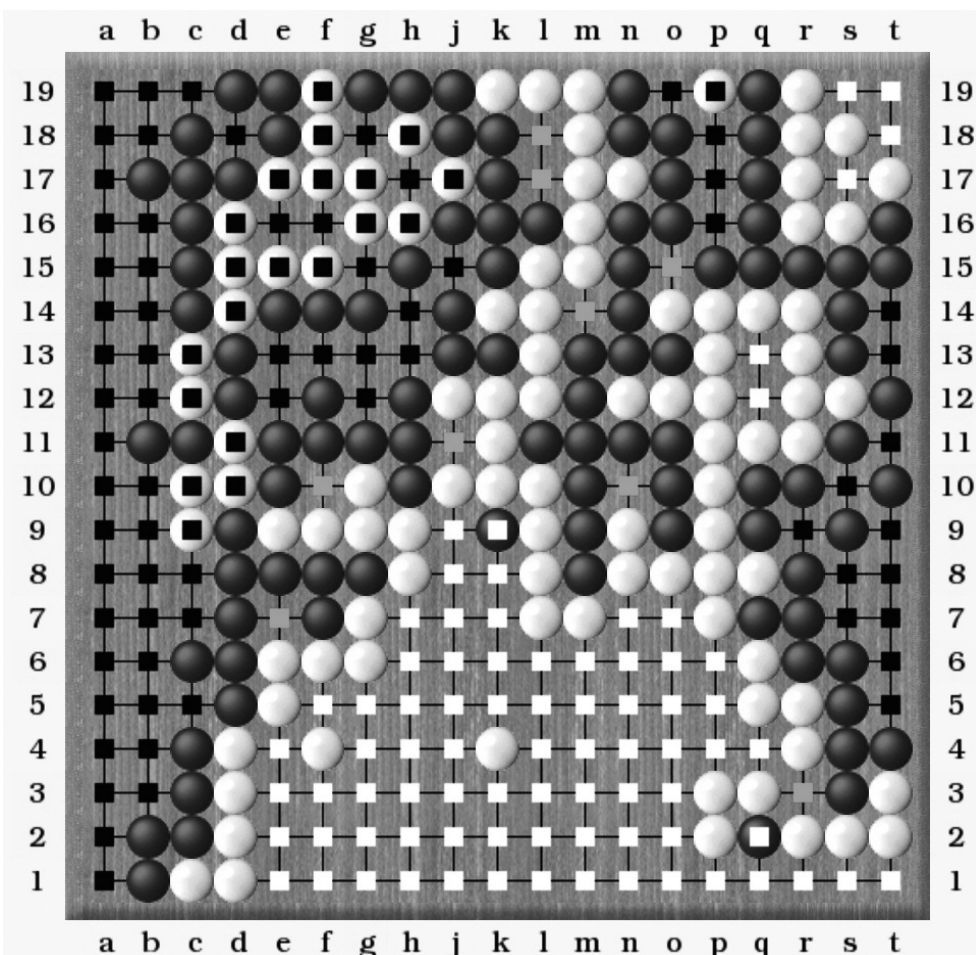
... Schwarz kann sofort auf B antworten...



...denn dies würde nicht zur gleichen Brettstellung, wie im ersten Bild, führen.

► Auszählen und Gewinnen

Zu guter Letzt geht es noch um das Auszählen. Wenn ein Spieler zu dem Schluss kommt, dass es keine vernünftigen Züge mehr zu spielen gibt, kann er seinen Zug aussetzen (oder auch 'Passen'). Wenn beide Spieler passen endet das Spiel und derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Wie wir bereits erklärt haben, ist es das Hauptziel des Spiels mehr Gebiet abzustecken und dessen eingeschlossene Schnittpunkte zählen als Punkte. Zu diesen Punkten addieren wir die Zahl der gegnerischen Steine, die wir gefangen haben, oder über die sich beide Spieler einig sind, dass sie tot sind, und schließlich auch noch das Komi, das Weiß zu Beginn des Spiels erhalten hat.

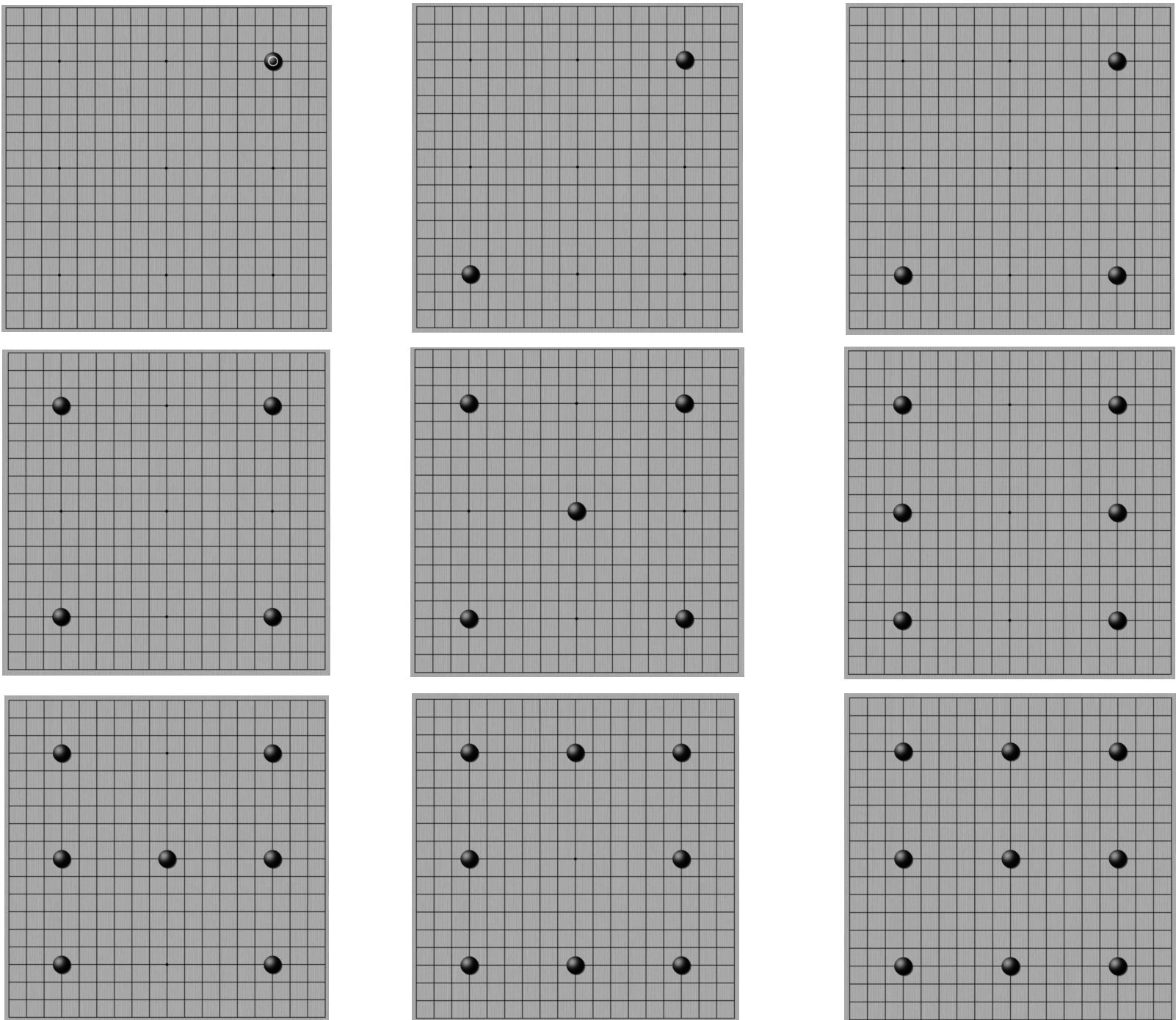


Spielergebnis Japanisch ruleset (Gebietszählung)		
	●	○
Gebiet	+68	+77
Tote Steine	(2) +2*21	(21) +2*2
Gefangene	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Punkte	113	88
Gesamt	B+25	

Dies ist ein typisches Beispiel eines Spieles. Die schwarzen und weißen Markierungen sind die von jedem Spieler umzingelten Schnittpunkte. Die mit der Farbe des Gegners markierten Steine, wurden als tot angesehen. Die roten Markierungen werden als 'neutral' betrachtet, Schnittpunkte, welche keiner der Spieler umzingelt hat. Nachdem alles gezählt und addiert wird, gewinnt Schwarz hier mit 25 Punkten.

► Go-Ränge und Spiele mit Handicap für alle

Im Gegensatz zu anderen Spielen, bei denen ein stärkerer Spieler üblicherweise sehr einfach gegen den Schwächeren gewinnt, benutzt man bei Go einen sehr interessanten Mechanismus, um den Unterschied in der Spielstärke auszubalancieren, indem man dem schwächeren Spieler mit Schwarz spielen lässt und ihm gestattet, mehrere Steine auf das Brett zu setzen, ohne dass Weiß antwortet. Diese Spiele werden Handicap-Spiele genannt und die Menge an freien Zügen für Schwarz wird durch den Rangunterschied der Spieler bestimmt. Für jeden Unterschied im Rang wird ein freier Stein gewährt, für gewöhnlich maximal 9.



Typische Anordnung bei Handicap-Spielen, von einem bis neun Steinen.

Go-Ränge bei Amateuren sind traditionell in 'Kyu' (Schülergrade) und 'Dan' (Meistergrade) unterteilt, während Profi-Spieler eigene Dan-Ränge darüber haben. Dieses System ist für Kyu-Ränge absteigend und für Dan-Ränge aufsteigend sortiert, wobei 30 Kyu den untersten Rang und 7 Dan den obersten Rang bei Amateuren bilden, sowie 9 Dan den obersten Rang bei Profi-Spielern.

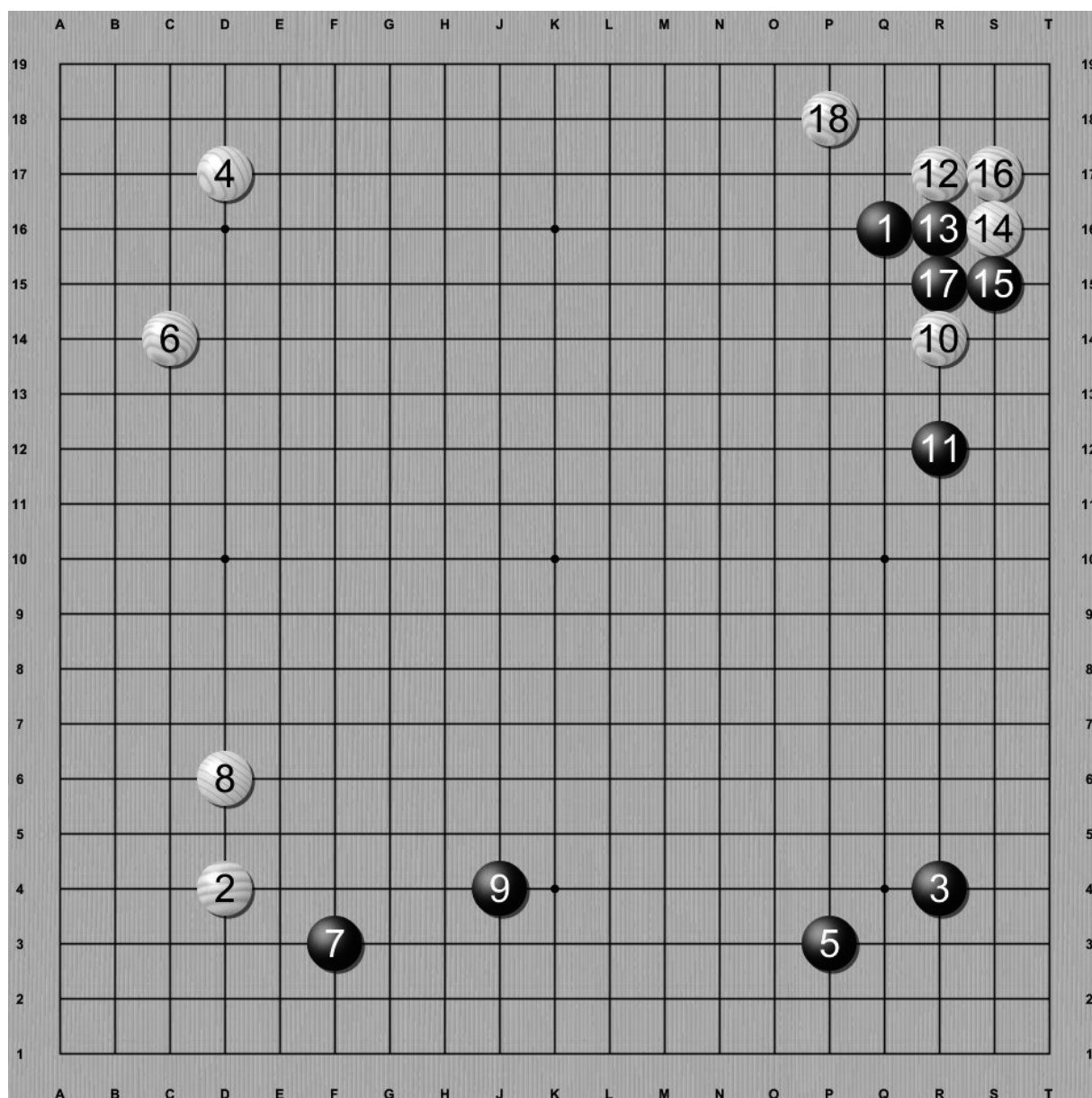
30-20 kyu	ist der übliche Rang eines Spielanfängers. Ein Spieler auf diesem Level kennt meist nur die bisher behandelten Regeln und etwas deren praktische Anwendung.
19-10 kyu	ist der übliche Rang eines gelegentlich spielenden Amateurs, der sich einige Zeit mit den Grundlagen beschäftigt oder durch Spielpraxis einige Erfahrung gesammelt hat.
9-1 kyu	ist üblicherweise der Rang eines Spielers, der das Spiel ernsthaft studiert und bereits dessen Feinheiten entdeckt hat. 9 bis 8 Kyu ist außerdem das Level, dass Du durch Studium dieses Buches hoffentlich erreichen kannst.
1-7 Dan der Amateure	wird von Spielern eingenommen, welche die Barriere der freizeitmäßigen Spieler durchdrungen haben und hartnäckig an ihren Fertigkeiten arbeiten.
1-9 Dan der Profis	liegen noch über den Amateurrängen und werden durch eine Prüfung oder Gewinn eines Wettbewerbs erlangt. Diese Ränge, sowie die Qualifikation zur Teilnahme an Profi-Wettbewerben, werden nur von den nationalen Verbänden verliehen.

Die häufigste Unterscheidung der Kyu-Level ist allerdings die Kategorisierung der Ränge 30-10 Kyu als 'zweistellige Kyus' und der Ränge 9-1 Kyu als 'einstellige Kyus'.

Zwischen den Kyu- und Amateur-Dan-Levels, bemisst die Differenz direkt die Anzahl der Handicap-Steine, die der Spieler mit dem niedrigeren Rang erhält, um das Spiel fairer zu gestalten. Zwischen den Profi-Rängen ist die Differenz in Steinen nicht so genau zu benennen, beträgt aber ungefähr ein Stein für drei bis vier Ränge Unterschied.

►► Was also nun?

Die schwierigste Frage bei Brettspielen ist oft "wo soll ich als nächstes spielen?". Trotz der wenigen Go-Regeln machen dies ihre Einfachheit und die Größe des Brettes zu einer wichtigen, obgleich schwierigen, Frage. "Wo soll ich auf das leere Brett setzen, und warum?", "Wo und wie soll ich auf die Züge meines Gegners antworten und warum hat er überhaupt so gespielt, und nicht anders?", "Wo ist der beste Spielzug und wie viele Steine soll ich dafür einsetzen?", "Was will ich auf dem Brett erreichen, was ist meine Strategie und mein Ziel?". All diese, und viele weitere, Fragen, kommen während eines Spiels auf. Dies zum Beispiel ist eine Brettstellung nach einigen Zügen:

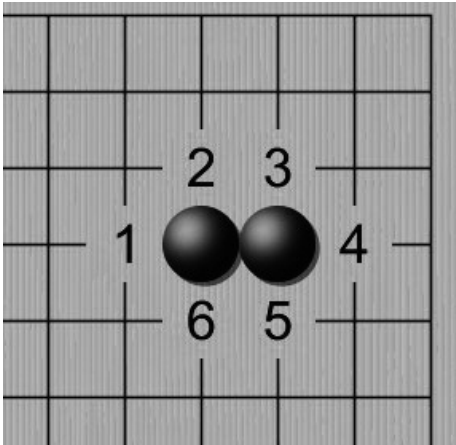


So viele Steine auf dem Brett... aber warum? Wie sollen wir ihretwegen entscheiden?

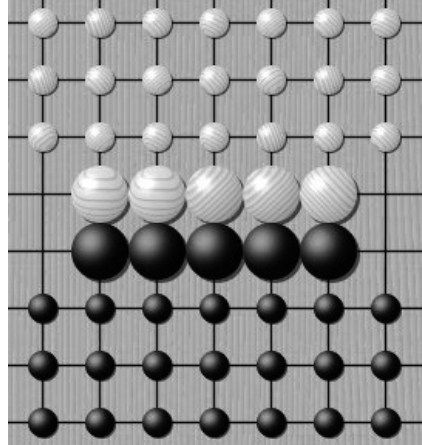
Im Go gibt es einige allgemeine **Richtschnüre**, **Formationen** und **Abhängigkeiten/Beziehungen** zwischen den Steinen, die wir uns merken, und je nach Situation und Zweck, den wir erreichen wollen, anwenden können. Wir befinden uns noch in einer frühen Phase, das Spiel zu erlernen. Im Augenblick werden wir die Formationen und ihre Funktionsweise daher nur allgemein präsentieren. Sei versichert, dass wie diese Formationen in Stellungen und Fallbeispielen benutzen werden, so dass Du ihre Stärken und Schwächen kennenlernen kannst. Zuerst aber lass uns schauen welche Formationen dies sind.

► **Beziehungen/Abhängigkeiten zweier Steine**

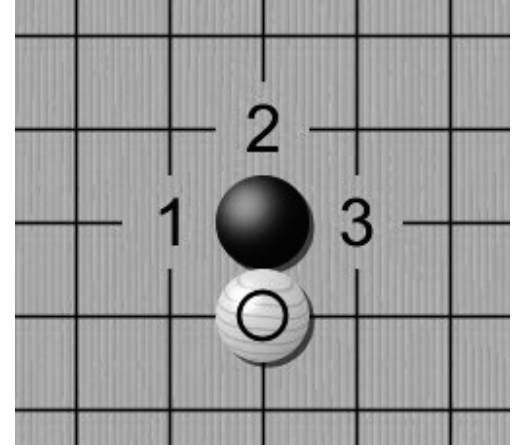
Die Hauptwerkzeuge zu Deinen Händen sind die häufigsten und stabilsten Beziehungen **zweier Steine**. Es gibt für beide Spieler sechs Arten einen Stein neben dem Anderen anzuordnen. Zwei gleichfarbige, verbündete Steine in solchen Stellungen "arbeiten zusammen", während wir über einen gegnerischen Stein in solch einer Stellungen sagen können, dass er unseren Stein angreift (oder bedrängt). **Die erste Anordnung ist die direkte Verbindung:**



Zwei direkt verbundene Steine sind der stabilste und zögerlichste Zug im Spiel

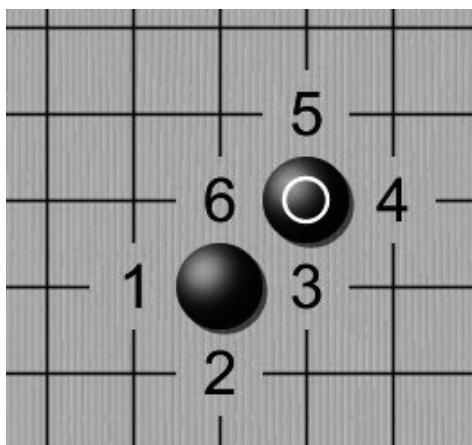


Es wird normalerweise benutzt, um Mauern mit Einfluß zu erzeugen, oder Gebiet zu umzingeln

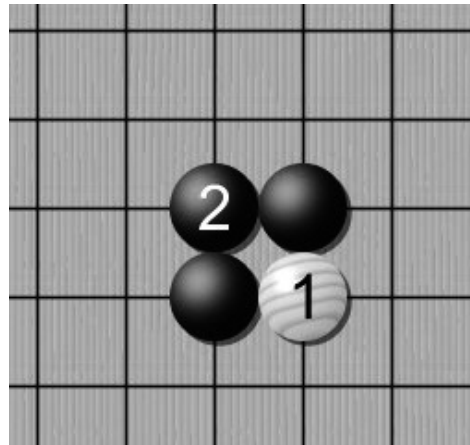


Wenn unser Gegner einen Stein direkt neben unserem platziert, nennt man dies einen **Anschluss-/Anhangszug**

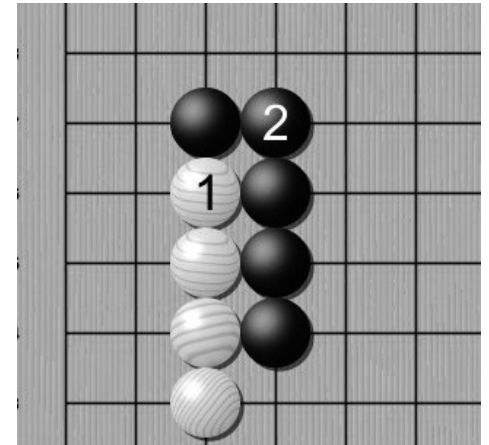
Die Zweite ist die diagonale Verbindung:



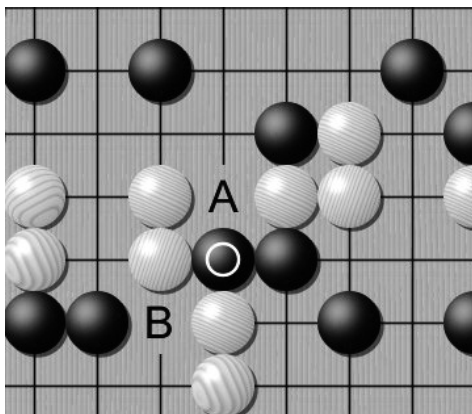
Zwei zueinander diagonal angeordnete Steine werden als verbunden betrachtet...



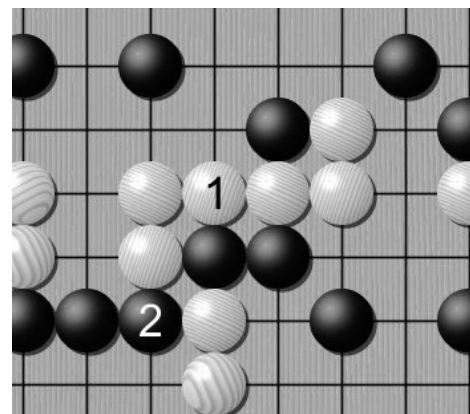
denn der Gegner kann sie mit keinem Zug wirklich voneinander abtrennen...



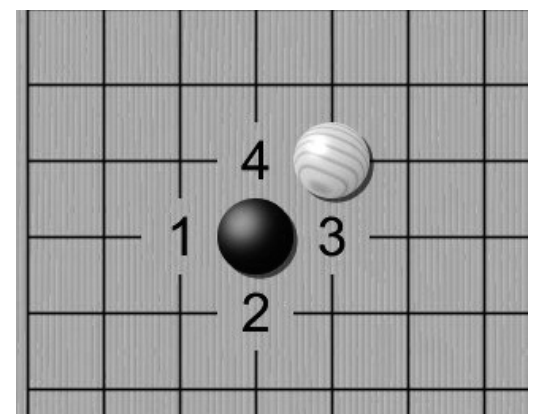
wie in Fällen wie diesem, wo die Steine in isolierten Gruppen oder Bereichen des Bretts liegen. Aber...



in Fällen, bei denen ein Zug zwei verschiedene Stellungen gleichzeitig bedroht...

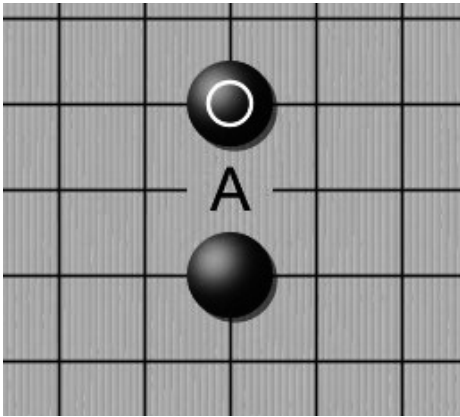


kann eine diagonale Trennung erfolgen. Züge, die ein gleichwertiges Ergebnis liefern, nennt man **Miai**.

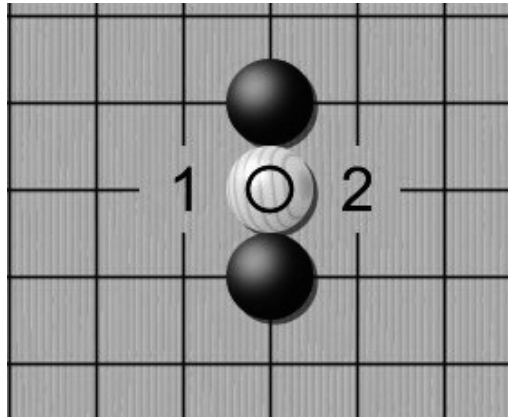


Einen Zug des Gegners, der uns auf diese Weise bedrängt, nennt man **Schulterstoß/-schlag**.

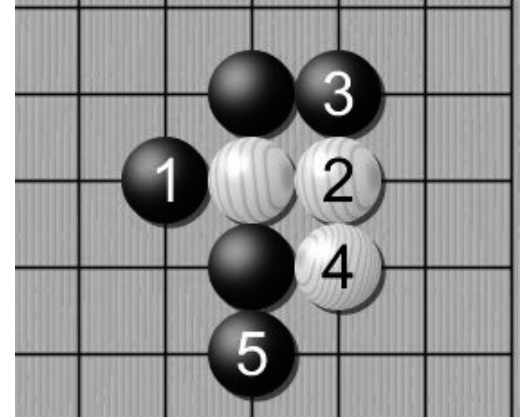
Als drittes sei der **Ein-Punkt-Sprung** genannt, der einen vorhandenen Stein in eine Richtung erweitert und dabei einen leeren Schnittpunkt überspringt. Anders als die ersten beiden Verbindungen, die entweder stark sind, oder nur schwerlich zu durchbrechen, können diese und alle Folgenden getrennt (oder **“abgeschnitten”**) werden und sind in der Tat sehr häufig die Zankäpfel im Spiel. Der Kampf um sie fängt entweder gleich nach ihrem Auftreten an, oder ihre wunden Punkte bleiben im weiteren Spielverlauf ständig in Gefahr und treffen uns, wenn wir es am wenigsten erwarten.



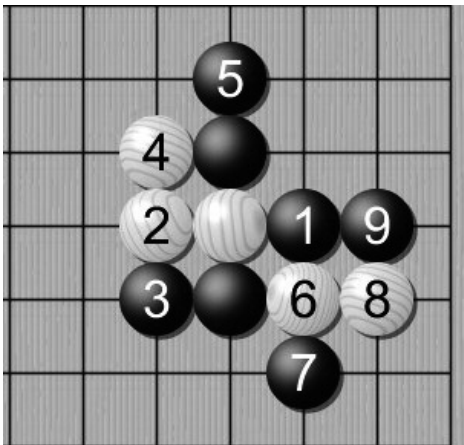
Der Ein-Punkt-Sprung scheint sehr solide mit nur einem einzigen Punkt, um abzuschneiden, bei A...



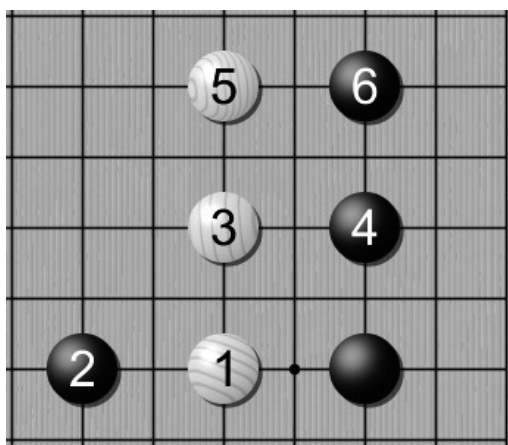
denn aufgrund des Platzmangels vermeidet Weiß üblicherweise dort allzu rasch zu spielen...



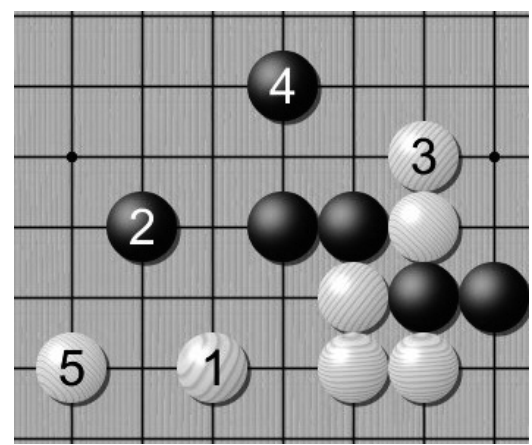
da die meisten Variationen zu einem schlechten Resultat führen, wie in diesem Bild...



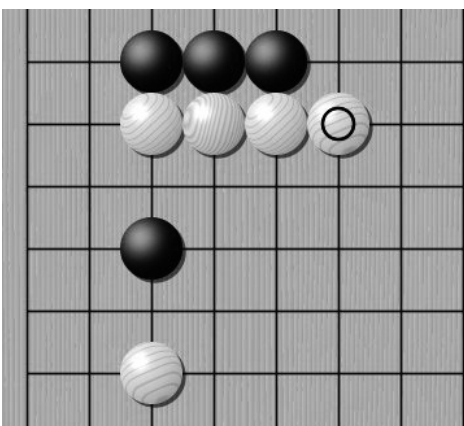
und noch ein Beispiel für den Versuch abzuschneiden, ohne helfende Steine ringsum.



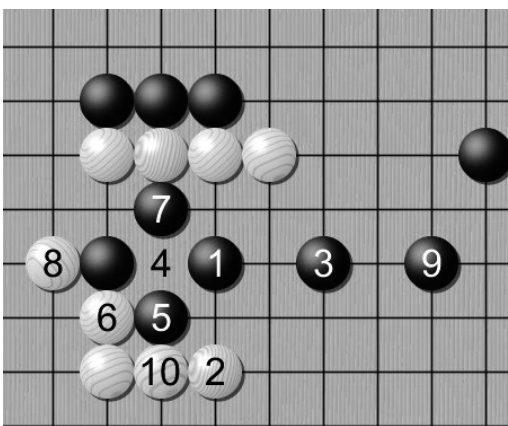
Üblicherweise jagen sich beide Spieler mit Ein-Punkt-Sprüngen gegenseitig...



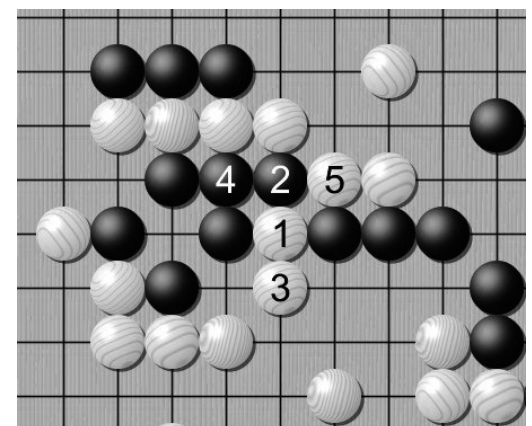
Der Ein-Punkt-Sprung kann oft benutzt werden, um sich schneller auf dem Brett auszubreiten.



Steine in schwieriger Situation lassen sich damit herauswinden...

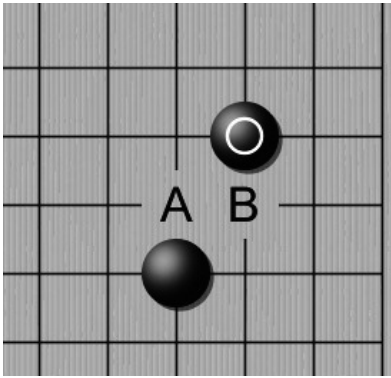


wie dieser schwarze Stein, der in Schwierigkeiten steckt und flüchten muss. Da sind Ein-Punkt-Sprünge ideal geeignet...

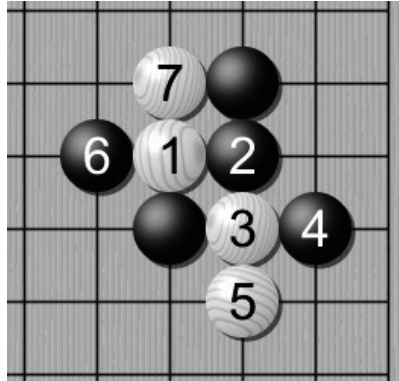


auch wenn wir im Gedächtnis behalten müssen, dass sie später noch geschlagen werden können, wenn feindliche Steine drumherum liegen.

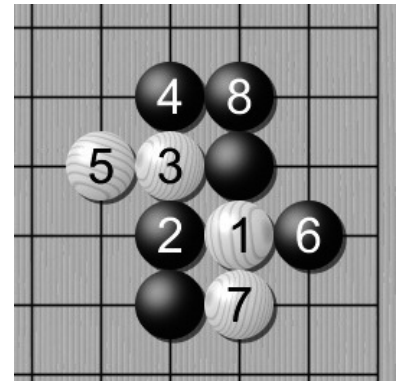
Die vierte Formation ist der **Rösselsprung**, der seinen Namen durch das Zugmuster des Springers (Pferdes) im Schachspiel, erhalten hat. Wie der Ein-Punkt-Sprung, ist auch er eine Erweiterung, wird aber leicht diagonal gesetzt. Im Gegensatz zum Ein-Punkt-Sprung, hat der Rösselsprung zwei Schwachstellen, an denen abgeschnitten werden kann. Auch wenn normalerweise eine davon schlimmer ist, als die andere, führt ein dort gespielter Stein zu einem heftigen Kampf, daher müssen wir wohl überlegen, wann und wie wir hier abschneiden.



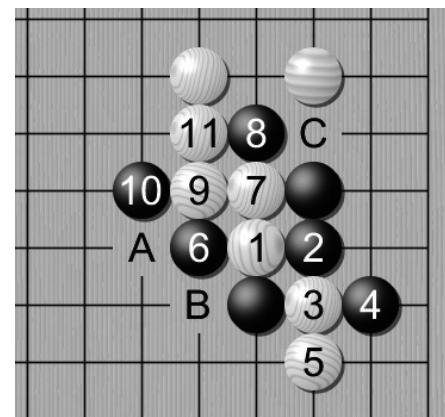
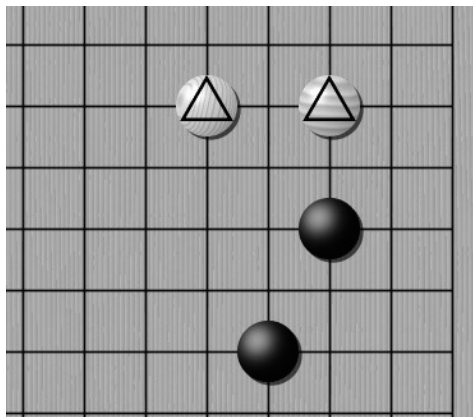
Der Rösselsprung hat die beiden Schwachpunkte **A** und **B**.



Das Ergebnis ist jeweils sehr unterschiedlich. Hier schneiden wir bei **A**...

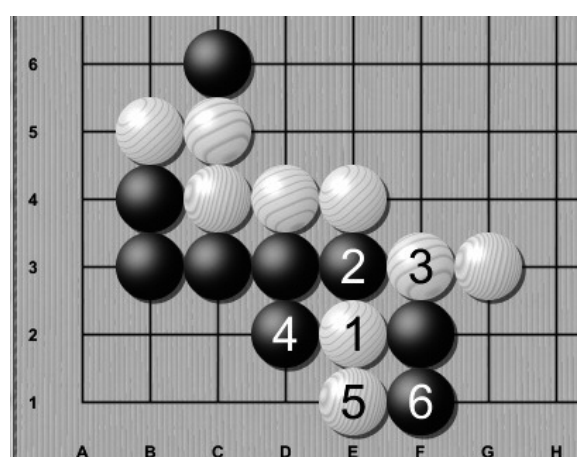
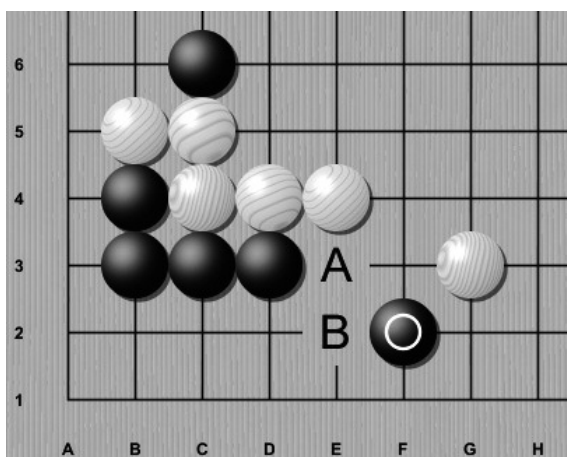


und hier bei **B**. Welches der bessere Punkt zum Schneiden ist, liegt an den umliegenden Steinen.



Linkes Bild: Die vorherigen Resultate waren für Weiß nicht gut, daher neigen wir abzuschneiden, wenn wir ringsum Unterstützung haben. Die zwei markierten Steine machen einen großen Unterschied...

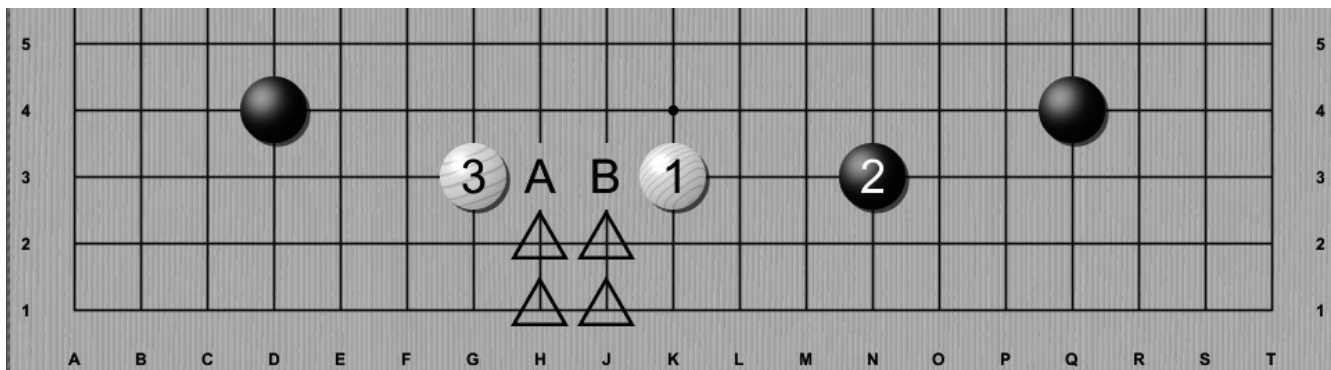
Rechtes Bild: Nach dem Abschneiden ist Weiß verbunden und Schwarz muss mit seinem nächsten Zug drei Abschneid-Punkte bei **A**, **B** und **C** verteidigen. Das ist ihm nicht möglich, daher ist Weiß mit dem Ergebnis glücklich.



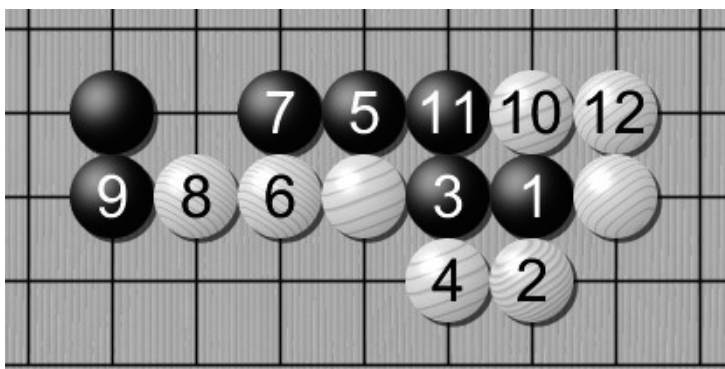
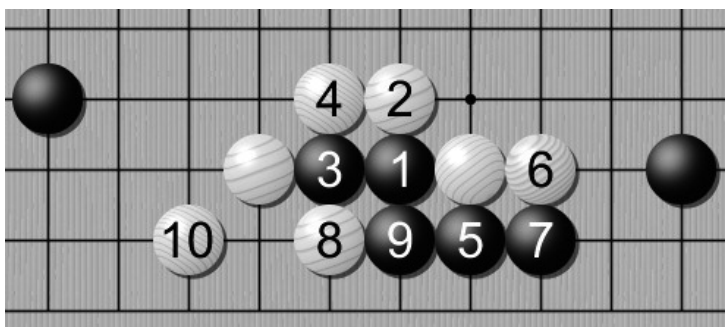
Linkes Bild: In vielen Fällen können wir den Rösselsprung nicht abschneiden, besonders in den Ecken. Hier spielt Schwarz den Rösselsprung. Wenn nun Weiß auf **A** setzt, kann Schwarz einfach bei **B** blocken...

Rechtes Bild: Beim anderen Abschneid-Punkt klappt es auch nicht. Die weißen Steine sind tot und Schwarz ist sicher. Wir werden später noch in größerem Detail betrachten, wie wir beurteilen, wann und wo wir die Steine des Gegners abschneiden sollen.

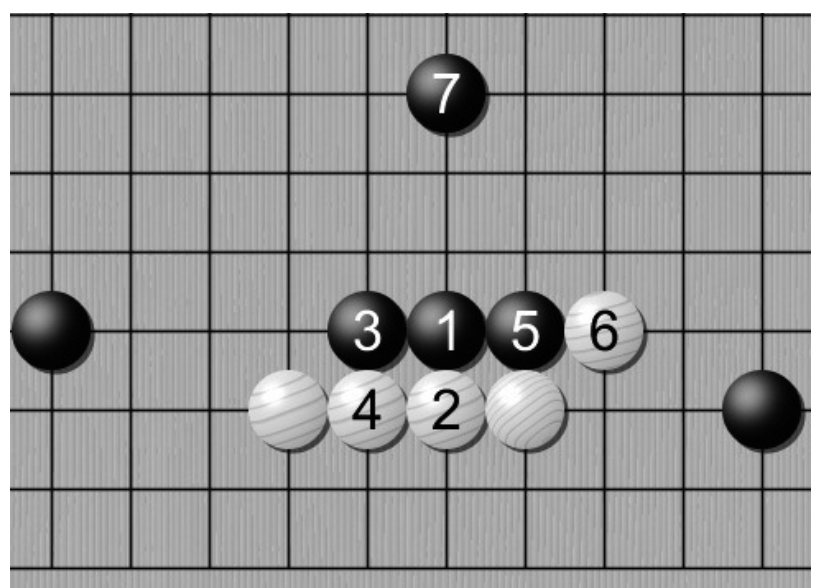
Als **fünftes** der **Zwei-Punkte-Sprung**, der einen Stein über zwei leere Schnittpunkte erweitert. Dieser Zug wird hauptsächlich benutzt, um einem Stein den Raum zu geben (auch bekannt als **eine Basis für einen Stein schaffen**), damit er zwei Augen bilden kann und lebt, aber wir verwenden ihn auch oftmals zur Erweiterung unserer Steine in verschiedenen Situationen, üblicherweise wenn wir zum Zentrum des Brettes hin erweitern, schneller als der Ein-Punkt-Sprung, aber dennoch relativ sicher. Natürlich kann der Zwei-Punkte-Sprung leichter abgeschnitten werden, als der Ein-Punkt-Sprung, aber er gleicht diese zusätzliche Schwäche durch seine Geschwindigkeit aus. In vielen Fällen, selbst wenn unsere Steine abgetrennt werden, bekommen wir eine Kompensation bei der Verteidigung dieser Verbindung.



Dies ist der häufigste Fall eines Zwei-Punkte-Sprunges. Weiß will mit **1** Schwarz daran hindern, diesen Schnittpunkt zu besetzen und dadurch die Oberhand für die ganze Seite zu gewinnen. Schwarz versucht durch **Zug 2** soviel wie möglich abzustecken und Weiß setzt den Zwei-Punkte-Sprung ein, um Platz für zwei Augen im mit Dreiecken markierten Bereich zu schaffen, damit seine Gruppe sicher ist. Beachte, dass, obwohl es in diesem frühen Stadium des Spiels zwei offensichtliche Abschneid-Punkte bei **A** und **B** gibt, Schwarz nicht genügend Steine in der Umgebung hat, um sofort mit Abschneidung zu drohen. Wir werden über solche Fälle, und wie sie ablaufen, im Kapitel über Angriff und Verteidigung sprechen, aber lass uns jetzt erst ein Beispiel zeigen...

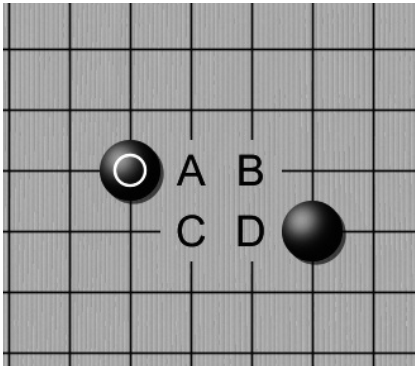


In der Tat, wenn Schwarz so etwas probiert, sind die meisten Ergebnisse nicht sehr gut für ihn. Falls Weiß von oben blockt, erhält er den Außenbereich und etwas Gebiet, falls von unten, ist das Resultat ebenfalls gut für Weiß...

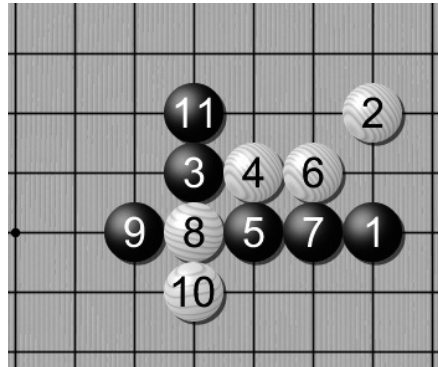


Also, üblicherweise wird Schwarz diese Steine entweder bis zu einem späteren Zeitpunkt in Ruhe lassen, wenn er ein genaueres Ziel in diesem Bereich hat, sowie mehr Steine zur Unterstützung, oder er wird unmittelbar mit einem Schulterstoß auf jeden weißen Stein antworten, um sie klein zu halten. Schwarz benutzt meist ebenfalls einen Zwei-Punkte-Sprung, um schnell in die Mitte vorzudringen.

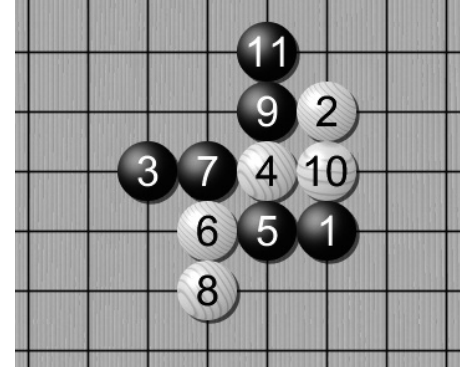
Als sechstes gibt es den großen Rösselsprung, der ähnlich dem normalen Rösselsprung ist, aber mit einer zusätzlichen Linie zwischen den zwei Steinen. Von allen Verbindungen ist dies die schwächste und hat die meisten Angriffspunkte. Sie ist dennoch nützlich, besonders wenn sie benutzt wird, um auf der Seite zu erweitern, oder um das Grundgerüst zu schaffen, damit zwei Gruppen verbunden werden können. Unser Gegner kann diese Formation nicht sofort durchtrennen, aber wir sollten stets im Kopf behalten, dass sich das im Verlauf des Spiels ändern kann.



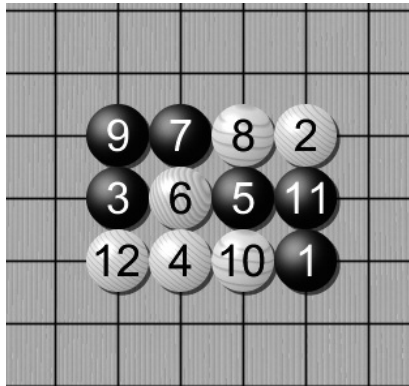
Ein großer Rösselsprung hat vier Punkte, wo er abgeschnitten werden kann, abhängig von den umliegenden Steinen.



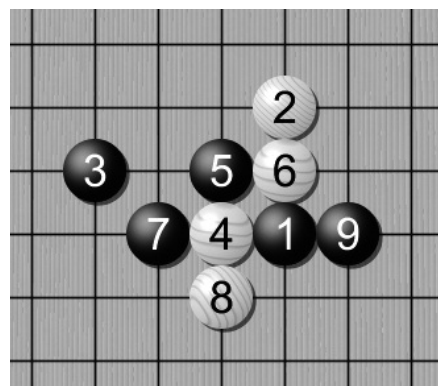
Er kann fast immer abgeschnitten werden, oder zumindest ein Angriffspunkt für unseren Gegner bieten (hier der Abschneidepunkt auf A)...



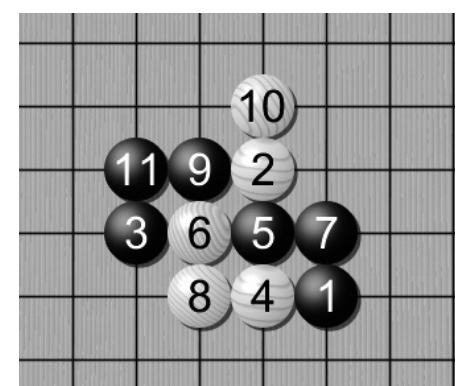
also sollten wir, in Abhängigkeit des Falles und der möglichen Variationen, grundsätzlich versuchen diesen Zug zu vermeiden (Abschneiden auf B).



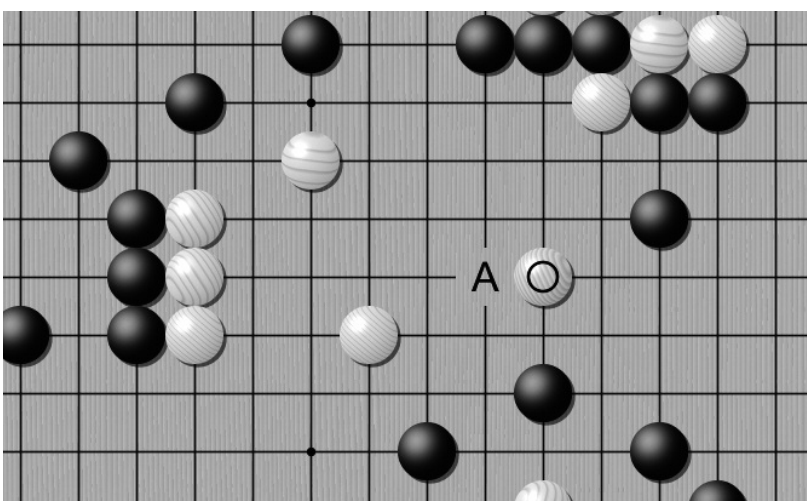
Hier die Variation für ein Abschneiden auf C...



und auf D...

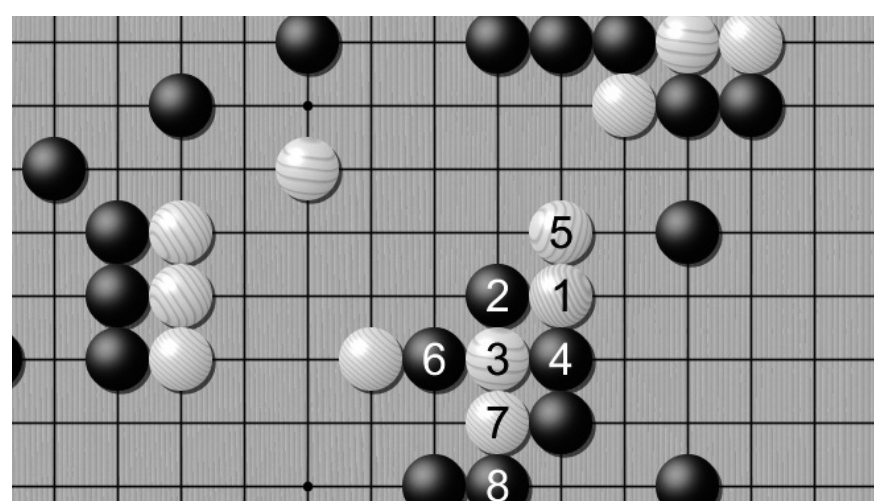


und hier noch weitere Möglichkeiten, da die anfänglichen Hilfssteine von Weiß überall liegen könnten.



Linkes Bild: Der große Rösselsprung kann also gefährlich sein. Ein etwas weniger gieriger Zug, wie der normale Rösselsprung auf A in diesem Beispiel, kann in vielen Situationen die sicherere Wahl sein.

Rechtes Bild: In diesem Fall, falls wir auf dem großen Rösselsprung beharren, können wir nichts tun um Schwarz daran zu hindern unsere Steine zu trennen, und plötzlich sind alle unsere Gruppen in Gefahr keine Augen zu bilden und zu sterben.



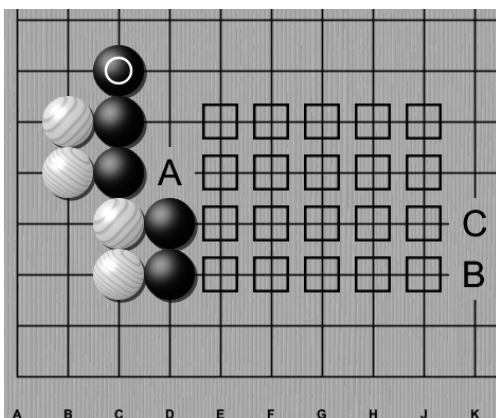
► Beziehungen zwischen mehreren Steinen

Nachdem wir die wesentlichen Beziehungen und Formationen von zwei Steinen dargestellt haben, können wir sie nun verwenden, um schwierigere Formationen mit mehreren Steinen zu bilden. Jede dieser Formationen hat ihre Stärken und Schwächen, und zwischen ihnen zu wählen, ist nicht nur von der lokalen Situation abhängig, sondern von der Stellung auf dem gesamten Brett und den Zielen, die wir haben, ebenso wie unser Gegner.

Lass uns mit der naheliegendsten Formation beginnen: **Die Mauer**

Das Bild, das uns sofort einfällt, wenn wir an eine Mauer denken, ist das mehrerer Steine, die in einer geraden Linie nebeneinander aufgereiht sind. Dies ist in der Tat die ideale Mauer, im Bezug auf Verbindung und Stärke, aber oftmals kann es entsetzlich langsam sein, so etwas zu erschaffen, weshalb Mauern in echten Spielen dazu tendieren Schwachstellen oder sogar Lücken zu haben. Der Gegner versucht normalerweise seine Steine so zu setzen, dass sie diese Lücken ausnutzen, was wir verhindern können, wenn wir umsichtig sind. Wie auch immer, der Scherz "perfekte, aber langsame Mauer" gegenüber "nicht perfekte, aber schnelle Mauer" ist eines der wichtigsten Dinge im Spiel, daher werden wir später im Buch noch viel darüber sprechen, da wir immer daran denken und versuchen sollten die richtige Balance zu finden. Zu diesem Zweck führen wir nun das Konzept von **Einfluss** ein.

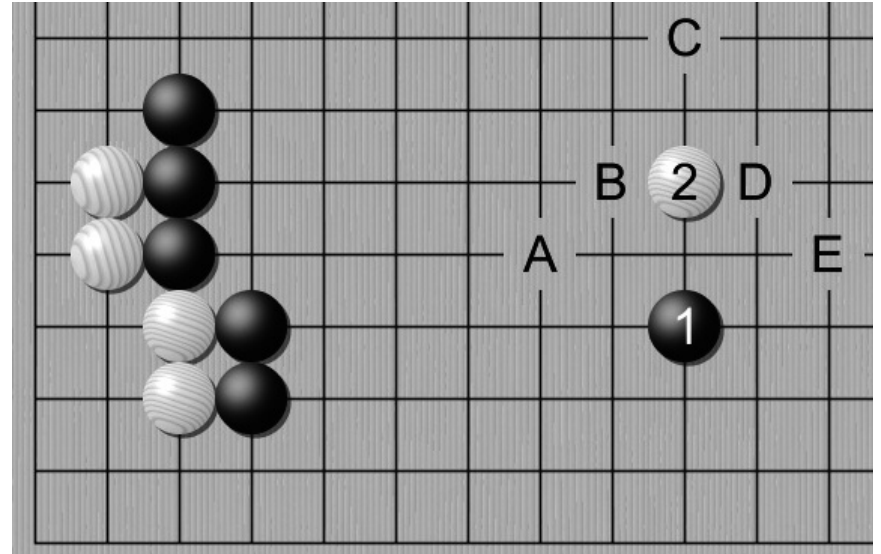
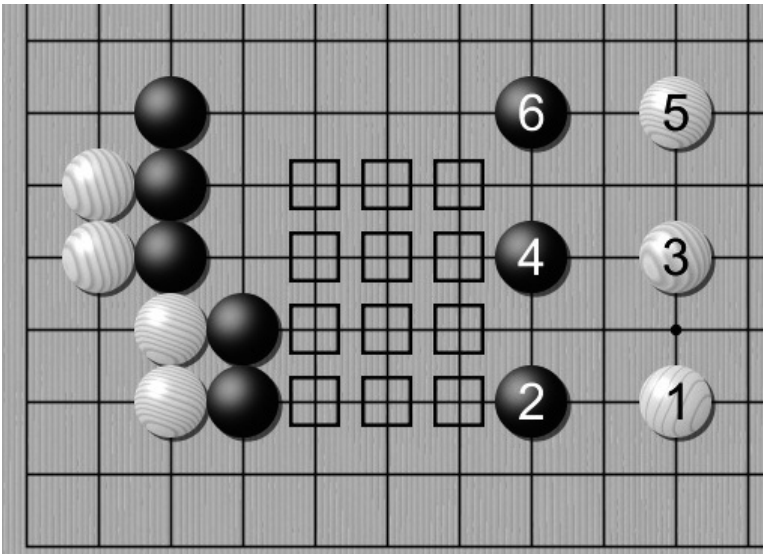
Wir haben bereits gesehen, das Gebiet die Menge der von uns umschlossenen Schnittpunkte bezeichnet, die so gut wie sicher davor ist, vom Gegner zurückerobert zu werden. Normalerweise erkennen wir Gebiet auch sehr einfach, was bei Einfluss nicht so ist. **Einfluss bezeichnet den Bereich um unsere Steine und ihre Formationen herum, auf den wir durch die von ihnen ausgehende Kraft/Stärke einwirken können.** Je solider und ausgedehnter unsere Steinformationen sind, umso größer ist ihr Einfluss. Üblicherweise müssen wir auf die Sicherung von Gebiet verzichten, um Einfluss zu erkaufen, und es ist schwierig zu entscheiden, ob es das Wert war, da die ideale Verwendung von Einfluss, nicht bloss deren Umwandlung in Gebiet ist, sondern auch die Ausbreitung und Züge unseres Gegners zu durchkreuzen.



Hier sehen wir eine Mauer mit einem Schwachpunkt bei **A**.

Mauern strahlen ihren Einfluss nicht in der Richtung, in der sie sich erstrecken (in diesem Fall vertikal nach oben) ab, sondern in Richtung ihrer leeren Flanken (hier horizontal nach rechts). Als Faustregel gilt, dass eine Mauer ihren Einfluss auf so viele Linien projiziert, wie sie lang ist (in diesem Fall die fünf mit Quadraten markierten Punkte). Es ist daher naheliegend, dass die nächsten Schlüsselpunkte für Schwarz bei **B** oder **C** liegen, und, sofern er schafft dort zu setzen, auf dem besten Wege ist ein Grundgerüst oder eine Box zu errichten, in die Weiß nur mit großer Mühe eindringen oder sie verkleinern kann. Daher, da er nun am Zug ist, wird Weiß eiligst

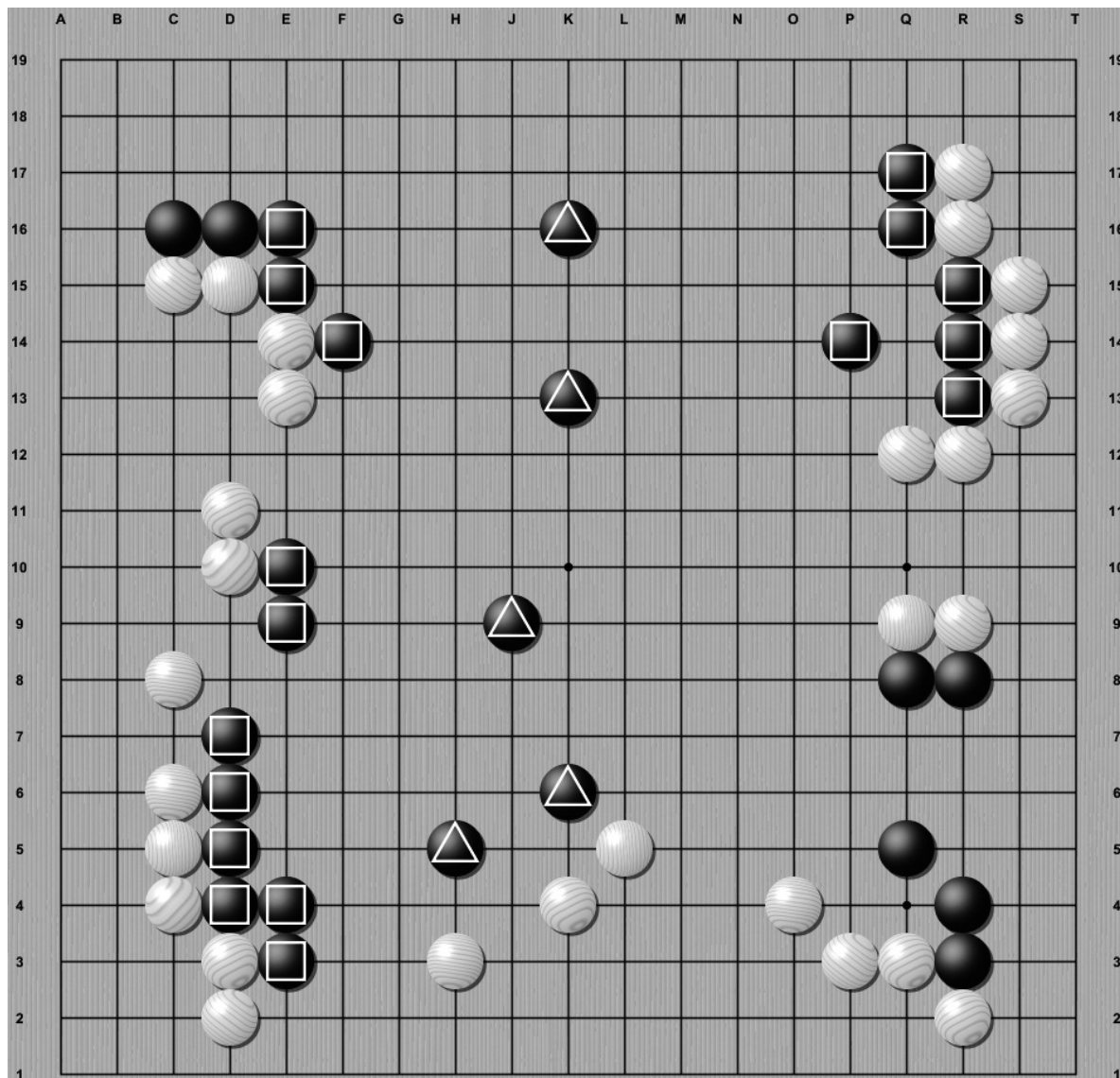
auf **B** oder **C** setzen, je nach Situation auf dem restlichen Brett, um die Pläne von Schwarz zu vereiteln, so dass Schwarz sowohl das Gebiet in der Ecke, als auch eine bedeutende Menge an Einfluss verliert...



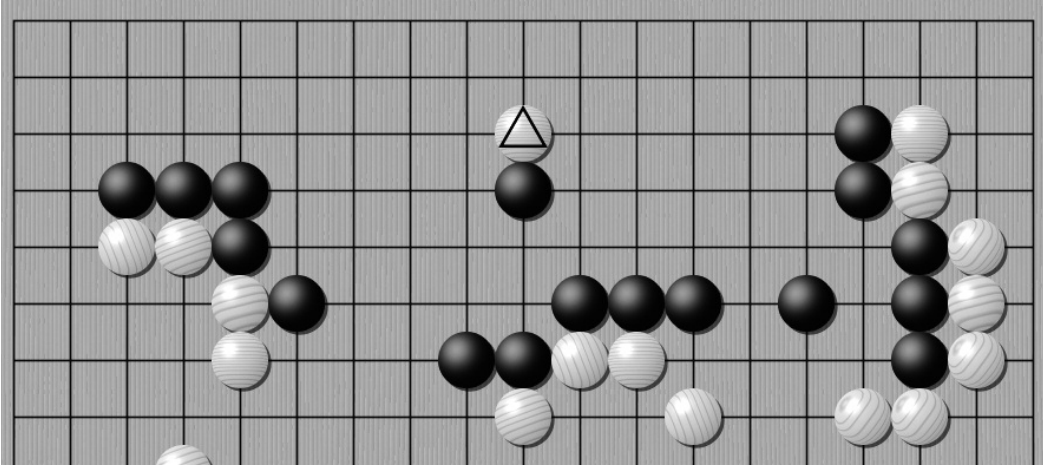
Linkes Bild: Dies ist ein mögliches und sicheres Ergebnis. Weiß verkleinert den Einfluss und potenziellen Gewinn von Schwarz, und errichtet selber eine Mauer.

Rechtes Bild: Falls Weiß die Chance verpasst, kann Schwarz hier zuerst setzen. Nun muss Weiß den Einfluss von Schwarz eindämmen und Schwarz hat, je nach der Situation auf dem übrigen Brett, fünf mögliche Züge um den Stein anzugreifen

Wir sollten immer auf der Suche nach solchen Chancen sein und sie nicht verpassen, ansonsten kann unser Gegner zuviel Einfluss gewinnen und alles in eigenes Gebiet umwandeln, ohne dass wir selbst, im Gegenzug, genug erhalten.
Ein Beispiel:

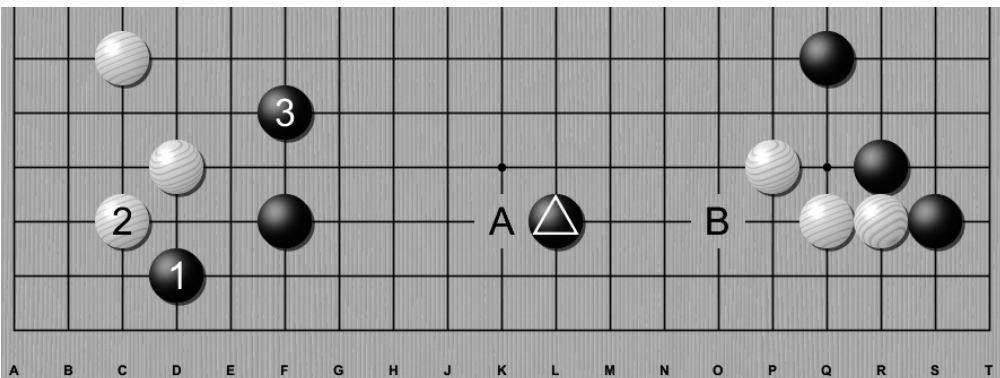


Dies ist beinahe ein ideales Szenario für Schwarz. Er gab den Anspruch auf die Ecke und die Seiten auf, für drei Mauern (markiert mit Quadraten). Zusammen mit den fünf, mit Dreiecken markierten, Steinen, erzeugen sie mehr als genug Gebiet für dieses Risiko. Hätte Weiß hier zuerst gespielt, wäre Schwarz verloren gewesen. Um Einfluss zu spielen, rentiert sich nicht immer, es kann also ein großes Wagnis sein.

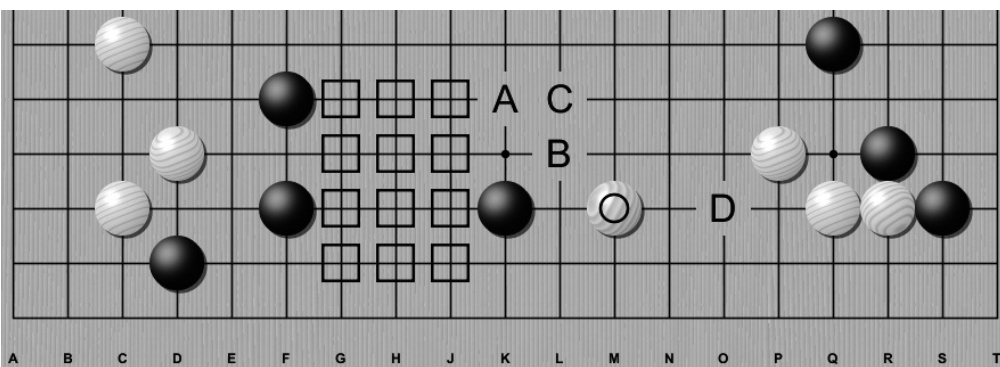


Letztendlich wird Weiß versuchen etwas von unserem Gebiet zu erobern, aber im weiteren Verlauf den Spiels, wird dies schwieriger und schwieriger, wenn immer mehr Steine ins Spiel kommen. Spielzüge wie der markierte von Weiß funktionieren nicht, es sei denn Schwarz macht einen Fehler. Ein einzelner Stein, unter so vielen des Gegners, funktioniert nur selten.

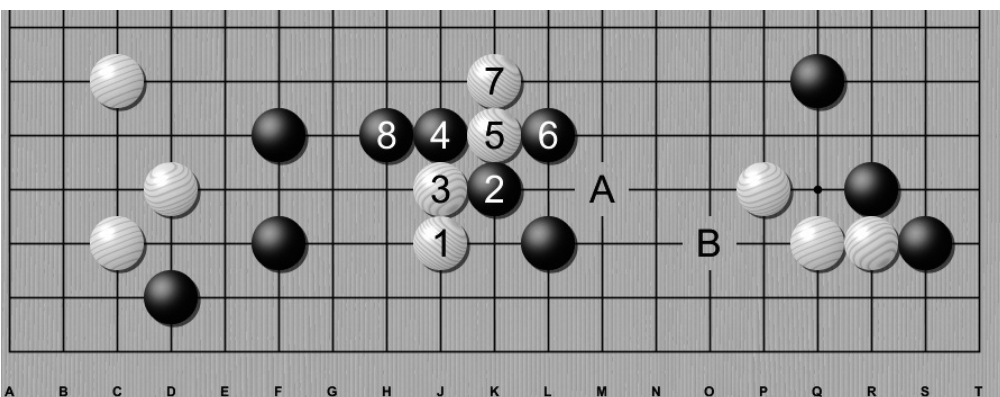
Eine große Mauer, die nur die Grenze einer Fläche ausmacht, die wir in Gebiet umwandeln wollen, verleitet uns dazu zu nah an ihr zu spielen, da wir das Gefühl haben, dass Einfluss etwas sei, was wir verteidigen müssten. Oder wir verschwenden Züge darauf, um den Gegner von ihr weg zu lenken, **aber dies ist der falsche Ansatz Einfluss zu benutzen**. Es ist schwierig diese Mentalität loszuwerden, wie es ebenso schwierig ist Einfluss richtig zu nutzen, aber Einfluss und Mauern sind nicht dazu da verteidigt zu werden. Sie sind für uns eine Basis für Expansion und dienen dazu den Gegner auf gefährliches Terrain zu locken oder, wenn er fern bleibt, ihn woanders anzugreifen. Die ist ein fortgeschrittenes Thema, welches wir später noch besprechen werden. Aber zunächst ein Beispiel:



Schwarz spielt **1** und **3** und errichtet eine kleine Mauer, gerade groß genug, um mit dem schwarzen markierten Stein zu funktionieren. Falls dieser Stein bei **A** wäre, wäre dies sicherer, würde aber nicht mit der Mauer so funktionieren, wie beabsichtigt. Nun befindet er sich an der perfekten Stelle, um Weiß anzuziehen und seine Steine mit einem Zug auf **B** ihrer Basis zu berauben.

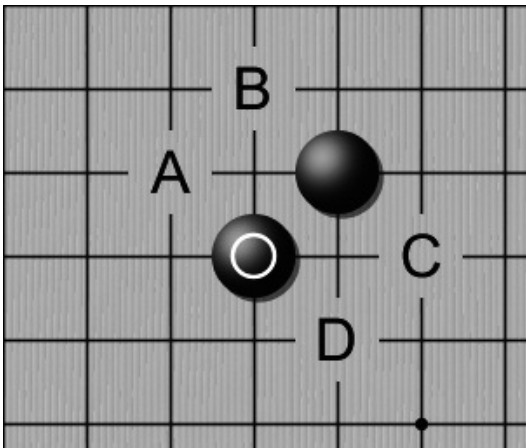


So sähe das Brett aus, wenn Schwarz auf **A** gespielt hätte. Weiß hätte seine Steine sofort erweitert und Schwarz könnte nun **A**, **B** oder **C** besetzen und wäre damit sehr eingeschränkt. Bei **D** abzuschneiden ist immer noch möglich, aber weniger bedrohlich und schwieriger zu bewerkstelligen.

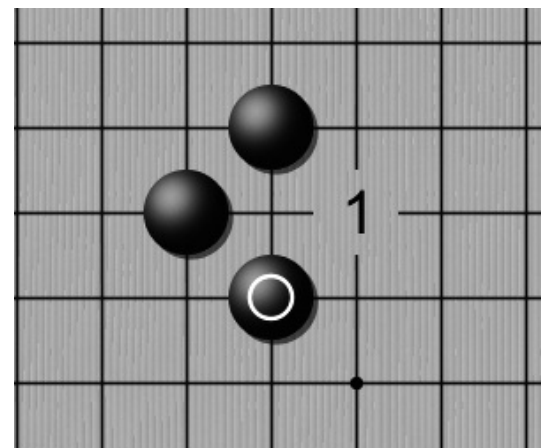
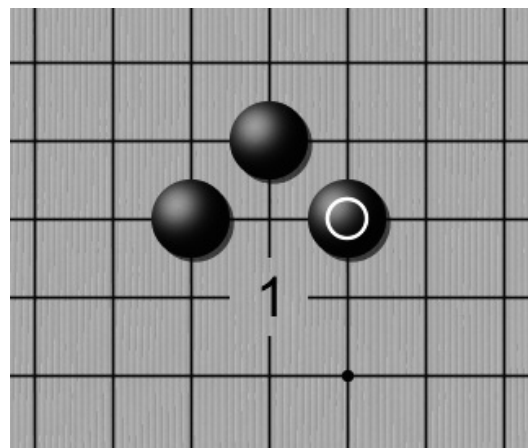
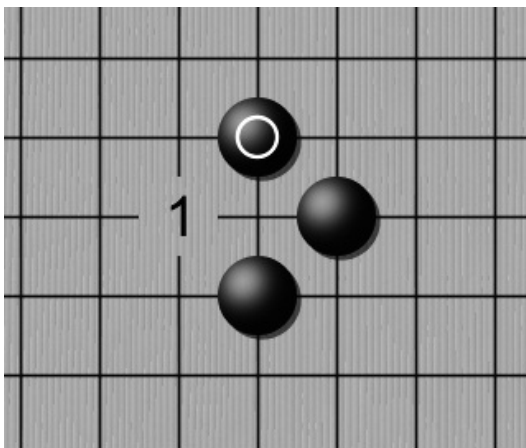
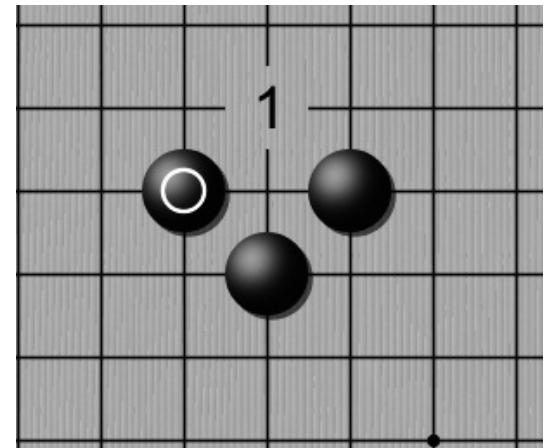


Dies ist das tatsächliche Spiel. Weiß wollte in die Reihen von Schwarz einfallen, und nun sind all seine Gruppen voneinander abgeschnitten. Die Mauer von Schwarz ist stark genug, um aggressiv anzugreifen und, außer Weiß spielt nahe bei **A**, die Bedrohung von Schwarz, doch noch auf **B** zu setzen, ein ernstes Problem, wo nun alle drei Gruppen von Weiß getrennt sind.

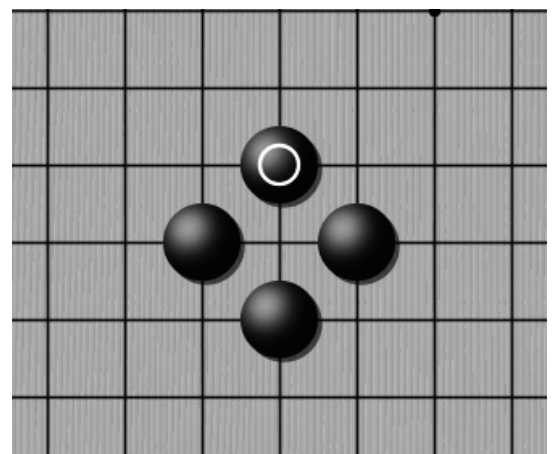
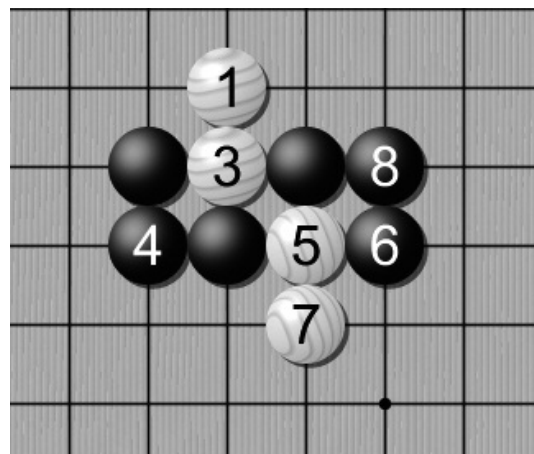
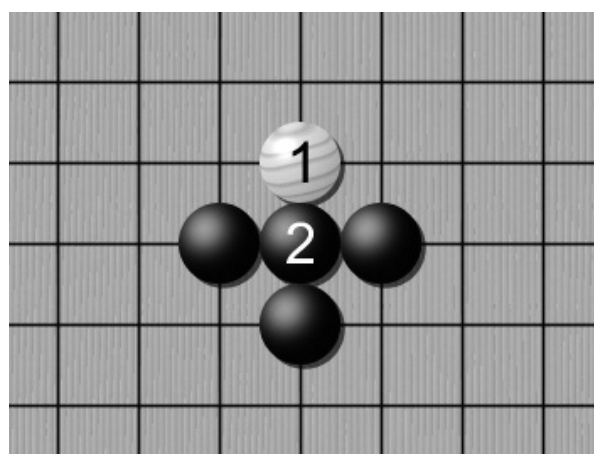
Aber warum war auf **A** zu spielen im vorigen Diagramm ein guter Zug?
Die Antwort liegt in der zweiten Formation mehrerer Steine: **Das Tigermaul**.



Linkes Bild: Das Tigermaul ist die Formation zweier diagonal verbundener Steine, zu denen sich ein weiterer Stein auf den Schnittpunkten **A, B, C** oder **D** gesellt. In den anderen **4** Bildern sehen wir das jeweilige Ergebnis, und mit **1** ist der jeweilige Schwachpunkt des Tigermauls markiert. Dort zu spielen nennt man einen **Spähzug**.



Ein Sprichwort lautet “der Schwachpunkt unseres Gegners ist unser starker Punkt”, und das ist auch beim Tigermaul so. Natürlich ziehen wir nicht auf dem Brett umher und errichten diese Formation für sich. Sie braucht einen Kontext und entsteht ganz natürlich durch die Züge beider Spieler, weshalb der Schwachpunkt meist das wichtigste Kriterium darstellt, ob wir diese Formation spielen, oder nicht.

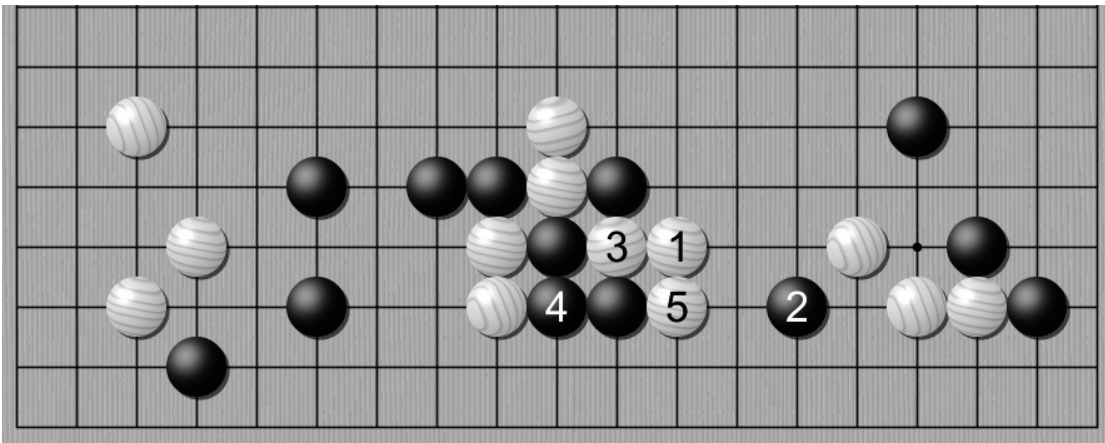


Linkes Bild: Wenn Weiß auf den Schwachpunkt setzt, muss Schwarz fast immer antworten, indem er seine Steine verbindet. Solche **Zwangszüge** sind immer gut für uns auszunutzen, wie hier für Weiß, und sie stellen immer eine Möglichkeit dar, vor der wir uns hüten müssen, wie hier für Schwarz.

Mittleres Bild: Falls Schwarz die Drohung ignoriert, und statt auf 2, woanders spielt, wäre dies eine Möglichkeit was passieren könnte, denn üblicherweise werden die schwarzen Steine getrennt. Bedenkt man, dass solche Formationen beinahe immer Steine in ihrer Nähe haben, könnte es gut sein, dass eine der schwarzen Gruppen tot ist.

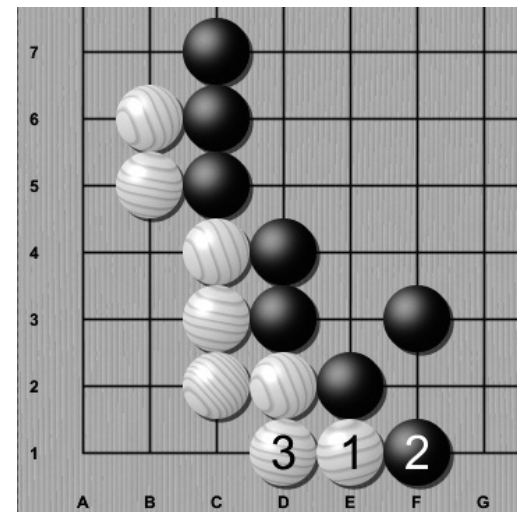
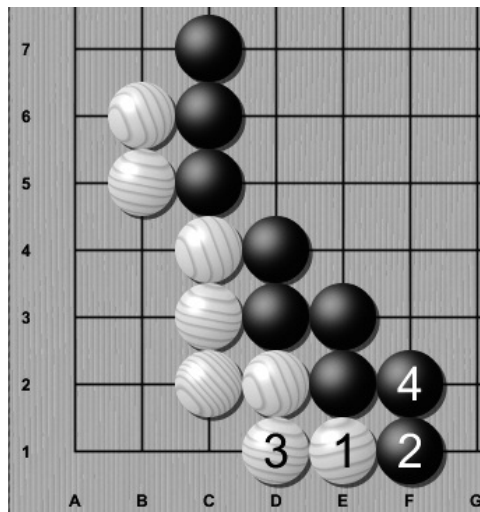
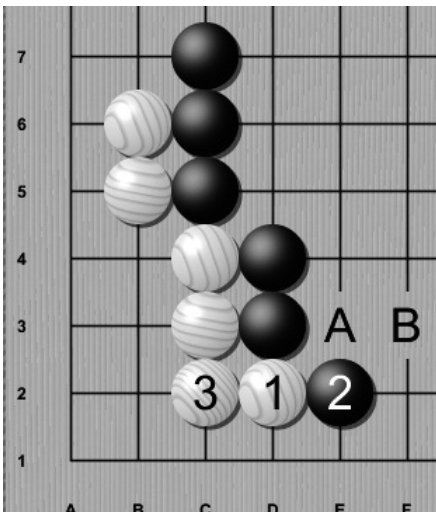
Rechtes Bild: Falls sich Schwarz entschließt, selbst auf den schwachen Punkt zu setzen, dann entsteht eine Formation, die **Diamant** oder **Ponuki** genannt wird. Wiederum gilt, dass wir diese Formation nicht für sich alleine spielen. Sie muss aus den beiderseitigen Zügen entstehen, um ihren Nutzen zu entfalten.

Nehmen wir mal an, dass in dem vorherigen Beispiel Weiß den Spähzug beim Tigermaul spielt und Schwarz diese Drohung ignoriert.



Sobald Schwarz mit **2** woanders setzt, selbst wenn dies in der Nähe ist, kann Weiß aus seiner Drohung sofort Gewinn schlagen und die schwarzen Steine massiv angreifen. Die **Züge 4** und **5** sind unvermeidlich und die drei schwarzen Steine getrennt und in großen Schwierigkeiten.

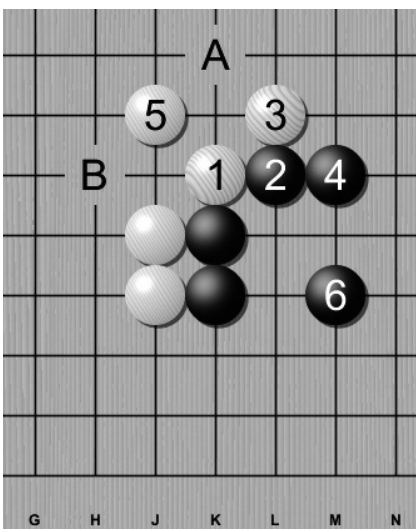
Also, wir verwenden das Tigermaul gewöhnlich, wenn es sicher für uns ist, unsere Steine indirekt zu verbinden und zu verteilen, was mehr Schwachstellen abdeckt, als die Eine, die durch das Tigermaul entsteht. Dies tritt üblicherweise in den Ecken des Bretts auf, wo unser Gegner seine Spähzüge gegen unsere Schwachpunkte nicht verbinden kann.



Linkes Bild: Wir haben diese häufige Stellung schon früher gesehen. Jetzt spielt Weiß diagonal über den schwarzen Stein auf **1** (was **Umbiegen** oder **Hane** genannt wird). Schwarz blockt und Weiß verbindet. Nun hat Schwarz die Wahl: **A** oder **B**.

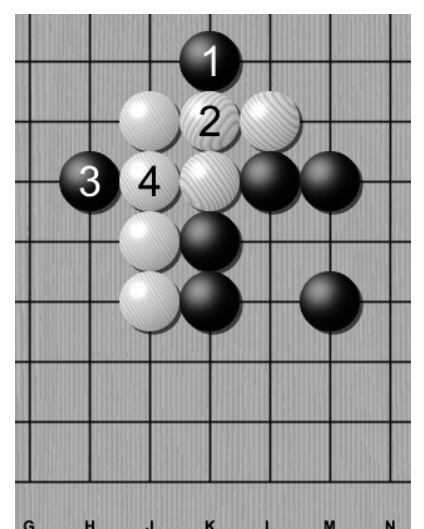
Mittleres Bild: Die solide Verbindung bei **A** bringt dieses Ergebnis. Schwarz ist sicher, aber er hat zwei Züge gebraucht, um diese gute Formation zu gewährleisten, so daß Weiß nun zuerst spielen kann.

Rechtes Bild: Falls Schwarz aber das Tigermaul bei **B** spielt, kann er blocken, indem er ein weiteres Tigermaul spielt, mit nur einem Zug. Nun kann er zuerst weiterspielen. Das mag jetzt trivial wirken, aber die Initiative zu erlangen und erhalten, ist von großer Wichtigkeit.



Wenn es hin zur Brettmitte geht, verliert das Tigermaul an Wirkung, da Schwarz in diesem Beispiel hier zusätzliche Züge bekommt. An dieser Stelle hier, hat Weiß bei **1** und **3** gleich **doppelt umgebogen (Doppel-Hane)** und mit **5** ein doppeltes Tigermaul erzeugt, mit den Schwachpunkten auf **A** und **B**. Schwarz wird schließlich garantiert diese "geschenkten" Punkte spielen und eine gute Formation der weißen Steine zunichte machen.

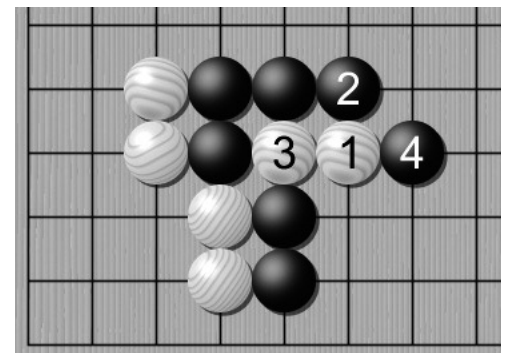
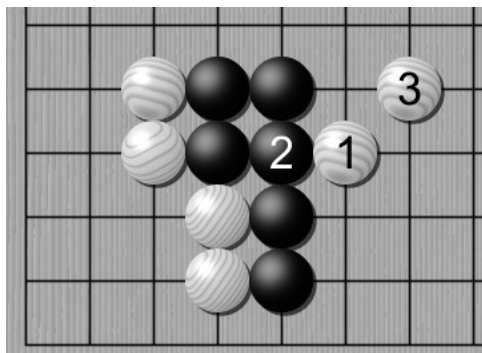
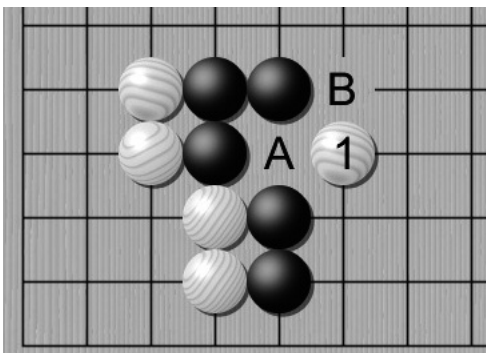
Anders als in den Eck-Beispielen, sind die zwei schwarzen Steine zur Brettmitte hin gerichtet, wo sie mit anderen schwarzen Gruppen verbunden werden könnten, je nach der Situation auf dem restlichen Brett.



Die Steine des Tigermauls zu verbinden, ist nicht die einzige mögliche Verteidigung. Manchmal können wir auch nur **einen** der "Gebiss"-Steine des Tigermauls erweitern und unseren Schwachpunkt mit einer **Treppe** verteidigen.

Die Treppe ist eigentlich weniger eine Formation, als eine Falle in Form einer Folge von Ataris, aus der sich unser Gegner nicht mehr befreien kann, es sei denn er hat einen rettenden Stein (genannt **Treppendrecher**), der im Weg liegt.

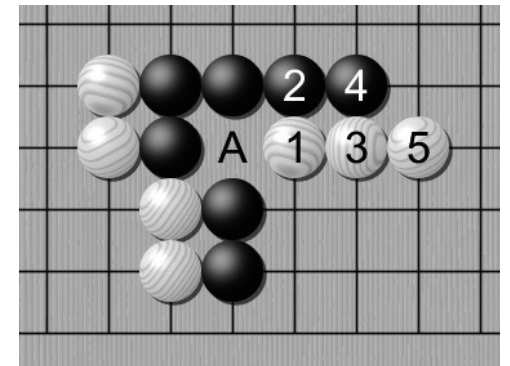
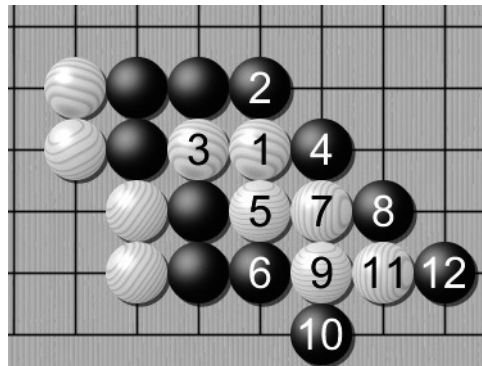
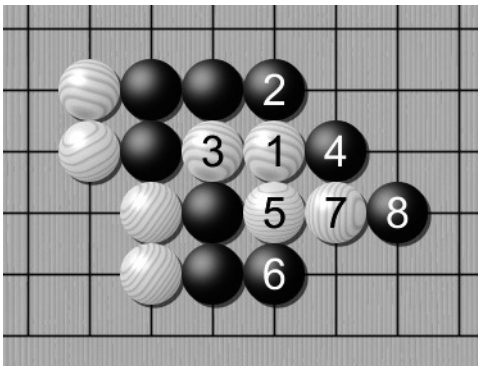
Schauen wir einige Diagramme an, dann erklärt es sich besser:



Linkes Bild: Weiß droht Schwarz abzuschneiden. **Schwarz auf A** ist die typische Wahl, aber Schwarz kann auch auf **B** setzen und eine Treppe bilden, falls Weiß wirklich auf **A** abschneidet.

Mittleres Bild: Dies passiert, wenn Schwarz einfach verbindet. Nun bilden seine Steine lediglich einen unförmigen Klumpen und Weiß kann in Richtung Mitte oder zur Seite davonlaufen, und nichts kann ihn stoppen.

Rechtes Bild: Falls nun also Schwarz nicht verbindet und Weiß wie erwartet abschneidet, beginnt eine Treppe. **Zug 4** setzt Weiß auf Atari...



Linkes Bild: Falls Weiß widerstand leistet, bilden die Züge bis **8** eine weitere Treppenstufe der Treppe und Weiß ist wieder in Atari.

Mittleres Bild: Weiß kann weiter darauf bestehen, allerdings vergebens. Bei **Zug 12** befindet sich Weiß wiederum in Atari und kommt aus der Treppe nicht mehr hinaus.

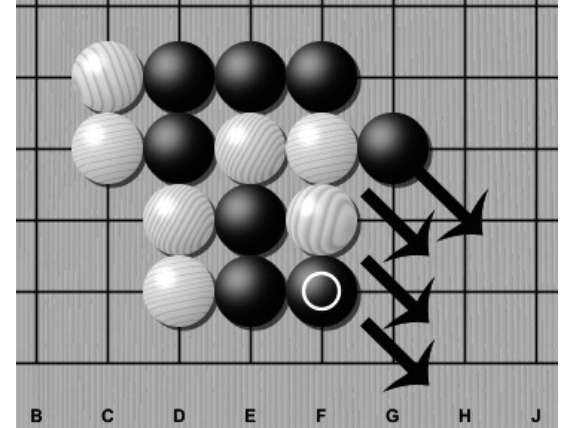
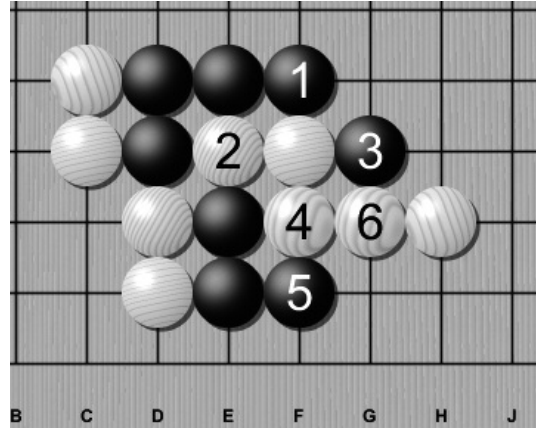
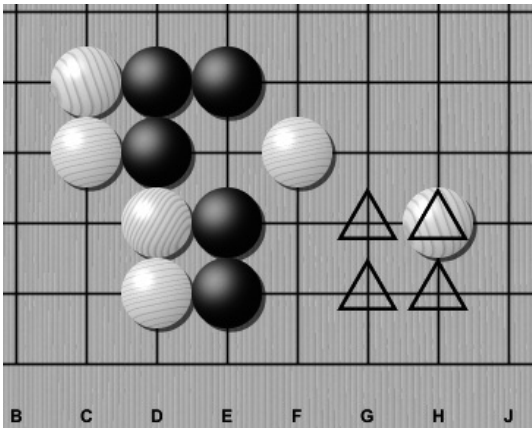
Rechtes Bild: Also muss Weiß abhauen und es beginnt ein Wettlauf. Schwarz wird schließlich mit **Zug 6** auf **A** verbinden müssen, aber seine Formation ist weit besser, verglichen mit der ersten Option, und Weiß auf der Flucht.

Eine Treppe entsteht also immer, wenn Steine in Stufenzügen gefangen sind, wo sie immer wieder auf Atari gesetzt werden, ohne Möglichkeit zu flüchten.

Es ist sehr wichtig beim Go mögliche Treppen zu erkennen, denn oftmals, wenn sie zu unseren Gunsten sind, können wir dadurch starke und riskante Züge spielen. Selbst wenn nicht, die Drohung einen Stein im Weg der Treppe zu platzieren und sie zu brechen, kann uns zu Zügen verhelfen, die wir zur Schaffung anderer Stellungen auf dem Brett nutzen können, oder um woanders im Vorteil zu sein.

Auf den nächsten zwei Seiten schauen wir uns ein Beispiel aus einem echten Spiel an.

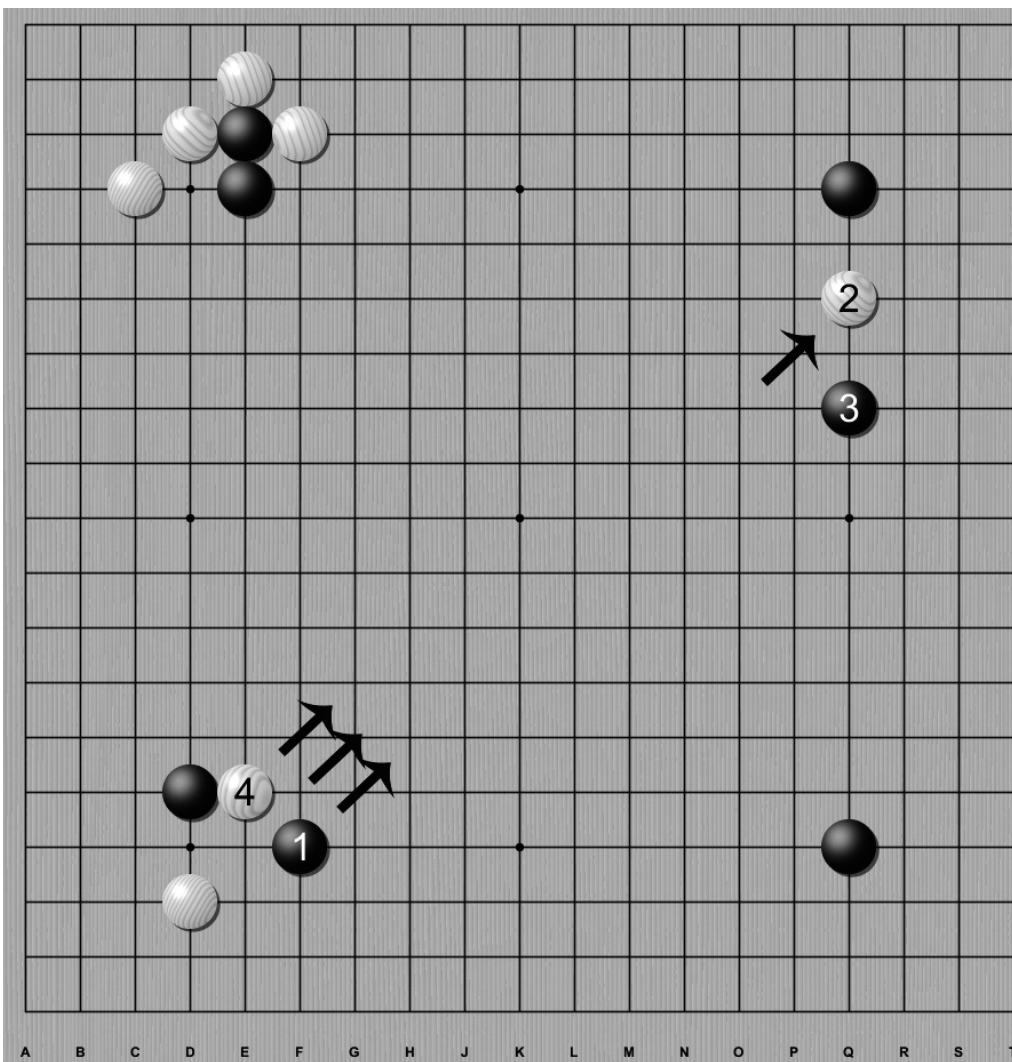
Aber lass uns als erstes ein lokales Beispiel anschauen, wie ein Treppendreher aussieht und funktioniert. Wir erweitern das vorige Bild und setzen einen zusätzlichen weißen Stein und danach übertragen wir die Idee auf das Spiel.



Linkes Bild: Jeder weiße Stein im Weg der Treppenstufen würde das Ergebnis, welches wir auf der vorigen Seite betrachtet haben, verändern. Lass uns einen der markierten Schnittpunkte spielen.

Mittleres Bild: Und wie wir sehen, ist die Treppe in der Tat wirkungslos geworden. Wir spielen die gleichen Züge wie zuvor, aber nun hat Weiß einen Verbündeten, der ihm neue Freiheiten schenkt, sodass die Treppe scheitert.

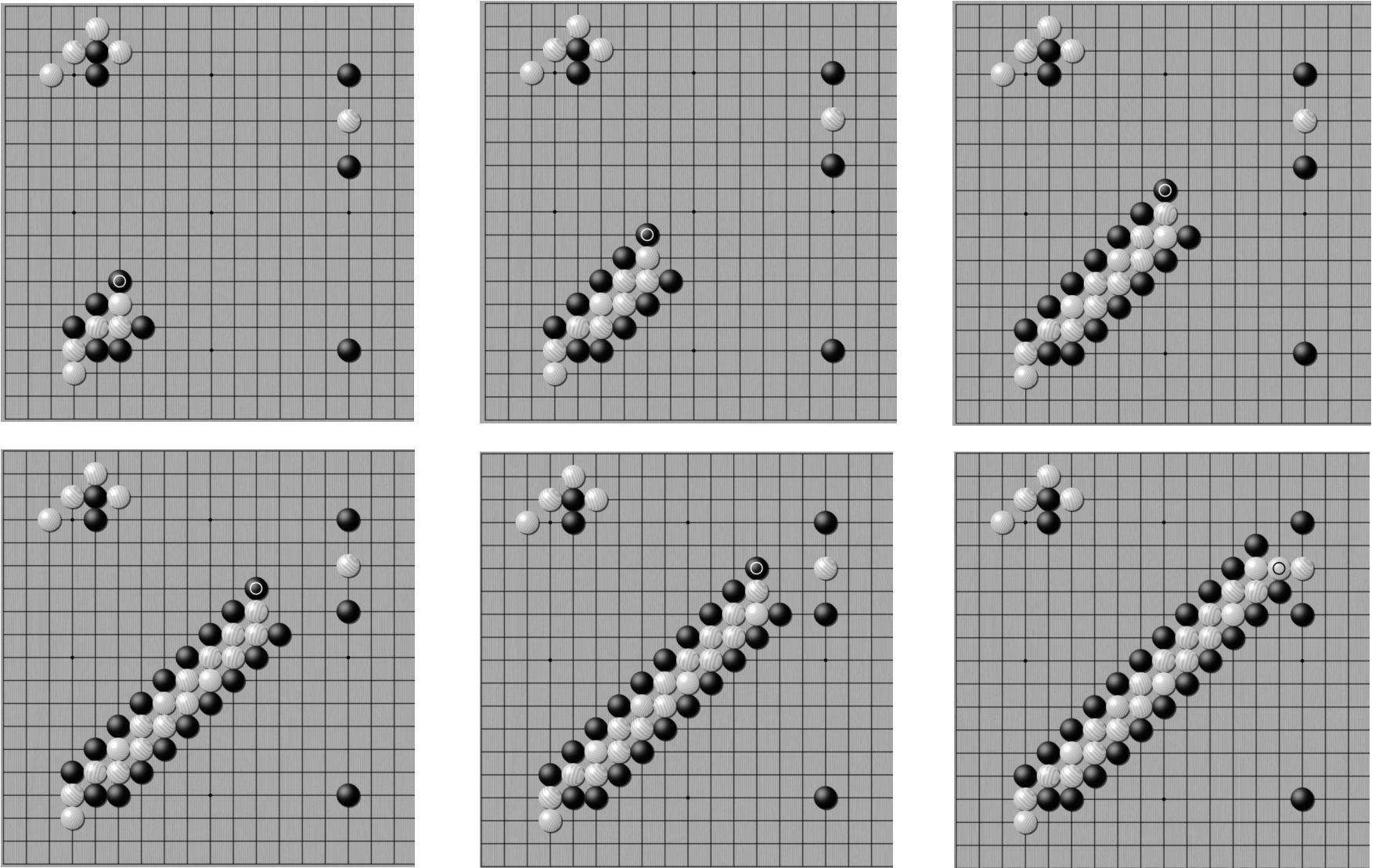
Rechtes Bild: Die Regel lautet generell, dass jeglicher gegnerische Stein entlang dem Weg der vier beteiligten Diagonalen als Treppendreher dient.



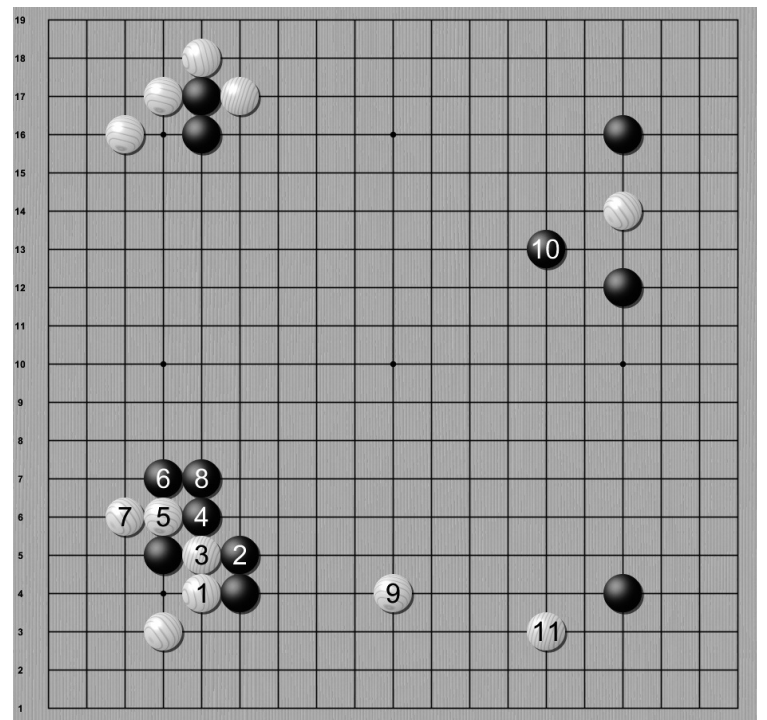
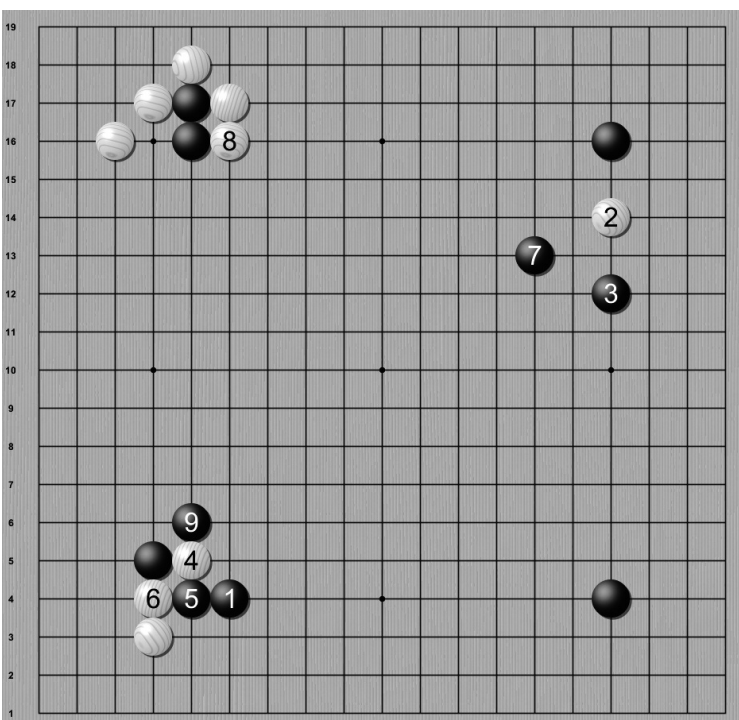
Nun schauen wir uns das echte Spiel an. Schwarz spielt einen **Rösselsprung** bei **1**, um den einzelnen weißen Stein unter Druck zu setzen, was Weiß allerdings ganz cool ignoriert und stattdessen woanders spielt (was man Tenuki nennt), um seinerseits Schwarz irgendwo zu bedrohen, bevor er auf **Schwarz 1** antwortet. Schwarz fällt darauf herein, da er **Zug 3** spielt und nicht durchschaut, dass **Weiß 2** nun ein Treppendreher ist, der für ein Abschneiden auf der anderen Seite des Brettes dient. Weiß fährt mit seinem Plan fort und spielt **Zug 4**, und wir können bei den Pfeilen sehen, dass, falls Schwarz versucht den Stein zu schlagen, **Weiß 2** dies nun blockt. Bemerkenswert ist dabei, dass in diesem Spiel der Autor der Ausgetrickteste (Schwarz) war. Mir waren Treppen bekannt, aber dennoch hatte ich den Fehler gemacht, was aber das Schöne beim Spielen ist. **Jeder Fehler, den Du machst, gibt Dir die Chance daraus zu lernen und etwas Besseres zu finden.**

Mach Dir also keinen Kopf, alles über diese Formationen verstehen zu müssen.

Unser Ziel ist erst einmal zu lernen, dass es diese Formationen gibt. Wir werden, selbstverständlich, später bei allen Themen noch tiefer ins Detail gehen, aber erst durch Spielen werden wir letzten Endes alle Feinheiten entdecken und die Erfahrung wird dafür sorgen, dass wir sie im Blick behalten.



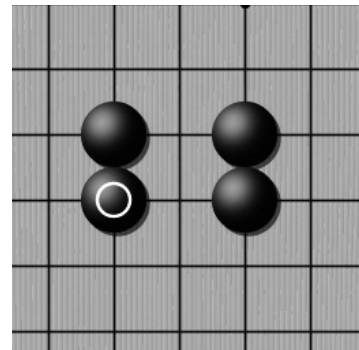
Über Treppenbrecher zu sprechen, reicht allerdings nicht. Lass uns schauen, warum genau die Treppe nicht funktioniert. Hätte Schwarz den Treppenbrecher ignoriert, dann hätte er den weißen Abschneidstein trotzdem niemals fangen können, und zusätzlich sind nun alle seine Steine in Bedrängnis. Weiß kann sie überall auf Doppel-Atari setzen und die meisten fangen, weshalb beinahe niemand eine Treppe ausspielt, die durchbrochen werden kann. Oder zumindest nicht alle Treppenstufen, wie in diesem Fall.



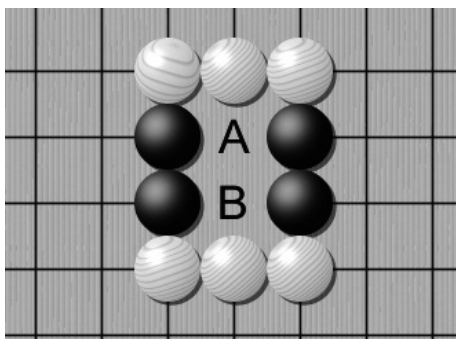
Was also ist in echt passiert? **Linkes Bild:** Dies ist das echte Spiel. Schwarz greift den weißen Stein an, um die Treppe wieder gangbar zu machen, und Weiß spielt wieder woanders (**Tenuki**) und sichert sich beinahe die ganze Ecke oben-links, so dass Schwarz herbei eilt, um die untere linke Ecke zu besiegeln. Ich bin mir nicht sicher, ob die Wahl von Weiß für Tenuki korrekt war.

Rechtes Bild: Hier sehen wir eine andere Möglichkeit auf dem Brett, die für Weiß besser aussieht. Dies ist das Aufregende an Go. Eine kleine Änderung kann ein völlig neues Spiel bedeuten, mit völlig neuen Möglichkeiten.

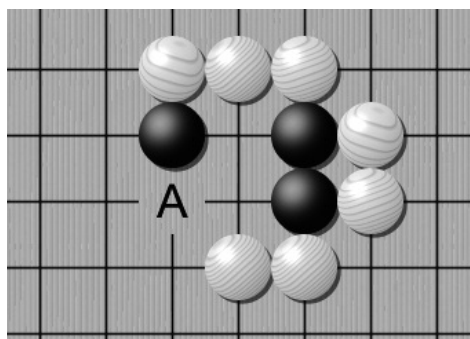
Eine weitere wichtige und häufige Formation ist die **Bambus-Verbindung**. Eine Bambus-Verbindung wird durch zwei parallel angeordnete jeweils verbundene Steine gebildet und ist eine der stabilsten Formationen, da sie fast nie abgeschnitten werden kann, wenn sie erstmal da ist. Es gibt viele Fälle, in denen wir sie benutzen, anstelle einfach zu verbinden. Die Idee dahinter ist, dass wir vielseitigere und einflussreichere Steine auf dem Brett wollen. Lass uns schauen wie es in der Praxis funktioniert:



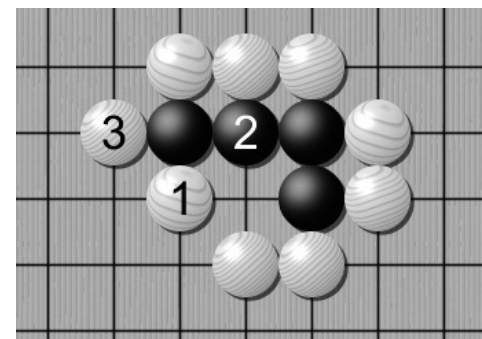
Die Bambus-Verbindung.



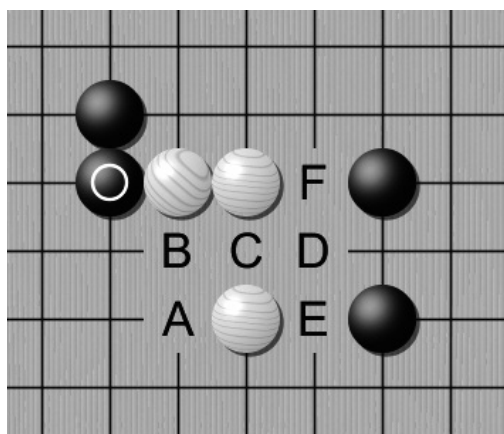
Die Bambus-Verbindung kann nicht abgeschnitten werden, sobald sie geformt wurde. **A** und **B** sind **Miai**. Falls Weiß auf **A** spielt, tut Schwarz dies auf **B**, und umgekehrt.



Jedoch hat die Bambus-Verbindung eine Schwachstelle, wenn sie noch nicht vollständig geformt ist, bei **A**...

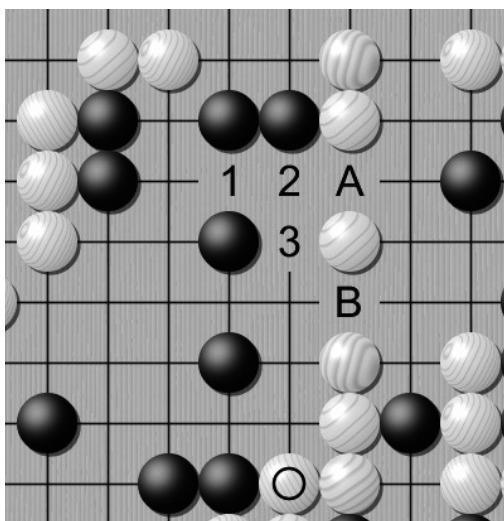
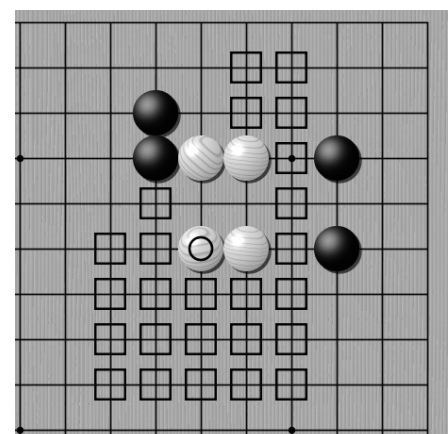


Falls seine Steine umzingelt sind und Weiß hier spielt, kann Schwarz sie nicht mehr vor Gefangennahme retten.



Linkes Bild: Weiß will seine Steine verbinden. Abhängig von der Situation, ist jeder der Züge A bis F möglich. Der stabilste Zug, der weder abgeschnitten werden kann und Stärke in alle Richtungen ausstrahlt, ist die Bambus-Verbindung mit **A**.

Rechtes Bild: Nach **A** ist jeder Zug auf den mit Quadraten markierten Schnittpunkten möglich und für Schwarz schwierig zu beantworten.



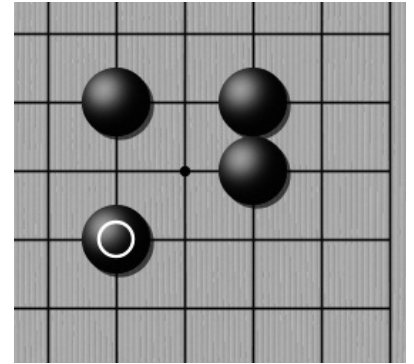
Lass uns eine praktische Anwendung von alledem anschauen. Was wir inbrünstig anstreben, wenn wir nach einem Zug suchen, ist es an einer Stelle zu spielen, wo wir **mehr als eine Sache auf einmal erreichen**. Schauen wir uns einige Wahlmöglichkeiten für Schwarz, um seine Steine zu verbinden, im linken Bild an. **Zug 1** verbindet die schwarzen Steine, aber erreicht nicht mehr, daher kann Weiß den Zug ignorieren und die Initiative ergreifen woanders zu spielen und an anderer Stelle auf dem Brett an Fahrt gewinnen.

Dieser Transfer der Initiative wird "**die Vorhand (Sente) gewinnen**" genannt. Ein Zug, den wir beantworten müssen, wird ebenfalls **Sente** genannt. Auf der anderen Hand wird ein Zug, den wir ignorieren können, **Gote** genannt. **Zug 2** verbindet die Steine späht auf den weißen Ein-Punkt-

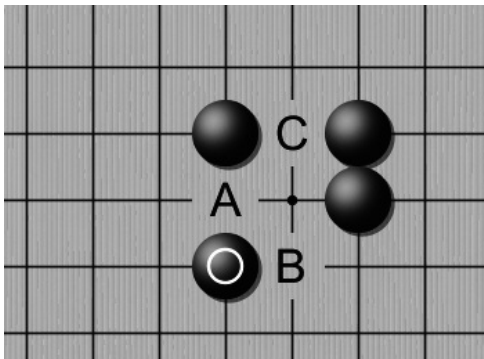
Sprung bei **A**, hinterlässt jedoch **potentielle Schwachpunkte** (genannt **Aji**), wo Weiß uns später angreifen und unseren Raum für Augen reduzieren kann.

Unseren Zug auf **3** zu spielen erreicht drei Dinge. Er verbindet solide, sichert uns Raum für Augen, und droht mit Folgezügen auf **A** und **B**. Da also eine bedeutende Drohung erzeugt wird, die Weiß beantworten muss, behalten wir die Initiative (**Sente**) einen weiteren bedrohenden Zug woanders zu spielen.

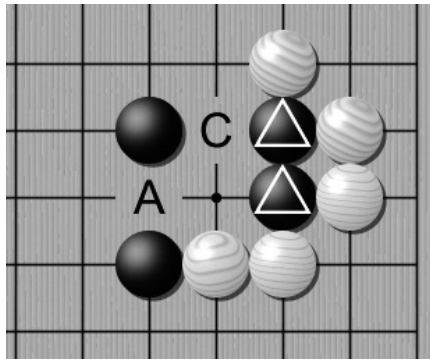
Eine Variante der Bambus-Verbindung stellt die **Tisch-Formation** dar, die etwas vielseitiger ist und aufgrund ihrer Stabilität, und der natürlichen Weise mit der sie entsteht, öfter in Spielen auftritt. Anders als die Bambus-Verbindung, kann die Tisch-Formation abgeschnitten oder bedroht werden, allerdings nur wenn der Gegner eine Menge Steine ringsum hat oder zwei Teile der Formation auf Doppel-Atari setzen kann.



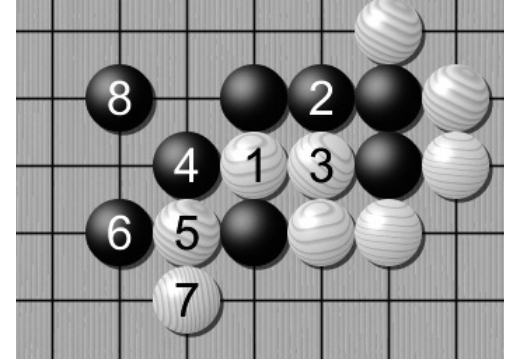
Die Tisch-Formation



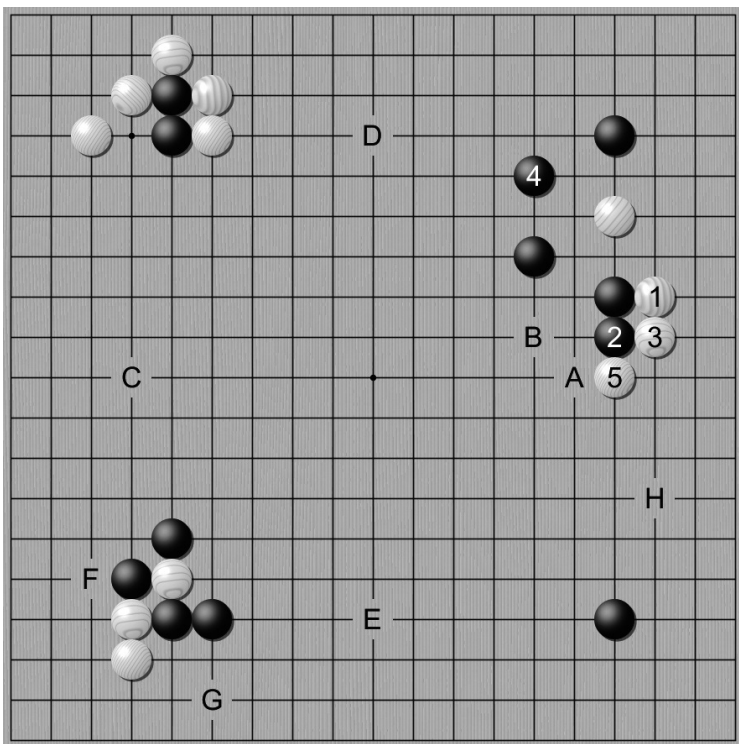
Die Tisch-Formation hat drei Schwachpunkte, wobei die wichtigen A und B sind, es aber sehr schwierig ist, sie auszunutzen...



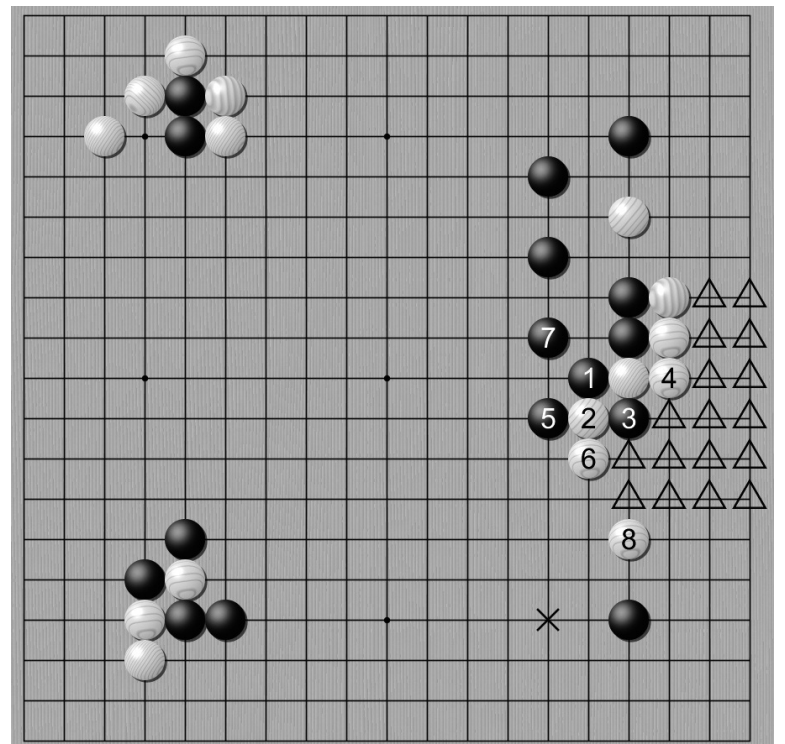
da mindestens die Hälfte der Formation umzingelt sein muss, damit das Abschneiden klappt. Auf C zu spielen, fängt die beiden markierten Steine...



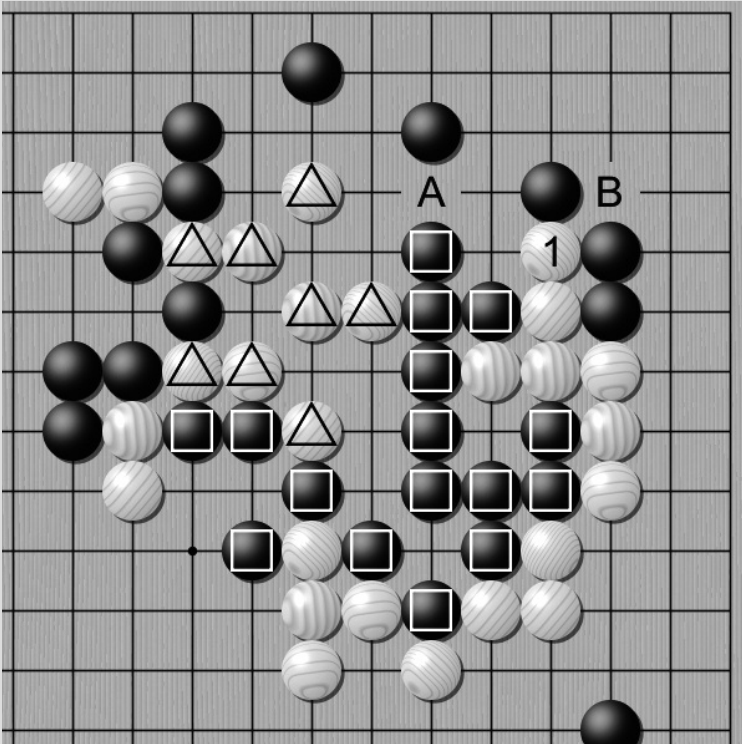
während ein Zug auf A zu dieser Variante führt, wo die Steine von Schwarz getrennt wurden.



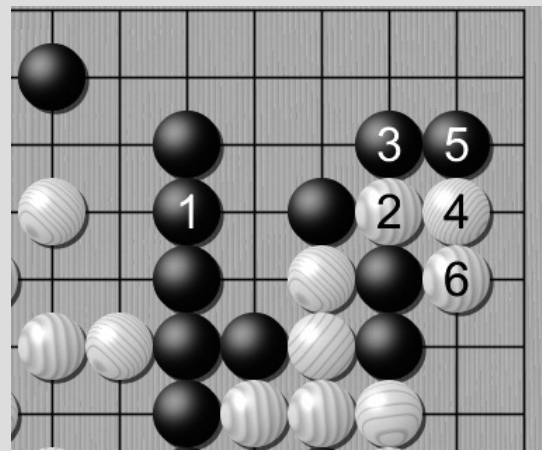
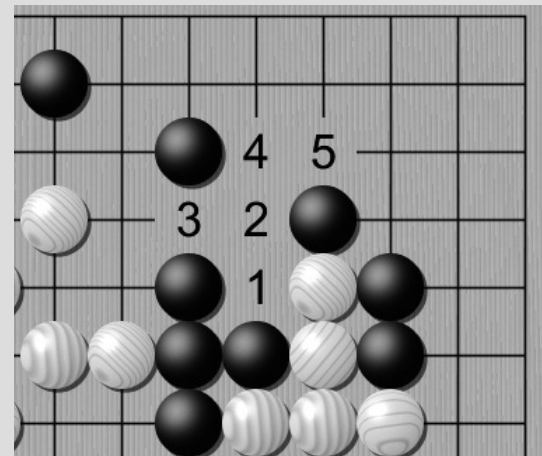
Linkes Bild: Dies ist was wirklich als nächstes im Spiel von **Seite 30** passierte. Weiß versucht rechts eine lebende Stellung zu bilden und hat die zwei schwarzen Steine umbogen (Hane). Für **Schwarz 6** existieren viele mögliche gute Züge von **A** bis **G**, wobei die meisten davon Züge an anderer Stelle (Tenuki) sind. Die Steine von Schwarz sind nicht besonders gefährdet, also kann er dies tun und irgendwo einen wichtigen Punkt spielen, aber sofern er lokal spielen will, bildet er mit **B** die Tisch-Formation und ist sicherer. Ein Zug auf **A**...



Rechtes Bild: ...kann für Komplikationen sorgen. Es ist nicht notwendigerweise ein schlechterer Zug als die Tisch-Formation zu bilden (**Zug 7** würde in diesem Fall letztlich auch eine solche bilden), ist in einigen Fällen aber nachteiliger für Schwarz. Wir werden diese Züge in größerem Detail auf **Seite 35** erklären, aber dies ist eines der wahrscheinlichsten Ergebnisse. Die Stellung sieht ausgeglichen aus. Schwarz hat eine gute Formation seiner Steine, welche in die Mitte weisen, hat aber dafür viel Gebiet aufgegeben (mit Dreiecken markiert) und er muss nachwievor gegen **Zug 8** von Weiß verteidigen, nach Möglichkeit auf **X**.

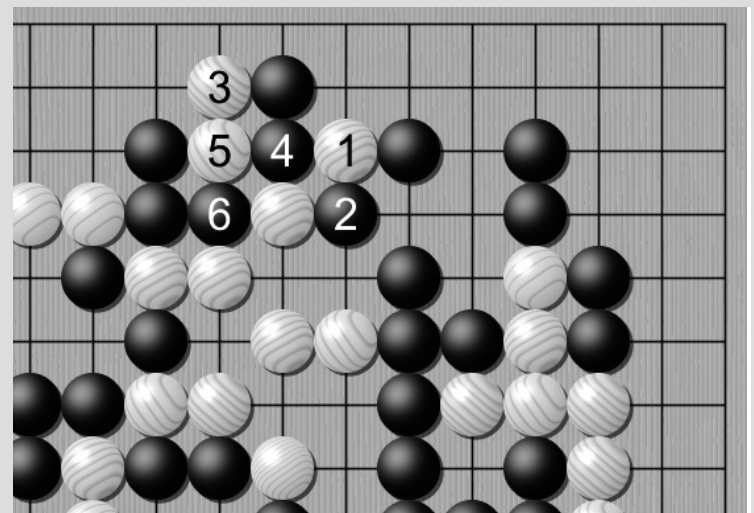
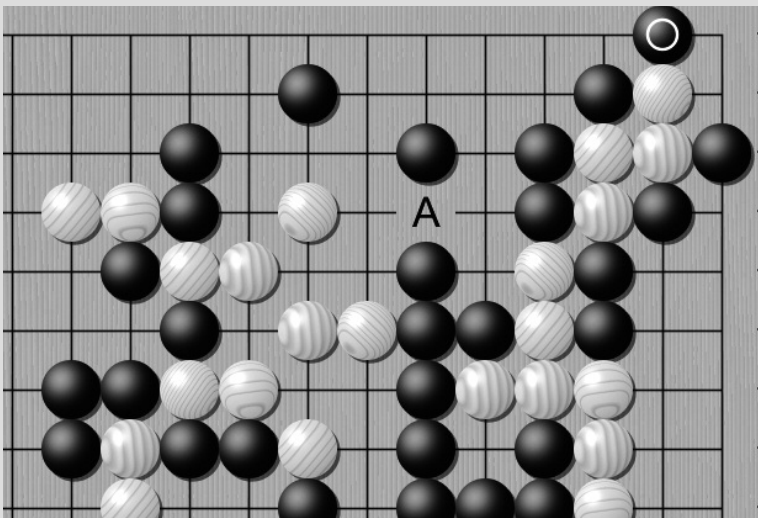
Zusätzlicher Inhalt zur Referenz

Im tatsächlichen Spiel hat Schwarz die Tisch-Formation gespielt und erachtet seine Stellung als abgeschlossen. Dies führt zu einer komplexen Situation, bei der Weiß versucht Schwarz zu umzingeln, so dass beide nun darum kämpfen die gegnerischen Steine zu isolieren und zu schlagen. Falls Weiß es schafft Schwarz bei **A** abzuschneiden, wird er den Kampf gewinnen, also droht er mit **1** bei den Schnittpunkten **A** und **B** abzuschneiden. Bei **A** abzuschneiden ist schwierig umzusetzen, insofern ist Weiß bereit seine mittlere Gruppe zu opfern, falls er zur Kompensation die Schwarze Ecke erobern kann...



Oberes Bild: Weiß hat also einen der begehrten Züge gefunden, der mehrere Dinge zugleich bewirkt, so dass Schwarz seinerseits einen Zug finden muss, der beide Abschneide-Punkte verteidigen kann. Schwarz hat fünf Möglichkeiten zur Verteidigung, wobei er bei den meisten davon etwas verlieren wird.

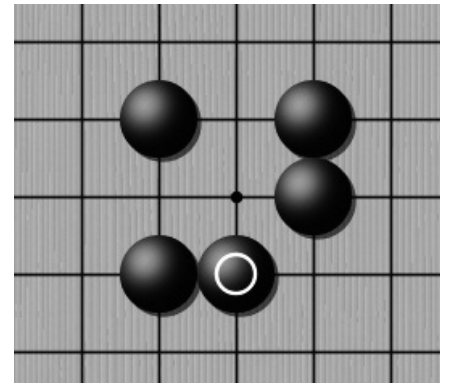
Unteres Bild: Sein Zug auf **3** funktioniert nicht und er verliert viele Punkte...



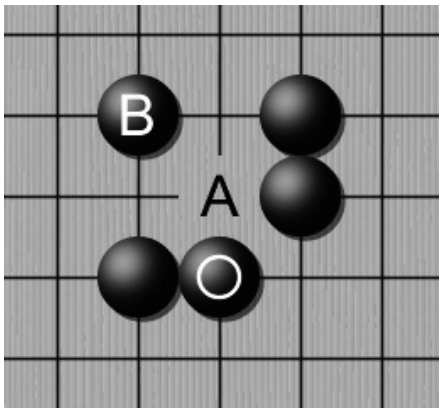
Linkes Bild: Die **Tisch-Formation** mit **Zug 5** hingegen funktioniert. Nicht nur wird der Abschneide-Punkt bei **A** verstärkt und dort kann nicht mehr abgeschnitten werden, des weiteren führt der vorige Abschneide-Punkt bei **B** nun zu einer Treppe zugunsten von Schwarz. Schwarz beantwortete also die Doppel-Drohung von Weiß, mit einem Zug der beide Punkte verteidigt, so dass Weiß keinen der beiden Züge spielen kann. Also ...

Rechtes Bild: versucht Weiß als letztes Mittel mit Abschneiden zu drohen, aber Schwarz spielt ein Tigermaul mit **2**. Weiß versucht die kleine schwarze Gruppe oben zu töten, aber dank des Tigermauls scheitert er und gibt schließlich auf. Dies war ein komplizierteres Beispiel als der Beginn eines Buches haben sollte, aber hier geht es um eine wichtige Lektion, und die lautet: **Gute Stein-Formationen aufzubauen und zu erhalten ist essenziell. Halte immer Ausschau nach Schnittpunkten für gute Formationen.**

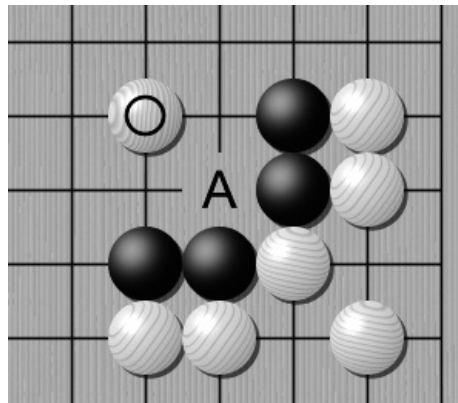
Eine Variante der Tisch-Formation ist das **Drachenmaul**. Wieder gilt, wie bei allen Formationen, wir erzeugen sie nicht einfach wahllos auf dem Brett, sondern aufgrund vernünftiger Zugabfolgen. Der Vorteil des Drachenmauls ist, dass es uns üblicherweise ein Auge garantiert, mit dem wir in Fällen effektiv weiterkämpfen können, wo unsere Steine ums Überleben kämpfen.



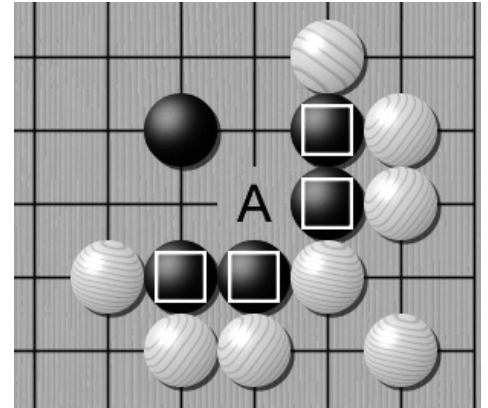
Das Drachenmaul



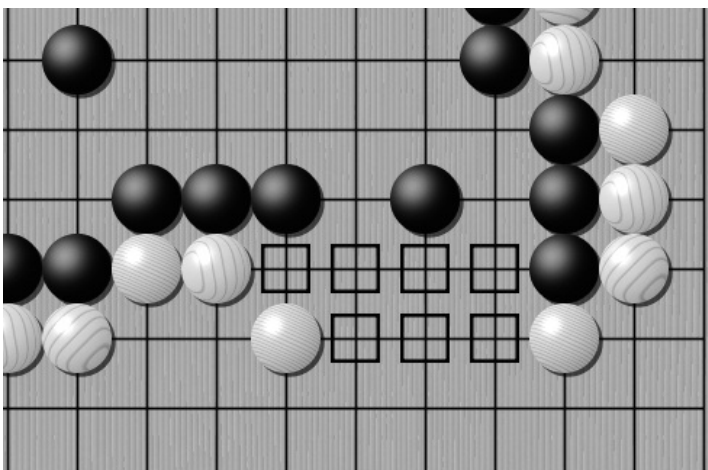
Das Auge entsteht üblicherweise bei **A**. **B** ohne den Stein, wäre der Schwachpunkt der Formation...



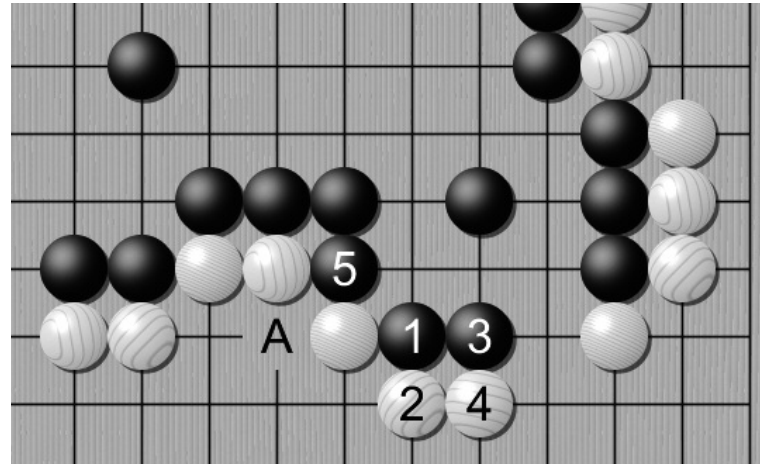
Falls Weiß dort zuerst spielt, können die schwarzen Steine abgeschnitten werden, daher muss Schwarz bei **A** verbinden.



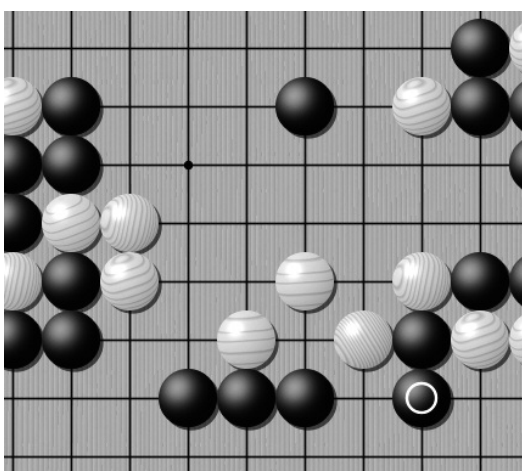
Wir müssen uns hüten nicht umzingelt zu werden, sonst sticht Schwarz uns ins Auge mit einem Doppel-Atari auf **A**.



Linkes Bild: Nehmen wir an, dass Schwarz seine Formation im markierten Bereich verankern will. Ein einfacher Weg ist, es mit dem Drachenmaul zu probieren...

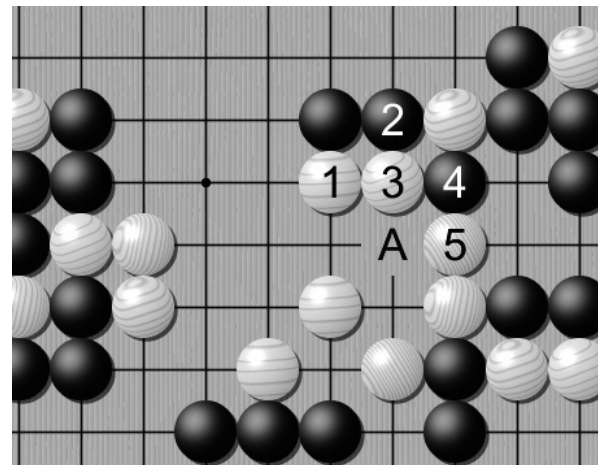


Right Image: Er spielt **Zug 1** und Weiß muss nun seine eigenen Steine und Schnittpunkte verteidigen. **Zug 3** und **4** folgen der gleichen Logik und **Zug 5** bildet das Drachenmaul und droht mit Doppel-Atari auf **A**, so dass Weiß reagieren muss. Schwarz bildet eine gute Formation und behält die Initiative (**Sente**).

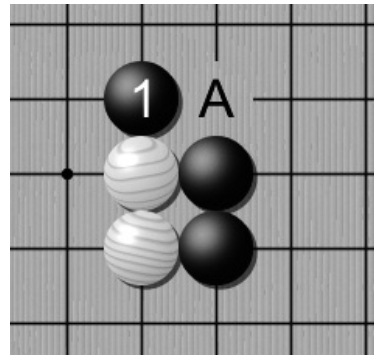


Linkes Bild: Weiß wird umzingelt und kämpft ums Überleben.

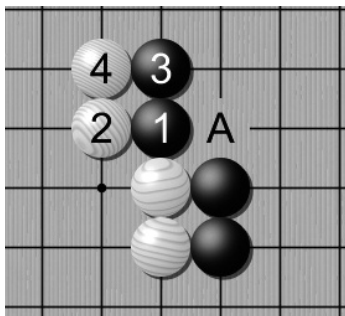
Rechtes Bild: Also schließt Weiß an den schwarzen Stein an und droht mit dem einsamen Stein oben-rechts zu verbinden. Schwarz verteidigt und die Spielzüge bis **5** geben Weiß mindestens ein Auge durch das Drachenmaul auf **A**, und die Hoffnung für ein zweites Auge zu kämpfen, und zu leben.



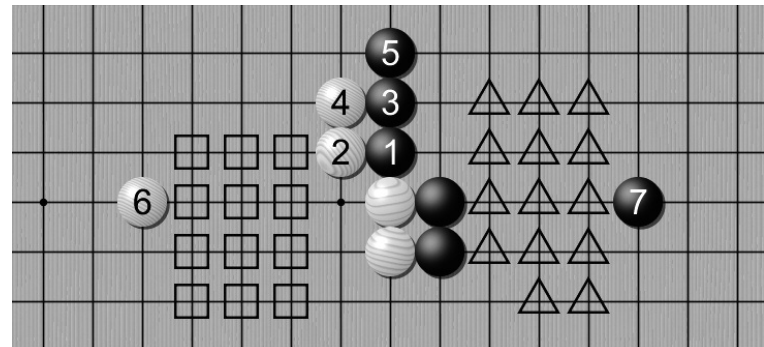
Kehren wir nochmal zur einfacheren Ideen zurück. Wir sahen bereits das **Umbiegen (Hane)**, einen diagonalen Zug um einen gegnerischen Stein herum, und ein **Doppel-Umbiegen (Doppel-Hane)** ist offensichtlich zwei Umbiegungen nacheinander. Viele Anfänger fürchten beides, aufgrund der offensichtlichen Abschneide-Punkte, die zurückbleiben, besonders beim Doppel-Umbiegen, aber Du wirst feststellen, dass es üblicherweise nichts ist, wovor man Angst haben muss, da man trotz abgeschnitten zu werden genug Kompensation erhält. Wenn wir über zwei/drei Steinen umbiegen, nennen wir das diesen Steinen **“auf den Kopf hauen”**, und von hier spielen wir entweder passiv, oder wir versuchen möglichst viel Profit aus dem Doppel-Umbiegen zu schlagen. Lass uns schauen, wie beide dieser Ideen funktionieren.



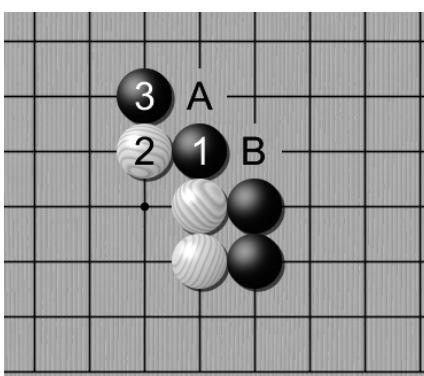
Schwarz haut den beiden Steinen mit einem Um-biegen auf den Kopf. Der offensichtliche Abschneide-Punkt ist bei A.



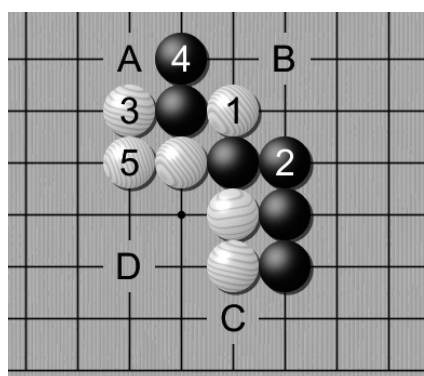
Hier ist die passive Wahl. Schwarz fürchtet den Abschneide-Punkt bei A, daher erweitert er, um sich gleichzeitig auszudehnen und zu verteidigen. Wie wir auf **Seite 27** gesehen haben, ist das gut, sofern sich die Steine nah am Rand des Brettes befinden...



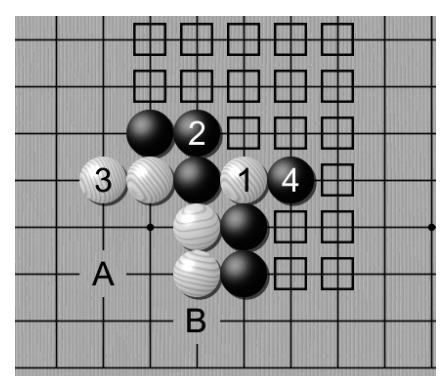
Aber wenn dies “auf freiem Feld” passiert, ist Weiß zufrieden mit dem Ergebnis, da er eine schöne Mauer erhält, von der er erweitern kann und die nur etwas kleiner ist als die Mauer von Schwarz. Je nach der Situation auf dem gesamten Brett, kann es sein, dass Schwarz keinen allzu großen Nutzen davonträgt, wenn er so auf Nummer sicher spielt.



Linkes Bild: So, dies ist das Doppel-Umbiegen. Hier gibt es nun zwei Punkte, um abzuschneiden, A und B, aber solange Weiß keine bedeutende Hilfe durch andere Steine in seinem Umfeld bekommt, führt keiner der beiden Abschneide-Punkte zu einem guten Ergebnis...



Mittleres Bild: Auf den ersten Abschneide-Punkt zu spielen führt üblicherweise zu diesem Ergebnis. Schwarz ist beinahe sicher und der weiße Stein 1 ist so gut wie tot. Die Züge A bis D sind die Schlüsselpunkte für Angriff und Verteidigung für beide Seiten und abhängig von der Situation, erhält Schwarz eine schöne Mauer und eine Menge Aji (Potential).

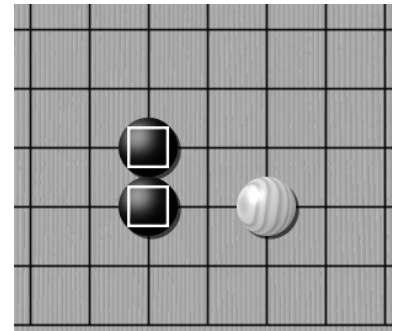


Rechtes Bild: Ein Zug auf den zweiten Abschneide-Punkt wiegt schwerer, da der weiße Stein auf 1 nur dann totgeweiht ist, wenn die Treppe zugunsten von Schwarz ausfällt. Selbst wenn die Treppe ungünstig ausfällt, bleiben Schwarz die zwei Punkte A und B für zukünftige Angriffe und er hat weit größeren Einfluß, als bei der “sicheren” Version, die wir oben gesehen haben.

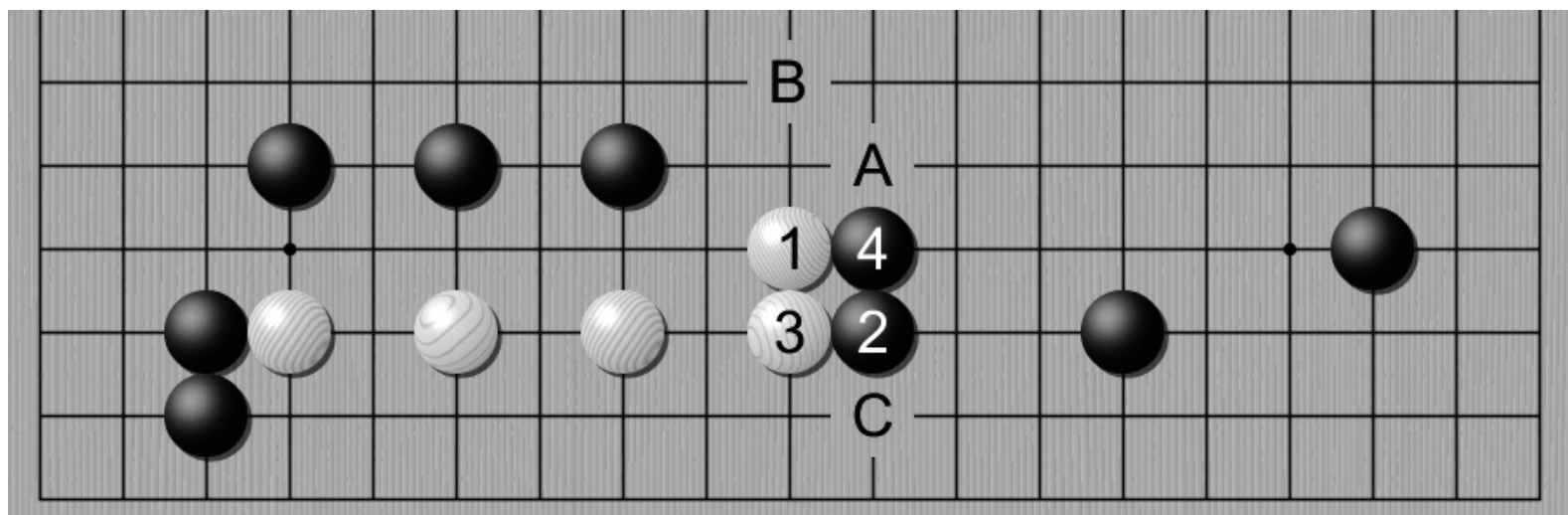
Das Doppel-Umbiegen ist ein sehr wichtiger Pfeil in unserem Köcher.

Zum Abschluss dieses Kapitels schauen wir uns einige Formationen an, die regelmässig im Spiel auftreten, aber ohne sie so tief zu analysieren, weil entweder ihre Vor- und Nachteile offensichtlicher sind, oder wir sie weitergehend besprechen werden, wenn wir zeigen, wann und wo sie benutzt werden.

Einer von ihnen ist der **Eisenpfeiler**. Trotz des beeindruckenden Namens sind es lediglich zwei in einer Linie verbundene Steine. Sein Hauptvorteil ist seine Stärke, da die Steine nicht getrennt werden können, und er die Seite sehr effektiv verteidigen kann. Der offensichtliche Nachteil ist, dass es ein sehr langsamer Zug ist. Er ist dennoch sehr nützlich, da man seine Stabilität dazu nutzen kann, sehr starke Züge, wie das Doppel-Umbiegen, das wir gerade gezeigt haben, zu spielen.

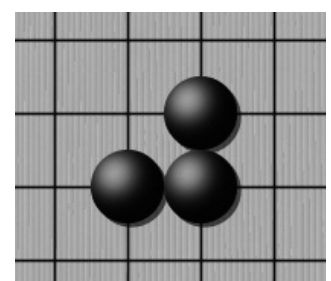


Der Eisenpfeiler

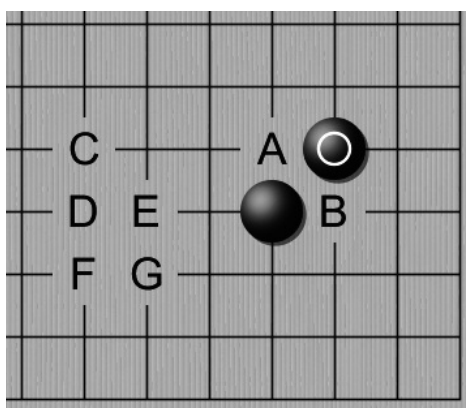


Weiß spielt **1** und versucht herauszukommen oder zur Seite hin zu erweitern. Schwarz antwortet mit **Zug 2**, um die Seite zu sichern und die weißen Steine zu untergraben. Weiß spielt den Eisenpfeiler mit **3**, um seine Ausbreitung und Basis zu verteidigen, und Schwarz spielt seinerseits einen Eisenpfeiler auf **4**. Nun ist Weiß am Zug und er kann mit seinem Versuch fortfahren auf **A** oder **C** umzubiegen oder mit **B** herauszuspringen, da der Eisenpfeiler eine derart stabile Formation ist.

Als nächstes kommt das **leere Dreieck**. Dieses mal ist es eine schlechte Formation, die wir normalerweise versuchen zu vermeiden, da es kein effektiver Weg ist unsere Steine einzusetzen. In den meisten Fällen ist ein leeres Dreieck zu bilden, einfach eine Verschwendung unserer Züge, und wir benutzen es nur, wenn es die einzig verfügbare sichere Wahl ist.

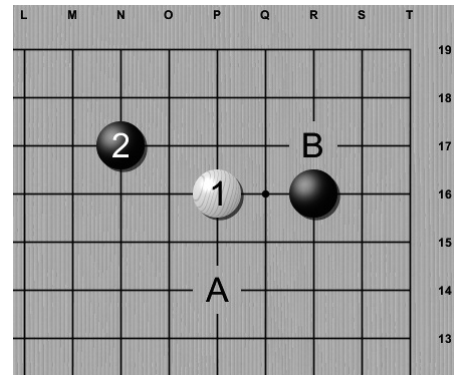
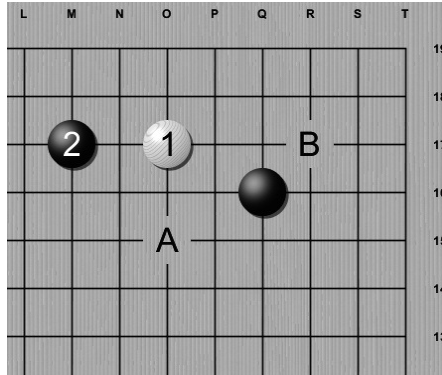
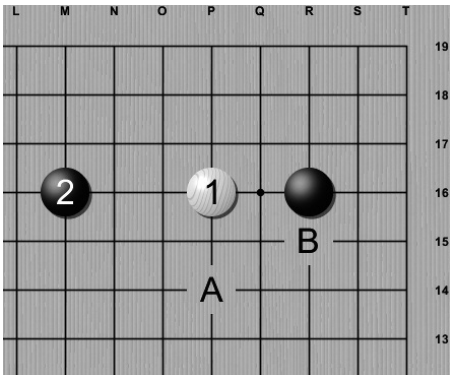


Das leere Dreieck



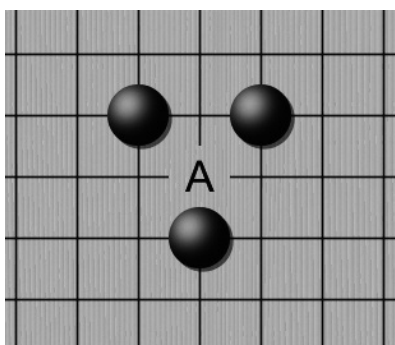
Der Grund dafür, dass das leere Dreieck als derart schlecht angesehen wird, ist dass es nicht wirklich etwas zu Deinen Formationen und Deinen Steinen beiträgt, im Vergleich dazu einfach diagonal platzierte Steine zu haben. Einen Stein auf **A** oder **B** zu setzen, bildet ein leeres Dreieck, aber Deine Steine sind ja bereits "verbunden", wie wir auf **Seite 18** gesehen haben. Also, das leere Dreieck wird üblicherweise nur für Fälle reserviert, bei denen wir unsere Steine verteidigen müssen und nichts anderes mehr funktioniert. Ein weiteres ernstes Problem mit dem leeren Dreieck ist, dass es ebenfalls ein sehr langsamer Zug ist. Im Diagramm ist jeder Zug an den Punkten **C** bis **F** eine viel bessere, schnellere und effizientere Option.

Als nächstes der **Klemmzug** (Zange). Die Idee beim Klemmzug ist es, schwache Steine von beiden Seiten unter Druck zu setzen und dadurch Deinem Gegner den Platz zu rauben, eine Basis für seine Steine zu bilden, damit sie dort leben können. Ein Klemmzug wird so gewählt, dass der Gegner weglaufen muss, so dass Du davon profitierst ihn vor Dir her zu treiben. Klemmzüge kommen normalerweise in der Eröffnungsphase des Spiels zur Anwendung und wir werden später im Buch noch ausführlich über sie sprechen. Aber jetzt schauen wir uns erstmal drei typische Arten von Klemmzügen an.



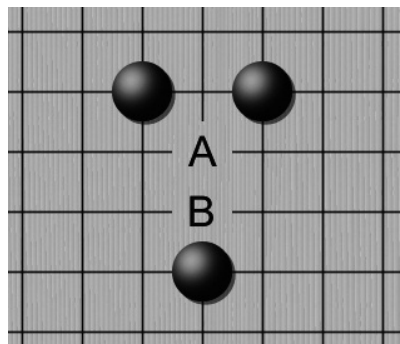
In jedem Diagramm nimmt **Zug 2** Weiß mit Hilfe eines bereits vorhandenen schwarzen Stein in die Zange. Weiß wird üblicherweise in der Gegend von **2** spielen, um genügend Raum für eine Basis zu schaffen, aber Schwarz beraubt ihm dort nun dieser sicheren Option, so dass Weiß nun zwei Möglichkeiten zur Wahl hat: Er kann entweder weglaufen (**Zug A**) oder kämpfen (**Zug B**). Hier sind ein paar Beispiele der Möglichkeiten bei jeder Wahl und abhängig von der Situation, gibt es verschiedene Züge fürs Weglaufen und Kämpfen.

Unsere letzten Formationen für dieses Kapitel sind Kombinationen aus **zwei Rösselsprüngen** und **zwei großen Rösselsprüngen**. Sie sind, wie zu erwarten, stärker, als nur einer dieser Züge allein, aber sie können trotzdem abgeschnitten werden. Allgemein sind die Schwachpunkte der meisten Steinformationen, die wir versuchen zu spielen, **entweder ihr Symmetriepunkt, oder jeglicher Stein, der noch zur Vollständigkeit der Formation fehlt**. Erinnerung Dich an das Sprichwort von Seite 26: **„Der Schwachpunkt unseres Gegners ist unser starker Punkt“** (und natürlich umgekehrt).



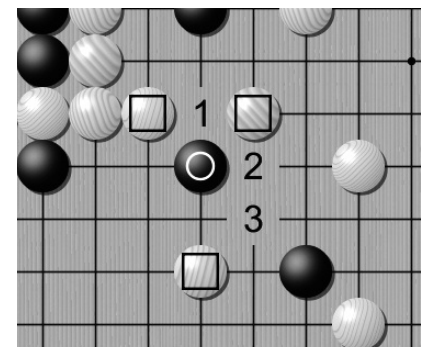
Zwei kombinierte
Rösselsprünge

Der Schwachpunkt bei **A** droht die Formation in jeder Richtung durchzuschneiden, abhängig von den umgebenden Steinen.



Zwei kombinierte große
Rösselsprünge

Diese Formation hat zwei Schwachpunkte bei **A** und **B**, die gegen uns verwendet werden können. Wieder entscheiden die umliegenden Steine, von wo uns Gefahr droht...



Zum Beispiel diese Stellung.

Wenn Schwarz auf den Schwachpunkt spielt, muss Weiß drei Schnittpunkte mit einem Zug verteidigen, was unmöglich ist. Daher kann Weiß abgeschnitten werden, und Schwarz kann seinen Stein mit einer seiner angrenzenden Gruppen verbinden.

So weit, so gut, aber ist das nicht alles ein bisschen viel? Wo bleibt das Spiel? Wir wissen genug, um zu verstehen was passiert, daher ist es höchste Zeit, dass wir uns ein ganzes echtes Spiel anschauen und etwas von der Schönheit des Go-Spiels erleben. Bevor wir uns aber zum nächsten Kapitel aufmachen, möchte ich Dir ein kleines **Glossar** der bereits benutzen Begriffe an die Hand geben, damit Du nicht immer in den vorangegangenen Seiten danach suchen musst, und dabei kostbare Zeit und Deine Konzentration verlierst.

Freiheiten	Die Anzahl der Steine, die der Gegner setzen muss, um eine unserer Gruppen zu fangen.
Gebiet	Die Menge der Schnittpunkte, die wir umzingelt haben.
Einfluß	Ein gedachtes Kraftfeld, in welches unser Gegner nur zögerlich spielen will, und welches durch viele Steine (und üblicherweise Mauern) in einem Bereich entsteht.
Komi	Eine Anzahl von Punkten, die Weiß zum Ausgleich dafür erhält, dass Schwarz den ersten Zug spielen darf.
Atari	Wenn unsere Steine nur noch eine übrige Freiheit haben und mit dem nächsten Zug geschlagen und vom Spielbrett entfernt werden können.
Auge	Ist ein Schnittpunkt, auf den der Gegner nicht spielen kann, es sei denn unsere Gruppe befindet sich in Atari.
Tote Gruppe	Eine Gruppe mit höchstens einem einzigen Auge, die auf Atari gesetzt und gefangen werden kann.
Lebende Gruppe	Eine Gruppe mit mindestens zwei Augen, die niemals auf Atari gesetzt und gefangen werden kann.
Seki (Beiderseitiges Leben)	Ein seltener Fall von zwei gegnerischen Gruppen, welche weder zwei Augen haben, noch auf Atari gesetzt werden können, und daher beide leben.
Tenuki	Den Zug des Gegners zu ignorieren und woanders auf dem Brett zu spielen.
Sente (Vorhand)	Ein Zug, welcher nicht ignoriert werden kann ohne dadurch irgendeinen Verlust zu erleiden.
Gote (Nachhand)	Ein Zug, welcher ignoriert werden kann, oder welcher dem Gegner die Initiative überlässt.
Miai	Zwei Züge, welche jeweils zu einem gleichwertigen Ergebnis führen. Wörtlich genommen: "Zwei Züge, die sich gegenseitig anschauen".
Ko	Eine Stellung, bei der ein Stein geschlagen werden kann, sich jedoch der schlagende Stein unmittelbar selbst wieder in Atari befindet. Das sofortige Zurückschlagen ist daher verboten.
Ko-Drohung	Ein Zug, welcher eine derart bedeutende Bedrohung für den Gegner darstellt, sodass dieser ihn nicht unbeantwortet lassen kann und daher mit dem nächsten Zug in einem Ko-Kampf zurückgeschlagen werden kann.
Anhangszug/ Anhängen	Bezeichnet einen Zug, welcher dem gegnerischen Stein, oder der gegnerischen Gruppe, eine Freiheit nimmt. An große Gruppen anzuhängen ist eher ungewöhnlich.
Schulterstoß/-schlag	Bezeichnet einen Zug, welcher diagonal zu einem Stein, oder einer Gruppe, platziert wird. Ein Schulterstoß an eine große Gruppe ist nicht so effizient.
Treppenbrecher	Ein Stein, welcher entlang des diagonalen Pfads einer Treppe liegt, und sie damit unterbricht.

▶▶ Lass uns spielen - Die Eröffnung

Nun sind wir bereit uns ein ganzes echtes Spiel anzusehen. Wir werden versuchen die meisten Züge auf dem Spielbrett abzudecken und schauen, welcher Gedankengang hinter ihnen steckt. Das Spiel hat drei Phasen, die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Wir werden jede Einzelne davon besprechen und erklären, während wir durch das Spiel gehen. Für ein besseres Verständnis empfehle ich Dir dringend die Spielzüge auf einem echten Brett, oder am Computer, nachzuspielen und **Dir keinen Kopf zu machen, wenn Du einzelne Dinge noch nicht vollständig nachvollziehen kannst.**

Unser Ziel ist es Dir die Phasen des Spiels nahezubringen, zusammen mit so vielen Gedanken dazu wie möglich, damit Du siehst was das Spiel so interessant macht. Falls Du dieses Kapitel zum ersten Mal liest und Dir die Dinge zu kompliziert werden, empfehle ich Dir alle Teile mit dem Zusatz "Auswahlmöglichkeiten für einen Zug" zu ignorieren und wieder zu ihnen zurückzukehren, wenn Du das Buch zuende gelesen hast. Wie wir bereits zuvor erwähnt haben, gibt es für das Spiel ein paar Leitlinien, die uns helfen durch die enorme Menge an möglichen Zügen zu navigieren. Im Fall der Eröffnung können wir mit diesen grundlegenden Prinzipien arbeiten:

1) Wir spielen Züge auf der dritten bis sechsten Linie (vom Rand des Bretts aus gezählt). Anfangs auf der dritten und vierten Linie zu Spielen ist die verbreitetste Strategie. Wir spielen für gewöhnlich nur auf der fünften und sechsten Linie wenn wir Steine erweitern, die wir zuvor auf niedrigeren Linien gesetzt haben.

2) Auf die dritte Linie setzen wir Steine, wenn wir unseren Augenmerk auf das Gewinnen von **Gebiet** legen. Die vierte Linie besetzen wir, wenn wir auf **Einfluss** abzielen. Steine nur auf der vierten oder nur auf der dritten Linie zu haben, gilt nicht als gute Idee, und eine Balance zwischen beiden ist generell die beste Option.

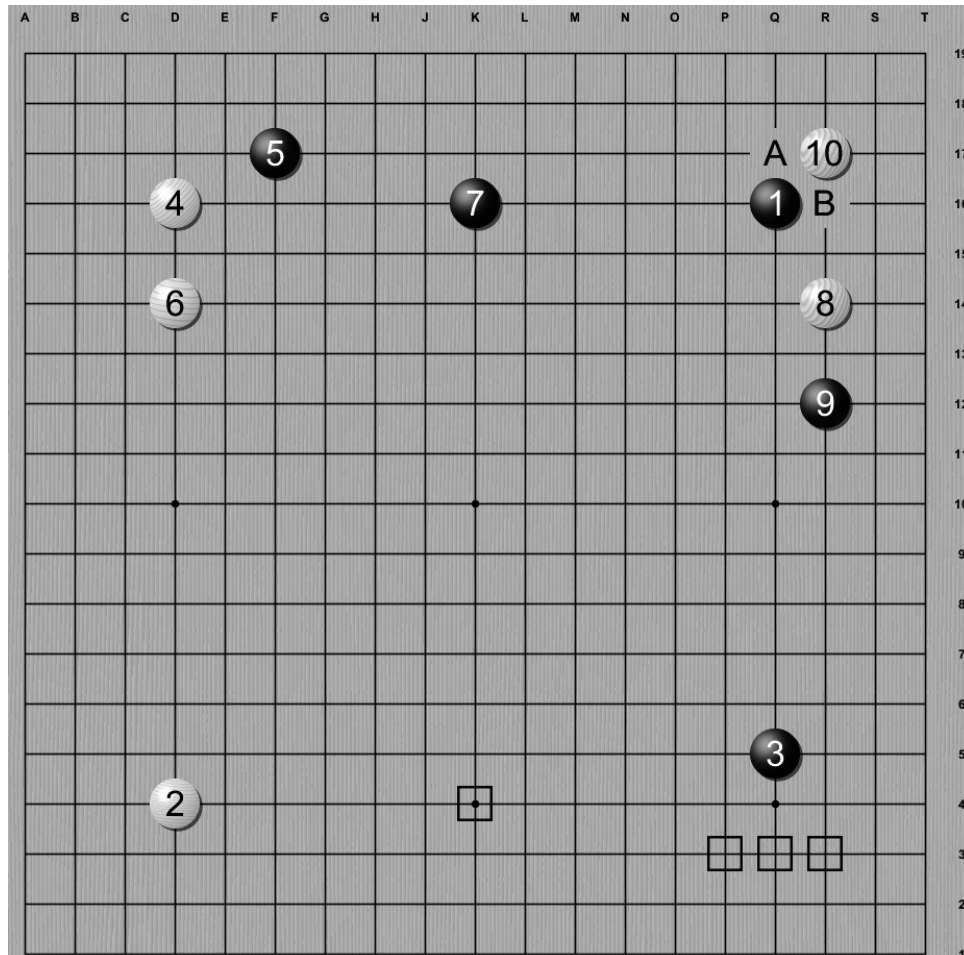
3) Unsere ersten Züge sollten in die Ecken gesetzt werden, um die schwarzen Punkte herum auf dem Brett (welche **Sternpunkte** genannt werden). Also, wir spielen zuerst einen Zug in ein freies Eck, um es abzustecken. Es gibt viele Wege in der Ecke zu spielen, und es gibt feste Zugabfolgen für einige davon, um ein ausgeglichenes Resultat für beide Spieler schaffen. Solche Sequenzen nennt man **Joseki** und wir werden die gebräuchlichsten davon nach dem Spiel analysieren. **Erinnere Dich immer daran, dass unser Fokus nicht auf dem Auswendiglernen von Zügen liegt, sondern darauf zu verstehen, wie und warum sie funktionieren.**

4) Sobald die Ecken besetzt wurden, investieren wir entweder einen weiteren Zug auf eine Ecke die wir beanspruchen, um sie zu umschließen, oder wir bedrängen die Ecken unseres Gegners.

5) Nach den Ecken breiten wir uns an den Seiten aus. Die Entscheidung, welche Seite wir angehen sollen, hängt von der **Spielrichtung** ab, die von den Zügen ausgeht, die wir und unser Gegner zuvor gemacht haben. Der Spielrichtung liegt die Idee zugrunde, dass all unsere Steine bestmöglich zusammenwirken und sich gleichzeitig ausbreiten, um den größeren freien Raum auf dem Brett beanspruchen.

Merke Dir diese fünf Prinzipien und lass uns das Spiel beginnen!

Fast allen Beispiele von echten Partien im Buch stammen von meinen eigenen Spielen. Das bedeutet, dass Du diese Spielpartie, sowie alle Anderen, die im Buch verwendet werden, auf DGS (www.dragongoserver.net) unter meinem Profil mit dem Namen "Jeth_Orensin" finden kannst. Dieses Spiel wurde Anfang 2017 zwischen Suppenkaspas (6k) mit Weiß und Jeth_Orensin (7k) mit Schwarz gespielt. Die Spielbesprechung wurde mit Erlaubnis meines Gegners verwendet.

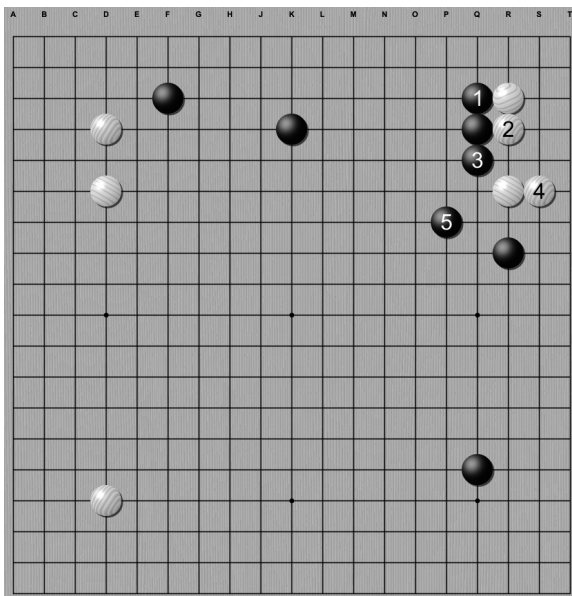


Züge 1 - 4: Beide Spieler folgen den Richtlinien der Eröffnungstheorie. Sie spielen auf der dritten und vierten Linie, und jeder bekommt eine Ecke ab. Nun ist es an der Zeit für Schwarz seinen Vorteil, den ersten Zug spielen zu dürfen, auszunutzen.

Züge 5 - 6: **Schwarz 5** ist ein gutes Beispiel, wie die Spielrichtung funktioniert. Schwarz hätte bei **Zug 6** spielen können, aber dorthin zu setzen würde nicht mit seiner Ecke zusammenpassen. Also wählt er die Annäherung an die Ecke von Weiß, da er in der Ecke oben-rechts einen Stein als Sicherung hat. Auf ähnliche Art und Weise erweitert **Weiß 6** in Richtung des größeren Raumes, sowie hin zu seinem eigenen Eckstein.

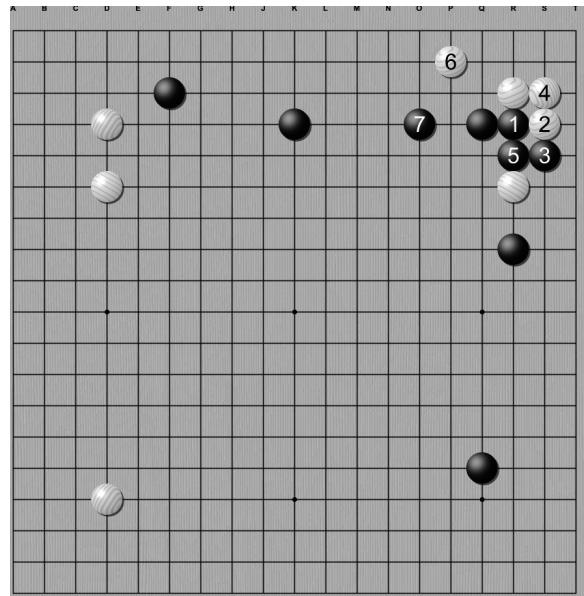
Züge 7 - 8: **Schwarz 7** verteidigt seinen Stein und erweitert gleichzeitig zur Seite und hin zu seiner Ecke oben-rechts, was allerdings ein gieriger Zug ist, wie wir bei **Zug 28** sehen werden. Die Steine von Schwarz liegen zu weit auseinander und sind noch nicht verbunden, daher sind die Steine von Weiß noch sicher. Das bedeutet, dass Weiß die Initiative ergreifen und auf dem Brett spielen kann wohin er möchte. Von der Spielrichtung her gesehen, hätte Weiß besser einen Zug bei den mit Quadraten markierten Schnittpunkten gewählt, denn sie hätten Nutzen aus seinem Stein unten-links gezogen, und hin in Richtung des größeren Bereichs auf dem Brett erweitert. Manchmal wollen wir aber einfach nur den Plan unseres Gegners stören, also bedrängt Weiß mit **Zug 8** die obere-rechte Ecke von Schwarz.

Züge 9 - 10: Schwarz beansprucht die rechte Seite, also spielt er mit 9 einen Klemmzug. **Schwarz 9** funktioniert mit beiden seiner Ecksteine gut, weshalb es sich bei diesem Zug um Einen mit guter Spielrichtung handelt. Weiß verweigert die Flucht, wählt mit **Weiß 10** den Kampf, und nimmt Schwarz die Ecke. Nun bleiben Schwarz zwei mögliche Antworten, **A** oder **B**. Bevor wir den nächsten Zug anschauen, welches, denkst Du, stellt die bessere Richtung des Spiels dar? Auf **A** zu spielen verteidigt die obere Seite, auf **B** verteidigt die rechte Seite. Wir müssen uns fragen, welches die größere Seite ist, aber auch, ob all unsere Steine geschützt sind, wenn wir uns für eine der beiden Seiten entscheiden. **Sicherheit ist immer wichtig.**



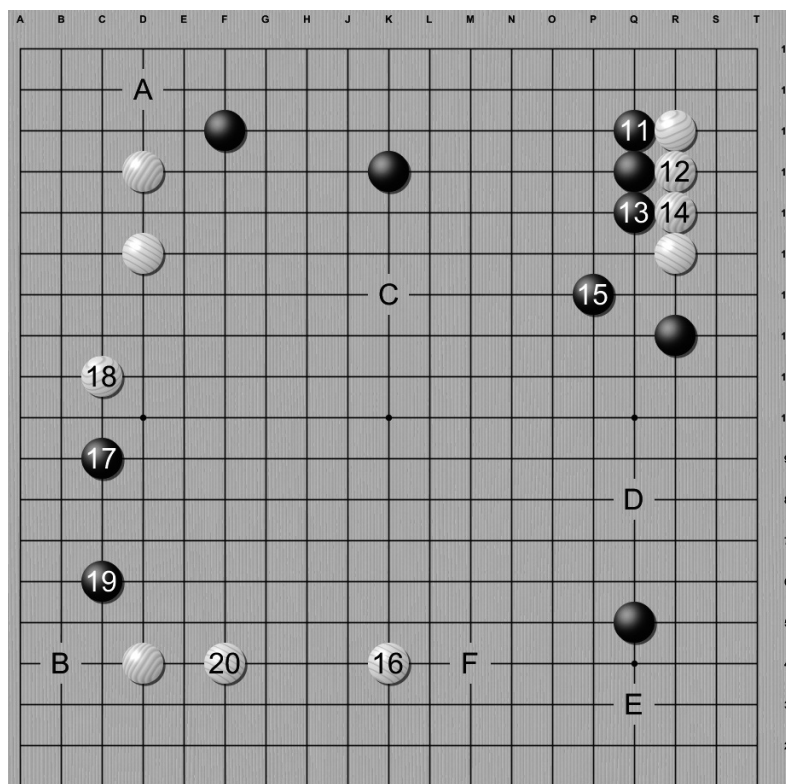
Auswahl für Zug 11

Schwarz hat diese zwei Zugfolgen im Sinn. Auf der Linken sind die wahrscheinlichsten Züge, falls er sich für **A**, auf der Rechten, falls er sich für **B** entscheidet. Auf **A** zu spielen erscheint sicherer und verstärkt die obige Seite, erlaubt Weiß aber all seine Steine zu verbinden.



Idealerweise wollen wir die Steine von Weiß getrennt halten, außerdem ist die rechte Seite größer, daher scheint der Zug auf **B** die bessere Wahl im Hinblick auf Angriff zu sein. Welchen würdest Du also wählen?

Welchen würdest Du also wählen?

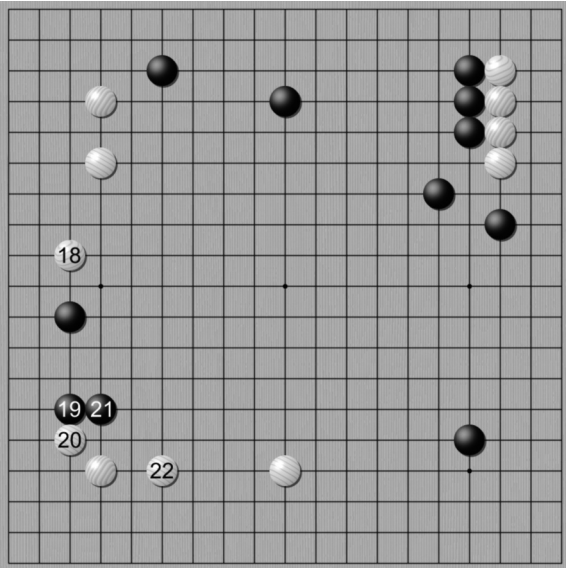


Züge 11 - 15: Schwarz setzt auf Sicherheit. Mit den **Zügen 5** und **7** hat er in die Seite oben investiert und will ihnen nun helfen. Obwohl bei dieser Zugfolge die rechte Seite schwächer ist, kann dort noch etwas gewonnen werden. Beide Möglichkeiten haben ihre Vorzüge, und je nach Deinem Spielstil, kannst Du wahlweise auf Risiko oder Nummer sicher spielen.

Züge 16 - 17: Weiß behält die Vorhand, und spielt daher einen weiteren gewagten Zug, indem er einen Punkt auf der Seite mit **16** besetzt. Schwarz will Weiß hindern, das gleiche auf der linken Seite abzuziehen, weshalb er den Zug von Weiß ignoriert, und auf der linken Seite mit **Zug 17** angreift, um das Potenzial von Weiß zu verringern.

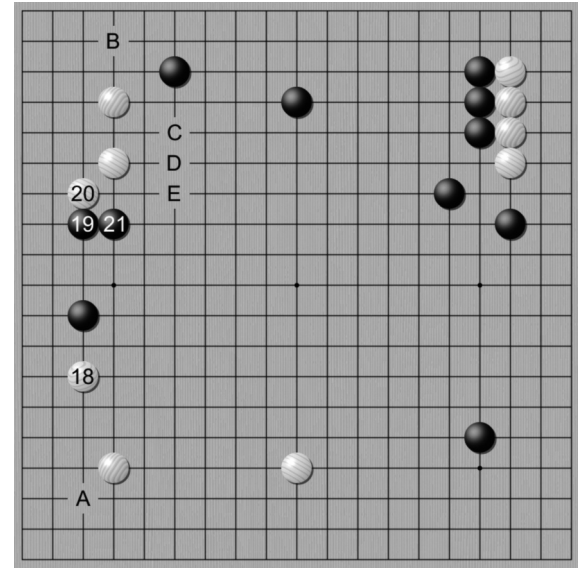
Züge 18 - 20: Weiß kann wählen, ob er links-oben oder links-unten verteidigen will. Auf den nächsten Seite kannst Du eine kleine Analyse seiner Möglichkeiten sehen. Er hat Züge oben investiert, daher will er Schwarz von oben her mit **Zug 18** unter Druck setzen. Schwarz errichtet sofort ein Fundament und nähert sich gleichzeitig unten-links mit **Zug 19**. Wir wollen ja immer Züge suchen, die mehr als eine Sache gleichzeitig erledigen, um unserem Gegner voraus zu sein. **Weiß 20** beantwortet die Annäherung von Schwarz auf die gleiche Weise wie sein **Zug 6**, nur das er diesmal einen weiteren verbündeten Stein auf dieser Seite hat, und so hat auch Weiß einen Zug gefunden, der zwei Dinge bewerkstelligt: Verteidigung und Erweiterung auf dieser Seite.

Der nächste Zug? Schwarz hat nun eine große Auswahl auf dem Brett (**A** bis **F**), will aber die Initiative behalten, weshalb er **Vorhandzüge** spielen will, auf die Weiß antworten muß. Auf der nächsten Seite geht es um diese Auswahl an Zügen. Denke daran: Wenn Du die Dinge im Moment einfach halten willst, lies die nächste Seite erst **nachdem** Du das Buch zuende gelesen hast.

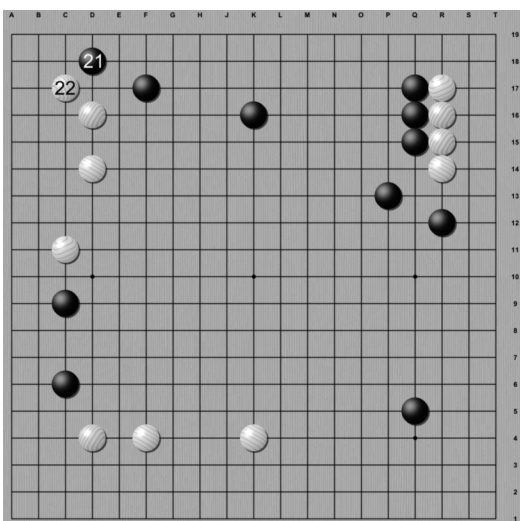


Auswahl für Zug 18

Weiß hat diese Zugfolgen im Sinn. Auf der linken Seite eine weitere Variation, wie er gespielt haben könnte und Weiß die Ecke gewinnt. Auf der rechten Seite spielt Weiß **Zug 18** um links-unten zu verteidigen, und Schwarz zur Erweiterung nach oben zu zwingen. Die Ecke links-unten ist für Weiß immernoch bei A verwundbar und die Seite oben kann bei B verkleinert werden, oder wird mit vollständiger



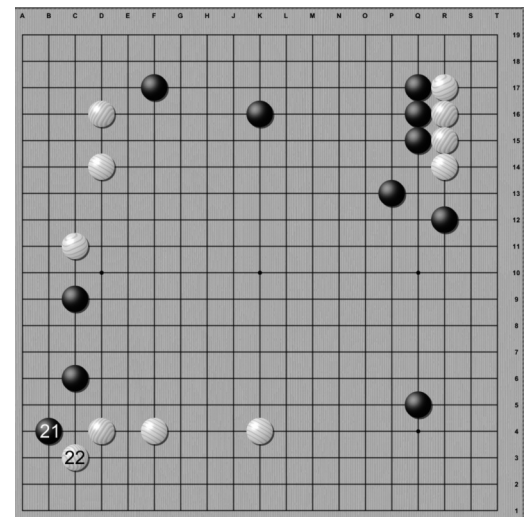
Umzingelung bei C, D und E bedroht. Die Entscheidung von Weiß oben-links zu verteidigen scheint richtig gewesen zu sein.



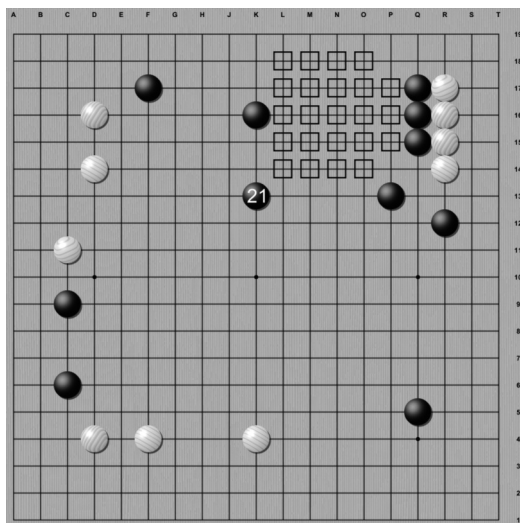
Zug A

Auswahl für Zug 21

Schwarz denkt an diese Abfolgen. Die Züge A und B sind sehr ähnlich. Schwarz droht mit der Eroberung der Ecke, die Weiß für sich selber zu beanspruchen versuchte. Weiß kann seine Steine, und seine bisherige Strategie, nicht wirklich aufgeben und ein Tenuki spielen, und seine Ecken kampflos abtreten, weshalb Weiß sie üblicherweise verteidigt.

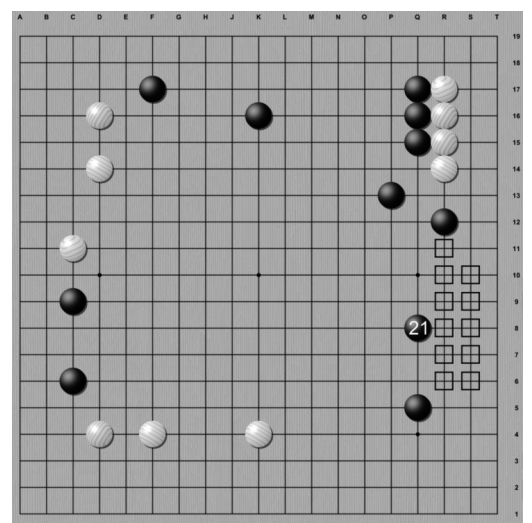


Zug B



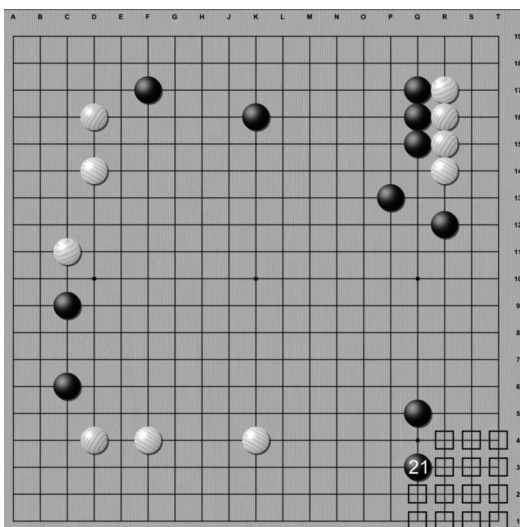
Zug C

Möglichkeit C bedroht Weiß nicht wirklich auf direktem Wege, aber sie wandelt eine deutliche Menge des Einflusses der schwarzen Mauer in freies Gebiet (die markierten Vierecke), und sie verstärkt den einsamen Stein von Schwarz oben-links. Trotz allem muss Weiß nicht direkt auf diesen Zug antworten, und spielt gewöhnlich woanders.



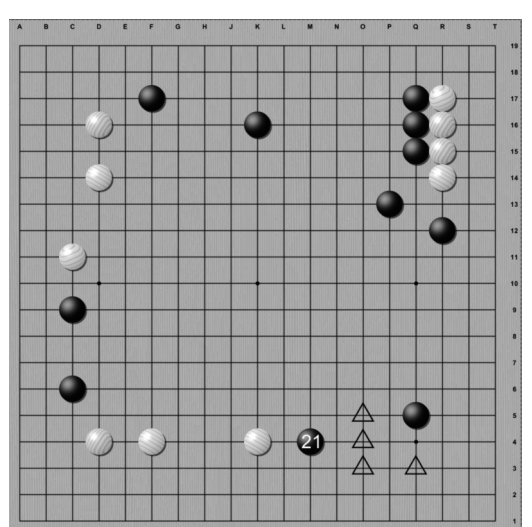
Zug D

Die Züge D und E sind ähnlich wie C. Sie beide erweitern das Gebiet von Schwarz ohne Weiß zu bedrohen, daher sind es keine Vorhandzüge.

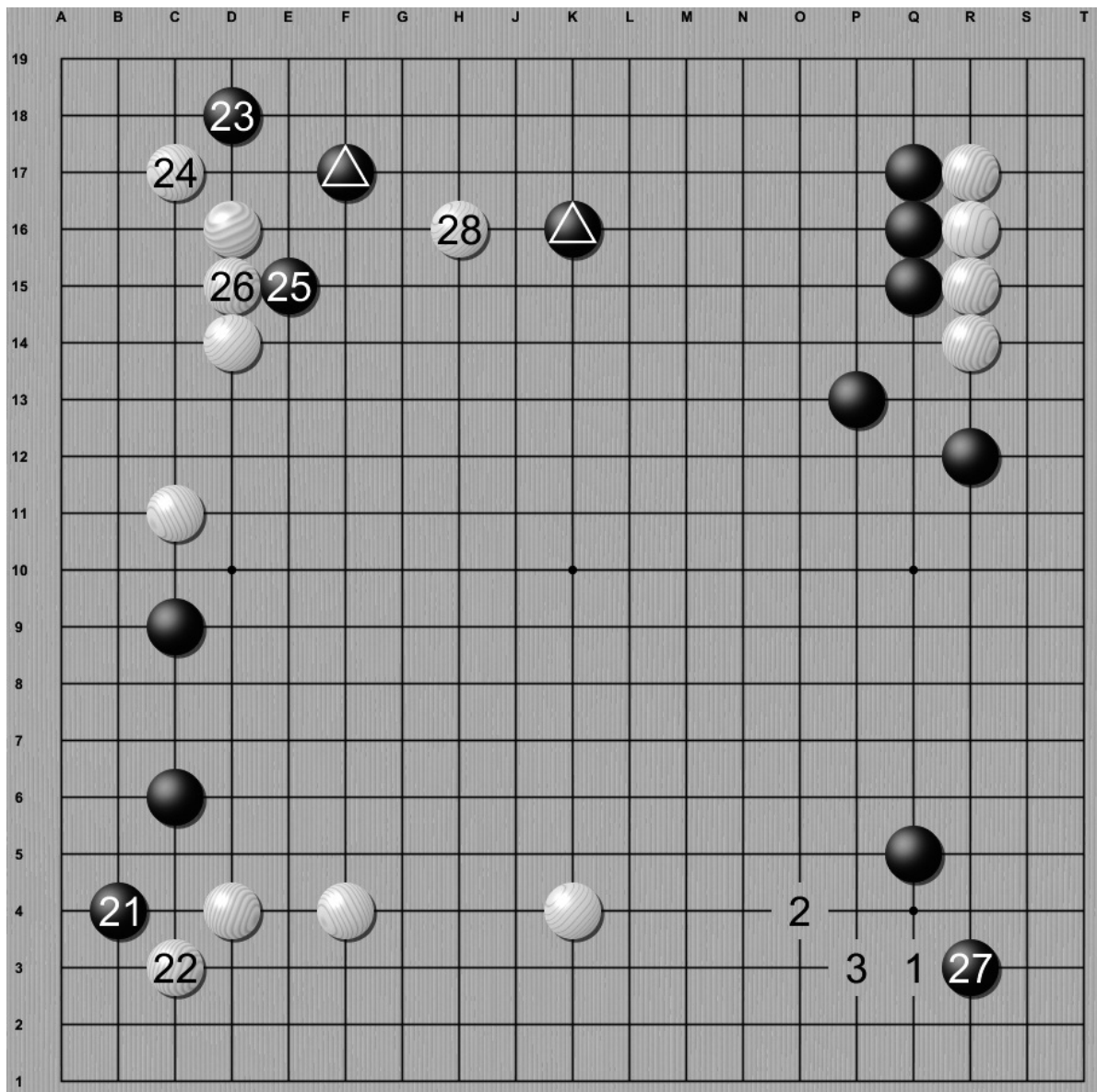


Zug E

Zug F ist ein wenig risikoreicher und gierig. Er versucht Weiß auf der unteren Seite anzugreifen und unterminieren, aber die Steine von Schwarz sind zu weit auseinander, und Weiß kann sogar auf jeden der, mit Dreiecken markierten, Schnittpunkte spielen und einen komplexen Kampf beginnen, dessen Gewinner an diesem Punkt nicht vorhergesagt werden kann.



Zug F



Züge 21 - 24: Schwarz versucht so viele Vorhandzüge wie möglich aus den beschriebenen Möglichkeiten zu spielen und fängt mit **21** auf **B4** in den Ecken an. Weiß muss mit **22** antworten, um seine Ecke zu verteidigen, daher kann Schwarz erneut, in Richtung einer anderen Ecke, spielen, was einen ähnlichen Schlagabtausch mit den **Zügen 23** und **24** zur Folge hat.

Züge 25 - 26: Schwarz sind zwei Züge gelungen und er behält immer noch die Möglichkeiten, die wir auf **Seite 41** erwähnt hatten. Jedoch spielt er stattdessen einen Spähzug mit **Zug 25**, und droht auf dem einzigen Schwachpunkt des Ein-Punkt-Sprunges abzuschneiden und hofft seine eigene Gruppe zu verstärken und seinen Schwachpunkt bei **H16** zu decken. Weiß verbindet als Antwort mit **26**, da es selten eine gute Idee ist den Gegner die eigenen Steine abschneiden zu lassen, womit Schwarz zwar der Vorhandzug gelungen ist, aber Weiß nicht daran hinderte anzugreifen, wie Du im Diagramm sehen kannst.

Zug 27: Schwarz **27** ist ein derart deplatziertes Zug, dass er wirklich eine Seite für sich verdient hätte, und in der Tat wird sich die nächste Seite ihm widmen. Jede andere vorgestellte Möglichkeit, sowohl **1**, **2** oder **3**, wäre weit besser gewesen, aber Schwarz hat nun diesen riesigen Fehler begangen, der ihm für den Rest des Spiels Probleme bereiten wird.

Zug 28: Weiß hat genug von den Zügen von Schwarz, und startet nun, da Schwarz die Vorhand verspielt hat, eine Invasion (welche wir in **Kapitel 5** analysieren werden). Dies ist der erste Fall, wo wir so etwas sehen, und üblicherweise markiert der erste Kampf, oder die erste Invasion, das Ende der Eröffnungsphase und bringt uns zum **Mittelspiel**. Wir erwähnten, dass der Schnittpunkt von **Zug 28** ein Schwachpunkt für Schwarz war, als er versuchte ihn mit **Zug 25** zu verstärken. Aber weshalb war er ein Schwachpunkt? Wir haben die verschiedenen Arten von Beziehungen zweier Steine analysiert, weshalb Dir auffallen wird, dass die zwei markierten Steine von Schwarz keine solche darstellen. Sie schaut wie ein extra großer Rösselsprung aus, und wir haben erklärt, dass dieser Beziehungstyp der Schwächste von allen ist, mit vier Schwachpunkten, besonders wenn unser Gegner verbündete Steine in der Nähe hat. Und Schwarz hat hier noch mehr erweitert, und die Lücke vergrößert, so dass der Schwachpunkt dazwischen nun derart groß ist, dass er eine Invasion ermöglicht, selbst wenn die gegnerischen Steine etwas weiter weg liegen (wobei derjenige, der hier die Invasion spielt, immernoch ein paar verbündete Steine in diesem Bereich benötigt, um ein bestmögliches Resultat zu erhalten, wie wir bei den nächsten Zügen sehen werden).

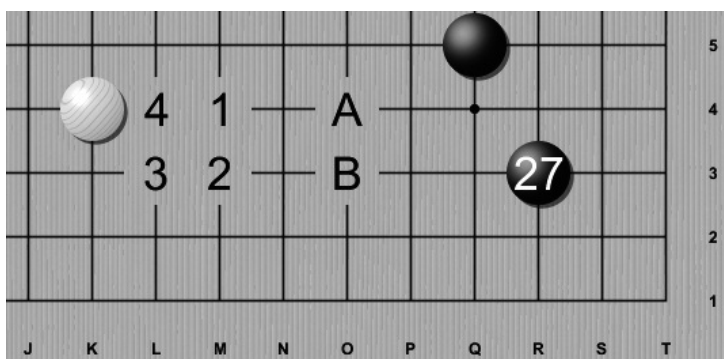
Zug 27: Was gut für Dich aussieht, aber in Wirklichkeit gut für Deinen Gegner ist

(Du kannst diese Seite überspringen, bis Du das Buch zuende gelesen hast)

Zum Glück spiele ich Schwarz in diesem Spiel, ansonsten wäre es mir schwer gefallen diesen Zug zu erklären. Dies bedeutet auch, dass ich ihn aufzeigen und behaupten kann, dass aus den eigenen Fehlern zu lernen einer der effektivsten Wege ist, als Spieler und Mensch im allgemeinen, zu wachsen. Fehler grundsätzlich zu vermeiden wäre schön, aber wir wissen alle, dass dies unmöglich ist. Was also war hier die Idee? Schwarz dachte, dass er mit diesem Zug drei Dinge erreicht:

- A)** Die Ecke abzusichern;
- B)** Seinen einsamen Stein bei **Q5** zu verstärken und auf der rechten Seite zu helfen, egal wie geringfügig;
- C)** Stärke nach unten hin zu projizieren für eine mögliche Erweiterung dort.

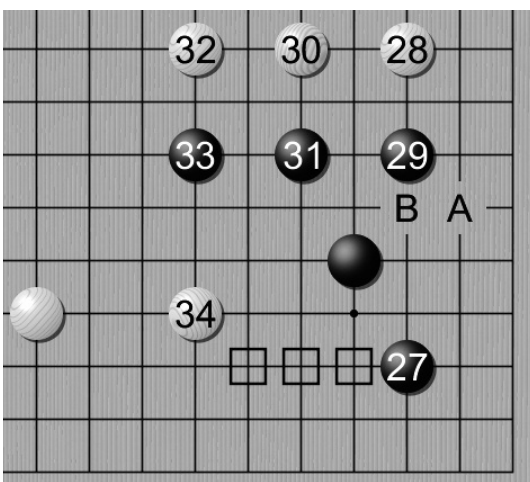
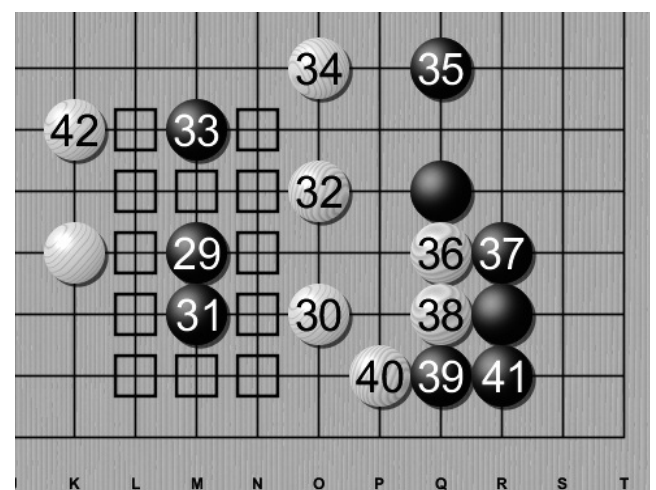
In Wirklichkeit jedoch, schafft Schwarz es nur die Ecke abzusichern (und dies auf die kleinste und am wenigsten effektive Weise) und scheitert mit allem, von dem er dachte, dass er es erreichen würde. Auf **1**, im Diagramm auf der vorigen Seite, zu spielen, hätte effektiv all dies erreicht, was Schwarz allerdings nicht tat, also lass uns schauen, wo die Probleme von **Zug 27** liegen.



Er hilft nicht auf der Unterseite

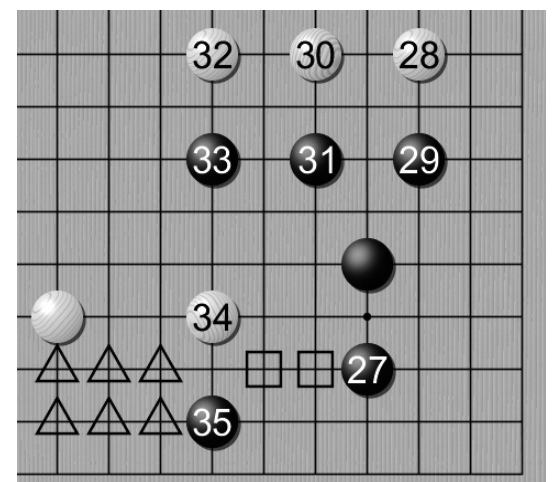
Lass uns auf das Bild oben blicken und annehmen, dass Schwarz entweder **1**, **2**, **3** oder **4** spielt. Wie schützt **Zug 27** diese Steine vor der möglichen Vergeltung von Weiß bei **A** oder **B**?

Ein Beispiel im rechten Bild macht klar, dass er dies garnicht tut. Die markierten Steine von Schwarz sind umzingelt, weil Weiß eine Invasion durchführen und **Schwarz 27** mit den Zügen **36** und **38** bedrohen konnte, um den Raum für seine Steine zu schaffen. Es gibt viele Variationen für all diese Möglichkeiten, aber **Schwarz 27** hilft weniger, als es ein Spielzug auf Q3 getan hätte, in jeder dieser Variationen.



Er hilft nicht auf der rechten Seite

Vergleiche die zwei Bilder. In beiden Fällen muss Schwarz auf **Weiß 28** reagieren, sonst führt der nächste Zug von Weiß, sowohl auf **A** oder **B**, zu großen Schwierigkeiten. Auf dem linken Bild ist Schwarz **27** zu weit entfernt um effektiv auf **Weiß 34** zu reagieren. Drei Schnittpunkte Entfernung sind eine Menge und Schwarz



wird nah an seinen Steinen spielen müssen, was nicht ausreicht.

Auf dem rechten Bild sind die Züge ähnlich, aber **Schwarz 27** ist an der richtigen Stelle, damit Schwarz sofort mit **Zug 35** kontern kann. Die Steine von Schwarz sind mit einem großen Rösselsprung verbunden, so dass nun Weiß in Gefahr ist. Falls er nicht erwidert, sind die mit Dreiecken markierten Schnittpunkte mit dem nächsten Zug von Schwarz verloren.

▶▶ Lass uns spielen - Das Mittelspiel

Sobald der erste Kampf auf dem Brett beginnt und die Steine beider Seiten anfangen sich zu vermengen, wird die Eröffnung als beendet angesehen und wir gehen zum Mittelspiel über, wo alles nun etwas verwirrend wird. Die Leitlinien der Eröffnung gelten nun nicht mehr so, wie sie es zuvor taten (wobei Züge, die eine gute Formation bilden immer eine gute Sache bleiben) und um alles auf dem Brett kann jetzt gekämpft werden.

Jetzt verdient es erwähnt zu werden, dass unsere Züge, und die bevorzugte Strategie, während der Eröffnung nun entscheiden, welche Art von Spiel wir im Mittelspiel spielen. Falls wir viele Steine auf der vierten Linie in der Eröffnung gespielt haben und auf Einfluss abzielten, sollten wir dabei bleiben und versuchen diese Stärke gut umzusetzen. Falls wir eher auf die dritte Linie Steine gesetzt haben, mit dem Ziel Gebiet abzustecken, wäre es jetzt zu spät um Einfluss zu kämpfen, und wir sollten stattdessen bemüht sein, jeglichen Einfluss unseres Gegners zu verringern und das Gebiet zu erlangen, das wir beansprucht haben. Diesbezüglich ist es eine gute Idee während der Eröffnung einen Mix verschiedener Steine zu spielen und uns alle Optionen offenzuhalten, **aber jeder Spielstil ist erlaubt.**

Fühle Dich frei zu Experimentieren, Auszuprobieren und zu sehen was Dir gefällt und für Dich funktioniert, oder was Du nicht magst und was ohne Erfolg bleibt. Hab keine Angst ein Spiel zu verlieren. Erforsche und genieße das Spiel und Dein Wissen wird letztlich wachsen, wenn Du eine bevorzugte Strategie und einen Spielstil entwickelst. Im Mittelspiel geschehen so viele Dinge. Wir sehen **Invasionen, Reduktionen**, Kämpfe um kleine und große Gebiete, **Problemstellungen über Leben und Tod**, Wettläufe um Leben und Tod, besonders gelungene Spielzüge (genannt **Tesuji**), Gruppen die in Richtung Sicherheit laufen oder sich an die Seiten drängen um zu überleben.

Die meisten davon befinden sich bereits in dem Beispiel, das wir gerade besprechen, daher werden wir einen ersten Einblick erhalten, was all diese Dinge sind und wie sie in der Praxis funktionieren, aber zerbrich Dir nicht den Kopf darüber. Den meisten dieser Teilbereiche ist ein eigenes Kapitel später im Buch gewidmet, wo wir sie noch ausführlicher untersuchen.

Also, da die relativ friedlichen Eröffnungsregeln erweitert werden wollen, was tun wir jetzt? Wir haben ein weiteres, diesmal allgemeiner gefasstes, Bündel an Leitsätzen:

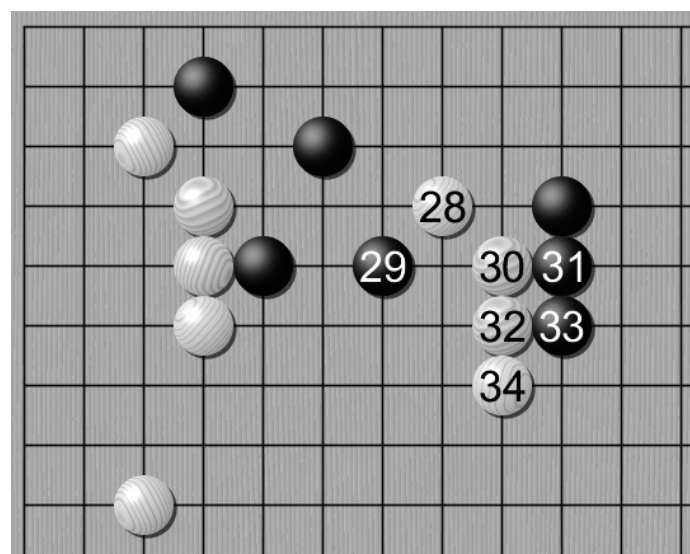
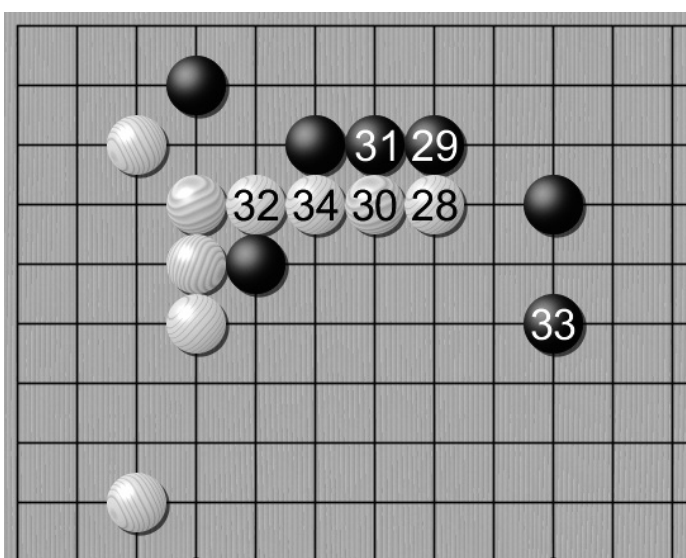
- 1) Frage Dich immer: Ist mein nächster Zug **sente** oder war der Zug meines Gegners **sente**? Falls Dein Gegner einen Zug gespielt hat, auf den Du antworten musst, dann war er es. Einen Zug woanders zu setzen (*Tenuki*) ist keine gute Idee, solange Deine eigenen Gruppen und Steine nicht sicher sind. Wenn sie sicher sind, beeile Dich wieder die Initiative zu erlangen.

- 2) Wann ist Deine Gruppe in Sicherheit? Eine Gruppe ist sicher, wenn sie entweder mehrere Wege hat zwei Augen zu bilden (wenn sie also eine Basis hat) oder sie leicht mit einer anderen Gruppe verbunden werden kann. Wenn alle Deine Gruppen sicher sind, bist Du am Zug in die Offensive zu gehen.

- 3) Bilde nicht zu viele Gruppen! Zu viele Gruppen zu haben, macht es schwierig Punkte zu sammeln. Halte Deine Gruppen nah beieinander oder versuche sie zu verbinden. Versuche gleichzeitig die Deines Gegners zu trennen.

- 4) Bleib bei Deiner Strategie! Lass Dich nicht von Deinem Gegner abbringen. Passe Dich den Zügen Deines Gegners an, aber verfall nicht in Panik und ändere nicht Deinen Plan mitten im Spiel.
- 5) Frage Dich immer: Wo ist der vitale Punkt? Normalerweise befindet er sich in der Mitte der Symmetrie einer Formation oder nahe an den Abschneide-Punkten.
- 6) Vergiss nicht die Spielrichtung! Ziele auf die größte Seite oder den größten Bereich.
- 7) Kämpfe nicht um Kleinigkeiten. Lerne "loszulassen". Wenn Dein Gegner drei Züge darauf verwendet zwei Deiner Steine zu fangen, **überlasse sie ihm und spiele große Züge auf einer anderen Stelle des Bretts**, dass wird Dir mehr bringen als die zwei Steine.
- 8) Zähle Deine Freiheiten und bilde gute Formationen.
- 9) Sei nicht gierig und werde nicht neidisch oder ängstlich wegen eines großen Gebiets Deines Gegners, wenn Du selber ein ähnliches Gebiet erreichen kannst. Du kannst nicht alles haben. Go ist ein Spiel bei dem es gilt, die Balance nur ein kleinwenig zu Deinen Gunsten zu kippen, kein Spiel zerstörerischer Habsucht. Es wird das **Umzingel-Spiel** genannt, nicht das Töten-Spiel.
- 10) Den vorigen Punkt erweiternd, ist es üblicherweise besser schwache Gruppen, die noch keine Augen haben, zu jagen, anstatt zu versuchen sie zu töten. Versuche immer geschenkte Züge von Deinem Gegner zu erhalten, und schwache Gruppen zu belästigen ist der einfachste Weg dies zu erreichen.
- 11) Nicht zuletzt, spiele immer Züge zu einem Zweck. Setze nicht einfach Steine irgendwo hin und hoffe auf gutes Glück. **Bemühe Dich voraus zu planen und zu "lesen" wie die Züge sich entwickeln werden**, eben so, wie wir das in den Beispielen im Buch tun. Versuche Dir die Zugmöglichkeiten vorzustellen, sie zu bewerten und den zu wählen, den Du für den Besten hältst.

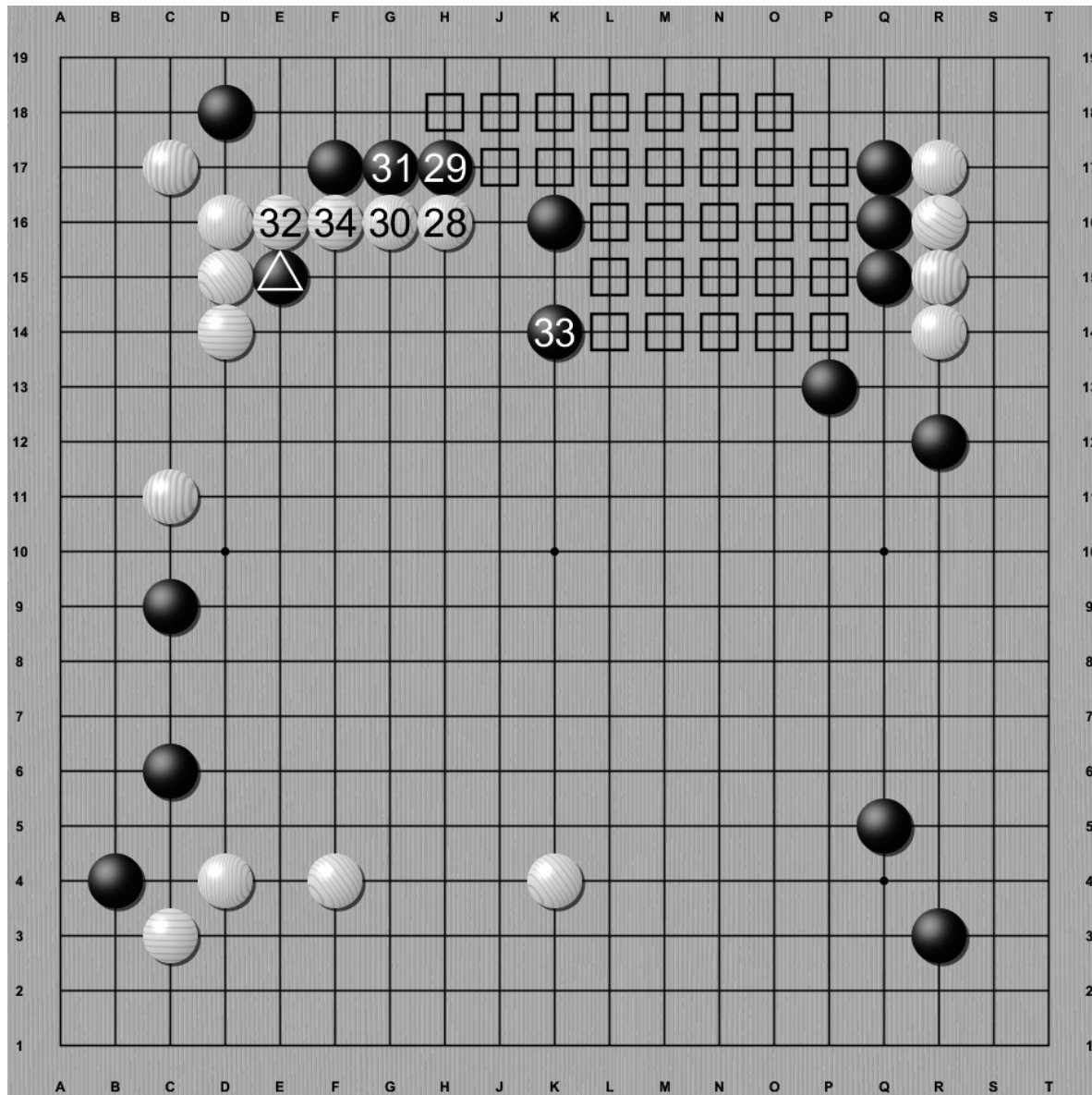
Jetzt, mit all dem im Hinterkopf, lass uns zu unserem Beispiel zurückkehren:



Möglichkeiten für Zug 29: Weiß hat die Invasion mit **Zug 28** begonnen und versucht die schwarzen Steine zu trennen. Hier hat Schwarz viele Möglichkeiten, aber seine Gruppe kann abgeschnitten werden.

Linkes Bild: Dies ist die friedliche Annäherung, welche Schwarz verteidigt, seine Steine verbindet, die obere rechte Ecke gewinnt und es Weiß überlässt seine Invasionssteine mit der Nachbargruppe zu verbinden.

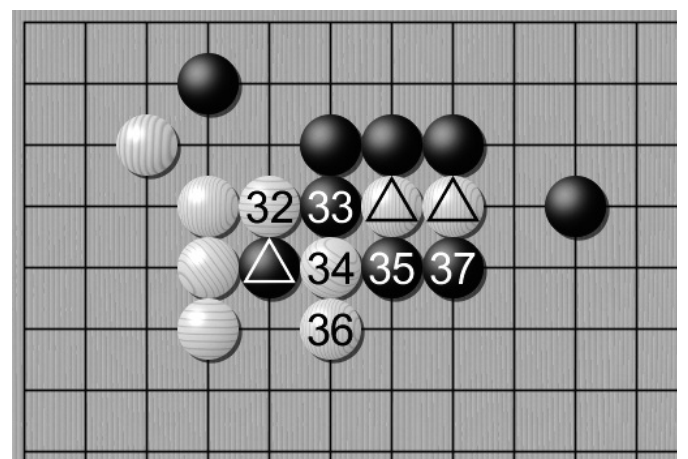
Rechtes Bild: Hier haben wir eine fliehende weiße Gruppe, wo Schwarz versucht alles, was er beanspucht, zu behalten und die Invasionssteine von Weiß zu zerstören. Schwarz erlangt wieder die Ecke rechts-oben und Weiß läuft davon, und trennt dabei die Steine von Schwarz. Nach all dem, über das wir gesprochen haben, welchen würdest Du wählen?



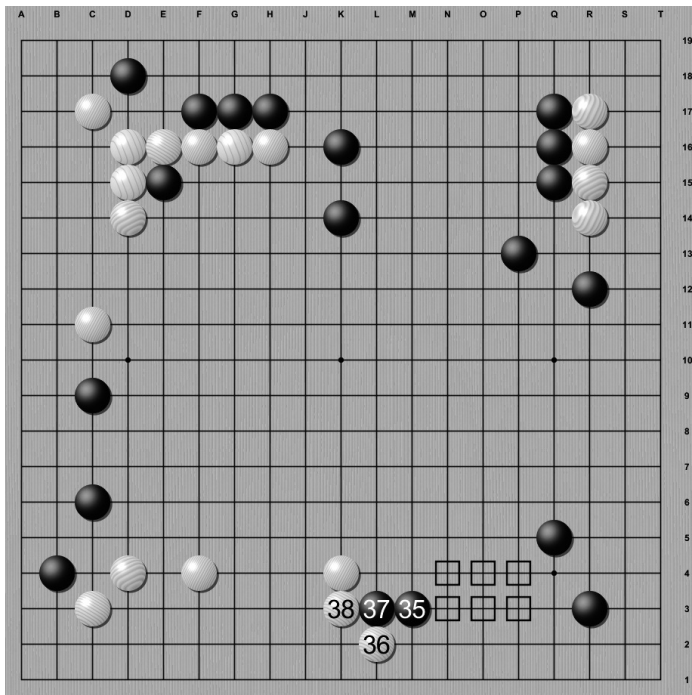
Züge 29 - 31: Schwarz geht auf Nummer sicher. Beide Variationen wären gangbar, aber Schwarz befürchtet, dass eine schwache Gruppe zu bilden, die umzingelt und geschlagen werden könnte, die unsicherere Wahl sei. Falls er die weißen Steine quer über das Brett hätte jagen können, hätte er viel gewinnen können, aber das Risiko war es nicht Wert, da Weiß nur seine gejagten Steine hätte verstärken müssen, während Schwarz auf beiden Seiten der weißen Gruppe spielen müsste, um den Druck auf sie aufrecht zu erhalten, und dies ist nicht immer praktikabel.

Wir sollten uns immer ins Gedächtnis rufen, dass es viele andere Züge und Varianten gibt, ohne diejenigen zu erwähnen, die unser Gegner zu unserer Überraschung hat. Daraus ergibt sich eine gute zu befolgende Regel: **“Wenn Du im Zweifel bist, gehe auf Nummer sicher, und behalte im Auge, dass Du Deine Steine verbinden kannst”**. Wir können aggressiv auftreten, wenn all unsere Gruppen stark sind, wenn aber eine schwach ist, dann bleibe reserviert.

Züge 32 - 34: Weiß droht durch den kleinen Rösselsprung abzuschneiden und will mit seinen Steinen verbinden. Schwarz übertreibt ein wenig mit der Idee auf Sicherheit zu spielen und denkt, dass der größere Zug **33** und die Absicherung der, mit Vierecken markierten, Schnittpunkte rechts-oben wichtiger ist. Den, mit einem Dreieck markierten, Stein auf **E15** zu opfern, ist nicht wirklich wichtig und dies ist in der Tat konsistent damit, einen unwichtigen Stein loszulassen, und sich nicht den Kopf zu zerbrechen und um jede Kleinigkeit auf dem Brett zu kämpfen. **Aber vielleicht gab es hier noch einen besseren Zug?**



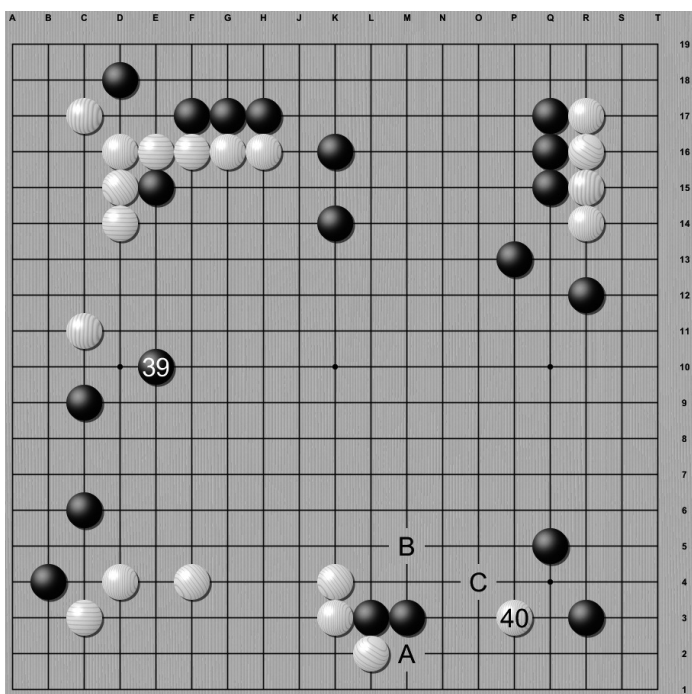
Schwarz vergass, das wir bestrebt sein sollten, die Steine unseres Gegners getrennt zu halten, und dachte nicht an die Zugfolge, die auf dem Bild rechts gezeigt wird. Schwarz verbindet nicht, Weiß fängt einen schwarzen Stein und Schwarz beide Weißen, was eine schöne Stellung auf der oberen Seite für ihn ergibt und er dort an Stärke gewinnt, aber nun ist Weiß am Zug. Was den Ausschlag für den vorigen Zug gibt, ist, dass Schwarz die Vorhand behält und es manchmal **wertvoller ist, in der lokalen Stellung weniger zu erreichen, wenn wir dadurch die Vorhand auf dem Brett behalten.**



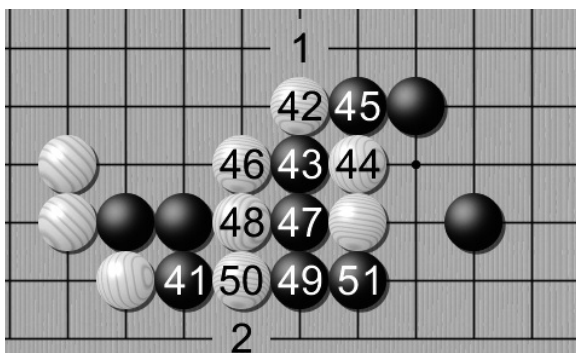
Züge 35 - 38: Schwarz 35 erweitert seine Steine über drei Schnittpunkte, aber die Entfernung ist zu groß und die Formation "daneben". Die falsche Position von Zug 27 lässt Zug 35 heikel erscheinen. Wenn Zug 27 an der richtigen Stelle unter dem Sternpunkt gelegen hätte, wäre diese Erweiterung ideal gewesen, aber nun sind die markierten Schnittpunkte ein Ort der Gefahr für Schwarz.

Weiß 36 verteidigt den Bereich von Weiß und bereitet die Bühne für den Gegenangriff und Schwarz für seine schlechte Formation zu strafen. Schwarz realisiert, dass sein Stein in bedeutender Gefahr schwebt und versucht ihn mit einem Vorhand-Zug zu verstärken, daher spielt er Zug 37 und droht die weißen Steine abzuschneiden und zu fangen.

Weiß 38 blockt einfach die Drohung von Schwarz abzuschneiden und verbindet und stärkt seine Steine. Also hat Schwarz immernoch die Vorhand.

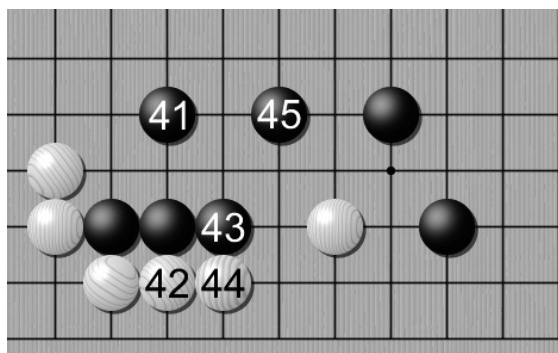


Züge 39 - 40: Schwarz denkt, die Ecke rechts-unten sei sicher, also versucht er woanders zu spielen, um weiterhin Vorhandzüge zu spielen, weshalb er sein Augenmerk abwendet und Zug 39 auf der linken Seite spielt. Normalerweise würde eine solcher Zug damit drohen, das potenzielle Gebiet von Weiß zu reduzieren, oder eine direkte Invasion zu starten. Aber nach dem Schlagabtausch links-oben hat Weiß dort eine sehr starke Mauer und seine Steine, sowie sein Gebiet, können nicht effektiv angegriffen werden. Schwarz hat hier also einen häufigen Fehler gemacht. **Wir sollten nie versuchen starke Steine zu bedrohen oder anzugreifen.** Also, Weiß ist stark genug um den Zug von Schwarz zu ignorieren und endlich erlangt er wieder selber die Vorhand. Die Invasion mit **Weiß 40** ist das Ergebnis einer Reihe kleiner Fehler von Schwarz. Weiß dringt in das Gebiet, das wir zuvor als gefährlich markiert haben, und zwischen die schwarzen Steine, so dass Schwarz drei Möglichkeiten bleiben. **A, B** und **C**.



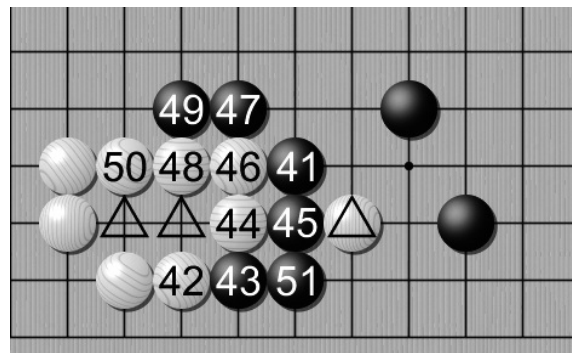
Möglichkeit A

Hier versucht Schwarz die weißen Steine abzuschneiden und seinen Bereich mit Zug 41 direkt zu verteidigen. Nach dieser Variante hat Weiß die Vorhand und kann entweder mit 1 erweitern und sich zur Mitte aufmachen, um Schwarz weiter zu reduzieren, oder mit 2 erweitern und die drei Steine von Schwarz zu schlagen.



Möglichkeit B

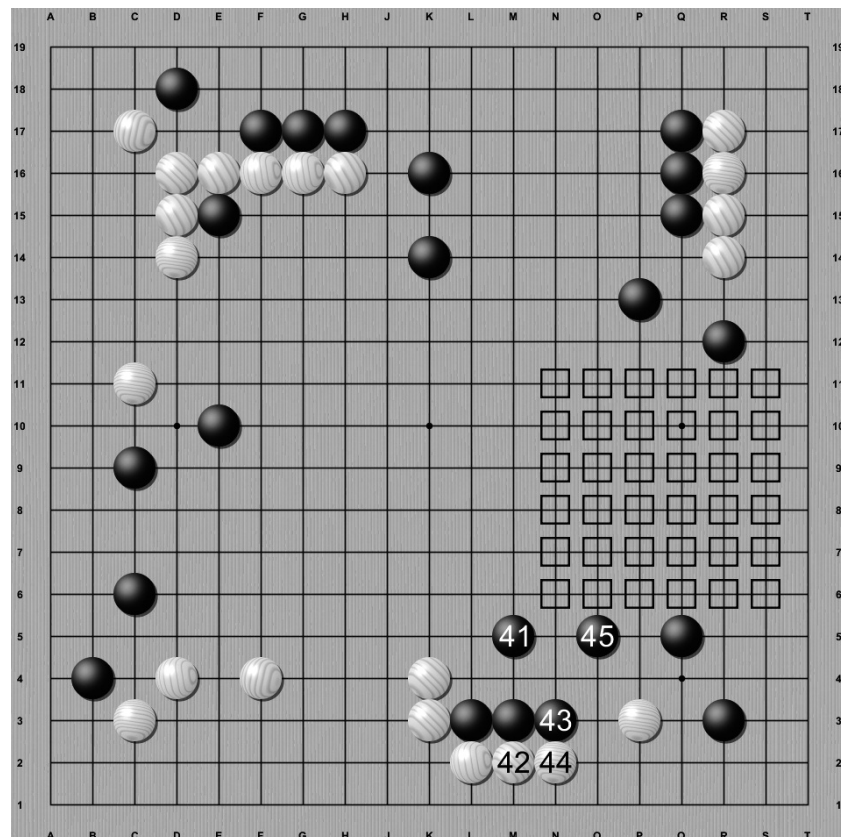
Schwarz versucht die Steine von Weiß zu umschließen, was Weiß dazu zwingt 42 auf der zweiten Linie zu spielen, andernfalls könnte Schwarz hier als nächstes spielen und seinen gesamten Bereich zurückerobern, und die weiße Invasion zu umzingeln. In dieser Variante gewinnt Schwarz Einfluß an der Seite und in der Mitte.



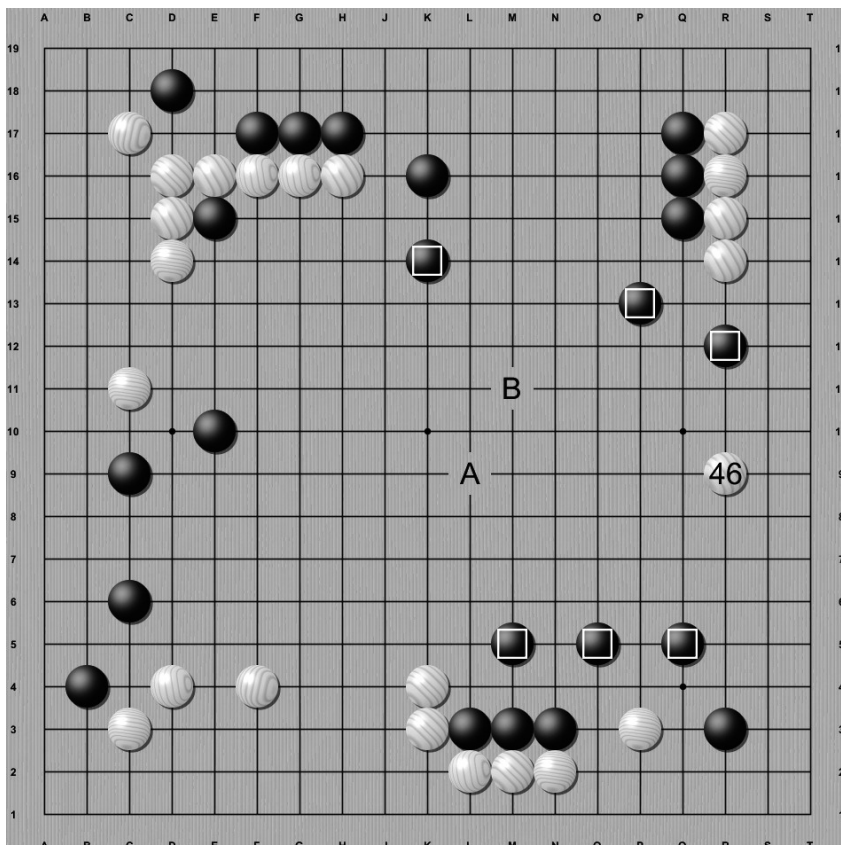
Möglichkeit C

Hier versucht Schwarz Weiß den Zugang zur Mitte zu blockieren. Er verliert dabei seine anfänglichen Steine (markiert mit Dreiecken), aber fängt die weißen Invasionssteine und gewinnt eine größere Ecke, während er Weiß von der rechten Seite und der Mitte abschottet.

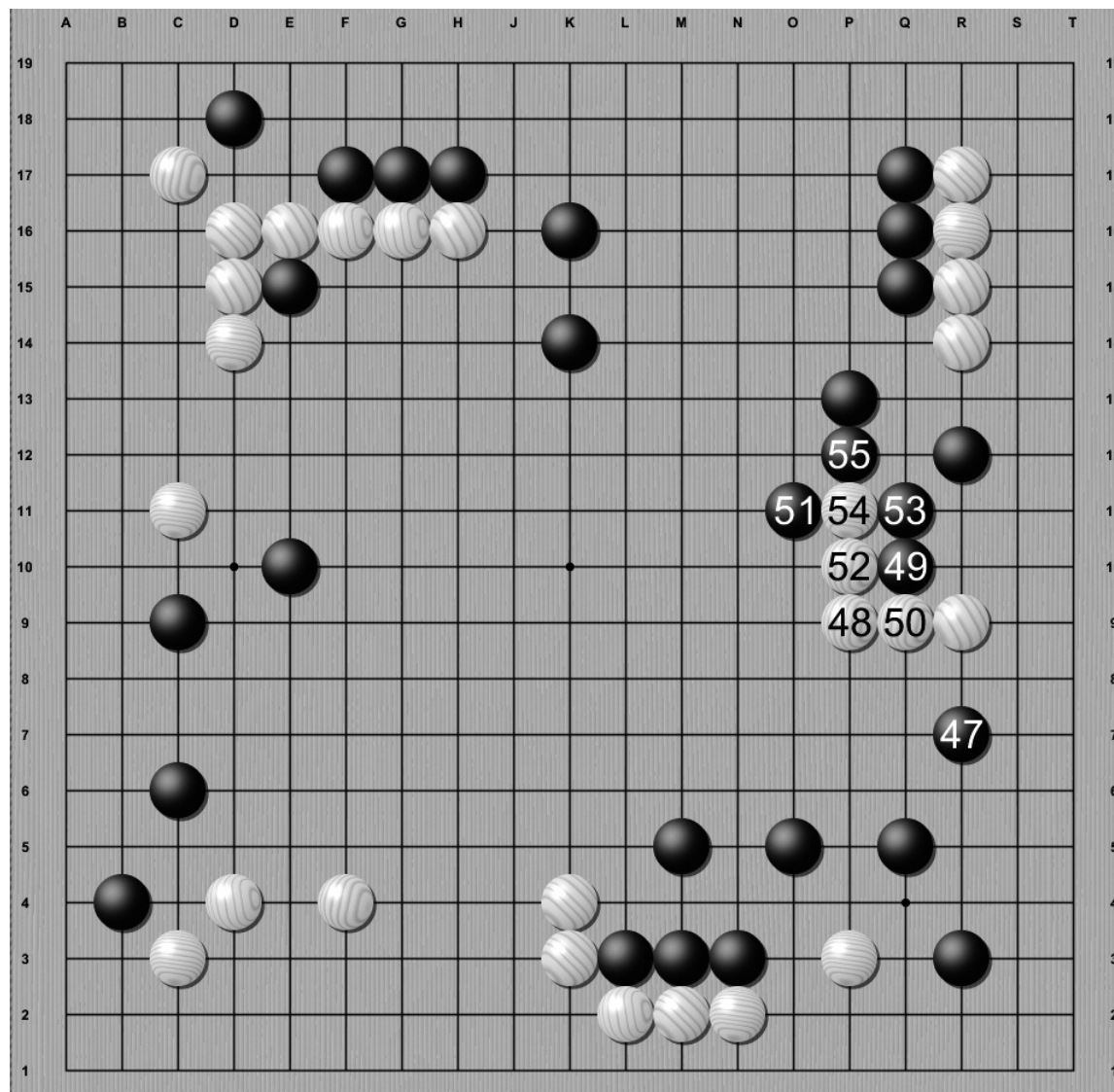
Züge 41-45: Schwarz wählt Möglichkeit B. Das Ergebnis mit C scheint für Schwarz definitiv besser zu sein, aber bei dieser Variante sind nicht alle Züge sente und Schwarz ist, durch die Invasion aufgeschreckt, in Sorge, dass Weiß noch einige Asse im Ärmel hat, mit denen Schwarz nicht gerechnet hat. **Dies ist kein unvernünftiger Grund zur Sorge.** Die Fälle, in denen wir die nächsten Züge unseres Gegners nicht vorausagen können, da wir das Spiel noch nicht gut genug beherrschen, sind zahlreich, weshalb es keine schlechte Idee ist Umsicht walten zu lassen. In der gewählten Variante sind alle Züge sente, was bedeutet, dass Weiß sie an Ort und Stelle beantworten muss, oder andernfalls riskiert seinen Invasions-Stein zu verlieren. Stell Dir vor, Weiß würde bei jedem seiner Züge ein Tenuki spielen und Schwarz an seiner statt einen Stein in der lokalen Stellung setzen. Es wäre eine Katastrophe für Weiß geworden. Also wählt Schwarz das, was für ihn die sicherste und am Besten vorhersehbare Variante darstellt, zumal die **Züge 41** und **45** eine leichte Mauer bilden. Die markierten Schnittpunkte veranschaulichen den Einfluß von Schwarz, der nur wenige Züge davon entfernt ist, sich in Gebiet zu verwandeln.



Zug 46: Schwarz verliert ein paar Punkte, aber erhält Einfluß in Richtung eines Bereichs, den er eh im Blick hatte. Weiß, der gezwungen war die **Züge 42** und **44** auf der zweiten Linie zu spielen, ist mit seiner anfänglichen Entscheidung, in das Gebiet von Schwarz einzufallen, nicht mehr sehr glücklich. Er muss die riesige Fläche in Kleinere zerbrechen. In solchen Fällen haben wir für gewöhnlich zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder eine weitere Invasion tief in das gegnerische Gebiet, oder eine leichte Reduktion über oder um die Einflussosphäre des Gegners. Wir werde diese zwei Optionen ausgiebig in **Kapitel 5** besprechen, wie wir entscheiden können, wann wir reduzieren und wann wir invadieren wollen, aber für den Augenblick lautet die Kurzfassung, dass wenn unser Gegner viele starke Steine in einem Bereich hat, wir nur leicht zudrücken und versuchen sollten aus der Ferne zu reduzieren, anstatt herbei zu eilen und mit Gewalt zu versuchen lebende Gruppen um die schwarzen Steine zu spielen. Also, eine Reduktion durch Züge irgendwo bei **A** oder **B** ist eine gute Wahl, wenn Weiß eine lebende Gruppe bilden oder mit einer anderen Gruppe verbinden kann. Aber Weiß befürchtet, dass die potentiellen Punkte von Schwarz auf der rechten Seite zu viele sind, um sie zu ignorieren, und ihm das Spiel kosten könnten, weshalb er das Risiko in Kauf nimmt und mit **46** eine weitere Invasion beginnt, obwohl seine vorige Invasion Schwarz in diesem Bereich bereits gestärkt hat. **Weiß 46** ist durch die markierten Steine von Schwarz völlig umzingelt.



Hüte Dich! Eine Invasion auf einer Seite des Spielbretts macht es womöglich schwieriger auf der anderen Seite eine Invasion zu spielen, weil wir üblicherweise, während wir unserem Gegner Steine klauen, gezwungen sind sie für Einfluss nach außen hin einzutauschen, was unsere nachfolgenden Züge weniger effektiv macht.



Züge 47 - 48: Schwarz ist immer noch unsicher über das, was gerade geschieht, und er versucht nachwievor auf der sicheren Seite zu bleiben. Daher spielt Schwarz einen maßvollen Angriff mit **47**, um Weiß daran zu hindern eine Basis zu schaffen und innerhalb der schwarzen Steine eine lebende Gruppe zu bilden. Weiß steht schwer unter Beschuss und sein Herausspringen in Richtung Mitte mit **Zug 48**, ist beinahe der einzige Weg, wenn ein Stein von zwei Seiten angegriffen wird.

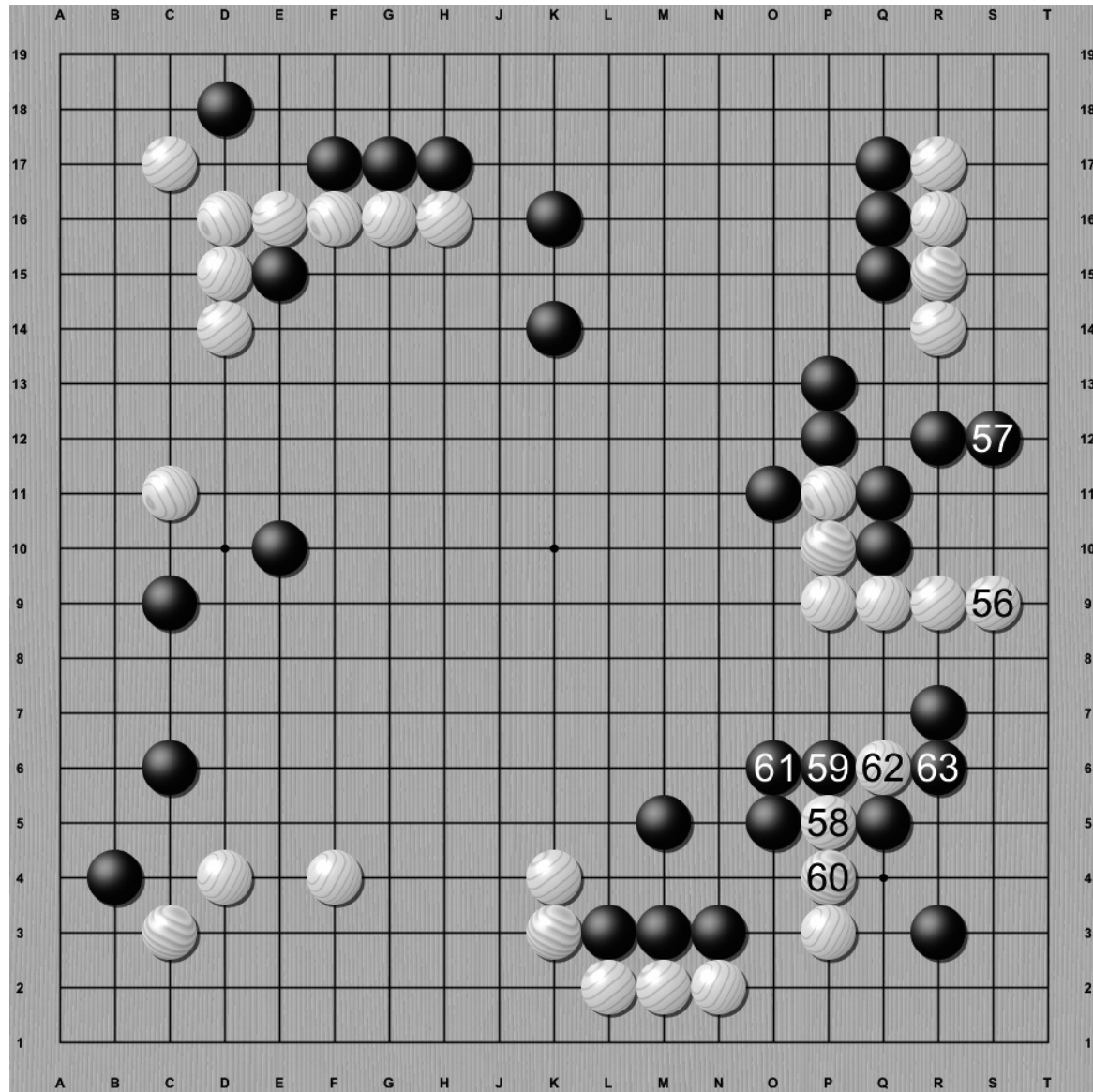
Züge 49 - 50: **Schwarz 49** ist der Versuch einen freien Spielzug hineinzuschleusen und die weiße Gruppe schwerfällig zu machen (siehe unten für die Definition). **Weiß 50** ist eine beinahe automatische Antwort, da Weiß es sich nicht leisten kann abgeschnitten zu werden, während er angegriffen wird.

Züge 51 - 52: Schwarz springt mit **Zug 51** ebenfalls heraus, im Bemühen die weiße Gruppe weiter zu umzingeln, und Weiß droht mit **Zug 52** zwei Dinge an: In Richtung der weißen Gruppe oben-rechts zu spielen oder **Schwarz 49** zu fangen, wodurch die weiße Invasion ein Auge erhielte und womöglich erfolgreich gewesen wäre.

Züge 53 - 55: Schwarz widersteht der Gefangennahme mit **53**, aber Weiß besteht mit **54** weiter auf seinem Bemühen, die Gruppe rechts-oben zu sichern. Schwarz **55** vereitelt die Möglichkeit dazu aus dieser Richtung und gewährleistet die gute Formation der schwarzen Steine. Jetzt wird Weiß langsam immer weiter umzingelt und er hat nur fünf schwerfällige verbundene Steine ohne Augen. Die Lage sieht finster aus für Weiß.

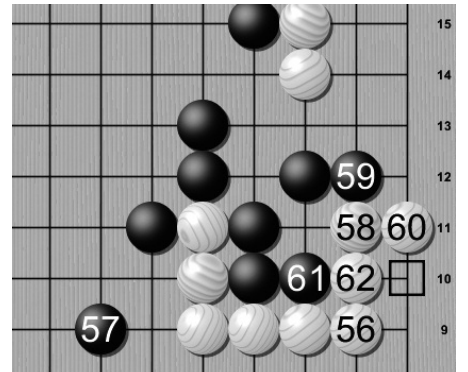
Eine **leichte Gruppe** ist eine Gruppe von Steinen, welche nicht direkt verbunden und leicht abzuschneiden ist, ohne dass wir einen größeren Preis dafür bezahlen müssten, als den Verlust der Abschneide-Steine. Du kannst Dir eine leichte Gruppe als Gruppe vorstellen, welche Wegwerf-Steine beinhaltet, die wir für das höhere Wohl der Gruppe oder unserer Strategie opfern können.

Eine **schwer(fällig)e Gruppe** ist eine Gruppe von Steinen, welche miteinander verbunden sind, aber noch nicht leben und höchstens ein Auge besitzen. Alle Steine sind verbunden, daher können wir keinen Teil davon aufgeben und zurücklassen, um mit dem Rest davonzukommen, wie bei leichten Gruppen. Eine schwere Gruppe lebt oder stirbt als Ganzes, weshalb es von Interesse für uns ist eine gegnerische Gruppe "schwer" zu machen, bevor wir sie angreifen, um den Gegner zu zwingen sie als Ganzes zu retten und dafür eine Menge Spielzüge zu investieren.



Züge 56 - 57: Weiß spielt **56** und droht mit seiner Gruppe rechts-oben zu verbinden oder den Platz für ein Auge zu schaffen und seine Position zu verstärken, sollte Schwarz diesen Zug ignorieren und tenuki spielen. Schwarz will Weiß trennen und spielt daher **57** auf **s12**, was Weiß dieser Möglichkeit beraubt und umgekehrt nun dessen Gruppe rechts-oben bedroht.

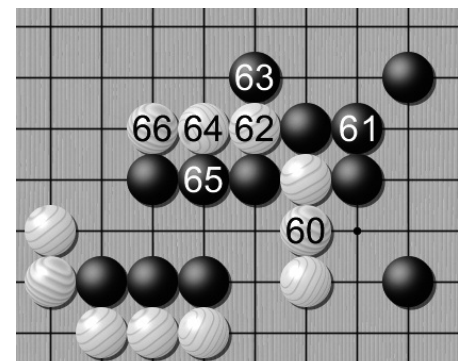
Rechtes Bild: Eine Variante wird hier gezeigt, wo Schwarz **57** spielt, um Weiß zu umzingeln, und sich eine Menge Vorhand-Züge zu sichern, sowie den Raum für ein Auge an der markierten Stelle zu schaffen.

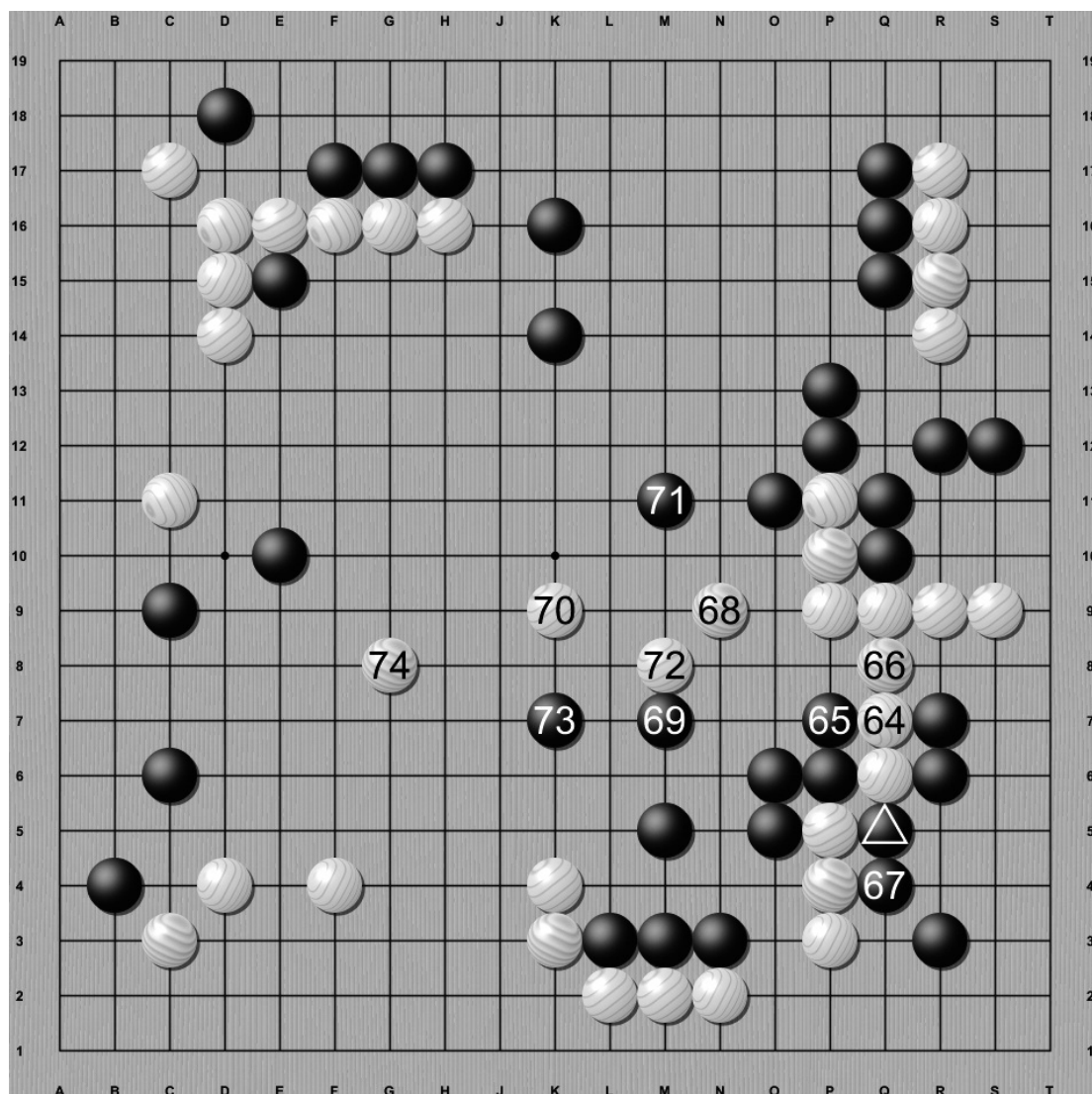


Merke Dir immer: Die Gruppen unseres Gegners daran zu hindern, sich miteinander zu verbinden, ist eine wichtige Zielsetzung im Spiel. Selbst wenn wir ein paar Punkte opfern müssen, so ist es dieses oftmals Wert, wenn wir dadurch die gegnerischen Gruppen isolieren und schwächen können, um daraus später Kapital zu schlagen, wenn wir sie angreifen.

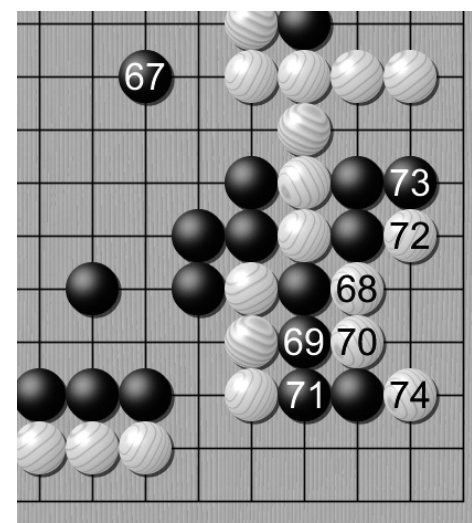
Züge 58 - 60: Weiß kann keinen Zug darauf verwenden, seine Gruppe rechts-oben zu verstärken, da sich seine Invasionsgruppe in großer Gefahr befindet, so dass er nun versucht, durch die Ein-Punkt-Erweiterung von Schwarz durchzubrechen, und zwar mit **Zug 58**, was ihm allerdings nicht gelingt. **Schwarz 59** setzt den Stein von Weiß auf Atari, weshalb Weiß mit **Zug 60** erweitern muss.

Züge 61 - 63: Schwarz muss seine Steine verbinden, aber wie soll er sich zwischen **o6** und **q6** entscheiden? In solchen Fällen verstärken wir den Stein, der in größerer Gefahr schwebt, sobald er angegriffen würde. Falls Schwarz **Zug 61** auf **q6** spielt, zeigt **das Bild rechts** ein mögliches Ergebnis. Weiß würde die sechs schwarzen Steine umschließen und töten, und einen riesigen Kampf gewinnen. Schwarz kann dies nicht zulassen, also spielt er, wieder im Hauptdiagramm, mit **Zug 61** auf **o6**. Weiß versucht nichtsdestotrotz mit **62** abzuschneiden, aber die schwarzen Steine befinden sich auf dieser Seite nicht in Gefahr, daher setzt **Schwarz 63** Weiß auf Atari und klärt die Situation.



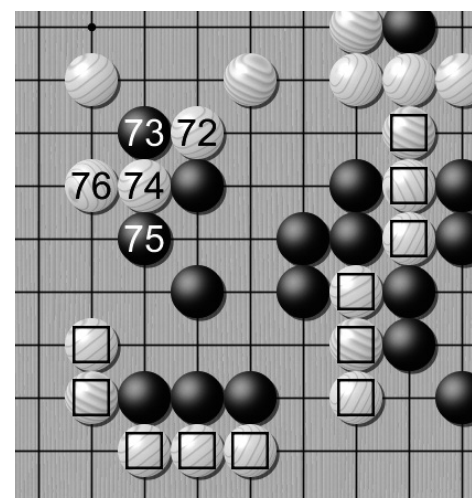


Züge 64 - 67: Weiß erweitert mit **Zug 64**, um seinen Abschneide-Stein zu retten, und **Schwarz 65** setzt ihn auf Atari, weshalb **Weiß 66** unausweichlich ist. Die Steine von Weiß sind nun verbunden, aber auch fast vollständig umzingelt, und ohne Augen. Der, mit Dreiecken markierte, Stein von Schwarz allerdings steckt in großen Schwierigkeiten, daher kann Schwarz die Gruppe von Weiß nicht erledigen, und muss zurückgehen und mit **Zug 67** verteidigen, oder seine Steine würden stattdessen gefangen werden, mit einer Variante wie der **im rechten Bild**. Falls so etwas eintreten würde, würden die Steine von Schwarz geschlagen werden, und die Invasion von Weiß hätte sich unmittelbar von einer schwachen, eingeschlossenen Gruppe, hin zu einer starken, lebendigen Gruppe verwandelt.



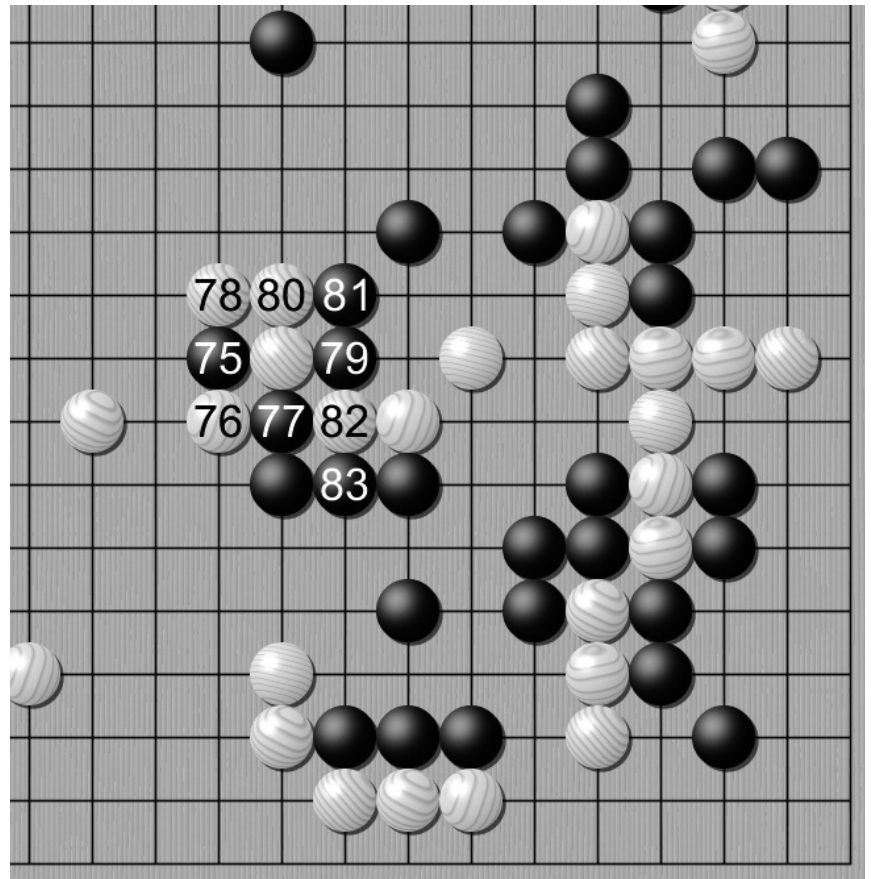
Attackieren bereitet Spass und Vergnügen, aber wenn Du Dir keine Zeit nimmst, Deine eigenen Schwachpunkte zu verteidigen, bleiben Deine Angriffe bedeutungslos.

Züge 68 - 74: Mit dem Verlust einer weiteren Option kann Weiß nun nur noch in Richtung Mitte weglaufen, daher springt er mit **Zug 68** heraus. Schwarz versucht ihm zu folgen und den Druck mit **69** aufrecht zu erhalten, so dass Weiß mit **70** noch weiter springt. Schwarz spielt **71**, um Weiß davon abzuhalten nach oben zu spielen, weshalb **Weiß 72** spielt, um seine Zweipunkte-Erweiterung zu verteidigen und Schwarz zu einem zusätzlichen Zug (Overplay) zu verleiten, wie dem **im rechten Bild**, der wieder ein Ergebnis liefern würde, bei dem eine Gruppe von Schwarz umzingelt wäre! Schwarz ist besorgt, dass Weiß noch entkommen könnte, aber momentan kann er nichts tun, als **auf Nummer sicher zu spielen und eine gute Formation zu behalten**. Also spielt **Schwarz 73**, um weiterhin Druck auszuüben, und seiner eigenen Gruppe etwas Raum zum Atmen zu schaffen. Weiß wird nun keck und springt mit **74** noch weiter, und erweitert diesmal mit einem großen Rösselsprung.



Züge 75-83: Aber wie wir bereits gesehen haben, kann ein großer Rösselsprung abgeschnitten werden, besonders wenn umliegende Steine uns dabei helfen, so wie diese Zugfolge exakt das leistet. **Schwarz 75** schneidet ab und Weiß muss mit **76** antworten, um seine Steine zu verbinden, was **Schwarz 77** allerdings verhindert. **Weiß 78** versucht einen der Abschneide-Steine zu schlagen, aber **Schwarz 79** schneidet seinerseits die weißen Steine von allen Seiten, und setzt sie auf Atari, was **Weiß 80** erzwingt. Weiß kann nicht beide Seiten gleichzeitig verteidigen, daher erweitert Schwarz mit **Zug 81**, um seine Abschneide-Steine zu verbinden. **Weiß 82** ist ein erneuter Versuch die schwarzen Steine zu spalten und die weißen zu verbinden, was **Schwarz 83** aber verhindert. Jetzt ist die Gruppe von Weiß auf der rechten Seite abgeschnitten und völlig umzingelt, ohne jegliche Augen.

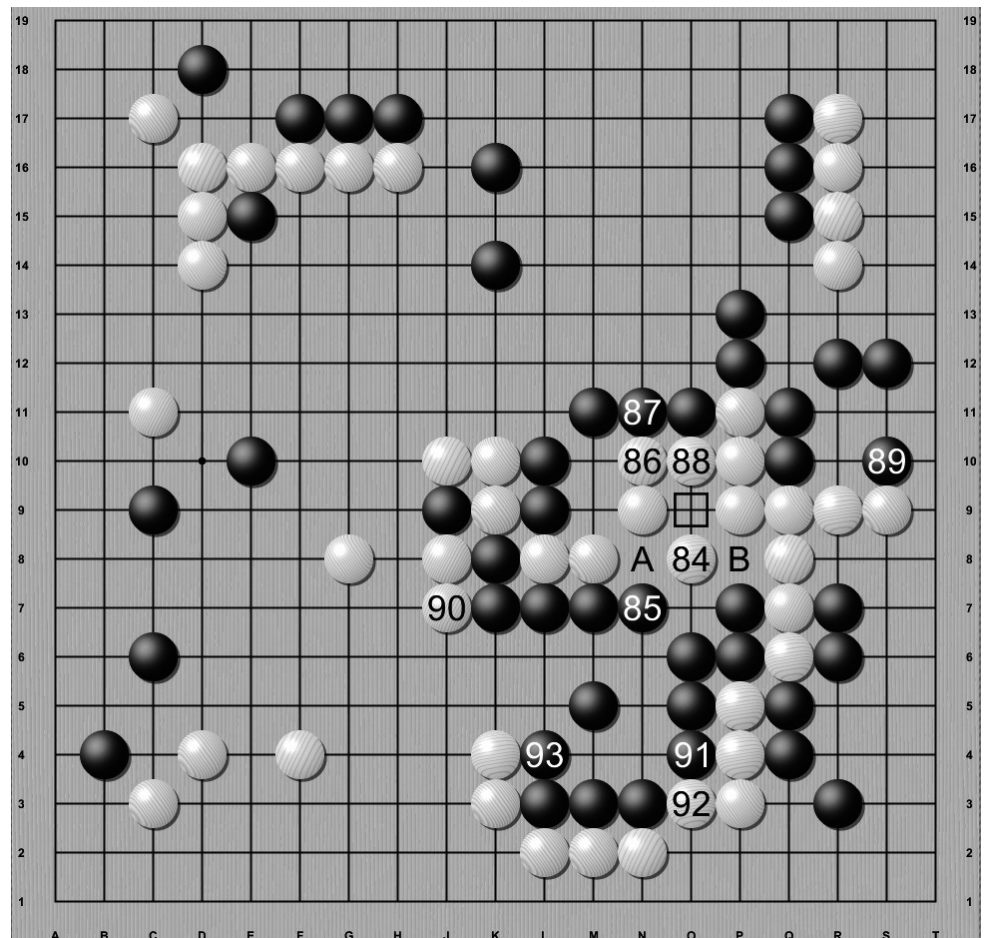
Obwohl sie tot scheinen, bleiben solch große Gruppen immer gefährlich, und manchmal erwachen sie im weiteren Lauf des Spiels noch einmal zum Leben.

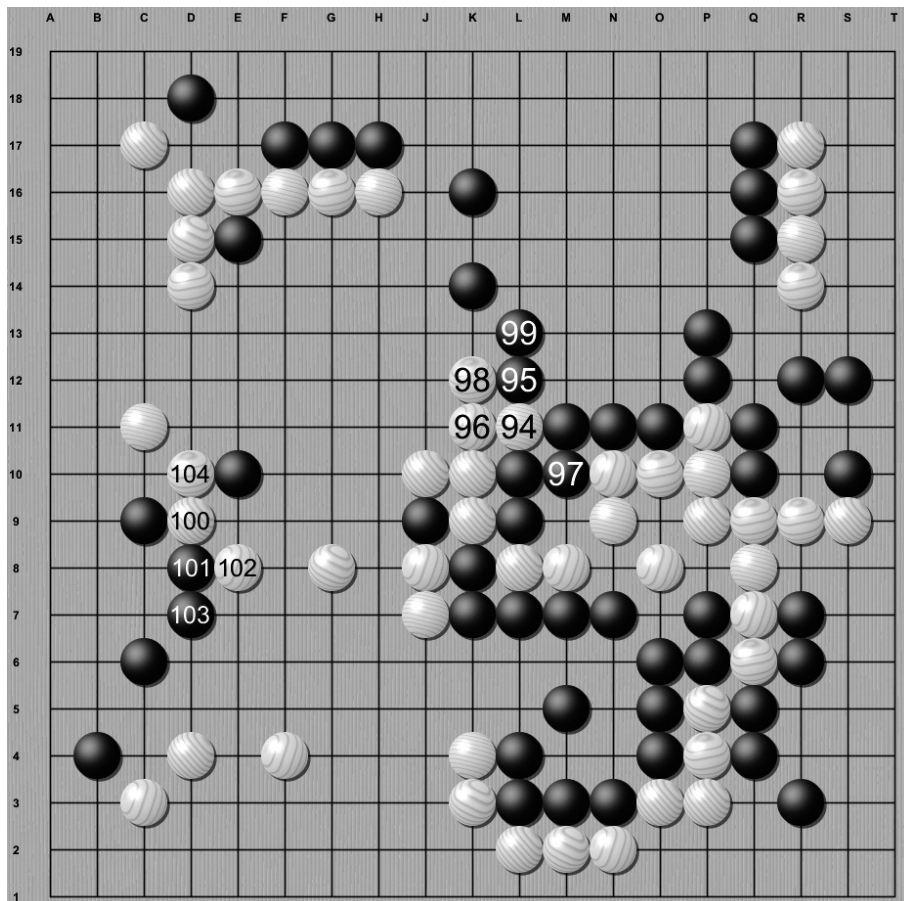


Züge 84-85: Weiß versucht weiterhin den Gegner zu Schwachstellen ("Aji") zu verleiten und diese dann auszunutzen, damit er seine Gruppe sichern kann. Daher spielt Weiß **Zug 84**, der die schwarze Gruppe in der Mitte zu durchtrennen droht, da diese ja auch langsam umzingelt wird, während sie Weiß attackierte. Schwarz blockt mit **85** und hofft daraus lebendig hervorzugehen. Falls Weiß seine Gruppe tötet, ist das Spiel verloren, weshalb es auch für Schwarz langsam brenzlich wird, denn dies ist für ihn alles andere, als ein leichter Kampf.

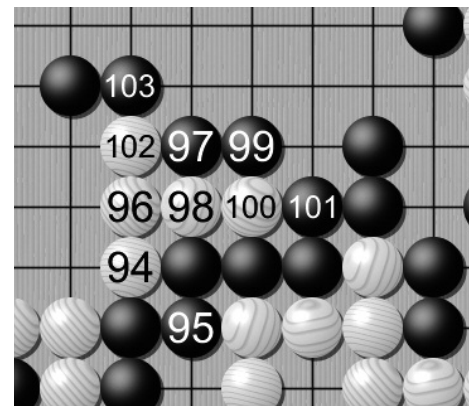
Züge 86-88: **Weiß 86** droht Schwarz wieder abzuschneiden, daher muss er mit **Zug 87** verbinden, womit er Weiß aber erlaubt den **Zug 88** zu spielen und damit ein Auge, an der markierten Stelle, zu spielen, denn die Züge **A** und **B** sind **miai**, was bedeutet, dass wenn Schwarz auf eine Stelle spielt, Weiß auf der Anderen antworten und ebenfalls ein Auge gewinnen kann.

Züge 89-93: Schwarz scheitert daran, Weiß das Auge zu zerstören, aber wie wir bis hierher gelernt haben, **brauchen wir immer zwei Augen**, um eine Gruppe am Leben zu erhalten, also spielt er **Zug 89**, um jede Chance, egal wie gering, auf ein Auge von Weiß zu verhindern, in dem einzigen Bereich, wo Weiß genügend Platz dafür hätte. Weiß sieht, dass seine Optionen für ein Auge erschöpft sind, also wechselt er zu einem neuen Ziel, nämlich die schwarze Gruppe zu töten, indem er sie umzingelt, was er mit **Zug 90** versucht. Schwarz antwortet mit **Zug 91**, und droht mit dem nächsten Zug zwei Augen zu bilden. **Weiß 92** will ihn daran hindern dort erneut zu spielen, aber **Schwarz 93** gelingt es dennoch den Raum für zwei Augen zu kreieren. **Schwarz ist am Leben und scheint sicher...**





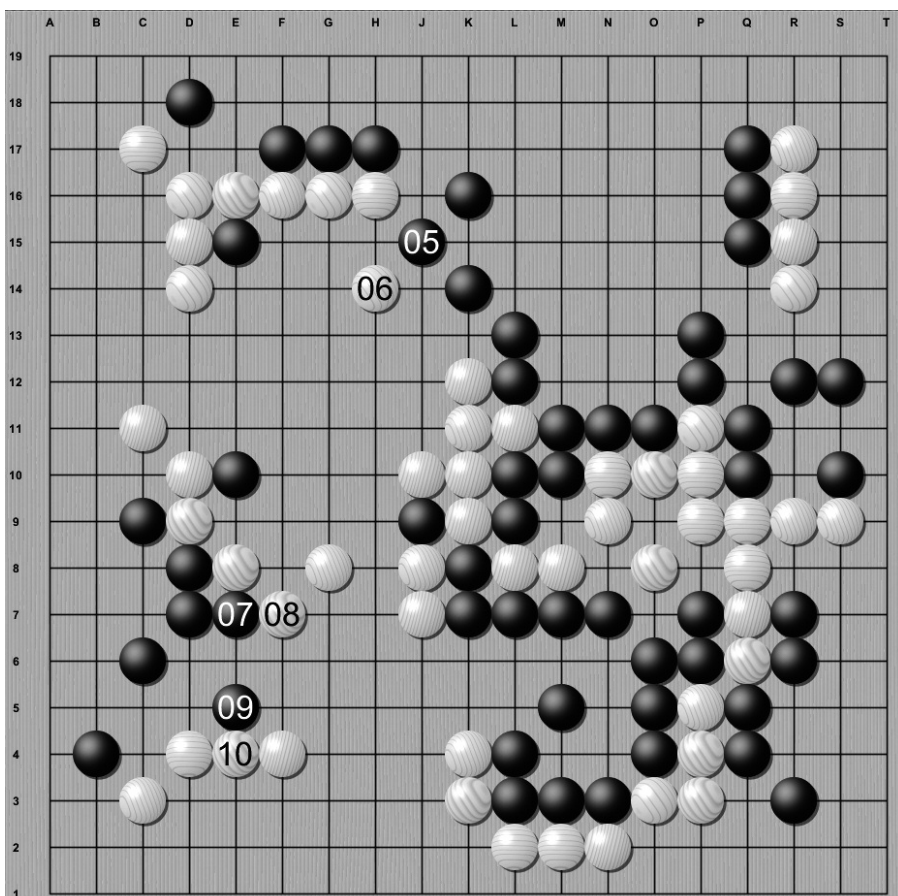
Züge 94-99: Weiß macht eine letzte Anstrengung um Schwarz mit **Zug 94** abzuschneiden, was Schwarz dazu zwingt Weiß mit **Zug 95** zur Verteidigung auf Atari zu setzen.



Oberes Bild: Falls Schwarz versucht hätte, seine Steine einfach zu verbinden, was er später letztlich auch getan hat, hätte er ohne Grund Gebiet verloren, wie wir im Diagramm sehen können.

Zurück im Hauptdiagramm, erweitert **Weiß 96** einfach und verbindet seine Steine, so dass nun Schwarz verteidigen und verbinden muss, und zwar mit **Zug 97**. Weiß erweitert **mit 98**, eine Bedrohung für das Gebiet von Schwarz, und erzeugt eine kleine Mauer. Schwarz hat keine andere Wahl, seine Abschneide-Punkte und sein Gebiet zu verteidigen, als mit **99** zu erweitern.

Züge 100-104: Weiß versucht nun seine frisch gebaute Mauer zu benutzen, indem er die Erweiterung mit dem kleinen Rösselsprung durch **Zug 100** abschneidet. Schwarz sieht die vielen weißen Steine in der Umgebung, weshalb er entscheidet, seinen Stein aufzugeben und sich dem Abschneiden nicht zu widersetzen. Also spielt er auf Nummer sicher mit **101**. **Weiß 102** droht den schwarzen Stein auf Atari zu setzen, also muss **Schwarz 103** die Gruppe verteidigen. Weiß gelingt das Abschneiden mit **Zug 104** und er scheint eine hübsche Menge an **potenziellem Gebiet** ('Moyo' genannt) in der Mitte und auf der linken Seite gewonnen zu haben.



Züge 105-106: Schwarz gefällt die Entwicklung von Weiß nicht, daher versucht er mit **Zug 105**, auf sicherste Art und Weise, in das Gebiet von Weiß zu gelangen, und sein eigenes potenzielles Gebiet, oben und in der Mitte, ein bisschen zu vergrößern. **Weiß 106** hindert Schwarz daran, das eine Nummer größer umzusetzen, aber er hinterlässt weitere Zugmöglichkeiten zur Reduktion später.

Züge 107-110: Da die Oberseite sicher ist, wendet sich Schwarz der Seite links-unten zu, wo er mit **Zug 107** einen weißen Stein auf Atari zu setzen droht. Weiß spielt **Zug 108** an einem Angelpunkt und erzeugt ein Tigermaul, und verteidigt gleichzeitig all seine Steine. **Schwarz 109** droht die weißen Steine abzuschneiden, daher ist die naheliegendste Antwort von Weiß die Verbindung mit **110**. Mit diesem Zug ist das Mittelspiel beendet. Die größten Teile der Brettes sind errungen und die Hauptkämpfe bestritten, so dass

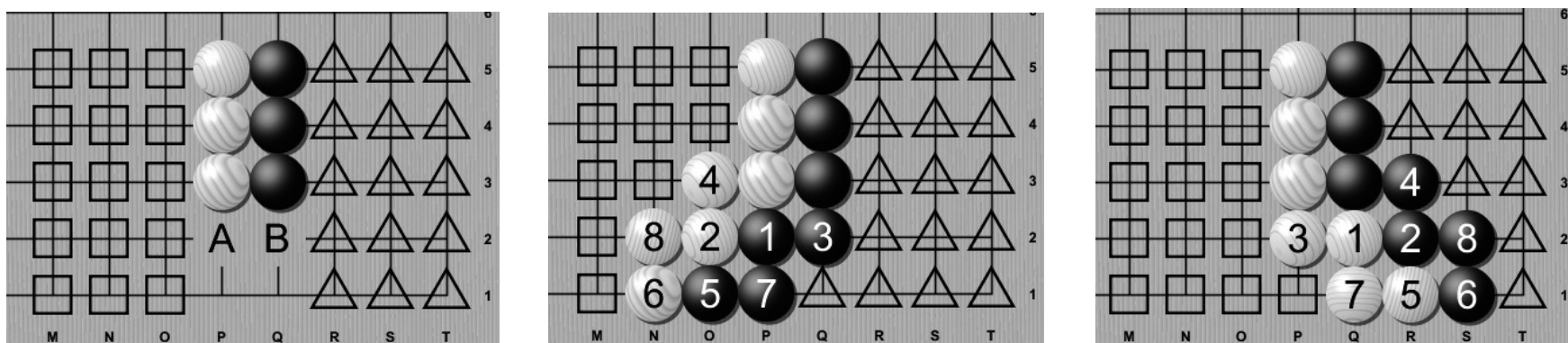
wir uns nun der **Endspiel-Phase** zuwenden, wo die Kontrahenten üblicherweise um kleinere Gebiete streiten und solche in der Mitte und an den Seiten.

► Lass uns spielen - Das Endspiel

Die Grenzen zwischen dem Mittelspiel und dem Endspiel sind nicht wirklich gut definiert und oft kannst Du Endspiel-Züge schon im Mittelspiel spielen, und umgekehrt. Als allgemeine Regel aber, sobald die Ecken, die Seiten und die Mitte des Spielbretts im wesentlichen abgesteckt sind und als einziges die kleinen Züge übrig geblieben sind, die einen Bereich nur geringfügig reduzieren, oder solche, die auf der ersten oder zweiten Linie gesetzt werden, können wir sagen, dass wir uns in der Endspiel-Phase des Spiel befinden.

Viele Spieler betrachten das Endspiel als nicht besonders wichtig, da die Züge nur klein erscheinen, aber es ist eine Phase des Spiels, wo das Ergebnis tatsächlich noch von dem einen Spieler zum Anderen wechselt, da sich kleine Gewinne, an mehreren Stellen des Bretts, zu einer entscheidenden Menge aufsummieren können. Auch ist dies die Phase des Spiels, in der Aji oder tote Gruppen eine sehr bedeutenden Anteil daran haben, und Du wirst Dich in Spielen wiederfinden, wo selbst der letzte Zug derjenige sein kann, der Dich letztlich das ganze Spiel gekostet hat. Wir werden Beispiele von solch meisterhaften Zügen (auch **Tesuji** genannt) später noch sehen, in einem Kapitel, das wir für diesen Zweck reserviert haben, aber für den Augenblick, lass uns ein paar Leitlinien für das Endspiel anschauen, wie wir es für die beiden vorigen Phasen getan haben.

Zwei Dinge sind am Wichtigsten im Endspiel. Die **größeren (wichtigeren) Züge** zu lokalisieren und die **Vorhandzüge** (Züge, welche unser Gegner nicht ignorieren kann und beantworten muss) zu spielen, selbst wenn sie nicht die Größten sind. Lass uns ansehen, wie und warum ein jeder von ihnen wichtig ist. Wie also, sollen wir die möglichen Züge bewerten und entscheiden, welcher der Größere ist?



Linkes Bild: Nehmen wir dieses häufige Beispiel. Wenn Schwarz und Weiß ihre Mauern weiterhin erweitern, würde jeder von ihnen die markierten Schnittpunkte erhalten. Die mit Quadraten für Weiß und die mit Dreiecken für Schwarz. Da aber Spieler normalerweise versuchen das Meiste aus dem Endspiel zu machen, würde Schwarz bei **A** und Weiß bei **B** spielen.

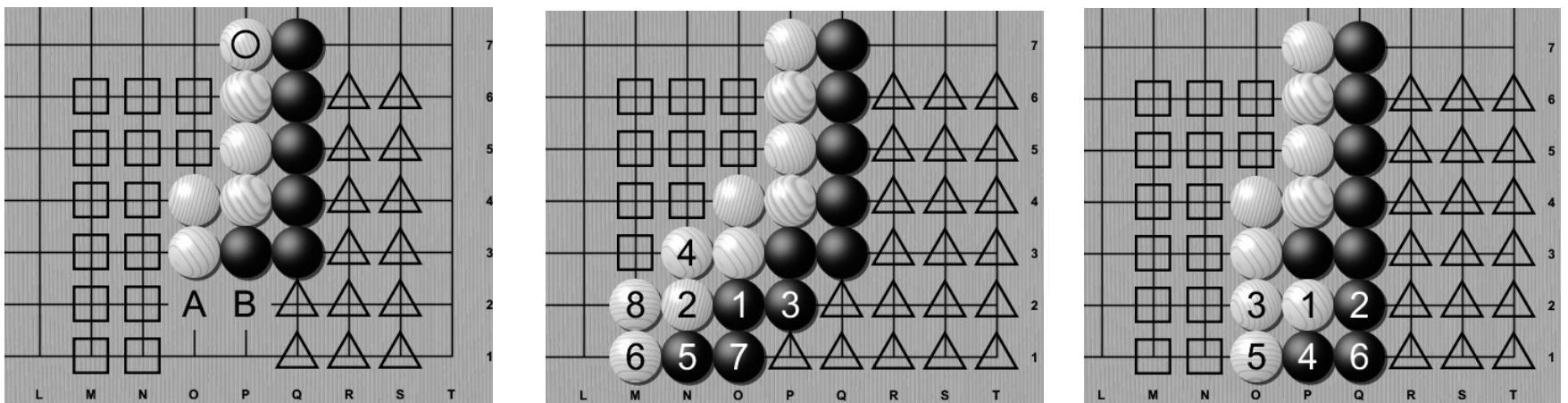
Mittleres Bild: Eine Zugfolge wie diese ist möglich. In diesem Fall haben die Züge von Schwarz Weiß **fünf der Punkte** gekostet, die im ersten Bild mit Quadraten markiert waren, und Schwarz hat **einen Extrapunkt** von den vormals neutralen Punkten gewonnen. Also war diese Sequenz **sechs Punkte** wert.

Rechtes Bild: Wenn Weiß am Zug gewesen wäre, und seinerseits die folgenden Züge gespielt hätte, dann hätte Schwarz **fünf Punkte** verloren und Weiß **einen Punkt extra** errungen. Also, derjenige Spieler der die Vorhand besitzt und als erstes spielt, reißt das Spiel mit **sechs Punkten** auf seine Seite und **behält die Vorhand!**

Das Auszählen und Bewerten unserer Züge ist zu Beginn oder im Mittelspiel nicht einfach, aber die Gebiete im Endspiel sind kleiner und einfacher auszuzählen. Sich diese nützliche Gewohnheit anzueignen, kann uns dabei helfen zu lernen, wie wir unsere Züge auf dem Brett in jeder Phase des Spiels bewerten.

Im vorigen Beispiel sollten wir verdeutlicht haben, dass den ersten Zug zu spielen, nicht zwölf Punkte wert ist, aber einen Abtausch von sechs Punkten bringt. Der Unterschied mag klein erscheinen, ist aber ziemlich wichtig. Falls Weiß und Schwarz in diesem Moment jeweils 60 Punkte hätten, würde derjenige, der diese Endspielsequenz spielt, nicht das Ergebnis von 66-54 Punkten, sondern 61-55 erzielen.

Natürlich gibt es viele Beispiele, in denen der Gewinn von einem Punkt, für den einen Spieler besser, als für den Anderen wäre, was einen Zug im Endspiel für die eine Seite dringlicher, für die Andere weniger wichtig machen würde. Ein Beispiel, eine übliche Variation der vorigen Stellung, ist diese:



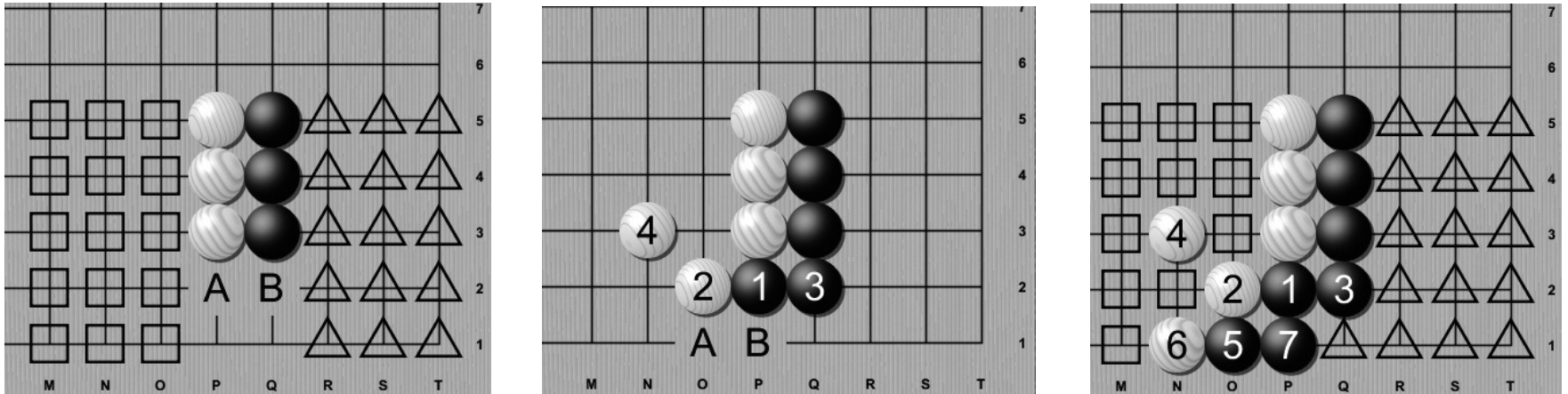
Linkes Bild: In dieser Stellung hat Schwarz bereits im Mittelspiel ein Hane gespielt, daher hat er den Vorteil während des Endspiels. Wenn wir wieder annehmen, dass beide Gegner gerade in Richtung des Brettrands erweitert haben, wären die markierten Punkte das Ergebnis für beide Seiten.

Mittleres Bild: Falls Schwarz hier zuerst spielt, sehen wir wieder das vertraute Muster aus dem vorigen Beispiel. Schwarz zerstört fünf der potenziellen Punkt von Weiß und gewinnt einen Punkt für sich, während er weiterhin die **Vorhand behält**. Dieser Schlagabtausch ist wieder **sechs Punkte** wert.

Rechtes Bild: Falls Weiß zuerst spielt, blockt Schwarz einfach, und Weiß muss ebenfalls mit **3** verbinden. Da Schwarz am Zug ist, kann er die Zugfolge fortführen, an deren Ende **Weiß die Vorhand behält**, aber Schwarz nur **zwei Punkte** verloren hat. In diesem Fall ist das Endspiel also nicht gleichwertig für beide Spieler.

Die wichtigsten Züge zu finden ist wichtig, aber die Vorhand zu behalten, so lässt es sich sagen, ist mehr wert als nur Punkte. Denke darüber nach. Was ist die bessere Wahl, einen großen Zug im Endspiel zu spielen, der Dir zehn Punkte beschert, aber dem Gegner die Vorhand überlässt, mit der er dann Dein Gebiet reduzieren kann, oder kleiner Züge zu spielen, die nur zwei oder drei Punkt wert sind, Dir aber die Vorhand sichert, so dass Du immer weiter solche Züge spielen kannst? Häufig ist die letztere Wahl die Gewinnbringendste. Der einzige Fall, bei dem dies nicht zutrifft, ist wenn Dein Gegner keine guten Züge mehr hat, oder nur solche, die ihn zwingen die Vorhand aufzugeben. Behalte immer in Erinnerung, **ein Zug im Endspiel, den Du spielst, ist einer, den Dein Gegner nicht mehr spielen kann**. Gleichbleibend Punkte zu gewinnen, die das Blatt zu Deinen Gunsten wenden, kann ein Spiel deutlich und mit weniger Aufwand entscheiden, im Vergleich zum Mittelspiel. Das Endspiel ist im Vergleich der am wenigsten komplexe Teil des Go-Spiels, weshalb es eine ideale Phase ist, auf die wir uns als Anfänger konzentrieren können, um uns zu verbessern.

Schlussendlich sollten wir uns für den jetzigen Moment merken, dass wir, trotz unserer Vorausberechnungen, nicht erwarten sollten, dass unser Gegner uns den Gefallen tut, und tatsächlich so spielt, wie wir es erwarten. Lass uns zum ersten Beispiel zurückkehren:



Linkes Bild: Wir beginnen hier wieder als Schwarz und spielen bereitwillig **A**, in Erwartung, dass wir wieder sechs Punkte herausholen und die Vorhand behalten werden. Also, wir fragen Weiß: "Können wir bitte die einfache Zugfolge spielen, bei der Du so viele Punkte verlierst?" Und...

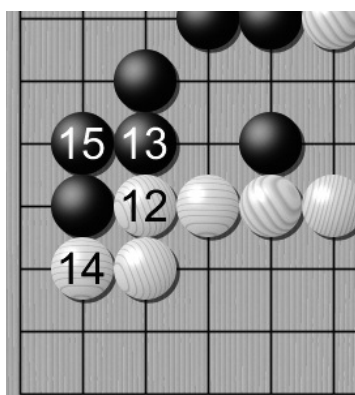
Mittleres Bild: Weiß sagt diesmal: "**Nein!**" Mit dem Tiger Maul bei **4** hat Weiß den nächsten Schritt in der Zugabfolge getan, ohne Vorhand für einen der beiden Spieler und mit geringerem Verlust als zuvor. Falls Schwarz seinen vorherigen Plan weiterverfolgt...

Rechtes Bild: Dann erkennt er, dass er wieder **einen Punkt** gewonnen, aber Weiß jetzt **vier Punkte** verloren hat, aber die **Vorhand** behält. Dies ist kein gutes Ergebnis für Schwarz, also spielt Schwarz, nach dem vorigen Diagramm, üblicherweise an anderer Stelle weiter und belässt diese Stellung zunächst wie sie ist.

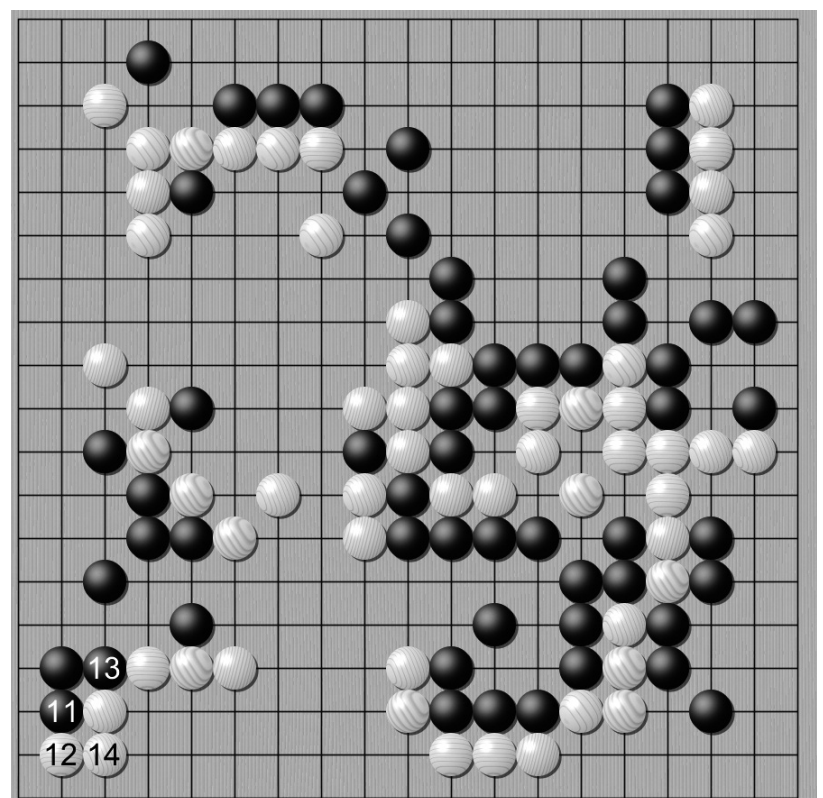
Die Vorhand inne zu haben lässt sich nicht einfach bewerten, daher wollen wir gewöhnlich so viele Vorhandzüge spielen wie möglich, bevor wir die Vorhand an den Gegner im Endspiel abgeben.

Wir werden später im Kapitel 6 über **Leben und Tod** und dem Unterkapitel über **Tesuji** (meisterliche Züge) noch weit mehr über die Feinheiten des Endspiels sprechen und über die Kämpfe, die auf den niedrigeren Linien des Bretts stattfinden. Für den Moment, wo wir die grundlegenden Ideen des Endspiels abgedeckt haben, können wir zum Spiel zurückkehren und uns die praktische Anwendung all dessen ansehen.

Züge 111-114: Schwarz beginnt das Endspiel mit dem Ziel die Vorhand zu erlangen und sucht einen Zug, den Weiß beantworten muss, also spielt er **Zug 111**. Weiß kann diesen Zug, oder die Bedrohung durch einen Folgezug mit Atari durch **Zug 113** von Schwarz, nicht ignorieren, also muss er mit **112** und **114** verteidigen, um seine Ecke zu schützen. Wieviele Punkte sind diese Züge wert?



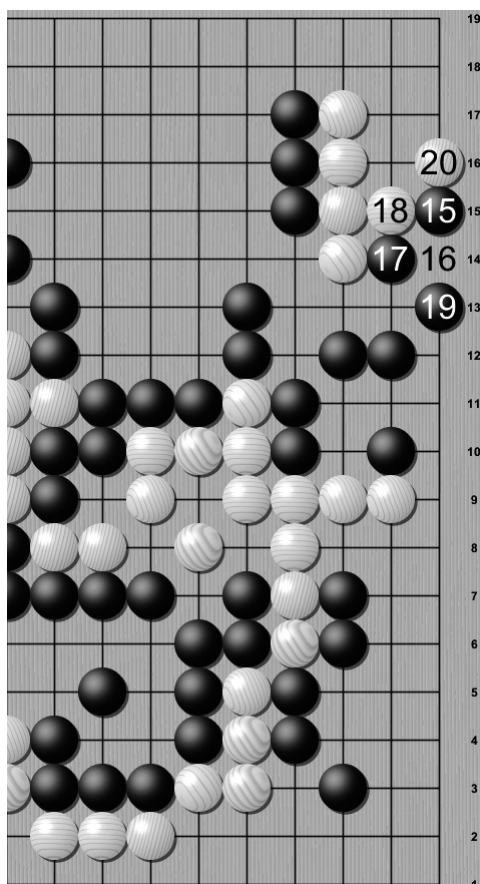
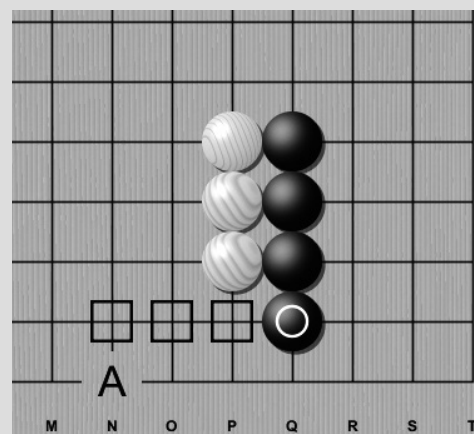
Linkes Bild: Hier sehen wir das Resultat in der Ecke, falls Weiß hier zuerst gespielt hat, und der Umschwung in Punkten ist nicht sehr beeindruckend. Nur **zwei Punkte**, was Schwarz aber nicht stört, weil er wieder am Zug ist, also die **Vorhand** behalten hat, und die Möglichkeit einen weiteren Endspielzug zu spielen.



Der Affensprung

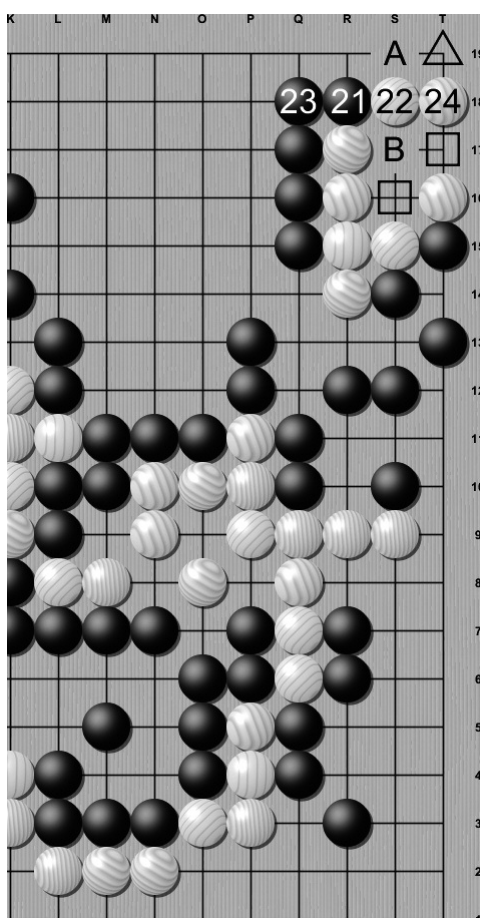
Ein meisterlicher Endspielzug (Tesuji)

Der Affensprung ist ein großer Rösselsprung im Endspiel, der auf der ersten Linie gespielt wird und nur dann erweitert werden kann, wenn Du eine starke Gruppe von Steinen besitzt, welche zur zweiten Linie hin erweiterbar ist, und Dein Gegner keinen Stein auf der zweiten Linie zum Blocken hat. Im Beispiel rechts, fehlt Weiß ein Stein an der markierten Stelle auf der zweiten Linie, so dass Schwarz den **Affensprung** bei **A** spielen kann. Weiß kann diesen Zug nicht irgendwie Abschneiden und, ausser es gibt Steine zur Hilfe, wird Schwarz das Gebiet von Weiß um etwa acht bis zehn Punkte reduzieren und die Vorhand behalten, nachdem Weiß verteidigt hat.



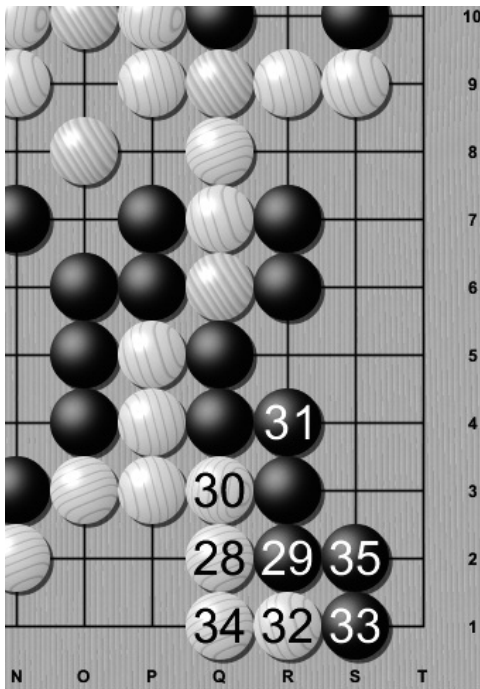
Züge 115 - 120: Schwarz hält den Druck durch Spielen des **Affensprungs** mit **115** aufrecht. Dieser Zug endet gewöhnlich nicht nur damit, dass Schwarz die Vorhand behält, sondern, da die Gruppe von Weiß noch nicht vollständig lebt, der Affensprung droht sie endgültig zu töten, sofern Weiß die falsche Zugfolge als Antwort spielt. Weiß antwortet mit dem Abschneide-Zug **116**. Weiß weiss, dass dieser Zug verloren ist, aber spielt ihn mit Absicht, um Schwarz davon abzuhalten irgendwelche weiteren Züge unter der Gruppe von Weiß zu spielen.

Schwarz 117 setzt den weißen Stein auf Atari und **Weiß 118** auch die schwarzen Steine im Gegenzug, so dass Schwarz gezwungen ist einen weißen Stein mit **Zug 119** zu schlagen, um seine Gruppe am Leben zu erhalten. **Weiß 120** besiegelt die Verteidigung gegen den Affensprung und die Gruppe von Weiß scheint zu leben.

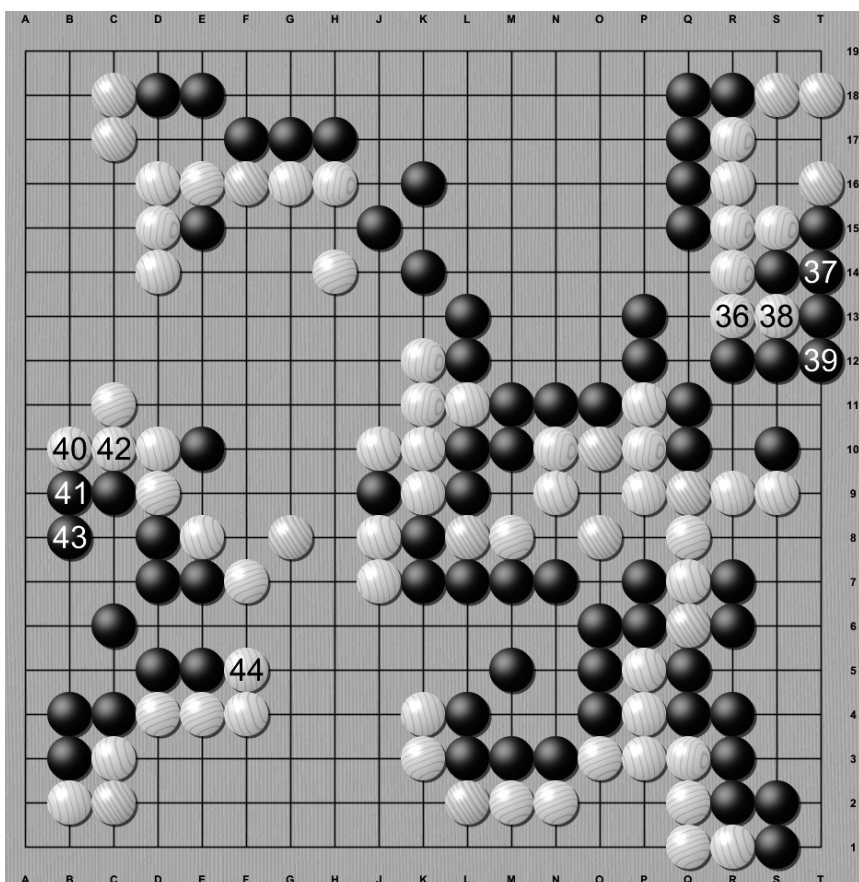
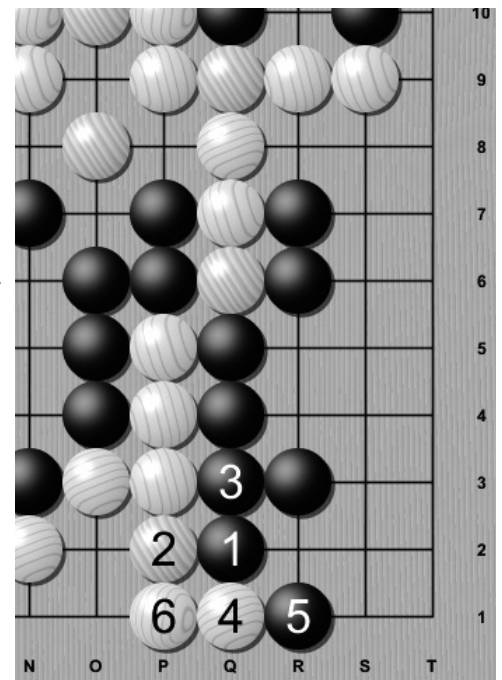


Züge 121 - 127: Schwarz erkennt jedoch, dass es noch eine Möglichkeit gibt Weiß zu töten, und spielt Hane mit **121**. **Weiß 122** ist der einzige Zug, der zur Verteidigung geeignet ist, und Schwarz verbindet mit **123** und ist bereit Weiß anzugreifen. Weiß aber spielt einen sehr klugen Zug mit der Erweiterung **124**. Nun sind die Züge auf **A** und **B** **Miai**. Falls Schwarz auf **A** spielt, spielt Weiß auf **B** und erhält **zwei Augen** an den mit Quadraten markierten Stellen. Falls Schwarz auf **B** spielt, dann spielt Weiß auf **A** und erhält wieder zwei Augen an den mit Dreiecken markierten Positionen und einen der Vierecke. **In der Tat ein großartiger Zug!**

Der Plan von Schwarz ist zerstört, also verlässt er diesen Bereich und entscheidet, dass es Zeit für ihn ist mit **125** zu verteidigen, was Weiß allerdings in keiner Weise bedroht, **und daher kein Vorhandzug ist**. Dies erweist sich als schlechte Idee, weil Weiß unmittelbar einen Endspiel-Vorhandzug mit **126** spielt, den Schwarz verpasst hat. Schwarz ist gezwungen mit **127** zu verteidigen und nun ist Weiß wieder am Zug.



Züge 128-135: Weiß macht, im linken Diagramm, weiter mit Endspiel-Vorhandzügen und erkennt eine gute Chance rechts-unten mit der Zugfolge beginnend mit **128** auf **q2**, was damit endet, dass Weiß immernoch die Vorhand inne hat, da die Gruppe von Schwarz durch den fehlerhaften **Zug 27**, den wir auf **Seite 44** erwähnten, nicht stark genug ist. Im rechten Diagramm kannst Du sehen, dass es für Schwarz ebenfalls ein guter Endspielzug gewesen wäre, aber er verpasste die Chance diese Zugfolge mit der Vorhand zu spielen. Das Ergebnis war eine Wende um sechs Punkte zugunsten von Weiß (vergleiche die beiden Bilder, um dies zu bestätigen). Ein großartiger Endspielzug von Weiß.



Züge 136-139: Weiß beendet die Stellung oben-rechts mit dem Affensprung von Schwarz in einer Weise, die ihm die Vorhand sichert. Durch eine Reihe von kleinen Drohungen und Ataris.

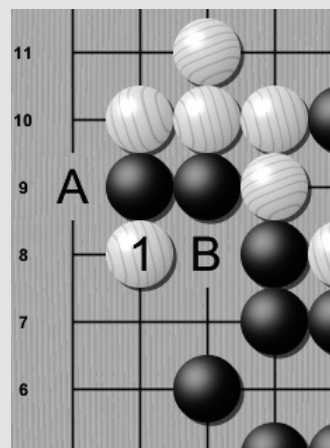
Züge 140-143: Nachdem er mit dem größten Teil des Endspiels in den Ecken fertig ist, wendet sich Weiß den Seiten zu und findet **Zug 140**. Schwarz blockt, wie zu erwarten war, mit **Zug 141**, aber als Weiß **Zug 142** spielt, ist nicht sofort offenkundig klar warum Schwarz meint, er müsse mit **Zug 143** verteidigen. Die Situation ist etwas kompliziert, daher findet sich im Kästchen rechts eine kleine Analyse dessen, was Schwarz sich dabei gedacht hat.

Move 144: Weiß findet keinen anderen gewichtigen Endspiel-Vorhandzug und spielt **Zug 144**, um mehr Gebiet in der Mitte zu sichern. Nun ist es wieder Schwarz, der die Initiative hat.

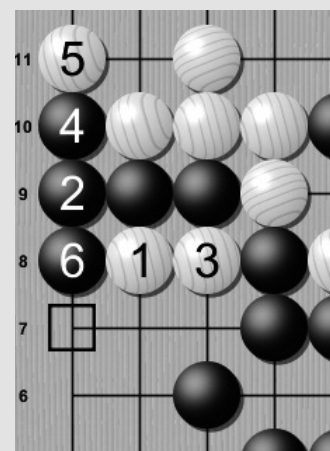
Möglichkeiten für Zug 143

Das Klammer-Tesuji

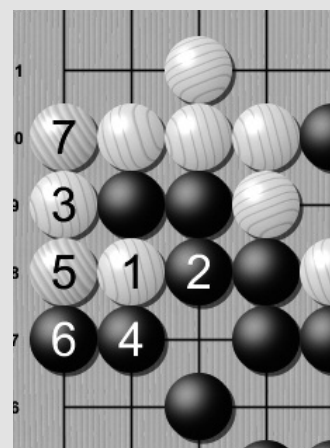
(mehr Informationen auf Seite 160)



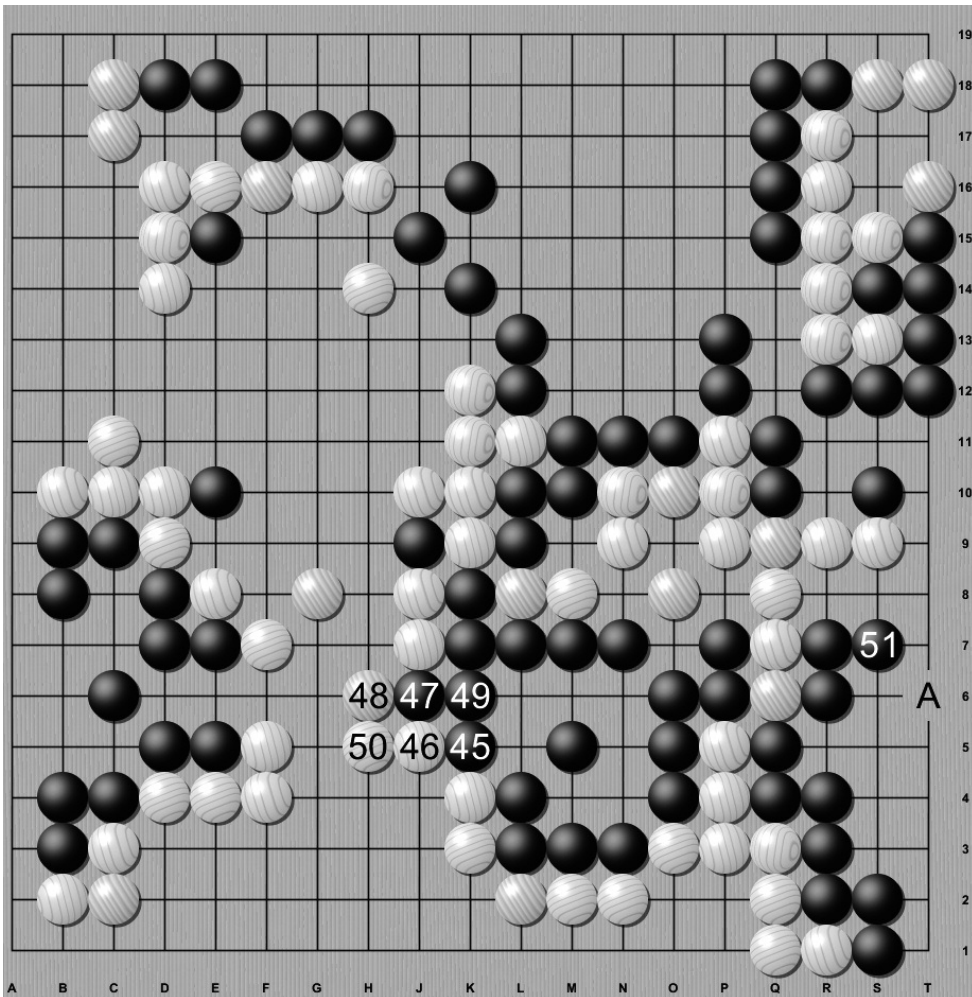
Falls Schwarz woanders gespielt hat, kann Weiß diesen Zug machen, der 'Klammer' genannt wird (wir schauen uns mehr Beispiele davon im Tesuji-Kapitel an). Dieser Zug ist möglich, wenn Schwarz ein Stein bei **B** fehlt, weshalb er nicht auf **A** spielen kann. Falls Schwarz darauf besteht auf **A** zu setzen...



dann ist diese Zugfolge für Schwarz unvermeidlich. Seine Gruppe stünde auf Atari und da Weiß am Zug ist, kann dieser sie fangen, indem er einfach auf die markierte Stelle setzt, was zu einem riesigen Verlust für Schwarz führt. Das Beste für Schwarz wäre auf **B** zu verteidigen...

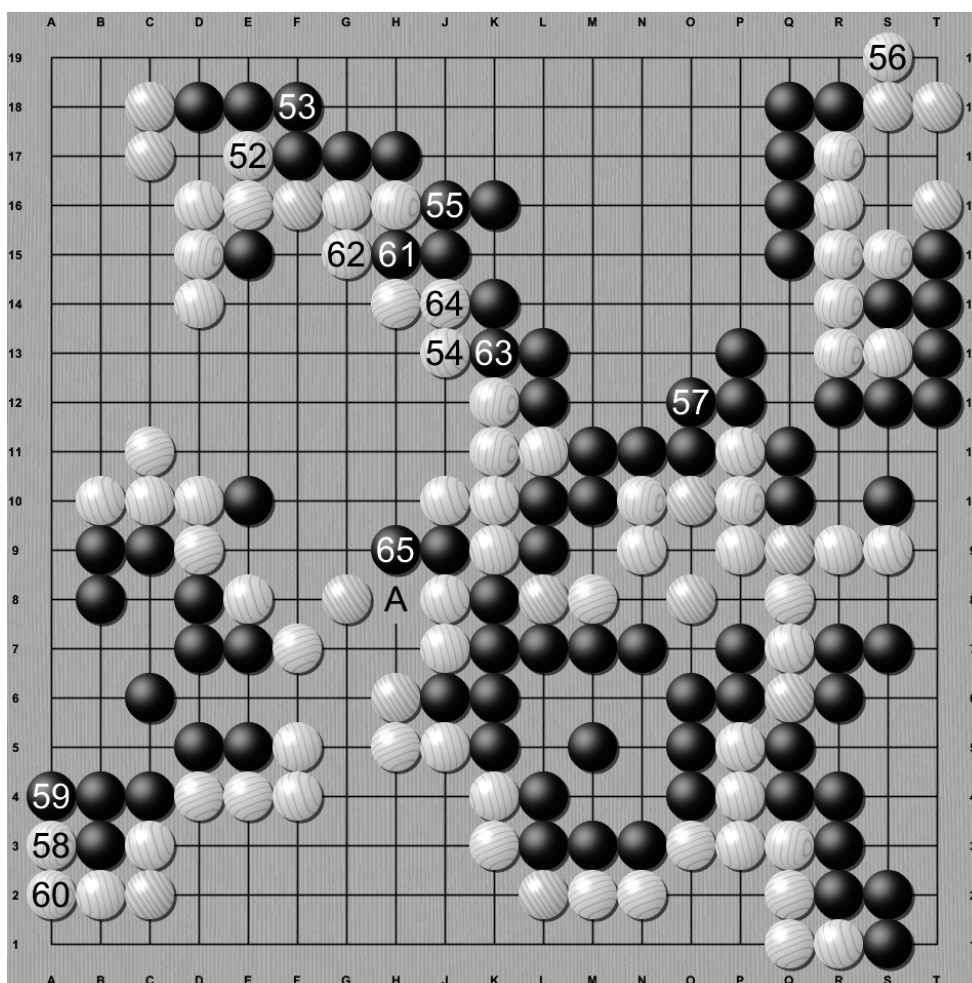


aber mit solch einem Zug verliert Schwarz auch eine Menge Punkte, es ist also keine gute Idee von Schwarz mit **Zug 143** tenuki zu spielen, außer er hat einen guten Vorhandzug, der mehr Punkte als diese hier Wert sind, und den Weiß beantworten muss.



Züge 145 - 151: Die Vorhand inne zu haben ist das Eine, aber Vorhandzüge zu haben etwas ziemlich Anderes und Schwarz muss mit sich kämpfen, um Einen zu finden, also spielt er **Zug 145**, um damit zu drohen in das Gebiet von Weiß einzudringen. Weiß blockt einfach mit **146** und Schwarz besteht darauf mit **147**. Weiß antwortet mit **Zug 148**, der den schwarzen Stein auf Atari setzt, so dass dieser mit **149** verteidigt. Weiß gerät in die Situation zu viele Steine zu haben, die an der Schwelle zu Atari stehen, weshalb er sie alle mit **Zug 150** verteidigt, und Schwarz wieder die Vorhand besitzt. Schwarz kann keinen guten Endspielzug mehr für sich finden, aber sieht einen guten Zug für seinen Gegner. Der **Affensprung** bei **A**. Also, da er keinen Zug findet, der so viele Punkte wert ist, wie der Affensprung, gibt er die Vorhand auf, um seinen schwachen Punkt mit **Zug 151** zu verteidigen.

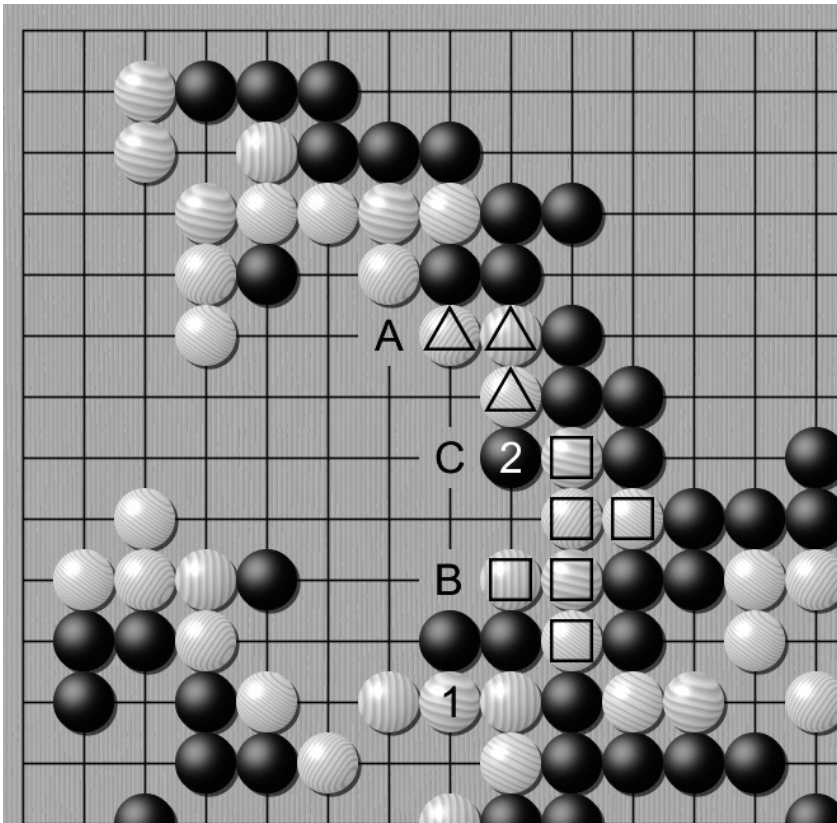
Der Schlüsselzug unseres Gegners kann also oftmals auch unser Schlüsselzug sein. **Gute Formationen zu verteidigen und zu pflegen, sollte niemals unterschätzt werden.**



Züge 152-160: Weiß kann auch keine großen Endspielzüge mehr finden, daher spielt er **Zug 152** um Schwarz zu drohen, welcher aber einfach mit **153** verteidigt. Die restlichen Züge bis **160** scheinen Züge zu sein, mit denen beide Spieler entweder mögliche Defekte ihrer Gruppen und Formationen beheben, oder kleinere Züge, die nur ein oder zwei Punkte wert sind, **aber lass dich durch dieses friedliche Zwischenspiel nicht einlullen**. Viele Spiele wurden im Endspiel verloren, wo kleine Schnittpunkte hier und da zu füllen, schliesslich den Mangel an Freiheiten offenbaren, oder einen Abschneide-Zug, welcher zuvor unbemerkt blieb. So wie die Dinge liegen, hat Schwarz einen Plan.

Züge 161-165: Schwarz spielt den offensichtlichen Zug bei **161**, bemüht den Eindruck zu erwecken, dass er weiterhin nur kleine Züge spielt, um sein Gebiet abzuriegeln. Weiß verteidigt mit **162** und Schwarz spielt **163**,

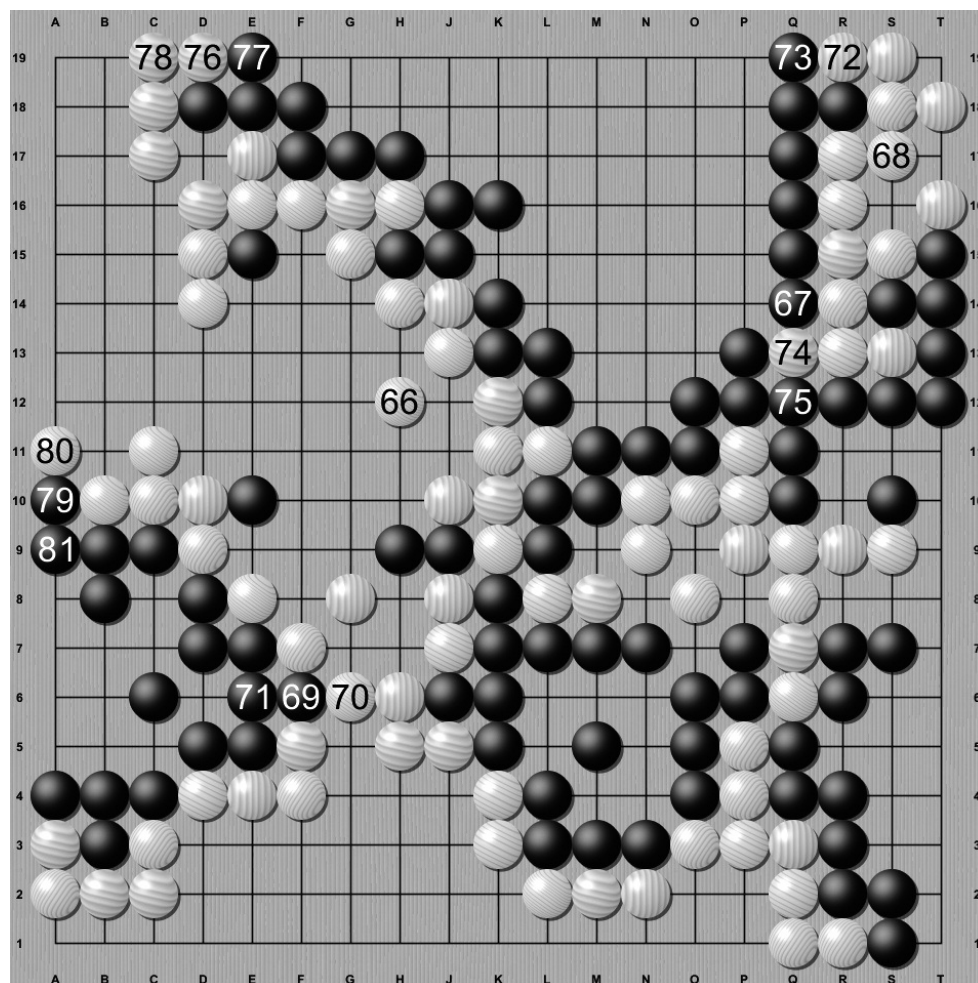
und gibt immernoch vor nur sein Gebiet abzuriegeln, und Weiß antwortet mit **Zug 164**. Nun ist Schwarz bereit ein großes Endspiel auszuführen, worauf er **Zug 165** macht. Sofern sich Weiß durch den langsamen Rhythmus der vorangegangenen Züge hat einlullen lassen, glaubt er womöglich, daß das Ziel von Schwarz sei den nächsten Zug auf **A** zu spielen. Aber dies ist nicht was Schwarz vor hat.



Dies ist der Plan von Schwarz, falls Weiß auf 1 setzt, um seine beiden Steine zu verteidigen. Schwarz wird auf den Abschneide-Punkt zwischen den beiden neu entstandenen Gruppen von Weiß spielen, die, da Schwarz ständig stochert und Weiß dagegen verteidigt, diese seltsam Form haben. Falls Schwarz hier spielt, dann sind die Züge **A** und **B** insofern **miai**, da durch das Setzen auf Atari und den dadurch entstehenden langen und filigranen Kampf Schwarz nichts zu verlieren hat, da er nicht auf seinem eigenen Gebiet stattfindet.

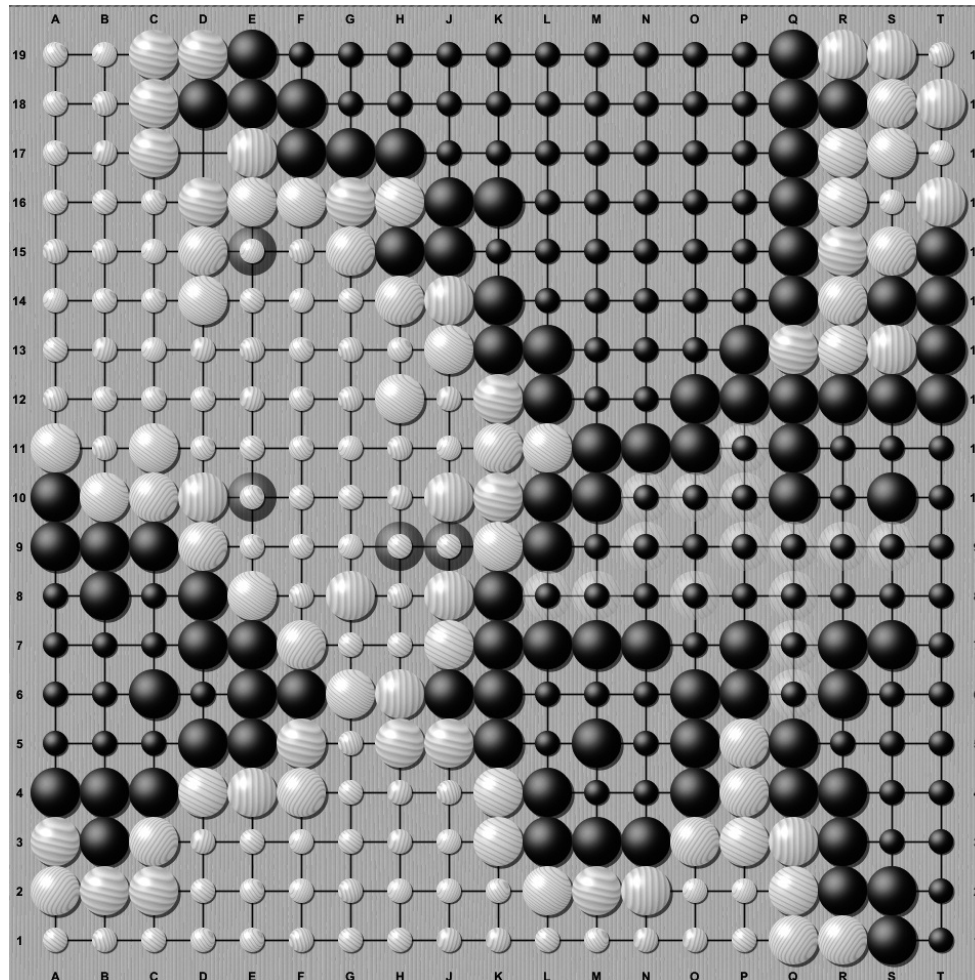
Weiß kann nur schwerlich beide Gruppen gleichzeitig verteidigen, selbst wenn er als erstes auf **C** spielt, sobald sich der schwarze Stein in **Zug 2** in Position befindet.

Falls diese Zugfolge eintritt, gibt es zu viele mögliche Variationen. Weiß hat zu viele Steine ringsum, so dass er in all diesen Variationen letztlich die schwarzen Steine tötet und sein Gebiet beibehält, auch wenn es ein sehr komplizierter Kampf ist und jeder falsche Schritt Weiß ins Verderben stürzen kann. Also...



Zug 166: Weiß ignoriert die Finte von Schwarz und spielt sofort Zug 166, was jeglichen Kampf unterbindet, den Schwarz hätte starten wollen.

Züge 167 - 181: Beide Spieler haben keine sinnvollen Endspielzüge mehr, daher schliessen sie einfach ihr Gebiet ab, wobei sie in diesem Abtausch noch ein oder zwei Punkte gewinnen. Die meisten dieser Punkteabtausche gleichen sich einander aus, ändern also grundsätzlich nicht mehr bedeutend viel am Punktestand. Zum Beispiel, Weiß gewinnt **einen Punkt** mit **Zug 172** und einen mit den **Zügen 176-178**. Schwarz erhält einen Punkt mit den Zügen **169-171** und einen mit **179-181**. Sofern also eine Gruppe durch das Abschliessen des Gebiets nicht mehr geschwächt wird (anders, als wir das beim Plan von Schwarz bei **Zug 165** gesehen haben), ändert sich der Punktestand nicht mehr arg, nachdem die großen und Vorhand-Züge gespielt sind. Bei **Zug 188** können beide Spieler keinen Zug mehr finden, daher passen sie und das Spiel endet. Kannst Du, vor dem Auszählen auf der nächsten Seite, erraten wer gewonnen hat?



Dies ist die Schlussposition auf dem Spielbrett. Alle toten Steine sind markiert und aus dem Spiel entfernt worden, also zählen die Punkte mit den toten Steinen darauf praktisch doppelt im Punktestand. Einen Punkt für den gefangenen Stein und einen Punkt für das Gebiet, auf dem er lag.

Weiß hat 89 Gebietspunkte + $2 \cdot 4$ Punkte für die toten Steine + 6,5 Komi = **103,5 Punkte**

Schwarz hat 91 Gebietspunkte + $2 \cdot 15$ Punkte für die toten Steine + 1 gefangener Stein = **122 Punkte**

Schwarz gewinnt mit **18,5 Punkten**.

Dies schließt das Kapitel und die Spielbesprechung ab. Hoffentlich hast Du Dich nun besser mit dem Fluss des Spiels und seinen drei Phasen akklimatisiert. Noch einmal möchte ich Dir den Rat mitgeben, dieses Kapitel erneut zu lesen, wenn Du das Buch zuende gelesen hast. Im Augenblick, falls Du nicht jeden Zug oder jede Erklärung verstanden haben solltest, mach Dir keinen Kopf. Der Zweck dieses Kapitels war hauptsächlich, die drei Phasen des Spiels zu erklären und die Leitlinien aufzuzeigen, die es für jede Phase gibt, mit unmittelbaren und praktischen Variationen aus einem echten Spiel, die als Beispiel dienen.

Nun also werden wir zu den spezifischen Prinzipien jeder Phase weitergehen und jeder ein einzelnes Kapitel widmen, wobei wir natürlich am Anfang und mit der Eröffnungsphase beginnen. Das erste dieser Kapitel ist über **Joseki** und **Fuseki**.