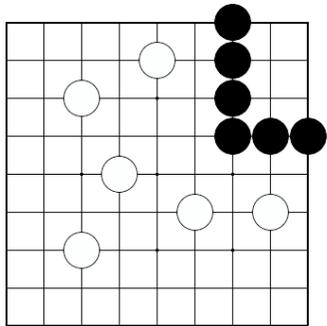


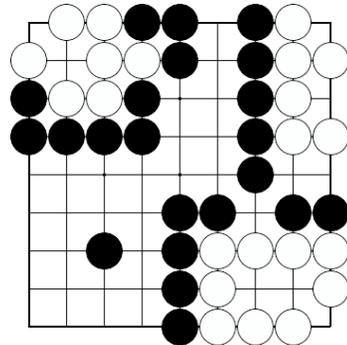
Strategie

Schaue dir die folgenden Spielsituationen an und überlege, was eine gute Strategie für deine ersten Go-Partien wäre! Wenn du dir nicht sicher bist, lege sie aufs Brett und spiele sie mit einem Freund zu Ende.

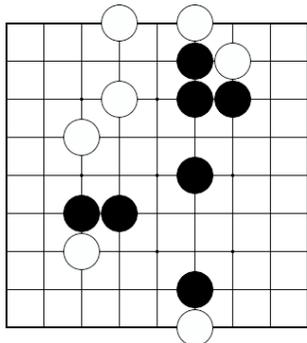
21) *Am Anfang direkt solide Mauern bauen oder besser erstmal Wachposten verteilen?*



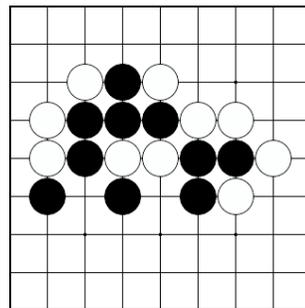
22) *Viele einzelne Baustellen oder besser die Kräfte bündeln und gemeinsam bauen?*



23) *Erste und zweite Reihe oder besser 3. und 4.? Was hat das größere Potential für Gebiet?*

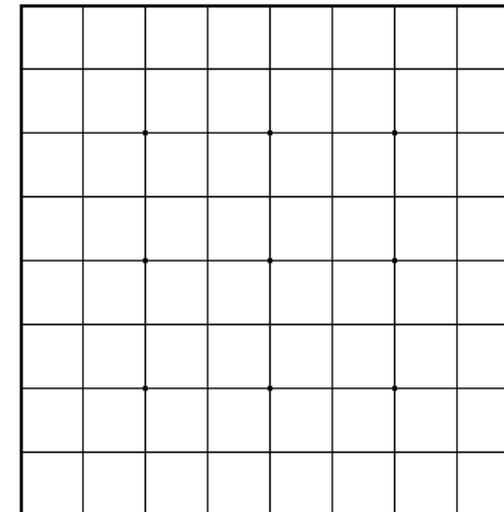


24) *Ständig angreifen und selbst viele Schwachstellen oder lieber solide selbst etwas bauen?*



Go-Einführung

Regeln, Strategien und Übungen zum Einstieg



Meine erste Go-Partie – Kifu (jap., Partiemitschrift)

Noch mehr Infos zu Go gibt es unter:

www.adyouki-go.eu

Viel Spaß beim Spielen und Ausprobieren!

Go-Einführungsheft von

Go-Einführung

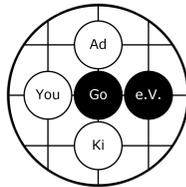
Skript & Übungsheft für Teilnehmer

3. Auflage, Juli 2017

© Janine Böhme

AdYouKi Go e.V.
Dammweg 18
01904 Neukirch

www.adyouki-go.eu
adyoukigo@gmail.com



Alle Rechte vorbehalten • Vervielfältigung jeglicher Art, auch auszugsweise, für kommerzielle Zwecke verboten

Frei verwendbar für Schulen, Universitäten und gemeinnützige Organisationen

Download unter: www.adyouki-go.eu/material-go-lehrer

Für personalisierte / projektbezogene Ausführungen bitte an den Verein wenden

Hallo!

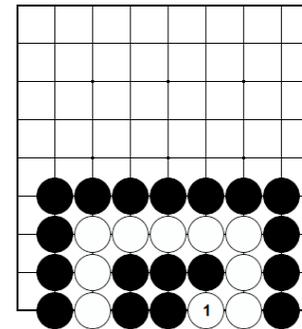
Schön, dass du mit dabei bist und gemeinsam mit uns auf Erkundungsreise in die Welt der Steine gehst. Es gilt, die Faszination von Go – dem Spiel der Götter – zu entdecken.

Mit auf die Reise nimmt/nehmen dich heute:

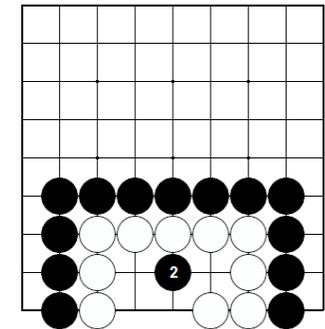
Bist du bereit? Dann geht's los!

Ko oder nicht?

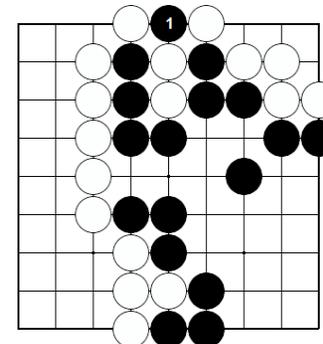
15) *In dieser Stellung ist kein Ko, denn wenn wir die Gefangenen entfernen ...*



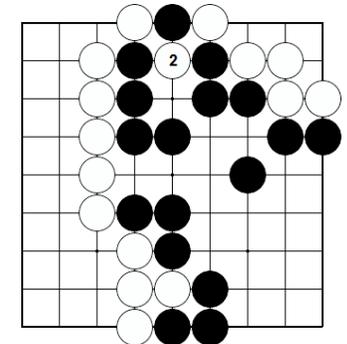
16) *... sieht es ganz anders aus als vorher. Schwarz darf also auf 2 spielen.*



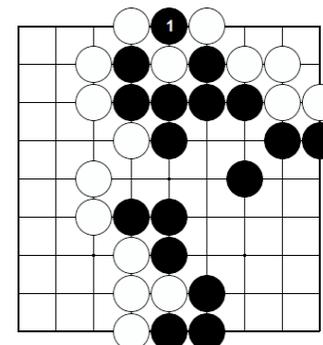
17) *Auch hier wird wieder mehr als ein Stein geschlagen, ...*



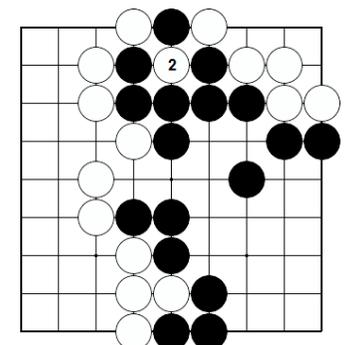
18) *... es kann also kein Ko sein. Weiß darf zurückschlagen.*



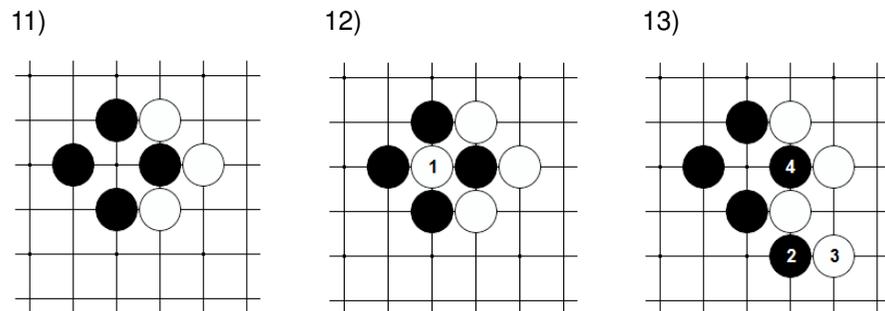
19) *Das ist ein Ko, denn der einzelne Stein würde hin und her*



20) *... geschlagen werden. Weiß 2 ist also verboten.*

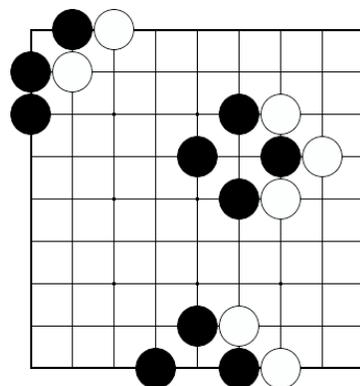


Manchmal kommt es im Go zu Stellungen, in denen unendlich lange der gleiche Stein in und her geschlagen werden könnte. Im Go nennt man solche Situationen Ko (jap. Unendlichkeit).



Ein Ko darf nicht sofort zurück geschlagen werden, sondern es muss erst irgendwo anders gespielt werden, damit es auf dem Brett anders aussieht als vorher. Im Beispiel oben ist durch Schwarz 2 und Weiß 3 die Gesamtbrettsituation anders als zuvor, sodass Schwarz zurückschlagen darf.

14) Häufig kommt auch am Rand oder in der Ecke ein Ko vor, das sieht dann so aus:



Damit kennst du auch schon alle Spielregeln.

Herzlichen Glückwunsch!

Falls du dir mit der Ko-Regel noch nicht so sicher bist – gar kein Problem. Auf der nächsten Seite findest du nochmal drei Beispiele, die zeigen was ein Ko ist und was nicht.

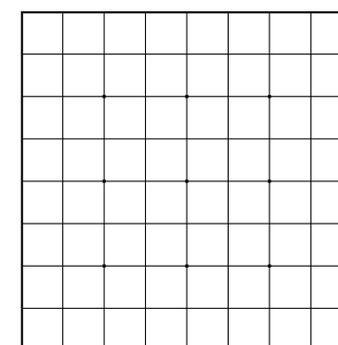
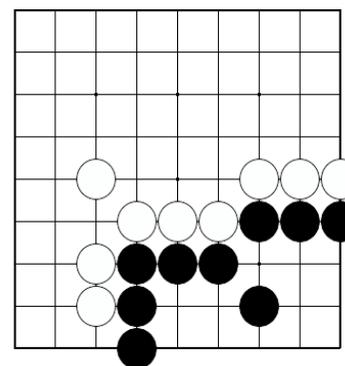
Go – was ist das überhaupt?

Go ist schon über 3.000 Jahre alt (!) und wurde in China – auf der anderen Seite unserer Welt – erfunden. Laut einer Legende wollte der Kaiser Yao seinen Sohn Danju damit zu einem guten Herrscher ausbilden, da im Go sowohl Konzentration, Logik und Strategie, wie auch Intuition, Kreativität und ein starker Wille gebraucht und gefördert werden. Ob das gelungen ist, können wir nur vermuten, doch eines ist sicher – Go wird nie langweilig, auch nach so langer Zeit nicht, denn es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken und auszuprobieren. In China, Japan und Korea gibt es sogar Go-Profis, die vom Go-spielen leben und deren Spiele in extra Go-Fernsehsendern rund um die Uhr übertragen und kommentiert werden. Die meisten Go-Profis haben bereits mit 5 - 6 Jahren angefangen Go zu lernen und spielen. Seit 2014 wird auch in Europa ein Go-Profisystem aufgebaut.

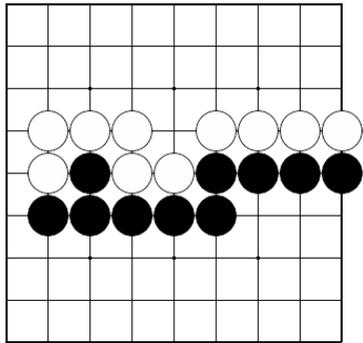
Aber worum geht es denn jetzt eigentlich beim Go? – Ziel ist es, einen größeren Teil des Spielfelds zu kontrollieren, als der Gegner. Jeder von den Steinen der eigenen Farbe umschlossene freie Schnittpunkt zählt dabei am Ende als Punkte.

1) *Wie viele Punkte haben die schwarzen Steine umschlossen?*

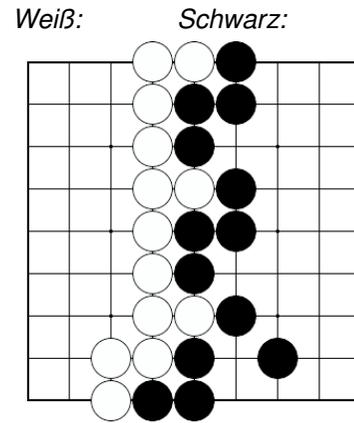
2) *Umschließe so viele Punkte wie du kannst mit 7 Steinen!*



3) Wo muss Schwarz noch spielen, um sein Gebiet vollständig abzugrenzen?

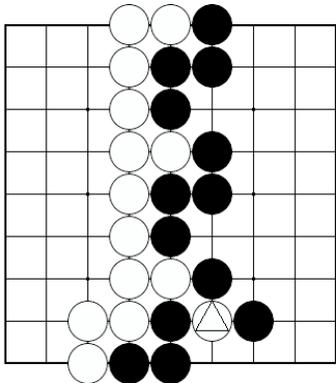


4) Wer hat wie viele Punkte?

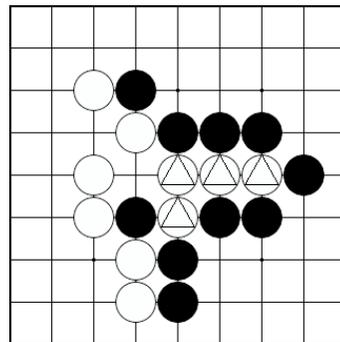


Gesetzt wird ja aber immer abwechselnd. Dein Gegner wird versuchen, dich beim Bauen der Mauern zu behindern oder er setzt vielleicht direkt in dein (zukünftiges) Gebiet.

5) Wie kannst du den weißen Stein fangen?

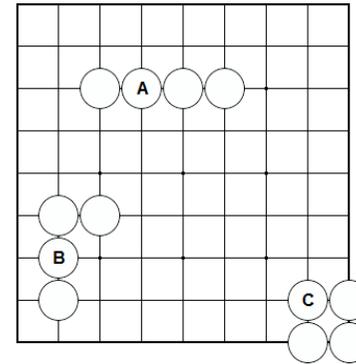


6) Wie kannst du die weiße Gruppe fangen?



Entferne gegnerische Steine, die du gefangen hast, immer vom Brett und lege sie in den Deckel deiner Dose. Sie zählen am Ende des Spiels jeweils als ein Punkt für dich.

7) Welche Punkte musst du zum Fangen der Gruppen besetzen? Wie viele sind es jeweils?

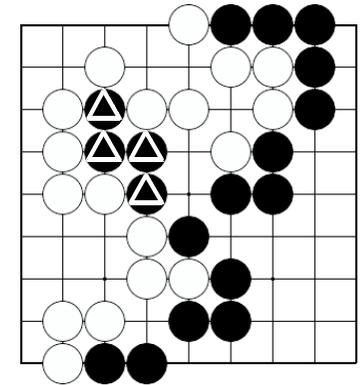


A: B: C:

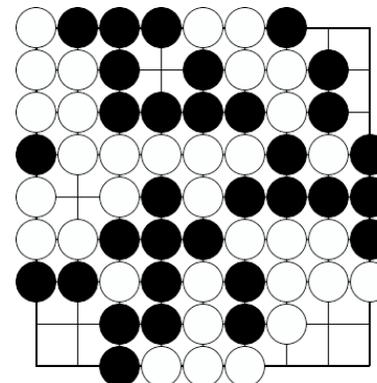
Die freien Schnittpunkte, die besetzt werden müssen, um eine Gruppe zu fangen, nennt man im Go _____.

Du darfst mit deinem Zug deinen eigenen Steinen nicht die letzte Freiheit nehmen, sei denn du fängst damit gleichzeitig gegnerische Steine. In dem Falle werden zuerst die gegnerischen Steine entfernt, wodurch dein Stein wieder Freiheiten bekommt.

8) Wie kannst du die schwarze Gruppe retten?



9) Markiere die gefangenen Steine, die entfernt werden müssen!



10) Welche Züge für Schwarz wären verboten (Selbstmord)?

