



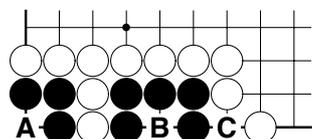
Grundkurs Go

© Hartmut Kehmann

Der Kurs ist konzipiert für Spieler mit Regelkenntnis und anfangs (sehr) wenig Spielerfahrung. Man kann die Regeln hier nachlesen <http://www.dgob.de> Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Lektion 1 Formen zwischen Leben und Tod

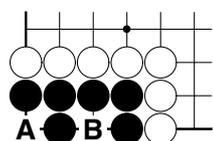
Um selbstständig leben zu können, braucht jede Gruppe zwei Augen. Die kleinste Form eines Auges ist ein vollständig von Steinen einer Farbe umschlossener Schnittpunkt.



Dia. 1

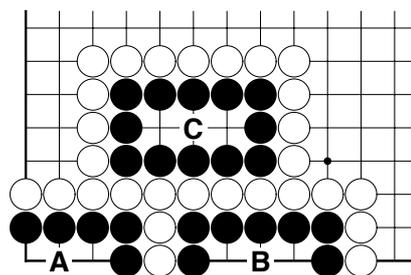
Dia.1 Die drei schwarzen Steine haben ein Auge bei A, doch dies ist die letzte schwarze Freiheit, deshalb darf Weiß dort schlagend ziehen. Die andere schwarze Gruppe hat außer dem Auge bei B noch eine Freiheit bei C, weshalb Weiß auf B erst ziehen darf, nachdem C besetzt wurde.

Weiß kann C aber jederzeit besetzen, während ein schwarzer Zug dort keinen Sinn macht, weil er sich selber eine Freiheit nimmt. Aus diesem Grunde gelten die schwarzen Steine bei unveränderten Rahmenbedingungen am Ende des Spiels als tot, und werden vom Brett entfernt. Sie haben nur ein Auge.



Dia. 2

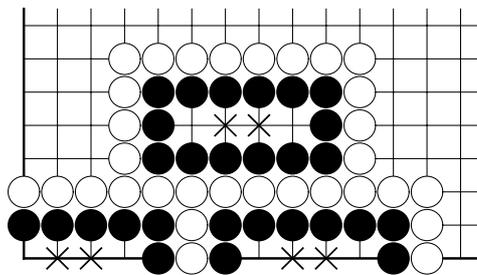
Dia.2 Hier ist die Situation anders, Schwarz hat bei A und B jeweils ein Auge. Weiß darf auf keinen der beiden Punkte setzen, da er wegen der verbliebenen schwarzen Freiheit nicht gleichzeitig schlagen kann. Schwarz lebt mit zwei Gebietspunkten.



Dia. 3

Dia.3 Der Status einer Gruppe kann geklärt oder ungeklärt sein. Geklärt bedeutet, der Status ist unabhängig vom Zugrecht, die Gruppe lebt, oder sie ist tot. Ungeklärt meint das Gegenteil, der Status der Gruppe hängt davon ab, wer am Zug ist, sie kann überleben, sterben oder der Ausgang wird durch ein *Ko* entschieden. In dieser Situation ist der Status aller drei schwarzen Gruppen ungeklärt. Warum ist das so?

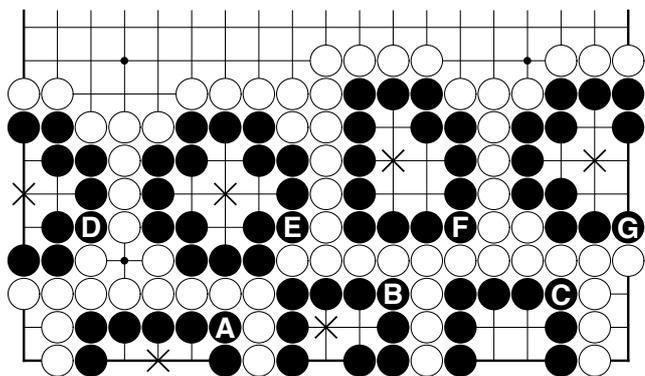
Schwarz am Zug kann auf A,B oder C eine Situation vergleichbar Dia.2 erzeugen und lebt mit zwei Augen. Weiß am Zug besetzt die gleichen Punkte und tötet damit, weil Schwarz keine zwei Augen mehr bilden kann. Die schwarzen Steine verbleiben aber bis zum Ende der Partie auf dem Brett, weil sie noch Freiheiten haben. Da Weiß diese Freiheiten jederzeit besetzen könnte, schwarze Züge dort hingegen nicht helfen zwei Augen zu bilden, sind die schwarzen Steine tot und werden am Ende der Partie entfernt, obwohl sie noch Freiheiten haben.



Dia. 4

Dia.4 Hier sind die schwarzen Gebiete um einen Schnittpunkt größer. Damit ändert sich der Status im Vergleich zu Dia.3. Alle schwarzen Steine leben, der Status ist geklärt. In jeder schwarzen Gruppe sind die beiden markierten Punkte *miai* (entweder oder). Wenn Weiß einen dieser Punkte besetzt, nimmt Schwarz den anderen und sichert sich zwei Augen, Schwarz lebt unabhängig vom Zugrecht.

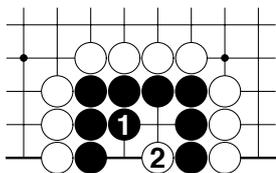
Ein einzelnes Auge kann vollständig gefüllt werden, weil ggf. mit Besetzung der letzten Augenfreiheit Steine geschlagen werden. Das ist bei zwei Augen nicht möglich, weil das zweite Auge mindestens eine Freiheit enthält, was das Schlagen verhindert. Es ist dabei unerheblich, wie groß die Augen sind, sie können viele Schnittpunkte umfassen. Je größer der freie Raum ist umso leichter ist es naturgemäß, diesen in zwei Augen zu unterteilen. Dia.4 zeigt, dass bereits eine gerade Strecke aus 4 freien Schnittpunkten in zwei Augen unterteilt werden kann, selbst wenn der Gegner dort einmal setzt, der Status ist geklärt. Wir werden nun Standardformen untersuchen, wobei diejenigen besonders interessant sind, deren Status vom Zugrecht abhängt.



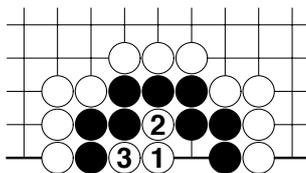
Dia. 5

Dia.5 Dies sind die sechs Grundformen mit einem ungeklärten Status und eine Form (C), die tot ist. Sie werden im japanischen als *nakade* (innen) bezeichnet. Der vitale Punkt, der über Leben und Tod entscheidet, ist jeweils markiert. Ein schwarzer Zug dort sichert zwei Augen, ein weißer Zug dort verhindert sie. Die Form bei C ist besonders ineffektiv, denn selbst wenn Schwarz dort einmal zieht, kann Weiß zwei Augen verhindern, es gibt keinen vitalen Punkt.

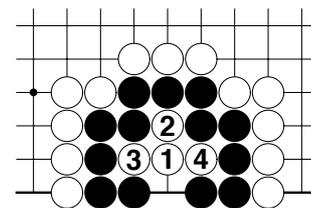
Die Form A haben wir bereits untersucht (Dia.3), Form B unterscheidet sich prinzipiell nicht, außer, dass sie abgewinkelt ist.



Dia. 5c



Dia. 5d

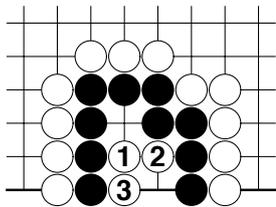


Dia. 5e

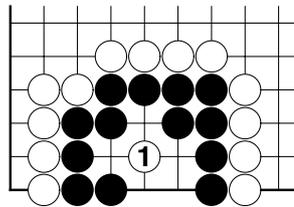
Dia.5c Selbst wenn Schwarz hier zieht, erzeugt er nur eine Form entsprechend 5b und W2 verhindert ein zweites Auge. Schwarz kann S1 allerdings als Kodrohung spielen, denn ein weiterer Zug S2 würde das Leben sichern.

Dia.5d Der schwarze Augenraum entspricht einer Pyramidenform und W1 tötet. Schwarze Züge danach bilden kein zweites Auge und Weiß kann den schwarzen Augenraum mit einer *Nakadeform* fast vollständig füllen. Wenn Schwarz nun die drei Steine schlägt, verbleibt eine Form entsprechend 5b, die Weiß töten kann.

Dia.5e Auch hier kann Weiß so füllen, dass nach dem Schlagen der Füllsteine eine *Nakadeform* entsteht.



Dia. 5f



Dia. 5g

Dia.5f Das gleiche Verfahren in ähnlicher Form. Schwarz hätte hier nach W1 auf 2 oder 3 eine Kodrohung zum Leben. Wenn Weiß lokal reagiert ist Schwarz allerdings tot.

Dia.5g Es ist zu sehen, dass Weiß mit einer *Nakadeform* füllen kann, Schwarz ist tot.

Die gezeigten Formen sind vollständig, werden in der Praxis allerdings oft durch Formdefekte modifiziert, darauf werden wir in einer späteren Lektion eingehen. Sie haben in der englischsprachigen Goliteratur Namen. Im Deutschen gibt es bisher keine Vereinheitlichung der Namen. Wir nennen:

5a: straight three - gerade Drei

5b: bent three - Winkeldrei

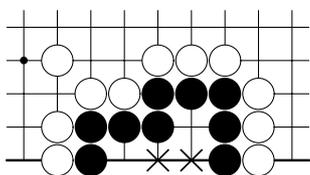
5c: bulky four - Klumpenvier

5d: pyramid four - Pyramidenvier

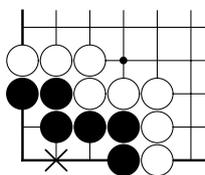
5e: star five - Sternfünf

5f: bulky five - Stuhl

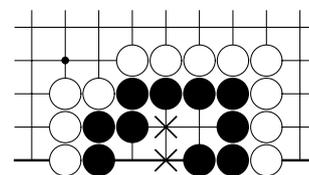
5g: rabbit six, flower six - Rollstuhl



Dia. 6



Dia.7

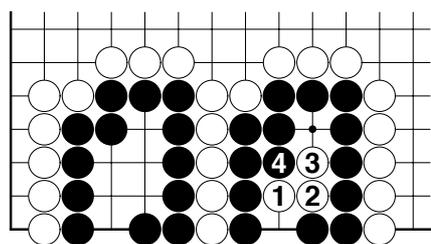


Dia. 8

Dia.6 Die L-vier (bent four) ist keine *Nakadeform*. Sie lebt am Rand und in der Mitte, die markierten Punkte sind *miai*.

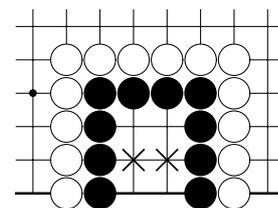
Dia.7 In der Ecke allerdings ändert sich das, so wie es steht, kann Schwarz am Zug leben und Weiß ein *Ko* erreichen. Die L-vier in der Ecke hat einige Variationen, bei denen auch die Anzahl der äußeren Freiheiten wichtig sein kann. Wir werden das in einer späteren Lektion erarbeiten.

Dia.8 Die Z-vier lebt ebenfalls, Schwarz hat zwei Möglichkeiten der Unterteilung.



Dia. 9

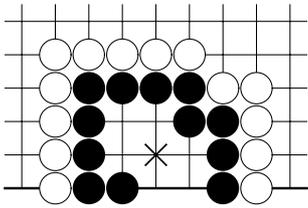
Dia.9 Diese Form hat 6 freie Schnittstellen und lebt selbst, wenn Weiß hier zweimal unbeantwortet zieht. S4 allerdings ist notwendig, sonst kann Weiß mit einer Stuhlform füllen. Die entstandene Stellung ist eine Art Pattsituation, weil hier keiner mehr setzen wird.



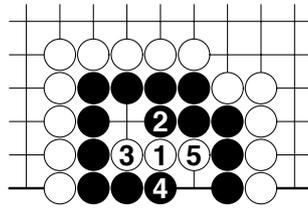
Dia. 10

Wenn Weiß weiter füllt, wird entweder eine L-vier oder eine Z-vier geschlagen und Schwarz lebt, deshalb wird Weiß lokal nicht setzen. Schwarz wird ebenfalls nicht lokal setzen, weil er seinen Augenraum verkleinern würde, was zu seinem Tod führte. Eine solche Stellung nennt man *seki*, am Partiede erhält keine Seite dafür Gebietspunkte.

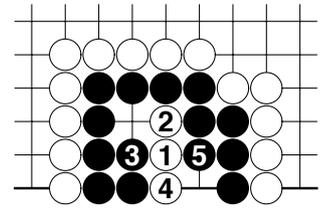
Dia.10 Diese Form mit 6 Punkten lebt ebenfalls am Rand und in der Mitte, denn die beiden Punkte sind *miai* zur Bildung zweier Augen. In der Ecke gibt es wiederum Variationen in Abhängigkeit von der Anzahl der vorhandenen Freiheiten.



Dia. 11



Dia. 11a



Dia. 11b

Dia.11 Das ist ebenfalls eine Standardform, sie heißt "Schmetterling" und hat 7 freie Schnittpunkte. Der vitale Punkt ist offensichtlich, was passiert, wenn Weiß dort zieht?

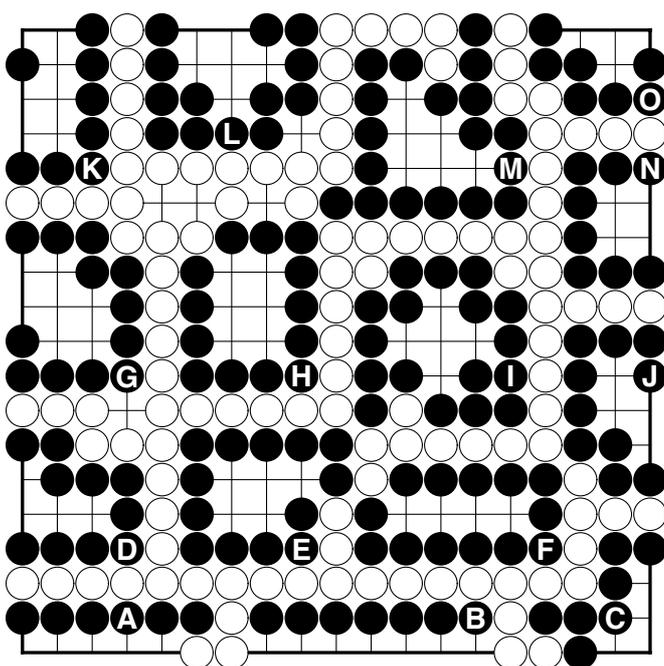
Dia.11a Schwarz ist nicht mehr in der Lage, zwei Augen zu bilden, aber das Ergebnis ist ein *seki*. Schwarz lebt also bereits in der Ausgangssituation.

Dia.11b W1 im vorherigen Diagramm ist nicht einmal eine Kodrohung, denn selbst nach W2 kann Weiß nicht mehr erreichen als ein *seki*.

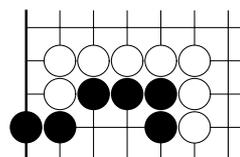
Alle anderen Formen leben, sofern sie keine Formdefekte aufweisen.

Probleme 1 - 10

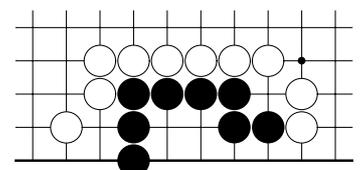
Das regelmäßige Bearbeiten von Problemstellungen ist eine der grundlegenden Methoden, um im Spiel stärker zu werden. Ich bevorzuge bei Problemen, in denen es um das Leben einer oder zweier Gruppen geht, ein Offenlassen des Zugrechtes, denn die Fragestellung "Schwarz zieht und tötet" entspricht nicht der realen Spielsituation, in der gerade nicht geklärt ist, ob Schwarz am Zug überhaupt töten kann. Die folgenden Probleme sind deshalb statusoffen, es soll beantwortet werden, ob Schwarz bereits lebt und deshalb nicht mehr ziehen muss, oder schon tot ist und deshalb ebenfalls dort nicht mehr ziehen wird, ob ein weißer Zug dort zu einer Antwort nötig ist usw. Solche Fragestellungen entsprechen der Spielpraxis. Die Probleme im ersten Sammeldiagramm sind sehr einfach und sollten auch von absoluten Anfängern nach dieser Lektion gelöst werden können. Die darauf folgenden Probleme sind für Spieler, die schon etwas Spielpraxis haben.



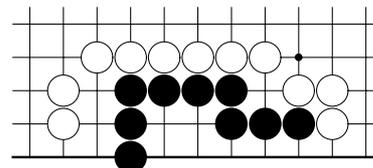
Problem 1



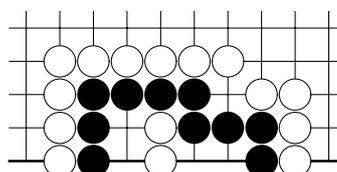
Problem 2



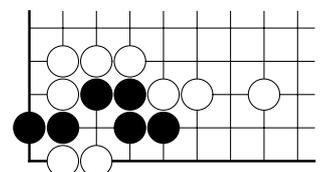
Problem 3



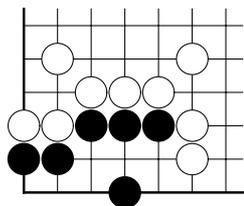
Problem 4



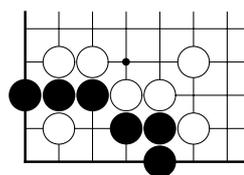
Problem 5



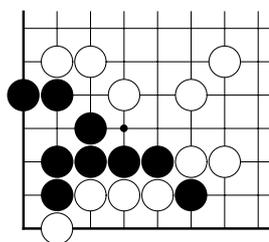
Problem 6



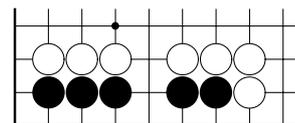
Problem 7



Problem 8



Problem 9



Problem 10