

Go: Go für Anfänger1

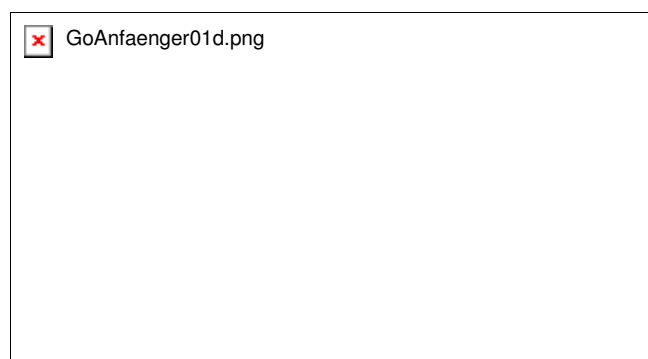
Aus Wikibooks

Die Steine und Freiheiten

Ein Stein auf einem Gebietspunkt, der sich nicht am Rand oder in einer Ecke des Bretts befindet hat zunächst vier Freiheiten (Bild unten links). Wird nun ein gegnerischer Stein an den schwarzen Stein gelegt, dann reduzieren sich die Freiheiten auf drei (Bild unten mitte). Nachdem Weiß die Züge 1 bis 4 gesetzt hat wurde der schwarze Stein gefangen, da er dann keine Freiheiten mehr hatte (Bild unten rechts).



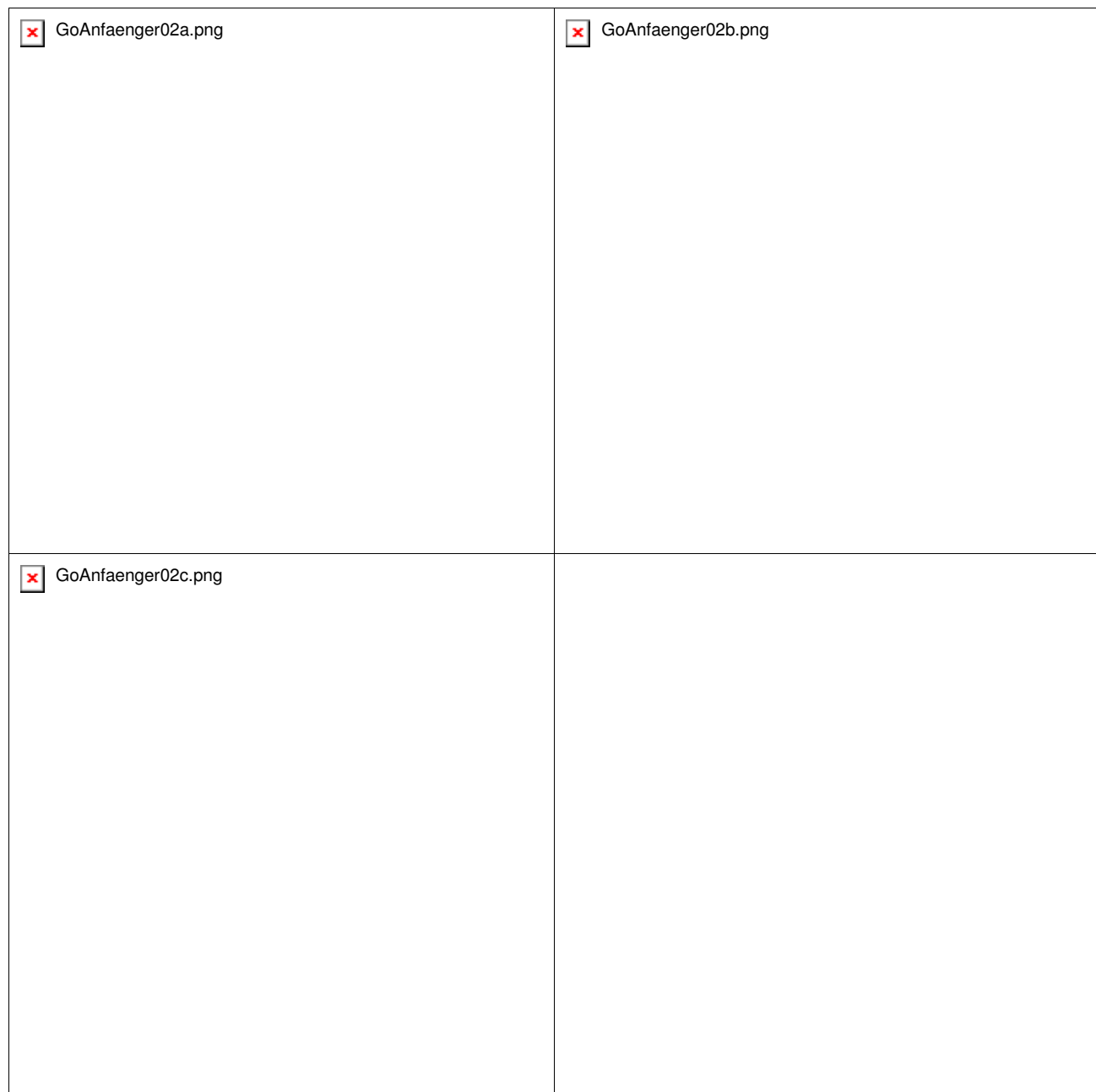
Steine die sich berühren, teilen ihre Freiheiten (Bild unten). Während der schwarze Stein im Bild oben links vier Freiheiten hat, haben die zwei aneinander liegenden schwarzen Steine unten sechs Freiheiten. Je mehr Freiheiten eine Gruppe von Steinen hat, desto länger dauert es für den Gegner sie zu fangen:



Lektion 1: Gebiete erobern

Ziel von Go ist es ein größeres Gebiet zu erobern als der Gegner. Dazu ist es nicht unbedingt notwendig gegnerische Steine zu fangen. Als Gebiet bzw. Territorium werden dabei Punkte auf dem Goban bezeichnet, die vollständig von eigenen Steinen umschlossen sind, wobei die umschließenden Steine nicht mehr vom Gegner gefangen werden können. Hier folgen nun einige Beispiele für solche Gebiete.

Die folgenden Diagramme zeigen drei Beispiele wie solche Gebiete aussehen können. Zum einen in der Mitte des Bretts, am Rand und in einer Ecke. Bei allen drei Beispielen sind jeweils neun Gitterpunkte von schwarzen Steinen umgeben.



Je nach Lage der Gebiete werden unterschiedlich viele Steine benötigt. So benötigt man für das Gebiet von 3 x 3 Punkten in Mitte insgesamt 16 Steine, während für das gleich große Gebiet in der Ecke nur 7 Steine benötigt werden. Somit ist es vorteilhaft, zunächst die Ecken des Gobans zu

erobern. In der folgenden Diskussion zum Thema der Gebietseroberung, werden noch effektivere Muster zu Gebietskontrolle vorgestellt.

Die in den folgenden Diagrammen dargestellten Muster kontrollieren jeweils das gleiche Gebiet, wie in den Diagrammen zuvor, nur, dass hier die Steine nicht mehr direkt aneinander gesetzt wurden. Zwischen den einzelnen Steinen wurde jeweils ein Gitterpunkt frei gelassen, dass man faktisch nur die Hälfte der Steine benötigt wie oben. Wie später noch gezeigt wird, kann eine solche Grenze gegen das Eindringen gegnerischer Steine verteidigt werden.

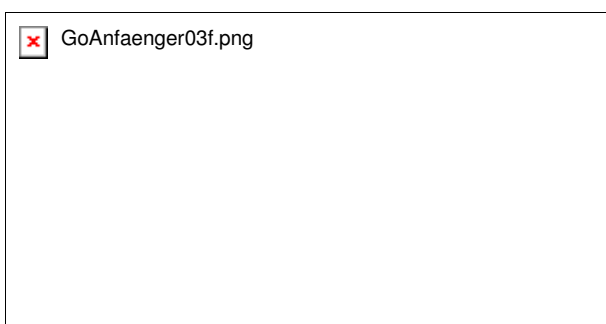


Für die Kontrolle des Eckgebiets in der Größe 3 x 3 werden nur noch 3 Steine benötigt, so dass dieses Muster die bisher effektivste Art der Gebietskontrolle darstellt. Aber es geht noch besser. Eine Kontrolle von Gebieten in den Ecken funktioniert sogar mit noch weniger Steinen. Das Diagramm unten links zeigt, wie ein Eckgebiet von ca. 11 Gebietspunkten mit nur 2 Steinen kontrolliert werden kann. Dazu setzt man einen Stein auf den 3-4 Punkt und einen weiteren Stein auf den 5-3 Punkt. Mit nur einem Stein auf dem 3-3 Punkt kann immerhin noch ein Gebiet von 4 Punkten in der Ecke kontrolliert werden.



Die Eroberung der Ecken wird als **Shimari** bezeichnet. Es gibt eine Reihe verschiedener *Shimari*, wobei die gezeigte 3-4 und 5-3 Besetzung der Ecke sehr häufig gespielt wird. Dieses *Shimari* ermöglicht einerseits die Kontrolle über ein relativ großes Gebiet in der Ecke und ist gleichzeitig relativ sicher gegenüber Angriffen des Gegners. Gegenangriffe auf solche *Shimari* werden als **Kakari** bezeichnet. Eine vertiefte Auseinandersetzung mit einigen wichtigen *Shimari* und möglichen *Kakari* Angriffen folgt im Abschnitt **Josekis - Typische Zugfolgen**. *Josekis* sind häufig gespielte Zugfolgen im Kampf um die Ecken. Im Eröffnungsspiel werden die Grundlagen für die spätere Kontrolle über Gebiete auf dem Goban gelegt. Deshalb ist ein gutes Eröffnungsspiel häufig spielentscheidend. Das gilt sowohl für Profispieler als auch für den Anfänger.

Ausgehend von den Ecken folgt dann allgemein die Eroberung an der Ränder. Dabei sollte möglichst von einem stabilen *Shimari* in der Ecke ausgegangen werden, was sozusagen als Basislager für die Eroberung der Ränder genutzt werden kann. Die Eroberung der Ränder erfolgt deshalb häufig über das sog. Erweitern der *Shimari* in den Ecken. Die Ränder können am ungefährlichsten über Steine auf der dritten Linie erobert werden. Das Diagramm unten zeigt einen solchen Fall für ein 19 x 19 Goban, wobei hier von keinem *Shimari* in den Ecken ausgegangen wird. Entsprechend wenig Gebiet kann deshalb erobert werden. Die 3. Linie ist besonders deshalb sehr sicher, da gegnerische Steine im Bereich zwischen der 3. Linie und dem Rand allgemein gefangen werden können, wenn man die Steine nicht zu weit auseinander platziert. Als sehr sicher gelten hierbei Zwei-Punkt-Sprünge.



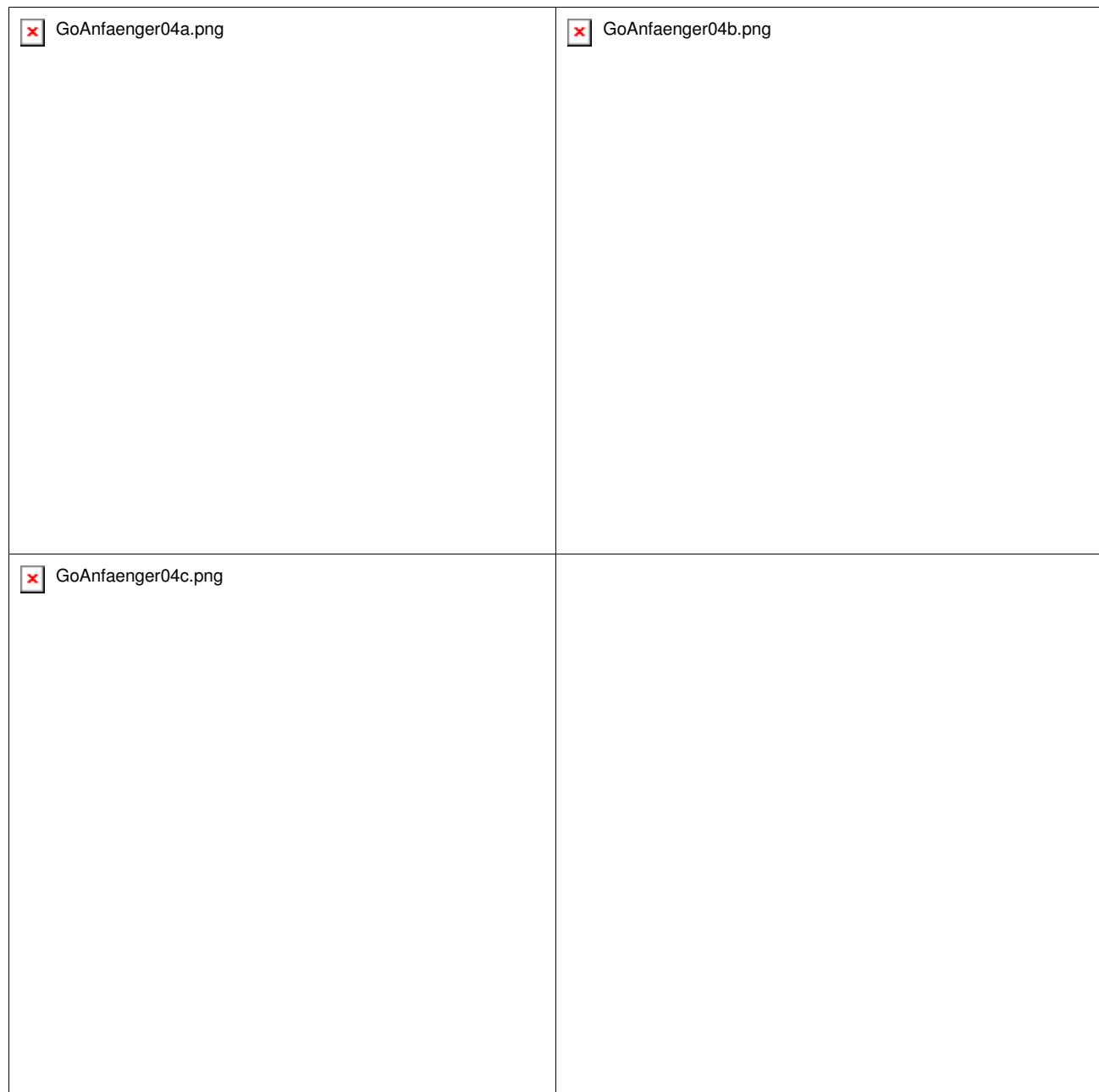
Die Eroberung der Ränder ausgehend vom *Shimari* in den Ecken entfällt beim 9x9 Brett, da hier einfach zu wenig Raum zwischen den Ecken ist. Dies führt zu Unterschieden bei der Strategie auf dem großen 19x19 Brett gegenüber dem kleinen 9x9 Brett. Dazu später mehr.

Fangen gegnerischer Steine

Das Fangen bzw. Töten gegnerischer Steine ist ein sehr effektiver Weg Gebiete zu erobern, da man für jeden gefangenen (getöteten) Stein gleich zwei Punkte erhält. Einen Gebietspunkt und einen

Punkt für den Gefangenen.

Das folgende Beispiel zeigt eine solche Gebietseroberung. Ausgangspunkt ist das Diagramm unten links. Zwei verbundene schwarze Steine sind links, rechts und oben von weißen Steinen umgeben. Ist Weiß am Zug, so können die schwarzen Steine von Weiß gefangen werden. Nach Weiß 1 reduziert sich die Anzahl der Freiheiten der schwarzen Steine auf 1. Beim nächsten Zug könnte Weiß die schwarzen Steine fangen, so dass sich Schwarz im sog. *Atari* befindet und handeln muss. Der einzig mögliche Zug, um die schwarzen Steine vorläufig zu retten, ist Schwarz 2. Mit diesem Zug kann Schwarz die Freiheiten der Gruppe wieder auf 2 erhöhen. Mit Weiß 3 werden die Freiheiten der schwarzen Gruppe sofort wieder auf 1 reduzieren, so dass die schwarze Steingruppe wieder im *Atari* steht. Für Schwarz bleibt nur der Zug 4 im Diagramm in der Mitte. Mit Weiß 5 ist Schwarz wieder im *Atari* und kann nur mit dem Zug 6 antworten. Nach Weiß 7 ist das Schicksal der schwarzen Gruppe besiegelt, da es aufgrund der Randlage keinen weiteren Zug mehr für Schwarz gibt, um die Zahl der Freiheiten zu erhöhen. Damit kann Weiß unabhängig vom nächsten schwarzen Zug die gesamte Gruppe fangen und erhält auf diese Weise fünf Gefangene und fünf Gebietspunkte.



Weiter gehts mit:

Lektion 2: Leben und Tod

Lektion 2: Lösungen zu den Übungsaufgaben

Lektion 3: Verbinden und Schneiden

Lektion 4: Grundlegende Taktiken Teil I: Doppel-Atari u. Leitern

Lektion 4: Lösungen zu den Übungsaufgaben

Lektion 5: Grundlegende Taktiken Teil II: Netze u. Opfersteine

Lektion 6: Eröffnung: Joseki vom 3-3 Punkt

← Zurück zum Anfang

Von „http://de.wikibooks.org/wiki/Go:_Go_f%C3%BCr_Anf%C3%A4nger1“

- Diese Seite wurde zuletzt am 13. Juli 2010 um 02:20 Uhr geändert.
- Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share-Alike“ verfügbar; zusätzliche Bedingungen können anwendbar sein. Einzelheiten sind in den Nutzungsbedingungen beschrieben.
- Datenschutz
- Über Wikibooks
- Impressum