

Jörg Digulla • Alfred Ebert • Andreas Fecke • Horst Timm

Das Go-Spiel

Eine Einführung in das
asiatische Brettspiel

Einführungsbuch des
Deutschen Go-Bundes e. V.

3-, korrigierte Auflage

Hebsacker Verlag, Hamburg
www.hebsacker-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	v
1 Spielregeln	1
2 Atari-Go	8
<i>Besuch eines Spielabends.</i>	9
<i>Interview mit einem jungen Spieler.</i>	11
3 Techniken	12
Schlagen von Steinen.	12
Verbotene Züge.	18
Ko.	22
<i>Go im Internet.</i>	25
Leben und Tod.	27
<i>Hikaru no Go.</i>	44
Trennen und Verbinden.	46
Wettlauf um Leben und Tod.	52
<i>Eine kleine Go-Geschichte.</i>	58
Das Fangen von Steinen.	60
Das Ende einer Partie.	71
Vorgabesystem.	77
Komi.	11
<i>Ein Turnierbesuch.</i>	78
4 Taktik und Strategie	81
Die Eröffnung.	81
Das Mittelspiel.	88
Noch einmal Ko.	96
Das Endspiel.	100
<i>Das Gleichgewicht der Kräfte.</i>	108
5 Beispielpartien	111
Eine friedliche Go-Partie.	111
Eine kämpferische Partie.	113
Eine aufgegebene Partie.	117
Zwei Profi-Partien.	117
<i>Material: Steine, Brett, Bücher.</i>	120
<i>Anderen Go beibringen?.</i>	121