

Deutsche Go-Regeln *(ein Vorschlag)*

Die vier allgemeinen Regeln (Kurzfassung)

- **Schwarz beginnt.**
- **Abwechselnd** darf jeder Spieler entweder einen Stein setzen (unter Beachtung der beiden folgenden Regeln) oder passen, **bis beide Spieler nacheinander passen.**
- **Selbstmord** ist nicht erlaubt.
- **Ko-Regel:** Ein Satz, der zu einer **Wiederholung** der gesamten Brettposition führen würde, ist nicht erlaubt (Verbot von Zyklen).

Allgemeine Regeln (Langfassung)

- **Spielmaterial:** Go wird auf einem Brett mit einem Gitter von 19x19 Schnittpunkten von zwei Spielern gespielt, wobei einer einen nicht limitierten Vorrat von weißen Steinen, der andere einen nicht limitierten Vorrat von schwarzen Steinen benutzt.
- **Benachbart:** Benachbarte Schnittpunkte sind Schnittpunkte, die durch eine Linie des Gitters ohne dazwischenliegende Schnittpunkte verbunden sind.
- **Verbunden:** Zwei Steine der selben Farbe sind direkt-verbunden, wenn sie auf benachbarten Schnittpunkten liegen. Zwei Steine derselben Farbe sind verbunden, wenn es einen Weg entlang der Linien auf dem Go-Brett mit Steinen dieser Farbe gibt, bei dem je zwei aufeinander folgende Steine entlang des Weges direkt-verbunden sind. (Die Menge aller Steine einer Farbe, die mit einem Stein verbunden sind, heißt Kette.)
- **Freiheit:** Eine Freiheit eines Steins ist ein unbesetzter Schnittpunkt, der zu diesem Stein oder einem beliebigen mit diesem Stein verbundenen Stein benachbart ist.
- **Position:** Eine Position ist die Verteilung von schwarzen und weißen Steinen auf allen Schnittpunkten des Brettes.
- **Setzen:** Setzen besteht darin, einen Stein der eigenen Farbe auf einen unbesetzten Schnittpunkt zu legen, anschließend alle gegnerischen Steine, die dann keine Freiheiten haben, zu entfernen (soweit vorhanden). Entfernte Steine werden als Gefangene bezeichnet und separat gesammelt (wenn man später japanisch zählen möchte) oder sie werden zu den anderen Steinen zurückgelegt (wenn man später chinesisch zählen möchte).
- **Zug:** Ein Zug besteht darin, entweder einen Stein so zu setzen, dass
 1. die resultierende Position nicht mit einer vorherigen Position übereinstimmt
 2. alle eigenen Steine mindestens eine Freiheit haben,oder zu passen.

Zusatzregeln zum Spielablauf

- Wenn beide Spieler nacheinander passen, endet die eigentliche Spielphase und es folgt die Statusbestimmung.
- **Statusbestimmung:** Die Spieler einigen sich, welche Ketten leben (d.h. nicht gefangen werden können) und entfernen die toten Steine. Gibt es keine Einigung über den Status von Ketten, folgen eventuell mehrere Schlichtungen.
- Als Endergebnis gilt das Ergebnis der japanischen Wertung.
- Wenn man chinesische, japanische und olympische Wertung vergleichen möchte, muss man über das Passen Buch führen und die Parität bestimmen, dazu später.
- Wenn einer der Spieler einen nicht erlaubten Zug gespielt hat, wird der Schieds-

richter gerufen. Dieser wird üblicherweise (außer bei langen Zyklen) entscheiden, den Zug zurückzunehmen und in ein Passen umzuwandeln.

Schnelles (japanisches) Zählen und japanische Wertung

- **Komi:** der Spieler mit den weißen Steinen erhält **6,5 Punkte** als Ausgleich dafür, dass Schwarz beginnt.
- Die toten Ketten werden vom Brett genommen und zu den Gefangenen gelegt. Zur Vereinfachung werden Gebiete üblicherweise zu Zehnergruppen umgeordnet.
- Beide Spieler zählen das kontrollierte Gebiet (also die leeren Punkte auf dem Brett, die nur von eigenen Ketten berandet sind) und die Gefangenen und Komi. Der Spieler mit mehr Punkten hat gewonnen. Die Differenz ist die japanische Wertung.

Schlichtung

Jeder Spieler kann eine Schlichtung verlangen. In der Schlichtung wird weiter abwechselnd gezogen als hätte es keine Unterbrechung gegeben.

- **Während der Schlichtung erhält der Mitspieler für jedes Passen eines Spielers einen Gefangenen.**

Die Schlichtung endet mit zwei- **oder** dreimaligem aufeinander folgendem Passen und zwar mit einem Passen desjenigen Spielers, der die Schlichtung nicht begonnen hat. Dadurch wird erreicht, dass in jeder Schlichtung **beide Spieler gleich viele Züge** machen. Es beginnt derjenige Spieler alle Schlichtungen, der zum Ende der eigentlichen Spielphase zuerst gepasst hat.

- **Die Ko-Regel beginnt in jeder Schlichtung neu.**

Nach der Schlichtung versuchen die Spieler, sich über den Status aller Ketten zu einigen. Gibt es keine Einigung, kann jeder eine weitere Schlichtung verlangen.

- Falls **drei** Schlichtungen **mit der gleichen Position** enden, beendet das alle Schlichtungen und **alle** Steine auf dem Brett werden als lebend gewertet.

Wegen der Ko-Regel und da ja nur endlich viele (strittige) Ketten vorhanden sind, endet dieses Verfahren. Im Extremfall muss ein Spieler alle fangbaren Steine seines Mitspielers wirklich fangen. Die Partie endet mit der letzten Schlichtung. Die Endposition ist die Position nach der letzten Schlichtung.

Turnierregel zur Schlichtung

Bei einer Turnierpartie ist möglichst der Schiedsrichter hinzuzuziehen.

Anmerkung zur Schlichtung

Ausgespielte Schlichtungen sind extrem selten, die allermeisten Go-Spieler werden nie eine solche erleben. Wenn bei einem Turnier eine Schlichtung auftritt, kann der Schiedsrichter die Leben-Tod-Probleme entweder direkt entscheiden oder wird bei einer wirklich ausgespielten Schlichtung auf die Einhaltung der Regeln achten. Insbesondere beginnt die Ko-Regel aus praktischen Gründen neu, d.h. während der Schlichtung darf sich nun keine Stellung lokal wiederholen. Der Schiedsrichter braucht also nur in der Schlichtung selbst die Einhaltung der Ko-Regel überwachen.

Üblich ist es, auch ohne ausgespielte Schlichtung den Status von Ketten in bekannten Standardstellungen durch Übereinkunft zu klären.

Traditionell japanische Wertung

Bei traditionell japanischer Wertung wird in der Schlichtungsphase nur über Leben und Tod entschieden und danach zur Stellung am Ende der eigentlichen Spielphase zurückgekehrt. In diesem Fall ergeben sich Unterschiede bei einseitig-neutralen Punkten und es muss als zusätzliche Regel festgelegt werden, dass alle offenen Ko-Drohungen geklärt werden müssen mit gewissen Ausnahmen, wann das wiederum nicht nötig ist. Diese Ausnahmen wiederum sind nicht logisch einwandfrei formulierbar. Jedenfalls bleibt bei traditioneller japanischer Wertung vieles unklar und hängt von den persönlichen Vorlieben des Schiedsrichters ab, was diese Wertung für Turniere nicht gut geeignet macht. Ein Vorteil ist, dass keine Steine für Passen übergeben werden müssen, was vielen Spielern zunächst unnatürlich erscheint.

Einige Stellungstypen sind mit diesem Schlichtungsverfahren nicht fair zu entscheiden, z.B. die Position mit den beiden fangbaren Gruppen (Seite 16), von denen Weiß nur eine fangen kann und die andere leben lassen muss. Unter deutschen Regeln kann Weiß nur das erreichen, was sich durch Ausspielen erreichen lässt, also muss Weiß wählen, welche Kette er fangen möchte. Bei traditioneller japanischer Wertung gilt die Stellung als Seki und Weiß hat vergessen, die ihm zustehenden Punkte zu nehmen. Ein Regelfanatiker könnte aber auch fälschlicherweise so argumentieren, dass Weiß ja von jeder der beiden Ketten nacheinander beweisen kann, dass sie fangbar sind, also seien beide tot. Weiß hätte dann mit Regeltricks sehr viel mehr bekommen als ihm zusteht. Ein anderes Beispiel ist die Schlichtung mit vielen seltenen Stellungen (Seite 22).

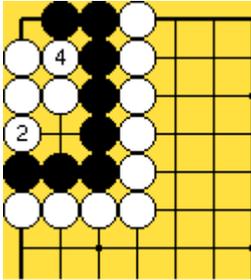
An Beispielen wie diesen kann man erkennen, dass es kein funktionierendes Konzept gibt, Leben/Tod-Probleme **für eine einzelne Kette** lokal zu entscheiden und dann zur Position vor der Schlichtung zurückzukehren, sondern man braucht stattdessen ein präzises Verfahren wie das in den deutschen Regeln beschriebene Verfahren, bei dem die Position sich während der Schlichtung ändern kann als Ausgangspunkt für eventuelle weitere Schlichtungen.

In den meisten praktischen Fällen wird das Spielergebnis allerdings nur selten davon beeinflusst, welches Schlichtungsverfahren man benutzt, da dann ein einfaches Kriterium wie „lebend mit 2 Augen“ für alle Ketten ausreichend ist. Die Schwierigkeiten kommen mit Positionen, wo Seki, Snapback, Under-the-Stones-Positionen, Ko und andere komplizierte Stellungen kombiniert werden.

Das Schlichtungsverfahren in den deutschen Regeln hat keine logischen Probleme und kann jede beliebige Position in einer fairen Weise schlichten, ein Spieler kann nur das erreichen, was er durch Ausspielen erreichen kann.

Strategische Konsequenzen aus den Schlichtungsregeln

Im Unterschied zu traditionellen japanischen Regeln ergeben sich einige Konsequenzen aus der Art der Schlichtung. Diese Art der Schlichtung wurde von Ikeda Toshio eingeführt. Betrachten wir zunächst den Fall einseitig-neutraler Punkte.



Weiß kann 2 und 4 setzen, während Schwarz nur passen kann! Also darf Weiß diese einseitig-neutralen Punkte erst ganz zuletzt spielen um keine Punkte zu verschenken, wenn chinesisch gewertet wird. Auch bei japanischer Wertung bekommt Weiß hier je einen Punkt für die Punkte 2 und 4, aber **nur dann**, wenn er eine Schlichtung verlangt und die Punkte 2 und 4 **nicht schon in der eigentlichen Spielphase, sondern erst in der Schlichtung spielt**.

Vor dem Ende der eigentlichen Spielphase kostet ein überflüssiger Deckungszug wie auch das Besetzen eines einseitig-neutralen Punktes einen Punkt. In der Schlichtung sollte man zunächst beidseitig-neutrale Punkte spielen, dann die einseitig-neutralen.

Ebenso sollte bei **ungerader** Anzahl von beiderseitig-neutralen Punkten am Ende der eigentlichen Spielphase nach einem Passen des Mitspielers ein Spieler **nicht** passen und damit die eigentliche Spielphase beenden - sondern lieber einen neutralen Punkt besetzen und dann erst passen, sonst erhält in der Schlichtung derjenige, der in der Schlichtung als erster einen Stein setzt, einen Punkt. In der eigentlichen Spielphase kostet Passen keinen Punkt, in der Schlichtung kostet es einen Punkt.

Bei **gerader** Anzahl von beiderseitig-neutralen Punkten ist jedes Besetzen eines neutralen Punktes Sente für beide. Insbesondere ist ein beiderseitig-neutraler Punkt (Dame) eine mögliche Ko-Drohung in einer Schlichtung.

Wenn ein Spieler ein Ko zum Ende der eigentlichen Spielphase offen halten möchte, so braucht er mehr Ko-Drohungen als die regulären und Dame-Ko-Drohungen seines Mitspielers und genau in diesem Fall sollte er auch passen, andernfalls lieber das Ko decken, genauer:

- Es ist nie verkehrt, das Ko zu schlagen, wann immer man darf.
- Es ist nie verkehrt, eine (vernünftige) Ko-Drohung zu spielen, wenn man das Ko gerade nicht schlagen darf.
- Wenn der Gegner mehr Kodrohungen hat, sollte man das Ko decken, statt einen Neutralen zu besetzen.
- Solange man noch mehr Kodrohungen als der Gegner hat, sollte man einen Neutralen besetzen statt das Ko zu decken.
- Wenn der Gegner mehr Kodrohungen hat, sollte man, wenn man eine Drohung braucht, zunächst Neutrale als Drohung spielen.

Es kann sinnvoll sein, ein Ko zum Ende der eigentlichen Spielphase offen zu halten und dafür vermutlich einen Gebietspunkt zu bekommen, wenn ein Spieler genügend viele Ko-Drohungen hat. Ein Beispiel dafür auf Seite 27.

Parität

Der Unterschied zwischen japanischer und chinesischer Wertung ist gerade die Parität, die oft 0 sein wird und in diesem Fall ergeben chinesische und japanische Wertung das gleiche Ergebnis. Die Parität kann aber auch viel kleiner oder größer sein, wenn während der eigentlichen Spielphase gepasst wurde.

Einer der Gründe für ein Passen während der eigentlichen Spielphase kann sein, dass ein Spieler einen Punkt übersehen hat oder einseitig-neutrale Punkte schon vor einer Schlichtung ausgespielt hat, ein anderer naheliegender Grund kann sein, dass am Ende der eigentlichen Spielphase eine gerade Anzahl von beiderseitig-neutralen Punkten vorhanden ist und daher zunächst gepasst wird, dann ein Spieler einen neutralen Punkt besetzt, der Mitspieler sollte nun ebenfalls einen neutralen Punkt besetzen und dann könnte wieder gepasst werden.

Um die Parität zu ermitteln, muss man über das Passen während der eigentlichen Spielphase Buch führen, d.h. bei jedem Passen wird der Stein nicht auf das Brett, sondern in eine gemeinsame Passdose gelegt mit einer Ausnahme: **Weiß braucht keinen Stein in die Passdose legen, falls er mit seinem Passen nach schwarzem Passen die eigentliche Spielphase beendet.** Am Ende des Spiels werden aus der Passdose gemischte schwarz-weiße Paare entnommen, bis nur noch Reststeine einer Farbe übrig sind. Die Anzahl der Passreststeine mit positivem oder negativem Vorzeichen heißt Parität, bei schwarzen Passreststeinen ist die Parität negativ, bei weißen Passreststeinen positiv.

In einer Schlichtung, also nach der eigentlichen Spielphase, werden keine weiteren Steine in die Passdose getan.

Allgemein gilt die folgende Formel für ganze Punkte für Schwarz
(japanische Wertung) = (chinesische Wertung) – Parität.

Als Standardparität wird 0 betrachtet, was z.B. dann der Fall ist, wenn bis zum Spielende nicht gepasst wurde und Schwarz den letzten Zug auf dem Brett machte.

Bemerkung: Die Parität ist gerade die folgende Zahl

$$p = \#(\text{gesetzte schwarze Steine}) - \#(\text{gesetzte weiße Steine}) - 1.$$

Die Parität ist negativ bei schwarzen Passreststeinen, positiv bei weißen Passreststeinen und der Absolutbetrag der Parität ist gerade die Anzahl der Passreststeine, Durch die -1 in der Formel wird gerade der Unterschied in den üblichen Komi ausgeglichen. Bei chinesischer Wertung sind 7,5 Komi üblich, bei japanischer Wertung sind 6,5 üblich.

(diese Seite kann man überspringen, wenn man nur japanisch werten möchte)

Zugparität und olympische Wertung

Die Zugparität ist 1, wenn Weiß zuerst passt (also vor dem ersten Passen Schwarz einen Zug mehr gehabt hat) und ist 0, wenn Schwarz zuerst passt. Das Komi wird bei olympischer Wertung um die Zugparität erhöht als Ausgleich für die ungleiche Anzahl von Zügen vor dem ersten Passen. Das erste Passen liegt eventuell weit vor dem Ende der eigentlichen Spielphase.

Abweichend zum üblichen Komi bei japanischer oder chinesischer Wertung wird bei olympischer Wertung chinesische Zählung mit einem Komi von 6,5 Punkten **plus Zugparität** für Weiß verwendet. Wenn Weiß zuerst passt, ist das Komi 7,5 Punkte, sonst ist das Komi 6,5 Punkte. Zur chinesischen Wertung für Schwarz wird also die Zahl (1- Zugparität) addiert.

Wenn während der eigentlichen Spielphase nicht gepasst wurde, ist

$$p = \text{Zugparität} - 1.$$

Falls z.B. einer der Spieler beim Besetzen der neutralen Punkte nur gepasst hat, kann die Parität eventuell sehr verschieden von (Zugparität – 1) sein.

Olympische Wertung

(Wertung bei den World Mind Sports Games)

$$\begin{aligned} (\text{olympische Wertung}) &= (\text{chinesische Wertung}) + (1 - \text{Zugparität}) \\ &= (\text{japanische Wertung}) + p + (1 - \text{Zugparität}). \end{aligned}$$

„Normales“ Spiel

Die olympische Wertung ist gerade die japanische Wertung, falls während der eigentlichen Spielphase beide Spieler gleich oft oder nie gepasst haben und die neutralen Punkte am Ende der eigentlichen Spielphase abwechselnd besetzt wurden.

Falls Schwarz zuerst gepasst hat, ist Zugparität = 0, Parität = -1 und:

$$(\text{olympische Wertung}) = (\text{japanische Wertung}) = (\text{chinesische Wertung}) + 1$$

Falls Weiß zuerst gepasst hat, ist Zugparität = 1, Parität = 0 und:

$$(\text{olympische Wertung}) = (\text{japanische Wertung}) = (\text{chinesische Wertung})$$

Bei olympischer und chinesischer Wertung wird bei Uneinigkeit über den Status von Ketten am Ende der eigentlichen Spielphase einfach weiter gespielt als wäre kein Spielende gewesen. In dieser Schlichtung muss ein Spieler **alle** fangbaren Steine seines Mitspielers wirklich fangen, denn nach dem Ende der Schlichtung gelten **alle** Steine auf dem Brett als lebendig. Bei Passen in der Schlichtung werden keine Steine übergeben oder in die Passdose getan.

(Ende des Abschnitts über olympische Wertung.)

(diese 2 Seiten kann man überspringen, wenn man nur japanisch werten möchte)

Ausführliches (chinesisches) Zählen

Die toten Ketten werden vom Brett genommen und zurück in die Dosen gelegt. Nur Schwarz zählt alle seine Steine auf dem Brett und das von ihm kontrollierte Gebiet. Zur Vereinfachung werden Steine und Gebiet üblicherweise zu Zehnergruppen sortiert, eventuell mit Hilfe weiterer Steine.

Das Ergebnis der **chinesischen Wertung** ist

$$(c - 184,25 + n/2) \text{ Halbpunkte für Schwarz}$$

bzw.

$$2 \times (c - 184,25 + n/2) \text{ Punkte für Schwarz}$$

wobei **n** die Zahl der **neutralen** Punkte und **c** die Anzahl der schwarzen Steine **und** der schwarzen Gebietspunkte auf dem Brett ist.

Das **Endergebnis** des Spiels für Schwarz in Punkten (also die japanische Wertung ausgedrückt mit Hilfe der chinesischen Wertung und der Parität p) ist gerade

$$2 \times (c - 184,25 + n/2) - p \text{ Punkte.}$$

Rein praktisch wird der Übergang von der chinesischen Wertung zur japanischen Wertung dadurch bewirkt, dass eventuell vorhandene schwarze Passreststeine zum schwarzen **Ergebnis in ganzen Punkten** addiert werden, bei weißen Passreststeinen werden entsprechend viele Punkte abgezogen.

Anmerkung zur chinesischen Wertung

Schwarz braucht mindestens $361/2 + \text{komi}/2 - n/2$ Punkte um zu gewinnen, dabei ist n die Zahl der neutralen Punkte. Falls es keine neutralen Punkte gibt, so braucht er bei 7,5 Komi 184,25, also **185** Punkte. Wenn es 1 oder 2 neutrale Punkte gibt, braucht Schwarz 184 Punkte um zu gewinnen, wenn es 3 oder 4 neutrale Punkte gibt, braucht Schwarz nur 183 Punkte um zu gewinnen usw. Man beachte, dass das Komi bei chinesischer Wertung 7,5 ist, da auch der theoretische Vorteil des letzten Zuges mit ausgeglichen wird. Diesen Vorteil gibt es nicht bei japanischer Wertung. Das Ergebnis der chinesischen Wertung in Halbpunkten (genannt **zi**) ist, wenn mit **c** die Anzahl der schwarzen Steine **und** der schwarzen Gebietspunkte auf dem Brett bezeichnet wird, gerade $(c + n/2 - 184,25)$. Falls das Ergebnis eine positive Zahl ist, hat Schwarz gewonnen, sonst hat dementsprechend Weiß gewonnen.

Vorteile des chinesischen Zählens

- das Verfahren ist klarer und einfacher
- Gefangene spielen keine Rolle (also ist keine Manipulation möglich wie in manchen chinesischen und japanischen Legenden, bei denen Steine verschluckt wurden, um den Spielstand zu verändern [NB: dass es auch alte chinesische Legenden dieser Art gibt, ist ein Hinweis darauf, dass auch in China vor langer Zeit die japanische Wertung üblich gewesen sein könnte.]

Nachteile des chinesischen Zählens

- sehr viele Steine müssen gezählt werden
- der Paritätsausgleich muss berücksichtigt werden, wenn man das Ergebnis der japanischen Wertung als Endergebnis betrachtet
- neutrale Punkte müssen am Ende ausgespielt werden, bei japanischer Wertung ist das Besetzen der neutralen Punkte nicht nötig

Anmerkung zur Schlichtung

Bei chinesischer Wertung wird bei Uneinigkeit über den Status von Ketten einfach weiter gespielt als wäre kein Spielende gewesen. Bei Passen in der Schlichtung werden keine Steine übergeben oder in die Passdose getan.

Chinesische Wertung auf anderen Brettern

Allgemein gilt die folgende Formel für ganze Punkte

$$(\text{chinesische Wertung für Schwarz}) = (2 \times c + n - \# \text{Brettunkte} - \text{komi}).$$

Allerdings möchte man gerne mit kleinen Zahlen rechnen und benutzt daher lieber die gleichwertige Formel für Halbpunkte

$$(\text{chinesische Wertung für Schwarz})^{\circ} = (c + n/2 - \# \text{Brettunkte}/2 - \text{komi}/2),$$

wobei **n** die Zahl der **neutralen** Punkte und **c** die Anzahl der schwarzen Steine **und** der schwarzen Gebietspunkte auf dem Brett ist.

13×13-Brett: $2 \times (c - 88,25 + n/2)$ Punkte bzw. $(c - 88,25 + n/2)$ Halbpunkte

9×9-Brett: $2 \times (c - 44,25 + n/2)$ Punkte bzw. $(c - 44,25 + n/2)$ Halbpunkte

Behauptung: Zum Spielende ist das Ergebnis mit chinesischer Zählung gleich dem mit japanischer Zählung.

Beweis: Wenn Schwarz nämlich **s** Steine gesetzt hat und Weiß **w** Steine und wenn **ss** Gebietspunkte von Schwarz kontrolliert werden und **ww** Gebietspunkte von Weiß und wenn Schwarz **www** weiße Gefangene hat und Weiß **sss** schwarze Gefangene, so gilt

$$s+ss+w+ww+n = 361,$$

wobei **n** die Zahl der neutralen Punkte ist. Wenn Schwarz zuletzt gesetzt hat und vorher nie gepasst wurde, so ist

$$s+sss=w+www+p+1$$

mit der Parität $p=0$ sonst kann p auch von 0 verschieden sein. Das Resultat bei japanischer Zählung ist

$$\text{jap} = ss+www-ww-sss-6,5,$$

das chinesische Resultat ist

$$\text{chin} = s+ss-w-ww-7,5-p = 2 \times (s+ss - 184,25 + n/2) - p,$$

die Differenz ist also

$$\text{chin-jap} = (s+ss-w-ww-7,5-p) - (ss+www-ww-sss-6,5) = 0,$$

also sind die Ergebnisse gleich. □

(Ende des Abschnitts über chinesische Wertung.)

Anmerkung zur Ko-Regel

Die hier formulierte Ko-Regel heißt manchmal auch positionelle Super-Ko-Regel, um sie von der Ko-Regel in den offiziellen japanischen Regeln zu unterscheiden, die nur direkte Kos verbieten, die zu einer Wiederholung der vorletzten Brettposition führen (2-er Zyklen). In Japan hat ein Profi sofort verloren, wenn er einen solchen unerlaubten Zug spielt, also ein Ko sofort zurückschlägt. Erstaunlicherweise ist das sogar in wichtigen Matches in Japan schon vorgekommen. Im Falle eines Kos mit langem Zyklus **muss** das Spiel ohne Ergebnis abgebrochen und wiederholt werden. Hintergrund ist eine historische Begebenheit, bei der nach einem Dreifach-Ko ein politischer Mord folgte, seitdem gilt ein solches Ko als schlechtes Omen. Der aktuelle Machthaber Oda Nobunaga wurde durch Akechi Mitsuhide im Jahre 1582 umgebracht, nachdem am Tag zuvor ein Spiel zwischen Nikkai (dem späteren Honinbo Sansa) und seinem Rivalen Kashio Rigen im Honnoji Tempel in Gegenwart von Nobunaga nach einem Dreifach-Ko abgebrochen wurde.

Da aber ein langer Zyklus nicht zu einem Schaden führt und auch den Spielstand normalerweise nicht ändert, kann man hier ganz entspannt sein. Ein neues Spiel ist nur eine der Möglichkeiten. Wie man bei Turnieren verfährt, ist eine Schiedsrichterentscheidung – üblicherweise wird weitergespielt und der Schiedsrichter wird helfen, nun die Ko-Regel zu beachten. Die hier formulierte Ko-Regel gilt so meist in China, wo aber die letzte Entscheidung dem Schiedsrichter überlassen bleibt.

Ob nun ein Spieler eine geltende Regel nur einmalig übersehen hat oder aber prinzipiell nicht befolgen will, zwischen diesen Extremen liegt eine ganze Bandbreite von möglichem Verhalten, und das ist keine Frage der Regeln, sondern wie man mit unsportlichem Verhalten umgeht. Beispiele für unsportliches Verhalten gibt es leider in vielen Formen, z.B. wenn einer der Spieler unsinnige Diskussionen anzetteln will oder versucht mit unsinnigen Zügen trotz riesigen Rückstands auf Zeit zu gewinnen oder zum Spielende für alle Ketten eine Schlichtung haben möchte. In solchen Fällen wird der Schiedsrichter meist auf Niederlage entscheiden. Wenn ein Spieler sogar betrügt, also z.B. zweimal hintereinander einen Stein setzt oder beim Auszählen Steine zum eigenen Vorteil verschiebt, wird man ihn vermutlich vom weiteren Turnier ausschließen. Unsportliches Verhalten ist auch, wenn ein Spieler ständig in seiner Dose mit den Go-Steinen rührt, das stört nicht nur seinen Mitspieler, sondern alle anderen Spieler im Turnierraum.

Bemerkung zu diesem Regelwerk

Diese Regeln präzisieren die in vielen deutschen Turnierausschreibungen auftretende Formulierung von den „in Deutschland üblichen Regeln“. Durch die einfache Gebietsdefinition sind sie handhabbarer als die japanischen Regeln, deren trickreiche Konsequenzen den meisten Spielern in Deutschland ohnehin unbekannt sind.

Die deutschen Regeln beseitigen die kuriosen Unterschiede der japanischen zur chinesischen Wertung in den Sonderfällen, ohne den geringfügigen Unterschied durch die Parität zu verwischen. Allerdings wird durch die beiden Zählverfahren der Unterschied der beiden Wertungen transparent.

Die Entwicklung dieser deutschen Go Regeln geht auf der einen Seite von einer Berücksichtigung der kultur-historischen Entwicklung des Go-Spiels in Deutschland

aus, die weitestgehend vom japanischen Verständnis geprägt war. Daher sind die deutschen Regeln sehr nahe zu den in Japan und Korea geltenden Regeln, d.h. bis auf sehr, sehr seltene Ausnahmen (Seki mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten, 3-fach-Kos etc.) liefern diese Regeln das gleiche Ergebnis, ohne dazu Sonderfälle oder hypothetische Spielzüge oder neue Zugtypen wie „Passen für ein Ko“ während der Schlichtung betrachten zu müssen.

Andererseits muss das leichte Auseinanderdriften des Verständnisses in China und Japan seit der Einführung des Go-Spiels in Japan berücksichtigt werden. Zu diesem Auseinanderdriften gehört hinsichtlich des japanischen Verständnisses, dass nach diesem freie umschlossene Punkte in Seki nicht als Gebiet gezählt werden, obwohl ja die umschließenden Steine nicht vom Brett genommen werden können, also leben. In den deutschen Go-Regeln wie auch unter der chinesischen Wertung werden diese Punkte in Seki als Gebiet gezählt. Dieser Unterschied ist kleiner als es scheint, betrifft er doch nicht etwa alle Seki, sondern nur solche mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten, ein Fall, der bei Seki nur selten auftritt.

Die Flächen- und die Gebietswertung sind nach Beseitigung der kuriosen Sonderfälle bis auf Paritätseffekte grundsätzlich äquivalent. Solche Paritätseffekte treten bei einseitig-neutralen Punkten auf. Diese Fläche-bringenden Züge gelten nach chinesischer Tradition als besonders geschickt, wirken sich jedoch nach japanischem Verständnis nur aus, wenn in der Schlichtung für Passen je ein Stein als Gefangener gegeben wird. Ebenso hat Schwarz wegen der ungeraden Anzahl von Brett punkten den theoretischen Vorteil des letzten Flächenpunkt-bringenden Zuges auf dem Brett, die Besetzung des letzten neutralen Punktes ist gut für Schwarz, beziehungsweise Weiß spielt geschickt, wenn er das verhindern kann.

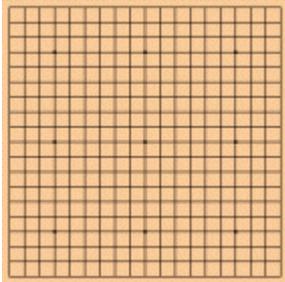
In den deutschen Go-Regeln wird die japanische Wertung mit Schlichtung als die übliche Wertung betrachtet, Spieler können aber chinesisch zählen und sich dann für eine der beiden Wertungen entscheiden. Die chinesische Wertung ist in China, aber auch bei vielen Turnieren in Europa und Amerika üblich, daher wird empfohlen, die Parität mit anzugeben, um für beide Spieler auch das Ergebnis unter chinesischer Wertung bewusst zu machen. Auch wäre es gut, die Parität auf Turnier-Ergebnissen mit anzugeben, um Ergebnisse besser vergleichen zu können.

Die deutschen Go-Regeln vermeiden die wenig bekannten Konzepte der offiziellen japanischen Regeln, Konzepte wie „ein Stein lebt, wenn er entweder nicht geschlagen werden kann oder aber in der Schlichtung ein neuer Stein auf das Brett kommt, der seinerseits nicht geschlagen werden kann“ oder „Passen für ein Ko während der Schlichtung“. Das sind Konzepte, die zu unnötig komplexen Schlichtungen führen.

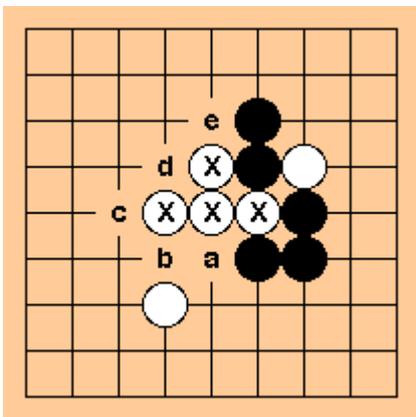
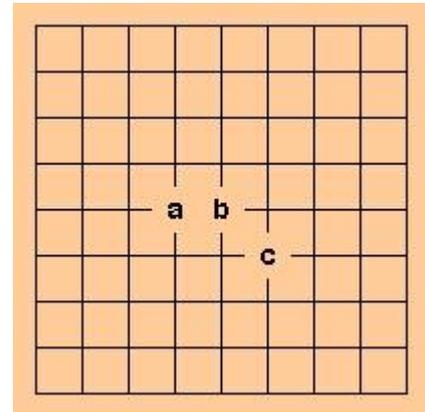
Ebenso sind diese deutschen Regeln ein Vorschlag für noch auszuarbeitende internationale Regeln. Sie orientieren sich an den Ikeda-T1-Regeln. Bei manchen Regelwerken hängt das Funktionieren davon ab, ob beide Spieler sich sportlich verhalten, bei den deutschen Regeln ist kein Missbrauch der Regeln möglich. Außerdem gibt es bei manchen Regelwerken ein paar kuriose Konsequenzen bei notwendigen Deckungszügen.

Erläuterungen zu einigen Begriffen

Die folgenden Begriffserklärungen kann man normalerweise überlesen, da die Begriffe im Go ohnehin mehr oder weniger selbsterklärend sind. Go wird auf einem Brett mit 19x19 Feldern gespielt. Der eine Spieler (genannt Schwarz) spielt mit den schwarzen Steinen, der andere (Weiß) mit den weißen.

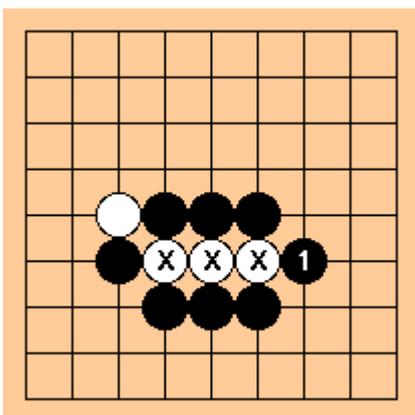
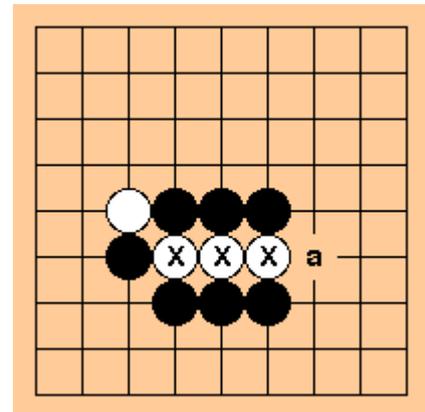


Die eigenen Steine bilden Ketten, wenn sie verbunden sind, dabei sind je zwei Steine verbunden, wenn sie horizontal oder vertikal benachbart sind.



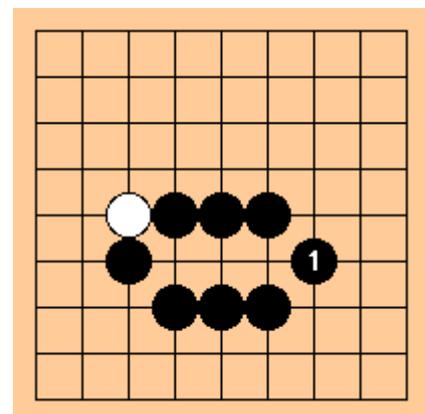
In dem Diagramm rechts wären Steine einer Farbe auf a und b verbunden, aber auf b und c nicht verbunden. Eine Kette ist eine Gruppe von Steinen, bei der je zwei Steine über eine Kette von Zwischensteinen aus der Gruppe verbunden sind.

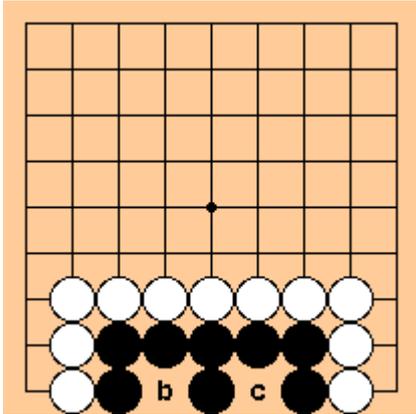
Die Freiheiten einer Kette sind die Brettunkte, an denen die Kette mit einem weiteren Stein ergänzt werden kann, in dem linken Diagramm hat die weiße Kette also 5 Freiheiten a-e.



In diesem Diagramm kann Schwarz durch einen Zug auf a die letzte Freiheit der weißen Kette mit drei Steinen nehmen und dadurch diese Kette töten.

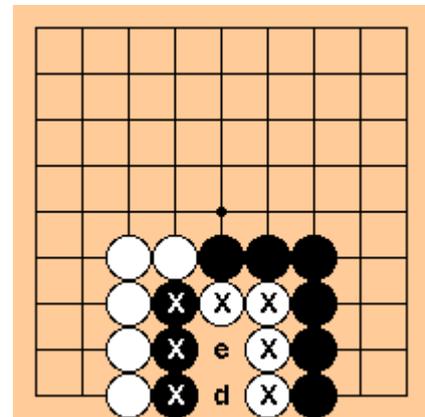
Die getöteten Steine werden vom Brett genommen und zu den übrigen Gefangenen gelegt (wenn man später japanisch zählen möchte) oder sie werden zu den anderen Steinen zurückgelegt (wenn man später chinesisch zählen möchte).



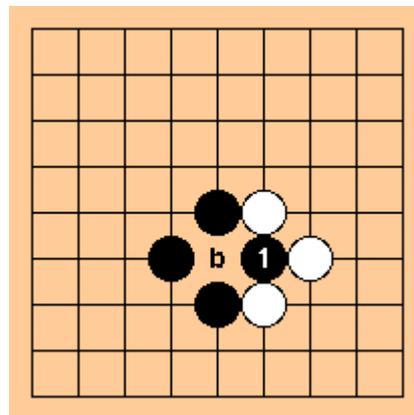
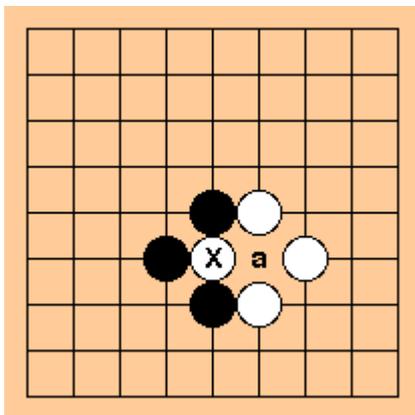


Die schwarze Kette in diesem Diagramm lebt, da sie von Weiß nicht getötet werden **kann** – Weiß kann ja nur **einen** Stein setzen, also nicht auf b **und** c setzen, also kann es nicht passieren, dass die schwarze Gruppe keine Freiheiten mehr hat.

Es kann aber auch vorkommen, dass eine Gruppe dadurch lebt, dass keiner der beiden auf den Nachbarpunkten spielen **möchte**, um einen größeren Verlust zu vermeiden. In der Stellung in diesem Diagramm möchte normalerweise weder Schwarz noch Weiß auf e oder f spielen, da der Spielpartner dann auf dem jeweils anderen Punkt spielen könnte und damit die markierte Kette seines Mitspielers töten könnte. Allerdings ist es nicht verboten, auf e oder f zu spielen, es kann sogar als Ko-Drohung während des Spiels sinnvoll sein. Zum Spielende sind die Punkte e und f neutral, da sich weder die weißen noch die schwarzen Steine töten lassen. Dazu sagt man: die markierten Steine leben in einem **Seki**.

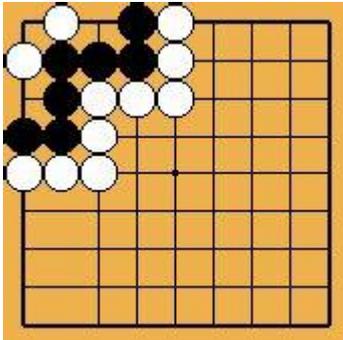


Bei der folgenden Stellung kann Schwarz den markierten weißen Stein durch einen Zug auf 1 töten, aber wegen der Ko-Regel darf Schwarz nicht sofort auf b zurückschlagen, sondern muss woanders spielen. Fall das Ko wichtig ist, wird Weiß also eine Drohung spielen, die Schwarz lokal beantworten muss, und kann danach wieder auf b spielen und den schwarzen Stein zurückschlagen.



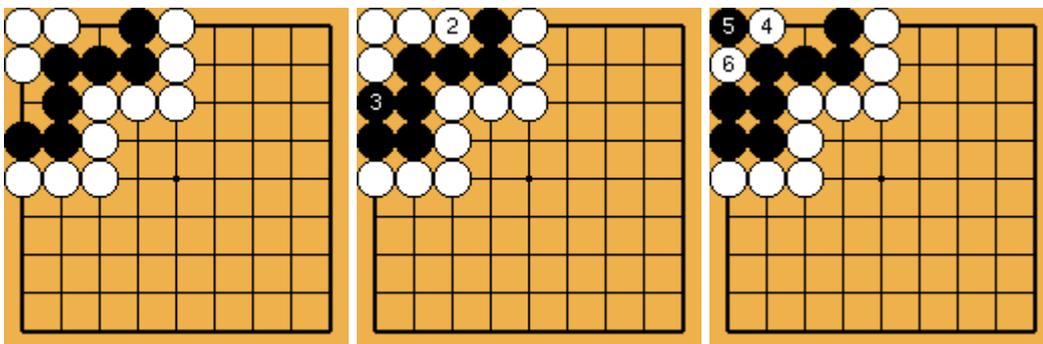
Ein paar Beispiele

Viererwinkel (Bent-Four): die schwarze Gruppe ist spätestens in der Schlichtung tot, falls Schwarz keine Ko-Drohungen mehr hat

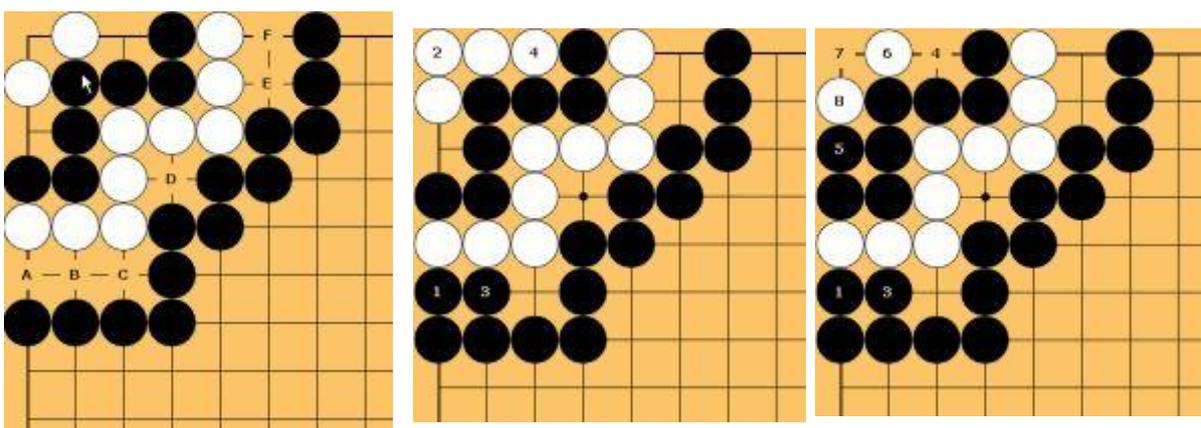


Bei den hier formulierten deutschen Regeln kann Weiß zunächst alle schwarzen Ko-Drohungen decken (das kostet in einer Schlichtung keine Punkte!), und dann die schwarze Gruppe töten, wenn Schwarz keine Drohungen mehr hat. Falls allerdings Schwarz nicht-beseitigbare Ko-Drohungen hat, hängt das Ergebnis von der konkreten Brettsituation ab und muss eventuell ausgespielt werden.

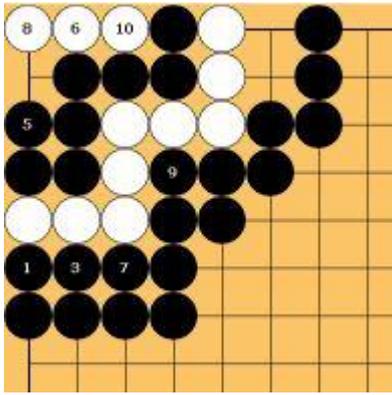
Das Töten während der Schlichtung (1 und 7 ist schwarzes Passen):



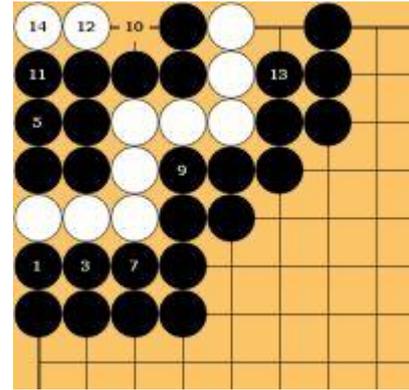
Allerdings würde in der folgenden Stellung kein Ko entstehen,



da nach der Zugfolge 1 bis 6 Schwarz nicht etwa ein Ko auf 7 startet...

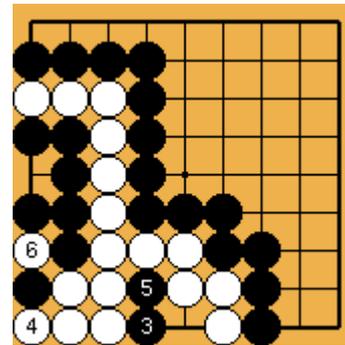
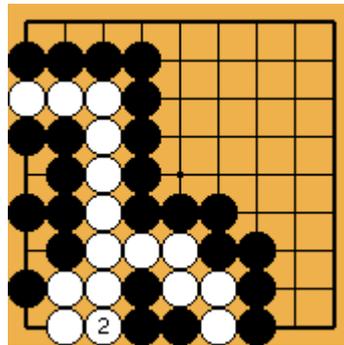
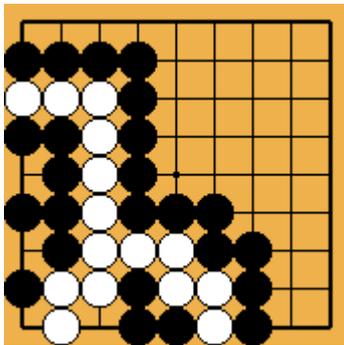


sondern mit der Zugfolge bis 15 Weiß töten wird, ein gutes Beispiel dafür, dass ein großes Auge sehr viele Freiheiten hat, da Weiß immer wieder Steine einwerfen muss. Ein Viererwinkel wie oben hat also 6 Freiheiten, so dass beim 6 gegen 6 derjenige gewinnt, der



sofort mit dem Zusetzen der Freiheiten beginnt. Aber Schwarz muss Zug 1 sofort spielen, sonst gewinnt entweder Weiß das Semeai oder Schwarz müsste dann ein Ko mit 4 Annäherungszügen gewinnen, also 4 Ko-Drohungen woanders ignorieren, was vermutlich nicht lohnt.

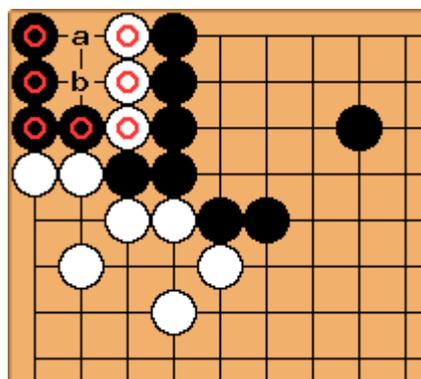
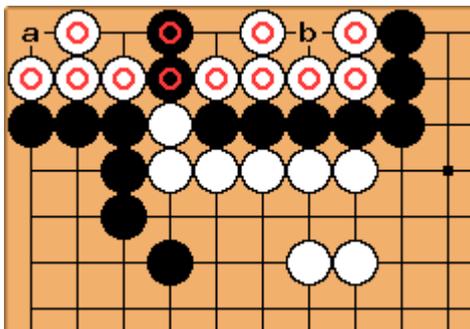
Ein etwas komplexeres Beispiel (Denis Feldmann):

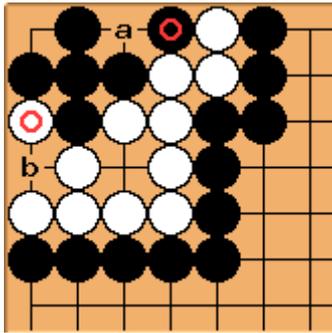


Falls Schwarz am Ende keine Ko-Drohungen hat, braucht Weiß hier nicht während des Spiels irgendetwas tun, die 10 schwarzen Steine sind tot. Falls allerdings Schwarz nicht-beseitigbare Ko-Drohungen hat, hängt das Ergebnis von der konkreten Brettsituation ab und muss eventuell ausgespielt werden.

Andere komplexe Formen

Seki mit einer geraden Anzahl von neutralen Punkten:



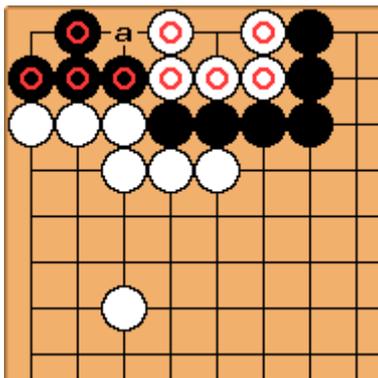
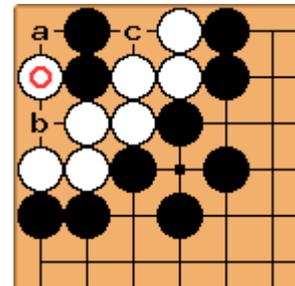


Ein Seki mit Doppel-Ko: Wenn in der Schlichtung Weiß auf a schlägt, schlägt Schwarz auf b, Weiß kann dann lokal nur passen, sollte aber nicht passen, sondern irgendwo setzen - was normalerweise einen Punkt kostet, nun kann Schwarz den weißen Stein auf a schlagen und Weiß kann den schwarzen Stein auf b zurückschlagen, also hat Weiß insgesamt einen Punkt verloren. Wenn Weiß nach den beiden Anfangszügen wirklich passt, verliert er lokal alles. Analog kann auch Schwarz höchstens Punkte verlieren. Also wird am Ende keiner der beiden Spieler behaupten, Steine

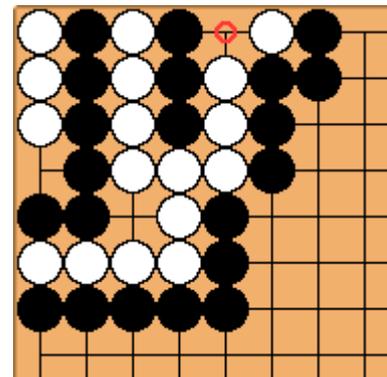
seines Mitspielers töten zu können, also sind alle (!) Steine lebendig und also ist a ein Gebietspunkt für Schwarz und b ein Gebietspunkt für Weiß.

Falls allerdings einer der Spieler nicht-beseitigbare Ko-Drohungen hat oder es mehrere solcher Stellungen gibt, hängt das Ergebnis von der konkreten Brettsituation ab und muss eventuell ausgespielt werden.

Seki mit einem Auge (b ist ein Punkt für Weiß, a und c sind neutral)

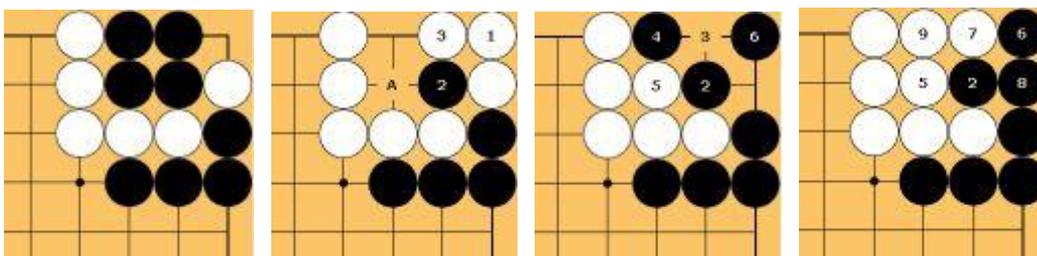


Seki mit einer ungeraden Anzahl von neutralen Punkten:
Links ein schlichtes...



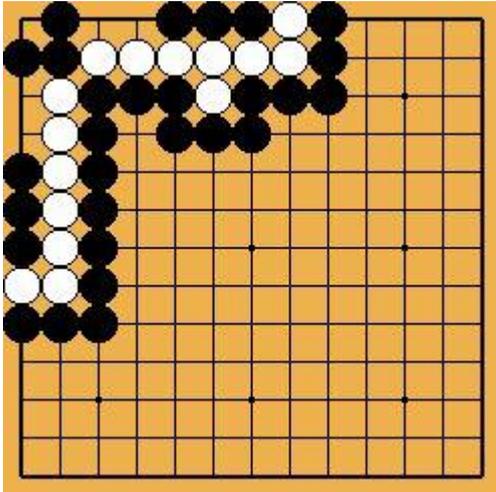
und rechts ein weniger schlichtes Hane-Seki – keiner möchte hier spielen, sonst verliert man alles:

Punkte ohne zu spielen (gilt in den offiziellen japanischen Regeln als Seki, ist jedoch eigentlich nicht zu Ende gespielt): Weiß bekommt bei richtiger Spielweise 2 Punkte, kann sich unter deutschen Regeln aber damit bis zur Schlichtung Zeit lassen.



Weiß behauptet, dass die 4 schwarzen Steine tot sind, Schwarz beginnt und wird passen, Weiß nimmt die 4 Steine, Schwarz setzt auf 2 usw., bei chinesischer Wertung bekommt jeder also 3 Punkte: Weiß auf 5,7 und 9 und Schwarz auf 2,6 und

8 – allerdings Parität -1 wegen Passen, bei japanischer Zählung schlägt Weiß 2 Steine mehr als Schwarz.



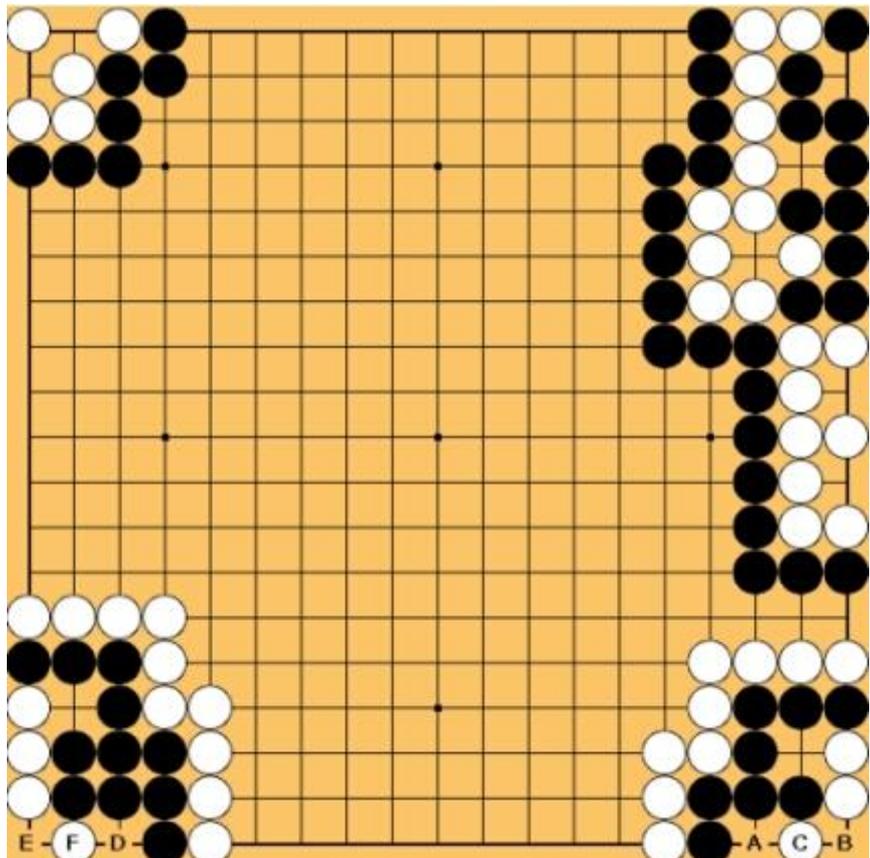
Ein Leckerbissen: scheinbar kann Schwarz alle weißen Steine töten, aber in Wirklichkeit muss er wählen und wird wohl die weiße Kette mit den 8 Steinen töten und die andere weiße Kette leben lassen, statt die weiße Kette mit nur 7 Steinen zu töten. Weiß wiederum wird darauf bestehen, dass Schwarz beweist, dass die Kette tot ist, denn nur so kann er die andere Kette lebendig machen. Unter den offiziellen japanischen Regeln gilt die Stellung als Seki, ist jedoch eigentlich nicht zu Ende gespielt und Schwarz hat **vergessen**, 11 Punkte zu machen, die er während der Spielphase machen könnte, aber nach dem vorläufigen Spielende nicht

mehr! So etwas wird unter deutschen Regeln als Ungerechtigkeit betrachtet, d.h. deutsche Regeln sind so einfach, dass keine Regel-Spezialkenntnisse nötig sind, um alle einem Spieler zustehenden Punkte auch zu bekommen.

Beachte: Zum Spielende kann nur Schwarz wirklich wählen. Wenn Weiß eine der beiden schwarzen Ketten mit 3 Steinen tötet, verliert Weiß alles. Also kann er lokal nur passen.

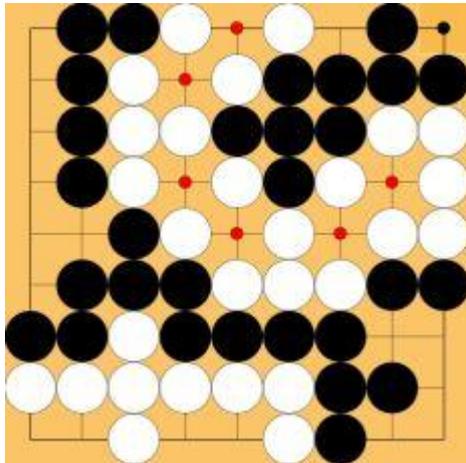
Mondschein-Leben Die weiße Gruppe in der linken oberen Ecke ist tot, obwohl während des Spiels nicht ohne Ko zu töten, sie lebt also nur bis zur Schlichtungsphase!

In der Schlichtungsphase gibt es kein Problem mit den nicht zu beseitigenden Ko-Drohungen in den anderen Ecken, da Weiß z.B. nach dem Schlagen in dem Doppel-Ko im 4. Zug nicht oben links zurückschlagen kann, ohne andere Gruppen zu verlieren...



Zählen in Seki

In den offiziellen japanischen Regeln gibt es in einem Seki keine Punkte, bei deutschen Regeln kann es Punkte geben, Beispiele:



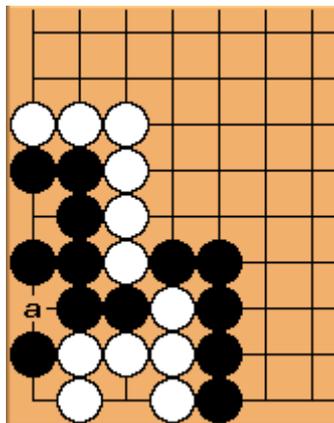
Japanisches Zählen: Schwarz hat 1 (Auge rechts oben) +7 (links) +5 (rechts unten), Weiß hat 6 (mit einem kleinen Punkt markiert) + 4 Punkte (links unten) + 6,5 Komi, also hat Weiß mit 3,5 gewonnen.

Chinesisches Zählen: Schwarz hat 42 Punkte, Weiß hat 38 Punkte + 7,5 Komi, also hat Weiß wieder mit 3,5 gewonnen, genau wie bei japanischem Zählen.

(Schwarz hat einen Stein mehr gespielt als Weiß, also ist die Parität gleich 0.)

Unter den offiziellen japanischen Regeln zählt das Seki nicht, also hat Schwarz 12, Weiß 4. In Japan hätte also Schwarz mit 1,5 gewonnen!

Seki mit ungleicher Anzahl von Gebietspunkten wie in diesem Beispiel gibt es nur sehr selten, in solchen Fällen gibt es dann nach deutschen Regeln eine andere Wertung als nach japanischen Regeln, dafür kommen die deutschen Regeln ohne eine Definition von Seki aus, was die Regeln sehr vereinfacht. Außerdem entsprechen die deutschen Regeln in diesem Fall lokal den chinesischen Regeln.

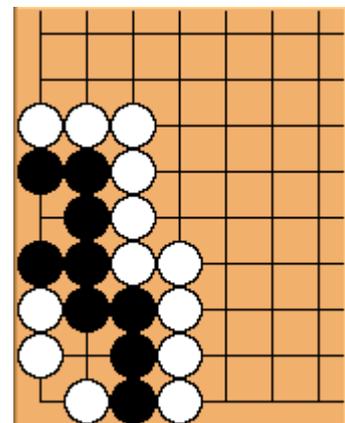


das gleiche Ergebnis.

Bei lokalem Zählen werden nur die jeweils zu betrachtenden Gruppen gezählt, hier also die schwarze Gruppe mit 7 Steinen und der einzelne Stein und die untere weiße Gruppe mit 6 Steinen. Bei chinesischem Zählen muss aber die Differenz der gesetzten Steine abgezogen werden.

Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 2 Punkte (Auge und falsches Auge), Weiß hat einen Punkt (1 Auge), also hat Schwarz lokal einen Punkt mehr als Weiß.

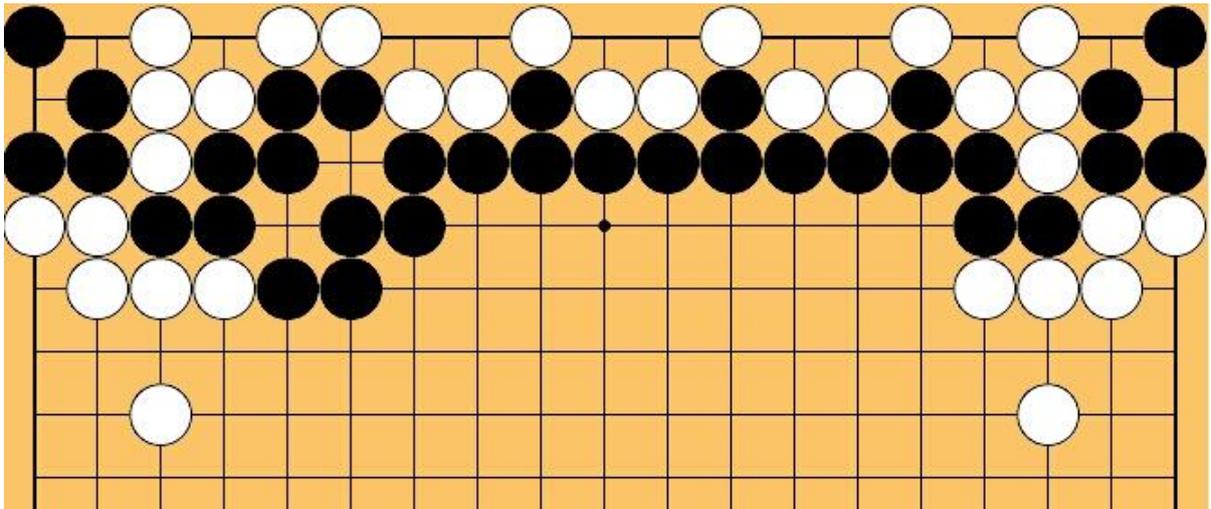
Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 10 Punkte und Weiß hat lokal 7 Punkte, aber Schwarz hat auch lokal 2 Steine mehr gesetzt, also



Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 1 (Auge) Punkt, Weiß hat 1 (falsches Auge), also haben Schwarz und Weiß lokal gleich viele Punkte.

Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 10 Punkte und Weiß hat lokal 4 Punkte, aber Schwarz hat auch 6 Steine mehr gesetzt als Weiß, also ist die Differenz wieder gleich.

Ein krasses Beispiel



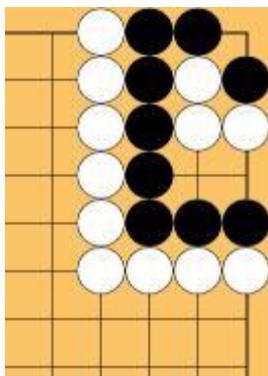
Lokales japanisches Zählen: Schwarz hat 2 Punkte, Weiß hat 8 (falsche Augen) und 2 Punkte sind neutral. Chinesisches Zählen: Schwarz hat lokal 10 Punkte und Weiß hat lokal 27 Punkte, aber Weiß hat auch 11 Steine mehr gesetzt als Schwarz, also ist die lokale Differenz (6 Punkte für Weiß) gleich.

Bei den offiziellen japanischen Regeln erhält Weiß hier oben keinen Punkt, was sicherlich sehr ungerecht ist. Nur Augenpunkte, die von eigenen lebenden Gruppen berandet werden, die **kein Seki** sind, zählen bei den offiziellen japanischen Regeln als Gebiet. Eine lebende Gruppe, die zum Spielende neutrale Punkte als Randpunkte hat, wenn alle problemlos zu besetzenden neutralen Punkte besetzt wurden, ist ein Seki. Bei deutschen Regeln braucht man zum Glück keine genaue Definition von Seki und als Gebiet zählen alle Punkte, die nur von eigenen Steinen berandet sind, unabhängig davon, warum diese Steine leben.

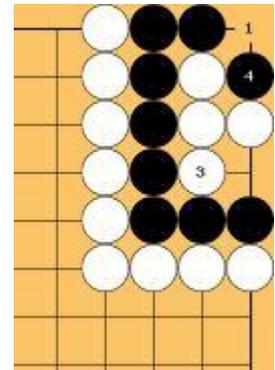
1000-Jahre-Ko

Meist leben alle Steine bis auf den einzelnen schwarzen Stein.

Wenn Weiß beginnt: 1 schlägt, Schwarz 2 muss lokal passen (also entweder Tenuki



oder passen), und dann kann Weiß wieder passen und nach einem weiterem schwarzen Passen ist die Schlichtung beendet und Weiß hätte dabei 2 Punkte gewonnen. Allerdings könnte in einer weiteren Schlichtung nun Schwarz 2 Punkte zurückgewinnen, was zu einer Wiederholung der Ausgangsposition führt. Wenn Weiß nach 2 das Ko deckt, folgt auch beiderseitiges Passen, und wieder beendet ein weiteres schwarzes Passen die Schlichtung.



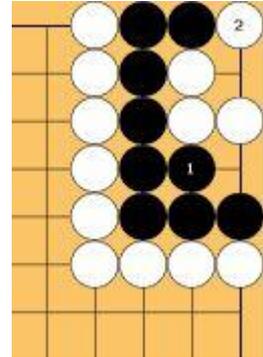
Weiß hat aber diesmal 3 Punkte gewonnen. Also sollte Weiß die 3 Punkte nehmen bevor sich die Endposition dreimal wiederholt.

In jedem Fall kann nur Weiß das Ko decken, und keiner der Spieler kann eine unendliche Folge von Schlichtungen erzwingen.

Wenn Weiß mit 3 die schwarze Gruppe in Atari stellt, schlägt Schwarz mit 4 zurück und Weiß verliert eventuell alles, also sollte er lieber die 3 Punkte Gewinn machen, wenn er keine genügend große Drohung hat. Falls es keine Ko-Drohungen mehr gibt, kostet Schwarz das Tenuki einen Punkt, also genauso viel wie Passen. Falls es noch Ko-Drohungen gibt, wird hier vielleicht ein Ko-Kampf ausgetragen.

Wenn Schwarz beginnt: nach Weiß 2 kann Schwarz nicht lokal zurückschlagen und verliert eventuell alles, also sollte er lieber nicht mit 1 beginnen.

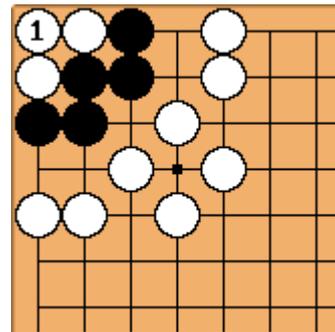
Auch in der Spielphase, wenn einer der beiden Spieler sehr viele Ko-Drohungen hat, ist hier ein Ko-Kampf denkbar, aber in der Schlichtungsphase leben vermutlich alle Steine bis auf den einzelnen schwarzen Stein. Falls allerdings einer der Spieler nicht-beseitigbare Ko-Drohungen hat oder es mehrere solcher Stellungen gibt, hängt das Ergebnis von der konkreten Brettsituation ab und wird eventuell ausgespielt.



Anmerkungen

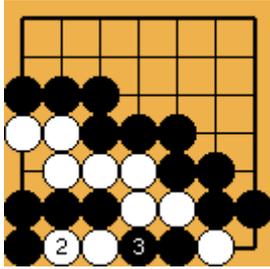
- Diese Regeln sind nicht allgemein akzeptiert, es gibt Variationen (oft nur in den Formulierungen, oft nur die ohnehin fast nie auftretende Schlichtungsphase oder Regelungen bei langen Zyklen betreffend), allerdings ändert das nur selten etwas am Ergebnis eines Spiels.
- Da jeder der Spieler einen langen Zyklus vermeiden kann, indem er woanders spielt, tritt dieser Fall nur selten auf.
- Beispiele für verschiedene Regeln: chinesische Regeln, japanische Regeln, koreanische Regeln, AGA-Regeln, Tromp-Taylor-Regeln, Neu-Seeland-Regeln, Ing-Regeln, die De-facto-Regeln der Go-Server usw. (Probleme: viele Regel-Sets sind nicht logisch einwandfrei oder nicht vollständig; die Probleme in den Regel-Sets führen dann auch gelegentlich zu Problemen bei wichtigen Matches. Die hier dargestellten Regeln sind logisch einwandfrei und haben fast immer das gleiche Ergebnis wie japanische oder koreanische Regeln und meist das gleiche Ergebnis wie chinesische Regeln.
- Man muss zwischen japanischem Zählen (bei Feldmann schnelles Zählen genannt) und japanischen Regeln unterscheiden. Bei japanischem Zählen gibt es eventuell Punkte in Seki, aber in den offiziellen japanischen Regeln nicht, allerdings in den De-facto-Regeln auf japanischen Go-Servern.
- Die ursprünglichen japanischen Regeln formulieren Regeln durch die Angabe von Beispielen, die dann durch einen weisen Schiedsrichter anzuwenden sind. Der Schiedsrichter durfte dann bei neu auftretenden Stellungen, deren Probleme in keiner ähnlichen Stellung entschieden wurden, neu nach seinem persönlichen Geschmack entscheiden. Das ist ganz im Sinne der japanischen Tradition: Auch ohne fixierte Regeln gab es in Japan eine Blüte des Go-Spiels, Streitigkeiten wurden in letzter Instanz durch den Meijin godokoro, den höchsten Go-Beamten des Shogun entschieden. Das war auch eine Konsequenz dessen, dass die Japaner bis zu ihrer großen Erneuerung im Jahre 1868 in einer vormodernen Welt lebten, in der objektive, formale Regeln für Entscheidungen nur eine geringe Rolle spielten. Die althergebrachte Autorität galt als legitimer Richter. Aber Entscheidungen durch Autorität sind auch aus der modernen Welt, in der wir leben, nicht wegzudenken und in der juristischen Praxis vollkommen üblich, man denke an Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts. Allerdings waren die vielen Sonderregeln in Japan auch schon immer Anlass zur Kritik, da sie dem Ideal nach objektiven einfachen rationalen Kriterien widersprechen.

- Regeldiskussionen führen immer wieder zu Flamewars in den einschlägigen News-groups, trotzdem wäre es wünschenswert, sich auf ein logisch einwandfreies Regel-Set wie dieses international zu einigen.
- verschiedene Größen des Komis können vereinbart werden: (**6,5** bei japanischer Zählung oder **7,5** bei chinesischer Zählung sind heutzutage üblich) - das hat meist größere Bedeutung als die Wahl der Regeln. Dadurch ist ein Remis unmöglich, der kleinste mögliche Gewinn ist mit 0,5 Punkten.
- Bis ins 20. Jahrhundert wurde ohne Komis gespielt, der "stärkere" Spieler bekam Weiß, musste also aus heutiger Sicht mit mindest 7,5 oder 6,5 Punkten gewinnen. Statt Komis wurden Spielserien gespielt: abwechselnd Schwarz/Weiß bei gleich starken Spielern, 3-er Serien mit S-W-S für einen fast gleichstarken Spieler, immer Schwarz für einen etwas schwächeren Spieler.
- Die Selbstmordregel kann man auch weglassen, ohne das Spiel wesentlich zu ändern. Man müsste allerdings neu erklären, was ein Zug ist, also „Der Spieler setzt einen Stein, dann werden die Steine des Mitspielers, die nun keine Freiheiten haben, vom Brett genommen, und dann werden die eigenen Steine, die danach keine Freiheiten haben, vom Brett genommen.“ Davon abgesehen gibt es keinen wirklichen Grund für diese Regel, sie gibt es aus Tradition und weil sie heutzutage in den meisten Ländern üblich ist. Ohne Selbstmordregel kann es in seltenen Fällen mehr Ko-Drohungen geben wie z.B. in dieser Stellung Weiß 1 (also genauer: Weiß spielt auf 1 und entfernt dann die drei weißen Steine) ist eine Ko-Drohung, da nach dem Schlagen Schwarz selbst dort spielen muss!):



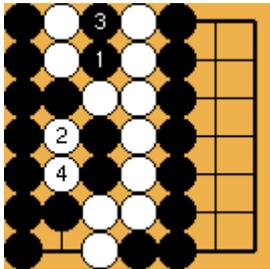
Beispiele für lange Zyklen

Chosei (ewiges Leben)



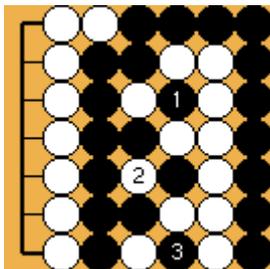
Nach 2 und 3 schlägt Weiß zurück und Schwarz darf nicht auf dem Punkt rechts von 3 spielen, sollte in der Schlichtungsphase wieder auf 3 spielen, Weiß schlägt und es entsteht also ein Seki mit falschem Auge auf 3. Nun sollte Schwarz noch auf dem unteren rechten Eckpunkt die letzte Außenfreiheit nehmen, damit Weiß die 4 schwarzen Steine nicht schlagen kann.

Round-robin-Ko



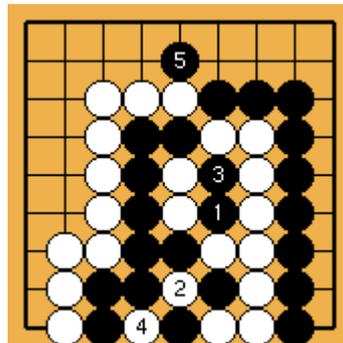
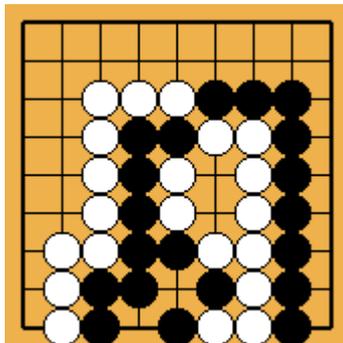
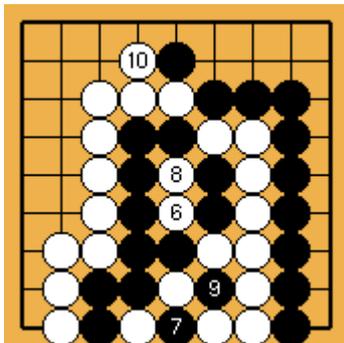
Nach den Zügen 1-8 würde eine Zugwiederholung entstehen, also müssen beide Spieler passen. Keiner der beiden Spieler kann den neutralen Punkt am unteren Rand besetzen, ohne seine Gruppe zu verlieren, also leben alle Steine.

Dreifach-Ko

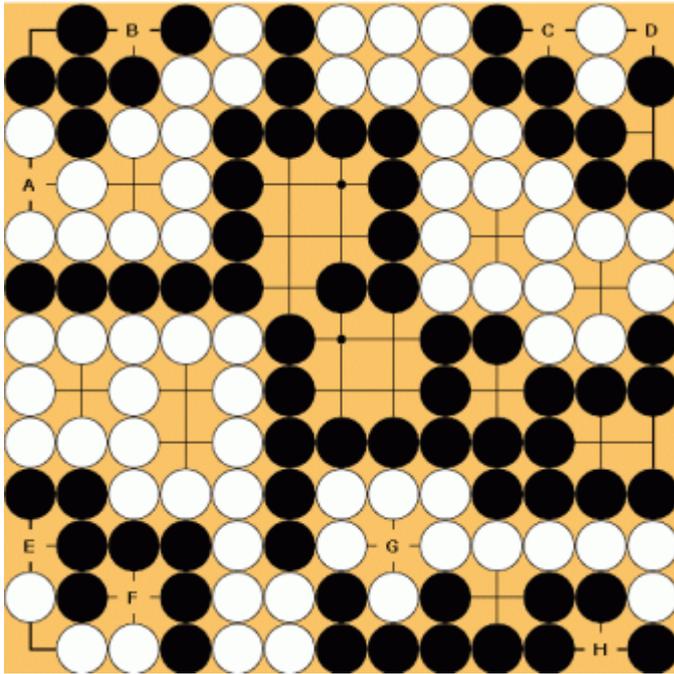


In der Schlichtungsphase müssen beide passen, sonst verliert alles, wer beginnt, also leben alle Steine.

Molasses Ko



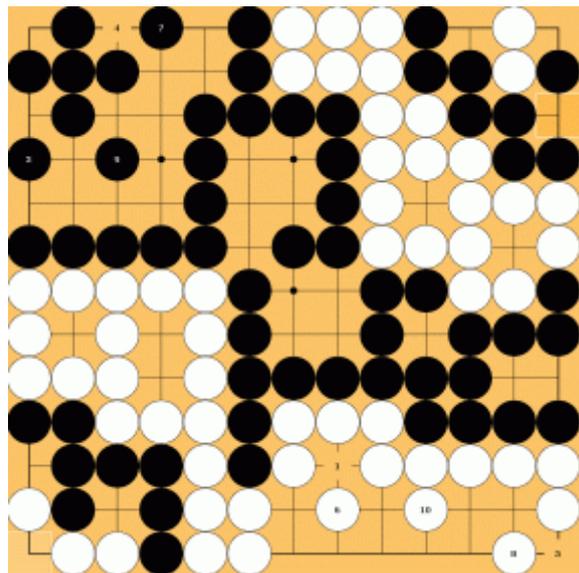
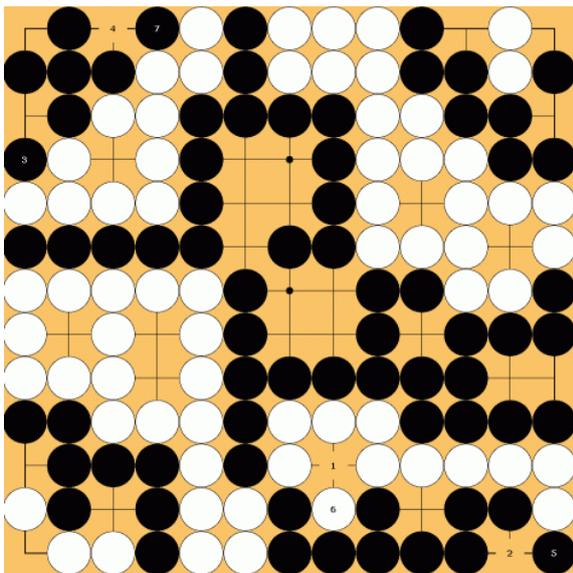
Beispiel einer Schlichtung



In diesem Beispiel gibt es eine Fülle von seltenen Stellungen, es gibt oben links ein Doppel-Ko-Seki mit je einem Auge, unten rechts ein Doppel-Ko-Seki mit einem gemeinsamen neutralen Punkt und auf C, D, E und F lassen sich die Ko-Drohungen nicht beseitigen. Lokal macht es jeweils für keinen der beiden Spieler Sinn, das Spiel fortzusetzen (siehe dazu die Ausführungen auf Seite 12).

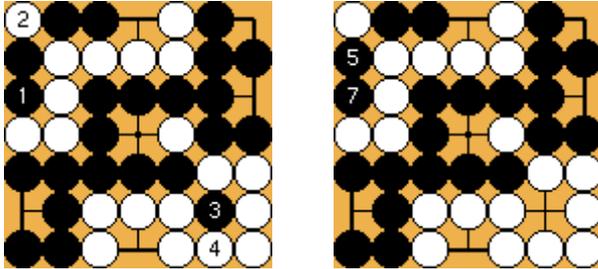
Nach den Zügen 1 bis 7 kann Weiß weder 3 noch 7 schlagen, also wird er mit 8 auf 2 die untere Gruppe in Atari setzen und es folgt ein Austausch. Insgesamt hat Schwarz so 2 Punkte gewonnen und Weiß das für ihn beste Ergebnis erreicht, alle

anderen Varianten sind schlechter für Weiß.



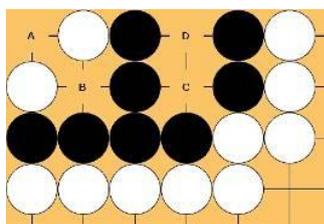
Einige Kuriositäten

Die Ko-Regel führt rein theoretisch manchmal zu unerwarteten Problemen, jedenfalls bei voll besetzten Brettern:

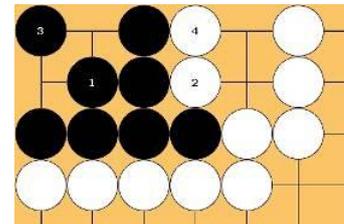


Nach 1+2 kann Schwarz die Ko-Drohung 3 spielen und wieder mit 5 zurückschlagen, woraufhin Weiß **wegen des vollen Brettes** nur passen kann. Aber nach Schwarz 7 auf 1 kann Weiß nicht schlagen, da sonst die Stellung nach Zug 4 wieder entstehen würde. Weiß sollte also lange bevor Schwarz auf 1 zieht einen Deckungszug auf 3 oder 4 machen.

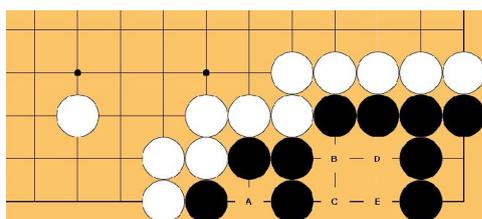
In der Stellung links erhält Weiß 1 Punkt und Schwarz 2 Punkte. Nach einem schwarzen Zug auf B wird Weiß auf C oder D spielen und es würde sich am Ende die Situation im rechten Bild ergeben:



Nun hätten Schwarz und Weiß je 4 Punkte – jeweils 2 Gebietspunkte und 2 geschlagene Steine. Also sollte hier Schwarz lieber nicht auf 1 spielen und lieber in der Ausgangssituation nicht behaupten, dass weiße Steine tot sind.



Ohnehin ist es sehr wahrscheinlich, dass Weiß in der Spielphase auf C oder D spielt, z.B. als Ko-Drohung, was unter deutschen Regeln auch keinen Punkt kostet und jede Diskussion in der Schlichtungsphase vermeidet. Bei deutschen Regeln hat hier Schwarz 2 Punkte und Weiß einen Punkt, was identisch zum japanischen Ergebnis ist, wenn Weiß auf C oder D gespielt hätte, Schwarz dann diesen Stein geschlagen hätte und die übrig bleibende Stellung als Seki ohne Punkte gewertet würde. Ein Problem mit der Ausgangsstellung gibt es nur unter japanischen Regeln, da dann schon die Ausgangsstellung als Seki bewertet wird und Weiß nicht auf C oder D spielen **möchte**, um Schwarz keinen Punkt zu geben.

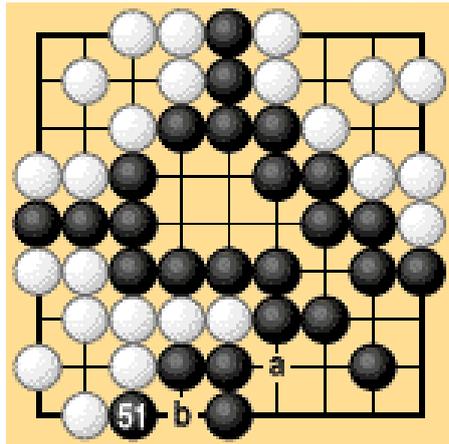


Auch die Frage notwendiger Deckungszüge ist in manchen anderen Regelwerken nicht immer sinnvoll geklärt. Sinnvoll heißt, das jede Frage auf dem Brett ausgespielt wird und nicht formal durch eine weitere Zusatzregel entschieden wird. In diesem Diagramm hat Schwarz, wenn er sonst

auf dem Brett sehr viele große Ko-Drohungen hat, auf allen Punkten A bis E je einen Gebietspunkt und muss nirgends decken. Unter deutschen Regeln wird Schwarz nach dem Ende der eigentlichen Spielphase **erst in der Schlichtung** auf einem der

Punkte B bis E decken und anschließend um den Punkt auf A mit einem Ko kämpfen, da die Frage nach dem Status in mehreren Schlichtungen ausgespielt wird und Weiß jeweils einen Stein auf A schlagen kann, also eine weitere Schlichtung verlangen kann, während die möglichen Drohungen für Schwarz wegen der Ko-Regel jeweils mehr und mehr verschwinden. Wenn Schwarz in der eigentlichen Spielphase verbindet, so verliert er 2 Punkte. Aber da die Frage nach dem Status erst in der Schlichtung auftritt, kostet es Schwarz dann keinen Punkt. Diese Stellung ist ein Testfall für Regelwerke.

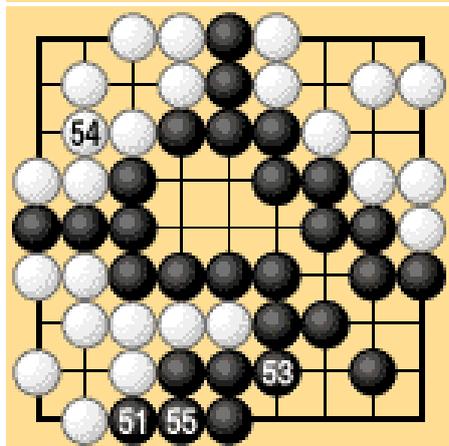
Es gibt dazu einen klassischen Disput: Ikeda berichtet von einem Fall wie in folgendem Diagramm (siehe <http://gobase.org/studying/rules/ikeda/?sec=e6030001>), bei



dem Honinbo Shusai gegenüber Kubomatsu Katsukiyo (6-pro, später 8-pro) in einem Disput etwa um das Jahr 1930 herum bei der Meinung blieb, er müsse als Schwarzer nicht auf a und b decken, da Schwarz viel mehr Ko-Drohungen habe, was dann eine zeitlang gültige Regel bei der Nihon Kiin war, später aber so geändert wurde, dass ein Spieler (fast) alle offenen Drohungen decken muss unabhängig von der Anzahl der Ko-Drohungen.

In diesem Beispiel ging es darum, ob Schwarz gewinnt, wie von Shusai behauptet, oder ob das Spiel als Jigo endet (unter japanischen Regeln ohne Komi, wenn Weiß auf 54 deckt).

Unter chinesischer Wertung endet das Spiel ohne Komi mit $42 = 28 \text{ Steine} + 14 \text{ Punkten}$ für Schwarz zu $39 = 25 \text{ Steine} + 14 \text{ Punkten}$ für Weiß.

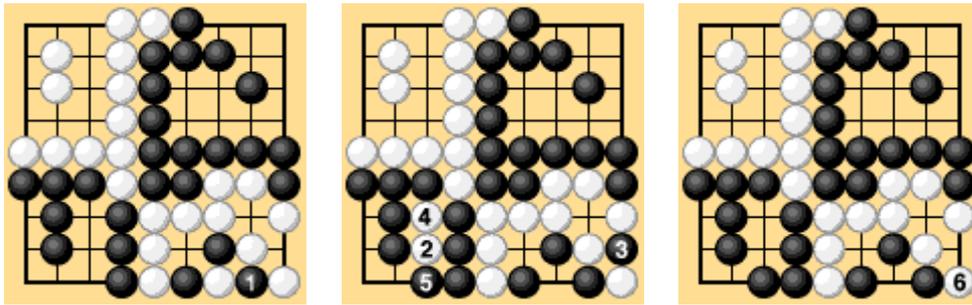


Passen: 52, 56, 57

In diesem Beispiel kann Weiß in der Schlichtung alle Ko-Drohungen decken, also muss Schwarz unter deutschen Regeln **erst in der Schlichtung** alles decken. Also gewinnt Schwarz wie von Shusai behauptet, wenn er zunächst nach 52 selber passt - also damit die eigentliche Spielphase beendet.

Dann beginnt Weiß die Schlichtung, indem er die ersten beiden der möglichen 4 Ko-Drohungen beseitigt und Schwarz braucht dann erst auf 53 und 55 decken und dann werden sich beide Spieler vermutlich darauf einigen, dass alles ausgespielt ist.

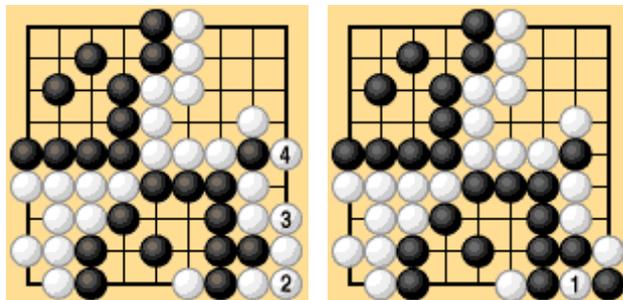
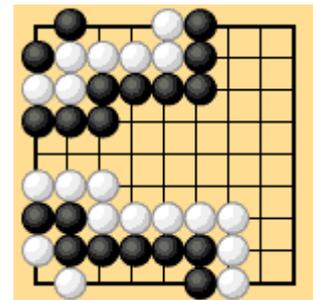
Ein anderes interessantes Problem mit notwendigen Deckungszügen:



Nach Schwarz 1 kann Weiß 2 spielen und hat nach 3 eine effektive Ko-Drohung, nach 6 kann Schwarz nur passen (was ihn in der Schlichtung einen Punkt kostet), aber danach sollte Weiß nicht passen (sonst verlöre er in der nächsten Schlichtung), sondern sollte nacheinander alle schwarzen Steine schlagen, was in der Schlichtung auch keinen Punkt kostet.

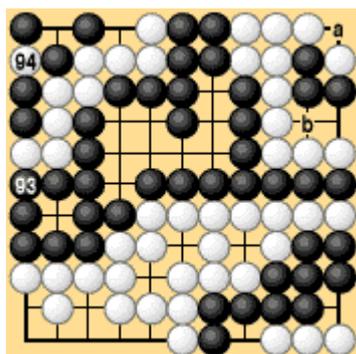
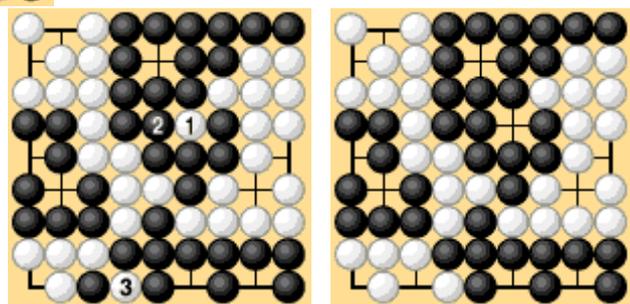
Also braucht Weiß in der Ausgangsstellung (also vor 1) die beiden schwarzen Steine nicht schlagen und kann passen.

Bei diesem Beispiel verlangen manche Regelwerke, dass Weiß oben einmal schlagen muss, aber Schwarz unten nicht (unter deutschen Regeln wird ausgespielt, also hängt das Ergebnis von der aktuellen Brettsituation ab).



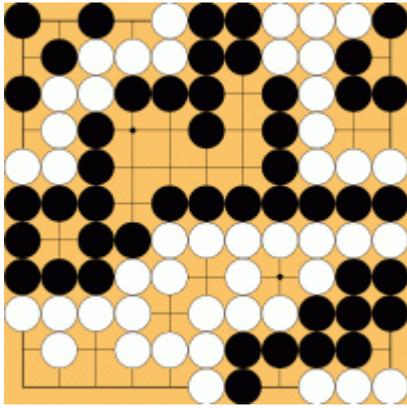
Weiß hat mehr Ko-Drohungen in dem linken Beispiel, muss er da auf 2, 3, und 4 decken oder nicht?

Bei diesem Beispiel hat Weiß eine effektive Ko-Drohung mit 1 und kann nach 2 auf 3 zurückschlagen. Unter deutschen Regeln kann Schwarz in der nächsten Schlichtung den Stein auf 3 schlagen, da die Ko-Regel neu beginnt, also kann Schwarz die Gruppe mit Mondscheinleben links



letztlich töten. Wenn die Ko-Regel nicht neu beginnen würde in einer Schlichtungsphase, könnte die Mondscheingruppe links wegen des vollen Brettes leben!

Nach 94 schlägt Schwarz zurück, Weiß kann nur passen und Schwarz schlägt auf a, dann kann Weiß wiederum nur passen und schwarzes Passen beendet die eigentliche Spielphase. Nun behauptet Weiß, das Bent-4 unten sei tot. Ist das richtig unter deutschen Regeln?

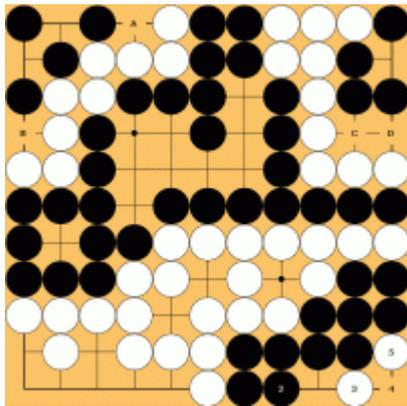


Die Ausgangslage ist wie im Bild links, wobei beide Spieler je 2 Steine geschlagen haben.

Wenn sich beide einigen, dass alle Gruppen leben in diesem Bild, so sind 6 Punkte neutral, Schwarz hat $10 + 2 + 1 = 13$ Punkte, Weiß hat $10 + 6,5 = 16,5$ Punkte, also Weiß gewinnt mit 3,5.

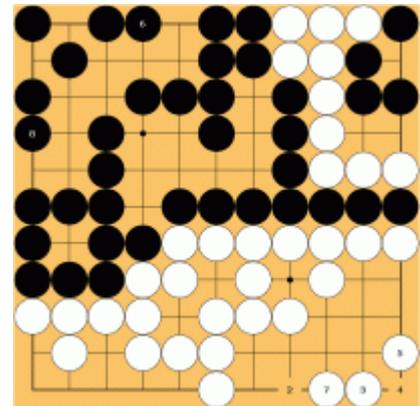
Schwarz kann höchstens Punkte verlieren, also wird er keine Schlichtung verlangen.

Kann Weiß beweisen, dass die schwarze Gruppe unten rechts zu töten ist?



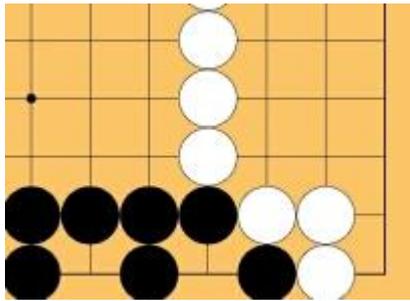
Nach den Zügen 1-5 hat Schwarz 4 große Ko-Drohungen auf A-D (und Schwarz hat 3 Gefangene mehr als Weiß geschlagen).

Wenn Schwarz auf A oder B spielt, und Weiß den Tausch annimmt, ergibt sich die Position rechts, wobei Schwarz insgesamt einen Stein mehr geschlagen hat als Weiß, und auf dem Brett hat Schwarz nun

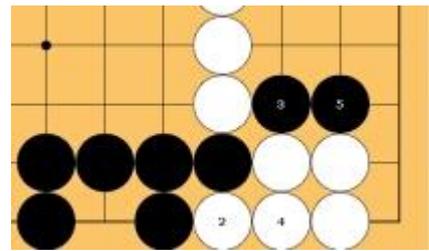


$21 + 1 = 22$ Punkte und Weiß hat $22 + 6,5 = 28,5$ Punkte, also hat Weiß mit 5,5 Punkten gewonnen, Weiß hat also im Vergleich zur Ausgangsposition 2 Punkte gewonnen. Wenn Weiß den Tausch nicht annimmt, sondern mit 7 oben schlägt, hat nach schwarzem Schlagen unten und Weiß oben mit 9 Schwarz eine sichere Gruppe unten rechts. Ergebnis: Weiß gewinnt mit 9,5, also hat Weiß sogar 6 Punkte gewonnen.

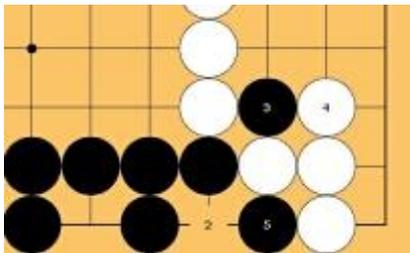
In jedem Fall gewinnt Weiß durch die Schlichtung Punkte, also sollte er sich nicht schon in der Ausgangslage einigen.



Eine recht kuriose Position zum Schluss. Analog zum Beispiel von Shusai hat Schwarz im linken Diagramm einen Gebietspunkt!



Wenn Schwarz (diese und damit alle Schlichtungen) beginnt:



Nach schwarzem Passen (Weiß bekommt einen Punkt) und Weiß schlägt auf 2 hat Schwarz auf 3 eine effektive Ko-Drohung, die Weiß nicht wie im rechten Diagramm auf 4 ignorieren kann, sondern bei dem nach der Ko-Drohung auf 3 Weiß z.B. auf 4 wie im unteren Diagramm decken muss, so dass Schwarz

auf 5 zurückschlagen kann.

Nun kann Weiß wieder lokal nur passen (also bekommt Schwarz einen Punkt), dann wird Schwarz passen und Weiß wird wieder passen und damit ist diese Schlichtung beendet. Keiner der beiden Spieler hat bisher insgesamt einen Punkt gewonnen.

Da nun aber der ursprünglich strittige Stein in der Schlichtung geschlagen wurde, wird Weiß eine **weitere** Schlichtung verlangen, bei der Schwarz nun keine Ko-Drohung mehr hat. **Da die Ko-Regel neu beginnt**, könnte Weiß den schwarzen Stein auf 5 schlagen. Andererseits wird ja fortgesetzt, also beginnt wieder Schwarz und sollte nun decken. Dann wird Weiß passen, Schwarz passen, Weiß passen, also hat Schwarz nun letztlich den einen Punkt bekommen – den Weiß ihm auch schon in der Ausgangsstellung hätte zubilligen können.

Wenn Weiß alle Schlichtungen beginnt, gibt es nur eine Schlichtung und wieder bekommt Schwarz insgesamt einen Punkt, wie man sich leicht überlegen kann.

Während der eigentlichen Spielphase kann Schwarz das Ko also offen lassen, da er die perfekte lokale Drohung hat. Wie bei jedem anderen Gebietspunkt auch sollte Schwarz sich hier **nicht** während der eigentlichen Spielphase setzen, da er sich sonst selber einen Punkt wegnimmt. In der Schlichtung kostet das Decken dann keinen Punkt. Diese Stellung ist also ein Testfall für Regelwerke. In manchen Regelwerken gibt es in dieser Position andere Ergebnisse.

Sehr zu empfehlen

Ikeda Toshio <http://gobase.org/studying/rules/ikeda/>

Denis Feldmann <http://denisfeldmann.fr/bestiary.htm>

Biest-Show

http://www.goban.demon.co.uk/go/bestiary/rule_challenge.html

Sehr viel Material findet sich bei Robert Jasiek

<http://home.snafu.de/jasiek/>