



Go, das Nationalspiel der Japaner, ist ein Brettspiel, welches von zwei Personen auf einem quadratischen Brett von 19mal 19 Linien, also 361 Durchschnittspunkten mit 180 (unter sich vollkommen gleichen) schwarzen Steinen für den einen Spieler und 180 weißen Steinen für den anderen gespielt wird. Die beiden Gegner setzen abwechselnd immer einen Stein auf einen beliebigen unbefestigten Durchschnittspunkt (also nicht wie beim Schach auf die Felder). Der Hauptzweck des Spieles besteht in dem Bilden von Ketten, um mittels derselben möglichst

viel Raum zu gewinnen u. die Steine des Gegners zu erobern. Unter einer Kette versteht man eine Folge von Steinen, die eine Anzahl von Durchschnittspunkten vollständig einschließt. Stellt man nebenstehende Abbildung die Ecke des Brettes links unten vor, in welcher sich auf b3, b4, c2, c5, d1, d6, e2, e4, e6, f3, f5 schwarze Steine befinden, so bilden diese eine Kette, welche die unbefestigten »freien« Punkte c3, c4, d2, d3, e3 und die weißen Steine d5, e5 vollständig einschließt. Die einmal gesetzten Steine bleiben entweder unverändert stehen (werden also nicht von einem Punkt zum anderen gezogen), oder können vom Gegner durch Ketten getötet (geschlagen, vom Brett genommen) werden. Sind nämlich eine Anzahl Steine des Gegners so von einer Kette eingeschlossen, daß außer ihnen kein freier Punkt in derselben sich befindet, so sind sie getötet. Wäre z. B. in der durch die Figur gegebenen Stellung Schwarz am Zug, so würde er auf d4 einen schwarzen Stein setzen und damit die weißen Steine d5, e5 töten, da sie von der Kette c5, d6, e6, f5, e4, d4 vollständig eingeschlossen sind. Die »einfachsten« Ketten werden in der Mitte des Brettes von 4 Steinen (z. B. d3, e4, f3, e3) am Rande von 3 Steinen (z. B. d1, e2, f1), in der Ecke von 2 Steinen (z. B. a2, b1) gebildet. Greifen eine einfachste schwarze und eine einfachste weiße Kette ineinander, so entsteht das »Ko«, in welchen das gegenseitige Töten nicht unmittelbar aufeinander folgen darf. Bemerkenswert sind außerdem die Begriffe: echte und unechte Augen, Seki, Dame (spr. dämmē) Steine und wilde Steine. Beendet ist das Spiel, wenn fernerhin weder Steine des Gegners noch freie Punkte durch Ketten erobert werden können. Von jeder Seite sind alsdann nur etwa 120 — 130 Steine gesetzt. Der Gewinn oder Verlust richtet sich nach der Zahl der in den Ketten befindlichen freien Punkte und der getöteten Steine. — Das Go ist nicht nur das älteste aller bekannten Spiele, sondern auch eins der interessantesten und geistreichsten. Es wurde zwischen 2350 und 1770 v. Chr. in China erfunden und gelangte im 8. Jahrh. n. Chr. nach Japan, wo es zeitweilig leidenschaftlich gespielt und gepflegt wurde. Bis 1868 gab es in Japan sogar eine Go-Akademie, an der dieses Spiel von einer großen Zahl von Professoren gelehrt wurde. Die schon bis zu einer gewissen Meisterschaft vorgebrungenen Gospieler werden nach neun Rangstufen klassifiziert, so daß der Spieler der neunten Klasse, ein »Kudang«, der absolut beste Spieler ist. Vgl. Schurig, Go, das Nationalspiel der Japanesen (3. Aufl., Leipzig. 1888)

(aus: Meyers Konversations-Lexikon, 1897)