

## VORWORT ..... 3

### KAPITEL EINS

#### VOR DEM SPIEL

Einmaleins für Go-Einsteiger	8
Chinesische Wurzeln	11
Grundregeln I	14
Aus China nach Japan importiert	23
Berühmte Go-Spieler: Honinbo Shusaku	24
Grundregeln II	26
Übungen Kapitel Eins	31

### KAPITEL ZWEI

#### ERÖFFNUNG

Spielkultur	33
Der Spielbeginn	34
Tabus für Go-Spieler	36
Die Philosophie des Go	37
Berühmte Go-Spieler: Go Seigen	40
Seltsame Sprichworte	42
Leben und Tod	43
Übungen Kapitel Zwei	46
	53

### KAPITEL DREI

#### MITTELSPIEL

Steine fangen	55
Die Strategie des Go	56
Die Geschäftswelt als Go-Brett	64
Berühmte Go-Spieler: Yi Se-Tol	65
Gute Form und schlechter Geschmack	73
Beispiel: Ein Ko-Kampf	73
Übungen Kapitel Drei	77
	81

### KAPITEL VIER

#### ENDSPIEL

Spielkultur	83
Meijin Shusai gegen Kitani	84
Spieltechnik	85
Schach und Go	87
Go und Computer	95
Übungen Kapitel Vier	96
	98

### KAPITEL FÜNF

#### NACH DEM SPIEL

Spielkultur	99
Die Bedeutung des Go in der westlichen Welt	100
Berühmte Spieler: Hans Pietsch	103
Go im heutigen Asien	104
Berühmte Spieler aus Korea	106
Lehrpartien	107
	108

### ANHANG

Lösungen	116
Glossar	116
Adressen	124
	126