

VORWORT	3
----------------	---

KAPITEL EINS	
VOR DEM SPIEL	6
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	33
Spielkultur	34
Der Spielbeginn	36
Tabus für Go-Spieler	37
Die Philosophie des Go	40
Berühmte Go-Spieler: Go Seigen	42
Seltsame Sprichworte	43
Leben und Tod	46
Übungen Kapitel Zwei	53

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

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

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

ANHANG	116
Lösungen	116
Glossar	124
Adressen	126