

SEGOE KENSAKU »TsumeGo-Jiten«

DIE KLASSIFIZIERUNG

EINE KLEINE ZUSAMMENFASSUNG

U. GROH

5. MAI 2024

People don't stop playing because they grow
old; they grow old because they stop playing!

(*Oliver Wendell Holmes*)

Im Folgenden sind die 29 Klassifikationsvorschläge von [Segoe Kensaku](#) zusammengestellt, die die Grundlage der Go-Probleme in seinem Buch *Tsume-Go Jiten* 詰碁辞典 bilden. [4]. Das Buch ist in den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts erschienen und vieles, was man darin findet, ist inzwischen Allgemeingut geworden und in vielen anderen Publikationen zu finden. Da Segoe in diesem Buch sehr systematisch vorgeht, ist es dennoch sinnvoll, sich mit diesem Buch zu beschäftigen. Als Ergänzung lohnt es sich, die Go-Proverbs, wie man sie in SEGOE [3] findet, in dem kürzlich erschienenen Buch von John Power *Essential Go Proverbs* [1] oder in [Sensei's Library](#) zu finden sind.

Neben seinen Klassifizierungsvorschlägen nutzt Segoe in Abschnitt 30 die Gelegenheit, die 1949 erstmals schriftlich niedergelegten Go-Regeln anhand geeigneter Beispiele zu erläutern. Segoe bespricht diese nicht in seiner Einführung zu den Kategorien, sondern sie sind, zumindest in meiner Ausgabe, im Lösungsteil des Buches enthalten – inkl. weiterer Kommentare. Es sind 50 Beispiele, die verschiedene Aspekte der 1949 formulierten Regeln illustrieren. Darunter sind solche zu [unendliches Leben](#), [Leben mit falschen Augen](#), zu den verschiedenen Ko-Situationen wie [Dreifach Ko](#) oder zu [Bent Four in the Corner](#).

Eine Neufassung der Go-Regeln erschien vierzig Jahre später und eine ausführliche Erläuterung mit vielen Beispielen findet sich unter <https://www.cs.cmu.edu/~wjh/go/rules/Japanese.html> oder unter [Sensei's Library](#).

Zum Schluss finden sich noch zwei Ergänzungen: Zum einen eine alternative Zusammenfassung der Kategorien, die [Robert Jasiek](#) vorgenommen hat und eine Übersicht, wo man auf dem [IZIS Go-Board](#) das Buch von Segoe findet (siehe Seite 14).

Die Übersicht der Kategorien

1. *Augen zerstören*
 2. *Steine einwerfen und Snapback*
 3. *Der 1-2 Punkt in der Ecke*
 4. *Der gegnerische Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt*
 5. *Widerstand gegen Berührung*
 6. *Symmetrische Stellungen*
 7. *Von beiden Seiten angreifen*
 8. *Lebende Augen*
 9. *Lebendes Gebiet*
 10. *Von außen angreifen*
 11. *Die richtige Reihenfolge der Züge*
 12. *Unter die Steine*
 13. *Der Schrägzug auf die erste Linie*
 14. *Der Ein-Punkte-Sprung auf die erste Linie*
 15. *Das Setzen auf die erste Linie*
 16. *Die Verlängerung auf die erste Linie*
 17. *Das Gleiten auf die erste Erste Linie*
 18. *Die solide Verbindung auf der ersten Linie*
 19. *Der 1-1 Punkt*
 20. *Die Eigenschaft der Ecke nutzen*
 21. *Steine opfern*
 22. *Den richtigen Stein opfern*
 23. *Den Schwachpunkt des Gegners nutzen*
 24. *Hasami, Tsuke, Tsukekoshi, Warikomi*
 25. *Äußere Steine nutzen*
 26. *Umbiegen nutzen*
 27. *Der indirekte Angriff*
 28. *Abweichende Züge*
 29. *Carpenters Square*
- Anhang
- A. *Die Gruppierung von R. Jasiek*
 - B. *Das Buch auf dem IZIS Go-Board*

Kategorie 1: Augen zerstören 目お欠ぐ筋 me o kagu suji

Segoe schreibt dazu: [...] Wenn man versucht, Steine des Gegners zu fangen, ist es meistens erfolgreich, auf einen Punkt zu spielen, der verhindert, dass die gegnerische Stellung Augen zum Leben bekommt. Daher ist es wichtig, ein gutes Gespür für solche Züge zu entwickeln.

Der japanische Titel 目お欠ぐ筋 könnte auch mit *Züge, die keine Augen bekommen (lassen)* übersetzt werden. Aber ich denke, die gewählte Überschrift passt auch.

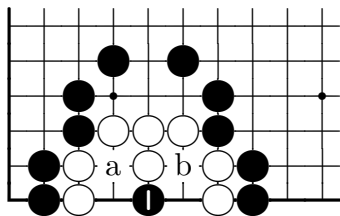


Abb. 1

In Abb. 1 ist Schwarz auf ❶ ein solcher Zug, weil danach in der weißen Stellung ein Auge fehlt. Auch ein weißer Zug auf 'a' oder 'b' nützt dann nichts mehr. Wenn Weiß stattdessen auf ❶ spielt, hat die weiße Stellung zwei perfekte Augen und lebt.

Auch dieses Beispiel ist eine Kombination verschiedener Grundformen: Weiß kann weder links noch rechts von ❶ *Widerstand gegen Berührung* setzen, und nach Weiß auf 'a' kann Schwarz, wenn nötig, auf 'b' setzen und die weißen Steine fangen. Beide Techniken werden in Kategorie 5 ausführlich besprochen.

Segoe hat die Aufgaben im Buch in drei Schwierigkeitsstufen eingeteilt:

- C – ein leichtes Problem
- B – ein mittelschweres Problem
- A – hoher Schwierigkeitsgrad,

wobei die Probleme durcheinander gewürfelt sind.

In jeder der folgenden Beschreibungen ist einmal die Gesamtzahl der Probleme zu dieser

Kategorie und dann die Verteilung der Schwierigkeitsgrade in der Reihenfolge C-B-A angegeben. Für diese Kategorie gibt es 70 Beispiele im Buch, mit einer Verteilung der Schwierigkeitsgrade von 11-34-25 – also genügend Material zum Üben.

Kategorie 2: Steine einwerfen und Snapback ウテガキ と ウツェカエ の筋 utegaki to utte-kae no suji

Segoe schreibt dazu: [...] Diese beiden Züge gehören zu den meist gespielten. Sie ähneln sich, sind aber im Kern doch verschieden. Der erste Zug dient dazu, die Augen des Gegners zu zerstören. Der zweite Zug dient dazu, die Steine des Gegners sofort zu fangen.

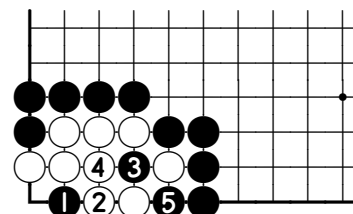


Abb. 2a

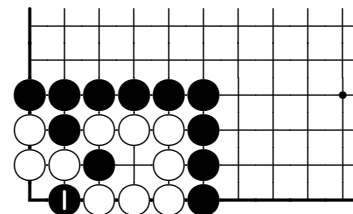


Abb. 2b

Ein Beispiel zeigt Abb. 2a: Hier ist ❸ ein *ウテガキ* (einwerfen), der ein falsches Auge erzeugt und damit das Leben der weißen Gruppe zerstört. Mit diesem Zug wird nicht nur ein Stein gefangen, sondern die ganze Gruppe.

Die Abb. 2b zeigt einen typischen *ウツェカエ*-Zug: Egal, wie Weiß antwortet, Schwarz kann die ganze Gruppe auf einmal fangen.

Mehr zu diesen Zügen findet man auf Sensei's Liberty unter *ウテガキ* [Throw-In](#) und *ウツェカエ* [Snapback](#).

Insgesamt gibt es 50 Beispiele mit den Schwierigkeitsgraden 10-18-22.

Kategorie 3: Der 1-2 Punkt in der Ecke 一ノ二の筋 ichi no ni no suji

Segoe schreibt dazu: [...] Im Joseki und im Tsume-Go spielt die Ecke eine zentrale Rolle. Wenn vom 1-2-Punkt die Rede ist, sind die beiden Punkte links und rechts vom 1-1-Punkt der Ecke gemeint. Je nach Situation kann ein Zug auf einen dieser Punkte Leben für die eigenen Steine oder Tod für die gegnerischen Steine bedeuten.

Wie schon ein bekanntes Sprichwort sagt: *Strange things happens at the one-two point*, das man etwa in Segoe [Go Proverbs Illustrated](#) und [Essential Go Proverbs](#) [1] von John Power findet. Oder man sieht mal unter [Sensei's Library](#) unter [Go Proverbs](#) nach. Daher sollte man diese beiden Punkte immer in Betracht ziehen, wenn es zum Kampf in der Ecke kommt.

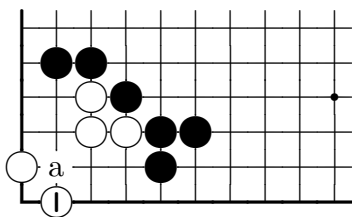


Abb. 3

In der Abb. 3 ist der Zug von Weiß auf 1-2 der richtige und Weiß lebt. Spielt Weiß aber stattdessen auf 'a', so hat seine Stellung nur ein Auge und Schwarz kann diese Steine schlagen.

Segoe hat wieder 70 Beispiele zusammengestellt. Und die haben es in sich: 14 mal B und 56(!) mal A zeigen, dass es hier einiges zu bedenken gibt.

Kategorie 4: Der gegnerische Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt 敵の急所は我が急所 teki no kyūsho wa waga ga kyūsho

Segoe schreibt dazu: [...] Wenn man darüber nachdenkt, ob eine Gruppe von Steinen lebendig oder tot ist, sollte man zuerst darüber nachdenken, ob es einen Schlüsselpunkt dafür gibt. Dann überlegt man sich, was passiert, wenn

man zuerst auf diesen Punkt spielt. Und dann überlegen Sie, was passiert, wenn Ihr Gegner zuerst darauf spielt. Wenn man sich dieses alles gut überlegt hat, hat man eine Lösung gefunden.

Dies spiegelt sich dann in dem Sprichwort *Der gegnerische Schlüsselpunkt ist mein eigener Schlüsselpunkt* wider.

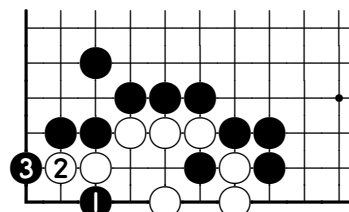


Abb. 4

Ein Beispiel dafür ist Abb. 4: Spielt Schwarz zuerst auf ③, so spielt Weiß auf ① und lebt – also ist dies der Schlüsselpunkt für Schwarz. Nach ① und ③ hat Weiß keine Fortsetzung mehr.

Insgesamt gibt es 50 Beispiele mit einer Schwierigkeitsverteilung von 7-17-26.

Kategorie 5: Widerstand gegen Berührung ダメズマリに導く筋 damezumari ni michibiku suji

Zunächst etwas zum Begriff [ダメズマリ damezumari](#). Der Name setzt sich aus [ダメ dame](#) und [ズマリ tsumari](#) zusammen. Wobei [dame](#) hier ein Begriff aus dem Go-Spiel ist und Punkte auf dem Go-Brett bezeichnet, die nicht von einer lebenden Stellung gleichfarbiger Steine eingeschlossen sind. [tsumari](#), auch [詰まり](#) geschrieben, hat u. a. die Bedeutung *verstopft werden* [siehe Wadoku Jiten](#). Im übertragenen Sinne sind dies also Punkte, die nicht zugänglich sind.

Auf [Sensei's Library](#) findet man dazu als Stichwort *Shortage of Liberty*. Und den Titel von Segoe könnte man auch mit *Eine Einführung in die damezumari-Züge* übersetzen. Ich habe mich für den Titel *Widerstand gegen Berührung* entschieden, der mir durch die Beispiele gerechtfertigt erscheint.

Und Segoe selbst schreibt dazu *Die gegnerischen Steine zu einem damezumari zu führen, ist eine im Tsume-Go häufig angewandte Methode. Ziel dieser Methode ist es, die gegnerischen Steine daran zu hindern, die eigenen anzugreifen. Daher ist es wichtig, dieses zu üben, um ein Gefühl für Stellungen zu entwickeln, in denen diese Methode angewendet werden kann.*

Hier sein Beispiel dazu.

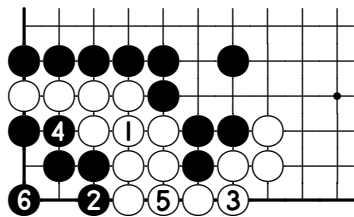


Abb. 5a

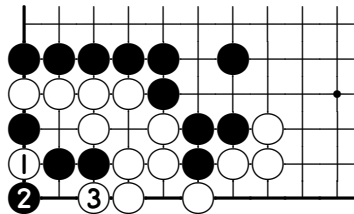


Abb. 5b

In Abb. 5a deckt Weiß mit ① und nach der anschließenden Zugfolge kommt Schwarz zum Leben. Die korrekte Spielweise beginnt mit dem Einwerfen von ① in Abb. 5b. Nach dem Zug auf ③ kann sich Schwarz den weißen Steinen nicht nähern – *Widerstand gegen Berührung*.

Segoe schreibt weiter: [...] *Wenn diese oder eine ähnliche Ausgangsstellung in einer Partie auftritt, gibt es viele Spieler, die trotz eines besseren Zuges wie in Abb. 5a spielen. Wenn sich der Spieler jedoch mit den Aufgaben dieses Kapitels beschäftigt hat, wird er die richtige Zugfolge erkennen.*

Insgesamt finden sich 50 Beispiele mit der Verteilung der Schwierigkeitsgrade 1-24-25.

Kategorie 6: Symmetrische Stellungen 右左形は中央に手あり michihidari kata ha chūō ni te ari

Zu dieser Kategorie sagt Segoe folgendes: [...] *Zusammen mit der nächsten Kategorie – Angriff von beiden Seiten – kommt dies in Spielen häufig vor. Aber da symmetrische Stellungen an sich in Spielen relativ selten sind, denke ich, dass der praktische Nutzen gering ist. Trotzdem gibt es im Tsume-Go immer wieder recht interessante Situationen. Wenn es eine symmetrische Stellung im Tsume-Go gibt, kann sie oft schnell gelöst werden, wenn man davon ausgeht, dass der richtige Zug im Zentrum der Symmetrie gespielt werden sollte.*

Was Segoe hier anspricht, ist das Sprichwort: *Ist eine Stellung symmetrisch, so spiele im Zentrum der Symmetrie.*

Sein Beispiel in Abb. 6 ist ein *klassisches Go-Problem*. Weiß spielt mit ① auf das Zentrum der Symmetrie, und das ist die richtige Spielweise. Spielt Weiß stattdessen auf ② oder ③, führen diese Züge nicht zum Erfolg.

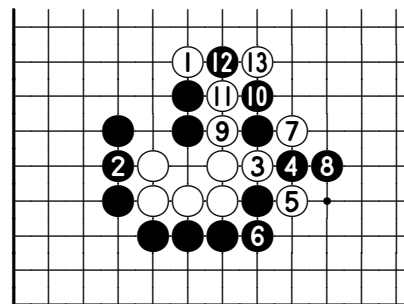


Abb. 6

Insgesamt gibt es 50 Beispiele mit einer Schwierigkeitsverteilung von 19-21-10.

Kategorie 7: Von beiden Seiten angreifen 両方にキカス筋 ryōhō ni kikasū suji

Wie in Kategorie 6 erwähnt, kommt diese Kategorie Züge, die nach beiden Seiten angreifen zusammen mit den symmetrischen Stellungen häufig vor. Aber im Gegensatz zu den symmetrischen Stellungen gibt es hier keinen zentralen Punkt, auf den man setzen kann. Hier geht es darum, nach beiden Seiten zu drohen, um einen Vorteil zu erlangen.

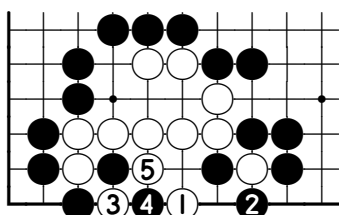


Abb. 7

Ein Beispiel dafür ist Abb. 7: Der Zug ① droht nach beiden Seiten. Wenn Schwarz mit ② den weißen Stein fängt, wirft Weiß mit ③ ein und nach ④ lebt Weiß mit ⑤. Deckt aber Schwarz nach ① auf ③, so spielt Weiß *sagari* auf ③ und lebt ebenfalls.

Der *Ein-Punkte-Sprung tobi* von Weiß ist also der Schlüsselzug. Diese Art von Zügen wird in Kategorie 14 ausführlicher behandelt.

Insgesamt finden sich 30 Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 1-20-9. Nimmt man die Kategorien 6 und 7 zusammen, so sind es insgesamt 80 Beispiele mit der Verteilung 20-41-19 – recht moderat und genug, um sich hier auszutoben.

Kategorie 8: Lebende Augen カケツキの形に打って活きる筋 kaketsuki no kata ni utsu te ikiru suji

Der vollständige Titel wurde von Segoe zu 眼の活 *me no iki* *Lebende Augen* abgekürzt. *kaketsuki*, auch *kaketsugi*, ist der Begriff für den *Schrägzug*, wie er in Abb. 8 verwendet wird. Man kann ihn aber auch googeln und wird von der Antwort überrascht sein.

Für Segoe gibt es zwei Lebensformen: [...] einmal die oben genannte Form und dann das Leben, das sich aus einer Gebietsanlage ergibt. Und er fährt fort: Wenn man es aber im *Tsume-Go* vergleicht, so ist die erste Form häufiger anzutreffen. Mit anderen Worten: Mit dem Schrägzug erhält man schnell eine lebende Stellung.

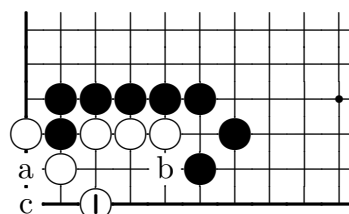


Abb. 8

In Abb. 8 bringt der *katetsuki*-Zug ① die Stellung zum Leben. Spielt Weiß stattdessen auf 'a', folgt Schwarz auf 'b', Weiß schlägt auf 'c' und nach Schwarz auf ① kann die weiße Stellung nicht zum Leben kommen.

Insgesamt gibt es 50 Beispiele mit einer Schwierigkeitsverteilung von 29-16-5. Diese Verteilung deutet darauf hin, dass es sich um eine der Grundformen des *Tsume-Go* handelt.

Kategorie 9: Lebendes Gebiet 地お博(広)くして活きる筋 chi o hiroku shite no ikiru suji

Der vollständige Titel lautet Züge, die das Gebiet erweitern, was Segoe dann zu 地の活 *chi no iki* *lebendes Gebiet* abgekürzt hat. Dann erinnert er daran, dass man zum Leben eine Mindestzahl freier Punkte benötigt, die er mit sechs angibt. Im Vergleich zur Kategorie 8, so schreibt er, [...] ist diese Form nicht so häufig anzutreffen.

Dies erklärt wahrscheinlich auch die geringe Anzahl weiterer Beispiele für diese Kategorie: 10 an der Zahl mit einer Verteilung der Schwierigkeitsgrade 2-3-5.

Hier sein Beispiel zur Erläuterung seiner Anmerkung:

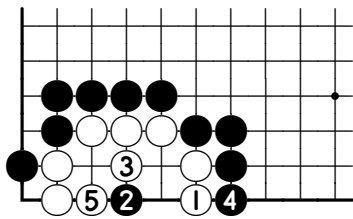


Abb. 9

Die Verlängerung *sagari* von ① ist der richtige Zug und macht die Gebietsanlage zu einer lebenden Stellung, getreu dem Sprichwort *Six eyes in a rectangle are alive* (siehe *Go Proverbs Illustrated*, Seite 16 [3]). Der Zug auf ② zerstört zwar ein Auge, aber nach ③ und ⑤ lebt die Stellung.

Kategorie 10: Von außen angreifen 外側から攻めて殺す筋 *sotogawa kara semete korosu suji*

Der gesamte Titel ist fast wörtlich übersetzt: *Angriff von außen (ist) der Zug des Todes* oder als Sprichwort *There is a death in the hane*.

Segoe weist darauf hin, dass man mit Zügen von außen das Territorium des Gegners so verkleinern kann, dass es nicht mehr für eine Sechs-Augen-Formation reicht. Und er schreibt: [...] Wenn man sich an diesen Ratschlag erinnert, kann man nicht viel falsch machen, wenn man die gegnerischen Steine fangen will.

Er verdeutlicht dann in Abb. 10 sein Anliegen: Mit ① und ③ greift Schwarz von außen an. ⑦ ist ein weiterer wichtiger Zug, und mit ⑨ ist das Schicksal der weißen Steine besiegelt. Diese Form taucht immer wieder in Spielen auf.

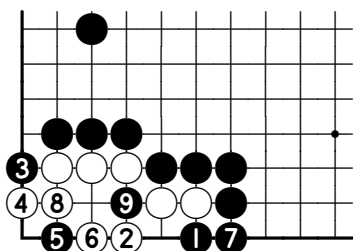


Abb. 10

Insgesamt finden sich 30 Beispiele mit einer Verteilung der Schwierigkeitsgrade 8-7-15.

Kategorie 11: Die richtige Reihenfolge der Züge

手順で有利に導く筋 *tejun de yūri ni michibiku suji*

In dieser Kategorie wird gezeigt, dass die korrekte Reihenfolge der Züge in einem Tsume-Go eine wichtige Rolle spielt. Dazu gibt uns Segoe die folgenden beiden Beispiele.

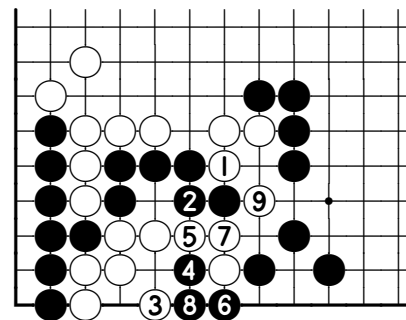


Abb. 11a

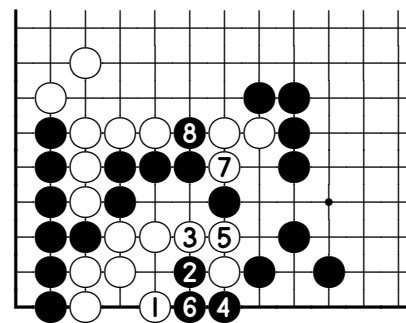


Abb. 11b

In Abb. 11a spielt Weiß seine Züge in der richtigen Reihenfolge. Spielt Weiß stattdessen wie in Abb. 11b, so kann Schwarz entkommen und Weiß kann nicht leben.

Dies kann man dann mithilfe von 50 Beispielen mit der Verteilung der Schwierigkeitsgrade 2-11-37 üben – kein leichtes Brot, wie die Verteilung zeigt.

Kategorie 12: Unter die Steine 石の下 Ishi no shita

Wie Segoe in seinen Erläuterungen schreibt, [...] *gehört diese Technik zu den Blüten des Tsume-Go*. Für diese wichtige Technik, die seiner Meinung nach von Amateuren immer wieder übersehen wird, hat er 70 Beispiele zusammengestellt, wobei er diese Technik in zwei Grundformen zerlegt.

Einmal in die von ihm so genannte *Gebogene Vier-Augen-Form* 曲四目 *Kyokuyome*, wie man sie in der Abb. 12a kennenlernt: Mit dem Zug ③ erreicht Weiß die *Gebogene Vier-Augen-Form*. Wenn dann Schwarz die weißen Steine schlägt, kommt Weiß mit △ zum Leben.

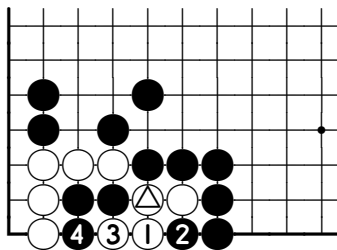


Abb. 12a

Die andere Variante nennt Segoe *Gerade Vier-Augen-Form* 正四目 *Seiyome*, wie sie in Abb. 12b und Abb. 12c zu sehen sind. Von dieser Form behauptet er, dass sie bis auf zwei Ausnahmen immer zum Leben führt – siehe dazu den Beitrag in der DGoZ 2/2024.

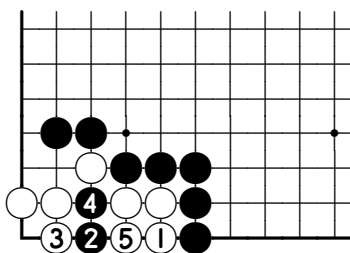


Abb. 12b

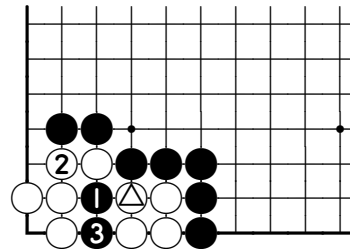


Abb. 12c

③ fängt zwar die vier weißen Steine, aber △ ist dann der Zug, der die weiße Gruppe zum Leben bringt.

Insgesamt gibt es 70 Beispiele mit den Schwierigkeitsgraden 0-21-49. Wie man sieht, hat es dieser Abschnitt in sich.

Kategorie 13: Der Schrägzug auf die erste Linie

一線にコスム筋 issen ni kosumi suji

Segoe schreibt dazu: [...] *Tsume-Go findet man oft in der Ecke, dann an den Seiten und nur ein wenig in der Mitte des Brettes. Die grundlegenden Züge in der Ecke sind der 1-2-Punkt und an der Seite ein Zug auf die erste Linie. So ist z.B. der Kosumu auf die erste Linie ein solcher Zug.*

In den Kategorien 13 bis 18 behandelt Segoe dann weitere Züge auf die erste Linie, was meiner Meinung nach ein perfekter und systematischer Ansatz ist.

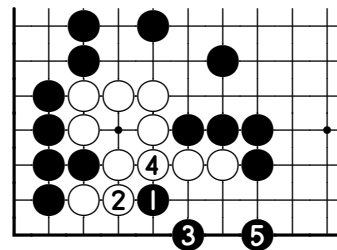


Abb. 13a

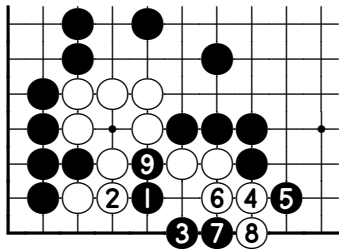


Abb. 13b

Die Abb. 13a verdeutlicht, was Segoe meint: Nach ❶ und ❷ spielt Schwarz mit ❸ *kosumi*, eine Form, die immer wieder vorkommt. Nach ❹ verbindet Schwarz seine Steine mit *tobi* ❺. Die Alternative von Weiß in Abb. 13b führt nicht zum Erfolg, da Schwarz gewinnt.

Insgesamt gibt es 70 Beispiele mit einer Schwierigkeitsverteilung von 0-21-49. Wie man sieht, hat es auch dieser Abschnitt in sich.

Kategorie 14: Der Ein-Punkte-Sprung auf die erste Linie

一線にトビ筋 issen ni tobi suji

Zur Erläuterung schreibt Segoe: [...] Die Züge auf der ersten Linie können in die sechs Kategorien *kosumu*, *tobi*, *oku*, *sagaru*, *hashiru* und *narabi* eingeteilt werden. Unter diesen sind jedoch *tobi* und *kosumu* überproportional häufig vertreten.

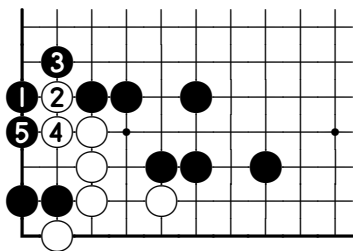


Abb. 14

Die Abb. 14 zeigt ein einfaches Beispiel. Nach ❶ *tobi* ergeben sich die Züge bis ❺ und Schwarz hat dann seine Steine sicher verbunden. Spielt Schwarz mit ❶ statt auf ❷, so verhindert der weiße Zug auf ❺ die Verbindung.

Segoe bemerkt dann: [...] Spieler, die es nicht versäumt haben, diesen Zug zu studieren, werden in einer Partie, in der eine solche Stellung auftritt, bald richtig spielen.

Insgesamt gibt es 40 Beispiele mit einer Verteilung der Schwierigkeitsgrade von 0-0-40 – dies ohne weiteren Kommentar.

Kategorie 15: Das Setzen auf die erste Linie

一線にオキ筋 issen ni oki suji

Segoe sagt: [...] Das *oki* (setzen) auf die erste Linie ist auch ein Zug, der häufig vorkommt. Es ist daher ratsam, diesen Zug gründlich zu studieren.

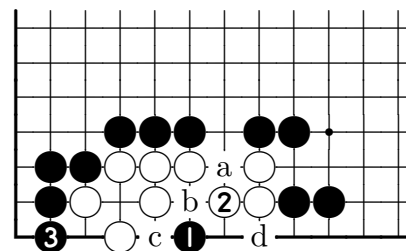


Abb. 15

Ein Beispiel findet sich in Abb. 15. ❶ ist ein Zug der ersten Kategorie *Augen zerstören*. Nach diesem Zug hat Weiß keine zwei Augen und stirbt. Weiß kann diesen Zug mit 'a' oder 'b' oder 'c' beantworten, aber der anschließende Zug von Schwarz mit 'd' droht ❶ zu verbinden. Daher ist ❷ ein *muss*, aber nach ❸ kommt die weiße Gruppe nicht zum Leben – ❶ *oki* ist der richtige Zug.

Insgesamt gibt es 40 Beispiele mit den Schwierigkeitsgraden 0-9-31 – auch nicht gerade einfach.

Kategorie 16: Die Verlängerung auf die erste Linie

一線にサガル筋 issen ni sagaru suji

Zu diesem Zug schreibt Segoe: [...] Im Vergleich zu den bereits besprochenen Zügen *kosumu*, *tobi* und *oki* bedarf der Zug *sagaru* eigentlich keiner besonderen Klassifizierung. Aber zusammen mit den noch zu besprechenden Zügen *hashiru* - *Sprung* - und *narabi* - *feste Verbindung* - halte ich eine Kategorisierung für sinnvoll. Das Ziel

dieses Zuges ist es, u. a. Verwirrung beim Gegner zu stiften und so in Tsume-Go-Situationen nützlich zu sein.

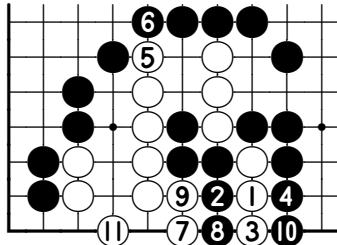


Abb. 16

Der Zug ③ *sagari* auf die erste Linie kommt in vergleichbaren Situationen immer wieder vor. Nach ③ sind die Züge ⑦ und ⑨ Drohungen *kikasu* und mit ⑪ kommt Weiß zum Leben.

Dass Segoe den Zug *sagaru* nicht so hoch einschätzt, sieht man daran, dass es nur 14 weitere Beispiele mit der Verteilung der Schwierigkeitsgrade 1-2-11 gibt, die es aber in sich haben.

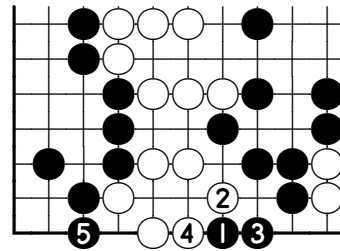


Abb. 17b

Sein Beispiel findet sich in Abb. 17a: Schwarz spielt mit ① ein *keima* als *hashiru* und Weiß stirbt. Auch die alternative Spielweise in Abb. 14b von Weiß auf ④ in Abb. 17a führt zu keinem besseren Ergebnis. In beiden Fällen spielt Schwarz auf ③ und Weiß stirbt. Die Züge ① und ③ führen in jedem Fall zum Erfolg.

Segoe sagt weiter: [...] Obwohl ① ein einfacher Zug ist, kann er in einer Partie leicht übersehen werden.

Insgesamt gibt es 12 Beispiele, die sich auf die Schwierigkeitsgrade 0-2-8 verteilen.

Kategorie 17: Das Gleiten auf die erste Erste Linie

一線にハシル筋 issen ni hashiru suji

Segoe schreibt dazu: [...] Es gibt zwei Varianten dieses Zuges: Einmal den *kleinen Sprung* – *kogeima* und den *großen Sprung* – *ōgeima*. Wie auch immer: Die Anzahl ist begrenzt.

Noch eine Anmerkung: *hashiru* wird als Kanji 走る geschrieben und hat die Bedeutung *laufen, rennen*.

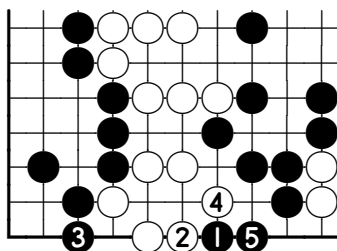


Abb. 17a

Kategorie 18: Die solide Verbindung auf der ersten Linie

一線にナラブ筋 issen ni narabu suji

Segoe meint: [...] Der Zug *narabi* – feste Verbindung – gehört zu den herausragenden Zügen des Tsume-Go, obwohl es nur vier weitere Beispiele dafür gibt. Aber diese vier haben es in sich – alle in der Kategorie A. Dazu Segoe lapidar: [...] Für alle, die sich mit den *narabi*-Zügen beschäftigt haben, sollte diese Stellung in einer aktuellen Partie kein Problem darstellen.

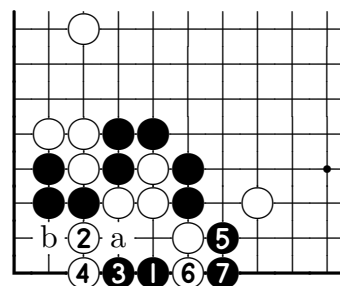


Abb. 18a

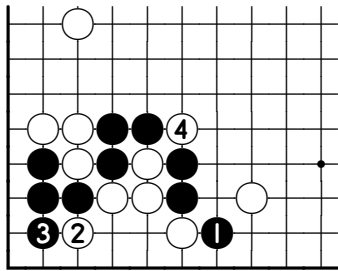


Abb. 18b

Unser Beispiel kann aus einem *hoshi*-Joseki entstehen. ❶ und ❸ in Abb. 18a sind die *narabi*-Züge, die die weiße Stellung zerstören. Wenn Weiß mit ❹ auf 'a' verbindet, spielt Schwarz auf 'b'.

Schwarz darf nicht mit ❶ auf ❷ spielen (siehe Abb. 18a). Weiß antwortet mit ❸, Schwarz spielt ❹ und Weiß kann mit ❺ schneiden, worauf die schwarze Stellung zusammenbricht.

Kategorie 19: Der 1-1 Punkt

一ノ一に打つ筋 *ichinoichi ni utsu suji*

Zu diesem Zug schreibt Segoe: [...] *Eigentlich ist der 1-1-Punkt in der Ecke kein Punkt, auf den man spielen sollte, und es gibt nicht viele Beispiele dafür. Aber er ist nützlich, um in einer gegnerischen Stellung ein damezumari zu erreichen.*

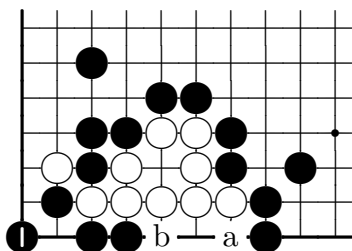


Abb. 19

Die Abb. 19 zeigt ein typisches Beispiel für einen 1-1-Zug. Nach ❶ haben wir eine *damezumari*-Situation: Wenn Weiß auf 'a' spielt, spielt Schwarz auf 'b' und wenn Weiß auf 'b' spielt, spielt Schwarz auf 'a'.

Insgesamt gibt es hier nur 13 Beispiele mit der Verteilung der Schwierigkeitsgrade 0-8-5.

Kategorie 20: Die Eigenschaft der Ecke nutzen

隅角お利用筋 *gūkaku o riyō suji*

Nahkampf in der Ecke [2] ist ein Buch von Ulrich Ring aus dem Jahr 1973, eines der ersten Bücher, die ich mir zu Beginn meiner Go-Aktivitäten gekauft habe. Um diesen *Nahkampf* geht es auch in dieser Kategorie von Segoe, und er weist noch einmal darauf hin, dass es [...] *wichtig ist, Tsume-Go in der Ecke zu studieren.*

Das Beispiel in Abb. 20 ist eines der klassischen Beispiele für den Nahkampf in der Ecke.

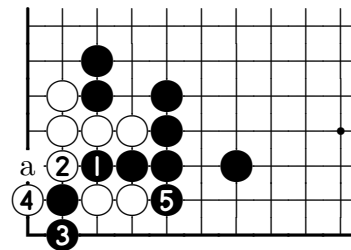


Abb. 20

❶, ❷ und dann ❸ nutzt die Besonderheiten der Ecke aus. Da Weiß auf 'a' verbinden muss, bevor er auf 'b' angreifen kann, gewinnt Schwarz in jedem Fall. Abb. 20 zeigt ein Muster, das in der Ecke immer wieder vorkommt.

Insgesamt gibt es hier 17 weitere Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 8-8-1.

Kategorie 21: Steine opfern

二線の石二目にして捨てる筋 *nisen no ishi futame ni shite suteru suji*

Das Motto könnte frei übersetzt werden als: *Wenn du einen Stein auf der zweiten Linie hast, füge einen weiteren hinzu und opfere beide.* Es gibt auch ein ähnliches Sprichwort, das sich jedoch auf einen Stein auf der dritten Linie bezieht.

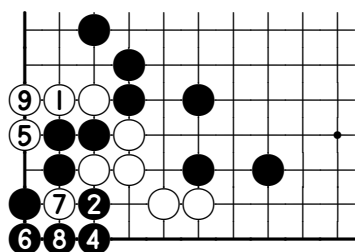


Abb. 21

Das Beispiel wie in Abb. 21 findet sich immer wieder. Weiß spielt ①, ②, Weiß verlängert mit ③ und folgt damit dem obigen Motto. Schließlich spielt Weiß mit ⑦ auf den Punkt über ③, Schwarz schlägt mit ⑧ auf ③. Aber nach ⑨ ist alles vorbei und die schwarzen Steine sind gefangen.

Und Segoe schreibt dazu: [...] *diese Methode ist nicht nur in der Ecke, sondern auch an der Seite anwendbar. Daher sollte man diese Methode studieren.*

Insgesamt finden sich dann zehn weitere Beispiele mit der Verteilung der Schwierigkeitsgrade 0-4-6.

Kategorie 22: Den richtigen Stein opfern 薬石お投じて有利に導く yakuseki wo tōjite yūri ni michibiku suji

Ich übersetze den japanischen Satz einmal frei mit *Mit Yakuseki-Strategien einen Vorteil erzielen*, wobei sich Yakuseki aus 薬 = Heilmittel, Medizin und 石 = Stein, einem Begriff aus der Akupunktur, zusammensetzt. Wenn man es im Kontext eines Go-Spiels übersetzt, dann vielleicht besser als *Heilende Steine spielen und einen Vorteil erzielen*. Also wieder in der Kurzform *Steine opfern*.

Segoe bezieht sich in seinem Kommentar auf Kategorie 11, in der es um die richtige Zugreihenfolge ging, und bemerkt, dass Kategorie 11 und 22 wichtige Techniken im Tsume-Go sind.

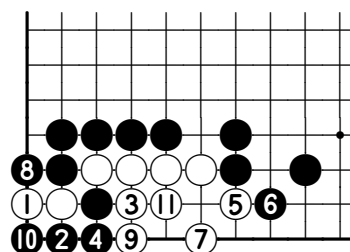


Abb. 22a

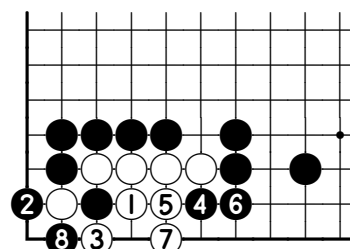


Abb. 22b

Das Beispiel in Abb. 22a veranschaulicht diese Technik: ① ist der 薬石 – Heilender Stein. Schwarz antwortet mit ④, ⑧ und ⑩, aber Weiß kommt mit ⑪ zum Leben. Spielt Weiß dagegen wie in Abb. 22b, d. h. statt auf ① auf ③ in Abb. 22a, so erhält Schwarz mit ② *einwerfen* ein Ko.

Insgesamt gibt es zehn Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 5-3-2.

Kategorie 23: Den Schwachpunkt des Gegners nutzen 敵の弱点を利用する筋 teki no yakuten riyō suru suji

Wie Segoe schreibt: [...] *kann man diese Methode zusammen mit den Methoden der Kategorien 22 und 11 anwenden, aber die 18 Beispiele hier sind ausschließlich für die Kategorie 23 selbst bestimmt. Insbesondere findet diese Methode immer dann Anwendung, wenn man eigene schwache Steine retten will, dafür aber keinen direkten Zug findet, sondern dies indirekt über einen schwachen Punkt des Gegners machen muss.*

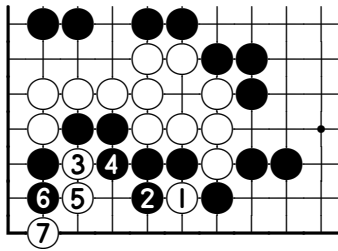


Abb. 23

Dazu dient das Beispiel in Abb. 23, wobei zusätzlich die Zugfolge eine wichtige Rolle spielt. Zuerst schneidet Weiß mit ① und nach ③ wieder auf ③. Damit ergibt sich die Zugfolge bis ⑦. Danach geht aber für Schwarz wegen *dametzumari* nichts mehr und Weiß hat Zeit, die beiden schwarzen Steine ⑥ zu schlagen.

Insgesamt finden sich 18 Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 1-11-6.

Kategorie 24: Hasami, Tsuke, Tsukekoshi, Warikomi

ハサミ、ツケ、ツケコシ、ワリコミの筋

Segoe hat, wie er schreibt, beschlossen, diese vier Züge zusammen zu betrachten und hat sie daher in einer Kategorie zusammengefasst. Erläuterungen dazu findet man auf [Sensei's Library](#), indem man nach diesen Begriffen sucht.

- Erstes Beispiel: ハサミ - hasami - Klemmzug.

Warum Segoe diesen Zug so nannte, weiß ich nicht. Unter *hasami* findet sich ein anderer Zug. In Abb. 14a erklärt Segoe einen typischen Vertreter dieser Methode.

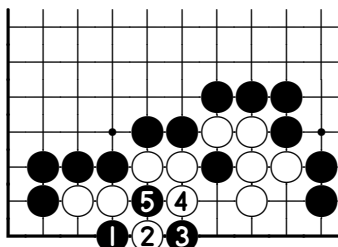


Abb. 24a

Schwarz spielt auf ① und Weiß muss auf ② antworten und die angegebene Zugfolge ergibt

ein Ko. Spielt Schwarz mit ① auf 'a', so spielt Weiß auf ②.

- Zweites Beispiel: ツケ - tsuke - anlegen

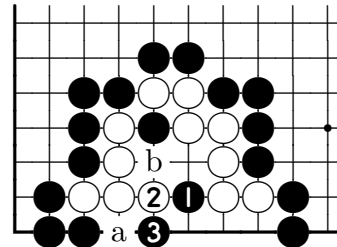


Abb. 24b

Mit ① ist alles vorbei. Wenn Weiß ② auf 'a' spielt, ist Schwarz auf 'b' eine gute Antwort. Und wenn Weiß ② auf ③ spielt, ist Schwarz auf ② ausreichend.

- Drittes Beispiel: ツケコシ - tsukekoshi - trennen

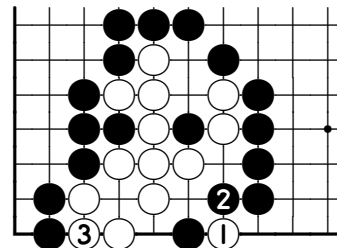


Abb. 24c

Dies ist ein Zug mit einem breiten Anwendungsspektrum. ① in Abb. 24c ist ein *tsukekoshi* und trennt. Schwarz muss auf ② antworten, dann kommt Weiß mit ③ ins Spiel.

- Drittes Beispiel: ワリコミ - warikomi - wedge (zwischen zwei Steinen spielen)

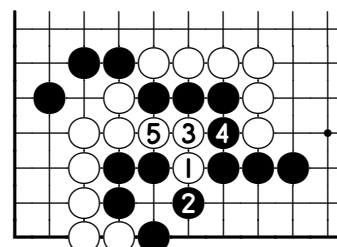


Abb. 24d

Der Begriff *wedge* hat keine eingängige deutsche Übersetzung, so dass wir es dabei belassen. Ein typisches *warikomi* ist ①, Schwarz

antwortet mit ② und ④ und nach ⑤ sind die drei schwarzen Steine gefangen.

Insgesamt gibt es 52 Beispiele, die wie folgt verteilt sind:

- *hasami*: Insgesamt 24 Beispiele verteilt auf die Schwierigkeiten 7-10,
- *hasami* und *tsuke*: Insgesamt 10 Beispiele verteilt auf die Schwierigkeiten 0-4-6,
- *tsuke*: Insgesamt 11 Beispiele verteilt auf die Schwierigkeiten 0-2-1,
- *tsukekoshi*: Insgesamt 3 Beispiele verteilt auf die Schwierigkeiten 0-4-6,
- *warikomi*: Insgesamt vier Beispiele verteilt auf die Schwierigkeiten 0-1-3.

Kategorie 25: Äußere Steine nutzen 外石お利用する筋 sotoishi o riyōsuru suji

Segoe schreibt hier: [...] In der Welt des Tsume-Go sind die äußeren Steine bereits gesetzt, so dass es leicht ist, Züge zu finden, die sie verwenden. In realen Spielsituationen hingegen sind diese Möglichkeiten nicht von vornherein gegeben, was die Sache natürlich schwieriger macht. Das ist der Unterschied zwischen Tsume-Go und einer echten Kampfsituation.

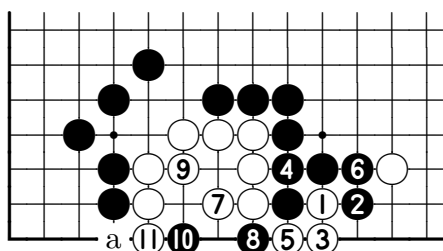


Abb. 25a

In der Abb. 25a zeigt er dann, was er unter *äußeren Steinen* versteht. [...] Weiß kann sowohl auf ⑤ als auch auf 'a' spielen, wobei die äußeren Steine von Weiß es dann ermöglichen, dass Weiß lebt. Der wichtige Zug hier ist das Anlegen von ① und das Ausnutzen des vorhandenen weißen Steins rechts davon. Die sich daraus ergebende Zugfolge führt zum Leben von Weiß.

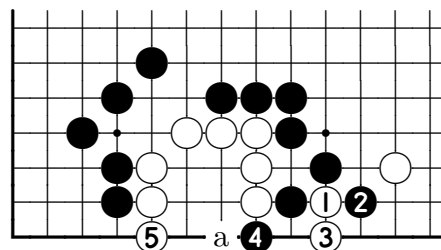


Abb. 25b

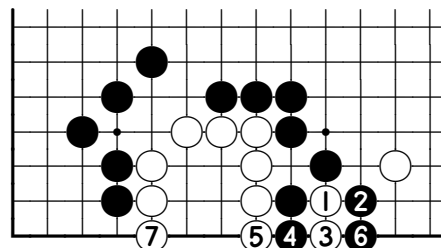


Abb. 25c

Natürlich gibt es Alternativen für Schwarz, aber diese führen nicht zum Ziel. So kann Schwarz in Abb. 25b nicht auf 'b' spielen und in Abb. 25c hat Weiß genügend Platz zum Leben - das Rechteck aus sechs Steinen.

Insgesamt gibt es 10 Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 3-6-1.

Kategorie 26: Umbiegen nutzen ハネ石お利用するすし hane o riyō suru sushi

Jeder kennt sicher das Sprichwort *Death lies in the hane* oder *First hane, second play inside*. Mit diesem Zug kann man aber auch seine eigenen Figuren zum Leben erwecken.

Segoe reflektiert dies mit seinem Beispiel in Abb. 26.

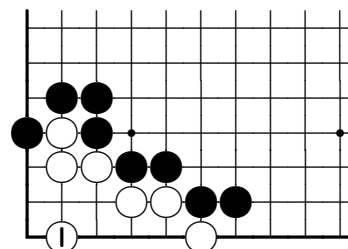


Abb. 26a

Da der markierte Stein *hane* existiert, kann Weiß mit ① zum Leben kommen. Existiert dieser Stein nicht, so spielt Schwarz nach ① auf 'a' *hane* und Weiß kommt nicht zum Leben.

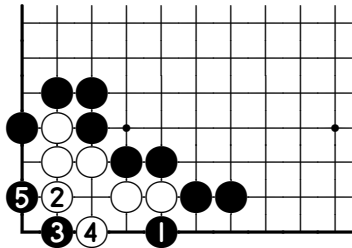


Abb. 26b

Im Gegensatz dazu zeigt die Zugfolge in Abb. 26b, dass nach Schwarz auf 'a' ein Ko für Weiß folgt.

Es gibt insgesamt 10 Beispiele mit der Schwierigkeitsverteilung 8-2-0.

Kategorie 27: Der indirekte Angriff 間接に攻める筋 kansetsu ni semeru suji

Segoe bemerkt hier: [...] *Tsume-Go* erfordert normalerweise einen direkten Angriff. Aber manchmal ist ein indirekter Angriff erfolgreicher. In einem echten Spiel werden solche Züge aber auch von erfahrenen Spielern übersehen.

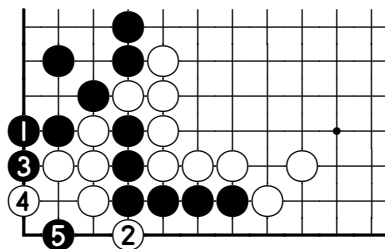


Abb. 27a

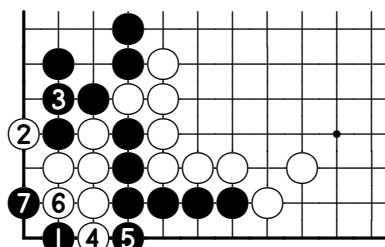


Abb. 27b

Ein Beispiel für einen solchen indirekten Angriff findet sich in Abb. 27a: ① *sagari* ist ein indirekter Angriff und führt zum Erfolg. Spielt stattdessen ① auf ⑤, so ergibt sich die Zugfolge Abb. 27b, die zu einem Ko führt.

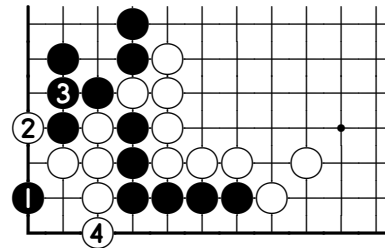


Abb. 27c

Auch die Alternative ① auf ④ *oki* in Abb. 27a führt nicht zum Erfolg. Die Zugfolge in Abb. 27c zeigt, dass Weiß das *semeai* gewinnt.

Insgesamt gibt es 15 Beispiele mit den Schwierigkeitsgraden 0-5-10.

Kategorie 28: Abweichende Züge ふ筋の筋 fu suji no suji

Zunächst wieder eine Erklärung von Segoe: [...] Der Begriff »Zug« bezieht sich auf ein bestimmtes Muster, um Augen zu verhindern. Normalerweise werden jedoch abweichende Züge als fehlerhaft angesehen, es sei denn, sie erweisen sich in bestimmten Situationen als erfolgreich. Diese unkonventionellen, aber effektiven Züge werden als »abweichende Züge« bezeichnet. In Bezug auf Go-Probleme gelten sie oft als meine bevorzugten Strategien. In praktischen Spielsituationen kann es vorkommen, dass sogar Experten solche abweichenden Züge übersehen und dadurch unerwartete Erfolge erzielt werden können.

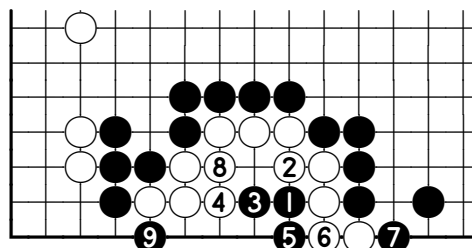


Abb. 28

Hier sein Beispiel, das parallel zu den obigen Erklärungen zu finden ist. Schwarz spielt ❶, was in diesem Fall ein abweichender Zug ist. Normalerweise spielt man ❸, um ein Auge zu verhindern. Aber hier ist es der richtige Zug.

Insgesamt gibt es 15 Beispiele mit Schwierigkeitsgraden von 0-1-14.

Kategorie 29: Carpenters Square

一合枰と類似形 *ichi gōmasu to ruiji katachi*

Dieser Abschnitt behandelt *Carpenter's square* und ähnliche Stellungen in der Ecke. Kleine Anmerkung: Im Japanischen heißt diese Stellung 合マス *ichigo masu*, wobei *masu* ein viereckiges Holzgefäß ist, aus dem man z.B. *Sake* trinkt. Die Ecke des Go-Bretts wird durch die Hälfte dieses Gefäßes dargestellt.

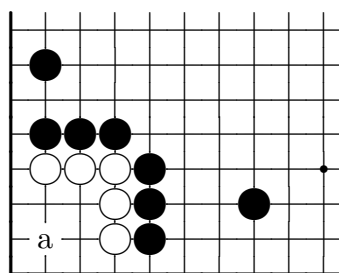


Abb. 29

Das typische Ausgangsdiagramm findet sich in Abb. 29: Schwarz auf 'a' gibt *Ko* und Weiß auf 'a' gibt offensichtlich Leben.

Viele weitere Stellungen werden im o. g. Link, in *Seite 127ff* [1] oder in *SEGOE* [3] besprochen. Und man sollte sich daran erinnern *If you know the carpenter's square, you are 1-dan (professional)*.

Segoe geht in seiner Übersicht der Kategorien nicht mehr gesondert darauf ein, sondern gibt am Ende des Lösungsteils 40 Beispiele mit einer Verteilung der Schwierigkeitsgrade 2-11-27.

Anhang

A Die Gruppierung von R. Jasiek

Die Kategorisierung von Segoe ist »linear«, d. h. er fasst vergleichbare Züge nicht noch einmal aufgrund ihrer Gemeinsamkeiten zusammen. Dies hat, wie eingangs erwähnt, *Robert Jasiek* gemacht und ich persönlich finde dies sehr gut, da man dann die Züge nach ihren Gemeinsamkeiten gezielt üben kann.

Nachfolgend seine Gruppierung, wobei eine Einordnung der Kategorie 29 fehlt. Diese würde ich in die zweite Gruppe einordnen.

Züge auf die erste Linie (First line): Hier sind die Kategorien 2, 13, 14, 15, 16, 18, 19 und 20 zusammengefasst.

Augenformationen (Eye Shape): Hier sind die Kategorien 1, 2, 14, 8, 9 und 10 zusammengefasst.

Gute Form (Shape): Hier sind die Kategorien 6, 14 und 26 zusammengefasst.

Opfern (Sacrifice): Hier sind die Kategorien 12, 21, und 22 zusammengefasst.

Verschiedenes (Misc): Hier sind die Kategorien 4, 5, 7, 11, 23, 25, 27 und 28 zusammengefasst.

B Das Buch auf dem IZIS Go-Board

Die Aufgaben des Buches findet man auf dem IZIS Go-Board, indem man vom Startbildschirm über *Game Center* zu *Exercise* geht und dort den *Course Mode* aufruft. Man muss nach unten *scrollen* und findet dann sein Buch als letzten Kurs auf der linken Seite mit dem Titel *Dictionary of Go Grinder (Comprehensive)*.

Dort findet man die 29 Kategorien in der Reihenfolge, wie sie in dieser kleinen Ausarbeitung beschrieben sind – natürlich mit den chinesischen Bezeichnungen. Diese kann man sich etwa von *DeepL* übersetzen lassen. Diesen

Übersetzer gibt es auch als [App](#), wo manchmal lustige Sachen auftauchen – aber ohne geht es nicht.

Die Schwierigkeitsstufen, die Segoe mit C, B und A angibt, werden durch »Zahl + ★« ersetzt, z. B.

- C ist 4★ & 5★,
- B ist 6★ & 7★,
- A ist 8★, 9★ & 7★.

Dies stimmt nicht immer mit der Bewertung im Buch überein, ist aber als Anhaltspunkt völlig ausreichend. Man kann sich für eine der o. g. Kategorien entscheiden, je nach Spielstärke die passenden Sterne auswählen und mit dem Üben beginnen.

Im »Course Mode« gibt es noch weitere interessante Übungsmöglichkeiten.

Preliminary I & II Diese Seite steht ganz am Anfang und ist ideal, um Kindern oder Enkeln Go zu erklären. Es gibt viele Beispiele zum Fangen von Steinen etc.. und der Schwierigkeitsgrad ist dementsprechend angepasst: 1★ oder 2★.

Encyclopedia of Go Grinder Dies befindet sich in der rechten Spalte als dritte Rubrik von oben und hier sind alle möglichen Grundstellungen zusammengestellt, wie man sie einmal gelernt haben sollte – also eine gute Gelegenheit, sie zu rekapitulieren. Der Schwierigkeitsgrad ist hier mittel.

Go Grinder Workbook of Fujisawa Hideyuki Zu [Fujisawa Hideyuki](#) ist nichts mehr zu sagen und diese Rubrik ist sicherlich seinen guten Verbindungen nach China zu verdanken, das er ab 1980 jährlich mit einer Gruppe von Spielern besuchte.

Man findet hier Tsume-Go-Probleme, die in vier Schwierigkeitsstufen eingeteilt sind, wie man sie in ähnlicher Weise auch in den [Tsume-Go-Büchern](#) von [Maeda Nobuaki](#) findet. Ich denke, dass Fujisawa hier die Zuordnung genommen hat, die er aus seiner Jugend kannte – im Vergleich zu heute eine wesentlich höhere Spielstärke. Wenn man Segoe gemeistert hat, vielleicht eine gute Gelegenheit, hier weiterzumachen.

Wanhui Xianji Rechts neben dem Buch von Segoe steht der Klassiker [Wanhui Xianji](#) und man kann sich dort austoben. Die Aufgaben selbst sind auch auf [Sensei's Library](#) zu finden und werden dort ausführlich besprochen.

Literatur

- [1] J. POWER: *Essential Go Proverbs*. Kiseido Publishing Company (2023).
- [2] U. RING: *Der Nahkampf in der Ecke - GO in Bildern*. Verlag P. Kreis & P. Schnell, Darmstadt (1973).
- [3] K. SEGOE: *GO Proverbs Illustrated*. The Japanese GO Association (1960).
- [4] K. SEGOE: *TsumeGo-Jiten*. (1971).