

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.1) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 1. Teil)

von Ulrich Groh

Die erste Auflage dieses Buches wurde 1973 genau ein Jahr nach dem Tod von Segoe Kensaku in einer Reihe bei Seibundo Shinkosha veröffentlicht, in der auch das bereits vorgestellte Tesuji-Lexikon und weitere grundlegende Go-Bücher erschienen sind. Segoe beschreibt im Vorwort seine Motivation für dieses Buch: Es geht ihm darum, den Blick für Situationen zu entwickeln und die richtige Antwort zu finden – dies wird dann in fünf Kapiteln besprochen und geübt.

Neben seinem Vorwort ist ein Nachruf seiner Stieftochter enthalten, den sie zum Anlass der Erstveröffentlichung verfasst hat. In ihrem Beitrag geht sie auf das Leben ihres Vaters ein und betont, wie sehr er das Go-Spiel liebte. Sie erwähnt auch ein Lehrbuch von Segoe, das er in jungen Jahren veröffentlicht hat – 1918 – und das sehr erfolgreich war. Dieses hat in die Grundlagen und Grundbegriffe des Go-Spiels einführt. Eine erweiterte Fassung erschien 1936 unter dem Titel 囲碁讀(誦)本 Igo Toku Hon – Lehrbuch des Go-Spiels – in einer zweibändigen Fassung. In 29 Kapiteln werden alle Aspekte des Go-Spiels detailliert dargestellt. Aus meiner Sicht ein großartiges Buch, mit vielen Diagrammen, deren zugehörigen Erläuterungen aber meine Japanischkenntnisse etwas überfordern. Beide Bücher kann man bei der Staatsbibliothek Preussischer Kulturbesitz in Berlin ausleihen – entweder direkt oder per Fernleihe.

Nun aber zu dem Inhalt des Lexikons der Strategie.

Das erste Kapitel befasst sich mit der Strategie des schwarzen Spielers in einer Vorgabepartie und erläutert, wie man die Schwächen des weißen Spielers ausnutzen kann. Der Autor geht hauptsächlich auf

die Anfangsstellungen ein, wie sie sich immer wieder in solchen Spielen ergeben.

Im zweiten Kapitel geht es um die richtige Spielweise bei den Eröffnungszügen – Jōseki.

Die Betrachtung ist nicht darauf ausgerichtet, welches Jōseki in einer Spielsituation am besten passt, sondern darum, Fehler zu vermeiden oder die Fehler des Gegners richtig zu beantworten.

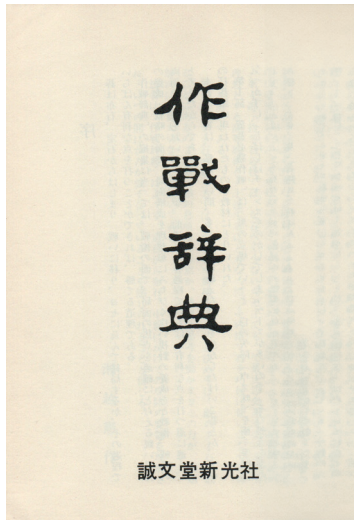
Das dritte Kapitel widmet sich dem Eindringen – uchikomi – in die Einflussphäre des Gegners, das Kapitel vier behandelt das Thema Opfern von Steinen – sute-ishi – und wie man diese Methode geschickt zu seinem Vorteil einsetzt.

Im fünften und letzten Kapitel widmet Segoe sich der Fragestellung, wie man trennende Steine beseitigt. Dieses Kapitel

ist mit タネ石 tane-ishi überschrieben und ich werde später erläutern, was man unter diesem Begriff zu verstehen hat.

Bis auf das Kapitel zu den Vorgabespielen ist der Aufbau der einzelnen Kapitel dieses Buches stets gleich:

- Auf einer Seite finden sich drei Probleme, die jeweils mit einer kleinen Beschreibung der Aufgabe versehen sind. Dazu gesellt sich als Auftakt noch ein kleiner Spruch, der Aspekte des Go-Spiels beinhaltet – ich stelle Beispiele dazu vor.
- Die Lösungsbeispiele werden dann auf den nächsten drei Seiten besprochen – eine Seite für jedes Problem. Es wird der Lösungsvorschlag mit eventuellen Alternativen vorgestellt und auch falsche Ansätze besprochen.
- Bei den Problemen verzichtet er auf seine sonst benutzte übliche Kategorisierung – offensicht-

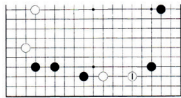


lich sind dies für ihn grundlegende Dinge, die jeder Spieler kennen sollte.
Als Beispiel dafür die ersten beiden Seiten des Abschnittes zu Jōseki:

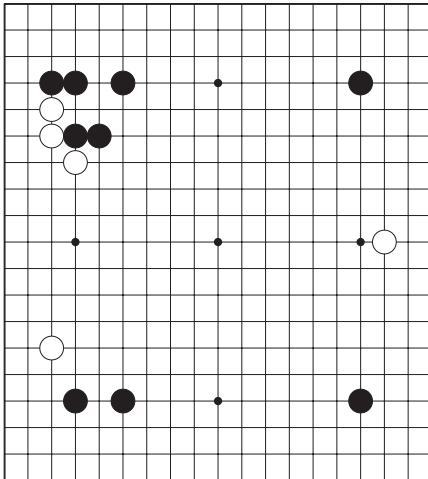
問題の部・定石問答

153

固着心得①
地を取るには隅を第一とし、辺を第二とし、中を第三とし、根拠もまた同じである

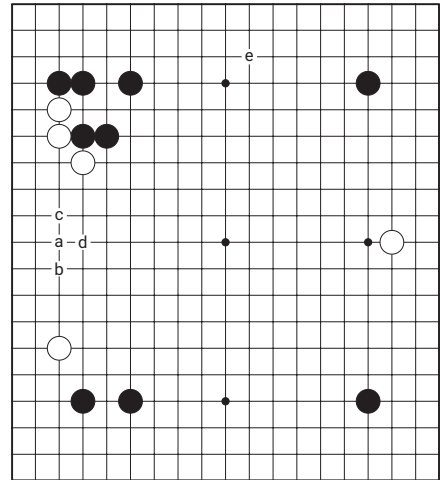


Ich möchte anhand eines Beispiels zeigen, wie Segoe im Falle einer Vorgabe von vier Steinen vorgeht, wobei dies nur ein Auszug aus der Diskussion bei ihm im Buch ist.



Nach der Abfolge der ersten Züge haben wir in Abb. 1 eine Stellung auf dem Go-Brett, die typisch für ein Spiel mit einer Vorgabe von vier oder fünf Steinen ist.

Es hat dann Weiß die Möglichkeit, auf a bis d in Abb. 2 weiterzuspielen. Zusätzlich gibt es noch den Zug e, der für ein Vorgabespiel eine typische Spielweise für Weiß ist – auf diesen Zug gehen wir später ein. In unserem Beitrag besprechen wir einige Antworten von Schwarz auf den Zug von Weiß auf a, den Segoe als den natürlichen für Weiß bezeichnet.



Spielt Weiß auf 1 in Abb. 3, so muss Schwarz unmittelbar auf 2 spielen und Weiß nicht gestatten, den linken Rand abzusichern. Nach Weiß 3 spielt Schwarz auf 4 und es ergeben sich hieraus mehrere mögliche Antworten von Weiß in Abb. 4: Auf a zu verbinden oder auf b bzw. c anzulegen.

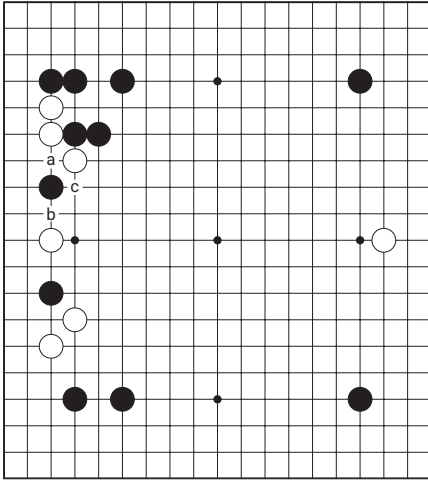


Abb. 4: Mögliche Antworten von Weiß

Wir wollen zunächst die beiden letzten Varianten betrachten.

Das Anlegen von Weiß

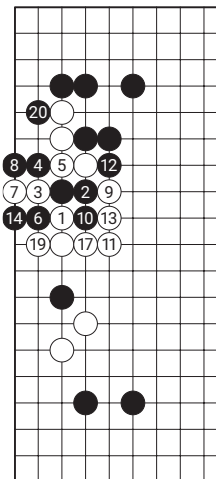


Abb. 5: Anlegen auf b

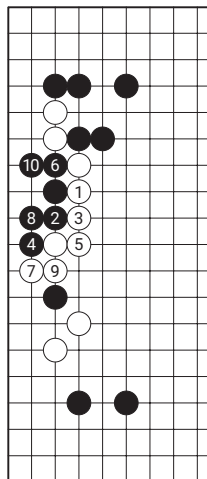


Abb. 6: Anlegen auf c

Spielt Weiß auf b wie in Abb. 5, so ergibt sich eine Zugfolge, die Weiß nach W15 auf W3, S16 auf W7, S18 auf W3 mit einer Freiheit verliert. Dies ist in einem Spiel mit Vorgabe eine der Möglichkeiten

von Weiß, den schwächeren Spieler zu verwirren. Am Ende und bei richtiger Spielweise von Schwarz ist aber Weiß der Verlierer.

Auch das Anlegen auf c wie in Abb. 6 hat kein gutes Ende für Weiß: Nach dem Schnitt auf 6 ist dies ein gutes Ergebnis für Schwarz.

Es verbleibt also die Untersuchung der Variante von Weiß auf a zu spielen und wir werden die sich daraus ergebenden Spielzüge besprechen. Vorab das Fazit von Segoe: Der weiße Zug im Ausgangsdiagramm auf 1 ist nicht gut für Weiß.

Der Zug 1 und seine Implikationen

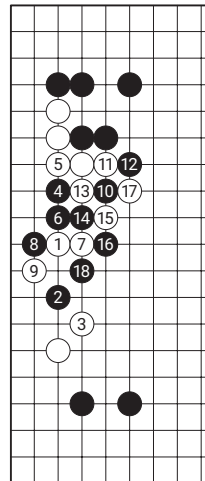


Abb. 7: Erste Variante

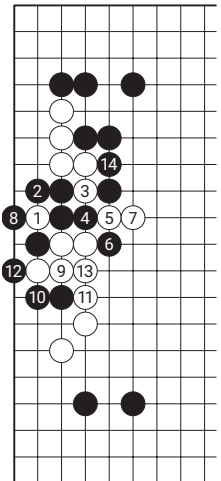
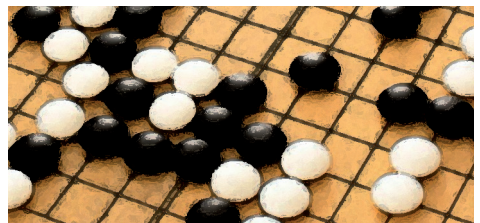


Abb. 8: Zweite Variante

Nach dem Decken auf 5 in Abb. 7 ergibt sich eine Zugfolge, die für Weiß schrecklich endet.

Schneidet Weiß in Abb. 8 auf 1 (anstelle des Zuges 11 aus dem vorherigen Diagramm), so ergibt sich eine Zugfolge, nach der die fünf weißen Steine gefangen sind – auch nicht besser.



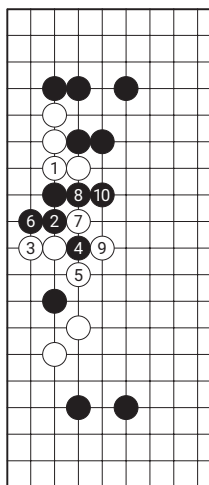


Abb. 9: Dritte Variante

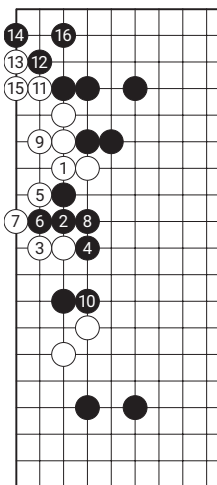


Abb. 10: Vierte Variante

Nach dem Anlegen von Schwarz 2 in Abb. 9 kann nun Weiß auch Sagari auf 3 spielen. Mit dem Hane von Schwarz auf 4 und dem Zug 6 kann Schwarz selbst nach dem Schnitt auf 7 von Weiß entkommen. Ergebnis: Weiß ist in zwei schwache Gruppen geteilt.

Auch die alternative Spielweise von Weiß auf 5 in Abb. 10 bringt kein gutes Ergebnis für Weiß:

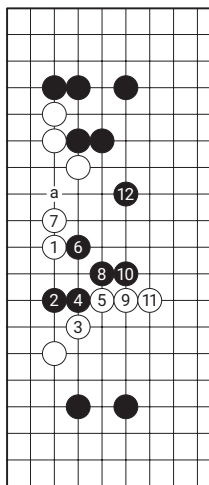


Abb. 11: Besser?

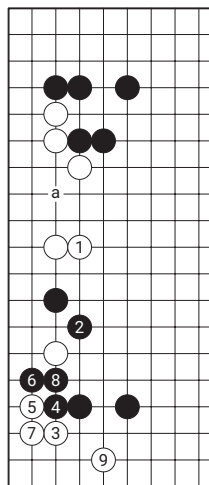


Abb. 12: Schlecht für Schwarz

Mit 10 festigt Schwarz seine Stellung und mit 12 kommt Weiß knapp zum Leben und muss später noch einen Stein, etwa links von W9, setzen. Dieses „Quälen“ von Weiß ist für Schwarz kein Problem.

Es hat aber Schwarz die Möglichkeit, mit Schwarz 4 in Abb. 11 zu schieben, anstatt auf a zu spielen und nach Zug 12 sind die schwarzen Gruppen miteinander verbunden. Auch wenn die obere weiße Gruppe sicher ist, so ist der weiße Ausgangszug 1 auch in dieser Variante keine gute Entscheidung von Weiß.

Weiß kann auch nach dem Eindringen von Schwarz auf Weiß 1 in Abb. 12 spielen, um das Eindringen von Schwarz auf a zu verhindern. Spielt nun Schwarz wie im Diagramm, so opfert Weiß einen Stein und lebt in der Ecke und auch seine andere Gruppe ist sicher. Dies ist kein gutes Ergebnis für Schwarz.

Nach Weiß 1 ist es für Schwarz besser, mit 2 in Abb. 13 die Ecke gegen das Eindringen von Weiß abzusichern und nach Weiß 17 verbindet Schwarz auf 18.

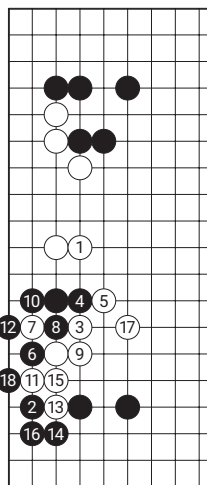


Abb. 13:
Richtige Spielweise

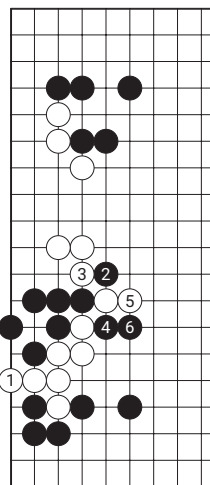


Abb. 14:
Nur keine Angst

Der weiße Zug 17 aus dem vorherigen Diagramm auf Schwarz 18 ist nicht zielführend, wie Abb. 14 zeigt. Mit der Zugfolge bis Schwarz 6 gibt es zwar ein Kō, aber dies wird kein erfolgreiches Kō für Weiß werden.

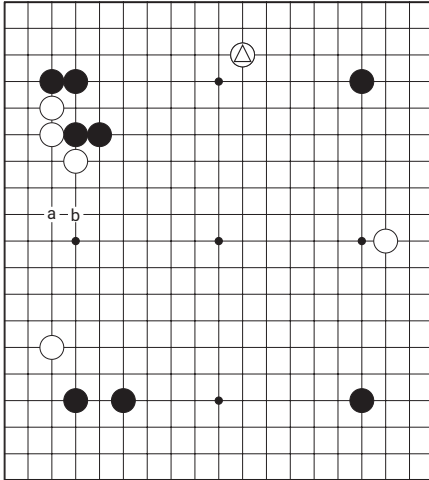


Abb. 15: Weiß stiftet Unruhe

Was ist aber, wenn Weiß, wie in Vorgabespielen üblich, nicht seine schwachen Steine absichert, sondern etwa den markierten weißen Stein in Abb. 15 setzt? Dann muss Schwarz die drei weißen Steine oben links mit den Zügen a oder b angreifen.

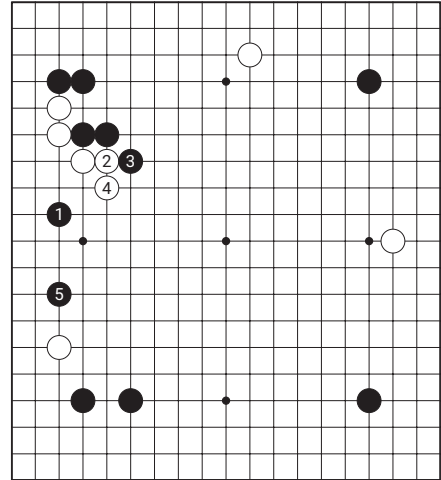


Abb. 16: Ein Beispiel

Egal, wie nun Weiß auch antwortet – es geht gut für Schwarz aus.

Wie man sieht, greift Schwarz mit den Zügen 1 bis 5 in Abb. 16 die weißen Steine oben und unten erfolgreich an.

– Fortsetzung folgt im nächsten Heft –

Go – ein Spiel für mehr als zwei Spieler

Izumi Hase, *Der Elefant im Reisfeld*, dt., 146 Seiten, Brett und Stein Verlag, Frankfurt/Main 2013, 18,50 €. Sobald das letzte „ich passe“ ausgesprochen wird, ist klar – Go spielt man nicht nur zu zweit. Man bespricht sich, man freut sich, man guckt über die Schulter, in einem großen Spiel in der Gruppe. So entfaltet ebenfalls „Der Elefant im Reisfeld“ die Lust am Diskutieren und Zusammenräteln: Ich stand während einer Pause eines Turniers letzten Jahres neben einem Tisch, an dem drei Mitspieler ein Buch begutachteten. „Der Elefant im Reisfeld“ hatte es geschafft, einen DDK, einen SDK und einen Dan-Spieler um dasselbe Tsumego zu versammeln. Der eine bereits am Lösen, die anderen legten es aufs Brett. Ein Vierter kam dazu und blätterte weiter, um sich die weiteren, vorsichtig erdachten Figuren anzuschauen. Zehn Minuten lang wurden die einzelnen Variationen besprochen.

So zeigt z.B. der Hase, dass ein Problem süß aussehen und dennoch knifflig sein kann. Und doch werden



Menschen mit wenig Tsumego-Erfahrung gerne bei der Lösung zuschauen und miträtseln. „Der Elefant im Reisfeld“ vereint die visuelle Sprache des Alltags mit der des Go und kann damit als Bindeglied zwischen Anfängern und bereits Überzeugten dienen.

Go hat das Potenzial, noch viele weitere Menschen anzusprechen. Es ist aber eine Sprache, die man erst etwas verstehen können muss, bevor man ihre Schönheit erkennt. Es liegt an uns, neuen Mitspielern als Übersetzer zu dienen. Das heißt auch oft, die gemeinsame Sprache der Gruppe zu sprechen, denn Go spielt man nicht nur zu zweit.

Esther Chevalier