

## Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5) 瀬越憲作, 瀬越憲作 - 詰碁辞典 – Tsume Go Jiten (1. Teil)

von Ulrich Groh

### Eine kleine Einleitung

Eines der interessantesten Go-Bücher ist für mich das Tsume-Go Lexikon von Segoe Kensaku, das ich vor vielen Jahren durch Zufall in einem Bücherantiquariat in Sapporo entdeckt hatte. Das Buch erschien in der ersten Auflage 1952. Mein Exemplar ist von 1971 und die siebte und damit wohl die letzte japanische Auflage. Die erste Auflage hatte den Titel 常用隅の死活 – etwas frei übersetzt: Leben und Tod in der genutzten Ecke. Eine Kurzinformation zum Buch findet sich u.a. auf Sensei's Library.

Für die Besitzer eines IZIS Go-Boards ein Hinweis: In der Rubrik *Exercises—Course Mode* findet sich ganz am Ende unten links der Kurs *Dictionary of Go Grinders*, in der der Inhalt dieses Buches, bis auf wenige Ausnahmen, eins zu eins wiedergegeben ist – eine großartige Gelegenheit, sich mit den Ideen von Segoe auseinanderzusetzen.

Was aber waren die Beweggründe von Segoe, dieses Buch anzufertigen? Dazu schreibt er in seinem Vorwort: [...] Die Verbesserung der eigenen Go-Fä-

higkeiten wird nur dann erreicht, wenn die beiden Aspekte des Go gleichermaßen entwickelt werden: das breite Studium der Regeln, wie beim Joseki und Fuseki, und das tiefe lokale Lesen der Züge, wie beim Tsume-Go. Eines der Grundprinzipien des Go-Spiels ist, dass ein Spieler, der von einem Meister lernt, Fortschritte beim Studium der Spielprinzipien machen kann. Aber wenn er nicht die Fähigkeit besitzt, die Probleme von Leben und Tod der Steine zu lösen, wird er nie stark werden können.

Er schreibt dann weiter, dass er viele der Klassiker zu Tsume-Go studiert hat und macht dann die folgende Aussage: [...] mehr als die Hälfte der dort enthaltenen Probleme sind von der gleichen Form, sodass, wenn man diese aussortiert, die Zahl der verschiedenen Tsume-Go-Probleme überraschend gering wird. Auch sind diese nur in die Kategorien tot, lebendig, Ko und eventuell Semeai eingeteilt, gehen aber nicht auf eine Klassifizierung der Züge ein.

Er begründet dann seine Einteilung der Züge in 30 Gruppen, die er in 1.000 Tsume-Go-Diagrammen darstellt. Sein Ziel ist: „[...] durch die Gruppierung der Tsume-Go-Diagramme nach denselben Zügen ermöglicht dieses Buch eine schnelle Entwicklung einer Intuition, um diese Züge schnell in den dazu passenden Stellungen zu erkennen.“ Und dieses kann auch als Index dienen, um Tsume-Go-Probleme zu lösen, die in Zeitungen und Zeitschriften veröffentlicht werden.

Zu der ersten Aussage passen zwei Bemerkungen von bekannten japanischen Go-Spielern. Einmal ein Beitrag von Kobayashi Koichi in der *Go World* 37, 1984, S. 37. Er sagt dort, dass er das Buch von Segoe mindestens 20-mal bearbeitet hat und immer wieder auf Neues gestoßen ist, das ihn längere Zeit beschäftigt hat.

Die andere Aussage stammt von Takemiya Masaki (Meijin 1995) und passt bestens zu der Absicht von Segoe. In der *Go World* 77 findet sich ein Artikel, in dem es um die Top Ten Life-and-Death Problems geht, die von Pro-Go-Spielern genannt



wurden. In diesem Artikel empfiehlt Takemiya, leichte Probleme zu bearbeiten und nicht zu lange nachzudenken, sondern die Lösung nachzuschlagen. [...] the important thing is not to moan and groan but to make you familiar with the shapes. In other words, develop your intuition rather than your reading. Aber ganz ohne das Nachdenken geht es dann auch nicht weiter.

Ob die Aussage von Segoe wirklich wörtlich zu verstehen ist? Lassen wir es mal so stehen. Jedenfalls lernt man »Intuition« und auch »Reading«, wenn man das Buch durcharbeitet. Dies ist aber nicht so einfach, da man dafür genügend Zeit mitbringen muss.

Basis von Segoe waren u.a. die Klassiker der Tsume-Go-Literatur:

- 碁経衆妙 – GokyōShumyō
- 官子譜 – KanZuFu
- 発陽論 – HatsuYoRon
- 玄玄棋經 – GengenGyoko
- 死活妙機 – ShikatsuMyoki

Insbesondere der erstgenannte Titel wird immer wieder allen Kyu-Spielern empfohlen. Dieses Buch findet man u.a. über den Hebsacker-Verlag oder mit japanischen Erläuterungen auf YouTube. Wer wissen will, wie die Originalausgabe aussieht: Diese findet man digital etwa auf der Webseite der Deutschen Digitalen Bibliothek.

Beim weiteren Herumstöbern im Internet bin ich dann auf zwei Bücher gestoßen, die beim Nihon Kiin erschienen sind:

- 古典詰碁の世界 – Die Welt des klassischen Tsume-Go
- 古典詰碁の魅力 – Der Charme des klassischen Tsume-Go.

In beiden Büchern werden die o.g. Klassiker des Tsume-Go in ausgewählten Beispielen besprochen. Erwerben kann man beide über Amazon Kindle und vielleicht sind sie auch etwas für Übersetzer und Verleger von Go-Büchern.

## Über die Klassifikation der Go-Züge

In einem ausführlichen Abschnitt erläutert Segoe seine Klassifikation und veranschaulicht sie mit einleitenden Beispielen. Wie bereits erwähnt, sind für ihn die traditionellen Bücher über Go lediglich in Kategorien wie Leben, Tod, Ko oder

Semeai unterteilt und seiner Meinung nach ist es schwierig, die Lösungsansätze zu verstehen und Ähnlichkeiten zu erkennen. Daher „habe er überlegt, ob es nicht sinnvoller wäre, die Probleme nach individuellen Merkmalen zu klassifizieren, um so ein besseres Verständnis für die Stellungen und für die Lösungsansätze zu entwickeln.“ Er ist überzeugt, dass jedes Problem einer seiner Kategorien zugeordnet werden kann. Selbstverständlich gilt: Je mehr dieser Kategorien in einem Problem enthalten sind, desto schwieriger ist es, dieses Problem zu lösen.

Sein Ziel beschreibt er dann am Ende dieser Einführung: „Die wichtigste Fähigkeit beim Lösen von Go-Aufgaben ist das Gespür dafür, welche Strategie angewendet werden sollte. Um dieses Gespür zu entwickeln, ist es wichtig, verschiedene Formen zu lernen und sich darauf vorzubereiten, sofort die richtige Handlung zu erkennen.“ Anschließend wird seine Klassifikation erläutert, die sich in 30 Unterkategorien unterteilt und die er mit 1.000 Beispielen in Form von Problemen unterschiedlicher Schwierigkeit veranschaulicht.

Eine Übersicht zu den ersten 28 Kategorien findet sich von John Fairbairn auf [lifein19x19.com](http://lifein19x19.com) und wird dort von Robert Jasiek ergänzt, der diese in fünf übergeordnete Kategorien zusammenfasst. Dies ist meiner Meinung nach eine sinnvolle Zusammenfassung, da dadurch die Klassifizierung von Segoe noch deutlicher wird.

Robert Jasiek hat die Regeln von Segoe so zusammengefasst:

- *First Line Tesuji*: Dies sind die Punkte 3 und 13 bis 20 von Segoe,
- *Eye Shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 1, 2 und 8 bis 10 von Segoe,
- *Shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 6, 24A bis 24D und 26 von Segoe,
- *Sacrifice Tesuji*: Dies sind die Punkte 12, 21 und 22 von Segoe,
- *Verschiedenes*: Dies sind die Punkte 4, 5, 7, 11, 23, 25, 27 und 28 von Segoe.

Zu beachten ist, dass das Inhaltsverzeichnis von Segoe spaltenweise von links nach rechts gelesen werden muss. Ab der vierten Spalte steht dann als erstes die Nummer der Kategorisierung, darunter

目次	
序文	1
第一章 序言	1
(1) 序言	1
(2) 序言	1
(3) 序言	1
(4) 序言	1
(5) 序言	1
(6) 序言	1
(7) 序言	1
(8) 序言	1
(9) 序言	1
(10) 序言	1
(11) 序言	1
(12) 序言	1
(13) 序言	1
(14) 序言	1
(15) 序言	1
(16) 序言	1
(17) 序言	1
(18) 序言	1
(19) 序言	1
(20) 序言	1
(21) 序言	1
(22) 序言	1
(23) 序言	1
(24) 序言	1
(25) 序言	1
(26) 序言	1
(27) 序言	1
(28) 序言	1
(29) 序言	1
(30) 序言	1
(31) 序言	1
(32) 序言	1
(33) 序言	1
(34) 序言	1
(35) 序言	1
(36) 序言	1
(37) 序言	1
(38) 序言	1
(39) 序言	1
(40) 序言	1
(41) 序言	1
(42) 序言	1
(43) 序言	1
(44) 序言	1
(45) 序言	1
(46) 序言	1
(47) 序言	1
(48) 序言	1
(49) 序言	1
(50) 序言	1
(51) 序言	1
(52) 序言	1
(53) 序言	1
(54) 序言	1
(55) 序言	1
(56) 序言	1
(57) 序言	1
(58) 序言	1
(59) 序言	1
(60) 序言	1
(61) 序言	1
(62) 序言	1
(63) 序言	1
(64) 序言	1
(65) 序言	1
(66) 序言	1
(67) 序言	1
(68) 序言	1
(69) 序言	1
(70) 序言	1

目次	
第二章 基本	2
(1) 基本	2
(2) 基本	2
(3) 基本	2
(4) 基本	2
(5) 基本	2
(6) 基本	2
(7) 基本	2
(8) 基本	2
(9) 基本	2
(10) 基本	2
(11) 基本	2
(12) 基本	2
(13) 基本	2
(14) 基本	2
(15) 基本	2
(16) 基本	2
(17) 基本	2
(18) 基本	2
(19) 基本	2
(20) 基本	2
(21) 基本	2
(22) 基本	2
(23) 基本	2
(24) 基本	2
(25) 基本	2
(26) 基本	2
(27) 基本	2
(28) 基本	2
(29) 基本	2
(30) 基本	2
(31) 基本	2
(32) 基本	2
(33) 基本	2
(34) 基本	2
(35) 基本	2
(36) 基本	2
(37) 基本	2
(38) 基本	2
(39) 基本	2
(40) 基本	2
(41) 基本	2
(42) 基本	2
(43) 基本	2
(44) 基本	2
(45) 基本	2
(46) 基本	2
(47) 基本	2
(48) 基本	2
(49) 基本	2
(50) 基本	2
(51) 基本	2
(52) 基本	2
(53) 基本	2
(54) 基本	2
(55) 基本	2
(56) 基本	2
(57) 基本	2
(58) 基本	2
(59) 基本	2
(60) 基本	2
(61) 基本	2
(62) 基本	2
(63) 基本	2
(64) 基本	2
(65) 基本	2
(66) 基本	2
(67) 基本	2
(68) 基本	2
(69) 基本	2
(70) 基本	2

## Das Inhaltsverzeichnis des Buches

die Anzahl der Probleme und schließlich die Seitennummern, auf denen man die Probleme findet.

John und Robert erwähnen jedoch nicht die letzten beiden Abschnitte von Segoe.

- Abschnitt 29: In diesem Abschnitt geht es um das sog. »Carpenter's square« und ähnliche Stellungen in der Ecke. Kleine Anmerkung: Im Japanischen heißt diese Stellung 一合マス – ichigo masu –, wobei masu ein hölzernes, quadratisches Gefäß ist, mit dem man etwa Sake trinkt.
- Abschnitt 30: Hier nutzt Segoe die Gelegenheit, um mithilfe geeigneter Beispiele die 1949 erstmals schriftlich niedergelegten Go-Regeln zu erläutern. Eine Neufassung dieser Regeln erschien vierzig Jahre später. Eine Zusammenfassung dieser Regeln findet man z.B. unter [de.wikipedia.org/wiki/Go-Regeln](https://de.wikipedia.org/wiki/Go-Regeln). Dieser Abschnitt fehlt dann auf dem IZIS Go-Board.

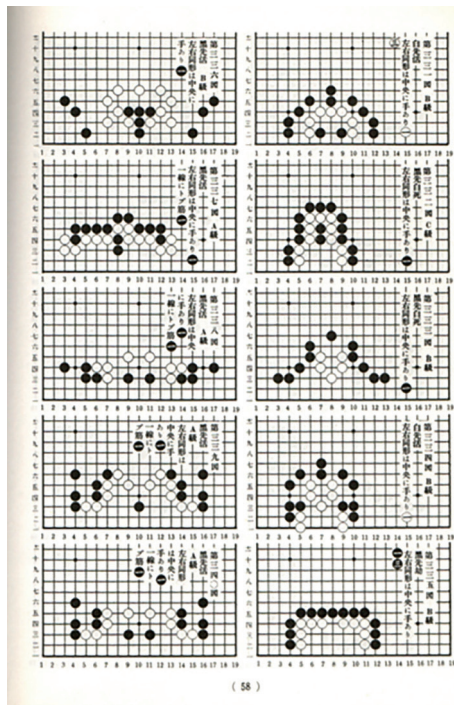
Um einen Eindruck von den Ideen von Segoe zu erhalten, habe ich Beispiele aus drei verschiedenen Rubriken zusammengestellt.

- Aus der Rubrik »Eye Shape Tesuji« den Unterabschnitt 1: Züge, die Augen stehlen. Dieser Abschnitt hat insgesamt 70 Beispiele, davon 11 der Schwierigkeit C, 34 der Schwierigkeit B und 25 der Schwierigkeit A.
- Aus der Rubrik »Sacrifice Tesuji« den Unterabschnitt 12: Unter die Steine. Hier sind es wieder 70 Beispiele mit einer Verteilung 1–20–49 auf C–B–A. Man sieht also, dass es sich um ein

etwas schwierigeres Gebiet handelt.

- Aus der Rubrik »Verschiedenes« den Unterabschnitt 28: Unkonventionelle Züge – 不筋の筋 FuSui no Suji. Dieser Abschnitt mit seinen 15 Beispielen hat es in sich: 14 davon gehören zur Kategorie A und nur eins zur Kategorie B.

Auf dem bereits erwähnten IZIS Go-Board findet man diese drei Abschnitte dann in den zuvor erwähnten Übungen, d.h. man kann die drei Techniken üben, da die Reihenfolge auf dem IZIS Go-Brett denen von Segoe entspricht. Für die anderen Kategorien werde ich bei nächster Gelegenheit die Erläuterungen von Segoe in einer kleinen Anleitung zusammenfassen und seine Kategorien erläutern. Dann kann man alle auf dem IZIS Go-Board üben.



Eine Beispielseite aus der Kategorie »Symmetrische Stellungen«

## Der Aufbau des Buches

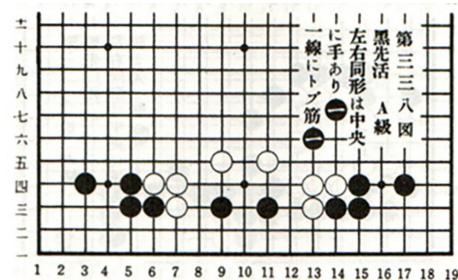
Es ist nicht leicht, dieses Buch ohne japanische Sprachkenntnisse zu lesen. Dies ist unter anderem auf die Art und Weise zurückzuführen, wie die Diagramme für die Probleme und Antworten zu diesen gestaltet sind.

Auf jeder Seite des Buches finden sich zehn Probleme, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade haben. Die Schwierigkeitsgrade sind

- C – ein einfacheres Problem,
- B – eine mittlere Schwierigkeit,
- A – eine hohe Schwierigkeit,

wobei diese denen in seinem Tesuji Jiten oder denen in seinen beiden Büchern zur Verbesserung der Stärke entsprechen. Wie im Tesuji Jiten werden die Probleme wild durcheinandergewürfelt – eine weitere Schwierigkeit beim Durcharbeiten des Buches. Jedes Problem ist mit einer Nummer versehen, mit einem Hinweis, wer den ersten Zug macht, was das Ziel ist und zu welcher Kategorie es gehört.

Etwas detaillierter das Problem 338 der obigen Seite:



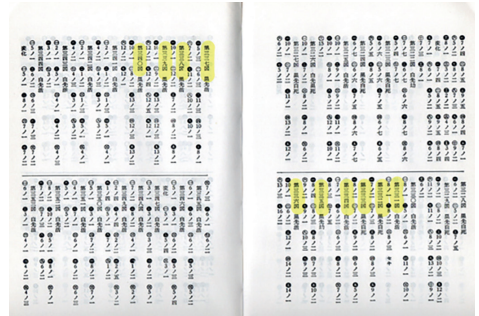
Problem 338: Schwarz spielt und lebt.

Dem japanischen Text kann man nun entnehmen, worum es geht, wobei die Spalten wieder von rechts nach links zu lesen sind.

- Erste Spalte: Es ist Problem 338,
- Zweite Spalte: Schwarz spielt und kommt zum Leben, Schwierigkeitsgrad A,
- Dritte und vierte Spalte: Es gehört zur Klassifikation: »Bei symmetrischen Stellungen spielt man in die Mitte« und der Anfangszug Schwarz 1 ist wichtig.
- Fünfte Spalte: Mit Zug 1 wird auch noch eine andere Klassifikation genutzt: der Sprung auf die erste Linie.

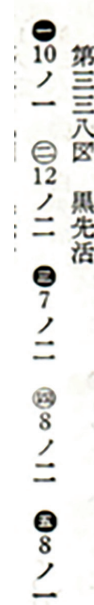
Die Lösungen wurden ursprünglich in einem separaten Band gesammelt. In meiner Auflage sind diese am Ende des Buches integriert. Daher muss man dann blättern und die zugehörige Lösung suchen. Diese Lösung ist nicht in einem weiteren Diagramm angegeben, sondern in einer eigenen Variante, die aber damals üblich war.

Für unsere Seite mit den zehn Problemen sieht dies dann so aus (gelbe Markierungen):



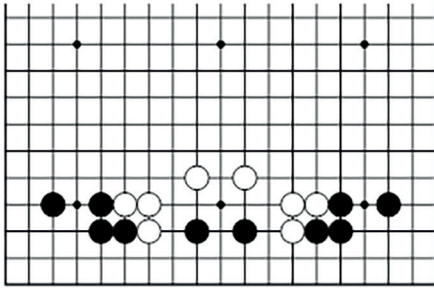
Die Lösungen (gelb markiert)

Die Lösung für das Problem 338 in der Notation von Segoe

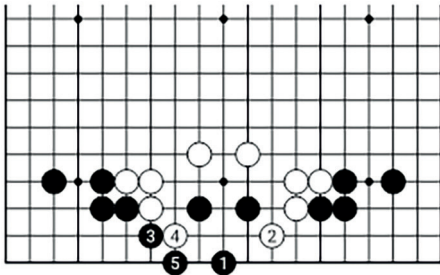




... und in der üblichen Diagrammversion:



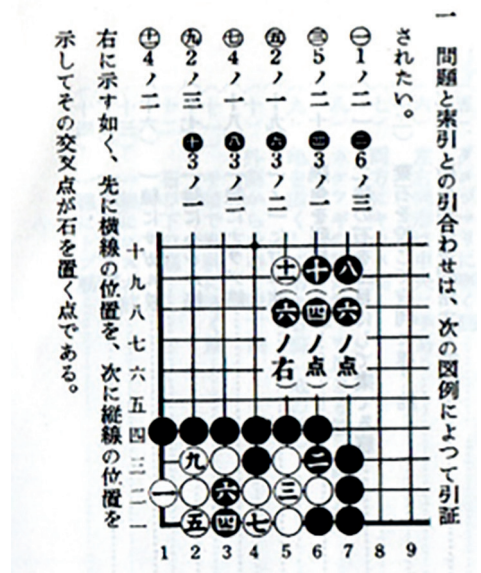
*Problem 338: Schwarz spielt und lebt*



Die Lösung zu Problem 338.

Für Segoe war es das richtige Vorgehen: Er will Papier sparen, um so den Preis für das Buch moderat zu halten. Man muss sich daran erinnern, dass die ersten Auflagen Mitte der 50er-Jahre des letzten Jahrhunderts erschienen, d.h. keine zehn Jahre nach dem Ende des 2. Weltkriegs.

Die Alternative, die er verworfen hat, beschreibt er mit einem Diagramm in der Einleitung des Buches [*nächste Spalte oben*]. Seine Entscheidung war sicherlich richtig, denn in dieser Darstellung wird das Lesen der Lösung nicht einfacher.



*Eine mögliche Variante für die Darstellung einer Lösung.*

Dieses Bild zeigt auch – zumindest teilweise – sein Koordinatensystem, mithilfe dessen er seine Probleme und Lösungen darstellt:

- Die x-Achse ist mit den Zahlen 1 bis 19 markiert (hier bis 9),
- Die y-Achse mit der japanischen Schreibweise der Zahlen 1 bis 19, etwa 五 für die Zahl 5 (hier bis zur Zahl 10 = 十)

Also fängt in der Notation von Segoe die Lösung mit  $10\text{J} - = (10,1)$  an.

Man sollte sich daher mit den Zeichen der japanischen Zahlen bis 19 und dem Kanji für Schwarz bzw. Weiß vertraut machen – näheres dazu auf Sensei's Library, Stichwort: Richard Hunter. Von ihm gibt es eine Reihe von Büchern, mit Hilfe derer man diese Hürden meistern kann.

– Fortsetzung folgt –

