

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (4) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 3. Teil)

von Ulrich Groh

定石問答 – Jōseki Mondō Drei weitere Beispiele

In meinem Beitrag in DGoZ 6/2023 „Lexikon der Strategie – Jōseki“ sind drei Beispiele aufgeführt, ohne jedoch die Lösungsvorschläge von Segoe für diese anzugeben – dies hole ich hier nach. Die drei Beispiele zeigen Stellungen aus der Anfangsphase von Gleichauf-Spielen. Im Gegensatz dazu waren die Beispiele im Beitrag mehr auf Vorgabespiele ausgerichtet.

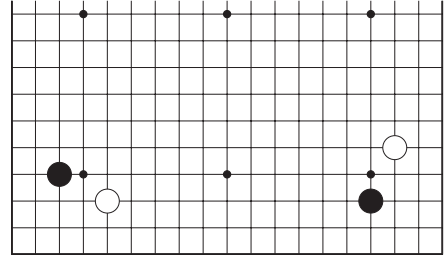
Die Vorschläge von Segoe berücksichtigen nicht Stellungen in der oberen Brethälfte, sondern sind lokale Antworten, die er als die besten ansieht und in denen er die grundlegenden Prinzipien des Go-Spiels nutzt. Zur Betrachtung der Beispiele in einer Gesamtsituation ist es notwendig, nach Spielen zu suchen, die diese oder ähnliche Stellungen enthalten. Man kann zum Beispiel SmartGo oder ähnliche Programme nutzen, um eine solche Suche durchzuführen.

Es ist durchaus denkbar, dass die Antworten unter dem Einfluss von KI heutzutage anders bewertet werden müssen. Aber Segoe bezieht sich auf allgemeine Prinzipien, die auch unter dem Einfluss von KI weiterhin gelten. Fragt man das KI-Programm KaTrain, so hat KaTrain Segoe im Wesentlichen recht gegeben.

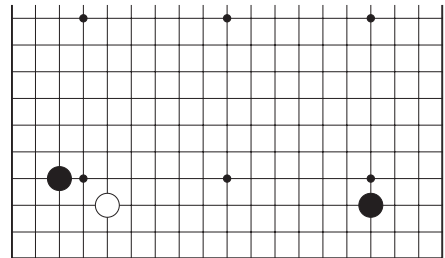
Auch diese drei Probleme starten wieder mit einem Aphorismus: *Sich nicht auf Angriff oder Verteidigung beschränken, sondern die Fähigkeit besitzen, sowohl Angriff als auch Verteidigung zu vereinen. Dies ist die beste Herangehensweise.*

Die drei Beispiele

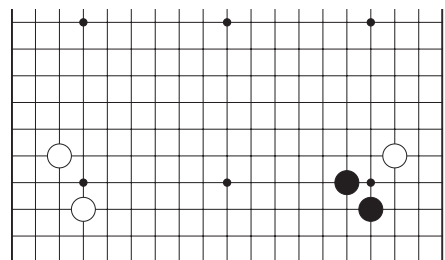
Beispiel 1 ist eine Stellung, die in Gleichaufspielen immer wieder vorkommt. Schwarz hat sich mit seinen zwei 3-4 Punkten (Komoku) für Gebiet entschieden, während Weiß mit den 5-3 Punkten (Mokuhazushi) auf Außeneinfluss Wert legt. Dies ist eine oft gewählte Strategie in der Eröffnungsphase. Was sollte nun das Konzept für Schwarz sein?



Beispiel 1: Schwarz am Zug



Beispiel 2: Schwarz am Zug



Beispiel 3: Schwarz am Zug

Es handelt sich bei Beispiel 2 wieder um eine Grundform in einer frühen Phase eines Spiels. Daher ist es gefährlich, sich ausschließlich auf diesen einen Zug zu beschränken. Sondern Schwarz muss, basierend auf der aktuellen Gesamtsituation, eine vernünftige Strategie entwickeln.

Meine Interpretation, was Segoe in seiner Anmerkung zum Problem meint: Bevor man zieht, muss man das ganze Brett betrachten.

Betrachtet man die Anordnung in der rechten unteren Ecke von Schwarz und der linken unteren Ecke von Weiß in Beispiel 3, so ist klar, dass der untere Rand ein wichtiger Bereich ist. Selbst wenn Schwarz mit dem ersten Zug am unteren Rand spielt, wäre dies ausreichend. Ideal wäre es jedoch zu drücken (Kake), um eine Stellung zu erreichen, mit der man den unteren Rand besser nutzen kann.

Die Lösungsvorschläge

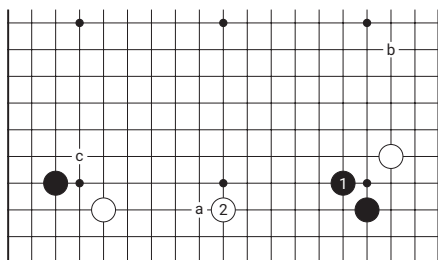


Abb. 1: Eine richtige Antwort

Beispiel 1:

Das Kosumi von Schwarz auf 1 in Abb. 1 ist das Shusaku-Kosumi, ein Zug, der [ewig und unveränderlich ist, auch wenn die Spieltheorie fortschreitet]. Dieser Zug hat einen Vorteil gegenüber dem 5-3-Punkte (Mokuhazushi) von Weiß und hat gute Fortsetzungen auf a oder b.

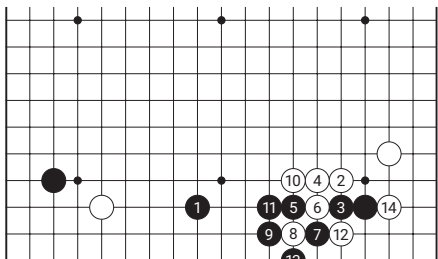


Abb. 2: Ein Fehler

Anmerkung: [...] ist ein Zitat aus dem Text von Segoe. Aber die KI liebt den Zug von Weiß auf 2 nicht so richtig und würde stattdessen auf c spielen.

Spielt Schwarz übereilt auf 1 in Abb. 2, so spielt Weiß auf 2 Kake, was ein guter Zug ist. Nach der möglichen Zugfolge bis Weiß 14 kann man sich davon überzeugen, dass Schwarz eine verkrampfte Form hat (Korigatachi).

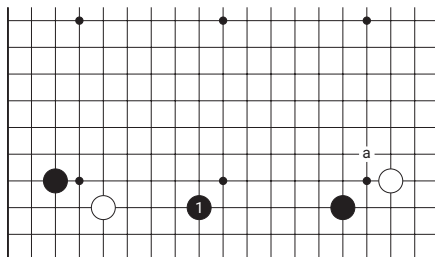


Abb. 3: Eine andere Grundstellung

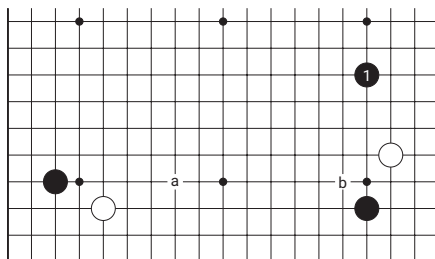


Abb. 4: Eine weitere richtige Antwort?

Wenn, wie in Abb. 3, in der rechten unteren Ecke Schwarz auf 5-3 (Mokuhazushi) und Weiß auf 3-4 (Komoku) gespielt hat, so wird Schwarz auf 1 zu einem guten Zug und Schwarz bekommt hier Einfluss. Auch ist ein Zug auf a möglich.

Anmerkung: In der Tat schlägt die KI vor, zunächst auf a zu spielen und dann auf Schwarz 1.

Segoe schlägt Schwarz 1 in Abb. 4 vor. Seine Begründung: Mit 1 Hasami zu spielen, ist bei Spielen mit Komi üblich geworden. Spielt Schwarz auf a, so spielt Weiß auf b Kake. Mit dem Zug auf b wie in Abb. 1 spielt Schwarz ruhig und wartet ab. In Spielen mit Komi ist aber Hasami eine gute Strategie. Allerdings ist die KI ist davon nicht so begeistert.

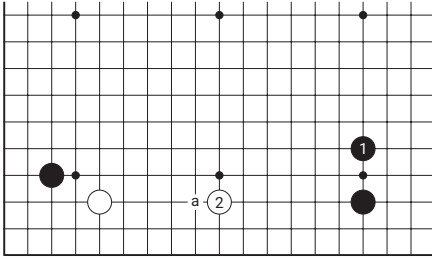


Abb. 1: Die richtige Antwort

Beispiel 2:

Der schwarze Zug 1 in Abb. 1 ist das übliche Vorgehen – erst die Ecke, dann die Seite und zuletzt die Mitte. Weiß kann es nicht erlauben, dass Schwarz auf a setzt und sollte daher auf 2 antworten. Schwarz erhält dadurch Vorhand (Sente).

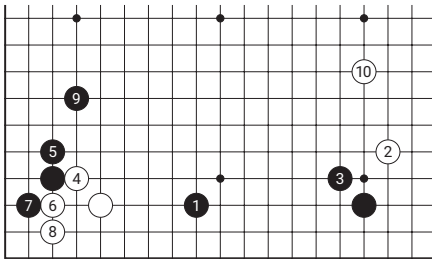


Abb. 2: Eine Erläuterung

Wenn Schwarz zuerst auf 1 in Abb. 2 spielt, so spielt Weiß auf 2 und bekommt Vorhand. Schwarz muss nun auf 3 antworten, da ein weißer Zug dort für Schwarz nicht gut ist (niedrige Stellung). Es ist dann die Zugfolge Weiß 4 bis Weiß 10 zu erwarten.

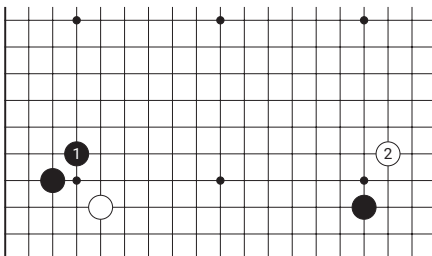


Abb. 3: Eine weitere Erläuterung

Anmerkung: Die KI empfiehlt hier das Pressen (Kake) einen Stein über Weiß 4.

Spielt Schwarz den Shusaku-Kosumi auf 1 in Abb. 3, so ist dieser Zug grundsätzlich nicht zu kritisieren. In dieser Stellung ist er aber wegen Weiß 2 bedenklich. Es ist für Schwarz besser, wie in Abb. 1 zu spielen.

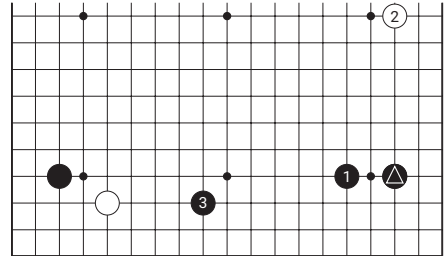


Abb. 4: Noch eine Anmerkung

Als Ergänzung zu der letzten Anmerkung (Abb. 3): Sind die Steine wie in Abb. 4 verteilt (Δ), so werden nach dem Shimari von Schwarz auf 1 die Punkte 3 Hasami und 2 Hiraki austauschbar (Miai).

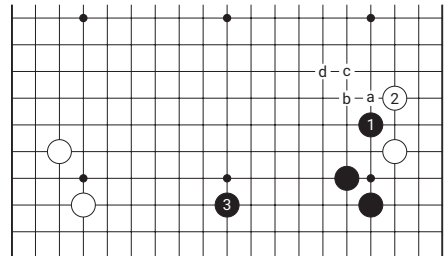


Abb. 1: Ideal

Beispiel 3:

Nach dem Pressen (Kake) von Schwarz auf 1 in Abb. 1 und der Antwort von Weiß auf 2, spielt Schwarz auf dem wertvollen Punkt 3. Spielt dann Weiß auf a, so ist nach Schwarz b, Weiß c, Schwarz d die Tendenz zu einer Gebietsanlage (Moyo) von Schwarz zu sehen. Dies ist der positive Effekt des Zuges Schwarz 1.

Weiß kann die Absicht von Schwarz vermeiden und gleich auf 2 in Abb. 2 spielen. Nach S3 be-

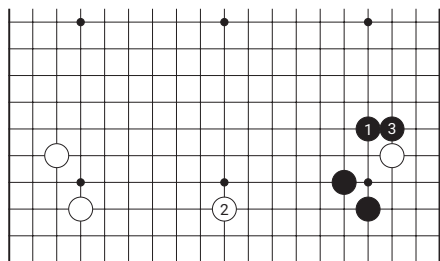


Abb. 2: Eine Erläuterung

kommt Schwarz Einfluss von der rechten unteren Ecke zur rechten Seite hin. Ob dieser groß oder klein ist, muss bei der Wahl von Schwarz 1 beurteilt werden.

Sollte der Zug von Schwarz auf 3 in Abb. 2 klein sein, so sollte Schwarz gleich auf 1 in Abb. 3 spielen. Nach Weiß auf 2 kann Weiß die untere Seite aufgeben, da hier keine große Gebietsanlage möglich ist.

In Abb. 4 ist der Zug Schwarz 1 falsch, da hier Weiß bestimmt auf 2 antworten wird. Richtig wäre es, auf a zu spielen und dadurch den weißen Stein anzugreifen.

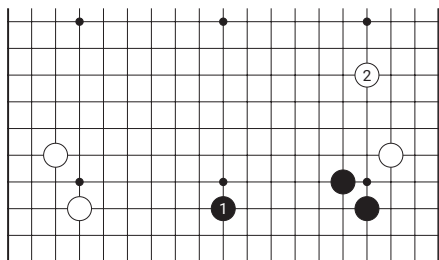


Abb. 3: Eine ergänzende Erläuterung

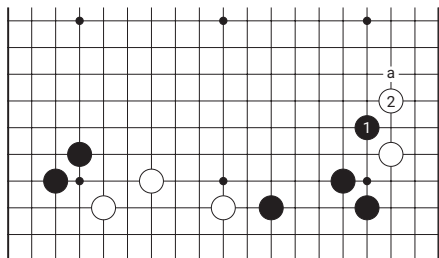


Abb. 4: Eine weitere Stellung

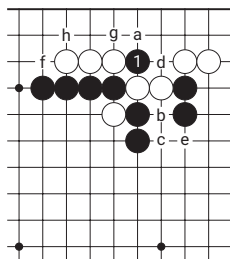
捨て石の怪 **Sute Ishi no Kai** **Die Kunst, Steine zu opfern**

Dies ist eine freie Übersetzung des Titels des Kapitels in Segoes Buch, in dem es um das Opfern von Steinen geht. Opfersteine sind eine Strategie des Go-Spiels, die Anfängern des Spiels schwer zu vermitteln ist. In dieser Phase des Lernens hat sicherlich jeder das Gefühl gehabt, dass der Verlust von Steinen gleichbedeutend mit dem Verlust des Spiels ist. Segoe schreibt dazu: *Die Opfersteine sind eine fortgeschrittene Technik, die in allen Aspekten des Go-Spiels, einschließlich der Eröffnungsphase und des Endspiels, verwendet werden kann.*

Auf YouTube findet man einen interessanten Beitrag von Michael Redmond, in dem er ein Spiel von Honinbo Dosaku bespricht: *Art of Sacrificing Stones of Honinbo Dosaku* – sehr zu empfehlen.

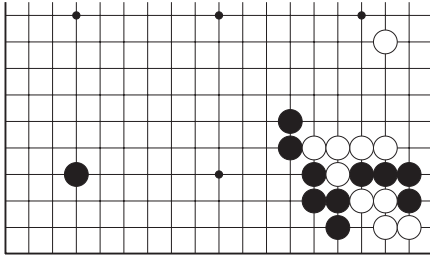
In dem Kapitel des Buches von Segoe finden sich 15 Beispiele, versehen mit einleitenden Sprüchen, die sich auf das Opfern von Steinen beziehen. Der einleitende Spruch für unsere drei Beispiele: *Warum nutzt man Opfersteine im Joseki – man opfert, um eine gute Form zu bekommen.*

Ein Beispiel: Nach Schwarz 1 muss Weiß im Beispiel auf a spielen und der schwarze Opferstein verhindert die Zugfolge Weiß b, Schwarz c und dann den Schnitt von Weiß auf e. Deckt Weiß nach Schwarz 1 auf d, so kann Schwarz später auf f spielen und dann, wenn Weiß nicht antwortet, auf a. Weiß muss dann auf g antworten und Schwarz kann danach auf h drohen (Kikashi) und bekommt so Vorhand.

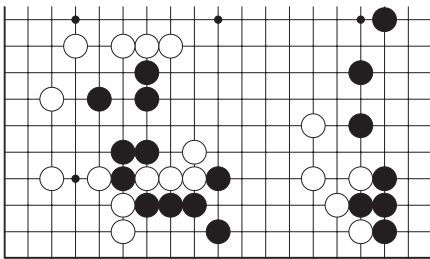


Die drei Beispiele

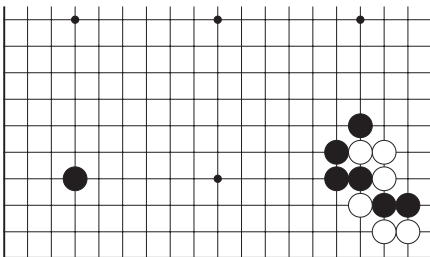
In Beispiel 1 ist es unmöglich, den schwarzen Steinen in der Ecke zu helfen. Daher ist es Zeit, darüber nachzudenken, ob es eine Möglichkeit gibt, diese mit Gewinn zu opfern.



Beispiel 1: Schwarz am Zug



Beispiel 2: Schwarz am Zug



Beispiel 3: Schwarz am Zug

Wenn Schwarz in Beispiel 2 die vier weißen Steine in der Mitte fangen kann, dann gibt es keine weiteren Probleme. Aber Schwarz muss dies erst einmal erreichen können. Auch hier ist gefragt, welche Steine man wie opfern kann, um einen Vorteil zu erzielen.

Beispiel 3 ist ein Problem, das in Spielen immer wieder vorkommt. Aber man muss sich konzentrieren, um in der rechten unteren Ecke den richtigen Zug zu finden. Wie immer – welchen Stein muss man wie opfern?

Impressum DGoZ 1/2024

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiak, Hartmut Kehmann, Benjamin Teuber, Jonas Welticke, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Heijko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeier

Beiträge: Klaus Flügge, Harald Germer, Ulrich Groh, Christoph Klawe, Marc Oliver Rieger, Sarah Tegtmeier,

Fotos: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Tonny Claasen, Klaus Flügge, Marc Oliver Rieger, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w. m.

Cartoons: Pierre-Alain Chamot

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

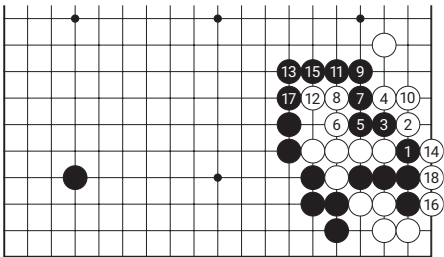
Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 2/2024:

Sonntag, der 14.04.2024

Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Die Lösungsvorschläge



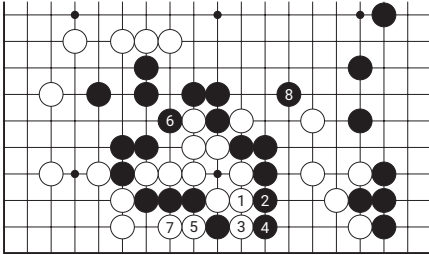


Abb. 2: Eine erste Alternative

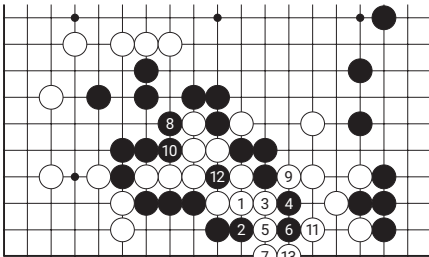


Abb. 3: Eine zweite Alternative

Spielt Weiß statt 12 in Abb. 1 auf 1 in Abb. 2, so spielt Schwarz mit 2 wie im Lösungsansatz – aber Schwarz kann auch wie in Abb. 3 spielen. Spielt jedoch Weiß in Abb. 2 statt auf 1 auf 2, so fängt Schwarz auf 6 die sechs weißen Steine.

Die alternative Spielweise von Schwarz auf Weiß 1 in Abb. 3 ist es, auf 2 zu spielen. Nach der Zugfolge bis 12 hat Schwarz die Vorhand und außerdem noch sechs weiße Steine gefangen.

Spielt jedoch Schwarz wie in Abb. 4 mit 8 auf 13 des vorherigen Diagramms (Abb. 3), so folgt Weiß 9 und nach Schwarz 14 sind auch jetzt die sechs

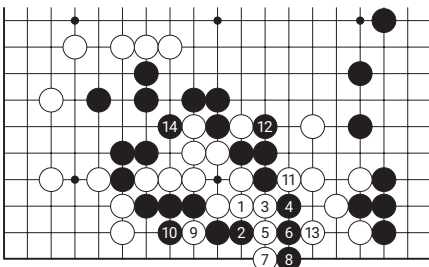


Abb. 4: Nicht gut für Schwarz

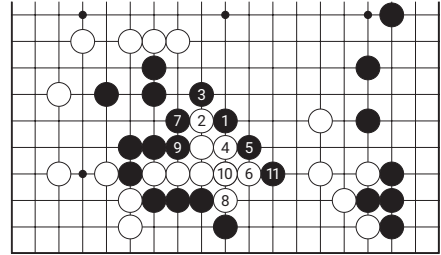


Abb. 5: Ein Fehler

weißen Steine gefangen – aber mit Verlustpunkten für Schwarz.

Schneidet Weiß im Lösungsdiagramm (Abb. 1) nach dem schwarzen Zug 5 auf 6, so ist dies ein großer Fehler und es ergibt sich eine Treppe (Abb. 5).

Fazit: Zu dem Zug Weiß 6 im Lösungsdiagramm gibt es keine Alternative.

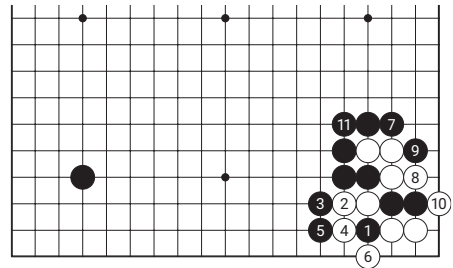


Abb. 1: Richtig

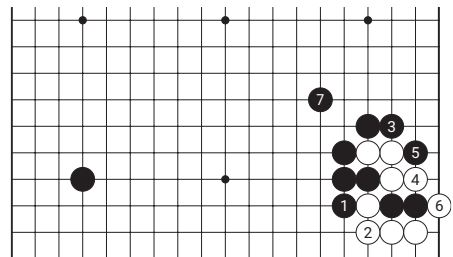


Abb. 2: Fehler

Beispiel 3:

Mit 1 wie in Abb. 1 zu schneiden ist der richtige Zug von Schwarz, um anschließend diesen Stein zu opfern. Es ergibt sich zwingend die Zugfolge

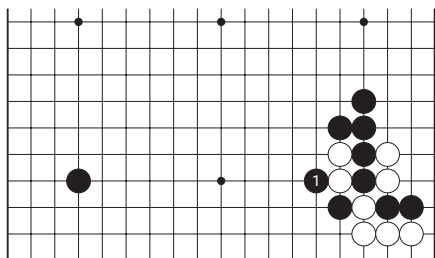


Abb. 3: Ein weiteres Beispiel

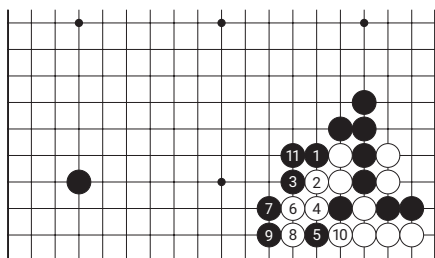


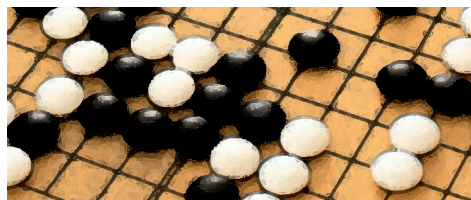
Abb. 4: Die Lösung

bis 11, und Schwarz hat eine grandiose Außenstärke.

Spielt Schwarz wie in Abb. 2 einfach auf 1, so entsteht nach 2 eine Situation, in der die untere Seite der schwarzen Gebietsanlage offen ist (Suso-aki). Schwarz wird sicherlich den Opferstein vermissen.

Die Abb. 3 zeigt ein zu Abb. 2 vergleichbares Beispiel: Geht die Treppe gut für Schwarz, so ist alles kein Problem – einfach auf 1 spielen. Aber was macht man, wenn die Treppe nicht geht?

In diesem Fall muss Schwarz, wie in Abb. 4 auf 1 Atari spielen und nach Weiß 4 bereit sein, zwei Steine zu opfern. Schwarz wird auch hier nach außen stark. Spielt jedoch Schwarz 5 auf 6, so kommt Weiß 5, Schwarz 11 und Schwarz hat eine Schwäche (Suso-aki).



タネ石 (種石)の取り方 **Taneishi no Tori Kata** **Wie fängt man blockierende Steine**

Bei dem fünften, letzten Kapitel habe ich mich mit dem dort verwendeten Begriff タネ石 – Taneishi – etwas schwergetan. タネ(種) Tane bedeutet Samen, aber was soll dies im Kontext eines Go-Steins sein? Als ich das Buch gekauft hatte, konnte ich mit diesem Begriff nichts anfangen. Und da dies zu einer Zeit war, wo es weder Internet noch andere Online-Varianten gab, habe ich es einfach hingenommen und versucht, die Probleme im Buch zu lösen.

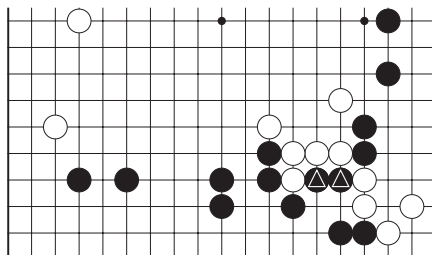
Mit Internet, der Möglichkeit der Suche dort und Michael Redmond kommt man weiter. Ein Taneishi ist ein Stein, der Gruppen gegnerischer Steine trennt (englisch: cutting stone), und mindestens eine dieser durch diese Steine getrennten Gruppen benötigt Unterstützung. Das Fangen dieses Steins muss einen Nutzen haben, um diesen als Taneishi bezeichnen zu können. In diesem Kapitel zeigt Segoe anhand von 30 Beispielen, wie man solche Steine oder auch Gruppen von Steinen beseitigt.

Wie auch in den anderen Kapiteln startet jede Seite der drei Beispiele mit einem Spruch, in diesem Fall mit einem humoristischen Gedicht über Go: 囲碁の狂歌 Igo no kyōka.

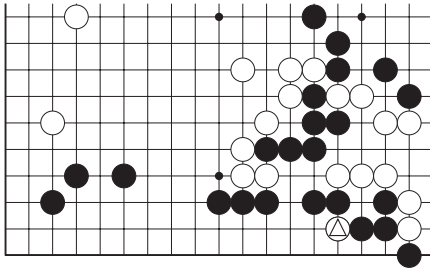
Bei unserem Beispiel ist es eine Empfehlung von Honinbo Sansa (1559–1623), dem Gründer des Hauses Honinbo: *Passe deine Eröffnung an die des Gegners an. Wenn du vorhast, ein Ko zu beginnen, versuche einen optimalen Zeitpunkt zu finden.*

Die drei Beispiele

Die weißen Steine in Beispiel 1 werden durch die zwei markierten schwarzen Steine getrennt und



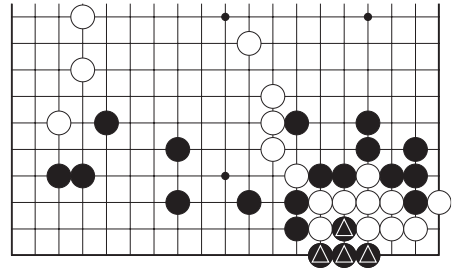
Beispiel 1: Weiß am Zug



Beispiel 2: Weiß am Zug

diese sind Taneishi, da man die weißen Steine nicht aufgeben kann. Weiß wird daher alles versuchen, diese trennenden Steine zu beseitigen. Kann man solche Steine fangen, so hat dies einen Einfluss auf Sieg oder Niederlage in einem Spiel.

Die weißen Steine in der unteren rechten Ecke in Beispiel 2 sind in einem Zustand kurz vor dem Tod. Um den weißen Steinen eine Lebensmöglichkeit zu geben, gibt es keine andere Option, als den weißen markierten Stein zu nutzen, um die trennenden



Beispiel 3: Weiß am Zug

schwarzen Steine zu beseitigen. Die Steine, die der Gegner nicht aufgeben möchte, können im weiteren Sinne als trennende Steine – Taneishi – betrachtet werden.

Die weißen Steine in Beispiel 3 in der unteren rechten Ecke haben keine Augen und müssen daher die vier schwarzen markierten Steine fangen, die in diesem Fall Taneishi sind. Die Frage, wie dieses Problem gelöst werden kann, ist jedoch schwierig.

Das Fundstück



Die Lösungsvorschläge

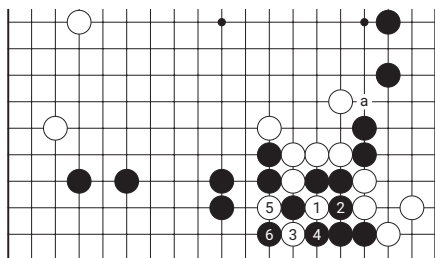


Abb. 1: Der Lösungszug (7 auf 1)

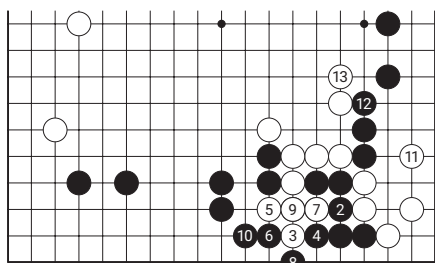


Abb. 2: Der alternative Weg (1 auf 7)

Beispiel 1:

Der Schnitt von Weiß auf 1 in Abb. 1 ist ein scharfer Zug. Notgedrungen muss Schwarz auf 2 verbinden und Weiß 3 ist ein Tesuji, das sich daraus ergibt. Spielt nun Schwarz mit seinem Zug 4 auf 5, so spielt Weiß auf 4 und die fünf schwarzen Steine sind gefangen. Es ergibt sich ein Ko und nach einem Zug auf a hat Weiß gute Ko-Drohungen.

Wenn Schwarz keine Ko-Drohungen hat, so spielt Schwarz wie in Abb. 2 auf 8, vermeidet so dieses Ko, aber erleidet einen großen Verlust an der unteren Brettseite. Mit 11 erreicht Weiß, dass seine Gruppe in der Ecke lebt und die andere Gruppe sich keine Sorgen machen muss.

Deckt Schwarz in Abb. 3 mit 6 das Ko, so spielt Weiß auf 7. Da dann Schwarz das Semeai mit einem Zug verliert, kann Schwarz auf das Ko im Lösungsdiagramm nicht verzichten. Spielt Schwarz nach Weiß 2 auf 4, so fängt Weiß mit 2 die Taneishi und kann zufrieden sein.

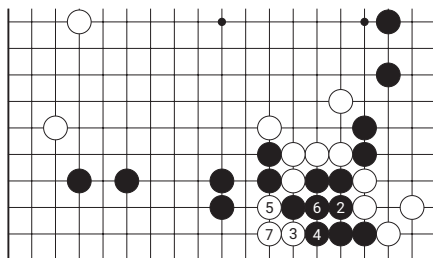


Abb. 3: Ein Fehler von Schwarz

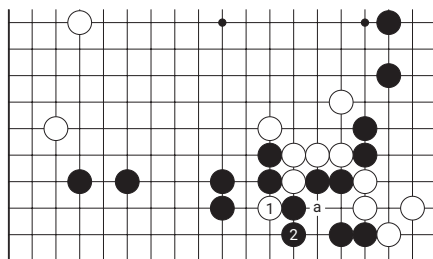


Abb. 4: Ein Fehler von Weiß

Schneidet Weiß in Abb. 4 auf 1, so spielt Schwarz mit 2 Sagari und nichts geht mehr. Auch mit Weiß auf 2 zu spielen bringt nichts: Schwarz deckt auf a.

Es ist wichtig zu erkennen, dass der Punkt a hier der wichtige Punkt ist (急所 Kyūsho – Killerpunkt).

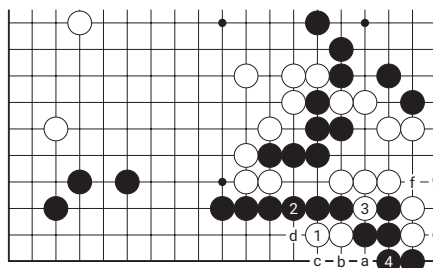


Abb. 1: Der Lösungszug

Beispiel 2:

Weiß 1 in Abb. 1 ist der richtige Anfang. Nach dem Decken von Schwarz auf 2 schneidet Weiß auf 3 und hat nun zwei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist es, mit Weiß 5 auf a zu

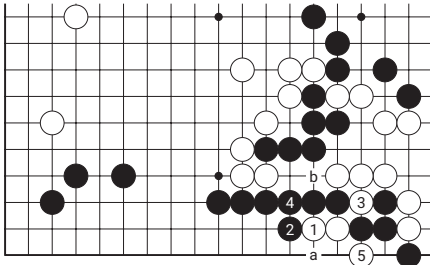


Abb. 2: Ein erster alternativer Zug

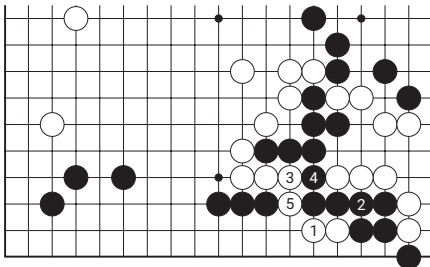


Abb. 3: Ein zweiter alternativer Zug

spielen – dann gibt es mit der Zugfolge b bis d ein Ko. Die Alternative ist es, mit 5 auf e zu spielen, dann spielt Schwarz auf f, Weiß auf g und Schwarz auf d – mit dieser Zugfolge lebt Weiß mit Vorhand.

Wenn Schwarz in Abb. 2 nach Weiß 1 auf 2 spielt, so schneidet Weiß auf 3 und fängt nach Weiß 5 die drei schwarzen Steine in der Ecke. Spielt Schwarz mit 4 auf a, so antwortet Weiß auf b und kann seine Ecksteine verbinden und gleichzeitig die sechs schwarzen Steine fangen. Diese Spielweise wäre ein großer Fehler von Schwarz.

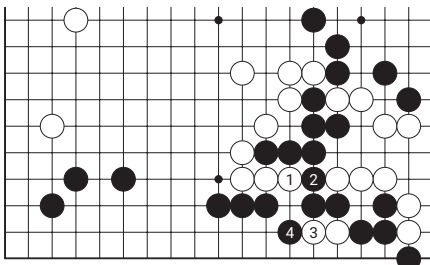


Abb. 4: Falsch

Nach Weiß 1 in Abb. 3 kann Schwarz nicht auf 2 decken, da mit der Zugfolge bis Weiß 5 die schwarzen Steine zerstört sind. Spielt Schwarz mit 4 auf 5, so verbindet Weiß auf 4 und hat einen großen Erfolg erreicht.

Die Zugfolge Weiß 1 und dann Weiß auf 3, wie in Abb. 4, ist falsch – Schwarz antwortet einmal auf 2, was die Verbindung verhindert und dann auf 4.

Dies alles zeigt, dass der weiße Zug auf 1 im Lösungsdiagramm der richtige ist und Weiß damit einen Erfolg erzielt, egal, wie Schwarz auch antwortet.

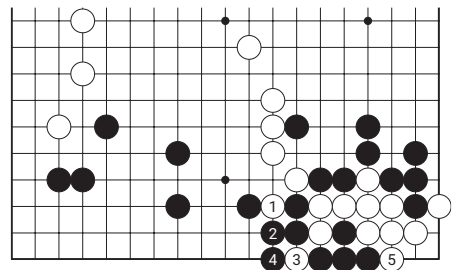


Abb. 1: Der Lösungszug

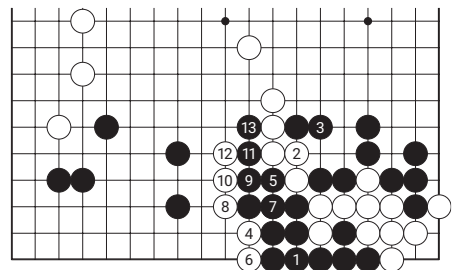


Abb. 2: Der Lösungszug (Fortsetzung)

Beispiel 3:

Mit dem Hanekomi auf 1 in Abb. 1 beginnt Weiß in der richtigen Reihenfolge – und nach Weiß 3 und 5 sind die vier Taneishi gefangen und Weiß kommt so zum Leben.

Ein Decken von Schwarz in Abb. 2 auf 6 ist unvernünftig. Weiß 7 ist Sente und nach Weiß 17 wird Schwarz mit einer Treppe gefangen.

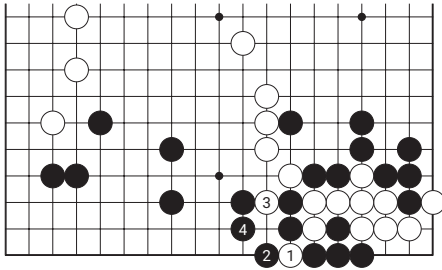


Abb. 3: Ein Fehler

Spielt Weiß wie in Abb. 3 zuerst auf 1, so antwortet Schwarz auf 2 und der Zug Weiß 3 wird auf Schwarz 4 beantwortet – danach geht für Weiß nichts mehr.

Spielt Weiß wie in Abb. 4 gleich auf 1, so zeigt die angegebene Zugfolge, dass Weiß nicht verbinden kann.

Auch in diesem Beispiel (Abb. 5) kann man das Tesuji Weiß 1 auf S10 anwenden und nach Weiß 15 werden die Taneishi in einer Treppe gefangen. Es ist also für die Lösung wichtig, dass die Treppe im Lösungsdiagramm und auch hier erfolgreich für Weiß verläuft.

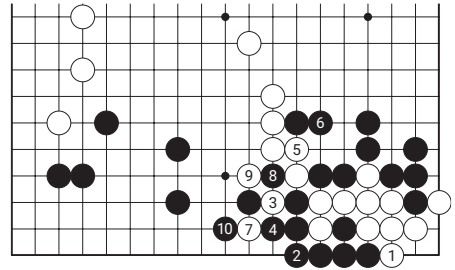


Abb. 4: Ein weiterer Fehler

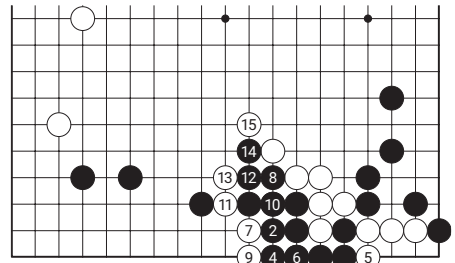


Abb. 5: Ein weiteres Beispiel

Fata Morgana

von Harald Germer

In den letzten Wochen habe ich meine Sammlung von Go-Utensilien und asiatischer Kunst sortiert, um zu versuchen Teile davon zu verkaufen. Dabei fiel mir in einer mit Kunst gefüllten Schachtel ein Holzschnitt von Hokusai auf. Die Faszination, die mich vor etwa dreißig Jahren veranlasste ihn zu kaufen, war für mich nach wie vor spürbar.

Das Blatt war in der Mitte gefaltet, um als Buchillustration verwendet zu werden. Die Farben sind verblasst, vom Rot und Grün der ursprünglichen Kolorierung blieb nur eine Ahnung zurück. Nun ja, das Blatt ist ja 200 Jahre alt und wäre für mich sicher nicht bezahlbar gewesen, wenn die Farben frisch und leuchtend die Szene illuminierten. Zu sehen ist der Betrieb vor dem Eingang eines Hotels an der Tokaido, der vor Zeiten wichtigsten Verbindungsstraße

zwischen Edo (Tokyo) und Kyoto. Gerade steht eine Sänfte einer wichtigen Persönlichkeit vor dem Eingang, der von einem Bewaffneten gesichert ist. Weiter hinten entfernen sich Träger, die Lasten aufgebuckelt haben. Ein beladenes Pferd steht bereit. Vielleicht gehört es zur Person in der Sänfte? Und diese raucht eine Opiumpfeife oder spielt Flöte? Wer weiß! Auch auf dem Weg der linken Seite entfernen sich Träger und ein Reiter. Im Mittelgrund stehen Elemente, die wir Heutigen als Solarpaneele zu erkennen glauben, aber natürlich ist dies keine Sciencefiction, sondern es sind Gestelle zum Trocknen von Getreide oder Kräutern. Wenn man sich darauf einlässt, kann man beginnen, sich Geschichten auszudenken. Typisch für Hokusai, der gerne solch narrative Kunst gestaltete. Eigentlich lässt



er diese Geschichten immer in der Schwebel. Es bleibt offen, was gleich passieren wird. Man kann sich die verschiedensten Entwicklungen vorstellen.

Hier nun kommt aber eine Wahrnehmungsebene hinzu, die mich als Go-Spieler bis heute verblüfft. Einige Figuren des Bildes haben keine Köpfe. Diese verstecken sich hinter zu Kreisen und Ellipsen reduzierten Hüten. Diese Formen lassen die Assoziation zu, dass es Go-Steine sind. Im Zusammenhang mit dem Bildinhalt ist diese Assoziation natürlich unsinnig, aber durchaus wirkmächtig. Umberto Eco hat in seinen Büchern – nicht nur den Romanen, sondern auch in seinen kultursociologischen Abhandlungen – immer wieder diesen Gedanken variiert. Wir Menschen sehen Zeichen, wir deuten diese Zeichen und, wenn die Deutung sinnvoll erscheint, glauben wir daran, sie richtig interpretiert zu haben. Dabei sind wir bereit über Widersprüche hinwegzusehen, sie auszublenden. In Wirklichkeit haben die Zeichen vielleicht eine andere Bedeutung oder, was uns Menschen völlig verwirren

kann, gar keine. Wenn ein Go-Spieler Go-Steine zu erkennen glaubt, sucht er hartnäckig nach dem Go-Sinn, der in diesem Fall ja nicht vorhanden sein dürfte. Ich erinnere mich, dass ich wochenlang immer wieder dieses Blatt betrachtet habe, um eine geheime Botschaft eines fiktiven Go-spielenden Hokusai zu entschlüsseln. Und selbst heute, wo der Go-Virus sich in meinem Leben nicht mehr so stark bemerkbar macht, habe ich bei der Wiederentdeckung des gut zehn Jahre versteckten Blattes ein paar Minuten lang nach Hokusais Geheimbotschaft gesucht. Mit einer anders strukturierten Wahrnehmung überlegt man vielleicht eher, was die hochgestellte Person raucht, und ob die Träger Marihuanapakete geschultert haben. Da erscheint dann die Go-Brille doch liebenswerter.

Er war ein sehr subtiler Geschichtenerzähler, dieser Hokusai!

- ✓ Go-Material – Go-Bücher – asiatische Kunst
- ✓ Einfach bis anspruchsvoll
- ✓ Bei Interesse bitte die Übersichtsliste bestellen bei attbuc-kalligrafie@gmx.de