

## INHALT

Über den Autor	6
----------------	---

### KAPITEL I. GO-GESCHICHTEN

Das rätselhafte Go-Problem	9
Mitternachtsspiele	17
Erinnerungen an Kitani	25
Die Muscheln sind schwer	29
Der Schüler des Neujahrabends	35
Die Kunst des Aufgebens	45
Das zweite Drama	57

### KAPITEL II. PARTIEKOMMENTARE

Die Spiegeltreppe	69
Fujisawa Shuko - Sakata Eio	79
Kajiwara Takeo - Cho Chikun	95

### KAPITEL III. TREPPENPROBLEME

Probleme 1 - 20	111
Lösungen	131
Glossar	178



### **Über den Autor**

Nakayama Noriyuki wurde am 3. September 1932 in der Nagano-Präfektur in Japan geboren. Im Jahr 1953 wurde er Schüler von Suzuki Goro 8. Dan und erlangte 1962 den Profistatus. Noch im September des gleichen Jahres stieg er zum 2. Dan auf und promovierte kontinuierlich jedes Jahrzehnt um einen weiteren Rang. Seit den 1990er Jahren trägt er den 6. Dan.

Im Jahr 2002 erhielt er den Okura-Preis für die Verbreitung und Förderung des Go-Spiels. Nakayama ist nicht nur ein ehrgeiziger Buchautor, sondern er veröffentlicht auch Beiträge in der japanischen Tageszeitung Asahi.

Nakayama Noriyuki lebt heute in Kamogawa in der Chiba-Präfektur. Er besucht regelmäßig Go-Veranstaltungen in Europa und den USA, wie den Europäischen Go-Kongress und den Go-Kongress in den USA.

## Die Muscheln sind schwer

### Ein Tag für neun Steine

Seltsames geschah in der Partie, die am Morgen des 6. April 1960 begann.

Es war die erste Runde des achten Oza-Turnieres. In einem angemieteten Saal des Chiyoda-kan Hotels standen zwei Go-Tische nebeneinander. Am ersten Tisch spielten Fujisawa Hosai und Tainaka Shin. Dreißig Züge hatten Fujisawa und Tainaka bereits auf das Brett gelegt und, obwohl das Spiel langsam voranschritt, konnte man doch anhand des Geräusches der nach und nach gesetzten Steine hören, dass hier eine Partie im Gange war.

Ungewöhnlich war jedoch, was sich auf dem Brett von Hashimoto Shoji und Kajiware Takeo, die sich am zweiten Go-Tisch gegenüber saßen, abspielte. Oder nicht abspielte. Denn nach neun Stunden, die seit Beginn der Partie vergangen waren, lagen nur fünf schwarze und vier weiße Steine auf dem Brett.

Mir, Nakayama Noriyuki, war die Aufgabe zugekommen, die Partie aufzuzeichnen. Neben mir saß Kurumi Masaki, der als

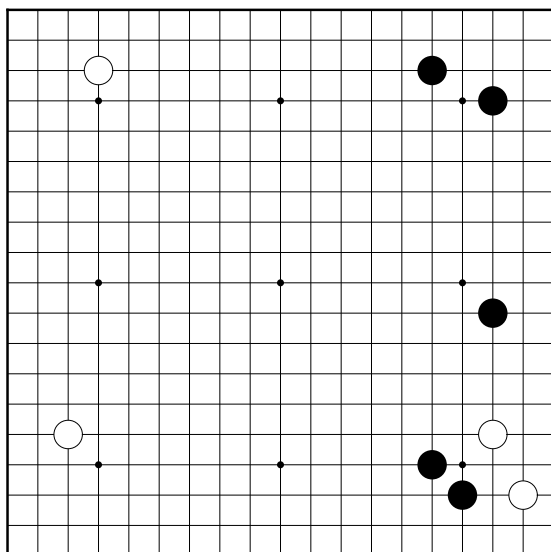


Abbildung 1

Reporter für seine Zeitung einen Kommentar über die Partie verfassen sollte. Er war gekommen, um sich einige Notizen vom Spielverlauf zu machen. Seinen Notizblock hatte er aber längst beiseite gelegt.

Was haben die Spieler seit dem Morgen gemacht? möchte man sich fragen. Ohne nur ein einziges Wort zu sprechen oder auch nur zu murmeln haben sie seit dem Morgen still auf das Brett gestarrt. Schweiß rann von ihrer Stirn über die Augenbrauen und tropfte gelegentlich herab. Worüber, um Himmels Willen, konnten die beiden so lange nachdenken? Was war hier los?

Der junge Genius Hashimoto Shoji war weithin bekannt. Schon als Zwölfjähriger trat er in den Stand der Profis ein und erhielt im Alter von fünfundzwanzig Jahren den Rang eines 9. Dan des Kansai Kiin, was einen neuen Rekord darstellte. Im letzten Jahr hatte er neben zahlreichen anderen Erfolgen auch den Titel des Oza gewonnen<sup>1</sup>.

Das Talent von Kajiwara Takeo, 7. Dan des Nihon Kiin, wurde ebenfalls viel gepriesen seit er im Alter von vierzehn Jahren Profi wurde. Jetzt war er siebenunddreißig und man rühmte seine Gabe und sein Verständnis von taktischen Manövern. „Mein Gegner ist nicht der Mitspieler auf der anderen Seite des Brettes. Mein Gegner sind die Steine auf dem Brett.“ pflegte Kajiwara ohne viel Rücksicht auf die Befindlichkeiten seiner Gegner nehmend zu sagen.

Kajiwara war ein Romantiker des Go. „Ich spiele nicht um zu gewinnen. Ich spiele Go.“ war seine tiefe Überzeugung und weder das Gewinnen noch das Verlieren hatten eine besondere Bedeutung für die Suche nach der Wahrheit auf dem Go-Brett. Dieser Überzeugung stets und treu folgend, kam es hin und wieder vor, dass er die eine oder andere Partie verlor, die eigentlich schon sicher gewonnen war. Vermutlich hat er daher nie einen größeren Titel errungen.

Hashimoto ist heute bekannt für seinen verschwenderischen Umgang mit Bedenkzeit während der Eröffnung. Einen großen, wenn nicht gar den größten Teil seiner Bedenkzeit genehmigt er sich für die ersten, wenigen Züge in der Eröffnung. Zum Beispiel eine Stunde für Schwarz 1, eine Stunde für Schwarz 3 und zwei Stunden für Schwarz 5. Diese unnormale Verschwendung seiner Zeitreserven begann zur Zeit jener Partie. Selbst Kajiwara musste darüber erstaunt gewesen sein.

---

<sup>1</sup> Bis zum 16. Oza-Turnier verteidigte der Titelträger seinen Titel nicht gegen einen Herausforderer, sondern musste sich wieder – zusammen mit den anderen Spielern – durch die Vorrunden kämpfen.

## Die Spiegel-Treppe

Dies ist ohne Zweifel die ungewöhnlichste Partie, die ich je in meiner Karriere gespielt habe. Spiegel-Go (Mane-go) an sich ist nicht selten und die Strategien, die das Spiegel-Go durchbrechen, sind nicht meine Erfindung. Dennoch ist das Ergebnis, dass zwei Treppen aufeinander zu laufen, schon sehr ungewöhnlich. Was wird passieren, wenn beide Treppen in der Mitte des Himmels, auf dem Brettmittelpunkt zusammentreffen?

Weiß: Hanawa Yasutoki 4. Dan  
Schwarz: Nakayama Noriyuki 4. Dan  
Komi: 5,5  
Gespielt am 7. Dezember 1977 im Nihon Kiin.

### Abbildung 1 (1-20). Spiegel-Go

Hanawa hatte gewöhnlich Schwierigkeiten mit dem Fuseki. Als er jedoch ohne langes Nachdenken mit Weiß 2 und 4 die freien, Schwarz gegenüberliegenden Ecken besetzte, da kam mir der Verdacht, dass er auf eine Partie Spiegel-Go aus war.

Ich überlegte, wie ich seiner Strategie des Spiegels begegnen

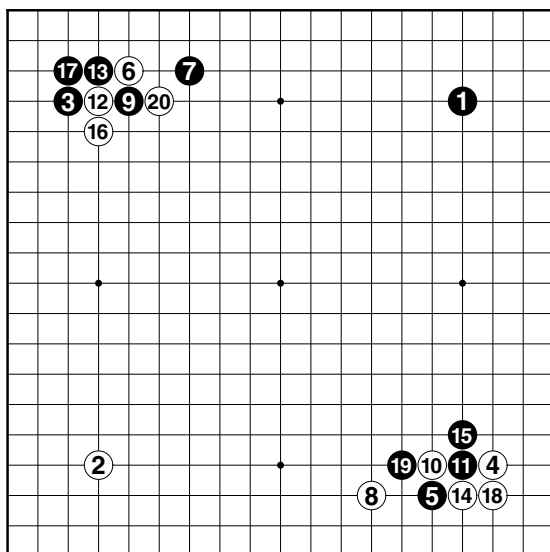


Abbildung 1 (1-20)

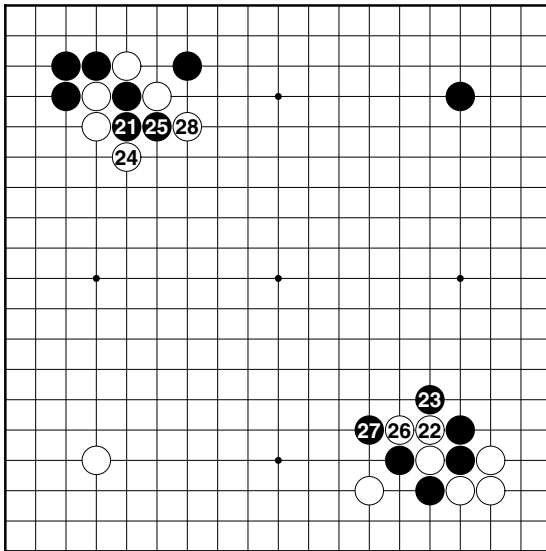
wollte, und beschloss, es auf zwei Treppen anzulegen, die genau im Brettmittelpunkt aufeinander treffen würden.

Wenn Schwarz einfach nur eine normale Partie spielte, dann stünde ein knappes Ergebnis in Erwartung und die Komi blieben über der gesamte Partie ein unangenehmer Ballast.

**Abbildung 2 (21-28). Unausweichliche Treppen**

Weiß kann Schwarz 21 nicht sofort auf 24 beantworten, da die Treppe für Schwarz läuft. Also spielt Weiß 22 – Weiß hat den Tiger einmal am Schwanz gepackt und kann ihn nun nicht loslassen.

Schwarz spielt natürlich 23, denn die Treppe läuft für ihn. Nachdem Weiß mit 24 fortsetzt, entsteht eine wirklich ungewöhnliche Konstellation.



*Abbildung 2 (21-28)*

**Dia. 1. Der Treppe aus dem Weg gehen**

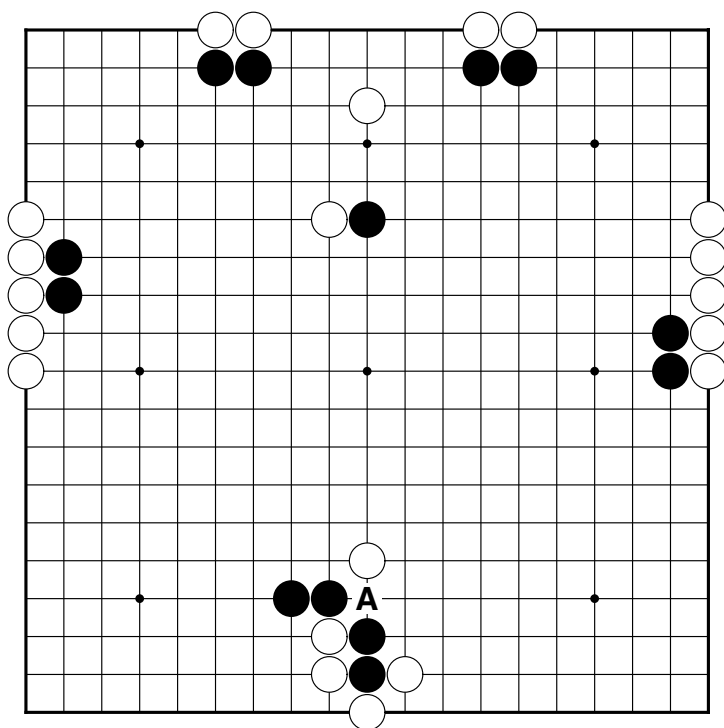
Die Situation verlangt große Vorsicht. Bei jedem Zug zögernd werden die Steine auf das Brett gelegt. Ein Fehler und die ganze Gruppe wird geschlagen. Daher haben wir beide lange und angestrengt nachgedacht, bevor wir unsere Züge spielten.

Wenn Weiß die Treppe nicht mag, dann kann er zum Beispiel 1 in Diagramm 1 spielen, aber das Ergebnis nach 6 ist schmerzhaft für ihn. Schwarz verbindet in der oberen Ecke am Rand, jedoch die gleiche Verbindung am unteren Rand gelingt Weiß nicht.

## Problem 1: Das Herz

Weiß am Zug. Lläuft die Treppe für Weiß?

Dieses Problem ist überall - im Osten wie im Westen, bei Anfängern wie Profis - als „Nakayama's Herz“ bekannt.

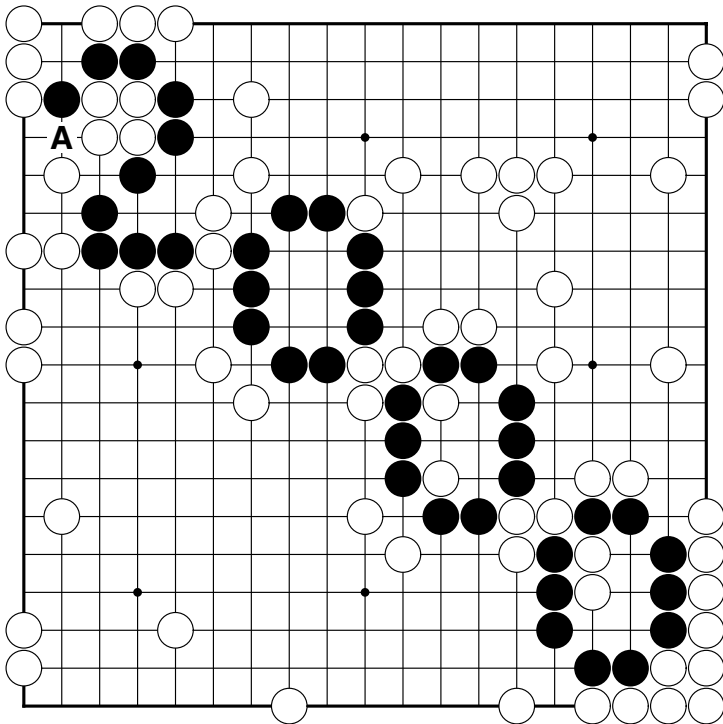


*Weiß am Zug (113 Züge)*

## Problem 2: 2000

Schwarz am Zug. Kann Schwarz die Treppe auf A beginnen?

Dieses Problem erschien im Dezember 1999 in der „Go World“, der Monatszeitschrift des Nihon Kiin.



*Schwarz am Zug (213 Züge)*