

Kageyama Toshiro

Lehrstunden in den Grundlagen des Go

*Aus dem Englischen von
Felix Heisel*



Die Steine „laufen“

Im Go gelangen diejenigen zur Meisterschaft, die es schaffen, einfach immer nur „normale“ Züge zu spielen. Besonders brillante Züge sind überhaupt nicht notwendig. Die Züge von Amateuren allerdings sind häufig alles andere als normal; eigentlich sieht man bei ihnen die unsinnigsten Züge, die man sich überhaupt nur vorstellen kann, einen nach dem anderen. Und das so oft, dass ich gar nicht recht wusste, wo ich bei so einem weiten Feld wie dem Thema „Die Steine laufen“ anfangen soll. In diesem Kapitel will ich darüber sprechen, was geschieht, wenn die Steine in der Eröffnung miteinander in Kontakt kommen.

Zuerst: Wie ist die Aussage „Die Steine laufen“ zu verstehen? Nun, ganz wörtlich: Sie bewegen sich. Wenn ein Mensch läuft, setzt er immer einen Fuß vor den anderen – rechts, links, rechts, links – ohne bewusst etwas zu „tun“; und er schwingt die Arme – links, rechts, links, rechts – genauso mühelos. Warum ist das so? Weil der Mensch zum Laufen geboren ist. Aber Go-Steine sind ebenfalls zum Laufen geboren. Sind sie weit voneinander entfernt, dann dürfen sie ohne schlimme Folgen ein wenig aus dem Tritt kommen. Aber wenn sie sich berühren und dann ins Stolpern geraten, sind die Konsequenzen schrecklich. Wir wollen deshalb einmal zuschauen, wie Steine laufen, wenn sie miteinander in Kontakt sind.

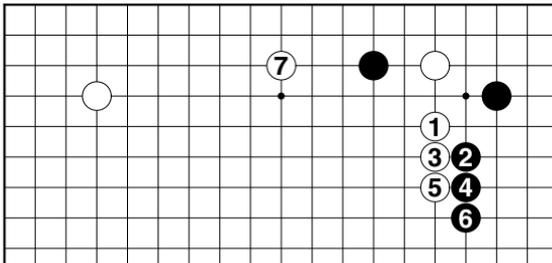


Abbildung 1

Abbildung 1: Wir sehen eine Eröffnungssequenz aus einer Gleichaufpartie, in der Weiß die Züge 1 bis 7 als Antwort auf den schwarzen Klemmzug gespielt hat. Die Steine laufen hier nur wenige Züge weit; ist hier irgendetwas unnatürlich oder unnormal? Denken wir einmal nach.

Diese Zugfolge kommt häufig in Shodan-Partien vor und es steht fest, dass sich keiner der Spieler über das Ergebnis beklagen kann. Doch wenn Sie die Spieler einmal fragen, wer nach Zug 7 die bessere Position hat, bekommen Sie fast durchgängig die

Antwort „Weiß – keine Frage“. Keine Frage, wohlgemerkt! Da streckt Schwarz sich auf prächtige Weise auf der vierten Linie aus, der so genannten „Linie des Sieges“, aber diese Spieler bevorzugen die größere Anlage, die Weiß mit dem Zug auf 7 bekommt. Die Redensart, dass der Besitz des Anderen immer schöner aussieht als der eigene, scheint nicht nur auf Kinder zuzutreffen.

Und aus diesem Grund spielen solche Leute mit dem sechsten Zug, anstatt auf der vierten Linie weiterzulaufen, eine Ausdehnung auf 7. Und dann glauben sie auch noch ernsthaft, dass diese lächerliche Zwei-Punkte-Ausdehnung ein großartiger Zug gewesen sei, mit dem sie auf beiden Seiten ein gutes Ergebnis erzielt hätten. Sie schauen so glücklich drein, als hätten sie in der Wüste ein Goldstück gefunden.

Das Erschreckende daran ist die verzerrte Wahrnehmung, die sie das Richtige für falsch halten lässt. Eine solche Täuschung führt zur nächsten und die Qualität der Partie verfällt zusehends.

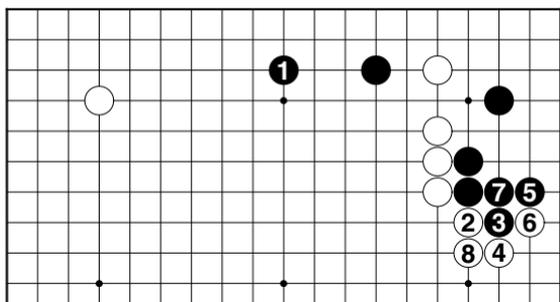


Abbildung 2

Abbildung 2: Unmittelbar nach seinem Schnitzer auf 1 bekommt Schwarz mit 2 ein „Hane auf den Kopf“ seiner Steine. Er antwortet mit Hane auf 3, doch dann spielt Weiß das herrliche, kraftvolle Doppelhane auf 4. Bis 8 laufen die Steine dann durch eine erzwungene Sequenz und das Ergebnis für Schwarz ist so erbärmlich, dass man es kaum beschreiben kann.

„Sind Weiß 2 bis 8 wirklich so schlimm für Schwarz?“ Ich höre die Frage schon kommen, darum hier meine Antwort. „Schlimm? Grotesk wäre treffender. Schauen Sie sich die zusammengedrückte schwarze Position an. Sehen Sie den weißen Außeneinfluss. Verlieben Sie sich in diese dicke weiße Mauer. Erfassen Sie, wie gut das weiße Ergebnis ist. Wenn Sie das nicht verstehen, dann legen Sie jeden Morgen nach dem Aufstehen diese Position aufs Brett und rufen Sie: ‚Die dicke weiße Position ist überlegen.‘“

Gebiet und Einflussphäre

Neulich beim Zeitunglesen stieß ich auf einen Dreispalter mit dem Titel „*Tsuke-Aji ni Kihon no Katachi; Jikoryu o Yamenasai.*“¹ Unter dem Eindruck, es ginge um Go, fing ich an zu lesen, doch ich hatte mich getäuscht. Der Artikel handelte von Techniken der japanischen Küche, zum Beispiel wie man klare Suppe oder Suppe aus Bohnenpaste würzt. Doch mein Interesse war schon geweckt und ich las weiter. Die Kernaussage war, dass es feste Mischanteile für Bohnenpaste und Salz gibt, um einen Fond für die Suppe zuzubereiten. Ich habe in meiner Junggesellenzeit selbst Suppe aus Bohnenpaste gekocht, aber nicht mit festen Mischanteilen, genauer gesagt, ganz ohne irgendeinen Fond anzurühren. Kein Wunder, dass es nie besonders geschmeckt hat. Wieder einmal war ich beeindruckt, wie wichtig in allen möglichen Zusammenhängen die Grundlagen sind.

Gebiet und Einflussphäre: Die Unfähigkeit, dies auseinanderzuhalten, ist eine der Schwächen des Amateur-Go.

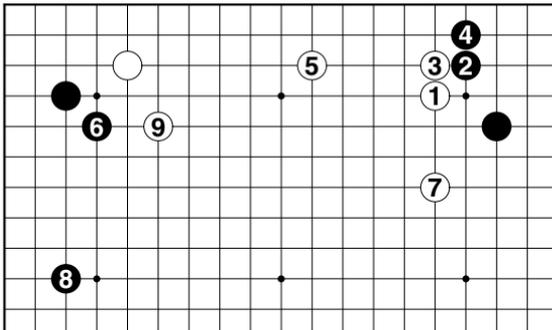


Abbildung 1

Abbildung 1: Weiß 1 bis 9 könnten in der Eröffnung vorkommen. Es scheint sehr schwierig, diese und ähnliche Eröffnungspositionen korrekt zu beurteilen.

Manche sagen: „Weiß bekommt wahrscheinlich 40 oder 50 Gebietspunkte am oberen Rand.“ Mit Schwarz fühlen sie sich bereits in dieser frühen Partiephase überwältigt. Es ist keine Überraschung, sie verlieren zu sehen.

Die korrekte Sichtweise ist, dass der obere Rand weiße Einflussphäre ist und nicht mehr. Er kann nicht als Gebiet angesehen werden.

¹ Wörtlich: „Grundlegende Formen des Würzens; Seien Sie kein Nonkonformist“, doch Tsuke, Aji und Katachi sind auch Go-Begriffe.

Wie ist es mit Schwarz? Er kann mit etwa zehn Punkten in der rechten oberen Ecke rechnen, doch der linke Rand, obwohl seine Einflussosphäre, ist keineswegs schon sein Gebiet. Man muss lernen, das Brett mit Abstand zu betrachten.

Abbildung 2: Schwarz hat zwischen zehn und zwanzig Gebietspunkten in der linken oberen Ecke. Er hat eine Einflussosphäre in der unteren linken Ecke. Weiß hat eine Einflussosphäre am linken Rand. (Wie, nicht einmal das ist Gebiet? Richtig: Schwarz kann zum Beispiel immer noch bei A invadieren, Weiß B, Schwarz C und so fort bis Schwarz I, und ein Ko erreichen.)

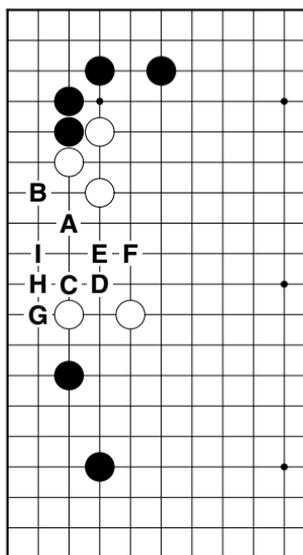


Abbildung 2

Abbildung 3: Was meint der Leser zu dieser Eröffnungsposition? Höre ich ihn murmeln: „Zehn oder zwanzig Punkte für Weiß am oberen Rand, zwanzig oder dreißig für Schwarz am rechten Rand, und etwa fünfzehn links“? Höre ich ihn anfügen, er sei zwar kein Go-Gott, aber zumindest zählen könne er? Es ist erstaunlich, wie viele Menschen nicht erfassen, dass es grundsätzlich unmöglich ist, bei so spärlich verstreuten Steinen überhaupt Gebiet zu zählen.

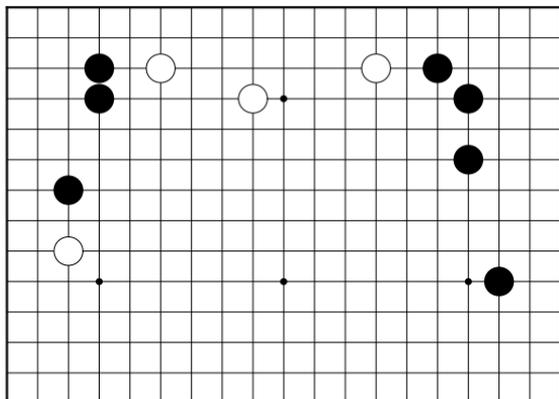


Abbildung 3

Wie man Joseki studiert

An einem heiteren Morgen hörte ich jemand sagen: „Ich befolge mein Joseki und gehe mit dem Hund spazieren.“ Und als eine Menschenmenge aus dem Theater kam, hörte ich die Worte: „Es war alles auf ein glückliches Ende hin ausgelegt.“ – „Ja, genau wie ein Joseki, und doch war es interessant.“ Ein Fernsehreporter kommentierte ein Baseballspiel: „Das Joseki wäre jetzt, mit einem Bunt¹ den Läufer auf die zweite Base zu bringen und zu hoffen, dass der nächste Batter ihn nach Hause schickt. Aber schauen wir einmal, was sie machen.“

Heutzutage hat das Wort „Joseki“ Eingang in die japanische Alltagssprache gefunden und beschreibt jede Art von festgelegter Verhaltensweise. In Japan kann es kaum jemanden geben, der nicht weiß, was ein Joseki ist. Aber zur Sicherheit schauen wir ins Lexikon, wo es definiert ist als „Zugfolge im Go, die gemäß einem festgelegten Schema gespielt wird“.

Wer glaubt stärker zu werden, wenn er vierzig oder fünfzig Josekis auswendig lernt, sei ermuntert, es auszuprobieren. Alles was Sie tun, wird Ihre Erfahrung mehren. Nur frage ich mich, was es nützen soll, vierzig oder fünfzig aus den Zehntausenden von Josekis zu lernen.

Stellen wir uns einmal jemanden vor, der beschlossen hat, er sollte zumindest die derzeit populären Josekis kennen. Er hat sich mit seinem guten Gedächtnis die Josekis zum hohen Zwei-Punkte-Klemmzug ziemlich genau eingepägt und macht nun die Probe aufs Exempel.

Abbildung 1: Er spielt mit Schwarz 1 den hohen Zwei-Punkte-Klemmzug. Sein Kollege antwortet mit Weiß 2. „Aha“, sagt Schwarz und schneidet mit den Zügen 3 und 5, die er ja gelernt hat. Weiß hingegen kennt kein einziges Joseki, brummelt so etwas wie „Töten oder getötet werden“ und stellt auf 6 dagegen. Schwarz ist sprachlos. Das stand nicht im Buch. Jetzt kommt er möglicherweise durcheinander, spielt irgendeinen idiotischen Zug und verliert die Ecke schneller als er hinsehen kann. Am Ende verlegt er sich noch darauf, seinen Gegner zu beschimpfen: „Wie soll man denn gescheit mit so einem Trottel Go spielen, der keine Josekis kennt?“ – das traurige Ende einer traurigen Geschichte.

Der Satz „Ich komme nicht mit Spielern zurecht, die keine Josekis kennen“ legt nahe, dass diese stärker wären als jene, die sie kennen. Die „Joseki-Kenner“ haben die Tendenz, sich von festen

¹ Spielzug, bei dem der Batter den Ball nur abtropfen lässt und den Überraschungseffekt nutzt.

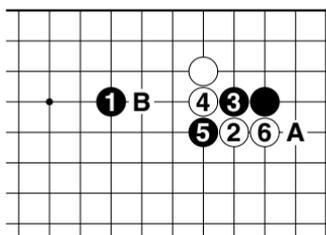


Abbildung 1

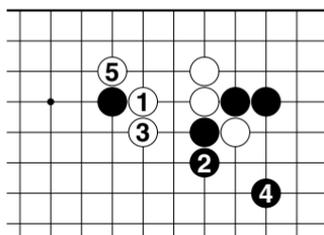


Abbildung 2

Schemata zu sehr abhängig zu machen und dabei ihre ureigene Spielstärke nicht zur Entfaltung kommen zu lassen. Somit werden sie leichte Beute der „Joseki-Ignoranten“, die sich auf nichts außer der ihnen eigenen Spielstärke stützen können.

Wenn man mit Gegnern zurechtkommt, die Josekis befolgen, mit „Joseki-Ignoranten“ aber nicht, dann ist etwas grundsätzlich schief gegangen. Josekis bestehen aus den besten Zügen für beide Parteien und im Wesentlichen gleichwertigen Variationen. Abweichende Züge sind normalerweise schlecht und sollten bestraft werden. Der Zug Weiß 6 in Abbildung 1 ist unangemessen und durch das schwarze Hane auf A zu widerlegen. Danach ist die weiße Position getrennt und der schwarze Schnittstein auf 5 erstrahlt in vollem Glanz. Deshalb ist es für Weiß besser, mit 6 auf B zu spielen und sein Streben auf die Entwicklung der zwei oberen Steine zu konzentrieren.

Abbildung 2: Hier ist das Joseki. Wenn Schwarz auf Weiß 1 mit 2 antwortet, dann schließen die Züge Weiß 3 und 5 eine der Variationen ab.

Die meisten Spieler jedoch wissen nicht, wie sie mit abweichenden Zügen umgehen sollen. Stattdessen reiben sie sich vor lauter Kopfzerbrechen über Josekis dermaßen auf, dass sie an den entscheidenden Stellen im Mittelspiel und danach nicht mehr in der Verfassung sind, zu kämpfen und zu gewinnen. Es zeigt sich, dass ihnen all die Mühe nicht im Mindesten genützt hat, die sie beim Lernen von Josekis auf sich genommen haben. Im Gegenteil, ihr Spiel wird sogar geschwächt. Ich wage zu behaupten, dass viele Spieler diese Erfahrung gemacht haben.

Joseki-Gelehrsamkeit = Schwäche
Völlige Eigenständigkeit = Stärke

Wir sehen diese Gleichungen jeden Tag aufs Neue. Doch eine große Frage bleibt offen: Was ist mit der riesigen Zahl von