



Ein Spiel geht um die Welt: Senioren in Tapkoi-Park der südkoreanischen Hauptstadt Seoul beim Go

Spielend fit im Kopf, Folge 2

## Go: Ein Kampf um die Mitte des Himmels

Das bekannteste Brettspiel der Welt kommt aus China und ist 5000 Jahre alt. Die Grundregeln sind kaum komplizierter als sein Name – trotzdem stellt Go unsere kleinen grauen Zellen ständig auf die Probe

So viel haben Forscher mittlerweile herausgefunden: Der chinesische Philosophen Mengzi (371–289 v. Chr.) Anhänger der Lehren des großen Konfuzius, hätte ab und zu Lust auf ein Spiel. In einer seiner Schriften bräutest er es als Weisj.

Der Beschreibung zufolge handelt es sich dabei eindeutig um das klassischste aller Brettspiele, heute besser bekannt unter dem Namen Go. Ein steinerner Spielplan, ebenfalls in China entdeckt, soll bereits um 750 v. Chr. entstanden sein.

Auch wenn dies die ersten handfesten Beweise für die Existenz von Go sind, vermuten Historiker seine Ursprünge noch weitaus früher: Schon vor 5000 Jahren sollen die Chinesen ihre geistigen Kräfte am Spielbrett gemessen haben – eher als die Völker des Vorderen Orients, die gemeinhin als die ersten Spielplans bezichtigt werden.

### Ein Schnittpunkt für jeden Tag des Jahres

Die Legende besagt, ein Kaiser von China habe vorzernzeit das Spiel und die He-

geln ausgetüfelt, um seinem Sohn das logische und strategische Denken näher zu bringen. Auch religiöse, vor allem jedoch astrologische Hintergründe werden vermutet: Das Raster des Spielbretts lässt 361 Schnittpunkte entstehen – 360 davon entsprechen nach damaliger Zeitrechnung den Tagen des Jahres, der 361. im Zentrum sollte die Mitte des Himmels symbolisieren. Reisende und Kaufleute nahmen das Spiel aus seinem Ursprungsland China in alle Himmelsrichtungen mit. Im benachbarten Korea

entwickelte sich daraus Patk. Im fernen Ägypten das Sege-Spiel, weitere Abwandlungen sind als Gomoku, Hasami-Shogi und Renju bekannt. Auch moderne Spiele wie Twist und Ketten-Go lassen sich von der Grundidee her auf Weisj zurückführen.

### In Japan war Go das Spiel der Samurai

Go kommt man in Brasilien und in Russland, in Kanada und den USA. Ganz besonderer Beliebtheit erfreut es sich in Japan. Dort war die hohe Kunst des Go zunächst den Angehörigen des Kaiserhauses und den Samurai vorbehalten. Vor 400 Jahren wurden die ersten Go-Schulen gegründet, heutzutage sind schätzungsweise zehn Millionen Japaner Mitglied in einem der zahlreichen Go-Clubs des Landes. Zum Vergleich: Dem Deutschen Go-Bund in Hamburg gehören ca. 1600 Spieler an.

Go ist eines der faszinierendsten Spiele, die ohne Würfel oder Karten auskommen und bei denen somit Glück und Zufall von vornherein keine Chance haben. Die Regeln verlangen, dass die beiden Spieler ihre 181 schwarzen bzw. 180 weißen, meistens linsenförmigen Spielsteine abwechselnd auf den Kreuzungen der waagerechten und senkrechten Linien des Spielbretts platzieren. Ist ein Stein gesetzt, darf er nicht mehr verschoben werden – es sei denn, der Gegner hat ihn mit einer „Kette“ oder „Gruppe“ eigener Steine gefangen: Dann darf er ihn vom Brett nehmen.

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe der eigenen Steine auf dem Spielplan möglichst

große Gebiete einzukreisen, die einem vom Gegenspieler nicht mehr streift gemacht werden können. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Steine gesetzt sind (oder wenn einer der Spieler aufgibt). Dann werden alle freien Felder gezählt – abzüglich der Steine, die der Gegner gefangen genommen hat.

Was Aufstrebende zwar ahnen, aber nicht sehen: Im Laufe des gesamten Spiels sind von beiden Kontrahenten höchste Konzentration und Flexibilität gefordert, denn Angriff und Verteidigung wechseln ständig

ab. Und ähnlich wie beim Schach gilt es, dem Gegenspieler, zumindest gedanklich, immer einen Zug voraus zu sein.

### Keine Scheu! Anfänger sind nicht benachteiligt

Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen können im Go nach Spieler unterschiedlicher Stärke gegeneinander antreten. Der Schwächere erhält Schwarz, darf beginnen und – je nach „Klassenunterschied“ zu seinem Gegner – eine bestimmte Anzahl seiner Steine setzen, bevor Weiß erstmals an die Reihe kommt.

„Anfänger“, sagt Tobias Berben vom Deutschen Go-Bund, „sollten sich bei ihren ersten Go-Versuchen nicht gleich auf das 19 x 19 Schnittpunkte große Gitternetz des Profis beschränken.“ Sie beginnen zunächst auf einem mit nur 9 x 9 Punkten wesentlich übersichtlicheren Spielfeld (oder einer abgeteilten Ecke des großen Bretts) und lassen sich h

astten  
s r i c h  
ü b e r  
13 x 11,  
13 x 13  
und so weiter  
langsam auf  
das volle  
Format vor.

„Du“ kannst das Spiel in einer halben Stunde erlernen. Aber du brauchst mehr als ein Menschenleben, um es zu beherrschen“, soll Laotse gesagt haben. Lassen Sie sich durch das großen chinesischen Philosophen nicht abschrecken und versuchen Sie es trotzdem. □

Nähere Informationen und Tipps für Anfänger bietet der Deutsche Go-Bund (Postfach 603454 in 22249 Hamburg) unter der Internet-Adresse [www.dgo.de](http://www.dgo.de)

