

Go: Japanisches Brettspiel für Tüftler und Strategen

■ Von Lars Wiederhold



Beim Go kann wie bei allen Brettspielen jeder Zug entscheiden, deshalb überlegen die Spieler beim Turnier in der japanischen Sprachenschule lieber etwas länger. Ziel ist es, eine möglichst große Fläche mit seinen Steinen abzudecken. Ist das Brett voll, wird verglichen. Foto: Martin Weis

Innenstadt. Regungslos sitzen sich Franz-Josef Dickhut und sein Widersacher Zou Jin am Spieltisch gegenüber. Beide bekleiden den sechsten Dan-Grad im japanischen Brettspiel Go. Es sind nur noch zwei Punkte zu verteilen. Die Zuschauer im japanischen Sprachenzentrum und die 250 Interessierten, die sich das Spiel online vor ihren Heim-PCs ansehen, erwarten ein Unentschieden. Da entschließt sich Dickhut plötzlich für ein gewagtes Manöver, das alles wieder auf den Kopf stellt. Es entwickelt sich ein K.O.-Kampf mit wilden Schlagabfolgen. Nach 40 weiteren Zügen geht Dickhut, der deutsche Meister 2006, als Sieger aus der Partie hervor. Doch das Ringen um die deutschen Go-Meisterschaft geht weiter. Im Finale kann sich Zou Jin aus Leipzig doch noch gegen seine Konkurrenten durchsetzen. Er darf nun Deutschland bei der Amateur-Weltmeisterschaft in Japan vertreten. Der Mönchen-Gladbacher Dickhut muss sich mit dem dritten Platz hinter Benjamin Teuber aus Hamburg zufrieden geben.

„Go blickt auf eine 4000-jährige Tradition zurück und ist damit das älteste Brettspiel der Welt“, erklärt Gunnar Dickfeld vom hessischen Go-Verband. Während die Wettkämpfe laufen, bietet er Anfängerkurse an: Gespielt wird mit weißen und schwarzen Steinen auf einem Spielfeld mit 19 mal 19 Linien. Bei Spielbeginn ist das Go-Brett leer. Abwechselnd setzen die Spieler ihre Steine und versuchen mit ihnen Teile des Spielbretts abzudecken. Jeder freie Linien-Schnittpunkt in diesen Gebieten zählt einen Punkt. Gleiches gilt, wenn der Spieler seinem Gegner die „Freiheit“ nimmt, an einen Stein weitere Steine anzulegen. „Dieser Stein ist dann geschlagen“, erklärt Dickfeld.

Der Asienwissenschaftler spielt schon seit 13 Jahren Go. „Vorher ha-

be ich Schach gespielt“, gibt er zu. Doch Go findet er inzwischen reizvoller: „Das Spiel ist konstruktiver und flexibler“. Statt mit Figuren wie Dame und König zu ziehen, könne man über die Macht der einzelnen Spielsteine selbst entscheiden. Auch hinsichtlich der Spieldauer steht Go dem Schach in nichts nach. Jeder Spieler hat beim Turnier zwei Stunden Bedenkzeit.

Der Hessische Landesverband zählt mittlerweile 130 Mitglieder.

„Seit vier Jahren gibt es sogar eine Bundesliga“, schildert Dickfeld. Doch im Vergleich zu Japan hat Deutschland noch viel Nachholbedarf: „Japanische Profispielern kämpfen um Preisgelder von mehreren hunderttausend Dollar“, berichtet Dickfeld. Um gleichzeitig etwas für die Völkerverständigung zu tun, hat der Landesverband parallel zur deutschen Meisterschaft das erste Deutsch-Japanische Mannschaftsturnier veranstaltet. Mit dabei war

die Go-AG des Mainzer Frauenlob-Gymnasiums. Ins Leben gerufen hat sie Abiturient Leonard Riedel: „Mittlerweile sind wir zu elft und haben schon an mehreren Turnieren in Darmstadt, Mannheim und sogar in Berlin teilgenommen.“

Für den Sieg in Frankfurt reichte es aber leider nicht. Stattdessen kann sich nun das Team „Rhein-Neckar“ über den Pokal des japanischen Generalkonsulats freuen. Wer Lust zum Spielen bekommen hat,

findet auch in Frankfurt einen Go-Club, der sich donnerstags um 19 Uhr im Sachsenhäuser Lokal „Plateau“, Neuer Wall 15, und sonntags 14.30 Uhr im Café Albatros in der Kiesstraße 27 trifft. „Anfänger sind herzlich willkommen“, sagt Dickfeld. (law)

Weitere Informationen zum GO-Spiel gibt es unter der Telefonnummer 727803 und der Internetadresse <http://www.hessen-go.de>.