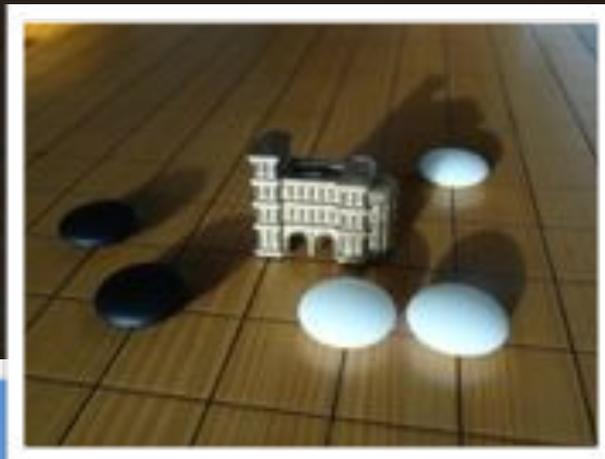


Ostasientage und Deutsche Go-Meisterschaft 2014

18.-21. September 2014, Universität Trier



Marc Oliver Rieger, Universität Trier
Horst Zein, Go-Landesverband Rheinland-Pfalz



Vorwort

China, Japan, Korea – die Länder Ostasiens trennt heute vieles: Konflikte bestimmen die Schlagzeilen, und der Wunsch sich voneinander abzugrenzen. Dass dabei oft das gemeinsame kulturelle Erbe aus dem Blick gerät, ist bedauerlich. Die Ostasientage an der Universität Trier versuchten, diese gemeinsame Wurzeln wieder ans Licht zu bringen: mit einer Reihe von Veranstaltungen zu ganz verschiedenen Themen, mit Vorträgen, Vorführungen, einem Konzert und nicht zuletzt der Veranstaltung der Endrunde der Deutschen Meisterschaft im Go – einem jahrtausendealten Brettspiel, das seit vielen Jahrhunderten gleichermaßen in China, Japan und Korea hochgeschätzt wird.

Veranstaltungen wohnt immer etwas Flüchtiges bei und außer den Erinnerungen der Teilnehmer bleibt nichts zurück. Mit diesem kleinen Büchlein wollen wir dem etwas Bleibenderes entgegensetzen.

Wir hoffen, damit Teilnehmern, Zuschauern und auch allen, die keine Gelegenheit hatten, an den Veranstaltungen teilzunehmen, einen Dienst zu erweisen.

Bedanken möchten wir uns an dieser Stelle bei allen, die durch Ihre Mitwirkung, Mithilfe und finanzielle Unterstützung die Ostasientage ermöglicht haben, insbesondere dem Konfuzius-Institut der Universität Trier und dem Deutschen Go Bund.

Trier, im Oktober 2014

Prof. Marc Oliver Rieger

Ostasientage

In wilden, anmutigen Bewegungen gleiten Li Xueyans Hände über ihr Instrument. Gespannt lauschen die Besucher der Ostasientagen ihrem Konzert. Auf ihrer chinesischen Zither, einer Guzheng, zaubert sie Klänge, die einen Taifun beschreiben oder den Sonnenaufgang über den schneebedeckten Bergen Chinas oder die Freude von Fischern über einen erfolgreichen Fang.

Die Kunst auf diesen klassischen Instrumenten zu spielen, gehört in ganz Ostasien schon seit Jahrtausenden zu den "vier Kunstfertigkeiten" (琴棋书画), wie Dr. Liu Huiru, Sinologe an der Universität Trier, in seinem Vortrag vor dem Konzert, das vom Konfuzius-Institut unterstützt wurde, erläuterte. Kalligrafie und Malerei sind zwei weitere dieser Kunstfertigkeiten, an denen sich die Gäste der Ostasientage dann auch selbst versuchen konnten. Bei der vierten schließlich, Go, handelt es sich um ein Brettspiel, dessen Komplexität auch rund 3000 Jahre nach seiner Erfindung noch unergründlich erscheint. Parallel zu den Ostasientagen fand die Endrunde der Deutschen Meisterschaft in Go statt – zum ersten Mal in Trier. Besucher hatten auch selbst Gelegenheit, das Spiel zu erlernen.

Weitere Höhepunkte der Ostasientage waren ein Vortrag von Prof. Karl-Heinz Pohl zum ostasiatischen Kampfsport und seiner Philosophie, die von einer Tai-Chi-Vorführung von Herrn Cao abgerundet wurde. Schließlich gab es auch Mitmachangebote, unter anderem von der Deutsch-Japanischen Gesellschaft, die filigrane Origami-Kunstwerke aus Papier präsentierte, sowie von Frau Hye-Kyung Chung, die eine Einführung in das koreanische Alphabet gab.



Fotoausstellung

Parallel zu den Ostasientagen fand an der Universität eine zweiwöchige Fotoausstellung mit Fotos aus China, Japan und Südkorea statt. Die Fotos wurden vom Konfuzius-Institut, von Julia Hirt und von Marc Oliver Rieger zur Verfügung gestellt.

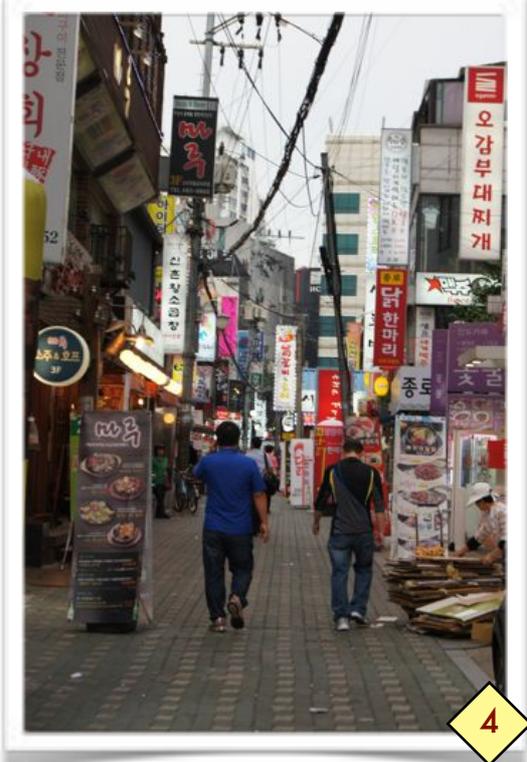
Dazu gab es auch ein Quiz: Zu erraten war, welche der nachfolgenden neun Fotos in China, Japan und Südkorea aufgenommen worden waren.

Versuchen Sie es einmal selbst: Die Auflösung des Quiz finden Sie auf Seite 29!





3



4



5



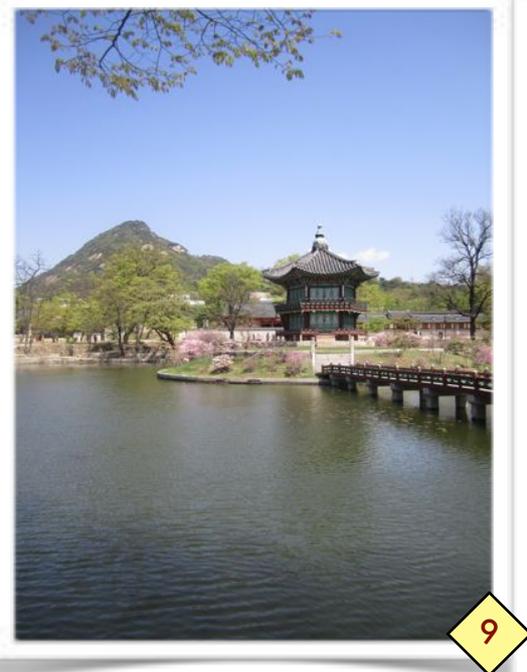
6



7



8



9



◀ Li Xueyan, Guzheng-Spielern, reiste aus Köln zu einem Konzert im Rahmen der Ostasientage an, das vom Konfuzius-Institut finanziell unterstützt wurde.

▼ Herr Cao führte traditionelles Kongfu vor.



▲ Gerade erst Go gelernt, und schon lud der deutsche Jugendmeister, Emanuel Schaaf (rechts) zu einer Simultanpartie ein.

Die Deutsch-Japanische Gesellschaft demonstrierte Origami. ►





▲ Besucher üben eine der vier klassischen Künste Oasiens, die Kalligraphie.

Eine Ausstellung mit Fotos aus China, Japan und Korea begleitete die Ostasientage.



◀ Frau Chung und ihre Tochter erklären das koreanische Alphabet.



Vortrag von Dr. Liu Huiru: Qin qi shu hua – Die vier klassischen Künste Ostasiens

In seinem Vortrag ging Dr. Liu zunächst auf den chinesischen Kunstbegriff ein.

Das heutige Wort für “Kunst” im Chinesischen ist yishu (艺术 bzw., in klassischen Schriftzeichen 藝術). Es setzt sich zusammen aus dem klassischen Schriftzeichen für “Kunst” und dem Schriftzeichen für “Technik”.

Im klassischen China kannte man die folgenden vier Künste (si yi 四藝):

- Das chinesische Zitherspiel: qin 琴
- Das Go-Spiel: qi 棋
- Die Kalligraphie: shu 书
- Die Tuschemalerei: hua 画

Zusammenfassend werden diese Künste auch heute noch als “qin qi shu hua” (琴棋书画) bezeichnet.

Im Folgenden ging Dr. Liu auf die einzelnen Künste näher ein: zunächst auf die chinesische Zither, ein pentatonisches Saiteninstrument, das heute – zur Unterscheidung von späteren Entwicklungen – guqin (“alte qin”) genannt

wird. (Eine dieser Weiterentwicklungen, die guzheng 古筝, wurde ja später im Rahmen des Konzertes von Frau Li vorgeführt.)

Zur zweiten klassischen Kunst, dem Go-Spiel verweisen wir hier auf den nachfolgenden Vortrag von Prof. Rieger (Seite 8), sowie auf den Artikel von Dr. Liu (Seite 9).

Zur dritten und vierten Kunst, der Kalligraphie und der Tuschemalerei, zeigte Dr. Liu eine Fülle von Beispielen, die die Bandbreite und das Wesen dieser Künste demonstrierten.

Insbesondere dienten sie in China schon von Alters her dazu, Charakter und Bildung des Künstlers auszudrücken. Insofern war Kalligraphie mehr als eine Form des Schreibens, mehr als ein rein ästhetisches Produkt, sondern immer auch eine Form des Selbstaussdrucks. Auch heute noch sind Kalligraphien in China, aber auch in ganz Ostasien allgegenwärtig. Viele Fotos der Ostasienausstellung unterstreichen das ebenfalls.



Prof. Marc O. Rieger: Weiqi, Go, Baduk – eine kurze Geschichte von 3000 Jahren

Der Legende nach wurde Go bereits um 2300 v.Chr. von Kaiser Yao erfunden. Wirklich gesicherte Quellen über die Existenz von Go hat man jedoch erst aus späterer Zeit, aus dem Jahre 548 v.Chr. Ein Alter von ca. 3000 Jahren kann also angenommen werden, womit Go, das in China “weiqi” (围棋) heißt, etwa doppelt so alt wie Schach ist, und auch deutlich älter als so einiges, was wir mit dem “alten China” verbinden: Die Terrakotta-Armee des Kaisers Qin stammt aus dem Jahre 210 v.Chr., und die chinesische Mauer wurde in der heute sichtbaren Form erst um 1400 erbaut.

Go in Korea und Japan



Korean Game from the Carpenter Collection, ca. 1910-1920

Zwischen 400 und 600 gelangte Go nach Korea, wo es noch heute unter dem Namen “Baduk” (바둑) zu einer Art Nationalsport geworden ist. (Die stärksten Spieler weltweit kommen in den letzten Jahren zumeist aus Südkorea.)

Um 700 gelangte Go nach Japan. Dort bekam es auch den Namen, unter dem es heute weltweit bekannt ist. “Go” ist dabei die übliche Abkürzung für den vollständigen japanischen Namen “Igo” (囲碁), in dem die alten chinesischen Schriftzeichen noch erkennbar sind.

In Japan erreichte Go eine überragende kulturelle Bedeutung: Im 17. Jahrhundert wurde die Position des “Godokoro”, des Go-Ministers, eingeführt. Dieser führte regelmäßige Wettkampfpartien unter den Augen des Shoguns durch.

Seit 1612 wurde das Go in Japan von vier Familien bestimmt: Honinbo, Inoue, Yasui und Hayashi. Diese adoptierten jeweils die fähigsten jungen Go-Talente, um die Familientradition fortzusetzen.

Die beiden vielleicht berühmtesten Go-Spieler der Geschichte seien kurz vorgestellt:

Honinbo Shusaku (本因坊秀策, 1829-1862) war der mit Abstand stärkste Spieler seiner Zeit. Er ist berühmt für seinen “Rote-Ohren-Zug”, den er 1844 gegen Gennan Inseki spielte. Ein des Go unkundiger zuschauender Arzt äußerste nach diesem brillanten Zug die Vermutung, dass Shusaku gewinnen würde, denn die Ohren seines Gegners hätten sich vor Überraschung rot verfärbt.

Go Seigen (吳清源, *1914) gehört der Generation der “Xinfuseki”-Ära an, die in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Spielstrategie grundlegend erneuerte. In Fujian geboren, ging er 1928 nach Japan, um dort Go zu studieren. Sein Lebenslauf spiegelt die wechselvolle Ge-

schichte Japans und China im 20. Jahrhundert sehr eindrucksvoll wieder. Go Seigen feierte in diesem Jahr seinen 100. Geburtstag und ist damit eine lebende Legende.

Kunst und Kultur

Go hat auch eine bedeutende Rolle in Kunst und Kultur Ostasiens gespielt. Chinesische Malereien und japanische Holzschnitte (Foto) nehmen oft das Motiv der Go-Spieler auf, und der erste Roman der Weltgeschichte, Genji Monogatari (jap. 源氏物語, dt. Die Geschichte vom Prinzen Genji) aus dem 10.

Jahrhundert schildert neben diversen amourösen Abenteuern des Prinzen immer wieder auch Go-Partien.

Auch das Kunsthandwerk wurde von Go inspiriert: Besonders in Japan werden noch heutzutage kostbare Go-Tische (Goban, Foto) aus Blöcken des langsam wachsenden Kaya-Holzes und Steine aus Schiefer und Muschelschalen hergestellt. Die Preise für beides sind dabei nach oben fast unbegrenzt.

Philosophie

Die Ursprünge des Go vermuten Archäologen in der Astrologie. Hinweise dafür finden sich noch in den Bezeichnungen für einzelne Punkte auf dem Brett: Sternpunkte (Hoshi/Xingwei, 星位) und Himmel (Tengen/Tianyuan, 天元).

Schwarz und Weiß werden oft als Symbole für Yin und Yang (阴阳) interpretiert. Ein Ausgleich der Kräfte, das heißt eine ausgeglichene Partie, wird traditionell als gelungen angesehen.

Im Gegensatz zu Schach erlangen die Steine beim Go ihre Bedeutung nur durch ihre Beziehung zueinander. Oft wird dies mit ostasiatischen Gesellschaften verglichen, in der das In-

dividuum eine geringere Bedeutung hat als die Beziehung zwischen Personen.



Als Ziel des Spiels wird oft die "Selbstverkommenung", das Arbeiten an sich selbst, das Lernen, gesehen. Hier finden sich zahlreiche Parallelen zum Konzept des "kong-fu" (siehe der Vortrag von Prof. Pohl, ab Seite 11). Es werden sogar Spielstärkegrade verliehen, die denen in Karate oder Taekwondo entsprechen.

Eine Partie galt in alter Zeit unter Gebildeten als gelungen, wenn sie ausgeglichen war. Der Sieg sollte eine untergeordnete Rolle spielen. Die Spielstärke wurde durch Vorgabesteine ausgeglichen. Die heutige chinesische Formel für einen Partiebeginn unterstreicht diesen Aspekt des Lernens:

Qing duo zhijiao (请多指教, Bitte lehre mich!)

Neben diesem "kultivierten" Spiel gab und gibt es aber natürlich immer auch den Wettkampf, traditionell oft verbunden mit Geldwetten.

In Ostasien ist der Go-Sport heutzutage professionell organisiert. Top-Profis sind dort Prominente und verdienen Millionen.

Go im Westen

In den Westen, nach Europa und Amerika, kam Go erst sehr spät, im 19. Jahrhundert. Inzwischen hat sich jedoch eine zahlenmäßig immer stärkere Spielergemeinde aufgebaut. In Deutschland finden

pro Jahr an die hundert Turniere statt, es gibt eine Bundesliga, in der auch die Mannschaft "Tri-Lux" spielt, eine bundesweite Nachwuchsförderung, verschiedene Meisterschaften und den europäischen Go-Kongress, zu dem Jahr für Jahr hunderte von Go-Spielern zusammenkommen, um den Europameister zu küren, aber auch um ein buntes Rahmenprogramm rings um Go zu erleben.

Nähere Informationen zu Go gibt es im Internet, z.B. auf den Seiten des Deutschen Go Bundes www.dgob.de oder zu Go in Trier auf de.trigo.wikia.com.



Die Faszination von Go

Dr. Liu Huiru

Der Legende nach soll der Urkaiser Yao das Go-Spiel erfunden haben, um seinem Sohn, dessen intellektuelles Fassungsvermögen und Sinn für moralisches Verhalten leider etwas zu wünschen übrig ließ, Nachhilfe zu leisten. Es sei dahingestellt, inwieweit man dieser Geschichte Glauben schenken darf, fest steht, dass für die Chinesen das Spiel eindeutig einem pädagogischen Zweck dient. Aufgrund seiner schier unendlich vielen kombinatorischen und taktischen Möglichkeiten soll sich das Spiel positiv auf das logische Denken und das moralische Empfinden auswirken. Der ebenso eminent militärische Aspekt des Spiels tritt erstaunlicherweise eher in den Hintergrund.

Die immense Kombinierbarkeit strahlt eine geradezu magische Faszination aus. Nicht selten wurde das Spiel als eine Art Abbild des Universums angesehen, in welchem sich politisch-militärische, aber auch kulturelle und künstlerische Aspekte offenbaren. In diesem Sinne gilt es als eine hohe Kunst, die neben Musik, Malerei und Kalligraphie zur Standardbildung eines Gelehrten gehörte.

Die Regeln des Go sind mit wenigen Worten erklärt: Zwei Spieler, jeweils mit schwarzen und weißen Steinen, setzen abwechselnd einen Stein auf das anfangs leere Spielfeld, das aus 19 x 19 Linien besteht. Alle Verbindungspunkte der Linien sind mögliche Plätze für die Steine. Ziel des Spiels ist es, mit den Steinen seiner Farbe möglichst große Gebiete zu umranden, dabei kann man Gebiete anderer Farbe für sich beanspruchen, wenn man es schafft, die dort befindlichen feindlichen Steine lückenlos zu umzingeln. Dieser Spielweise verdankt Go seinen chinesischen Namen weiqi 围棋 (Umzingelungsspiel).

Unter dem Aspekt der Strategie hat Go eine gewisse Ähnlichkeit mit Schach, auch hier versucht jede Partei, eine für sie selbst günstige Konstellation zu erreichen. Allerdings gibt es aufgrund der vielen Setzmöglichkeiten mehr optionale Raffinessen, die das Spiel für Amateure oft unübersichtlich machen. Wie komplex das Spiel ist, zeigt die Tatsache, dass keines der zahlreichen Computerprogramme, die bislang entwickelt wurden, in der Lage ist, einen Großmeister zu schlagen. Ein Go-Computer, der wie Deep Thought den Menschen bezwingt, wird, wenn überhaupt, wohl noch einige Zeit auf sich warten lassen. Das sollte aber nicht von dem Spiel abschrecken, denn die Regeln von Go sind eigentlich einfach zu erlernen und für Anfänger gibt es auch kleinere Bretter mit 9x9 oder 13x13 Punkten.

Im alten China verstand man Go als eine Art Dialog, dementsprechend bezeichnete man es auch als shoutan

手谈, Gespräch per Hand. Zwar geht es wie bei jedem Spiel auch hier ums Gewinnen, aber bei Go ist aggressiver Spielstil eher unpopulär und führt übrigens auch viel leichter als etwa beim Schach zum eigenen Ver-



derb, denn die positionelle Überlegenheit kann mit einem einzigen ungenauen Zug umkippen. Es erweist sich als ungemein wichtig, den Gegner ernst zu nehmen, d.h. auf dessen Spiel einzugehen und eigene Schwächen umgehend auszugleichen.

Beim Go-Spiel setzt man nicht so sehr zielgerichtet den eigenen strategischen Plan um, indem man Hindernisse aus dem Weg räumt, vielmehr korrigiert man den Plan nach jeder Antwort des Gegners, die sehr unterschiedlich ausfallen kann und je nachdem den Spielhorizont erweitert oder verengt. Die große Variabilität der Züge ermöglicht eine äußerste Flexibilität des Spiels, wobei ein starker Gegner durch oft unerwartete Züge diese noch erhöht. Unter dem Druck eines Gegners, der einen vor überraschende Herausforderungen stellt, wird man gezwungen, den ursprünglichen Vorsatz zu überdenken bzw. zu modifizieren und somit über seine eigenen Grenzen hinauszugehen. So zeigt sich ein starker Gegner immer als ein guter „Gesprächspartner“, dank dessen Mitwirkung man nicht nur eine objektivere Selbsterkenntnis erlangt, sondern auch Anregungen zur Selbstüberwindung bekommt. Im Licht dieser Interaktion erscheint das harte Ringen mit dem Gegner letztlich als eine disziplinierte Arbeit an sich, wobei der Gegner eine mæeutische Funktion im sokratischen Sinne erfüllt. Der Sieg am Ende ist nichts anderes als eine Bestätigung erfolgreicher Selbstüberwindung, während die Niederlage auf eigene Unzulänglichkeit hinweist. In beiden Fällen hat man dem Gegner zu danken, hat dieser doch dazu beigetragen, dass man zu neuen Erkenntnissen kommt.

Aufgrund des Gesprächscharakters des Go gebietet sich für die Spieler Wohlwollen, ja Respekt gegenüber dem Gegner. Wenn beispielsweise der Gegner vergessen hat, die Go-Uhr zu betätigen, verhält man sich nicht, wie es bei den Schachspielern üblich ist, möglichst unauffällig, so lange, bis der Gegner das fatale Auslaufen seiner Spielzeit bemerkt, sondern der Go-Spieler empfindet es als selbstverständlich, den Gegner darauf aufmerksam zu machen. Denn man kämpft nicht gegen den Gegner, sondern kämpft mit dessen Hilfe gegen seine eigenen Schwächen und blinden Flecke. – Zumindest ist es für viele so.

Vortrag von Prof. Karl-Heinz Pohl: Kung-fu – zwischen Kampf und Kunst: Philosophische Grundlagen der chinesischen Kampfkunst

Bis zu den Zeiten von Mao Zedong galt China für die Europäer als Inbegriff eines pazifistisch orientierten Landes. Diese Einschätzung beruhte einerseits auf den klassischen Schriften, z.B. der konfuzianischen Verurteilung von Kampf und Krieg sowie auch daoistischer Geringschätzung von Aggression. Andererseits hatten auch europäische Beobachter festgestellt, z.B. der französische Jesuitenmissionar Louis LeComte (17. Jh.), dass die Chinesen in ihrer Friedliebkeit und Verabscheuung von Kriegen der "höheren Lehre Christi" nacheiferten. Er warnte jedoch: "Die sinesische Politik verhindert durch diese Zucht viel innerliche Unruhe; allein sie setzt damit zugleich das Volk in Gefahr auswärtiger Kriege, welche noch gefährlicher seien." Knapp zweihundert Jahre später – in den Opiumkriegen – ist diese Prognose Wirklichkeit geworden. LeComtes Erklärung (von 1696) zu diesen chinesischen Verhältnissen und Prioritäten lautete: Man würde der Elite nur Bücher vorlegen und ihnen niemals ein Schwert in die Hände geben, "ein wiehern-des tartarisches Pferd wäre fähig, die ganze sinesische Reiterei in die Flucht zu bringen."

Und doch hat es bei näherem Hinsehen in China – nicht anders als sonstwo – quer durch die Geschichte fast ununterbrochen Krieg und Kampf gegeben. Dieser Widerspruch zwischen propagiertem Pazifismus und kriegerischer Realität erklärt sich wohl einfach dadurch, dass Ideal und Wirklichkeit meist auseinander klaffen: Ideale zu pflegen, heißt nicht, dass diese auch in der Wirklichkeit umgesetzt sein müssen. Zwar pflegte man Harmonie als höchstes Ideal, doch findet man gleichzeitig eine reiche Literatur, die sich mit allen Aspekten des Kampfes/Krieges beschäftigt, insbesondere in Form der sogenannten "Schule der Kriegsstrategien" (bingjia). Doch zeigt sich das Thema Kampf auch in anderen klassischen Schulen und Schriften, so bei den Moisten als Theoretikern des Verteidigungskrieges, bei den Legalisten, die Krieg und Kampf zur Stärkung des Reiches befürworteten, oder sogar – wenn auch nur am Rande – bei dem Konfuzianer Menzius, wenn er sagt: "Ein Edler wird nicht kämpfen wollen; doch wenn er kämpft, dann muss er siegen" (zhan bi sheng).

Die Daoisten schließlich, die Befürworter des wuwei, des Nichthandelns, glaubt man schwerlich mit Kampf in Verbindung bringen zu können, und doch, wie sich zei-

gen wird, ist die ganze Philosophie des Kampfes in China daoistisch orientiert, nämlich durchtränkt von Gedanken aus den beiden zentralen Schriften des Daoismus, dem Daodejing (Das Buch vom "Weg" und dessen Wirkkraft) des legendären Laozi und dem Buch Zhuangzi. Dies wurde schon früh erkannt, z. B. verfaßte Wang Zhou, ein tangzeitlicher Autor (8. Jh.) eine Schrift mit dem Titel: "Das Wesentliche der Kriegskunst, wie im Daodejing dargelegt" (Daodejing lun bing yao yishu). In der qingzeitlichen großen Enzyklopädie (Gujin tushu jicheng) findet sich dieses Daodejing bezeichnenderweise unter dem Kapitel "Strategien" (bingfa, Kap. 82) eingereiht.

Die Gedanken von Sunzi, dem Verfasser des Strategieklassikers Kunst des Krieges (Sunzi bingfa), der gegen Ende des 6. Jh. v. Chr. lebte, zeigen eine bemerkenswerte Mischung von konfuzianischem, daoistischem und legalistischem Denken. Sunzi zufolge ist das letztendliche Ziel von Kampf und Krieg nicht die Vernichtung des Gegners, sondern die Wiederherstellung von Frieden und Harmonie. Interessanterweise haben die Teile seines Buches, die sich mit Kampfmethoden befassen, meist einen daoistischen Hintergrund.

Hier soll nun in folgenden fünf Bereichen des Daoismus die Verwandtschaft zur Kampfkunst bzw. zum Strategiedenken aufgezeigt werden:

1. Perfektionierung durch stetes Üben
2. "Pflege des Lebens"
3. dialektisches Denken
4. Siegen ohne zu kämpfen
5. Psychologie des Kampfes

Zum Schluss folgen dann noch ein paar allgemeine Überlegungen zum Stellenwert dieser Art von Kampf-Philosophie bzw. Strategiedenken in der chinesischen Alltagskultur, nämlich als Anleitung zur Bewältigung des Alltagslebens bzw. als ganz allgemeine und einfache Handlungstheorie.

1. Perfektionierung durch stetes Üben

Was ist Kampfkunst? Eine Technik oder "Kunst", um andere besiegen zu können, oder die Kunst, einen Kampf bestehen zu können, ohne besiegt zu werden?

Beide Antworten lassen sich nicht immer voneinander trennen, so kann es notwendig sein, einen Gegner zu

töten, um nicht besiegt zu werden. Prinzipiell lassen sich jedoch zwei Ansätze oder Motivationen unterscheiden: Siegorientierung und Überlebensorientierung.

Der moderne chinesische Begriff für Kampfkünste ist wushu, d.h. er bezieht sich auf gewisse Techniken oder Künste (shu oder fa) für martialische (wu) Zwecke.

Das Wort gongfu (so die heutige pinyin-Schreibweise von Kung-fu) wird hierzulande zwar ausschließlich für Kampfkunst verwendet, im Chinesischen hat es jedoch eine viel umfassendere Bedeutung, nämlich "höchste Perfektion durch stetes Üben". Dies gilt z.B. auch in der Schriftkunst, im Malen und im Dichten – oder für irgendeine Tätigkeit, wie das Sprichwort besagt: "Wenn die Anstrengung (gongfu) groß ist, lässt sich auch ein Stößel zu einer Nadel schleifen" (zhi yao gongfu shen, tiechu mocheng zhen).

Die aus dieser Übung gewonnene künstlerische Fähigkeit kann man nach Richard John Lynn als "intuitive Beherrschung des künstlerischen Mediums" verstehen; d.h., eine lange Übungspraxis ermöglicht es dem Künstler, seine Kunst in einer intuitiven – mühelosen – Art auszuführen, und Zuschauer erleben diese magische Natürlichkeit als Perfektion.

Die Daoisten, die dem Prinzip des Nicht-Handelns (wuwei) anhängen, würde man auf den ersten Blick nicht mit einer derartigen handels- bzw. übungs- und anstrengungsorientierten Einstellung in Verbindung bringen wollen, und doch wird in der chinesischen Ästhetik – und die Kampfkünste bilden einen integralen Teil einer chinesischen Ästhetik – diese Art der magisch-natürlichen Beherrschung einer Kunstfertigkeit in der Regel mit daoistischen Anekdoten illustriert. So lässt sich die Bedeutung von gongfu als höchste Leistung durch stetes Üben durch eine Geschichte aus dem Buch Zhuangzi veranschaulichen (aus dem Kapitel 3 mit dem Titel "Pflege des Lebens"). Sie handelt von einem Koch namens Ding, der mit ein paar Messerschnitten einen Ochsen zerlegen kann:

Der Fürst Wen Hui hatte einen Koch, der für ihn einen Ochsen zerteilte. Er legte Hand an, drückte mit der Schulter, setzte den Fuß auf, stemmte das Knie an: ritsch! ratsch! – trennte sich die Haut, und zischend fuhr das Messer durch die Fleischstücke. Alles ging wie im Takt eines Tanzliedes, und es traf immer genau die Gelenke.

Der Fürst Wen Hui sprach: "Ei vortrefflich! Das nenn' ich Geschicklichkeit!" Der Koch legte das Messer beiseite und antwortete zum Fürsten gewandt: "Das Dao ist es, was dein Diener liebt. Das ist mehr als Geschicklichkeit. Als ich anfing, Rinder zu zerlegen, da sah ich eben nur Rinder vor mir. Nach drei Jahren hatte ich's soweit gebracht, dass ich die Rinder nicht mehr unzerteilt vor mir sah. Heutzutage verlasse ich mich ganz auf den Geist (shen) und nicht mehr auf den Augenschein. [...]."

Ein guter Koch wechselt das Messer einmal im Jahr, weil er schneidet. Ein stümperhafter Koch muss das Messer alle Monate wechseln, weil er hackt. Ich habe mein Messer nun schon neunzehn Jahre lang und habe schon mehrere tausend Rinder zerlegt, und doch ist die Schneide wie frisch geschliffen. Die Gelenke haben Zwischenräume; des Messers Schneide hat keine Dicke. Was aber keine Dicke hat, dringt in Zwischenräume ein – ungehindert, wie spielend, so dass die Klinge Platz genug hat. [...] Und doch, so oft ich an eine Gelenkverbindung komme, sehe ich die Schwierigkeiten. Vorsichtig nehme ich mich in acht, sehe zu, wo ich haltmachen muss, und gehe ganz langsam weiter und bewege das Messer kaum merklich – plötzlich ist es auseinander und fällt wie ein Erdenkloß zu Boden. [...] Der Fürst Wen Hui sprach: "Vortrefflich! Ich habe die Worte eines Kochs gehört und habe die Pflege des Lebens (yangsheng) gelernt."

Ein meist übersehenes Detail dieser bekannten Geschichte besagt, dass der Koch Ding sein Messer schon seit neunzehn Jahren schwingt und dass er damit Tausende von Ochsen zerlegt hat. So dürfen wir sicher annehmen – wenn es je einen solchen magischen Koch gegeben hat –, dass er seine Fähigkeit nicht als Genie in die Wiege gelegt bekommen hat, denn, wie es in dem mal Goethe, mal Schiller oder auch Fontane nachgesagten deutschen Sprichwort heißt: "Genie ist Fleiß." Insofern wird auch der Koch seine an Magie grenzende Fähigkeiten durch Fleiß erworben haben, allerdings, und dies ist die entscheidende daoistische Wende in der Geschichte, vermochte er schließlich über die reine Technik hinauszugehen und das Messer aus dem Geist des Dao heraus zu führen. Das Geheimnis von Koch Dings Kunst ist demnach zunächst jahrelanges Üben einer Technik, dann aber Transzendieren von Technik und aus dem Dao heraus handeln. Eine derartig hohe, intuitive Beherrschung der Kunst wird auf chinesisch shen (göttlich, geistig) genannt, das heißt, sie erscheint so vollkommen, als wäre sie von einem Gott (shen) gemacht.

2. "Pflege des Lebens"

Die ursprüngliche Hauptströmung des Daoismus (nach Fung Yu-Lan) ist die der "Pflege des Lebens" (yangsheng), d.h. die Höherschätzung des Lebens, der eigenen Gesundheit, des Überlebens etc. vor allem anderen, so z.B. in dem berühmten, dem legendären Yang Zhu zugeschriebenen Ausspruch, nicht ein Haar seines Schopfes hergeben zu wollen, um der Welt zu nützen.

Yang Zhus Einstellung gilt zwar als Gipfel des Egoismus (weshalb sie auch heftig von Menzius kritisiert wurde), doch ist dies nur die Hälfte ihrer Bedeutung; die andere Seite ist die Wertschätzung des Lebens, der Lebenskraft oder Lebendigkeit. Yang Zhu muss darauf mehr Wert gelegt haben als auf alles andere. Im Sinne einer Le-

benspraxis bedeutet diese "Pflege des Lebens" die Kultivierung von Lebenskräften, d.h. von Körper und Gesundheit.

In der daoistischen Religion wurde dieser Zweig als Suche nach Langlebigkeit bzw. Unsterblichkeit weiter kultiviert, und er wirkt heute noch am längsten nach, nämlich in den praktischen Ausformungen bzw. Abspaltungen daoistisch geprägter Gesundheitspraktiken (wie im Qigong, Taiji etc.), denn yangsheng als Pflege des Lebens ist im Grunde gleichbedeutend mit yangqi = Pflege/Kultivierung der Lebensenergie (qi) bzw. dem Qigong. Diese Wertschätzung zeigt sich z.B. darin, dass daoistische Mönche sich bekanntlich nicht die Haare schneiden lassen – im Gegensatz zu buddhistischen.

Im daoistischen Klassiker Daodejing des legendären Laozi manifestiert sich die Wertschätzung des Lebens bzw. des Lebendigen, als Betonung des "Weichen" ruo bzw. des "weichen Prinzips" Yin (im Gegensatz zu Yang), so zum Beispiel in Kap 76:

*Der Mensch, wenn er ins Leben tritt,
ist weich und schwach,
und wenn er stirbt,
so ist er hart und stark.*

*Die Pflanzen, wenn sie ins Leben treten,
sind weich und zart,
und wenn sie sterben,
sind sie dünn und starr.*

*Darum sind die Harten und Starken
Gesellen des Todes,
die Weichen und Schwachen
Gesellen des Lebens.*

Aufgrund dieser Beobachtung heißt es im zentralen Kapitel 40: "Schwachheit ist die Wirkungsweise des Dao" (ruo zhe, dao zhi yong), und Kapitel 36 stellt dazu ganz direkt fest:

Das Weiche siegt über das Harte.

Das Schwache siegt über das Starke.

Das im Laozi (und auch bei Sunzi) immer wieder angeführte Beispiel für die überwindende Kraft des Weichen, das ja auch, wie gerade aus Kap. 76 zitiert, das Wesensmerkmal des Lebendigen ist, ist das Wasser. In Kap. 78 heißt es dazu:

*Auf der ganzen Welt
Gibt es nichts Weicheres und Schwächeres als das
Wasser.*

*Und doch in der Art, wie es dem Harten zusetzt,
kommt nichts ihm gleich.*

Es kann durch nichts verändert werden.

Dass Schwaches das Starke besiegt

Und Weiches das Harte besiegt,

weiß jedermann auf Erden,

aber niemand vermag danach zu handeln.

Wie äußert sich die "Pflege des Lebens" in der Kampfkunst? Wenn Kultivierung von Leben und Lebendigkeit die Pflege des Weichen bedeutet, dann übersetzt sich

dies in die Sprache der Kampfkünste als Kultivierung von Flexibilität, d.h. von geschmeidigen, weichen bzw. ausweichenden Bewegungen als Reaktion auf einen Angriff – wie im japanischen (allerdings dem geistesgeschichtlichen Ursprung nach chinesischen) Judo: wörtlich, dem "weichen Weg".

Umgesetzt in die Sprache der Strategie heißt dieses Prinzip nicht wie in der bekannten (europäischen) Devise: Angriff ist die beste Verteidigung, sondern eher: die beste Verteidigung ist nicht da sein. Diese Präferenz entspricht auch der in China populären und inzwischen auch hier zu Ansehen gekommenen strategemischen Sprichwortsammlung der "Sechsdreißig Listen"; darin lautet die letzte: "Von den 36 Listen ist die letzte, das Weggehen, das Beste" (zou wei shang). "Weggehen" ist nur eine andere Form des Nicht-da-seins bei einem Angriff. Mit anderen Worten, in einem überlebensorientierten Kampf (Variante 2) ist es am wichtigsten, sich selbst unangreifbar bzw. unbesiegbar zu machen. Dann mag der Gegner noch so stark sein, es nützt ihm nichts.

Die Quintessenz überlebensorientierter Strategie ist folglich: nicht da sein bzw. flexibel auf Angriffe reagieren. Dies bedeutet, dass bei aller Kampfbereitschaft und -fähigkeit das Überleben immer im Vordergrund stehen muss, denn nur dieses lässt sich durch eigene Kraft erreichen, nicht aber das Siegen. Diese zeitlos gültige Einsicht in das Wesen des Kampfes finden wir ebenfalls bei Sunzi geäußert, dem zufolge man durch eigene Kraft keinen Sieg erzwingen, sondern sich nur unbesiegbar machen kann.

Ein tiefes Verständnis dieser Form von Überlebenskunst – als Quintessenz chinesischen Verhaltens und Handelns – zeigt auch die Bemerkung eines Engländers, Sir Robert Hart, der im späten 19. Jh. in China über Jahrzehnte mithalf, das Zollwesen aufzubauen:

In meinem Vaterland heißt es gewöhnlich, laß dich nicht biegen, auch wenn es zum Bruche kommt. - In China hingegen genau umgekehrt: Laß dich biegen, aber laß es niemals zum Bruche kommen.

Beliebtes Symbol dieser flexiblen Unzerbrechlichkeit ist der Bambus, den man auf zahlreichen Bildern mit entsprechenden Aufschriften quer durch die Kulturgeschichte Chinas hindurch findet.

3. Dialektisches Denken

Dialektik heißt im chinesischen Kontext das Zusammenspiel der Gegensätze, nämlich von Yin und Yang, den beiden polaren Grundkräften, die für hart und weich, aber auch für männlich und weiblich stehen. Wichtig ist dabei der Gedanke, dass diese beiden scheinbar gegensätzlichen Kräfte oder Prinzipien einander bedingen und ergänzen. Im Abschnitt über die "Pflege des Lebens" wurde deutlich, dass Laozi eher das schwache und weiche Yin schätzt (wie das Wasser), und zwar im Kontrast zu dem harten und starken Yang. Doch in einer Kampfsi-

tuation kann es durchaus angebracht sein, sowohl hart als auch weich zu sein, zuschlagen als auch ausweichen zu können, nach außen weich, aber innen hart zu sein – so wie der Bambus zwar flexibel, gleichzeitig aber von unübertroffener Festigkeit ist. Beides hat also im Kampf seinen Wert.

Desweiteren enthält der Gedanke der dialektischen Zusammengehörigkeit bzw. gegenseitigen Ergänzung der Gegensätze noch ein weiteres wichtiges Element, nämlich das Prinzip des Wandels bzw. der Umkehr, dass nämlich Yin zu Yang und Yang zu Yin werden kann. Der Begriff "Umkehr" (fan) hat in der daoistischen Philosophie sogar zentrale Bedeutung. Es wurde eben aus Kapitel 40 zitiert: "Schwachheit ist die Wirkungsweise des Dao", der Satz geht aber weiter: "Umkehr ist die Bewegung des Dao" (fan zhe, dao zhi dong). Diese Erkenntnis gibt es auch in der Form eines bekannten Sprichworts: "Wenn die Dinge ein Extrem erreichen, müssen sie sich umkehren" (wuji bi fan), so z. B. die Sonne, die, wenn sie den Zenith überschritten hat, zu sinken beginnt.

Wie übersetzt sich diese Erkenntnis des Wandels oder der Umkehr in die Sprache der Strategie bzw. Kampfkünste? Die strategische Anwendung findet sich bei Laozi in Kap. 36:

*Was du zusammendrücken willst,
das musst du erst richtig sich ausdehnen lassen.
Was du schwächen willst,
das musst du erst richtig stark werden lassen.
Was du vernichten willst,
das musst du erst richtig aufblühen lassen.
Wem du nehmen willst,
dem musst du erst richtig geben.
Das heißt Klarheit über das Unsichtbare.*

Hier haben wir also eine Einsicht in den dialektischen Zusammenhang des Lebens – dass nämlich auch das Stärkste, wenn es seinen Höhepunkt erreicht hat, schwach zu werden beginnt: eine Einsicht, die sich auch strategisch nutzen lässt. So ist das Wissen um den Wandel, die Umkehr, wichtig für das Ausnutzen des natürlichen Verlaufs der Dinge. Beim Kämpfen bedeutet dies das richtige timing des Zuschlagens, d.h., es kommt darauf an, dem natürlichen Trend – der Umkehr von Yang zu Yin – nur noch einen Akzent zu versetzen.

4. Siegen, ohne zu kämpfen:

Wie bereits erwähnt ist ein zentraler Gedanke des Daoismus der des Nicht-Handelns (wuwei). Weiter oben wurde jedoch ausgeführt, dass gongfu genau das Gegenteil verlangt, nämlich zunächst dauerhafte Übungspraxis. Doch der Gedanke des Nicht-Tuns äußert sich durchaus auch im strategischen Denken, so in Kap. 69 des Laozi, worin es heißt:

*Die Strategen haben einen Spruch:
"Ich wage nicht, der Herr zu sein
Und bin der Gast.*

*Ich schreite keinen Fußbreit vor
Und weiche einen Schritt zurück."*

Das bedeutet:

Ausführen ohne auszuführen.

Die Ärmel hochkrepeln, ohne die Arme zu entblößen.

Im Griff haben ohne Waffengewalt.

Widerstehen ohne Feindseligkeit.

Solche paradoxen Formulierungen sind typisch für die Argumentation im Laozi, insbesondere wenn es um Vorstellungen wie das "Nicht-Handeln" geht, denn Nicht-Handeln – dialektisch gesehen – ist natürlich auch nichts anderes als (negatives) Handeln. Die strategische Bedeutung der Passage zielt jedoch in folgende Richtung: Wenn man schon gezwungen ist zu kämpfen, dann sollte man den Kampf nicht noch betonen; mit anderen Worten, ein Kampf sollte besser als Nicht-Kampf erscheinen, ein Vorrücken als Nicht-Vorrücken und ein Feldzug als Nicht-Feldzug.

Dieser Gedanke hat nicht nur eine strategische, sondern eine noch tiefere Bedeutung, nämlich im Sinne einer (Über-)Lebensphilosophie: Das Ziel ist nämlich Siegen, ohne zu kämpfen, denn dies ist, nach Laozi (Kap. 73), auch der "Weg" (dao) des Himmels: "Das Dao des Himmels streitet nicht / und ist doch gut im Siegen." So ist in Sunzis Die Kunst des Krieges das Siegen, ohne zu kämpfen, der Gipfel an strategischem Können:

Nach den Regeln der Kriegskunst ist es besser, den Staat des Gegners unversehrt zu lassen, als ihn zu zerschlagen. [...] Deshalb ist hundertmal zu kämpfen und hundertmal zu siegen nicht das allerbeste. Am allerbesten ist es, das Heer des Gegners ohne Kampf zu besiegen.

In Kapitel 19 des Zhuangzi wird diese magische Fähigkeit des Siegens, ohne zu kämpfen, mit einer bemerkenswerten Geschichte illustriert, und zwar geht es dabei um das Trainieren eines Kampfhahns:

Ji Xingzi richtete für den König einen Kampfhahn zu. Nach zehn Tagen fragte der König: "Kann der Hahn schon kämpfen?" Er sprach: "Noch nicht, er ist noch eitel, stolz und zornig." Nach aber zehn Tagen fragte der König wieder. Er sprach: "Noch nicht, er geht noch auf jeden Laut und Schatten los." Nach aber zehn Tagen fragte der König wieder. Er sprach: "Noch nicht, er blickt noch heftig und stotzt vor Kraft." Nach aber zehn Tagen fragte der König wieder. Er sprach: "Nun geht es. Wenn andere Hähne krähen, so macht das keinen Eindruck mehr auf ihn." Der Hahn war anzusehen wie aus Holz. Sein Wesen war vollkommen. Fremde Hähne wagten nicht mit ihm anzubinden, sie kehrten um und liefen weg.

Die Bedeutung dieser Geschichte geht wiederum über die des eigentlichen Kämpfens hinaus, denn sie betrifft,

wie der Titel dieses Kapitels deutlich macht, die "Meisterung des Lebens" (dasheng) im umfassenden Sinne.

5. Psychologie des Kampfes

Strategie ist zu einem großen Teil Psychologie, und eine Psychologie des Kämpfens bedingt zunächst eine richtige Einschätzung der Vor- und Nachteile eines Gegners. So lautet eine Passage in Kap. 69 des Laozi:

*Es gibt kein größeres Unglück,
als den Feind zu unterschätzen.*

Allerdings genügt es nicht nur, den Gegner zu kennen, sondern auch sich selbst, nämlich der eigenen Stärken und Schwächen. Bei Laozi (Kap. 33) heißt es dazu:

*Wer andere kennt, ist klug.
Wer sich selber kennt, ist weise.
Wer andere besiegt, hat Kraft.
Wer sich selber besiegt, ist stark.*

Parallel dazu führt Sunzi aus:

Kennst du den Gegner und kennst du dich, so magst du hundert Schlachten schlagen, ohne dass eine Gefahr besteht; kennst du dich, aber kennst nicht den Gegner, so sind deine Aussichten auf Gewinn oder Verlust gleich; kennst du weder dich noch ihn, so wirst du in jeder Schlacht geschlagen werden.

Von diesen daoistischen Anklängen abgesehen gibt es natürlich auch konfuzianische Elemente in den Kampfkünsten, die sich mit Psychologie in Verbindung bringen lassen – wie Moral und Loyalität –, und in Sunzis Strategieklassiker erhalten diese Aspekte genau so viel Gewicht wie die daoistischen. Darüber hinaus gibt es noch andere konfuzianische Ideen, die das Training und die psychologische Einstellung in einer Kampfsituation betreffen, wie den von Menzius (2A.2) geäußerten Gedanken des "unbewegten Geistes/Herzens" (budong xin). In einer der berühmtesten Passagen dieses konfuzianischen Klassikers spricht Menzius davon, eine "üppig fließende Lebenskraft" (haoran zhi qi) zu kultivieren, und zwar nicht durch Körper- oder Atemübungen (z.B. Qigong), sondern durch moralische Kultivierung sowie durch die Verbindung zwischen Willen (zhi), Lebenskraft (qi) und Herz/Geist (xin), sodass man am Ende mit einem "unbewegten Geist/Herz" im Leben – und im Lebenskampf – steht. Der Gedanke des "unbewegten Herzens/Geistes" sollte in der Philosophie der Kampfkünste im japanischen Zen-Buddhismus noch eine bedeutende Rolle spielen.

Im allgemeineren Sinne betrifft Psychologie in den Kampfkünsten (und in der Strategie) jedoch mehr als nur gute Selbsterkenntnis und Kenntnis des Gegners, sie berührt vor allem auch die Kunst der Täuschung, und ein großer Teil in Sunzis Die Kunst des Krieges handelt von dieser Thematik.

Schluss

Die strategischen Maximen und Prinzipien des Kampfes, die hier erörtert wurden, spielten in China eine wichtige Rolle nicht nur im Training und in der Einstellung hinsichtlich der Kampfkünste, sondern, so wie auch das letzte Beispiel deutlich machte, für den Lebenskampf im allgemeinen. Sie sind durch Sprichwörter und Lebensweisheiten – zur Meisterung von Lebensproblemen – überliefert worden und zum festen Bestandteil der Alltagskultur der Chinesen geworden.

Selbst die Strategie des chinesischen Umzingelungsspiels (chin.: weiqi, jap. Go-Spiel) verdient in diesem Zusammenhang Erwähnung, da hier nicht das Schlagen des feindlichen Königs zum Sieg führt, sondern das Einverleiben des Gegners – man macht ihn gleichsam zu einem Teil von sich selbst.

Als Anleitungen zur Bewältigung des Alltagslebens, d.h. als einfache Handlungstheorie, haben diese Prinzipien des Kampfes und der Strategie bis heute im Leben der Chinesen eine zentrale Rolle gespielt. Allerdings haben sich konfuzianisches und daoistisches (strategisches) Denken nicht nur in der Alltagskultur, sondern auch in der offiziellen Welt immer auch gegenseitig ergänzt, wie man zum Beispiel in der traditionellen Komplementarität bzw. Einheit der gegensätzlichen Prinzipien des Zivilen und Martialischen sehen kann (wen, das konfuzianische zivile, und wu, das martialische Prinzip; jap.: bun und bu). Diese Durchdringung von zivilen (konfuzianischen) und martialischen Elementen zeigt sich auch darin, dass das Ziel des Kampfes nicht Vernichtung des Gegners, sondern Herstellung von Harmonie am Ende des Kampfes darstellt. So lässt sich auch das Wesentliche von Sunzis Buch in einem bekannten Sprichwort zusammenfassen: "Man schätze das Kämpferische/Martialische, kultiviere das Zivile" (shang wu, xiu wen).

Allerdings dürfte (nach den obigen Erkenntnissen her zu urteilen) "das Kämpferische/Martialische schätzen" nicht bedeutet haben, dass man kriegerische Einstellungen pflegte oder auf Gewalt mit Gewalt antwortete. Ganz im Gegenteil: Die rechte Art des Trainings in den Kampfkünsten galt eher dem Ziel der Entwicklung von Kräften wie in Zhuangzis Kampfhahn: "Fremde Hähne wagten nicht mit ihm anzubinden, sie kehrten um und liefen weg."

(Gekürzte Version eines Artikels des Vortragenden, der in der Zeitschrift für Qigong Yangsheng erschien. Literaturangaben finden sich im Originaltext.)

Deutsche Go-Meisterschaft Finalrunde 2014 in Trier

Zum ersten Mal begrüßten wir dieses Jahr die acht besten deutschen Go-Spieler zur Endrunde der deutschen Meisterschaft an der Universität Trier. Durchgeführt wurde das Turnier vom Go-Landesverband Rheinland-Pfalz, finanziert vom Deutschen Go Bund.

Vier anstrengende, aber auch spannende Tage für die Organisatoren Horst Zein und Marc O. Rieger, sowie die vielen Helfer sind vorbei. Eigentlich hat alles ganz gut geklappt: Die Unterkunft der Spieler war privat organisiert worden – wozu ein Spieler meinte: “Wenn ich dieses Jahr Meister werde, dann lag es aber an dem tollen Gästebett.” (Nun ja, vielleicht hatte er unterschätzt, dass der spätere Meister auch eines hat...) Verpflegung gab es auch zur Genüge – wobei Bananen und Knoppers am schnellsten weggingen, aber auch das japanische Buffet zum Turnierausklang gute Kritiken bekam. Und die “üblichen” Muschelsteine plus extra für das Turnier angeschaffte Shinkaya-Bretter sorgten für die nötige Unterlage für spannende Spiele, die oft von über hundert Zuschauern im Internet auf KGS live mitverfolgt wurden.

Doch bevor das Turnier überhaupt angefangen hatte, gab es erst einmal einen 27-Dan-Zug zu bestaunen – wenn auch nicht auf dem Brett: Die Mehrzahl der Spieler reiste nämlich mit demselben Zug an. Nicht aber Bernd Schütze: Der kam nämlich mit dem Fahrrad – direkt aus Berlin. Mit dieser sportlichen Höchstleistung des dienstältesten Teilnehmers konnte keiner von den Youngstars mithalten!

Eigentlich war geplant, dass die Turnierteilnehmer nach den Partien noch Gelegenheit haben, am Programm der Ostasientage teilzunehmen. Leider dauerten die meisten Partien so lange, dass eigentlich nur Lukas Krämer von diesem Angebot Gebrauch machte, und so zum Beispiel als einziger Go-Spieler in den Genuss eines Guzheng-Konzertes von Li Xueyan kam. Ansonsten ließ der straffe Zeitplan, der uns durch die lange Bedenkzeit aufgezwungen

wurde, leider wenig Raum für mehr. Ob dies der Partiequalität immer so förderlich war, sei einmal dahin gestellt, wenn die Fehlerquote nach zehn Stunden Go-Spielen dann doch merklich anstieg...

Der Turnierverlauf lässt sich eigentlich ganz einfach zusammenfassen: Der Favorit nach Rating und Expertenmeinung, Benjamin Teuber, hatte gleich in der ersten Runde den amtierenden Meister Lukas Krämer niedergedrückt. Ob das daran lag, dass Lukas zwischendurch aus Langeweile einer Zuschauerin längere Zeit ein paar Eröffnungen erklärte, während seine Uhr lief, sei jetzt mal dahingestellt. Nett war es jedenfalls...

Benjamin, der nun wie der zukünftige Champion spielte, schlug auch am zweiten Tag alle seine Gegner. Witzeleien über die Frage, wie er es da noch schaffen könnte, wieder (wie schon achtmal) zweiter zu werden, nahm er immer gelassener. Doch dann kam der schwarze Samstag für ihn: Erst eine Niederlage gegen den wie immer unbedarft aufspielenden Jonas Welticke, und danach gleich noch eine gegen den Rekordmeister Franz-Josef Dickhut. Plötzlich war Lukas wieder obenauf, und das Turnier ging dann am Sonntag, als beide ihre letzte Partie gewannen, für Benjamin so aus wie schon so oft: Er wurde Zweiter. Lukas hingegen wiederholte seinen Vorjahreserfolg.

Immerhin gab es für Benjamin als Trostpreis eine Flasche Mosel-Riesling. Da hatte Benjamin dann den schwarzen Samstag und die Drohung, mit Mühle statt Go anzufangen, schon wieder vergessen, und nahm gleich ein paar Becher mit, um den Wein dann mit den anderen Go-Spielern im Zug auf der Heimfahrt zu teilen...

Gedanken eines Teilnehmers

von Bernd Schütze (leicht gekürzt)

Der neue Deutsche Meister ist der Alte. Die Berechtigung, weiter den Titel zu tragen, war, trotz des knappen Ausganges, schon während des Turniers zu erkennen. Für Lukas war die Bedenkzeit einfach zu lang. Er konnte umherschlendern und alle parallel laufenden Partien betrachten und später – erschreckenderweise – auch noch kommentieren.

Am Abend vor Beginn des Turniers gab es eine schöne Stadtführung, eine originelle Idee, den Teilnehmern zu vergegenwärtigen, wo sie sind. Die Endrunde ist eine Veranstaltung, die acht Teilnehmern erlaubt, sich täglich zehn Stunden am Brett zu verausgaben. Da die ganze Angelegenheit dreieinhalb Tage dauert, alle sich untereinander mehr oder weniger kennen, kommt, je nach Stimmungslage, eine familiäre Atmosphäre oder der Eindruck auf, einer Gruppe von ganz extremen Nerds anzugehören.



Gemeinsames Abendessen von Teilnehmern und Helfern.

Es gibt von Marc, dem Organisator, einen Audiomitschnitt vom abendlichen Restaurantbesuch, in dem mehrere Gespräche gleichzeitig über den Tisch hinweg stattfanden, mit Sätzen, die jedem Eingeweihten bekannt vorkommen werden, wie: „wenn ich oben rechts das Kosumi gespielt hätte,..“ oder „nachdem ich den Rand unten zugemacht hatte, fühlte ich mich wohl/unwohl/im Vorteil/im Nachteil/vorne/hinten“, usw.; eigentlich sollte hier nur die Transkription dieser Aufnahme stehen.

Die Vertreter der Spitzensporttheorie sind ja der Meinung, das gegenwärtige System ermittle am besten den oder die besten Spieler. Mag sein. Wenn man zu denen gehört, die sich in einem weiteren Miniturnier erst qualifizieren müssen, dann stellt sich der zeitliche Aufwand doch als sehr groß dar. Wäre es nicht organisatorisch einfacher und würde es nicht mehr Spieler motivieren, wenn die Vorrunde einfach gestrichen wird und die vier offenen Plätze der Endrunde über die Platzierung in einem größeren – sowieso stattfindenden – Turnier vergeben werden?



Partieanalyse nach überstandenen Turnier.

Was mir bei anderen, aber auch bei mir selbst, auffällt, ist die Fixierung auf das Rating, die Ratingliste. Wenn ich mir die eigene Go-Karriere ins Gedächtnis rufe, dann ist es die Phase des Spiels, hier im doppelten Sinn, in der die großen Fortschritte waren und ich mich tatsächlich als Spieler hätte bezeichnen können. Danach kam die ödere Phase, die ewig andauernde, in der Konkurrenz zu anderen, Gewinnphantasien, Systeme der Selbstoptimierung, der Selbstbesuchung in den Vordergrund traten. Schön wäre es, das Gewinnen weitgehend zu vergessen und sich dem Experiment hinzugeben, dem, was Freude bereitet.

Die acht Finalteilnehmer im Überblick



Lukas Krämer (6d)
Deutscher Meister des Vorjahres, drei Jahre in Folge Deutscher Jugendmeister (2008-2010), aus Bonn.



Benjamin Teuber (6d)
Sieger der diesjährigen Qualifikationsrunde, 30 Jahre, aus Hamburg, einziger deutscher Teilnehmer beim ersten europäischen Qualifikationsturnier für den Profi-Titel.



Bernd Radmacher (4d)
Vizemeister des Vorjahres, aus Meerbusch. Auch seine Frau und seine drei Kinder spielen häufig bei Go-Turnieren mit: Sein ältester Sohn war 2013 deutscher Vize-Juniorenmeister.



Bernd Schütze (4d)
aus Berlin, letztes Jahr noch knapp in der Qualifikation gescheitert, bisher beste Platzierung: 5. Platz im Jahre 2010. Sieger des Pokalturniers des Botschafters von Japan.



Johannes Obenaus (5d)
Letztes Jahr Drittplatzierter, Vizemeister 2012, deutscher Jugend-Vizemeister 2006, Berliner Meister 2011 und 2012, inzwischen 23 Jahre, aus Berlin.



Jonas Welticke (4d)
Deutscher Juniorenmeister und europäischer Vize-Juniorenmeister, mit 18 Jahren jüngster Teilnehmer der Finalrunde, aus Bonn.



Marlon Welter (4d)
Letztes Jahr zum ersten mal in der Endrunde (Platz 4), gewann dieses Jahr bereits zwei größere Turniere (Göttingen und Hannover), aus Göttingen.



Franz-Josef Dickhut (6d)
Elfmaliger deutscher Meister (zuletzt 2012), 5. Platz bei der Amateur-Weltmeisterschaft 2005, 45 Jahre aus Lippstadt.

Turnierverlauf

Ein (leicht gekürzter) persönlicher Bericht von Marlon Welter, selbst Teilnehmer an der Finalrunde

Deutsche Meisterschaft 2014. Endlich ist es soweit!

Drei Monate früher wäre mir zwar lieber gewesen - da war ich Go-mäßig noch richtig im Saft - aber man kann es sich ja nicht aussuchen. Also erstmal Uni und alles ausblenden und hoffen, dass es in Trier nicht allzu katastrophal läuft. Wird bestimmt spannend dieses Jahr. Benni und Lukas sind sowieso schon saustark und waren jetzt noch in China für ein halbes Jahr. Sind also eindeutig gute Kandidaten für den Titel. Johannes war in Taiwan und hat dort auch viel Zeit für Go aufbringen können. Hab ihn auf dem Weg nach Trier im Zug getroffen und er schien motiviert zu sein dieses Jahr Meister zu werden. FJ (*der unter Go-Spielern übliche Kurzname von Franz-Josef Dickhut, Anm. d. Red.*) ist als Dauermeister sowieso Titelanhänger - trotz mauer Ergebnisse in letzter Zeit. Und dann gibts natürlich noch den ewigen Optimisten Jonas. Ich vermute mal, dass er sich auch zum engeren Favoritenkreis zählt.

Es scheint als wären die beiden Bernd S. und ich die Einzigen, die sich keine wirklichen Chancen auf den Titel ausrechnen. Insbesondere Bernd Radmacher ist sehr zurückhaltend und meint, dass er so ein gutes Ergebnis wie im Vorjahr nicht erwartet. Mein persönlicher Anspruch in diesem Jahr sind zwei Siege. Damit wäre ich bei dem Feld nicht ganz unzufrieden und wirklich fit fühle ich mich Go-mäßig auch nicht.



Erster Spieltag:

Als es losgeht treffen gleich meine beiden Top-Favoriten, Lukas und Benni, aufeinander. Es geht also gleich zur Sache. Ich finde es deutlich schwieriger gegen Lukas zu spielen, aber seit China besiegt Benni Lukas häufiger als umgekehrt. Benni spielt eine Eröffnung, die mir für ihn überhaupt nicht gefällt. Andererseits überrascht es mich auch nicht sehr. Lukas ist in der Eröffnungsphase sehr stark - Benni nicht so sehr. Benni kämpft sich dann eher im Mittelspiel zurück. Interessant auch was Lukas zu Benni's Spielstil sagt: "Wie ein Streetfighter ... boxt alles durch. Das ist allerdings auch seine große Schwäche, dass er immer kämpft. Ist aber in China besser geworden.". Im Spiel kommt es dann auch wirklich so, dass Benni im Mittelspiel zuschlägt und eine Gruppe von Lukas fängt. Danach ist es aus. Es wundert mich nicht sehr, dass Benni auf diese Weise gewinnt, da er häufig Varianten sucht, die Gruppen töten und Lukas manchmal ein bisschen unvorsichtig ist, wenn Gruppen relativ sicher aussehen. So ist zumindest auch mein einziger Sieg gegen Lukas entstanden. Der erste Punkt in dieser Endrunde geht also an Benni. Ich selbst muss in der ersten Runde gegen FJ spielen. FJ ist meiner Ansicht nach der einzige von uns, der das ganze professionell angeht. Am Anfang ein bisschen Smalltalk, aber wenn die Partie beginnt kommen Kaffee und Ohrstöpsel rein und es wird sich auf die Partie konzentriert. Wenn es gut läuft nickt er und wenn es schlecht steht schüttelt er den Kopf oder dieser läuft sogar rot an (Das mit dem roten Kopf passiert interessanterweise auch bei Benni). Abends kommt FJ auch nicht zu den geselligen Essensrunden mit, sondern geht in die Pension, in der er übernachtet, um sich für den nächsten Tag auszuruhen. Alle Anderen übernachteten privat bei Horst oder Marc. Auf dem Go-Brett ist es mit ihm allerdings eine andere Geschichte. FJ spielt immer hohes Risiko finde ich. Ganz anders, als ein Sicherheitsspieler, wie zB Alexander Dinerstein. Zum Glück - so ist es jedenfalls interessanter. FJ greift gerne an und provoziert seine Gegner. Immer genü-

gend Platz lassen, damit der Gegner invadiert ... "Los! komm doch rein!". Aber mir persönlich gefallen solche Spiele. Es ist viel Psychologie und die Mitte ist wichtiger, als bei so klein-klein-Endspiel-Stellungen. Das Spiel läuft dann auch wie erwartet. FJ baut mit Weiß ein riesiges Moyo und wartet, dass ich invadiere. Ich spüre allerdings wenig Druck gewinnen zu müssen und lasse es lieber darauf ankommen, dass ich später geschickte Wege finde das Moyo zu reduzieren und baue meine eigene Stellung aus. FJ invadiert - es wird kompliziert. er schneidet mich im Zentrum ab. Ich muss doch invadieren - lebe - es geht hin und her und irgendwann befinden wir uns im Endspiel. FJ bekommt einen roten Kopf, was ich als Indiz dafür werte, dass ich wohl führe. Und in der Tat gewinne ich die Partie mit ein paar Punkten . Geht also doch schon mal ganz gut los. Schlaucht allerdings auch ganz gut 5 Stunden konzentriert zu bleiben und ich merke, dass so eine Meisterschaft konditionell gar nicht so einfach zu bewältigen ist. In den anderen Partien besiegt Johannes Jonas und Bernd Schütze schlägt Bernd Radmacher.



In der zweiten Runde treffen FJ und Lukas aufeinander. Der Verlierer des Spiels wird wohl keine Chancen mehr auf den Titel haben. Meiner Meinung nach ist Lukas im direkten Duell im Vorteil. Sein Spielstil funktioniert gut gegen FJ. Wenn er vorne liegt lässt er sich nicht mehr auf komische Kämpfe ein. Außerdem neigt FJ manchmal dazu Züge zu machen, die ein großes Moyo oder einen Angriff auf eine Gruppe androhen aber eigentlich nicht richtig funktionieren und kaum Punkte machen. Lukas kann in solchen Momenten gut die Ruhe bewahren

und andere wichtige Punkte besetzen. FJ ist dann in der Bringpflicht zu zeigen, dass sein Angriff wirklich so viele Punkte Wert ist. Das Spiel läuft auch dementsprechend - Lukas bekommt viel Gebiet und FJ Moyo und Wand. Später muss FJ Lukas töten, um zu gewinnen - was fehlschlägt. Lukas also noch im Rennen, FJ eher nicht. Benni gewinnt seine zweite Partie gegen Bernd Radmacher und Johannes gewinnt gegen Bernd Schütze.

Ich selbst muss gegen Jonas ran. In letzter Zeit kein guter Gegner für mich. Ich bin manchmal zu unvorsichtig und Jonas rechnet immer die schärfsten Varianten. In dem Spiel läuft es auch schon in der Eröffnung sehr schlecht. Da ein langsamer Zug, hier ein falsches Joseki. Dann ein Overplay und danach noch ein Lesefehler. Dann im entscheidenden Moment ein Ko angefangen, das zu groß ist, als das es dafür Ko-Drohungen gibt. das Spiel ist vorbei. Alles in allem abgefertigt, als ob ich eigentlich drei Steine bekommen müsste. Jonas entschuldigt sich nach dem Spiel. War das für die öffentliche Zersägung meiner Stellung? Ich frage lieber nicht nach.

Zwischenstand:

Benni, Johannes: 2:0

Lukas, Marlon, Bernd S., Jonas: 1:1

FJ, Bernd R.: 0:2



Zweiter Spieltag:

Die beiden Führenden, Benni und Johannes, spielen gegeneinander. Bennis Eröffnung gefällt mir besser, als die von Johannes. Bei Johannes bin ich auch noch nicht wirklich schlau geworden, was eigentlich seine Stärke aus-

macht. Ich finde seine Züge häufig fragwürdig, andererseits ist er offensichtlich stärker, als ich. Vermutlich kann ich noch etwas wichtiges von ihm Lernen. Auch eine Nachfrage bei Lukas macht mich nicht wirklich schlauer. "Johannes ist ein Endspieler. Aber das ist auch nicht unbedingt seine Stärke, da er dann ja meist schon im Byo Yomi ist.". Ich muss ihn wohl noch einige DM's beobachten, um zu verstehen was sein Spiel so ausmacht. Die Partie der beiden endet dann relativ schnell, als Johannes eine Form falsch spielt und kurz darauf auf Zeit verliert.

Ich spiele gegen Bernd Schütze. gegen Bernd bin ich eigentlich optimistisch. Er spielt gerne auf Moyos aber ich bin zuversichtlich da die richtigen Züge zu finden, um alles klein genug zu halten. Außerdem ist Bernd im Töten nicht so furchteinflößend wie Benni oder FJ. Im ersten Joseki weicht Bernd meiner Meinung nach vom Joseki ab und ich überlege, ob ich das wohl für mich nutzen kann. Ich weiche also auch ab. Nach ein paar Minuten weiteren Überlegens überzeugt mein Zug mich allerdings immer weniger. Erste Reihe und verschiedene Sente für Bernd. Kein guter Start.

In der weiteren Eröffnung fühle ich mich eigentlich ganz wohl. Nachdem Bernd allerdings den letzten großen Punkt bekommt zähle ich und weiß (Bernd) hat mehr Punkte auf dem Brett. Der Außeneinfluss ist mindestens genauso gut und er bekommt noch komi. Ich habe zwar sente, aber es gibt auch keine offensichtliche Fortsetzung. Irgendetwas ist schrecklich falsch gelaufen in der Eröffnung. Das hat Bernd geschickt gemacht. Es ist nicht viel passiert, aber er steht einfach besser. Passt irgendwie zu Bernd finde ich. Immer freundlich und gelassen aber man darf ihn nie unterschätzen. Ansonsten liegt man plötzlich hinten ohne dass man überhaupt gemerkt hat, dass etwas passiert ist.

Wie es im Go so üblich ist geht es danach noch ein bisschen hin und her, aber am Ende hat Bernd einfach ein paar Pünktchen mehr. Gutes Spiel, Bernd!

Ansonsten hat FJ Bernd Radmacher geschlagen und Lukas sich gegen Jonas durchgesetzt.



In der Nachmittagspartie muss ich gegen Benni ran. Benni ist zwar saustark, liegt mir als Gegner allerdings. Er spielt kämpferisch und eher lokal. Anlegen, Tesuji und alles basierend auf tiefem, akkuraten Lesen. Das Spiel wird dann meist kompliziert und unübersichtlich. Ich mag solche Stellungen. Und manchmal bekommt Benni eine Art Tunnelblick bezüglich seines Plans. Wenn ich dann den Überblick behalte, kann ich ihn ausspielen.

Das Spiel wird dann auch recht schnell kompliziert. Ich kann ihn scheinbar zunächst einschließen, muss dann aber doch einsehen, dass ich zu viele Lücken dafür habe. Er kann seine Steine also retten. Benni bleibt aber noch einen weiteren Zug in der Stellung und ich kann außen Fortsetzen. Nun muss er lokal noch einen weitere Zug investieren, sodass ich die letzte offene Ecke bekomme und weiterhin im Spiel bin. Glück gehabt, dass Benni schonmal seinen Tunnelblick für diesen lokalen Kampf ausgepackt hat - sonst würde ich jetzt wohl schon ziemlich breit stehen. So bleibt es knapp und wird immer komplexer. Nach verschiedenen Ko-Kämpfen stehe ich schließlich eindeutig auf Gewinn. Ich schaue auf meine Uhr und bekomme instantan Panik. Die Klappe (Holzuhr) wackelt gerade auf dem letzten Rest des Zeiters. Unmöglich zu sagen, ob noch 10 Sekunden drauf sind oder ich überhaupt noch die Möglichkeit habe zu Ziehen. Ich ziehe sofort einen Sicherungszug, um die Beute auch sicher mitzunehmen. Puh! Nicht auf Zeit verloren! Andererseits auch irgendwie dumm. Benni wollte einen Kikashi-Abtausch gegen meine linke untere Ecke machen - den habe ich durch meinen Zeitnot-Zug nicht beantwortet - jetzt ist die ganze Ecke Gemüse. Toll! Na egal - zieh

ich halt die Hälfte der Ecke raus und stehe immer noch auf Gewinn. Gesagt getan - aber ich hätte doch etwas mehr nachdenken sollen. Benni spielt ein Tesuji und ich kann gar nicht verbinden. Ich versuche noch ein paar Dinge, aber die toten Steine werden immer fetter. Mein Gott! Erst denken - dann handeln. Ist doch eigentlich nicht so schwer. Ich fange als Resignsequenz also noch ein ungefähr siebenstufiges Annäherungsko gegen Benni rechte Seite an. Als Benni allerdings anfängt im eigenen Gebiet die Ko-Drohungen zu elimieren gebe ich auf. Hat ja keinen Sinn mehr. Sind jetzt immerhin schon mehr als zehneinhalb Stunden Go für heute. Nach der Partie kam Jonas dann noch ganz aufgeregt zu mir und meint - wenn ich statt meiner negativen Ko-Drohungen einfach das Endspiel spiele ist ein Halbpunkter. Irgendwie schon doof - aber ich hatte später einfach keine Lust mehr zu zählen. Andererseits war ja vielleicht der Go-Gott am Werk und wollte Benni zu seinem ersten Titel verhelfen. In den anderen Partien konnten sich FJ gegen Johannes, Lukas gegen Bernd Schütze und Jonas gegen Bernd Radmacher durchsetzen.

Zwischenstand:

Benni: 4:0

Lukas: 3:1

Johannes, FJ, Jonas, Bernd S. : 2:2

Marlon: 1:3

Bernd R.: 0:4

Dritter Spieltag:

Heute früh geht es für mich gegen Bernd Radmacher zum Kellerduell. Bernd ist für mich ein schwieriger Gegner. Er spielt immer sehr rechenintensive Sachen und ich kann seine Züge eigentlich nie antizipieren. Er hat einen sehr eigenen Spielstil, der wenig von üblicher Go-Theorie geprägt ist. Selbstgelernt, pragmatisch und immer viel Druck für den Gegner. Ich erwarte eine Stress- und Wühlpartie. Im Spiel weicht Bernd dann auch gleich im ersten Joseki ab - meiner Meinung nach zumindest (später erklärt FJ, dass das sehr wohl ein möglicher Josekizug ist). Ich überlege sehr lange warum der Zug wohl nicht joseki ist und finde nach langem Rechnen einen geschickten Weg seine Steine zu fangen. Erst ein kleiner Abtausch und

dann von außen anfangen. Bernd sagt nur kurz "hm?" und spielt wie von mir geplant. Das macht mich etwas stutzig und ich rechne nochmal nach ... Mist! Eigentlich funktioniert mein Plan gar nicht. Die Ecke hat zu wenige Freiten. Na großartig - jetzt kann ich entweder die Ecke geben und außen ein paar Steinchen bekommen, die weniger nach Einfluss, als nach schwacher Gruppe aussehen oder winzig in gote leben und dann mit meinen Schnittsteinen schwer davonlaufen. Ich entscheide mich für zweiteres - bin aber nicht sicher, ob das wirklich weise war. Die Partie verläuft dementsprechend schwierig und ich bin eigentlich die ganze Zeit nur dabei größere schwarze Moyos zu verhindern. Bernd spielt stark und ich kann den Rückstand nicht wirklich verringern. Am Ende lasse ich es darauf ankommen eine quasi lebende Gruppe von ihm zu töten, was sich dann allerdings auch recht früh als unmöglich erweist. Niederlage ... wird gar nicht so einfach den zweiten Sieg einzufangen.



In den anderen Partien besiegt FJ Bernd Schütze und Lukas besiegt Johannes. In der Partie von Jonas und Benni schaue ich manchmal zu. Jonas macht gleich im ersten Joseki, genau wie ich, einen Fehler. Bei ihm sieht es mindestens genauso schlimm aus finde ich. Aber wie Jonas so ist, Messer zwischen die Zähne und in den nächsten Kampf ziehen, schafft er es irgendwie die Partie noch zu drehen. Beeindruckend! Benni scheint davon allerdings auch etwas mitgenommen zu sein. Bestimmt kein gutes Omen für die Partie gegen FJ.

Am Nachmittag geht es gegen Lukas. Lukas liegt mir als Spieler überhaupt nicht und ich bräuchte für eine faire Gleichaufpartie eigent-

lich zwei Steine Vorgabe. Er ist in der Eröffnung sehr flexibel und bekommt meist die wichtigen Punkte. Dazu ist er mir auch in Eröffnungstheorie und Josekiwissen überlegen. Meist entsteht ein kontrolliertes, überschaubares Spiel, in dem er mich dann einfach ausmanövriert und nicht ein komplexes Chaosspiel, wie häufig gegen Benni oder FJ. Auch dieses mal läuft es ähnlich und ich hätte nach der Eröffnung wieder gut Lust die Farben zu wechseln. Es passiert nichts wirklich spektakuläres und am Ende verliere ich einfach.



Auf dem Nachbarbrett schafft FJ es irgendwie Benni niederzuringen. Manche seiner Züge würde ich eher als Overplay in einer Vorgabepartie spielen - aber Benni verliert irgendwie den Überblick und plötzlich steht ein ganz ekliges Ko auf dem Brett. Benni muss ignorieren und verliert dadurch eine Gruppe. Danach bleibt es zwar spannend, aber FJ bringt die Partie nach Hause. Armer Benni!

Jonas fragt mich vor seiner Partie wie er gegen Bernd Schütze eröffnen soll. 3-4, 7-5 oder 7-7. Ich entscheide mich für 7-5, was Jonas dann auch wirklich macht (und wohl auch so gemacht hätte). Die beiden trennen sich am Ende mit einem Jigo. Johannes besiegt Bernd Radmacher, so dass ich weiterhin die Chance habe die rote Laterne abzugeben.

Zwischenstand:

- Lukas: 5:1
- Benni, FJ: 4:2
- Jonas: 3.5:2.5
- Johannes: 3:3
- Bernd S. : 2.5:3.5
- Bernd R., Marlon: 1:5

Vierter Tag:

Der letzte Tag beginnt. Alles ist noch offen heute. Lukas hat allerdings die besten Chancen, da er als einziger nur eine Niederlage hat. Ich selbst spiele gegen Johannes und will unbedingt gewinnen - ich brauche schließlich noch meinen zweiten Sieg. Anfangs scheint Johannes noch sehr relaxt und schaut häufig auf seine Fingernägel, was wohl zeigen soll dass er eher mäßig beeindruckt von unserem Spiel ist. Nun bin ich erst recht determiniert diese Partie zu gewinnen. Im Spiel wähle ich zunächst lokal zwar relativ schwache Fortsetzungen, habe allerdings das Gefühl, dass ich global gut stehe. Es bahnt sich zumindest ein langes Spiel an. Es entsteht ein Ko am oberen Rand. Das verlagert sich dann im Verlauf an den linken Rand des Brettes und wird durch unsere Ko-Drohungen immer größer und größer. Ich merke, dass auch Johannes jetzt den Stress spürt und seine Körpersprache hat sich von relaxt eher zu Seufzen und Stöhnen entwickelt. Im Spiel geht es nun heiß her. Er bedroht meine Ecke, aber ich ignoriere diese Drohung und beende das Ko. Ein riesiger Tausch entsteht, aber ich liege nun vorne. Danach geht es an verschiedenen Stellen noch hin und her und ich verpasse es irgendwie die Partie zu klären, aber am Ende reicht es knapp. Nach dem Spiel fragt Johannes mich warum ich nach dem Ende des Ko nicht einfach ins Endspiel gegangen bin, da ich ja vorne lag. Er hat Recht, aber Endspiel ist in Stresssituationen in meinem Repertoire irgendwie nicht vorhanden. Hauptsache gewonnen! Ich bin überglücklich, dass die Meisterschaft für mich so doch noch ein versöhnliches Ende genommen hat.



Lukas hat Bernd Radmacher besiegt, hat somit seinen Titel verteidigt und ist zum zweiten mal deutscher Meister geworden. Gratulation! Benni besiegt Bernd Schütze und wird dadurch mal wieder Zweiter. Jonas besiegt in einer interessanten Partie FJ und wird damit Dritter. Jonas muss man von nun an scheinbar auf der Rechnung haben. Es ist in den gemeinsamen Reviews nach den Partien dann noch interessant zu beobachten, wie sich Lukas und Jonas wie zwei junge Hähne die Brust aneinander reiben. Schlägt der eine einen Zug vor, so kann man sicher sein, dass der andere diesen als nicht spielbar/overplay/underplay/schwachsinig oder einfach nur einen Witz bezeichnet. Psychologisch sehr interessant, aber ich bin mir sicher, dass unsere Varianten eher nicht den Weg ins Josekilexikon finden werden. Im nächsten Jahr wird es wohl wieder interessant werden. Ich hoffe jedenfalls darauf, dass ich mich wieder qualifiziere. Es ist zwar sehr anstrengend so lange konzentriert zu bleiben, aber insgesamt trotzdem eine sehr schöne Erfahrung und eine schöne Zeit. Danke an Alle und hoffentlich bis zum nächsten Jahr!



Abschlusstabelle:

Lukas: 6:1
 Benni: 5:2
 Jonas: 4.5:2.5
 FJ: 4:3
 Johannes: 3:4
 Bernd S. : 2.5:4.5
 Marlon: 2:5
 Bernd R.: 1:6



Die ersten Drei bei der Siegerehrung: Jonas Welticke, Lukas Krämer und Benjamin Teuber (v.l.).

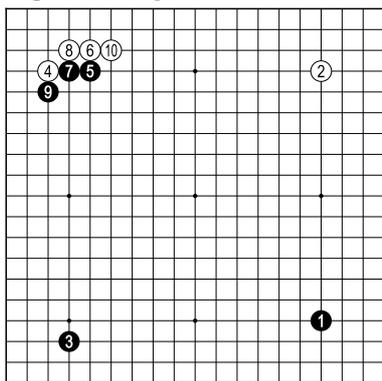
Kommentierte Partie

Die koreanische Profi-Spielerin Young-Sun Yong (8p) hat drei Partien der Deutschen Meisterschaft kommentiert. Nachfolgend ihr Kommentar zu der vielleicht entscheidenden Niederlage des bis dahin Führenden, Benjamin Teuber, gegen den elfmaligen deutschen Meister Franz-Josef Dickhut.

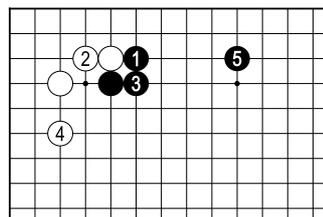
Schwarz: Franz-Josef Dickhut (6d)

Weiß: Benjamin Teuber (6d)

Ergebnis: Sieg für Schwarz

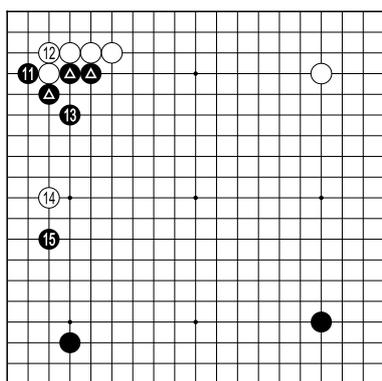


(1-10)



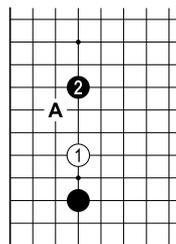
Variation 1

S5 ist eine andere Möglichkeit.



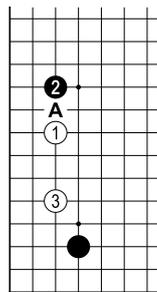
(11-15)

W14 war zu dicht an den oberen Steinen. S15 ist die richtige Ausdehnung.

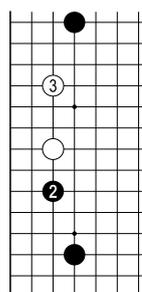


Variation 3

W1: Keine gute Idee,
S2: Der Pincer oder A passen ganz gut für S.

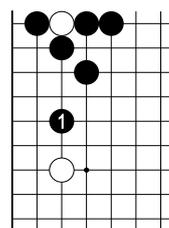


Variation 4



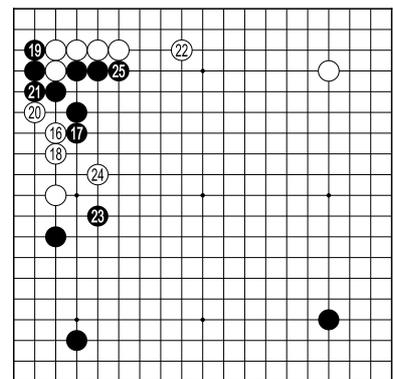
Variation 5

W1: Entweder hier oder A sehen besser aus als W14,



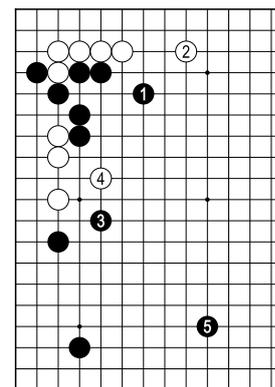
Variation 6

S1: Das hier statt S15 wäre überkonzentriert.



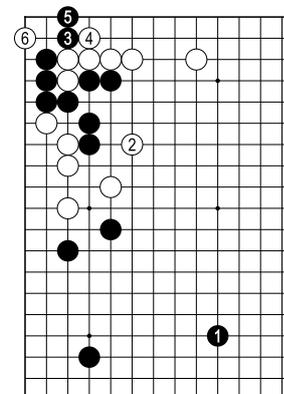
(16-25)

S19: Die Ecke ist nicht so wichtig.
S25 war zu langsam.



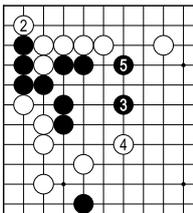
Variation 7

S hat so ein gutes Moyo am unteren Rand.

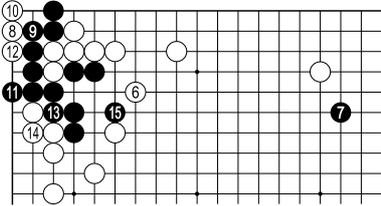


Variation 8

S möchte eigentlich hier spielen. Ist die obere Gruppe in Gefahr?

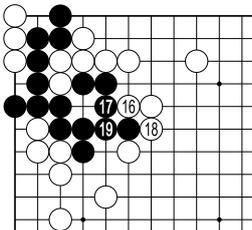


Variation 9

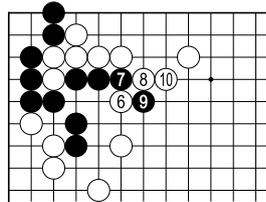


Variation 10

W6 hier ist leider keine Vorhand.
S15: Schwarz lebt wieder.

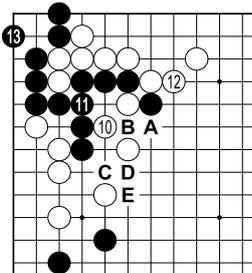


Variation 11



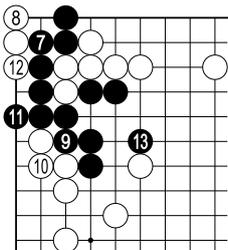
Variation 12

W6: Wenn Weiß Vorhand möchte,
sollte er hier spielen.



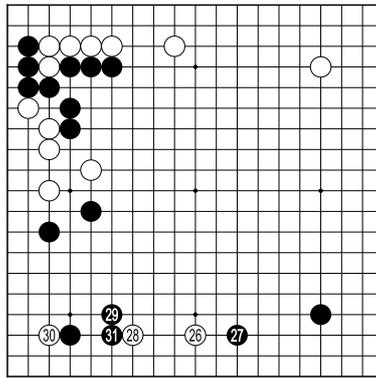
Variation 13

S13: Nach dem Leben kann
Schwarz das Aji A-E nutzen.



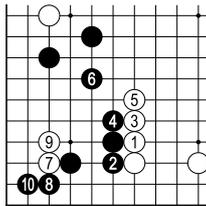
Variation 14

W12: Die Ecke ist *bent four*, aber
mit S13 bekommt Schwarz noch
ein Auge.



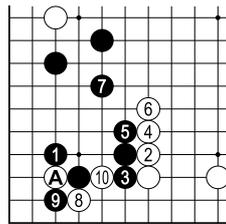
(26-31)

W 30: Ein Testzug.



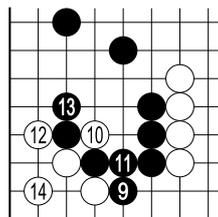
Variation 15

S6: Es gibt kein Aji.
S10: Weiß kann nicht leben.



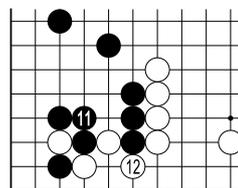
Variation 16

S7: Hier sieht man, dass der Ab-
tausch A und B gut für Weiß ist.



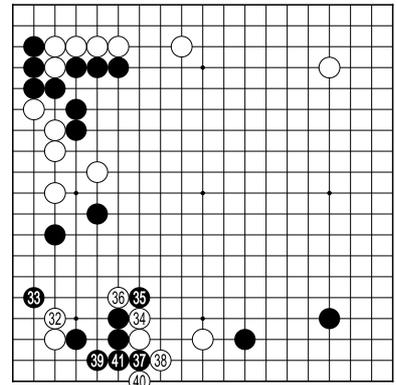
Variation 17

W14: Weiß lebt sogar.

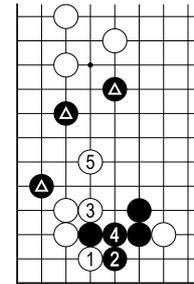


Variation 18

W12 ergibt später ein gutes End-
spiel.

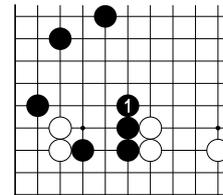


(32-41)



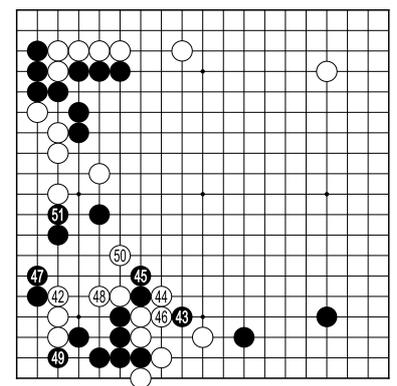
Variation 19

W1: Das wäre normal.
W5: Der Kampf ist sehr kompli-
ziert.



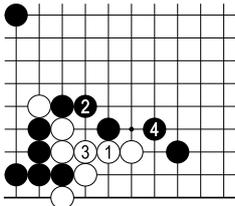
Variation 20

S1: Schwarz hätte vielleicht einfach
strecken sollen. Schwarz hat keine
Schwäche.



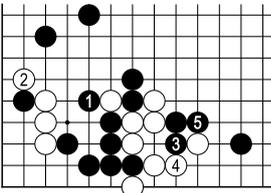
(42-51)

S43: Der vitale Punkt.



Variation 21

S4: Das wäre ideal für Schwarz.

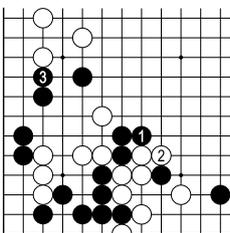


Variation 22

S1: Andere Möglichkeit.

W2: Weiß lebt in der Ecke.

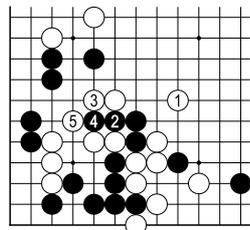
S5: Schwarz kann weiter die untere Gruppe angreifen.



Variation 23

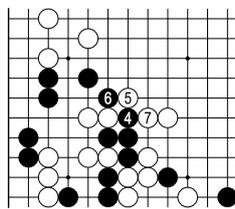
S1: Schwarz muss hier schieben.

S3: Danach verteidigt er die linke Gruppe. Der Kampf ist sehr kompliziert.

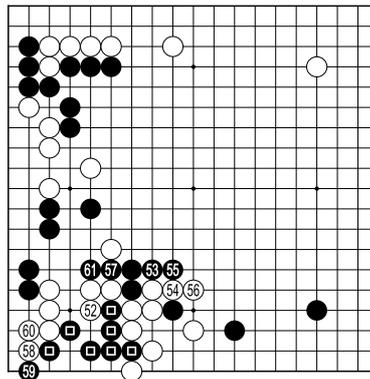


Variation 24

W1 fängt die zwei Steine in einem Netz und ist sehr zufrieden.

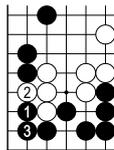


Variation 25



(52-61)

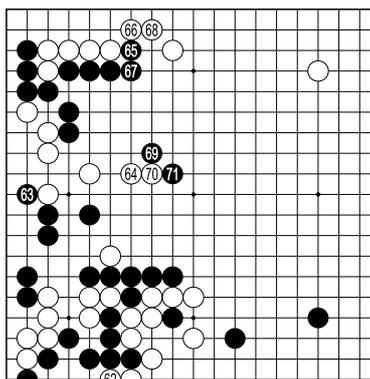
W52 war unnötig.



Variation 26

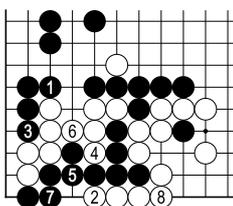
S3: Normal wäre es, so zu spielen und erst die Ecke zu retten.

S57: Schwarz will die Ecke opfern.



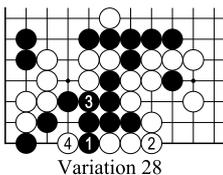
(62-71)

W62: Aber die Gruppe ist zu groß. Schwarz muss was zurückbringen.



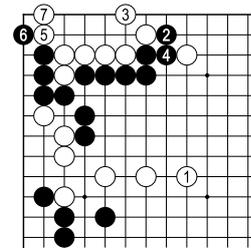
Variation 27

W8: Weiß gewinnt das Semeai.



Variation 28

W4: Weiß hat genug Freiheiten.

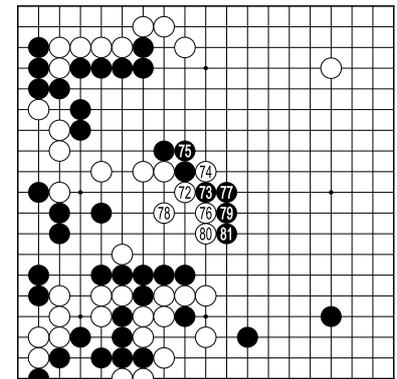


Variation 29

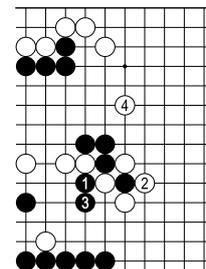
W1: Vielleicht wäre das besser gewesen, wenn Weiß einfach oben ignoriert.

W7: Weiß lebt und die mittlere Gruppe ist nicht so schwach.

B69: Ein guter und starker Angriff.

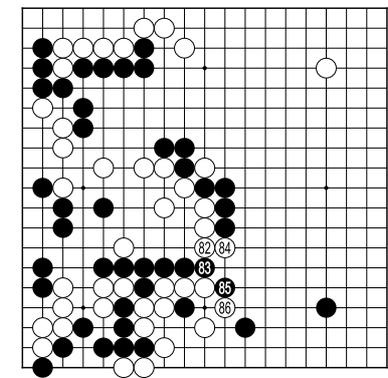


(72-81)

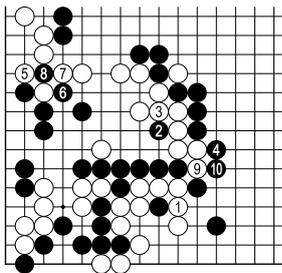


Variation 30

Schwarz konnte die linke weiße Gruppe fangen, dachte aber, das ist nicht gut genug.

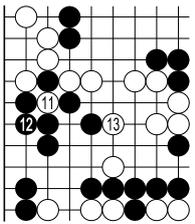


(82-86)



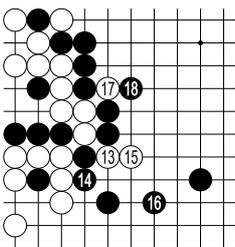
Variation 31

W7: Weiß konnte hier Ko spielen.
W9: Hier gibt es viele Ko-Drohungen.



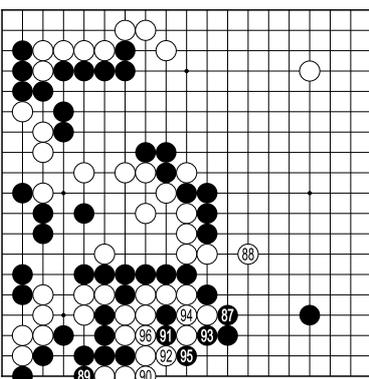
Variation 32

S12: Wenn Schwarz deckt...

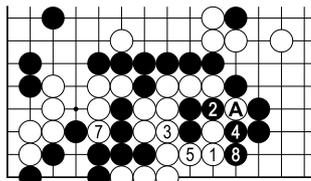


Variation 33

W13: ... ist Weiß fast lebendig.
S18: Hier kann man die Ko-Drohungen sehen.
W86: Ich finde, das war der Verlustzug.

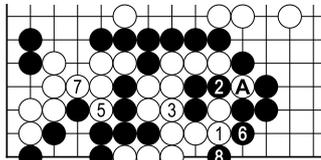


(87-96)



Variation 34
6 at A.

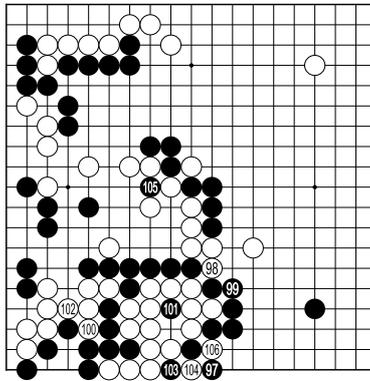
S8: Schwarz gewinnt.



Variation 35
4 at A.

W1: Dieser Zug geht nicht.

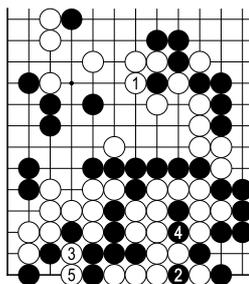
S8: Schwarz gewinnt das Semeai.



(97-106)

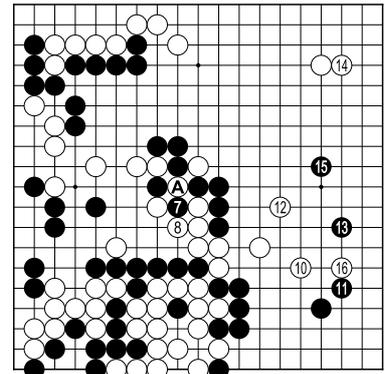
S103: Ko

S105: Leider hat Weiß keine große Ko-Drohung.



Variation 36

S4: Unten ist es zu groß, und Schwarz hat sogar Vorhand.



(107-116)
9 at A.

S7: Das Ergebnis ist sehr gut für Schwarz. Die Partie ist damit eigentlich vorbei.

Es folgte noch ein zäher Kampf, aber letztendlich gewann der "Altmeister" Franz-Josef Dickhut die Partie tatsächlich.

Damit zog – als lachender Dritter – Lukas Krämer an Benjamin Teuber (Foto) vorbei, und ließ sich die Führung bis zum Turnierende nicht mehr nehmen.

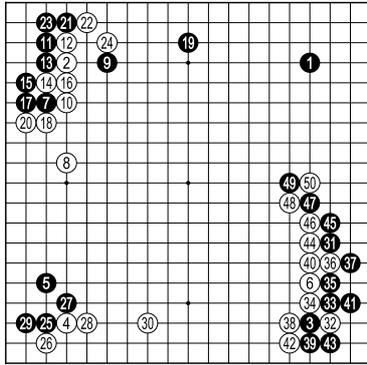
Auflösung Foto-Quiz:

China: 1,3,8
Japan: 2,5,7
Südkorea: 4,6,9



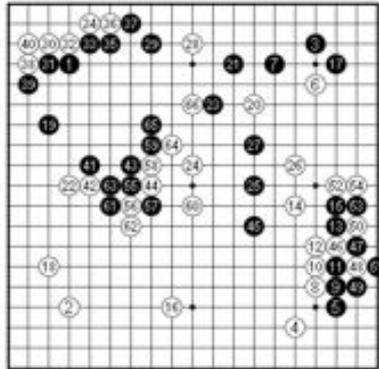
Alle Partien der deutschen Meisterschaft

Schwarz: Lukas Krämer (5d)
 Weiß: Benjamin Teuber (6d)



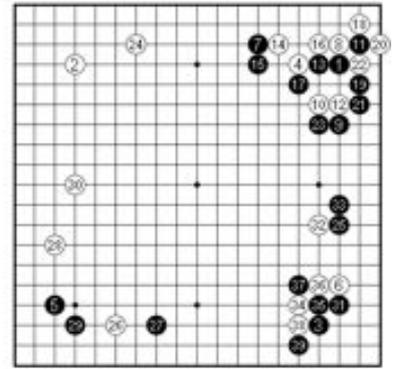
(1-50)

Schwarz: Marlon Welter (4d)
 Weiß: Franz-Josef Dickhut (6d)

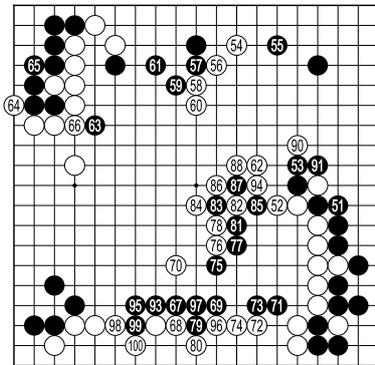


(1-66)

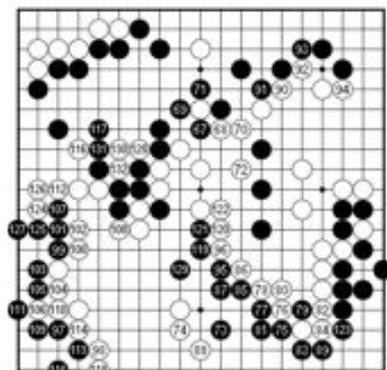
Schwarz: Johannes Obenaus
 Weiß: Jonas Welticke



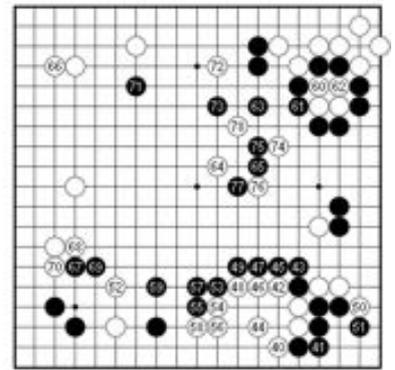
(1-39)



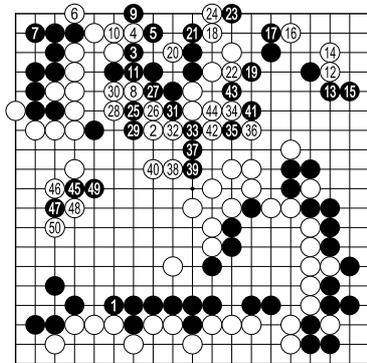
(51-100)
 89 92 ko at 83.



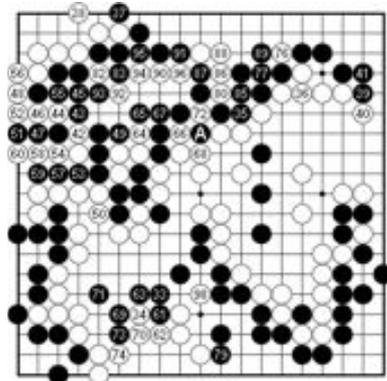
(67-132)



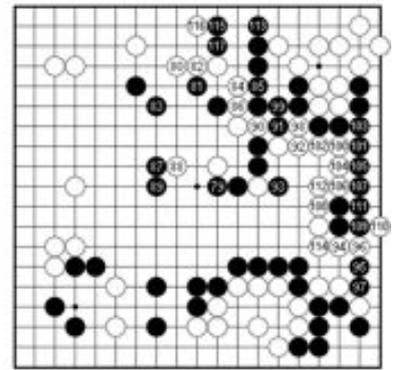
(40-78)



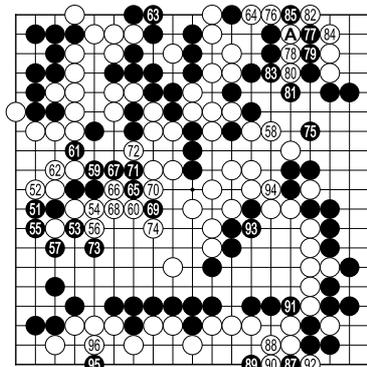
(101-150)



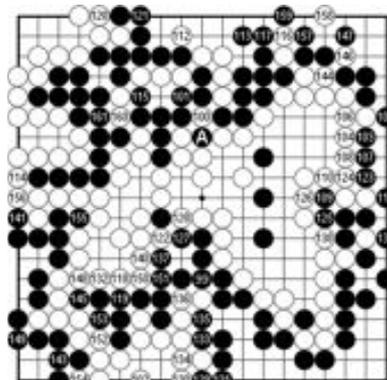
(133-198)
 137 138 139 ko at A.



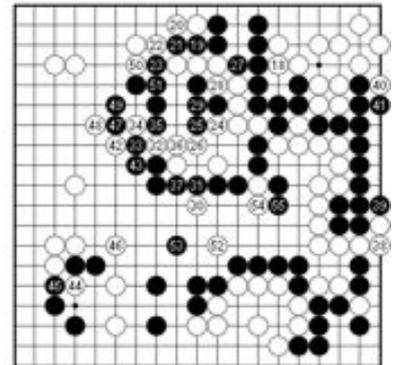
(79-117)



(151-196)
 86 at A.



(199-261)
 253 at A.

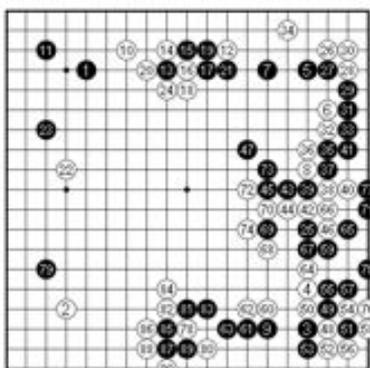


(118-155)

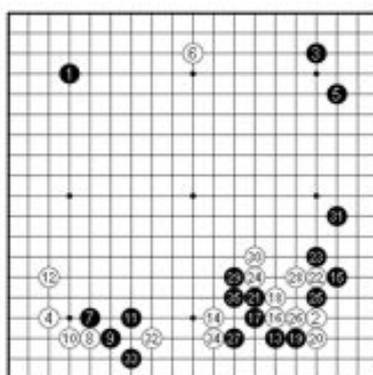
Schwarz: Bernd Radmacher(4d)
 Weiß: Bernd Schütze (4d)

Schwarz: Benjamin Teuber (6d)
 Weiß: Bernd Radmacher (4d)

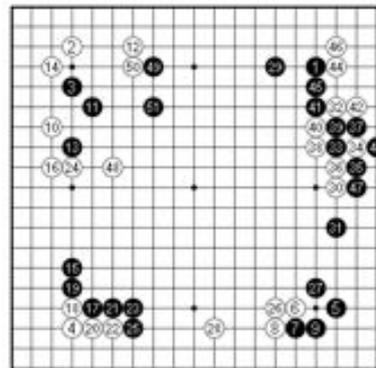
Schwarz: Johannes Obenaus (4d)
 Weiß: Bernd Schütze (5d)



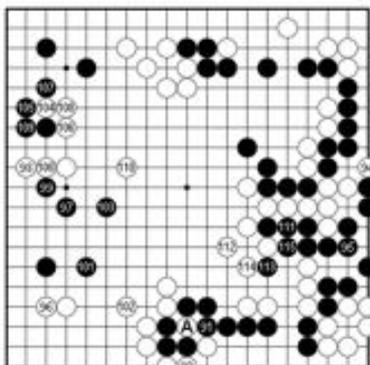
(1-90)



(1-35)

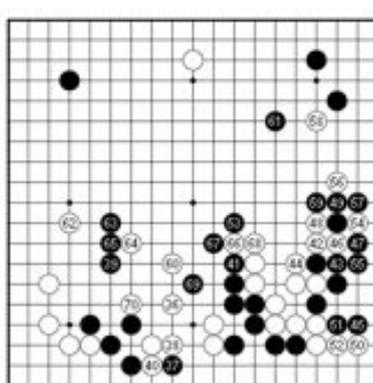


(1-51)

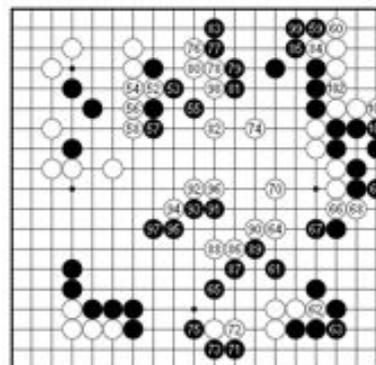


(91-115)

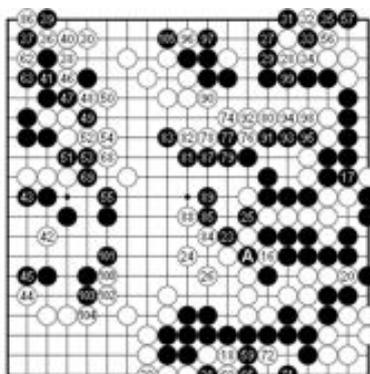
⊙ at A.



(36-70)

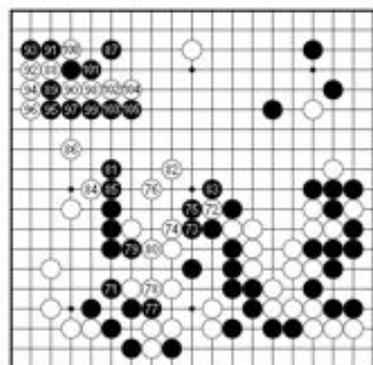


(52-102)

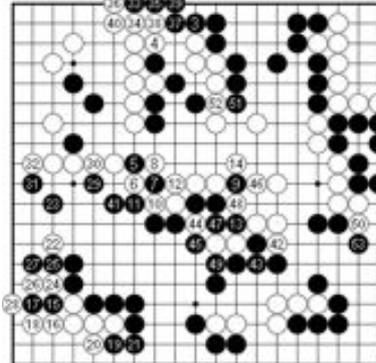


(116-205)

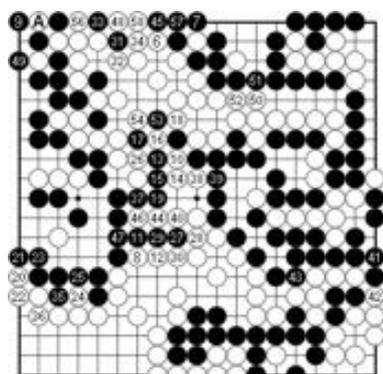
⊙ at A, ⊙ at 65, ⊙ at 74 ko at 22, 66 at 47, 67 at 22,
 70, 72 ko at 22, 69 at 22.



(71-105)

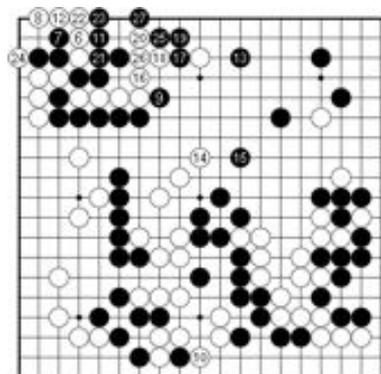


(103-153)

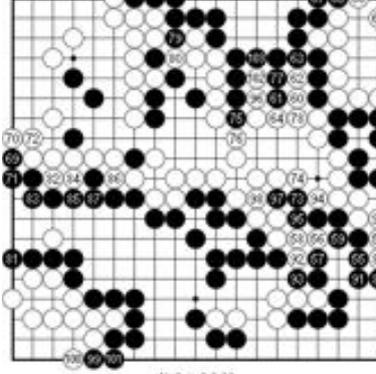


(206-258)

⊙ at A.



(106-127)

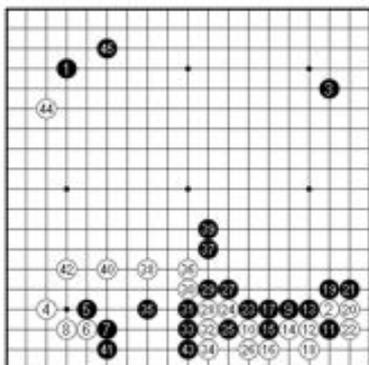


(154-203)

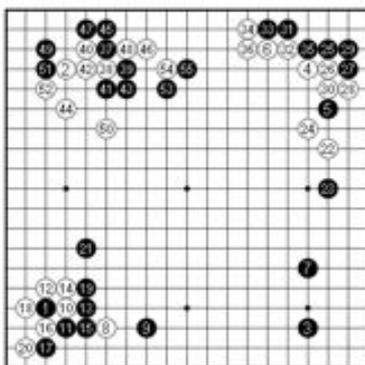
Schwarz: Franz-Josef Dickhut (6d)
 Weiss: Lukas Krämer (5d)

Schwarz: Jonas Welticke (5d)
 Weiss: Marlon Welter (4d)

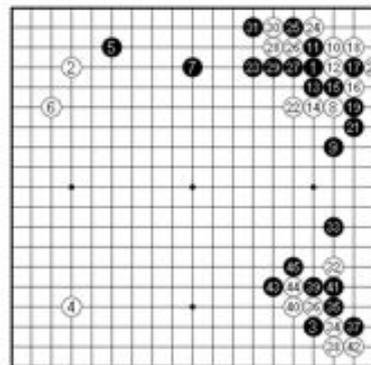
Schwarz: Johannes Obenaus (5d)
 Weiss: Benjamin Teuber (6d)



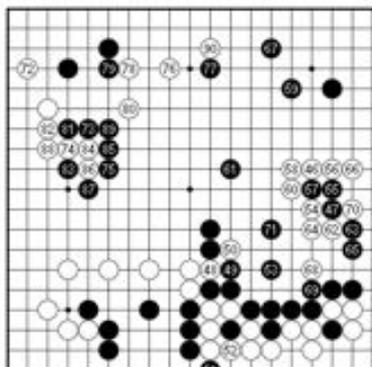
(1-45)



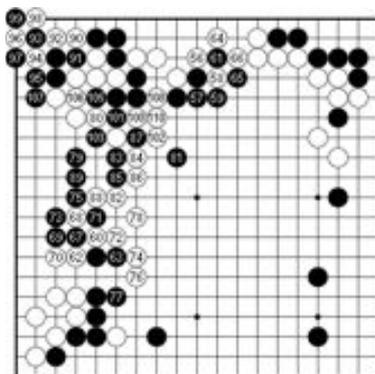
(1-55)



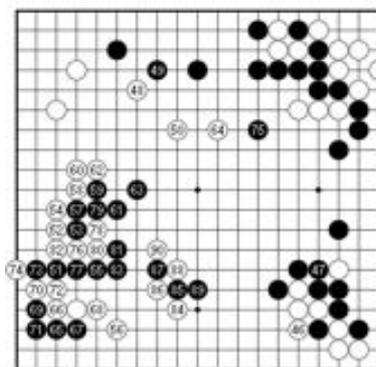
(1-45)



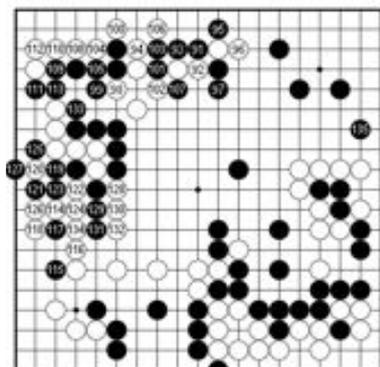
(46-90)



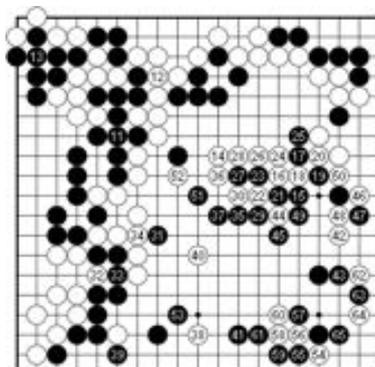
(56-110)
 104 at 96, 102 at 87



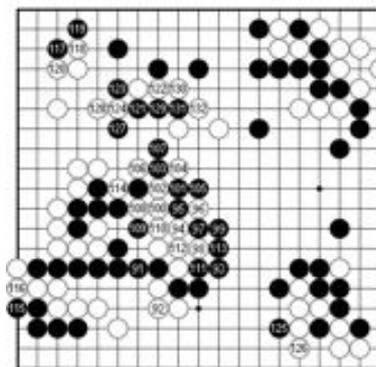
(46-90)



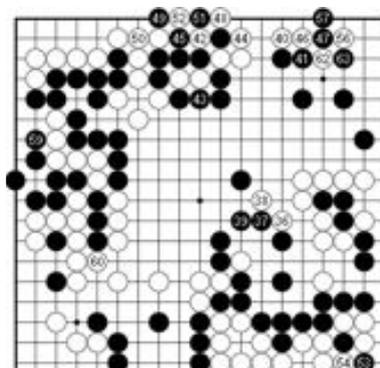
(91-135)



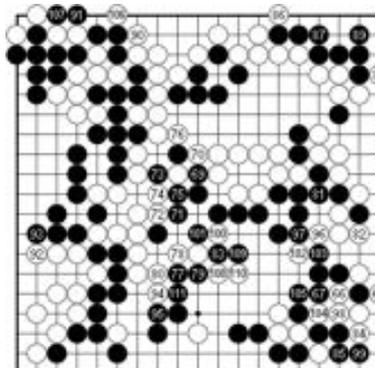
(111-165)



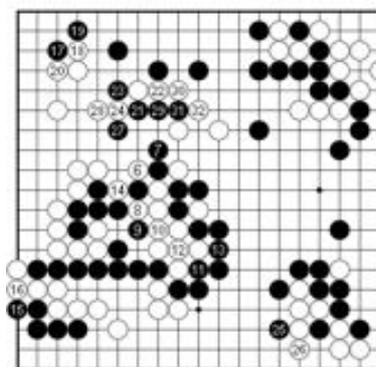
(91-132)



(136-164)
 22, 23, 24, 25 ko at 51

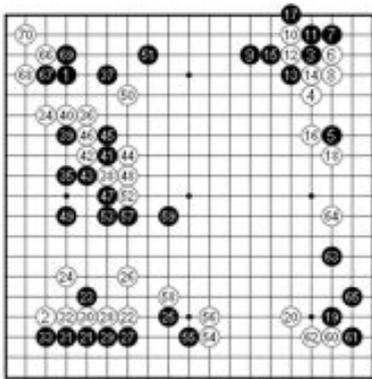


(166-211)

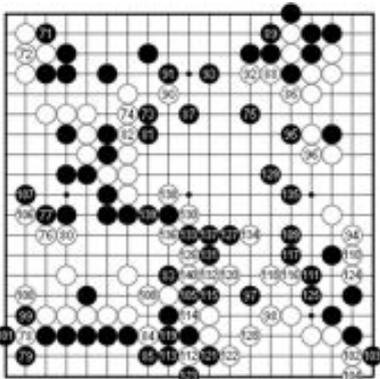


(106-132)

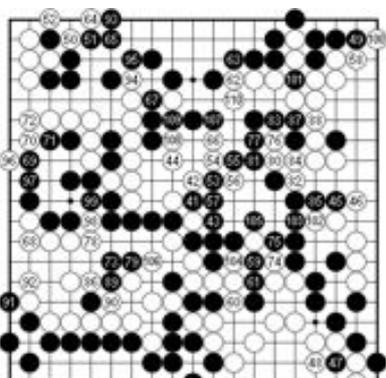
Schwarz: Marlon Welter (4d)
 Weiß: Bernd Schütze (4d)



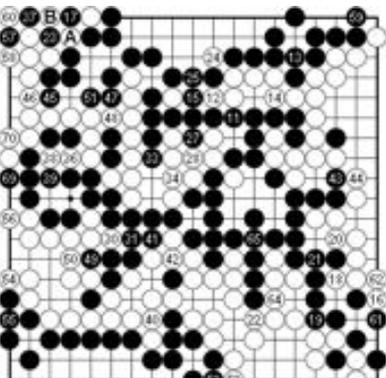
(1-70)



(71-140)



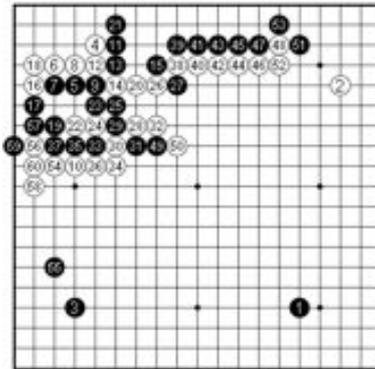
(141-210)



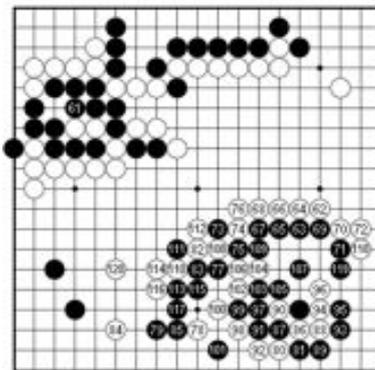
(211-270)

28 29 32 35 ko at A, 33 34 ko at 37, 37 at B,
 61 at 41

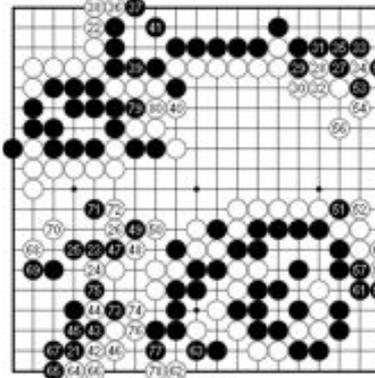
Schwarz: Bernd Radmacher (5d)
 Weiß: Franz-Josef Dickhut (6d)



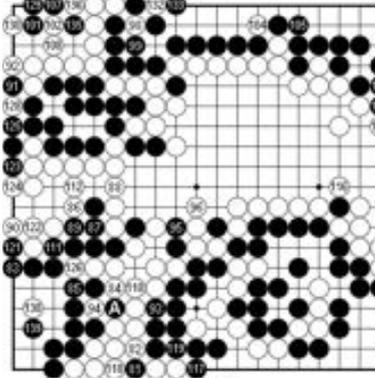
(1-60)



(61-120)



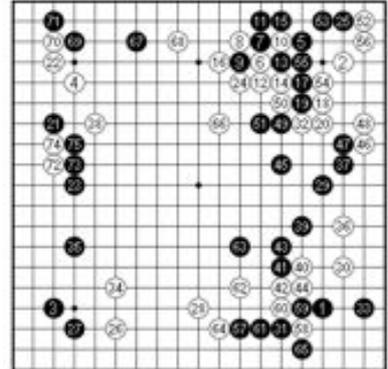
(121-180)



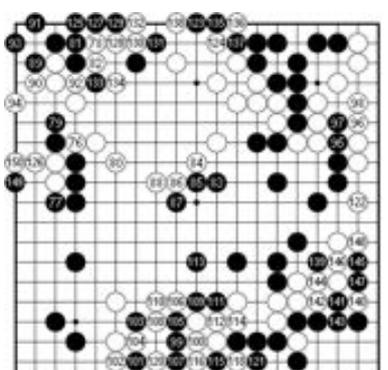
(181-240)

37 38 39 38 ko at A, 129 at 41, 37 at 34,
 129 124 131 54 ko at 91

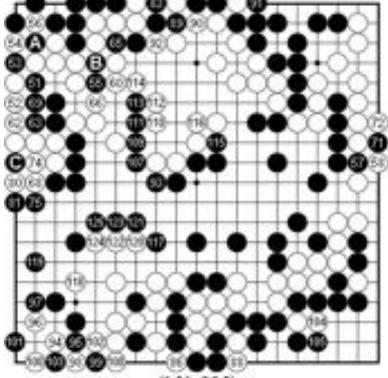
Schwarz: Lukas Krämer (5d)
 Weiß: Jonas Welticke (5d)



(1-75)

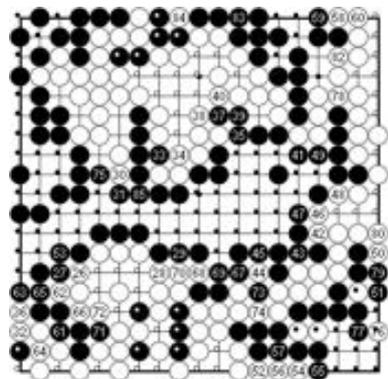


(76-150)



(151-225)

59 at A, 61 63 67 73 76 ko at 55, 37 at B,
 75 at 65, 75 82 ko at 53, 34 at B, 65 at 53,
 17 at C, 88 at 98



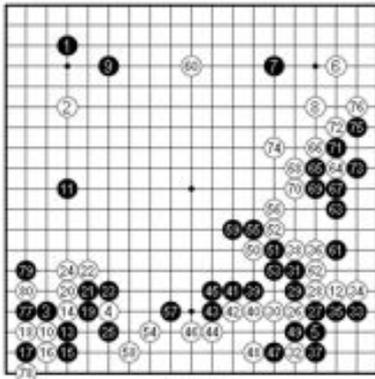
(226-285)

18 at 44

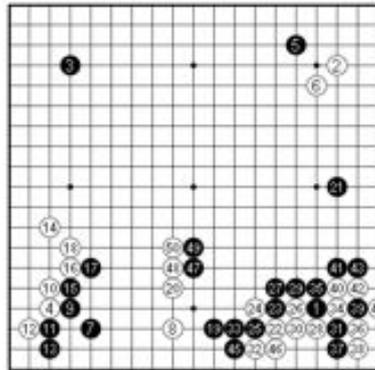
Schwarz: Jonas Welticke (5d)
 Weiß: Bernd Radmacher (5d)

Schwarz: Franz-Josef Dickhut (6d)
 Weiß: Bernd Obenaus(5d)

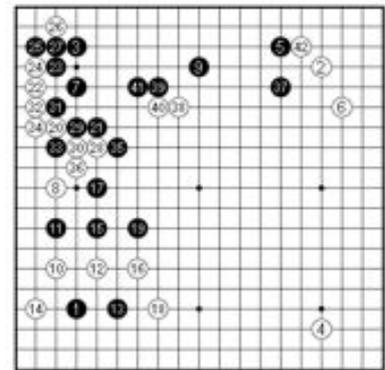
Schwarz: Bernd Schütze(4d)
 Weiß: Lukas Krämer (5d)



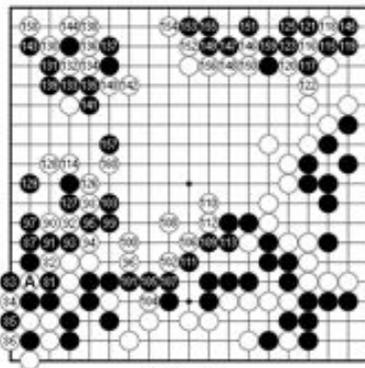
(1-80)



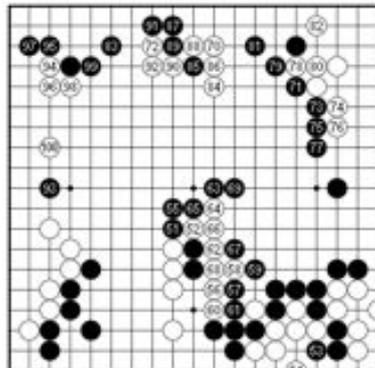
(1-50)



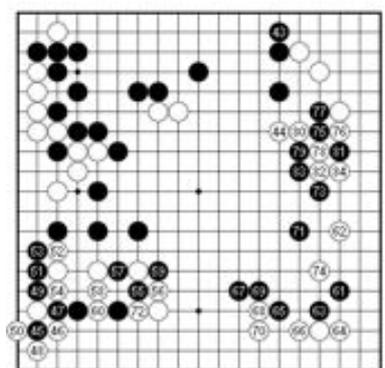
(1-42)



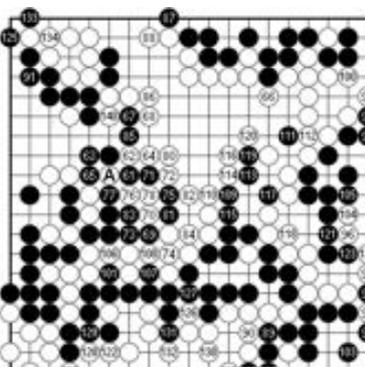
(81-160)
 81 at 84, 82 at A, 83 at 11



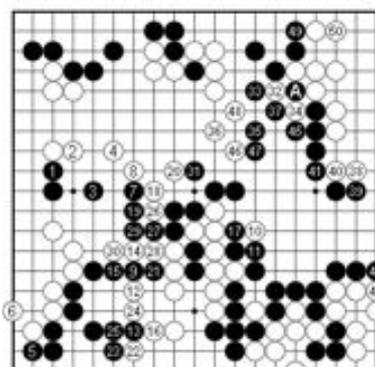
(51-100)



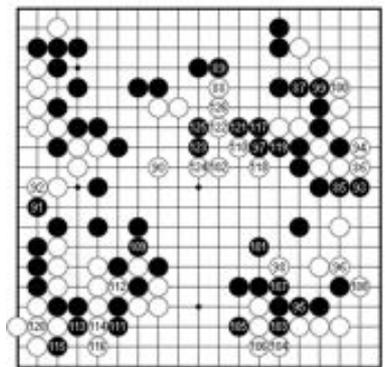
(43-84)



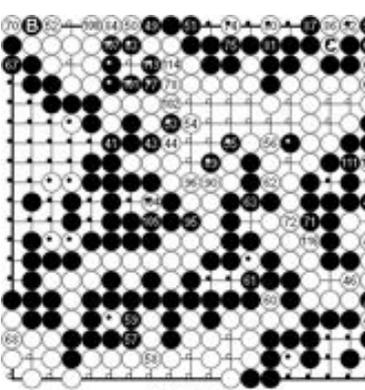
(161-240)
 79 at A, 80 ko at 92



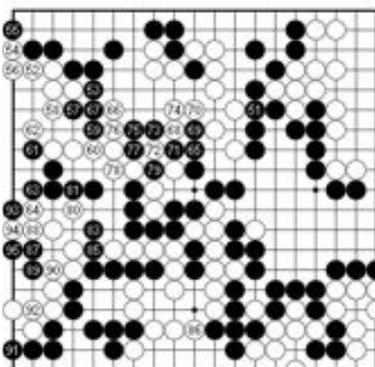
(101-150)
 92 at A



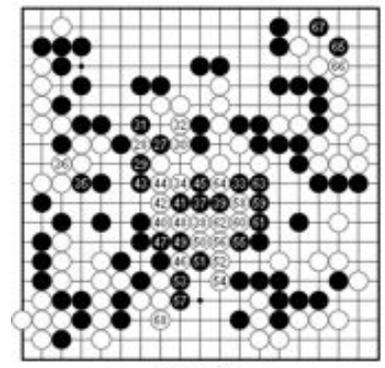
(85-126)



(241-317)
 85 at A, 86 at 42, 73 76 79 82 85 88 91 94 ko at B,
 87 at B, 88 at C, 89 at 85, 90 93 96 99 102 ko at 70,
 103 at B, 11 at 70



(151-195)
 92 at 72, 84 at 87

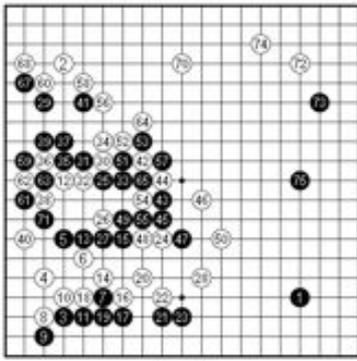


(127-168)

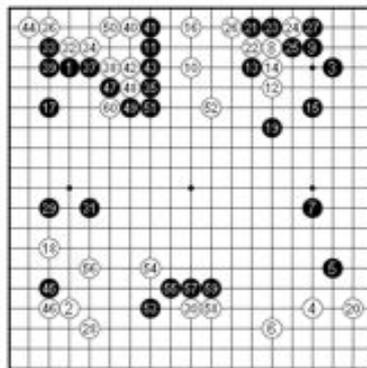
Schwarz: Benjamin Teuber (6d)
 Weiß: Marlon Welter (4d)

Schwarz: Bernd Schütze (4d)
 Weiß: Franz-Josef Dickhut (6d)

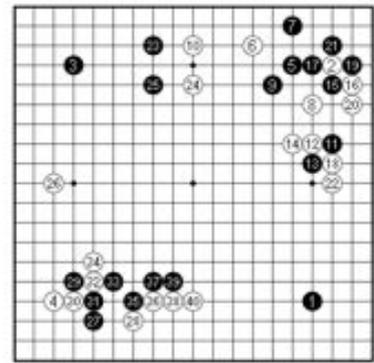
Schwarz: Lukas Kraemer (5d)
 Weiß: Johannes Obenaus (5d)



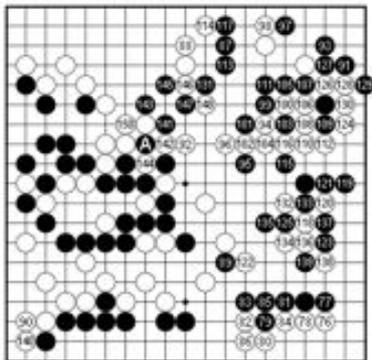
(1-75)
 66 ko at 68



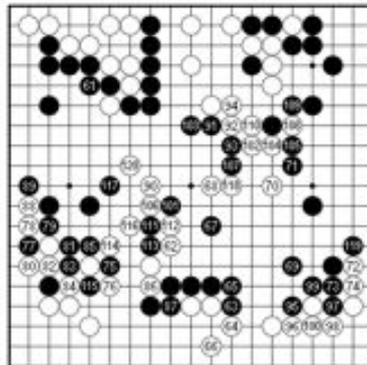
(1-60)



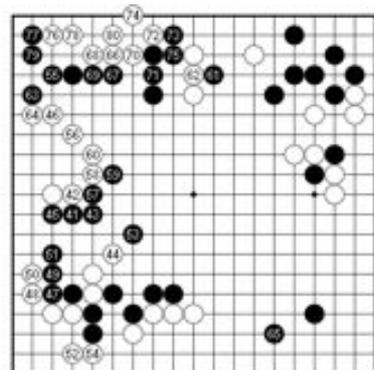
(1-40)



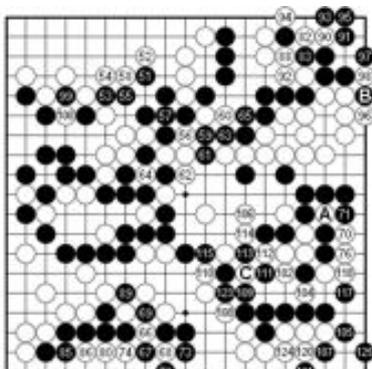
(76-150)
 90 at A



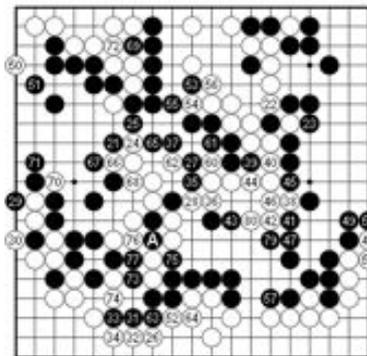
(61-120)



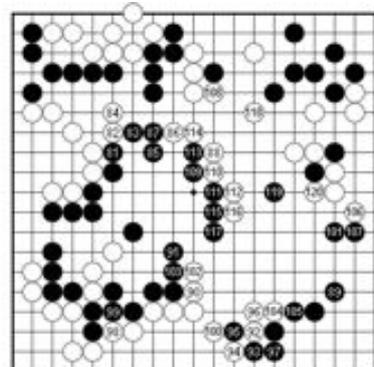
(41-80)



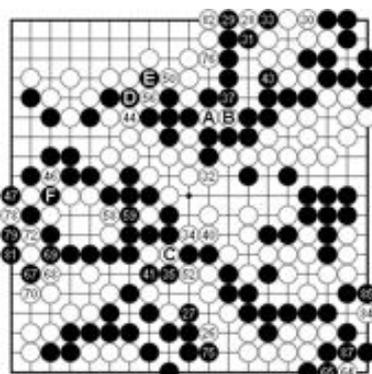
(151-225)
 72 ko at 66, 77 at A, 78 ko at 74, 79 ko at 80,
 81 at B, 82 at 83, 85 ko at C



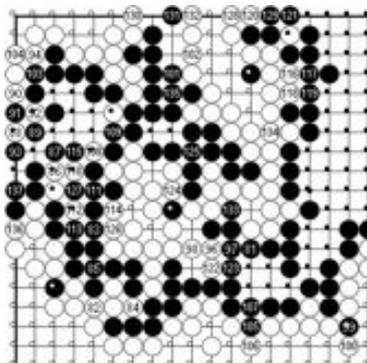
(121-180)
 73 at A



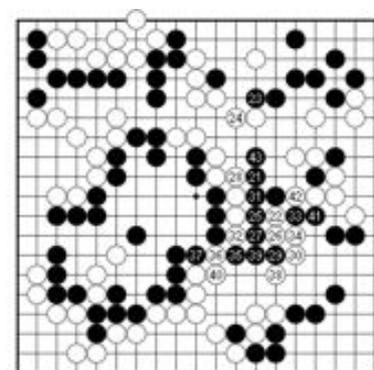
(81-120)



(226-287)
 23 at 21, 23 at A, 29 ko at 28, 30 at B,
 31 at 30, 32 at C, 34 at 21, 35 at A, 37 at 33,
 38 at 20, 39 at D, 42 at E, 43 ko at 33,
 47 at F, 74 ko at 73



(181-237)
 95 at 93

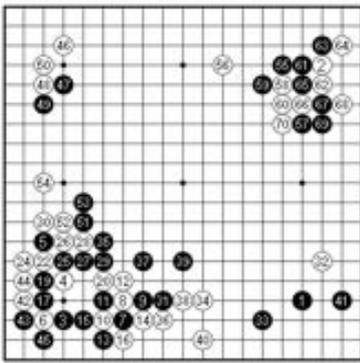


(121-143)

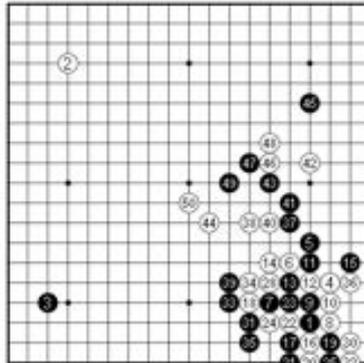
Schwarz: Benjamin Teuber (6d)
 Weiß: Jonas Welticke (5d)

Schwarz: Bernd Radmacher (4d)
 Weiß: Marlon Welter (4d)

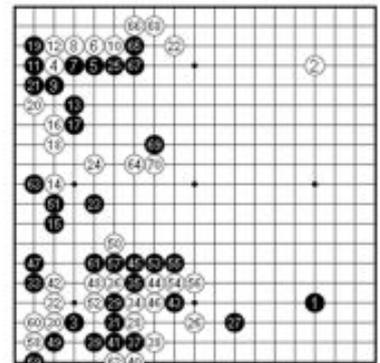
Schwarz: Franz-Josef Dickhut (6d)
 Weiß: Benjamin Teuber (6d)



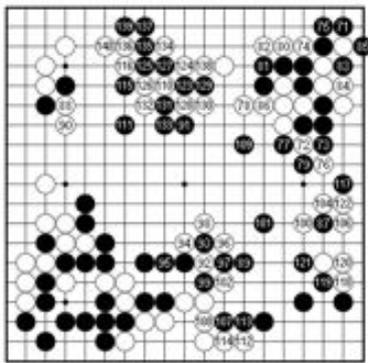
(1-70)
 18 ko at 65, 22 at 10



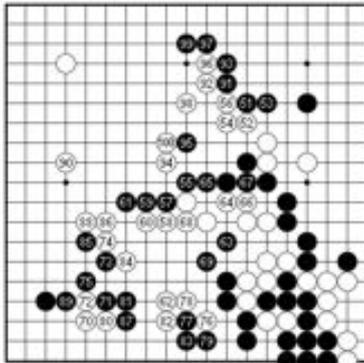
(1-50)
 25 at 15, 27 at 20, 29 at 16



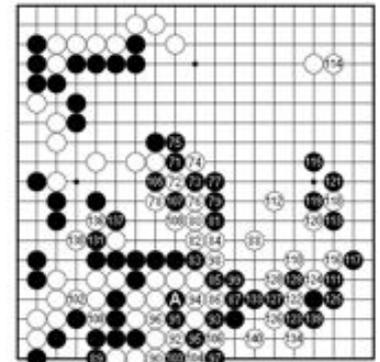
(1-70)



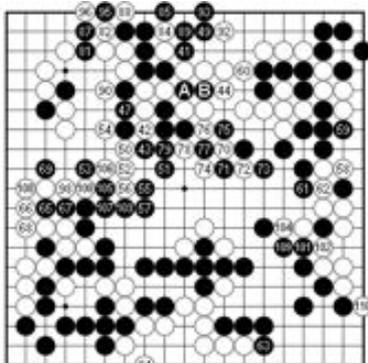
(71-140)
 102 at 50, 105 at 20



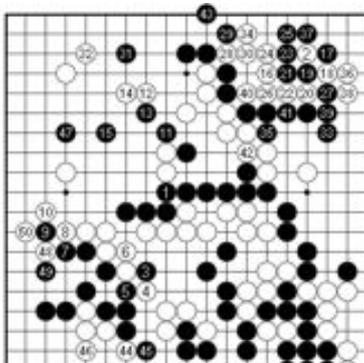
(51-100)



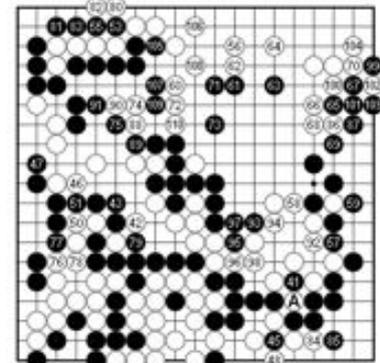
(71-140)
 102 at A, 105 at 72, 105 ko at 102



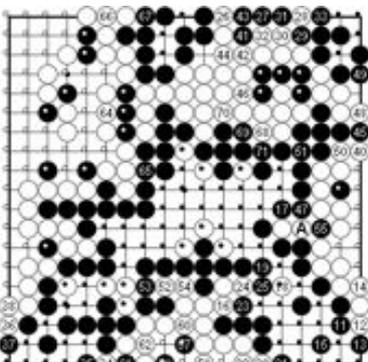
(141-210)
 15 at A, 46 at B, 48 at A, 60 ko 61 64 ko at 70, 57 at 77, 59 at 70



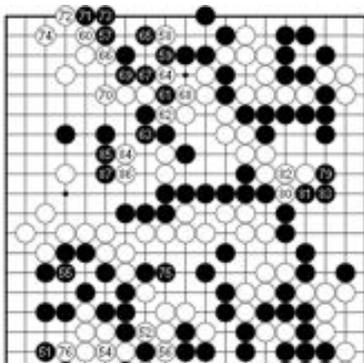
(101-150)



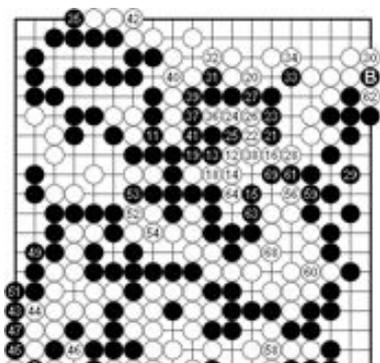
(141-210)
 44 ko 52 ko at A, 54 at 41



(211-271)
 29 at 20, 26 at A, 28 at 24



(151-188)
 88 pass

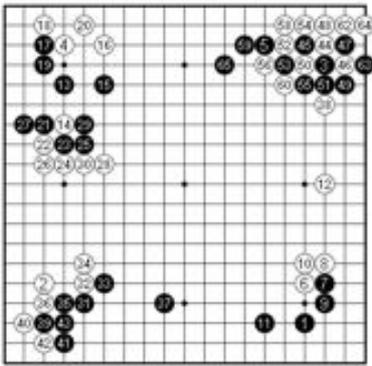


(211-269)
 22 at A, 26 at B, 27 at 20

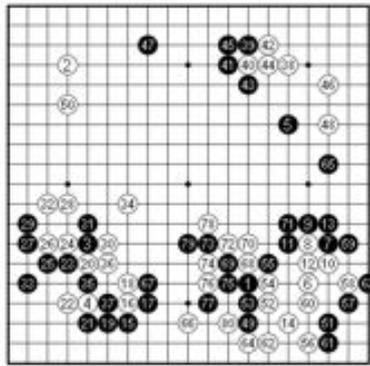
Schwarz: Johannes Obenaus (5d)
 Weiß: Bernd Radmacher (4d)

Schwarz: Jonas Welticke (5d)
 Weiß: Bernd Schütze (4d)

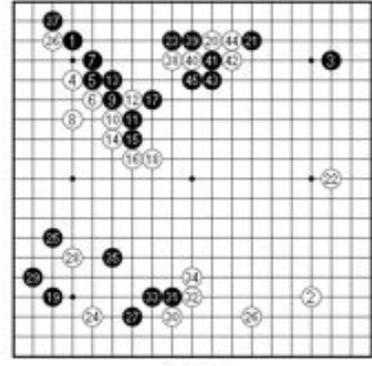
Schwarz: Marlon Welter (4d)
 Weiß: Lukas Krämer (5d)



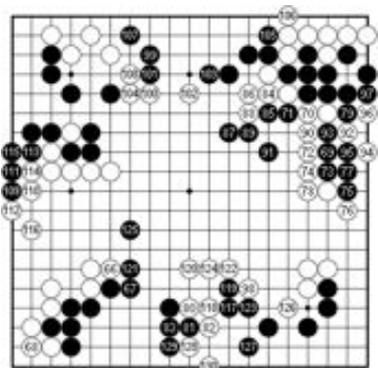
(1-65)
 62 at 49, 63 at 50



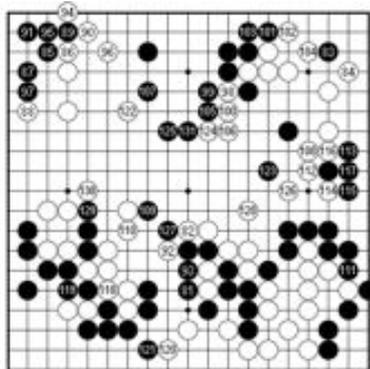
(1-80)



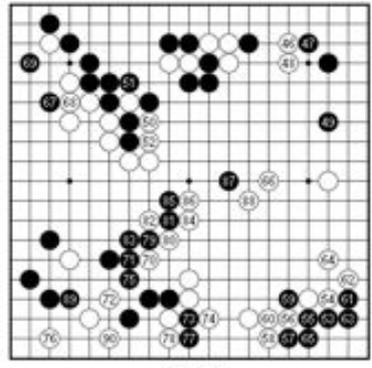
(1-15)



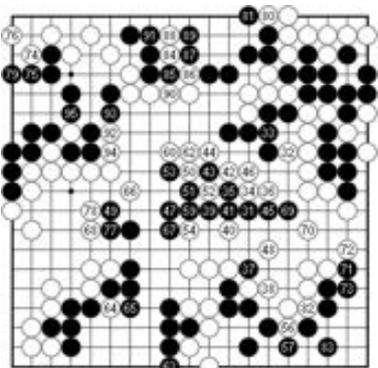
(66-130)



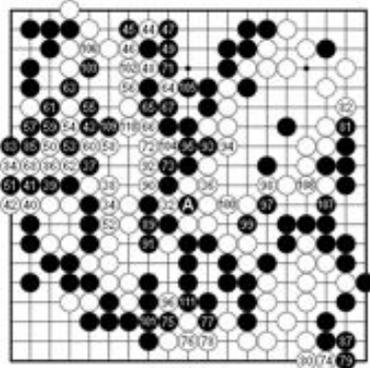
(81-131)



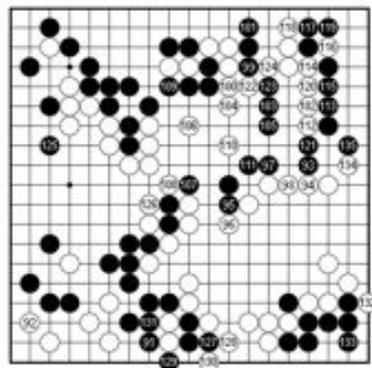
(46-90)



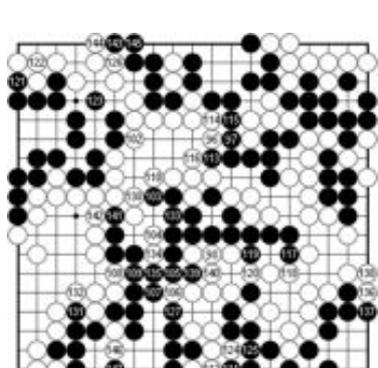
(131-195)
 66, 68, 61 ko at 45



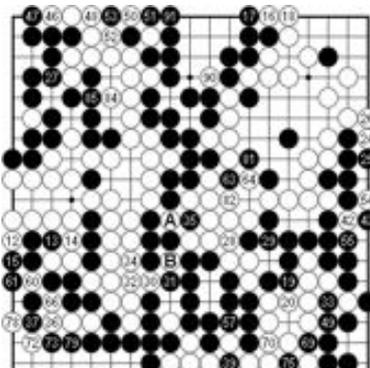
(132-211)
 62 pass, 63 at A, 64 at 50, 70 at 43, 88 at 62



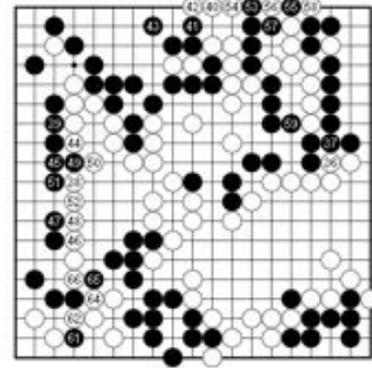
(91-135)



(196-247)



(212-291)
 68, 69, 44 ko at A, 45 at B, 66 at 50, 68 at 49,
 69, 82, 65 ko at 50, 67 at 60, 61, 71, 75, 67 ko at 50,
 80, 83, 86, 87 ko at 50

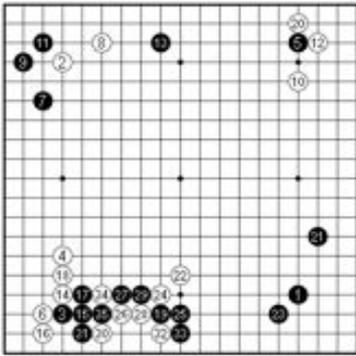


(136-166)
 60, 62 ko at 50

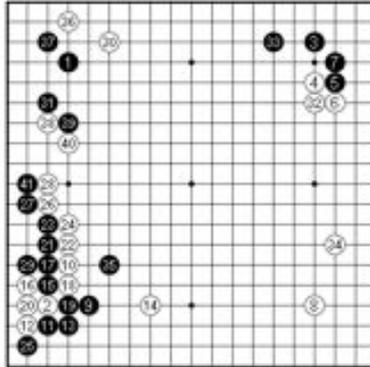
Schwarz: Lukas Krämer (5d)
 Weiß: Bernd Radmacher (4d)

Schwarz: Benjamin Teuber (6d)
 Weiß: Bernd Schütze (4d)

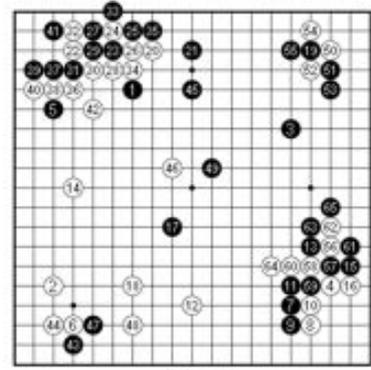
Schwarz: Jonas Welticke (5d)
 Weiß: Franz-Josef Dickhut (6d)



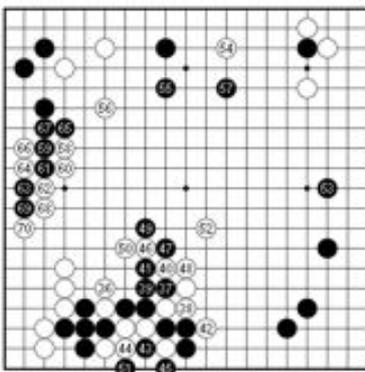
(1-35)



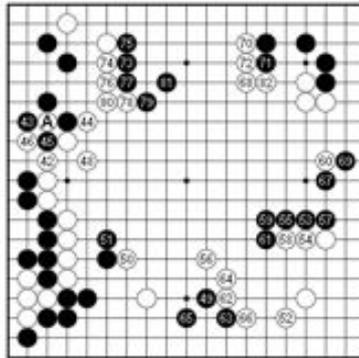
(1-41)



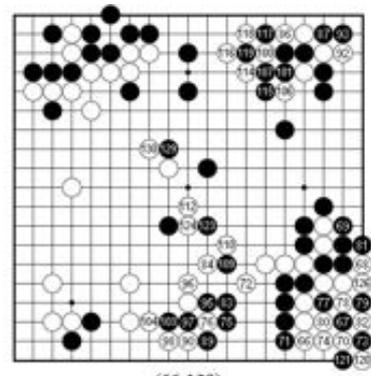
(1-65)



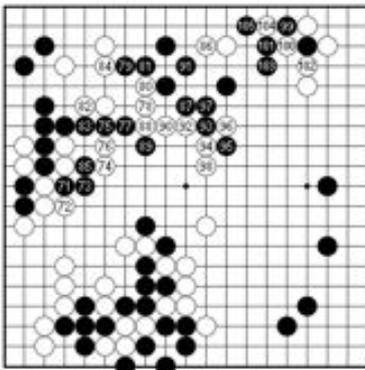
(36-70)



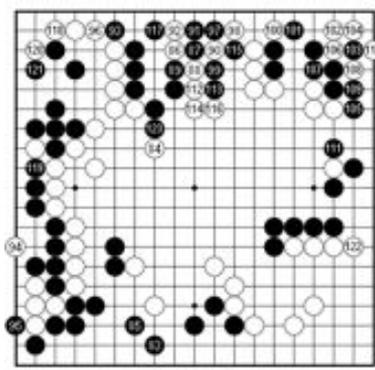
(42-82)
 47 at A.



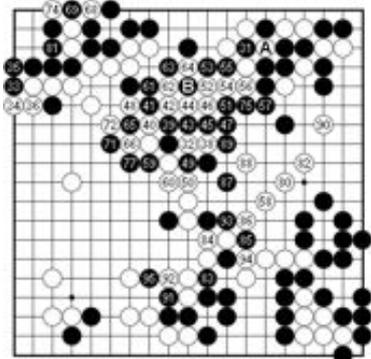
(66-130)
 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.



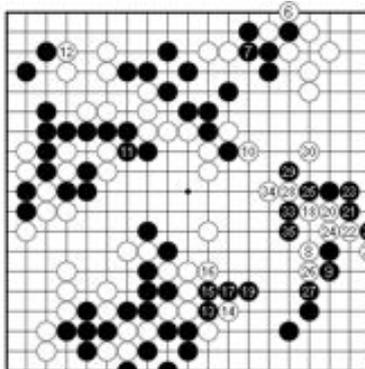
(71-105)



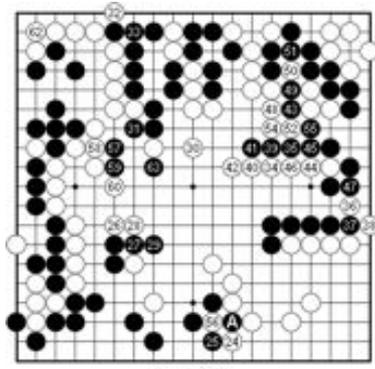
(83-123)



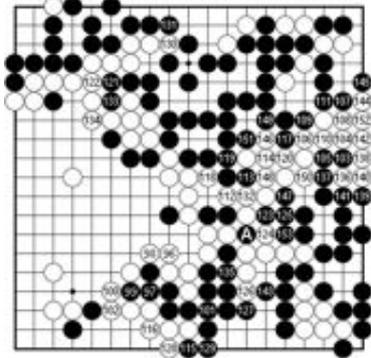
(131-195)
 97 at A, 97, 70, 72 ko at B, 76 at 85, 78 at 85, 79 at 85.



(106-135)

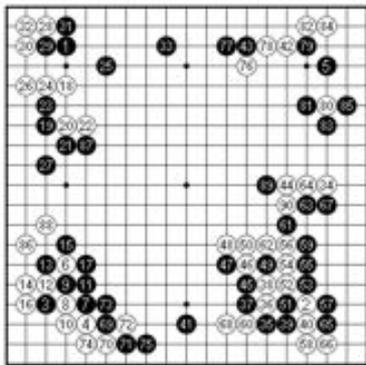


(124-163)
 92 at 20, 91 at A.

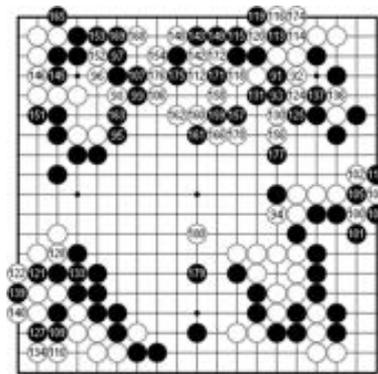


(196-254)
 94 at A.

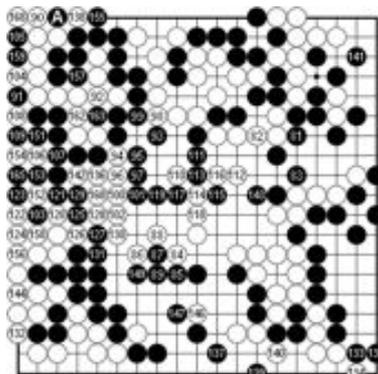
Schwarz: Johannes Obenaus (5d)
 Weiß: Marlon Welter (4d)



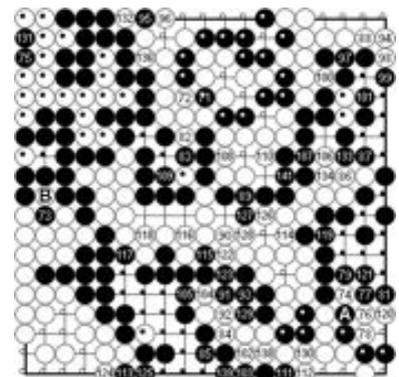
(1-90)



(91-180)
 108 111 ko at 109, 122 126 130 133 136 144 ko at 141,
 148 159 164 167 171 175 ko at 170



(181-270)
 188 191 ko at 191, 208 at 191, 218 224 ko at A, 266 at 264,
 267 at A, 268 at 259, 273 at 253



(271-342)
 320 at A, 319 at 29, 317 at 253, 340 at B, 342 at 7

