

Wahlfach to Go

Grafinger Gymnasiasten richten erstmals deutsche Schulmeisterschaft in dem asiatischen Spiel aus und hoffen natürlich auf einen Sieg

Von Anja Blum

Grafing – Am Gymnasium Grafing geht es an diesem Wochenende um Leben und Tod. Aus dem ganzen Land werden junge Leute anreisen, um sich einem außergewöhnlichen Wettkampf zu stellen: der achten deutschen Go-Schulmeisterschaft. „Im Go geht es darum, ganze Gruppen zu töten oder sie zum Leben zu erwecken und so Gebiete für sich zu gewinnen“, erklärt Heiner Lapp. Dabei spricht der Gymnasiast allerdings nicht von blutigen Auseinandersetzungen, sondern von einem scheinbar simplen Spiel mit schwarzen und weißen Steinen.

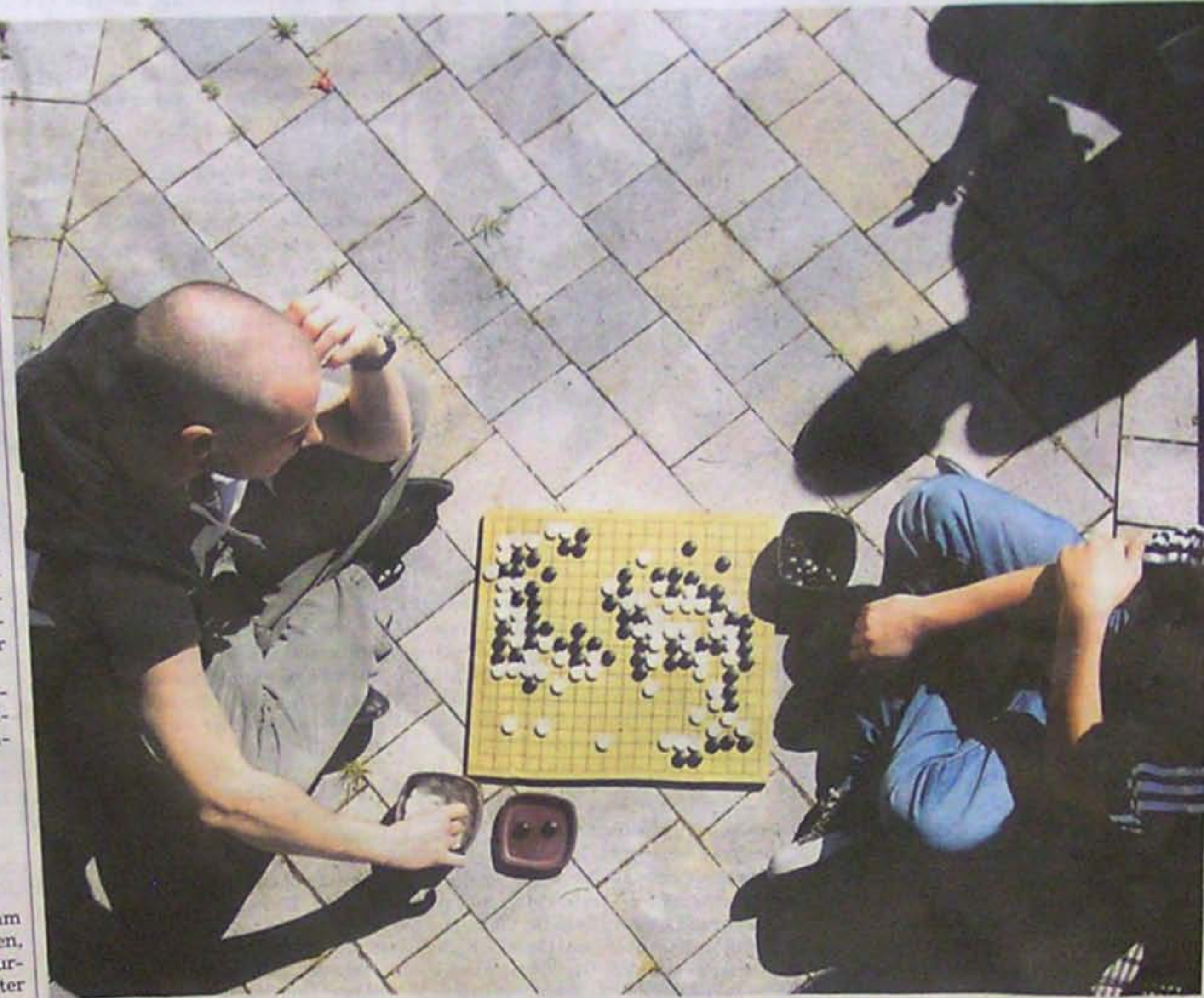
Go ist ein hierzulande eher unbekanntes, asiatisches Brettspiel, das sich am Gymnasium Grafing – auch dank des dortigen Japanischunterrichts – wachsender Beliebtheit erfreut: Mittlerweile zählt der Arbeitskreis Go (Go-AK) rund 20 Mitglieder von der siebten Klasse bis zur Kollegstufe. Man trifft sich einmal wöchentlich in der Schule und zusätzlich in privaten Spielrunden. Vor allem zur Erdinger Go-Szene steht man in engem Kontakt.

In diesem Jahr ist es den Grafingern gelungen, die Go-Schulmeisterschaft erstmals nach Bayern zu holen. 32 Mann-

**Das Brettspiel soll
Unterrichtsfach
werden.**

schaften aus je drei Spielern werden am Wochenende gegeneinander antreten, die Grafinger stehen, nach einer Hamburger Schule, mit fünf Teams an zweiter Stelle des Teilnehmerrankings. In den beiden vergangenen Jahren holten die Grafinger Schüler den zweiten Platz, heuer hoffen sie angesichts des Heimvorteils auf einen Sieg – freilich auch zu Werbezwecken. „Wir wollen das Go so tief wie möglich am Gymnasium verwurzeln“, sagt Tim Guse, Schüler und Hauptorganisator der Meisterschaft in Grafing. Ziel sei, das Spiel als Wahlfach einzuführen.

Diesen Plan verfolgt auch Louis Hacker, ehemaliger Schüler des Grafinger Gymnasiums. Er gründete vor fünf Jahren den Go-AK, hat schon an Turnieren auf der ganzen Welt teilgenommen und war zweieinhalb Jahre zum Go-Studium in Korea. Nun möchte er sein Wissen weitergeben und Go hierzulande bekannter machen. „Ich würde gerne Kurse an der Volkshochschule geben und am Gra-



Eine Art asiatisches „Mensch, ärgere dich nicht“. Grafings Gymnasiasten ermitteln an diesem Wochenende den deutschen Schulmeister im Go-Spielen. Luis Hacker (links) und Quirin Schoppik rechnen sich Chancen aus. Foto: Hinz-Rosin

finger Gymnasium das Wahlfach Go betreiben“, erklärt der 28-Jährige.

In jüngster Zeit verwaltet sich der Go-AK selbst. Die Älteren tragen die Verantwortung, erklärt Guse. Hacker kritisiert hingegen: „Es fehlt an Struktur, vor allem beim Vermitteln der Eigenheiten des Spiels.“ Dadurch gehe viel Basiswissen verloren, das für das Verständnis des Go unerlässlich sei. Im Grunde, so behaupten die Mitglieder des AK, seien die Spielregeln sehr einfach: Auf ein waagrecht wie senkrecht liniertes Spielbrett werden von zwei Spielern abwechselnd schwarze und weiße Steine gelegt, immer

auf die Schnittpunkte der Linien. Diese Steine kann man „gefangen nehmen“, indem man sie ihrer „Freiheiten beraubt“, sie also mit eigenen Steinen umzingelt. Liegen mehrere Steine einer Farbe nebeneinander, gelten sie als Gruppe, die als Ganzes entweder „vital“ ist oder eben vom Gegner „getötet“ wird. Das Ziel des Spiels liegt darin, Räume für sich zu gewinnen. Alle Schnittpunkte, die in einem „eingenommenen Gebiet“ liegen, bringen, wie jeder gefangene Stein, einen Punkt. So entsteht mit der Zeit ein dichtes, schwarz-weißes Muster, mathematisch-korrekt anmutend, für den Laien

aber doch völlig unübersichtlich. Zu Ende ist die Partie erst, wenn beide Spieler passen, also keine Möglichkeit mehr sehen für weitere Züge.

„Es geht darum, seine Steine effizient aufs Spielbrett zu setzen“, fasst Hacker die Regeln zusammen, wobei sich die Grafinger einig sind, dass das in der Praxis nicht so einfach ist. „Es gibt eine astronomisch hohe Zahl an Zugmöglichkeiten“, erklärt Lapp, etwa zehn hoch 700, so dass man nie auslerne und niemand Go perfekt beherrschen könne, nicht einmal ein Computer. „Im Gegenteil, die PCs sind im Vergleich zu den menschlichen

Go-Profis eher schlecht. Die kommen nicht damit klar, dass das Feld am Anfang leer ist“, sagt Stefan Grundl. Die schiere Unendlichkeit der Möglichkeiten überfordere die Maschinen. Und noch etwas fehlt ihnen freilich: die menschliche Intuition. „Ich spiele meist nach Gefühl, und das klappt eigentlich gut“, gesteht Lapp, der seinen Mitstreitern zufolge der beste Grafinger Spieler im Turnier sei.

**Strategie oder Gefühlsmensch:
Der Charakter des
Gegners offenbart sich.**

Beim Go gebe es verschiedene Spielertypen, meint Grundl: strategisch oder gefühlsmäßig ausgerichtete, aggressive oder defensive, raumgreifend oder minimalistisch agierende. Sie alle sind in ein und demselben internationalen Rangsystem eingeordnet, das die Stärke der Spieler anzeigt. Bewertet wird bei den Schülern von eins bis 30 in „kyu“ und bei den Lehrern von eins bis sieben in „Dan“. Wer darüber liegt, zählt zu den Profis.

„Das Schöne ist, dass man bei diesem Spiel mit Training viel erreichen kann“, sagt Hacker – und trotzdem bleibe immer der Kitzel der Ungewissheit: Man könne das Spiel nie von vornherein berechnen, und es gebe auch kaum eindeutig sinnvolle oder sinnlose Züge. „Das Brett mit seinen 361 Schnittpunkten verschafft einem sehr viel Freiheiten“, schwärmt Hacker. So fördere Go sowohl logisches Denken wie Kreativität und Konzentrationsfähigkeit. „Das Spiel hält das Hirn auf Trab und wirkt wie eine Therapie.“

Hacker sieht Go darüber hinaus fast als eine „Philosophie“ und auch so etwas wie ein „Kommunikationsmedium“: Wenn man gegen jemanden Go spiele, erfahre man viel über seinen Charakter. Man lerne auch etwas für andere Situationen, da sind sich die Grafinger Spieler einig. Dass man auf seine Schützlinge aufpassen müsse oder wie das so sei mit den eigenen Freiheiten, etwa auf der Autobahn. Die Schüler betonen, dass Go ein sehr faires Spiel sei. So müssen zum Beispiel beide Spieler zustimmen, um die Partie zu beenden. Man könne also den Sieg nicht erzwingen, sagt Grundl.

Zuschauer können sich an diesem Samstag ein Bild von Go machen. Nach der Eröffnung um 12 Uhr beginnen die Spielrunden gegen 13 Uhr in den Räumen des Gymnasiums.