

Go: Schwieriges Spiel mit einfachen Regeln

Von Andrea Rosenbaum

Oberursel. Mit rauchenden Köpfen sitzen die Teilnehmer der vierten deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft über ihren Brettern in den Räumen des Oberurseler Gymnasiums. Das japanische Strategiespiel, bei dem zwei Personen ihre jeweils schwarzen und weißen Spielsteine abwechselnd auf einen freien Schnittpunkt der Fläche mit 19 mal 19 sich kreuzenden Linien setzen, hat etwa 150 Gäste in die Schule der Brunnenstadt gelockt.

Julian Scherr, Schüler des Gymnasiums und Organisator der von Freitag bis Sonntag geplanten Veranstaltung, hat vor zwei Jahren eine Go-AG an seiner Schule ins Leben gerufen und ist seither selbst „infiziert“. „Go begeistert durch seine einfachen Regeln und seine komplexe Spielweise“, so der Gymnasiast. „Es ist ein Denkspiel und gut für die Konzentration“, bemerkt Natanja, die mit ein paar Freundinnen aus Seelbach angereist ist.

Der Wettbewerb solle jedoch zugleich Ort schulischer und kultureller Begegnung sein, meint Jutta Niesel-Heinrichs, Pressesprecherin der Schule. Außerdem erinnert der Wettkampf an den Go-Profi Hans Pietsch, der im Januar 2003 während einer Go-Promotion-Tour in Guatemala auf tragische Weise bei einem Raubüberfall ums Leben kam. Deshalb trägt das Turnier auch den Zusatz im Namen „Hans Pietsch Memorial“. Traurig steht die ganz in Schwarz gekleidete Mutter des Verstorbenen neben Schulleiter Wolfgang Köhler. „Mir liegt daran, dieses Spiel in Schulen zu etablieren“, sagt sie. „Es ist eine gute Freizeitbeschäftigung für Jungen und Mädchen und es bedeutet mir viel, hier zu sein“, fügt die Frau den Tränen nahe hinzu.

Auch der Vizekonsul von Japan, Daisuke Kiryu, Bürgermeister Hans-Georg Brum (SPD) und die japanische Profispielerin Chizu Kobayashi sind zur Eröffnungsfeier und dem anschließenden Wettspiel gekommen. „Die Gäste schlafen in der Turnhalle und in umliegenden Jugendherbergen, gegessen wird in der Mensa“, erklärt Clemens Winkelmeier, der Turnierleiter.

Christopher, Thai und Arian, die drei vom Gymnasium teilnehmenden Jungen, spielen sich bereits in der Eingangshalle warm, bis sie dran sind. Dann ist es so weit: sie sitzen vor den viereckigen Holzbrettern und jeder hat eine Holzschale mit weißen oder schwarzen Glasblättchen neben sich stehen. Nun wird aber erst einmal damit begonnen festzustellen, wer anfangen darf. Dazu werden von einem Spieler mehrere Steine in die geschlossene Hand genommen. Der andere bestimmt, ob die Anzahl der Steine in der Faust des Gegners gerade oder ungerade sein soll, und dann wird nachgesehen. Stimmt die Aussage, darf er mit Schwarz anfangen und hat somit, zumindest zu Beginn des Spiels, einen kleinen Vorteil. Die sich gegenüber sitzenden Jugendlichen wünschen sich noch „ein schönes Spiel“. Dann heißt es für jeden Spieler während 45 Minuten Bedenkzeit möglichst viel Terrain für sich zu bestimmen, indem dieses von den eigenen Steinen „eingezäunt“ wird. Doch auch die gegnerischen Steine können umzingelt werden, und ist dies vollends geschehen vom Brett genommen werden. Gewonnen hat, wer den größeren Teil des Brettes kontrolliert.