HUGO KASTNER EMPFIEHLT

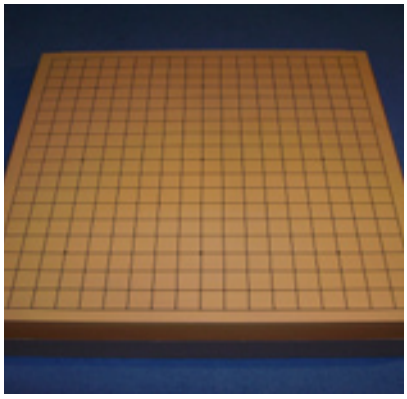
GO

Die Mitte des Himmels

Liebe Leserin, lieber Leser! Es gibt viele Legenden um die Entstehung des ältesten Brettspiels der Welt – und sie alle sind wunderschön anzuhören. So soll Kaiser Yao um 2230 v. Chr. dieses Spiel zur Darstellung und Berechnung astronomischer Zusammenhänge erdacht haben. Die frühen kosmologischen Mythen stellen sich das Universum als Scheibe vor über die sich ein quadratischer Himmel wölbt. Und unter diesem liegt das Reich der Mitte, mit den Barbarenvölkern in den unbedeckten Winkeln der Weltenscheibe, mit dem Tengen, dem Mittelpunkt, als Wurzel des Seins im alten China. Die schwarzen und weißen, linsenförmigen Steine, stehen für Yin und Yang, die beiden grundlegenden Kräfte, die in unserer Welt wirken. Reichhaltig wie das Spiel selbst ist auch die Literatur darüber. Hier kann Ihnen das Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf (Infos unter www.spielen.at) eine enorme Auswahl bieten.

Heute also geht mein Lichtkegel im Museum mehr als 4000 Jahre zurück in die Urzeit der Spielgeschichte. Was damals entstand war ein Spiel der äußersten Regelsimplizität, wo auf 361 Kreuzungspunkten mit zwei Typen von abwechselnd gesetzten Steinen gegnerische Gruppen umzingelt werden. Jeder geschlagene Stein zählt einen Punkt, jedes Kreuzungsfeld im eigenen Territorium genau so viel. Eine spezielle Ko-Regel, die ich hier nur andeuten möchte, verhindert ewige Zugschleifen. Das ist die Kurzversion der Spielidee, des Geistesblitzes, der dieses geniale Werk geschaffen hat. Bis heute entzieht sich GO einer umfassenden Computeranalyse, zu vielschichtig sind die Myriaden Stellungsbilder, die auf das Quadratfeld gezaubert werden können: 10160 lauten vorsichtige Schätzungen, das sind Zahlenreihen, die der Unendlichkeit nahe kommen. „Mehr als es Atome im Weltall gibt", meinen Physiker – nicht Poeten. GO erfordert Konzentration, Schlagfertigkeit, Übersicht, Gelassenheit, Courage, Rechentiefe, innere Balance und letztlich einen Blick aufs Ganze. Kein Stein, der nicht überall auf dem riesigen Feld seine Wirkung ausübt, keine Gruppe ohne die zwei berühmten „Augen", die wirklich sicher ist, kein Vorteil ohne Nachteil, kein Nehmen ohne Geben. Yin und Yang werden in diesem Spiel zu fast personifizierten Elementen der Harmonie. Wie schriebt Koulen in seiner wunderbaren Liebeserklärung an das Go-Spiel:„Der Kampf zwischen Yin und Yang darf nicht mit dem in der westlichen Philosophie thematisierten Kampf zwischen Gut und Böse gleichgesetzt werden. In China erhofft man sich keinen Sieg des einen Prinzips über das andere. Im Gegenteil: eine Überlegenheit eines der beiden Prinzipien zeigt, dass ein System in ein Ungleichgewicht geraten ist." Heute gibt es große Traditionsturniere, ähnlich wie im Schach, und die Meister sind in abgestuften Rängen vom 9-Dan bis zum 1-Dan gereiht. Darunter beginnt beim 1. Kyu die Klasse der Schüler, mit einem Ranking bis zum 30. Kyu. Falls Sie beim Lesen dieser Zeilen auf den Gusto gekommen sind, darf ich Sie zu einem schnellen Blick auf die Gobase-Internetseite einladen. Hier wird sich Ihnen eine neue Welt auftun!

Hugo.Kastner@spielen.at



EMPFEHLUNG #9

SPIELER 2
ALTER 8+
DAUER ab 30

Autor: unbekannt
Preis: schwankend
Literatur: Koulen, Michael Go - Die Mitte des Himmels, Köln 1986
Internet: http://gobase.org

Glück — Bluff — Logik

GO kennt keinen Glücksanteil, GO wird auch nicht mit versteckten Steinen gespielt – im Gegenteil, das Geschehen wird 100-prozentig von Logik bestimmt. Und doch hat dieses asiatische Spiel einen lockeren Spielfluss, der ungemein ästhetische Gefühle aufkommen lässt.

Hugos EXPERTENTIPP
GO wird dem Anfänger vor allem in der Abrechnungsphase Probleme bereiten. Daher meine unbedingte Empfehlung: Beginnen Sie mit einem 9x9 oder 13x13 Spielbrett und üben Sie das Zählen der Punkte in Kurzpartien ein. Zweiter Tipp: Spielen Sie mit Vorgabesteinen. Wie kein anderes Denkspiel der Welt eignet sich GO hervorragend für Handicappartien. Selbst für den erfahrenen Spieler ergeben sich dadurch herausfordernde, ungewohnte Strategien – ein wahrer Hochgenuss!

Hugos BLITZLICHT
GO kann süchtig machen, davor sei gewarnt. Trotz des immensen Logikanteils dauern die einzelnen Spielzüge oft nur Sekunden. Alle Steine haben die gleiche Funktion, sie werden einfach auf einen der Kreuzungspunkt platziert. Durch diesen simplen Setzmodus entsteht ein Gefühl der Leichtigkeit und Erhabenheit. Gleichzeitig jedoch bringt GO eine unglaubliche Spieltiefe mit sich, die selbst Meister nach Jahrzehnten des Studiums Neues entdecken lässt. Wenn ein Spiel das Prädikat „genial" verdient, dann ist es dieses ostasiatische Meisterwerk!

VORANKÜNDIGUNG: MARRACASH
Basaratmosphäre - Bitte eintreten!

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum", vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich" übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.
(Alle Reszensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)
Copyright (c) 2007 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.
Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter