

Takagawa Shukaku 9-Dan

SANREN-SEI

Die Power-Eröffnung



Einleitung:

Einladung zum Sanren-sei

„Das Fuseki ist nicht meine Stärke. Wenn die Steine im Mittelspiel miteinander in Kontakt kommen, dann weiß ich, was zu tun ist. Doch die Eröffnung ist zu vage und unstrukturiert, um sie in den Griff zu bekommen.“

Dies ist eine Klage, die wohl fast alle Amateure führen. Sie veranlasst viele von ihnen, das Fuseki zu vernachlässigen und sich aufs Mittelspiel zu konzentrieren. Deshalb sieht man Amateure oft in wenigen Sekunden durch die Eröffnung hasten und erst bedächtiger werden, wenn die Kämpfe beginnen.

Wenn Sie Ihre Aufmerksamkeit nur dem Mittelspielkampf widmen, dann wird Ihr Fortschritt an einem gewissen Punkt beendet sein. Es ist falsch, das Fuseki vom Mittelspiel getrennt zu betrachten. Im Gegenteil, das Fuseki ist die kritische Phase, in der Sie Ihre Kampfpositionen abstecken. Profis achten so sehr auf ihr Fuseki, um sicherzustellen, dass sie günstige Kampfbedingungen bekommen.

Amateure murren, das Fuseki sei zu schwierig. Viele klagen, sie wüssten gar nicht erst, worüber sie überhaupt nachdenken sollen. Josekis zu erlernen bedeutet allein schon viel Unannehmlichkeit, und obendrein müssen Sie auch noch dafür Sorge tragen, dass Sie das zur Eröffnung passende Joseki wählen.

Ich sehe ein, dass an diesen Klagen etwas dran ist. Und meine Antwort ist, dass ich die Sanren-sei-Eröffnung empfehle. Sie eignet sich für Amateure, denn sie weist relativ wenige Varianten auf und die Kämpfe des Mittelspiels beginnen frühzeitig.

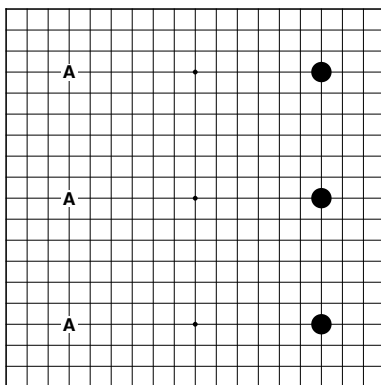


Abbildung 1

Abbildung 1: Dies ist die Sanren-sei-Eröffnung. Gibt es etwas Einfacheres? Wenn wir noch schwarze Steine auf den A-Punkten links ergänzen, dann haben wir die Sechs-Steine-Vorgabe. Somit hat die Eröffnung eine gewisse Ähnlichkeit mit Handicap-Go. Die Position ist so simpel und auch problemlos erreichbar, dass das Sanren-sei das Unkomplizierteste aller Fusekis ist.

Ich habe behauptet, dass sich diese Eröffnung für Amateure eignet, und zwar aus den folgenden Gründen: Sie bietet zum einen den Reiz, ein großes Moyo anzulegen, zum anderen strotzt sie nur so vor Offensivkraft. Ich hoffe, dass diese beiden Aspekte klarer werden, wenn Sie weiterlesen. Doch natürlich will ich nicht behaupten, dass das Sanren-sei anderen Eröffnungen überlegen wäre. Es gibt keinen Königsweg zum Sieg.

Werfen wir einen kurzen Blick auf die anderen bedeutsamen Eröffnungen.

Abbildung 2: Dies ist das Parallel-Fuseki. Schwarz 1 bis Weiß 4 stecken parallele Positionen ab. Es gibt Varianten, wie zum Beispiel Schwarz 1 auf A, Weiß 4 auf B oder C, Schwarz 5 auf D, Schwarz E, F oder G als Antwort auf Weiß 6 und so fort.

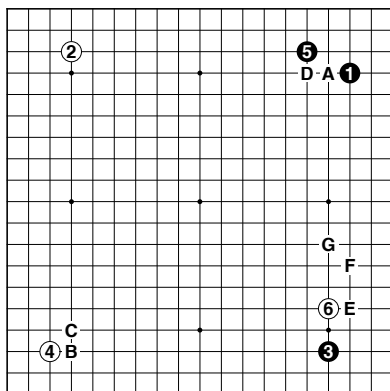


Abbildung 2

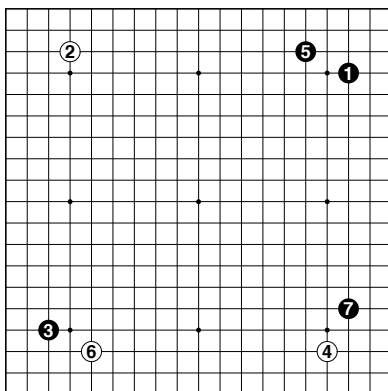


Abbildung 3

Abbildung 3: Die Diagonal-Eröffnung (*Tasuki*). Jede Seite verwendet ihre ersten zwei Züge, um diagonal gegenüberliegende Ecken zu besetzen. Züge auf die 4-4-, 5-3- oder 3-3-Punkte sind in dieser Eröffnung genauso spielbar, und es gibt eine Vielzahl von Kakaris, Shimaris, Klemmzügen und Josekis.

Abbildung 4: Der Shusaku-Stil. Weiß 2 auf A, Weiß 6 auf B und Schwarz 7 auf C ergäben die klassische Shusaku-Eröffnung. Der traditionelle Zug auf C ist ruhig und solide, doch im Spiel mit Komi ist Schwarz 7 der Standardzug geworden.

Abbildung 5: Die Doppel-Shimari-Eröffnung. Sie wird im Spiel ohne Komi als unkompliziert für Schwarz angesehen, doch mit Komi wird sie erfolgreich für Weiß. Beide Seiten können unter vielen verschiedenen Shimaris wählen.

Auch bei nur kurzer Betrachtung können die Eröffnungen, die vom 3-4-Punkt ausgehen, schon mit mehr als zehn Varianten aufwarten. Sie zu beherrschen, würde offensichtlich ein Verständnis der Fuseki-Theorie auf höchster Ebene erfordern.

Abbildung 6: Im Gegensatz dazu ist das Sanren-sei in erster Linie eine unkomplizierte Eröffnung. Und wenn Sie eine ausreichende Kenntnis der notwendigen Techniken erworben haben, werden Sie feststellen, dass Ihnen die entstehenden Kämpfe auch nicht so schwer fallen.

Kapitel 3:

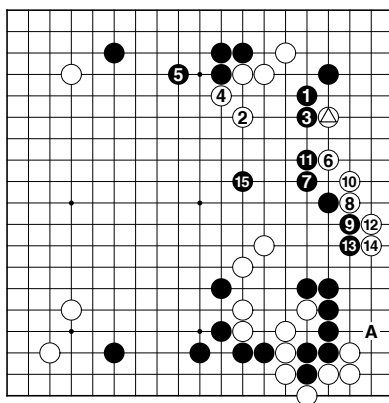
Das Sanren-sei in der Praxis

Kampfgeist und strategisches Geben und Nehmen

Die Hauptvorzüge des Sanren-sei sind sein Moyo-Potenzial und sein kämpferischer Charakter. Wenn Sie das gründlich verstanden haben, dann haben Sie eine gute Basis, um eine Strategie für Ihre Partien zu entwickeln. Falls Ihr Gegner invadiert, nehmen Sie Gebiet, während Sie ihn angreifen. Sie müssen sich keine Gedanken darüber machen, wie Sie seine Gruppen töten. Invadiert er nicht, dann legen Sie ein großes Moyo an. In einem Moyo-Wettstreit wird er allerdings mit dem Sanren-sei nicht mithalten können, so dass er früher oder später invadieren muss.

Wenn Sie das Sanren-sei in einer Partie ausprobieren, dann werden diese beiden Merkmale auf jeden Fall zum Vorschein kommen, in impliziter und in expliziter Form. Hier kommen Kampfgeist und strategisches Geben und Nehmen ins Spiel.

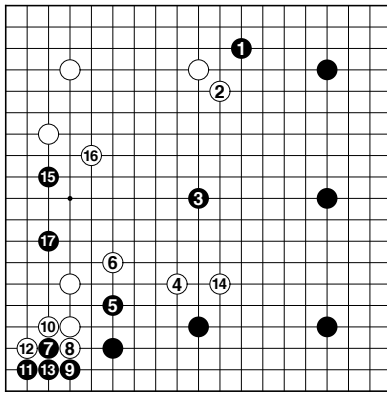
In einer Partie ist es wichtig, keine Angst zu haben: Wenn Ihr Gegner dem Sanren-sei aggressiv entgegentritt, dann sollten Sie genauso aggressiv spielen. Ich möchte Ihnen zeigen, worüber Profis nachdenken, wenn sie Sanren-sei spielen. Dazu verwende ich Beispiele aus meinen eigenen Partien: In Figur A, B und C war ich derjenige, der Sanren-sei spielt. Meine Gegner sind Sakata Eio in A und Ishida Yoshio in B und C.



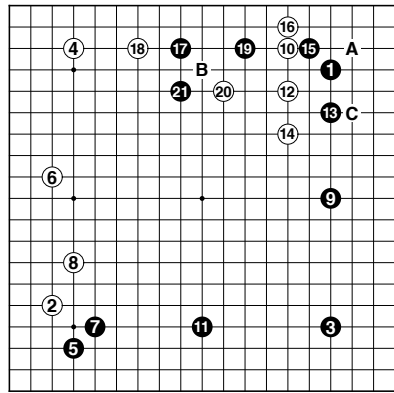
Figur A

Figur A: Als Weiß mit dem markierten Stein invadierte, hatte er bereits einiges an Profit mitgenommen; Schwarz konnte ihn bezüglich Gebiet nicht einholen. Somit musste er angreifen.

Schwarz 15 ist ein Doppelangriff (karami): er zielt gleichzeitig auf die fünf Steine oben und die Gruppe unterhalb. Wenn Schwarz zu einem Zug auf A kommt, wird diese Gruppe verwundbar.



Figur B



Figur C

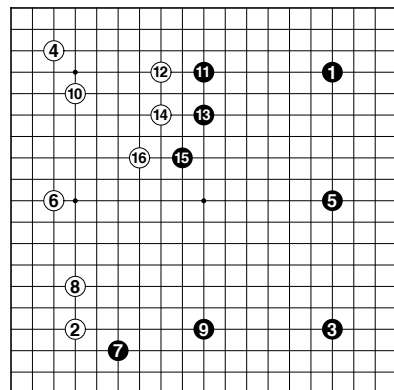
Figur B: Schwarz 1 war in dieser Stellung der einzige Zug. Weiß 2 war ebenfalls ein extrem guter Punkt, der sich auf die Moyos beider Seiten auswirkte. Ich besetzte daraufhin mit 3 den Brettmittelpunkt. Er ist ein Schlüsselpunkt an der Grenze der beiden Moyos, außerdem reduziert er den Einfluss von Weiß 2 im Zentrum.

Weiß 4 war ein sorgfältig geplanter Zug: Nicht zu nah und nicht zu weit entfernt, reduziert er das Moyo von Schwarz und sondiert, was er vorhat. Ich invadierte auf 7, worauf Weiß mit 14 weiter eindrang. Es folgte meine tiefe Invasion auf 15. Jeder Spieler war mit dem gegnerischen Moyo beschäftigt, und bei ihrem Schlagabtausch konnte man die Funken fliegen sehen.

Figur C: Auf Weiß 10 spielte ich 11 am unteren Rand. Die Beziehung dieses Steins zu 3 und 7 ist ähnlich wie die in einem Sanren-sei. Die weiße Strategie mit 12 und 14 ist einen prüfenden Blick wert: Weiß nimmt bewusst Abstand davon, auf A zu invadieren oder mit B eine Position abzustecken (ein zweites Kakari auf C wäre unvernünftig). Vielmehr weitet er sein Moyo bis zum Äußersten aus und ist bereit zum Gegenangriff, wenn Schwarz invadiert. Ich kann Ihnen nur empfehlen, mit solchen innovativen Strategien zu experimentieren, anstatt sich lediglich an die abgedroschenen, altherwürdigen Spielweisen zu klammern.

Beispiel 1. Konkurrierende Moyos

Figur 1: Die weißen Steine in dieser Partie hat Fujisawa Hosai, ein eigensinniger Spieler, der sich hier dazu entschließt, in einen Wettkampf um Gebiet



Figur 1

Viertes Kapitel

Kritische Punkte im Sanren-sei

Zwölf Tests: Finden Sie den nächsten Zug!

Ich hoffe, dass die bisherigen Kapitel Ihnen zu einem Verständnis der maßgeblichen Merkmale des Sanren-sei verhelfen konnten. Ich habe hier zwölf Probleme vorbereitet, mit denen Sie Ihr Verständnis überprüfen können. Wenn Sie sie alle lösen können, dann dürfen Sie sich Sanren-sei-Experte nennen.

In bestimmten Stellungen gibt es keinen Spielraum für persönliche Vorlieben oder individuellen Spielstil. Es gibt auf dem ganzen Brett nur einen Punkt, der in Betracht kommt. In solchen Stellungen müssen Sie Ihre Energie konzentrieren und das Ziel genau anvisieren.

Abbildung A: In einer solchen Stellung möchte Schwarz auf 1 spielen. Eine weitere Ausdehnung bis A ergäbe eine dünne Position, weil sich der weiße Stein der schwarzen Stellung wie eine Speerspitze entgegenstreckt. Jedoch wäre es unbefriedigend, aus Besorgnis wegen des markierten Steins eine niedrige Ausdehnung auf B oder zurückhaltend auf C zu spielen. Diese Züge schöpfen das Potenzial des Moyos am rechten Rand nicht aus.

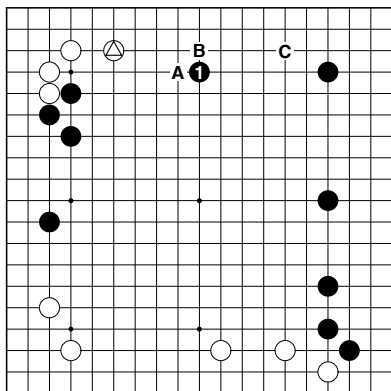


Abbildung A

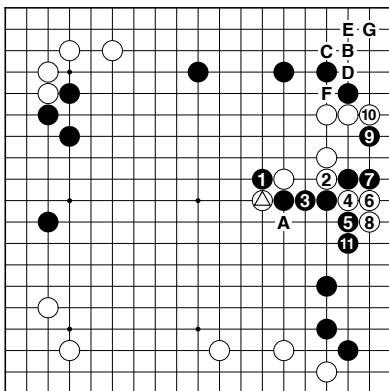


Abbildung B

Abbildung B: Die Partie hat sich seit Abbildung A nun ein wenig weiterentwickelt. Weiß hat soeben mit dem markierten Stein Hane gespielt, Schwarz muss zwischen dem Zurückstrecken auf A und dem Schnitt auf 1 wählen. Hier möchte man auf 1 schneiden. Schwarz A wäre solide, doch Weiß hat bereits einige Steine am unteren Rand gespielt, weshalb der Zug auf A nicht sehr effizient ist. Schwarz sollte seine dicke Position in der Umgebungen nutzen, um auf 1 zu schneiden. Bis 11 werden die drei weißen Steine mehr oder weniger gefangen. Danach folgte in der Ecke die Sequenz Weiß B bis Schwarz G.

Kapitel 5:

Das Sanren-sei in heutiger Zeit

Wie wird das Sanren-sei von Profis angewandt?

Die Frühphase des Sanren-sei

Als Kitani und Go Seigen 1933 die Shin-Fuseki-Revolution starteten, war das Sanren-sei ihre wichtigste Stütze. Im Rückblick unterscheidet sich das frühe Sanren-sei deutlich von der heutigen Eröffnung. Das Sanren-sei, das wir in diesem Buch untersucht haben, ist ein zweischneidiges Schwert. Es zeigt gleich viel Potenzial für den Angriff und für die Errichtung eines Moyos.

In frühen Sanren-sei-Partien erkennen wir wenig Bewusstsein für das Moyo-Potenzial. Wir sehen keine Spieler, die ihre Strategie auf der vollen Bandbreite dieser Eröffnung gründeten. Vielmehr spielten sie Sanren-sei, weil die Hoshis in einer zentrumsorientierten Strategie die beste Balance ergaben und weil die Eröffnung voller Angriffspotenzial war.

Das Ergebnis: Sobald die Spieler ihre Randpositionen abgesteckt hatten, ließen sie sich auf Kämpfe von erstaunlicher Heftigkeit ein. In diesem Sinne wurden die Hoshi-Steine des Sanren-sei lediglich als Angriffsbasis angesehen.

Natürlich sind Partien, in denen die Mittelspielkämpfe unmittelbar beginnen, in keiner Weise der heutigen Spielweise unterlegen¹. Doch vom Fuseki-Standpunkt aus gibt es Anlass zur Kritik. Der Wechsel zu Komi spielt mit Sicherheit eine Rolle. Doch davon abgesehen können wir die Augen nicht vor den Fortschritten verschließen, die die Fuseki-Theorie in den letzten fünfzig Jahren gemacht hat.

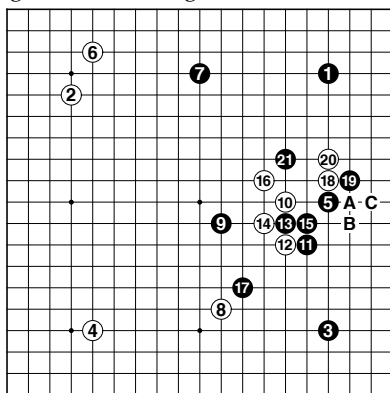
Die Sanren-sei-Eröffnung hat mittlerweile eine über 75-jährige Geschichte. Somit hat der Leser einen Vorteil gegenüber Go Seigen und Kitani im Jahr 1933.

Schauen wir uns zwei frühe Beispiele für das Sanren-sei an.

Figur A: Kitani (Schwarz) gegen Segoe Kensaku, 1934.

An den Zügen bis 7 ist nichts Ungewöhnliches, doch Weiß 8 und Schwarz 9 sehen für moderne Augen merkwürdig aus. Der Sinn von Weiß 8 ist es, die Bedeutung des Brettmittelpunkts zu verringern, der von Schwarz 9, sie zu erhalten.

Weiß 10 ist ebenfalls ein Zug im Stil des Shin Fuseki. Die Eröffnung



Figur A

¹ Das Original erschien 1975.