

Wie K-Pop auf dem Brett

Hamburger Korea-Fans lieben Janggi. Von René Gralla

Vielleicht findet sich ja im virtuellen Netz der 90 Knotenpunkte doch die eine und entscheidende Schnittstelle? Nordkoreas Führung wacht bekanntlich streng über ihren Herrschaftsbereich, kontrolliert natürlich auch den Cyberspace. Und doch öffnet sich gerade im digitalen Paralleluniversum eine versteckte Passage für überraschende bilaterale Kontakte. Das hat mit Janggi zu tun, diesem seit Jahrhunderten auf der gesamten koreanischen Halbinsel gepflegten Freizeitspaß.

Denn ausgerechnet jenes strategische Spiel, in dem die beiden Kontrahenten um 90 Positionen auf dem Brett ringen – mit gewissen Anklängen an Schach –, kann auch online geockt werden. Und hinter dem Server, der unter dem Label Red Star OS 2.0 firmiert, soll dem Vernehmen nach sogar ein nordkoreanischer Entwickler stecken.

Ein Ausflug per Internet dank Janggi zu den Genossen des Kim Jong Un? Das ist eine Perspektive, die den Hamburger Uwe Frischmuth seit Monaten umtreibt: »Unglaublich, was ein uraltes Spiel sogar im dritten Millennium noch bewegen kann!« Und folgerichtig arbeitet der 59-jährige Sozialpädagoge hoch motiviert daran, das besagte Janggi jetzt auch nach Europa zu importieren.

Zumal Koreas Antwort auf die klassische Königsjagd westlicher Provenienz viel spannender ist als das hierzulande bekannte Gegenstück. Im Szenario des Janggi, das seinerseits verwandt ist mit Chinas Xiangqi (»Elefantenspiel«), kommt neben überlieferten Einheiten (Wagen, Reiter, Elefantenkörpers) u. a. auch quasi futuristisches, helikopterähnliches Gerät zum Einsatz.

Die Koreaner waren schon oft ihrer Zeit weit voraus. So auch, als der legendäre Admiral Yi Sun Sin Ende des 16. Jahrhunderts eine vielfach überlegene japanische Invasionsflotte abwehrte. Er brachte dazu Turtle Ships zum Einsatz. Deren Decks waren armiert mit fiesem Eisenspitzen, Drachenköpfe am Bug spuckten tödliches Feuer. Dem scheinen die fliegenden Kanonen in der Miniaturwelt des Janggi entlehnt zu sein.

Bis in die Gegenwart gehören die Koreaner zur Avantgarde, was Technologie im Allgemeinen sowie Ga-

medesign und Spielkultur im Speziellen angeht. Nicht von ungefähr dominieren Südkoreas E-Sportler die internationale Konkurrenz, und bei Ligakämpfen in StarCraft II oder League of Legends versammeln sich Zehntausende von Zuschauern in Arenen vor gigantischen Screens. Erinnerung sei auch an die 2012 produzierten viralen Tanznummern »Gangnam Style«, die inzwischen rund um den Globus eine Millionenfanschar hat.

Der Norddeutsche Uwe Frischmuth liegt demnach voll im Trend, wenn er Koreas populären Denksport Janggi nun auch zwischen Hamburg, Berlin und München etablieren möchte. »Janggi ist K-Pop auf dem Brett«, schwärmt er mit Bezug auf die koreanische Popkultur, die international längst ein Markenbegriff geworden ist. Zusammen mit dem Sinstorfer Schachlehrer Jürgen Woscidlo hat er im Oktober 2017 das erste Turnier in Hamburg organisiert.

Einen Monat später flogen die beiden, komplettiert durch den Neueinsteiger Martin Wolff, nach Seoul zur Janggi-WM, die dort der Fernsehsender Brain TV ausgerichtet hatte. »Das ist der Wahnsinn, bei denen schalten regelmäßig 1,5 Millionen Zuschauer ein«, berichtet der noch Wochen später beeindruckte Frischmuth. »Das macht ein bisschen neidisch, sportt aber auch an.«

Flugtickets und Hotelkosten wurden von den Veranstaltern für alle Mitspieler gesponsert. Das mag zum einen mit der gesamten südkoreanischen olympischen PR-Offensive zu tun haben, zum anderen, mutmaßt Uwe Frischmuth, auch mit der politischen Großwetterlage auf der koreanischen Halbinsel insgesamt. Schließlich ist Janggi jenseits des 38. Breitengrades genauso beliebt – und da möchte man im Land der Olympiastadt Pyeongchang den Schwestern und Brüdern im nördlichen Land mit der Hauptstadt Pjöngjang wohl gern eine Nasenlänge voraus sein.

Uwe Frischmuths Vision ist es, mit der internationalen Popularisierung von Janggi – quasi auf dem Schleichpfad über seine 90 Wegkreuze – einen klitzekleinen Beitrag zum Wandel durch Annäherung zu leisten.

Ein anderes Freizeitvergnügen ist Juldari – die koreanische Variante des Tauziehens, allerdings unter verschärften Bedingungen. Die Zug-

werkzeuge mutieren zu unglaublichen Riesenwürsten, die aus Reistroh geflochten werden und einen Meter Durchmesser erreichen, bei einer Teillänge von maximal 200 Metern pro Seite. Auf diese Weise zerren zwei Mannschaften, Frauen und Männer, an einem massiven Pflöck, der die Parteilinien verbindet, bis die Partei West oder Ost triumphiert.

Das ist wie eine schöne Parabel auf den ewigen Streit zwischen und um beide Koreas. Und sollte nach dem vielen Polit-Juldari zwischen Nord und Süd tatsächlich mal ein dauerhafter, ernster Dialog beginnen, bieten sich für die designierten Unterhändler als vertiefende Vorbereitung im Freien beispielsweise ein paar Extrarunden Biseokchigi an. Bei diesem Traditionsspiel versuchen die Aktiven, einen Holz- oder Steinblock mit Hilfe eines anderen Teils aus demselben Material umzuhauen.

Das klingt simpel, aber ganz gemeine Auflagen machen den Kandidaten zu schaffen: Bevor die Spieler ihre Attacke starten dürfen, müssen sie einen vorher markierten Punkt auf dem Spielgelände erreichen, und zwar hüpfend und dabei den Schläger zwischen die Beine geklemmt oder auf dem Kopf balancierend.

Ein nervenstärkendes und Demut förderndes koreanisches Spiel ist auch Tuho, das vor allem zum Rahmenprogramm des Neujahrsfestes gehört. Die Teilnehmer werfen Pfeile und versuchen aus einer gewissen Entfernung, die Geschosse in zwei kleineren Öffnungen und einer größeren Öffnung eines bauchigen Gefäßes zu versenken.

Ungeachtet diverser Schikanen geschickte Treffer zu platzieren – Biseokchigi und Tuho könnten als die koreanischen Spiele der Stunde genannt werden. Langfristig, also strategisch gesehen, empfiehlt sich eher Janggi. Und selbst in Hamburg sind Enthusiasten dabei, damit einen Beitrag zur Annäherung sowie zur deutsch-koreanischen Freundschaft zu leisten. Für Oktober 2018 ist dort das zweite Janggi-Turnier geplant.

René Gralla, promovierter Jurist und freiberuflicher Journalist aus Hamburg, prägt als Autor von Beginn an unsere »Spielplatz«-Seite. Er flaniert vielsprachig durch die internationalen Kulturszene, besonders in Südostasien.



Juldari – wie eine Parabel auf den ewigen Korea-Streit

Foto: dpa/Yonhap

Lösung des Denkspiels

»Man sollte auch die Tochter fragen« hieß es am 20./21. Januar. Es ging um ein Gespräch zwischen Vater und Tochter, die eine Übungsaufgabe für ihr Referendariat entwickelte. Egal, ob schriftlich gelöst, wie es die angehende Lehrerin von den Schülern erwartete, oder flink per Kopf, wie es der Vater vorschlug: Das Kind war sechs Jahre alt.

Schriftlich ging das so: Wenn das Alter zum jetzigen Zeitpunkt gleich x , gilt $x+3 = (x-3)^2$, deshalb $x^2 - 7x + 6 = 0$, also $x_1 = 1$, $x_2 = 6$. Da $x > 3$, gilt 6.

Die »Kopflösung« des Vaters: Das Kind darf nicht weniger als drei und wohl nicht mehr als 16 Jahre alt sein. Deshalb ist es nach drei Jahren nicht weniger als sechs und nicht mehr als 19 Jahre alt. Zwischen 6 und 19 gibt es nur zwei Quadratzahlen, deren Wurzel sich genau ziehen lässt, 9 und 16. Prüfung: $\sqrt{9} = 3$; $9-3 = 6$; $\sqrt{16} + 3 = 6$. Mit der 16 funktioniert das nicht.

Die erste, etwas leichtere Antwort lieferte auch Leo Schügener aus Heidelberg. Er wurde für den Buchpreis ausgelost: »Mein deutscher Bruder« von Chico Buarque, S. Fischer Verlag. Unter den »Richtigen« mit der zweiten, etwas schwierigeren Antwort war auch Christiane Schultze aus Ahrensfelde, die hierbei Buchlosglück hatte: Hanif Kureishis Erzählungen »Dunkel wie der Tag«, Kindler Verlag.

PS: Bernd Dauer aus Willstätt freute sich über die beiden vorigen Denkspiele: »Ruhig weiter auch Spiele nicht nur für Matheasse!«

Vielen Dank allen für die Teilnahme sowie viel Spaß und Erfolg beim nächsten Mal! *mim*

Andre Länder, andre Wippen

Baduk, wie Go in Korea genannt wird, Janggi und E-Sport prägen aktuell die koreanische Spielkultur. Doch auf der Halbinsel gibt es – siehe auch den Hauptbeitrag auf dieser Seite – weit mehr zu entdecken. Wer weiß beispielsweise schon, dass die Grundidee des weltweiten Dauerbrenners »Mensch ärgere Dich nicht« ihren ältesten Vorläufer im koreanischen Yutnori hat. Entstanden war das Spiel während der Zeit der Drei Königreiche (57 v.u.Z. bis 668), wobei statt Würfel Wurfhölzer den Zufall herausfordern.

Eine koreanische Entsprechung hat das unter westlichen Hipstern populä-

re Foodbag beziehungsweise Hacky-Sack. Beim uralten Jegichagi dient allerdings kein kleiner Sandsack, sondern eine in Papier gewickelte Münze als Kickobjekt. Das Kartenspiel Go-Stop nimmt wiederum die Grundideen von Rommé und Memory vorweg.

Koreanische Kinder haben auf ihren Spielplätzen übrigens auch Wippen. Doch bei Neolttwigi fielen viele deutsche Eltern wohl in Ohnmacht. Die Kinder sitzen nicht auf ihrer jeweiligen Seite auf dem Brett, sondern springen darauf herum, um sich gegenseitig in die Luft zu schleudern. *gra*

Denkspiel mit Mike Mlynar

Winterlich

So richtige Wintergefühle konnten bislang noch nicht aufkommen, weder wohlige noch frostige. Denn Winter war einfach noch nicht, zumindest nicht im weiten Umkreis der Gegend, wo immer wieder das »neues deutschland« entsteht. Statt Winter kommen wehmütige Erinnerungen hoch, an knackige Skiurlaube und an Kindertage mit Schlitten, Schneeballschlachten und nicht zuletzt mit Jack London, dessen Bücher unterm Weihnachtsbaum gelegen hatten.

Wie jagten da doch in »Ruf der Wildnis« oder »Lockruf des Goldes« die Hundeschlitten durch Wälder, Schluchten und über zugefrorene Flüsse! Die Ortschaft Skagway, von Alaska aus das »Tor nach Klondike«, wo Ende des 19. Jahrhundert ein paar tausend Stempeders hausten, spielte damals oft eine dramatische Schlüsselrolle. Heute lebt Skagway übrigens vom Tourismus; über eine Million Kreuzfahrtschiffpassagiere landen da jährlich an. Auch eine harte Sache, doch das Rennen um Gold war einst noch härter und rätselhafter.

So musste einst ein Hundeschlittenführer von Skagway, immer den Lynn Canal entlang und weit darüber hinaus, in ein eingeschneites Lager fahren, um Kameraden vor dem Verhungern zu retten. Die ersten 24



Foto: Getty Images/8213erika

Stunden ging es mit der vorausgerechneten Geschwindigkeit. Dann fielen zwei der fünf Hunde aus, und der Schlitten schaffte nur noch 3/5 der Anfangsgeschwindigkeit. Er kam letztlich 48 Stunden später im Lager an als eigentlich vorgesehen. Danach lässt Jack London den Haupthelden orakeln: »Wenn die beiden ausgerissenen Hunde noch 50 Meilen im Geschirr mitgelaufen wären, hätte ich mich nur um 24 Stunden verspätet.« – Wie weit war es von der Goldgräberstadt Skagway bis zu diesem tödlichen Lager?

Und hier, vielleicht noch ein bisschen schwerer, ein zweites Jack-London-Problem: Drei Jäger pirschten Schneehühner nach. Sie brachen dabei durchs Eis in einen kleinen Fluss

ein, wobei sie und ihre Ausrüstung völlig durchnässten. Als sie und ihre Sachen an einem Feuer trocken waren, verteilten sie die noch brauchbaren Patronen unter sich zu gleichen Teilen. Nachdem dann bei der Jagd jeder Jäger vier Schuss abgefeuert hatte, besaßen alle zusammen noch so viele Patronen, wie nach der Verteilung jeder einzelne hatte. Wie viele noch brauchbare Patronen hatten sie untereinander verteilt?

Ihre Antworten per E-Mail an spielplatz@nd-online.de oder per Post (Kennwort »Denkspiel/Spielplatzseite«). Einsendeschluss: **Mittwoch, 7. Februar**. Absender nicht vergessen, denn wir verlosen unter den richtigen Antworten für jede der beiden Frage je ein Buch.

Schach mit Carlos Garcia Hernández

Weltmeisterlich

Weltmeister Magnus Carlsen (Norwegen; 27) hat zum sechsten Mal das Tata Steel Turnier in Wijk aan Zee (Niederlande) gewonnen. Es gilt von der Besetzungswertigkeit her als das wichtigste Turnier der Welt. Einfach hatte es Carlsen allerdings nicht, denn er musste im Tiebreak letztendlich gegen Anish Giri (Niederlande; 23) »blitzen«.

Das spektakulärste Ereignis dieses Turniers gab es aber nicht in den Tiebreaks, sondern schon in der 8. Turnierrunde. Carlsen spielte mit Weiß gegen Gawain Jones (England; 31). Der Weltmeister stand früh fast vor dem Aufgeben, doch er brachte Jones in einem bravourösen Kampf erst in Zeitnot und dann um den Sieg. Fazit: Auch mit einer Figur weniger kann Carlsen gegen einen Supergroßmeister gewinnen. Gute Aussichten für seine Titelverteidigung im November.

Carlsen, Magnus (ELO: 2834) – Jones, Gawain (2640) [B76 Sizilianisch; Moderne Drachen-Variante], »Tata Steel Turnier«, Wijk aan Zee (Niederlande) 21.1.18 (8. Runde), 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 8.Dd2 0-0 9.0-0-0 d5 10.De1 e5 11.Sxc6 bxc6 12.exd5 Sxd5 13.Lc4



Le6 14.Kb1 Te8 15.Se4 f5 16.Sg5 Lc8 [Diagramm I] 17.g4?? [Ein schlimmer Patzer, Carlsen verliert eine Figur und hätte m.E. zwei gute Varianten gehabt: 17.h4 Tb8 (17...h6 18.Se4 fxe4 19.fxe4 Le6 20.exd5 cxd5 21.Lb3) 18.Lb3 De7 19.Dc3] 17...f4 18.h4 fxe3 19.Dxe3 h6 20.Dc5 Lb7 [Carlsen trickst hier 20...hxg5? 21.Dxc6 Le6 22.Lxd5] 21.Se4 Te6 22.h5 Db6?! [Nach 22...Lf8 23.Dg1 g5 wäre Jones' Vorteil noch größer...] 23.g5 hxg5? [... aber nach diesem Fehler ist der Vorteil so gut wie dahin. Sogar nach 23...Lf8 24.Dg1 Dxc1 25.Tdxc1 steht Jones noch besser, wohingegen ein Damentausch für ihn katastrophal wäre: 23...Dxc5?? 24.Sxc5 Te7 25.Sxb7 Txb7 26.Txd5



cxd5 27.Lxd5+;] 24.Da3!= Tb8 25.b3!? [Bravo! 25.Sxg5 Lf8 26.Dd3 La6 27.b3 Lxc4 28.Dxc4 führt zum Remis, doch jetzt will Carlsen gewinnen!] 25...Dd8? [wieder falsch 25...Lf8!]] 26.Dxa7! gxh5 27.Txh5 Tg6 28.Txg5 Txg5 29.Sxg5 Dc8 [Diagramm II] 30.Tg1! [Schwarzer König ohne Schutz, Figurenkoordination und Fesselungen ebnen Carlsen den Weg zum Sieg] 30...Ta8 31.Db6 Ta6 [31...Dd7 verliert sofort 32.Lxd5+ cxd5 33.Se6 Kh8 34.Txg7] 32.Dc5 Dd7 33.Se4 Kh8 34.Df2 De7 35.Lxa6 Lxa6 36.Dh2+ Kg8 37.Dh6 Da7 38.De6+ Kf8 39.Tg5 Se3 40.Dd6+ Kf7 41.Sc5 Lc8 42.Txg7+ [Wenn 42...Kxg7, 43.Dxe5+ und Jones verliert den Springer] 1-0