DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2014 89. Jahrgang



Neues Go-Buch für Kinder:

Ata und Ri im Reich der Steine

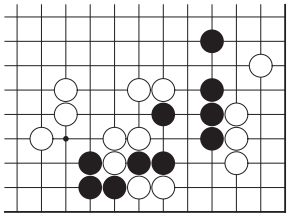
Inhalt

Ata und Ri im Reich der Steine 1
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten 19 .. 2
Nachrichten 2–4
Turnierberichte 5–14
Lösung: Fangen und Retten 19 13
Der Wasserhahn..... 15
Ein-Augen-Go 15–17
Pokale 18–19
Japan oder die Eroberung einer fernen Galaxie (Teil 1) 20–27
Kinderseite 28–29
Yoon Young Sun kommentiert (21) 30–34
Ein kommentierte Meisterschaftspartie 35–39
Der etwas andere Zug (5) 40–47
Das Fundstück 45
Impressum 47
Fernostnachrichten 48–50
Ata und Ri im Reich der Steine..... 51
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH . 52
Go-Probleme 53–56
Mitgliedsantrag 57
DGoB-Organe 58
Anzeige: Hebsacker Verlag 59
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 19

von Yilun Yang



Schwarz muss versuchen, die zwei weißen Steine zu fangen, da sonst seine drei Steine gefangen sind. Lösung auf S. 13.

Vorwort

Trotz Spielemesse, privater Termine, einer Japanreise (mehr dazu in der nächsten Ausgabe) sowie dem anlaufenden Weihnachtsgeschäft in unserem Onlineshop ist die DGoZ „nur“ einen Monat verspätet in den Briefkästen der Mitglieder. Ich hoffe dabei auf Verständnis bei der Leserschaft – immerhin liegt die größte Verspätung in den letzten 10 Jahren bei 6 Wochen, ansonsten meist konstant zwischen drei und fünf Wochen. Glaubt mir, ich versuche regelmäßig, das aufzuholen, aber so etwas ist bei ehrenamtlichen Mitarbeitern und eigenen anderen Verpflichtungen leider nicht so einfach. Hauptsache ist doch, denke ich, die DGoZ kommt nicht allzu spät und hält interessante Artikel bereit, was m. E. auch dieses Mal wieder der Fall ist. Ein Leser-Feedback ist erwünscht im DGoB-Forum unter „Diskussion & Organisation -> DGoZ 2014“ oder als Leserbrief an *dgoz@dgob.de*.

Tobias Berben

Dringend: DGoZ sucht Mitarbeiter!

Ab Ausgabe 1/2015 werden für die DGoZ neue Mitarbeit für die Problemecke sowie die internationalen und die Japan-Nachrichten gesucht. Genauere Infos zum Arbeitsaufwand und der Zusammenarbeit können unter *dgoz@dgob.de* erfragt werden.

Alte DGoZ-Hefte abzugeben

Ich biete DGoZ 1985–1994 und 2005, ca. 60 Hefte, zum Verkauf an. Die Jahrgänge 1985 bis 1994 sind nahezu vollständig (es fehlen vermutlich zwei Hefte, wenn ich die Nummerierung richtig verstanden habe) und umfassen ca. 60 Hefte, dazu vier Hefte des Jahrgangs 2005. Die Liste mit den noch erhältlichen Heften und einigen wenigen Inhaltsangaben: *www.ogeima.de/dgoz.html.*

Ich suche auch gern nach Themen heraus, gebe die Hefte auch einzeln ab (VB 1 Euro/Heft + Porto).

Kontakt: Ralf Schönfeld, Tel. 04121-788785 oder ralf.schoenfeld@yahoo.de.

Ralf Schönfeld

Hilfe gesucht: Schul-Go-Projekt

Seit zwei Jahren läuft im AdYouKi Go e.V. die Konzeptions- und Planungsphase für das teilnehmerstärkste deutsche Go-Event seit dem EGC in Bonn. Im Herbst letzten Jahres konnte die Oberschule Bischofswerda für die Aktion gewonnen werden – einen Projekttag unter dem Motto „Südostasien hautnah – entdecken, probieren, erfahren".

Dieser wird am 6. Juli 2015, dem Montag vor den Sommerferien, stattfinden und an ihm werden alle Schüler der Schule (ausgenommen die Abgangsklassen) teilnehmen, also etwas über 300 Kinder und Jugendliche. Sie alle werden nach der Regeleinführung mit einigen anschließenden Übungspartien am Morgen bei dem 4-Runden-Go-Turnier (9x9, Gebiets-Go) mitspielen, welches das Kernstück des Projekttags darstellt.

Zwischen den einzelnen Runden haben die Schüler dann die Möglichkeit, in den verschiedenen Angeboten Südostasien selbst zu entdecken und Verschiedenes in den Bereichen Sport, Musik, Kunst, Literatur etc. selbst auszuprobieren. Hierbei ist vom Sprachkurs über Kampfsport/-kunst hin zu Karaoke oder einem Kochkurs alles denkbar.

Aber warum das Ganze eigentlich? Klar, wir möchten neue Go-Spieler gewinnen, aber eben vor allem auch die Bekanntheit von Go erhöhen. Über ein solches größeres Event erreicht man nicht nur sämtliche Schüler und Lehrer der Schule, sondern indirekt auch ihre Familien, die Unternehmen der Umgebung (werden als potentielle Sponsoren angesprochen) und die lokalen Medien. Wird das Projekt ein Erfolg, kann es weitere Durchläufe auch an anderen Schulen geben, was besonders für Aktive in derzeitigen Go-Wüsten eine große Unterstützung sein könnte.

Wie ihr euch sicherlich schon denken könnt, bringt die Organisation eines solchen Events auch zahlreiche Herausforderungen mit sich. Neben der finanziellen Absicherung ist hier allen voran auch das Finden von freiwilligen Helfern zu nennen. So suchen wir unter anderem 16 „Go-Experten" (jeder, der sicher und ohne Hilfe 19er-Partien spielen und auszählen kann), die jeweils eine Klasse in das Spiel einführen und die Schüler während des Turniers unterstützen (Regelfragen, auszählen etc.).

Ebenso zahlreiche Unterstützung brauchen wir für die Gestaltung des Rahmenprogramms. Nicht jeder Helfer muss hierfür Go spielen können. Ein durch Volleyball oder Fußball geschultes Auge zum Schiedsrichten von Jokgu (koreanische Fußvolleyballvariante) oder eine Leidenschaft fürs Kochen asiatischer Speisen sind ebenso gefragt.

Wichtig zu wissen: Ihr seid vor Ort nicht allein! Jede Klasse und jedes Rahmenangebot wird zusätzlich durch einen Lehrer der Schule oder einen zweiten aus unserem Team betreut.

Wenn ihr mehr wissen wollt und/oder Lust habt zu helfen, dann schaut auf unsere Homepage unter *www.adyouki-go.org*. Dort findet ihr alle wichtigen Informationen zum Projekt und ein Anmeldeformular für die Helfer. Der Juli klingt noch weit hin, doch bis Ende Februar müssen bereits die Rahmenangebote feststehen und auch sonst das meiste abgeklärt werden. Schiebt eure Entscheidung also bitte nicht zu lange auf.

Bitte gebt die Info auch weiter, teilt den Link zum Projekt z.B. in eurem Netzwerk auf Facebook und Co. oder macht Werbung auf eurem Spielabend. Wir freuen uns und sind dankbar für jede Unterstützung. Lasst uns dieses Projekt gemeinsam zum Erfolg bringen!

Vielen Dank und eine schöne (Vor-)Weihnachtszeit euch allen!

Janine Böhme

DGoB-Nachwuchsförderung

Seit letztem Jahr gibt es ja in Deutschland den *Auswahlkader*, in dem die besten Kinder und Jugendlichen gefördert werden. Sie erhalten, wenn möglich, einen erfahrenen Spieler als Go-Paten, spielen regelmäßig gegeneinander in der Deutschen Jugendliga und – die allerbesten – vertreten Deutschland bei der *Jugendmannschafts-EM*. Außerdem gab es für alle dieses Jahr auch ein Go-Wochenende auf Burg Hollenfels (mehr dazu auf der Kinderseite dieser DGoZ).

Wie aber kommt man in den Auswahlkader? Der sicherste Weg ist die Teilnahme an der Deutschen

Jugendmeisterschaft: Ein dritter Platz oder besser in der entsprechenden Altersgruppe führt automatisch zur Aufnahme. Ein Grund mehr, zur Jugend-DM zu fahren!

Alternativ können Kinder bei anderen Turnieren ein entsprechendes EGF-Rating erreichen und müssen das auch durch entsprechende Resultate bestätigen. Die Grenze dafür hängt vom Alter ab. Beim nächsten Aufnahmetermin (nach der Jugendmeisterschaft 2015) sind die Grenzen voraussichtlich:

Geburtsjahr	**Mindestspielstärke**
2006 oder später:	19 kyu
2004 oder 2005:	15 kyu
2002 oder 2003:	11 kyu
2000 oder 2001:	7 kyu
1998 oder 1999:	3 kyu

Momentan werden zweimal im Jahr Neuzugänge aufgenommen.

Die *Jugendliga* hat übrigens inzwischen in der 3. Saison begonnen. Diesmal mit 36 Teilnehmern von 8 bis 19 Jahren. Kurz vor Weihnachten wird sich zeigen, ob Jonas auch dieses Mal wieder die Nase vorn hat und wer auf- oder absteigt. Zuschauer sind wie immer willkommen. Termine und weitere Infos im KGS-Raum „Deutsche Jugendliga".

Marc Oliver Rieger & Ferdinand Helle

Nix wie hin zum Go-Brett

Der Sachse liebt das Reisen, feiert gern, ist gesellig, neugierig und verspielt. Wo kann man all das auf einmal haben? Natürlich auf dem größten Volksfest im Freistaat, dem Tag der Sachsen, der dieses Jahr in Großenhain stattfand. Das gesamte Stadtzentrum bot reichlich Platz zum Flanieren, für Bühnen und Stände.

Nun ist es ja so: Fragt man einen Besucher nach Schach, nicken wohl mindestens 8 von 10, bei Go sieht das Verhältnis leider eher andersrum aus. Der noch recht junge Verein AdYouKi e.V. möchte genau das ändern und war zum zweiten Mal beim Tag der Sachsen dabei.

Bei schönstem Wetter bauten wir unseren Pavillon auf der Familienmeile auf. Ein Demobrett mit Rätseln und ein großes Poster mit Sachsen-Go-Brett XXL lockten ca. 120 Besucher an unsere Tische und Bretter. Dort wechselten sich Janine Böhme, die Vorsitzende von AdYouKi e.V., und fünf Dresdner Go-Spieler bei den zahlreichen Erklärrunden ab.

Unsere Gäste durften sich im Anschluss noch mit einem Zug auf dem Sachsen-Go-Brett verewigen und über ein Papp-Go-Set mit Infomaterial zum Mitnehmen freuen. Vielen Dank an den DGoB und Hebsacker Verlag für die Unterstützung!

Der späte Samstagabend bot dann reichlich Gelegenheit, das Bühnenprogramm und den Rummel zu genießen. Am Sonntag konnten wir zudem unsere Reaktionsschnelligkeit am gegenüberliegenden Stand der AOK testen, während sich derweil die eine oder andere junge Dame von deren Stand bei uns Go erklären ließ. Selbst das Maskottchen des Festes, der Nix, kam uns besuchen.

Fazit für dieses Wochenende:

1. Go ist für jung und alt interessant. Wer sich auf die veranschlagten fünf Minuten Regelkunde einließ, blieb in der Regel gern auch noch länger sitzen.
2. Bei strahlender Sonne heißt es als Erklärbär: trinken, trinken, trinken!
3. Auch das Demobrett braucht etwas Schatten, um keine Hitzeblasen zu bekommen.

Klaus Kontny



Klaus Kontny am Go-Stand beim Tag der Sachsen

6. Bautzner Go-Turnier

Mittlerweile hat es sich wohl rumgesprochen, dass das Bautzner Turnier, das in diesem Jahr vom 22. bis 26. August ausgetragen wurde, eine Reise wert ist. Das sieht man vor allem daran, dass sich unter den 25 Go-Spielerinnen und -Spielern zahlreiche Stammgäste befanden. Einige bekommen zum Glück einfach nicht genug.

Die Mundpropaganda führt auch dazu, dass immer mal ein neues Gesicht dabei ist. Endlich hat auch die jährliche Werbung unter den Dresdner Go-Spielern gefruchtet und sie rückten gleich im halben Dutzend an. Als besonders schön empfand ich dieses Jahr, dass fast alle bis Dienstag blieben, also noch 2 Tage Urlaub genossen.

Da das Turnier recht spät im August stattfand, war es schon deutlich kühler als sonst. Im Gegenzug gab es kaum Mücken und auch die Wasserqualität war recht gut. Also ab in den See, was zwar anfangs etwas Überwindung kostete, aber dann wollten wir nicht mehr raus, egal, ob es dann gerade noch regnete. Ich glaube, die beiden Rettungsschwimmer, die extra unseretwegen den Turm besetzten, haben insgeheim gehofft, nicht ins Wasser zu müssen.

Gespielt wurde wieder nach den üblichen Bautzner Regeln. Paul (12k, DD) gewann dank seiner zahlreichen Spiele souverän vor Johannes (6k, DD) und Bernd (4d, ME). Es gab Urkunden (Grafik: Mieke, Druck: Klaus) und Sachpreise.

Ein paar neue Erkenntnisse gab es auch noch:

- Wenn der Marder zubeißt, dann häufig im ungünstigen Moment!
- 25 Spieler satt zu bekommen, stößt langsam an die Kapazitäten der Küche. Paniertes Schnitzel wird gestrichen.
- Grillen im strömenden Regen kann richtig lustig sein, so man mit Grillmeister, Lichtspender, Regenschirmhalter und Leckerbissenverteiler eine tolle Truppe beisammen hat. Danke Euch allen, war einfach Klasse!
- Es gibt doch tatsächlich ausgeschilderte Rundwanderwege um den See mit jeder Menge Infotafeln.
- Man muss nicht die ausgetretenen Wege gehen, es geht auch mitten durch den Wald.
- Irgendwann ist immer das erste Mal, auch Zeltabbau im Regen.
- Das Essen war wieder reichlich und lecker! Vielen Dank an die Köche!

Der Dienstag steht dann bekanntlich im Zeichen des Aufbruchs, Aufräumens und Zusammenpackens. An dieser Stelle ein dickes Dankeschön an die zahlreichen Helfer. So zeitig waren wir noch nie mit allem fertig.

Nächstes Jahr findet der EGC bekanntlich in der Nähe statt. Um unnötige Fahrerei zu vermeiden, planen wir, das Turnier etwas zu verschieben. Leider steht eventuell ein Betreiberwechsel der Anlage an. Mit den endgültigen Planungen müssen wir wohl noch bis Anfang des neuen Jahres warten.

Danke, Janine, und auch vielen Dank an Deine Mutter für die Organisation und Hilfe, bis zum nächsten Jahr!

Klaus Kontny



Entspannte Atmosphäre beim Bautzner Go-Turnier

Schweriner Drachenschlacht

Die 12. Schweriner Drachenschlacht fand am 29., 30. und 31. August statt. Das Go-Wochenende begann bereits am Freitag um 13 Uhr auf dem direkt am Schweriner See gelegenen Gelände des Kanu- und Kleinsegelvereins Schwerin e.V. Die Profi-Spielerin Yoon Young Sun 8p gab eine Dan-Schulung für sieben bereits angereiste Teilnehmer. Nach einer Pause mit



Janet Lösche und Turniersieger Soeren Ohlenbusch

Kaffee und Kuchen folgte um 17 Uhr eine Kyu-Schulung mit nunmehr 17 Teilnehmern. Yoon Young Sun verstand es hervorragend, am Demo-Brett Spieltechniken darzustellen und nachvollziehbar zu vermitteln. Ein Großteil der Teilnehmer nahm auch das Übernachtungsangebot auf dem Gelände gerne an.

Der Samstagmorgen begann für die Organisatoren mit den Aufbauarbeiten für das eigentliche Turnier. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete Volkshochschule zur Verfügung. Die bereits am Vortag angereisten Teilnehmer hatten Gelegenheit, sich bei einer Simultanpartie mit Yoon Young Sun zu messen. Alle Partien wurden mit knappem Ergebnis nicht ganz unerwartet von Yoon Young Sun gewonnen. An dieser Stelle noch einmal ein ausdrückliches Dankeschön an Yoon Young Sun, die zum wiederholten Male in Schwerin verweilte. Darüber haben wir uns alle besonders gefreut!

Am Samstag konnte die Turnierleiterin Janet Lösche 49 Teilnehmer zum eigentlichen Turnierstart begrüßen. Das Turnier wurde wieder als Deutschland-Pokalturnier ausgetragen. Das gleichzeitig stattfindende Drachenboot-Festival auf dem Schweriner Pfaffenteich in der Altstadt in unmittelbarer Nachbarschaft zum Spielort konnte die Spieler in ihrer Konzentration nicht stören. Nach drei anstrengenden Partien trafen sich immerhin noch 30 Spieler zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus". Erfreulicherweise konnte allen Gästen auf Nachfrage eine private Übernachtung auch für den Samstagabend angeboten werden.

Nach zwei weiteren Partien am Sonntag fand schließlich die Siegerehrung statt. Das Turnier gewann der Kieler Soeren Ohlenbusch 3d vor Bernd Lewerenz 3d, ebenfalls aus Kiel. Den dritten Platz teilten sich der Göttinger Christopher Lieberum 3d und Wolfgang John, 1d aus Berlin. Die Spieler mit vier Siegen waren Michael Drewitz, 2k aus Hamburg, Dietmar Mösken, 5k aus Magdeburg, Jan Schimann, 7k aus Kiel, Finn Norgaard, 10k aus Odense/DK, Matteo Schnelle, 12k aus Hamburg, und die Schwerinerin Bettina Kullik 13k. Alle wurden mit Geldpräsenten geehrt.

Um die Verpflegung kümmerte sich in erster Linie Ulf Holmstedt, der am Sonntagmorgen



Schweinebraten für alle!

Kaffee und Brötchen kostenlos anbot. Auch Jan Schröder 2k muss wieder gelobt werden. Er ist nicht nur ein recht guter Kyu-Spieler, er kann auch sonntags hervorragend Schweinebraten mit Reis für alle kochen.

Das nächste Turnier findet Anfang September 2015 statt. Wir würden uns freuen, wenn wir dann mehr als 50 Teilnehmer in Schwerin begrüßen dürfen!

Hubert Marischen

Emder Hausbootturnier



Das Emder Hausbootturnier, sonst eine winterliche Veranstaltung im Emder Binnenhafen, fand diesmal vom 12. bis 14. September als sommerliche Sonderedition auf Norderney statt. Ein kleines Teilnehmerfeld von 16 Go-Spielerinnen und Go-Spielern aus Deutschland und den Niederlanden (die weiteste Anreise hatte Peter Werner aus Ulm) durfte die sterneverdächtige Vollverpflegung der Schiffscrew genießen. Es gab die Möglichkeit zu Segeltörns, Fahrradtouren, Strandspaziergängen, abendlichen Gesellschaftsspielen an Bord und vielem mehr. Das Go-Spielen kam dennoch nicht zu kurz. Das (bei soviel Lust auf Urlaub zeitlich abgespeckte) Turnier gewann Benjamin Teuber 6d vor Koen Pomstra 5d und Matias Pankoke 1d.

Jens Pankoke

Hamburger Jahreszeitenturnier

Vier Partien Go in konzentrierter Atmosphäre, Kaffee und Kuchen sowie ein Korb voller Pflaumen sorgten für einen angenehmen Sonntag. Am Ende siegte Benjamin Teuber 6d mit 4:0 vor Tobias Berben 4d und Lu Ji 4d mit 3:1. Bester Kyu-Spieler wurde Christian Hartmann 3k mit 3:1, bester Jugendspieler Matti Schnelle 12k.

Es war ein sehr schöner Tag und wir können allen Hamburger Go-Spielern, aber auch Auswärtigen aus dem norddeutschen Raum nur empfehlen, beim nächsten Jahreszeiten-Turnier auch mit dabei zu sein …

Tobias Berben



Jahreszeitenturnier mit Familienduell am hinteren Brett: Steffi Hebsacker 4k (l.) gegen Tobias Berben 4d. Am vorderen Brett behakten sich Martin Wolff 3d (l.) und Christian Hartmann 3k

Go-Wochenende auf der Burg

Vom 12. bis 14.9. fand das 7. Luxemburger Go-Event und 2. Jugend-Go-Event auf der Burg Hollenfels statt. Organisiert wurde es von Laurent Heiser, seiner Frau Zou Haojiang und mir, wobei es natürlich noch zahlreiche Helfer aus Luxemburg und Trier gab – insgesamt also eine gelungene internationale Kooperation. Der Veranstaltungsort, die historischen Gemäuer der Burg Hollenfels, bot einen stilvollen Rahmen – mit Rittersaal, wunderschöner Aussicht und sogar mit Betten direkt in der Burg. Verpflegung gab es gegenüber in der Kantine der Jugendherberge, die am Sonntag sogar für uns im Freien grillte, sowie selbstorganisiert vom Luxemburger Go-Club direkt am Turniersaal mit reichhaltiger Auswahl an Kuchen, Sandwiches, Cup Noodles und mehr.

Nun mussten wir die historischen Räumlichkeiten nur noch gebührend „bespielen“. Dazu hatten wir uns ein ganzes Potpourri von Turnieren und anderen Veranstaltungen ausgedacht: Zum einen war da das Hauptturnier, gespielt Samstag und Sonntag mit langer Bedenkzeit (75 Minuten plus Byoyomi) und guter Besetzung (insgesamt 60 Teilnehmer aus ganz Europa). Parallel dazu fand ein Go-Seminar von Laurent und mir statt, um die angereiste Go-Jugend aus ganz Deutschland zu unterrichten. (Mehr dazu auf der Kinderseite dieser DGoZ.) Außerdem gab es zum Auftakt ein Eltern-Kind-Rengo-Turnier, am Samstag ein Anfängerturnier auf dem 9x9-Brett und am Sonntag ein Kinderturnier auf dem 13x13-Brett. – So viel Programm ist ganz schön anstrengend für die Organisatoren, aber Leerlauf zwischen den Runden gab es für die Teilnehmer jedenfalls keinen!

Am Ende hatte das Hauptturnier nach fünf Runden mit Yaqi Fu 6d aus Stockholm einen strahlenden und ungeschlagenen Sieger, dem Jonas Welticke (5d, Bonn) mit 4-1 Punkten folgte, vor den Lokalmatadoren Andreas Götzfried 4d und Cuong Nguyen 1d mit je 3-2, wobei Cuong auf seinem Weg zum dritten Platz zwei 3 Dans geschlagen hatte!

Beim Anfängerturnier siegte Melvin Schäfer aus Trier im Finale gegen Amy Tang (Luxemburg). Dritter wurde Arthur Nehmias (Luxemburg). Beim Kinderturnier siegte Angelika Rieger (17k, Trier), vor Sebastian Stinner (15k, Heidelberg) und Guang Yang (Luxemburg). Und beim Eltern-Kind-Rengo (einem Vorgabeturnier) gab es zwei Siegerpaare: Cuong Nguyen und Andy Mai Vinh, sowie Marc und Angelika Rieger.

Zur Siegerehrung reiste eigens ein Vertreter des chinesischen Konsulats an, das die Preise gesponsert hatte.

Marc Oliver Rieger



Die Endrunde der Deutschen Meisterschaft in Trier

Ein Organisator berichtet

Vier anstrengende, aber auch spannende Tage, vom 18. bis 21. September, sind für uns Organisatoren (Horst Zein und mich) sowie für die vielen Helfer vorbei. Eigentlich hat alles ganz gut geklappt: Die Unterkunft der Spieler war privat organisiert worden – wozu Benjamin meinte: „Wenn ich dieses Jahr Meister werde, dann lag es aber an dem tollen Gästebett." (Nun ja, vielleicht hatte er unterschätzt, dass Lukas auch eines hatte.) Verpflegung gab es auch zur Genüge – wobei Bananen und Knoppers am schnellsten weggingen, aber auch das japanische Buffet zum Turnierausklang gekam gute Kritiken. Und die „üblichen" Muschelsteine plus extra für das Turnier angeschaffte Shinkaya-Bretter sorgten für die nötige Unterlage für spannende Spiele, die oft von über hundert Zuschauern auf KGS live mitverfolgt wurden.

Doch bevor das Turnier überhaupt angefangen hatte, gab es erst einmal einen 27-Dan-Zug zu bestaunen – wenn auch nicht auf dem Brett: Die Mehrzahl der Spieler reiste nämlich mit demselben Zug an. Nicht aber Bernd Schütze: Der kam nämlich mit dem Fahrrad, direkt aus Berlin. Mit dieser sportlichen Höchstleistung des dienstältesten Teilnehmers konnte keiner von den Youngsters mithalten!

Parallel zum Turnier veranstalteten wir am Donnerstag und Freitag auch noch „Ostasientage" an der Uni – eine gute Gelegenheit, das Go-Spiel der breiten Öffentlichkeit näher zu bringen und auch noch etwas abendliche Abwechslung für die Go-Spieler zu bieten. Leider dauerten die meisten Partien so lange, dass eigentlich nur Lukas von diesem Angebot Gebrauch machte und so zum Beispiel als einziger Go-Spieler in den Genuss eines Guzheng-Konzertes von Li Xueyan kam. Ansonsten ließ der straffe Zeitplan, der uns durch die lange Bedenkzeit aufgezwungen wurde, leider wenig Raum für mehr. Ob dies der Partiequalität immer so förderlich war, sei einmal dahin gestellt, wenn die Fehlerquote nach zehn Stunden Go-Spielen dann doch merklich anstieg.

Der Turnierverlauf lässt sich eigentlich ganz einfach zusammenfassen: Der Rating- und DGoB-Forums-Favorit Benjamin Teuber hatte gleich in der ersten Runde den amtierenden Meister Lukas Krämer niedergerungen. Ob das daran lag, dass Lukas zwischendurch aus Langeweile meiner Frau längere Zeit ein paar Fusekis erklärte, während seine Uhr lief, sei jetzt mal dahingestellt. Nett war es jedenfalls.

Benjamin, der nun wie der zukünftige Champion spielte, schlug auch am zweiten Tag alle seine Gegner. Witzeleien über die Frage, wie er es da noch schaffen könnte, wieder (wie schon achtmal) zweiter

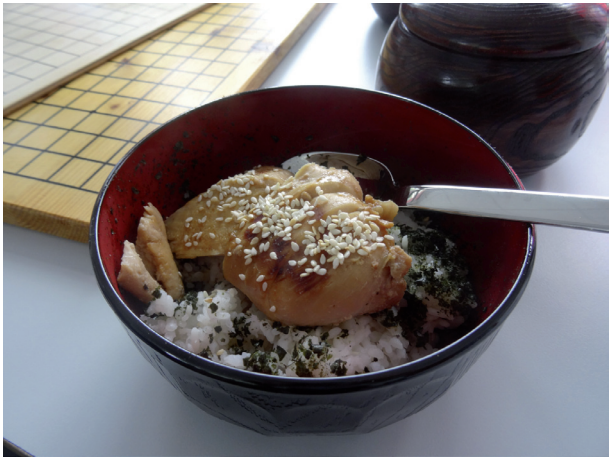


Der DM-Spielort in Trier

zu werden, nahm er immer gelassener. Doch dann kam der schwarze Samstag für ihn: Erst eine Niederlage gegen den wie immer unbedarft aufspielenden Jonas Welticke und danach gleich noch eine gegen den Rekordmeister Franz-Josef Dickhut. Plötzlich war Lukas wieder obenauf und das Turnier ging dann am Sonntag, als beide ihre letzte Partie gewannen, für Benjamin aus wie schon oft: Er wurde Zweiter. Lukas hingegen wiederholte seinen Vorjahreserfolg und verteidigte damit den Meistertitel.

Immerhin gab es für Benjamin als Trostpreis eine Flasche Mosel-Riesling. Da hatte Benjamin dann den schwarzen Samstag und den Plan, mit Mühle statt Go anzufangen, schon wieder vergessen und nahm gleich ein paar Becher mit, um den Wein dann mit den anderen Go-Spielern im Zug auf der Heimfahrt zu teilen.

Marc Oliver Rieger



Teriyaki Lachs gab es nach der überstandenen letzten Runde

Ein Teilnehmer berichtet

Der neue Deutsche Meister ist der Alte. Die Berechtigung, weiter den Titel zu tragen, war, trotz des knappen Ausgangs, schon während des Turniers zu erkennen. Für Lukas war die Bedenkzeit einfach zu lang. Er konnte umherschlendern und alle parallel laufenden Partien betrachten und später – erschreckenderweise – auch noch kommentieren.

Am Abend vor Beginn des Turniers gab es eine schöne Stadtführung, eine originelle Idee, den Teilnehmern zu vergegenwärtigen, wo sie sind (Trier).

Die Endrunde ist eine Veranstaltung, die acht Teilnehmern erlaubt, sich täglich zehn Stunden am Brett zu verausgaben. Da die ganze Angelegenheit dreieinhalb Tage dauert, alle sich untereinander mehr oder weniger kennen, kommt, je nach Stimmungslage, eine familiäre Atmosphäre oder der Eindruck auf, einer Gruppe von ganz extremen Nerds anzugehören.

Es gibt von Marc, dem Organisator, einen Audiomitschnitt vom abendlichen Restaurantbesuch, in dem mehrere Gespräche gleichzeitig über den Tisch hinweg stattfanden, mit Sätzen, die jedem Eingeweihten bekannt vorkommen werden, wie: „Wenn ich oben rechts das Kosumi gespielt hätte, dann …“ oder „nachdem ich den Rand unten zugemacht hatte, fühlte ich mich wohl/unwohl/im Vorteil/im Nachteil/vorne/hinten“ usw.

Die Vertreter der Spitzensporttheorie sind ja der Meinung, das gegenwärtige System ermittle am besten den oder die besten Spieler. Mag sein. Wenn man zu denen gehört, die sich in einem weiteren Miniturnier erst qualifizieren müssen, dann stellt sich der zeitliche

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2014

Pl.	Name	Grad	Stadt	MMS	1	2	3	4	5	6	7	Pkt
1	Krämer, Lukas	5d	Bonn	6	2-	4+	3+	6+	5+	7+	8+	6
2	Teuber, Benjamin	6d	Hamburg	5	1+	8+	5+	7+	3-	4-	6+	5
3	Welticke, Jonas	5d	Bonn	4½	5-	7+	1-	8+	2+	6=	4+	4½
4	Dickhut, Franz-Josef	6d	Viersen	4	7-	1-	8+	5+	6+	2+	3-	4
5	Obenaus, Johannes	5d	Berlin	3	3+	6+	2-	4-	1-	8+	7-	3
6	Schütze, Bernd	4d	Berlin	2½	8+	5-	7+	1-	4-	3=	2-	2½
7	Welter, Marlon	4d	Göttingen	2	4+	3-	6-	2-	8-	1-	5+	2
8	Radmacher, Bernd	4d	Meerbusch	1	6-	2-	4-	3-	7+	5-	1-	1

Aufwand doch als sehr groß dar. Wäre es nicht organisatorisch einfacher und würde es nicht mehr Spieler motivieren, wenn die Vorrunde einfach gestrichen würde und die vier offenen Plätze der Endrunde über die Platzierung in einem größeren – sowieso stattfindenden – Turnier vergeben würden?

Was mir bei anderen, aber auch bei mir selbst, auffällt, ist die Fixierung auf das Rating, die Ratingliste. Wer den Film „Alphabet“ gesehen hat, wird sich erinnern, dass es einmal die Kinder gibt, welche Aufgaben gestellt bekommen, Aufgaben, die die Erwachsenen sich ausgedacht haben und deren Bewältigung dann z.B. mit dem Pisa-Test gemessen werden kann; Kinder also, die ihre intellektuelle Entwicklung am Gängelband absolvieren. Einige wenige Kinder wachsen unbeschult auf, weil ihre für verrückt gehaltenen Eltern meinen, die im Kind vorhandene Lebensenergie werde die Umgebung schon erfassen und erforschen. Die einen spielen, die anderen erledigen Aufgaben. Das Spielen ist natürlich der Idealzustand, der Zustand, in dem auch am meisten gelernt wird. Wenn ich mir die eigene Go-Karriere ins Gedächtnis rufe, dann ist es die Phase des Spiels, hier im doppelten Sinn, in der die großen Fortschritte waren und ich mich tatsächlich als Spieler hätte bezeichnen können. Danach kam die ödere Phase, die ewig andauernde, in der Konkurrenz zu anderen, Gewinnphantasien, Systeme der Selbstoptimierung, der Selbstbeschulung in den Vordergrund traten.



Lukas Krämer 5d, der alte und neue Deutsche Go-Einzelmeister

Schön wäre es, das Gewinnen weitgehend zu vergessen und sich dem Experiment hinzugeben, dem, was anziehend ist und Freude bereitet.

Bernd Schütze

Berliner Herbstturnier

Am 4. Oktober 2014 trafen sich 20 Spieler vom 2d bis 25k in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum diesjährigen Herbstturnier. Teilnehmer aus Australien, Brasilien und Spanien waren diesmal dabei! Den ersten Platz belegte ungeschlagen Choi Young-Sik 2d. Den zweiten Platz belegte Johann Eichner 1k. Den dritten Platz errang Yvonne Limbach 4k. Die drei teilten sich das Startgeld von insgesamt 55 Euro. Es wurde drinnen und draußen gespielt, trotz des schönen Sonnenscheins war es allerdings etwas frisch. Manche spielten ihre erste Turnierpartie, andere, denen die Bedenkzeit zu stressig war, spielten ohne Turnierwertung.



Berliner Herbstturnier

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, der HU für das Material, Maria Wohnig für die Urkunden und Catering sowie Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen. Auf ein Wiedersehen am 6. Dezember zum Nikolaus-Turnier!

Sabine Wohnig

Pokal des japanischen Botschafters

Im Garten stehen schöne Bonsai, im Turnier-Raum Ikebana-Arrangements (Dank an Karin Jerchow-Redecker) und am Buffet locken japanische Spezialitäten: Wenn, wie am 11. und 12. Oktober, der japanische Botschafter die deutschen Go-Spieler in seine Räume im Berliner Tiergarten einlädt, ist für eine besondere Turnier-Atmosphäre gesorgt. Man wird wieder einmal daran erinnert, dass Go nicht nur eins von vielen Denksportspielen ist, sondern etwas weiter östlich von uns auch ein Stück Kultur darstellt. Dazu passten eine perfekt funktionierende Turnierorganisation und der Besuch von Ohashi Sensei (6p vom Nihon-Kiin aus Tokio), der jedem Interessierten für Kommentare zur Verfügung stand. 43 Teilnehmer waren der Einladung des Botschafters gefolgt, darunter auch Johannes Obenaus, der den Pokal des Botschafters nun schon zum dritten Mal gewinnen konnte (vor Johannes Gast und David Seibt). Den Jugendpokal hatte unter 39 Teilnehmern am Tag zuvor Arved Pittner (10 J., 1 Kyu) errungen, der sich auch im Hauptturnier nur dem Turniersieger geschlagen geben musste.

Klemens Hippel

Turniernotizen

Zomergo in Lunteren

Matthias Terwey (4d, Münster) hat das diesjährige Zomergo vom 16. bis. 20. August im niederländischen Lunteren gewonnen. Zweiter wurde Rene Aaij (4d, Groningen) vor Patrik Säring (2d, Osnabrück).

Kölner Turnier

70 Spieler haben trotz Lokführerstreik am 6. und 7. September den Weg nach Köln gefunden, Young Soon Yoon schaffte es sogar von Hamburg aus und bereicherte die zwei Tage mit ihren Analysen und ihren Unterricht. Jonas Welticke 5d gewann in einem spannenden Finale das Turnier vor Bernd Radmacher

4d und Christopher Lieberum 3d. Einen 5:0 Durchmarsch schaffte Marwin Baumgart 1d aus Bochum.

Stuttgarter Turnier 2014

Martin Dieterich (3d, Mainz) hat das Stuttgarter Turnier gewonnen. Auf den Plätzen folgen Jonas Fincke (4d, München) und Norbert Jendrusch (3d, München). Der 14-jährige Johannes Walka (2d, Stuttgart) konnte in einem starken Feld Platz 4 belegten.

8. Japanischer Generalkonsulpokal

Christopher Kacwin (2d, Bonn) hat ungeschlagen den diesjährigen Japanischen Generalkonsulpokal am 20. und 21. September in Düsseldorf gewonnen. Zweiter wurde Malte Weiss (3d, Dortmund) vor Zhang Yibing (2d, Düsseldorf).

Bei dem 13x13-Turnier siegt Shizao Li (Düsseldorf) in der Gruppe U11 vor Vincent Chang (Ratingen) und Giselle Yuan (Ratingen) sowie Kang-I Lo (Düsseldorf), die beide den dritten Platz erreichten. In der Gruppe U13 siegt Emre Cinar (Ratingen) vor Jens Weber (Düsseldorf) und Tabea Crott (Langerwehe). Tino Schweizer (Ratingen) siegte in der Gruppe U17 vor Jan Schomberg (Meerbusch) auf Platz 2 und Jannis Büscher (Ratingen) und Vincent Kessler (Ratingen), die sich den dritten Platz teilten.

9th Korea Prime Minister Cup

Wei Taewoong (7d, Republik Korea) hat in sechs Runden ungeschlagen den diesjährigen Koreanischen Premierminister-Cup in Seoul gewonnen. Zweiter wurde Hu Yuqing (8d, China) vor Vorawat Tanapatsopol (5d, Thailand). Bester europäischer Teilnehmer war Dmitry Surin (6d, Russland) auf Platz 8. Stefan Kaitschick (5d, Hamburg) konnte mit einem 4:2 Platz 15 erreichen.

European Student Go Championship 2014

Bei der europäischen Studentenmeisterschaft in Balma/Toulouse hat Vikor Lin (6d, Wien) ungeschlagen den ersten Platz belegt. Zweiter wurde Mihai Serban (5d, Cluj/Rumänien) vor Johannes Obenaus (5d, Berlin).

Hans Pietsch Memorial 2014

Am 27. und 28. September fand in den Kaufmännischen Schulen Offenburg die 14. Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft statt. Es siegte das Team des Friedrich-Wilhelm Gymnasiums Trier mit Yu-Kai Law (1 Kyu), Gabriel Wagner (4 Kyu) und Shende Tao (8 Kyu). Den Pietsch-Preis, das Vorgabeturnier, konnte die Mixmannschaft Meerbusch-Detmold-Freiburg mit Niels Schomberg (2 Dan), Claudia Gassenmeier (5 Kyu), Jan Hendrik Schomberg (13 Kyu) und Martin Ruzicka (3 Dan) für sich entscheiden.

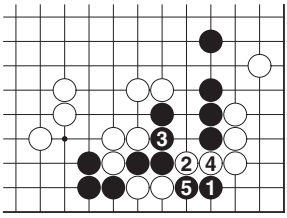
2. Jenaer Kreuzschnitt

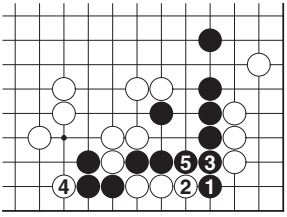
Zum Auftakt des zweiten Jenaer Kreuzschnitts wurde bereits Freitagabend ein Seminar von Guido Tautorat und Kevin Sanow (beide 4d) zu den Themen Fuseki und Yose angeboten. In fünf Runden konnte sich Christopher Lieberum (3d, Göttingen) ungeschlagen vor Kai Meemken (3d, Bayreuth) und Colin-Marius Koch (1d, Göttingen) durchsetzen. Zwischen den Runden sorgten ein Tsumego-Marathon und die Live-Übertragung von Brett 1 sowie deren Analyse von Guido und Kevin für rege Diskussionen. Zur Stärkung gab es ein leckeres Buffet und selbstgemachte Soljanka.

Bremer Shudan

Benjamin Teuber (6d, Hamburg) hat in fünf Runden ungeschlagen das Bremer Turnier gewonnen. Matthias Terwey (4d, Münster) und Andres Pfeiffer (2d, Bremen) kamen auf die Plätze 2 und 3.

Auflösung zu Fangen und Retten 19





Schwarz 1 ist der korrekte Zug, um die zwei schwarzen Steine abzuschneiden. Fängt er auf 4 an, gibt Weiß einfach auf 2 Atari und verbindet dann auf 1.

Ein Semeai wie im zweiten Dia. braucht Schwarz nicht zu fürchten, da er genug Freiheiten hat.

In Sternenberg den Sternen nahe

Sternenberg liegt im Züricher Oberland (Schweiz) auf knappen 900 m Seehöhe. Viele schöne Plätze erlauben einen weiten Blick ins Land, weit bis zu den hohen Bergketten der Schweiz. Der Ort präsentiert sich inmitten eines Wandergebietes mit ausführlich beschilderten Wegen, die zum größten Teil weniger steil sind, als das stark hügelige Gelände vermuten ließe.

Nein, wir machen keinen Sport- und Wanderurlaub – aber auch!

In der Nähe von Sternenberg gibt es Klöster, die besichtigt werden können, eine Menge von Orten sind in erreichbarer Nähe und wer Lust hat, kann sich natürlich auch Zürich anschauen fahren.

Aber nein, wir machen keinen Kultururlaub – aber auch!

Der Alte Steinshof in Sternenberg ist ein geräumiges, gemütliches Seminarhaus, das bis zu 20 Personen beherbergen kann. Vollpension, Obst, Kuchen, Kaffee noch obendrein und auf die Wünsche der Vegetarier wird auch eingegangen. Neben den Seminarräumen steht uns noch ein kleines warmes Hallenbad und eine Sauna zu Verfügung.

Aber nein, wir machen keinen Wellness-Urlaub – aber auch!

Und dann hat Karl Scheitler noch zwei Kisten mitgebracht und in den Aufenthaltsraum gestellt – Go-Bretter und Steine. Ich glaube sogar Uhren waren da ganz unten eingepackt. Ein paar andere Gesellschaftsspiele waren auch da. Was die wohl auf einer Go-Woche zu suchen haben? Irgendwie sah es nach Einladung aus, mit all dem Material auch zu spielen.

Und das braucht man ja Go-Spielern nicht dreimal sagen! „Stressless“ natürlich, einfach zur Freude am freundschaftlichen Spiel, kein Leistungsdruck und komisch, … die Uhren blieben eingepackt.

Wir machen da ja kein Intensiv-Trainingscamp. Nein, Genussspielen!

Irgendwie stellte sich in Absprache miteinander sehr schnell heraus, dass wir alle Interesse hatten, am Vormittag Bewegung zu machen und dann nachmittags und abends zu spielen. Nein, nein, alles immer gemeinsam zu tun, war keinesfalls Verpflichtung. Jeder konnte mittun oder nicht, wie es ihm beliebte.

„Senioren-Go-Treffen“ – naja, Go und Treffen war echt nach unseren Wünschen, spielen in netter Gesellschaft in entspannter Umgebung – Herz was willst Du mehr!? Und Senioren – wann fängt denn das an? Wir sind doch alle aktive „50plus“-Menschen und haben uns dennoch oder deshalb nicht abschrecken lassen, viel Spaß miteinander zu haben.

Ganz am Ende der Woche organisierte unsere Gastgeberin Sabine noch einen besonderen Höhepunkt für uns. Sternenberg besitzt eine in Privatinitiative gebaute Sternwarte. Wir durften dort durchs riesige Teleskop schauen und einem Sternkundigen bei seinen Ausführungen lauschen. Sehr sehr beeindruckend, ein kleines Stück weiter ins All hinein zu blicken. So konnten wir die „star-points“ und Tengen, als die *Mitte des Himmels* live in der Natur betrachten. Ein würdiger Abschluss für eine sehr gelungene Go-Woche.

Herzlichen Dank an Karl für das Organisieren der Woche. Herzlichen Dank an Sabine und die guten Geister des Hauses, die uns so wunderbar versorgt haben. Und danke an alle Teilnehmer für das Mitwirken an dieser schönen Woche!

Angelika Gardowsky

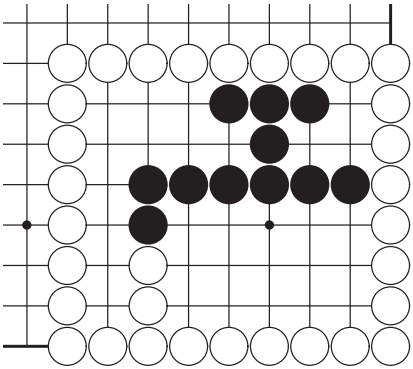


Der Wasserhahn

Von Izumi Hase

Ich bekam von jemandem das schöne Lob, „als erster Mensch einen Wasserhahn zu einem Tsumego gemacht zu haben“. Schwarz soll leben. Lösung auf Seite 17.

(aus: Der Elefant im Reisfeld, 2013, Brett und Stein Verlag)





Ein-Augen-Go

von Marc Oliver Rieger

Die Klarheit der Go-Regeln ist sicherlich ein Hauptgrund für die Faszination des Spiels. Man sagt zuweilen, dass Außerirdische das Spiel vermutlich auch erfinden würden, so natürlich ist das Spielprinzip. Detailfragen nach unterschiedlichen Zählweisen oder Ko-Regeln können diesen Eindruck nicht wirklich ändern, denn all diesen Regelvarianten ist gemein, dass sie das eigentliche Spiel in den allermeisten Fällen unbeeinflusst lassen: Der beste Zug nach chinesischen Regeln ist (praktisch) immer auch der beste nach japanischen oder Ing-Regeln.

Aber gibt es beim fundamentalen Spielprinzip wirklich keine Variante, die ähnlich klar wie das übliche Go, aber dennoch ein ganz anderes Spiel ist? Mit anderen Worten: Haben Außerirdische wirklich keine andere Wahl, als früher oder später bei „unserem“ Go anzukommen, oder gäbe es noch „andere“ Go-Spiele mit ähnlich einfachem Regelsatz bei zugleich hoher Komplexität?

Eine einfache Modifikation einer der Grundregeln des Go zeigt: Es geht doch auch anders! Und das, obgleich die Modifikation sogar eine Vereinfachung gegenüber den üblichen Regeln darstellt. Wie das?

Nun, wir alle wissen, Selbstmord ist beim Go verboten. – Nun ja, außer bei Ing-Regeln, aber macht das einen Unterschied? Im Normalfall, nein, aber es gibt seltene Ausnahmen. Eine davon ist die Stellung in Abb.1.

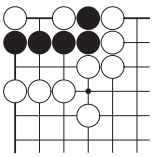


Abb.1: Selbstmord als Ko-Drohung

Hier kann Weiß durch Selbstmord eine Ko-Drohung erreichen. Das kann spielentscheidend sein, wird aber so selten vorkommen, dass es das Go, das wir kennen, nicht deutlich verändert.

In Abb.2 sehen wir jedoch eine Stellung, bei der es sich nicht um Selbstmord handelt: Weiß kann auf A spielen und einfach die schwarzen Steine herausnehmen. Das ist für uns selbstverständlich. Für Anfänger aber ganz und gar nicht, und jeder, der schon einmal Go unterrichtet hat, weiß, wie viel Erklärungsbedarf dieser Umstand nötig macht.

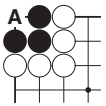


Abb.2: Darf man auf A spielen?

Was wäre nun, wenn man die Selbstmordregel vereinfachen würde? Wenn man einfach generell verbieten würde, Steine so zu setzen, dass sie keine Freiheit mehr haben? Dann könnte Weiß nicht auf A spielen und die schwarze Gruppe wäre auf einmal lebendig! Das ist nicht mehr „unser" Go, wie wir es kennen. Und doch ist es nicht komplizierter, sondern eher einfacher. Diese Vereinfachung gegenüber dem üblichen Go ist sogar noch größer, als man zuerst denkt, denn auf einmal entfällt die Möglichkeit eines Kos komplett, denn dieses darf nie geschlagen werden, denn der schlagende Stein hätte ja keine Freiheit!

Diese Go-Variante ist als „One-eyed-Go" (Ein-Augen-Go) bekannt (was mich nicht daran gehindert hatte, sie selbst nochmals zu erfinden). Sie kommt sogar mit weniger Regeln als unser übliches Go aus. Aber kann man das überhaupt spielen? Ist das ganze noch komplex genug, um ein anspruchsvolles Spiel zu ergeben?

Schauen wir uns dazu erst einmal an, wann Gruppen unter diesen alternativen Regeln leben.

In Abb. 3 sehen wir vier schwarze Stellungen. Die erste lebt mit einem Auge. Sie ergibt einen Punkt für Schwarz. Die zweite wird nach dem weißen Zug 1 zu einem Seki. Wenn Schwarz dort zuerst spielt, hat er einen Punkt gerettet. Die dritte Gruppe wird entweder Seki oder ergibt zwei Punkte für Schwarz. Das hängt davon ab, wer zuerst auf B spielt. Im letzten Beispiel lebt Schwarz mit Punkten. Weiß 1 wird mit Schwarz 2 pariert. Schwarz kann Weiß auf C schlagen, der weiße Stein ist also tot. Vier Punkte für Schwarz.

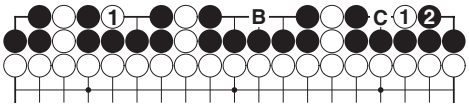


Abb. 3: Vier Leben- und Tod-Probleme im Ein-Augen-Go

Wir sehen also: Ein Auge lebt (daher auch der Name der Go-Variante!), aber zwei Augen verhindern ein Seki.

Sekis sind nun übrigens einfacher als im üblichen Go: Beide Seiten dürfen einfach nicht mehr spielen, während im üblichen Go beide Seiten spielen können, aber nicht sollten (weil sie dann ihre Steine verlieren). Auch gibt es keine Sekis mit je einem Auge mehr, sondern nur solche mit einer geteilten Freiheit ohne Augen.

Da es viel einfacher ist, klein zu leben, ist es natürlich auch schwieriger, große Gebiete zu verteidigen. Abb. 4 zeigt Beispiele:

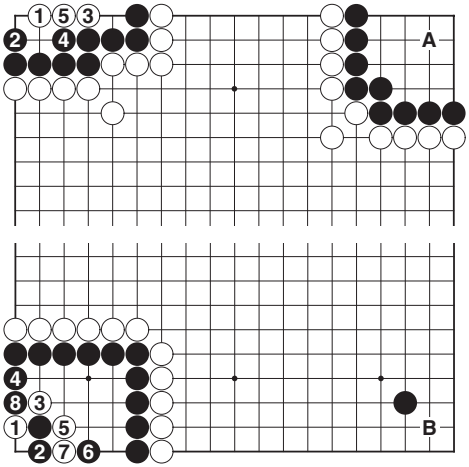


Abb. 4: Vier Stellungen im Ein-Augen-Go

Oben links erreicht Weiß ein Seki. Die Schwarzen Züge sind erzwungen, da sonst Weiß ein Auge

macht, indem er selbst auf 2 oder 4 spielt. (Ja, das sind Augen nach diesen Regeln!)

Oben rechts kann Weiß mit einer Invasion auf A leben. Sämtliche schwarze Verteidigungszüge schlagen fehl.

Unten links hat Schwarz daher einen Sicherungszug auf 2-2 gespielt. Tatsächlich gelingt es Weiß nun nicht mehr, im schwarzen Gebiet zu leben. Schwarz 8 ist dabei raffiniert, denn Weiß darf nun die beiden schwarzen Steine nicht mehr schlagen.

Unten rechts sehen wir eine klassische San-san-Stellung. Während sie im klassischen Go die Ecke sichert, ist hier eine 2-2-Invasion auf B erfolgreich.

Und wie spielt sich das Ganze?

Ich habe drei Partien auf 9x9 gegen meine Tochter gespielt. (Die erste hat sie prompt gewonnen – Kinderhirne sind einfach flexibler als Erwachsenenhirne!)

Unsere Partien ähnelten dem üblichen Go, waren aber viel enger: Invasionen sind auch auf kleinem Raum möglich, so dass auf dem 9x9 schon recht viel los ist. Sekis sind häufig, aber größere Gebiete kommen durchaus ebenfalls vor. Sie haben dann aber mehr als ein Auge. Da schon auf 9x9 viele Steine zu setzen sind, wäre das Spiel auf 19x19 aber wohl zu langatmig.

Das Spiel ist einfacher als das übliche Go auszuzählen, denn (abgesehen von toten Steinen ohne Augen) sind Gebietspunkte genau diejenigen, die ganz von einer Farbe umschlossen sind. Das ist beim üblichen Go ja nicht der Fall, denn es gibt umschlossene Gebiete, die trotzdem tot sind (nur ein Auge – häufig) oder zu einem Seki gehören (selten).

Eine Warnung ist angebracht: Häufiges Spiel dieser Go-Variante wird wohl die Spielstärke im normalen Go deutlich reduzieren!

Aber falls mal Außerirdische landen, die diese Go-Variante spielen, zum Abschluss noch drei kleine Probleme zum Üben (Abb. 5 und 6). Viel Spaß damit!

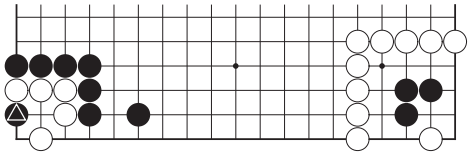


Abb. 5: Zwei Ein-Augen-Go-Probleme. Links: Schwarz am Zug rettet den markierten Stein. Rechts: Schwarz am Zug lebt mit Punkt(en).

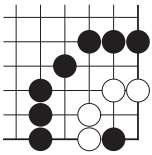
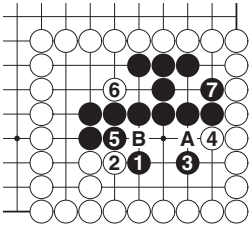


Abb. 6: Schwarz am Zug tötet die weiße Gruppe!

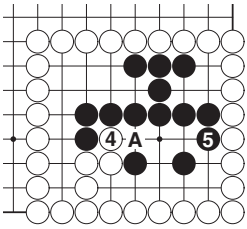
Ein Vergleich der Lösungen von Ein- und Zwei-Augen-Go ist interessant: Beim Ein-Augen-Go lebt es sich eigentlich leichter, aber des einen Freud ist des anderen Leid, und so stirbt es sich manchmal eben auch leichter! (Danke an Yu-Kai für diese nette Stellung.)

Wasserhahn-Lösung

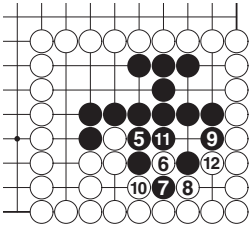
Richtig: Schwarz macht im ersten Dia. rechts unten ein Auge, aber er muss zuerst auf 1 und dann auf 3 spielen. Nach Weiß 4 spielt er gelassen auf 5 und lebt. Vorsicht: Spielt er stattdessen auf A, dann tötet Weiß mit B.



Variante: Wenn Weiß statt 4 im ersten Diagramm mit 4 im zweiten Dia. von links kommt, kann Schwarz leicht mit 5 antworten. Stattdessen auf A zu spielen ist problematisch, wie man im dritten Diagramm sieht.



Falsch: Es scheint, als könnte Schwarz auch mit 5 im dritten Dia. leben, aber nach 6 ist er in Schwierigkeiten. Mit 7 und 9 kann Schwarz zwar ein Ko erreichen – das zählt aber natürlich trotzdem als Fehlschlag.



Deutschlandpokal 2014

Zwischenstand nach zehn von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (101 Platzierte):

Pl	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	Summe
1	Groza, Dan	1k	4	-	-	-	-	2	0	2	-	-	8
2	Zakrzewski, Guido	2d	-	2	-	-	4	-	-	-	-	-	6
3	Pittner, Arved	1k	-	0	-	-	-	0	4	1	-	0	5
4	Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	1	4	-	-	-	-	-	5
5	Drewitz, Michael	1k	-	-	2	-	-	2	-	-	-	0#	4
6	Ruzicka, Martin	2d	0	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4
7	Gerhold, Malte	3d	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	4
	Haas, Richard	2k	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4
	Lewerenz, Bernd	3d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
	Ohlenbusch, Sören	3d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
	Reher, Wolfgang	2k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	4
	Stucki, Kaspar	2k	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	4
	Zels, Franz-Leonhard	1d	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (122 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	Summe
1	Jordan, Daniel	4k	1	-	4	-	-	4	-	-	-	1	10
2	Sosilo, Andreas	9k	2	-	6	-	-	2	-	-	-	-	10
3	Pohle, Conny	6k	-	-	2	-	2	4	0	-	0	0	8
4	Blumberg, Klaus	3k	-	-	-	-	-	4	-	-	4	-	8
	Ungerer, Tobias	4k	-	-	-	-	-	-	2	-	6	-	8
6	Limbach, Yvonne	5k	-	-	-	-	-	-	4	-	3	-	7
7	Vadasz, Istvan	3k	-	0	-	6	-	-	-	-	-	-	6
8	Weiß, Arne	9k	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
9	Brunner, Patrick	6k	-	-	2	-	-	-	-	-	-	2	4
	Schimmel, David	6k	-	-	-	-	-	-	2	-	2	-	4
	Xu, Ling	9k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	0	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (43 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	Summe
1	Wolf, Ramona	17k	-	-	4	-	-	6	0	-	3	0	13
2	Marz, Ferdinand	16k	-	-	-	-	-	2	6	-	5	-	13
3	Igel, Carsten	17k	2	-	0	-	2	2	2	-	-	-	8
4	Schnelle, Matteo	13k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4	8
5	Urmoneit, Regina	20k	-	5	-	2	-	-	-	-	-	-	7
6	Semmler, Gregor	16k	-	-	-	-	-	0	2	-	4	-	6
7	Schwerdtfeger, Chr.n	13k	-	-	-	-	2	4	-	-	-	-	6
8	Hein, Marcel	10k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	6
9	Kullik, Bettina	11k	-	-	-	-	-	0	0	-	-	4	4
10	Maedefessel, Jana	15k	-	-	-	-	-	-	4	-	0	-	4

Bemerkung:
Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „?“ gekennzeichnet.

Kürzel:
- \- nicht teilgenommen
- / keine Pkt., da nicht Mitglied
- ? Mitgliedstatus unbekannt
- # keine Punkte, da nicht hoch-/heruntergestuft

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2013 sind unter *www.dgob.de/pokal* zu finden.

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2014

Noch zwei Monate, dann ist wieder ein Jahr vorbei. In der Wertung zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. 153 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U12 gibt es 106 TeilnehmerInnen und in der U18 spielen bisher 47 Jugendliche mit. 58 Turniere wurden bisher ausgewertet.

In der U12 führt der Gewinner des Vorjahres, Arved Pittner aus Berlin, mit einem knappen Vorsprung, in der U18 Arved Weigmann aus Potsdam. Mal sehen, ob die beiden ihren Platz bis zum Ende halten können.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten. Hier die ersten 10 Plätze:



U 16

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	6k	4k	15	30
2	Pankoke	Matias	2k	1d	10	21
3	Law	Yu-Kai	1k	1k	6	19
4	Schomberg	Niels	1d	2d	7	17
5	Ahlborn	Marieke	3k	3k	8	17
6	Wagner	Gabriel	7k	4k	5	16
7	Kriese	Anton	2k	1k	7	13
8	Ling	Xu	9k	6k	5	12
9	Schomberg	Jan	14k	13k	6	12
10	Herrmanns	Phillip	16k	14k	6	12

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	1k	1k	14	29
2	Rieger	Angelika	16k	17k	11	27
3	Marz	Ferdinand	17k	11k	11	26
4	Herwig	Max	13k	10k	6	15
5	Jacobsen	Manuel	5k	3k	5	14
6	Arnhold	Moritz	20k	19k	7	13
7	Stinner	Sebastian	16k	15k	4	10
8	Czech	Aik	13k	10k	4	9
9	Semmler	Gregor	19k	12k	3	9
9	Tripp	Leo	12k	12k	3	9

Die aktuellen Tabellen findet ihr unter: http://www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Denkt auch bitte daran: Wir benötigen Eure Adresse, um Euch Eure Urkunden oder Preise zuschicken zu können.

Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf Facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

Japan oder die Eroberung einer fernen Galaxie (Teil 1)

Ein Tagebuch der anderen Art von Stefan Budig

Die Reise eines Starensembles in unbekannte Welten, begleitet von dem legendären Stefan B. aus HH. Protagonisten:

- Arved Victor Pittner (Pitti-Platsch), 1. Kyu aus Berlin, gelegentlich auch „Hackkrabbe" genannt.
- Manuel Gregor Jacobsen (Jaco), 3. Kyu aus Hamburg, gelegentlich auch „Jack Obsen" genannt, der schräge Privatdetektiv wider Willen.
- Emanuel Jun Schaaf (EJ oder Schäfchen), 5. Kyu aus Trier, gelegentlich auch „tropfender Klops" genannt.

Tag 1 – Mittwoch

Eintrag 1

Jetzt geht's lohooos! Was für ein Aufwand für eine Woche Japan. Woran man alles denken muss: Mails, Telefonate, Papierkram, Klamotten etc., etc.

Jetzt sitzen wir im Flughafen und warten auf den Einstieg. Als ich Manuels Koffer in der Hand hatte, dachte ich, der hat sich nur ein halbes Brötchen eingepackt und das wars (superleicht). Naja, bei 38 Grad, die uns in Osaka erwarten, hätten wir eigentlich auch nur in Badehose dahinfliegen können.

Abgesehen davon, dass Arveds Eltern am Montagabend noch davon ausgingen, dass wir erst am Donnerstag fliegen, ging alles ziemlich reibungslos, bis jetzt.

Allein die Sitzplatzreservierung machte Probleme. Man hat uns nicht zusammengesetzt. Jetzt heißt es beten, dass sie das in Frankfurt hinkriegen.

Ach ja, ich durfte meine Zahnpasta nicht mitnehmen, zuviel Inhalt – meine Fresse. Jetzt muss ich bei den Jungs betteln gehen.

Pässe, Geld, Einverständniserklärung, Handy, Ipad, Bordkarten, nix vergessen. Ich lehn mich zurück – Durchatmen.

Eintrag 2

Hat geklappt mit den vier Sitzplätzen, tööööö, Japan, wir kommen! Wir sitzen im Flieger nach Osaka, alle daddeln an den Knöpfen, am Bildschirm und sonst wo rum. So ein Flugzeug ist schon interessant. Ich musste mir von Manuel erstmal erklären lassen, wo der Kopfhörer eingestöpselt wird … ähähä … Rollbahn in Sicht – uaahh …

Eintrag 3

Es ist 22.25 Uhr, gleich gibt's Frühstück, irgendwie bizarr, aber die Zeit rast. Und nach dem Frühstück gibt's dann in Osaka gleich noch mal Frühstück. Ist dann ja plötzlich 7 Uhr morgens, was sagt man dazu?



Und dann werden wir müde … oder wie oder was? Geht gar nicht! Die Ganoven hier neben mir powern wahrscheinlich voll durch … und ich sack in die Tonne und trotte im mittleren Delirium hinterher. Wer passt dann eigentlich auf wen auf?

Völlig ungeklärte Frage. Und das Ganze bei 38 Grad, heiliger Strohsack, mir graut schon vor dem Erstkontakt, ich kehr um!

Erst die Aircon für den Schnupfen danach und dann hinein ins Vergnügen. Bratpfanne, Sauna & Co. – hilfe – Muttiii!!!

Tag 2 – Donnerstag

Eintrag 4

Es ist soweit, wir sind gelandet und werden von zwei supernetten alten Herren empfangen. Herr Masaoka, seines Zeichens Präsident des Vereins und im stolzen Alter von 82 Jahren immer noch fit und äußerlich höchstens 72, sowie sein Go-Freund Herr Nambai, der uns in seinem Toyota zum Hotel fährt, nachdem wir im Flughafen noch mal gefrühstückt haben.

Nebenbei hab ich mir eine Tube Zahnpasta gekauft. 922 Yen (gute 6 Euro) durfte ich hinblättern. Da hab ich nicht schlecht gestaunt. Jetzt wächst mir bei der teuersten Zahnpasta meines Lebens doch hoffentlich ein neuer Goldzahn. Wie ich später feststellen musste, schmeckt sie abscheulich. Also irgendwas war da faul an der Geschichte.

Mein Japanisch war noch erstaunlich flüssig dahingestammelt und Herr Masaoka spricht wirklich gut Deutsch. Alle Achtung!





Als wir im Auto saßen, dauerte es ungefähr zwei Sekunden und alle Kids waren eingepennt. Ich dagegen war noch fit wie'n Turnschuh. Das hatte ich eigentlich andersherum erwartet.

Richtig lustig wurde es dann in unserem Hotel. Das Zimmer war noch nicht fertig (eine skandinavische Holzhütte, wie sich später herausstellte) und als ich mich vom Tresen drei Sekunden später nach den Banausen umdrehte, lagen sie allesamt, wahllos dahingewürfelt, auf dem Sofa in der Lobby und waren sofort wieder ins Koma gefallen. Die sind wohl nur in Trance in die Halle getaumelt und flatsch …

In der Sonne war ich nur wenige Sekunden, aber die Hitze lässt sofort die Luft aus den Poren. Ein kurzes Bratpfannenerlebnis also.

Dann die Botschaft, dass man erst auf dem Zimmer telefonieren kann. Okee, … es war 4.30 Uhr in Deutschland (11.30 Uhr Ortszeit), da ruft man eh nicht an.

Die Trümmertruppe änderte ab und zu die Position. Manuel beschloss z.B. mal mit den Knien auf dem Boden und dem Oberkörper platt auf der Sitzfläche, den Kopf irgendwohin gedreht, zu schlafen. Die Fotos sind Gold wert!

Ich spielte indes mit Herrn Masaoka eine chaotische Partie Go. Nach einer ansehnlichen Führung meinerseits gelang es mir noch, die Partie nach einem wilden Gehacke im Überschwang wegzublundern. Egaaal!

Dann die Hütte (Finnland-Style). Stehende, stickige Hitze quoll uns entgegen. Ich erstmal ab unter die Dusche. Kurzes Vergnügen. Danach gleich weitergeschwitzt.

Bald wird gefuttert. Ich ruh mich kurz aus. In Deutschland ist es 10 Uhr morgens und ich hab noch nicht geschlafen. Wahrscheinlich fällt mir beim Essen der Kopf in die Suppe.

Eintrag 5

Leckeren Aal gegessen. Die Jungs haben Rindfleisch gebrutzelt. Alles, was undeutsch war, wurde unter die Lupe genommen, was durchs Sieb fiel, wanderte auf mein Tablett. Ich werde hier immer fetter!

Später hat Arved Herrn Masaoka mit fünf Steinen geplättet, während die anderen beiden sich mit einem kleinen Kätzchen vergnügten.

Am Schluss hab ich noch aus meinem selbstverfassten Fantasy-Roman „Das Vermächtnis von Sollin“ vorgelesen. Ende erstes Kapitel – Aufschrei – „NOCH EINS!!!“ – Ende zweites Kapitel – „NOCH EINS!!!“ – Ende drittes Kapitel – „NOCH EINS!!!“ Nix da, ab in die Koje! Es ist 0.30 Uhr, jetzt wird abgebrochen.

Gott, hab ich geschwitzt in der Hütte! Auf der Anzeige waren es 41 Grad, ich bin fast gestorben. Als ich schlafen wollte, bin ich zum ersten Mal in meinem Leben zwei Mal an einem Tag unter die Dusche gegangen. Danach hab ich wieder weitergeschwitzt. Den Jungs schien das nix auszumachen, beeindruckend!



Tag 3 – Freitag

Am nächsten Morgen fiel mir die Kinnlade runter. Herr Masaoka kommt in die Hütte, um uns zum Frühstück abzuholen und sagt ganz beiläufig: „Dies ist übrigens die Klimaanlage“ und zeigt auf einen fetten Kasten in der Größe eines Koffers, der am Boden steht und von mir irrtümlich als Heizung klassifiziert worden war. Im nächsten Moment registriere ich drei von diesen Pseudo-Heizkörpern in un-







serer Sauna und fang innerlich an, Rumpelstilzchen zu spielen, ob der Erkenntnis, dass mir das vorher gar nicht aufgefallen war und ich dem Klimatod nur knapp entgangen bin.

Beim Empfang wurde uns ausführlich erklärt, was wir schon lange wussten. Die Japaner sind da halt sehr gründlich. Am liebsten hätten wir (nach einer Stunde) „aufhören“ gerufen, aber die lieben Menschen haben sich so viel Mühe gemacht, dass wir uns unmöglich unmöglich verhalten wollten.

Das Turnier war dann ein voller Erfolg. Die Siege purzelten nur so herein. 140 Kinder im Alter von 5 bis 15 tummelten sich an den Brettern. Ganz erstaunlich viele Mädchen waren dabei – und manche Knirpse waren so schnuffig, die hätte man klauen können.

Nach dem Turnier wurde noch eine Riesenrunde Ching-Chang-Chong gespielt (Stein, Schere, Papier – siehe Bild links). Das war eine Gaudi! Der Verlierer musste bei dem Gewinner eine Nummer auf der Karte nach hinten biegen. Witzige Idee.

Anschließend gab es ein Barbecue im Park. Für mich war's zwar noch zu heiß, aber ich hab trotzdem mitgemacht.

Die Bande hat doch tatsächlich in der Gluthitze draußen Fußball gespielt. Mir ist das unerklärlich. Sich draußen aufzuhalten ist schon brutal. Sich draußen in der Sonne aufzuhalten ist mega-brutal, aber dabei auch noch zu laufen, ach, was sage ich, zu rennen, ist der Supergau. Und den mit Freude zu genießen macht mich fassungslos. KINDER!

Faszinierend ist aber immer wieder, wie schnell sich die Kids miteinander anfreunden. Wie machen die das bloß? Verstehen nicht die Bohne, was der andere sagt, und doch hat man das Gefühl, es sind nach fünf Sekunden die besten Freunde.

Zum Abschluss gab es ein Lagerfeuer mit vielen Spielen für die Kinder. Total nett! Ich hab zum Schluss noch mitgemacht und das Kind in mir geweckt. Plötzlich war ich einer von ihnen.

Um 20 Uhr schon wollten die Banausen aus meinem Roman weiter vorgelesen bekommen. Arved schlief gegen Ende des Kapitels ein und Emanuel am Anfang des folgenden. Sie waren doch zu müde, denn in der Nacht zuvor hatten sie kaum geschlafen. War wohl alles viel zu aufregend gewesen.

Da hatte ich also Zeit, mein Schätzchen anzurufen, zu schreiben und dann auch zu schlafen. Am Morgen geht's nämlich um 6.30 Uhr wieder aus den Federn. Good night!

Hoffentlich werde ich in meinen Träumen nicht von dem Begrüßungslied gefoltert. Das geht mir nämlich ständig durch den Kopf. Und schnarchen werde ich auch – hähää.

Tag 4 – Samstag

Eintrag 6

Heute ist der zweite Turniertag, das Mannschaftsturnier (vier gemischte Mannschaften mit je einem Kind aus Japan, China, Südkorea und Deutschland). Anschließend folgt noch eine willkürlich geloste Runde Pair-Go. Hierfür sind wir in den Kleinbus gestiegen und in die Berge gefahren. Schö-







Die drei „Kapalken" Emanuel Schaaf, Arved Pittner und Manuel Jacobsen

ne Ecke und schönes Haus, aber keine Klimaanlage, nur mehrere Lüfter, die meist da stehen, wo ich nicht bin. Schwitz.

Die Jungs spielen ganz gut. Alles ist ohne Vorgabe. Bis zur Mittagspause 4-2.



Dann Stärkung durch japanisch abgepackte Mischmaschmampfe. Diesmal nicht so lecker. Hat wohl zu lange in der Kühle gelegen. Manuel hat, in weiser Voraussicht, gleich verzichtet, Arved hat zaghaft Pröbchen getestet, die ihn nicht gerade zum Weiteressen motiviert haben, und Jun plierte auch nicht gerade mit einem zufriedenen Gesicht um die Ecke. Selbst ich war nicht begeistert, denn neben altem Reis und anderem gab es Gummiklumpen, Hackkrabbe und einen tropfenden Klops, der einem die Stäbchen aus der Hand subtrahierte.

Naja, wir sind ja schließlich zum Go-Spielen hier und nicht zum Essen. Letzteres kann nur wieder besser werden.

Allerdings steigerte die Pause die Leistung oder zumindest das Ergebnis. Vielleicht war den anderen das Essen auch nicht bekommen. Die letzte Runde wurde nämlich von unseren Helden komplett gewonnen!

Schäfchen (Jun) haute am dritten Brett ein glattes 3-0 raus, was neben ihm nur noch einer schaffte. Pitti-Platsch (Arved) an Brett 1 seines Teams und Jaco (Manuel) an Brett 2 ließen sich auch nicht die Butter vom Brot nehmen und holten verdient ihren Siegpunkt zum 2-1.

Damit hat Deutschland mit 7-2 die ganz fette Wurst vom Teller gezogen. Dafür gab's zwar keinen Preis, weil sie ja nicht in einem Team gespielt haben, aber die Leistung war klasse.



Im gemischten Team hat Schäfchen mit 2.5-0.5 Mannschaftspunkten und 8-4 Brettpunkten auch gewonnen. Für ihn lief es perfekt. Erster mit der Mannschaft, bester Einzelspieler und super Ergebnis mit Schland! Geniaaal, wir kommen gerne wieder.

Ich triefe jetzt nicht nur vor Schweiß, sondern auch vor Stolz, obwohl ich ja gar nichts geleistet habe, außer Wasser zu trinken, so 3 Liter pro Stunde. Das Dumme ist nur, dass ich das zwei Sekunden später wieder ausschwitze und sich in meinen Socken eine Pfütze bildet. Das quietscht dann immer so schön beim Gehen.

Eintrag 7

Jetzt läuft gerade das Pair-Go-Spiel und danach ist Siegerehrung. Ich hoffe, wir müssen nicht für übergewichtige Koffer dazu bezahlen, bei der Masse an Preisen und Geschenken.

Eintrag 8

Na, es hielt sich gerade noch in Grenzen, nur zwei Tüten (Medaillen und Kleinkram). Danach Fotos, Fotos, Abschiedsfotos und noch mehr Fotos.

Am Ende komme ich mit dem japanischen Baron von Münchhausen ins Gespräch. Ein abgefahrener, völlig untypischer Japaner. Das Gespräch ist kaum wiederzugeben. Als wir mit dem Bus zurückfahren, nachdem wir zahllose Hände geschüttelt und Verbeugungen ausgetauscht haben, gibt es einen Zwischenstopp, bei dem plötzlich der Baron in der Bustür erscheint und mich bittet, in seinen Wagen umzusteigen. Eine Mega-Luxuslimousine, das Flaggschiff von Toyota. Auf der Rückbank sitzt Herr Masaoka und ich darf vorne sitzen. Es entspannt sich eine kuriose Unterhaltung der besonderen Art. Yoshio Yoshimoto und ich kommunizieren auf englisch, das er erstaunlich gut spricht. Es geht von seinen angeblich 11 Kindern (wovon 7 im Ausland gezeugt worden sein sollen) einmal über die Reeperbahn und wieder zurück, er erzählt von seinen fünf Autos (inklusive seines Rolls Royce) und seiner Kauf- und Verkaufsaktion mit in Deutschland erworbenen Mercedes Benz, fragt mich, ob ich seine Memoiren schreiben würde und will mich unter anderem seiner Familie vorstellen.

Ich halte voll dagegen und wir lachen uns einen Ast. Von der Rückbank kommt die Bemerkung, dass Baron von Münchhausen noch lebt und jetzt am Steuer dieses Wagens sitzt.

Was von Herrn Yoshimoto der Wahrheit entsprach, wage ich nicht zu beurteilen, aber

es war eine höchst amüsante Unterhaltung. Am abgefahrensten war seine Visitenkarte, mit einem 3D-Konterfei seines Kopfes und glitzernden Sternchen drumrum. EINFACH GEIL, um es mal in perfektem „Prollsprech“ zu sagen. Ich zeigte ihm meine volle Begeisterung und er bat mich, ihm ein Foto zu schicken, dann würde er mir auch welche machen. Mal sehen, ob das der Wahrheit entspricht.

Er sah übrigens aus wie der leibhaftig gewordene „Kawai-san“, der Taxifahrer aus *Hikaru no Go*, und verhielt sich auch so. Einfach klasse.

Bei seinem Alter hat er sicher geschwindelt. Fast 80 war eher geprahlt, aber das war mir sowas von Latte. Ich hoffe, ihn mal wiederzusehen.

Im Hotel wurde erstmal telefoniert (wir waren für die letzte Nacht ins Hauptgebäude umquartiert worden). Schäfchen blätterte sein perfektes Chinesisch hin, von dem wir zero kapierten, aber immerzu hinter seinem Rücken Faxen machten und Arved schoss danach den Vogel ab, indem er seinem Vater die wichtigste Mitteilung des Tages präsentierte: „Ich habe gerade ein Puddingeis gegessen!“ Die gewonnene Medaille erwähnte er dagegen eher beiläufig.

Dann standen plötzlich unsere koreanischen Freunde in der Tür und es entwickelte sich eine Kissenschlacht, die letztlich auf dem Gang ausgetragen wurde, nachdem sie das Zimmer demoliert hatten. Nach ein paar Minuten beschwerten sich die alten Leute und die Party war schlagartig vorbei. Sooo ein Pech. Jetzt wird zur Abwechslung mal wieder auf dem Ipad gedaddelt. Ich bin ja viel zu lieb zu den Kapalken.

Mittlerweile gibt es übrigens Spitznamen für ungebührendes Verhalten. Dabei stehen „tropfender Klops“ und „Hackkrabbe“ ganz weit oben. Es werden sicher noch ein paar hinzukommen.

Kurz vor dem Vorlesen kamen die Rabauken noch auf die Idee, einen zusammengeknüllten Kopfkissenbezug als Ball zu deklarieren, den sie im „Wand-zu-Wand-Spiel“ über vier Betten katapultierten. Bei zwei Mannschaften musste ich natürlich mitspielen. Das Match endete 10-6 für Hamburg gegen den Rest der Republik.

Die kleinen Krabben hatten einen Heidenspaß, aber der Lärmpegel ließ mich ein ums andere Mal zusammenzucken, denn es war schon 23 Uhr und wir hatten Zimmernachbarn, die Pseudo-Fußball um diese Zeit sicher nicht gewohnt waren.

Bei Abpfiff lief mir der Schweiß, diesmal aber, weil ich jede Sekunde befürchtet hatte, dass es an der Tür klopft. Jetzt ist Ruhe, um 1 Uhr. Beim Vorlesen sind natürlich nach der Randale zwei Kapalken frühzeitig eingepennt. Oyasumi nasai!

– Fortsetzung folgt –

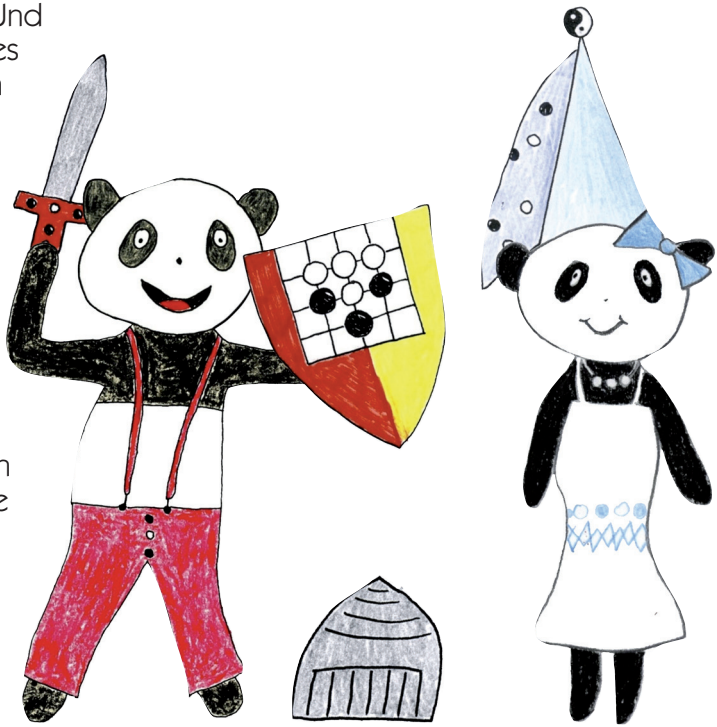


Hallo, liebe Kinder!

Im September waren wir ein ganzes, langes Wochenende Go spielen – auf einer Burg! Pandas auf einer Burg klingt seltsam, aber Go-Spieler trifft man da ja normalerweise auch nicht. Und diesmal waren es über 80 davon, darunter jede Menge Kinder und Jugendliche! Die Burg heißt „Hollenfels“ und liegt in Luxemburg, ein kleines Land direkt neben Deutschland.

Weil Luxemburg so klein ist, sind viele Go-Spieler da einfach auch Mitglied im Deutschen Go Bund. Und einer der besten Go-Spieler im Deutschen Go-Bund ist ausgerechnet ein Luxemburger, Laurent Heiser. Er hat in Luxemburg zusammen mit seiner Frau, Zou Haojiang, eine Go-Schule und organisierte nun ein großes Go-Wochenende auf dieser Burg, zu dem alle Kinder und Jugendlichen im deutschen Auswahlkader eingeladen waren. Parallel dazu fand dort ein Go-Turnier statt. Den Bericht darüber kannst Du weiter vorne in dieser Zeitung lesen.

Über 20 Go-Kids kamen dann auch nach Hollenfels. Und auf sie wartete ein dichtes Programm: Zum einen spielten sie einige Runden im Hauptturnier mit, zum anderen gab es zwischendurch jede Menge Vorträge und Partieanalysen. Das Turnier fand übrigens im Rittersaal statt. Wo früher also die Ritter feierten, da wurde nun Go gespielt. Das wäre den Rittern sicherlich sehr merkwürdig vorgekommen …



Bei den Vorträgen erklärte Laurent, wie man ein richtig starker

Go-Spieler wird: nämlich nicht dadurch, dass man nur gegen gleichschwache Spieler Partien herunterdaddelt, sondern dadurch, dass man von den wirklich guten Spielern lernt – aus Büchern und indem man sich deren Partien anschaut. Je früher man damit anfängt, desto besser!

Zwei Vorträge hielt auch Marc Oliver Rieger aus Trier. Im ersten Vortrag ging es um Höflichkeit am Go-Brett. Was man da nicht so alles falsch machen kann! Am wichtigsten ist es aber, immer zu überlegen, wie der Gegner Spaß am Go haben kann. Wenn man sich so verhält, dann hat man schon mal das Meiste richtig gemacht. Das ist aber dann auch oft schwieriger, als es sich anhört, und Marc hat eine ganze Menge Tipps dazu gegeben.

Im zweiten Vortrag ging es darum, wie man Go anderen beibringen kann, zum Beispiel den Eltern, Geschwistern oder Freunden. Auch dazu gab es viele Tipps und Ideen und die Hausaufgabe, es auszuprobieren!

Bei all dem kam der Spaß aber nicht zu kurz: Am Freitagabend ging das mit einem Eltern-Kind-Rengo-Turnier los. Das heißt, zwei Spieler (z.B. Vater und Tochter) wechseln sich immer bei ihren Zügen ab und spielen dabei gegen zwei andere Spieler. Es war lustig zu sehen, wie manchmal die Eltern in Wut gerieten – entweder, weil ihre Kids so „blöde“ Fehler machten oder weil sie so unübersehbar über die Fehlzüge der Eltern jammerten!

Auch sonst hatten wir auf der Burg viel Spaß. Ein paar Kinder entdeckten eine Geheimtreppe, die in einen alten Brunnen führte – leider ohne Schatz! Und übernachtet wurde auch direkt auf der Burg.

Vielleicht findet nächstes Jahr ja wieder so ein Go-Wochenende statt. Wenn Du dabei sein willst, dann streng Dich an: Kinder und Jugendliche, die gut genug sind, können in den Auswahlkader kommen und an solchen Veranstaltungen kostenlos teilnehmen! Wie Ihr da hinein kommt? Das könnt Ihr auf Seite 3 nachlesen!

Wir freuen uns darauf, Euch zu sehen!

Bis zum nächsten Mal!

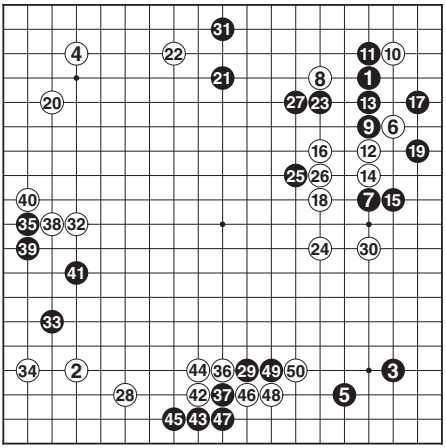


Eure zwei Pandas

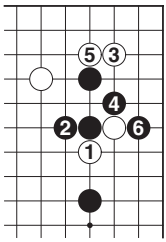
白 Bai und 黒 Hej

Yoon Young Sun kommentiert (21)

Partie: Jubango, 6. Partie
Weiß: Lee Sedol 9p
Schwarz: Gu Li 9p
Komi: 6,5
Ergebnis: 178 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)



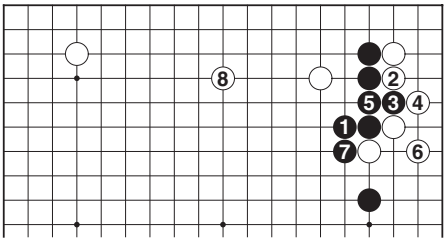
Dia. 1

10: Dia.1 zeigt ein altmodisches Joseki, das etwas besser für Schwarz ist.

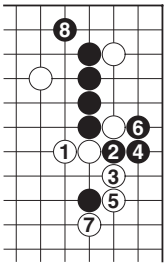
13: Würde Schwarz jetzt einfach wie in Dia. 2 spielen, wäre nach 8 das Ergebnis gut für Weiß.

14: Eine echte Alternative zeigt Dia. 3. Kim Jiseok 9p hat unlängst so gespielt.

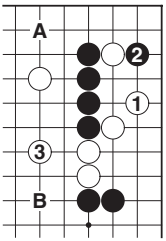
16: Lee Sedol versucht immer



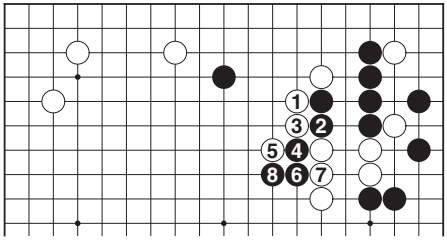
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

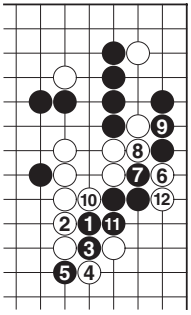


Dia. 5

mal etwas Neues und Anderes, sogar in einer so wichtigen Partie wie dieser. Normal wäre, erst 1 in Dia. 4. zu spielen. Schwarz sichert in der Ecke und Weiß spielt dann 3, wonach Schwarz entweder A oder B ziehen kann.

24: Mit 1 in Dia. 5 gegenzuhalten wäre sicher übertrieben, denn Schwarz kann in dieser Stellung viel besser kämpfen als Weiß, wie die Zugfolge bis 8 zeigt.

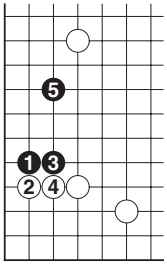
30: Dieser Zug scheint zu dem Doppelpeep auf 1 in



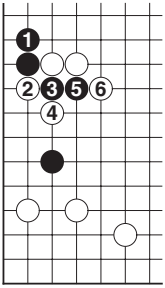
Dia. 6

Dia. 6 einzuladen, aber der funktioniert nicht, weil Schwarz noch eine Schwäche auf 6 hat, die, wenn er hart dagegen spielt, in einer Treppe mit 12 endet.

33: Das ist ein typischer Gu-Li-Zug! So etwas sieht



Dia. 7



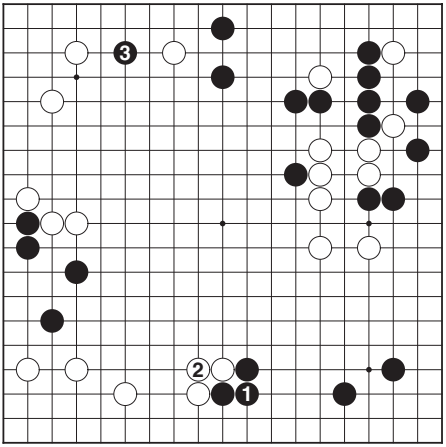
Dia. 8

man bei ihm oft. Normal in der gegnerischen Einflusszone wären wohl eher 1, 3 und 5 aus Dia. 7 gewesen.

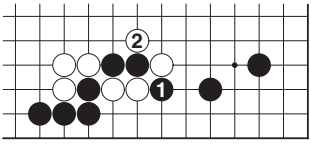
36: Weiß sorgt mit diesem Zug dafür, dass beim Kampf am linken Rand die Treppe aus Dia. 8 für ihn läuft.

39: Schwarz kann jetzt nicht mehr auf 40 reinstrecken, da ja die Treppe aus Dia. 8 nicht mehr für ihn läuft.

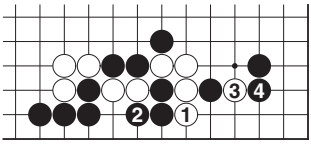
43: Schwarz zeigt Kampfgeist!



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

Hätte er einfach auf 1 und 3 in Dia. 9 gespielt, hätte er eigentlich gut gestanden, aber er hat sich anders entschieden …

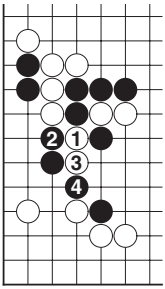
51: Schwarz kann nicht gleich auf 53 gegenschneiden, da dann die Treppe aus Dia. 10 droht.

56: Weiß hätte jetzt auch mit 1 in Dia. 11 durchgehen können, aber das Ergebnis nach 4 erschien ihm wohl nicht gut genug und …

62: … jetzt zeigt sich sein Plan.

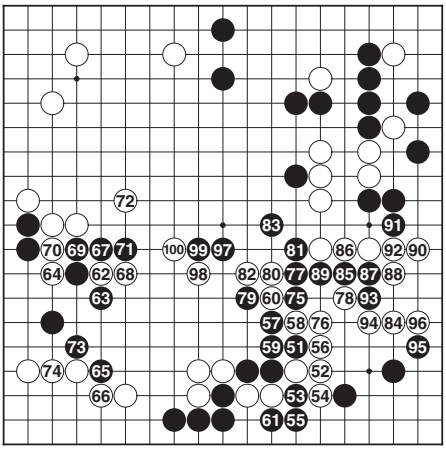
65: Eine gute Frage!

72: Wegen der Frage von 65 kann weiß jetzt nicht auf 1 in Dia. 12 schneiden.

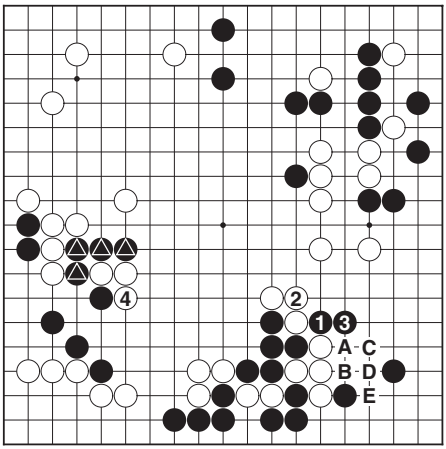


Dia. 12

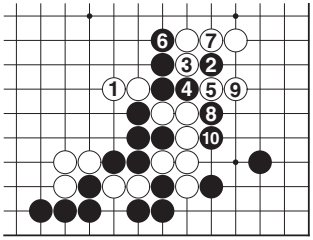
75: Jetzt vier weiße Steine mit 1 in Dia. 13 zu fangen ist keine gute Idee, denn die markierte schwarze Gruppe wird mit 4 ziemlich heftig attackiert und die vermeintlich gefangenen weißen Steine haben auf A bis E noch einiges Aji.



Figur 2 (51–100)



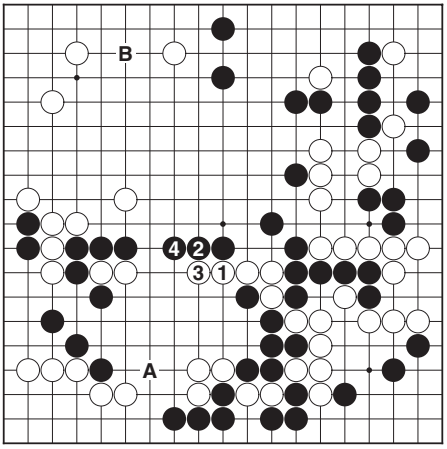
Dia. 13



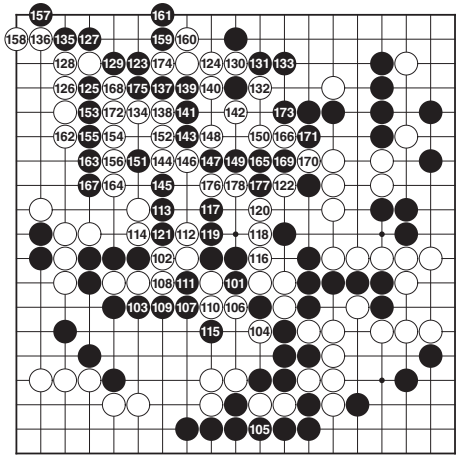
Dia. 14

78: Gerne würde Weiß jetzt auf 1 in Dia. 14 spielen, aber dann kann Schwarz auf 2 trennen und in der Folge mit 10 fangen.

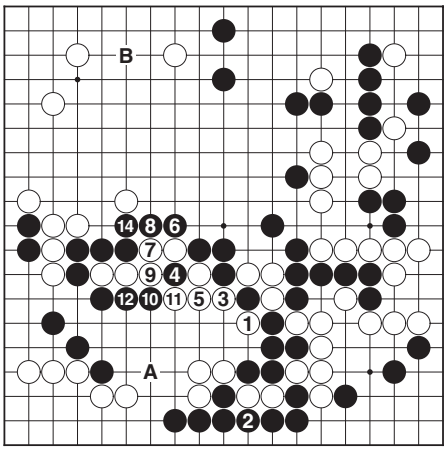
98: Ein interessanter und guter Zug! Hätte Weiß einfach und uninspiriert



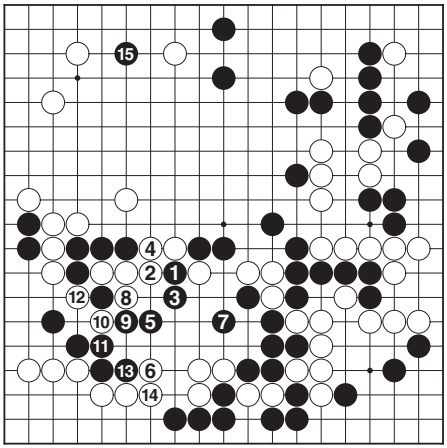
Dia. 15



Figur 3 (101–178)



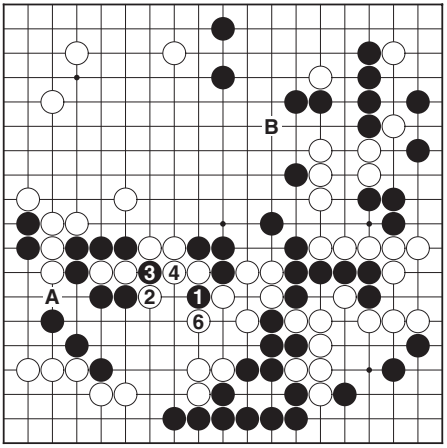
Dia. 16



Dia. 17

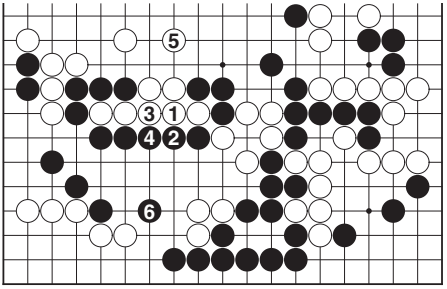
auf 1 in Dia. 15 gespielt, wäre die Partie für Schwarz recht einfach geworden, denn nach 4 hat er keine echte Schwäche mehr und A und B sind Miai.

102: Eine Überraschung! Wahrscheinlich hat Schwarz diesen Zug nicht erwartet. Er wird wohl eher mit 1 in Dia. 16 gerechnet und dann die Zugfolge bis 14 geplant haben. Danach sind A und B wieder Miai und das Ergebnis ist deutlich besser für Schwarz. Mit Blick auf 102 hätte Schwarz 101 wohl eher auf 1 in Dia. 17 spielen sollen. Das Ergebnis bis 15 wäre besser als das Ergebnis in der Partie.

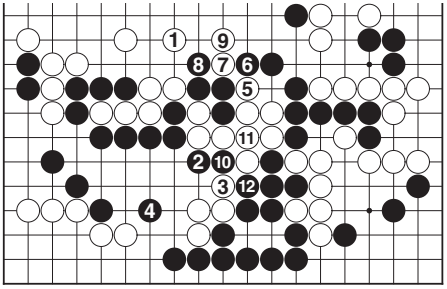


Dia. 18

107: Für das Atari auf 1 in Dia. 18 hat Weiß 2 in der Hinterhand. Einfach auf 1 in Dia. 19 zu decken funktioniert nämlich nicht, denn nach 6 ist die Partie praktisch verloren für Weiß.



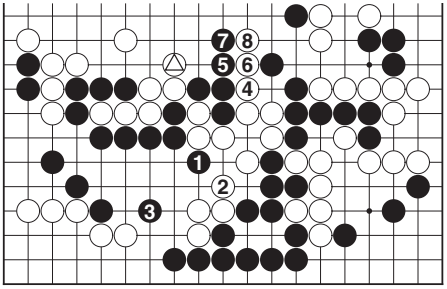
Dia. 19



Dia. 20

Nach 2 und 4 in Dia. 18 aber ist Weiß zufrieden mit der Stellung und kann die beiden Schwarzen Gruppen mit A oder B quälen.

112: Auch diesen Zug wird Schwarz nicht erwartet haben, obwohl das leere Kampfdreieck bekanntermaßen Lee Sedols Lieblingszug ist und er ihn in diesem Fall die Partie rettet. Normal und zu erwarten gewesen war wohl 1 in Dia. 20, aber nach der Zugfolge bis 12 gewinnt Schwarz knapp. Spielt Schwarz nach 112 wieder 2 und 4 aus Dia. 20, zeigt Dia. 21, dass Weiß nun



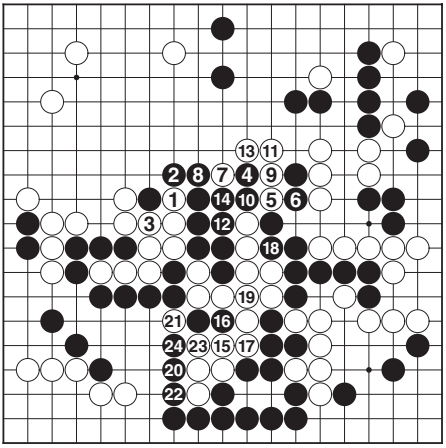
Dia. 21





wegen des markierten Steins mit 4, 6 und 8 ausbrechen kann.

120: Wäre 1 in Dia. 22 jetzt möglich oder muss Weiß seine Steine aufgeben?



Dia. 22

Mit 4 kann Schwarz einschließen und wie sehr sich Weiß auch wehrt, er wird in der Zugfolge bis 24 gefangen.

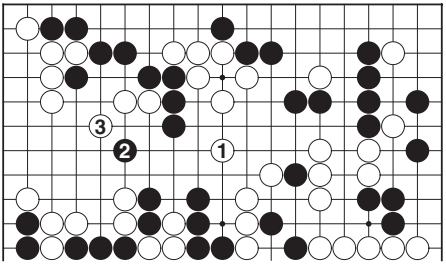
122: Weiß ist mit der Stellung zufrieden und steht besser. Diesen Vorteil kann er ins Ziel retten, wodurch 112 zum entscheidenden Zug dieser Partie wird.

144: 1 in Dia. 23 wäre wohl der Sicherungszug in dieser Stellung gewesen, aber Lee Sedol spielt solche Züge extrem ungern.

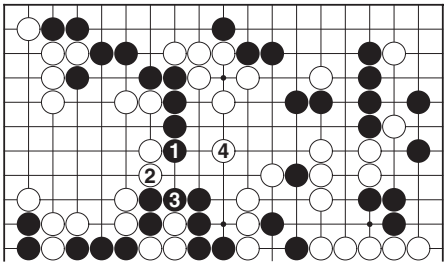
145: 1 in Dia. 24 wäre jetzt genau das, was sich Weiß wünschen würde, um nach 3 den Zug auf 4 in Vorhand zu bekommen.

153: Schwarz kann leider nicht mit 1 in Dia. 25 die fünf weißen Steine fangen.

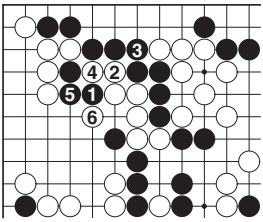
177: Was passiert eigentlich, wenn Schwarz auf 1



Dia. 23



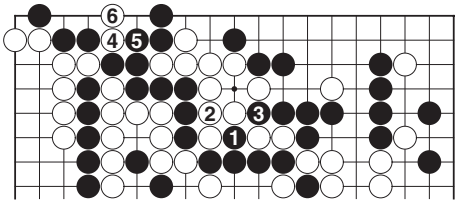
Dia. 24



Dia. 25

in Dia. 26 spielt? Die Lösung sind die Züge 4 und 6, mit denen nach dem Verlust der Freiheit auf 2 die schwarze Gruppe gefangen wird.

178: Die Partie ist hier zu Ende.

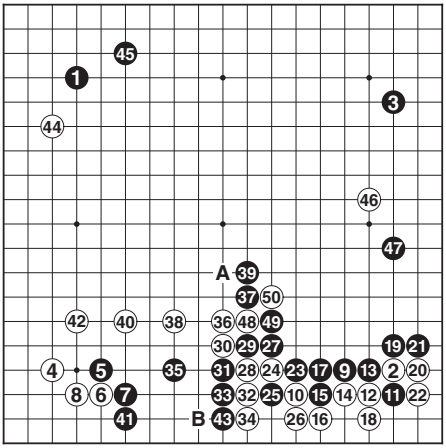


Dia. 26

Anfangs stand Gu Li wegen seiner besseren Eröffnung etwas vorne. Nach Zug 43 wurde die Partie aber sehr kompliziert. Es folgte ein großer Kampf, den Weiß mit Zug 112 in eine vorteilhafte Richtung lenken konnte. Die Partie war dann weiterhin kompliziert, aber es gelang Schwarz nicht, sie noch einmal zu drehen. Zug 112 bleibt der Gewinnzug und Schwarz musste nach 178 Zügen aufgeben, wodurch es im Jubango 4:2 für Lee Sedol stand.

Eine kommentierte Meisterschaftspartie

Partie: DM-Endrunde, 2. Runde, 18.09.14
Weiß: Lukas Krämer 5d
Schwarz: Franz-Josef Dickhut 6d
Komi: 6
Ergebnis: 164 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Lukas Krämer 5d

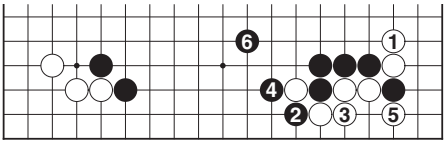


Figur 1 (1–50)

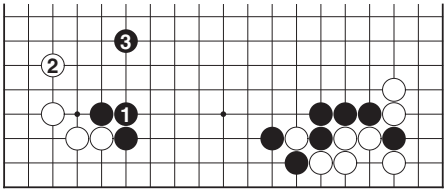
10: Normal ist wohl eher 14, aber ich hatte einen spontanen Plan.

17: Dieser Zug ist normalerweise nicht gut.

18: Weiß könnte Schwarz 17 mit 1 in Dia. 18 bestrafen, was als schlecht für Schwarz gilt, weil er am Ende der Sequenz mit 6 Nachhand nehmen muss, um das Treppenaji zu beseitigen. In diesem Fall aber mag das anders sein, da 5 und 7 recht gut stehen. Ich habe deshalb zumindest nicht so gespielt wie in Dia. 1.



Dia. 1

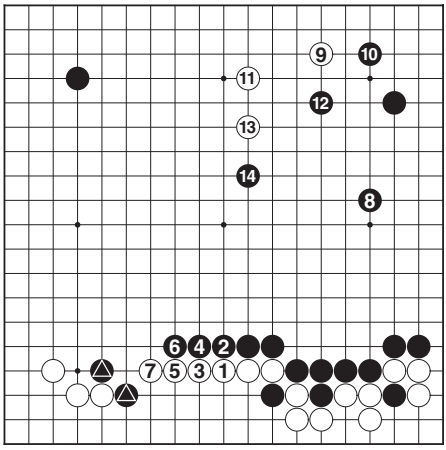


Dia. 2

21: Das ist ein kleiner Joseki-Fehler, denn wenn Schwarz gleich auf 23 spielt, wird Weiß auf 25 strecken und nicht Hane auf 24 spielen wie in der Partie.

24: Hane ist lokal etwas besser für Weiß. Der Vorteil der schwarzen Mauer ist jedoch, dass sie sehr gut mit 3 zusammenwirkt, da es für Weiß etwas weniger Platz zum Invadieren gibt. Außerdem können sich Wände im Mittelspiel zum Kämpfen immer als nützlich erweisen, auch wenn die Richtung anfänglich fehlerhaft war. Das ist auch der Grund, warum viele Profis heutzutage lieber mit Einfluss spielen. Weiß kann statt 24 auch über Tenuki statt Hane nachdenken. Spielt Weiß auf 46 statt Hane, ist das Spiel wohl etwas ausbalancierter.

30: Ich setze Schwarz hier etwas unter Druck. Hätte ich gestreckt, würde er mich, wie in Dia. 3 gezeigt, komfortabel weiter von hinten auf der 4. Reihe drücken. Dadurch bekomme ich zwar Gebiet, aber in Gote, da ich die markierten Steine von der Mauer getrennt halten muss. Nach 8 ist die Partie etwas besser für Schwarz, aber es ist noch nichts entschieden.
Außerdem, und das ist der Hauptgrund für meinen Zug auf 30, schaffe ich mit meinem Hane Schnittpunkte in der schwarzen Mauer.



Dia. 3

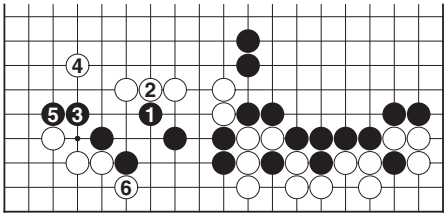
Je mehr Schnittpunkte eine Mauer hat, desto einfacher kann man später reduzieren. Diese Idee kann man aber sicher auch kritisieren. Siehe dazu die folgende Erklärung.

36: Mit dem Ergebnis war ich nicht ganz zufrieden, aber die Situation ist noch etwas unklar. Die Steine 5 und 7 haben mit 35 ihren Schnittpunkt gedeckt, während ich mit meinen zwei Steinen in der Mitte noch recht schwach bin. Der Plan ist nun, die zwei Steine möglichst schnell und ohne Schwarz zu viel Profit zu geben zu sichern. Spielt Schwarz aber jetzt einfach mit 37 auf 50, wird es sehr kompliziert für mich, die beiden Steine zu sichern – daher ist vielleicht Dia. 3 doch besser.

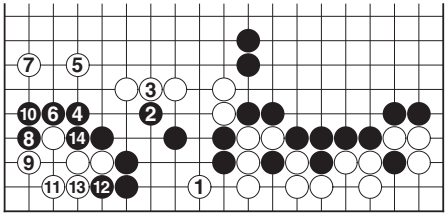
37: Dieser Zug bringt Schwarz Probleme, statt welche zu lösen. Jetzt kann Weiß die untere Gruppe angreifen und in der Mitte auf den Schnitt abzielen, gegen den sich Schwarz mit 39 verteidigt. Die Situation ist jetzt wieder etwas komplizierter, aber alles in allem noch etwas besser für Schwarz.

39: Jetzt wird offensichtlich, dass Schwarz wohl lieber auf 50 gespielt hätte, um dann nach 38 auf 40 antworten zu können. Daher hätte ich wohl im Fall von 50 dann statt auf 38 auch etwas defensiver spielen müssen, z.B. auf A. Hätte Schwarz dann auf 40 gespielt, wäre die Situation schwerer für Weiß gewesen als in der Partie.

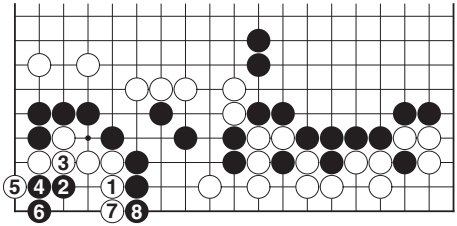
41: Schwarz hatte wohl Angst vor der Variante aus Dia. 4.



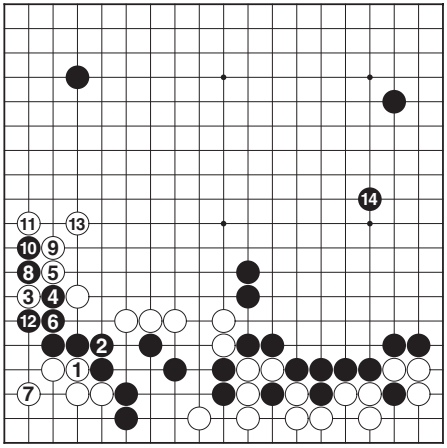
Dia. 4



Dia. 5

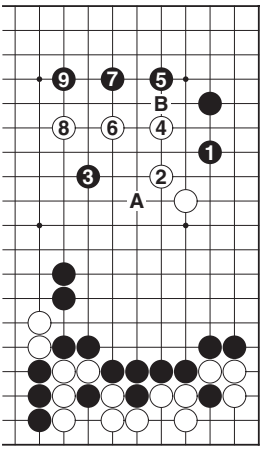


Dia. 6



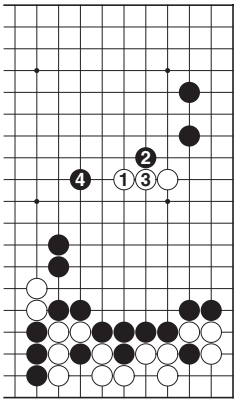
Dia. 7

42: Wenn Weiß jetzt z. B. auf 1 in Dia. 5 weiter töten will, kann es in der Ecke gefährlich für ihn werden. Auch in Dia. 6 kann Weiß nicht überleben. Oder Schwarz lebt , wenn Weiß sich etwas mehr um die Ecke kümmert, wie in Dia. 7 in Vorhand und kann dann mit 14 sein Moyo sichern. Besser ist da allemal das effiziente Einschließen, woraufhin Schwarz innen mit Nachhand verteidigen muss. Danach führt Weiß deutlich.

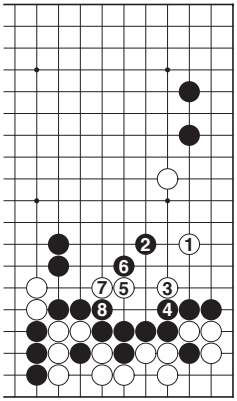


Dia. 8

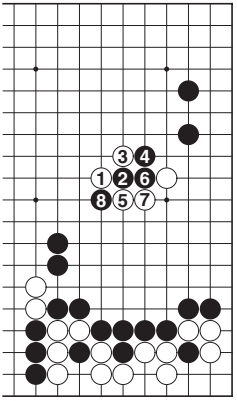
44: Das Moyo zu reduzieren ist der größte Punkt, aber 44 für 45 ist ein



Dia. 9



Dia. 11

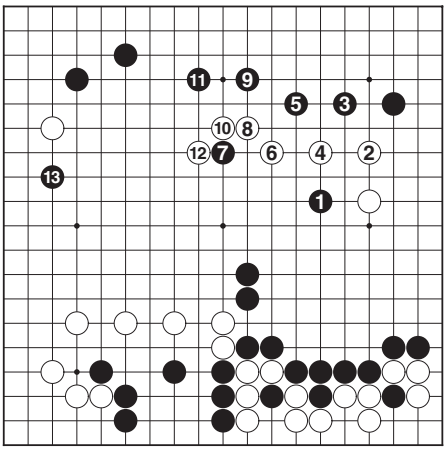


Dia. 10

guter Abtausch für Weiß. Wenn Schwarz jetzt allerdings Tenuki spielt, um z. B. auf 46 sein Moyo auszubauen, wird es deutlich schwerer, dieses zu reduzieren. Im Nachhinein hätte ich daher vielleicht besser direkt auf 46 spielen sollen, um die Partie einfacher zu halten.

47: Weiß ist glücklich, dass Schwarz von seiner Mauer aus spielt. Punktemäßig ist das sehr ineffizient. Schwarz hat vielleicht Angst, dass die Mauer zu schwach wird, wenn er von der anderen Seite kommt. Ich würde als Schwarzer eher 1 in Dia. 8 oder alternativ A oder B im Dia. spielen. Die Grundidee ist es, Weiß zur Mauer zu drücken oder möglichst viel neutrale Punkte spielen zu lassen, während man die obere Seite zu Punkten macht. Für die verschiedenen weißen Züge auf 1 in Dia. 8 zeigen die Dia. 8 bis 11 die möglichen schwarzen Reaktionen. Eine mögliche Variante für A in Dia. 8 zeigt Dia. 12. Alle diese Varianten sind besser für Schwarz als die Partie.

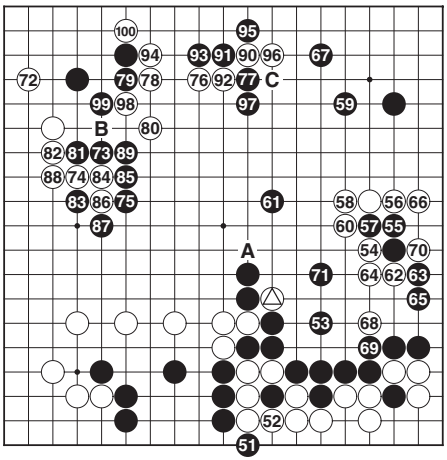
50: Der Schnitt sollte nur Aji erzeugen, damit ich später besser rauslaufen kann oder drohen kann, mit dem Stein zu laufen. Es war wichtig, jetzt geschnitten zu haben, da Schwarz später vielleicht wieder die Treppe hat.



Dia. 12



Lukas Krämer 5d (Bonn) hat seinen Meistertitel erfolgreich verteidigt

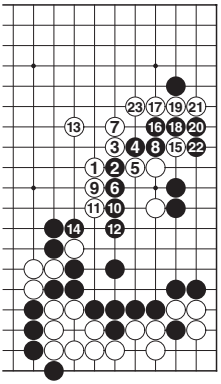


Figur 2 (51–100)

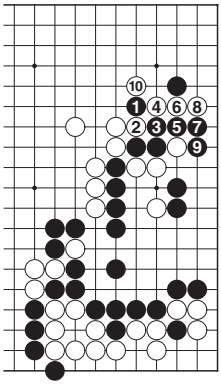
54: Dieser Zug versucht S47 noch schlechter zu machen, aber wahrscheinlich war das nicht nötig – und so wie ich weiter gespielt habe, war er auch zu viel des Guten.

56: Dieser Zug war zu direkt. 1 in Dia. 13 wäre wohl besser gewesen. Wenn Schwarz dann versucht zu schneiden, kann Weiß die ersten Steine opfern, eine Mauer bauen und ist mit dem Ergebnis mehr als zufrieden. Statt 16 auf 1 in Dia. 14 zu spielen macht keinen großen Unterschied. Der Abtausch von 54 für 55 ist aber auf jeden Fall nicht so wichtig, hätte also ausbleiben können.

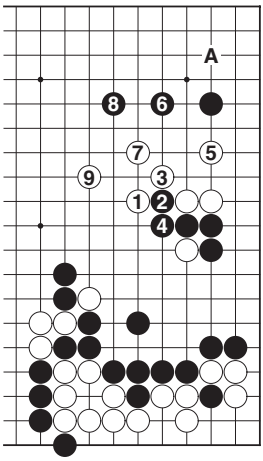
58: Wieder spiele ich zu schwer. Ich hoffte, dass Schwarz nochmal auf 60 drückt, was gut für mich gewesen wäre. 1 in Dia. 15 wäre besser gewesen.



Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15

Nach 9 hat Schwarz nur geringen Profit gemacht und die weiße Gruppe ist sicher. Und A ist zudem noch ein Schwachpunkt von Schwarz.

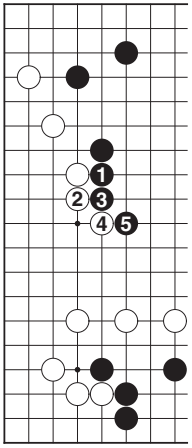
59: Gut!

60: Ich suche, die Schwächen in der schwarzen Form, um zu leben und Punkte zu nehmen – und später das dafür entstandene Moyo zu reduzieren.

67: Das ist zu einfach für mich. Hätte Schwarz geantwortet, hätte ich mühsam leben müssen. So lebe ich komfortabel mit einigen Punkten und das Aji des markierten Steins ist reaktiviert. Man könnte 67 als den Verlustzug der Partie bezeichnen.

71: Schwarz verteidigt, da A sonst droht. Ein weiteres Indiz, dass 67 nicht gut war.

72: Weiß setzt Schwarz punktemäßig weiter unter Druck. Der offensichtliche Zug auf 83 ist aber wohl einfacher, da er Schwarz keine Möglichkeiten lässt, das Spiel für Weiß ernsthaft zu gefährden.



Dia. 16

73: 81 wäre auch möglich gewesen und vielleicht auch etwas stärker.

75: Ein wichtiger Punkt für beide. Man stelle sich einen weißen Stein an der Stelle vor!
Wäre ich Schwarz gewesen, hätte ich auf 1 in Dia. 16 gedrückt. Das setzt Weiß mehr unter Druck und da Weiß sowieso auf der anderen Seite invadieren will, gibt es S auch stärkere Form.

76: Ich ziele hier auf die Kombination aus 78, 79 und 80 ab, um die schwarze Form anzugreifen. Angriff ist die beste Verteidigung – zumindest wenn man

leben und der andere auch wirklich verteidigen muss. Die Invasion an sich sieht gefährlich aus, aber da alle anderen Gruppen leben und ich ein paar Sente-Züge habe, war ich sicher, mit der Gruppe leben zu können – und solange ich lebe, ist die Partie auch gut für mich.

89: Schwarz deckt die Schwäche um 99 und B herum und setzt die weiße Gruppe am linken Rand ein klein wenig mehr unter Druck.

91: Ich habe mit 90 nach Augenform oder einem lokalen Kampf gefragt. Ein lokaler Kampf bedeutet, dass Schwarz Schwächen hat, die man ausnutzen kann. Dabei steht Schwarz stärker unter Druck als Weiß, weil er alles töten muss. Weiß hingegen muss nur irgendwo leben. Ich hätte vielleicht als Schwarzer auf C gespielt und versucht, alles zu fangen, auch wenn ich mir da keine allzugroßen Hoffnungen gemacht hätte.

94: Ich habe einen Plan …

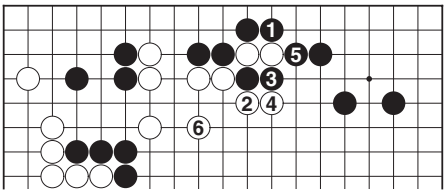
97: Dieser Zug macht es mir einfach, wie man in der Partie sieht. Besser wäre wohl 1 in Dia. 17 gewesen. Danach ist 5 für Weiß schlechte Form, aber nach 2 bis 6 sehe ich meine Gruppe auch relativ lebendig.

100: Wenn ich jetzt einfach auf 1 in Dia. 18 gespielt hätte, hätte ich nach 10 schlechter gestanden als in der tatsächlich gespielten Partie.

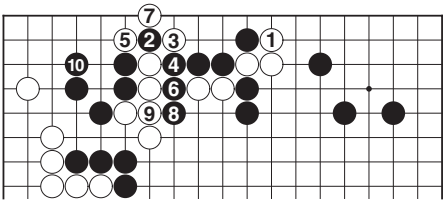
101: 1 in Dia. 19 funktioniert nicht für Schwarz, denn nach 2, 4 und 6 fange ich die zentralen Steine und er zerbröselt.

109/111: Schwarz will Weiß provozieren. Ich könnte jetzt brutal gegenhalten und …

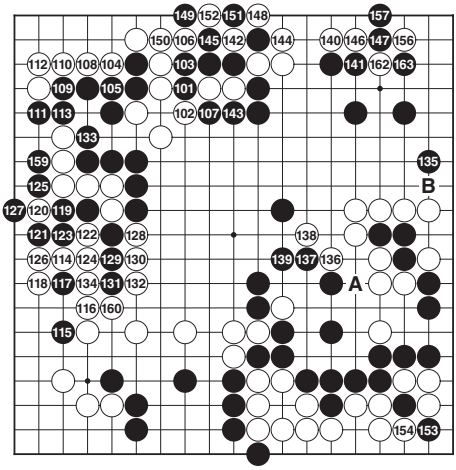
112: … 1 in Dia. 20 spielen, was zu einem Kampf führt, der wohl in einem Ko endet. Ich habe aber einfach gespielt, um mögliche Fehler in einem Kampf zu vermeiden. Es ist jetzt für Schwarz kaum noch möglich, die Partie auf normalem Weg zu gewinnen, …



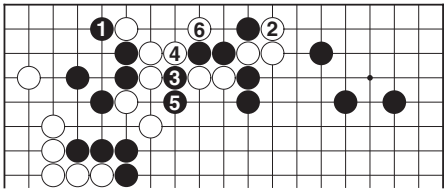
Dia. 17



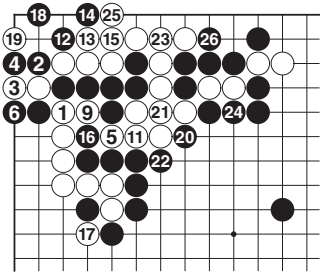
Dia. 18



Figur 3 (101–164)
155 und 161 auf 151; 158 und 164 auf 152



Dia. 19



Dia. 20 (7 wirft ein; 8 auf 3; 10 deckt)

115: … also sucht Schwarz weiter nach einer Schwäche in der weißen Stellung.

119: Das war sein Plan! Der aber scheitert an 128.

134: Schwarz macht zwar ein paar Punkte in Vorhand, aber Weiß hat keine Schwächen mehr.

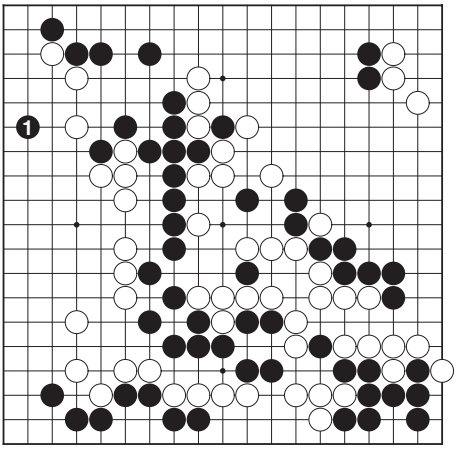
135: Schwarz greift so lange an, bis Weiß einen großen Fehler macht.

140: Weiß lebt jetzt, da A und B Miai sind.

164: Schwarz hat nicht genügend Ko-Drohungen und muss aufgeben.

Der etwas andere Zug (5)

von Viktor Lin

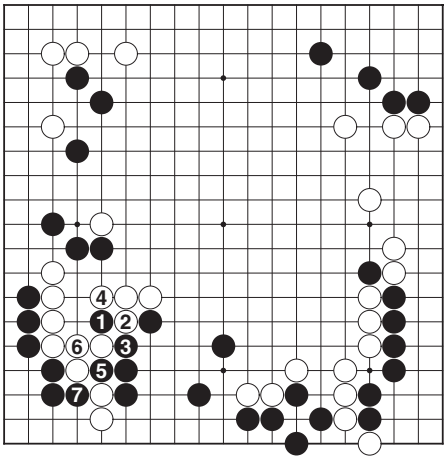


Dia. 1

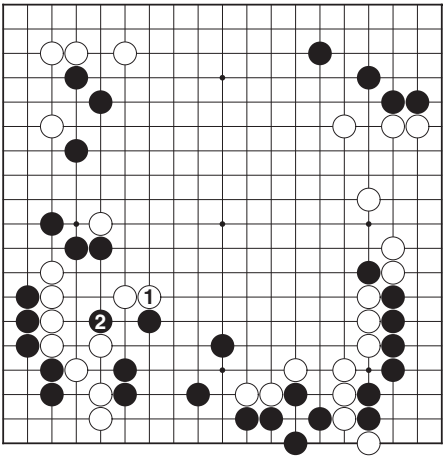
Wie letztes Mal versprochen, werden in dieser Folge Schwachpunkte in Formen ausgenutzt. Es muss dabei nicht alles so spektakulär sein wie der Zug in Dia. 1. Viele Züge in dieser Kolumne haben übrigens Profis in ihren Partien tatsächlich gespielt. Da auch ihre Gegner diese Züge übersehen haben, ist es keine Schande, wenn ihr sie in euren Partien nicht findet. Ihr könnt vielleicht versuchen, Ideen abzugucken, oder einfach die unendlich mannigfaltige Bandbreite an Möglichkeiten in diesem faszinierenden Spiel genießen.

Auf *en.weiqitv.com* könnt ihr noch mehr aktuelle Wunderzüge in der Serie „Top Five Exciting Moments of the Week“ bewundern.

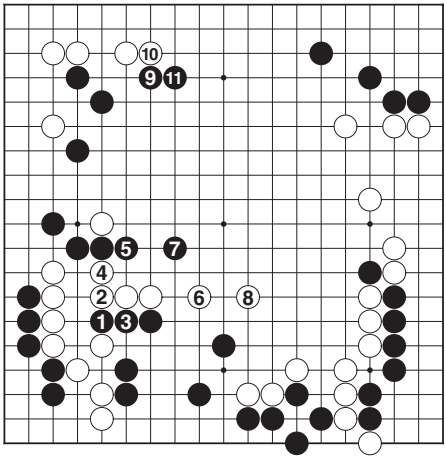
S2 in Dia. 2 ist eine Ohrfeige in des Weißen Antlitz. Denn wenn Weiß so blöd wie in Dia. 3



Dia. 3



Dia. 2

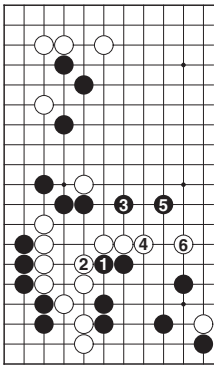


Dia. 4

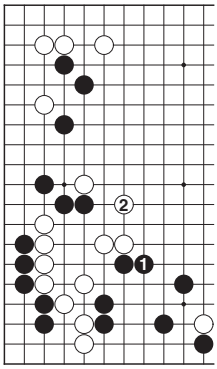
spielt, so geht sein Hinterteil gewaltig flöten. Darum ist Weiß in Dia. 4 gezungen, blind durch die Gegend zu rennen.

Mit dem herkömmlichen Zug in Dia. 5 hätte Weiß im Vergleich ein Gratis-Auge mehr. Dia. 6 und 7 zeugen dagegen eher von Planlosigkeit seitens des Schwarzen.

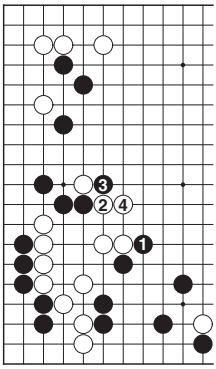
W1 in Dia. 8 ist ein Zug, den man typischerweise übersieht und über den man sich ärgert.



Dia. 5

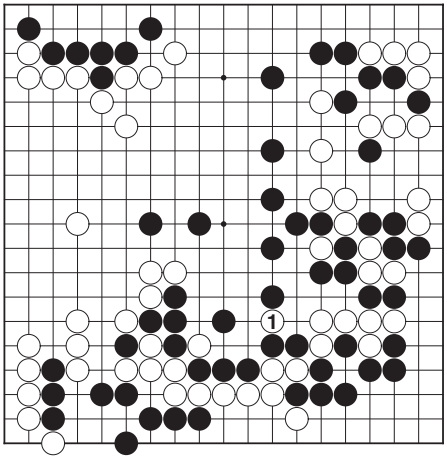


Dia. 6

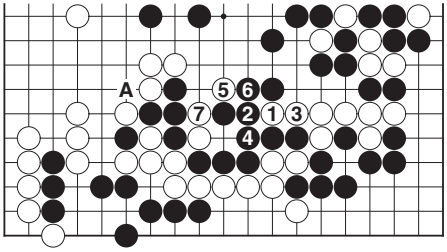


Dia. 7

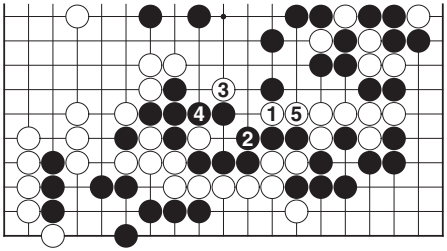
Schwarz kann nur noch hilflos zusehen, wie Weiß in Dia. 9 vier Steine amputiert und zugleich die Schwäche auf A deckt. Dia. 10 ist die ungünstigste Variante für Schwarz.



Dia. 8



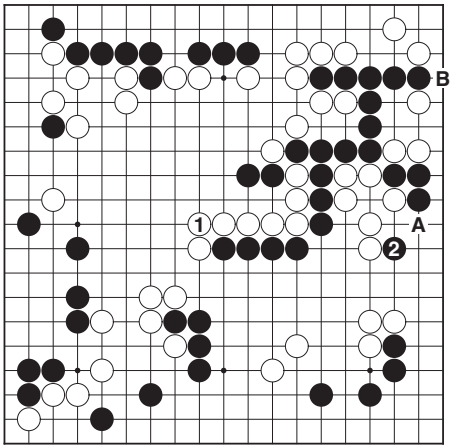
Dia. 9



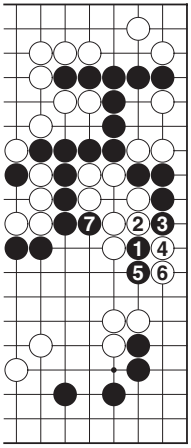
Dia. 10

In Dia. 11 hat sich Weiß gedenkt, dass A und B Miai seien. Daraufhin packt Schwarz den Anleger aus und Weiß merkt, er hat sich verdenkt.

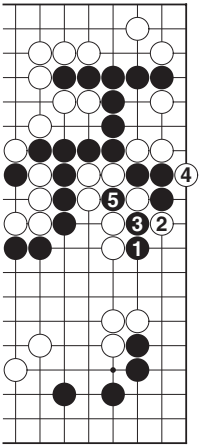
Weiß hat mehrere Möglichkeiten antzuworten. Dia. 12 ist keine davon. Und Dia. 13 ist ein Ko, das



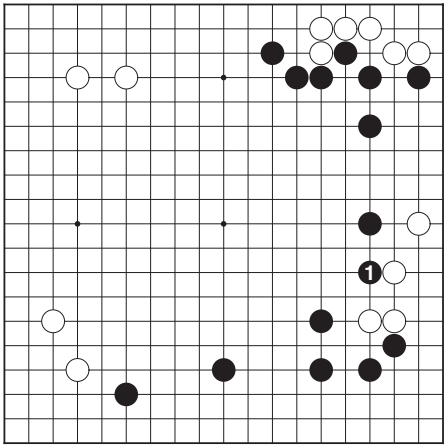
Dia. 11



Dia. 12



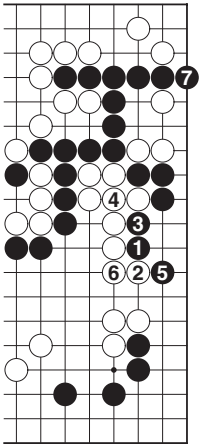
Dia. 13



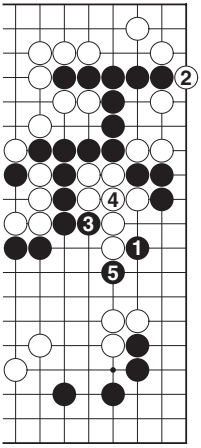
Dia. 16

Weiß aus Mangel an Drohungen sofort wieder verwirft.

Da weder Dia. 14 noch 15 gut für Weiß ausgehen, schlussfolgern wir, dass W1 in Dia. 11 ein Fehler war.

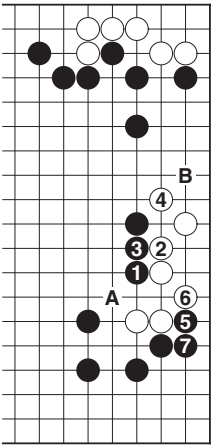


Dia. 14



Dia. 15

Dia. 16 sieht ein bisschen lahm aus, S1 ist aber beeindruckend effektiv. Bis S7 in Dia. 17 harmonieren alle schwarzen Steine miteinander. Die Schwäche bei A ist keine mehr und Weiß muss noch Angst vor B haben.

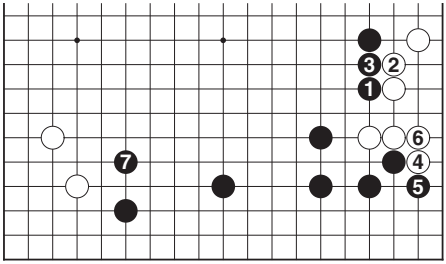


Dia. 17

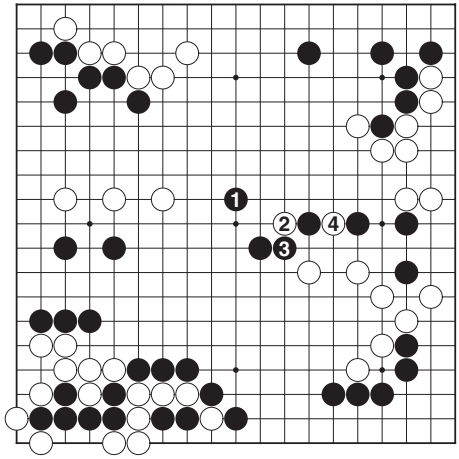
Dia. 18 wäre eine Alternative für Weiß, aber Schwarz ist hier auch zufrieden.

S1 in Dia. 19 deckt den Schnitt, aber nur scheinbar. W2 legt unscheinbar an, doch wenn S3 blockt, schnippelt W4 die schwarze Gruppe entzwei – Dia. 20 zeigt eindringlich, wie das geht.

Schwarz muss sich also in Dia. 21 auf einen Kampf mit Weiß einlassen. Der Plan, mit S1 in Dia. 19 solide zu spielen, ging total daneben.

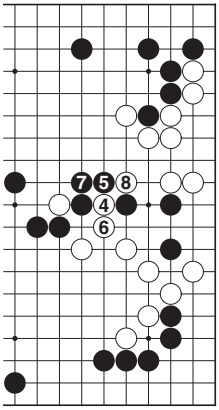


Dia. 18

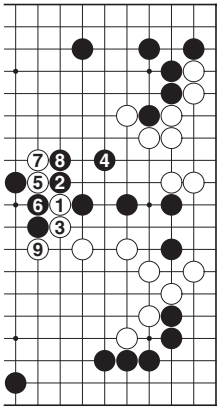


Dia. 19

Schauen wir nun auf Dia. 22 und beobachten wir, was sich aus W1 entwickelt.



Dia. 20

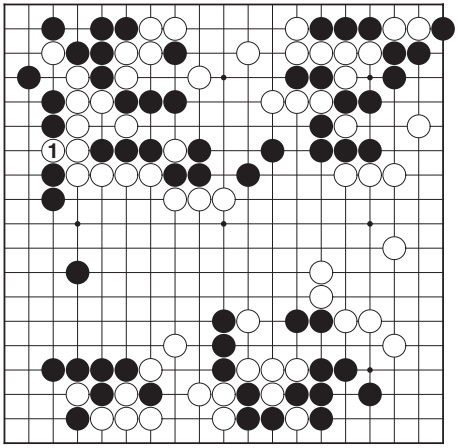


Dia. 21

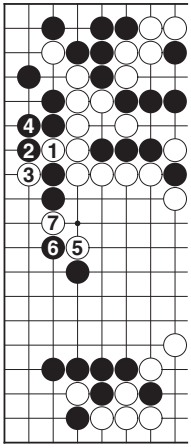
Weiß pusht und schneidet in Dia. 23. Und dann … oha, das geht? In Dia. 24 leitert Weiß auf einmal einen Stein, wo Schwarz ursprünglich Gebiet hatte.

Wenn Schwarz das Gebiet behalten hätte, wäre Weiß zu 11 in Dia. 25 gekommen. Das sähe noch deutlich düsterer für Schwarz aus.

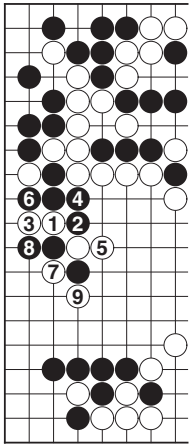
In Dia. 26 ist S 1 ein ganz natürlicher Zug. Denn wenn Weiß auf A schnitte, würde er prompt



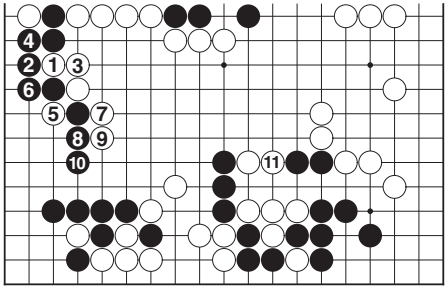
Dia. 22



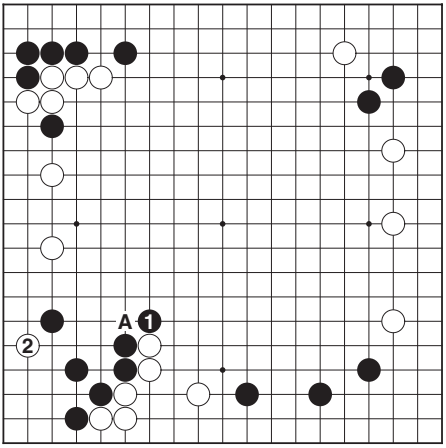
Dia. 23



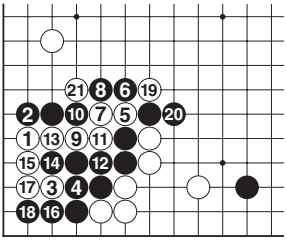
Dia. 24



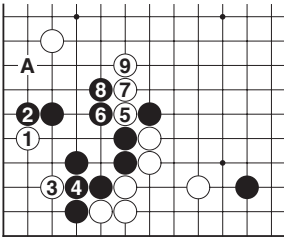
Dia. 25



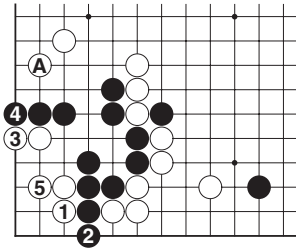
Dia. 26



Dia. 27



Dia. 28

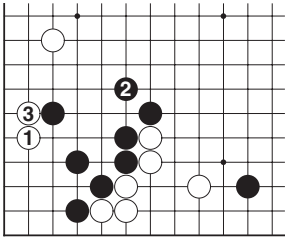


Dia. 29

gefangen. Weiß lässt sich also den eigenartigen W2 einfallen.

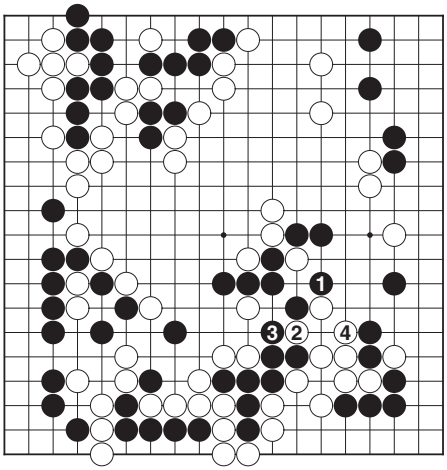
Mit den Abtäuschen W1 und 3 in Dia. 27 soll also der Schnitt W5 gehen? In der Tat, bis W21 geht Schwarz zugrunde. Hätte Weiß nicht 1 vorher abgetauscht, würde Schwarz nicht mehr auf 2, sondern auf 15 blocken. Der Abtausch W3 für S4 ist auch wichtig, sonst könnte Schwarz nach W15 auf 3 spielen.

Schwarz sollte also wie in Dia. 28 nachgeben. Weiß ist jedenfalls zufrieden, zumal W1 nicht so viele Punkte verliert, wie es scheint, weil W auf A noch Vorhand ist. Denn wenn S den weißen Zug auf A ignoriert, lebt Weiß in Dia. 29 ohne Probleme in der Ecke. Sollte Schwarz dagegen W1 wie in Dia. 30 einfach ignorieren, freut sich Weiß natürlich auch.

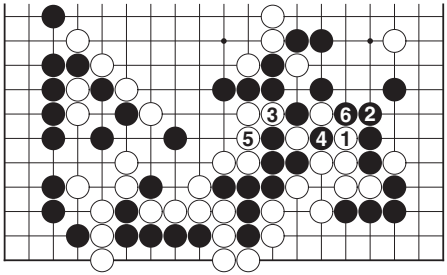


Dia. 30

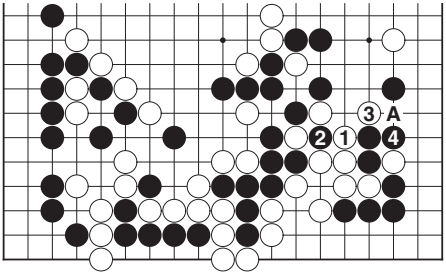
S1 in Dia. 31 sieht nach guter Form aus, bringt aber enorm schlechtes Aji mit sich. Wenn Weiß den Zug auf 4 findet, kollabiert Schwarz. Der Abtausch W2 für S3 ist nicht notwendig, es sieht aber eleganter mit ihm aus als ohne.



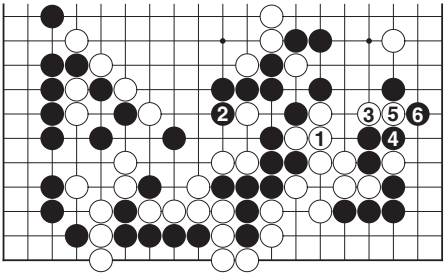
Dia. 31



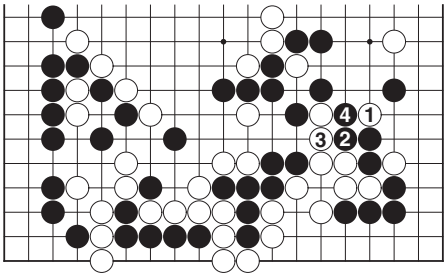
Dia. 32 (7 schlägt)



Dia. 33



Dia. 34

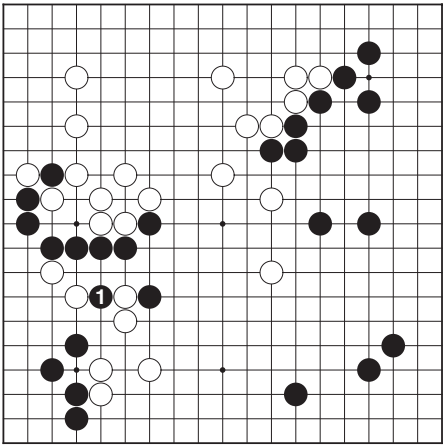


Dia. 35

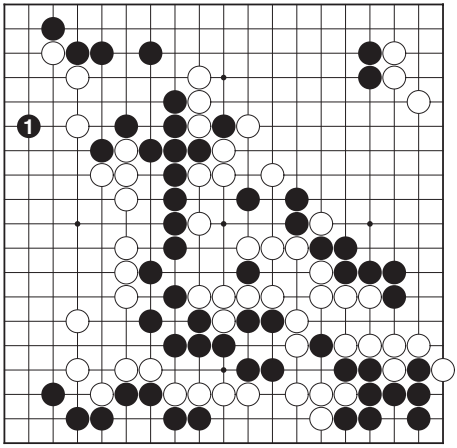
Wenn Schwarz in Dia. 32 die rechte Seite verteidigt, fängt Weiß ganz viele Steine in guter Laune. Wenn Schwarz in Dia. 33 das Ko nimmt, benutzt Weiß die Drohung, die praktischerweise herumliegt, und schlägt mit 5 zurück. 4 in Dia. 31 ist tatsächlich der einzige Zug, der Schwarz kaputt macht – Dia. 34 und 35 wären nicht so effektiv.

Das Fundstück





Dia. 36



Dia. 40

In Dia. 36 verwendet Schwarz die Schwäche in der gegnerischen Form zur eigenen Verteidigung.

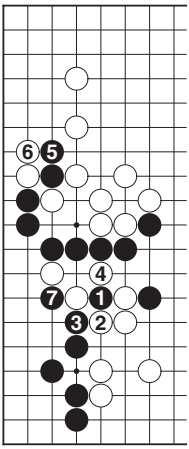
Mit der Kombo S1, 3 und 7 in Dia. 37 verbindet Schwarz grazil im Ko. Weiß profitiert zwar, wie Dia. 38 zeigt, von der fetten Ko-Drohung auf der rechten Seite, aber die weiße Gruppe, die zuvor noch attackierte, gerät nun selbst durch 13 in Gefahr.

Schwarz muss allerdings auf die Reihenfolge der Kombo aufpassen. Schlecht getimed, verschafft sich Schwarz in Dia. 39 nur größere Probleme.

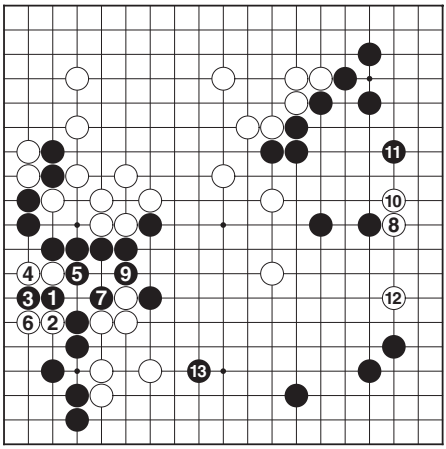
Was hat es nun mit S1 in Dia. 40 auf sich, der Zug, den wir von Dia. 1 kennen?

Wenn Weiß wie in Dia. 41 nachgibt, springt S3 zurück und kann als nächstes auf A weiterspringen. Während das weiße Gebiet reduziert wurde, hat S selber viele Punkte gemacht.

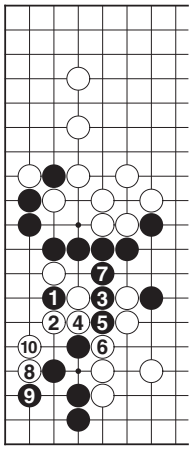
Spannender wird es naturgemäß, wenn Weiß sich wehrt. Dia. 42 ist allerdings auch ein Erfolg für Schwarz. Das weiße Gebiet wurde kaputt



Dia. 37



Dia. 38

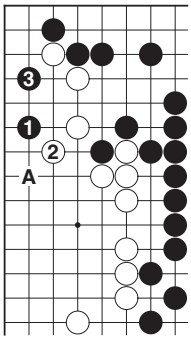


Dia. 39

gepusht und Schwarz bekommt noch dazu 13 in Vorhand.

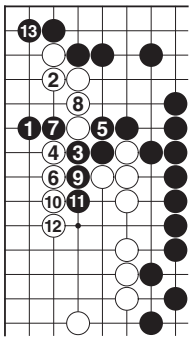
W2 in Dia. 43 rettet Weiß auch nicht. Das Ko mit S19 ist eine von vielen Varianten, die gut für Schwarz ausgehen.

Wenn Weiß in Dia. 44 einen Bambus macht, opfert S5 geschickt zwei Steine, um gemütlich mit 11 im weißen Gebiet eine Gruppe zu installieren und die weißen Punkte zu vernichten.

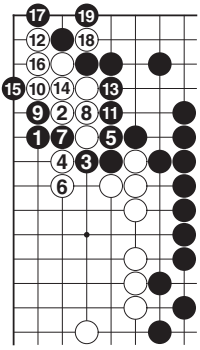


Dia. 41

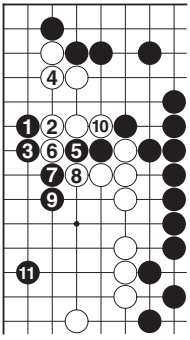
Dia. 45 zeigt das, was in der Partie passiert ist. Weiß ist hilflos angesichts des genialen S1. Am Ende bleibt vom weißen Gebiet in Nachhand kaum etwas über.



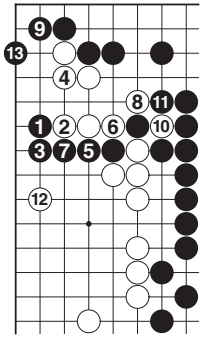
Dia. 42



Dia. 43



Dia. 44



Dia. 45

Impressum DGoZ 5/2014

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220
Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg
Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)
Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de
Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries, Sylvia Schmidt; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Viktor Lin, Bernd Sambale, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, Olaf Salchow, Sascha Stinner, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Problemecke: Matthias Terwey; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell
Beiträge: Tobias Berben, Janine Böhme, Stefan Budig, Gunnar Dickfeld, Angelika Gadowski, Ferdinand Helle, Klemens Hippel, Klaus Kontny, Lukas Krämer, Hubert Marischen, Jens Pankoke, Marc Oliver Rieger, Ralf Schönfeld, Bernd Schütze, Carolin Seck, Sabine Wohnig
Fotos: Tobias Berben, Stefan Budig, Hubert Marischen, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Hankuk Kiwon u.w.m.
Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang
Druckauflage: 2.500 Exemplare
Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.
Einsendeschluss für die DGoZ 6/2014: Mittwoch, der 17.12.2014

Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Japan

von Olaf Salchow

Frauen-Honinbo

Die 15-jährige Fujisawa Rina konnte Okuda Aya im Endspiel der Play-Offs besiegen und steht damit als Herausforderin von Mukai Chiaki fest. Fujisawa ist zu Beginn des Titelkampfs 16 Jahre alt und löst damit Xie Yimin als bisher jüngste Herausforderin ab.

Gosei

Die 3. Partie des Gosei-Titelkampfes konnte Iyama Yuta für sich entscheiden. Kono Rin glich dann in der 4. Partie wieder aus, so dass es bis zum Schluss spannend blieb. Die entscheidende 5. Partie wurde im Nihon Ki-in in Tokyo gespielt und sie war so etwas wie das Abbild des gesamten Titelkampfes.



Kono Rin 9p

Kono Rin übernahm eine frühe Führung, spielte dann aber an einigen entscheidenden Stellen zu sicher und ließ damit Iyama wieder in die Partie. Danach allerdings machte Iyama einen seiner sehr seltenen Patzer und erlaubte damit Kono, ein Semeai zu gewinnen. Aber auch Kono konnte danach in komplexen Kämpfen mit beiden Spielern in Zeitnot nicht fehlerfrei spielen und am Ende gewann Iyama Partie und Titelkampf.

Meijin

Eine Woche nach der Finalpartie des Gosei begann der Meijin-Titelkampf. Wieder treffen Iyama Yuta als Titelträger und Kono Rin als Herausforderer aufeinander. Auch in dieser Partie war Iyama nicht ganz zufrieden mit seiner Eröffnung, konnte dann aber durch eine aggressive Invasion die Partie wieder ausgleichen. Dann übernahm er im Mittelspiel die Führung und gab sie auch nicht mehr ab.
Damit konnte Iyama zwar das Eröffnungsspiel gewinnen, verlor danach aber die 2. und 3. Partie. War die Finalpartie des Gosei das Abbild des gesamten Titelkampfes, so könnte sich der Meijin als Spiegelbild dessen entwickeln. Wenn, ja wenn der Meijin nicht über 7 statt 5 Partien gespielt werden würde.

Shinjin O

Mit 17 Jahren und 3 Monaten wurde Ichiriki Ryo 7p jüngster Titelträger in der Geschichte des Shinjin O, dem Titel der neuen (jungen) Stars. Er löst damit nach 31 Jahren Yoda Norimoto ab. Und wer sich jetzt wundert, dass davor nicht Iyama irgendwann …

Iyama Yuta hat diesen Titel nie gewonnen. Er hatte sich bereits vor seiner ersten Teilnahme disqualifiziert durch Erreichen des 7. Dans, was eine Teilnahme ausschließt.

Korea

von Sascha Stinner

10. Mulgacheongbo Cup

Das Finale dieses großen Turniers (216 Teilnehmer in Vorrunde, Gruppenphase und Finale) wartete mit einer Sensation auf. Zum ersten Mal konnten sich zwei Turnierneulinge für den Endkampf qualifizieren: Park Chang Myeong 1p (Jg. 1991) und Nah Hyeon 4p (Jg. 1995). Park 1p wurde erst im Januar dieses Jahres Profi, Nah 4p schon 2010 als Fünfzehnjähriger, als enorme Hoffnungen auf ihn gesetzt wurden. Diese konnte er auf nationaler Ebene nun endlich erfüllen mit seinem ersten Turniersieg! Nah gewann die 2. Finalpartie nach 201 Zügen durch Aufgabe. International machte Nah schon 2011 mit dem Halbfinaleinzug im Samsung Cup sowie 2012 dem Viertelfinale im LG Cup von sich reden.

Dieses Jahr überzeugt er vollends mit der viertbesten Gewinnquote von 72% und einem besten Ranglistenplatz 10.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Mannschaft aus Dalian hat einen neuen Rekord aufgestellt. Nach dem Sieg gegen Beijing steht sie vier Runden vor Saisonende als Sieger fest. So einen großen Vorsprung hat noch keine Mannschaft geschafft. Der Unterschied zwischen den Mannschaften vom Platz 2 bis 7 beträgt nur zwei Punkte. Die gegenseitige Punkteabnahme sorgt dafür, dass niemand mehr Dalian überholen kann. Die Tabelle nach 18 Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Dalian	45	51
Chongqing	32	40
Shanghai	32	38
Hubei	30	40
Duangxi	30	39
Shandong	30	38
Guizhou	30	36
Beijing	22	34
Liaoning	22	32
Chengdu	19	29
Zhejiang	18	29
Xi'an	14	26

Rating

Am 4.11. hat der chinesische Go-Bund das aktuelle Rating bekanntgegeben. Shi Yue 9p konnte die Führung erfolgreich verteidigen. Er ist kurz davor, die 2700-Punktemarke zu knacken. Gu Li bleibt auf dem dritten Platz.

Unter den Top 10 ist Ke Jie 4p der einzige, der noch kein internationales Turnier gewonnen hat. Im Bailing Cup ist er aber schon für das Finale qualifiziert, der erste Titel ist also zum Greifen nah.

Hier die Top 10:

Shi Yue	2692
Mi Yuting	2656
Gu Li	2654
Ke Jie	2646
Zhou Ruiyang	2645
Jiang Weijie	2634
Tang Weixing	2629
Fan Tingyu	2621
Chen Yaoye	2619
Tou Jiaxi	2616



Shi Yue, Chinas Nr. 1

2. Kisei

Das Finale des 2. Kisei fand vom 23.09. bis 27.09. in Louyang statt. Der Titelverteidiger Zhou Ruiyang 9p konnte seinen Vorjahressieg wiederholen und gewann ohne große Mühe mit 3:1.

Der Herausforderer Lian Xiao 7p hat nicht den besten Tag erwischt. Trotz Sieg in der ersten Partie verlor er die nächsten drei Partien hintereinander. Mit dem Verlauf der Partien war er danach sehr unzufrieden. Er ist erst 20 Jahre alt und es wird bestimmt nicht das letztes Finale sein.



Zhou Ruiyang 9p

11. Changqi Cup (Ing Cup)

Zwischen dem 23.10. und 25.10. fand das Finale des Changqi Cups in Haikou statt. Der 16-jährige Yang Dingxin 3p setzte sich mit 2:0 gegen Piao Wenyao 9p durch und gewann seinen dritten Titel.

Nach dem Sieg meinte er: „Obwohl ich gewonnen habe, bin ich mit der Qualität der Partien nicht ganz zufrieden. Es war Glück dabei. Ich bin noch nicht fleißig genug. Ich muss mich weiter anstrengen, dann werde ich auch irgendwann Weltmeister."



Yang Dingxin 3p

International

von Tobias Berben

Internationales Tengen Match

Park Junghwan 9p aus Korea gewinnt beide Partien des internationalen Tengen Matches zwischen Korea und China gegen Chen Yaoye 9d und sichert sich damit auch den Titel.

Gu vs Lee Jubango

Ausgerechnet in seiner Heimatstadt Chongqing verlor Gu Li die letzte und alles entscheidende Partie des großen Jubango gegen Lee Sedol. In einer langen, hart umkämpften Partie siegte der Koreaner Lee am Ende knapp mit nur 2,5 Punkten. Er führt damit uneinholbar 6:2 und streicht eine Siegprämie von 5.000.000 Yuan (ca. 640.000 Euro) ein. Die letzten beiden Partien müssen jetzt nicht mehr gespielt werden …

Und Rob van Zeijst hat sich beeilt. Denn zum Jubango haben mehrere Verlage ein Buchprojekt angekündigt. Aber Rob van Zeijst und sein Kiseido Verlag haben das Rennen gewonnen und den ersten Band ihres Jubango-Buches vorgelegt, mit fünf ausführlich kommentierten Partien. Der zweite Band soll noch im Dezember dieses Jahres folgen. Und wer Kiseido kennt, der weiß, dass das wohl auch stimmen wird.

Für den Kommentar der Partien hat Rob van Zeijst, selbst dreifacher Europameister, die Kommentare verschiedener chinesischer, koreanischer und japanischer Profi-Spieler zusammengetragen. So wird jede Partie auf jeweils um die 40 Seiten kommentiert, ausführlich und fundiert sowie, durch den kampfbetonten Stil der Kontrahenten garantiert, auch immer spannend.

Der zweite Band wird die restlichen drei Partien des Jubango sowie zwei Partien enthalten, die beide Spieler während der Jubango-Zeit bei anderen Titelkämpfen gegeneinander gespielt haben. Diese sind nicht zuletzt deswegen interessant, weil sie Teil einer Siegesserie von Gu Li über vier Partien darstellen, der allerdings insgesamt das Jubango gegen Lee Sedol mit 2:6 relativ deutlich verloren hat.



Park Junghwan 9d

Ata und Ri im Reich der Steine

Ein Bilderbuch, das Regeln durch Kinderaugen erklärt

Für Ata und Ri beginnen die lang ersehnten Sommerferien leider verregnet. So beschließen die Kinder, den alten Fischer zu besuchen, denn dort gibt es immer etwas zu erleben. Als der Fischer vorschlägt, ein eigenes Spiel zu erfinden, sind die beiden Feuer und Flamme.

Nachdem die ersten Regeln geklärt und die ersten Steine gesetzt sind, blitzt und donnert es draußen und plötzlich werden sie mit einem Wirbel in das Reich der Steine gezogen. Dort müssen sie drei schwierige Aufgaben lösen, um wieder in ihre Welt zurück zu gelangen. Ob sie das schaffen?



„Ata und Ri im Reich der Steine" ist ein buntes Bilderbuch, das die Regeln des Atari-Go in einer spannenden Geschichte für Kinder verpackt. Sie sind anschaulich dargestellt und werden spielerisch – ohne erhobenen Zeigefinger – erklärt. Natürlich muss man kein Atari-Go spielen, um der Geschichte folgen zu können. Aber das Buch soll Lust machen, das Spiel selbst einmal auszuprobieren. Es richtet sich an 8- bis 12-jährige Kinder mit Spaß an Spielen, die gar keine oder nur wenig Erfahrung mit Go haben, sowie an alle Mamas, Papas, Omas, Opas, Tanten und Onkel, Brüder und Schwestern, die sich oder andere für dieses Spiel begeistern wollen. Es ist ebenso geeignet für Lehrer, Erzieher, Pädagogen und alle jene, die Kinder einmal drinnen beschäftigen wollen oder müssen – oder die Vorlesen allein zu langweilig finden und dies nun mit dem Basteln eines Spielset (Anleitung auf der letzten Seite) und dem Spielen selbst auflockern können.

Die Idee zu diesem Buch entstand nach einer intensiven Zeit mit zahlreichen Workshops für und mit Kindern. Das Buch bietet den Kindern mehr als nur schwarze und weiße Steine; es ist eine farbenfrohe Geschichte mit gleichaltrigen Helden, die in einem aufregenden Abenteuer vor knifflige Aufgaben gestellt werden. Diese müssen gelöst werden und die Kinder können hier selbst mitmachen.

Vom ersten Entwurf bis zur fertigen Erzählung vergingen drei Monate. In dieser Zeit wurden wir von Steffi Schulz unterstützt und möchten ihr an dieser Stelle danken. Anschließend ging es an die grafische Umsetzung, beginnend mit ersten rohen Skizzen für die drei Helden, den Steinen, der Aufteilung in Bildergeschichte und unterstützende Diagramme. Jan-Peter Schmitten hat hier mit seinem flinken Bleistift wunderbare Bilder geschaffen, die der Geschichte Leben und Farbe einhauchen. Das Bindeglied zwischen Autoren und Zeichner bildete Lars Decker von „Hammergeigerot", der die technische und kreative Zusammensetzung von Text und Bild leitete. Beiden gebührt unser Dank!

Wer mit dem Spielen tatsächlich anfangen möchte, für den ist am Ende eine zusätzliche Seite mit kurzen Erläuterungen eingefügt, um Sicherheit bei Spielentscheidungen zu geben. Darüber hinaus ist ein begleitendes Arbeitsbuch geplant, das fächerübergreifend auf die Klassenstufen 2 bis 4 abgestimmt ist. So gibt es nicht nur Aufgaben zum Go-Spiel, sondern zahlreiche Aufgaben für die Fächer Deutsch, Mathematik und Englisch. Alle Aufgaben sind in drei Stufen gegliedert (leicht, mittel, schwer).

Natürlich ist Atari-Go nicht das richtige Go, aber einerseits haben wir die Erfahrung gemacht, dass durch das Erlernen von gut überlegten Spielzügen im Atari-Go die nächste Strategie-Ebene besser nachvollzogen und dadurch leichter erreicht werden kann. Andererseits soll es ja auch noch eine Fortsetzung geben …

Carolin Seck & Gunnar Dickfeld
Ata und Ri im Reich der Steine
Hardcover, A4, 24 Seiten
Brett und Stein Verlag, ISBN 978-3-940563-28-6
www.ata-und-ri.de

Carolin Seck & Gunnar Dickfeld



Unsere Software macht Karriere! Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

Mit über 100 Mitarbeitern zählt Omikron zu den sogenannten „Hidden Champions" – also eigenständigen Unternehmen, die es schaffen, sich gegen bedeutend größere erfolgreich durchzusetzen. Das erfordert hohe Innovationskraft und ein gutes Zusammenspiel aller Mitarbeiter.

Zur Weiterentwicklung unserer Produkte Omikron Data Quality Server und der Such- und Navigationslösung FACT-Finder für Online-Shops suchen wir ab sofort weitere …

.NET-Entwickler (m/w)
Java-Entwickler (m/w)

Du verfügst über einen Hochschul- bzw. Fachhochschul-Abschluss oder ein vergleichbares Ausbildungsniveau und hast einige Jahre Erfahrung in VB.NET und C# oder Java? Darüber hinaus bringst Du auch Kenntnisse in XML, SWL, Webservices und Visual Studio sowie über objektorientierte Programmierung mit? Außerdem hast Du Spaß an Teamwork und kannst mit unseren Kunden in sehr gutem Deutsch und Englisch kommunizieren?

Dann sende Deine Bewerbung an Ina Franzke (jobs@omikron.net).

Übrigens: Auch bei unseren Mitarbeitern wird Go ganz groß geschrieben: Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k, Michael Budahn 4d, Denis Weber 1d, Eamonn Coughlan 1d u.v.m.

Jetzt bewerben:
07231/12597-0 | jobs@omikron.net

OMIKRON
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

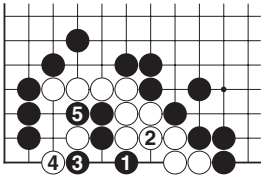
Problemecke

von Matthias Terwey

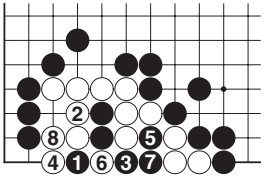
Rainer Herter hat zum zweiten Mal die Spitze der Löserliste erreicht. Herzlichen Glückwunsch!
Die Aufgaben der letzten Ausgabe scheinen viele Teilnehmer vor nicht allzu große Probleme gestellt zu haben, wenn man sich die erreichten Punktzahlen anschaut. Dieses Mal gibt es deshalb einige echte Herausforderungen. Viel Spaß damit!

Lösungen der Problemecke 14/4

Problem 1

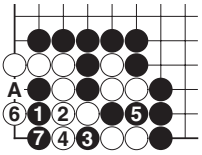


Korrekt. S1 droht die Mausefalle mit 2. Nachdem Weiß verteidigt hat, rettet Schwarz seine zwei Steine mit 3 und 5. Spielt Weiß 4 auf 5, antwortet Schwarz mit 5 auf 4.

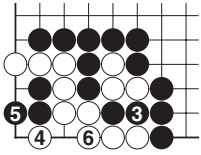


Falsch. Schwarz darf 1 und 3 nicht vertauschen, wie man hier sieht. Weiß kann durch das Opfer von drei Steinen leben.

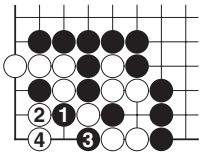
Problem 2



Korrekt. Schwarz peept zuerst auf 1 und verkleinert dann den weißen Augenraum mit dem Einwurf auf 3. Die Stellung nach S7 ist kein Seki, weil Weiß irgendwann auf A verbinden muss.

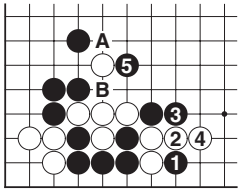


Falsch. Ohne den Einwurf klappt es nicht. W4 macht Miai aus 5 und 6 und Schwarz bekommt dann nur ein Seki.

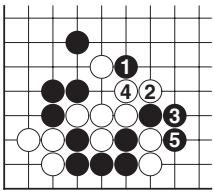


Falsch. Der direkte Schnitt mit 1 funktioniert auch nicht. Weiß opfert gezwungenermaßen die Hälfte seiner Gruppe, aber die andere Hälfte überlebt.

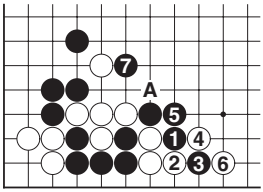
Problem 3



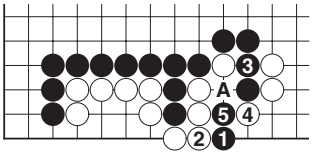
Korrekt. In diesem Problem war der Wurm drin. Leider führen viele Wege zum Ziel, unter anderem dieser. A und B sind Miai für Schwarz.



Auch korrekt. Schwarz kann auch mit dem Angriff auf die vier Steine beginnen. Weiß muss S3 provozieren um zu entkommen, aber dann fängt Schwarz die zwei Steine am Rand.



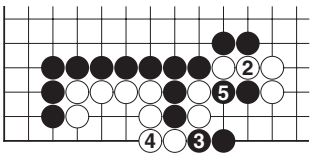
Noch eine Möglichkeit. Auch dieses Doppelhane rettet die schwarzen Steine. Weil A für Schwarz Vorhand ist, kann Weiß nicht 4 auf 5 spielen.

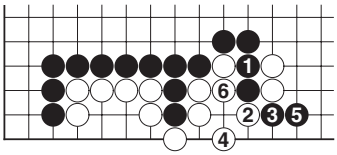


Problem 4

Korrekt. Der Peep auf der ersten Reihe schneidet die weiße Gruppe in zwei Teile. Nach der Folge bis S5 hat Weiß zu wenig Freiheiten und kann nicht auf A verbinden.

Variante. Auch die Verbindung mit 2 hilft nicht, weil Schwarz mit 3 und 5 zwei Steine fängt.

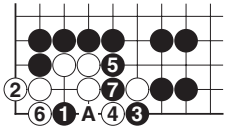


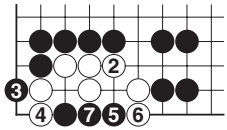


Falsch. Die simple Verbindung mit 1 sieht normal aus, aber auf S3 ist das Kosumi W4 eine gute Antwort. Schwarz schneidet nur zwei Steine ab. Weiß darf nicht 4 auf 6 spielen, weil S4 dann fatal ist.

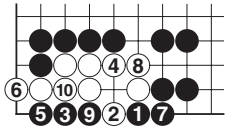
Problem 5

Korrekt. Schwarz besetzt mit 1 den vitalen Punkt und drückt danach mit 3 und 5 den weißen Augenraum ein. Nach S7 darf Weiß wegen Selbstatari nicht auf A spielen und stirbt.



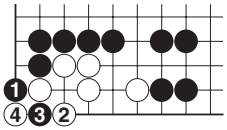


Variante. Falls Weiß mit 2 seinen Augenraum zu behalten versucht, drückt ihn Schwarz auf der anderen Seite ein. 5 und 7 erzeugen schließlich eine tote Innenform.



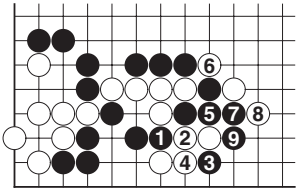
Falsch. Wie so oft ist es keine schlaue Idee, die ersten beiden Züge zu vertauschen. Schwarz nimmt sich die Möglichkeit, wie im obigen Diagramm selber auf 2 zu spielen, so dass nun die Verteidigung mit W4 zu einem Ko führt.

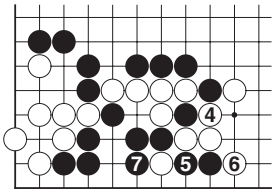
Nur Ko. Überlässt Schwarz den vitalen Punkt 2 dem Gegner, bekommt er ebenfalls nur ein Ko.



Problem 6

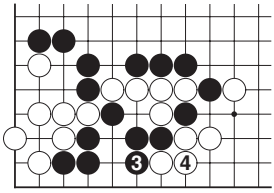
Korrekt. Nach dem Abtausch S1–W2 ist S3 ein Blitz aus heiterem Himmel. Verteidigt Weiß mit 4 den Schnitt, wirkt S3 als Treppenbrecher.





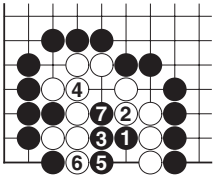
Variante. Verteidigt sich Weiß aber gegen die Treppe, so fängt Schwarz mit 5 und 7 einen Stein und bekommt zwei Augen.

Falsch. Das simple Blocken mit 3, das einige Teilnehmer vorgeschlagen haben, führt nach dem noch simpleren Decken mit 4 zu nichts.



Problem 7

Korrekt. Schwarz 1 trifft den vitalen Punkt und tötet Weiß. Verteidigt sich Weiß beispielsweise mit 4 gegen einen schwarzen Einwurf an dieser Stelle, baut Schwarz mit 5 und 7 eine tote Form (nicht aber S7 statt 5, weil Weiß sich mit 5 in ein Seki rettet).



Regeln

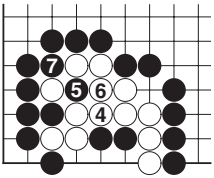
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (17.12.2014) an:

Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

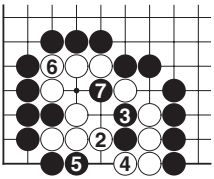
oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgob.de

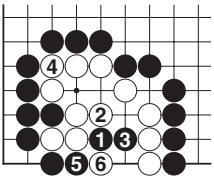
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter *www.dgob.de/dgoz* bereit.



Variante. Dieses W4, das die schwarzen Steine fängt, scheitert an dem Einwurf S5. Weiß bleibt auf seinem einzelnen Auge sitzen.



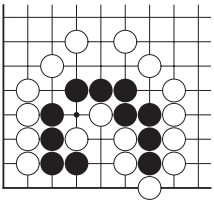
Variante. Auch dieser Versuch von Weiß funktioniert nicht. Nach S5 hat Weiß die Wahl, ob er an diesem Doppelatari oder an dem Einwerfen aus dem vorherigen Diagramm sterben will.



Falsch. Dies ist nicht der vitale Punkt der weißen Stellung. Nach W2 sind 3 und 4 Miai zum Leben.

Neue Aufgaben

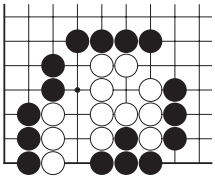
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.

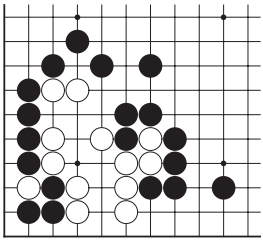


1. Wie so häufig spielt Freiheitenmangel eine entscheidende Rolle. (3P)



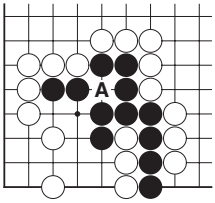
2. Man verhindere, dass Weiß ein zweites Auge baut. (3P)

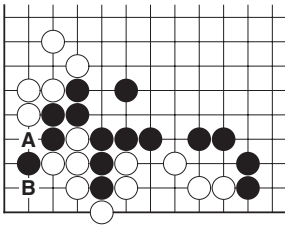




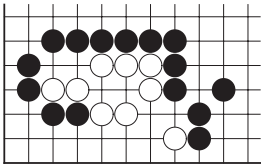
3. Auf den ersten Blick erscheint der weiße Augenraum groß genug, aber das täuscht. (4P)

4. Wie wird A zu einem Auge, ohne dass die drei weißen Steine entkommen? (4P)



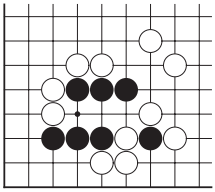


5. Wenn Schwarz uninspiriert auf A verbindet, lebt Weiß mit B. Da ist doch sicher mehr drin! (6P)



6. Wer glaubt, er habe noch nie so einfach 7 Punkte geholt, sollte noch mal nach guten Zügen für Weiß suchen. (7P)

7. Der Weg zu bedingungslosem Leben ist lang und voller Überraschungen. (9P)



Punkteliste Problem-Go 5/2014

1	Herter, Rainer (1)	4k	4/14	36	467
2	Hell, Otto (3)	3k	4/14	15	458
3	Mertin, Stefan	8k	4/14	39	449
4	Reimpell, Monika (7)	2d	4/14	34	448
5	Amhof, Christina	1d	4/14	32	422
6	v. Erichsen, Svante (1)	2d	3/14	-3	375
7	Pauli, Robert (6)	1d	4/14	39	371
8	Lass, Detlef (3)	1d	4/14	32	316
9	Gawron, Christian (7)	2d	4/14	34	294
10	Herwig, Bernhard (3)	1d	4/14	21	258
11	Schönfeld, Ralf (2)	8k	4/14	13	256
12	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	4/14	36	250
13	Koch, Kris (1)	3k	4/14	12	248
14	Xu, Mei De	3k	4/14	31	248
15	Schlösser, Franziska	5k	4/14	39	236
16	Mienert, Michael (2)	2k	4/14	13	228
17	Millies, Oliver	3d	4/14	33	227
18	Ewe, Thorwald (3)	8k	4/14	10	201
19	Schreiber, Burkhard (2)	3k	3/14	-3	187
20	Urmoneit, Regina	13k	4/14	18	182
21	Herwig, Max (2)	17k	4/14	12	178
22	Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/14	13	166
23	Grzeschniok, Anton (6)	3d	4/14	32	160
24	Döring, Andreas	4k	4/14	26	141
25	Loose, Jörg	3k	3/14	-3	135
26	Tawussi, Frank	8k	2/14	-3	120
27	Hoff, Roland (1)	7k	4/14	21	114
28	Berg, Christoph	1d	4/14	39	111
29	Woida, Thomas	9k	4/14	18	100
30	Wiethüchter, Frankmartin	2k	5/13	-3	97
31	Gabe, Axel	5k	4/14	30	97
32	Wacker, Klaus	8k	4/14	13	87
33	Wohabi, Maurice (1)	1d	6/13	-3	82
34	Gronau, Max	1k	1/14	-3	62
35	Kehmann, Hartmut	1d	3/14	-3	61
36	Schunda, Peter	12k	3/14	-3	52
37	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	4/14	11	47
38	Petri, Klaus	4d	6/13	-3	45
39	Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	4/14	24	42
40	Wimmer, Axel	7k	4/14	17	34
41	Busch, Rainer (1)	6k	4/14	15	33
42	Wagner, Klaus	5k	3/14	-3	28
43	Lorenzen, Klaus (1)	2k	4/14	24	24



Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

O Baden-Württemberg **O** Bayern **O** Berlin **O** Brandenburg /Sachsen/Thüringen **O** Bremen **O** Hamburg **O** Hessen **O** Mecklenburg-Vorpommern **O** Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) **O** Nordrhein-Westfalen **O** Rheinland-Pfalz (mit Saarland) **O** Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname-Name: _____ Geburtsjahr: _____
Straße: _____ Spielstärke: _____
PLZ-Ort: _____ Go-Club: _____
Telefon: _____ E-Mail: _____

O	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
O	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
O	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
O	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
O	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):
O Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und –Interessierte weitergegeben werden.

_____ _____
Datum-Ort Unterschrift-Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.
** Bei Kindern & Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:
Name: _____ Straße: _____
Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll **O** an mich **O** an das Neumitglied gehen

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg
Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)
Bankverbindung: Konto-Nr.: 126914-100, Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, IBAN: de48100100100126914100, BIC: pbnkdeff

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de
Vizepräsidenten: Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de; Bernd Radmacher, Strümper Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de
Schatzmeister: Ilona Crispien, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispien@dgob.de
Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de
Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmar Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de
Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, 51427 Bergisch Gladbach, Tel: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Datenschutz: Christian Gawron, Rüdenbergstraße 2, 59909 Bestwig, Tel.: (02904) 976022, Email: datenschutz@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: fs-digop@dgob.de
DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensch (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: fs-meisterschaften@dgob.de
Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de
Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de
Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profiaktivitäten: Christian Kühner, Mathildenstr. 1, 65479 Raunheim, Tel.: (0172) 5483210 Email: fs-profi@dgob.de
Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de
Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de
Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160 Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: fs-zbe@dgob.de
Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de
Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel: (089) 2749237, Email.: lv-bayern@dgob.de
Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de
Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de
Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de
Hamburg: Steffi Hebsacker, Neue Straße 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Email: lv-hamburg@dgob.de
Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-hessen@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: 0178-5562243, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Schauenburgerstraße 16 24105 Kiel, Tel. (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ & DGoB-Website

Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgoz@dgob.de oder webmaster@dgob.de

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de

Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de

Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Ja, ist denn schon Weihnachten?
Na, dann hier unser spezielles Weihnachtsangebot!









- stabiles , hochwertiges 36mm-Buchenfurnierbrett, 19x19, lackiert
- 2 x 180 Glassteine, wahlweise 8, 9 oder 10 mm stark
  oder 8,8 mm starke chinesische Yunzi-Steine (linse)
- normale oder große Holzdosen, wahlweise dunkel (Linde) oder hell (Fichte)

	Summe Einzelpreise	**Setpreis**	**Weihnachtspreis**
8mm-Version	159 Euro	139 Euro	129 Euro
XXL-Version	ab 169 Euro	ab 149 Euro	ab 139 Euro

Ein kompletter **Produktkatalog** sowie eine **Preisliste** (PDF) stehen auf unserer Website zum Download bereit. Außerdem bieten wir einen **Newsletter** zum Abonnement an, der Interessierte regelmäßig über neue Angebote, Sonderaktionen und Neuerscheinungen auf dem Laufenden hält.

www.hebsacker-verlag.de • info@hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und einiges mehr …

Turniere und Veranstaltungen*

Dezember
6 (Sa) Berlin
Berliner Nikolausturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163-1805902, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11 Uhr
6/7 Braunschweig
32. Braunschweiger Niko-Turnier
27-31 Overasselt (NL)
Wintergo
28 Trier
Trierer Winterturnier
28-31 London (UK)
41st London Open Go Congress

Januar
3/4 Heerlen (NL)
35e Heerlens nieuwjaars toernooi
10/11 Essen DP
Essener Go Turnier, Studentenwohnheim „Die Brücke“, Uni Essen,Universitätsstraße 19, Kontakt: Michael Wagner, MichaelWagner1@web.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

Februar
7/8 Erding
18. Erdinger Go-Turnier, Katharina-Fischer Schule, Wilhelm-Bachmayr-Str. 7, Kontakt: Klaus Flügge, klaus.fluegge@go-erding.de Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr
21/22 Bonn
36. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidisstraße 72, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, 0228-220627, jens@vygen.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr
28/1 Hamburg
14. Harburger Mausefalle

März
6-8 Pisa (IT)
Qualification EGF-Professionals
12-15 Zandvoort (NL)
European Youth Go Championships
14/15 Karlsruhe
10. Karlsruher Go-Turnier, Renaissance Karlsruhe Hotel, Mendelssohnplatz, Kontakt: 0151-20904075, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr

21/22 Erlangen
29. Erlanger Go-Turnier, Pacelli-Haus, Sieboldstraße 3, Kontakt: Gerd Heinrich, 09131/58003, gerd.heinrich_go@franken-online.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr
21/22 Gersau (CH)
Go for Luzern 2015

April
3-6 (Ostern) Berlin
1. European Grand Slam Tournament
11/12 Boltigen (CH)
39th Swiss Go Championship
18/19 Hannover
55. Messeturnier Hannover

Mai
2/3 Sankt Augustin
6. Sankt Augustiner Turnier
14-17 (Hemelvaart) Amsterdam (NL)
Amsterdam's go toernooi
23-25 (Pfingsten) Hamburg
7. Kido-Cup
30/31 Strasbourg (F)
Tournoi de Strasbourg

Juni
14 (So) Ratingen
10. Ratinger Tengen
Ort: Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47
Modus: 11 Runden 9x9, 4,5 Komi
27/28 Leipzig
41. Leipziger Bergmannsturnier

* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter www.dgob.de

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgob.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgob.de. Danke!

9 772197 822000