

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2021

96. Jahrgang

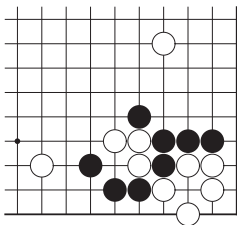


Inhalt

Go-Tisch (Foto: Tobias Berben)	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen.....	2
Nachrichten & Berichte	2–8
Fünf Freiheiten.....	8–9
Grundkurs Go 9/12	10–13
Probleme für Einsteiger	14–15
Enttäuscht von Netflix' „Queen's Gambit“ ..	16–17
Yoon Young Sun kommentiert (54)	18–23
Impressum	23
Streifzüge durch die Geschichte des Go in China	24–31
Wie geht's? Wie steht's?	32
Kinderseite(n)	33–35
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	36–37
Der etwas andere Zug (39)	38–45
Fernostnachrichten.....	46–50
Go-Probleme.....	51–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organ	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 54 von Yilun Yang



Die beste Möglichkeit, beiden schwarzen Gruppen zu helfen, wäre, die zentralen Schnittsteine von Weiß zu fangen. Antwort auf S. 7.

Vorwort

Corona hat uns alle immer noch fest im Griff. Vor ziemlich genau einem Jahr fand mit der Hamburger Mausefalle und der am gleichen Ort ausgetragenen Deutschen Paar-Go-Meisterschaft das letzte noch komplett „normale“ Turnier statt. Die Aufforderungen zur strikten Handhygiene und zum Husten in die Armbeuge waren aber schon erste Vorboten auf das, was dann folgen sollte. Alle Turniere danach wurden entweder abgesagt, verschoben, unter sehr besonderen Corona-Bedingungen abgehalten oder in das Internet verlegt. Auch wöchentliche Go-Spielabende finden seitdem praktisch nicht mehr statt, abgesehen von einigen Teffen im Sommer, möglichst unter freiem Himmel. Und noch immer ist nicht absehbar, wann wieder ganz normale Spielabende und Go-Turniere stattfinden können. Selbst über den Europäischen Go-Kongress im Sommer wird erst Ende April entschieden. Aber die Hoffnung ist groß, dass ab dem Spätsommer wieder vieles möglich sein wird. Bis dahin wird es weiter Online-Spielabende und -Turniere geben. So gibt es z. B. mittwochs einen Zoom- und donnerstags einen Discord-Spielabend – Infos dazu findet man auf www.dgob.de.

Tobias Berben

EGF-Online-Versammlung

Liebe Go-Gemeinde, die Corona-Pandemie hinterlässt auch in der EGF ihre Spuren: Eine außerordentliche Mitgliederversammlung der EGF fand am 20. Januar statt. Natürlich pandemiegerecht online mit Vertretern aus zwanzig Ländern und natürlich dem ganzen EGF-Vorstand. Notwendig wurde die Sitzung, da in der regulären Sitzung im Sommer nicht alle Themen zu Ende diskutiert werden konnten. Das große offene Thema waren die Finanzen.

Dem freien Fall des Kontostands wurde Rechnung getragen und es gibt Bestrebungen, innerhalb der nächsten drei Jahren den Haushalt auszugleichen. So lange dürften die Rücklagen auch halten.

Es wurden einige Beschlüsse gefasst. Es gibt nun eine neue und sinnvolle Vereinbarung, um für



Familienduell

die Spitzenspieler ordentliche Preisgelder bei der Europameisterschaft zu gewährleisten. Außerdem wurden alle Anträge zur Europäische Go-Datenbank „EGD“ angenommen: Zukünftig werden auch Online-Turniere ohne Überprüfung der Mitgliedschaften der Spieler in einem EGF-(Unter-)Verband gewertet. Bei „Hochkyus“ (d.h. 20-Kyu oder schwächer) können nun auch 9×9- und 13×13-Spiele gewertet werden. Online-Turniere können bis zum EGC 2022 in ihrer EGD-Wertigkeit hochgestuft werden, wenn noch zu definierende Kriterien erfüllt sind. Anträge zur Neustrukturierung der Mitgliedsbeiträge wurden dagegen nach langer Diskussion vertagt.

Schließlich geht die EGF weiterhin davon aus, dass der Europäische Go-Kongress in Kamjanetz-Podilskyj im Sommer diese Jahres in der Ukraine stattfinden wird. Dort soll auch die ursprünglich in Tschechien geplante Jugend-EM nachgeholt werden. Zu den Austragungsorten anderer EGF-Turniere wurden keine Entscheidungen getroffen.

Hoffen wir also, dass sich die Lage normalisiert!

Michael Marz

Das Bild oben ist von Nakamura Sumire 1p, die von ihrer Tante Tatsumi Akane 3p Go beigebracht bekommt. Nakamura war zu dieser Zeit erst 3 Jahre alt. Heute, achteinhalb Jahre später, traten beide in einem offiziellen Match gegeneinander an (Vorrundenturnier für den Tachiao-Cup). Nakamura hat (sicher zum Stolz ihrer Tante) gewonnen ...



Nachruf auf Helmut Wiltschek

Voller Trauer teilen wir den Tod von Helmut Wiltschek mit. Er zählte zu den stärksten Go-Spielern Österreichs und erhielt zu seiner Glanzzeit ein 6-Dan-Diplom vom Japanischen Go-Verband aufgrund seiner Turnierfolge. „Als Schachspieler wäre ich bis nach Baden gekommen, aber mit Go bin ich bis nach Japan gekommen“, waren die Worte, die wir mit Helmut Wiltschek verbinden und die sein Leben mehr als nur geprägt haben. Sein Engagement hat sich vor allem in seinen Freundschaften und Kontakten in Japan gezeigt. Beide zusammen haben unter anderem zu den alljährigen Go-Treffen in Ischgl geführt. Unter dem Motto „Go und Bergwandern“ erfreuen sich dort Profis und Amateure aus Japan gemischt mit Gästen aus Österreich und Deutschland dem Getöse der Steine.

Viele seiner Erlebnisse sind nachzulesen auf der Webseite von Bernhard Scheid „Pok's Go Space. Notes on Go in Austria“ (pokspace.goverband.at). Folgende beiden Gast-Beiträge von Helmut Wiltschek zeigen, wie sehr er das Go in Österreich speziell in seinen frühen Jahren in erfolgreiche Bahnen gelenkt hat:

- pokspace.goverband.at/essays/wiltschek1_e.htm
- pokspace.goverband.at/essays/wiltschek2_e.htm

In den letzten Jahren arbeitete Helmut Wiltschek vermehrt an seinem Werk über die Geschichte des österreichischen Go, von den Anfängen bis Nahe zu dem Punkt, an dem wir heute stehen. Wir hoffen, die Ergebnisse seiner Arbeit bald zugänglich machen zu können, denn diese zeigen, wer wir in unserem Herzen sind – Go Spieler, aber noch so viel mehr.



Die Welt braucht mehr derart enthusiastische Menschen wie Helmut Wiltschek es war. Wir werden ihm ein ehrendes Gedenken bewahren!

Jürgen Suntinger

„Alles kein Aufwand!“

Die Frankfurter Plateauniker Corona Cups 2020

2020: Das Jahr der Kontaktbeschränkungen, der ausgefallenen Go-Turniere, der geschlossenen Spieltreffs. Die notwendigen Schließzeiten unserer Spieltreffs haben uns sehr getroffen. Go ist und bleibt am schönsten, wenn man es gemeinsam am Holzbrett spielt! Das kann sicher jeder bestätigen und von eigenen Erfahrungen während des „Entzugs“ erzählen.

In Frankfurt haben wir schon seit langem eine aktive Messenger-Gruppe, in der sich natürlich vorrangig über Go ausgetauscht wird. Wer kommt zum Spielabend? Wann ist der erste da? Brauchen wir noch Uhren? Dazwischen gibt es Go-Probleme, Links zu Partien und Videos, Kommentare zu aktuellen Go-Ereignissen und manchmal auch einiges off topic.

Sehr schnell stand dann die Frage im virtuellen Raum, ob nicht ein Online-Turnier die harte Zeit der Kontaktbeschränkungen und der geschlossenen Spieltreffs überbrücken sollte. Das Interesse war da und so stellte Organisator Oliver Uwira gleich alles bereit, was man brauchte: eine Webseite mit Ausschreibung (jede/r gegen jede/n, volle Vorgabe), Spielplan und Kreuztabelle. Je Turnierrunde gab es drei bis vier Tage Zeit, die Partie mit seinem Gegner auszutragen. Dies sollte es allen ermöglichen, ihre Partien flexibel auszutragen. Alle Termine wurden in der Messenger-Gruppe angekündigt, so dass sich Zuschauer einfinden konnten. Im Spielplan sah man nicht nur die Ergebnisse, sobald sie vorlagen, sondern auch das verlinkte SGF mit einer Analyse von AI Sensei-Analyse dabei.

In der ersten Ausgabe dieses speziellen Corona-Cups von und für die Frankfurter Plateauniker nahmen zehn Spielerinnen und Spieler teil. Es folgte der zweite, ein dritter ... Schließlich waren sechs Corona-Cups, an denen zwanzig Personen in

wechselnder Besetzung teilnahmen.

Auch wenn unser Organisator immer wieder betonte, dass „sei alles kein Aufwand gewesen“, möchte ich ihm hier im Namen aller Plateauniker danken!

Die Corona-Cups haben uns nicht nur zusammengehalten, sie haben uns Spaß gebracht und eine ebenso kurzweilige wie unterhaltsame Überbrückung in der Zeit geschlossener Spieltreffs beschert. Natürlich bleibt Go am schönsten, wenn wir wieder gemeinsam am Holzbrett Go spielen können, aber dann werden wir uns auch gern an die Zeit der Corona-Cups erinnern. Danke, Oliver!!!

Gunnar Dickfeld

JIGS-Weihnachtscamp

Vorgeschichte

Wie so häufig hat alles seine zwei Seiten im Leben. So auch die Coronaplage. Während des ersten Lock-downs in Österreich (wir wohnen in Klagenfurt) fingen wir irgendwann an, mit unseren Kindern Ole und Johanna (damals 7 und 10), den Hikaru-no-Go-Anime zu schauen. Ich hatte mit beiden auch in den Jahren zuvor immer wieder 9x9-Partien gespielt. Jetzt aber war das Go-Fieber ausgebrochen.

Im Herbst kam irgendwann die Ankündigung zum Corona Cup. Und wie es der Zufall so wollte, wurde in der ersten Runde Johanna gegen einen Schüler von Manja Marz gelost. Nach der Partie schrieb Manja sinngemäß: „Ich biete jetzt einen Online-Go-Anfängerkurs für Kinder an den kommenden sechs Sonntagen an. Interesse bei Johanna?“ Unsere Antwort: „Ja, sehr sogar! Es kommen jedoch gleich zwei Teilnehmer.“ Damit war nach langer Zeit



[Ausschreibung](#) [Teilnehmerliste](#) [Kreuztabelle](#) [Spielplan](#) [SGF](#) [Corona Cups](#)

Runde 1 (30.05. - 02.06.2020)

Runde 2 (02.06. - 05.06.2020)

Runde 3 (06.06. - 09.06.2020)

Runde 4 (09.06. - 12.06.2020)

der Kontakt zu Familie Marz wieder und der zu JIGS erstmals hergestellt. Bald erreichte uns daher auch die Ankündigung fürs JIGS-Weihnachtscamp. Heimatbesuch war dieses Jahr auch nicht möglich. Es folgte für uns also, was kommen musste:

Das Camp

In der Zeit vom 19.12. bis 3.1. durfte jeder Teilnehmer frei einzelne Tage buchen, bei mindestens 7 gebuchten Tagen wurde es pro Tag etwas günstiger. Für uns war schnell klar, dass, wenn die Kinder teilnehmen, immer nur ein Erwachsener wirklich mit konzentriertem Verstand dabei sein kann. Wir Großen planten also, uns an zehn Tagen Tag für Tag abzuwechseln. Das erwies sich im Nachhinein als richtige Einschätzung. Gerade in den ersten zwei Tagen war ständig irgendwas bei den Kindern: „Mein Mikro geht nicht. Ich bin nicht mehr in Discord. Ich höre nichts. Hier sind meine Tsumego-Aufgaben. Wo ist das Brett zum Unterricht auf KGS? Wie stelle ich das Spiel ein? Ich habe keinen Gegner. Die Kamera geht nicht an. Mein Gegner markiert immer die falschen Steine als tot.“ Das war ein Vollzeitjob, während der jeweils andere sich fröhlich auf seine Spiele und den Unterricht konzentrieren durfte.

Wie lief das Camp nun ab? Die Teilnehmer fanden sich in drei Gruppen nach Spielstärke zusammen. Gruppe eins bis ca. 10k, Gruppe zwei 10k+ bis 2k, Gruppe drei darüber. Der Ablauf war für alle Gruppen ähnlich. Gespielt wurde auf KGS. Der Rest der Kommunikation lief über Discord und Telegram. Am Vormittag



Choose any time between
19.12.2020-3.1.2021

JIGS-MAS
Online Intensive
Training Camp

Each day
League Games
Reviews
Tsumego
Lectures
A surprise event

For optimal training we use:
Zoom
Discord
Telegram
KGS
OGS

At least 4 classes*
4-10h
per day

Registration until
15.12.2020:
info@go-jigs.eu

* minimum 5 students required

Andrii Kravets, 1p
Stanislaw Frejzak, 7d
Youngsam Kim, 8d
Lukas Kramer, 6d
Lukas Podpera, 7d
Manja Marz, 4d

www.go-jigs.eu

Die Lehrer

Bei den Anfängern waren naturgemäß viele Kinder, die kein Englisch sprachen, weshalb der Unterricht auf Deutsch stattfinden musste. Als Lehrer waren hier dabei: Manja und Ferdinand Marz, Lukas Krämer, Roman Gerloff, René Scheibe und Marijan Asanovic. Bei einer der Kinder-Simultanpartien schaute ich zu und bewunderte René's Geduld, gleichzeitig gegen sechs oder sieben Kinder zu spielen. Denn grundsätzlich gab es beim Camp die Idee, zumindest die Mikrofone immer aktiv zu lassen, um etwas mehr

Atmosphäre zu haben. Bei dem Simultango der Kinder war aber ein solcher Pegel, dass René beim zusätzlichen ständigen Umschalten zwischen den Partien bald nicht mehr wusste, wo oben und unten, wo hinten und vorne war. Er hat aber doch die meisten bis zu Ende gespielt und einige gewonnen.

In den letzten Tagen waren weniger Kinder und deshalb auch weniger Lehrer für sie dabei. Und so machte Ferdinand fast alle Unterrichtseinheiten alleine, was Ole jedoch viel Freude bereitete. Der hatte den ganzen Tag Spaß daran, Joseki zu erkunden, Netze zu finden und Partien mit Leopold und Marlon zu spielen und mit Ferdinand zu besprechen.

Bei den Erwachsenen waren einige der europäischen Top-Gospieler als Lehrer am Start, jeder mit seiner sehr persönlichen Art und eigenen Schwerpunkten. Es unterrichteten: Youngsam Kim, Andrii Kravets, Stanislaw Frejzak, Lukas Podpera, Dusan Mitic und Everett Liu. Gerade durch diese Mischung konnten wir viel aus den Reviews und den Unterrichtsstunden mitnehmen. Jeder Lehrer verschickte zudem Zusammenfassungen von allen Reviews und Unterrichtsstunden, so dass wir diese auch nach dem Wintercamp nachlesen können.

Ich hatte vorher meine Partien nur sehr selten von Top-Leuten kommentiert bekommen und es war für mich ein großer Unterschied spürbar, ob meine Partien auf Profiniveau besprochen werden und die gezeigten Varianten und Gedankengänge keine Zweifel aufkommen lassen oder ob das ein 2-Dan am Spieleabend macht (Ich bitte, das aufgrund meiner bescheidenen Spielstärke richtig verstanden zu wissen. 2-Dan wäre schon ein gutes Ziel für mich). Bei allen Besprechungen hatte ich das Gefühl, nicht nur schlicht Varianten gezeigt zu

eine konzentrierte, relativ zügige Partie (20min + 3×30s), danach Besprechung derselben mit einem der Lehrer, Tsumegos (aus der Level-Up-Reihe) lösen, abfotografieren, einschicken, korrigieren, eine Unterrichtseinheit zu immer anderen Themen. Puh, um eins war Mittagspause. In der Regel gingen wir auch nochmal an die frische Luft und rannten durch den verschneiten Winterwald. Um drei ging es weiter, je nach Gruppe noch eine/zwei Partien mit Besprechung, nochmal Tsumego. Unsere beiden Kinder ließen in der Regel die dritte Partie am Nachmittag aus, um auch nochmal anderes zu machen. Dann hieß es, ganz fix zu Abend essen, denn um sieben ging es schon weiter mit jeweils unterschiedlichem Abendprogramm: Simultanpartien gegen Andrii oder Youngsam (auf die Lehrer gehe ich weiter unten noch ein), auch wieder mit Besprechung im Nachgang, Paar-Go, Rengo mit Absprache, 9×9-Turnier. Das Highlight der Abendveranstaltungen war für mich am vorletzten Abend. Youngsam spielte eine Partie gegen Dusan und Stanislaw, die sich absprechen durften. Das Netze war, dass Youngsam in einem Discord-Raum und Dusan und Stanislaw in einem zweiten Raum waren und dort die ganze Zeit über ihre Gedanken zur Partie, zu aktuellen Problemen in der Stellungen und ihre Pläne kundtaten. Wir konnten den einen oder anderen Raum betreten und ihnen beim Denken zuhören. Beide hatten auch noch ein zweites Demobrett auf KGS geöffnet, wo sie die Varianten einklickten, über die sie sprachen. Am Ende verlor Youngsam, weil er einen Einwurf nicht sah. „I'm so stupid. I should not play Go.“ Hoffentlich wird das unabhängig von einem JIGS-Camp bald wiederholt.

bekommen, sondern von den Lehrern genau auf meinem Level abgeholt worden zu sein, und Ideen und Konzepte mit auf den Weg zu bekommen.

Fazit

Natürlich ist online nicht dasselbe Erlebnis wie gemeinsam am Brett zu sitzen, die Steine in der Hand zu haben und sie klackern zu hören. Während der Partien und der Besprechungen hätten gerne mehr Teilnehmer auch ihre Kamera zumindest immer mal wieder kurz aktivieren können. So werde ich die meisten von ihnen auf einem Turnier nicht wiedererkennen. Auch bei den Abendveranstaltungen schmeckt das Bier im Wohnzimmer zur Live-Übertragung stiller, als gemeinsam mit allen anderen im Raum zu sitzen, zu reden und Spaß zu haben.

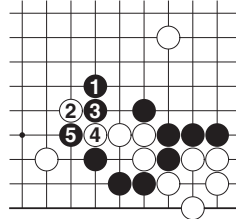
Auf der anderen Seite war es das, was eben möglich war. Und es hat auch online sehr viel Spaß gemacht und enorm viel gebracht. Wir haben, nachdem die Kinder auf der Welt waren, in den letzten zehn Jahren relativ wenig für unser Go gemacht und überhaupt nur wenig gespielt. Ich habe die Hoffnung, dass sich das vielleicht gerade wieder zum Guten ändert. Auch wenn meine ersten Partien nach dem Camp alle nicht so gut liefen ... wahrscheinlich wollen gerade zu viele der Konzepte und Ideen gleichzeitig Beachtung finden. Die werden sich aber sicherlich in den nächsten Wochen sortieren.

Und zu guter Letzt, ohne Corona und Online hätten wir eventuell vom JIGS-Camp gar nichts mitbekommen und es hätte ohnehin wegen der weiten Anreise sicherlich ohne uns (und manch anderem Teilnehmer) stattgefunden. Unser großer Dank geht dabei an Manja Marz, die

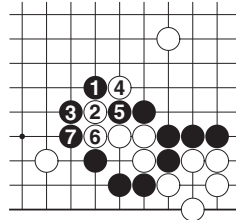
nicht nur das alles organisierte, sondern während des Camps unermüdet Fragen beantwortete, die Abläufe plante, auf Unerwartetes reagierte und selbst noch unterrichtete. Es war schön, dabei gewesen zu sein!

Thomas Ries

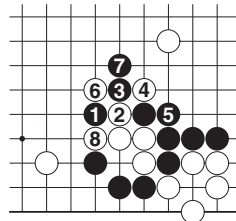
Lösung „Retten und Fangen“



1 im ersten Dia. ist wirklich ein wunderschöner Zug, der Weiß in einem Netz (Geta) fängt. Wenn Weiß dann den ebenfalls schlaue wirkenden Zug 2 spielt, wird er mit 3 und 5 gefangen.



Wenn Weiß dagegen mit 2 im zweiten Dia. antwortet, dann kann Schwarz ganz einfach mit 3 blocken.



1 im dritten Dia. ist zu nah an den weißen Steinen und kann diese daher nicht einschließen – in der Zugfolge 2 bis 8 kann Weiß einfach aus dem vermeintlichen Gefängnis ausbrechen.

STEINZEIT



Fünf Freiheiten

Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

Ich verkaufe meinem Mitspieler eine Waschmaschine. Gerade weil mir schon klar ist, dass er unbedingt genau diese Waschmaschine haben will und es nur noch zwei Stück auf Lager gibt, wird das nicht ganz billig werden. Sicher wird er das verstehen.

Nachdenken über Go unterteile ich in verschiedene Komponenten. Dabei denke ich nicht an Gebiet und Einfluss oder Aji. Nein, ich denke an Form, Rechnen, Richtung und Haltung. Interessanterweise haben alle vier sowohl strategische als auch taktische Komponenten.¹ Es gibt zahlreiche Aufgaben zum Thema Form, Rechnen und Richtung. Sicher auch in dieser Zeitung. Aber was meine ich mit Haltung?

Meine These ist, dass man sowohl im Leben als auch im Spiel nach einer passenden Haltung suchen kann. Nach Einstellungen, die es wahrscheinlicher machen, schöne Züge zu finden und gut zu spielen. Erleuchtungen etwa, die das Erlernen erleichtern. Aber andererseits auch Fallen, welche ein gelungenes Spiel verhindern.² Eine der wichtigsten Haltungen im Go wie im Leben ist die Beweglichkeit. Habe ich diese entwickelt und spüre, dass sich mein Mitspieler hier verweigert, so ist es freundlich von mir, ihn mit einem Lächeln und ein paar kecken Steinen darauf hinzuweisen.

Betrachten wir dazu eine konkrete Partie.³ Beide Seiten haben in Diagramm 1 sinnvolle Züge gewählt, hier und da waren wohl einzelne Unge-

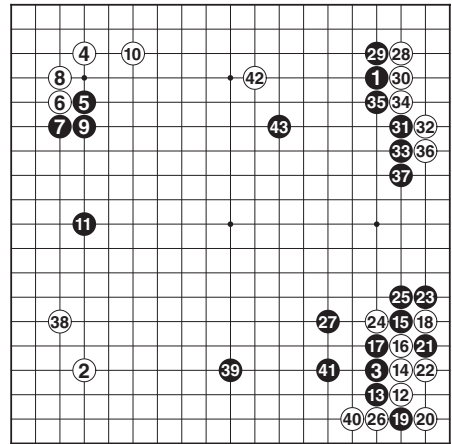


Diagramm 1

naugkeiten, aber kein Zug hat laut AI-Sensei⁴ drei Punkte oder mehr gekostet. Schwarz hat vergessen, an einer geeigneten Stelle auf W40 Atari zu geben. Ohne Komi ist er auf dem Brett noch ganz knapp in Führung.⁵ Auch S43 war ein schöner Zug. Aber hier war ich neugierig. Will er wirklich Punkte in der Mitte machen? Oder weiß er, wieso der Zug so gut ist? Der Händler in mir erwacht. Kann ich ihm hier eine gebrauchte Waschmaschine andrehen?

Betrachten wir zwei Versionen, wie es weitergehen kann. Zum einen die Partiefolge in Diagramm 2. Man merkt deutlich, wie Weiß damit spielt, dass Schwarz fest entschlossen ist, die Waschmaschine bei W zu kaufen. Die Züge S45 und insbesondere S51 sind hier hervorzuheben. Es ist irgendwie so, als würde W44 sagen: „Es gibt natürlich einen 5%tigen Preisaufschlag für dieses nette Gespräch“ und S45

1 Dabei meine ich mit strategisch einfach langfristige Ziele und mit taktisch die kurzfristigen Maßnahmen, um die langfristigen Ziele zu erreichen.

2 In gewissen Maße beschäftigte sich z.B. meine letzte Folge mit der notwendigen Bereitschaft, Steine zu opfern. Hier geht es nicht nur um Formen, bei denen ein Opfer die Effizienz steigert, nicht nur um gerechnete Sequenzen, in denen das Opfer glänzt und auch nicht nur um die Richtungsentscheidung, ob Steine hier opfern kleiner ist als woanders zu ziehen. Es geht eben auch darum, eine Einstellung zu entwickeln, die Steine opfern will, die das Opfer sucht.

3 Gespielt gegen einen Freund, der zwar schon besser Schach spielt als ich, aber im Go noch auf dem Weg dahin ist. Die Partie wurde auch auf meinem Youtube-Kanal kommentiert, ein Link zu meinen Videos findet sich unter www.dgob.de/was-ist-go/einfuehrungs-videos/

4 Ich erwähnte vermutlich bereits an einigen Stellen, dass es für vermutlich 83,4% der Menschen ein Gewinn ist, keine Winrats oder Bananigkeiten anzustarren, sondern in Punktverlusten zu denken. Wer das nicht per Hand mit Katago tun mag, findet bei Ai-sensei.com hierzu meines Erachtens das derzeit beste Tool.

5 W+5.5 mit 6.5 Komi laut Katago. Zug S27, S33 oder auch S37 sowie S39 wären gute Momente für ein Atari auf W40 gewesen. Von der Einstellung her stellt sich die Frage, ob Weiß da überhaupt sinnvoll wegleiben kann. Ich vermute Nein und die Engine sieht das auch so.

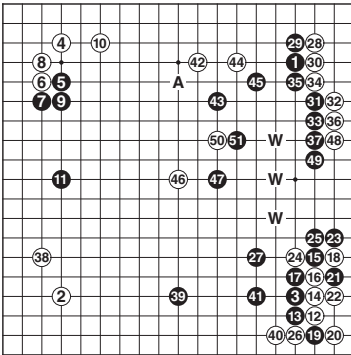


Diagramm 2

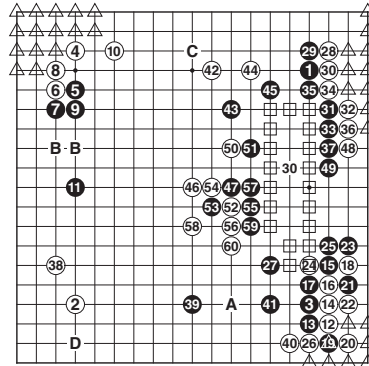


Diagramm 3

antwortet hastig: „Ich kaufe trotzdem.“ Dann sagt W50 in einem Anflug von Größenwahn: „Ach, habe ich die 12% Verpackungspauschale erwähnt.“ S51 bestätigt auch diesen Zuschlag umgehend. Es geht hier nicht so sehr um Varianten oder Formen. Es geht hier um die Haltung. Wir müssen ja nicht gleich ruppig werden, aber zumindest könnten wir mal statt S55 mit einem Zug auf A in Diagramm 2 antworten: „Verpackungszuschlag hin oder her, so dringend brauche ich das Ding derzeit ja nicht und ich weiß ja auch noch nicht, wer mir die Maschine in den dritten Stock trägt und anschließt.“ Zur Not gibt es irgendwo anders auch noch bezahlbare Elektrogeräte. In der Partie (Diagramm 3) hatte Schwarz am Ende genau das, was er wollte. Aber die versteckten Kosten beim Einkauf machen die Stellung unattraktiv. Schwarz hat hier die 30 Punkte am Ort seiner Wahl, Weiß hat aber mehr als 30 Punkte in den Ecken und darüber hinaus helfen die neu in der Mitte des Brettes erschienenen weißen Steine bei Aktivitäten auf A, B, C oder sogar D. Generell sind die Steine, welche ich dem Gegner gönne, während er von außen gegen mein Gebiet drückt als versteckte Kosten zu sehen, die ich quasi zusätzlich zu den schon gelegten Steinen bezahlen muss.

Oft habe ich nach solchen Erklärungen gehört: „Aber was soll ich denn sonst machen? Wo sind denn meine Punkte, wenn ich die bei W nicht bekomme?“ Wer so denkt, verweigert einen Sprung in der Hal-

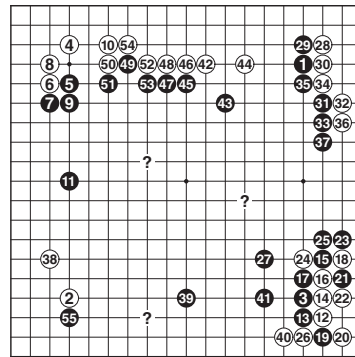


Diagramm 4

tung. Ich will eine klare Antwort geben: S43 war ein toller Zug! Aber Schwarz hätte damit wie in Diagramm 4 fortsetzen können.⁶ Er wüsste dann zwar noch immer nicht, wo genau er mal Punkte macht, aber das Spiel beginnt ein Riesenspaß für beide voller fantastischer Möglichkeiten zu werden, während die Partiefolge ja nur für W lustig war. Es scheint ein wenig so, als hätte Weiß hier am oberen Rand darauf bestanden, sein Geld schnell zu bekommen. War er eventuell knapp bei Kasse? In diesem Verkaufsgespräch hatte auch Schwarz etwas zum Schmunzeln.

Wenn ihr Leser Partien betrachtet, könnt ihr natürlich darüber nachdenken, welche Formen, Sequenzen oder Richtungsentscheidungen wieviel gekostet haben und wer am Ende wie viele Punkte mehr hatte. Ich möchte euch dazu einladen, auch mit einem neugierigen Lächeln darauf zu schauen, wer es an welcher Stelle geschafft hat, sich selbst zu überwinden und die richtige Haltung einzunehmen, unabhängig von den damit verbundenen Zugfolgen und dem Endstand. Für mich ist das ein Spiel im Spiel und manchmal gibt es dabei zwei Gewinner.

⁶ Dabei geht es mir wieder nicht so sehr um die konkrete Zugfolge, die wohl auch ganz ok ist. Schwarz zeigt hier einfach die richtige Haltung. Nebenbei bemerkt zeigt S55 auch die notwendige Bereitschaft, Steine zu opfern.

Grundkurs Go

von Hartmut Kehmman

Dieser Kurs ist konzipiert für Spieler mit Regelkenntnis und wenig Spielerfahrung. Er beinhaltet 12 Lektionen, die fortlaufend in der DGoZ erscheinen werden. Geplant ist folgendes Curriculum:

1. Formen zwischen Leben und Tod (Nakade)
2. Echte und unechte Augen (Kakeme)
3. Treppen (Shicho)
4. Netze (Geta)
5. Kombinationen von Treppe und Netz (Yurumi Shicho)
6. Grundformen in der Ecke Teil 1
7. Grundformen in der Ecke Teil 2

8. Grundformen am Rand
9. San-San
10. Hoshi
11. Komoku
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

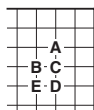
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme zu lösen. Das Material sowie die Lösungen der Probleme wird auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veröffentlicht. Es kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden. Die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung des Verfassers. Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Lektion 9:

Steine in der Ecke 1 – San-San

Viele Spieler machen sich kaum Gedanken über die ersten Züge in einer Go-Partie. Natürlich wissen sie, dass es wichtig ist, die Ecken zuerst zu besetzen, aber welchen der Eckpunkte sie wählen, erscheint oft ohne Plan – und das bereits ist der Anfang eines schlechten Spiels. Der erste Zug des Schwarzen sollte eine Absicht zeigen, ebenso wie die erste Antwort des Weißen. Die erste Entscheidung, die man treffen muss, ist die zwischen einer mehr einflussorientierten oder einer mehr gebietsorientierten Strategie. Steine auf der dritten Reihe (niedrig) erheben Anspruch auf Gebiet, Steine auf der vierten Reihe (hoch) erzeugen Einfluss. Das klingt einfach und es ist einfach, aber man sollte diese Grundsätze beachten und nicht bei jedem zweiten oder dritten Zug das Konzept ändern. Natürlich macht es keinen Sinn, einem Plan zu folgen, der nicht länger sinnvoll ist, weil das Spiel sich anders entwickelt hat. Dann ist Flexibilität und Kreativität gefragt. Aber man sollte immer möglichst konsistent bleiben, sonst wirken die Steine nicht so gut zusammen, wie sie könnten. Eine gute Eröffnung zeichnet sich dadurch aus, dass man auch nach 10 bis 20 Zügen auf jeder Seite möglichst wenig eigene Steine hat, die man nun gerne anders platzieren möchte.

Dia. 1: Die Eckpositionen haben je nach Lokalisation durchaus unterschiedliche Wirkungen auf die nähere



Dia. 1

Umgebung, je nachdem, ob sie hoch oder tief stehen oder von beidem etwas haben oder symmetrisch bzw. unsymmetrisch zur Ecke sind. Die Namen der Punkte sind:

- | | |
|----------------|-------------|
| A (3-3-Punkt): | San-San |
| B (4-4-Punkt): | Hoshi |
| C (3-4-Punkt): | Komoku |
| D (3-5-Punkt): | Mokuhazushi |
| E (4-5-Punkt): | Takamoku |

Die ersten drei Positionen werden wir in dieser und den beiden folgenden Lektionen behandeln, die letzten beiden sind eher etwas für fortgeschrittene Spieler.

Dia. 2: San-San steht symmetrisch zur Ecke, er erhebt Anspruch auf diese und hat vergleichsweise wenig Einfluss nach außen. Er ist ziemlich resistent gegen Angriffe, weil er seinen Augenraum in der Ecke gut verteidigen kann, und er ist vergleichsweise schnell, da er die Ecke mit einem Zug besetzt.

Dia. 2a: Wenn Weiß unter San-San invadiert, kann er mindestens bis im Mittelspiel kein gutes Ergebnis erwarten. Allerdings ist auch hier Achtsamkeit geboten: S5 ist möglich, aber hält den Weißen nicht auf.

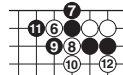
Dia. 2b: Der Klemmzug Hasami-Tsuke auf 6 schafft ein Problem. Schwarz kann hier nicht trennen, sonst verliert er das Rennen.



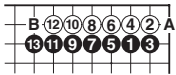
Dia. 2



Dia. 2a



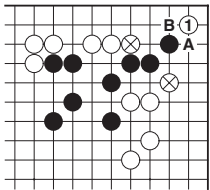
Dia. 2b



Dia. 2c

Dia. 2c: Schwarz kann den Weißen hier so lange auf der zweiten Reihe kriechen lassen, bis er lebt. In dieser Stellung sind A und B miai. Weiß hat

etwa 5 bis 8 Gebietspunkte ohne Wachstumspotential. Die schwarze Stärke lässt dagegen ein größeres Gebiet erwarten und hat weiteres Entwicklungspotential, dabei hat Schwarz nur einen Stein mehr investiert. Da Weiß nach 12 bereits lebt, kann S13 natürlich auch als Ausdehnung von der schwarzen Mauer gespielt werden. So etwas kann man sich gegen einen gleichwertigen Gegner nicht erlauben, sonst verliert man die Partie.

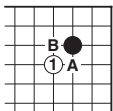


Dia. 3

Dia. 3: Im Endspiel oder späten Mittelspiel kann die Situation anders sein. In diesem Beispiel ist W1 ein guter Zug, denn er kann über A oder B an einen der beiden markierten weißen Steine angebunden werden. Das ist nicht nur gebietsmäßig groß, sondern nimmt der schwarzen Gruppe auch die Augenbasis in der Ecke, was vielleicht weitere Vorteile verschafft.

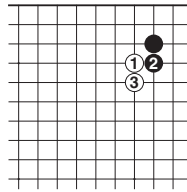
Dia. 4: In der Regel wird San-San von außen angegriffen. Das ist effektiver als ein frühzeitiges Unterlaufen. Die Näherungen von A und B sind am häufigsten.

Wir werden jetzt einige Standardabfolgen betrachten, die als lokal ausgeglichen gelten (Joseki), aber trotzdem im Gesamtkontext der Brettstellung schlecht für eine Seite sein können. Deshalb ist es wichtig, von Anfang an nicht irgendein Joseki zu spielen, sondern den Sinn hinter den Zügen zu verstehen und ggf. auch davon abzuweichen.

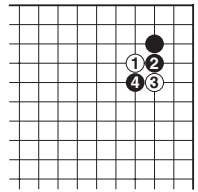


Dia. 5

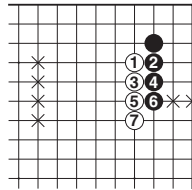
Dia. 5: W1 auf Hoshi ist ein Standardzug, der einfach zu verstehen ist: Man gibt Schwarz die Ecke und



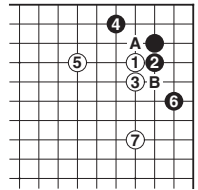
Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c



Dia. 5d

5

möchte dafür zentrale Präsenz. Ein solcher Zug diagonal von oben heißt Katatsuki (Schulterschlag). Schwarz sollte auf A oder B antworten, kann aber auch fernbleiben (Tenuki). Welche Seite besser ist, hängt von der weiteren Brettssituation ab (siehe Probleme).

Dia. 5a: Nach W1 besteht eine gleiche Anzahl von Steinen auf beiden Seiten mit ausgeglichenem Kräfteverhältnis. Wenn Schwarz nicht reagiert und Weiß lokal einen weiteren Stein bekommt, wird sich das zugunsten von Weiß verschieben. Natürlich heißt das nicht, dass man auf jeden Angriff immer sofort reagieren muss, aber wir betrachten zunächst einmal solche Zugfolgen, die ausgeglichen sind. Nach S2 möchte Schwarz sicher nicht, dass Schwarz einen Stein auf 3 bekommt, deshalb zieht er selber da.

Dia. 5b: Warum spielt Weiß kein Hane auf 3 hier? Schwarz wird sofort schneiden (Kiri) und Weiß wird bei richtigem Spiel des Schwarzen einen seiner beiden Schnittsteine verlieren.

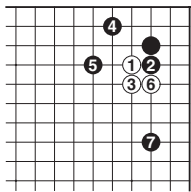
Dia. 5c: Man könnte nun denken, dass Schwarz weiter auf der dritten Reihe zieht und Weiß auf der vierten vor sich her schiebt. Eine solche Folge gilt, wenn es keine besonderen Gründe gibt wie die notwendige Rettung von Steinen, wiederholt ausgeführt als ungünstig, in diesem Fall für Schwarz. Jeder Zug von Schwarz gewinnt zwei Gebietspunkte, aber je öfter Schwarz das macht, desto größer wird der weiße Vorteil. Natürlich kann das weiße Gebiet nicht genau beziffert werden, aber man schätzt sein

Go für Einsteiger

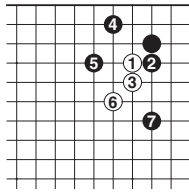
Potential etwa entsprechend der markierten Linie (vier Steine, vier Schnittpunkte).

Dia. 5d: Schwarz entwickelt sich deshalb mit S4 zur anderen Seite. Weiß auf A ist ebenfalls möglich und auch Joseki. S6 verhindert den einschließenden Effekt eines weißen Steins auf B, wonach Schwarz sehr gedrückt stünde und Weiß keine Probleme mehr hätte. Die Züge W5 und W7 sichern den weißen Einfluss, den er als Kompensation für das sichere schwarze Gebiet bekommt. Dieses Diagramm ist das erste Joseki zum Lernen (s).

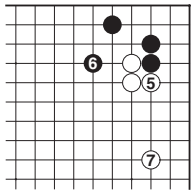
Dia. 5e-f: Lässt Weiß W5 aus, so kann Schwarz



Dia. 5e

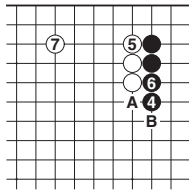


Dia. 5f



Dia. 5g

S

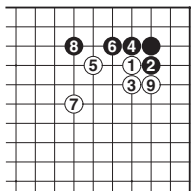


Dia. 5h

zu gegebener Zeit auf die vierte Reihe springen und die weißen Steine kommen in Bedrängnis.

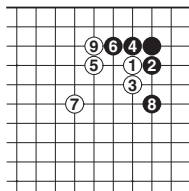
Dia. 5g: Wenn der rechte Rand sehr interessant ist, kann Weiß W5 auch hier spielen.

Dia. 5h: Wenn Schwarz dieses Ergebnis vermeiden möchte, kann er mit S4 selber in diese Richtung gehen. Das Ergebnis ist nicht ganz optimal für Schwarz, weil man sich eigentlich wünscht, dass



Dia. 6

S



Dia. 6a

S

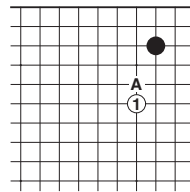
nun S4 auf A oder S6 auf B stehen würde. Deshalb ist es auch nicht Joseki, es zeigt aber die Flexibilität, mit der man Josekis behandeln sollte.

Dia. 6: Wenn Schwarz mehr Wert auf den oberen Rand legt, kann er mit S4 auch etwas enger spielen, denn auch das ist Joseki.

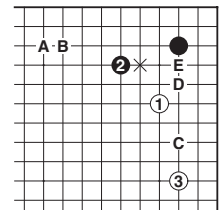
Dia. 6a: S4/S6 an dieser Stelle ist flexibel, Schwarz kann danach auch den rechten Rand bevorzugen.

Dieses Beispiel sollte zeigen, dass es keinen Sinn macht, Joseki nur zu lernen, ohne sie wirklich zu verstehen. Die Züge haben meistens eine klare Bedeutung, die man entsprechend der Brettstellung kreativ nutzen muss. Dafür muss man die Joseki allerdings kennen.

Der Angriff über Hoshi ist einflussorientiert und im Ergebnis zeigen die Joseki weitgehend fixierte Strukturen. Flexibler ist eine Annäherung über ein Ogeima.



Dia. 7



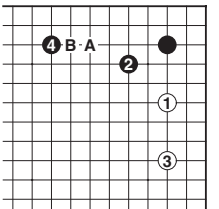
Dia. 7a

S

Dia. 7: Dieser Zug legt ebenfalls Wert auf Einfluss, denn er steht hoch auf der vierten Reihe. Der Angriff über ein Keima von A aus verfolgt im Prinzip die gleichen Ziele.

Dia. 7a: S2 ist eine natürliche Antwort des Schwarzen, auch ein Zug auf X ist denkbar, je nachdem, wie der obere Rand bespielt werden soll. Anschließend nimmt Weiß die andere Seite und es bleiben hier viele Dinge offen. Schwarz möchte sich auf A oder B entwickeln, muss das aber nicht sofort tun. Eine schwarze Invasion auf C ist möglich, wogegen ein weißer Zug auf D oder auch E einen gewissen Schutz bietet.

Dia. 8: Weiß greift eher tief an, wenn er auf dieser Seite stabil stehen möchte. Der Preis dafür ist eine gute schwarze Stellung am oberen

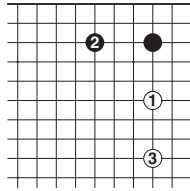


Dia. 8

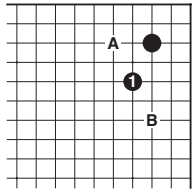
S

Rand. Wenn Schwarz eine Invasion auf A fürchten muss, kann S4 auch auf B gespielt werden.

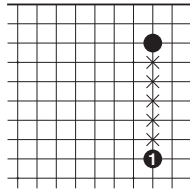
Dia. 8a: In diesem Fall scheint es aber ratsam, eher gleich stabil zu antworten, denn im Gegensatz zum vorherigen Diagramm behält Schwarz hier eher die Vorhand. Wenn man plant, S4 in Diagramm 8 auszulassen, spielt man besser Diagramm 8a, denn ein weißer Stein auf A in Diagramm 8 ohne einen schwarzen Stein auf 4 bringt die schwarzen Steine in eine ineffektive Form.



Dia. 8a 5



Dia. 9



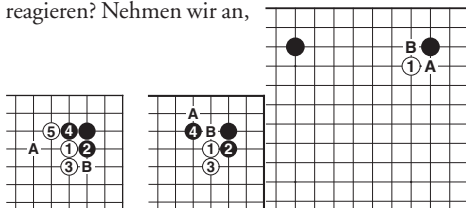
Dia. 10

Dia. 9: Aus dem gleichen Grund ist ein primärer Eckenschluss Shimari von San-San aus eher ungewöhnlich, denn es verbleiben gute Angriffsmöglichkeiten auf A oder B.

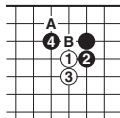
Dia. 10: Wenn San-San nicht angegriffen wird, ist eher die Entwicklung zu einer Seite mit einem Abstand von in der Regel fünf Punkten zu empfehlen. Je nach Gesamtsituation, kann der Stein dann auch auf der vierten Reihe gespielt werden.

Probleme 81–90

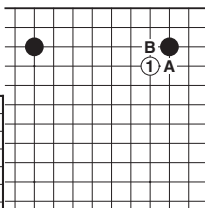
Problem 81: Der „normale“ Josekizug für W5 ist auf A oder in besonderen Fällen B. Wie könnte Schwarz auf dieses Hane vorteilhaft reagieren? Nehmen wir an,



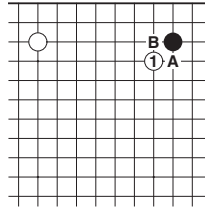
Problem 81



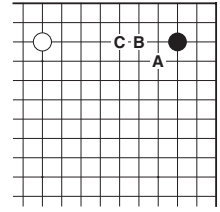
Problem 82



Problem 83



Problem 84



Problem 85

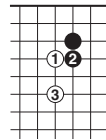
die Treppe nach einem Schnitt zwischen 1 und 5 liefe für Weiß.

Problem 82: Auch hier wäre der Josekizug A oder B. Dafür muss es einen Grund geben.

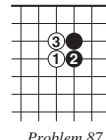
Problem 83: Hier gibt es schon einen schwarzen Stein am oberen Rand. Ist nun SA oder SB besser?

Problem 84: Die gleiche Frage mit einem weißen Stein am oberen Rand.

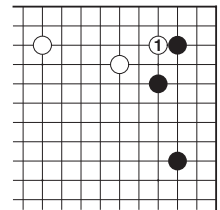
Problem 85: Weiß am Zug, gibt es hier gute und weniger gute Züge?



Problem 86



Problem 87



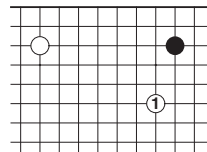
Problem 88

Problem 86: Auch das kann zu einem Joseki führen. Was für Antwortmöglichkeiten hat Schwarz?

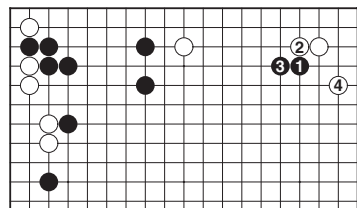
Problem 87: W3 ist definitiv ein Fehler, wie kann man das bestrafen?

Problem 88: Weiß spielt ein Tsuke in der Ecke, was kann Schwarz tun?

Probleme 89 und 90: Schwarz am Zug



Problem 89

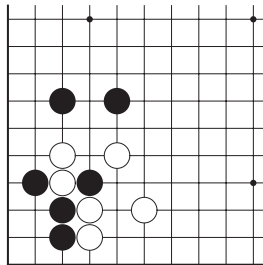
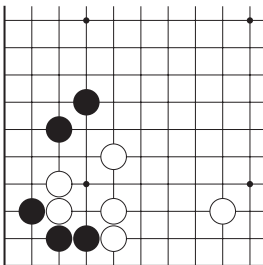
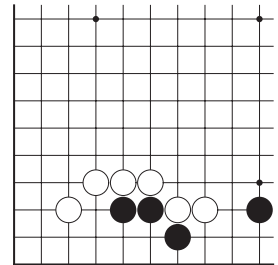
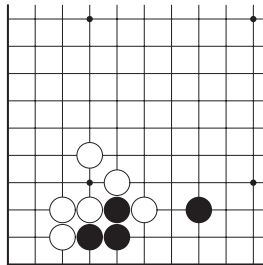
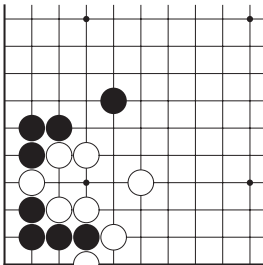
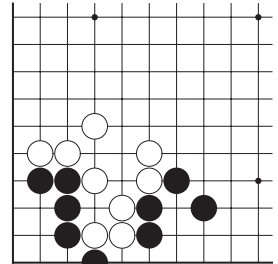
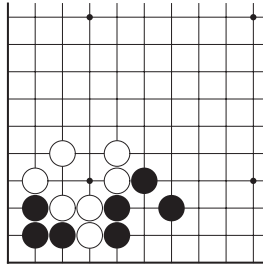
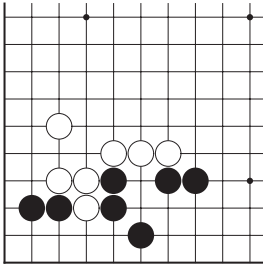
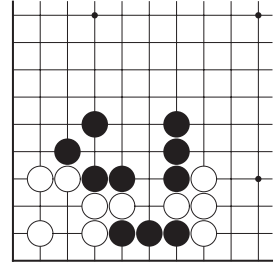
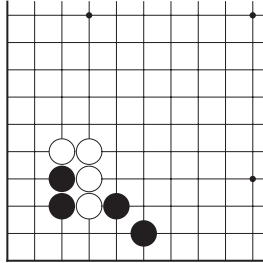


Problem 90

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Möglicherweise haben die Probleme auf den ersten Blick nicht viel gemein. Aber es gilt überall: Wenn Schwarz seine Steine nicht verbunden bekommt, könnten Probleme auftreten.

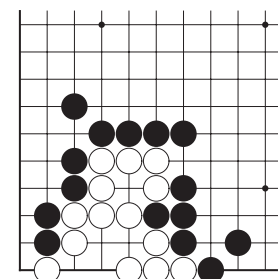
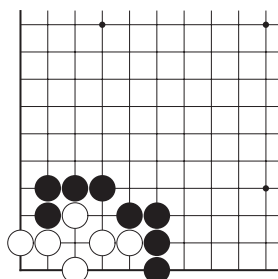
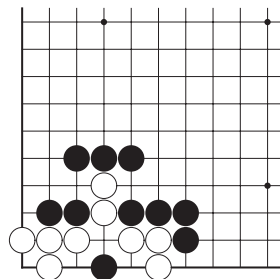
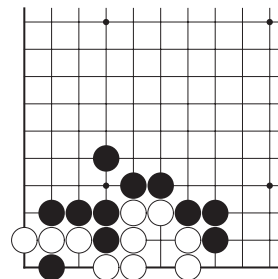
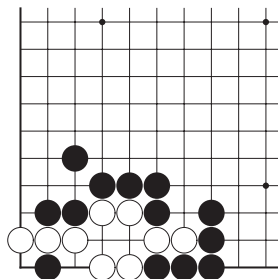
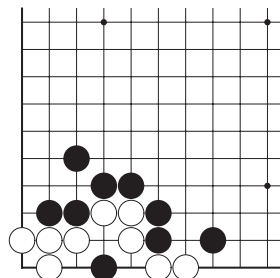
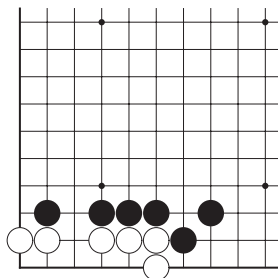
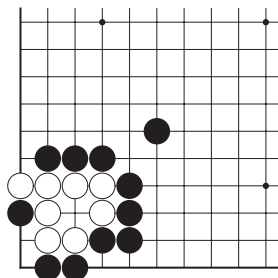
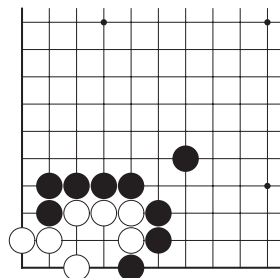
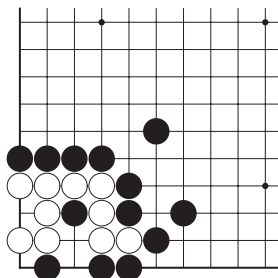


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen haben eine ähnliche Aufgabe wie letztes Mal. Tötet, indem ihr falsche Augen forciert.



Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

Enttäuscht von Netflix' „The Queen's Gambit“

Eine Rezension einer ehemaligen professionellen Go-Spielerin

von Hajin Lee

Hinweis: Diese Rezension enthält Spoiler.

Zuerst habe ich der Netflix-Originalserie „The Queen's Gambit“ nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt. Schließlich ist es eine Geschichte über Schach, nicht über Go. Ich bin eine professionelle Go-Spielerin im Ruhestand und arbeite jetzt als Software-Ingenieurin. Ich habe Go gelernt, als ich fünf Jahre alt war, und als junges Wunderkind bis zu zwölf Stunden am Tag trainiert, bis ich mit sechzehn Jahren eine professionelle Spielerin wurde.

Schach und Go haben tatsächlich viele Gemeinsamkeiten. Beide sind Denksportarten, beide haben nationale und internationale Wettbewerbe mit beträchtlichen Preisgeldern und die Elitespieler beider Spiele widmen ihr Leben dem Ziel, die Besten der Welt zu werden. Als ich für den internationalen Go-Verband arbeitete, hatte ich sogar die Gelegenheit, mit Offiziellen der FIDE, dem internationalen Schachverband, zusammenzuarbeiten und einige Weltklasse-Schachturniere zu besuchen, die mit Go-Veranstaltungen zusammengelegt worden sind.

Als „The Queen's Gambit“ zu einer weltweiten Sensation wurde, füllten sich meine Social Media Feeds mit immer mehr Postings meiner Go-Freunde darüber. Ich beschloss schließlich, mir die Serie anzusehen.

Außerdem hat es geholfen, dass mein Mann kürzlich eine einjährige kostenlose Mitgliedschaft bei Netflix erhalten hat.

Ich verstehe, dass „The Queen's Gambit“ Fiktion ist – eine fantasievolle Geschichte über eine schöne junge Frau, die Schachweltmeisterin wird, wie sie ihre Drogen- und Alkoholsucht überwindet und wie amerikanische Schachspieler als Team zusammenkommen, um ihr zu helfen, „den Russen“ zu besiegen. Es macht mir nichts aus, wie unwahrscheinlich diese Ereignisse sind. Ich bin begeistert und berührt, sie zu beobachten. Allerdings ließen mich viele Aspekte der Geschichte frustriert zurück. Anstatt mich darauf zu freuen, die nächste Folge zu sehen, musste ich mich zwingen, die Serie fortzusetzen, weil ich dachte, ich sollte die Serie wenigstens zu Ende sehen.

Hier sind die Hauptgründe, warum ich von „The Queen's Gambit“ enttäuscht war:

1. Im wirklichen Leben werden die Spieler durch Niederlagen stärker. Ich erinnere mich an die Momente, hunderte von ihnen, in denen ich ins Badezimmer ging, um alleine zu weinen, weil ich mich nach einer verlorenen Partie so aufgebracht und wütend fühlte. Keiner ist so talentiert und



allen anderen so weit voraus, dass er nie verliert. Ich glaube, dass Verlieren ein unverzichtbarer Teil der Reise ist. Durch den Schmerz des Verlierens wächst man stärker. In „The Queen’s Gambit“ verliert Beth fast nie, außer gegen den US-Meister oder den Weltmeister. Die Geschichte wäre fesselnder gewesen, wenn sie mehr Partien verloren hätte, besonders am Anfang, und daraus gelernt hätte.

2. Nicht einmal ein Genie kann ohne umfangreiches und systematisches Training Weltmeister werden. Training erfordert Aufopferung. Als ich ein Grundschüler war, konnte ich mir nur vorstellen, wie es wäre, frei zu sein, um zu den Geburtstagsfeiern von Freunden zu gehen oder einfach nur zwanglos mit ihnen abzuhängen. Die Realität war, dass ich Tag für Tag ausnahmslos zum Training in meine Go-Schule gehen musste. Ich konnte nicht umhin, mich betrogen zu fühlen, als ich sah, wie Beth US-Meisterin und später Weltmeisterin wurde, ohne dass sie streng trainiert oder Opfer gebracht hätte.

3. Der Übergang von einem Hobbyspieler zu einem Elitespieler ist hart. Es scheint kostenlos und einfach zu sein, wenn man hier und da ein oder zwei Stunden spielt. Man denkt vielleicht, dass es einem wirklich gefällt und man es den ganzen Tag machen könnte, aber wenn man tatsächlich anfängt, das Spielen als Karriere zu betrachten, wird man früher oder später auf Kämpfe stoßen. Als Beth anfing, volle Unterstützung von ihrer Mutter zu bekommen, und sie zusammen durch das ganze Land reisten, erwartete ich, dass Beth zumindest etwas kämpfen würde. Sie waren nicht wohlhabend und die Zahlung der Reisekosten im Voraus bedeutete, dass Beth unbedingt gewinnen musste. Das ist ein erheblicher Druck, aber die Serie hat nicht dargestellt, wie Beth mit dieser Umstellung und dem Druck umging.

4. Starke Spieler haben einen großen Respekt vor dem Spiel. In Beths Spiel gegen den jungen Russen, um US-Co-Champion zu werden, war es undenkbar, dass sie sich mit solch schlechten Manieren verhalten würde. Es ist absolut unglaublich, dass sie am Abend vor ihrem letzten Spiel in Paris die Selbstbeherrschung verlieren würde. Ich fand es auch nicht gut, wie sie ständig ihre Gegnerinnen angestarrt hat. Im Go gilt das als schlechtes Benehmen und obwohl ich nicht sicher weiß, ob es im Schach genauso ist, habe ich, als ich Schachveranstaltungen

HAJIN LEE

Tenseits des Bretts

DER EINZIGARTIGE WEG EINER
PROFESSIONELLEN GO-SPIELERIN

BRETT UND STEIN
VERLAG

*Hajin Lee 4p berichtet in ihrem Buch von Ihrem
Leben als professionelle Go-Spielerin*

besuchte, nie einen Weltklassenspieler gesehen, der das getan hat.

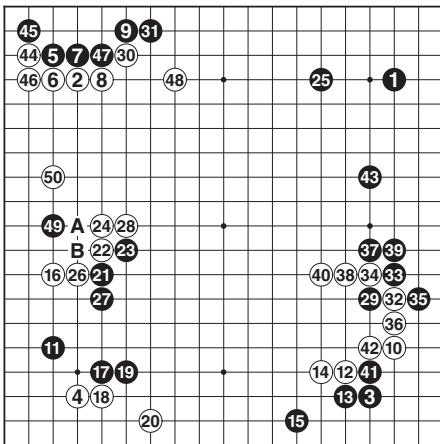
5. Ich bezweifle sehr, dass eine Weltklasse-Schachspielerin am Morgen vor wichtigen Matches Zeit damit verbringt, sich die Haare zu stylen und ein makellostes Make-up aufzutragen, einschließlich langer falscher Wimpern. Beth war bereits umwerfend – war es wirklich nötig, sie für all die Matchszenen so aufzuputzen?

Abgesehen davon stimme ich zu, dass die schauspielerische Leistung großartig und die Kameraführung stilvoll war. Ich freue mich auch für die Schachgemeinschaft, die sich dank der Serie eines enormen Zustroms neuer Spieler erfreut. Während es viele Filme und Fernsehsendungen über Spitzensportler und Sportdramen gegeben hat, gab es zu wenige über Denksportarten: Schach, Go, Bridge und so weiter. Mein kleiner Wunsch ist es, mehr Content aus diesem Bereich zu sehen – und zwar mit fesselnden Geschichten.

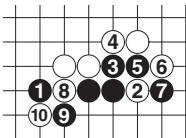
Yoon Young Sun kommentiert (54)

Partie: 25. LG Cup Finale, 3. Partie
Weiß: Shin Min Jun 9p (Korea)
Schwarz: Ke Jie 9p (China)
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 302 Züge. Weiß gewinnt mit 3,5 Punkten
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

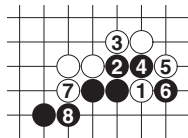
Dies ist die Entscheidungspartie im Finale des 25. LG Cups. Es stand 1:1 zwischen den Kontrahenten, der Sieger würde den Titel gewinnen. Ke Jie hatte bereits acht Weltmeister-Titel gewonnen, aber noch kein einziges Mal den LG Cup. Allerdings hatte er bisher im Finale gegen Nicht-Chinesen immer gewonnen. Shin Min Jun dagegen hatte bisher noch keine einzige Weltmeisterschaft gewonnen.



Figur 1 (1–50)



Dia. 1

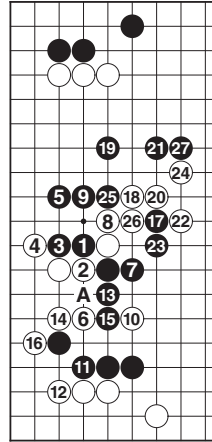


Dia. 2

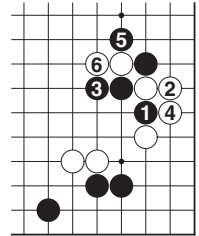
15: Ein moderner Joseki-Zug – der Zug ist zwar niedrig, aber stabil. 1 in Dia. 1 hat den Nachteil der Schwäche mit 10, die, wie Dia. 2. zeigt, beim niedrigen Zug in der analogen Zugsequenz nicht vorhanden ist.

20: Weiß spielt einfach das gleiche Joseki wie Schwarz.

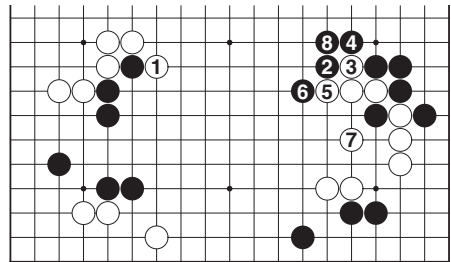
22: Das ist Shin-Min-Jun-Stil! Normal wäre sicher der ruhige Zug auf A. Shin Min Jun war sich aber wohl recht sicher, dass Ke Jie jetzt nicht mit B reinschneiden und kämpfen wird. Dieser Schnitt aber ist der Vorschlag der AI. Er sieht wie ein Overplay aus,



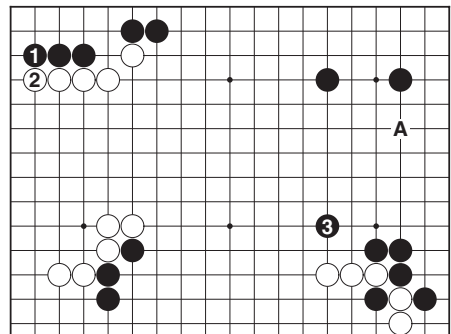
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



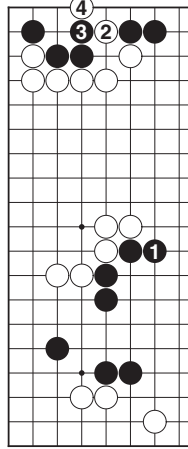
Dia. 6

lässt sich aber doch spielen, wie Dia. 3 zeigt. Nach 13 sind A und 15 Miai. Nach 27 steht es mit 53.3 % für Weiß recht ausgeglichen. Aber dieser Kampf ist unglaublich kompliziert und daher ist Ke Jie ihm vermutlich ausgewichen.

30: Dieser Zug ist eine Antwort auf 29, weil er für eine Treppe unten rechts vorbereitet.

35: Ohne den Abtausch 30/31 hätte Schwarz jetzt wie in Dia. 4 spielen und Weiß in der Treppe fangen können.

40: Das ist gute Form! Auch die AI hat diesen Zug vorgeschlagen. Dieser Zug reduziert das schwarze Potential am rechten Rand. Natürlich wäre auch das Atari auf 1 in Dia. 5 jetzt für Weiß groß gewesen, aber dann kann Schwarz mit 2 bis 8 den rechten Rand enorm ausbauen.



Dia. 7

44: Das ist schmerzhaft für Schwarz, denn dieser Umbieger ist auch noch Vorhand für Weiß. Statt auf 43 hätte ich daher lieber auf 1 in Dia. 6 gespielt, um dann auf 3 zu springen. Allerdings gibt es dann noch Aji auf A.

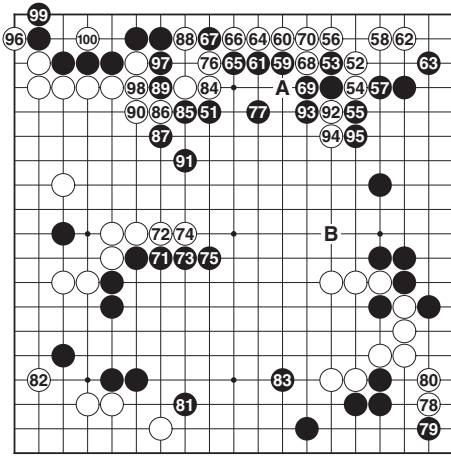
47: Warum 44 Vorhand ist? Und warum Schwarz jetzt nicht auf 1 in Dia. 7 einen großen Punkt nehmen kann? Weil Weiß dann mit 2 und 4 die Ecke fängt.



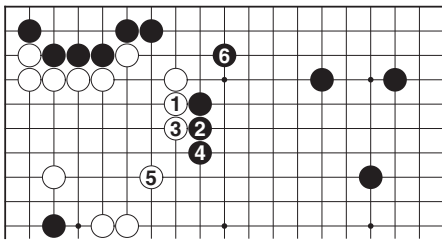
Ke Jie 9p hätte sich mit dieser Partie sicher gerne seinen neunten Weltmeistertitel geholt



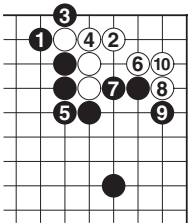
Shin Min Jun 9p hat mit dieser Partie gegen Ke Jie 9p seinen ersten Weltmeistertitel gewonnen



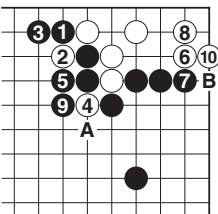
Figur 2 (51-100)



Dia. 8



Dia. 9



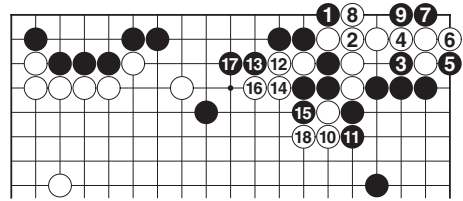
Dia. 10

51: Ke Jie wollte mit diesem Zug sein Moyo groß und das von Weiß klein machen. Dia. 8 wäre dabei sicher sein Traumergebnis gewesen.

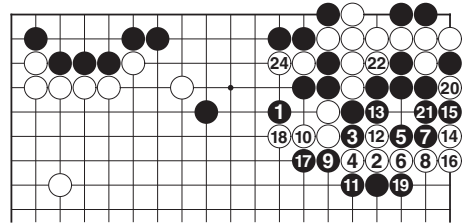
52: Das ist ein typischer Invasionspunkt für diese Art von hohem und weitem Shimari.

57: Was wäre eigentlich passiert, wenn Schwarz nun direkt auf 1 in Dia. 9 geblockt hätte? Mit der Zugfolge bis 10 hätte Weiß ziemlich einfach gelebt und mit 70% Siegwahrscheinlichkeit auch ganz gut gestanden.

59: Ist denn jetzt 1 in Dia. 10 möglich? Auch dann

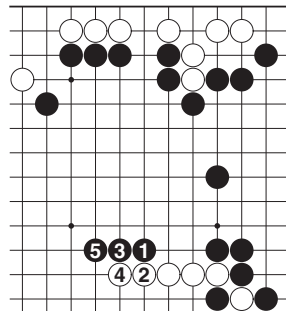


Dia. 11



Dia. 12 (23 schlägt 20)

kann Weiß in der Ecke leben und steht sogar etwas besser – nicht zuletzt, weil es nun noch Aji auf A und B gibt. Natürlich kann Schwarz auch etwas aggressiver spielen als in Dia. 10. Mit dem Atari auf 1 in Dia. 11 sowie 3 und 5 tötet Schwarz die weiße Eckgruppe bis 9 lokal, aber nach 10 funktioniert für Weiß nach 11 entweder 12 in Dia. 11 oder nach 11 in Dia. 12 dann der Anleger auf 2. In Dia. 11 läuft nach 18 einfach die Treppe für Weiß. Dia.

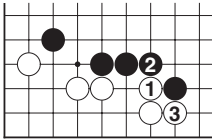


Dia. 13

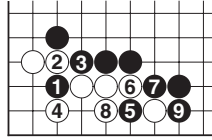
12 ist da schon etwas komplizierter, es wird aber letztendlich noch teurer für Schwarz, weil Weiß mit 20 ein extrem großes Ko in der schwarzen Ecke bekommt und, mit 24 angefangen, genügend Ko-Drohungen hat.

67: Das war ein großer Fehler! Ke Jie hätte jetzt besser die Mitte mit 1 bis 5 in Dia. 13 groß machen sollen, denn 67 ist relativ nutzlos, da die linke obere Ecke von Schwarz ja schon lebt.

71: Jetzt hat sich Schwarz ohne Not die drei potentiellen Schnitte auf 76, 92 und A in die eigene Stellung gebastelt.



Dia. 14



Dia. 15

77: Das war gute Form, aber zu langsam – dieser Zug allein verliert 13.9% Siegwahrscheinlichkeit. Da Weiß vorne liegt, sollte Schwarz um einiges aktiver und aggressiver spielen. Mindestens auf B

sollte er jetzt springen, um rechts mehr Punkte zu machen.

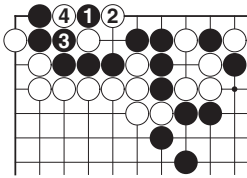
84: Es ist für Weiß keineswegs dringlich, hier zu spielen. Später ist außerdem der direkte Schnitt auf 92 vielleicht interessanter. Aktuell wäre wohl die Kombination 1 und 3 aus Dia. 14 das Größte für Weiß.

87: Schwarz hätte jetzt die schöne Tesuji-Kombination 1 und 5 in Dia. 15, womit er die Ecke abschließen kann. Weiß steht dann zwar immer noch besser (ca. 68%), aber Schwarz hat sich

LG Cup World Baduk Championship 1996–2021

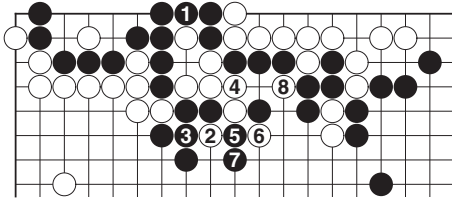
Nr.	Jahr	Sieger	Land	Zweiter	Land	Ergebnis
1.	1996-1997	Lee Changho	KR	Yoo Changhyuk	KR	3–0
2.	1997-1998	O Rissei	JP	Yoo Changhyuk		3–2
3.	1998-1999	Lee Changho	KR	Ma Xiaochun	CN	3–0
4.	1999-2000	Yu Bin	CN	Yoo Changhyuk	KR	3–1
5.	2000-2001	Lee Changho	KR	Lee Sedol		3–2
6.	2001-2002	Yoo Changhyuk		Cho Hunhyun		3–2
7.	2002-2003	Lee Sedol		Lee Changho		3–1
8.	2003-2004	Lee Changho		Mok Jinseok		3–1
9.	2004-2005	Cho U		JP	Yu Bin	3–1
10.	2005-2006	Gu Li	CN	Chen Yaoye	CN	3–2
11.	2006-2007	Chou Chun-hsun	TW	Hu Yaoyu		2–1
12.	2007-2008	Lee Sedol	KR	Han Sanghoon	KR	2–1
13.	2008-2009	Gu Li	CN	Lee Sedol		2–0
14.	2009-2010	Kong Jie		Lee Changho		2–0
15.	2010-2011	Piao Wenyao		Kong Jie	CN	2–0
16.	2011-2012	Jiang Weijie		Lee Changho	KR	2–0
17.	2012-2013	Shi Yue		Won Seongjin		2–0
18.	2013-2014	Tuo Jiayi	Zhou Ruiyang	CN	2–1	
19.	2014-2015	Park Junghwan	KR	Kim Jiseok	KR	2–1
20.	2015-2016	Kang Dong-yun		Park Yeonghun		2–1
21.	2016-2017	Dang Yifei	CN	Zhou Ruiyang	CN	2–0
22.	2017-2018	Xie Erhao		Iyama Yuta	JP	2–1
23.	2018-2019	Yang Dingxin		Shi Yue	CN	2–1
24.	2019-2020	Shin Jin-seo	KR	Park Junghwan	KR	2–0
25.	2020-2021	Shin Min-jun		Ke Jie	CN	2–1

- immer noch eine Chance auf den Sieg bewahrt.
- 88: Die schwarze Eckgruppe lebt jetzt noch nicht.
- 100: Wie soll Schwarz jetzt leben? Ohne äußeres Aji ist die Stellung wie in Dia. 16 ein Ko.
- 101: Diesen Zug hat Ke Jie mit 89 und 97 für sein Leben vorbereitet.
- 103: Jetzt lebt Schwarz, aber ...
- 104: ... das war ein wunderschöner Zug. Anstatt gleich auf A zu schlagen, bastelt Weiß dem Schwarzen noch eine Schwäche in die Stellung. Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 17 spielt, kann Weiß in der Kombination bis 8 ausbrechen und drei Steine fangen, was noch besser wäre als der Partieverlauf.

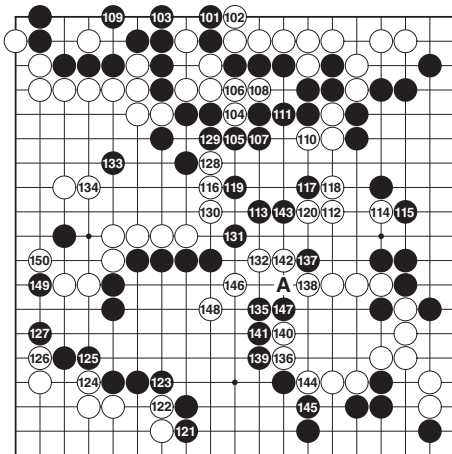


Dia. 16

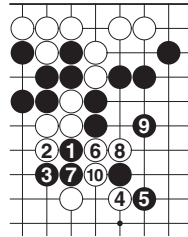
112: Weiß steht jetzt ziemlich gut, bei ca. 84%. Man sieht das Ergebnis deutlich: Schwarz hat kein Gebiet in der Mitte bekommen, sondern eine schwache Gruppe.



Dia. 17



Figur 3 (101-150)

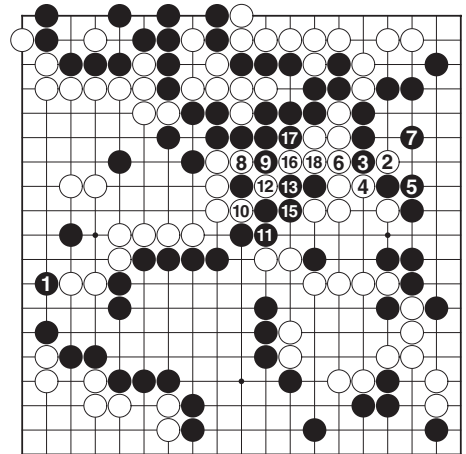


Dia. 18

113: Kann Schwarz denn jetzt nicht das Doppelhane 1 und 3 aus Dia. 18 spielen? Doch, aber Weiß kann sich dann umorientieren und ist nach 8 und 10 auch zufrieden.

128: Einfacher und sicherer als der mit diesem Zug folgende Angriff auf die schwarze Gruppe wäre ein einfacher Sprung auf A.

Weiß liegt vorne und braucht kein Risiko mehr einzugehen.



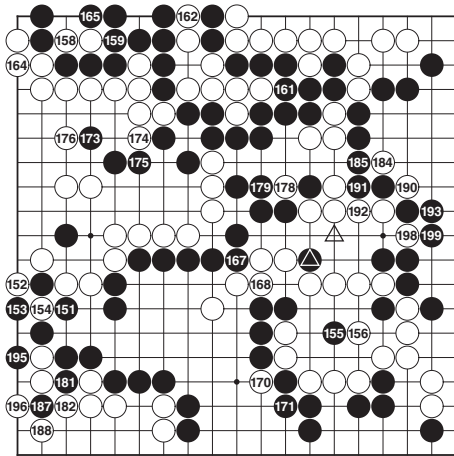
Dia. 19

143: Dieser Zug war notwendig! Hätte Schwarz stattdessen z. B. auf den großen Punkt 1 in Dia. 19 gespielt, dann hätte sich Weiß zunächst bis 7 in Vorhand stärken können, um dann mit 8 bis 12 einen Schnitt in der schwarzen Stellung zu kreieren. Nach 18 geht gar nichts mehr für Schwarz.

154: Es folgt ein Ko-Kampf, bei dem aber Weiß mehr Ko-Drohungen hat.

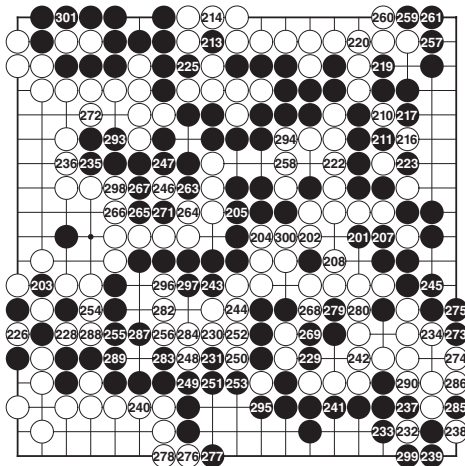
Zusammenfassung: Weiß fühlte sich in der Eröffnung gut, weil er die linke Seite groß bekommen hat. Das Hauptprobleme für Schwarz war, dass er mit 67 ohne irgendeinen Vorteil geblockt hat. Aber auch 77 war zu langsam. Schwarz hatte eigentlich mehrfach die Gelegenheit, auf einen der markierten Punkte in Fig. 4 zu spielen, um am rechten Rand

zu profitieren. Weiß spielte mit 104 und 108 in der richtigen Reihenfolge, statt einfach zu sichern. Shin Min Jun ist somit zum ersten Mal Weltmeister und Ke Jie hat zum ersten Mal im Finale einer Weltmeisterschaft gegen einen Ausländer verloren – nach der Partie hat Ke Jie geweint ...



Figur 4 (151–200)

157, 163, 169, 177, 183, 189, 197 schlagen 154;
160, 166, 172, 180, 186, 194, 200 auf 154



Figur 5 (201–302)

206, 212, 218, 224 schlagen 203; 209, 215, 221 auf 203;
227 auf 213; 262 schlägt 227; 270 unter 227;
281 rechts neben 270; 291 gibt Atari auf 262 und 270;
292 deckt auf 213; 302 auf 285

Impressum DGoZ 1/2021

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, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig,

Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Gunnar Dickfeld, Hartmut Kehmann, Viktor Lin, Klaus Petri, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückel, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Deutschland-Pokal: Georg Ulbrich; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Hejiko Bauer; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Gunnar Dickfeld, Hajin Lee, Michael Marz, Jürgen Suntinger, Marc Oliver Rieger, Thomas Ries, Mei Wang, Chen Zuyuan

Fotos: Tobias Berben, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon, Netflix u.w.m.

Cartoons: Pierre Chamot

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, 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 2/2021: Donnerstag, der 15.04.2021

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

Streifzüge durch die Geschichte des Go in China

von Chen Zuyuan

Dieser Artikel wurde für die DGoZ von Mei Wang und Marc Oliver Rieger aus dem Chinesischen übersetzt.

I. Das älteste Denkspiel der Menschheit: Yao erfindet Go (23. Jahrhundert v. Chr.)

„Yao erschaffte es, und Dan Zhu war gut darin.“
Shi Ben, ca. 230 v. Chr.

Yao war ein legendärer chinesischer Kaiser, der im 23. Jahrhundert v. Chr. gelebt haben soll. Das „Shi Ben“ ist eine alte chinesische Chronik, die von Historikern um ca. 230 v. Chr. verfasst wurde. Man vermutet, dass die darin geschilderte frühe Geschichte auf mündlichen Überlieferungen beruht. Natürlich gibt es keine Möglichkeit, den Wahrheitsgehalt der Yao-Geschichte zu überprüfen – und die antike Geschichte besteht zumeist aus Legenden, so dass es sich nicht immer lohnt, allzu genau festzulegen, was man davon glauben sollte und was nicht.

Man kann es aber auch anders ausdrücken: Diese Tatsache bestätigt, dass Go in China seit Anbeginn seiner (schriftlich überlieferten) Geschichte existiert. Diese Geschichte ist dabei nicht eine Geschichte, die von späteren Generationen durch Archäologie und Forschung wiedergefunden wurde, wie im antiken Griechenland. Der Beginn der „offiziellen“ Geschichte Chinas wird meist auf das erste Jahr der West-Zhou-Republik (841 v. Chr.) festgelegt, also nur etwas früher als die des antiken Griechenlands. Und seitdem hat China seit fast dreitausend Jahren ununterbrochen aktive Historiker. Es gibt dabei viele Geschichten über Historiker, die sich nicht davor fürchteten, von Kaisern geköpft zu werden, um deren Gräueltaten aufzuzeichnen. Die Länge der schriftlichen Geschichtsschreibung Chinas wird von keiner anderen antiken Zivilisation übertroffen und die nach Dynastien benannten Bücher, die wir später zitieren werden, sind allesamt schriftlich überliefert und ihre Authentizität damit gesichert.

Ein frühes, berühmtes Buch ist „Zuo Zhuan“, das den Zeitraum von 722 v. Chr. bis 468 v. Chr. abdeckt.



*Fragmente eines Go-Bretts ausgegraben bei den westlichen Han-Gräbern in Xianyang, China, aus dem Yangling-Grab des Kaisers Jing von Han (154-141 v. Chr.)
[Man beachte den mit einem Kreuz markierten Sternpunkt links unten, Anm. der Übersetzer]*

Es ist eine chronologische Darstellung der Geschichte der Dynastie, in der das Idiom „unentschlossen über den nächsten Go-Zug“ (举棋不定) unter der Überschrift „Das fünfundzwanzigste Jahr des Herzogs von Xiang“ (548 v. Chr.) verwendet wird. Die Tatsache, dass es als Idiom [auch außerhalb des Go-Spiels, *Anm. der Übersetzer*] verwendet wird, deutet darauf hin, dass das Go-Spielen schon damals ein verbreitetes Phänomen war. Bei Menzius (372–289 v. Chr.) gibt es eine Geschichte über einen „nationale[n] Meisterspieler namens Yiqu“, der seinen Schülern das Go-Spiel beibrachte, was zeigt, als wie wichtig es für das Lernen erachtet wurde, sich „auf das Spiel zu konzentrieren“ (专心致志). Diese Geschichte zeigt, dass es zu dieser Zeit bereits nationale Turniere und spezialisierte Go-

Schulen gab. Es ist faszinierend, dass die Grundform des Spiels, das die Menschen damals spielten, fast 3.000 Jahre lang unverändert geblieben ist, bevor es sich in der Neuzeit auf der ganzen Welt verbreitet hat.

Damals hieß es also, dass Go noch mehr als tausend Jahre früher von Yao erfunden wurde. Auch wenn es keine Beweise dafür gibt, dass das stimmt, so zeigt dies, dass es für die Menschen der damaligen Zeit offenbar bereits eine höchst normale Vorstellung war, dass das populäre Spiel Go uralte sei.

II. Früheste archäologische Beweise für Go

In der Han-Dynastie gab es klare Textstellen über Go-Spielen, wie zum Beispiel:

戚夫人侍儿贾佩兰，后出为扶风人段儒妻。说在宫内时... 八月四日，出雕房北户，竹下围棋。

葛洪，西京杂记

Das Dienstmädchen von Madame Qi, Jia Peilan, die später die Frau von Duan Ru, einem gebürtigen Fufeng, wurde, sagte, dass sie, als sie am vierten Tag des achten Monats im Palast war, ... in das nördliche

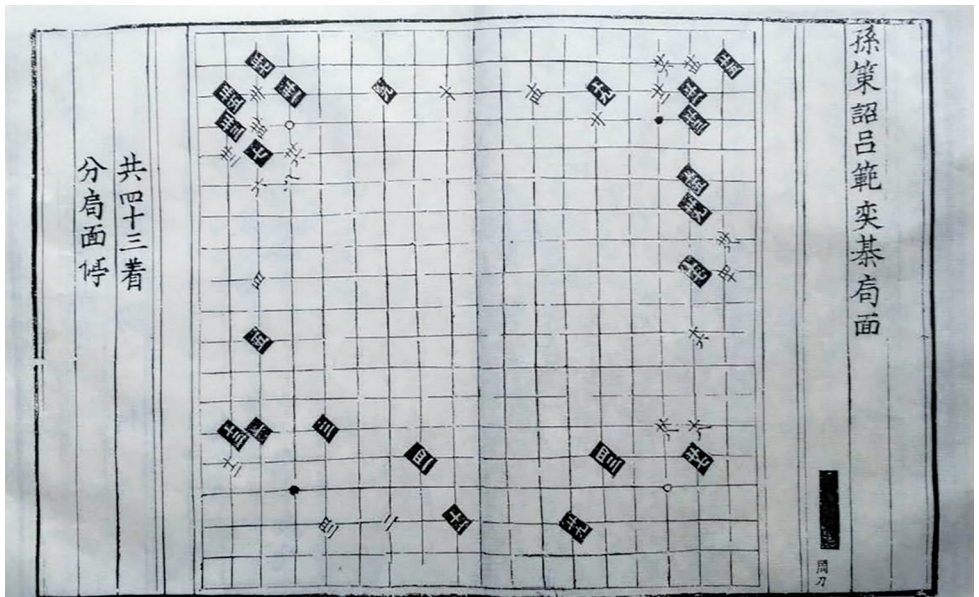
Haus des Schnitzereizimmers hinausging, um Go unter dem Bambus zu spielen.

Ge Hong, "West Capital Essay"

Madame Qi war um etwa 200 v.Chr. die Gemahlin des Kaisers Gaozu von Han (Liu Bang). Ein Fragment einer keramischen Go-Tafel mit 17 Linien, das im Grab des Enkels von Liu Bang, Kaiser Jing von Han (Liu Qi), ausgegraben wurde, ist das früheste archäologische Zeugnis von Go, das bis heute gefunden wurde. Das Keramikfragment ist identisch mit den Bodenfliesen auf dem Grabpfad und wurde vermutlich vor fast 2.200 Jahren von Bauarbeitern verwendet, um es als Brett für das Go-Spiel nach der Arbeit zu verwenden. Im Gegensatz dazu stammen die frühesten physischen Stücke schach-archäologischer Funde, wie die Louis-Schachfigur im Britischen Museum und die kürzlich in Norwegen entdeckte Schachfigur, aus dem 12. Jahrhundert n. Chr. und sind etwa 800 Jahre alt.

III. Frühester Kifu

Die früheste erhaltene Go-Partie ist ein Spiel zwischen Sun Ce und Lü Fan in der späten östlichen Han-Dynastie (195 n. Chr.). Die Abbildung stammt



Sun Ce und Lü Fan (195 n. Chr.)

Der Autor Chen Zuyuan (陈祖源), geboren 1944 in Zhejiang, ist Experte für Go-Regeln und Go-Geschichte. Er arbeitete lange Jahre als Ingenieur in Wuhan und ist Autor verschiedener Bücher und Hauptredakteur der offiziellen aktuellen Weiqi-Regeln in China. Er verfasste 2008 auch die ersten World Mind Games Go-Regeln, die als erste internationale Regeln von der International Go Federation (IGF) angenommen wurden.



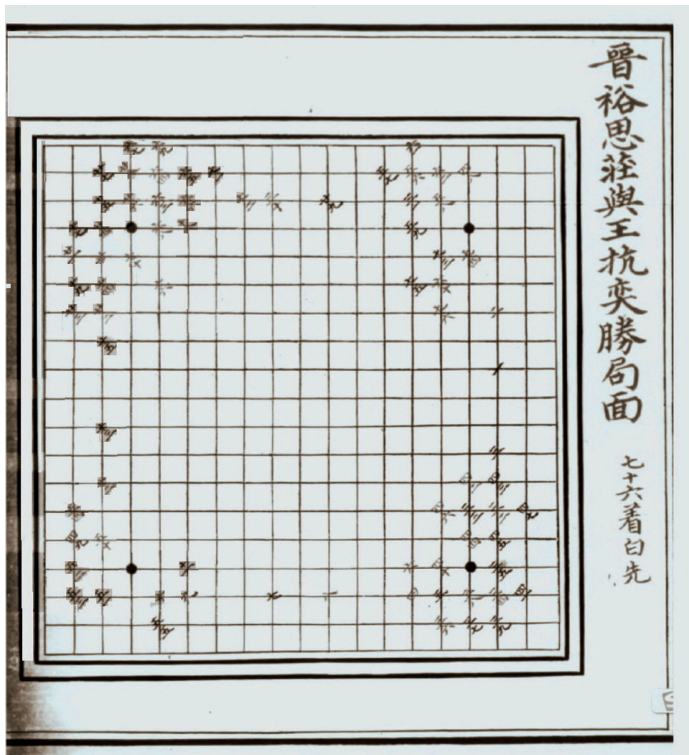
Er verfasste 2008 auch die ersten World Mind Games Go-Regeln, die als erste internationale Regeln von der International Go Federation (IGF) angenommen wurden.

aus der „Sammlung des reinen Glücks der vergessenen Sorgen“ (Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集), einem Go-Buch aus der Nördlichen Song-Dynastie (ca. 1110). Sun Ce war ein General am Ende der östlichen Han-Dynastie und sein Bruder Sun Quan gründete später das Königreich Wu, eines der „drei Königreiche“. Lü Fan war ein wichtiger Untergebener von Sun Ce. Da es keine weiteren Hinweise auf die Partie gibt, bleiben Zweifel an der Echtheit des Kifu und es wird vermutet, dass die Aufzeichnung auch von einer späteren Person fälschlicherweise in Auftrag gegeben worden sein könnte. In dem Buch „Die Geschichte der drei Reiche“ gibt es jedoch einen Bericht über Sun Ce, der Go mit Lü Fan spielt. Ein ähnliches Spiel zwischen Kaiser Wu von Jin und seinem Schwiegersohn Wang Wuzi (ca. 300 n. Chr.) ist auch in der „Sammlung des reinen Glücks vergessener Sorgen“ aufgezeichnet.

Die früheste Aufzeichnung einer höchstwahrscheinlich authentischen Go-Partie ist der Kifu des

Spiels zwischen Wang Kang und Chu Sizhuang während der Zeit der Nördlichen und Südlichen Dynastien, das im Go-Buch „Shang Shan Kifu“ der Südlichen Song-Dynastie erhalten ist (Shang Shan Yi Pu, 商山弈谱). Wang Fang und Chu Sizhuang waren die berühmtesten Go-Spieler aus der Zeit der Nördlichen und Südlichen Dynastie und waren zwischen 430 und 460 n. Chr. aktiv. In nationalen Turnieren, die vom Kaiser angeordnet wurden, waren sie zweimal die besten zwei Spieler. Das „Südliche Qi Buch“ (Nan Qi Shu, 南齐书) erzählte eine Geschichte: Der Kaiser rief Chu Si Zhuang und Wang Kang, damit sie ein Spiel gegeneinander spielen. Das Spiel dauerte von morgens bis abends ohne

*Chu Sizhuang und Wang Kang
(um 450 n. Chr.)*

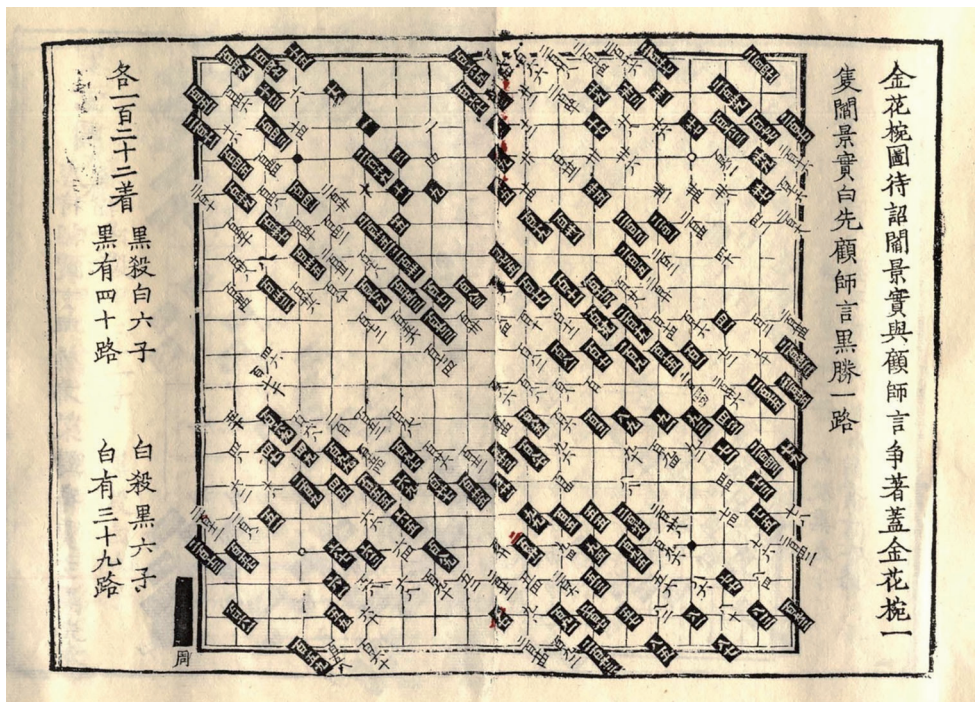


Pause. Der Kaiser war auch vom Zuschauen müde, sagte ihnen, sie sollten nach Hause gehen, um sich auszuruhen, und dann am nächsten Morgen die Farbe für das zweite Spiel zu wechseln. Wang Kang schlief neben dem Go-Brett, während Chu Sizhuang das Spiel betrachtete und die ganze Nacht nicht schlief.

Im Gegensatz zu der früheren „Kaiserpartie“ von Sun Ce und Lü Fan werden die Kifu dieser Go-Spieler im Allgemeinen als authentisch angesehen. Eines der berühmteren davon ist das „Diagramm der goldenen Blumenschale“ in der „Sammlung des reinen Glücks der vergessenen Sorgen“. Das Spiel wurde während der Dazhong-Herrschaft des Kaisers Xuanzong der Tang-Dynastie (847-859) gespielt und die beiden Spieler waren Yan Jingshi und Gu Shiyan. Beide waren Hof-Go-Meister und natürlich nationale Meister. Das Go-Spiel wurde um eine eigens von Kaiser Xuanzong

aus der Tang-Dynastie als Preis angefertigte goldene Schale mit Deckel gespielt. Dies gilt als das früheste Pokalturnier der Welt. Gu Shiyan war ein berühmter Go-Spieler und im „Alten Buch der Tang-Dynastie – The Benji of Emperor Xuanzong“ ist verzeichnet, dass er auch mit einem japanischen Prinzen, der den Tang-Hof besuchte, Go spielte.

Der Text links vom Kifu zeigt die Gewinn-Verlust-Berechnung, die mit den gegenwärtigen japanischen Regeln übereinstimmt, aber es wird von „je 122 Zügen“ gesprochen anstatt wie heute üblich von 244 Zügen. Dies hat einige tiefgreifende Auswirkungen, denn es bedeutet, dass beide Spieler die gleiche Anzahl von Zügen gespielt haben müssen, d. h. im Endspiel keine ungerade Anzahl von Zügen erlaubt ist. Wir werden darauf in der zweiten Folge dieser Serie, wenn es um die Geschichte der Go-Regeln geht, näher eingehen.



Yan Jingshi und Gu Shiyan (847–859)

[Man beachte, dass damals – wie auf obigem Kifu zu sehen – die vier Sternpunkte zu Beginn mit Steinen belegt wurden. Die ersten Züge der etwas eigenwilligen Partie (beginnend oben links) kann man erkennen, wenn man die chinesischen Zahlen lesen kann: 一 二 三 四 五 六 七 八 九 十, Anm. der Übersetzer]

IV. Früheste Go-Bücher

1. Das früheste erhaltene Go-Lehrbuch (Dun Huang Qi jing, 敦煌棋经)

Das früheste Verzeichnis von Go-Büchern in der altchinesischen Geschichte ist das „Buch des Sui“ (隋书, verfasst um 620 n. Chr.), in dem 20 Go-Bücher aus der westlichen Jin-Dynastie verzeichnet sind, das früheste darunter hatte den Namen „Go Einfluss“ (围棋势), geschrieben ca. 300 n. Chr. von Ma Lang aus der westlichen Jin-Dynastie. Leider hat keines dieser Bücher bis heute überlebt, aber eines, das „Dunhuang Qi Jing“ (敦煌棋经, 557-581 n. Chr.), das nicht im Buch Sui zu finden ist, wurde in der Dunhuang-Höhle aufbewahrt und befindet sich heute in der British Library in London. Das Bild zeigt seinen letzten Teil. Er ist etwa 1500 Jahre alt.

Es ist sehr schade, dass der Schreiber des Dunhuang Go-Buchs nur den Text und nicht das Kifu kopiert hat. Aber aus dem Text geht klar hervor, dass die Beschreibung des Go im Wesentlichen die gleiche ist wie jetzt, und aus seinen Erläuterungen der Go-Techniken geht klar hervor, dass die meisten der Grundtechniken bereits bekannt waren.

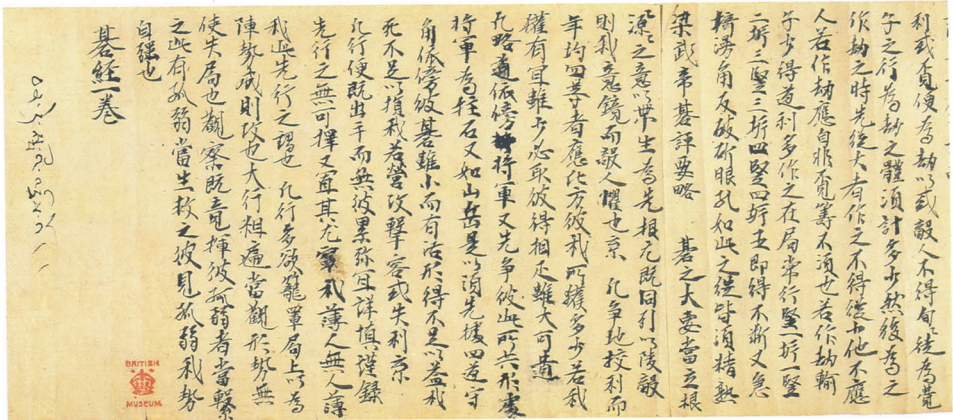
2. Die früheste gedruckte Sammlung von Go-Büchern – „Sammlung des reinen Glücks vergessener Sorgen“ (Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集)

Die „Sammlung des reinen Glücks vergessener Sorgen“ wurde während der Regierungszeit des Kaisers Huizong aus der Nördlichen Song-Dynastie

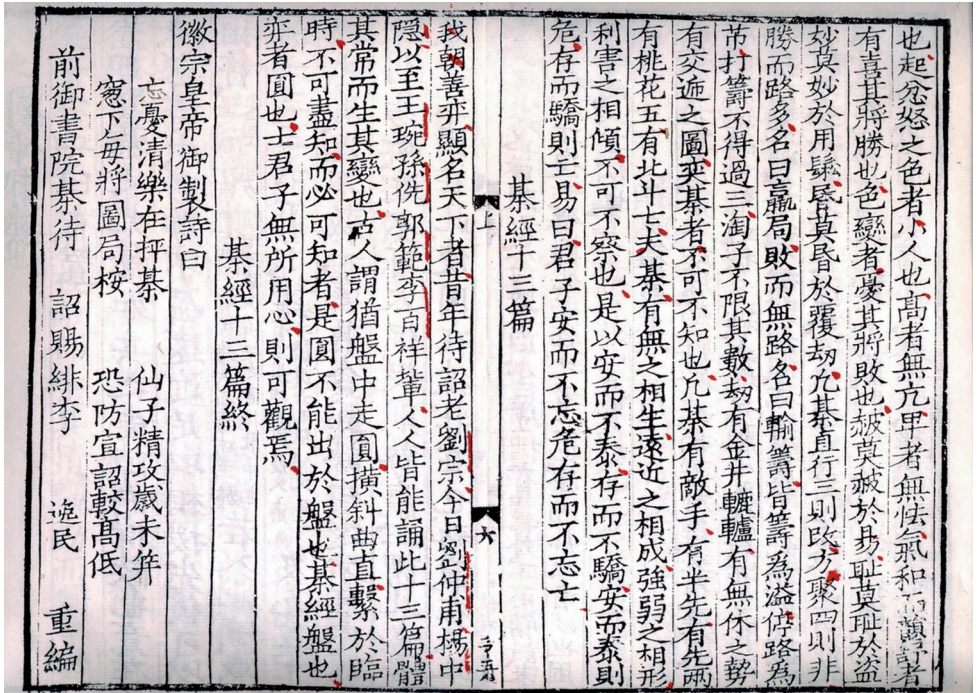
(um 1110 n. Chr.) geschrieben. Ursprünglich in der Nationalbibliothek Chinas untergebracht, ist es nicht nur das früheste gedruckte Go-Buch, sondern auch eines der wenigen physischen Exemplare eines vollständigen Buches aus der Frühzeit des Buchdrucks. Das 140-seitige Buch sammelt wichtige theoretische Go-Werke, darunter die Dreizehn Verse des Go (Qi Jing Shi Shan Pian, 棋经十三篇), die bis in die Gegenwart überliefert sind; sechs Kifu von alten Spielen aus der Östlichen Han-Dynastie bis zu den Jin- und Tang-Dynastien (195-960 n. Chr.); und 12 Kifus von Spielen, die von Go-Meistern der damaligen Zeit gespielt wurden. Der Hauptinhalt umfasst 108 Joseki und Variationen und 37 Tsume-Go zu Leben und Tod; es behandelt auch Notationsmethoden und so weiter. Wie bereits erwähnt, wurden auch die Regeln der damaligen Zeit beibehalten. Es ist der „Sammlung des reinen Glücks vergessener Sorgen“ zu verdanken, dass wir die Entwicklung des altchinesischen Spiels in einer umfassenderen und tieferen Weise verstehen können. Das Kompendium ist eine Enzyklopädie des alten Weiqi, das den Höhepunkt von tausend Jahren Weiqi bis zur Song-Dynastie darstellt.

3. Das „Shang Shan Kifu“ (Shang Shan Qi Pu, 商山弈谱) – das größte Go-Buch der Vormoderne

Das „Shang Shan Kifu“ wurde in der Südlichen Song-Dynastie (1127-1279) verfasst, etwa 100 Jahre nach der „Sammlung des reinen Glücks der



„Dunhuang Qi Jing“ – das älteste überlieferte Go-Buch ist rund 1.500 Jahre alt.



Eine Seite aus der „Sammlung des reinen Glücks vergessener Sorgen“ (Wangyou Qingle Ji, 忘忧清乐集), mit einem Go-Gedicht des Kaisers Huizong aus der Song-Dynastie auf der linken Seite und dem Namen des Autors. Der Autor ist Li Yimin, ein Go-Spieler des Kaiserhofs.

vergessenen Sorgen“. Es wurde nicht gedruckt, aber das handkopierte Manuskript befindet sich in der Nationalbibliothek von China. Das „Shang Shan Kifu“ wurde auf dieselbe Weise geschrieben wie die „Sammlung des reinen Glücks der vergessenen Sorgen“, aber die Seiten waren viel größer, mit 6 Büchern und mehr als 1.500 Diagrammen. Darunter befinden sich mehr als 30 Kifus starker Spieler, mehr als 40 Josekis und mehr als 1.000 Variationsdiagramme sowie fast 300 Tsume-Go zu Leben und Tod. Der Umfang des Buches ist selbst gemessen an heutigen Standards außergewöhnlich. Wenn man sich das Buch vollständig ansieht, kann man sagen, dass es bereits das gesamte aktuelle Allgemeinwissen über Go enthält.

4. Xuanxuan Qijing (玄玄棋经) – Das einflussreichste Go-Buch

Das „Xuanxuan Qijing“ ist das berühmteste und einflussreichste klassische Werk in der Geschichte

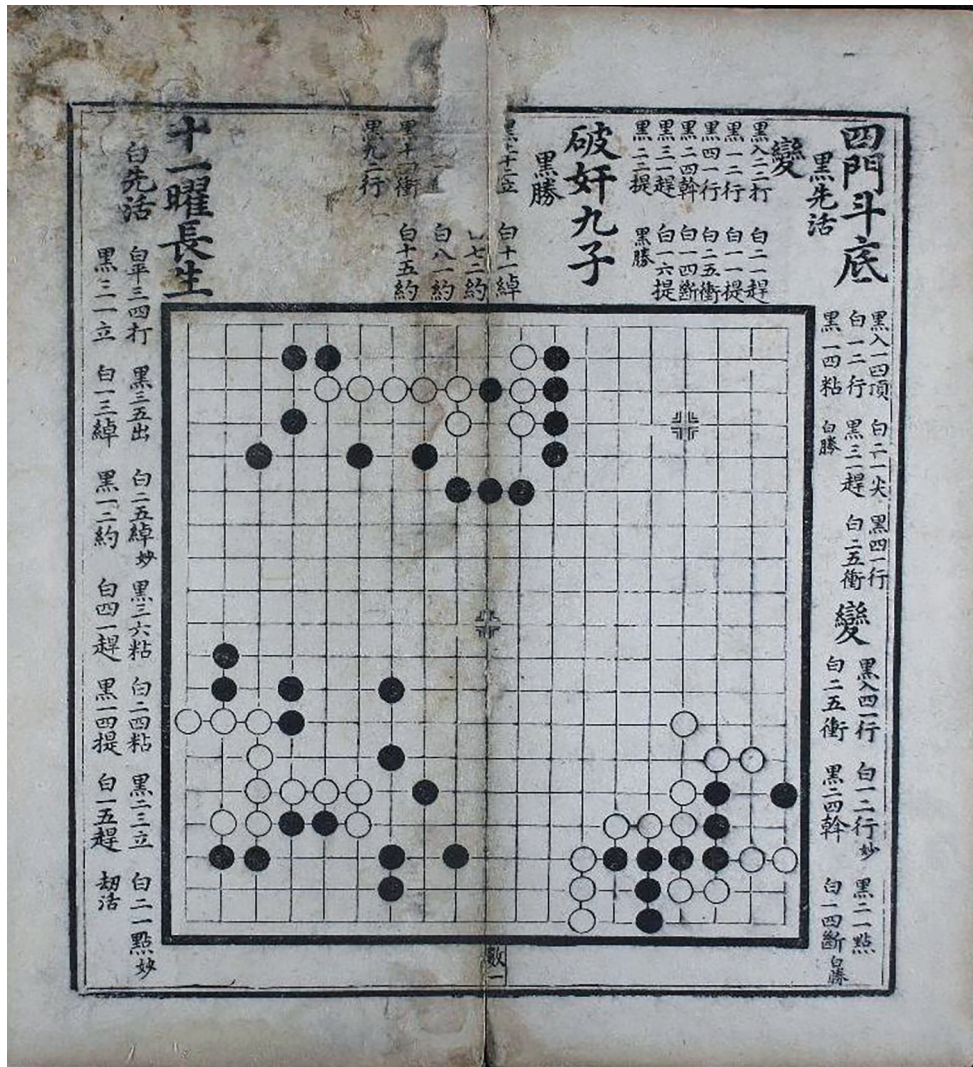
von Go. Es wurde von Yan Defu und Yan Yuanzhang zusammengestellt und 1349 gestochen. Das Xuanxuan Qijing ist umfangreich – zusätzlich zu den „Dreizehn Versen des Go“ und anderen Aufsätzen enthält es mehr als 200 Diagramme von Josekis und 300 Diagramme mit Leben-und-Tod-Tsume-Go, die besonders hochwertige Taktiken zeigen. Es hatte einen enormen Einfluss auf zukünftige Generationen und seine Feinheiten scheinen auch heute noch durch. Das „Xuanxuan Qijing“ wurde in Japan in der späten Ming-Dynastie eingeführt, wurde im Kanei-Jahr (1624-1629), als die vier Schulen des japanischen Go gegründet wurden, graviert und gilt als Klassiker. Von Honinbo Sansa „Honinbo Joseki“ bis zu Japans berühmtestem Go-Buch „Hatsuyoron“ (1713) waren alle in unterschiedlichem Maße vom „Xuanxuan Qijing“ beeinflusst und einige der Diagramme stammten sogar direkt aus dem „Xuanxuan Qijing“. Bis in die Neuzeit veröffentlichten die

Meister des japanischen Go, Hashimoto Utaru und Go Seigen, auch spezielle Kommentare, „Xuanxuan Qijing New Book“ (1935) und „Xuanxuan Qijing Collection“ (1980). Das Buch wurde 2014 von dem bekannten koreanischen Go-Spieler Cho Hye-Yeon 9p ins Englische übersetzt. Man kann sagen, dass kein einziges Go-Buch einen größeren Einfluss gehabt hat als „Xuanxuan Qijing“. Die

Yuan-Dynastie-Ausgabe des „Xuanxuan Qijing“ befindet sich in der Zhejiang-Bibliothek.

V. Das kaiserliche Edikt-System für Go-Spieler

Der erste Höhepunkt des chinesischen Go fand während der Nördlichen und Südlichen Dynastien (420–589) statt. Zu dieser Zeit war das Spiel bei den



Auf einer Seite aus „Xuanxuan Qijing“ sind drei Tsume-Go zu Leben und Tod abgebildet

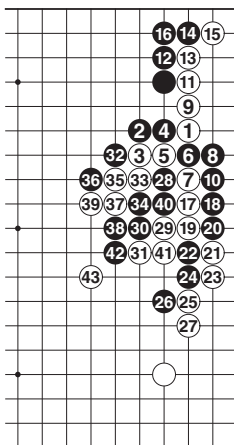
Kaisern sehr beliebt und der soziale Status des Spiels nahm zu, was es für Menschen, die Go nicht spielen konnten, schwierig machte, sich in der Nähe des Kaisers aufzuhalten. Es war ein seltenes Phänomen, dass „das Go-Spiel und Moral, Literatur, Kalligraphie“ zusammen die Voraussetzungen für die Amtseinsetzung wurden. Professionelle Go-Meister wie Chu Sizhuang und Wang Kang wurden „ständige Diener des Offiziellen“ genannt und folgten dem Kaiser überall hin. Während der Regierungszeit des Kaisers Xuanzong der Tang-Dynastie (um 720) wurde der Titel „Go-Diener“¹ offiziell eingeführt. Dieser unterrichtete Go und organisierte Turniere. Die Position des Go-Dieners entsprach gemäß kaiserlichem Edikt dem vierten höfischen Rang, was eine mittelhohe Position war. Viele berühmte Go-Spieler kamen aus der Tang- und Song-Dynastie. Zum Beispiel der kaiserliche Go-Spieler der Tang-Dynastie, Wang Jixuan (um 720 n. Chr.), von dem die berühmte „Ein-Zug-Lösung für Doppelleitern“ stammt.



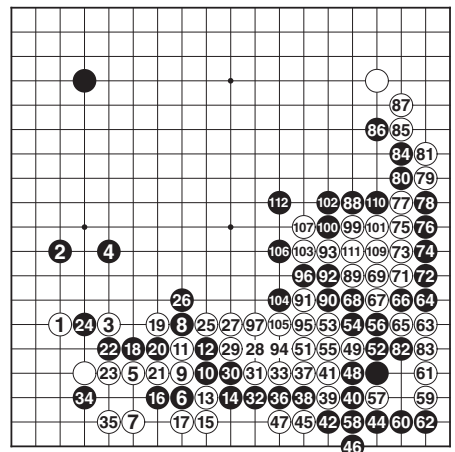
Go-Steine aus Porzellan (Song-Dynastie, ca. 11. Jh.)

Erwähnenswert ist auch die brillante Partie „Begegnung mit den Unsterblichen“ (um 1090) von Liu Zhonghu, einem Go-Diener aus der Song-Dynastie, in dem eine größere Zahl Steine gegen die Gelegenheit zu einer großen Drachenjagd eingetauscht wurden. All dies zeigt, dass die Go-Fähigkeiten der Alten vor tausend Jahren bereits ein hohes Niveau erreicht hatten.

Soviel also nun zu der Geschichte des Go in China und seiner alten Meister. In der nächsten Folge werden wir uns mit der Geschichte der Go-Regeln beschäftigen.



Weiß 43, die berühmte „Ein-Zug-Lösung für die Doppelleitern“ von Wang Jixuan (um 720)



Die Partie „Begegnung mit den Unsterblichen“ (um 1090) 55 auf 50; 58 auf 43; 108 auf 98; 109 auf 70; 111 auf 98

¹ Die eigentliche Bedeutung des Originalausdrucks war, dass der Go-Meister jederzeit vom Kaiser gerufen werden konnte, wenn diesem nach Go verlangte. Gewissermaßen war er also ein „Go-Call-Boy“.

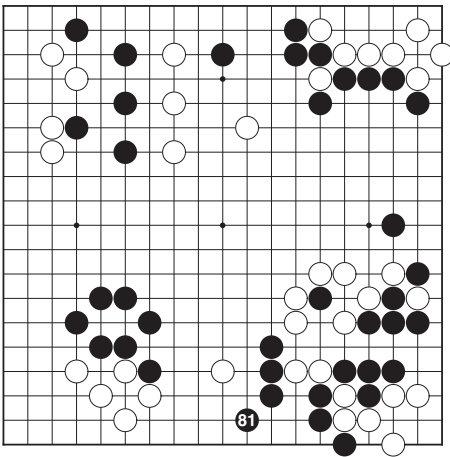
Wie geht's, wie steht's? (3)

von Gunnar Dickfeld

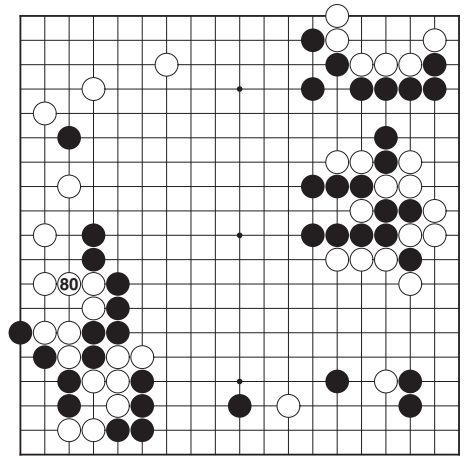
Einer der erfolgreichsten Spieler im vergangenen Jahre war Shin Jinseo 9p, der eine Gewinnrate von über 90% vorweisen konnte. Er wurde im Jahr 2000 geboren und 2012 zum Profi ernannt, konnte schon 2013 Lee Changho 9p in einer Turnierpartie schlagen und erreichte 2018 bereits den 9. Dan. Er hat sich ganz klar an die Spitze des koreanischen Go hochgearbeitet, nicht zu-

letzt durch seinen letztjährigen Sieg gegen Park Junghwan 9p im LG-Cup-Finale. Daher schauen wir uns in der dritten Folge dieser Kolumne vier verschiedene Stellungen aus seinen Partien an. Wieder lautet die Frage für euch: Wie steht es hier? Wie würde KataGo diese Stellungen wohl bewerten? Viel Vergnügen!

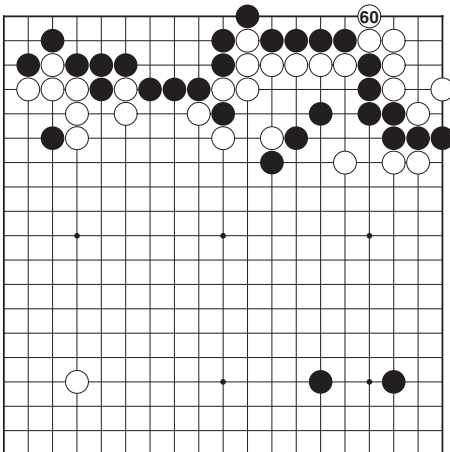
Lösungen auf S. 36 f.



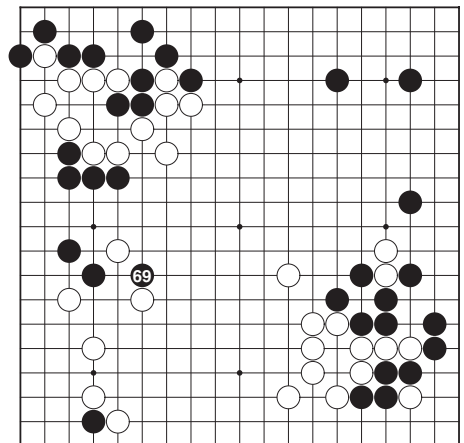
Stellung 1 (6,5 Komi)



Stellung 3 (7,5 Komi)



Stellung 2 (6,5 Komi)



Stellung 4 (6,5 Komi)

Hallo, liebe Kinder!

Weiter geht es mit den „See-Tigern“. Viel Spaß damit!



Die See-Tiger, Fall 13: Das unheimliche Lachen

Die Freunde sollen den Diebstahl eines mysteriösen Spiegels aufdecken, „in dem man sich selbst erkennt“. Diesen sollen sie im Reisebüro/Tee-Salon/Gemüse-Lieferdienst des alten Herrn Wang, dem Onkel von Weng Lu, möglichst unauffällig aufklären. Tim muss derweil erstmal Tsume-Go lösen, da er zu viel Unsinn gemacht hatte ...

Tim machte sich im Lagerraum an die Tsumegos, die ihm Weng Lu aufgebrummt hatte. Er wollte sie so schnell wie möglich lösen, damit er nicht alles verpasste.

Vorne im Laden fasste Meilin derweil zusammen, was sie wussten: „Also, es gibt drei Verdächtige: eine Dame, die eine Reise nach China buchen wollte, einen Gast im Tee-Salon, der den letzten Abend vor dem Lockdown genießen wollte und den Fahrer. Der arbeitet für Herrn Wang und wollte gerade eine Bestellung abholen.“

Honghong ergänzte: „Der Spiegel muss also noch irgendwo hier im Geschäft sein, denn niemand hat das Gebäude verlassen, seit er verschwunden ist.“

Meilin fuhr fort: „Wir trennen die drei Verdächtigen. Karina, du versuchst den Gast des Tee-Salons vorsichtig auszufragen, ich werde mich mit der Dame, die nach China reisen möchte unterhalten, und Honghong spricht mit dem Fahrer des Lieferservice.“ Herr Wang erinnerte: „Bitte, wir wollen Gesicht wahren, keine Anschuldigungen!“

Karina grinste, dass er das schon wieder erwähnt hatte. Gesicht-Wahren musste für ihn ganz besonders wichtig sein. „Ja, sicher“, versprach Meilin.

Weng Lu begleitete Karina, die ja als einzige der drei kein Chinesisch sprach. Dann gingen sie gemeinsam in die Tee-Stube, wo die drei Verdächtigen warteten. Der Fahrer saß an einem Tisch und spielte gelangweilt ein Handy-Spiel. Die Dame lief unruhig

und sichtlich genervt im Raum hin und her, und der Gast saß gemütlich an einem Tisch vor seinem Tee und schien zu meditieren.

Sie verteilten sich wie verabredet und versuchten alle, mit den Verdächtigen möglichst unverdächtig ins Gespräch zu kommen.

Tim war derweil ausgerechnet beim letzten Tsumego steckengeblieben. Irgendwie war das doch gar nicht schwer, aber er konnte sich nicht konzentrieren. Immerzu dachte er daran, dass die anderen den Fall vielleicht schon ohne ihn gelöst haben könnten. „So ein Mist!“ rief er wütend aus. Voller Wut trat er ordentlich gegen eine Kiste, deren einziger Fehler es war, in seiner Nähe gestanden zu haben. Es schepperte und klapperte und knackste. „Gar nicht gut“, dachte Tim, und sah zu seinem Schrecken, dass er ein ziemliches Loch in die Kiste getreten hatte. „Oh nein, wenn Weng Lu das sieht, dann brummt er mir nicht nur Tsumegos auf! Was mach ich bloß?“ Er schaute sich den eingetretenen Karton an. Chinesische Schrift überall, die er zwar nicht lesen konnte, aber da war auch noch so ein Warnsymbol mit einem zerbrochenen Glas. Er verstand auch ohne Schriftzeichen, dass da wohl etwas Zerbrechliches drinnen verpackt gewesen war. Da half offenbar nur eines: vertuschen ...

Inzwischen hatte Honghong ein nettes Gespräch mit dem Fahrer begonnen. Der kannte natürlich Honghongs Familie, und außerdem hatte das „Chopsticks“, das Restaurant von Honghongs Eltern, natürlich auch einen Lieferservice, so dass die beiden bald über Lieferungen fachsimpeln konnten. Der Fahrer war da ganz entspannt: „Die nächste Lieferung, die ich machen soll, ist für die Dame da drüben.“ Er zeigte auf die ältere Dame, mit der Meilin gerade zu sprechen versuchte. „Und da die hier auch festsitzt, werde ich wohl kaum deswegen zu spät kommen.“

Karina war derweil nicht so erfolgreich. Der Mann, mit dem sie sprechen sollte, konnte fast kein Wort Deutsch. Mit Weng Lus Übersetzungshilfe schaffte sie immerhin, herauszufinden, dass er seine Tochter in Hamburg besuchte. Die hatte ein Baby, und ehe Karina auch nur eine weitere Frage stellen konnte, musste sie sich auch schon Babyvideos auf seinem Smartphone anschauen. Gefühlte Petabyte von Babyvideos ...

Meilin musterte die ältere Dame: hautenger Strickpullover, schlichte Perlenkette, echte Lederhandtasche, die Schuhe allerdings eine Raubkopie und ohne Stil. Ihre Versuche, mit der Dame ins Gespräch zu kommen, waren wenig ergiebig. Sie hatte offenbar gar keine Lust auf Smalltalk und grummelte nur vor sich hin. „Den Spiegel kann sie auch nicht haben“, dachte Meilin bei sich. „In diese winzige Handtasche passt der niemals rein, und unter der Kleidung ist kein Platz zum Verstecken.“ Bei der Dame kam sie also nicht weiter. Und außerdem musste Meilin mal auf die Toilette. „Entschuldigen Sie, wissen Sie vielleicht, ob es hier eine Toilette gibt?“ Die Dame antwortete etwas genervt, aber doch hilfreich: „Ja, durch das Reisebüro und dann direkt neben dem Lagerraum.“ „Vielen Dank.“

Tim überlegte derweil fieberhaft, wie er das Loch in der Kiste kaschieren konnte. Er sah sich um: ein Schreibtisch, Kisten, andere Kisten, Regale, dann Stapel von Go-Brettern. Ob Herr Wang die für die Turniere im „Chopsticks“ aufbewahrte? Oder wollte er sie verkaufen? Zu seiner Angebotspalette von Reisen, Tee und Gemüse würden Go-Bretter ja bestens passen. Tim schmunzelte, aber er wollte später mal fragen, denn in Hamburg gab es ja noch einen Go-Versand, und die würden das sicher gerne erfahren.

Das half ihm aber bei seinem Problem erstmal nicht weiter. Ob er den Teppich um den Karton rollen könnte? Nein, zu auffällig.

Er öffnete ein paar Kartons, sehr vorsichtig natürlich, um irgendwo ein Tuch oder sowas zu finden, um das eingetretene Loch zu verdecken. Ohne Erfolg, aber nicht ohne Folgen, denn Tim schaffte es nicht, alles wieder zurück in den Karton zu stecken, was er da gerade herausgeholt hatte. Puzzles waren noch nie so seine Stärke gewesen, und auch wenn er sein Fahrrad reparierte, blieben am Schluss immer ein paar Teile übrig. (Bist Du besser? Probiere es mal: Pack die farbigen Teile in den braunen Karton! Am besten paust Du sie vorher auf ein Blatt Papier ab und schneidest das aus. Auflösung auf S. 49.)

Jetzt war er also auch noch auf der Suche nach einem leeren Karton, in dem er die nun herumliegenden Teile einpacken könnte. Auch den fand er nicht. Kein Tuch, kein leerer Karton. Aber da fiel sein Blick auf eine Kiste mit Gemüse, die gleich am Eingang stand. Schaute da nicht ein Stück Stoff hervor? Er schob ein paar Tomaten und irgendetwas Grünes, das er nicht kannte, beiseite und tatsächlich, da war ein großes schwarzes Tuch, in das etwas eingepackt war. Vielleicht ja reifes Obst oder so etwas. Super: Das Tuch konnte er benutzen, um das Loch in der Kiste zu verdecken. Dann würde Herr Wang den Schaden erst bemerken, wenn Tim schon längst zuhause war.

Meilin wollte gerade auf die Toilette gehen, aber sammelte vorher kurz ihre beiden Freunde ein. „Kurze Besprechung“ flüsterte sie. Sie gingen zusammen in das Reisebüro.

„Also, was habt Ihr herausbekommen?“ Hong-hong und Karina fassten ihre mageren Erkenntnisse zusammen. „Hm, das ist ein komischer Zufall...“, meinte Meilin. „Wieso?“ fragte Karina. „Nun, die Dame wird als nächstes beliefert, und sie wusste, wo der Lagerraum...“

Plötzlich ertönte aus dem Lagerraum ein lautes Gebrüll. Die drei schauten sich erschrocken an. – Tim! Was war nur passiert, dass er plötzlich so laut brüllte! Aus der Teestube kamen auch Weng Lu, der alte Wang und sogar die Frau angerannt.

Meilin stürmte als erste in den Lagerraum. Der alte Wang folgte direkt hinter ihr, noch vor allen anderen, und schrie so entsetzt auf, als hätte Tim ein Blutbad in einem Kindergarten angerichtet.



Tim stand in der Mitte des Raums, umgeben von einem Chaos von geöffneten Kartons und Packmaterial. Der Lagerraum hatte vorhin definitiv ordentlich ausgesehen, die Ordnung war aber definitiv hin. Und dann schauten sie auf Tim. Der brüllte vor Lachen, und in seiner Hand hielt er ein schwarzes Tuch und ein rot-lackiertes Objekt, eine flache Scheibe, etwa so groß wie sein Kopf. „Der Spiegel!“ rief der alte Wang. „Wie kommt der denn hierhin?“ Tim, der sich vor Lachen den Bauch hielt, zeigte glucksend auf die Gemüsebox am Boden.

Meilin runzelte kurz die Stirn. „Das ist die Kiste, die geliefert werden sollte, richtig? Jetzt bin ich mir sicher. Ich weiß, wer den Spiegel stehlen wollte!“ Alle schauten gebannt zu ihr. Meilin wollte gerade auf die Frau zeigen, die inzwischen ebenfalls in den Lagerraum gekommen war, doch diese sprang urplötzlich auf Tim zu, entriß ihm den Spiegel, und rannte, bevor die anderen noch verstanden, was da vor sich ging, zur Tür. „Sie war es!“ rief Meilin rasch. „Stopp! Bleiben Sie stehen!“ rief ihr der alte Wang hinterher. Honghong und Weng Lu versuchten, sie festzuhalten, stießen dabei aber so ungeschickt zusammen, dass sie sich stattdessen gegenseitig zu Boden warfen, während die Dame durch die Tür verschwand und diese hinter sich zufallen ließ. Im allgemeinen Aufruhr versuchten nun alle, die Tür zu öffnen, aber vergeblich. „Abgeschlossen!“ Der alte Wang setzte sich erschöpft auf eine Kiste.

Honghong begutachtete das Schloss der Tür. „Das ist nur ein einfacher Schnapper. Mit einer Plastikkarte oder so sollte man das aufbekommen,“ meinte er. „Das hilft alles nichts“, seufzte der alte Wang. „Bis wir das offen haben, ist sie längst über alle Berge.“ „Aber wir wissen doch, wo sie wohnt“, meinte Meilin. „Ja, sicher, sie werden sie finden“, seufzte der alte Wang. „Aber ob sie dann noch lebt...“ „Was meinen Sie?“ „Nun, ich habe Euch gesagt: Wer in den Spiegel sieht, erblickt sich selbst. Deshalb hat Tim auch so lachen müssen, weil er eben ein lustiger Junge ist.“ Der alte Wang lächelte müde.

„Klick“ machte es plötzlich hinter ihnen. „Ich hab's auf!“ rief Honghong. Er öffnete die Tür. Als sie gerade herausstürmen wollten, sahen sie, dass

die Frau noch im Laden stand. Sie hielt den Spiegel in der Hand, doch sie lachte nicht, sie schrie! Der Spiegel war umgeben von einem gleißend hellen Licht, und aus dem Spiegel griffen ein paar starke Hände nach ihr, sie wand sich, schlug um sich und versuchte mit letzter Kraft, diese zurückzuhalten.

„Schnell, nehmt den Spiegel!“ rief der alte Wang. Weng Lu machte einen beherzten Sprung auf die Kämpfenden zu, packte den Spiegel und versuchte ihn wegzuziehen. Vergeblich. Der Spiegel hielt die Frau immer noch in seinem Griff. Karina riss dem völlig verdatterten Tim das schwarze Tuch aus der Hand und rannte auf die Kämpfenden zu. Blitzschnell warf sie es über den Spiegel. Sofort verschwanden dessen Hände. Weng Lu zog den Spiegel weg, während Honghong die Frau festhielt.

Aus der Teestube kam der Fahrer angerannt. „Was ist denn hier los?“ fragte er völlig perplex. „Ruf bitte die Polizei,“ sagte der alte Wang. „Hier gab es einen Diebstahl, aber erzähl sonst keinem Menschen davon.“ „In Ordnung“, antwortete er. „Ich hoffe, die Polizei hat Zeit...“, murmelte er noch und dachte an die Demonstrationen, die zur selben Zeit eine Straße weiter tobten. – „Keine Angst, wir sind schon da.“ Zwei Polizisten betraten gerade den Laden. „Was ist denn los? Wir waren auf dem Weg zur Demonstration, da haben wir den Lärm hier gehört.“

Hinter den Polizisten betrat ein kleiner dicklicher Mann den Laden. „Bin von der Presse. Deutschlands größte Tageszeitung und so.“ Seine Wurstfinger wedelten stolz mit seinem Presseausweis. „Ich wüsste auch gerne, was das gerade war. Der Lichtschein und so. Erzählen sie mir doch mal alles! Unsere Leser interessieren sich immer brennend für sowas!“

„Soviel zum Thema: Erzähl keinem Menschen davon“, seufzte Honghong, und der alte Wang ließ sich auf einen Stuhl fallen.

Die Lösung auf die Frage aus der letzten Ausgabe, warum ein Spiegel links und rechts vertauscht, aber nicht oben und unten, kommt das nächste Mal. Du hast also noch Zeit, darüber nachzudenken.

Einen Tipp geben wir Dir aber: Wenn Du Deinen Kopf um 90 Grad zur Seite legt, was wird denn dann vom Spiegel vertauscht?

Lösungen zu „Wie geht's, wie steht's? (3)“

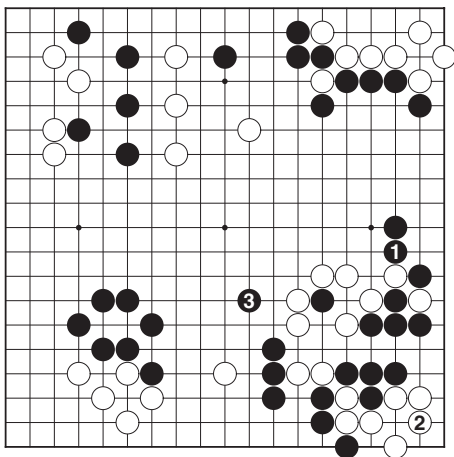
Lösung 1. Schwarz 4%, Weiß 96%.

In dieser Partie traf Shin Jinseo (Weiß) im koreanischen Maxim Cup auf Cho Hyeeyon 9p. Ins Auge fällt hier sofort das dicke Schildkröten-Ponnuki auf der linken Seite. Als Form soll es kraftvoll sein, stärker als ein normales Ponnuki. Doch kann Schwarz sich diese Form in der vorliegenden Situation überhaupt zu Nutze machen?

Es möchte einem nichts hilfreiches einfallen. Schwarz hat kaum Gebiet und die weiße Gruppe am oberen Rand, die als einzige ein Angriffsziel abgegeben könnte, hat leichte Form und noch viel Platz. KataGo bestätigt diese Einschätzung, dass Weiß hier einen Vorteil hat.

In der Not spielt Schwarz nun den Zug 81, um den Steinen am unteren Rand zu helfen. Welch ein fatales Irrtum! Das Urteil von KataGo ist gnadenlos: ein Minus von neun Punkten in der erwarteten endgültigen Gebietskontrolle. Die Gewinnrate sackt um 23 Prozentpunkte ab.

KataGo erläutert, dass Schwarz das Atari 1 am rechten Rand spielen soll, um der Gruppe dort zu helfen. Daraufhin wird Weiß mit 2 in der Ecke das Leben sichern und Schwarz kann mit den Steinen am unteren Rand loslaufen. In diesem Spielverlauf sähe die Gewinnwahrscheinlichkeit mit 27 Prozent noch immer nicht wirklich rosig aus, doch die geschätzte finale Gebietskontrolle sieht nur einen

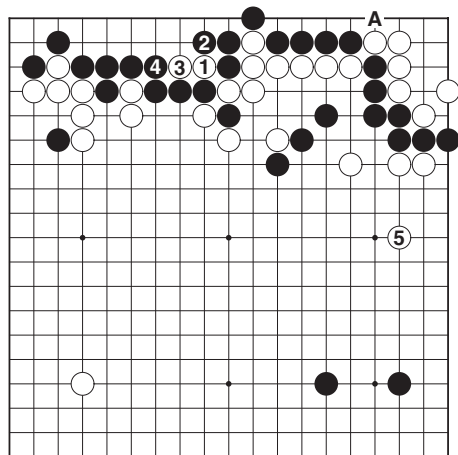


Vorsprung von 2,5 Punkten für Weiß. Das sieht weniger dramatisch aus, denn Fehler, die sich in diese Größenordnung aufsummieren, sind auch unter Profis nicht ausgeschlossen.

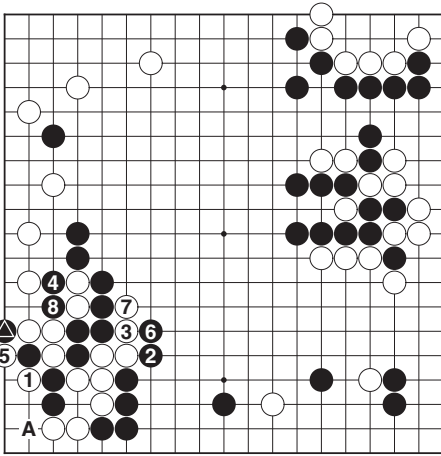
Lösung 2. Schwarz 95%, Weiß 5%.

Diese Partie wurde in der Liga des 1. Korean Strongest Player Tournament gespielt. Shin Jinseo spielt hier mit Schwarz gegen Kang Dongyan 9p. Überraschend ist das Krauchen von Schwarz auf der zweiten Linie am oberen Rand. Doch damit hat KataGo kein Problem. Er bemängelt stattdessen die Fortsetzung von Weiß außen, die ihn mit wenigen Zügen in eine nachteilige Position gebracht hat.

Richtig bitter ist schließlich das Urteil zu Weiß 60 (A im Diagramm). Dieser Verteidigungszug für die Ecke ist unnötig. Stattdessen sollte Weiß die Abfolge 1 bis 4 einschieben und dann seinen drei Steinen am rechten Rand eine Basis mit 5 verschaffen. Solange ein Einwurf auf der Randlinie oben, zusammen mit Weiß A, Vorhand ist, kann Schwarz die Ecke nicht töten.



Weiß 60 ist also ein verschenkter Zug. Das sieht KataGo genauso und folglich berechnet er einen Verlust von fünfeneinhalb Punkten (bzw. 12 Prozent). Schwarz liegt nun mit soliden 12 Punkten vorn und lässt in dieser Partie auch nichts mehr anbrennen.



Lösung 3. Schwarz 50%, Weiß 50%.

Die ungewöhnliche Form am rechten Rand wirkt irgendwie nicht gut für Schwarz. Doch mein Verdacht bestätigt sich nicht. KataGo zeigt sich völlig unbeeindruckt und meint, das wäre doch okay, also ausgeglichen.

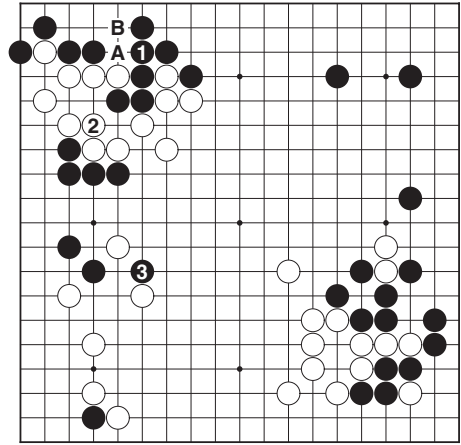
Der Fokus liegt daher auf den aktuellen Entwicklungen auf der linken Seite. Der markierte schwarze Stein ist ein Fehler gewesen, sagt KataGo, denn Schwarz solle auf A spielen. Die Idee dahinter ist, die Steine in der Ecke zu opfern, um außen die Wand festzumauern. Der gespielte Zug von Shi Yue 9p verliert hier 30 Prozent bzw. sechs Punkte der erwarteten Gebietskontrolle.

Und Weiß 80? Hier ist KataGo der Ansicht, dass Shin Jinseo das Geschenk seines Gegners direkt wieder zurückgibt und sogar noch was oben drauflegt: er vergibt 39 Prozent bzw. sieben Punkte. Stattdessen hätte er die Variante in der Abbildung wählen sollen. Die beiden Fehler gleichen sich und das bisherige Partiegeschehen aus. Chance verpasst, weiter geht's!

Lösung 4. Schwarz 22%, Weiß 78%.

Hier spielt Xie Erhao 9p die schwarzen Steine im Halbfinale des 25. Samsung Cup. Zug 69 wird von KataGo kräftig kritisiert: Ein sattes Minus von fünf Punkten oder 29 %. Der Zug an sich ist nicht verkehrt. Jedoch hätte Schwarz zuerst den Abtausch 1 für 2 einschieben sollen, bevor er hier auf 3 fortsetzt.

In der bisher ausgeglichenen Stellung ließ Xie Erhao diesen Abtausch aus und spielte voreilig auf 3 (bzw. 69). Diese Gelegenheit nutzte Shin Jinseo,



um auf A durchzustößen. Xie deckte daraufhin auf 1 und so bekam Shin Jinseo auch noch B, der das Leben der Ecke bedroht. Ein kleiner taktischer Zwischenerfolg für Weiß. Danach steht natürlich wieder die schwarze Gruppe am linken Rand im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.



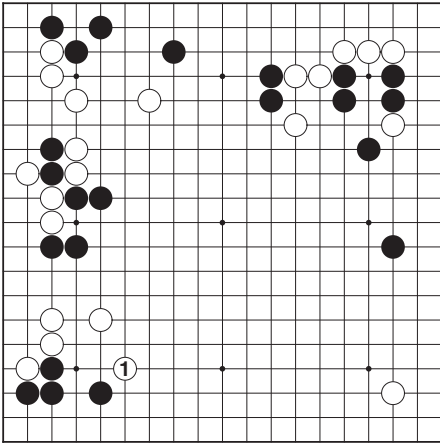
2015 hat Shin Jinseo als 3p einen koreanischen Profi-Nachwuchstitel gewonnen

Der etwas andere Zug (39)

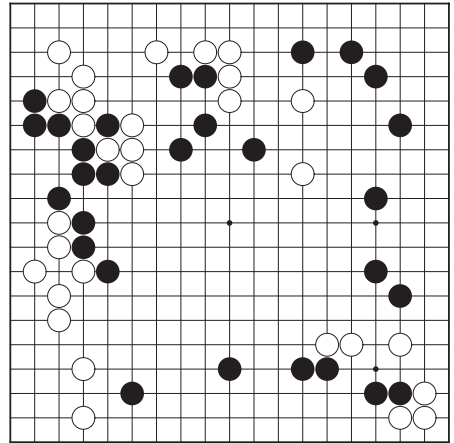
von Viktor Lin

Es ist seit längerer Zeit nicht so einfach, zum Frisör zu gehen. Bevor einer von uns wieder versucht, sich selber einen Haarschnitt zu verpassen (ähem, cannot recommend), wollen wir in dieser Folge lieber das Schneiden

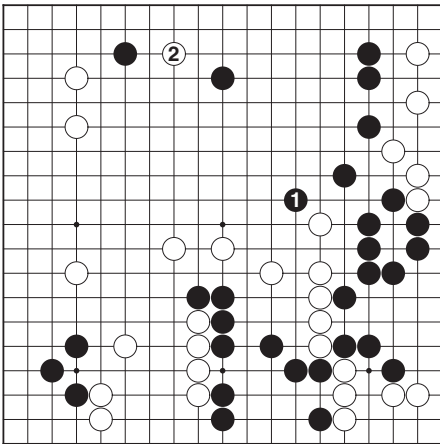
auf dem Go-Brett üben. In den Problemstellungen werden Sachen vom Gegner gesucht, die auf sinnvolle Art und Weise abgeschnitten werden können.



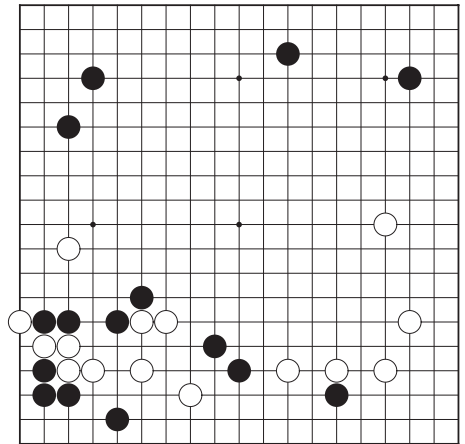
Problem 1: Wie soll Schwarz auf den Press-Zug reagieren?



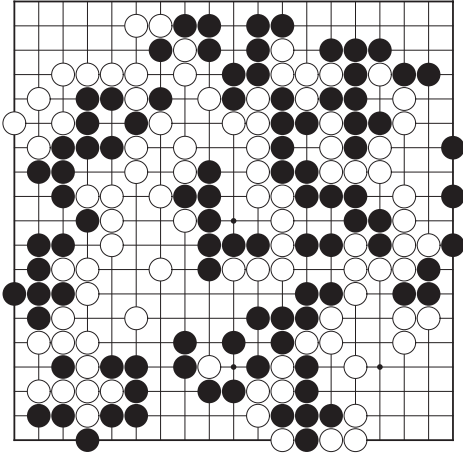
Problem 3: Wie kümmert Schwarz sich am besten um seine Gruppe da oben?



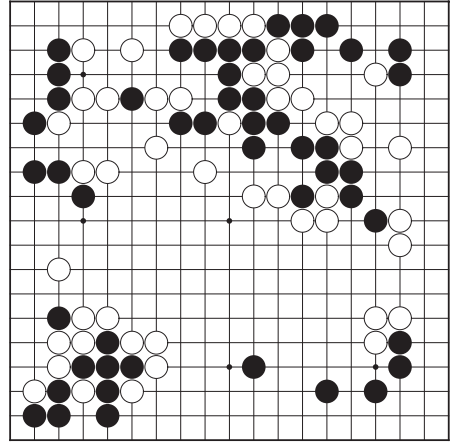
Problem 2: Weiß hat 1 ignoriert. Was nun?



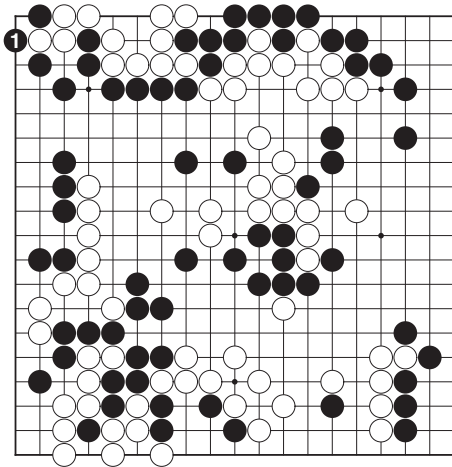
Problem 4: Was macht Schwarz bloß mit den losen Gruppen auf der unteren Seite?



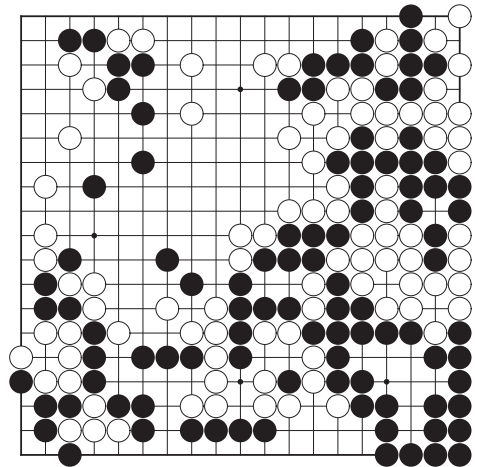
Problem 5: Kann Weiß irgendwo leckere Steinchen abschneiden?



Problem 7: Schwarz muss was für seine lange Schlangengruppe tun.



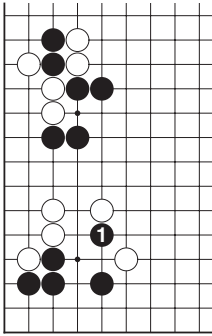
Problem 6: Schwarz macht oben ein Ko und Weiß hat die einmalige Gelegenheit, die Partie an sich zu reißen.



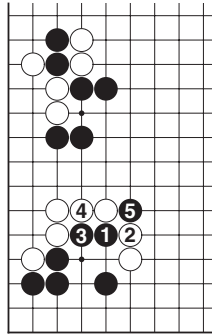
Problem 8: Findet Schwarz irgendwo eine Lücke in den weißen Verbindungen?

Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!



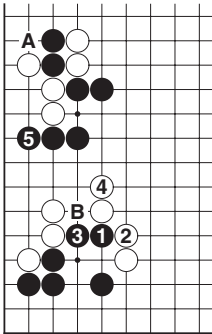


Dia. 1.1

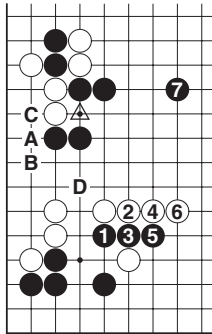


Dia. 1.2

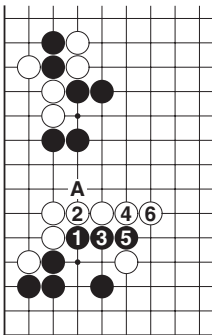
Lösung 1: Der weiße Zug war vielleicht etwas zu weit, denn Schwarz hat jetzt den Anleger in Dia. 1.1. Wenn Weiß in Dia. 1.2 stur blockt, wird es schwierig für ihn, nach beiden geschnittenen Gruppen zu schauen. Er könnte in Dia. 1.3 den komischen Deckungszug 4 probieren, dann droht Schwarz aber mit 5 einen Zug auf A an und macht damit zugleich



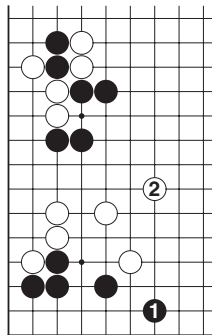
Dia. 1.3



Dia. 1.4

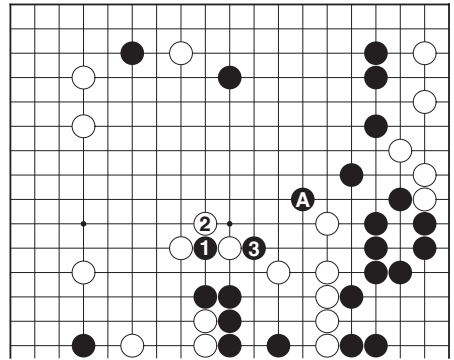


Dia. 1.5

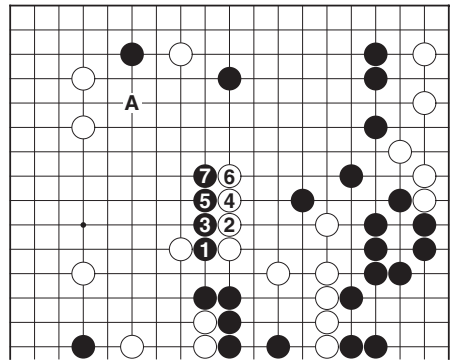


Dia. 1.6

aus B einen sinnvollen Schnitt. Für Weiß wäre es daher vernünftig, in Dia. 1.4 nachzugeben. In dieser Form ist anzumerken, dass, wenn Weiß mit A-B-C den markierten Schnitt androhen will, Schwarz den Peep auf D hat, um den neuen Schnittpunkt auf der Seite zu beseitigen. Diesen Peep hätte Schwarz nicht, wenn er mit dem Hane in Dia. 1.5 schneidet – das wäre wohl die zweitbeste Lösung. Wenn Schwarz in Dia. 1.6 gar nicht schneidet, entgeht ihm etwas Profit.

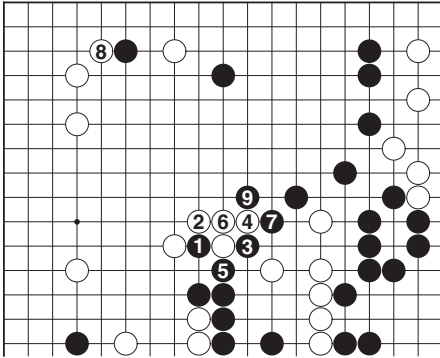


Dia. 2.1

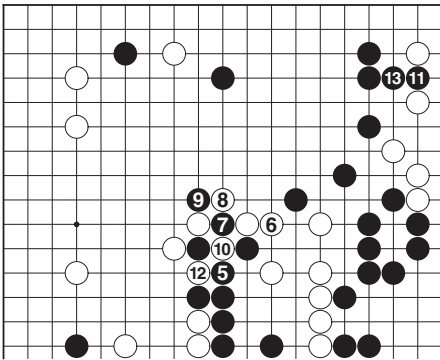


Dia. 2.2

Lösung 2: Es war ziemlich unverschämt von Weiß, A einfach zu ignorieren, denn mit der Kombo 1 und 3 hat Weiß richtige Verbindungsprobleme (schlimmer als beim letzten Zoom-Meeting). In Dia. 2.2 auf den ersten Zug nachzugeben wäre noch schrecklicher: Selbst wenn Weiß es schafft, peinliche zwei Augen zu bauen, hat die schwarze Wand immense Auswirkungen auf die linke Seite und den Kampf bei

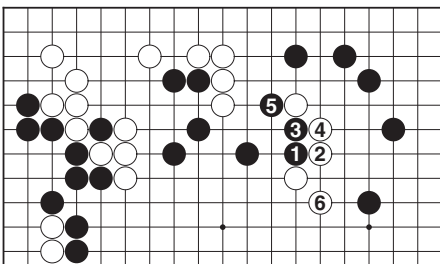


Dia. 2.3



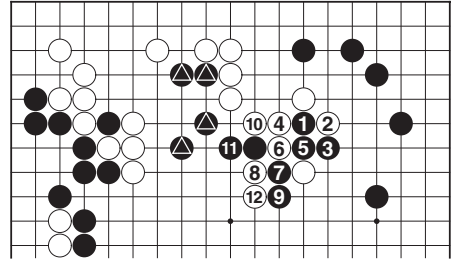
Dia. 2.4

A. In der Partie ist Dia. 2.3 passiert – Schwarz freut sich über den riesigen Profit. Weiß hätte auch das Ko in Dia. 2.4 versuchen können, evtl. auch sollen. In dem Fall schnappt sich Schwarz die Gruppe rechts mit einer Ko-Drohung.

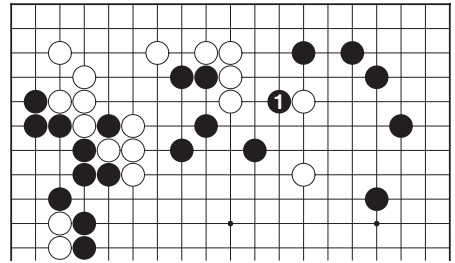


Dia. 3.1

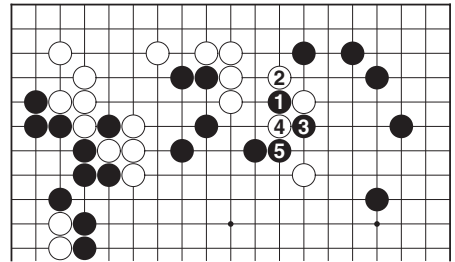
Lösung 3: Zwei-Punkt-Sprünge kann man auf vielerlei Arten durchtrennen. Doch wenn man es in



Dia. 3.2

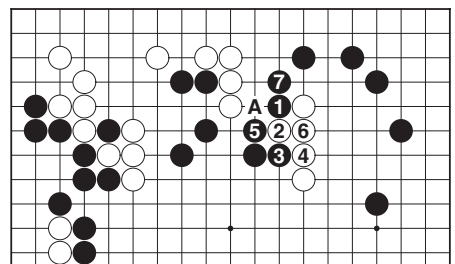


Dia. 3.3

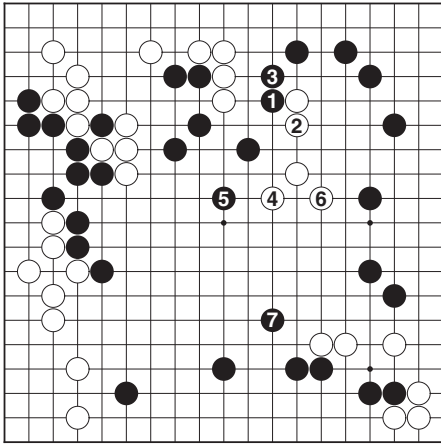


Dia. 3.4

Dia. 3.1 so macht, dass der Gegner gute Form kriegt und man selber schreckliche, macht das nicht so viel Sinn. Dia. 3.2 ist ein Versuch, den einzelnen weißen Stein nicht zu stärken, aber hier gerät die markierte



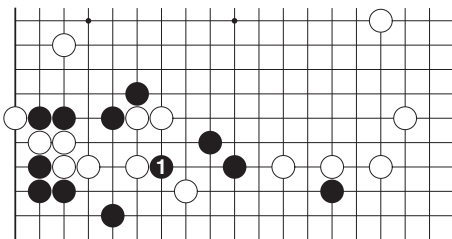
Dia. 3.5



Dia. 3.6

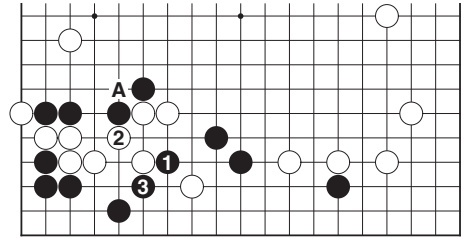
Gruppe in Gefahr. Also legt Schwarz in diesem Fall in Dia. 3.3 auf der anderen Seite des Steines an, auf den Schwarz es nicht abgesehen hat. Auf Dia. 3.4 trennt Schwarz geschmeidig mit Atari – und wenn Weiß in Dia. 3.5 das andere Hane macht, kann Schwarz mit 3 und 5 seiner Gruppe eine Verbindung verschaffen. Weiß ist jetzt im Zentrum selbst isoliert und es ist nicht mehr sinnvoll für ihn, Schwarz mit A zu trennen.

In der Partie ist mit Dia. 3.6 etwas Ähnliches passiert. Schwarz kann weiterhin davon profitieren, dass Weiß in der Mitte nicht ganz lebendig ist.

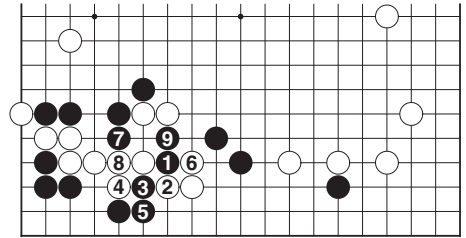


Dia. 4.1

Lösung 4: Schwarz hatte keine Lust, mit zwei Gruppen auf einmal wegzulaufen und hat sich den Anleger in Dia. 4.1 einfallen lassen. In der Partie hat Weiß nichts Besseres als Dia. 4.2 gefunden. Also hat Schwarz mit der ursprünglich einsamen Kosumigruppe aus dem weißen Stein viele Punkte gemacht. Weiß fand es dann auch zu langsam, sich

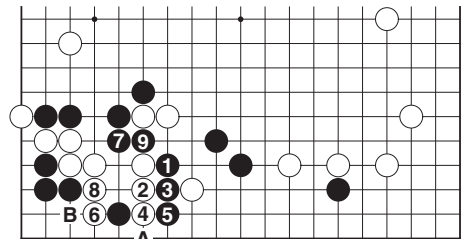


Dia. 4.2



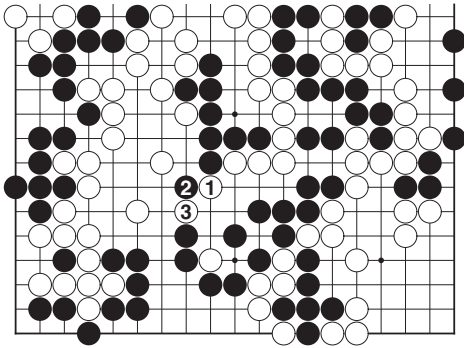
Dia. 4.3

mit A die andere Gruppe zu schnappen, und S ist bald selbst noch zu A gekommen. Was würde passieren, wenn Weiß sich stärker wehrt? Wenn Weiß in Dia. 4.3 blockt, schneidet Schwarz einfach mit 3 und dank 7 kann Schwarz mit 9 den Anleger rausziehen und eine der weißen Gruppen fangen. Weiß könnte auch in Dia. 4.4 nachgeben. Wenn Weiß dann mit 6 die Ecke fängt, ist Schwarz mit dem fetten Einfluss auch zufrieden. Das weiße Gebiet ist übrigens etwas kleiner, als es scheint: Auf A muss Weiß reagieren, da die Ecke sonst mit B vom Grab erwacht ...

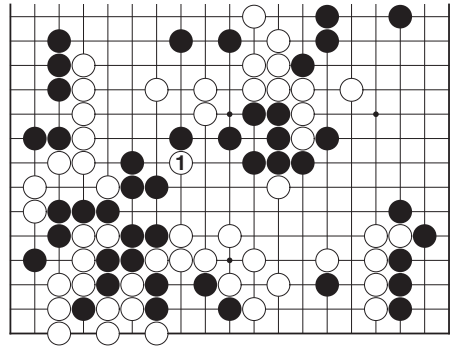


Dia. 4.4

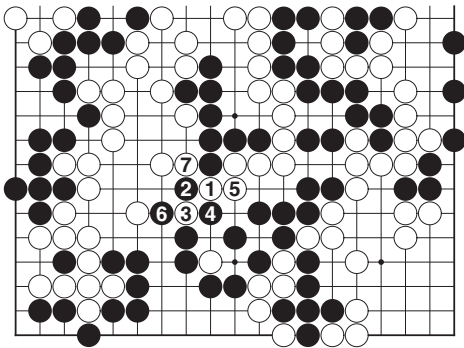
Lösung 5: Weiß spielt Hane 1 und Warikomi 3 und Schwarz gibt auf! Ihr könnt selber andere Reihenfolgen probieren – das ist die einzige, die funktioniert. In Dia. 5.2 kann Schwarz nach dem Doppelatari 4 nicht gleichzeitig 6 und 7 decken.



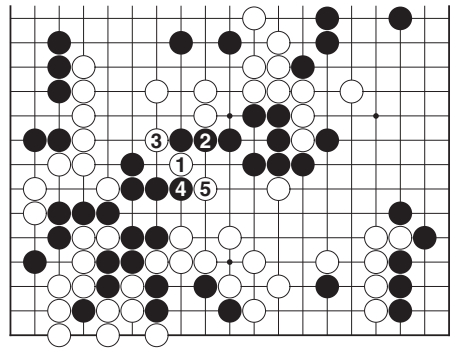
Dia. 5.1



Dia. 6.1

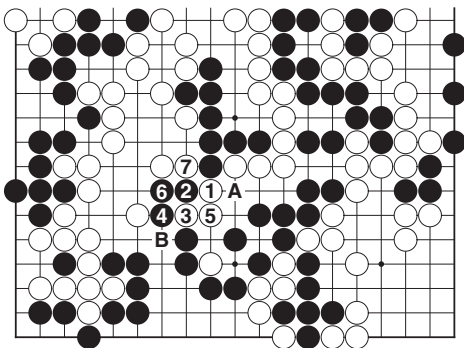


Dia. 5.2

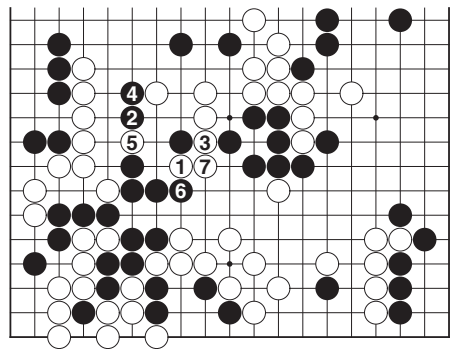


Dia. 6.2

Auch mit dem Atari von der anderen Seite in Dia. 5.3 bleibt Schwarz getrennt, denn bevor Schwarz auf A schneiden kann, muss B gedeckt werden.



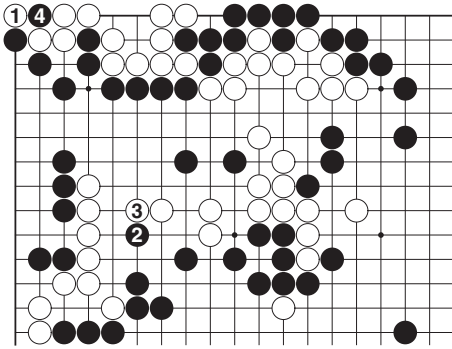
Dia. 5.3



Dia. 6.3

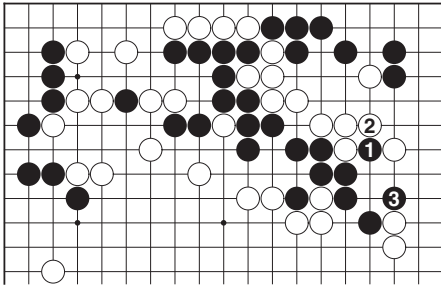
Lösung 6: Mit dem Anleger in Dia. 6.1 schnippelt Weiß die ganzen schwarzen Steine links unten ab. Wenn Schwarz in Dia. 6.2 auf 2 verbindet, kann

Weiß alle Verbindungsversuche mit Hane abwehren. Auf den Sprung in Dia. 6.3 muss Weiß nur seelenruhig auf 3 spielen, denn nach 4 kann Weiß mit 5 immer noch schön dazwischengrätschen. Das Timing für Weiß ist zudem bemerkenswert: Schwarz hatte nämlich geplant, dass Weiß auf 1

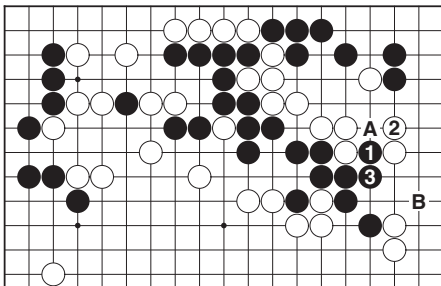


Dia. 6.4

nimmt – und dann kann Schwarz 2 als Ko-Drohung spielen und Weiß kann nie wieder schneiden.



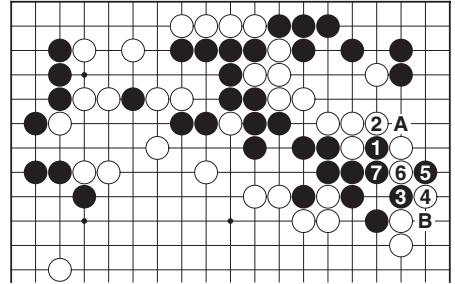
Dia. 7.1



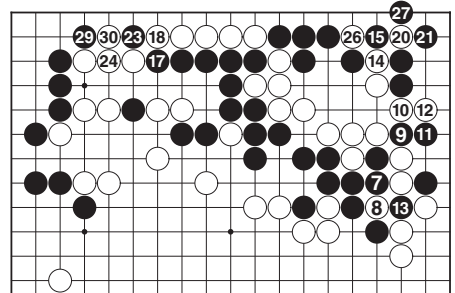
Dia. 7.2

Lösung 7: Die Combo 1 und 3 in Dia. 7.1 bereitet Weiß große Probleme. Wenn Weiß deshalb in Dia. 7.2 versucht, auf das erste Warikomi auszuweichen, macht Schwarz mit 3 ein einfaches Miai aus A und B. Es kommt also zu Dia. 7.3 und nach 7 hat Weiß keine Möglichkeit, den A-Schnitt zu decken, ohne das B-Ko nicht offenzulassen. So ist in Dia. 7.4 ein

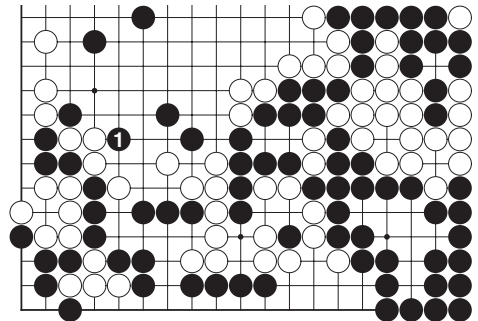
Ko entstanden, und mit den lokalen Drohungen bei 17 hat S gute Aussichten, von dem Ko zu profitieren.



Dia. 7.3

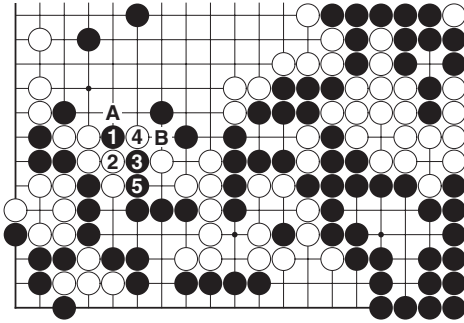


Dia. 7.4
(16, 22, 28 auf 8; 19, 25, 31 auf 13)

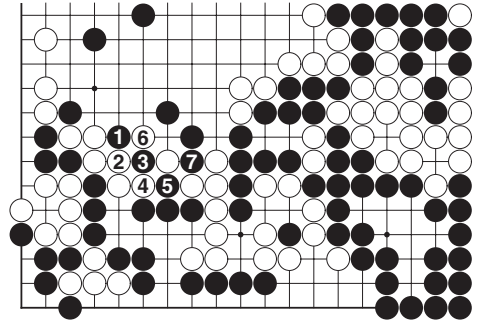


Dia. 8.1

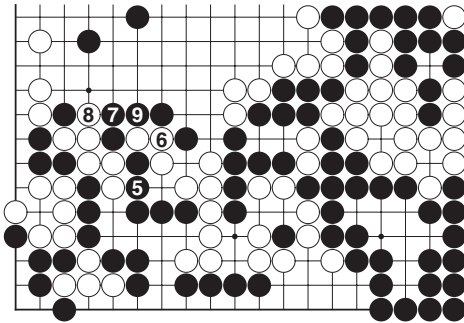
Lösung 8: Die weiße Verbindung sieht recht robust aus, doch Schwarz schafft es mit dem Anleger auf 1, sie zu zerlegen. So erzeugt Schwarz in Dia. 8.2 die zwei verheerenden Schnittpunkte A oder B. Wenn Weiß dagegen in Dia. 8.3 den ersten zulässt, ist 7 Sente und 9 blockt die einäugige weiße Gruppe sauber zu. Beim anderen bekommt



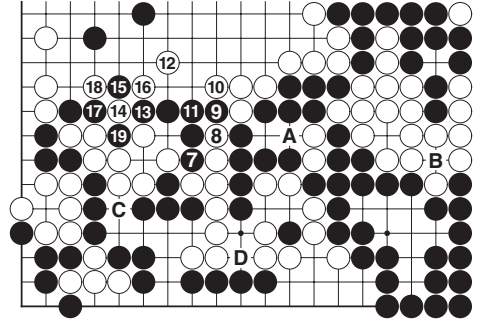
Dia. 8.2



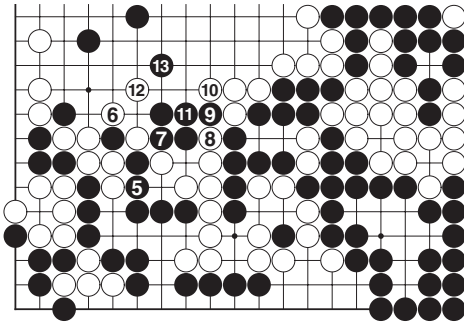
Dia. 8.5



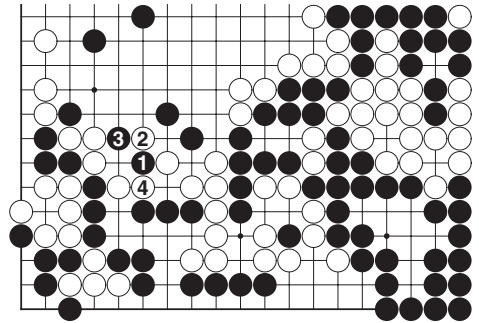
Dia. 8.3



Dia. 8.6



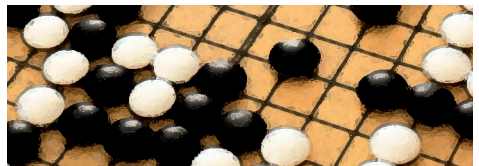
Dia. 8.4



Dia. 8.7

Schwarz zwar eine klumpige Form in Dia. 8.4, doch Weiß kann dieser nichts anhaben. In der Partie hat Weiß sich für das untere Atari in Dia. 8.5 entschieden. Nachdem Schwarz mit 7 trennt, zettelt Weiß in Dia. 8.6 ein Semeai an. Es entsteht ein Ko, das Weiß aber nicht gewinnen kann. Nach A für Weiß und B für Schwarz bleibt Weiß nur die Fast-Selbstatari-Drohung C, und dann kann Schwarz auch D verwenden.

Die Reihenfolge mit dem ersten Anleger ist entscheidend: Andersrum in Dia. 8.7 erreicht Schwarz gar nichts.



International

von Lars Gehrke

Shin Minjun gewinnt den 25. LG Pokal

In der Ausgabe DGoZ 4/2020, die Anfang Herbst letzten Jahres erschienen ist, wurde schon ausführlich über die ersten beiden Runden des 25. LG Pokals berichtet. Das besondere bei dieser Ausgabe des wichtigen internationalen Go-Turniers, gesponsert vom großen koreanischen Mischkonzern LG, ist, dass er wie die anderen Go-Turniere auch in diesen Zeiten erstmals vollständig über das Internet gespielt wurde.

Bereits in der 2. Runde, die am 5. und 8. Juni 2020 ausgetragen wurde, gab es ein wichtiges Entscheidungsspiel zwischen den beiden Favoriten Ke Jie 9p und Shin Jinseo 9p, das Ke Jie für sich entscheiden konnte. Sechs der sieben anderen Viertelfinalisten kamen aus Korea, nur Yang Dingxin 9p gelangte noch als zweiter Chinese ins Viertelfinale.

Das Viertelfinale wurde online am 9. November 2020 ausgetragen und verlief folgendermaßen: Ke Jie gewann gegen Won Sungjin 9p, Byun Sangil 9p gewann gegen Kang Dongyun 9p, Park Junghwan 9p besiegte Yang Dingxin 9p und Shin Minjun 9p konnte sich gegen Lee Taehyun 7p durchsetzen. Das stark besetzte Halbfinale mit der chinesischen Nr. 1 und dem Zweiten der Weltrangliste, Ke Jie, sowie den Go-Spielern aus der koreanischen Top 5 Park Junghwan, Byun Sangil und Shin Minjun wurde schon zwei Tage später online am 11. November fortgesetzt. Dabei gewann Ke Jie gegen Byun Sangil und Shin Minjun gegen Park Junghwan.

Nach einer langen Winterpause wurde das Finale erst Anfang Februar 2021 ausgespielt. Das Finale als Best-of-Three war für den 1., 3. und 4. Februar angesetzt. In der ersten Partie gewann Ke Jie mit Weiß durch Aufgabe. So auch umgekehrt Shin Minjun in der zwei Tage später stattfindenden zweiten Partie. Bei der dritten und letzten Partie wurde ausgezählt: Shin Minjun gewann mit Weiß und 3,5 Punkten die entscheidende Finalpartie und gewinnt damit den 25. LG Pokal (die Partie findet sich kommentiert in diesem Heft, S. 18–23).



Der 22-jährige Koreaner Shin Minjun gewinnt den 25. LG Pokal

21. und 22. Nongshim-Pokal

Der Nongshim-Pokal ist ein Mannschaftsevent zwischen China, Japan und Korea. Der Sponsor, Nongshim, ist ein großer koreanischer Instant-Nudel-Hersteller. Die Zeiteinstellungen des Turniers liegen bei einer Stunde Hauptbedenkzeit und nur einer Byoyomi-Periode mit einer Minute. Das Preisgeld liegt bei 500 Mio. Won (ca. 380.000 Euro). Das Turnier verwendet ein Gewinn-und-Fortsetzungs-Format, was typisch für solche Mannschaftsturniere ist. Jede Mannschaft hat eine feste Reihenfolge mit fünf Spielern und es spielt immer der oberste, noch im Turnier verbliebene Spieler gegen die anderen – und zwar so lange, bis nur noch eine Mannschaft übrig bleibt, die dann das Turnier gewonnen hat.

Der Nongshim Pokal wird eigentlich jährlich im November, Dezember und Februar

des nächsten Jahres ausgetragen. Leider brach während der Pause des 21. Nongshim Pokals zwischen Dezember 2019 und Februar 2020 das SARS-CoV-2-Virus in Korea aus und die Austragung am Brett wurde zunächst abgesagt. Mit der Einführung der professionellen Online-Go-Turniere im Laufe des letzten Jahres konnten auch die restlichen Partien des 21. Nongshim-Pokals ausgespielt werden. Inzwischen wurde sogar auch noch der reguläre 22. Nongshim-Pokal vollständig ausgetragen, weshalb es hier eine Übersicht der 21. und 22. Ausgabe dieses Pokals gibt.

Beim 21. Nongshim-Pokal, der im Oktober 2019 anfang, waren folgende Spieler mit der angegebenen Reihenfolge aufgestellt:

- Murakawa Daisuke 9p, Yamashita Keigo 9p, Ichiriki Ryo 8p, Kyo Kagen 8p und Iyama Yuta 9p für das japanische Team
- Won Sungjin 9p, Kim Jiseok 9p, Lee Donghoo 9p, Shin Jinseo 9p und Park Junghwan 9p für das koreanische Team
- Yang Dingxin 9p, Mi Yuting 9p, Fan Tingyu 9p, Xie Erhao 9p und Ke Jie 9p für das chinesische Team.

Es startete Won Sungjin mit dem Sieg gegen Murakawa Daisuke in der ersten Runde am 15. Oktober 2019. Won Sungjin konnte also für das koreanische Team weiterspielen. Da immer abwechselnd zwischen den beiden gegnerischen Mannschaften gewechselt wird, war als nächstes Yang Dingxin vom chinesischen Team an der Reihe. Yang Dingxing besiegte nicht nur in der 2. Runde am 16. Oktober 2019 Won Sungjin, sondern auch noch die nächsten drei japanischen und koreanischen Spieler in den folgenden Runden am 17. und 18. Oktober sowie am 22. bis 25. November. Damit trat er in die Fußstapfen seines Landsmanns Fan Tingyu 9p, der beim 18. und 20. Nongshim-Pokal auch schon siebenmal in Folge gewinnen konnte – der bisherige Rekord bei diesem Pokal.



Der 21. Nongshim Pokal wurde nach langer Corona-Pause online fortgesetzt. Park Junghwan (links) verlor im allerletzten, entscheidenden Spiel mit nur einem halben Punkt gegen Ke Jie

Damit hatte das japanische und koreanische Team nur noch je einen Go-Spieler im Rennen und Iyama Yuta als einer der stärksten japanischen Go-Profis und Träger von mehreren japanischen Go-Titeln konnte schließlich am 26. November 2019 die Siegesserie von Yang Dingxing unterbrechen. Danach pausierte das Turnier wie oben erwähnt für fast ein Jahr und wurde erst Ende August 2020 fortgesetzt. Der letzte koreanische Go-Spieler, Park Junghwan, besiegte am 18. August 2020 Iyama Yuta und ließ das japanische Team damit aus dem Turnier ausscheiden. Damit gab es allerdings noch vier weitere chinesische Go-Spieler, die es zu besiegen galt.

Park Junghwan schaffte es, gegen drei der vier am 19. und zweimal am 21. August zu gewinnen, verlor aber am Ende gegen den letzten chinesischen Spieler Ke Jie denkbar knapp mit einem halben Punkt. Ein halber Punkt, der den Sieg dieser Partie und den Sieg über das gesamte Turnier entscheiden sollte!

Im Oktober 2020 wurde regulär der 22. Nongshim Pokal begonnen. Diesmal war die Aufstellung der drei Mannschaften die folgende:

- Kyo Kagen 8p, Murakawa Daisuke 9p, Shibano Toramaru 9p, Iyama Yuta 9p und Ichiriki Ryo 9p für Japan



Nach den erfolgreichen Siegen im 22. Nongshim Pokal versuchte Shin Jinseo (mitte) bei den Partiebegründungen mit seinen Mannschaftskollegen den Erfolgsdruck hinter sich zu lassen.

- Hong Kipyoo 9p, Kang Dongyun 9p, Shin Minjun 9p, Shin Jinseo 9p und Park Junghwan 9p für Korea
- Fan Tingyu 9p, Gu Zihao 9p, Tang Weixing 9p, Yang Dingxin 9p und Ke Jie 9p für China.

Am 13. Oktober 2020 startete wieder das koreanische Team mit einem Sieg von Hong Kipyoo gegen Fan Tingyu. Einen Tag später wurde er aber von dem Japaner Kyo Kagen in der zweiten Runde besiegt. Die anschließenden drei Runden am 15. und 16. Oktober sowie am 20. November konnte Gu Zihao für das chinesische Team mit einer kleinen Siegesserie für sich entscheiden.

Danach wechselte die Initiative durch alle Mannschaften: Am 21. November gewann Shin Minjun gegen Gu Zihao, am 22.11. gewann Shibano Toramaru gegen Shin Minjun, am 23.11. gewann Tang Weixing gegen Shibano Toramaru und am 24.11. gewann schließlich Shin Jinseo gegen Tang Weixing. Dass sich diese Rotation nach der Winterpause Ende Februar 2021 nicht fortsetzen sollte, konnte man mit Blick auf die vielen beeindruckenden Siegesserien von Shin Jinseo im vergangenen Jahr (s. DGoZ 5/2020) erahnen. Dieser besiegte in den übrigen Runden am 22. bis 25. Februar 2021 die restlichen zwei Spieler aus jeweils beiden gegnerischen Teams. Damit ging nach drei Jahren und zwei gewonnenen Ausgaben von China der Nongshim-Pokal wieder in koreanische Hände.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂/♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3812
2	Ke Jie	♂		3705
3	Park Junghwan	♂		3673
4	Gu Zihao	♂		3625
5	Jiang Weijie	♂		3603
6	Xie Erhao	♂		3598
7	Yang Dingxin	♂		3596
8	Fan Tingyu	♂		3586
9	Ding Hao	♂		3585
10	Xie Ke	♂		3582
11	Fan Yunruo	♂		3579
12	Lian Xiao	♂		3577
13	Mi Yuting	♂		3574
14	Xu Jiayang	♂		3574
15	Ichiriki Ryo	♂		3570
16	Byun Sangil	♂		3568
17	Tao Xinran	♂		3568
18	Tuo Jiaxi	♂		3562
19	Shin Minjun	♂		3549
20	Li Weiqing	♂		3545
21	Kim Jiseok	♂		3537
22	Chen Yaoye	♂		3532
23	Lee Donghoon	♂		3522
24	Li Xuanhao	♂		3522
25	Dang Yifei	♂		3522
26	Tong Mengcheng	♂		3511
27	Iyama Yuta	♂		3511
28	Weon Seongjin	♂		3510
29	Lee Jihyun (m)	♂		3508
30	Shi Yue	♂		3500
31	Tang Weixing	♂		3498
32	Chen Xian	♂		3496
33	An Sungjoon	♂		3485
34	Xu Haohong	♂		3483
35	Tan Xiao	♂		3482
36	Kang Dongyun	♂		3481
37	Zhao Chenyu	♂		3474
38	Liao Yuanhe	♂		3472
39	Fan Yin	♂		3464
40	Huang Yunsong	♂		3460
41	Li Qincheng	♂		3459
42	Lee Changseok	♂		3457

Quelle: goratings.org

Japan

von James Brückl

Kisei

Kono Rin konnte sich in diesem wichtigen Titelkampf als Herausforderer von Iyama Yuta qualifizieren. Im sodann beginnenden Finale verlor er aber die ersten drei Spiele in Folge. Erst das vierte Spiel konnte Kono Rin für sich entscheiden. Das ändert aber nichts daran, dass Iyama Yuta aus einem der noch maximal drei folgenden Spiele lediglich noch einen Sieg zur Titelverteidigung benötigt. Dass Kono Rin alle noch verbleibenden Spiele gewinnen sollte, erscheint dann doch eher unwahrscheinlich.

Lösung zu Tims Packproblem

Ein aufmerksamer Detektiv sieht die Farbreste oben rechts und unten links. Außerdem stellt er fest, dass die chinesischen Schriftzeichen vermutlich aufrecht stehen sollen. (Der kleine Pfeil auf der Kiste ist ja ein Hinweis darauf!) Auch wenn man kein Chinesisch kann, lässt sich doch erstaunlich gut raten, was bei den Zeichen oben sein soll. Mit diesen beiden Hilfen ist es dann nicht mehr so schrecklich schwierig, das Problem zu lösen:



Der chinesische Text lässt sich dann sogar lesen (wenn man Chinesisch kann): „Seetiger – Die jungen Detektive lösen den Fall!“

Judan

Im Herausfordererturnier schied Iyama Yuta bereits in der zweiten von ihm gespielten Runde aus – und zwar gegen Kyo Kagen 8p. Was kein Ausrutscher, sondern der Form von Kyo Kagen geschuldet schien, der sodann auch Cho U und Yu Zhengqi besiegte und nunmehr Shibano Toramaru um den Judan-Titel herausfordern darf. In maximal fünf Spielen, beginnend Anfang März.

Kisei der Frauen

Ueno Asami, die sich um das Recht zur Herausforderung gegen Fujisawa Rina durchgesetzt hatte, trat nun der Titelverteidigerin, Suzuki Ayumi, entgegen. Dieser gelang es, das erste Spiel für sich zu entscheiden, musste sich aber in den beiden darauffolgenden Spielen Ueno Asami geschlagen geben, welche sich ohnehin nicht nur schon die „Stärkste aller Frauen“ (female Saikyō) sondern nun auch Kisei nennen darf.

Meijin der Frauen

In der Meijin-Liga steht Suzuki Ayumi bei nur noch zwei ausbleibenden Spielen als einzige noch 4:0 und hat damit beste Aussichten, die Herausforderin von Fujisawa Rina zu werden und sich dergestalt erneut um einen Titel zu „bewerben“.

Statistik

Und hier auf konkrete Anregung zu Anfang des neuen Jahres ein paar Zahlen zu 2020:

Die meisten Siege:

Auf den Plätzen vier und sechs zwei Frauen, die davon profitieren, dass es jetzt mehr Frauen-Turniere gibt. Ob deswegen, und dem Mehr an Preisgeldern, aber von einem goldenen Zeitalter des Frauen-Go in Japan gesprochen werden kann, wie es in der von mir verwendeten Quelle heißt, sei mal dahingestellt.

1. Ichiriki Ryo Tengen 53-13
2. Iyama Yuta Kisei 38-14
3. Kyo Kagen 8p 36-23
4. Fujisawa Rina Honinbo 35-15
5. Shibano Toramaru Oza 35-21
6. Ueno Asami, Senko Cup 34-23

Das meiste Preisgeld:

Diese Liste führt nun seit 10 Jahren in Folge Iyama Yuta an, der erneut die Marke von umgerechnet rund 1 Millionen Euro erreicht. Ähnlich erfolg-

reich waren in vergangenen Zeiten nur Kobayashi Koichi (dreimal), Cho Chikun (viermal) und Cho U (ebenfalls viermal). Andere Erwerbsquellen bleiben bei der Berechnung außen vor. Auch so ist aber beachtlich, dass bereits der zehnte der Liste (Hane Naoki, hier nicht weiter veröffentlicht) „nur“ noch über Einnahmen von rund 100.000 Euro verfügt.

1. Iyama Yuta
128.519.441 Yen (ca. 1.000.000 Euro)
2. Ichiriki Ryo
48.609.332 Yen (ca. 400.000 Euro)
3. Shibano Toramaru
47.412.860 (ca. 400.000 Euro)
4. Fujisawa Rina
27.410.030 (ca. 220.000 Euro)
5. Kono Rin
26.927.300 (ca. 220.000 Euro)
6. Yamashita Keigo
20.993.400 (ca. 175.000 Euro)

Die beste Siegquote (in %, min. 24 Spiele):

1. Ichiriki Ryo 9p 80,3
2. Seki Kotaro 3p 78,3
3. Kanazawa ? 76,0
4. Anzai Nobuaki 7p 73,6
5. Hirata Tomoya 7p 73,5
6. Iyama Yuta 9p 73,0

Die meisten Siege in Folge:

1. Chotoku Tesshi 3p 14
2. Ichiriki Ryo 11
3. Mutsuura 10
4. Iyama Yuta 9
- Ichiriki Ryo 9
- Kyo Kagen 9
- Kanazawa Hideo 8p 9
- Motoki Katsuya 8p 9



Ichiriki Ryo hatte 2020 die beste Siegquote in Japan

Korea

von Tobias Berben

4. Crown Haitai Cup

Lee Changseok 6p gewann Mitte Februar diesen Nachwuchstitel für Profi-Spielerinnen und Spieler unter 25 im Best-of-Three-Finale 2-0 gegen Sul Hyunjun 6p. In vergangenen Jahr noch hatte Lee als 5p 1:2 im Finale gegen Song Jihoon 5p verloren. Der Sponsor Crown Confectionery ist ein Süßwarenunternehmen mit Hauptsitz in Seoul. Organisiert wird das Turnier von der Korean Baduk Association und Baduk TV.

Koreanische Erfolgsstatistik 2021

Stand: 04.03.2021

Pl. Spieler	+	-	=	Rate
1 An Jungki 6p	20	11	0	65%
2 Park Mingyu 6p	19	1	0	95%
Lee Changseok 7p	19	7	0	73%
4 Shin Jinseo 9p	18	2	0	90%
Song Gyuang 5p	18	8	0	69%
6 Lee Wonyoung 8p	17	7	0	71%
7 Kim Sedong 7p	16	5	0	76%
Hyun Yoobin 4p	16	10	0	62%
Baek Chanhee 4p	16	11	0	59%
10 Han Sanghoon 9p	15	4	0	79%
Byun Sangil 9p	15	6	0	71%
Lee Wondo 8p	15	8	0	65%

China

von Liu Yang

8. Quzhou-Lanke Cup

Xu Jiayang 8p hat dieses im K.O.-Modus ausgetragene Turnier Anfang Januar im Finale gegen Yang Dingxin 9p, immerhin aktuell in den Top 10 der Welt, gewonnen. Veranstalter des Turniers ist das Sport-Ministerium der Zhejiang Province. Dieses Turnier hatte schon namhafte Titelträger wie Gu Li, Xie He, Fan Tingyu, Mi Yuting oder Tan Xiao.

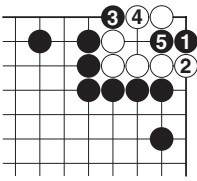
Aus China gibt es ansonsten nichts zu berichten, was neben Corona am Anfang des Jahres immer am Chinesischen Neujahrsfest Ende Januar, Anfang Februar liegt.

Problemecke

von Antonius Clasen

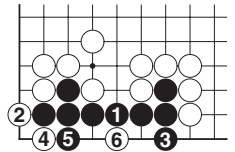
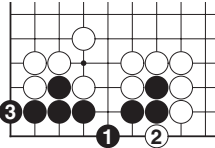
Der Gewinner ist dieses mal Peter Schunda, Gratulation an ihn! Neues Jahr, neue Runde und neue Aufgaben. Viel Spaß und Glück an alle!

Lösungen 6/2020



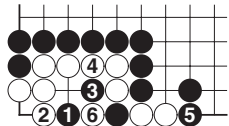
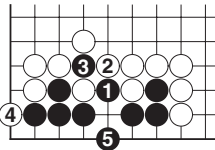
Antwort 1: Schwarz 1 im ersten Diagramm ist der richtige Start.

Antwort 2: In Diagramm 2 startet Schwarz mit 1 richtig und lebt, die Züge 2 und 3 sind miai.



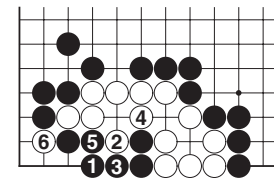
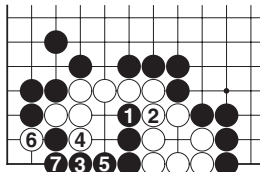
Falsch ist, mit 1 in Diagramm 2 zu starten. Denn nach Weiß 6 stirbt Schwarz.

Auch mit 1 im dritten Dia. zu starten ist falsch. Denn so ist Ko das Resultat für Schwarz.



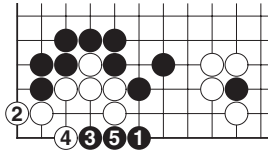
Antwort 3: Ko ist die Lösung, die Schwarz durch 1 in Dia. 1 erreichen kann.

Antwort 4: Richtig ist 1 im Diagramm, 2 ist notwendig für Weiß und nach 5 ist Weiß tot.

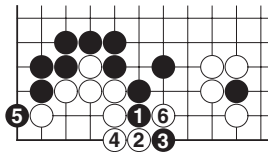
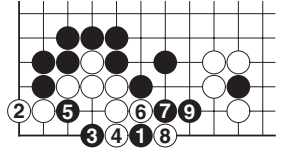


Falsch ist es, mit 1 in diesem Diagramm zu starten. Denn jetzt kann Weiß ein Ko rausholen.

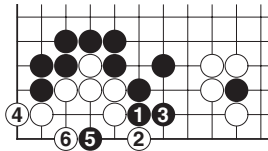
Antwort 5: Richtig beginnt Schwarz mit 1 in diesem Diagramm, Weiß kann so keine zwei Augen machen oder mit der weißen Stellung rechts verbinden.



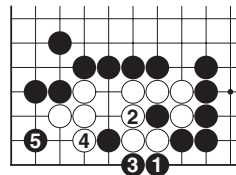
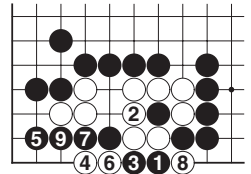
Dieses Diagramm zeigt eine Variante, die auch gut ist für Schwarz.



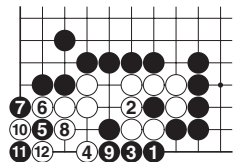
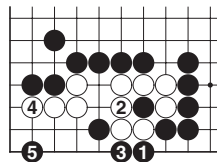
In diesen beiden Diagrammen startet Schwarz nicht richtig und Weiß kann leben oder kann sich mit der Gruppe rechts verbinden.



Antwort 6: Diagramme 1, 2 und 3 zeigen die drei Varianten, die in verschiedenen Formen (andere Zugfolge) eingeschickt wurden und die alle nicht korrekt sind.



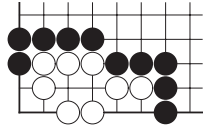
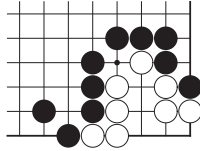
Erst im letztem Diagramm leistet Weiß den schärfsten Widerstand und ein Ko ist das beste Resultat, das Schwarz dann erreichen kann.



Probleme 1/2021

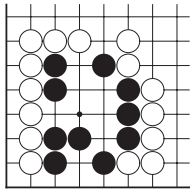
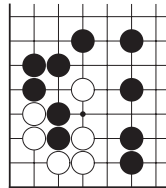
Schwarz fängt an, finde die beste Lösung für Schwarz.

Problem 1 (3 Punkte)



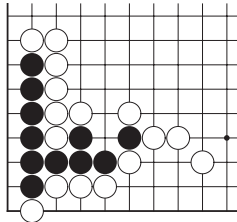
Problem 2 (3 Punkte)

Problem 3 (3 Punkte)

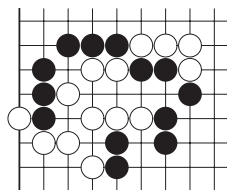
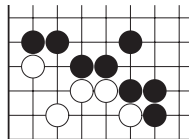


Problem 4
(4 Punkte)

Problem 5
(4 Punkte)



Problem 6 (5 Punkte)



Problem 7 (6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Schunda, Peter	12k	6/20	15	524
Gorenflo, Helmut (3)	9k	6/20	-3	508
Herter, Rainer (3)	4k	6/20	-3	481
Reimpell, Monika (9)	2d	6/20	24	477
Pauli, Robert (8)	1d	6/20	30	473
Scheibe, Rene	9k	6/20	24	444
Gabe, Axel (1)	5k	5/20	-3	421
Schreiber, Burkhard (3)	3k	6/20	19	411
Wolffgramm, Jens	4k	4/20	-3	404
Reinicz, Thomas (1)	3k	6/20	15	361
Urmoneit, Regina (1)	13k	5/20	-3	348
Ewe, Thorwald (4)	8k	6/20	15	344
Schultze, Achim	5k	6/20	15	297
Hartmann, Christian	4k	6/20	30	287
Hartmann, Kirsten (1)	1k	6/20	19	252
Mertin, Stefan (2)	8k	6/20	19	231
Gawron, Christian (9)	2d	6/20	24	209
Kiechle, Hubert	8k	6/20	8	182
Peters, Gerald	8k	5/20	-3	160
Brand, Klaus	10k	6/20	8	149
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	6/20	20	145
Schröter Georg	7k	6/20	20	138
Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/20	-3	136
Piller, Christoph		6/20	8	115
Busch, Rainer (1)	6k	6/20	17	83
Millies, Oliver (1)	3d	6/20	15	82
Weickert, Thomas	4k	6/20	15	80
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	20	80
Hell, Otto (4)	3k	6/20	15	49
Altmann, Hermann	5k	6/20	12	42
Erichsen, Svante (3)	2d	6/20	21	21
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	12

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 (15.04.2021) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH
oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgoeb.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____

Straße: _____ Spielstärke: _____

PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____

Telefon: _____ E-Mail: _____

- | | | | |
|-----------------------|---|---------------------|--|
| <input type="radio"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

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 personenbezogenen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und weder zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und 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: _____

Deutscher Go-Bund e.V.



Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena

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: Deutscher Go-Bund e.V., Deutsche Skatbank, IBAN: DE29 8306 5408 0004 1831 34, BIC: GENODEF1SLR

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de

Vizepräsidenten: Tim Cech, Maxie-Wander-Straße 5, 14480 Potsdam, Tel.: (0176) 54076048, Email: tcech@dgob.de; Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel.: (0177) 7819321, Email: jdittmann@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga
Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, bkraft@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Philipp Lindner, Str. der Deutschen Einheit 51, 17207 Röbel, Tel.: (0176) 81977177, Email: fs-bundesliga@dgob.de

Conventions: Chelsea Albus; Stefanie Binder; Peggy Fischer, Schirmerstraße 15, 04318 Leipzig, Tel.: (0171) 7497709, fs-conventions@dgob.de

Datenschutz: Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: datenschutz@dgob.de

Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: fs-pokal@dgob.de

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Ruth-Marx-Str. 8, 72072 Tübingen, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

DGoB-Meisterschaften: Michael Marz (mit Martin Langer), s.o. Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wöhl, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, fs-nachhaltigkeit@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: Antonius Claassen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

Profialktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721, Email: fs-profi@dgob.de

Recht: Andres Pfeiffer, Hamburger Straße 67, 28205 Bremen, Tel.: 0421/49 15 112, Email: fs-recht@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aaraer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Social Media: Lars Gehrke, Adresse siehe FS Deutscher Internet-Go-Pokal, Email: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de

Turniere: Martin Langer, Turmstr. 7, 45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de

Werbematerial: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6746847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39, 55128 Mainz, Tel.: 06131/5701833

Zentrale Mitgliederverwaltung: Wast Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

Bayern: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, Email: lv-bayern@dgob.de; Tel.: Dr. Bernhard Werner (08165) 8031 831

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Lena Gauthier, Gustav-Fischer-Str. 21, 07745 Jena, Tel.: 0157-30391899, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Hartmut Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Email: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Timo Kreuzer, Haakestraße 16, 21075 Hamburg, Tel.: (040) 55892374 Email: lv-hamburg@dgob.de

Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland): Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, Email: lv-mv@dgob.de

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Rollstraße 23 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Martin Hershoff, Salentinstr. 17, 33102 Paderborn, Tel.: (0176) 32335522, Email: lv-nrw@dgob.de

Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: dgoz@dgob.de

Partnerverein: go4school e.V.

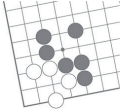

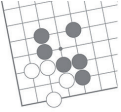

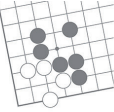

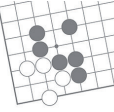

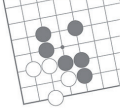

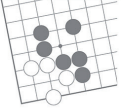

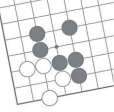

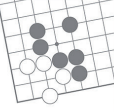

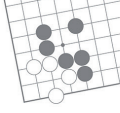

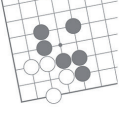

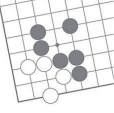

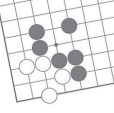

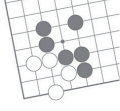

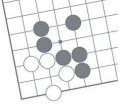

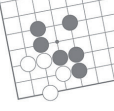

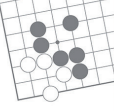

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Die erfolgreiche Trainingsserie »Speed-Baduk. Go your own way!« erscheint jetzt im Hebsacker Verlag. Die ersten drei Bände inkl. Antwortheft sind bereits auf www.go-spiele.de erhältlich, die restlichen Bände sollen im Verlauf des Jahres 2021 folgen.

Speed Baduk. GO your own way!

 SPEED BADUK Volume 1 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 2 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 3 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Answerbook 1-3 by Kim Sung Roe 
 SPEED BADUK Volume 4 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 5 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 6 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Answerbook 4-6 by Kim Sung Roe 
 SPEED BADUK Volume 7 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 8 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 9 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Answerbook 7-9 by Kim Sung Roe 
 SPEED BADUK Volume 10 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 11 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Volume 12 by Kim Sung Roe 	 SPEED BADUK Answerbook 10-12 by Kim Sung Roe 

20. – 30. Kyu
 10. – 20. Kyu
 1. – 10. Kyu
 1. – 3. Dan

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*

März 2021

14.03.–21.03.: 1. DGoB-Online-Rengo-Turnier

27.03.–25.04.: Jeaster Online Intensive Training Camp

April 2021

8.04.: Go-Bundesliga / Internet

13.04.: Pandanet Go European Team Championship, Runde 7

Mai 2021

4.05.: Pandanet Go European Team Championship, Runde 8

6.05.: Go-Bundesliga / Internet

22.05.–24.05.: 12. Kidocup Hamburg

25.05.–01.06.: 41st World Amateur Go Championship / Wladiwostok (RU)

25.05.: Pandanet Go European Team Championship, Runde 9

29.05.: Japantag / Düsseldorf

Juni 2021

19.06.–20.06.: 8. Herkules Cup Kassel

Juli 2021

17.07.–24.07.: 27. Go und Bergwandern in Ischgl / Helmut Wiltschek Memorial (AT)

24.07.–08.08.: 65th European Go Congress / Vatra Dornei

24.07.–08.08.: 64th European Go Congress /

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

Kamyanets-Podilskiy (UA) [ob der EGC stattfindet, wird Ende April entschieden]

August 2021

21.08.–28.08.: 14. Go-Seminar des Hebsacker Verlags [aktuell ausgebucht; abhängig von Corona-Regelungen zu Mehrbettzimmern werden noch Betten belegbar]

September 2021

04.09.–06.09.: European Women's Championship 2021 / London (EN)

Oktober 2021

14.10.–17.10.: Spielmesse Essen mit Stand des Go-LV NRW

30.10.–31.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2021

November 2021

06.11.–07.11.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt 2021

Die durchgestrichenen Turniere/Veranstaltungen waren angesetzt, wurden aber wegen der geltenden Covid19-Beschränkungen abgesagt. Für die nicht durchgestrichenen Turniere liegt aktuell noch keine Absage vor. Bitte unbedingt ggf. kurzfristig online unter www.dgob.de/turniere prüfen, ob das Turnier/ die Veranstaltung tatsächlich stattfindet.

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!

