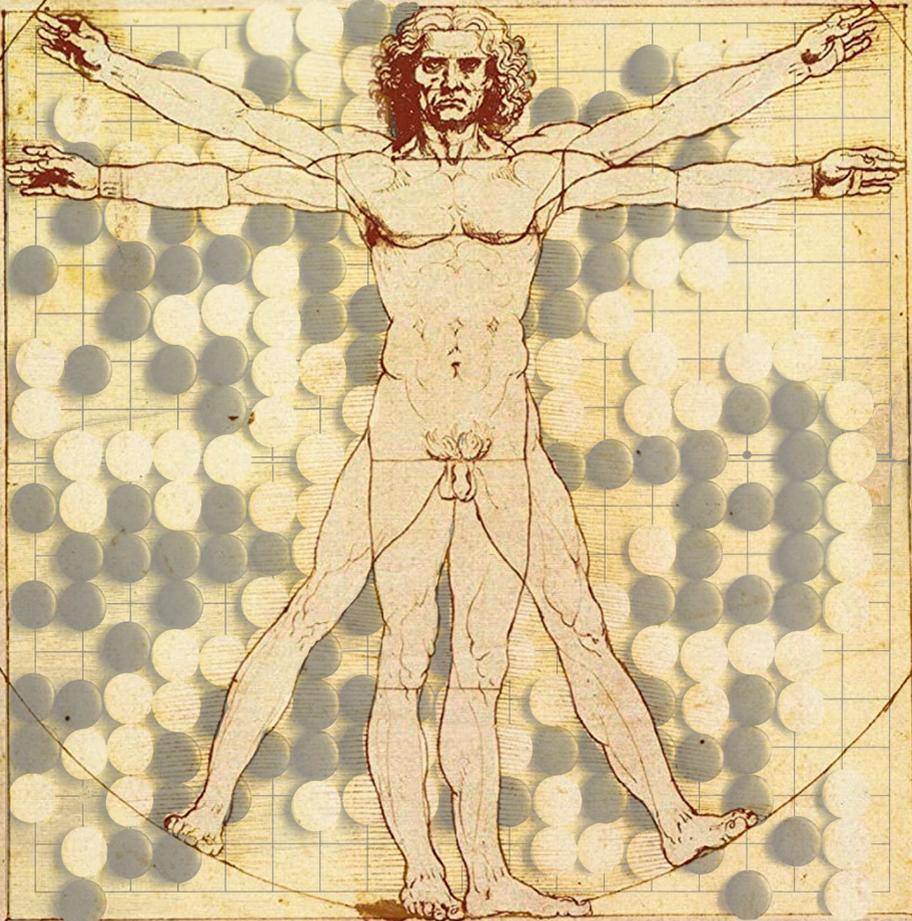


# DGOZ

## Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2021 96. Jahrgang

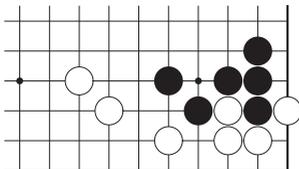


## Inhalt

Homo [et Go] Vitruvianus (nach Leonardo da Vinci, von T. Berben) .....	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte .....	2–4
Wie geht's? Wie steht's? (5).....	31
Grundkurs Go 11/12 .....	6–11
Probleme für Einsteiger .....	12–13
Yoon Young Sun kommentiert (56) .....	14–21
Das Fundstück 1 .....	21
Hikaru no Go – "Live-Action"-Version .....	22–25
Impressum .....	25
Kinderseite(n) .....	26–27
Der etwas andere Zug (40) .....	28–33
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“ .....	34–36
Das Fundstück 2 .....	37
Fernostnachrichten.....	38–42
Go und kognitive Fähigkeiten .....	43–44
Fünf Freiheiten.....	44–45
Go-Probleme.....	46–48
Mitgliedsantrag .....	49
DGoB-Organ .....	50
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	51
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Fangen und Retten 55 von Yilun Yang



Die weiße Anbindung ist recht dünn. Allerdings muss Schwarz in der richtigen Zugreihenfolge trennen. Wie sieht diese aus? Antwort auf S. 4.

## Vorwort

Ein Silberstreif am Horizont lässt mittlerweile auf ein Ende der Corona-Epidemie hoffen: Immer mehr Erwachsene sind bereits doppelt geimpft, die Inzidenzen sind stark gesunken und – vor allen Dingen – die Belegungszahlen von Covid19-Patienten auf Intensivstationen halten sich stabil auf einem sehr niedrigen Niveau, trotz der schleichenden Dominanz der Delta-Variante. Wir werden Covid19 sicher nicht mehr los, es wird aber voraussichtlich künftig keine so große Bedrohung mehr darstellen.

Für die Zeit nach dem jetzt leider in diesem Jahr doch ausfallenden EGC in der Ukraine (verlegt auf 2023) sind daher für den Spätsommer und Herbst bereits wieder zahlreiche Turniere in Live-Form geplant. Ein erster Turnierbericht aus Berlin (S. 4) hat es sogar gerade noch in diese Ausgabe geschafft.

Es wird sicher schön, wenn wir uns alle an den Brettern wieder sehen – und wir werden den Wert des Zusammentreffens auf Turnieren und bei Seminaren sicher künftig noch mehr zu schätzen wissen also vor dieser Corona-Erfahrung ...

*Tobias Berben*

## Anmeldung für den Deutschen Internet Go Pokal

Ab sofort kann man sich für den Deutschen Internet Go Pokal (DIGoP) in der aktuellen Saison 2021/2022 anmelden. Alle Informationen und die Anmeldung auf der Webseite des Deutschen Go Bundes unter [www.dgob.de/digop](http://www.dgob.de/digop).

Gespielt wird wieder in drei Pokalklassen, die sich nach der Spielstärke richten. Damit können auch schwächere Spieler in ihrer Pokalklasse Preisgelder gewinnen! Es haben sich auch schon einige Kinder angemeldet. Die genaue Einteilung der Pokalklasse hängt von der Verteilung der Spielstärken ab und wird nach der Anmeldefrist bekanntgegeben.

Die Anmeldefrist ist der 15. August 2021. Bis dahin kann man sich online über das Anmeldeformular auf der Webseite anmelden. Bei Fragen kann man sich an die E-Mail-Adresse [digop@dgob.de](mailto:digop@dgob.de) wenden.

Es wird jeden Monat eine Partie gespielt, wobei die beiden SpielerInnen sehr großzügig den genauen Spieltermin umplanen können. Es darf sogar, wenn beide einverstanden sind, auf Pandanet oder OGS gespielt werden (standardmäßig wird, wie in der Bundesliga, auf KGS gespielt). Es gibt ein einfaches K.O.-System und der Spaß sollte natürlich im Vordergrund stehen.



Für die Ambitionierten locken Preisgelder für den 1. und 2. Platz jeder Pokalklasse und ein Wanderpokal für den Gewinner oder die Gewinnerin in Pokalklasse A.

Übrigens: Anmeldeschluss für die Go-Bundesliga ist der 1. August.

Lars Gehrke

## Euro City Youth League

Jetzt geht's los: Jugendteams mit 3–4 Spielern aus ganz Europa können jetzt bei der Euro City Youth League mitspielen. Gespielt wird auf 13x13, teilwei-



se mit Vorgaben, so dass alle Spielstärken mitspielen können. Gespielt wird auf OGS im Oktober und November. Anmeldeschluss ist der 26.9. Alle Infos auf [eurogofed.org/ecyl.pdf](http://eurogofed.org/ecyl.pdf).

Bei der ersten Auflage des Turniers hatte im Finale das Frankfurter Team mit Feiyang Chen, Shukai Zhang und Zhiyi Zeng mit 4:2 gegen London gewonnen. Neun Teams (5 aus UK, 4 aus Deutschland) waren dabei am Start. Aus Deutschland waren das, neben Frankfurt, noch Düsseldorf, Berlin und Trier. Die Idee für das Turnier kam dabei vom britischen Go-Verband. Nach dem Erfolg im "Probelauf" findet das Turnier nun erstmals europaweit statt.

Marc Oliver Rieger



## Berliner Sommerturnier

Am 10. Juli spielten 20 Go-Spielerinnen und -Spieler vom 4. Dan bis 27. Kyu beim Sommerturnier im Jugendclub E-Lok mit, bis nach vier spannenden Runden die Sieger feststanden.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Niels Schomberg 4d, den zweiten Platz errang mit drei Siegen Isabel Donle 2d, auf Platz 3 folgte Hermann Jung 4k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 45 Euro. Martin Kühn 11k belegte Platz 4 und Yi Shion 18k Platz 5.

Das Wetter meinte es gut: Sah es anfangs noch nach Regen aus, kam pünktlich nach dem Start der ersten Runde die Sonne raus. Bei angenehmen 24°C war es genau richtig, um draußen zu spielen. Essen gab es vom Grill – dafür vielen Dank an Klaus Wohnig.

Ganz lieben Dank an Daniel Krause für die Auslosung, an Denis und Maria Wohnig für die Hilfe beim Turnier, an die HU für das Spielmaterial und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Wenn es Corona erlaubt, wollen wir am vorletzten Augustwochende ein weiteres Turnier im Garten des E-Lok-Clubs veranstalten ...

*Sabine Wohnig*

## Deutsche Jugendliga

Sieger der deutschen Jugendliga wurde zum ersten Mal Ferdinand Marz (3k) aus Jena vor Erik Weigert (2d, Weißkeißel). In der Drachenliga gewann Bastian Leissen (8k, Mainz). In der Tiger-Liga siegte Su Yilin (13k, Wuppertal), in der Zebra-Liga Li Weide (17k, Kaarst), in der Panda-Liga Zhong Liang (19k) und in der Pinguin-Liga Zhao Quancheng (20k, Heidelberg). Die neue Saison startet nach den Sommerferien. Infos auf [www.dgob.de](http://www.dgob.de).

*Marc Oliver Rieger*



*Strahlende Sieger beim Berliner Sommerturnier – endlich wieder live!*

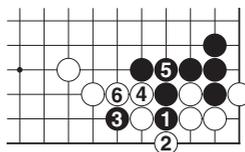
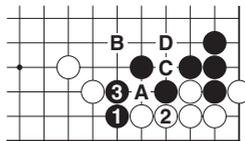
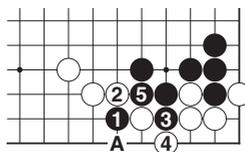
## Lösung „Retten und Fangen“

Die korrekte Zugfolge für Schwarz zeigt das erste Dia. – erst mit 1 anlegen und dann mit 3 reinstoßen. Wenn Weiß dann versucht, mit 4 zu verbinden, sind seine Steine mit 5 quasi gefangen. Allerdings ist dann noch ein Ko für Weiß auf A möglich.

Wenn Schwarz auf 1 mit 2 im zweiten Dia. reagiert, kann mit 3 einfach getrennt werden. Vor dem weißen Atari auf A muss Schwarz

keine Angst haben, da er A auf B und C auf D beantworten kann – die Ecke ist und bleibt gefangen.

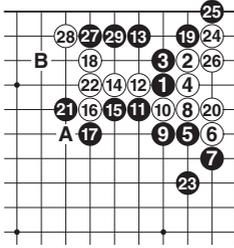
Zuerst auf 1 im dritten Dia. reinzustoßen ist ein großer Fehler, denn dann ist nach 3 der weiße Zug auf 4 ein Atari, das Schwarz beantworten muss. Danach kann Weiß problemlos mit 6 anbinden und Schwarz hat eine Chance vertan.



## Wie geht's, wie steht's? (5)

von Gunnar Dickfeld

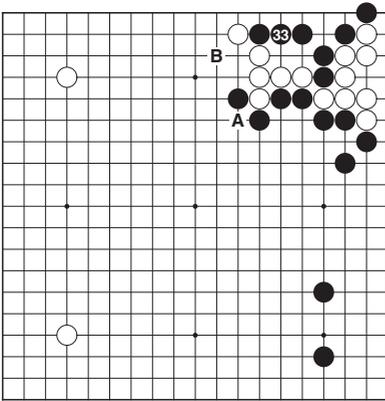
Keines der neuen KI-Joseki bringt so viele spannende Fragestellungen mit sich wie das *Flying Dagger Joseki*. Es gibt viele verschiedene Varianten und mit ihnen auch Feinheiten, die es zu beachten gilt. Und schließlich muss die richtige Variante im Zusammenspiel mit



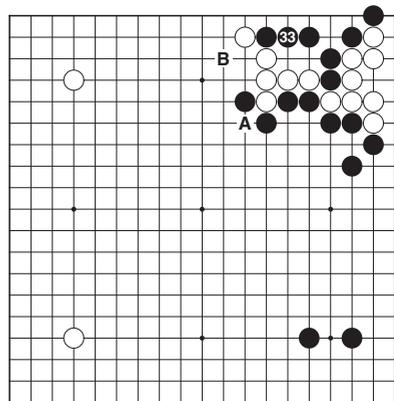
dem gesamten Brett geklärt sein. Das soll hier an einem Beispiel demonstriert werden. Ist man einer der Joseki-Varianten bis Zug 29 gefolgt, dann stellt sich die Frage, ob man nun auf A schneiden oder besser auf B gegen die drohenden Schnitte verteidigen sollte.

Die vier Stellungen stammen allesamt aus Profipartien. Wo würdet Ihr spielen, den Schnitt A oder den Tigerrachen B? Und was meint Ihr, wie steht es danach? Viel Vergnügen!

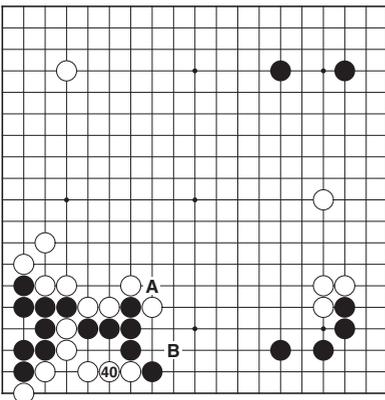
*Lösungen auf S.34 ff.*



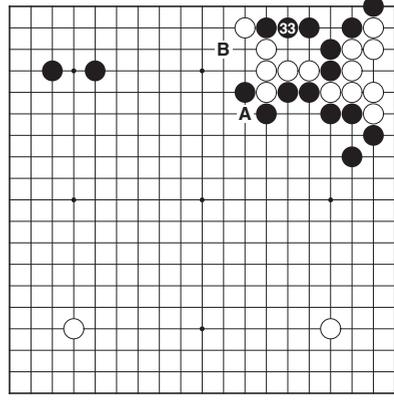
Stellung 1 (6,5 Komi)



Stellung 3 (6,5 Komi)



Stellung 2 (6,5 Komi)



Stellung 4 (6,5 Komi)

## 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:

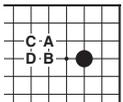
1. Formen zwischen Leben und Tod (Nakade)
2. Echte und unechte Augen (Kakeme)
3. Treppen (Shicho)
4. Netze (Geta)
5. Kombinationen von Treppe und Netz (Yurumi Shicho)
6. Grundformen in der Ecke Teil 1
7. Grundformen in der Ecke Teil 2

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

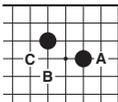
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme zu lösen. Das Material sowie die Lösungen der Probleme wird auf der Internetseite des DGoB unter [www.dgob.de](http://www.dgob.de) veröffentlicht. Es kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden. Die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung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

### Lektion 11: Steine in der Ecke 3 – Komoku

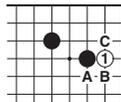
Komoku steht sowohl auf der dritten als auch auf der vierten Reihe. Sein Hauptmerkmal ist deshalb Flexibilität, denn der Punkt kann sowohl Gebiet sichern als auch Einfluss anstreben. Seine primäre Entwicklung ist eine Ausbreitung in der Ecke, genannt Shimari, die tief oder hoch, eng oder weit sein kann.



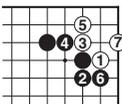
Dia. 1



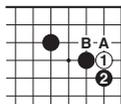
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



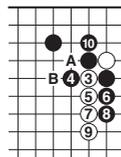
Dia. 5

Dia. 1: Ein Keima Shimari auf A sichert das Gebiet in der Ecke, sofern dies angestrebt wird und keine gegnerischen Steine in unmittelbarer Nähe sind. Das Iken Shimari auf B legt mehr Wert auf Einfluss zum rechten Rand und Zentrum. Die weiten Ausdehnungen C und D haben durch den Einfluss der KI-Programme an Bedeutung gewonnen. Es ist aber nicht einfach, ihre Stärken auch umzusetzen und sie sind deshalb eher etwas für erfahrene Spieler.

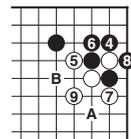
Dia. 2: Das Keima Shimari ist vergleichsweise stabil, aber durchaus auch flexibel. Wenn es schon besteht, sind hauptsächlich die drei Punkte A, B und C geeignet, um es in seiner Wirkung einzuschränken.

Dia. 3: Der Zug auf 1 wird gerne als Probe (Yosumiro) benutzt, um Schwarz zu einer Entscheidung zu nötigen. Schwarz kann die Ecke behalten oder abgeben, um Einfluss zur Seite und zur Brettmitte hin zu bekommen. Die Hauptantworten sind A, B und C. Je nachdem wie Schwarz sich entscheidet, richtet Weiß seine weitere Strategie danach aus.

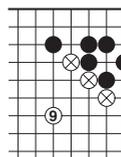
Dia. 4: Die Antwort A wurde in ihrer Hauptabwicklung bereits in der Lektion 7 behandelt. Schwarz gibt die Ecke ab, bekommt aber Stärke in Vorhand.



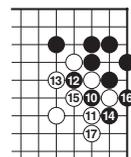
Dia. 5a



(4-9): Dia. 5b



Dia. 5c



(10-17): Dia. 5d

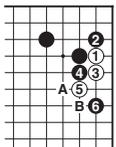
Dia. 5: 2 hier erhebt eindeutig Anspruch auf die Ecke. Wenn Weiß jetzt mit A fortsetzt, spielt Schwarz auf B und es ist zu sehen, dass Weiß in der Ecke zu wenig Platz zum Leben hat. Weiß muss flexibler spielen.

Dia. 5a: Der Kreuzschnitt (Kirichigae) ist oft ein probates Mittel für eine flexible Spielweise (Sabaki). Nach 10 hat Schwarz eine Ecke von gut 15 Punkten, Weiß bisher nur eine Stange ohne Augenform, kann aber natürlich noch einmal ziehen. Alternativ zu 9 kommt auch WA/S10 in Frage, um anschließend den Stein S4 mit WB durch eine Treppe zu fangen.

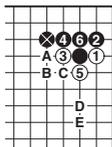
Dia. 5b: Wenn Schwarz mit 4 sofort den Opferstein fängt, ist die Abwicklung bis 8 obligat und der doppelte Deckungszug 9 sieht verlockend aus, aber diese Form ist nicht so leicht, wie es erscheint, denn Schwarz hat hier Züge auf A und B, um die weiße Form zu verklumpen.

Dia. 5c In aller Regel ist es besser, auch die markierten Steine leicht zu behandeln und mit 9 etwas flexibler zu spielen.

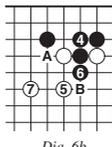
Dia. 5d Dies wäre eine mögliche Fortsetzung: Schwarz hat zwar etwas mehr Gebiet gemacht, aber die weiße Form ist deutlich weniger angreifbar, zumal noch ein Ko zwischen S10/12 gespielt werden kann.



Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b

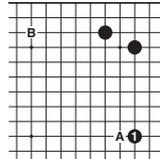
Dia. 6: Schwarz kann auch direkt die Ecke sichern und 3 scheint die natürliche Antwort zu sein, aber nach 6 bekommt Weiß dann evtl. Probleme. Abhängig vom oberen Rand ist auch 6 auf A möglich, gefolgt von B oder einem weißen Doppelhane.

Dia. 6a: 3 hier ist besser und, wenn Schwarz auf 4 antwortet, dann nötig 5 Schwarz zu 6. Die schwarze Form ist ineffizient. Man hätte jetzt gerne S4 auf A oder SX auf A, B oder C. Diese Art der Betrachtung mag dem unerfahrenen Spieler übertrieben erscheinen (die schwarze Gruppe hat doch keine Probleme). Die Vermeidung ineffizienter Formationen ist aber ein Schlüssel, um stärker zu

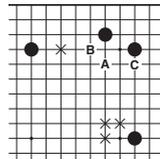
werden und sollte von Anfang an im Blick sein. Weiß kann sich mit D oder E auf eine leichte flexible Art weiter entwickeln.

Dia. 6b: S4 hier ist besser! Weiß hat dann nach 7 Fortsetzungen auf A oder B.

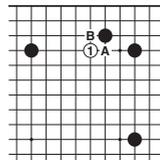
Es ist wichtig, solche Abwicklungen nicht als schlecht in diesem Fall für Weiß zu empfinden. Das ursprünglich bestehende schwarze Keima Shimari ist außerordentlich stabil und Schwarz hat hier lokal auch einen Stein mehr. Unter diesem Gesichtspunkt ist das Ergebnis angemessen. Gerade in lokal defensiven Stellungen ist eine flexible Spielweise, die nicht an jedem Stein klebt, erforderlich.



Dia. 7



Dia. 8

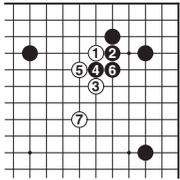


Dia. 9

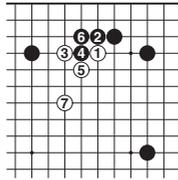
Dia. 7: Wenn das Keima Shimari nicht angegriffen wird, kann Schwarz sich effektiv zur Seitenmitte ausbreiten. A kommt auch in Frage, wenn das besser zur rechten unteren Ecke passt. Züge hier sind in der Regel primär besser als bei B, denn bezogen auf die rechte Seite steht das shimari höher als in Bezug auf die obere Seite.

Dia. 8: Wenn Schwarz lokal so dominant ist, darf Weiß nicht zu tief einsteigen, sondern muss eher versuchen, von außen zu reduzieren. Züge auf der dritten Reihe erfordern eine sorgfältige Abwägung der Gesamtsituation, ein weißer Zug auf C kann für einen unerfahrenen Spieler zum Problem werden. In der Nähe des Shimari kommen eher A und B in Frage, an den Seiten eher die markierten Punkte. A war lange der bevorzugte Reduktionspunkt und wenn Schwarz daraufhin eine Seite verteidigt, kann Weiß auf der anderen Seite tiefer einsteigen. Im Rahmen dieses Überblickes ist es nicht möglich, die verschiedenen Variationen darzustellen, wir kommen darauf aber noch bei den Problemen zurück.

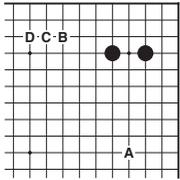
Dia. 9: Durch den Einfluss der KI-Programme wird gegenwärtig dieser Schulterschlag (Katatsuki) bevorzugt. Schwarz antwortet auf A oder B.



Dia. 9a



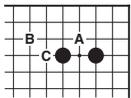
Dia. 9b



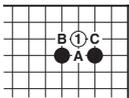
Dia. 10

Dia. 9a/b: In dieser von Schwarz sehr dominierten Gegend sollte Weiß leicht und flexibel spielen. Ziel ist es hier zu reduzieren, einzelne Steine sind dabei zunächst vergleichsweise unwichtig.

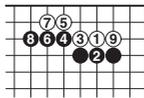
Dia. 10: Ein hohes Ikken Shimari ist von der offenen Seite gut angreifbar. Deshalb haben schwarze Folzüge bei A oder um C die gleiche Priorität.



Dia. 11



Dia. 12



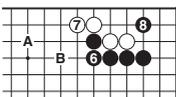
Dia. 12a

Dia. 11: Das isolierte Ikken Shimari hat zwei typische Angriffspunkte A und B, sowie den Punkt C, der eher für erfahrene Spieler geeignet ist.

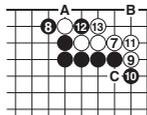
Dia. 12: Dieser Stein invadiert in potentiell schwarzes Gebiet und hat deshalb eine ganz andere Intention als z.B. 1 in Diagramm 9, der evtl. auch geopfert werden kann. 1 in diesem Diagramm hingegen erhebt den Anspruch zu leben und kann es bei korrektem Spiel auch. Schwarz hat die drei Standardantworten A, B, und C.

Dia. 12a: Diese Abfolge ist naheliegend und nach 9 hat Weiß eine lebende Formation. Schwarz ist damit evtl. etwas unzufrieden, falls seine Mauer nicht sehr effizient ist.

Dia. 12b: Eine andere Möglichkeit ist deshalb 6 hier, um sich einen Teil der Ecke zurückzuholen.



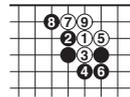
Dia. 12b



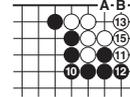
Dia. 12c

Wenn Weiß nun nicht gut auf A oder B fortsetzen kann, bekommt er evtl. Probleme, die Möglichkeiten für Schwarz schaffen.

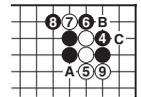
Dia. 12c: In solchen Situationen kann es besser sein, ein bescheidenes, aber sicheres Leben anzustreben. Wenn Schwarz mit A den weißen Stein schlägt, lebt Weiß mit B. Schwarz hat hier noch eine kleine Schwäche bei C.



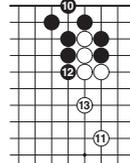
Dia. 13



Dia. 13a



Dia. 13b



Dia. 13c

Dia. 13: Wenn Schwarz primär die Seite abblockt, kann Weiß in der Ecke leben. Zunächst produziert Weiß mit 3 und 5 Schwächen in der schwarzen Stellung. Nach 9 sollte der dann solide spielen und Weiß in der Ecke leben lassen.

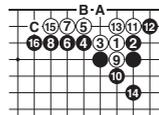
Spielt Schwarz 10 auf 11 in 13a, so gibt es für Weiß zwar nicht mehr genug Lebensraum in der Ecke, aber die schwarze Stellung hat erhebliche Defekte, die ausgenutzt werden können.

Dia. 13a: Nach W15 lebt Weiß, denn die Punkte A und B sind miai.

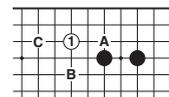
Dia. 13b: Schwarz muss aber nach 2 in Dia.13 die Ecke nicht aufgeben. 4 hier lässt Weiß kaum eine Wahl (siehe Problem 102). W7 opfert auf der zweiten Reihe. Wenn Schwarz nun A spielt, gibt Weiß auf B Atari und fängt anschließend mit C zwei schwarze Steine.

Dia. 13c: Deshalb fängt Schwarz mit 10 den Opferstein und bekommt eine starke Stellung am oberen Rand ohne die Ecke aufzugeben.

Dia. 14: Wenn Schwarz primär in der Ecke blockt, folgt eine lange Zugfolge, die wenig Alternativen zulässt. Nach 16 lebt Weiß bereits, denn A und B sind miai, allerdings ist ein schwarzer

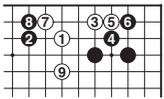


Dia. 14



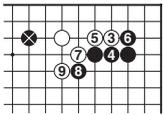
Dia. 15

Zug auf C Vorhand. Deshalb kann Weiß evtl. auch einmal mehr auf C strecken, mit der Drohung, auf die dritte Reihe umzubiegen. Alternativ kann Weiß auch mit 15 bereits auf A setzen, wenn er das schwarze Zentrum nicht so festigen möchte, das ist dann aber definitiv Nachhand.



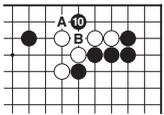
Dia. 15

Dia. 15: Dies ist der typische Punkt, um das Ikken Shimari von der offenen Seite her anzugreifen. Schwarz kann bei A die Ecke verteidigen, mit B den Weg zum Zentrum versperren oder in der Gegend um C klemmen. Nach A oder B sollte Weiß keine Probleme haben, sich am oberen Rand auszubreiten.



Dia. 16a

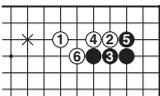
Dia. 16: Wenn Schwarz klemmt, kann Weiß ein Auge am Rand sichern und anschließend in das Zentrum springen. Es ist aber durchaus zu erwägen, ob es nicht flexibler ist, mit 3 gleich auf 9 zu ziehen, ohne die Ecke in dieser Weise zu fixieren.



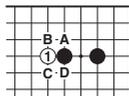
Dia. 16b

Dia. 16a: 3 hier mag verlockend sein, aber Schwarz kann Weiß ruhig verbinden lassen und nach 9 steht der markierte schwarze Stein ideal.

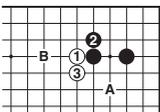
Dia. 16b: S10 stellt Weiß vor ein Problem, für das es keine gute Lösung gibt. Nach B kann Schwarz 10 über A nach außen anbinden und die weiße Gruppe läuft augenlos ins Zentrum. Spielt Weiß selber auf A, so ist B für Schwarz Atari und Schwarz fängt anschließend zwei weiße Steine in der Ecke.



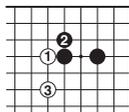
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 19



Dia. 19a

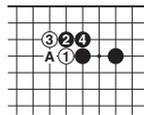
Dia. 17: Die gleiche Form kann entstehen, wenn Schwarz nach 1 lokal fernbleibt. In diesem Fall ist 2 durchaus adäquat, denn ohne den Klemmstein auf X hat Weiß gute Form. Hier wird Schwarz 3 vielleicht auf 4 spielen und es kommt zu ähnlichen Abwicklungen wie in Diagramm 13.

Dia. 18: Dieser Anlezzug hat durch den Einfluss der KI-Programme an Beliebtheit gewonnen. Für unerfahrene Spieler ist er nicht unbedingt zu empfehlen, weil leicht komplizierte Varianten entstehen können, aber es kann natürlich vorkommen, dass ein eigenes Ikken Shimari mit diesem Tsuke konfrontiert wird. Die Antwort A hält die Dinge einfach, nach B kann man auch unkomplizierte Wege finden, während C oft zu Verwicklungen führt und D leicht nachteilig werden kann.

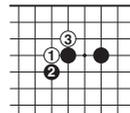
Dia. 19: Nach 3 hat Schwarz verschiedene Optionen. Er kann mit A die Ecke groß machen oder in der Gegend um B die weißen Steine angreifen.

Dia. 19a: Eventuell spielt Weiß hier auch leichter. Es entsteht dann mit Zugumstellung eine Situation, als ob Weiß mit 1 ein Keima Shimari angegriffen hätte. Vergleiche dazu Dia. 9a.

Dia. 20: 2 hier ist etwas aktiver. Nach 3 sollte der unerfahrene Spieler allerdings nicht auf A schneiden, sondern einfach mit 4 die Ecke sichern. Weiß muss sich danach um den Schnitt kümmern.



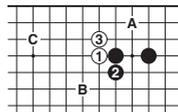
Dia. 20



Dia. 21

Dia. 21: 2 hier wird nach 3 in der Regel wesentlich komplizierter.

Dia. 22: Nach dieser schwarzen Antwort hat Weiß zu viele Möglichkeiten, seine Steine zu entwickeln, Schwarz hat aus dem Umstand, lokal einen Stein mehr zu haben, zu wenig gemacht.



Dia. 22

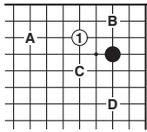
Dia. 23: Ein Komoku Shimari ist, wie gesehen, sehr effektiv, deshalb wird Komoku oft angegriffen, bevor es zu einem Shimari kommen kann. In Frage kommen die



Dia. 23

Punkte A, B (niedriges und hohes Kakari) und, durch KI induziert, auch C. Die Variationen nach A oder B füllen ganze Bände an Joseki-Lexika.

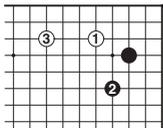
# Go für Einsteiger



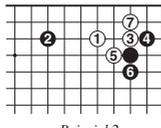
Dia. 24

Es ist deshalb völlig unmöglich hier auch nur einen Überblick anzubieten.

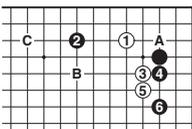
Dia. 24: Es mag aber hilfreich sein, die Entwicklungsmöglichkeiten eines Kakari zu betrachten. Die einzelnen Buchstaben stellen nicht die genauen Punkte dar, auf denen ein lokaler zweiter weißer Zug erfolgen sollte, sondern lediglich die Richtungen, in die sich 1 entwickeln könnte. Die Richtungen A und B sind diejenigen, welche in der Regel das meiste Gebietspotential haben. Wenn die schwarze Antwort in der Ecke erfolgt, kann Weiß sich in Richtung A ausbreiten. Wenn diese Möglichkeit durch einen schwarzen Klemmzug genommen ist, sind die Richtungen B und C im Prinzip gleichwertig. Die Richtung B kann man bevorzugen, wenn schnell eine gesicherte Formation erreicht werden soll, die Richtung C, wenn mehr Flexibilität gewünscht wird. Schließlich kann 1 durchaus auch leicht behandelt werden durch ein Tenuki oder nach einem schwarzen Klemmzug durch einen zweiten Angriff auf den Komoku aus der Richtung D.



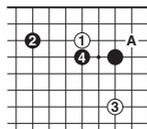
Beispiel 1



Beispiel 2



Beispiel 3



Beispiel 4

Beispiel 1: Wenn Schwarz die eine Seite nimmt, kann Weiß die andere nehmen, die Ausbreitung kann auch einen Punkt weiter erfolgen.

Beispiel 2: Nach dem schwarzen Hasami möchte Weiß schnelle Stabilität.

Beispiel 3: Hier entscheidet sich Weiß für mehr Flexibilität. Nach 6 ist ein weißer Zug auf A möglich. 2 kann vom Zentrum her auf B oder aus der Richtung von C angegriffen werden.

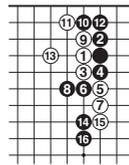
Beispiel 4: Weiß behandelt 1 leicht, weil ihm der rechte Rand wichtiger ist. Später ermöglicht ein weißer Zug auf A evtl. die alternative Anbindung an 1 oder an 3.

Natürlich gibt es hier vielfältige Verzweigungen, aber die Beispiele machen deutlich, welche Intention hinter den Zügen steckt.



Dia. 25

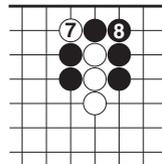
Dia. 25: Wenn man selber auf Komoku einen Stein hat, der auf "ungewöhnliche" Art angegriffen wird (1 entspricht C in Dia. 23), sollte man versuchen, einfach zu spielen. 2 macht die Ecke sehr solide und hat in den Richtungen A und B zusätzliches, alternatives Potential.



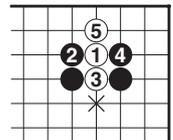
Dia. 25a

Dia. 25a: Auf der Basis einer soliden Ecke kann man nach einem Zug auf 5 durchaus auch schneiden und außen kämpfen.

## Probleme 101–110

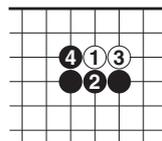


Problem 101

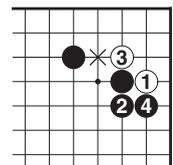


Problem 102

**Problem 101:** Weiß am Zug, vergleiche Dia.13b.  
**Problem 102:** Abweichend von Dia. 13b zieht Weiß nicht auf X, sondern 5 hier. Was kann Schwarz tun nun?  
**Problem 103:** Weiß zieht mit 3 in der Ecke und nicht auf 4. Kann er dort leben oder war das ein Fehler?

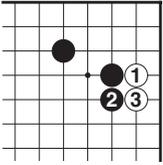


Problem 103

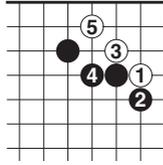


Problem 104

**Problem 104:** Hier zieht Schwarz mit 4 nicht auf X, kann Weiß leben?



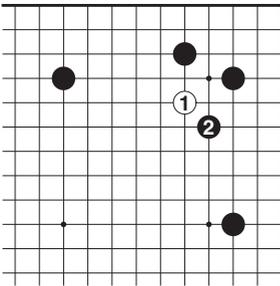
Problem 105



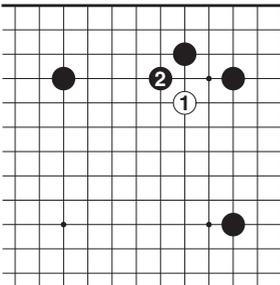
Problem 106

**Problem 105:** Schwarz am Zug.

**Problem 106:** Nach 2 versucht Weiß, in der Ecke zu leben. Kann Schwarz das verhindern?



Problem 107

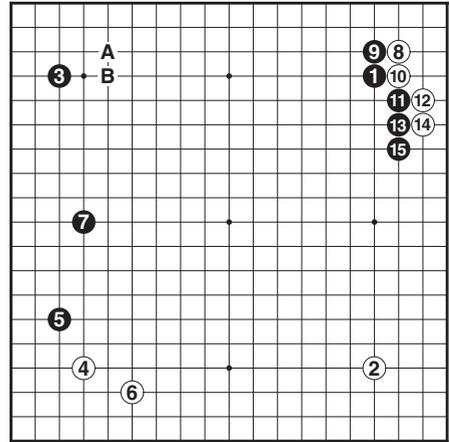


Problem 108

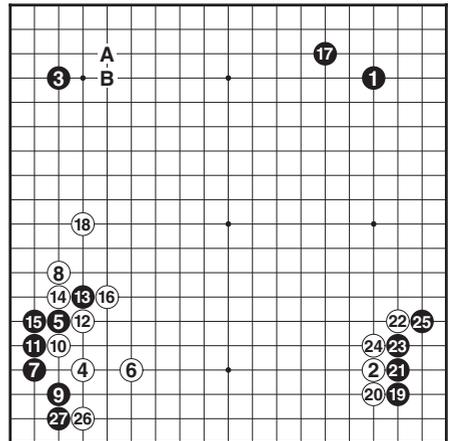
**Problem 107:** 1 reduziert, Schwarz verteidigt die eine Seite. Wie geht es weiter?

**Problem 108:** Und hier die andere Seite. Was kann Weiß jetzt erreichen?

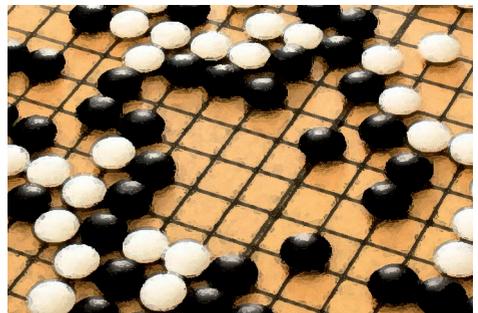
**Problem 109, 110:** In beiden Problemen ist Weiß am Zug. Was ist mit Blick auf das gesamte Brett nun jeweils besser für ihn, A oder B?



Problem 109



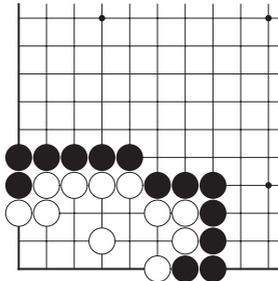
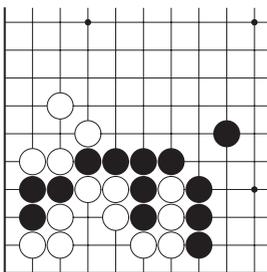
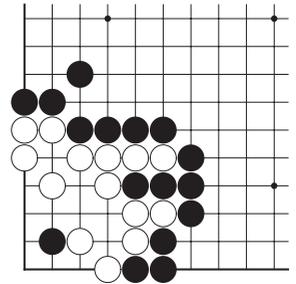
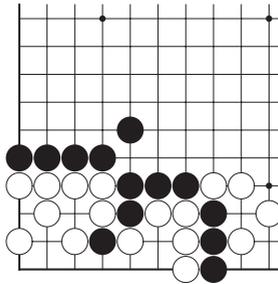
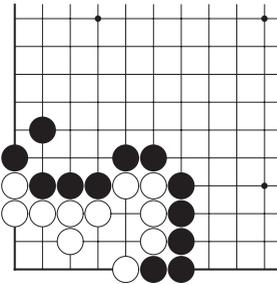
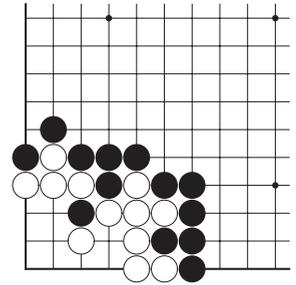
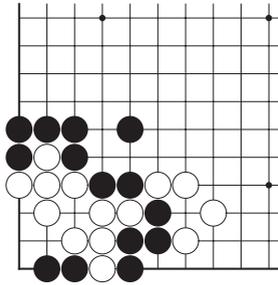
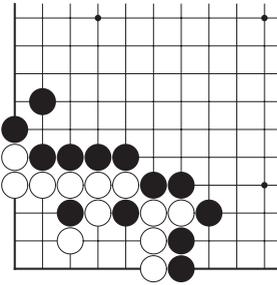
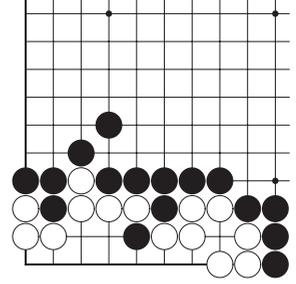
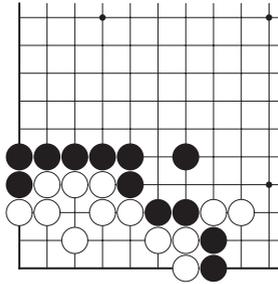
Problem 110



## Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Weiß hat eine Schwachstelle in seiner Stellung: Freiheitenmangel. Nutzt dies aus und fang ein paar Steine!

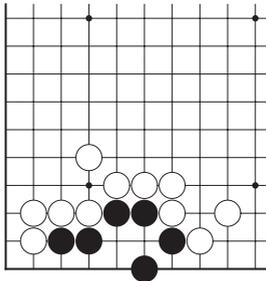
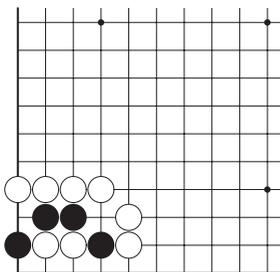
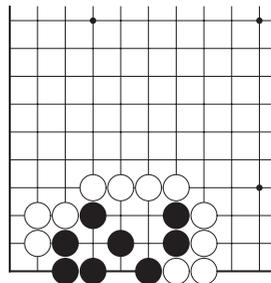
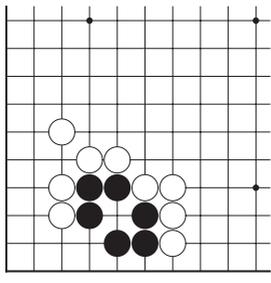
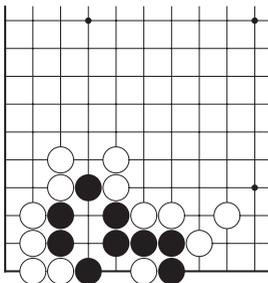
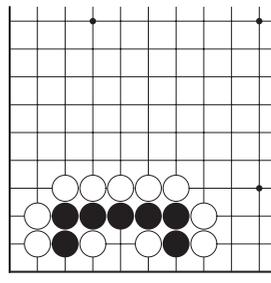
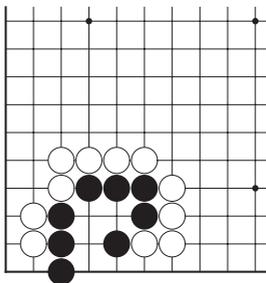
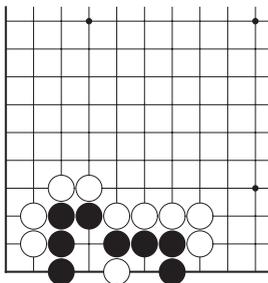
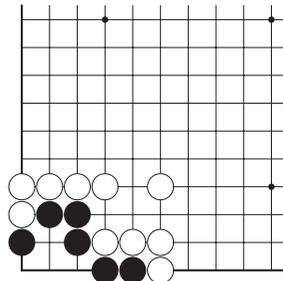
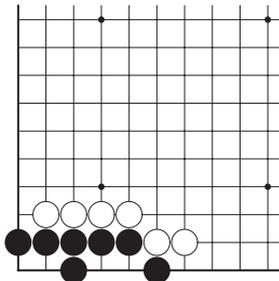


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter [www.dgob.de/dgoz](http://www.dgob.de/dgoz) in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

## Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Zum Leben benötigt man zwei Augen. Da Schwarz aktuell erst ein Auge vorweisen kann, müsst ihr euch jeweils ein zweites Auge bauen. Seid dabei möglichst präzise.



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*

## Yoon Young Sun kommentiert (56)

**Partie:** 1. Ing Cup, Finale, 5. Partie, Singapur, 5.9.1989  
**Weiß:** Nie Weiping 9p  
**Schwarz:** Cho Hunhyun  
**Komi:** 7,5 Komi  
**Ergebnis:** 145 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.  
**Kommentar:** Yoon Young Sun 8p  
 ([www.yoons-baduk-cafe.com](http://www.yoons-baduk-cafe.com))

1988 lud der in China geborene taiwanische Tycoon Ing Chang-ki erstmalig 16 der weltbesten Spieler zu einem hochdotierten Wettkampfein (400.000 \$ Prämie für den Sieger). Am Ende setzten sich der Chinese Nie Weiping 9p und der Koreaner Cho Hunhyun 9d durch. Damals war das koreanische Baduk im Vergleich zu Japan und China recht schwach, deshalb erhielt Korea bei diesem Wettbewerb nur ein Teilnahmeticket, das von Cho Hunhyun wahrgenommen wurde. Niemand aber hatte gedacht, dass er ins Finale einziehen würde.

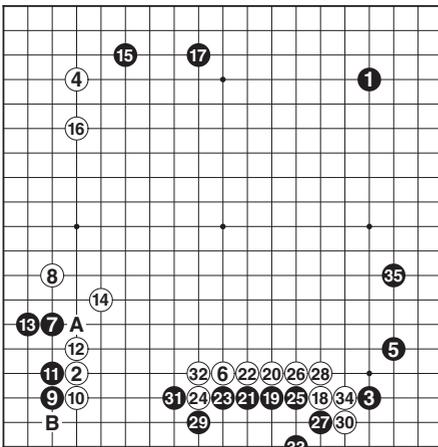
Das Finale über fünf Partien war deshalb das wohl wichtigste Match in der Geschichte des koreanischen Baduk. Cho gewann das erste Spiel, verlor aber das zweite und dritte. Alle waren überzeugt, dass Nie Weiping sich am Ende durchsetzen würde. Nie war in China

ein Nationalheld, der beim Super-Go-Vergleich mit Japan insgesamt 11 japanische Profis geschlagen hat.

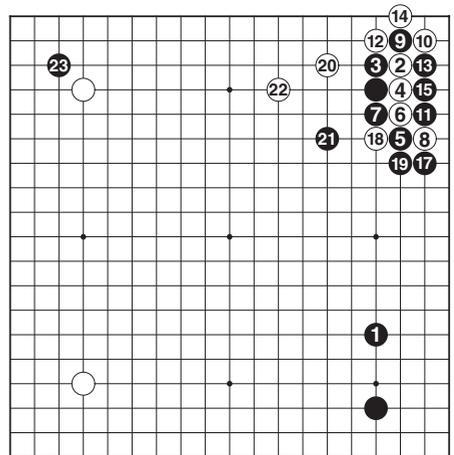
Als klarer Favorit war Nie aber in der vierten Runde so nervös, dass er eine eigentlich gewonnene Partie knapp mit 1,5 Punkten verlor. Die Partie, die ich nun vorstellen möchte, ist die letzte und entscheidende der fünf Partien. Sie wurde am 5. September 1989 in Singapur gespielt und war für das koreanische Baduk-Spieler die Partie des Jahrhunderts!



5,6: Früher waren diese Züge normal, heutzutage wird, durch den Einfluss von KI, eher das hohe Shimari auf 1 in Dia. 1 gespielt und dann wird sofort auf 2 invadiert. Nach 11 kann Weiß dann auf 12 oder



Figur 1 (1-35)

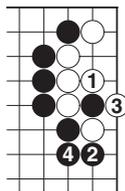


Dia. 1

## Ing Cup 1988–2021

	Sieger	Zweiter	Ergebnis	
1.	08/1988–09/1989	Cho Hun-hyeon, Korea	Nie Weiping, China	3-2
2.	07/1992–05/1993	Seo Pong-su, Korea	Otake Hideo, Japan	3-2
3.	04/1996–11/1996	Yu Chang-hyeok, Korea	Yoda Norimoto, Japan	3-1
4.	04/2000–02/2001	Yi Chang-ho, Korea	Chang Hao, China	3-1
5.	04/2004–03/2005	Chang Hao, China	Choi Cheol-han, Korea	3-1
6.	04/2008–04/2009	Choi Cheol-han, Korea	Yi Chang-ho, Korea	3-1
7.	05/2012–03/2013	Fan Tingyu, China	Park Junghwan, Korea	3-1
8.	04/2016–10/2016	Tang Weixing, China	Park Junghwan, Korea	3-2
9.	09/2020–	Finale: Xie Ke, China	Shin Jinseo, Korea	?-?

auf 1 in Dia. 2 antworten. Nach 12 kommt Weiß an den oberen Rand, hat aber Nachhand, so dass Schwarz auf 23 invadieren kann. Und nach 1 in Dia. 2 nistet sich Weiß in der Ecke ein und hat nach 4 die Vorhand.

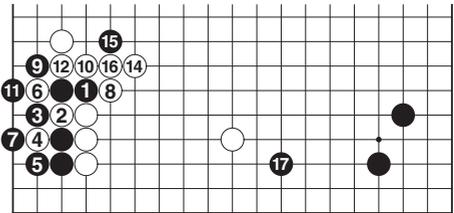


Dia. 2

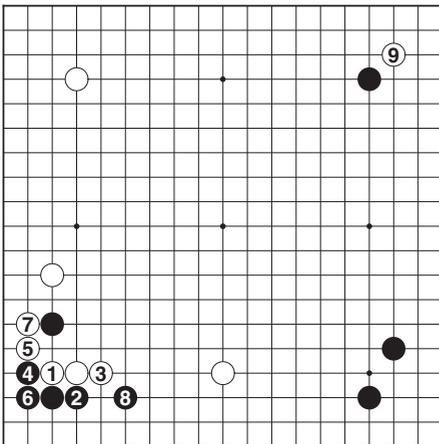
- 10: Früher wurde praktisch immer 10 gespielt, laut KI aber ist 11 ein kleinwenig besser. Ich würde aber trotzdem auch heute noch 10 den Vorzug geben. Dia 2. zeigt die KI-Empfehlung

für 10 und die weitere Zugfolge bis zur Invasion mit 9.

- 13: Es gibt jetzt die drei Alternativen 13, A oder B, wobei 13 selbst etwas altmodisch ist. Nach



Dia. 4



Dia. 3

## 1. Ing Cup 1988/1989

### 1. Runde

Kobayashi Koichi	1-0	O Rissei
Cho Hunhyun	1-0	O Meien
Kato Masao	1-0	Liu Xiaoguang
Fujisawa Shuko	1-0	Ma Xiaochun
Jiang Zhujiu	1-0	Takemiya Masaki
Rin Kaiho	1-0	Hashimoto Shoji
Cho Chikun	1-0	Wu Songsheng
Nie Weiping	1-0	Michael Redmond

### Viertelfinale

Cho Hunhyun	1-0	Kobayashi Koichi
Fujisawa Shuko	1-0	Kato Masao
Rin Kaiho	1-0	Jiang Zhujiu
Nie Weiping	1-0	Cho Chikun

### Halbfinale

Cho Hunhyun	2-0	Rin Kaiho
Nie Weiping	2-0	Fujisawa Shuko

### Finale

Cho Hunhyun	3-2	Nie Weiping
-------------	-----	-------------

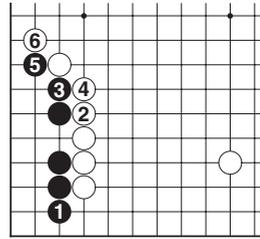
## Ing Cup: Sieger nach Nation

Land	Sieger	Zweiter
Südkorea	5	4
China	3	2
Japan	0	2

A folgt das Joseki aus Dia. 4 und am Ende kann Schwarz mit Vorhand den schönen Zug auf 17 spielen. Sehr häufig wird heutzutage aber B gespielt und Schwarz nimmt nach dem modernen Josiki in Dia. 5 mit 7 die Vorhand,



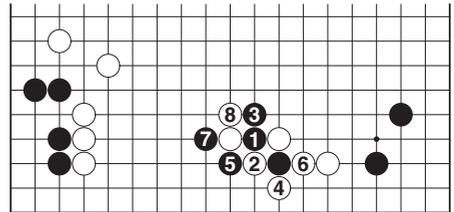
**Cho Hunhyun** (koreanisch: 조훈현; geboren am 10. März 1953) ist ein südkoreanischer 9-Dan-Go-Profi. Er gilt als einer der größten Spieler aller Zeiten. Cho erreichte den 1. Profi-Dan 1962 in Korea. Im Jahr 1963 wurde er nach Japan eingeladen. Ursprünglich sollte er unter Minoru Kitani studieren, aber Kensaku Segoe nahm Cho unter seine Obhut. Cho wurde in Korea als 2-Dan-Profi angesehen, wurde aber bei seiner Ankunft in Japan auf 4 Kyu zurückgestuft. Drei Jahre später bestand er die Nihon Ki-in-Profiprüfung und wurde der erste Spieler, der professionelle Zertifikate von zwei Go-Verbänden besaß. Seitdem hat Cho insgesamt 150 Profi-Titel angehäuft, mehr als jeder andere Spieler in der Welt. Im Jahr 1982 wurde Cho zum 9. Dan befördert und war damit der erste koreanische 9-Dan überhaupt. Er hielt dreimal alle offenen Titel in Korea in den Jahren 1980, 1982 und 1986. Cho hat auch 11 internationale Titel gewonnen, die drittmeisten in der Welt hinter Lee Chang-ho (21) und Lee Sedol (18). Bereits 1995 erreichte er den 1.000. Sieg seiner Karriere.



Dia. 5

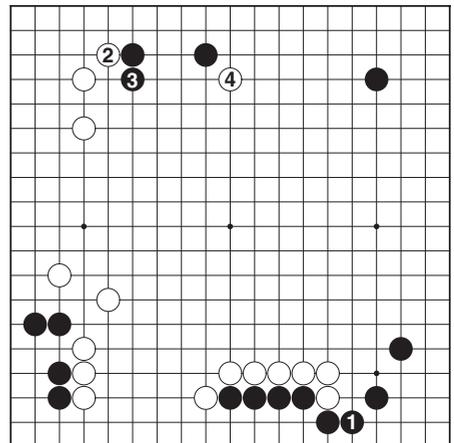
da seine Ecke bereits sicher ist und weil später das Fangen von 5 für Weiß keine Vorhand ist.

17: Cho spielt hiermit sehr stabil, aber auch etwas langsam. Am größten wäre es gewesen, sich direkt auf 19 auszudehnen.



Dia. 6

- 21: Ob in dieser Stellung 21 oder 22 für Schwarz besser ist, hängt wesentlich von der in Dia. 6 gezeigten Treppe ab, die in diesem Fall nach 8 für Weiß gelaufen wäre. 21 auf 22 ist deshalb keine Option.
- 29: Züge wie die Invasion auf 19 und dieses Hane sind typisch für Cho, der immer eine schnelle Spielentwicklung sucht.
- 30: Natürlich möchte man als Weißer hier trennen, nachdem Schwarz sich 29 gegönnt hat.



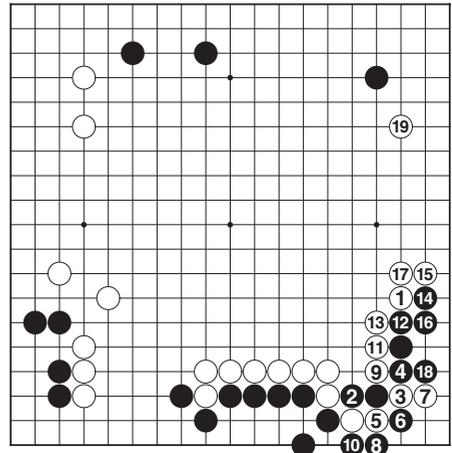
Dia. 7

Eigentlich normal für Schwarz wäre 1 in Dia. 7 gewesen.

- 34: Dieser Zug sieht ganz normal aus, aber die KI zeigt uns da etwas Besonderes! 1 in Dia. 8 ist ein kraftvoller Zug, denn, wenn Schwarz jetzt erwartungsgemäß auf 2 schneidet, dann kann Weiß das wunderschöne Tesuji auf 3 spielen und durch das Opfern mehrerer Steine mit 11 bis 17 die komplette Ecke in Vorhand einschließen, um dann auf 19 zu spielen und einfach klar besser zu stehen. Sinnvoller ist für Schwarz dabei natürlich, statt auf 16 auf 1 in

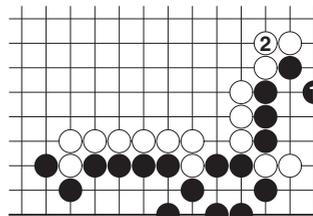


**Nie Weiping** (chinesisch: 聂卫平; geboren am 17. August 1952) ist ein chinesischer 9-Dan-Go-Profi. Geboren in Shenzhou, begann Nie im Alter von neun Jahren, Go zu lernen, und gewann 1979 die erste Amateur-Go-Weltmeisterschaft. Nie wurde 1982 der 9. Dan verliehen. Er wurde in der Go-Welt berühmt, nachdem er China zum Sieg bei den China-Japan-Supermatches geführt hatte, indem er insgesamt 11 japanische Spitzenspieler, darunter seinen Lehrer Fujisawa Hideyuki, besiegte. Er verdiente sich dadurch den Spitznamen "Stahltorwart" für seine Fähigkeit, als letzter verbliebener chinesischer Spieler Siege aneinanderzureihen. Nie gewann über 40 nationale und kontinentale Titel, aber nie einen internationalen Titel. Beim Ing Cup (1989), beim Fujitsu Cup (1990) und beim Tong Yang Cup (1995) belegte er jeweils den zweiten Platz.



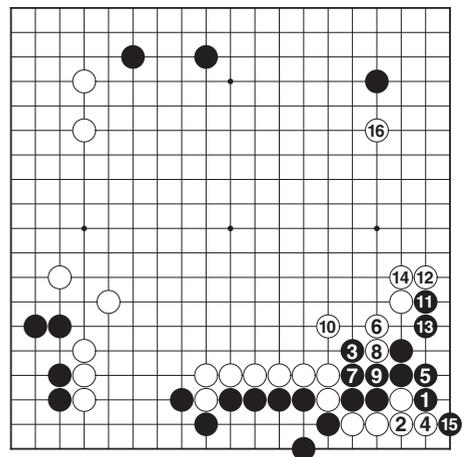
Dia. 8

Dia. 17 zu decken, um nach 2 wenigstens die Vorhand zu haben, aber auch dann steht Weiß laut KI bei 70% Gewinnwahrscheinlichkeit.



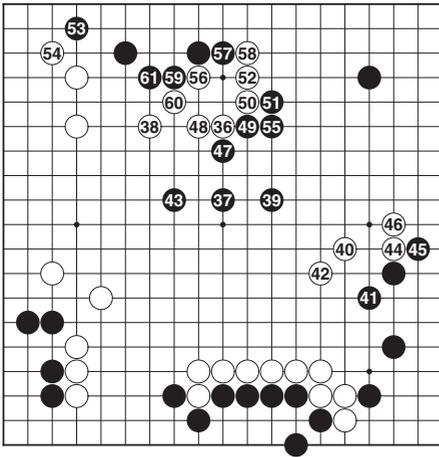
Dia. 9

Alternativ zu 6 in Dia. 8 kann Schwarz auch mit 1 in Dia. 10 von der anderen Seite Atari geben. Dann kann Weiß die schwarze Ecke



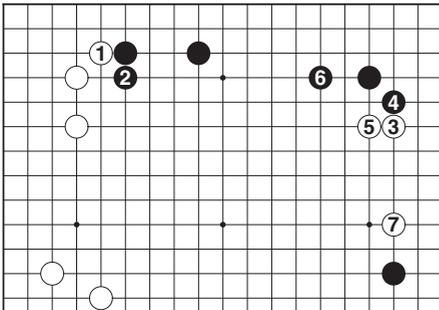
Dia. 10

aber mit 10 trotzdem einschließen und Schwarz muss sicher mit 15 die Nachhand nehmen. Weiß freut sich, spielt 16 und steht hervorragend.

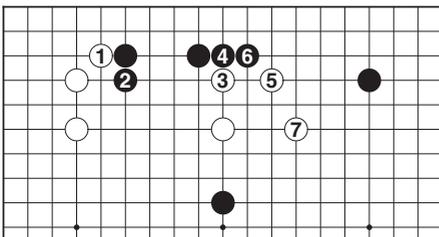


Figur 2 (36–61)

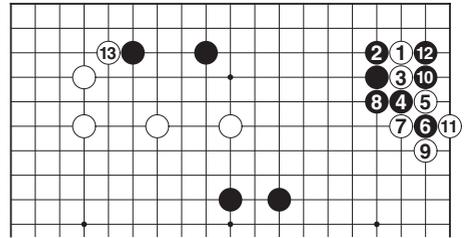
36: Nie Weiping baut offensiv sein Moyo weiter aus. Eine normale Option wäre die Zugfolge in Dia. 11 gewesen, mit der sich Weiß nicht ganz so festlegt.



Dia. 11

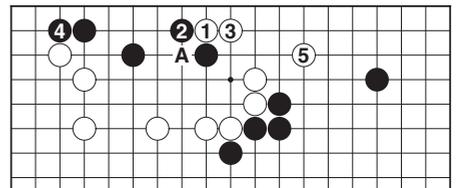


Dia. 12

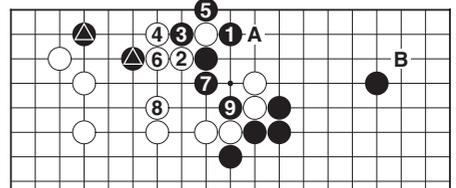


Dia. 13

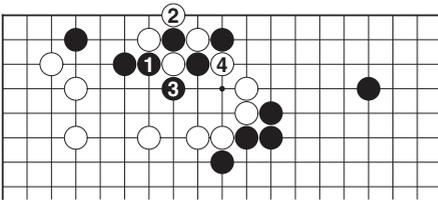
- 37: Da es 7,5 Komi gibt, kann es sich Weiß leisten, so solide zu spielen. Ansonsten sieht der Zug etwas langsam aus. Eine etwas aktivere Entwicklungsidee zeigt Dia. 12.
- 40: Ich verstehe diesen Zug – Weiß will sein Moyo nutzen, um die beiden schwarzen Steine 37 und 39 anzugreifen. Die KI schlägt natürlich stattdessen die 3-3-Invasion auf 1 in Dia. 13 vor. Ich finde 38 und 40 sind beide zwar nicht schnell, aber sie gehen entsprechend seinem Stil – ich vermisse diese Zeit und solche Züge ...
- 53: Die Kombination 47, 49, 51 und mit 53 wegbleiben ist ganz typisch für Cho Hunhyun, der nicht ohne Grund den Spitznamen Schwalbe trägt, weil sein Haengma so schnell ist.
- 56: Dieser Zug sieht eigentlich ganz normal und vernünftig aus, gute Form. Die KI hat hier aber einen wunderschönen Zug gefunden, der bisher noch keinem Profi in der Analyse aufgefallen ist – der Unterleger 1 in Dia. 14. Die Zugfolge bis 5 wäre schneller und besser als die Partie – Weiß nimmt gleich die Punkte am oberen Rand und es gibt noch Aji auf A.



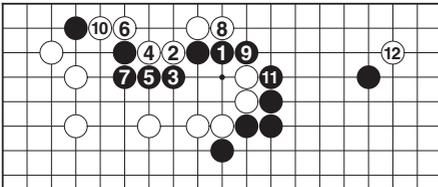
Dia. 14



Dia. 15

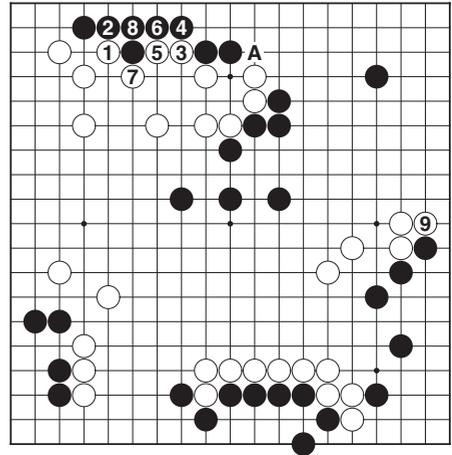


Dia. 16

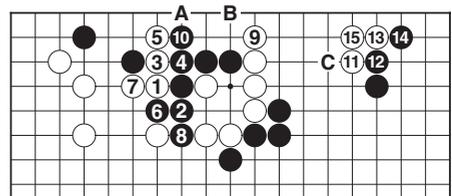


Dia. 17

Wenn Schwarz stattdessen auf 1 in Dia. 15 kämpfen möchte, dann ist das Hane auf 2 der richtige Zug. In der Zugfolge bis 9 nimmt Weiß dann eine große Ecke in Vorhand, da er die markierten Steine fängt. Er kann zudem danach auch gleich auf A oder B fortsetzen. Will Schwarz dieses Desaster mit 1 in Dia. 16 statt 5 in Dia. 15 verhindern, dann entsteht ein Ko, für das Weiß genügend Ko-Drohungen am unteren Rand hat. Alternativ könnte Schwarz auch auf 1 in Dia. 14 mit 1 in Dia. 17 reagieren. Dann aber nimmt sich Weiß einfach die Punkte am oberen Rand, wieder in Vorhand,



Dia. 18



Dia. 19

und dann auch noch die obere rechte Ecke mit 12. Schwarz hat dann wirklich nur noch die Dicke im Zentrum.



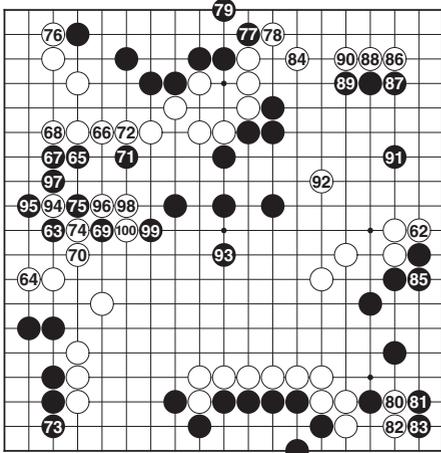
Der ganz junge Cho Hunhyun

58: Und schon wieder ein recht langsamer Zug von Weiß. Er braucht diesen Punkt gar nicht. Besser wäre es gewesen, sich wie in Dia. 18 zunächst mit 1 bis 7 zu stärken, um dann mit Vorhand den großen Zug auf 9 zu spielen. In der Stellung nach 8 wäre Weiß wohl nicht auf die Idee gekommen, nun unbedingt auf A zu spielen.

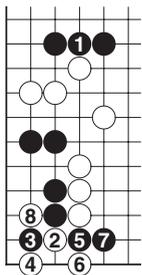
60: Dieser Zug war ein richtig großer Fehler (-11,5 %). Er hätte unbedingt gleich das Kikashi auf 1 in Dia. 19 spielen sollen. Wenn Schwarz dann nämlich durchgeht, muss Weiß keine Angst haben, denn er kann in der Folge wieder die Steine links fangen, um dann nach 8 mit 9 zunächst die Anbindung auf A oder B anzudrohen und anschließend rechts mit 11 bis 15 seine Gruppe zu sichern. Wenn Schwarz nicht auf 2 durchgeht, weil

ihm dieses Ergebnis nicht sonderlich zusagt, sondern stattdessen schlicht auf 4 deckt, dann kann er einfach – statt auf 2 zu verteidigen – gleich auf C spielen.

- 61: Schwarz hat jetzt alle wichtigen Züge in dieser Gegend bekommen: 53, 55 und 61. Und die acht weißen Steine haben nicht wirklich viel bewirkt.



Figur 3 (62–100)



Dia. 20

64: Auch dieser Zug war nicht gut (-11,7 %). Weiß hätte besser gleich auf 76 spielen sollen.

65: Ein guter, schneller Zug von Schwarz.

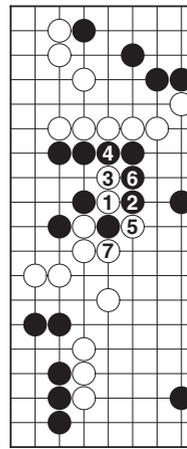
68: Weiß spielt deutlich zu passiv. Nie hätte immer noch auf 76 spielen sollen. Er war sicher nervös, weil es um Sieg oder Niederlage im Titelkampf ging.

70: Wenn Schwarz auf diesen Peep einfach mit 1 in Dia. 20 antwortet,

kann kann Weiß mit dem Doppelhane 2 und 4 ein Ko in der Ecke installieren.

- 73: Schon wieder hat Schwarz alle wichtigen Züge bekommen, die er haben wollte: 67, 69, 71 und am Ende auch 73. Jetzt steht er erkennbar besser!

- 93: Cho hätte sich jetzt einfach auf 100 gegen den Schnitt auf 96 verteidigen sollen, dann wäre die Partie schon entschieden gewesen.

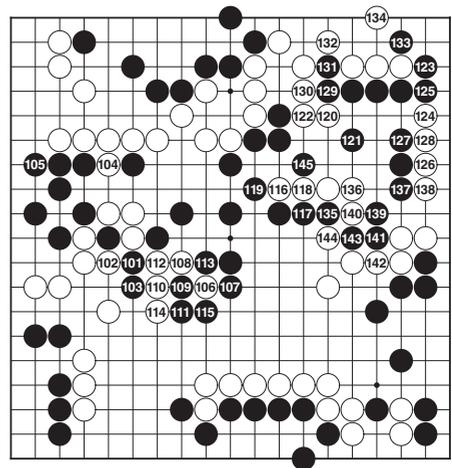


Dia. 21

94: Das ist der Verlustzug (-12,6 %)! Nie hätte direkt auf 96 schneiden sollen. Nach der Zugfolge in Dia. 21 steht Schwarz zwar immer noch besser, aber die Partie ist noch nicht entschieden.

98: Dadurch, dass Weiß erst auf 94 geschnitten hatte, ist die schwarze Gruppe am Rand nun bereits lebendig und er kann Tenuki spielen, um sich dem Zentrum zuzuwenden.

105: Weiß hat nun wirklich keine Chance mehr. Er hat viel zu viele langsame Züge (56, 58, 60, 64 und 68) ge-

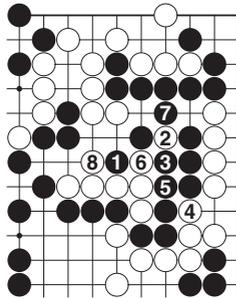


Figur 4 (100–145)

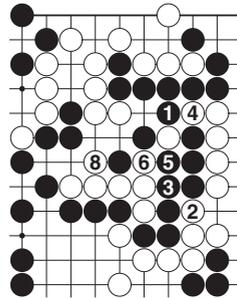


Ing Chang-ki ehrt den Sieger des 1. Ing Cups, Cho Hunhyun 9p

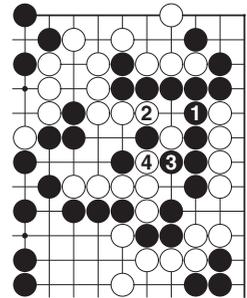
spielt. Diese haben die Partie für ihn zerstört. 94 war dann nur der endgültige Verlustzug, 145: Das ist natürlich der richtige Zug! 1 in Dia. 22 würde dagegen nicht funktionieren, denn Weiß hätte dann das Tesuji auf 2 und in der weiteren Zugfolge bis 8 wären die weißen Steine angebunden und Schwarz abgetrennt – Cho hätte dann natürlich die Partie verloren. Wenn



Dia. 22



Dia. 23



Dia. 24

Schwarz statt 3 in Dia. 22 auf 1 in Dia. 23 spielt, dann hilft das wenig, denn wieder kann Weiß bis 8 anbinden und Schwarz abtrennen. Und zu guter Letzt hilft auch 1 in Dia. 24 als Reaktion auf 2 in Dia. 22 wenig, denn nach 4 haben wir das gleiche Ergebnis wie in den Dia. 22 und 23.

## Das Fundstück 1



## Hikaru no Go / Qi Hun: Die chinesische “Live-Action”-Version

von Paul Schmit

Ende Mai bekam ich einen ganz wichtigen Tipp von Cornel Burzo: Hikaru no Go ist zurück, keine Fortsetzung des Manga, sondern eine chinesische „Live-Action“-Adaptation! Die große Mehrheit der Go-Spieler und Spielerinnen in Deutschland dürfte z.Z. wahrscheinlich immer noch genauso wenig informiert sein wie ich es war – und Tobias Berben hat mich deshalb gebeten, einen Beitrag für die Go-Zeitung zu schreiben.

Die Handlung der Serie bedarf hier keiner Erläuterungen, der zeitliche Rahmen ist für das Remake aber nicht unbedeutend: Publiziert wurde das Manga zwischen 1999 und 2003, die erste deutsche Ausgabe im Carlsen Verlag erschien Ende 2003. Die Anime-Version umfasste 75 Episoden und lief zwischen 2003-2005 bei Tokyo TV, die Serie bekam Untertitel oder wurde synchronisiert und eroberte ab 2006 die Welt. Hikaru geriet nie ganz in Vergessenheit, vermisst wird aber Sai immer noch.

Auch in China war Hikaru no Go seinerzeit sehr populär und so kann es nicht überraschen, dass man gerade hier die Idee zu einem Remake umsetzte. Ausgestrahlt wurden die 36 Episoden um-

爱奇艺出品

© Yumi Horita, Takeshi Obata/Shueisha  
 改編自日本著名漫画《棋魂》  
 作画：小畑健（おぼた たけし）  
 原著：堀田由美（ほった ゆみ）  
 版权提供：集英社

导演：刘畅  
 主演：胡先煦 张超 郝富申

青春如棋 落子无悔

10月27日起

全网独播：iQIYI 爱奇艺 奇异果TV

出品方 | iQIYI 爱奇艺 联合出品 | 厚海文化 sugoriman 奇爱工作室 @网剧棋魂

fassende Serie ab Oktober 2020 von dem „chinesischen Netflix“ iQIY (iq.com) mit einer Dauer pro Folge von jeweils ca. 45-60 Minuten. Der chinesische Name der Serie, Qi Hun, könnte als „Die Seele des Go“ übersetzt werden. Die ersten sieben Episoden kann man umgehend auf YouTube anschauen, dann muss man zu iQIY, hier hat man aber einen Monat ein gratis VIP-Abo, danach monatliche Beiträge von ca. 7 Euro und der Vertrag ist jederzeit kündbar.

Hier nur die etwas gewöhnungsbedürftigen Namen der Hauptfiguren:

- Chu Ying (Fujiwara no Sai)
- Shi Guang (Shindo Hikaru)
- Yu Liang (Toya Akira)



Ein japanisches Manga wurde also zu einem chinesischen Drama mit richtigen Menschen umadaptiert, die Herausforderungen sind offensichtlich: Als Adaptation muss der Geist des Originals erhalten bleiben, gleichzeitig werden eigene originelle Akzente erwartet. Die Gratwanderung, japanische Fantasie-Figuren in Handlungen richtiger Menschen im zeitgenössischen China umzusetzen, ist aber sehr gut gelungen. Soweit es möglich war, hat man sich um die korrekte Adaptation kleinster Details, z.B. bei den Namen der



Hauptakteure bemüht: Hikaru bedeutet „leuchten“ auf japanisch, auf chinesisch „guang“. Akira kann als „hell“ übersetzt werden, Liang bedeutet auch „hell“ auf Chinesisch. Yu Liangs persönliches Goban hat seitlich eine Metallplakette, wo „Akira“ eingraviert ist und unter diesem Namen spielt er auch Go im Internet. Eine besonders witzige Referenz zum Original: In irgendeiner Episode liegt Shi Guang auf dem Sofa und liest ein Manga: Hikaru no Go! Mehrfach sieht man Shi Guang in gelbem Outfit, einmal mit der großen aufgedruckten 5, diese Zahl wird auf japanisch "go" ausgesprochen.

Sai lebte in der Heian-Ära (heutiges Kyoto, 795-1185), Chu Ying war bis zu seiner Verbannung Go-Lehrer eines Kaisers der Südlichen Liang Dynastie (502-557), sein Erscheinen – und Verschwinden – steht in Zusammenhang mit einer Supernova-Explosion. Die Serie Qi Hun beginnt im Juli 1997, man feiert gerade die Rückkehr von Hong-Kong zum chinesischen Mutterland. Zeitlich passt man sich also auch hier ziemlich eng an das Original an, das 1999 beginnt. Das geht dann so weit, dass keine Smartphones verwendet werden, sondern kleine Nokia-Telefone sind der letzte Schrei.

Die verschiedenen Handlungssegmente folgen in großen Linien dem Original, leider wurden die Episoden um die Amateurweltmeisterschaft ganz weggelassen. Es fehlen dadurch auch die Bezüge zur internationalen Go-Szene. Hinzugekommen ist der gut

gelungene Aufenthalt im Lan Ying Tempel: Ohne es überhaupt wahrzunehmen, haben Shi Guang, Hong He und Shen Yilang sich wesentlich verbessert, teils durch Spiel auf einem 21x21 Brett, Dienst in

爱奇艺出品

主演 胡先煦 / 张超 / 郝富申

棋魂  
Hikaru no Go

© Fun! Entertainment, Takeshi Otsuka/Shueisha

脚本提供：集英社 改编自日本著名漫画《棋魂》  
原著：堀田由美(三浦しづか)  
导演：刘畅(刘健昆/刘健昆)  
制片人：刘畅(刘健昆/刘健昆)

VIP今晚大结局

全网独播：iQIYI 爱奇艺 随刻 奇异果TV

出品方 | iQIYI 爱奇艺 联合出品 | 厚海文化 susuman 奇爱工作室

der Küche oder mentalem Blind-Go während dem Kehren der steilen Treppen hinauf zum Tempel. Abt und überragender Spieler war der rätselhafte „faule Mönch“, der sogar die Gedanken von Sai/Chu Ying lesen konnte. Diese Nebenrolle spielte übrigens der Regisseur Liu Chang.

Von Konsumenten chinesischer Dramen wurde die Serie überwiegend sehr positiv aufgenommen. Die Handlung begeisterte, weil sie sich nicht nur auf das Go-Spiel begrenzte, sondern weil auch die Selbstverwirklichung der einzelnen Figuren und deren Beziehungen/Chemie untereinander interessant dargestellt wurden – insbesondere natürlich die Freundschaft und Rivalität zwischen Shi Guang und Yu Liang. Wichtigster Effekt: Erneut großes Interesse für Go in China, hoffentlich auch international!



Würde es das Original nicht geben, wären auch die meisten Go-Spieler wahrscheinlich ziemlich aus dem Häuschen, so gibt es aber doch einige gemischte Gefühle, weil besonders zum Schluss Go ein bisschen zu kurz kommt und der Schwerpunkt zu sehr auf die romantisierte Beziehung zwischen den Hauptdarstellern gelegt wurde, zuviel „Bromance“ also, und weibliche Figuren spielen leider nur eine Nebenrolle. Im Original Hikaru wurden viel mehr Go-Partien gezeigt und diese auch wesentlich dramatischer dargestellt. Trotzdem bietet diese aufwendige Verfilmung Einblicke in die chinesische Go-Welt, besonders was den brutalen Weg zum Profi-Spieler betrifft, die man so noch nicht gesehen hat.

Fazit: Unbedingt selber anschauen und sich dann ein eigenes Urteil bilden!

## Impressum DGoZ 3/2021

**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](http://www.dgob.de/dgoz), Email: [dgoz@dgob.de](mailto: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 Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Deutschland-Pokal: Georg Ulbrich; Kinderseite: Heijko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

**Beiträge:** Tobias Berben, Lars Gehrke, Marc Oliver Rieger, Paul Schmit

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

**Cartoons:** Pierre-Alain Chamot

**Verlag & Versand:** Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, [info@hebsacker-verlag.de](mailto: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 4/2021:** Donnerstag, der 12.08.2021

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

## Hallo, liebe Kinder!

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



### Die See-Tiger, Fall 15

Tim und Meilin saßen in der Sonne auf der Treppe vor ihrem Haus und spielten Go.

„Du wirst nie ein Single-Digit-Kyu!“, lästerte Meilin, nachdem sie Tims Ecke unten links zerstört hatte. Vorher hatte sie die Ecke unten rechts eingenommen, ein Seki oben rechts in Tims Gruppe gebastelt und schließlich hämisch verkündet: „Deine Ecke oben links wird eine winzige Zwei-Punkte-Festung, vielleicht drei. Mehr bekommst du für deine kleine Schweineschnauze nicht. Du bist vernichtet.“

Meilin genoss ihren bevorstehenden Sieg, legte beide Hände in den Nacken und streckte sich behaglich zurück.

„Ich bin Single-Digit-Kyu“, brachte Tim wütend hervor. Er hatte sich auf den Go-Sommer gefreut und sehr viel gespielt und sich deutlich verbessert. Seiner Ansicht nach. Fünfmal hatte er mit Honghong ein Jigo gespielt (Meilin meinte, es sei verdächtig unwahrscheinlich, fünfmal hintereinander im Go unentschieden zu spielen), und in der Jugendliga des DGoB hatte er in seiner Gruppe den 3. Platz erreicht. Und trotzdem verlor er immer noch gegen Meilin. Was nützte es ihm, wenn er besser wurde, wenn auch Meilin sich steigerte: So holte er sie ja nie ein!

Sie wollten am Sommerturnier „Övelgönne“ teilnehmen, zum Piraten-Cup „Schulterblatt mit zwei Augen“ gehen, sich zum Anarchistentreff „Zum schwarzen Eck“ in St. Pauli trauen. Alles kleine Turniere in Hamburg. Das war ihr Plan gestern gewesen, aber jetzt überlegte Tim mit Go ganz aufzuhören, und Meilin stichelte weiter: „Vielleicht solltest du besser Halma spielen?“

„Lasst Ihr mich hier endlich durch?“, fragte Herr Mieskop, der einen Strandstuhl und einen Schirm aus dem Haus zu seinem Auto tragen wollte. „Und könnt ihr nicht etwas Sinnvolles tun? Habt ihr keine Hausaufgaben?“ Tim und Meilin rutschten beiseite.

„Spielt woanders“, schimpfte Herr Mieskop, wie immer in bester Laune: „Ihr stört hier.“

„Wir sind gleich fertig“, antwortete Meilin beschwichtigend: „Ich gewinne sowieso!“ „Das werden wir noch sehen!“ entgegnete Tim. Obwohl – glauben konnte er es nicht, dass er die Partie noch drehen könnte... „Wenn ich die Partie nicht gewinne, dann spendiere ich Dir einen Eisbecher!“ sagte Meilin selbstbewusst. „Abgemacht!“, grummelte Tim.

„Ihr seid ja noch hier!“, Herr Mieskop wollte wieder ins Haus. „Wie lange dauert es noch?“

„Dauert nur noch eine Minute“, sagte Meilin. „Das will ich hoffen, ich habe noch einige Mal zu gehen. Ich möchte zu meinem Auto. Wann werdet ihr endlich erwachsen?“

„In 6–7 Jahren“, antwortet Tim. „Wenn alles gut geht, in 6–7 Jahren“, ergänzte Meilin, „Wenn Sie unsere unbeschwerte Kindheit negativ beeinflussen, dann entwickeln wir uns vielleicht nicht normal. Und dann verlängern wir die Pubertät und hören laute Musik bis um 2 Uhr nachts.“ Herr Mieskop fluchte leise, und Meilin kicherte, als er außer Hörweite war.

Da trat Frau Wiersing, die Nachbarin aus dem Erdgeschoß, aus ihrer Tür: „Herr Mieskop, könnten sie ihren Wagen umparken? Ich komme sonst nicht aus dem Parkplatz.“

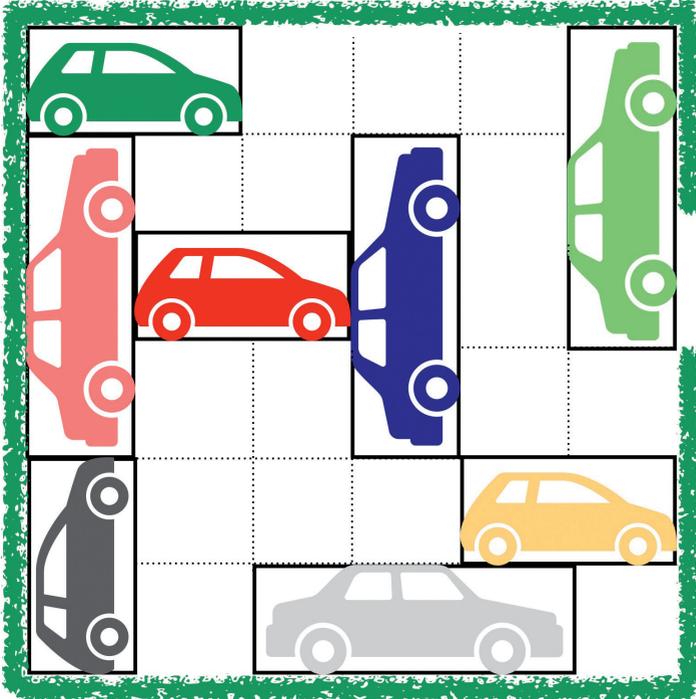
„Oh, natürlich, Frau Wiersing“. Plötzlich war Herr Mieskop ganz freundlich und charmant: „Das mache ich sofort.“ „Vielen Dank.“ „Wo fahren Sie hin? Ans Wasser? Ich mache auch einen Ausflug. Vielleicht sehen wir uns...“ „Das kann gut sein, Herr Mieskop. Vielleicht treffen wir uns, entschuldigen Sie, mein Biojoghurt muss jetzt umgerührt werden. Auf links. Noch mal vielen Dank.“

Herr Mieskop errötete ein wenig, Frau Wiersing schloss die Wohnungstür, und er drehte sich um und sah auf den Parkplatz. „Bloß wie mache ich Frau Wiersing den Weg frei? Ich kann mein Auto selbst fast nicht bewegen!“ Der Anwohnerparkplatz war nicht nur rappellvoll, sondern auch ziemlich chaotisch zugesperrt worden.

„Sie können Herrn Altentropfel bitten, seinen Wagen etwas vorzufahren und dann unsere Eltern und wenn ...“ Meilin hatte einen Plan, wie die Autos bewegt werden müssen. Sie versuchte es aufzuzeichnen.

„Das verstehe ich nicht, da ist nicht genug Platz“, zögerte Herr Mieskopp. Am Ende half die Nachbarschaft zusammen. Wie müssen die Autos bewegt werden, damit das rote Auto (Frau Wiersing) den Parkplatz verlassen kann?

(Die Autos können nur vorwärts und rückwärts fahren, nicht zur Seite! – Lösung auf Seite 35.)



Endlich waren alle Fahrzeuge ordentlich abgestellt, und Frau Wiersing schaffte ihre Picknick-Sachen ins Auto. Dabei stieg sie in ihrem geblühten Sommerkleid und einem großen Schritt über die Kinder und ihr Go-Brett hinweg.

„Lasst euch nicht stören“, flötete sie und fegte dabei mit dem Saum ihres Kleides einmal über das Brett: Eine Flut von Go-Steinen ergoss sich über die Treppe. „Oh, Entschuldigung. Ich mache das wieder gut.“ Sie versprach den Kindern irgendwann einen selbstgebackenen Schnittlauch-Kuchen und eilte dann schnell zu ihrem Auto.

Tim und Meilin versuchten verzweifelt, die Steine einzusammeln, und dann die Brettstel-

lung wiederherzurichten. Mit mehr oder weniger Erfolg: Meilin mit weniger Erfolg, weil sie sich einfach nicht genug an die Partie erinnern konnten, um irgendwas auf das Brett zu bringen, was der Stellung vor dem Sommerkleid-Unfall wirklich ähnlich sah. Und Tim mit mehr Erfolg, weil er merkte, dass er gerade seine Wette

gewonnen hatte: „Tja, Meilin, ich glaube, die Partie können wir nicht fertigspielen“, meinte er mit unschuldiger Miene. Meilin nickte und schlug dann schnell vor: „Dann lass uns einfach eine neue anfangen, gut?“ Aber Tim ließ sie nicht so leicht vom Haken: „Hatten wir da nicht eine Wette ...?“ „Ja, aber die Partie wurde ja nicht fertiggespielt ...“ „Genau, und Du hattest gewettet, dass Du auf jeden Fall gewinnst, und das hast Du nun ja nicht ...“ und mit breitem Grinsen fügte er hinzu: „Du schuldest mir also einen Eisbecher!“

Meilin konnte nichts dagegen sagen, und so folgte sie dem triumphierenden Tim mit niedergeschlagener Mine zum Eiscafé. Tim bestellte seinen Eisbecher. Meilin wollte ein Glas Mineralwasser bestellen. Da lächelte Tim ihr zu: „Ich lad’ Dich übrigens ein. Du lädst mich ja schließlich auch ein – und außerdem hättest Du ja wahrscheinlich gewonnen ...“ In Meilins Gesicht schien auf einmal die Sonne aufzugehen und sie strahlte fröhlich.

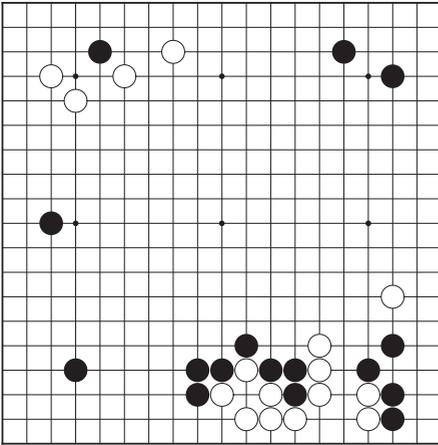
Dann spielten sie die Parkplatzsituation mit Zuckerdose, Eisbechern und Besteck noch einmal nach. „Herr Mieskopp hat einfach keinen Plan“, da waren sie sich einig. „Hätten wir ihn nicht aus seiner Lücke gelotst, wer weiß, wann er auf die Lösung gekommen wäre.“

## Der etwas andere Zug (40)

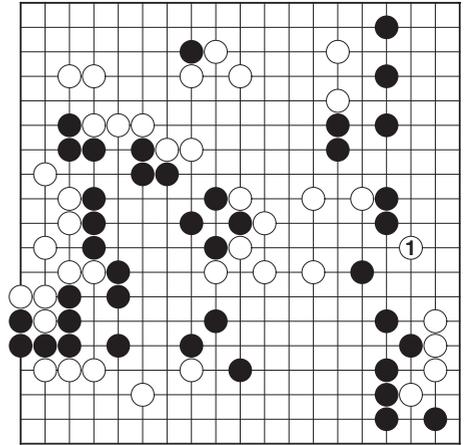
von Viktor Lin

Wenn man eine Gruppe töten attackieren möchte, ist der erste Schritt sicherzustellen, dass sie nicht schon lokal lebt. Am besten geschieht das so, dass man neben-

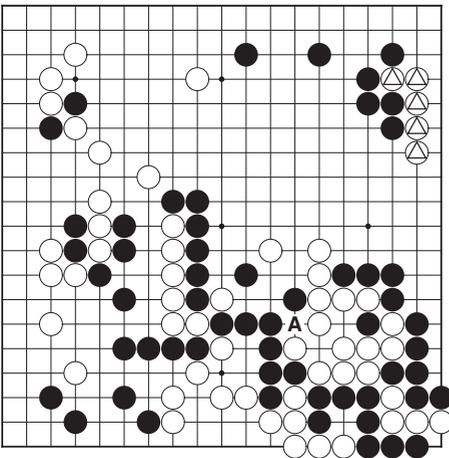
bei Profit macht. In dieser Folge gibt es also aggressive Anti-Basis-Züge, die man auch manchmal im Endspiel anwenden kann.



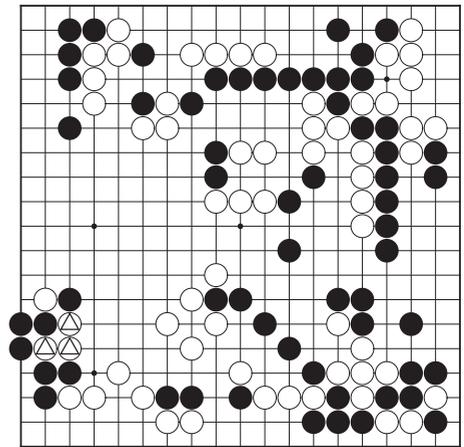
**Problem 1:** Von welcher Gruppe kann W die Basis klauen?



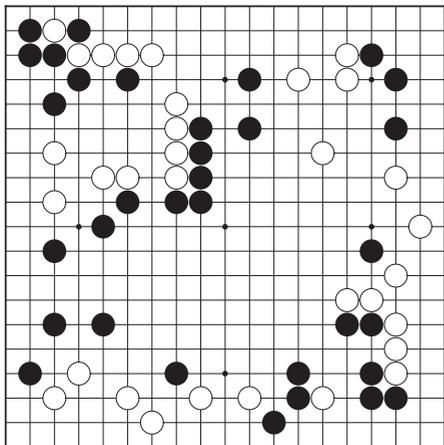
**Problem 3:** Schwarz soll diese Invasion nicht einfach leben lassen.



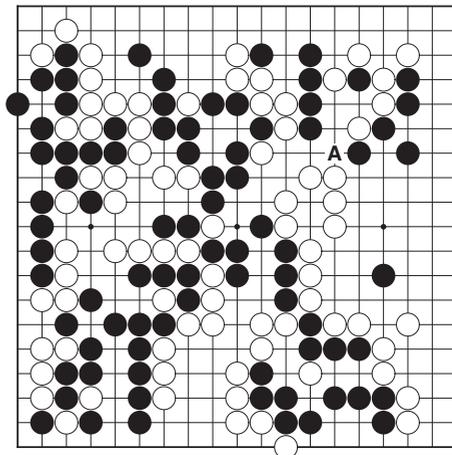
**Problem 2:** Schwarz soll die markierte Gruppe angreifen, um A anzudrohen.



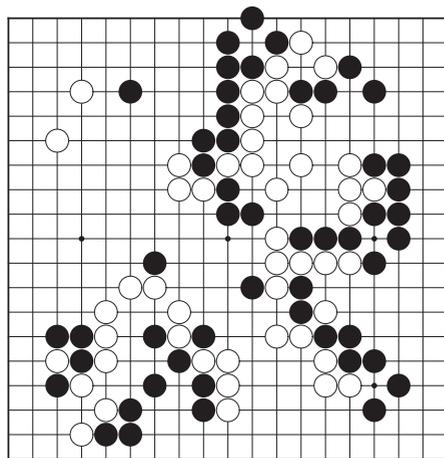
**Problem 4:** Wie kann Weiß den Angriff trotz des markierten Freiheitenmangels fortführen?



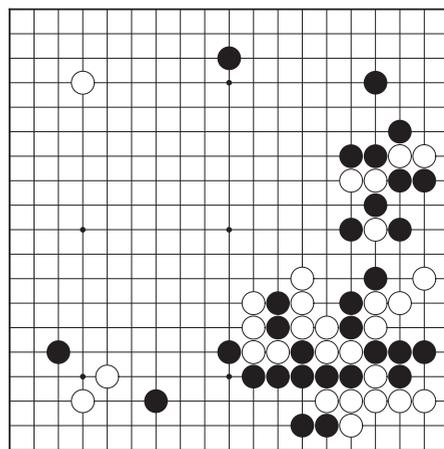
**Problem 5:** Kann Weiß eine Schwäche in der schwarzen Stellung ausnutzen?



**Problem 7:** Bevor Schwarz auf A verbindet, kann er die weiße Ecke nerven.



**Problem 6:** Was kann Weiß den Steinen links unten antun?

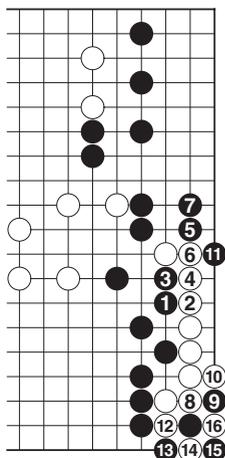


**Problem 8:** Was kann Weiß unten denn noch rausholen?

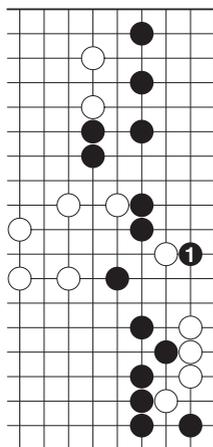
**Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!**



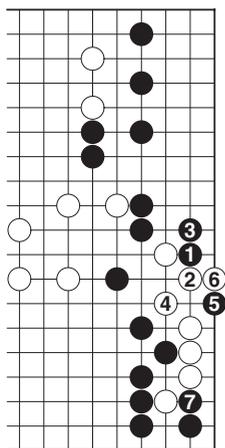




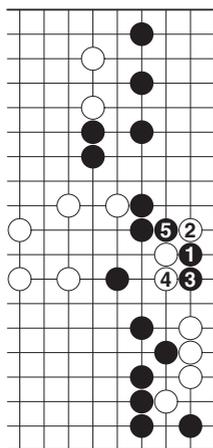
Dia. 3.1



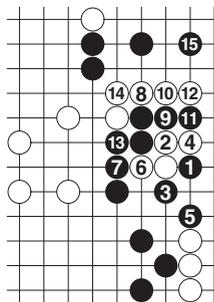
Dia. 3.2



Dia. 3.3

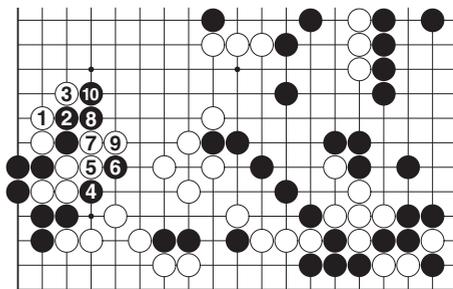


Dia. 3.4

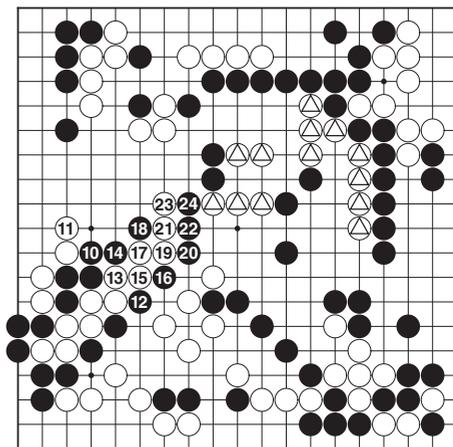


Dia. 3.5

den Anleger in Dia. 3.2! Dieser macht die Gruppe in Dia. 3.3 um eins zu kurz, um zwei Augen zu bauen. Auch das Hane 2 in Dia. 3.4 hilft Weiß nicht. In der Partie ist er in Dia. 3.5 durchgegangen und nach 3 konnte Weiß dann die eigene Gruppe nur unfreiwillig opfern.

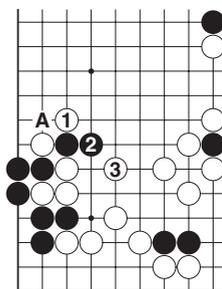


Dia. 4.1

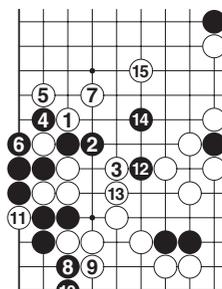


Dia. 4.2

**Lösung 4:** 1 in Dia. 4.1 ist der naheliegendste Zug, doch der Freiheitenmangel bei den 3 Steinen macht richtig schlechtes Aji. In dem Fall kann Schwarz ihn in eine Leiter verwandeln. Sie läuft nicht direkt für ihn, aber indem Schwarz sie in Dia. 4.2 bis zum Ende spielt, kann er die Gruppe in der Mitte fangen.

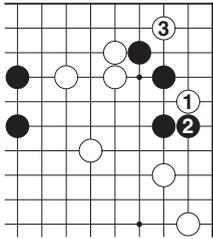


Dia. 4.3

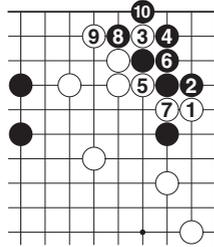


Dia. 4.4

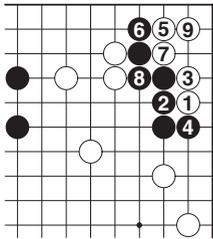
Daher spielt Weiß das mega aggressive Atari in Dia. 4.3. Es sieht furchtbar aus, den Schnitt bei A offen zu lassen, doch in Dia. 4.4 merken wir, dass S dort nur ein falsches Auge bekommt und die ganze Gruppe auch danach noch sauber tot ist.



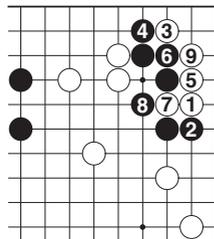
Dia. 5.1



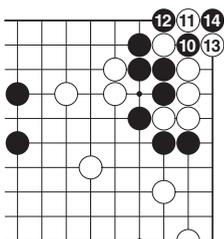
Dia. 5.2



Dia. 5.3

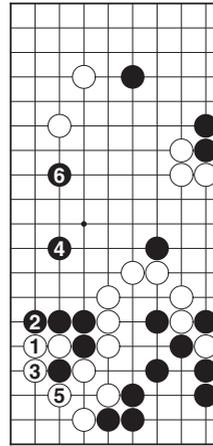


Dia. 5.4

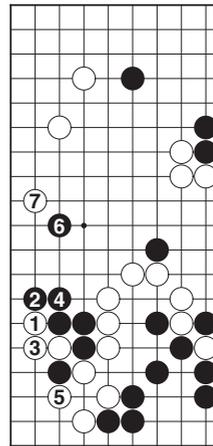


Dia. 5.5

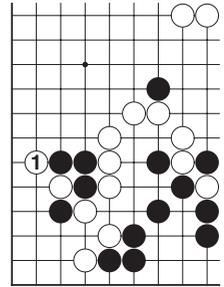
**Lösung 5:** Hier versucht Weiß mit der Kombo 1 und 3, das meiste aus der Ecke rauszuholen. Wenn Schwarz in Dia. 5.2 auf den ersten Zug ängstlich von innen blockt, ist Weiß sehr zufrieden damit, einen Stein in Sente abzutrennen. Schwarz könnte auch in Dia. 5.3 denken. In dem Fall zieht Weiß nicht einfach auf 4 zurück, sondern kann mit 3 weiter reinbohren und mit 9 in der Ecke leben, wenn Schwarz so gar nicht nachgibt. Die spannendste Sequenz ist Dia. 5.4. Mit dem Tesuji 11 entsteht in Dia. 5.5 dann ein Ko. Es ist nur schade für Weiß, dass Schwarz auf dem Rest vom Brett so solide steht und Weiß keine adäquate Ko-Drohung hat, also ist das in diesem Fall dann leider schiefgelaufen.



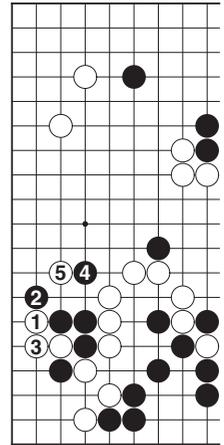
Dia. 6.1



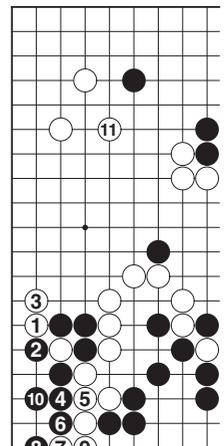
Dia. 6.3



Dia. 6.2



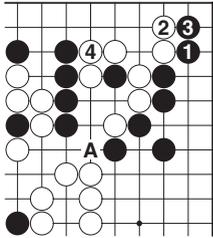
Dia. 6.4



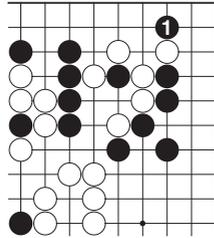
Dia. 6.5

**Lösung 6:** Das Naheliegendste ist, den Stein in Dia. 6.1 rauszustrecken. Das lässt Schwarz aber zwei Mal am Rand ausbreiten, da Weiß zum Fangen noch 5 braucht. Stattdessen hat Weiß das Hane in Dia. 6.2. So kriegt Schwarz in Dia. 6.3 nur eine Ausbreitung und kann mit 7 attackiert

werden. Und wenn Schwarz in Dia. 6.4 bessere Form machen will, sind die drei Steine mit dem Tesuji 5 dann einfach mal eben weg. Schwarz könnte in Dia. 6.5 zwar den einen Stein fangen und in der Ecke leben, aber dann macht Weiß die Seite in Sente zu und kriegt dort dann mit 11 ein riesiges Gebiet.

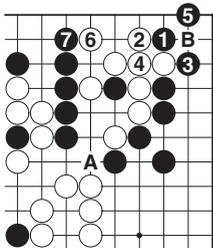


Dia. 7.1

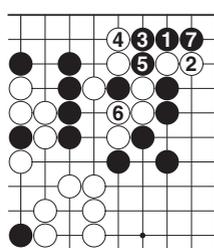


Dia. 7.2

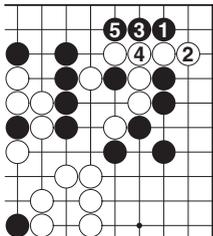
**Lösung 7:** Mit der normalen Sequenz in Dia. 7.1 hat Schwarz nichts Besonderes erreicht und muss noch auf A zurückkommen. Der Klemmzug in Dia. 7.2 war aber eine böse Überraschung für Weiß. In Dia. 7.3 kommt ein unklares Semeai zustande; doch selbst wenn Schwarz das Semeai nicht möchte, kann er nun damit rechnen, A in Sente zu kriegen. Das Ko mit 4 auf B wäre übrigens unspielbar für Weiß. Wenn Weiß in Dia. 7.4 rausgeht, funktioniert 3 einfach, weil er dann mit dem Atari 5 schneiden



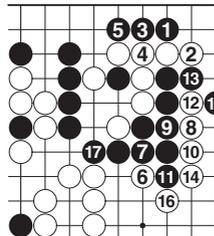
Dia. 7.3



Dia. 7.4

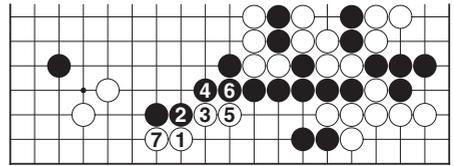


Dia. 7.5

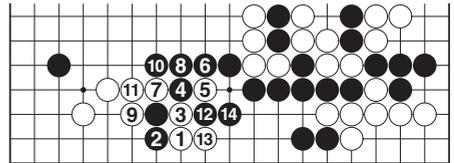


Dia. 7.6

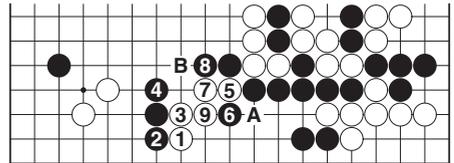
kann. In der Partie hat sich Weiß entschieden, in Dia. 7.5 zu sterben. Er hat in Dia. 7.6 das meiste aus der Gruppe rausgequetscht, aber sie war dann doch einfach zu groß.



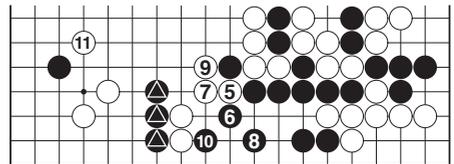
Dia. 8.1



Dia. 8.2



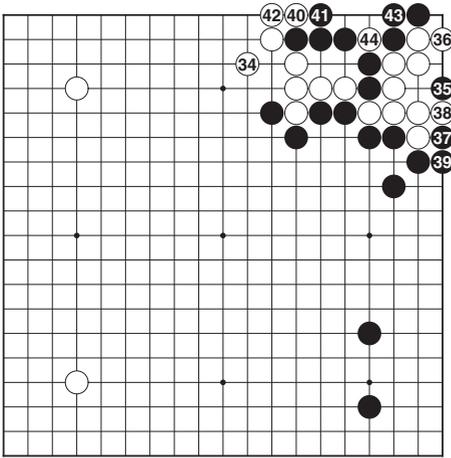
Dia. 8.3



Dia. 8.4

**Lösung 8:** Es ist unglaublich, dass Weiß mit 1 in Dia. 8.1 die Basis von so einer Gruppe bedrohen kann. Blockt Schwarz von oben, kann Weiß 3 und 5 einschieben, bevor er mit 7 zurückkriecht. Das beste Ergebnis für Schwarz ist wohl, W in Dia. 8.2 zwei Steine zu geben, denn so kommt er noch recht glimpflich davon. In der Partie war er aber gierig und hat mit 4 in Dia. 8.3 gestreckt. Vielleicht hat er nicht bemerkt, dass nach dem Schnitt auf 5 dann 9 ein Miai aus A und B macht. In der Partie ist Schwarz dann mit Dia. 8.4 in letzter Sekunde ausgewichen, doch der Schaden für die markierten Steine war schon angerichtet.

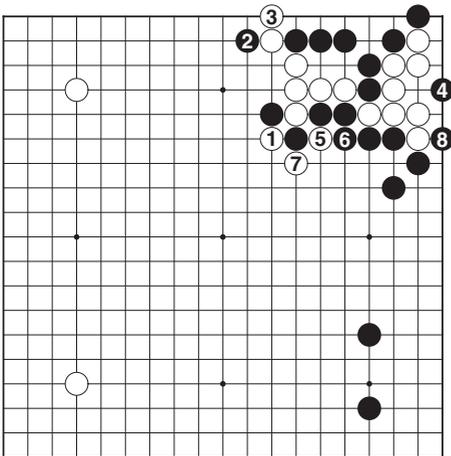
## Lösungen zu "Wie geht's, wie steht's? (5)"



**Lösung 1: A. Schwarz 40 %, Weiß 60 %.**

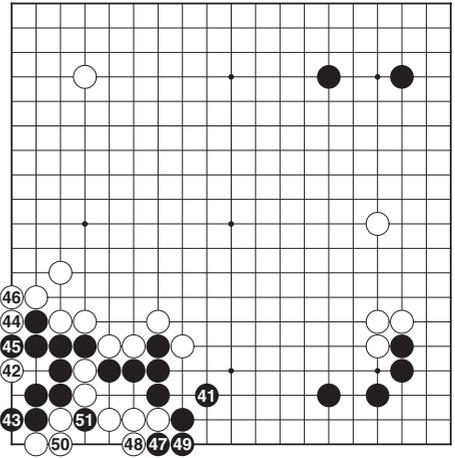
Die erste Stellung stammt aus der Vorrunde des 19. Tianyuan Taiwan, in der Dang Xiyun 2p (Schwarz) und Lai Junfu 4p (Weiß) aufeinander trafen. Auf der linken Seite steht ein weißes Nirensai, Schwarz hat rechts unten ein hohes, weites Shimari gebaut, das zur linken Seite schaut.

Dai Junfu wählt die solide Variante (B) und folgt der Standardzugfolge, die zu einem lokalen Seki führt. Das gefällt KataGo nicht recht und zieht Weiß dafür



5,5 % ab. Weiß hat noch immer die Nase leicht vorn, doch es sind nur noch 54,5 % statt der zuvor 60 %. Es wird nicht recht deutlich, ob Schwarz zuvor einen signifikanten Fehler gemacht hat, denn die Prozentpunkte stiegen bis dahin mit jedem Zug nur ein wenig zu Gunsten für Weiß.

Um die 60 % zu halten, soll Weiß mit 1 (A) schneiden. In der weiteren Abfolge lässt KataGo Weiß seine Steine am rechten Rand opfern und dafür mit dem Ponnuki im Zentrum Stärke bauen. Das passt zum Nirensai.



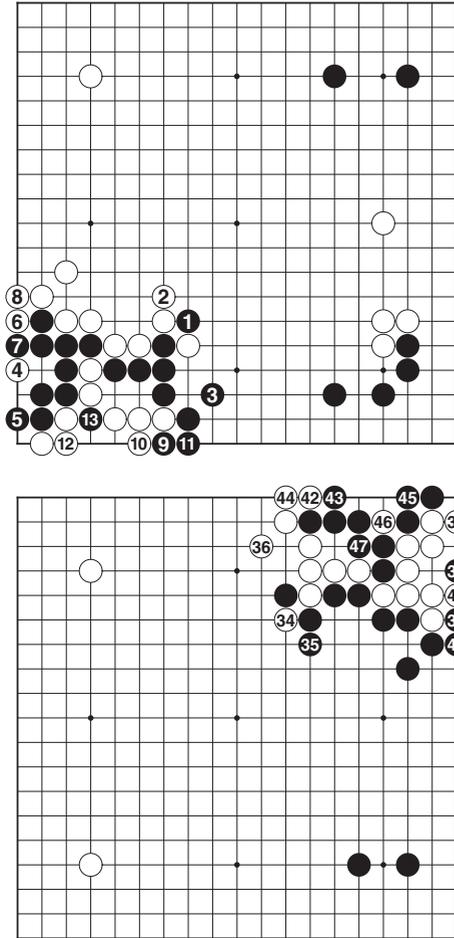
**Lösung 2: B. Schwarz 45 %, Weiß 55 %.**

Im 22. Koreanischen Maxim Cup kam diese Stellung zwischen Choi Jeong 9p (Weiß) und Na Hyun 9p (Schwarz) aufs Brett. In der Ecke rechts unten, die interessante Seite für die Joseki-Fortsetzung links, steht ein solides, traditionelles Joseki. Die Stellung ist jedoch flach angelegt.

In der Partie entscheidet sich Na Hyun für den Tigerrachen 41 (B). In der Fortsetzung entsteht links unten wieder ein lokales Seki. KataGo ist damit zufrieden, die Stellung steht unverändert bei 45 % zu 55 %. Weiß hatte bereits einen leichten Vorteil.

Betrachtet man den Schnitt (A) als Option, dann möchte KataGo diesmal das Ponnuki im Zentrum nicht zulassen. Er schlägt daher Weiß 2 vor und folgt daraufhin wieder der Variante des lokalen Seki.

Der Abtausch von Schwarz 1 für Weiß 2 wird als nicht optimal angesehen und Schwarz verliert etwa 2 %. Es steht bei 43 % zu 57 %. Die Differenz ist marginal und somit sicher nicht allzu bedenklich.



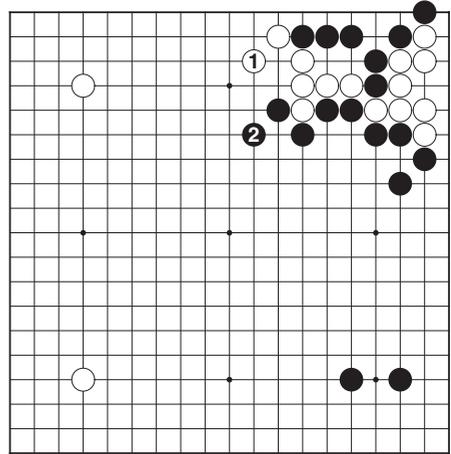
**Lösung 3: A/B. Schwarz 44 %, Weiß 56 %.**

Korea sucht den stärksten Go-Spieler! In der Vorrunde dieses Turnieres trafen Park Yeonghun 9p (Weiß) und Park Junghwan 9p (Schwarz) aufeinander. Die Stellung ähnelt der ersten, jedoch ist das schwarze Shimari rechts unten gedreht und schaut somit nach oben. Park Yeonghun entscheidet sich hier für den Schnitt 34 (A). KataGo zeigt hier ein leicht wirres Bewertungsverhalten. Stand die Stellung soeben noch bei

47% zu 53% für Weiß, so belohnt KataGo diesen Zug nochmal mit 3% (44% zu 56%).

Der Tigerrachen (B), zum Decken des Schnitts am Rand, veranlasst KataGo erstmal nicht zu einer Änderung der Bewertung. Doch folgt Schwarz dem Vorschlag von KataGo, den Tigerrachen 2 im Zentrum spielen, dann werden ihm gleich mal 3% abgezogen. Es steht wieder 44% zu 56%. Die Differenz ist sicher marginal, aber warum denn nicht gleich so?

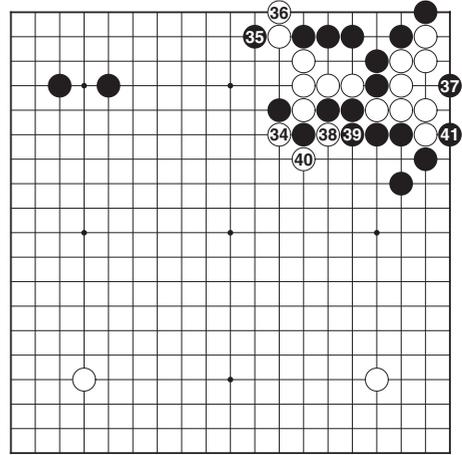
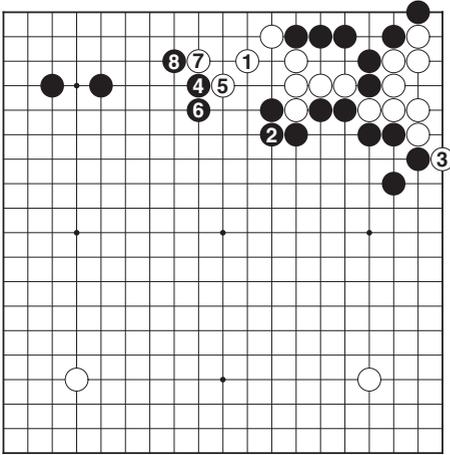
Da KataGo in beiden Varianten über kurz zu dem Ergebnis 44% zu 56% findet, lässt sich wohl sagen, dass es hier egal zu sein scheint, welchen Weg man einschlägt. Man muss nur eben wissen, wie man dann am besten fortsetzt. Schwarz kann sich zumindest freuen, dass das Shimari in dieser Situation etwas besser für ihn ausgerichtet ist.



**Kinderecke:  
Lösung des Parkplatzproblems**

Die Autos müssen in folgender Reihenfolge bewegt werden: dunkelgrün, rosa, dunkelgrün, hellgrün, gelb, blau, hellgrün. Dann ist der Weg für Frau Wiersting (rotes Auto) frei!  
Lust auf mehr mathematische Rätsel wie dieses? Oder darauf, mir Mathematik Musik oder beeindruckende Grafiken zu machen? Dann schau mal auf <https://imaginarygithub.io/applauncher2/> oder scan den QR-Code! – Viel Spaß!





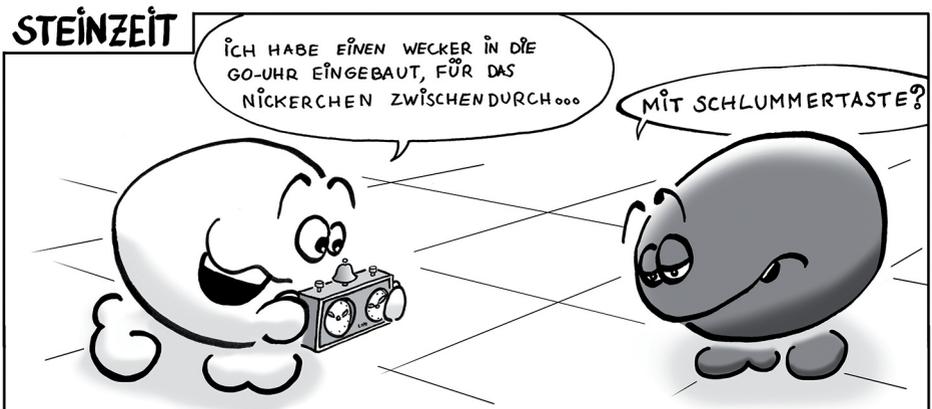
**Lösung 4. B. Schwarz 48,5 %, Weiß 51,5 %.**  
 Hier befindet sich links oben ein schwarzes Shimari, statt eines weißen Steins auf dem Hoshi, verglichen mit den Stellungen 1 und 3. Ändert dies etwas für das Joseki rechts oben?

Gu Zihao 9p hat sich in der Vorrundenpartie zum 25.LG Cup für den Schnitt (A) entschieden. Die Fortsetzung endet in einem Tausch, bei dem Weiß die Gruppe am rechten Rand abgibt. Unbarmherzig vergibt KataGo für diese Wahl ein Minus von 12%. Die erwartete Siegwahrscheinlichkeit liegt für Weiß nur noch bei knapp 40%. Tan Xiao 9p erfreut sich mit Schwarz hingegen über etwas mehr als 60%. Die Zugfolge bis 41

ändert an diesem Zwischenstand wenig (Anmerkung: Weiß gewinnt am Ende doch).

Hier hätte Weiß tatsächlich solide mit 1 (B) decken dürfen. Dann deckt auch Schwarz mit 2 den Schnitt im Zentrum. Anschließend schlägt KataGo die Zugfolge bis 8 vor, mit der Weiß oben Augenform macht, und sieht die Partie nahezu im Gleichgewicht (Weiß 51,5%).

Es lässt sich feststellen, dass das Joseki hier nicht so gut für Weiß arbeitet, da er links oben keine Unterstützung findet, sondern eine starke schwarze Position. In dieser Situation auch die Ecke rechts oben zu opfern, erscheint zu großzügig und sollte wohl überlegt sein.



## Das Fundstück 2

### Unterwasser-Go



## International

von Lars Gehrke

### Mi Yuting gewinnt den 4. MLily Pokal

Über den Anfang dieses Turniers wurde schon ausführlich in der DGoZ 06/2019 berichtet. Damals hatte Ilya Shikshin den Chinesen Yi Lingtao 8p in der ersten Runde besiegt. Das war das erste Mal, dass ein europäischer Spieler bei einem wichtigen internationalen Go-Turnier einen asiatischen Spieler besiegt hatte.



*Gewinner des 4. MLily Pokals, der Chinese Mi Yuting 9p*

Vermutlich aufgrund der Corona-Pandemie wurde das Turnier nicht direkt fortgesetzt. Nach der 3. Runde mit 16 Spielern, die am 12. und 13. Oktober ausgetragen wurde, fand das Viertelfinale über ein Jahr später am 29. Dezember 2020 statt. Da das Turnier in China organisiert wurde und fast alle Spieler des Viertelfinales aus China kommen, konnten auch fast alle Partien am Brett stattfinden. Nur die Partie zwischen Ichiriki Ryo 9p aus Japan und Xie Ke 9p aus China wurde schon am 27. April 2020 über das Internet ausgetragen. Nachdem sich dort Xie Ke durchsetzen konnte, schied der letzte nicht-chinesische Spieler aus dem Turnier aus. Die restlichen Partien wurden alle am Brett in China gespielt. Im Viertelfinale gewann außerdem Fan

Tingyu 9p gegen Ke Jie 9p, Xu Jiayang 8p gegen Meng Tailing 7p und Mi Yuting 9p gegen Xie Erhao 9p. Das Halbfinale, wo die Spieler im Best-of-Three bis zu drei Partien spielen, wurde direkt im Anschluss am 31. Dezember 2020 und 2. Januar 2021 veranstaltet. Xie Ke besiegte Fan Tingyu 2:0 und Mi Yuting besiegte Xu Jiayang ebenfalls mit 2:0.

Einige Monate später und zwar am 29. und 30. April sowie am 2., 4. und 5. Mai 2021 wurden schließlich die fünf Finalpartien zwischen Xie Ke und Mi Yuting ausgetragen. Alle Partien wurden mit Weiß gewonnen. Da die Farben nach jedem

Spiel getauscht wurden und Mi Yuting in der ersten Partie mit Weiß gespielt hat, gewann er die 1., 3. und 5. Partie. Damit hat es Mi Yuting wieder einmal geschafft, den MLily Pokal zu gewinnen. Auch bei der ersten Ausgabe des Turnieres im Jahr 2013 konnte der damals gerade einmal 17-jährige Mi Yuting seinen ersten internationalen Titel gegen Gu Li erstreiten. Den zweiten MLily Pokal (2015–2016) hat der damals 18-jährige Ke Jie gewonnen und den dritten MLily Pokal (2017–2018) gewann der Koreaner Park Junghwan.

Nach über einem Jahr und sieben Monaten konnte damit der vierte MLily Pokal beendet werden. Das Preisgeld für den Gewinner beträgt 1,8 Millionen Yuan (etwa 235.000 Euro) und das Preisgeld für den Zweitplatzierten beträgt 600.000 Yuan (etwa 80.000 Euro).

### Wang Xinghao gewinnt den 8. Globis U-20 Pokal

Der 8. Globis Pokal – ein internationales Turnier für U-20 Spielerinnen und Spieler – wurde am 6. Juni über das Internet veranstaltet. Organisiert wurde er vom japanischen Go-Verband Nihon Ki-in. Insgesamt gab es Spielerinnen und Spieler aus Korea (3), China (3), Japan (6), Taiwan (1), Europa (1), Nordamerika (1) und Ozeanien (1). Im Vorrundenturnier wurden die 16 Spielerinnen und Spieler in vier Gruppen eingeteilt, die jeweils



*Der 17-jährige Wang Xinghao gewinnt den 8. Globis U-20 Pokal*

zwei Runden im doppelten K.O.-Verfahren ausspielten. Der Sieger des Gewinner- und des Verlierer-Zweiges sicherten sich jeweils einen Platz im Hauptturnier. Dort wurden drei Runden im einfachen K.O.-Modus gespielt. Für Europa trat der Spanier Oscar Vazquez 6d an. Er verlor im Vorrundenturnier gegen den Japaner Miura Taro 1p im Gewinner-Zweig und gegen den Japaner Yi Liao 2p im Verlierer-Zweig. Außerdem nahm für



*Die 19-jährige Ueno Asami besiegte u.a. den Nord-amerikaner Brady Zhang und erreichte die Teilnahme im Hauptturnier des 8. Globis Pokals*

Nordamerika Brady Zhang und für Ozeanien Pongsakarn Sornarra teil. Beide Amateurspieler verloren ihre beiden Spiele und schieden damit ebenso vorzeitig aus.

In der ersten Runde des Hauptturniers gewann der Koreaner Park Sangjin 5p gegen die Chinesin Zhou Hongyu 6p, der Chinese Tu Xiaoyu 6p gegen den Japaner Otake Yu 5p, der Chinese Wang Xinghao 6p gegen den Japaner Yi Liao 2p und der Koreaner Moon Minjong 4p (Gewinner des 7. Globis Pokals) gegen die Japanerin Ueno Asami 4p.

Im Halbfinale gewann Tu Xiaoyu gegen Park Sangjin und Wang Xinghao gegen Moon Minjong. Als einzige Partie dieses Turnieres wurde das Finale durch Zeitüberschreitung entschieden. Wang Xinghao konnte sich schließlich durchsetzen und damit den 8. Globis Pokal gewinnen.

An den Gewinner werden 1,5 Millionen Yen (ca. 12.000 Euro) und an den Zweitplatzierten 250.000 Yen (2.000 Euro) ausbezahlt.

## Japan

von James Brückl

### HOT NEWS: Nakamura Sumire

Nakamura Sumire 2p besiegt in der dritten Runde des Honinbo-Turnier der Frauen Nyo Eiko 3p und in der ersten Runde des Taichi Aoi Turniers Konishi Kazuko 8p.

### Judan

Kyo Kagen gewinnt am 28.04. das letzte von fünf Spielen und entreißt Shibano Toramaru also mit einem 3:2 den Judan-Titel.

### Meijin-Liga

In der Meijin-Liga bleibt Ichiriki Ryo weiterhin ungeschlagen und steht nun sogar 6:0. Bei insgesamt acht Spielen wäre nun nur noch Kyo Kagen,

5:1 stehend, in der Lage, Ichiriki Ryo das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta streitig zu machen. Hane Naoki hat nach zwei Niederlagen in Folge, jetzt mit 3:3, diese Chance endgültig verloren.

## Honinbo

Nachdem Shibano Toramaru 9p Herausforderer wurde, begann der Titelkampf im Mai. Das erste Spiel gewann Iyama Yuta. Bis Redaktionsschluss Mitte Juni entschied Shibano Toramaru jedoch drei Spiele in Folge für sich, um nun mit einem 3:1 unmittelbar vor dem Titeltriumph zu stehen. Hierzu benötigt er aus den verbleibenden drei Spielen (Best-of-Seven) nur noch einen Sieg, während Iyama

Yuta nun seinerseits drei Spiele in Folge gewinnen müsste, um den Honinbo-Titel noch zu verteidigen, was unwahrscheinlich erscheint ...

Jetzt mögen zwar allgemein Titel regelmäßig zwischen den Kontrahenten frei wechseln. Eine gewisse Ausnahme stellte jedoch der Honinbo-Titel dar, den Iyama Yuta schon „gepachtet“ zu haben schien. Denn seit 2012, und damit bis 2020 neun Mal in Folge, hieß der Titelträger immer Iyama Yuta. Insoweit scheint also eine Ära zu Ende zu gehen. Iyama Yuta hält mit dem Honinbo-Titel derzeit (noch) drei der großen Titel.

## Tengen

Shibano Toramaru trifft derweil im Tengen-Turnier im ersten Halbfinale auf Yu Zhengqi 8p. Im zweiten Halbfinale steht bereits Seki Kotaro 3p, welcher zuvor Ri Ishu aus dem Turnier geworfen hat, dem es seinerseits überraschenderweise gelungen war, Iyama Yuta bei seinem ersten Auftritt in diesem Herausfordererturnier zu besiegen. Seki Kotaro trifft entweder auf Motoki Katsuya 8p oder aber auf Yamada Kimio 9p. Titelträger ist Ichiriki Ryo 8p.

## Gosei

Iyama Yuta hatte das Finale bereits erreicht. Ida Atsushi 8p konnte etwas später Hane Naoki 9p besiegen und komplettierte damit das Finalmatch. In diesem setzte sich Anfang Juni Iyama Yuta durch, der damit der Herausforderer von Ichiriki Ryo ist. Das erste von maximal fünf Spielen findet erst Ende Juni statt.

## Honinbo der Frauen

Wie schon in der Eingangsschlagzeile dieser Nachrichten erwähnt, gelingt es dem Wunderkind Nakamura Sumire 2p nach ihrem Sieg gegen Yoshihara Yukari 6p nun auch, in der zweiten Runde Nyu Eiko 3p zu besiegen. In der folgenden Runde steht sie Koyama



*Ichiriki Ryo 8p hält derzeit den Tengen- und den Gosei-Titel, hat aber auch jeweils den letzten Ryusei und NHK-Cup gewonnen*

Terumi 6p gegenüber. Und warum sollte sie nicht auch diese besiegen können?

In der vierten Runde würden ihr dann aber endgültig sehr starke Gegnerinnen gegenüber stehen, nämlich Ueno Asami oder aber Xie Yimin, beide in der Vergangenheit schon mehrfache Titelträgerinnen. Danach würde Nakamura Sumire aber schon in das Halbfinale einziehen können.

## Taichiaoi Cup

In der ersten Runde des Taichiaoi Cup-Turniers besiegte Nakamura Sumire Konishi Kazuko 8p. In der zweiten Runde trifft sie hier wiederum auf Nyu Eiko, worauf bereits das Halbfinale folgen würde. Warum sollte also Nakamura Sumire nicht wenigstens in einem dieser Turniere auch das Finale erreichen und sich für eine Herausforderung qualifizieren?

## China

### von Liu Yang

#### 5. Kisei

Am 16.05. fand das kleine Finale des chinesischen Kisei zwischen Shi Yue 9p und Lian Xiao 9p in Zhengzhou statt. Das Spiel wurde mit einem sehr komplizierten Taisha-Joseki gestartet. Shi konnte das Joseki zu einer neuen KI-Variante führen und sich einen großen Vorteil verschaffen. Danach zeigte er seine Erfahrung und brachte den Vorsprung bis über die Ziellinie.

Das Finale findet in Louyang, der Heimatstadt von Shi, statt. In den letzten Jahren konnte er noch kein gutes Ergebnis in diesem Turnier erreichen. Die



Shi Yue 9p (rechts) gegen Lian Xiao 9p

## Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	<a href="#">Shin Jinseo</a>	♂		3807
2	<a href="#">Ke Jie</a>	♂		3703
3	<a href="#">Gu Zihao</a>	♂		3697
4	<a href="#">Park Junghwan</a>	♂		3691
5	<a href="#">Yang Dingxin</a>	♂		3630
6	<a href="#">Byun Sangil</a>	♂		3617
7	<a href="#">Ding Hao</a>	♂		3613
8	<a href="#">Jiang Weijie</a>	♂		3606
9	<a href="#">Ichiriki Ryo</a>	♂		3592
10	<a href="#">Mi Yuting</a>	♂		3587
11	<a href="#">Xu Jiayang</a>	♂		3586
12	<a href="#">Lian Xiao</a>	♂		3563
13	<a href="#">Xie Erhao</a>	♂		3558
14	<a href="#">Tao Xinran</a>	♂		3558
15	<a href="#">Xie Ke</a>	♂		3556
16	<a href="#">Weon Seongjin</a>	♂		3551
17	<a href="#">Tuo Jiaxi</a>	♂		3549
18	<a href="#">Kim Jiseok</a>	♂		3548
19	<a href="#">Shin Minjun</a>	♂		3548
20	<a href="#">Li Weiqing</a>	♂		3544
21	<a href="#">Li Qincheng</a>	♂		3535
22	<a href="#">Liao Yuanhe</a>	♂		3535
23	<a href="#">Li Xuanhao</a>	♂		3535
24	<a href="#">Iyama Yuta</a>	♂		3531
25	<a href="#">Fan Tingyu</a>	♂		3527
26	<a href="#">Dang Yifei</a>	♂		3525
27	<a href="#">Chen Yaoye</a>	♂		3520
28	<a href="#">Lee Jihyun (m)</a>	♂		3518
29	<a href="#">Lee Donghoon</a>	♂		3510
30	<a href="#">Tong Mengcheng</a>	♂		3508
31	<a href="#">Shi Yue</a>	♂		3506
32	<a href="#">Tang Weixing</a>	♂		3503
33	<a href="#">Kang Dongyun</a>	♂		3494
34	<a href="#">Huang Yunsong</a>	♂		3494
35	<a href="#">Lee Changseok</a>	♂		3494
36	<a href="#">Chen Xian</a>	♂		3488
37	<a href="#">Yang Kaiwen</a>	♂		3487
38	<a href="#">Tan Xiao</a>	♂		3482
39	<a href="#">Xu Haohong</a>	♂		3478
40	<a href="#">Zhao Chenyu</a>	♂		3476
41	<a href="#">Shibano Toramaru</a>	♂		3459
42	<a href="#">Peng Lijao</a>	♂		3459

Quelle: goratings.org (01.07.2021)

ehemalige Nr.1 ist mittlerweile mit 30 Jahren recht alt, um sich gegen die jungen Spieler durchzusetzen. Es ist eine schwierige Aufgabe, da Ke Jie 9p auf ihn warten wird.

## Go-Liga

Seit Anfang Mai ist die Go-Liga wieder gestartet. Da die Spieler aus dem Ausland immer noch nicht einreisen dürfen, finden die Partien, wie im letzten Jahr, gemischt live und online statt.

Der Vorjahressieger Jiangxi zeigt sich in guter Form und führt die Tabelle mit einem komfortablen Vorsprung an. Der Hauptspieler Gu Zihao 9p führt mit 9:1 auch die Spielerliste.

Die Tabelle nach zehn Runden:

Team	Punkte	Brettpkt.
1 Jiangxi	27	29
2 Chengdu	22	27
3 Shenzhen	21	25
4 Supor Hangzhou	20	34
5 Beijing Minsheng Bank	20	23
6 Hangzhou Longyuan	19	21
7 Rizhao	18	24



*Moon Minjong 4p gewann den Kuksu Cup*

8 Jiangsu	14	20
9 Shanghai	14	17
10 Zhejiang	13	20
10 Quzhou	13	20
12 Chongqing	10	16
13 Tianjin	9	16
14 Beijing Go-Club	7	14
15 Luoyang	7	11
16 Tibet	6	11

## Korea

von Tobias Berben

### Kuksu Cup

Im Kuksu Cup, dem kleinen Bruder des renommierten Kuksu-Titels (Titelträger: Park Junghwan 9p), konnte sich im Best-of-Three-Finale Moon Minjong 4p gegen Lee Yeon 3p durchsetzen.

### Koreanische Erfolgsstatistik

Stand: 02.07.2021

Pl. Spieler	+	-	Rate
1 Byun Sangil 9p	36	9	80 %
Lee Changseok 7p	36	15	71 %
3 Shin Jinseo 9p	35	7	83 %
Moon Minjong 4p	35	18	66 %
5 Park Junghwan 9p	31	9	78 %
Kim Jaeyoung 6p	31	14	69 %
Kang Dongyun 9p	31	20	61 %
8 Park Mingyu 7p	30	7	81 %
Ryu Minhyung 6p	30	8	79 %
An Jungki 6p	30	17	64 %
11 Song Gyusang 5p	29	12	71 %
Hyun Yoobin 4p	29	23	56 %
13 Han Sangjoo 3p	28	11	72 %
O Byeongwoo 3p	28	21	57 %
15 Cho Seunga 3p	27	5	84 %
Han Woojin 3p	27	16	63 %
Kim Soojang 9p	27	22	55 %
18 Lee Hyeongjin 5p	26	12	68 %
Park Jihyun 2p	26	13	67 %
Baek Chanhee 4p	26	21	55 %

# Go und kognitive Fähigkeiten

von Marc Oliver Rieger

*Dieser Artikel fasst Ergebnisse aus der Arbeit „Cognitive Reflection and Theory of Mind of Go Players“ zusammen, die kürzlich in der Fachzeitschrift „Advances in Cognitive Psychology“ erschienen ist.*

Wir alle wissen, dass Go einige Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten der Spieler stellt – spätestens dann, wenn wir diesen Anforderungen mal wieder nicht gewachsen waren und Fehler machen. Da aber die psychologische Forschung bislang eher in Ländern vorangetrieben wurde, in denen Go weniger bekannt ist, sind zwar kognitive Fähigkeiten von Schachspielern recht gut erforscht, dagegen lagen zu Go-Spielern bisher wenige wissenschaftliche Erkenntnisse vor. Die vorliegende Arbeit hat nun versucht, diese Lücke ein klein wenig zu schließen.

Wir haben dabei insbesondere herausgefunden, dass Go-Spieler in zwei Kognitionsbereichen geradezu hervorstechen: Sie verfügen erstens über eine extrem hohe „Cognitive Reflection“ – sind also bereit und in der Lage, Problemlösungen reflektiert anzugehen und nicht gleich die offensichtlich erscheinende (aber falsche) Lösung zu wählen. Zweitens verfügen sie über eine hohe „Theory of Mind“, d.h., sie können sich gedanklich sehr gut in andere hineinversetzen, wie man das zum Beispiel machen muss, um Spielzüge und Pläne des Gegners zu antizipieren.

An der Studie nahmen insgesamt 327 Spielerinnen und Spieler während zweier Go-Turniere in Europa teil (EGC und Mannheimer Aji). Die Probanden absolvierten dazu unter anderem den in den Kognitionswissenschaften etablierten Cognitive Reflection Test (CRT). Damit wird untersucht, ob Probanden zu einem intuitiven

oder zu einem durchdachten, also kognitiv reflektierten Handeln neigen.

Die Go-Spieler erreichten dabei den höchsten jemals in einer Studie gemessenen CRT-Wert: Während er bei Messungen der „Durchschnittsbevölkerung“ bei etwa 0,7 lag und Studierende amerikanischer Topuniversitäten auf etwa 2,0 kamen, erreichte er bei Spitzenspielern (4 Dan und höher) der beiden Go-Turniere einen Wert von 2,8. Auch der Durchschnittswert aller Go-Turnierspieler lag mit 2,5 noch sehr hoch.

Auch bei „Theory of Mind“ erreichten Go-Spieler vergleichsweise hohe Werte.

Warum ist das so? Es bieten sich drei mögliche Erklärungen an:

1. Es könnte sein, dass ausgeprägte Fähigkeiten eine Voraussetzung dafür sind, Go zu spielen – oder zumindest auf einem Niveau zu spielen, das hoch genug ist, um an Turnieren teilzunehmen.
2. Es könnte sein, dass diese Fähigkeiten eine

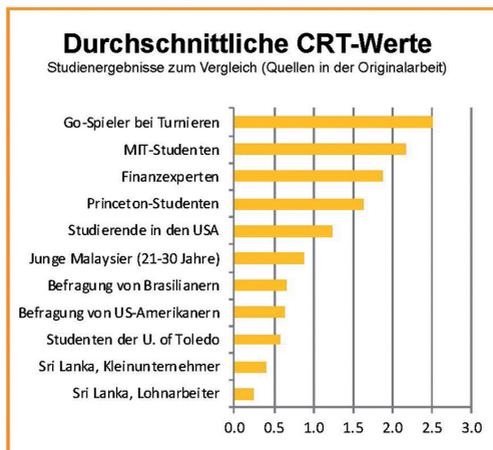
Voraussetzung dafür sind, überhaupt Spaß am Go zu finden.

3. Es könnte sein, dass Go-Spieler diese Fähigkeiten verbessert.

Unsere Studie gibt nun auch Hinweise darauf, welcher der Erklärungsversuche wohl die Hauptrolle spielt:

Im Fall der Cognitive Reflection fanden wir, dass der Wert stark mit der Spielstärke korrelierte. Wenn man für diesen Faktor kontrollierte,

spielte jedoch weder die Häufigkeit, mit der die Teilnehmer angaben, Go zu spielen, noch die Häufigkeit, mit der sie an Turnieren teilnahmen, eine signifikante Rolle. Das legt nahe, dass hier die erste mögliche Erklärung zutrifft: Um ein starker Go-Spieler zu werden, ist Cognitive Reflection einfach wichtig. Wer über weniger verfügt, wird nicht



so leicht stark. Vereinfacht gesagt: Go erhöht nicht Cognitive Reflection, sondern ohne Cognitive Reflection wird man nicht (so leicht) zum Go-Spieler!

Bei Theory of Mind waren die Ergebnisse jedoch ganz anders: Hier gab es keinen Zusammenhang mit der Spielstärke, aber dafür einen signifikanten Zusammenhang mit der Häufigkeit des Go-Spiels. Das scheint nun zunächst sowohl zur zweiten als auch zur dritten möglichen Erklärung zu passen. Allerdings scheidet die zweite wohl aus, denn bei Turnierteilnehmern, die oft (insbesondere beim EGC) sehr weite Anreisen in Kauf nehmen, um spielen zu können, kann man wohl davon ausgehen, dass der Spaß am Spiel generell hoch ist. Es erscheint daher sehr unwahrscheinlich, dass Teilnehmer, die angaben, (außerhalb des Turniers) recht selten Go zu spielen, keinen Spaß am Go haben. Viel wahrscheinlicher ist es, dass andere Gründe (Arbeit, Familie...) der einschränkende Faktor bei ihnen waren. Daher scheint die dritte mögliche Erklärung am wahrscheinlichsten: Go-Spielen verbessert Theory of Mind. Die Fähigkeit, sich in andere hineinzuversetzen und deren Pläne zu antizipieren, wird durch häufiges Go-Spielen augenscheinlich verbessert.

Sicherlich bleiben nach unserer Studie noch sehr viele Fragen offen: Es gibt ja noch viele weitere kognitive Fähigkeiten, die zu untersuchen spannend wäre. Auch hat es eine einzelne Befragung immer schwer, wirklich klare Aussagen über kausale Effekte zu treffen. Hier wären eigentlich fortlaufende Befragungen von Go-Anfängern der bessere Weg, der aber natürlich in der Praxis schwer zu realisieren ist.

Wir hoffen, dass unsere Ergebnisse andere Wissenschaftler zu weiteren Forschungen über Go-Spieler motivieren.

Ein herzlicher Dank schließlich an alle Teilnehmer der Studie, denn solche Studien sind natürlich nur möglich, wenn genügend Go-Spieler bereit sind, etwas Zeit für die Beantwortung von Fragen zu opfern, die (ohne den wissenschaftlichen Kontext zu kennen) zuweilen seltsam erscheinen.

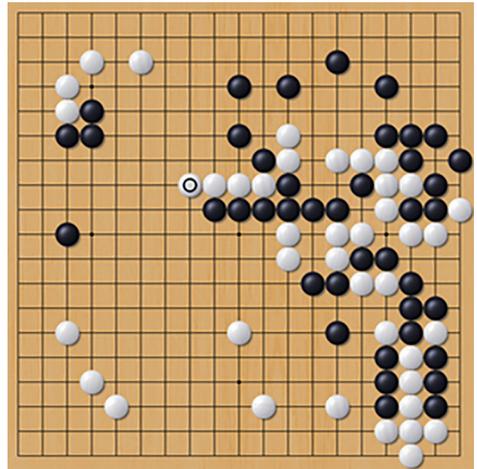
## Originalarbeit:

Marc Oliver Rieger (Universität Trier), Mei Wang (WHU): „Cognitive Reflection and Theory of Mind of Go Players“. *Advances in Cognitive Psychology*, 17 (2), S. 117-128. <https://ac-psych.org/en/download-pdf/id/328>

## Fünf Freiheiten

### Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

Ich hätte gerne meine Unsicherheit zurück. Manchmal. Natürlich strebe ich danach, etwas zu verstehen. Wirklich zu verstehen. Aber das verstanden haben bringt keine Freude, sondern der Versuch zu verstehen.



Wie steht es hier? Vermutlich steht Weiß gut, oder? Zumindest sollte der Gegner nominell schwächer sein als ich, aber was ist das denn für ein Argument? Diverse Gruppen sind eher schwach. Wer hat wo eigentlich schon wieviele Punkte? Wieso zieht der Gegner noch immer nicht den Zug, den ich erwarte?

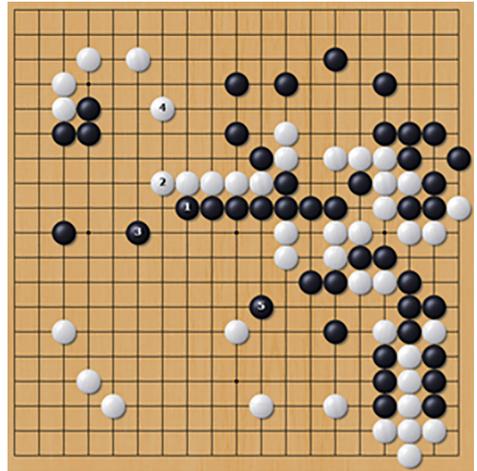
Wie steht es? Die Computeranalyse hat an meinem Spiel viel kaputt gemacht. Ich schreibe hier ausdrücklich mein Spiel und nicht das Go-Spiel, denn letzteres ist ja das gleiche wie vor 100 Jahren. Vermutlich. Also die vorgestellten Steine auf dem vorgestellten Brett haben sich wohl nicht geändert, oder? Sind die so eine Art platonisches Ding an sich? Wenn ein Stein auf Hoshi steht, ist das in einer anderen Zeit ein anderer Stein, wenn die Wesen ihn anders anschauen? Ich schreibe

hier bewusst Wesen, weil ja eine KI auch irgendwie den vorgestellten Stein anschaut. Vermutlich. Aber ich schweife ab.<sup>1</sup>

Hier bin ich unsicher und weil es eine Fernpartie ist, bleibe ich es auch noch ein paar Tage oder Wochen. Aber sonst sagt mir der PC gleich nach der Partie, wie es offiziell steht. Daran gibt es dann nicht mehr viel zu rütteln. Weiß führt mit 67 % – das ist genau so und wie kann man daran zweifeln. Dieser Zug hat 3% verloren und jener sogar 12,4% . Tja, so war das.

Aber ich will meine Unsicherheit wieder. Der Moment, in dem ich nach einer Partie mit anderen Menschen auf die Stellung schau und mir überlege, wie es eigentlich steht. In der ich auch Tage später nicht sicher bin, ob dieser Zug nun gut, in Ordnung oder einfach ungenau war. Aber heute steht es 67 % für Weiß, genauegenommen sogar 67,2 %.<sup>2</sup>

Die weiße Gruppe am rechten Rand kann man nicht fangen. Der Bot wird uns das nach der Partie sicher sagen. Unsere Züge verkommen zu einer Fußnote zum richtigen, offiziellen Partieverlauf.<sup>3</sup> So hätte es laufen sollen, jetzt ist



alles klar, Weiß lebt ganz leicht. Aber ich will meine Unsicherheit. Nicht nur in der Partie. Ich will auch gar keine Korrespondenzpartie spielen. Ich will in ein bis fünf Stunden eine spannende Partie hinlegen, Entscheidungen treffen und danach mit meinem Mitspieler analysieren. Und dann will ich nicht, dass mir irgendeine dahergelaufene Kiste sagt, wie es stand und welcher Zug 4,93 % zu schlecht war. Nein. Das kann ich auch nicht dadurch wiedergewinnen, dass ich die Kiste auslasse. Durch die Möglichkeit, sie anzuschalten, ist die Unsicherheit futsch. Sie ist nicht mehr fundamental, die Unsicherheit des Lebenden,<sup>4</sup> was als nächstes kommt, sondern nur noch die Unsicherheit des Rätsellösenden, der jederzeit nach einer Musterlösung greifen könnte. Ich mag aber das Leben und keine Rätsel. Ich will mein Spiel zurück.

---

nur noch stehen, so oder so konnte die Gruppe leben und es wird klar erscheinen und alle Unsicherheiten vom Brett gewischt haben. Schade.

<sup>4</sup> Nebenbei bemerkt wünsche ich mir auch im Leben, dass wir etwas mehr auf die Experten hören, die „das Problem ist komplex und vielschichtig. Vermutlich könnte dies ein Lösungsansatz sein, oder auch das. Man könnte es auf jene Art ausprobieren und folgende Verläufe wären denkbar...“ sagen oder etwas vergleichbares. Eben nicht auf solche, die angeblich genau wissen, was das Problem ist, aber genauer betrachtet mit ihren Prognosen in der Regel falsch liegen, auch wenn sie sich sicher waren. Aber ich schweife schon wieder ab. Zurück zum Spiel.

<sup>1</sup> Wobei das Betrachten des Spieles sich auch außerhalb meines Spiels deutlich geändert hat. Früher habe ich bei Profianalysen gerade geschätzt, was diese mir in sprachlicher Form angeboten haben. Das Ringen um eine Erklärung, die ich verstehen kann bei gleichzeitigem Ringen um eine sinnvolle Stellungseinschätzung. Die letzten Analysen von Profis, die ich mir angesehen habe, enthielten alle Gedanken wie „dieser Zug verliert soundsoviel“ und trotz der dadurch steigenden Sicherheit und obwohl ich mir jahrelang gewünscht habe, mal zu hören, wie groß der Unterschied zwischen falschem und richtigem Zug eigentlich ungefähr ist, bin ich jetzt unglücklich damit und meine Sätze werden zu lang und überhaupt kann das ja keiner ertragen mit den Prozenten. Und nein, ich bin kein Technikverweigerer und habe ernsthaft versucht, mit den neuen Möglichkeiten umzugehen. Aber manchmal, gerade im Reich der Brettspiele, manchmal hätte ich gern meine Unsicherheit zurück.

<sup>2</sup> Ein schönes Beispiel dafür, wie Nachkommastellen eine scheinbare Genauigkeit suggerieren, die aber keinerlei sinnvolle Anwendung in meinem menschlichem Verstand findet.

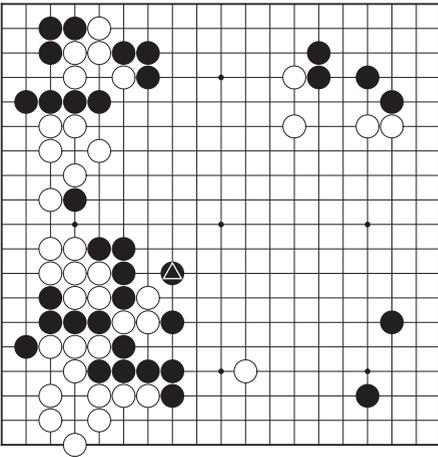
<sup>3</sup> Ebenso wird zur Fußnote, was gerade in meinem Kopf vorgeht. Ich stelle mir z.B. die fünf Züge in Diagramm 2 vor und frage mich, wie sich meine Gruppe da rauswuseln kann. Vermutlich klappt das mit den Schnitten oben oder dem Auge rechts und den Schnitten da. Ein Auge rechts oben in der Mitte? Noch bleibt es vage und das ist gut so. Eventuell stirbt sie doch? Hier sind Fragen von Mut und Vorsicht, Haltung und Rechnung vereint. Später wird da

## Problemecke

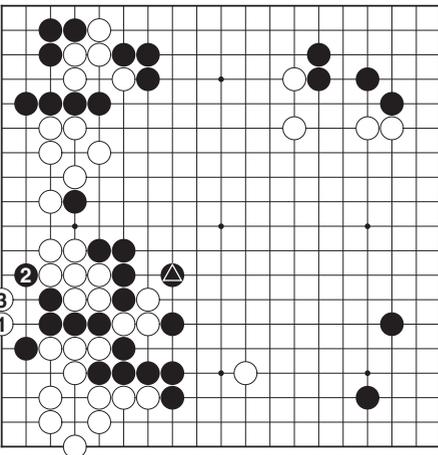
von Antonius Clasen

Die Gewinnerin ist dieses Mal Monika Reimpell. Gratulation an sie!

Nicht oft sieht man in einer Turnierpartie ein Problem für die Problemecke entstehen. Dieses Mal war ich quasi vor Ort (am Bildschirm), als Artem Kachanovskiy 2p und Benjamin Dréan Guénaïzia 6d beim 49. Prager (Online-)Go-Turnier eines kreierten:

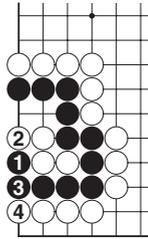


Mit dem markierten Stein fängt Schwarz die weißen Steine



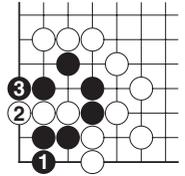
Und so rettet Weiß seine Steine wieder

## Lösungen zu 2/2021



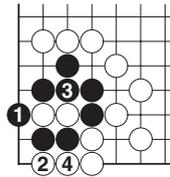
Antwort 1:

Schwarz 1 in Diagramm 1 ist der richtige Start und nach 4 hat Schwarz ein Seki erreicht.



Antwort 2:

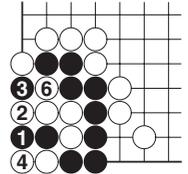
In diesem Diagramm startet Schwarz mit 1 richtig und lebt.



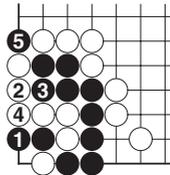
Falsch ist es dagegen, mit 1 im zweiten Diagramm zu starten, denn nach Weiß 4 stirbt Schwarz.

Antwort 3:

Mit 1 in diesem Diagramm startet Schwarz richtig und lebt.

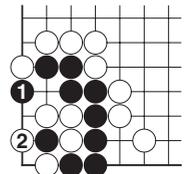


5 auf 1, 7 neben 5



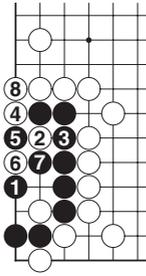
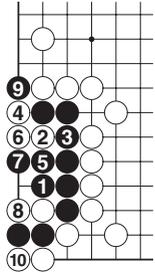
Das zweite Diagramm zeigt eine Variante, die auch zum Leben für Schwarz führt.

Starten mit 1 in Diagram 3.3 ist falsch, da Weiß mit 2 einfach schlägt und selbst Leben kann, was Schwarz zugleich tötet.



*Antwort 4:*

Richtig ist, mit 1 in diesem Diagramm zu starten. Durch den Mangel an Freiheiten kann Wei nach 7 nicht alle Steine verbinden.

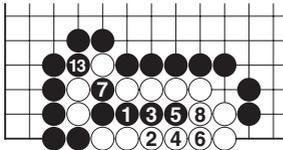


9 auf 5

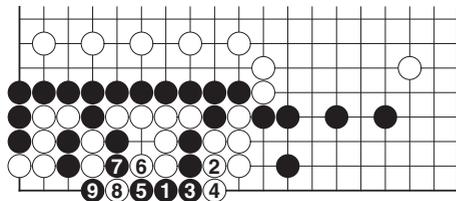
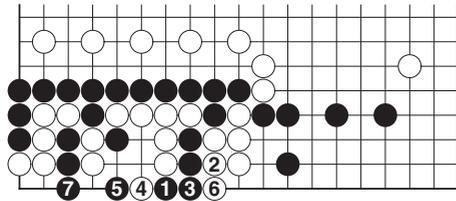
Falsch ist, mit 1 in diesem Diagramm zu starten. Es gibt hier verschiedene Varianten, die alle zum Tod für Schwarz führen.

*Antwort 5:*

Richtig ist 1 in diesem Diagramm. Wichtig ist das Selbststari mit 7 und die Fortsetzung mit 9. Danach kann man mit 11 und 13 das zweite Auge zerstören.

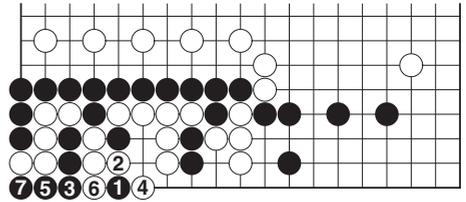


9 auf 3; 10 auf 1;  
11 auf 7, 12 schlägt 7

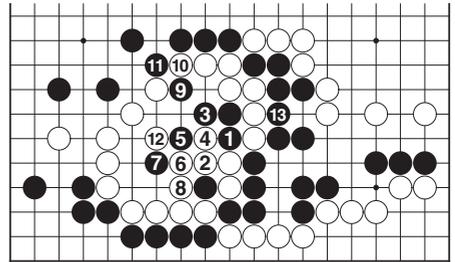


*Antwort 6:*

Die beiden Diagramme zeigen Varianten, die zum Leben von Schwarz führen.

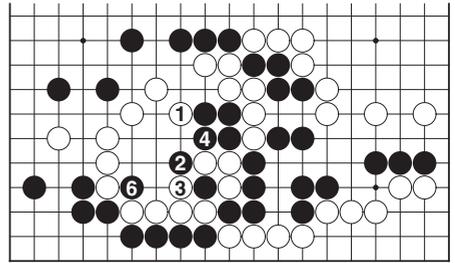


Startet Schwarz mit 1 in diesem Diagramm, führt das aber auch zum Leben.



*Antwort 7:*

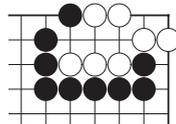
Starten mit 1 und 3 ist für Schwarz der korrekte Weg zum Erfolg. Einige Varianten, die so starten, jedoch nach 3 abweichen, führen auch zum Erfolg für Schwarz. Eine davon zeigt das folgende Diagramm.



5 deckt

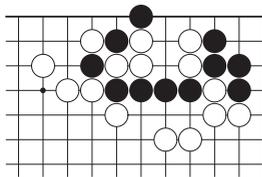
## Probleme 3/2021

Viel Spaß beim Lösen und wie immer gilt: Schwarz fängt an, finde die beste Lösung.

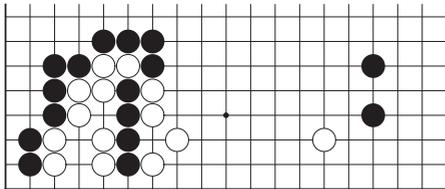


Problem 1 (3 Punkte)

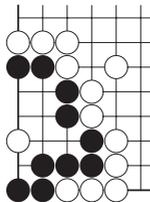
# Go-Probleme



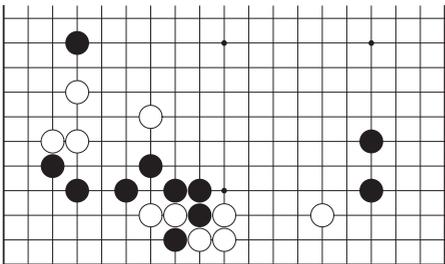
Problem 2  
(3 Punkte)



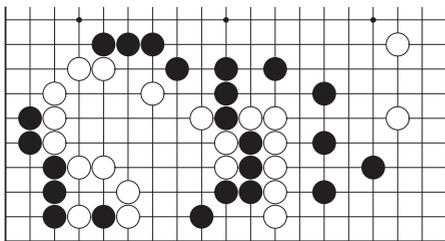
Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4  
(4 Punkte)



Problem 5 (5 Punkte)



Problem 6 (5 Punkte)

## Aktuelle Problemliste

Reimpell, Monika (9)	2d	2/21	35	537
Pauli, Robert (8)	1d	2/21	29	527
Scheibe, Rene	9k	2/21	35	512
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/21	24	468
Gabe, Axel (1)	5k	2/21	19	454
Reinicz, Thomas (1)	3k	2/21	30	419
Wolfgramm, Jens	4k	4/20	-3	395
Ewe, Thorwald (4)	8k	2/21	17	375
Urmoneit, Regina (1)	13k	5/20	-3	342
Hartmann, Christian	4k	2/21	29	338
Schultze, Achim	5k	1/21	-3	327
Hartmann, Kirsten (1)	1k	2/21	35	287
Gawron, Christian (9)	2d	2/21	35	269
Mertin, Stefan (2)	8k	2/21	15	257
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	2/21	35	213
Kiechle, Hubert	8k	2/21	15	208
Lorenzen, Klaus (3)	2k	2/21	19	188
Schröter, Georg	7k	1/21	-3	157
Peters, Gerald	8k	5/20	-3	157
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	146
Piller, Christoph		2/21	15	144
Millies, Oliver (1)	3d	2/21	29	131
Busch, Rainer (1)	6k	2/21	15	121
Altmann, Hermann	5k	2/21	24	93
Hell, Otto (4)	3k	2/21	15	78
Weickert, Thomas	4k	6/20	-3	74
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	74
Kestler, Dirk	1d	2/21	29	57
Erichsen, Svante (3)	2d	2/21	29	47
Herter, Rainer (4)	4k	2/21	35	35
Schunda, Peter (1)	12k	1/21	-3	8
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	6

## 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 (12.08.2021) an:

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

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter [www.dgoB.de/dgoz](http://www.dgoB.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](http://www.dgob.de), [info@dgob.de](mailto:info@dgob.de) (Hauptadresse), [news@dgob.de](mailto:news@dgob.de) (Mailingliste), [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de) (Vorstand), [lv@dgob.de](mailto:lv@dgob.de) (alle Landesverbände), [fs@dgob.de](mailto:fs@dgob.de) (alle Fachsekretariate), [funktionaere@dgob.de](mailto: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](mailto:mimarz@dgob.de)

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

**Schatzmeister:** Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga

**Schriftführer:** Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, [bkraft@dgob.de](mailto:bkraft@dgob.de)

**Ehrenpräsident:** Karl-Ernst Paech † 2013

### DGoB-Fachsekretariate

**Archiv:** Siegmund Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: [fs-archiv@dgob.de](mailto:fs-archiv@dgob.de)

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

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

**Datenschutz:** Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: [datenschutz@dgob.de](mailto:datenschutz@dgob.de)

**Deutschlandpokal:** Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: [fs-pokal@dgob.de](mailto: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](mailto: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](mailto:fs-internet@dgob.de)

**Kinder- & Jugendpokal:** Maria und Sabine Wöhrig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de)

**Nachhaltigkeit:** Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, [fs-nachhaltigkeit@dgob.de](mailto:fs-nachhaltigkeit@dgob.de)

**Nachwuchsförderung:** Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de); Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de)

**Pressearbeit:** Antonius Claassen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, [fs-presse@dgob.de](mailto:fs-presse@dgob.de)

**Profiaktivitäten:** Martin Bussas, Schenkendorfsstr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721, Email: [fs-profi@dgob.de](mailto:fs-profi@dgob.de)

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

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

**Social Media:** Lars Gehrke, Adresse siehe FS Deutscher Internet-Go-Pokal, Email: [fs-socialmedia@dgob.de](mailto:fs-socialmedia@dgob.de)

**Spitzensport:** Benjamin Teuber, Birkensteig 17, 09131 Chemnitz, Tel.: (0179) 2377310, Email: [fs-spitzensport@dgob.de](mailto:fs-spitzensport@dgob.de)

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

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

**Zentraler Beitragseinzug:** Bernhard Herwig, Malteserordensstr. 35 79111 Freiburg, Tel.: (0761) 4808788

**Zentrale Mitgliederverwaltung:** Wastl 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](mailto:lv-bw@dgob.de)

**Bayern:** Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, Email: [lv-bayern@dgob.de](mailto: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](mailto:lv-berlin@dgob.de)

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

**Bremen:** Hartmut Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Email: [lv-bremen@dgob.de](mailto:lv-bremen@dgob.de)

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

**Mecklenburg-Vorpommern:** Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, Email: [lv-mv@dgob.de](mailto:lv-mv@dgob.de)

**Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt):** Conny Pöhle, Rollstraße 23 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: [lv-ns@dgob.de](mailto:lv-ns@dgob.de)

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

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

### DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: [dgoz@dgob.de](mailto: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](http://www.go4school.de).

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



# Hebsacker Verlag

## Go-Spielmaterial & -Bücher

### Unsere Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

13×13-Magnetset  
12,90 Euro

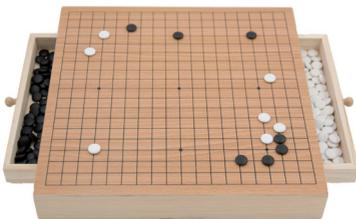


9×9-Anfängerset  
16,80 Euro



19×19-Set mit Holzbrett  
und Glassteinen  
49,90 Euro

19×19-Magnetset  
16,80 Euro



Kleines 19×19-Schubladenset  
mit Steinen aus Holz  
29,90 Euro



Alle Brettgrößen  
mit Faltbrett und  
Kunststoffsteinen  
29,90 Euro

[www.go-spiele.de](http://www.go-spiele.de) • [www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de)

### Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

## Turniere und Veranstaltungen\*

### August 2021

07.08. – 08.08.: 61. Messturnier Hannover

14.08. – 15.08.: 3. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

18.08. – 19.08.: European Student GO Championship 2021 / Petrozavodsk

21.08. – 28.08.: 14. Go-Seminar des Hebsacker Verlags (ausgebucht)

22.08.: Leipziger Sommerturnier

### September 2021

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

11.09. – 12.09.: Schweriner Go-Turnier 2021

### Oktober 2021

1.10.: Jenaer Kreuzschnitt / Seminar

02.10. – 03.10.: 9. Jenaer Kreuzschnitt

9.10.: Euro City Youth League, 1. Runde / OGS

16.10. – 17.10.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier

23.10. – 24.10.: Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2021

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

### November 2021

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

\* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter [www.dgob.de/turniere](http://www.dgob.de/turniere)

### April 2022

02.04. – 03.04.: 1. Leipziger Frühlings-Fuseki

Die ggf. 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](http://www.dgob.de/turniere) prüfen, ob das Turnier/die Veranstaltung auch tatsächlich stattfindet.

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

