

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2022

97. Jahrgang

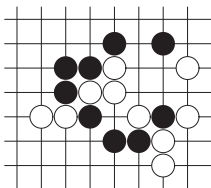


Inhalt

„AI Playing Go“ von Sergey (<i>stock.adobe.com</i>) . Titel	
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte	2–7
Interview mit Matias Pankoke	8–9
Probleme für Einsteiger	10–11
AI Sensei Entwicklerblog.....	12–13
Anleitung: Installation von AI-Software...	14–19
Yoon Young Sun kommentiert (60)	20–24
Wie man – fast – Deutscher Meister wird (2).	25–29
Impressum	29
Aufbaukurs Go (1)	30–36
Wie geht’s? Wie steht’s? (9)	36
Shins Sieben	37
Kinderseite(n)	38–39
Lösungen zu „Wie geht’s? Wie steht’s?“	40–41
Fernostnachrichten	42–46
Go-Probleme.....	46–48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Organen	50
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	51
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 59 von Yilun Yang



Es gibt in der weißen Form eine ernsthafte Schwäche. Wie kann Schwarz diese ausnutzen? Der erste Zug ist dabei entscheidend. Antwort auf S. 5.

Vorwort

Sechs Jahre nach AlphaGo ist die KI aus der Go-Welt nicht mehr wegzudenken, im Positiven als Spielpartner und Analyse-Helfer, im Negativen wohl leider auch als unerlaubter Helfer in der Bundesliga. Wir blicken in diesem Heft aber nur auf die positiven Seiten dieses Einflusses – mit einer Notiz zum AlphaGo-Film sowie Artikeln über AI Seinsei und zur Installation von Go-KI-Software auf dem heimischen PC oder Mac. So kann jeder sich seinen eigenen Go-Profi ins Haus holen ...

Tobias Berben

Mannschafts-EMs

In der 4. Runde der B-Liga der jährlich auf dem IGS Server ausgespielten Mannschafts-EM ging es gegen Italien. Jonas Welticke 6d, Benjamin Teuber 6d, Christopher Kacwin 5d und Martin Ruzicka 4d erreichten trotz der Siege an den ersten beiden Brettern nur ein 2:2. Dafür verloren die beiden ersten Bretter in der 5. Runde dann gegen Tabellenführer Österreich, dafür konnten Lukas Krämer 6d und Arved Pitter 5d an den unteren Brettern auch in dieser Begegnung das Unentschieden sichern. In der Tabelle stehen jetzt Österreich auf dem ersten und Schweden auf dem zweiten Platz, Deutschland aber punktgleich mit den Schweden auf einem immer noch aussichtsreichen dritten Platz (*pandnet-igs.com/communities/euroteamchamps*).

Bei der Jugendmannschafts-EM holte Deutschland den vierten Platz unter den 14 teilnehmenden Teams. Das deutsche Team hatte gegen Russland A und Russland B mit 1-4 und 2-3 verloren, aber gegen die Türkei und Rumänien jeweils 5-0 gewonnen. Europameister wurde, nun schon zum siebten Mal, Russland. Das Team dominierte und verlor im ganzen Turnier nur drei Partien – eine davon im Match gegen Russland B. Vize-Europameister wurde Frankreich, Dritter das Vereinigte Königreich.

Im deutschen Team waren dieses Mal dabei: Arved Pittner, Feiyang Chen, Isabel Donle, Emre Cinar, Shukai Zhang, Yuze Xing, Shizhao Li, Ferdinand Marz, Zion Kim, Ryan Sun, Riku Kobayashi, Weiyei Zhao und Bastian Leissen.

Neue Partie, neues Glück ... und ein neuer Vorstand auch

von Jenny Dittmann

Als wir, Tim Cech und ich, 2019 die Schnapsidee hatten: „Wir können ja was im Go in Deutschland verändern! Lass mal fragen, ob wir im DGoB-Vorstand mithelfen können“, da habe ich mir nicht vorgestellt, so kurze Zeit später direkt das Präsidentenamt zu bekleiden.

Wir kamen mit der Vision, mehr für den Breitensport tun zu wollen sowie eine Plattform zu bieten, welche jedem mit einer Idee oder dem Willen zu helfen dies ermöglicht. Alles in allem haben wir in der Zeit, in der wir als Vizepräsidenten im Vorstand agierten, leider nicht viel sichtbares bewegen können. Denn zuerst galt es, all die Zusammenhänge kennen zu lernen und zu verstehen und dann kam praktisch auch schon Corona. Dadurch gab es viel mehr Organisatorisches und Theoretisches zu tun. Und dann stand ja auch noch die Wahl des Präsidenten an! Micha ließ schon länger verlauten, dass es ihm lieb wäre, das Amt weiterzugeben.

Nach reiflicher Überlegung kam es bei der Delegiertenversammlung 2021 dann auch dazu, ich stellte mich zur Wahl und wurde gewählt. Vor Ort erklärte ich erneut, wo mein persönlicher Fokus liegen würde – der Breitensport und die Attraktivität des DGoBs bzw. der LVs erhöhen. Schließlich laufen all die großen Bereiche bereits

tadellos, durch Michas Arbeit während seiner Amtszeit.

Für den neuen Vorstand hatte ich auch schon vor der Delegiertenversammlung alles in die Wege geleitet und Leute rekrutiert. So versicherte Philipp Lindner, dass er das Amt des Schatzmeisters fortführen würde. Tim erklärte sich bereit, den Posten zu wechseln und das Amt des Schriftführers zu bekleiden. Denn Bernhard Kraft hatte ebenfalls angekündigt, kürzertreten zu wollen. Als Vizepräsidentin konnte sehr schnell Vanessa Thörner gewonnen werden und David Ulbricht erklärte sich bereit, den zweiten Vizepräsidentenposten zu besetzen. Dadurch war der Vorstand dann wieder vollzählig!

Nun, einige Zeit nach der Delegiertenversammlung haben wir immer noch viele ToDos auf dem Zettel und viele Ideen im Kopf. Begonnen haben wir bereits mit zum Beispiel einem offenen Netzwerktreffen auf Discord. Hierbei konnte man sich austauschen, Ideen schmieden und neue Kontakte knüpfen – etwas was derzeit leider ja live nicht so gut möglich ist.

Auch in Zukunft planen wir solche Aktionen und freuen uns über jede:n Teilnehmer:in und interessierte Leute, die nur mal reinschnuppern wollen.

Wir freuen uns auf die kommenden 3 Jahre mit euch!



*Der neue, junge DGoB-Vorstand: David Ulbricht, Philipp Lindner, Tim Cech (obere Reihe v. l.),
Vanessa Thörner und Jenny Dittmann (untere Reihe v. l.)*

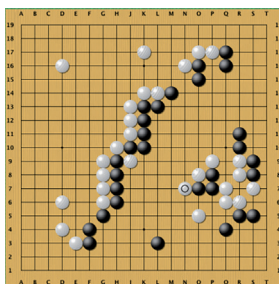
Deutscher Jugendpokal

Corona verhinderte bei den Jugendspielern auch 2021 wieder eine richtige Deutsche Jugendmeisterschaft. Stattdessen fand wie schon 2020 ein Online-Turnier statt, der deutsche Jugendpokal – wobei Modus und Preisgelder an eine „richtige“ Jugend-DM angelehnt waren.

Die Vorrunde wurde dabei am 12.12.21 ausgetragen. Insgesamt waren 29 Kids der Spelstärken von 25. Kyu bis 2. Dan dabei. Bei diesem MacMahon-Turnier (im Gegensatz zur normalen DM als Schnellturnier mit 5 Runden gespielt) siegte Isabel Donle (2d, Berlin) ungeschlagen. Isabel qualifizierte sich damit auch für das Finale der U20-Kategorie. Zweiter in dieser Kategorie und damit ihr Gegner wurde Maxim Brandt (2k, Heidelberg). Eine Besonderheit beim Jugendpokal war, dass es auch eine Mädchen-Kategorie gab. Hier verzichtete Isabel aber zugunsten der Jüngeren, so dass sich Eva Leissen (11k, Mainz) und Luxian Chen (11k, Düsseldorf) für das Finale qualifizierten.

Die besten der Altersgruppe U12 waren Ryan Sun (4k, Wuppertal), der im Gesamttturnier einen hervorragenden dritten Platz erreichte, und Riku Kobayashi (5k, Berlin). In der U16-Kategorie qualifizierten sich Yuze Xing (2d, Heidelberg, zweiter im Gesamttturnier) und Shizhao Li (1k, Wuppertal).

Im Bild eine Stellung aus der schnellsten Partie der ersten Runde (keiner der beiden jungen Spieler hatte zu diesem Zeitpunkt mehr als 2 Minuten für seine Züge benötigt):



Bei den folgenden Finalspielen ging es dann ernsthafter zu: Volle Bedenkzeit und Überwachung durch Aufsichtsperson oder Videoübertragung. Am Ende gingen zwei der DM-Titel nach Wuppertal, der neuen deutschen Jugend-Go-Hochburg, sowie einer nach Berlin und einer nach Mainz. Hier die vier Jugendmeister:



Ryan Sun 4k

- In der U11 Ryan Sun 4k aus Wuppertal.
- In der U15 Shizhao Li 1k aus Wuppertal.
- In der U19 Isabel Donle 2d aus Berlin.
- Bei den Mädchen Eva Leissen 11k aus Mainz.

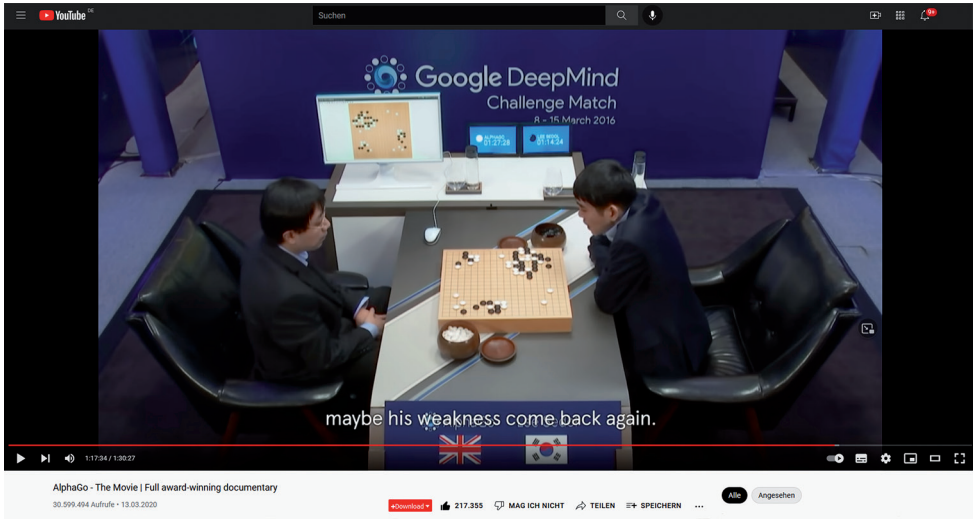
Am spannendsten ging es übrigens bei den Mädchen zu: Eva siegte nur mit einem halben Punkt gegen Luxian!

2022 wird dann hoffentlich wieder am Holzbrett gespielt werden, mit Rahmenprogramm und mehr Spaß drum herum. Online-Turniere gibt es ja weiter regelmäßig: Die deutsche Jugendliga geht jetzt schon in die 25. Saison! Dort siegte in der letzten Saison übrigens Steve Zhang in der höchsten Liga.

Marc Oliver Rieger



Eva Leissen 11k



AlphaGo-Film auf YouTube

Vor sechs Jahren nun bald schon fand der historische Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol statt, der 4:1 für die KI endete und damit die Herrschaft der KI in der Go-Welt einläutete.

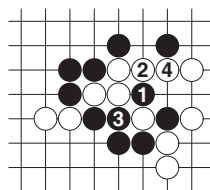
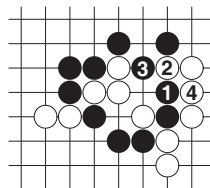
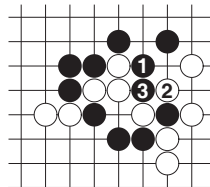
Seitdem hat sich ein breites Opensource-Angebot an KI-Programmen entwickelt, die auf der Basis der AlphaGo-Artikel in der renommierten Zeitschrift „Nature“ (insb. Silver, Schrittwieser et al.: Mastering the game of Go without human knowledge, Nature 550 [2017], S. 354–359) entwickelt wurden. Mit der Hilfe vieler Programmierer, aber auch der Hardwareunterstützung diverser Server und sogar Heim-PCs erlangten Programme wie Leela Zero oder KataGo eine Spielstärke deutlich über dem Niveau der besten menschlichen Go-Spieler. Wie man sie zu Hause installieren kann, erklärt der Artikel ab S. 14.

Seit März 2020 ist der 90-minütige Dokumentarfilm über den historischen Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol nun bei YouTube frei zu sehen und er hat in weniger als zwei Jahren schon über 30 Millionen Views – zu recht, denn dieser Film ist absolut sehenswert und vielleicht mittlerweile die beste Werbung für das Spiel bei Nicht-Go-Spielern. Denn er vermittelt nicht nur die Spannung des damaligen Wettkampfs, sondern auch – dank des Charisma von Fan Hui 2p und Lee Sedol 9p – die Faszination des Go-Spiels, wie zahlreiche

der über 200.000 Kommentare unter dem Video bei YouTube eindrucksvoll bestätigen. Über diesen Link kommt man zum Film: youtu.be/WXuK6geU1Y

Tobias Berben

Lösung „Retten und Fangen“



1 im ersten Dia. ist ein sehr guter Zug. Wenn Weiß dann mit 2 antwortet, kann Schwarz einfach mit 3 drei Steine fangen. Eigentlich würde man denken, 1 im zweiten Dia. sei der natürliche Zug, um den Schnittstein zu retten. Aber 2 und 4 bringen Schwarz in eine vergleichbare Freiheitsnot wie die von Weiß im ersten Dia. Der schlaue wirkende Zug 1 im dritten Dia. funktioniert auch nicht, denn Weiß hat mit 2 eine Opfervariante, die seine drei Schnittsteine rettet und so Schwarz komplett fängt.

Rekordbeteiligung beim Mannheimer Herbst-Go-Treffen 2021

von Wilhelm Bühler

Das 23. Mannheimer Aji fand im Volkshaus Neckarau im Rahmen des Herbst-Go-Treffens des Badischen Go-Vereins am 30. und 31. Oktober 2021 statt.

Aufgrund der COVID-19-Pandemie war die Teilnehmerzahl auf 60 Personen beschränkt, diese mussten geimpft oder genesen sein (sogenannte „2G-Option“), befreit von der Pflicht waren Schüler und andere, die nicht geimpft werden können. Durch die 2G-Option entfiel dafür die Maskenpflicht, da Baden-Württemberg an dem Wochenende noch nicht in der Corona-„Warnstufe“ war.

Da zwei Spieler kurzfristig wegen Krankheit ausfielen, spielten 58 Spieler in 4 Runden größtenteils ohne Vorgabe gegeneinander. Seong-Jin Kim 8d stand nach seinen Spielen für Reviews zur Verfügung, da corona-bedingt kein Profi aus Asien eingeflogen wurde.

Das Mannheimer Aji wurde mit 4 Siegen von Kim Seong-Jin (8d, Berlin) gewonnen, wie schon 5 Jahre zuvor beim Aji 2016. Zweiter wurde Christopher Kacwin (5d, Düsseldorf), der sich nur Seongjin geschlagen geben musste. Auf Platz 3 folgte Niels Schomberg (4d, Darmstadt). Bester

Spieler aus Baden-Württemberg wurde Thomas Pantle (3d, Karlsruhe), der damit „Champion of the Länd“ wurde. Sonderpreise gab es auch für die beste Kyu-Spielerin Marieke Ahlborn (1k, Karlsruhe) und in den Altersklassen ging der 1. Platz U11 an Miles Zhang (9k, Frankfurt am Main) mit 3 Siegen. In der Klasse U15 ging der 1. Platz an Shukay Kirby Zhang (2d, Frankfurt mit 2 Siegen und 136 Gegnerpunkten) knapp vor Yuze Xing (2d, Heidelberg, auch 2 Siegen und 134,5 GP), in der Klasse U19 gewann Isabel Donle (2d, Berlin) mit Platz 12 in der Tabelle.

Das Mannheimer Turnier hatte Spieler aus drei Ländern und 25 Clubs, wobei die größte Gruppe mit 13 Spielern aus Heidelberg und dem Rhein-Neckar-Kreis (HD) kam. Es war dank des glücklichen Termins eines der größten Wochenendturniere in Europa und das größte in Deutschland seit Beginn der Pandemie-Einschränkungen in Deutschland Mitte März 2020.

Schwach war die Beteiligung an den beiden Nebenturnieren, die mit freier Gegnerwahl auf dem 19×19- bzw. 13×13-Brett ausgeschrieben waren. Bei 13×13 gab es nur eine Partie, beim 19×19-Turnier





V. l. n.r.: Kim Seong-jin (1. Platz), Wilhelm Bühler (TL), Christopher Kacwin (2. Platz) und Niels Schomberg (3. Platz)

hatte Iris Ramacher (17k, Köln) mit drei Partien die meisten gespielt. Das 19×19-Schnell-Go-Turnier wurde in der EGD gewertet.

Für Eltern und Geschwister stand wieder ein eigener Raum zur Verfügung, so dass es auch für die Familien ein schönes Treffen war.



Um die Organisation kümmerte sich wieder der Badische Go-Verein aus Karlsruhe, die Losung mit OpenGotha und die Turnierleitung lag bei Wilhelm Bühler. Ermöglicht wurde das Treffen durch die Sponsoren Omikron Data Solutions GmbH (Pforzheim) und AdvoSolve Fachanwaltskanzlei (Mannheim), dazu hat der Schachverband Niggemann 20 digitale Uhren gestellt, so dass an allen Brettern und allen drei Turnieren mit einheitlichen DGT-2010-Uhren gespielt werden konnte.

Das für Samstagabend geplante gemeinsame Essen fiel aus, da der vorgesehene Raum für ein Corona-Testzentrum gebraucht wurde. Dem Testzentrum fiel auch der Raum für die Nebenturniere zum Opfer. Nach der Pandemie wird das gemeinsame Essen das Mannheimer Go-Treffen bereichern und es ist wieder am letzten Wochenende im Oktober angesetzt, für 2022 also am 29. und 30. Oktober.

Der erste Deutsche beim Grand Slam Cup: Interview mit Matias Pankoke

von Marc Oliver Rieger

Matias Pankoke, frisch gebackener 6 Dan, hat es im November als erster Deutscher geschafft, sich für den Grand Slam Cup der Europäischen Go-Föderation zu qualifizieren. Matias spielt aber nicht nur Go: Er hat gerade in Osnabrück begonnen, Jazz-Gesang zu studieren, nachdem er sich in den letzten zwei Jahren in Leipzig intensiv auf die Aufnahmeprüfungen vorbereitet hatte. Ich interviewte Matias ein paar Tage nach seinem großen Erfolg.

Matias, erzähle uns doch erst einmal: Wie hast Du denn eigentlich Go gelernt?

Von meinem Vater, der selbst 1 Dan ist. Er ging früher regelmäßig zum Go-Abend in Oldenburg und da kam ich dann mit einem Freund zusammen mit, als ich etwa 12 Jahre alt war.

Und wie hast Du so viel Interesse am Go entwickelt?

Ich bin eigentlich ein ziemlich kompetitiver Typ. Als ich bei den ersten Go-Turnieren war, merkte ich, dass es da sehr wenig Jugendspieler gab. Da waren Christopher Lieberum, Colin Koch und Daniel Jordan, alle drei ebenfalls aus Oldenburg. Die spielten damals schon an den vorderen Brettern und da dachte ich, das wäre eine Sache, da könnte ich auch richtig gut drin werden. Am Anfang ging es mir tatsächlich mehr um diesen Wettbewerb, als um das Spiel selbst.

Wer waren dann Deine weiteren Lehrer?

Hauptsächlich Jeff Chang. Er hat mich unterrichtet, seit ich 16 war. Ich war natürlich auch mal in Korea und in China, aber das meiste habe ich von Jeff gelernt. Außerdem habe ich bei Antti Törmanen gelernt, der ja selbst auch ein Student von Jeff war.

Wie bist Du zum Grand-Slam-Qualifikationsturnier gekommen?

Man darf teilnehmen, wenn man ein ausreichend hohes Rating hat – das hatte ich noch nicht – oder wenn man Bonuspunkte bei einem Bonuspunkteturnier errungen hat. Da hatte ich noch einen von 2019, aus dem Turnier in Dublin.

Dann hast Du Dich also ziemlich knapp qualifiziert?
Ja, vom Rating her hätte es nicht gereicht.

Und als Du zu dem Turnier gefahren bist, hast Du da gedacht, dass Du eine Chance hättest?

Tatsächlich bin ich hingefahren, weil ich unbedingt mal wieder ein Turnier in Präsenz spielen wollte. Ich bin einfach müde von all diesen Online-Spielen. Ich dachte sogar: Auch wenn ich alle Partien verliere, habe ich wenigstens mal wieder ein richtiges Turnier gespielt.

Es ist aber ganz wichtig, dass man, egal auf welches Turnier man fährt, damit rechnet, dass man theoretisch auch alles gewinnen könnte. Und mit dieser Einstellung bin ich dorthin gefahren – gar nicht unbedingt viel erwartend, sondern einfach nur spielend, aber das ist ja vielleicht auch ein guter Startpunkt, wenn man so ein bisschen der Underdog ist.

Wirklich geglaubt, dass ich eine Chance habe, habe ich, nachdem ich das zweite Spiel gewonnen hatte. Nach dem ersten Spiel, dass ich gegen Viktor Lin gewonnen habe, hatte ich mich natürlich sehr gefreut, aber als ich in Runde 2 gegen Dusan Mitic gewonnen habe, der Turnierfavorit war, dachte ich: „Hm, vielleicht kann es ja klappen ...“

Ja, und dann hat es ja auch geklappt. Du warst sogar der erste im Turnier, der sich qualifiziert hat, richtig?

Ja, ich habe die ersten vier Spiele gewonnen und war damit bereits qualifiziert.

Und dann konntest Du das fünfte Spiel ruhig angehen lassen...

Ich habe das fünfte Spiel eigentlich auch sehr ernst genommen und alles gegeben, aber Oscar hat da einfach sehr gut gespielt.

Wieviel Prozent Glück und wieviel Prozent Leistung würdest Du sagen, waren am Ende dabei?

Das ist eine schwierige Frage im Go. Es gibt Leute, die sagen, es gibt kein Glück beim Go. Das würde



ich nicht so sehen. Aber wenn man sich meine Spiele mal so anschaut: Gegen die Mitic-Brüder lag ich jeweils in der Mitte deutlich hinten und habe dann jeweils ein großes Comeback geschafft. Das lag daran, dass die beiden sich da schon sehr sicher gefühlt und nicht mehr 100% gegeben haben. Gegen Nikola habe ich dann auch nur mit einem halben Punkt gewonnen. In der Hinsicht kann man also sagen, dass ich Glück hatte, aber man kann natürlich auch sagen, dass ich nicht aufgegeben habe und Kampfgeist hatte. Und das ist sehr wichtig: Offenbar kann man auch gegen 7-Dans noch gewinnen, auch wenn man 20 Punkte hinten steht, sofern man das Spiel kompliziert macht. Es gibt Leute, die geben sehr früh auf. Das habe ich nie so richtig verstanden.

Das freut mich jetzt zu hören, dass das nicht nur bei uns Kyu-Spielern so ist mit dem Aufholen. Und wie geht es jetzt mit dem Grand Slam Cup weiter?

Die erste Runde ist ein K.O.-Turnier. Wer das übersteht, spielt dann in den Top 8. Ich weiß noch nicht, wer mein Gegner wird, aber es wird ein EGF-Profi sein. Ich gehe da eigentlich mit derselben Einstellung

hinein wie beim Qualifikationsturnier: nichts erwartend, aber auch nicht sagen, dass ich keine Chance habe. Ich habe schon gegen alle EGF-Pros gespielt. Da waren Spiele dabei, wo ich sehr gut stand, auch wenn ich am Ende verlor, manchmal auch nur mit einem halben Punkt. Eine Partie (gegen Pavol Lisy in Dublin) habe ich sogar gewonnen. Wenn es also nur um eine einzige Partie geht, könnte ich gegen jeden von ihnen auch mal einen Sieg holen.

Deine Mutter ist ja Italienerin und Dein Vater Deutscher. Du bist in Deutschland aufgewachsen und warst da auch in der Jugendnationalmannschaft. Wie kommt es, dass Du aber bei der EM in der italienischen Nationalmannschaft spielst?

Aus dem ganz einfachen Grund, dass ich schon als 1 Dan gut genug war, um dort im Team spielen zu können. Im deutschen Team gibt es dagegen mehrere 6-Dans, da hatte ich damals noch keinen Platz. Im italienischen Team spiele ich jetzt an Brett 1. Da habe ich jede Menge starke Gegner. Im deutschen Team würde ich so etwa an Brett 3 spielen. Außerdem fühle ich mich inzwischen einfach mit dem italienischen

Team verbunden, nachdem ich nun schon so lange mit ihnen zusammenspiele.

Ja, dann wünschen wir Dir viel Erfolg beim Grand-Slam-Turnier – und natürlich auch bei Deinem Jazz-Studium!

Ergebnisse von Matias Pankoke beim Qualifikationsturnier:

Gegner	Ergebnis
1 Viktor Lin (6d, Österreich)	1:0
2 Dusan Mitic (7d, Serbien)	1:0
3 Ondrej Kruml (6d, Tschechien)	1:0
4 Nikola Mitic (7d, Serbien)	1:0
5 Oscar Vazquez (6d, Spanien)	0:1

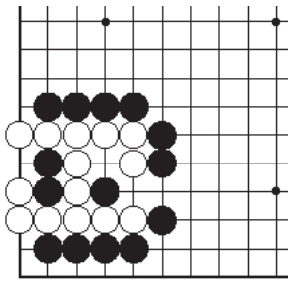
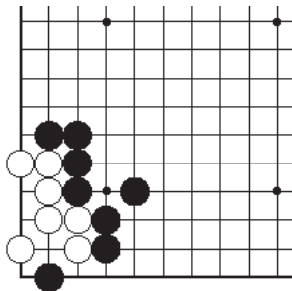
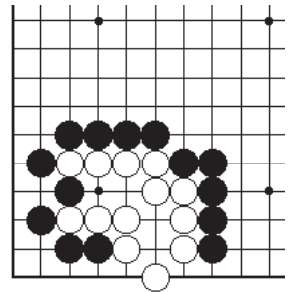
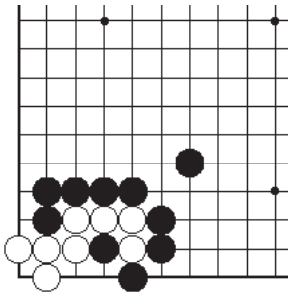
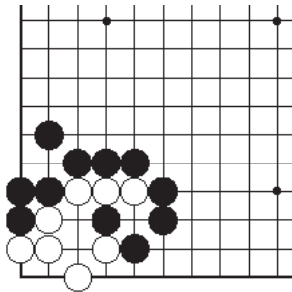
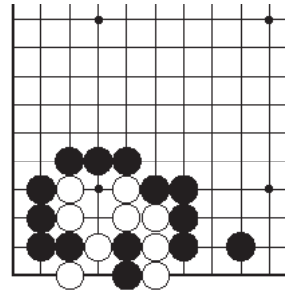
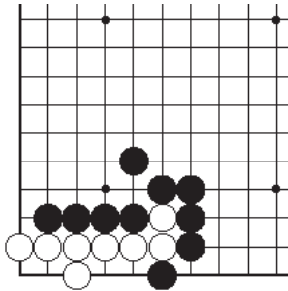
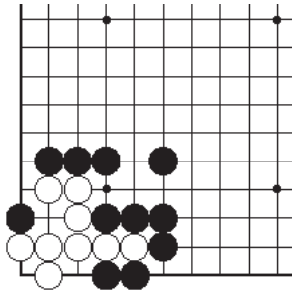
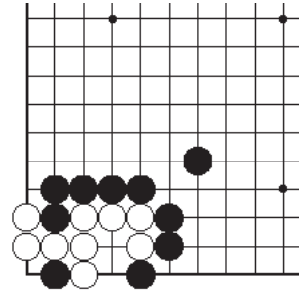
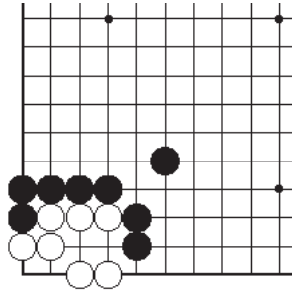
Er erreichte damit hinter Oscar Vazquez Platz 2 (nach SOS).

In der ersten Runde des Grand Slam Cups traf Matias dann ausgerechnet auf den einzigen EGF-Profi, den er schon einmal besiegt hatte – Pavol Lisy. Leider lief es diesmal für ihn nicht so gut: Er verlor die Partie und schied daher (genauso wie alle anderen für den Grand Slam qualifizierten Amateure) gleich in Runde 1 aus.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Die weißen Steine haben noch keine zwei Augen. Fangt sie!

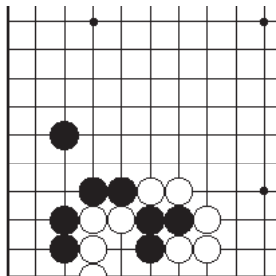
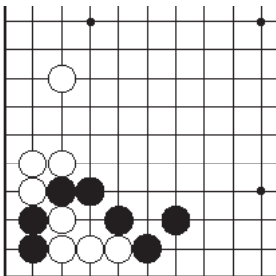
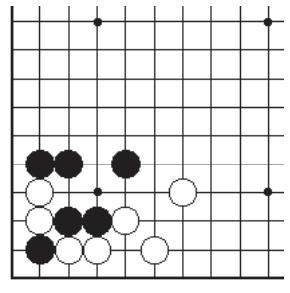
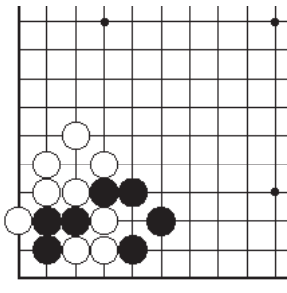
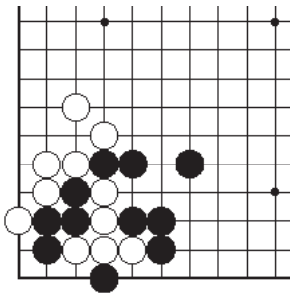
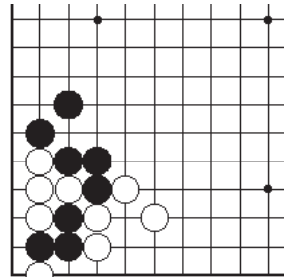
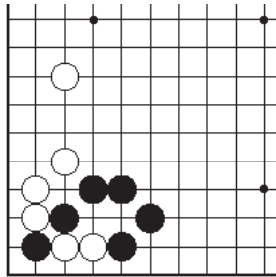
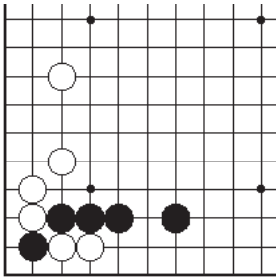
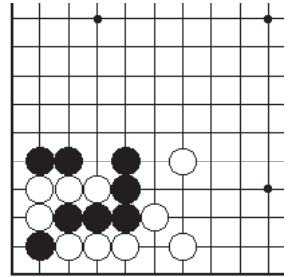
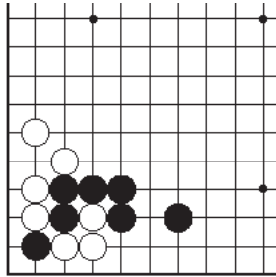


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Ihr müsst einen Wettlauf um Freiheiten gewinnen. Solltet ihr strecken? Wenn ja, in welche Richtung?



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

AI Sensei Entwicklerblog: Großes Update

von Benamin Teuber

Die letzten Monate hat sich fast nichts Sichtbares an AI Sensei getan – im Hintergrund aber dafür umso mehr! Seit Dezember sind nun eine Menge Änderungen auf einmal live gegangen, die ich an dieser Stelle gerne erläutern möchte.

Im Mittelpunkt unserer Bemühungen stand die Bedienbarkeit beim Analysieren. Bisher musste man zum Ausprobieren eigener Varianten umständlich das „Trial Board“ öffnen und schließen. Jetzt kann man einfach auf das Brett klicken, um einen beliebigen Zug auszuprobieren. Nach wie vor werden neben dem Partiezug die von der KI vorgeschlagenen Alternativen dazu angezeigt, denn genau das interessiert bei einem Fehler besonders. Damit klar ist, dass die Zugvorschläge Alternativen zum Partiezug – und nicht etwa Fortsetzungen – sind, wird dieser nun nicht mehr wie in der alten Version (Abb. 1) als Stein, sondern als Kreis mit Zugnummer dargestellt (Abb. 2). Das sieht so einfach aus, tatsächlich haben wir aber über Monate

wieder und wieder neue Versionen gebaut und Testern gezeigt, bis wir endlich zufrieden waren ...

Noch mehr stechen in Abb. 2 aber sicherlich die bunten Punkte hervor. Diese Änderung hat vor allem didaktische Gründe: Weiß 64 verliert gegenüber dem KI-Zug lediglich 0,2 Punkte – also praktisch nichts. Dennoch wurde in der alten Version (Abb. 1) rechts in rot „-0,2 points“ angezeigt, was den Eindruck eines Fehlers vermittelt, auch wenn nirgendwo „Mistake“ steht. Das klingt wie eine Kleinigkeit, aber ich habe schon Hochdanks dabei zugehört, wie sie sich detailliert die Alternativen zu einem 0,2-Punkte-Verlust angeschaut haben, weil sie dachten, AI Sensei möge diesen Zug nicht. In der neuen Version bekommt 64 einen fetten grünen Punkt (= „guter Zug“), auch wenn KataGo selbst auf dem blauen Punkt gezogen hätte. Daneben gibt es noch gelb (= „Ungenauigkeit“), hellrot (= „Fehler“) und dunkelrot (= „großer Fehler“).



Abb. 1

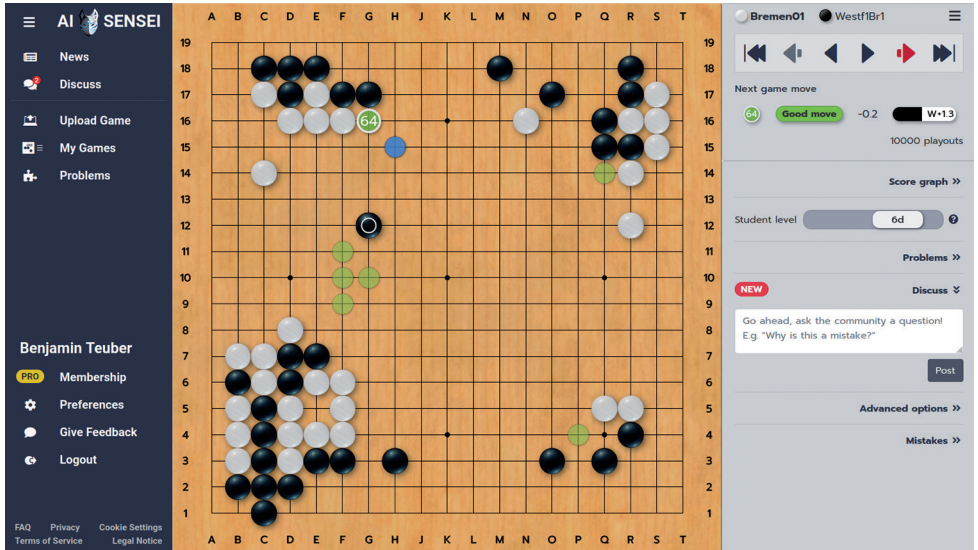


Abb. 2

Auch der Schieberegler, mit dem der Grenzwert an verlorenen Punkten festgelegt wurde, ab dem ein Zug als Fehler gilt, hat so manche*n User*in bereits in die Irre geleitet. Als 15. Kyu sollte man sich um einen 2-Punkte-Verlust nun wirklich keine Sorgen machen! In der neuen Version stellt man nun seine Spielstärke ein; der Grenzwert wird dann automatisch auf einen sinnvollen Wert gesetzt.

Neu ist auch das „Discuss“-Feature: Wenn ein KI-Zug schwer zu verstehen ist, kann man nun einfach Fragen dazu stellen, die von der Community dann beantwortet werden können. Es wurde also quasi ein kleines Diskussionsforum direkt in die Brettansicht eingebaut. Auf neue Beiträge und Antworten weist die kleine rote Zahl beim Discuss-Eintrag des Hauptmenüs hin. Letzteres ist nun übrigens nach links umgezogen, um den verfügbaren Platz besser nutzen zu können.

Seit Ende Januar kann man bei uns nun auch gegen den Computer spielen. Bisher gibt es als Gegner KataGo mit „nur“ 50 Playouts. Der ist aber stark genug, um mir vier Steine zu geben! Bald werden sich dann noch einige sowohl stärkere als auch schwächere Bots dazugesellen. Das ganze funktioniert natürlich auch auf 9×9 und 13×13. Tipp für Anfänger: Viele Vorgabepartien auf 9×9 mit

anschließender Analyse der größten Fehler spielen! Und als Challenge für die Dan-Spieler: Schafft ihr es, mit vier Steinen auf 9×9 das ganze Brett zu töten?

All das ist aktuell in unserer Gratisversion enthalten. Man muss sich nur registrieren, dann kann man losspielen, analysieren und mitdiskutieren. Der einzige Nachteil dieser Version ist ein ungenaueres Rechnen in komplizierten Stellungen – dafür gibt es dann höherwertige, monatlich kündbare Abos. Aber um das neue Release etwas zu feiern, möchten wir uns bei euch mit einem Gratismonat Dan-Mitgliedschaft bedanken, welche mit 2500 Playouts die 50-fache Rechenleistung der freien Version bietet. Dafür müsst ihr lediglich auf

<https://ai-sensei.com/redeem/dgoz2022>

gehen, euch einloggen bzw. registrieren und den Gutschein einlösen – ohne Abofalle, Zahlungsdaten oder sonstige Haken!

Übrigens, in der Hoffnung, dass es dieses Jahr welche gibt: Falls ihr ein Turnier veranstaltet, unterstützen wir euch gerne mit Gutscheinen als Sachpreisen oder kostenlosen Analysen während des Events. Anfragen dazu können gerne an info@ai-sensei.com gestellt werden.

Ich wünsche euch viel Spaß und ein erfolgreiches Lernen!

Leela Zero, KataGo, Lizzie and KaTrain Installation von Software zur Analyse mit KI

von Anton Proskurin

Anton Proskurin betreibt zusammen mit Vadim Efimenko und Mikhail Bormin das Go-Lernportal gomagic.org. Dort veröffentlichen sie auch regelmäßig interessante Go-Artikel wie den hier im Folgenden abgedruckten.

Als ich 2005 anfing, Go zu spielen, lachten alle über Computer, die dieses Spiel spielten. Es gab einen 1-Kyu-Spieler, der *The Many Faces of Go* (die stärkste Go-Spielsoftware zu dieser Zeit) mit 33 Handicap-Steinen vernichtet hat! Heutzutage lernen wir von Maschinen. Wenn Sie vorhaben, Go ernsthafter zu lernen, kommen Sie ohne Computeranalyse nicht aus.

Ich würde jedoch empfehlen, erst ab 10-Kyu mit der KI zu beginnen. Alexander Dinerstein 3p besteht sogar darauf, diese Grenze bei 5-Kyu höher anzusetzen. Der Grund dafür ist, dass eine KI sehr starke Züge vorschlägt, ohne deren Bedeutung zu erklären. Wenn Sie diesen Vorschlägen blind folgen, ohne zu versuchen zu verstehen, was sich dahinter verbirgt, wird es Ihnen nichts nützen.

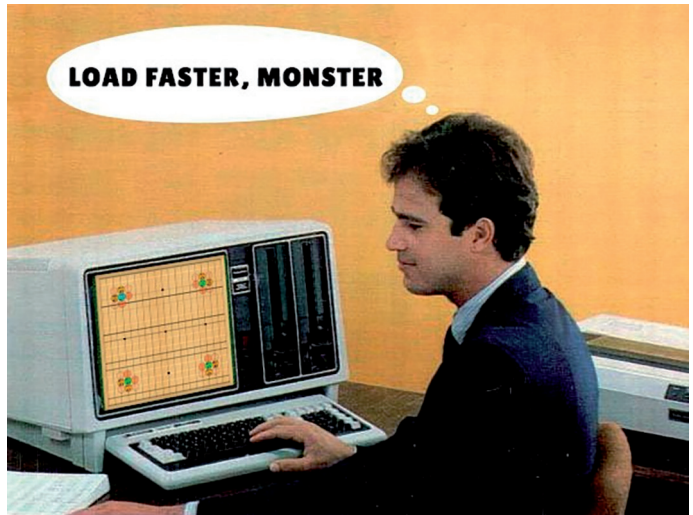
Überprüfung von Software und Angeboten für die Spielanalyse

Die beliebtesten Open-Source-Engines sind derzeit KataGo und Leela Zero.

Zur Zeit wird KataGo als stärker als Leela Zero angesehen. Außerdem kann KataGo den Zugwert nicht nur in Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten, sondern auch in Gebietspunkten schätzen. Deshalb benutzen in letzter Zeit mehr und mehr Spieler KataGo.

Sie können beide Engines auf jedem Computer verwenden, aber wenn Sie nur einen „Toaster“ haben, der ein Jahrzehnt alt ist und kaum die klassischen Computerspiele ausführen kann, ist das noch kein Grund zur Sorge. Es gibt mehrere Online-Dienste, die man nutzen kann:

- zBaduk (www.zbaduk.com/, Bram Vandenbon)
- AI Sensei (ai-sensei.com, Benjamin Teuber)
- KataGui (katagui.baduk.club, Andreas Hauenstein)



Sie sind alle gut gemacht, haben aber einige Nutzungsbeschränkungen im kostenlosen Modus. Von diesen dreien bevorzuge ich persönlich zBaduk, außerdem ist das Abonnement dafür wirklich nicht teuer (4€ pro Monat).

Die Funktion der Spielanalyse ist aber auch in einigen Go-Servern eingebaut. Zum Beispiel analysiert OGS alle Ihre Partien mit einer monatlichen „Spende“ von mindestens \$3. Das ist praktisch!

Wenn Sie jedoch einen modernen Computer mit einer guten Grafikkarte haben, können Sie auch ohne bezahlte Dienste auskommen. Um

Spiele zu analysieren, benötigen man eine Software mit einer grafischen Benutzeroberfläche (GUI) für eine der Engines. Hier sind einige der Optionen:

- KaTrain – die einfachste Option, wenn Sie sich nicht in die Details der Installation und der Einstellungen vertiefen wollen. Es unterstützt viele interessante Funktionen und Eigenschaften, die nur KaTrain bietet. Der Nachteil ist, dass es nur die KataGo-Engine unterstützt.
- Lizzie – wahrscheinlich die beliebteste GUI ihrer Art. Es unterstützt sowohl Leela Zero als auch KataGo.
- Sabaki – ein moderner Spieleeditor und eine GUI, an die Sie jede KI anschließen können.
- LizGoban – ein alternatives GUI für Leela Zero und KataGo.
- q5Go – ein weiterer Spiele-Editor, der KI-Analysen unterstützt.

Während ich diesen Artikel schrieb, fand ich in den Tiefen von GitHub das BadukMegapack (<https://github.com/wonsiks/BadukMegapack>), mit dem man alle verfügbaren Engines und

GUIs herunterladen und installieren kann (nur Windows). Ich habe es nicht selbst getestet, aber vielleicht möchte es ja jemand ausprobieren. In diesem Artikel werden im Detail die Installation von KaTrain und Lizzie betrachtet.

Herunterladen von Software von GitHub

Nehmen wir Lizzie als Beispiel. Zweifellos haben Sie bemerkt, dass alle oben genannten Links von *github.com* stammen. Wenn Sie kein Programmierer sind, dann fragen Sie sich wahrscheinlich, wie Sie etwas von dort herunterladen können. Warum so kompliziert? Ursprünglich wurde GitHub nur von Entwicklern genutzt, um gemeinsam an Projekten zu arbeiten, aber heutzutage ist es zu einer beliebten Plattform geworden, die auch für die Softwareverteilung genutzt wird. Anstatt eine Website für seine Software zu erstellen, kann ein Programmierer einfach ein Repository auf GitHub anlegen.

Um hier etwas herunterzuladen, müssen wir zu den Veröffentlichungen gehen (Abb. 1).

Wenn Sie diesen Link aus irgendeinem Grund nicht sehen können, lesen Sie die Beschreibung sorgfältig durch (README.md).

The screenshot shows the GitHub repository for `featurecat/lizzie`. At the top, there are statistics for Unwatch (47), Star (626), and Fork (175). Below that are navigation links for Code, Issues (170), Pull requests (36), Actions, Projects, Wiki, and Security. The main content area shows a list of files and a pull request. A red arrow points to the 'Releases' section on the right, which displays 'Lizzie v0.7.4' as the latest release, published on 29 Sep. The 'About' section on the right also shows 'Lizzie - Leela Zero Interface', 'Readme', and 'GPL-3.0 License'.

File	Description	Time
scripts	Removed debugging line	2 years ago
src	Fix #765 (handicap bug in #758)	2 months ago
theme/yasnaya	Delete board7.jpg	15 months ago
.gitignore	auto analyze stops at last move, clearanalysis now ...	13 months ago
.travis.yml	Reconfigured Travis (#475)	2 years ago
CONTRIBUTING.md	Update CONTRIBUTING.md	2 years ago
LICENSE.txt	Create LICENSE	3 years ago
README.md	Update README.md	2 months ago
pom.xml	Update pom.xml	2 months ago
screenshot0.7.jpg	add 0.7 screenshot	14 months ago

Abb. 1

featurecat / lizzie

Unwatch 47 Star 626 Fork 175

Code Issues 170 Pull requests 36 Actions Projects Wiki Security

Want to contribute to featurecat/lizzie?

If you have a bug or an idea, read the [contributing guidelines](#) before opening an issue. If you're ready to tackle some open issues, we've collected some good first issues for you.

Filters is:issue is:open Labels 11 Milestones 0 New issue

170 Open 309 Closed

Author	Label	Projects	Milestones	Assignee	Sort
🕒	🕒				
🕒	🕒				
🕒	🕒				

Abb. 2

Beachten Sie auch die Registerkarte „Probleme“ (Abb. 2). Hier können Sie alle Probleme oder Fehler melden, die Sie finden.

Ich empfehle Ihnen dringend, diesen Bereich zu nutzen. Erwarten Sie nicht, dass Probleme und Bugs auf wundersame Weise verschwinden – helfen Sie den Entwicklern, sie zu finden.

KaTrain – Installieren und Konfigurieren

Sie sollten keine Probleme mit dieser Software haben. Laden Sie zunächst die neueste Version herunter (<https://github.com/sanderland/katrain/releases>).

Für Windows-Benutzer ist dies eine normale .exe-Datei, die Sie überall hin übertragen können, sogar auf Ihren Desktop, wenn Sie möchten. Doppelklicken Sie auf die Datei und ta-da, schon können Sie sie benutzen.

KaTrain bewahrt alle Einstellungen und zusätzlichen Dateien im Systemordner auf. Werfen Sie unbedingt einen Blick in die Einstellungen (F8 drücken, Abb. 3). Dort können Sie die neueste Version des neuronalen Netzwerks herunterladen und installieren (sie werden heutzutage häufig aktu-

alisiert) – Schaltfläche „Modelle herunterladen“. Für eine tiefere Spielanalyse empfehle ich Ihnen auch, die Werte der folgenden Parameter zu erhöhen:

- Maximale Anzahl der Besuche (visits)
- Maximale Zeit für die Analyse
- Breites Wurzelrauschen (wide root noise)

Dieser letzte Parameter ist für die Anzahl der von KaTrain vorgeschlagenen Varianten verantwortlich und ich denke, das ist der interessanteste Teil.

Beachten Sie, dass KaTrain (im Gegensatz zu Lizzie) eine Position nicht unbegrenzt analysiert, sondern dies in Iterationen entsprechend der in den Einstellungen angegebenen Grenzen (maximale Besuche, maximale Zeit) tut. Um eine Position tiefer zu analysieren, müssen Sie auf „tiefere Analyse“ oder „A“ auf der Tastatur klicken.

Die Entwickler von KataGo haben vor kurzem das Training des neuronalen Netzwerks geöffnet, so dass nun jeder dazu beitragen kann. Diese Funktion ist auch in KaTrain verfügbar. Sie können die Details auf katagotraining.org nachlesen.

Im Allgemeinen ist KaTrain sehr einfach zu bedienen, alles sollte dort relativ selbsterklärend

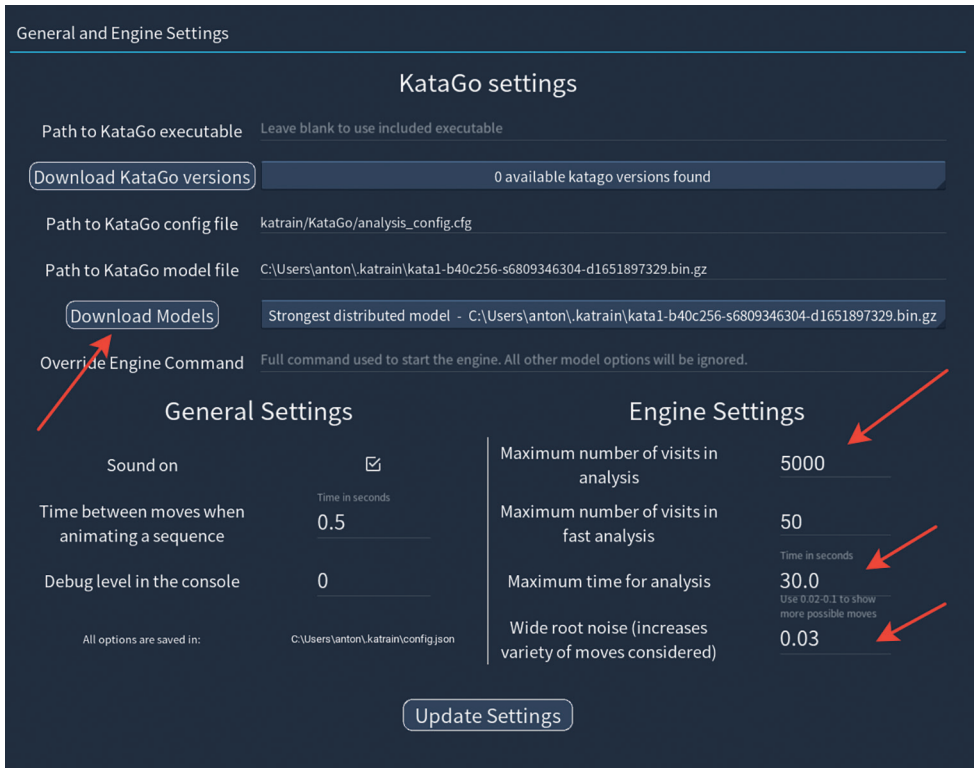


Abb. 3

sein (Abb 4.). Ich persönlich bin jedoch mehr an die Oberfläche von Lizzie gewöhnt. Auch wenn sie etwas weniger benutzerfreundlich und schwieriger zu konfigurieren ist, könnte sie Ihnen auch besser gefallen.

Lizzie – Installieren und Starten

1. Gehen Sie zu den Veröffentlichungen (<https://github.com/featurecat/lizzie/releases/77>) und laden Sie die neueste Programmversion für Ihr Betriebssystem herunter. Wenn Sie Windows verwenden, benötigen Sie das Archiv mit der Bezeichnung GPU (Lizzie.???-Windows.x64.GPU.zip).
2. Entpacken Sie das Archiv in einen beliebigen Ordner.
3. Dieser Schritt ist optional. Ich empfehle Ihnen, den verbesserten und ergänzten Build von Lizzie zu installieren (<https://github.com/hope366/Lizzie-improvements>). Da die Originalsoftware selten aktualisiert

- wird, hat ein Entwickler mit dem Spitznamen hope366 seine eigene Version erstellt. Laden Sie die neueste Version herunter (Lizzie-improved-v???.zip) und entpacken Sie das Archiv in den Ordner mit dem Original-Lizzie-Programm. Löschen Sie dann die Datei „lizzie.jar“ und benennen Sie „lizzie-improved-v???.jar“ in „lizzie.jar“ um.
4. Starten Sie die Datei „lizzie.jar“.

Der erste Start dauert in der Regel sehr lange, da Ihre Grafikkarte erst konfiguriert werden muss.

Wenn das Programm nicht startet, liegt das wahrscheinlich daran, dass Sie Java nicht installiert haben. Genau wie CGoban für KGS läuft Lizzie auf Java. Die Anforderungen des Entwicklers besagen, dass Sie mindestens Java 8 benötigen.

In Lizzie 0.7.4 gibt es aus irgendeinem Grund keine Möglichkeit, die Sprache zu ändern. Wenn Ihr Betriebssystem in einer anderen Sprache als Englisch läuft, dann wird Lizzie wahrscheinlich

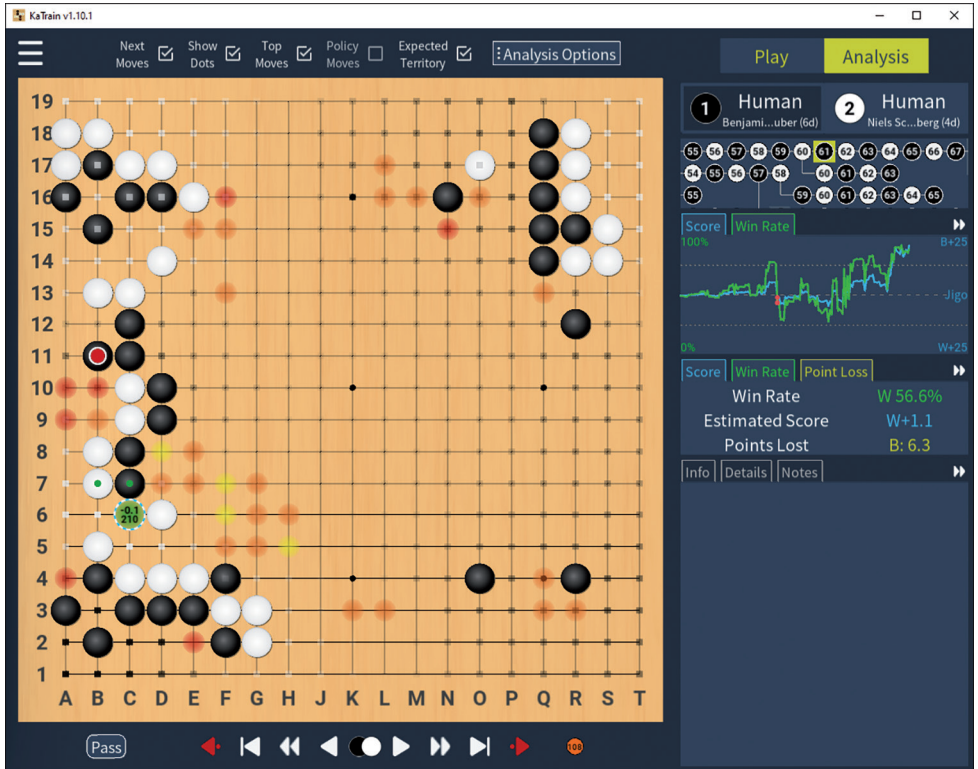


Abb. 4

automatisch in dieser Sprache gestartet. Das mag perfekt erscheinen, aber es könnte Übersetzungsfehler und Pannen in diesen anderen Versionen geben. Deshalb bevorzuge ich die englische Version.

Laden Sie *lizzie-de.bat* herunter und legen Sie sie in Ihren Programmordner. Führen Sie diese Datei einfach aus und *Lizzie* wird wieder Englisch „sprechen“.

Die Engine selbst (Leela Zero oder KataGo) wird sehr selten aktualisiert, aber die Netzwerke werden regelmäßig trainiert und aktualisiert. Darüber hinaus gibt es verschiedene Arten von neuronalen Netzen. Bei *Lizzie* sind 20-Block-Netzwerke vorinstalliert, aber es gibt auch 40-Block-Netzwerke, die viel leistungsfähiger sind. Sie können auch das Netzwerk von ELF OpenGo (Facebook) oder SAI (*sai.unich.it*) installieren. Sie können alle Arten von Experimenten mit neuronalen Netzen

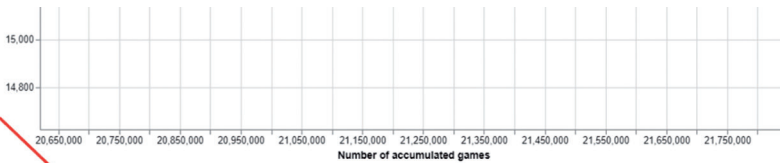
ausprobieren und während des Spiels zu verschiedenen Engines und Konfigurationen wechseln, um eine Spielstellung ausgiebig zu überprüfen.

Ein neuronales Netz wird über eine separate Datei mit der Engine verbunden. Sie finden zwei Dateien in dem Ordner mit *Lizzie*:

- *katanetwork.gz* – KataGo-Netzwerk
- *lznetwork.gz* – LeelaZero-Netzwerk

Dies sind die Dateien, die ersetzt werden sollten. Die Netzwerke für Leela Zero finden Sie unter <https://zero.sjeng.org/>. Um das letzte gültige Netzwerk herunterzuladen, klicken Sie auf *hash* (Abb. 5).

Danach müssen Sie die Datei „*lznetwork.gz*“ (im Programmordner) durch die gerade heruntergeladene Datei ersetzen. Es ist wichtig, dass Sie denselben Dateinamen beibehalten: *lznetwork.gz*.



Times are in GMT+0100 (CET)

Best Network Hash						
#	Upload Date	Hash	Size	Elo	Games	Training #
287	2021-02-15 09:04	0e9ea880	40x256	16726	1533	21709096
286	2021-01-19 20:24	e6e2e99b	40x256	16688	111917	21595855
285	2021-01-09 04:25	74387dbc	40x256	16664	50402	21542731
284	2021-01-03 14:26	f52f2943	40x256	16603	25644	21521023
283	2020-12-31 18:01	40249a2a	40x256	16571	19928	21484455
282	2020-12-10 12:48	04106f07	40x256	16529	161427	21339761
281	2020-12-04 16:09	26492e9e	40x256	16496	14457	21322577
280	2020-11-19 05:19	4c689a2a	40x256	16461	88669	21236031
279	2020-10-22 04:43	b96dae7d	40x256	16419	218656	20994984
278	2020-10-08 04:02	bd1053af	40x256	16367	107700	20903179
277	2020-10-05 22:03	37e547c8	40x256	16321	13571	20886013

Test Matches (100 Most Recent)					
Start Date	Network Hashes	Wins / Losses	Games	SPRT	
2021-02-15 09:04	0e9ea880 VS e6e2e99b	222 : 178 (55.50%)	400 / 400	PASS	
2021-02-15 02:32	b398edb9 VS e6e2e99b	199 : 178 (52.79%)	377 / 400	fail	
2021-02-14 20:02	0eb27816 VS e6e2e99b	191 : 174 (52.33%)	365 / 400	fail	
2021-02-14 13:35	6e155e99 VS e6e2e99b	165 : 162 (50.46%)	327 / 400	fail	
2021-02-14 05:22	333de79f VS e6e2e99b	193 : 178 (52.02%)	371 / 400	fail	
2021-02-13 16:14	d7e1c9e6 VS e6e2e99b	111 : 126 (46.84%)	237 / 400	fail	
2021-02-13 03:14	b4af0a04 VS e6e2e99b	86 : 106 (44.79%)	192 / 400	fail	
2021-02-12 20:41	fe0fa341 VS e6e2e99b	103 : 122 (45.78%)	225 / 400	fail	
2021-02-12 14:11	deac595b VS e6e2e99b	119 : 133 (47.22%)	252 / 400	fail	
2021-02-12 07:44	41639435 VS e6e2e99b	37 : 64 (36.63%)	101 / 400	fail	
2021-02-11 23:31	88b65be0 VS e6e2e99b	90 : 110 (45.00%)	200 / 400	fail	

Abb. 5

Im Februar 2021 kündigte der Entwickler von LeelaZero das Ende des Projekts an, da er der Meinung ist, dass das Programm seine maximale Stärke erreicht hat. LeelaZero wurde durch ein neues Projekt ersetzt: SAI (<http://sai.unich.it>).

Netzwerke für KataGo können unter <https://katagotraining.org/networks/> gefunden werden. Der Prozess ist derselbe – laden Sie das stärkste Netzwerk herunter und ersetzen Sie die Datei `katanetwork.gz` durch dieses.

Die LeelaZero-Engine ist seit 2019 nicht mehr aktualisiert worden, aber für KataGo gibt es regelmäßige Updates. Zum Zeitpunkt des Schreibens dieses Artikels war die neueste Version von Lizzie 0.7.4 mit KataGo 1.6.1 erhältlich, während die Version 1.8.1 bereits verfügbar war.

Die Engine selbst finden Sie unter Releases. Sie benötigen das Archiv mit „gpu-openssl“. Laden Sie das Archiv herunter, löschen Sie dann alles aus Ihrem `lizzie/katago`-Ordner und kopieren Sie alles aus dem Archiv dorthin. Das war es, Sie können es jetzt benutzen!

Lassen Sie Ihren Computer nicht faul werden

Bei der Verwendung von KI bin ich auf ein Problem gestoßen, das einige von Ihnen vielleicht auch

haben. Der Laptop, den ich benutze, hat zwei Grafikkarten, eine eigenständige NVIDIA-Karte und eine in die CPU integrierte. Um Energie zu sparen, nutzt der Laptop die eigenständige Karte nur, wenn es nötig ist (z. B. beim Spielen von Videospielen). Das nennt man den Hybrid-Grafikmodus. Leider ist das Analysieren von Spielen mit KaTrain kein Fall für das Einschalten der diskreten Grafikkarte ...

Ob Ihre Grafikkarte funktioniert oder nicht, können Sie ganz einfach überprüfen, indem Sie den Task-Manager (Strg+Umschalt+Esc) öffnen und auf die Registerkarte „Leistung“ wechseln, um die GPU-Auslastung zu prüfen. Wenn Sie KI-Software ausführen, sollte Ihre Grafikkarte zu 100 % ausgelastet sein. Ist dies nicht der Fall, werden die Go-Spiele sehr langsam analysiert. Ich habe dieses Problem gelöst, indem ich den Hybrid-Modus ausgeschaltet habe. Das kann im BIOS oder mit einer nativen Laptop-Konfigurations-Software geschehen.

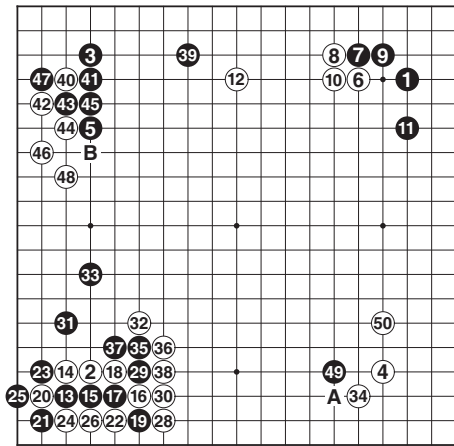
Wie geht es weiter?

In künftigen Artikeln werden wir einen Blick in die Engine werfen, sehen, wie wir sie feinabstimmen können und über die besten Möglichkeiten sprechen, KI zur Analyse eigener Spiele zu verwenden.

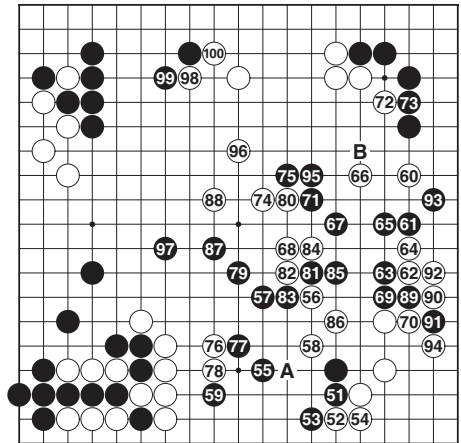
Yoon Young Sun kommentiert (61)

Partie: 4. Go Seigen Cup: Frauen-Weltmeisterschaft, 3. Finalpartie, 04.12.21
Weiß: Choi Jeong 9p
Schwarz: Yu Zhiying 7p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 198 Züge aufgezeichnet. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (*awesomebaduk.com*)

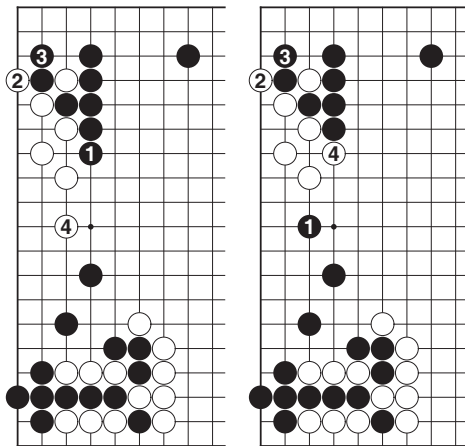
- 34: Dieser Zug ist ungewöhnlich. Choi spielt diesen Zug aber gerne. Der übliche Zug wäre eigentlich A.
- 40/42: Diese Kombination ist eine typische Invasion in diese Art von Eckstellung.
- 48: Es gibt zwei Möglichkeiten für Weiß, den Zug der Partie und B.
- 49: Wenn Schwarz jetzt gleich auf 1 in Dia. 1 spielt, kann Weiß mit 4 zu einer Basis kommen. Nimmt Schwarz in Dia. 2 diesen Punkt, kann Weiß auf 4 zum Leben kommen.
- 50: Choi hat diesen Zug schon mehrfach ausprobiert. Üblich wäre ein Zug auf A.



Figur 1 (1–50)
27 auf 20



Figur 2 (51–100)



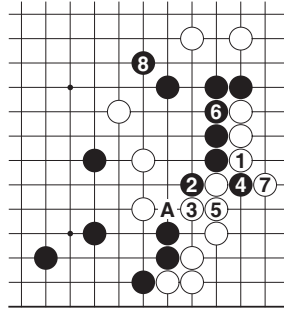
Dia. 1

Dia. 2

- 51: Dieser Zug ist KI-Stil. Er sieht etwas komisch aus. KI empfiehlt den Zug und wahrscheinlich hat Choi zu diesem Zug viel studiert. Üblich wären – zumindest vor der KI-Zeit – die Züge 86 oder A gewesen.
- 68: Typischer Choi-Stil – sie ist sehr kämpferisch. Aber die Stellung ist etwas dünn. Weiß hätte besser erst auf 69 verteidigen sollen. Danach hätte sie keine Schwäche mehr gehabt, daher hätte sie später alternativ die Gruppe am unteren oder am rechten Rand angreifen können.
- 69/70: Das war ein guter Abtausch für Schwarz. Hätte Weiß auf 69 mit 1 in Dia. 3 geantwortet, hätte Schwarz danach 6 in Vorhand bekommen. Danach droht nach 8 später ein Schnitt auf A, weil Schwarz jetzt stark genug ist.

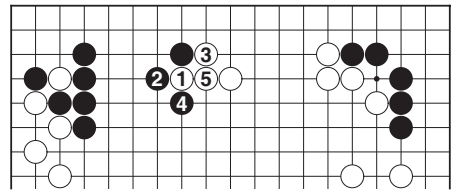


Yu Zhiying 7p



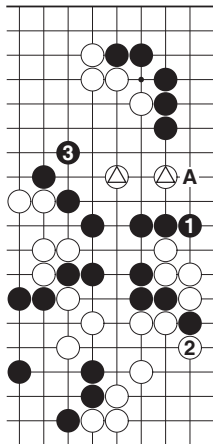
Dia. 3

74: Das ist wieder der typische Kampfstil von Choi 9p. Sie übertreibt es jetzt aber, weil die weiße Form zu dünn ist. Sie hätte jetzt besser erst ihre Stellung am oberen Rand mit 1 und 3 in Dia. 4 stabilisieren sollen.



Dia. 4

Players	1st round 07-18 Internet	2nd round 07-19 Internet	3rd round 07-20 Internet	Semifinals 11-30 Internet	Final 12-02-04 Internet		
(cn)Zhou Hongyu(6d)	Nakamura Sumire W+1.5	Zhou Hongyu W+R	Choi Jung B+R	Choi Jung B+R	1st round Yu Zhiying B+R 12-02		
(kr)Kim Jaeyoung(6d)							
(jp)Nakamura Sumire(2d)	Lu Minquan B+0.5	Choi Jung W+R	Fang Ruoxi B+R			Yu Zhiying B+R	2nd round Choi Jung B+R 12-03
(kr)Choi Jung(9d)							
(cn)Lu Minquan(6d)	Fang Ruoxi W+R	Fang Ruoxi B+R	Fang Ruoxi W+R	Yu Zhiying B+R	3rd round Choi Jung W+R 12-04		
(jp)Xie Yimin(7d)							
(cn)Rui Natwei(9d)	Cho Seunga W+R	Cho Seunga B+R	Yu Zhiying W+R			Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1
(cn)Fang Ruoxi(5d)							
(na)Ying Mingming(1d)	Ueno Asami W+0.5	Yu Zhiying W+R	Yu Zhiying W+R	Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1		
(cn)Tang Jiawen(4d)							
(tw)Hei Jiajia(7d)	Fujisawa Rina W+3.5	Fujisawa Rina W+3.5	Wang Chenxing W+R			Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1
(kr)Cho Seunga(4d)							
(cn)Yu Zhiying(7d)	Suzuki Ayumi W+R	Wang Chenxing W+R	Wang Chenxing W+R	Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1		
(jp)Ueno Asami(4d)							
(tw)Lu Yuhua(3d)	O Yujin W+2.5	O Yujin B+R	O Yujin B+R			Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1
(jp)Fujisawa Rina(5d)							
(cn)Li Jinyi(3d)	Suzuki Ayumi(7d)	Wang Chenxing W+R	Wang Chenxing W+R	Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1		
(eu)Manuela Marz(ama)							
(cn)Wang Chenxing(5d)	O Yujin W+2.5	O Yujin B+R	O Yujin B+R			Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1
(na)Feng Yun(9d)							
(jp)Suzuki Ayumi(7d)	O Yujin W+2.5	O Yujin B+R	O Yujin B+R	Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1		
(cn)Li He(5d)							
(kr)O Yujin(8d)	O Yujin W+2.5	O Yujin B+R	O Yujin B+R			Yu Zhiying B+R	Choi Jung won by 2-1
(eu)Natalia Kovaleva(ama)							

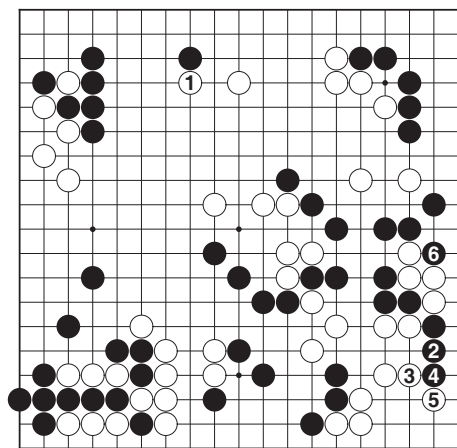


Dia. 5

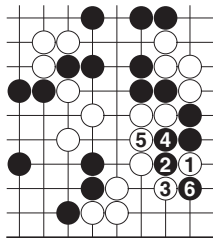
81: Jetzt ist es Yu dann doch zu bunt geworden und sie hat auf Angriff umgeschaltet, um die weißen Schwächen für sich zu nutzen.

93: Sie sollte einfach auf 1 in Dia. 5 strecken. Danach ist die Verbindung auf A auch möglich und wenn Schwarz die beiden markierten Steine später fangen sollte, dann macht 1 mehr Punkte als der Zug in der Partie.

94: Was passiert eigentlich, wenn Weiß jetzt nicht sichert, sondern auf 1 in Dia. 6 spielt?



Dia. 6



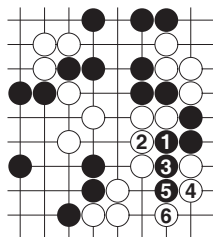
Dia. 7

Nach der Sequenz 2 bis 6 hat Weiß dann eine Freiheit zu wenig und ihre vier Steine werden gefangen. Sie könnte aber natürlich auch etwas mehr Gegenwehr leisten und statt auf 3 in Dia. 6 zu spielen mit 1 in Dia. 7 gleich eine Freiheit nehmen. Dann aber ist 2 ein schönes Tesuji für Schwarz.

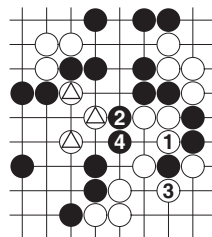
Denn einfach nur 1 in Dia. 8 funktioniert nicht, da Schwarz nach 3 auf 4 nachgeben kann. Nach



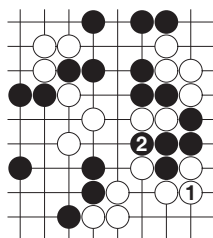
Choi Jeong 9p, laut goratings.org die aktuell mit Abstand spielstärkste Frau der Welt



Dia. 8

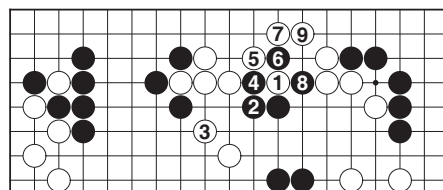


Dia. 9



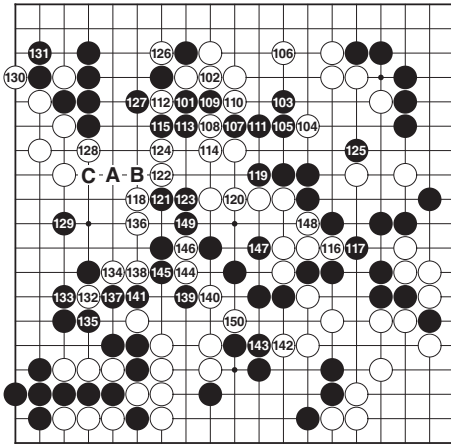
Dia. 10

4 in Dia. 7 sind dann aber 5 und 6 Miai für Schwarz. Und wenn Weiß nicht auf 3 in Dia. 7, sondern auf 1 in Dia. 9 Atari gibt, dann kann Schwarz mit 2 und 4 die drei markierten Schnittsteine abschneiden. Und verhindert Weiß in Dia. 7 das Fangen des Steines auf 1 in Dia. 10, dann verliert Weiß im Zentrum noch mehr Steine.



Dia. 11

97: Mit diesem Zug sagt Yu, dass der Angriff erfolgreich war und sie genug profitiert hat. Alternativ hätte sie auf A die beiden weißen Steine angreifen und fangen können.

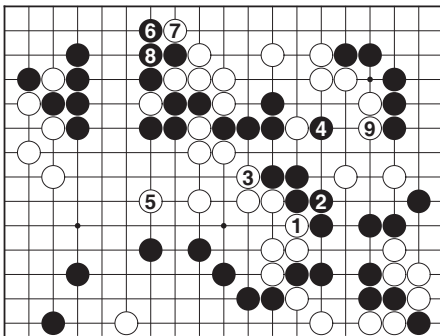


Figur 3 (101-150)

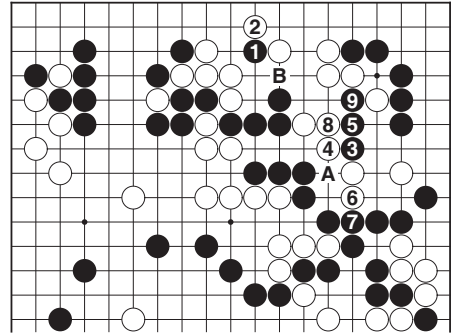
104: Das war wieder übertrieben von Choi. Ein Zug auf 1 in Dia. 11 hätte es einfacher gemacht – dieser Stein wird dann geopfert und nach 9 hat Weiß alle Steine verbunden. Das hätte ...

107: ... diesem starken Angriffszug von Schwarz vorgebeugt.

111: Nun sind die Steine in der Mitte abgeschnitten.
116: Weiß hätte erst versuchen sollen, wie in Dia. 12 gezeigt Augenform im Zentrum zu bauen. Nach 9 steht dann Schwarz zwar immer noch besser, aber die Stellung wäre für Weiß besser gewesen als die Partie.



Dia. 12



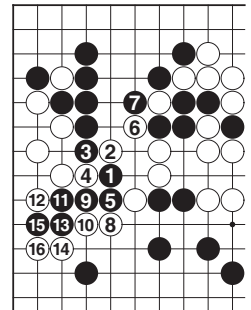
Dia. 13

119: Dieser Zug zerstört die weiße Augenform im Zentrum.

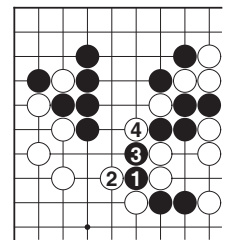
120: Und jetzt steht Schwarz klar besser.

121: Das war ein großer Fehler von Yu. Es ist ein unnötiger Angriff, der nur Weiß hilft. Stattdessen hätte sie erst auf 1 in Dia. 13 anfragen sollen, um dann mit 3 auf die beiden weißen Steine loszugehen. Nach 9 sind A und B Miai und Weiß kann seine drei Steine nicht mehr retten.

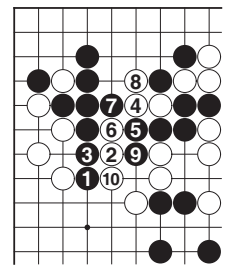
125: Schwarz kann hier A bis C überlegen, um die weiße Zentrumsgruppe anzugreifen. Leider gehen alle diese Züge nicht. Dia. 14 zeigt, dass nach A, also 1, und dem folgenden Schnitt Weiß den Zwischenzug 6 hat, um dann die schwarzen Steine in einer losen Treppe zu fangen. B, also 1 in Dia. 15, mündet sogar gleich in einem Doppelpatari mit 4. Und



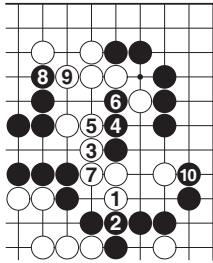
Dia. 14



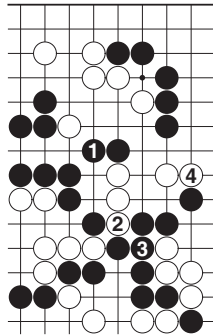
Dia. 15



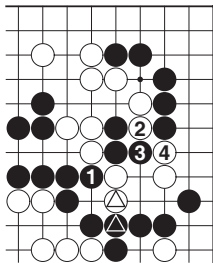
Dia. 16



Dia. 17



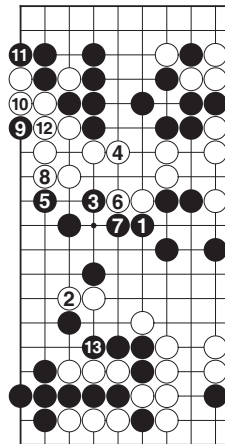
Dia. 18



Dia. 19

nach C, also 1 in Dia. 16, folgt erst der Peep auf 2 und danach sind die vier schwarzen Steine durch 4 schlicht gefangen.

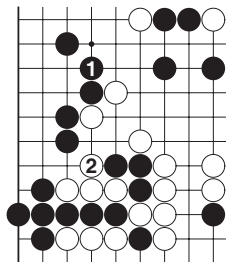
132: Weiß spielt auf die schwarze Zentrumsgruppe, aber es gibt einen einfacheren Weg für Choi, die



Dia. 20

Partie jetzt für sich zu entscheiden. Angefangen mit dem Peep auf 1 in Dia. 17, kann sie ihre Steine bis 9 sogar in Vorhand anbinden. Wenn Schwarz, statt zu decken, mit 1 in Dia. 18 trennt, sind die dann abgeschnittenen schwarzen Steine nach 4 verloren. Und wenn Schwarz nach 5 in Dia. 17 auf 1 in Dia. 19 schneidet, dann kann Weiß dank des Peeps die drei zentralen schwarzen Steine fangen.

133: Das war der Verlustzug! Hier antwortet Yi zu brav. Sie hätte in der Mitte auf 1 in Dia. 20 antworten können. Nach 2 wären

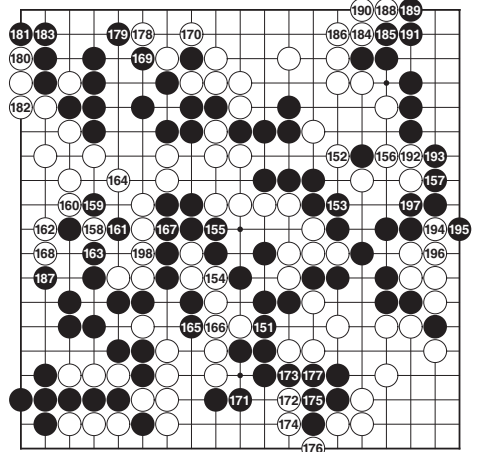


Dia. 21

dann die Züge bis 11 Vorhand, wonach sie dann auf 13 hätte sichern können.

135: Jetzt auf 1 in Dia. 21 zu antworten, scheitert an 2.

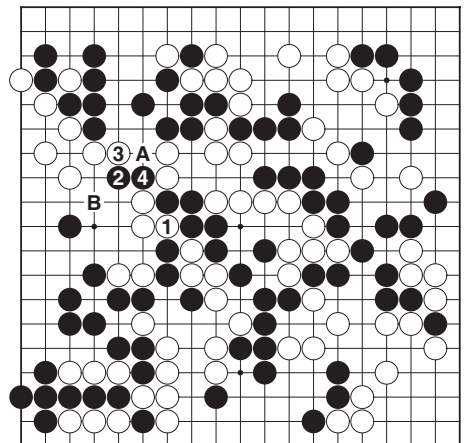
146: Diese Trennung funktioniert, weil Weiß immer 150 in Vorhand spielen kann.



Figur 4 (151–198)

156: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 22 schneidet, dann hat Schwarz mit 2 und 4 einen Gegenangriff, da A und B dann Miai sind.

186: Die Partie ist nun endgültig vorbei. Beim Endspiel hat Weiß falls alles bekommen. Bis Zug 121 stand Schwarz ziemlich gut. 121 war der entscheidende Fehler und 133 dann der entgültige Verlustzug der Partie.



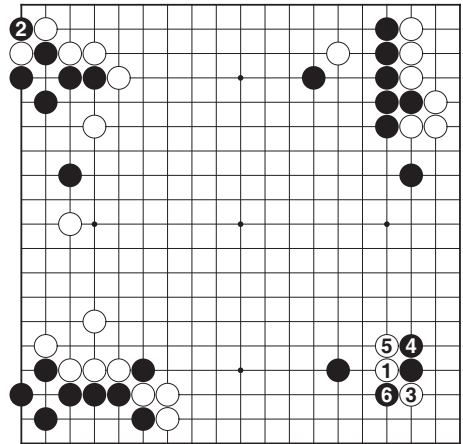
Dia. 22

Wie man – fast – Deutscher Meister wird (2)

von Jonas Welticke

Dies ist der zweite Teil einer Reihe mit Partien von der DM-Endrunde 2020/2021, die Jonas Welticke 6d für die Deutsche Go-Zeitung kommentiert hat.

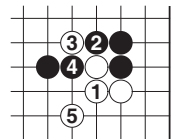
Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde 2020/2021, 1. Runde
Weiß: Niels Schomberg 4d
Schwarz: Benjamin Teuber 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 179 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Jonas Welticke 6d



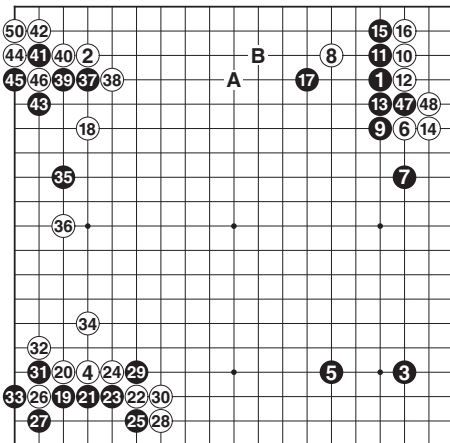
Dia. 1

Computer und erzählt, dass, wenn oben rechts alles falsch wäre und die obere Seite uninteressant, dann die linke Seite in der Tat die nächst wichtigste wäre – und somit dieser Zug ein akzeptabler.

- 37: Eine schöne, moderne Fortsetzung!
- 45: Schwarz sollte die Form lieber so flexibel stehen lassen und sich das Ko für später aufheben. Ein Zug am oberen Rand ist immer noch von höchster Priorität.
- 50: Niels sollte hier wahrscheinlich mehr Fighting Spirit zeigen und wie in Dia. 1 einen Tausch forcieren, um nach 4 entweder mit 5 einen weiteren komplizierten Kampf anzuzetteln oder alternativ mit 1 in Dia. 2 erstmal sicher zu leben und mit dem Stein 3 einen Schnitt zu hinterlassen.



Dia. 2

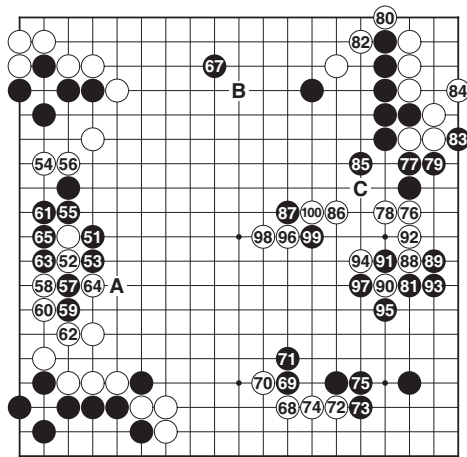


Figur 1 (1–50)
49 auf 41

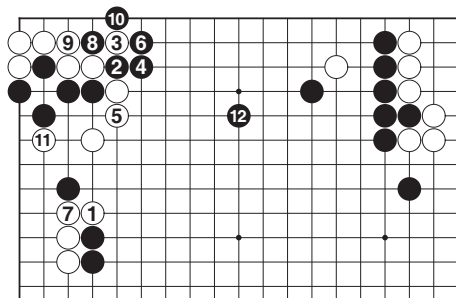
- 14: Die KI präferiert einen Zug auf 47, da er wohl ein wenig mehr Druck auf die schwarzen Steine ausübt, wenn er ihnen eine Freiheit nimmt.
- 18: A und B werden für Schwarz und Weiß für lange Zeit die wichtigsten Züge sein, da, wenn Schwarz dort spielt, er effizient Gebiet gemacht hat und Weiß sich gut annähern kann, um Schwarz potenziell zu „überkonzentrieren“.
- 19: Dein Gegner nimmt deine Ecke und du nimmst seine, so läuft Go heutzutage. Und es folgt ...
- 34: ... ein bis hierhin sehr typisches KI-Joseki.
- 35: Die Annäherung von hier wirkt durch die Stärke der unteren Wand ein wenig eigenartig auf mich. Das ist jedoch ein schlechter Grund, erwidert mein



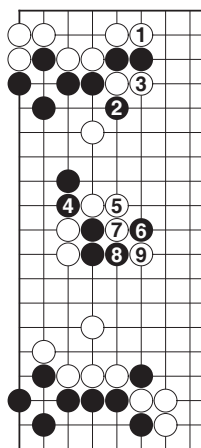
Jonas Welticke 6d



Figur 2 (51-100)
66 auf 52



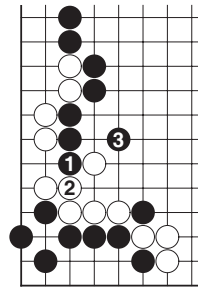
Dia. 3



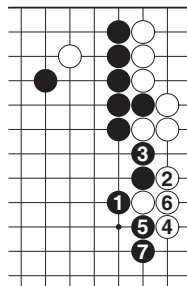
Dia. 4

54: Mit diesem Zug waren die meisten von uns in der Besprechung nach der Partie ziemlich unglücklich und der Computer sagt auch, dass es der bisher größte Fehler war. Stattdessen kann man die Steine von Schwarz mit 1 in Dia. 3 abschneiden und dann entweder den gezeigten Tausch forcieren oder wie mit 5 auf 1 in Dia. 4 einen langwierigen Kampf anzetteln.

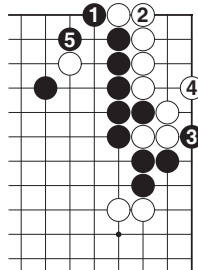
61: Dieser Zug hat alles, was Schwarz gerade an Tempo gewonnen hat, wieder zunichte gemacht. Leere Dreiecke sind meistens schlecht.



Dia. 5



Dia. 6

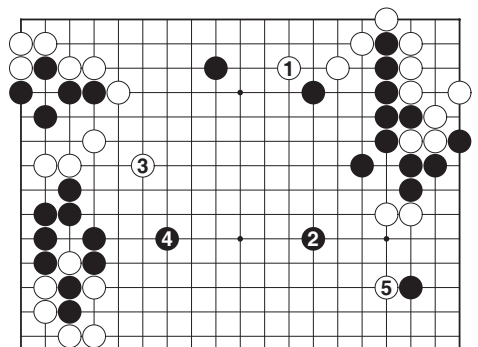


Dia. 7

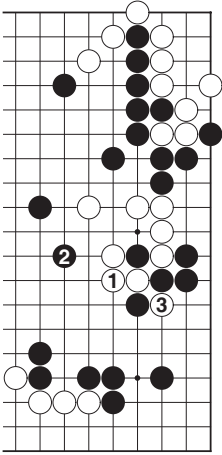
Merkt euch das, meine lieben Kinder! Stattdessen wie in Dia. 5 nach außen springen und die Schwächen von Weiß für später zurück zu lassen ist deutlich besser. 66: Beide haben in diesem Kampf ein paar leichtsinnige, „normale“ Züge gespielt in der Hoffnung, der Gegner würde diese beantworten, doch beide wurden sie für ihren Optimismus richtigerweise bestraft. Jetzt sollte Weiß lokal auf A spielen, anstatt einzuwerfen, um mehr Platz zu nehmen und selber mehr zu erschaffen auf der unteren Seite. Ein Zug am oberen Rand auf B wäre jedoch immer noch größer. 67: Schwarz kam zuerst an diesem Rand zum Zug, auch wenn Hoshi ein bisschen besser gewesen wäre, nicht nur für die Form oben, sondern auch als Hilfe für seine Gruppe links.

70-75: Weiß hat hier ein normales Ergebnis genommen und die Partie steht sehr ausgeglichen.

76: Dieser Zug ist etwas zu direkt. Man kann stattdessen passiv das Moyo verkleinern, indem man links angreift oder oben die Schwächen in der Form ausnutzt.



Dia. 8



Dia. 9

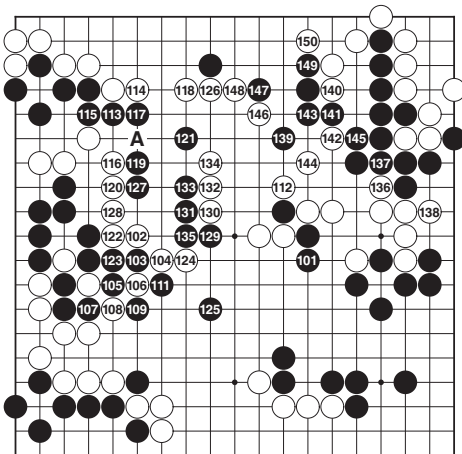
77: Auch etwas soft. Die Variante in Dia. 6 wäre vorzuziehen, da man so seine Steine zusammenhält, der Gegner nur auf der zweiten Reihe reinkommt und man der Gruppe links hilft.

79: Die KI zieht die gute Form auf C vor.

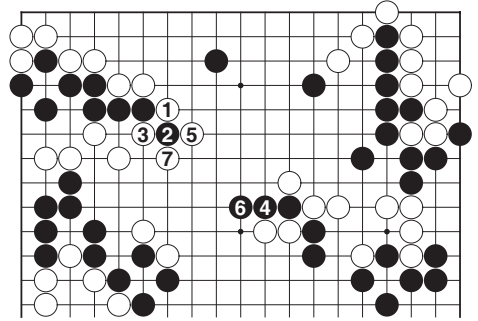
81/82: Benni hat sich mit diesem Angriff sehr verpflichtet, jedoch ist eine solche Gruppe schwer anzugreifen, vor allem, während die eigene schwache Gruppe gegenüber liegt. Deshalb hätte er wahrscheinlich lieber wie in Dia. 7 normal verteidigt und einfach danke gesagt

dafür, dass Weiß das Aji stark reduziert hat.

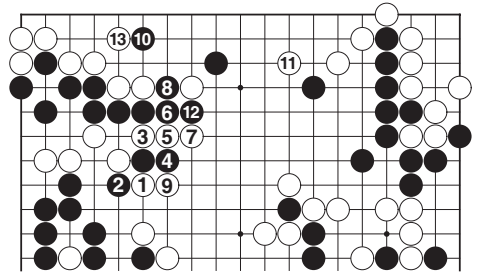
- 86: Ich würde hier einen leichteren Zug etwas weiter weg bevorzugen. Die KI bevorzugt eine noch viel „leichtere“ Spielweise wie in Dia. 8 – die Steine gar nicht zu bewegen und sich die Option offenzuhalten, sie später zu aktivieren oder zu opfern.
- 96: Wie in Dia. 9 zu decken macht diese Gruppe sehr viel stabiler als dieser Zug. Der Testzug auf 3 kreiert entweder einen Sentezug auf A oder B und macht den Angriff für Schwarz sehr schwer.



Figur 2 (101–150)
110 schlägt drei Steine



Dia. 10

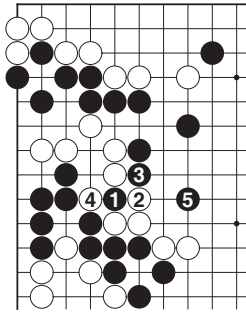


Dia. 11

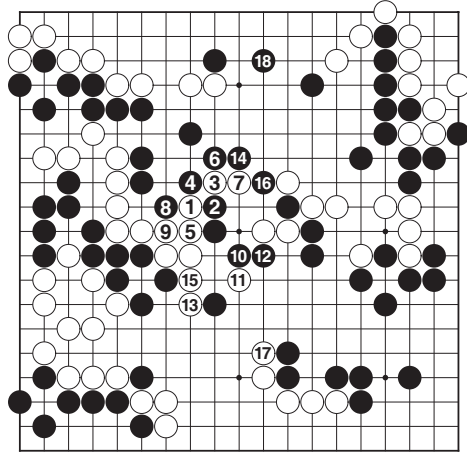
- 103: Auf 112 zu strecken und dann zu gucken, wieviel man links retten kann, ist eine leichtere Variante. Für Weiß wäre es sehr schwer, die schwarze Gruppe ohne wirklich substanzielles Aji zu töten.
- 107: Gleich Atari auf 109 zu geben ist etwas besser.
- 111: Das war eine wirklich wunderschöne Variante von Benni, die uns alle ein bisschen neidisch gemacht hat. Und nun ist die Partie sehr schwer für Weiß geworden, zumindest auf der mentalen Ebene.
- 113: Schwarz begibt sich in den Nahkampf ...
- 116: Weiß spielt zu soft. Ein Zug auf A wäre besser, da er die Freiheiten von Schwarz weiter limitiert und durch das Aufbauen einer Wand die schwarze Gruppe rechts schwächer aussehen lässt.
- 118: Weiß sollte immer noch härter spielen, so wie in Dia. 10 gezeigt, um Stärke aufzubauen, die rechts oben gegen die schwarze Gruppe hilft, anstatt selber schwach zu werden.
- 120: Weiß sollte wieder härter, z. B. so wie in Dia. 11, spielen. Ab diesem Zug haben sich die Rollen von Angreifer und Angegriffener klar vertauscht und somit hat sich Schwarz dadurch eine deutliche Führung erspielt.
- 125: Angriff ist die beste Verteidigung, daher sollte Benni, bevor er hier springt, erstmal Niels wie in

Dia. 12 befragen, wie dieser seine Schwächen behandeln möchte.

130: In solch einem Getümmel den Überblick zu behalten ist so ziemlich unmöglich. Jede kleinste Miskalkulation kann tödlich sein. In diesem Fall ist der



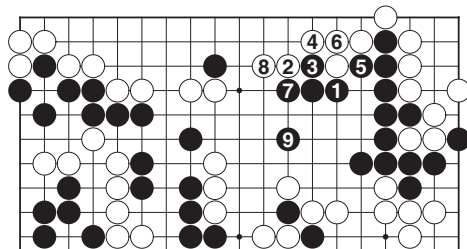
Dia. 12



Dia. 13

Kampf auf der linken Seite zu wichtig und ihn fortzuführen – wie zum Beispiel in Dia. 13 – notwendig. Dies führt zu einer komplizierten und zudem recht ausgeglichenen Stellung.

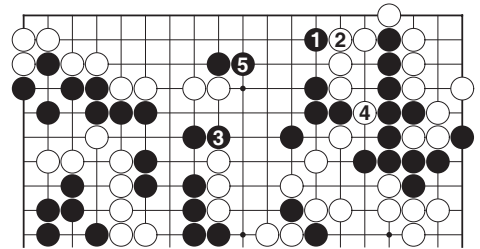
135: Schwarz ist nun weit vorne und muss mehr oder weniger nur verhindern, mit allen Steinen oben rechts zu sterben.



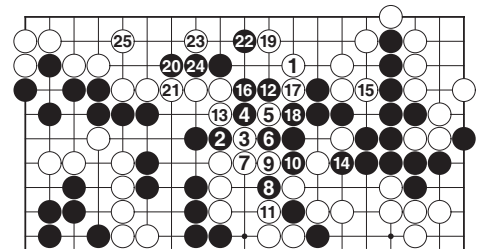
Dia. 14



Benjamin Teuber 6d, Deutscher Meister 2019
und Inhaber von ai-sensei.com



Dia. 15

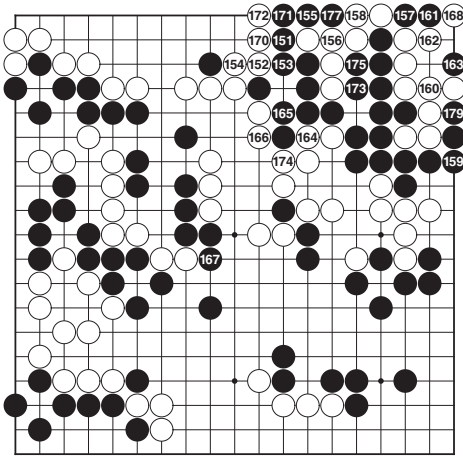


Dia. 16

138: Weiß setzt auf die All-or-Nothing-Attacke, seine letzte Chance, nach dem großen Opfer links wieder ins Spiel zu kommen.

139: Wie Dia. 14 zeigt, bringt dieser Zug eine sehr solide Augenform.

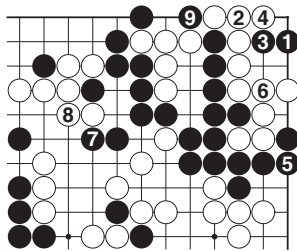
145: Schwarz darf und sollte die Hälfte seiner Gruppe opfern, solange er damit auch das verbliebene Aji links verringert. Den Weg dazu zeigt Dia. 15.



Figur 3 (151–179)

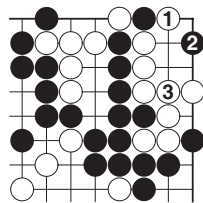
169 auf 157; 176 auf 161; 178 auf 157

146: Weiß hätte auf 1 in Dia. 16 springen sollen. Dies sichert zu-ersteinmal das Leben für die weisse Gruppe und verringert den Augenraum für Schwarz ebenso drastisch. Wie die Zugfolge bis 15 zeigt, wäre es sehr schwer für Schwarz, zwei Augen zu machen.



Dia. 17

148: Immer noch hätte er auf 1 in Dia. 16 springen sollen.



Dia. 18

157: Schwarz hätte 1 in Dia.

17 spielen sollen. Dieses Semeai im Detail wurde jedoch in einem anderen Artikel bereits behandelt (DGoZ 5/2021, S. 26–29) und ich werde deshalb hier nicht zu ausführlich sein.

158: Hätte Niels nun Dia. 18 geschlagen, dann wäre das Semeai gut für Weiß ausgegangen. So schnell kann sich die Partie innerhalb von ein paar Zügen hin und herdrehen.

167: Schwarz durfte sogar nochmal Tenuki spielen in dem Freiheitskampf, um das Ajilinks zu entfernen. Damit ist die Partie endgültig entschieden.

Impressum DGoZ 1/2022

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg
Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Gunnar Dickfeld, Hartmut Kehmann, Viktor Lin, Jonas Welta, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Georg Ulbrich; Kinderseite: Heijko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Jenny Dittmann, Marc Anton Proskurin, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber

Fotos: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Steffi Hebsacker, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons/Illustrationen: Pierre-Alain Chamot
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRMACHENDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 2/2022: Mittwoch, der 06.04.2022

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

Aufbaukurs Go (2)

von Hartmut Kehmann

Nach dem Grundkurs (DGoZ 5/2019 bis DGoZ 4/2021) gab es viele positive Rückmeldungen, einschließlich des mehrfach geäußerten Wunsches, die Reihe fortzusetzen. Da die meisten elementaren Grundlagen für den Anfänger im Grundkurs zumindest angesprochen worden sind, sollen in einer Fortsetzung einzelne Themen gründlicher behandelt werden. Die Lektionen werden dabei weiterhin so gestaltet, dass sie auch für noch vergleichsweise unerfahrene Spieler gut verständlich sind. Der Umfang des Kurses ist noch offen, wir beginnen im ersten Teil mit mehreren Lektionen über grundlegende Formen.

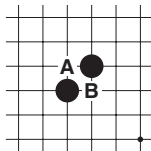
Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

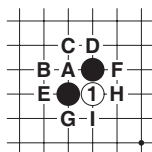
Lektion 2: Kosumi

Kosumi, Diagonalzug: Ein Kosumi kommt in allen Spielphasen vor, es ist fast so stabil wie ein Nobi, dabei etwas dynamischer und im Nahkampf oft eine flexible Basis für die Augenbildung.

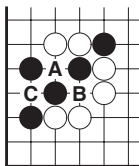
Dia. 1: Die beiden schwarzen Steine bilden eine diagonale Formation. Da A und B Miai sind, kann ein Kosumi nur getrennt werden, wenn einer dieser Züge ignoriert wird. Das kann z.B. bei einem Ko vorkommen, wenn A oder B als Kodrohung gespielt wird.



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

Dia.2: Nach einem Zug W1 hat Schwarz diverse Möglichkeiten, die Verbindung zu gewährleisten. Neben der direkten Deckung auf A kann er indirekt auf B oder C decken. Eventuell kann er auch auf D oder E ziehen, um nach einem weißen Schnitt auf A diesen Stein in einer Treppe zu fangen. SF oder SG drohen ggf. das gleiche in Bezug auf W1. Außerdem kann Schwarz H oder I ziehen, um erst danach den Schnitt bei A zu decken. Das zeigt die hohe Flexibilität, mit der die Form stabil bleibt.

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

Lektion 5: Keima

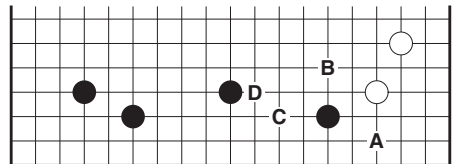
Lektion 6: Kogeima

Lektion 7: Daidaigeima

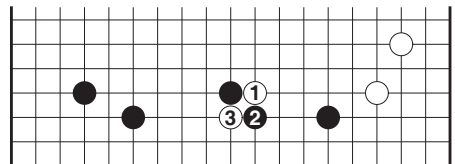
Lektion 8: Sangen Biraki

Am Ende jeder Lektion gibt es wieder jeweils zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de/dgoz in der jeweiligen Downloaddatei des Heftes veröffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne genutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Dia. 3: Es gibt aber Situationen wie diese, in der das Kosumi getrennt werden kann. Wenn Weiß hier auf A zieht, wäre eine schwarze Antwort auf B nicht sinnvoll, weil dann drei Steine auf C geschlagen werden könnten.



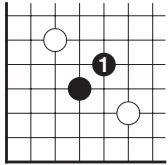
Dia. 4



Dia. 4a

Dia. 4: Nicht jeder Diagonalzug ist ein Kosumi. In dieser Stellung hat Weiß verschiedene Möglichkeiten. Nach WA wird Schwarz eventuell auf B ziehen, wonach es schwieriger wird, die schwarze Anlage zu reduzieren. C und D sind typische Punkte für eine Invasion.

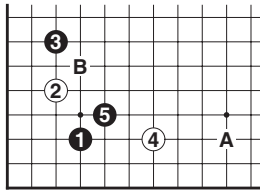
Dia. 4a: Es könnte z.B. diese Situation entstehen, in der es so aussieht, als ob zwei Kosumi sich gegenseitig geschnitten hätten. Die Form wird als Kreuzschnitt (Kirichigae) bezeichnet, sie entsteht aber nicht aus einem Kosumi. W1 ist ein Anlegzug (Tsuke), die schwarze Antwort ein Umbieger (Hane), W3 schließlich ein Schnitt (Kiri). Als Kosumi bezeichnen wir einen Zug S2 nur dann, wenn die beiden Freiheiten W1 und W3 unbesetzt sind.



Dia. 5

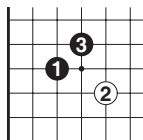
Dia. 5: Häufig wird ein Kosumi gespielt, um sich nicht einschließen zu lassen. Diese Stellung entsteht, wenn Schwarz nach einem Kakari gegen Hoshi lokal ignoriert und Weiß zu einem zweiten Kakari von der anderen Seite kommt. Ein weiterer Zug von Weiß auf 1 würde den schwarzen Stein einschließen. Schwarz könnte dann zwar in der Ecke noch leben, aber Weiß würde außen sehr stark werden. Das möchte man mit dem Kosumi vermeiden.

Dia. 6: Auch hier möchte Weiß S1 nicht gerne einschließen lassen und spielt das Kosumi S5. Danach dehnt Weiß sich am unteren Rand aus und Schwarz setzt ein weiteres Kosumi auf B. Weiß kann so spielen, wenn die untere Seite interessant ist, er aber von dort aus primär keinen guten Angriff auf den schwarzen Eckstein hat. Zudem hat W2 noch kleine Möglichkeiten (siehe z.B. Takao Shinji, Lexikon der Joseki 1, S. 74).

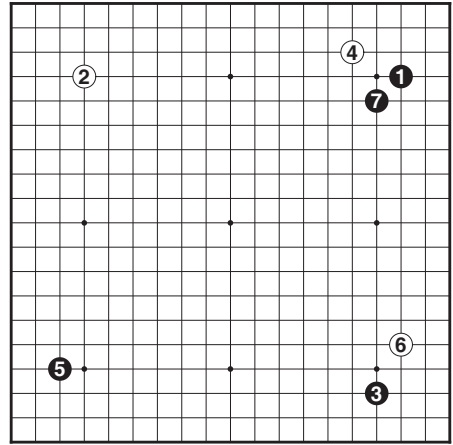


Dia. 6

Dia. 7: Nach einem tiefen Angriff auf Komoku ist S3 das nach dem berühmtesten japanischen Go-Spieler des 19. Jahrhunderts benannte „Shusaku-Kosumi“. Zu dieser Zeit spielte man noch ohne Komi, nach dessen Einführung galt dieser Zug als etwas langsam und man bevorzugte eher einen Klemmzug gegen W2. Die KI-Programme haben uns nun gezeigt, dass im Fuseki dieses Kosumi oft ein optimaler Zug ist.



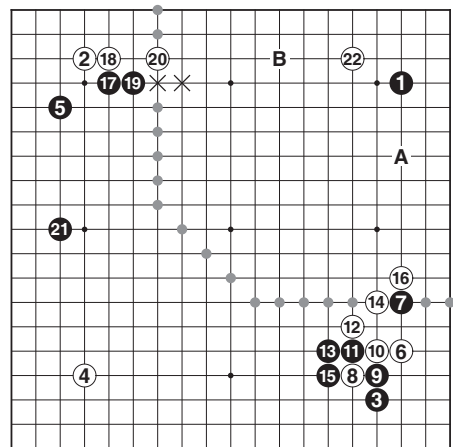
Dia. 7



Dia. 8

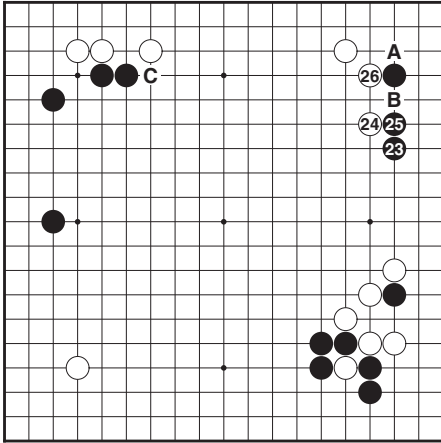
Dia. 8: Shusaku spielte diesen Zug S7 vor allem im Kontext dieses nach ihm benannten Fuseki. Die Eröffnung ist charakterisiert durch drei schwarze Komoku und das Kosumi S7.

Dia. 9: Betrachten wir dieses hypothetische Fuseki. W22 ist nicht optimal, wir kommen darauf noch zurück. Wenn wir entscheiden wollen, ob wir auf W22 lokal reagieren, so müssen wir das gesamte Brett betrachten. Für die Entscheidung, welches der beste lokale Zug wäre, reicht uns eine Analyse des Umfeldes etwa entsprechend der Markierung. Weiß steht am rechten unteren Rand sehr stark, wenn

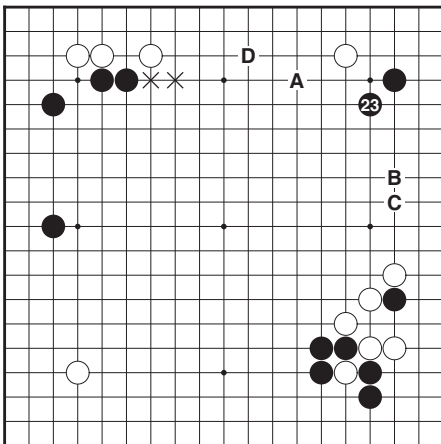


Dia. 9

Schwarz sich dort ausdehnen möchte, so sollte dies nicht zu weit sein und besser auf der dritten als der vierten Reihe in Region A. Am oberen Rand steht Weiß bisher flach, es gibt deshalb keine Notwendigkeit für einen Klemmzug in der Region B, zumal Schwarz auf den Punkten × noch schieben kann.



Dia. 9a



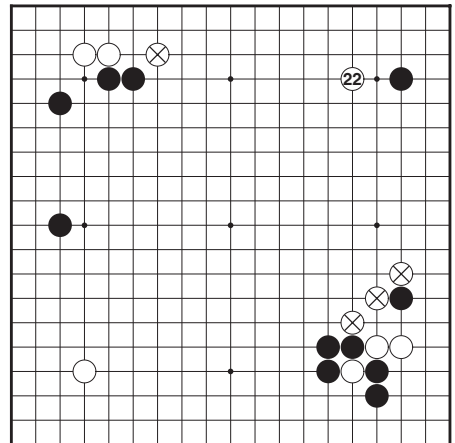
Dia. 9b

Dia. 9a: Wenn Schwarz sich deshalb am rechten Rand ausdehnt, besteht die Gefahr, dass Weiß ihn dort in Vorhand flach drückt. Ein weißer Zug auf A wäre nun sehr unangenehm, weil er die Fortset-

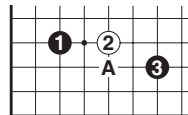
zung WB ermöglicht. Schwarz wird deshalb nach W26 selber auf A ziehen wollen, denn der Zug ist sehr groß. Danach kann Weiß aber auf C spielen und nun entsteht für Weiß eine gute Anlage am oberen Rand.

Dia. 9b: Das Kosumi S23 ist deshalb hier der bessere Zug, er übt deutlichen Druck auf W22 aus. Entwickelt sich Weiß am oberen Rand z.B. mit A, so kann Schwarz sich rechts mit B oder C weiter hinaus wagen als in Dia.9a. Am oberen Rand bleibt danach immer noch die Möglichkeit einer Invasion etwa auf D oder alternativ eine Begrenzung durch Schiebezüge ×. Das Kosumi ist nicht nur sehr stabil, es vermittelt in dieser Stellung auch Flexibilität, weil es die Mitte zweier möglicher weißer Gebietsanlagen besetzt.

Dia. 9c: Ein hohes Kakari W22 hätte es Schwarz etwas schwerer gemacht. Es sorgt eher dafür, dass Weiß zumindest auf einer der beiden Seiten eine gute Anlage bekommt.

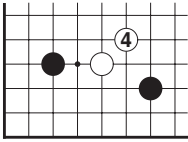


Dia. 9c



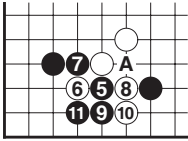
Dia. 10

Dia. 10: Diese Form kommt auch außerhalb der Ecke sehr häufig vor. S1 und S3 bilden einen 3-Punkte-Sprung (Daidai-geima), wir werden diese Form in einer späteren Lektion noch eingehend untersuchen. Nach W3 droht Schwarz auf A zu ziehen, um seine beiden Steine evtl. zu verbinden.



Dia. 10a

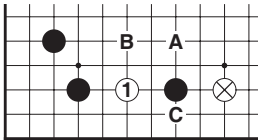
Dia. 10a: Weiß kann durch einen Zug am Rand oder gegen die Ecke die Verbindung verhindern, dieses Kosumi aber erfüllt den gleichen Zweck und entwickelt gleichzeitig Perspektiven im Zentrum.



Dia. 10b

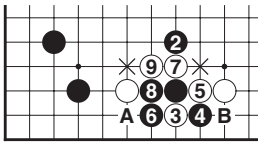
Die. 10b: Schwarz kann trotzdem auf 5 spielen, erreicht aber keine Verbindung. Nach S11 ist zu sehen, auf welche Weise das anfängliche Kosumi den Schnitt bei A deckt.

Dia. 11: Hier haben wir eine ähnliche Situation, in der eine Verbindung droht. Der markierte Stein X ermöglicht dies eventuell über einen weißen Zug auf C. Wenn Schwarz selber auf C zieht, kann Weiß locker auf B springen und ist vergleichsweise unbedrängt.

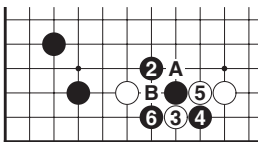


Dia. 11

Dia. 11a: S2 auf A im vorherigen Diagramm entwickelt zwar mehr Druck auf W1, verhindert aber nicht den Anleger auf C. Weiß opfert diesen Stein, um außen stark zu werden. Es bestehen zwar noch Defekte auf X, aber andererseits hat Weiß hier Vorhandzüge auf A und B. S2 ist abgetrennt und hat keine sinnvolle Aufgabe mehr. Das Ergebnis ist gut für Weiß, er ist erfolgreich in die schwarze Anlage eingedrungen.



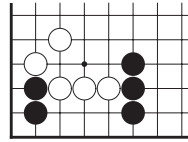
Dia. 11a



Dia. 11b

Dia. 11b: Das Kosumi S2 ist der Schlüsselzug. Setzt Weiß nun auf 3 fort, so bleiben die weißen Steine getrennt, die Punkte A und B sind miai.

In den letzten beiden Beispielen ging es darum, gegnerische Steine durch ein Kosumi getrennt zu halten.

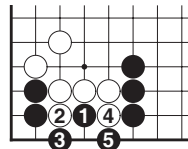


Dia. 12

Manchmal dient ein Kosumi auch zur Verbindung eigener Gruppen. Dafür gibt es auf der ersten Reihe typische Konstellationen.

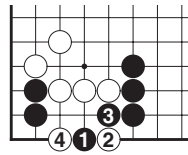
Dia. 12: Die schwarzen Steine in der Ecke können nicht eigenständig leben.

Dia. 12a: Wenn Schwarz auf diese Weise versucht, seine Steine anzubinden, erreicht er nur ein Ko.



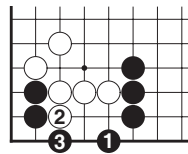
Dia. 12a

Dia. 12b: Der symmetrische Zug am Rand durch ein Keima ist noch schlechter, nach W4 sind beide schwarzen Gruppen auch ohne Ko getrennt.



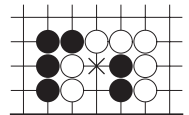
Dia. 12b

Dia. 12c: Das Kosumi S1 sichert die Verbindung. Du kannst selber verschiedene Variationen für W2/S3 ausprobieren. Bei richtigem Spiel, können die schwarzen



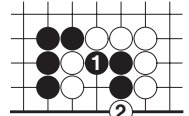
Dia. 12c

Steine nicht getrennt werden. Als Anfangszug ist auch ein Kosumi auf 3 möglich.



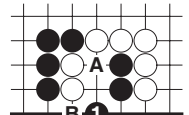
Dia. 13

Dia. 13: Auch hier können zwei schwarze Steine nur überleben, indem sie nach außen anbinden. Ohne die Schnittmöglichkeit bei X wäre das natürlich nicht möglich aber so?



Dia. 13a

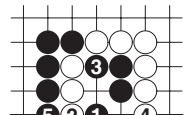
Dia. 13a: Der direkte Schnitt ist offensichtlich nicht erfolgreich.



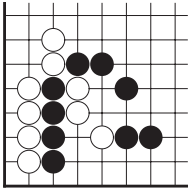
Dia. 13b

Dia. 13b: S1 saves the day, nach WA kann Schwarz offensichtlich auf B verbinden.

Dia. 13c: Trennt Weiß hingegen auf 2, so kann Schwarz schneiden, weil Weiß einen Näherungszug bei 4 braucht.



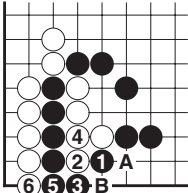
Dia. 13c



Dia. 14

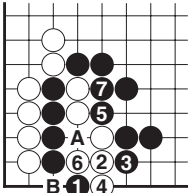
Dia. 14: Dieses Beispiel ist ähnlich aber etwas komplexer, kann Schwarz seine vier Steine retten?

Dia. 14a: S1 hier ist zu direkt. Wegen der Schwäche bei A kann Schwarz bei B nicht erfolgreich verbinden.



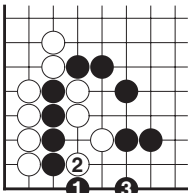
Dia. 14a

Dia. 14b: Das Kosumi S1 ist das Tesuji zur Verbindung. Nach S7 kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen, sondern muss bei B schlagen. Er rettet damit zwar einige eigene Steine, kann aber die Verbindung nicht verhindern. Spielt Weiß 6 auf A, so verliert er nach S7 alle Steine, weil er sich auf 6 nicht nähern kann.



Dia. 14b

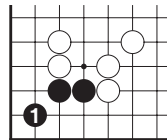
Dia. 14c: Antwortet Weiß auf diese Weise, so verliert er ebenfalls alle Steine, vergewissere dich, dass dies so ist.



Dia. 14c

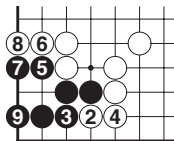
Dia. 15: Ein Kosumi bildet die Hälfte einer Augenform. Es ist deshalb oft der Schlüsselzug zur Augenbildung. In diesem typischen Beispiel sind die beiden Seiten dafür Miai.

Dia. 15a: Nimmt Weiß den unteren Rand so zieht Schwarz am linken Rand und bekommt zwei Augen.



Dia. 15

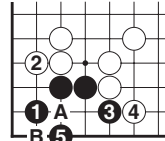
Dia. 15b: Nimmt Weiß den linken Rand, so muss Schwarz sehr sorgfältig spielen. Nach S5 hat er ein sicheres Auge jeweils bei A und B.



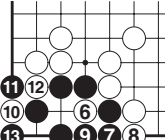
Dia. 15a

Dia. 15c: Der Tötungsversuch misslingt.

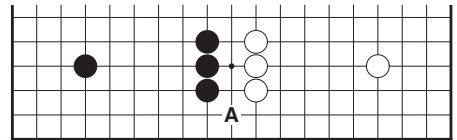
Abschließend betrachten wir drei typische Endspielsitu-



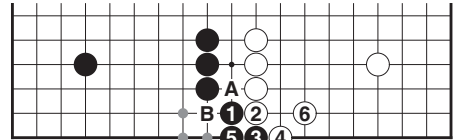
Dia. 15b



Dia. 15c



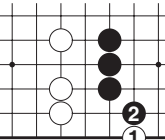
Dia. 16



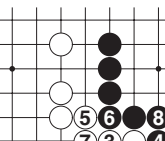
Dia. 16a

gung des Abtausches WA gegen SB behält Schwarz drei Gebietspunkte im Vergleich zu einem weißen Anfangszug auf 1. Wegen der Symmetrie der Stellung ist das Kosumi also sechs Punkte wert und für beide Seiten Vorhand.

Dia. 17: W1 ist ein wichtiger Endspielzug, um gegnerisches Gebiet zu reduzieren. Er heißt „Affensprung“ Sarusuberi wörtlich „Affenrutsche“. Der Kontaktzug S2 ist als Kosumitsuke häufig die richtige Antwort.

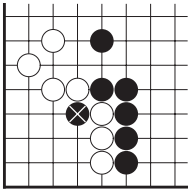


Dia. 17



Dia. 17a

Dia. 17a: In aller Regel kann Weiß W3 nicht auf 4 spielen, weil er dann auf 3 getrennt wird und rechts eigenständig leben muss. Diese Abwicklung ist eine der Standardmöglichkeiten, sie endet in Vorhand für Weiß.

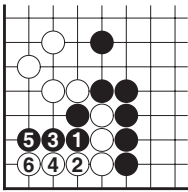


Dia. 18

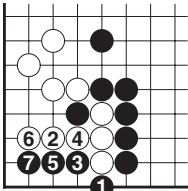
Dia. 18: Wie kann Schwarz den markierten Stein nutzen?

Dia. 18a: Auf diese Weise erreicht Schwarz nichts.

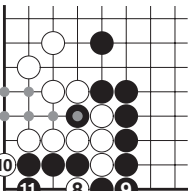
Dia. 18b-c: Das „normale“ Hane ist besser aber noch suboptimal. Weiß muss auf 2 den Schnittstein fangen und behält schließlich sechs Gebietspunkte und den Gefangenen. Schwarz erzielt einen Punkt für den Gefangenen W8. Weiß behält hier die Vorhand. Wenn Schwarz S11 nicht zieht, setzt Weiß dort und fängt die drei schwarzen Steine.



Dia. 18a



Dia. 18b

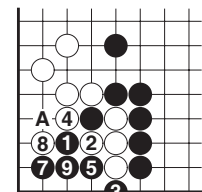


Dia. 18c

Dia. 18d: Dieses Kosumi-Tesuji (W6 deckt zwischen 2 und 4) sollte man sich gut merken, es ist sehr groß und wird leicht übersehen. Die Punkte 2 und 3 sind miai, wenn W2 auf 3 gewinnt Schwarz mit S3 auf 2 das Wettrennen. Auch hier behält Weiß zunächst die Vorhand. Um den Wert der Stellung zu bestimmen, müssen wir zwischen den möglichen Fortsetzungen WA und SA mitteln.

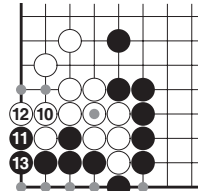
Dia. 18e: Wenn Weiß fortsetzt, behält er zwei Gebietspunkte und einen Punkt für den Gefangenen, Schwarz erzielt fünf Gebietspunkte.

Dia. 18f: Wenn Weiß fernbleibt, behält er bei einem Gefangenen im betrachteten Raum kein Gebiet mehr, Schwarz bekommt sieben Gebietspunkte und einen Gefangenen.

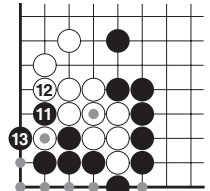


Dia. 18d

Das Mittel aus den letzten beiden Diagrammen beträgt 2 Punkte für Weiß und 6,5 Punkte für



Dia. 18e



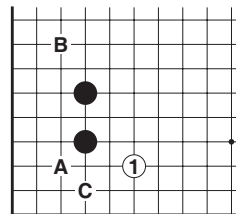
Dia. 18f

Schwarz. Im Vergleich zu Dia. 18c ist diese Abwicklung 10,5 Punkte (!) besser für Schwarz, so kann man Spiele verlieren, ohne zu realisieren warum.

Resümee

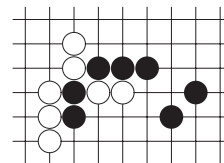
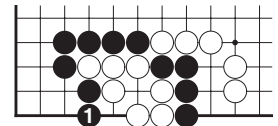
Das Kosumi ist sehr stabil aber dynamischer und flexibler als ein Nobi. Es ist oft geeignet, gegnerische Steine bei eigener Stabilität zu trennen. In Nahkämpfen kann es ein eigenes Auge vorformen und am Rand Näherungszüge des Gegners erzwingen. Wegen seiner Stabilität ist es oft der richtige Zug, um in gegnerisches Terrain einzudringen.

Probleme 11 - 20



Problem 11: Es ist etwas ungewöhnlich, ein Ikken Shimari unvorbereitet mit diesem Keima Kakari anzugreifen. Üblicher sind die Angriffspunkte A,B und C. Wie kann Schwarz vorteilhaft antworten?

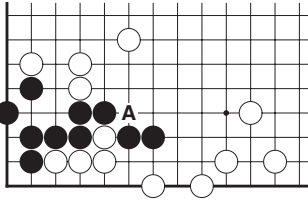
Problem 12: Schwarz spielt hier ein Sagari. Kann er damit das Wettrennen gewinnen?



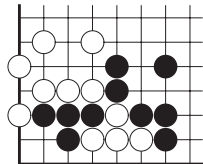
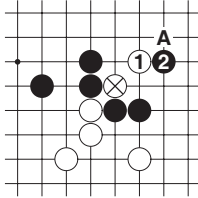
Problem 13: In diesem Semeai haben die beiden schwarzen Steine eine Freiheit weniger als die weißen, was kann Schwarz am Zug tun?

Problem 14:

Schwarz möchte den Schnitt bei A gerne mit Vorhand decken. Nehmen wir aber an, dass die Treppe für Weiß läuft.



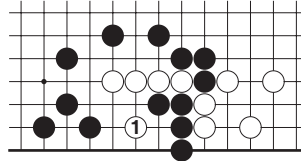
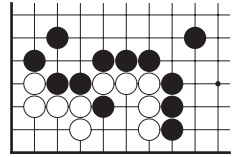
Problem 15: Der markierte weiße Stein soll ein wichtiger Schnittstein sein. Wenn Weiß hier nicht zieht, würde ein schwarzer Zug auf 1 den Schnittstein im Netz fangen. Das Kosumi W1 ist ein Standardzug, um den Schnittstein zu entwickeln. Nach dem Anleger S2 ist es nicht gut für Weiß auf A umzubiegen, warum?



Problem 16: Schwarz hat nur zwei Freiheiten, kann er seine Steine retten?

Problem 17:

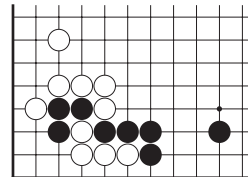
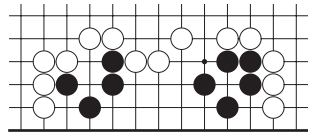
Wo kann Schwarz hier ziehen?



Problem 18: Gibt es nach W1 eine Möglichkeit für Schwarz, seine vier Steine anzubinden?

Problem 19:

Auch hier will Schwarz seine beiden Gruppen verbinden.



Problem 20: Schwarz am Zug.

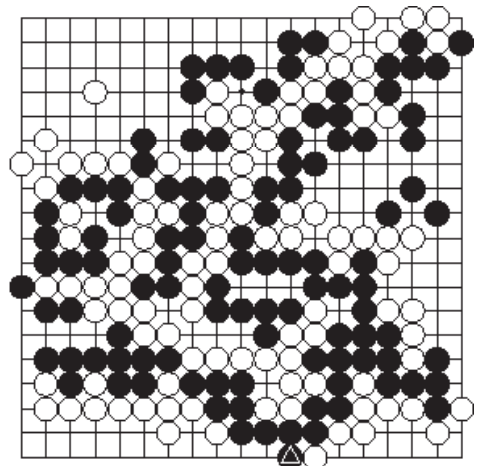
Wie geht's, wie steht's? (9)

von Gunnar Dickfeld

Bisher wurden überwiegend Stellungen aus dem Mittelspiel vorgestellt. Diese Stellung stammt vom Ende einer Partie. Das kann auch ganz spannend sein. Denn auch in diesem Stadium der Partie lohnt es sich, genau hinzuschauen.

Diese Stellung habe ich den „argentinischen Drachen“ getauft. Ganz offensichtlich gibt es einen riesigen weißen Drachen, der sich mit seinem neunundfünfzig Steine zählenden Körper, dem langen Schwanz und scharfen Klauen über das ganze Brett schlängelt. Den „argentinischen Drachen“ habe ich zufällig auf KGS, im Sala Argentina, entdeckt. Nehmt euch Zeit, diesen Drachen zu bewundern! Und hört die Kunde von seinem Schicksal!

Natürlich heißt es auch wieder: Wie steht es (6,5 Komi)? Welche Bewertung würde die KI für diese Stellung ermitteln (Prozente/Punkte)? Viel Vergnügen!



Lösungen auf S. 40f.

Shins Sieben

von Gunnar Dickfeld

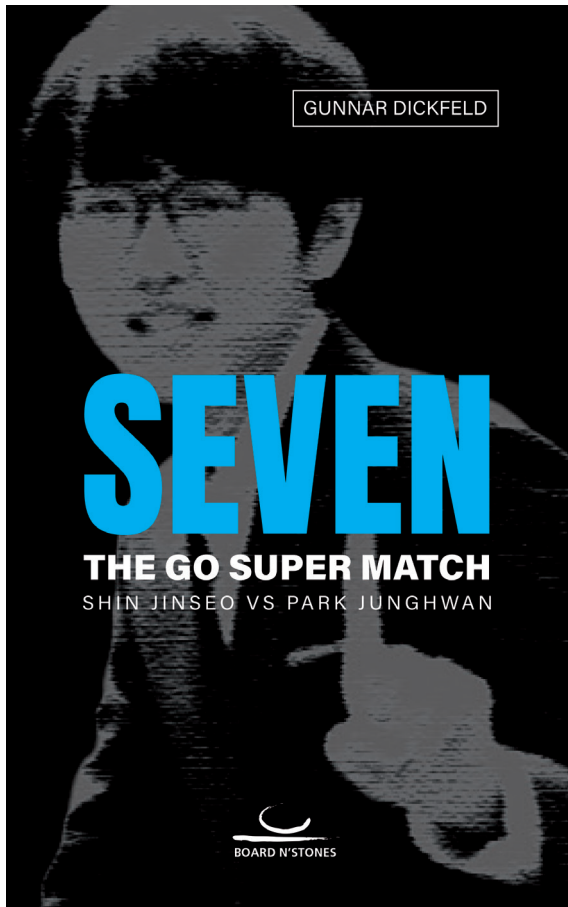
Für viele Go-Spieler, und sicher nicht nur in Korea, war es der Höhepunkt des Go im letzten Jahr: Das „Namhae Island Baduk Super Match“ zwischen Shin Jinseo und Park Junghwan. Die beiden besten Spieler Koreas wurden für ein Match mit insgesamt sieben Partien auf der Insel Namhae zusammengebracht. Jedes dieser Spiele zwischen dem 1. Oktober und 2. Dezember wurde an einem ausgewählten Ort auf der Insel Namhae, der Hauptinsel des Landkreises Namhae in der Provinz Sü d - G y e o n g - s a n g , ausgetragen. Die Veranstaltung wurde vom Landkreis Namhae gesponsert, dessen „Landrat“ Jang Chung-nam eine enge Beziehung zu Shin Jinseos Vater pflegte, da sie beide in derselben Stadt aufgewachsen sind.

Das Super Match wurde auf sieben, offiziell gewertete Turnierpartien angesetzt, von denen alle gespielt werden mussten – unabhängig vom bisher erreichten Zwischenstand.

Shin Jinseo, der seit dem Jahr 2019 mit Park Junghwan um den Spitzenplatz in Korea konkurrierte,

hatte im Januar 2020 den ersten Platz in der Rangliste erreicht. Doch man zögerte noch, ihm den Titel „Nummer Eins“ zu verleihen, da seine Ergebnisse gegen Park Junghwan noch nicht überzeugten. Lag Shin Jinseo 2019 mit 4:15 Siegen gegen Park weit zurück, so drehte sich das Verhältnis 2020. Shin Jinseo besiegte Park im Finale des LG Cup (2: 0), des 1. Korean Strongest Players-Turnier (3:0) und des 3. koreanischen Yongseong (2: 0). Natürlich ist Park Junghwan ein ausgezeichnete Spieler mit starken Ergebnissen in seinen Partien. Tatsächlich erwartete ein Großteil der Go-Welt vor dem Namhae Super Match, dass das Turnier, egal wer gewinnen würde, wahrscheinlich mit einem 4:3 oder 5:2 ausgehen würde. Keiner rechnete mit einem so einseitigen Sieg von Shin Jinseo.

Mit seinem 7: 0 gegen Park Junghwan im Namhae Super Match etablierte sich Shin Jinseo als die „Nummer Eins“ in Korea. Das Buch „SEVEN. The Go Super Match Shin Jinseo vs. Park Junghwan“ erzählt die Geschichte dieser sieben Spiele ...



Hallo, liebe Kinder!

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

Euer  Hej



Die See-Tiger: Fall 18 – Fußbälle und Explosionen

Tims Mutter packte eine Wasserflasche in die Sporttasche und streichelte ihm über den Kopf: „Jetzt hast du noch einen Freund hier im Haus. Da hab‘ ich dir doch wieder einen guten Tipp gegeben, Lukas mal zu besuchen, als er sich sein Bein gebrochen hatte.“ Mit besorgtem Mutter-Blick fügte sie hinzu: „Aber brich Dir bitte nicht auch Dein Bein beim Fußball, okay?“

„Na, ich pass schon auf, und es ist ja nur einmal Training.“

Tim ärgerte sich immer noch, dass Lukas ihn und Meilin hereingelegt hatte, und sie jetzt mit zum Fußballtraining kommen mussten. Irgendwie kam ihm das auch alles sehr verdächtig vor: Lukas hatte sich noch nie für Go oder überhaupt irgendein Spiel, das nichts mit einem Fußball zu tun hatte, interessiert. Und dann war er auf einmal so geduldig mit Meilins Erklärungen gewesen. Das war doch süß! Und außerdem hatte er die ganze Zeit Meilin angelächelt. Das ging ja gar nicht, weil... Tim dachte daran, was er vor einiger Zeit in dem seltsamen magischen Spiegel gesehen hatte.

„So, Du musst los, Tim!“

„Ja, Mama“, er zog den Kopf weg, damit sie ihm nicht noch einmal durch seine Strähnen fuhr. Sie schickte ihn eine halbe Stunde zu früh los, aber er wollte sich nicht noch mehr gute Ratschläge anhören. Am Ende würde sogar noch sein Vater sich einmischen, und ihm die Abseitsregel erklären wollen. Dabei war Fußball doch viel einfacher als Go, nur anders. „Ich erkenne einen Fussball, wenn ich ihn sehe“, hatte er seinem Vater gesagt, um jedweden Ratschlag abzuwehren.

„Ich geh jetzt los“, rief er und zog die Tür hinter sich zu.

Er hatte noch Zeit und wollte solange zu Meilin, mit ihr quatschen, hören, was bei ihr heute in der Schule losgewesen ist, und ob sie etwas Neues von Honghong gehört habe. Meilins Mutter öffnete

ihm: „Hallo Tim, willst du Meilin abholen? Sie ist schon oben bei Lukas.“

Tims Mundwinkel zeigten nach unten. Das war ja wohl richtig blöd. Er musste sofort zu den beiden! Er nahm drei Stufen auf einmal und läutete bei Lukas Sturm.

Lukas Vater öffnete ihm, ein Mann mit langen Haaren und starken Armen mit wilden Tätowierungen. „Immer ruhig mit den jungen Hunden. Deine Freundin ist schon seit einer Stunde da.“

Tim kam ins Wohnzimmer, wo Lukas und Meilin vor einem 13x13 Brett saßen und Go spielten.

„Hallo Tim“, freute sich Meilin, „Lukas hat mich auf WhatsApp gefragt, ob ich ihm nicht noch ein bisschen Go beibringen kann, so vor dem Fußball. Er macht sich echt gut.“

„Hi Tim“, sagte auch Lukas leichthin, „ich habe mir ein paar Go-Videos reingezogen. Da gibt es einen Typ aus Kalifornien, der hat echt gute Tipps.“

„Aber sind die nicht auf Englisch?“, fragte Tim.

Lukas zuckte mit den Schultern, „Na und? Ist mir egal, versteh ich ganz gut.“

„Ich schau auch manchmal englische Videos auf Youtube. Ist doch kein Problem“, warf Meilin ein. Klar, sie war in der Schule eben überall gut, auch in Englisch.

„Go, das ist doch spannender als ich dachte“, sagte Lukas und sah Meilin lächelnd an, was Tim mehr ärgerte als er sich eingestand.

„Go ist aber eigentlich nichts für Fußballspieler. Bei Go muss man nämlich was in der Birne haben“, platzte er heraus.

„Wer sagt, dass man bei Fußball nicht denken muss?“, widersprach ihm Lukas, „außerdem musst du da auch noch deinen Hintern hochbekommen. Bewegungskastiker haben keine Chance.“

„Legastheniker“, korrigierte Tim unwirsch.

„Tim, jetzt lass uns erst einmal das Training kennenlernen“, mischte sich Meilin ein, „ist doch mal was anderes und sicher ganz lustig.“

„Wollen wir vorher noch eine schnelle Partie spielen?“, forderte Lukas Tim mit einem frechen Grinsen heraus.

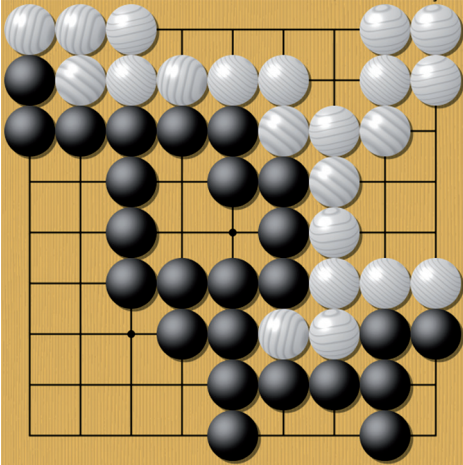
„Das wird zu knapp, denke ich, wenn wir pünktlich zu deinem Training gehen wollen.“ Tim war nach der letzten Niederlage misstrauisch. Bestimmt hatte Lukas schon wieder einen Plan, wie er ihn reinlegen könnte.

„Ach, ich habe da eine Idee“, schlug Lukas vor, „wir machen ganz schnell. Du machst den ersten Zug mit einem Stein, ich antworte mit 2 Steinen,

dann darfst du 3 Steine setzen und so weiter. Auf dem 9x9 Brett geht das fix.“

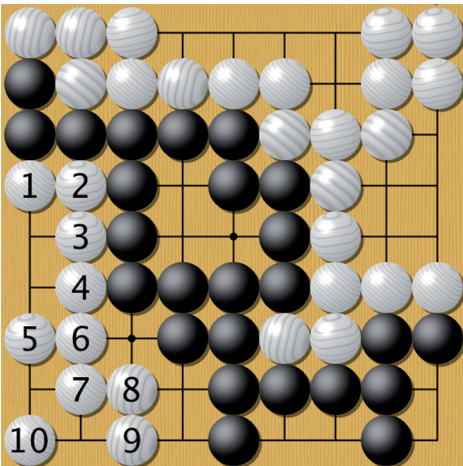
Meilin klatschte in die Hände, „Oh, super, das kenne ich. Das heißt Explosions-Go! Dann mal los!“

Tim seufzte, da hatte er wohl keine Wahl. Und Lukas gab ihm auch noch Schwarz! Nach ein paar Zügen, Tim hatte gerade 9 Steine eingesetzt, sah es aber so aus, als hätte er Lukas dann doch plattgemacht:



„Na, da brauchen wir wohl nicht auszählen, oder, Lukas?“

„Wer will denn hier auszählen? Die Partie ist noch lange nicht vorbei!“ Und Lukas legte seine zehn Steine mitten in Tims Gebiet. Was für eine Frechheit!



„Jetzt brauchen wir wirklich nicht mehr auszählen“, grinste er, „denn in mein Gebiet kriegst Du keine zwei Augen mehr gesetzt!“

Tim wollte schon entnervt aufgeben, als er den konzentrierten Blick von Meilin bemerkte. Vielleicht ging da doch noch etwas...?

Findest Du, welche elf Steine Tim setzen muss, um die Partie zu gewinnen? Auflösung auf Seite 41.

Nach Tims grandiosem Sieg war für eine Partiebesehung leider keine Zeit mehr, denn Meilin drängte: „Jetzt müssen wir aber los. Wir müssen aus meiner Wohnung nämlich noch was mitnehmen.“ Dort angekommen zeigte Meilin auf zwei riesige Taschen. „Die müssen mit!“

Tim versuchte vergeblich, eine der Taschen hochzuheben. „Was ist denn da drinnen? Bringst du deine eigenen 10 Medizinbälle mit?“

„Ah nein, nur Go-Bretter und -Steine. Nachdem Lukas Go so gut gefallen hat, dachte ich, ich sollte es auch allen in seiner Mannschaft erklären. Da ja so etwa 20 Leute zum Training kommen, brauchen wir mindestens 10 Bretter, dazu noch Reserve für Zuschauer, Fans und vielleicht ein paar Unbeteiligte, die zufällig vorbeikommen.“

„Meilin“, sagte Tim, „ein Training dauert 90 Minuten, und es gibt keine Fans, keine Zuschauer und vor allem kein Go.“ Er hatte zwar auch keine Ahnung, aber so viel wusste er sicher.

Lukas zog möglichst unauffällig an einer der Taschen, scheiterte aber ebenfalls daran, sie hochzuheben. „Na ja“, Lukas suchte offenbar nach ein paar diplomatischen Worten für Meilin, „also, das ist natürlich eine nette Idee, meinen Fußball-Kumpels auch Go zu erklären, aber ich fürchte, so ein bisschen weniger Material wäre nicht schlecht.“

„Na gut, ich könnte vielleicht statt der Holzbretter die Pappbretter mitnehmen, und vielleicht nicht für jeden Spieler eine ganze Dose mit Steinen...“, überlegte Meilin.

Wenn die Steine für eine Partie auf 19x19 reichen, wie viele Dosen davon braucht man dann für 20 Anfänger, wenn diese auf 9x9 oder sogar nur auf 6x6 spielen? (Auflösung auf Seite 41)

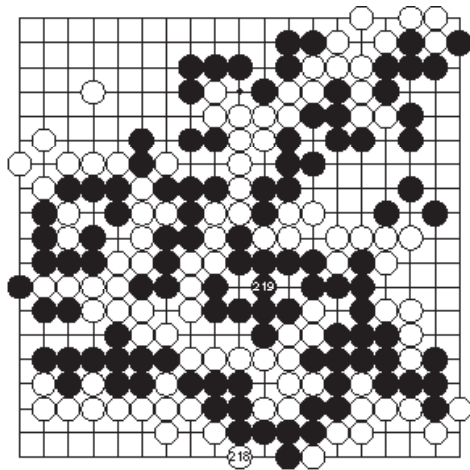
Als sie umgepackt hatten, griff sich Lukas gleich die nun sehr handlich gewordenen beiden Taschen. „Die trage natürlich ich, Meilin.“

„Schleimer“, dachte Tim – und trug Meilins Sporttasche.

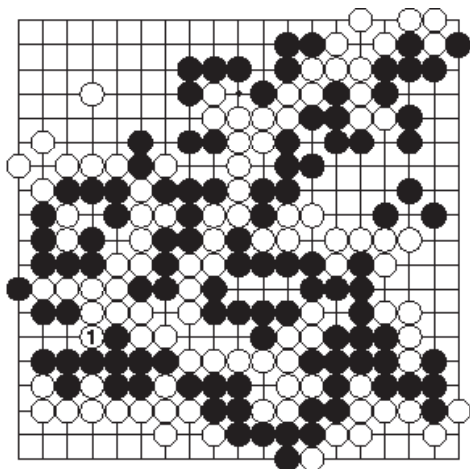
Lösungen zu „Wie geht's, wie steht's? (9)“

Die Partie

Zuerst soll die Fortsetzung der Partie in Dia. 1 gezeigt werden. Der riesige, vom Kampf geschwächte weiße Drache zwackt den kleineren schwarzen Drachen mit 218 in den Hintern. Der duckt sich und guckt böse verschreckt mit 219 aus seinen zwei kleinen schwarzen Augen. Diese beiden Augen scheinen eine hypnotische Kraft zu entfalten und lassen den großen weißen Drachen plötzlich ermattet zusammenbrechen. Er sackt in sich zu-



Dia. 1



Dia. 2

sammen und mit seinem letzten Atemzug gibt er seufzend auf.

Das war's? War das wirklich alles? Film zu Ende? Was für ein verpatzter Showdown!

Ein anderes Drehbuch

In einem anderen Drehbuch, das durchaus als weitere Fortsetzung zu „Jurassic Park“ erhalten könnte, zwackt der große weiße Drache nicht so unbeholfen nach dem kleinen schwarzen Drachen, dem mit den niedlichen zwei Punktaugen. Stattdessen beißt er mit seiner scharfen Klaue den schwarzen Drachen auf der linken Seite mit 1 in Dia. 2, ritzt eine bitterschmeckende Wunde in den Schuppenpanzer, aus der das Drachenblut nur so tropft. Dem Zuschauer soll ja was geboten werden!

Drachenkampf

Erzürnt jaulen die schwarzen Drachen auf und beißen wild um sich. Nieder mit dem großen weißen Drachen! Doch der hat sich festgebissen, lässt nicht mehr los und verschlingt den schwarzen Drachen mit Haut und Schuppenpanzer, wie Dia. 3 zeigt. Wie und wo auch immer die schwarzen Drachen dem weißen zusetzen, es will ihnen nicht gelingen, den weißen Drachen niederzuringen. Immer hat er ein paar Außenschuppen zu viel.

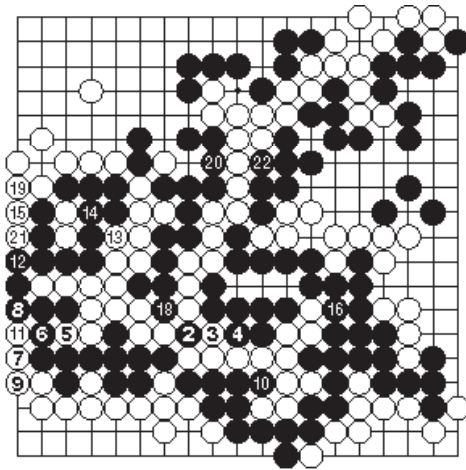
Der 184-Punkte-Blunder

Wir wissen nun jedoch: So kam es leider nicht. Stattdessen verdampft der weiße Drachenreiter mit dem Po-Zwicker-Manöver in Dia. 1 satte 181 Punkte. Das muss man sich auf der Zunge zergehen lassen: 181 Punkte in einem Zug verpatzen – das ist rekordverdächtig!

Doch der schwarze Drachenreiter erkennt den Wettstreit und will das nun noch toppen! Mit 219 lässt er sage und schreibe 184 Punkte in Flammen aufgehen, wie Dia. 4 zeigt.

Drachen leben und sterben

Hätte der Drachenreiter mit 2 dem linken Drachen ein zweites Auge gezaubert, das wäre eine Rettung in allerletzter Sekunde! Nun hätte der weiße Drache um sich schlagen und beißen können, wie er nur wollte, ihm wäre nicht mehr zu helfen gewesen.

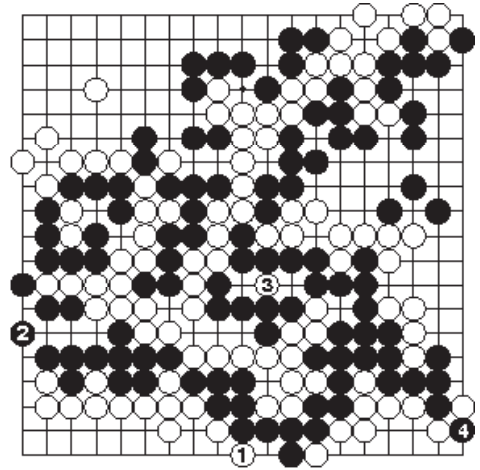


Dia. 3

Sticht er zum Beispiel mit seiner Kralle dem schwarzen Drachen auf der rechten Seite auf 3 die Punktaugen aus, dann pustet dieser wiederum mit einem Feuerstoß den Mini-Drachen in der Ecke rechts unten um. Für das mögliche Ko hat der kleine weiße Drache nicht genügend Puste. Er kann seinem großen Bruder nicht mehr helfen.

KataGo

Ja, und wie stand es nun? Wer hätte denn nun vorn gelegen? Habt ihr es schon ausgezählt?



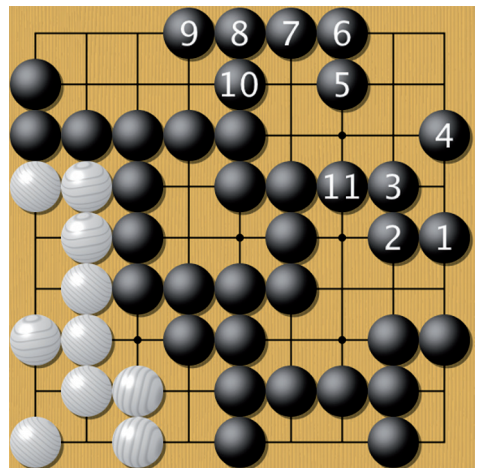
Dia. 4

Laut KataGo wäre die Partie nach dem Tod des schwarzen Drachens links nach 1 in Dia. 2 immer noch sehr knapp gewesen. Das Überleben des riesigen weißen Drachen führt nur zu einem bescheidenen Vorsprung von insgesamt zweieinhalb Punkten. Es kann also noch immer einiges auf dem Brett passieren. Mit zweiundsiebzig Prozent für Weiß hätten die Zuschauer noch eine spannende Endspielrallye erleben dürfen. Leider war sie ihnen nicht vergönnt. So enden Drachenkämpfe oft viel zu früh ...

Auflösung Kinderecke

1. Frage: In dieser Reihenfolge muss Tim spielen. Dann kann er mit 1-9 alle weißen Steine oben schlagen, ohne vorher Selbstmord zu machen. Die Züge 10 und 11 braucht es dann, weil sonst Lukas die schwarzen Steine schlagen und selbst wieder in der Ecke leben könnte. So geht das nicht mehr, denn die schwarze Gruppe hat jetzt genügend Augen, die sich nicht von innen zusetzen lassen und für eine weiße Gruppe mit zwei Augen ist auch kein Platz mehr im schwarzen Gebiet.

2. Frage: Ein 9x9-Brett hat ungefähr ein Viertel so viele Punkte wie ein 19x19-Brett, also braucht man auch nur etwa ein Viertel der Steine. Für 10 Partien reichen also je drei Dosen mit weißen und schwarzen Steinen. Bei 6x6 genügt vielleicht sogar eine Dose: $6 \times 6 = 36$, und das ist ein Zehntel von $19 \times 19 = 361$. Das ist aber vielleicht ein wenig knapp gerechnet, denn mit Gefangenen kann es schon gut möglich sein, dass mehr als 36 Steine in einer Partie benötigt werden.



Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3828
2	Ke Jie	♂		3717
3	Park Junghwan	♂		3708
4	Ding Hao	♂		3685
5	Gu Zihao	♂		3668
6	Mi Yuting	♂		3640
7	Byun Sangil	♂		3634
8	Yang Dingxin	♂		3610
9	Lee Donghoon	♂		3582
10	Iyama Yuta	♂		3577
11	Dang Yifei	♂		3572
12	Lian Xiao	♂		3566
13	Fan Tingyu	♂		3565
14	Ichiriki Ryo	♂		3558
15	Xu Jiayang	♂		3556
16	Xie Ke	♂		3548
17	Li Weiqing	♂		3547
18	Kim Jiseok	♂		3544
19	Jiang Weijie	♂		3543
20	Xie Erhao	♂		3543
21	Li Xuanhao	♂		3536
22	Zhao Chenyu	♂		3532
23	Huang Yunsong	♂		3526
24	Liao Yuanhe	♂		3525
25	Weon Seongjin	♂		3523
26	Tuo Jiayi	♂		3522
27	Li Qincheng	♂		3520
28	Peng Liyao	♂		3516
29	Lee Changseok	♂		3513
30	Chen Yaoye	♂		3508
31	Shin Minjun	♂		3506
32	Tao Xinran	♂		3505
33	Xu Haohong	♂		3503
34	Yang Kaiwen	♂		3501
35	Heo Youngrak	♂		3497
36	Fan Yin	♂		3493
37	Yu Zhengqi	♂		3492
38	Lee Jihyun (m)	♂		3489
39	Park Yeonghun	♂		3487
40	Tong Mengcheng	♂		3486
41	Tan Xiao	♂		3484
42	Zhang Tao	♂		3482

Quelle: goratings.org (12.12.2021)

International

von Lars Gehrke

Finale des 26. LG Pokals

In der Ausgabe 4/2021 der DGoZ haben wir schon über die ersten beiden Runden (Sechzehntel- und Achterfinale) des 26. LG Pokals berichtet. In der Zwischenzeit sind die letzten drei Runden ebenfalls über das Internet ausgespielt worden.

Das Viertelfinale wurde am 7. und 8. November 2021 ausgetragen. Die Ergebnisse sind wie folgt:

- Mi Yuting 9p (China) gewann gegen Byun Sangil 9p (Korea)
- Yang Dingxin 9p (China) gewann gegen Shin Minjun 9p (Korea)
- Ke Jie 9p (China) gewann gegen Park Junghwan 9p (Korea)
- Shin Jinseo 9p (Korea) gewann gegen Ichiriki Ryo 9p (Japan)

Im anschließenden Halbfinale am 9. November 2021 gewann Yang Dingxin mit Weiß durch Aufgabe gegen Mi Yuting. Shin Jinseo besiegte einen Tag später mit Weiß und 3,5 Punkten Vorsprung seinen Rivalen Ke Jie in der anderen Halbfinalpartie. Shin Jinseo und Ke Jie stehen beide seit längerer Zeit auf Platz eins und zwei der Welttrangliste und sind jeweils in ihren Ländern die stärksten Go-Spieler.

Im Finale, das traditionell als Best-of-Three gespielt wird, trafen schließlich Yang Dingxin und Shin Jinseo aufeinander. Beide haben in der Vergangenheit schon einmal den LG Pokal gewonnen: Yang Dingxin gewann den 23. LG Pokal im Finale gegen Shi Yue 9p aus China und Shin Jinseo gewann den 24. LG Pokal gegen seinen koreanischen Kontrahenten Park Junghwan.

Die ersten beiden Partien des Finales zum diesjährigen LG Pokal am 7. und 9. Februar 2022 gewannen allerdings beide der Südkoreaner Shin Jinseo, so dass eine dritte Partie nicht mehr nötig war. Damit gewinnt Shin Jinseo den 26. LG Pokal. Nach der 24. Ausgabe im Jahr 2020 und einem Sieg von Shin Minjun 9p (Korea) im letzten Jahr geht der LG Pokal damit erneut an den Südkoreaner. Das letzte große

internationale Go-Turnier gewann Shin Jinseo ein halbes Jahr früher am 17. September 2021, als er den Chunlan Pokal gewann.

In der Pokal-Statistik des LG Pokals führt Südkorea nun mit zwölf Siegen gefolgt von China mit elf. Japan kommt nur auf zwei (O Rissei 1998 und Cho U 2005), Taiwan nur auf einen Sieg (Chou Chun-hsun 2007).

Die meisten Siege im LG Pokal hat Lee Changho. Er gewann 1997 bei der ersten Ausgabe und anschließend 1999, 2001 und 2004. Neben Shin Jinseo haben noch zwei weitere sehr bekannte Go-Spieler in der Geschichte zwei LG Pokale gewinnen können: Lee Sedol (2003 und 2008) und sein damaliger chinesischer Rivale Gu Li (2006 und 2009).



Yang Dingxin wird Vizemeister beim 26. LG Pokal



Shin Jinseo gewinnt nach 2020 zum zweiten Mal den LG Pokal

Der LG Pokal wird von der Zeitung Chosun Ilbo organisiert und von der koreanischen LG-Gruppe gesponsert. Der LG Pokal wurde ins Leben gerufen, nachdem der koreanische Titel Kiwang (기왕) abgeschafft worden war. Es gibt 16 Spieler, die an einer Vorrunde teilnehmen und weitere 16 Spieler werden eingeladen. Die Spieler werden von den folgenden Go-Verbänden eingeladen:

- Titelverteidiger und Vizemeister des Vorjahres
- 6 aus Südkorea
- 3 aus Japan
- 3 aus China
- 1 aus Taiwan und
- 1 Wildcard

Es wird mit 6,5 Punkten Komi gespielt und jeder Spieler hat 3 Stunden Hauptzeit und fünf 40-sekündige Byoyomi-Perioden. Das Preisgeld für den Sieger beträgt 300 Millionen Won (ca. 218.000 Euro) und der Gesamtpreispool beläuft sich auf 1,3 Milliarden Won (ca. 947.000 Won).

China von Liu Yang

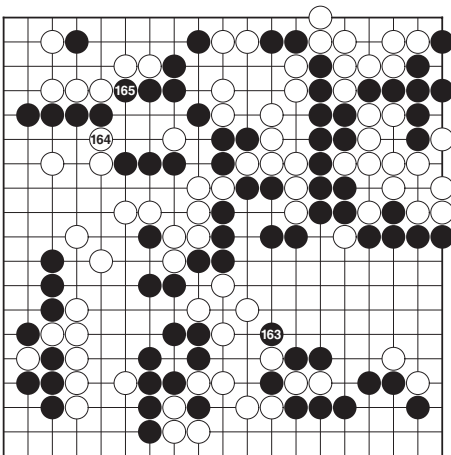
1. Go-Liga

In Zeiten von Corona konnten die Liga-Spiele nicht mehr wie gewohnt im Heim- und Gastmodus stattfinden. Zwischen 11.01. und 20.01. wurden alle Spieler in Zhangxing in der Provinz Zhejiang für die Nachsaison-Runde gesammelt gespielt und die Partien mit ausländischer Beteiligung liefen online. Die Spiele wurden an zwei Tagen mit je vier Partien ausgetragen. Beim Unentschieden zählt das Ergebnis am 1. Brett am zweiten Tag.

Nach drei spannenden K.-O.-Runden kamen beide Mannschaften aus Hangzhou ins Finale.

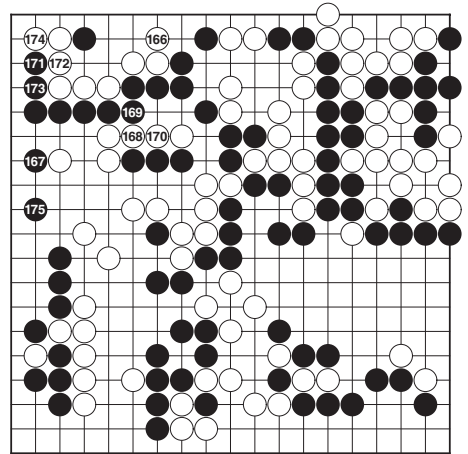
Am zweiten Tag spielte Ding Hao 9p gegen Shin Jin-seo 9p am ersten Brett. Kurz vor Ende der Partie stand es zwischen beiden Mannschaften 4:3. Es war eine gute Partie von Ding mit Schwarz, laut KI-Analyse führte Ding bis Zug 162 mit 70% Gewinnquote.

In der entscheidenden Phase unterschätzte Ding die Gefahr für seine obere Gruppe und spielte die Züge 163 und 165, um maximal Punkte zu behalten.



Shin nutzte die Chance sofort aus und nahm der schwarzen Gruppe den Lebensraum. Danach

musste Schwarz einen Teil seiner Gruppe opfern und auf der zweiten Reihe verbinden. Nach dem Kampf ...



... war die Partie nicht mehr spannend und Ding gab nach ein paar Zügen auf. Damit war das Finale entschieden und Hangzhou Supor gewann die Liga bereits zum fünften Mal.

In der unteren Hälfte der Liga verloren der Go-Club-Beijing und die Mannschaft Luoyang die letzte Runde und müssen im nächsten Jahr in der zweiten Liga starten.



Shin 9p vor dem Bildschirm

Rating

Ende Januar wurde das neue Rating bekanntgegeben. Dank hervorragender Leistung konnte Ding Hao 9p auf den zweiten Platz klettern. Der Abstand zu Ke Jie 9p auf Platz 1 beträgt noch 36 Punkte. Ke führt die Liste bereits seit 39 Monaten an. Die Top 10:

- | | |
|------------------|------|
| 1. Ke Jie | 2757 |
| 2. Ding Hao | 2721 |
| 3. Gu Zihao | 2703 |
| 4. Yang Dingxing | 2691 |
| 5. Mi Yuting | 2686 |
| 6. Fang Tingyu | 2635 |
| 7. Lian Xiao | 2624 |
| 8. Xie Erhao | 2616 |
| 9. Li Weiqing | 2612 |
| 10. Zhao Chenyue | 2612 |

Ding Hao 9p und Gu Zihao 9p

Es gab vier Finalentscheidungen im Dezember beim chinesischen Go-Bund. Gu Zihao 9p hat sich für drei davon qualifiziert. Am 06.12. gewann er den 22. Agon Cup gegen Huang Yunsong 8p. Und zwischen dem 19.12. und dem 21.12. gewann er mit 2:1 gegen Mi Yuting 9p den 12. Longxing Cup.

Am 30.12. konnte er leider seine Siegesserie nicht mehr fortsetzen und verlor gegen Ding Hao 9p im 1. Daqishi Cup. Zusätzlich konnte Ding am 12.12. im Finale des neuen 1. Guoshou Cups gegen Ke Jie 9p gewinnen.



Gu 9p beim Longxing Cup

Ding war der Glücklichere der beiden. Er bekam insgesamt 900.000 Yuan Siegesprämie (125.000 Euro) und Gu hatte nur 400.000 Yuan. Zusätzlich kann Ding im nächsten Jahr bei beiden Turnieren bequem auf den Herausforderer warten und Gu muss bei seinen Turnieren wieder von der ersten Rund aus starten.

Japan

von James Brückl

Honinbo

In der Honinbo-Liga liegen bei nur noch zwei ausstehenden Spielen Yu Zhengqi 8p mit 5:0 und Ichiriki Ryo 9p mit 4:1 vorne und haben die besten Aussichten, Herausforderer von Iyama Yuta 9p zu werden.

Judan

Yu Zhengqi 8p gewinnt in diesem Qualifikationsturnier das Finale gegen Sada Atsushi 7p und wird Herausforderer von Kyo Kagen 9p. Die erste von maximal fünf Partien findet bereits am 01.03. statt und bis spätestens Ende April wird der Titelträger feststehen.

Kisei

Nachdem Ichiriki Ryo 9p sich das Recht zur Herausforderung erkämpft hatte, steht es nun nach drei Spielen 2:1 für den Herausforderer von Iyama Yuta 9p. Da dieser Titel aber als ein Best-of-Seven ausgetragen wird, bleiben noch maximal vier Spiele, in denen der Titelverteidiger das Blatt noch wenden kann.

Nakamura Sumire und die Meijin-Liga

Nakamura Sumire (zu Redaktionsschluss noch 12 Jahre und schon 2 p) gelingt der Einzug in das Qualifikationsturnier. Bei erst zwei Runden gewann sie gegen Omori Ran 1p und verlor gegen Suzuki Ayumi 7p. Sie steht also 1:1, womit bei noch vier ausstehenden Spielen aber noch nichts

entschieden ist. Alleine Xie Yimin 7p (Foto) steht ungeschlagen 2:0.



Kisei der Frauen

Ueno Asami 4p gewinnt in Folge die ersten beiden Spiele in diesem Titelkampf und verteidigt damit den Kisei-Titel gegen ihre Herausforderin Suzuki Ayumi 7p.

Korea

von Tobias Berben

5. Crown Haitai Cup

Der Crown Haitai Cup ist ein koreanisches U25-Turnier, das seit 2017 ausgetragen wird. Die bisherigen Gewinner waren Park Junghwan 9p, Park Ham-in 9p, Song Jihoon 7p und Lee Lee Changseok 8p. Im November 2021 nahmen 97 Spielerinnen und Spieler an der Vorrunde teil und 28 schafften es ins Hauptturnier. Der Vorjahressieger Lee Chang-seok 8p und der Zweitplatzierte Sul Hyunjun 7p waren gesetzt, während der Sponsor zwei Wild Cards an Byun Sangil 9p und Cho Seunga 5p vergab.

Das Turnier wurde im K.O.-System ausgetragen und hatte ein relativ kurzes Bedenkzeitlimit von 20 Minuten plus 20 Sekunden pro Zug (Fischerzeit). Das Finale wurde vom 24. bis 27. Januar zwischen Han Seungjoo 9p und Byun Sangil 9p ausgetragen. Han (26) gewann zwar die erste Partie, der jüngere Byun (25) zeigte jedoch mehr Erfahrung, wenn es um Titelkämpfe geht, denn er hat bereits vier Titel

gewonnen. Er nutzte diese Erfahrung, um einen 2:1-Sieg zu erringen und den Titel mit nach Hause zu nehmen.



Der junge Byun Sangil als 2p beim 1. Bailing Cup 2012

Interessanterweise hat Byun Sangil 9p seit der Einführung dieses Turniers im Jahr 2017 noch nie gewinnen können. Bei seinem fünften Versuch setzte er sich jetzt durch und erhielt \$ 25.000. Der Zweitplatzierte erhielt \$ 10.000.

1. Supreme Female Player

Bei diesem neuen Titel, der von der HOBAN GROUP gesponsert wird, setzte sich im Best-of-Five-Finale Choi Jung 9p mit 3:1 gegen O Yujin 9p durch.

Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Burkhard Schreiber. Gratulation an ihn!

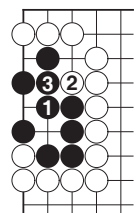
Durch einen Fehler im Datum für den Ein-sendeschluss in Heft 6/2021 sind einige Lösungen verspätet bei mir eingegangen. Alle wurden nachträglich bearbeitet und in die Liste eingetragen.

Der Frühling steht vor der Tür, sowie neue Herausforderungen ...

Lösungen zu 6/2022

Antwort 1

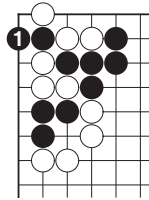
Schwarz 1 in Diagramm 1 ist der richtige Start und Schwarz lebt.



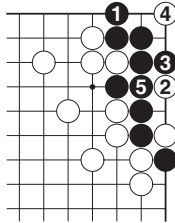
Dia. 1

Antwort 2:

In Diagramm 2 startet Schwarz mit 1 und die weißen Steine werden gefangen.



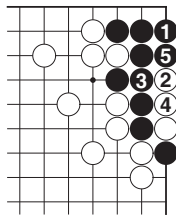
Dia. 2



Dia. 3

Antwort 3:

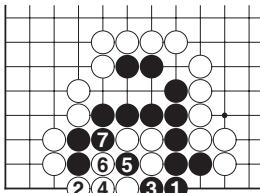
Startet Schwarz mit 1 in Diagramm 3, hat er zwei Augen und lebt.



Dia. 3.1

(6 wirft ein, 7 auf 4)

Diagramm 3.1 zeigt eine Variante, die auch zum Leben führt.

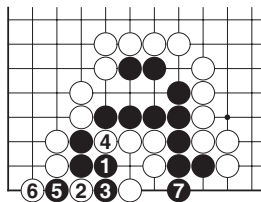


Dia. 4

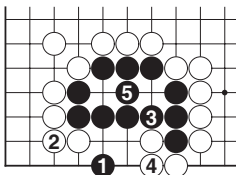
Antwort 4:

Im Dia. 4 startet Schwarz mit 1 und so kann Weiß nicht verhindern, dass einige weiße Steine gefangen werden.

Falsch ist der Start mit Schwarz 1 in Diagramm 4.1 denn so bekommt Weiß ein Ko.



Dia. 4 (8 auf 4)



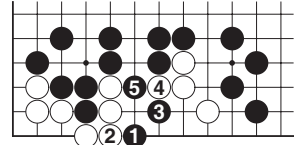
Dia. 5

Antwort 5:

In Diagramm 5 startet Schwarz mit 1 und hat mit 5 zwei Augen. Startet Schwarz mit 3, erreicht Schwarz auch ein Leben mit 2 Augen.

Antwort 6:

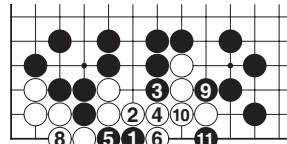
In Dia. 6 findet ihr die Lösung wie die weiße Gruppe gefangen wird. Schwarz startet mit 1.



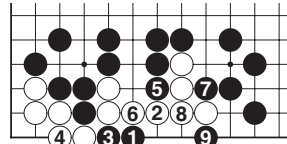
Dia. 6

Diagramm 6-1

und 6-2 zeigen Varianten, die auch erfolglos bleiben für Weiß.



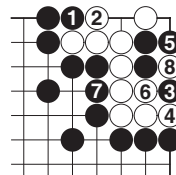
Dia. 6.1 (7 auf 5)



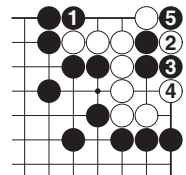
Dia. 6.2

Antwort 7:

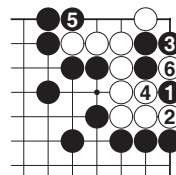
Richtig ist der Start mit Schwarz 1 in Diagramm 7 und führt zu einem Ko. Diagramm 7.1 bietet eine Variante an. In Dia. 7.2 erreicht Schwarz auch ein Ko, jedoch muss er hier das Ko zweimal gewinnen, um Weiß zu fangen. Falsch ist der Start mit Schwarz 1 in Dia. 7.3, der führt zu einem Seki.



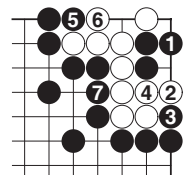
Dia. 7



Dia. 7.1



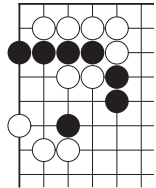
Dia. 7.2



Dia. 7.3

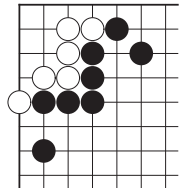
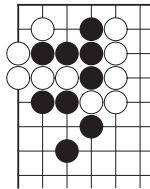
Probleme 1/2022

Viel Spaß beim Lösen – und wie immer fängt Schwarz an. Findet die beste Lösung!



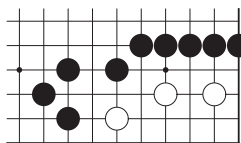
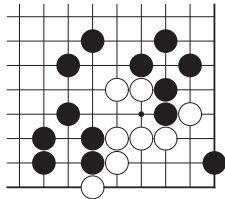
Problem 1
(3 Punkte)

Problem 2
(3 Punkte)



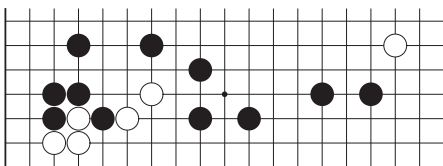
Problem 3
(4 Punkte)

Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)

Problem 6
(7 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Schreiber, Burkhard (4)	3k	6/21	27	514
Reinicz, Thomas (1)	3k	6/21	37	512
Hartmann, Christian	4k	6/21	30	439
Ewe, Thorwald (4)	8k	6/21	11	427
Wolfgang, Jens	4k	4/21	-3	397
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/21	-3	274
Schultze, Achim	5k	6/21	24	360
Urmoneit, Regina (1)	13k	6/21	24	357
Gawron, Christian (9)	2d	6/21	37	350
Gaismaier, Bernhard (5)	1d	6/21	15	296
Mertin, Stefan (2)	8k	5/21	-3	260
Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/21	-3	251
Kiechle, Hubert	8k	6/21	19	221
Schröter, Georg	7k	6/21	24	217
Piller, Christoph	2k	6/21	19	168
Altmann, Hermann	5k	6/21	30	166
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	159
Millies, Oliver (1)	3d	3/21	-3	151
Busch, Rainer (1)	6k	6/21	5	140
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	134
Kestler, Dirk	1d	6/21	24	132
Herter, Rainer (4)	4k	6/21	30	131
Hell, Otto (4)	3k	6/21	15	128
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	33	117
Weickert, Thomas	4k	6/21	24	103
Reimpell, Monika (10)	2d	6/21	37	79
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	62
Krajewski, Rafael	1d	6/21	20	46
Keller, Eckhard	25k	6/21	20	20
Scheibe, Rene (1)	9k	5/21	-3	8
Gabe, Axel (1)	5k	5/21	0	0

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 (06.04.2022) an:

Antonius Claasen, Lösungsstraße 14, 21077 HH

oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgo.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 geworden:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)

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

DGoB-Vorstand

Präsident: Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel.: (0177) 7819321, Email: jdittmann@dgob.de

Vizepräsidenten: Vanessa Thörner, Klemensweg 9, 33335 Gütersloh, Tel.: (0176) 57 71 38 58, E-Mail: vrhoerner@dgob.de; David Ulbricht, Antoniusstraße 42, 48151 Münster, Tel.: (0176) 45 89 17 15, E-Mail: dulbricht@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga

Schriftführer: Tim Cech, Maxie-Wander-Straße 5, 14480 Potsdam, Tel.: (0176) 54076048, Email: tcech@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

Deutschlandpokal: Georg Ulbricht, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Email: fs-pokal@dgob.de

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Sooderstr. 41, 65193 Wiesbaden, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

DGoB-Meisterschaften: Wilhelm Bühler, c/o Badischer Go-Verein e. V., Adlerstraße 33, 76131 Karlsruhe, Tel.: (0151) 20904075 E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Go und Internets: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Martin Ruzicka, Schwambstraße 14, 64287 Darmstadt, E-Mail: fs-ktpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, fs-nachhaltigkeit@dgob.de

Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

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

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

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



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

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

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39 55128 Mainz, E-mail: fs-zbc@dgob.de

Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605, E-Mail: fs-zmv@dgob.de

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2022



Mit Rabatten für
Frühbucher (31.03.22),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche



Unser 15. Go-Seminar vom 13. bis 20. August 2022 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielen in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag und 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im Haus vorhanden
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.

Auch 2020 und 2021
konnte das Seminar corona-
konform stattfinden!

Alle Infos und Anmeldung unter: seminar.go-turniere.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*

März 2022

10.03. – 12.03.: European Youth Go Championship / Praha

17.03.: Go-Bundesliga / Internet

19.03. – 20.03.: 20. Hamburger Mausefalle

April 2022

01.04.: 1. Leipziger Frühlings-Fuseki / Seminar

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

09.04. – 10.04.: Göttinger San Ren Sei

09.04. – 18.04.: JIGS Easter Training Camp / Online

10.04.: Apeldoorns Toernooi

15.04. – 17.04.: Nordic Championship / Sønderborg

16.04. – 18.04.: 49e Tournoi International de Paris

21.04.: Go-Bundesliga / Internet

23.04. – 24.04.: Stuttgarter Turnier

23.04. – 24.04.: 50. Pražský turnaj v go

Mai 2022

07.05.: DGoB-Delegiertenversammlung / Mannheim

19.05.: Go-Bundesliga / Internet

Juni 2022

04.06. Trierer Tengen, 9×9-Kinder- und Jugendturnier in Teams

25.06. – 26.06.: Kölner Turnier

Juli 2022

02.07. – 03.07.: 4. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

09.07. – 10.07.: 9. Herkules Cup Kassel

16.07. – 23.07.: 28. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol

23.07. – 07.08.: 64th European Go Congress / Vatra Dornei

August 2022

13.08. – 20.08.: 15. Go-Seminar des Hebsacker Verlags / Dörverden

Oktober 2022

01.10. – 02.10.: Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2022 / Halle

22.10. – 23.10.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier

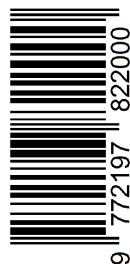
29.10. – 30.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim

November 2022

05.11. – 06.11.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt

Bitte unbedingt ggf. kurzfristig online unter 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 senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgob.de. Danke!



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