

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2022

97. Jahrgang

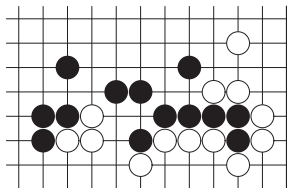


Inhalt

Foto: Schiefer- und Muschelsteine (T. Berben) Titel	
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–13
Impressum	4
Ausschreibung: DJGM.....	14–15
Ausschreibung: DBGM.....	15
Ausschreibung: DGEM, Endrunde	16
Wie entstehen Go-Bücher? Oder: $5 \times 5 = 2 \dots$	17–19
Go-Probleme für Einsteiger	20–21
Der etwas andere Zug (43)	22–29
Yoon Young Sun kommentiert (63)	30–36
The Surrounding Game.....	37–41
Aufbaukurs Go (4)	42–49
Kinderseite(n)	50–51
Was? – In Hamburg spielen auch Aliens Go?	52–53
Fernostnachrichten.....	54–58
Go-Probleme.....	59–60
Mitgliedsantrag	61
DGoB-Organen	62
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	63
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 61 von Yilun Yang



Die weiße Form wirkt dünn, aber welcher Zug bestraft dies angemessen? Antwort auf S. 13.

Vorwort

Während des Layouts zu dieser Ausgabe der DGoZ musste ich mehrfach Seiten anfügen, weil einfach zu viel „Futter“ da war. Daher hat dieses Heft ganze 16 Seiten mehr als das letzte. Auch daran merke man, dass wir bezüglich der Corona-Epidemie wieder einigermaßen in ein normales Alltagsleben übergegangen sind und ... endlich das Live-Turnierleben wieder aufblüht!

Abschied nehmen müssen wir in dieser Ausgabe leider von der sehr beliebten Serie „Der etwas andere Zug“ von Viktor Lin, die seit vielen Jahren zum festen Bestandteil dieser Zeitung gehörte und wesentlich zu deren Attraktivität beitrug. Immerhin sind aus der Serie auch drei Bücher im Verlag Brett und Stein hervorgegangen (www.brett-und-stein.de/04-Reihen-02-Der_etwas_andere_Zug.php). Danke, Viktor, für die hochwertige und zuverlässige DGoZ-Mitarbeit über all die Jahre!

Ansonsten bleibt mir nur, Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe und einen schönen Sommer zu wünschen!

Tobias Berben

Krieg und EGF

Von den Kongressorganisatoren habe ich am 13.6.2022 erfahren, dass die EGF nun diese Regeln hat, welche ich sehr gut finde, da man somit nicht boykottieren muss: „Russische/weißrussische Spieler dürfen nicht in offiziellen EGF-Turnieren einschließlich allen Kongress-Events spielen. Russischen/weißrussischen Spielern, die in anderen europäischen Ländern leben oder Flüchtlinge sind, kann das Spielen erlaubt werden, wenn sie eine Erklärung entgegen dem Krieg unterschreiben.“

Robert Jasiek

Spielmesse Bielefeld

Am 12.+13. November 2022 findet wieder eine Spiele-Messe in Bielefeld statt. Wer steht bereit als Erklär-Helfer? Für Übernachtungen bitte mich, Stefan Brose, unter 0176-24777503 oder srb-rose@web.de, kontaktieren.

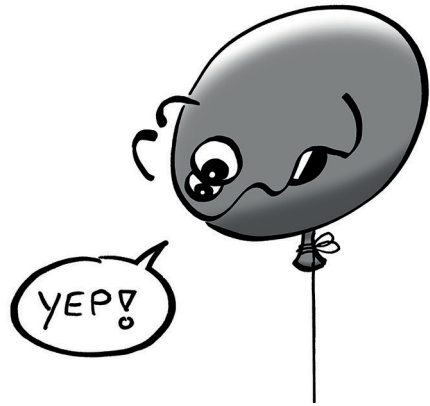
Stefan Brose

Jugend-EM in Prag

Im Jahr 2021 fand die Jugend-Europameisterschaft bekanntlich online statt und die EM 2020 in Kroatien war das letzte internationale Turnier, bevor Covid-19 die Welt auf den Kopf stellte. Und wieder wurde es eine Jugend-EM, dieses Mal in Prag, die durch externe Einflüsse eine ganz besondere war, fand sie doch gerade mal zwei Wochen nach dem Einmarsch der russischen Armee in die Ukraine statt.

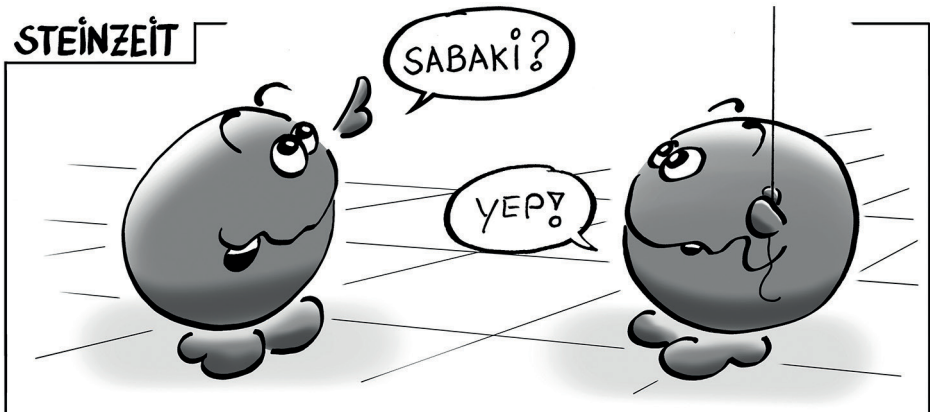
In einer außerordentlichen Online-Versammlung ließ die EGF in der Woche vor der EM nach heftiger Debatte zu, russische Go-Spieler im Allgemeinen und damit auch die über 20 angemeldeten russischen Jugendlichen bei der EM unter neutraler Flagge spielen zu lassen. Die EGF hielt sogar Laptops für eine große russische Online-Teilnahme bereit, denn Flugzeuge flogen nicht mehr von Russland nach Tschechien. Auf der Webseite der Jugend-EM war allerdings zu lesen, dass russische Spieler nicht erwünscht seien. Der russische Verband löste schließlich selbst das Dilemma, indem er die Meldungen seiner Spielerinnen und Spieler zurückzog. Mit der offiziellen Begründung, sie vor einer Stigmatisierung zu schützen. Ob und was inoffiziell im Hintergrund lief, weiß ich nicht.

Ganz schön viel Politik für einen Artikel über eine Go-Meisterschaft. Aber notwendig, denn traditionell stellte auch in Prag die ukrainische Mannschaft eine der größten Delegationen. Und der Smalltalk mit den ukrainischen Müttern hatte ganz andere Inhalte als in den Jahren zuvor. Aufgrund der Situation in der



Heimat reiste Team Ukraine bereits Tage vor der EM an und übernachtete privat bei tschechischen Go-Spielern. In vielen Fällen mit ziemlich leichtem Gepäck, da man ja schon bald wieder zurückkehren wollte.

Go gespielt wurde natürlich auch, immerhin sind 114 Spieler in drei Altersklassen angetreten. Deutschland war mit neun Spielerinnen und Spielern vertreten und glänzte mit tollen Ergebnissen von Arved Pittner und Yuze Xing. Arved gewann die U20-Gruppe vor Davide Bernardis aus Italien und Denis Dobranis aus Rumänien, wenn auch mit Wacklern in einer Partie. Yuze wurde Vizeeuropameister in der Kategorie U16 und musste sich nur dem überragenden Vsevolod Ovsienko geschlagen geben. Ein ukrainischer Sieg. Irgendwie klingt das in diesen Tag nach etwas sehr besonderem. Abgerundet wurde der ukrainische Erfolg



durch den dritten Platz von Anna Melnyk, die online aus der Ukraine teilnahm. In der U12 setzte sich überraschend der ungarische 5-Kyu Bende Barcza durch, der den türkischen Dan-Spieler Alper Sulak auf den zweiten Platz verwies.

Die EM fand nur wenige U-Bahn-Stationen vom Prager Zentrum statt, und viele Spieler nutzten dies für den ein oder anderen Ausflug in die Innenstadt. Auch hier war der Ukraine-Krieg stets präsent, denn an einigen Stellen gab es ein blau-gelbes Farbenmeer zum Ausdruck der Unterstützung für die Ukraine.

Es war schön, mal wieder echten Go-Spielern aus ganz Europa zu begegnen. Nach einer gut organisierten und gelungenen Meisterschaft fuhren fast alle ausländischen Teilnehmer glücklich zurück in ihre Heimat nach Deutschland, Polen, Rumänien, Ungarn und in andere Länder. Und die 14 ukrainischen Kinder und Jugendliche mit ihren Müttern? Einige blieben in Tschechien, andere verteilten sich in Europa, teilweise bis hin ins ferne Portugal. Zwei ukrainische Go-Mädchen und ihre Mütter haben nach der EM in Deutschland ein neues temporäres Zuhause gefunden.

Michael Marz

Deutsche Schul-Go Mannschaftsmeisterschaft 18. Hans Pietsch Memorial 2022

am 17. + 18. Sep. 2022

am Carl Friedrich von Weizsäcker Gymnasium
Ratingen, Karl-Müncher-Weg 2



An vielen Schulen in Deutschland wird im Unterricht und in Schul-AGs Go erklärt und gespielt. Drei Schüler bilden jeweils eine Mannschaft einer Schule und entsenden ihre Mannschaft zu diesem Go-Turnier.

Alle sind eingeladen, daran teilzunehmen oder Go zu lernen.

Anmeldungen an info@go4school.de



Impressum DGoZ 3/2022

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

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

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 Welticke, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Georg Ulbrich; Kinderseite: Hejko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wast Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Hejko Bauer, Tobias Berben, Milena Boclé, Stefan Brose, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Peter Gebert, Robert Jasiiek, Michael Marz, Colm O'Shea Marc Oliver Rieger, René Scheibe, Karen Schomberg, Thomas Schwiering

Fotos: Tobias Berben, Milena Boclé, 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 4/2022:

Mittwoch, der 17.08.2022

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

1. Leipziger Frühlings-Fuseki

Für den Bericht zu meinem ersten selbst organisierten Turnier Anfang April in Jena möchte ich etwas weiter ausholen. So möchte ich euch diesmal auch noch ein paar Eindrücke von den Wochen und Tagen vor dem Turnier vermitteln.

Dass ich dafür über zwei Jahre Anlauf benötige, hatte ich mir vorher anders vorgestellt. Die Idee, ein weiteres Turnier neben dem historischen Bergmannsturnier auszurichten, kam mir an einem der lustigen JIGS-Abende (JIGS: Jena International Go School). Dabei ist uns aufgefallen, dass in unserem Landesverband keine Turniere im Frühjahr stattfinden – und so konnte ich mit meinen Planungen beginnen. Mit der JIGS im Rücken war mir klar, dass auch beim Frühlings-Fuseki ein Profi als Unterstützung vor Ort sein wird. Ebenso gefiel mir die Idee, vor dem Turnier ein Seminar anzubieten. Bei diesem überraschten uns Manja Marz und Andrii Kravets mit einem neuen Konzept. Sie unterrichten beide gleichzeitig, aber Manja agierte teils als Lehrerin und teils als Schülerin. Ihre Fragen und Erkenntnisse werden gleichzeitig in griffiger Form an die Tafel geschrieben. Manja versteht es sehr gut, die Fragen zu stellen, welche die Teilnehmer haben, aber sich häufig nicht trauen zu fragen. Zwischen den beiden entsteht dadurch eine sehr angenehme Dynamik, die uns als Zuhörer gefallen hat.

Aber bevor das Seminar überhaupt stattgefunden hat, gibt es noch einiges zu erzählen. Wenn man ein Turnier im Raum BST ausrichten möchte, sollte man sich unbedingt beim Landesverband melden. Hier habe ich finanzielle Unterstützung bei den Preisgeldern und jede Menge Spielmaterial erhalten. Vielen Dank dafür!

Wie sich sicher noch viele erinnern, gingen Anfang Februar 2022 die berühmten Fallzahlen wieder nach oben, aber die Lockerungen ebenfalls. Das stimmte mich zumindest positiv, dass ein Turnier in diesem Jahr realistisch ist. Dann erreichte mich außerdem noch die Nachricht, dass Awesome Baduk Gutscheine für Turniere verteilt. Damit konnte ich vor allem entsprechende Preisgelder garantieren. Die Anmeldeleiste sah aber noch einige Zeit sehr

überschaubar aus. Durch viel Mundpropaganda, Webseiteneinträge, Facebook und Discord erhielt ich dann doch ein paar mehr Anmeldungen. Einen Monat vor Beginn hatte ich jedoch erst ca. 20 Teilnehmer. Meine Frau hatte zu Hause eine kleine Tafel aufgehängt, an der wir stolz unsere Anmeldungen zählten. Ich habe dann festgestellt, dass sich mehr als die Hälfte der Spieler erst innerhalb des letzten Monats anmelden. Das lag vermutlich an der ungewissen gesetzlichen Lage und zum anderen benötigt man bei einem Turnier auch eine kritische Masse. Je mehr unterschiedliche Spielstärken in der Liste stehen, desto attraktiver wird es für andere.

Mit 48 Teilnehmern war das 1. Leipziger Frühlings-Fuseki gleich das größte lokale Turnier seit 2015. Was mich sehr gefreut, aber auch vor einige Herausforderungen gestellt hat. Die Villa ist zwar ein sehr schöner Austragungsort, jedoch gibt es nur eine sehr kleine Küche. Meine Frau Peggy und ich haben daher verschiedenste Konzepte überlegt. Zum Glück hatte ich noch Martin Thaumiller mit im Boot. Er hatte mir schon frühzeitig angeboten, frisches Okonomiyaki und Dorayaki als Mittagessen zu kochen. Thematisch passte das natürlich sehr gut! Auch wenn er am Tag zuvor fast 10 Stunden Essen vorbereitetete, hat ihm die Aufgabe Spaß gemacht. Die Gäste waren jedenfalls sehr zufrieden. Sehr schön fand ich, dass Martin immer an seinen Turnierleiter gedacht hat. Für Andrii und mich gab es immer etwas zu essen. Außerdem fragte er mich immer nach meiner Meinung, obwohl er klar der Chef der Küche war. Insgesamt haben Peggy, Martin und Joey die Küche extrem gut organisiert. Samstagabend wurde dann auch noch bei 3°C gegrillt. Wir konnten aber drinnen essen und dank Pavillon ging es dem Grillmeister Daniel auch gut. Sonntagmorgen gab es ein gemeinsames Frühstück in geselliger Runde. Für das Mittagessen erklärten sich Freunde von uns bereit, verschiedene Salate zuzubereiten. Für knapp 50 Teilnehmer alle Mahlzeiten entsprechend vorzubereiten, ist jedenfalls eines der schwierigsten Themen bei der gesamten Planung!

Kommen wir nun zu ein paar Details zum Spielmodus. Es gab eine Topgruppe aus 12 Spielern, da ich den McMahon-Bar auf 2000 gesetzt habe. Leider hätte Matias Pankoke nur an drei Partien teilnehmen können. Er hat sich dann bereit erklärt, nicht zu spielen, damit in der Topgruppe alle die

gleichen Chancen haben. Ansonsten hatten alle eine Stunde Bedenkzeit und kanadisches Byo-yomi, da ich nicht wusste, ob ich genügend digitale Uhren bekommen würde. Und nicht jeder konnte sich allerdings mit den digitalen Uhren aus. Das führte dazu, dass in einer Partie aus Versehen 5 Stunden Byo-yomi eingestellt wurden.

Vor der 2. Runde gab es dann die längst fällige Danksagung an Manja Marz für ihre Arbeit im Landesverband. Sie hatte ihren Vorstandsposten vor 2 Jahren an Lena Gauthier abgegeben.

Nach ihren eigenen Partien stürmten die Spieler zu Andrii Kravets, um sich eine ausgiebige Spielbesprechung abzuholen. Dieser war völlig in seinem Element und analysierte mit Freude die Partien. Ich möchte mich an dieser Stelle bei Andrii Kravets für seine Hilfe danken. Es war insgesamt sehr schön, wieder die Turnieratmosphäre zu erleben.

Am Sonntag begannen dann die entscheidenden Partien. János war bisher ungeschlagen, weshalb Tim und David sich bereits am Abend davor Strategien gegen ihn überlegten. Nachdem Tim gegen ihn dann verloren hatte, wurde vor der letzten Runde viel gerechnet. Die ersten 4 Plätze standen noch nicht fest. Am Ende konnte sich János Nitschke jedoch durchsetzen und den 1. Platz behaupten. Manja Marz erreichte Platz 2. Aufgrund eines besseren SOSOS landete Tim Cech auf Platz 3. Als ich vor Abschluss der letzten Spiele die Sonderpreise vorbereitete, hatte ich Bedenken, dass die Preisgelder nicht ausreichen. Es

gab immerhin 9 Spieler mit bereits 4 Siegen und sehr viele mit 3 Siegen. Jedoch war die Statistik auf meiner Seite und nur János blieb ungeschlagen. Weiterhin gab es Sonderpreise für folgende Spielerinnen und Spieler:

Olesia Malko als beste Dame, Xing Yuze als bester U18-Spieler, Rüdiger Stoll als bester Senior, Michael Bull, Ferdinand Marz, Marco Henkel, Alexander Kube, Tim Unverzagt, Dominik Jünger, Leopold Marz, Bret Beheim für 4 Siege und Helge Schollek als bester Turniereuling.

Bei der Siegerehrung musste ich dann auch spontan umplanen, damit die Zugreisenden noch ihre Preise erhielten. Noch am Sonntagabend habe ich eine Nachricht von Lukáš Podpěra erhalten. Dieser schrieb auf der tschechischen Go-Seite einen Bericht zum Turnier. Da war ich natürlich sehr stolz. Außerdem berichtete František Čáha das ganze Wochenende live für die tschechischen Go-Spieler. Mit Hilfe eines Übersetzungsprogramms kann man dies auf der Internetseite goweib.cz/novinka-ze-svetal/1-leipziger-fruhlings-fusekil nachlesen. Nächstes Jahr plant Lukáš mit mehreren Go-Spielern anzureisen. Ich hoffe, dass das nächste Turnier also noch größer wird!

Letztlich lief das Turnier sehr gut, es wäre aber ohne die Hilfe meiner Frau und Freunden nicht möglich gewesen. Vielen Dank an euch alle! Ich habe einiges für das kommende Turnier gelernt und hoffe, euch nächstes Jahr ein ebenso schönes Turnier organisieren zu können.

René Scheibe



9. Trierer Tengen

Nach fast drei Jahren Corona-bedingter Unterbrechung gab es Anfang Juni wieder das traditionelle Kinder- und Jugend-Go-Turnier in Trier. Und trotz der langen Pause und der nötigen Vorsichtsmaßnahmen (Maske bei den Partien und Corona-Test vor dem Turnier) hatten wir die zweithöchste Teilnehmerzahl: über 40 Kids spielten in 18 Teams um den Turniersieg! Der Spielmodus war wie immer ungewöhnlich: Die Spieler der Teams, die aus 2-3 Spielern bestanden, spielten jeweils drei Züge, bevor der nächste an der Reihe war. Die Steine lagen jeweils auf einem Tisch hinter den Spielern bereit. Im Gegensatz zum klassischen Rengo oder Paar-Go war es so also nicht so leicht möglich, mit der Reihenfolge durcheinander zu kommen. Das Ganze klappte dann auch selbst bei den Anfängern, von denen traditionell immer viele dabei sind, ausgezeichnet! Auf den 9x9-Brettern war dann nach den sechs Runden auch noch Zeit für ein Renn-Go: Zwei Teams spielten gegeneinander auf einem Brett, das 20

Meter von den Teams entfernt war. Wer zuerst am Brett ankam, durfte auch zuerst spielen...

Auch wenn der Spaß am Go die Hauptsache war, ist gewinnen ja auch nicht schlecht: Bei den Schulteams lag am Ende das Gymnasium Am Kothen aus Wuppertal mit Shizhao Li und Ryan Sun uneinholbar vorne. Auf Platz zwei folgte die International School on the Rhine mit Nico Xu, Leo Xu und Anton Zhang. Auf Platz drei landete das Theresianum Mainz (Eva und Bastian Leissen). Trierer Schulmeister wurde das Auguste-Viktoria-Gymnasium mit Emilia Schaaf und Miaoyan Law. Am Ende stand dann die Siegerehrung, bei der es wieder schöne Preise, Pokale und Medaillen gab.

Wir danken den Sponsoren, insbesondere der langjährigen Unterstützung durch das Konfuzius Institut Trier, dem DGoB und dem Verlag Brett und Steine. Nachdem das Turnier diesmal wieder so guten Anklang fand, wird es nächstes Jahr bestimmt auch einen 10. Trierer Tengen geben.

Marc-Oliver Rieger



1. SamschdigGo Heidelberg 2022

Nach langer Pause konnten Go-Spieler in Heidelberg wieder ein Turnier am Holzbrett spielen. Das „1. SamschdigGo Heidelberg“ lockte am 14. Mai 2022 insgesamt 34 Spieler aus 14 verschiedenen Clubs an.

SamschdigGo ist eine Marke des Badischen Go-Vereins e. V. aus Karlsruhe, über deren Planung in der DGoZ 6/2019 schon berichtet wurde, aber durch die Pandemie geht es damit jetzt erst richtig los.

SamschdigGo teilt die Turnierverantwortung auf und ermöglicht es Go-Clubs und auch Go-Eltern, die keine Turnierfahrung haben, von Erfahrung und Material der Karlsruher zu profitieren. Das Ganze ist nicht auf Nordbaden beschränkt, SamschdigGo wird es dieses Jahr auch in Neu-Ulm (Bayern) und Wendlingen (Württemberg) geben, weitere sind nicht ausgeschlossen. Die kurze Bedenkzeit hat für das Gospiel auch Nachteile, jedoch ist nach 2 Jahren Pandemie ein großer Nachholbedarf und wie ein Turnier funktioniert, kann man so verdichtet lernen.

Go-Eltern in Heidelberg wollten ein Turnier in ihrer Stadt haben und haben sich nach geeigneten Räumen und Verpflegungsmöglichkeiten umgesehen und gefunden.

Das Tagesturnier wurde dann dort vom Badischen Go-Verein mit Unterstützung des Go-Landesverband Baden-Württemberg e. V. und der beiden Heidelberger Firmen Sino-German High-Tech Park und Bioloving in deren Firmenräumen im 17. OG des Techtowers Heidelberg durchgeführt.

Gespielt wurde im Konferenzraum; zwischen den Runden konnte man sich bei sonnigem Wetter auf der Dachterrasse Heidelberg von oben ansehen. Für die Eltern stand ein weiterer Seminarraum zur Verfügung, so dass sie sich unterhalten konnten, ohne die Spiele zu stören.

Sieben Spieler waren Jugendliche (U15), hier gewannen mit Xingyi Zhang (9k, Karlsruhe) und Zurie Jelinek (20k, Berlin) zwei Mädchen mit jeweils vier Siegen die Wertung. Bei den acht Kindern (U11) holten zwei Jungs jeweils vier Siege: Frank Wang (18k, Mainz) und Sam Zhang (20k, Mainz).

Für viele Kids war es das erste Go-Turnier am Holzbrett oder überhaupt. Das Zeitsystem nach Fi-



scher war schnell vermittelt, viel schwieriger war bei den U11-Spielern, dass sie zwar theoretisch zählen können, aber beim Onlinespiel ist es so bequem, wenn das Ergebnis per Knopfdruck vom Computer kommt. Zwei Go-Spieler, die nicht eigentlich nur zum Zuschauen da waren, haben dann zusammen mit mir als Turnierleiter in jeder Runde die hinteren Bretter ausgezählt.

Die Kinder hatten viel Spaß am Turnier und waren mit großer Disziplin bei der Sache. Aber die Farbvorgaben aus der Paarung von OpenGotha wurden ignoriert, weil ihnen niemand gesagt hat, was „Black“ und „White“ bedeutet.

An den ersten Brettern gab es solche Probleme nicht, dort gewann nach fünf Runden Rui Hu (2k, Göppingen) das Turnier ungeschlagen vor Manfred Althaus (1k, Mannheim) und Florian Dyroff (3k, Heidelberg).

Wilhelm Bühler

49. Pariser Go-Turnier

Das 49. internationale Pariser Turnier, ein Bonus-B-Turnier mit sechs Runden, fand am Osterwochenende (16.–18. April) in einer historischen Schule im Zentrum von Paris statt. Letztes Jahr wurde das Turnier online abgehalten und im Jahr davor wurde es wegen der COVID einfach abgesagt. Daher war es ein gutes Gefühl, die Spieler bei diesem großen Event wieder persönlich treffen zu können!

Dieses Mal war ich ganz auf der Seite der Organisatoren und unterstützte den Turnierleiter Ralf Wurzing und andere Freiwillige. Wir hatten etwa 142 Spieler, zusammen mit vielen Besuchern und Helfern (vielen Dank!) und wir waren auch sehr glücklich, einige junge Spieler aus der Ukraine begrüßen zu können, die derzeit als Flüchtlinge im Ausland leben und trotz des Krieges in ihrer Heimat die Kraft und Motivation hatten, Go zu spielen. Nun werde ich ein wenig über das Turnier schreiben und versuchen, ein paar Eindrücke zu vermitteln.

Wie üblich begann die erste Runde mit ein wenig Verspätung (nennen wir es eine Tradition), aber alle schienen sehr eifrig zu spielen: ein ziemlich gutes Zeichen für ein Go-Turnier. Die Organisatoren

freuten sich auf den Beginn der Spiele, so dass sie 80min+10sec Fischer-Zeit hatten, eine kleine Pause einzulegen und die Fehler in ihrem Organisations-Fuseki zu überprüfen.

In den Gängen und an den Go-Brettern gaben die Teilnehmer ihre Prognosen ab, wer das Turnier gewinnen würde. Würde es Dai Junfu 8d sein, weil es immer Dai Junfu 8d ist? Obwohl er gesagt hatte: „Es gibt fast 10 6d+ Spieler in der Spitzengruppe, die Konkurrenz kann wirklich stark sein. Auch wenn ich als 8d eingestuft werde, ist die fehlende Praxis ein wichtiger Punkt für mich. Ich muss in den ersten Runden in Form kommen, sonst werde ich in den entscheidenden Partien um den Titel sicher Probleme bekommen.“

Oder würde Kim Dohyup 7d aus Korea leicht gewinnen, da er eine lange Liste von Siegen gegen europäische Spieler vorweisen kann?

Könnte es Benjamin Dréan-Guénaïzia 6d gewinnen, mit einer glücklichen Paarung einen Sieg zu erringen, der ihn vor diesen beiden „Schrecken“ des Goban bewahrt? Aha, aber vielleicht würde er dann gegen Cornel Burzo 6d verlieren? (Spoiler-Alarm: ja)



Die alt-ehrwürdige École Normale Supérieure dient als Spielort für das Pariser Go-Turnier

Der erste Spieler, der die Chance hatte, Dai Junfu herauszufordern, war Vsevolod Ovsienko, 4d aus der Ukraine. Leider verlief die Partie nicht so, wie er es geplant hatte:

„Als die Partie begann, hatte ich das Gefühl, dass ich nicht gewinnen kann. Ich wollte ein gutes Spiel spielen, vielleicht mit 4 bis 5 Punkten verlieren. Es war ein tolles Spiel, im Endspiel verlor ich mit etwa 5 Punkten, aber dann verlor ich eine große Gruppe, was nicht sehr schön war, weil ich nur knapp verlieren wollte.“

Die zweite Runde brachte mehr unerwartete Ergebnisse als die erste. An Brett 2 verlor der gefürchtete Kim Dohyup 7d (Korea) gegen Valerii Krushelnytskyi 6d (Ukraine). Ich muss sagen, dass Valerii schon früh zum Turnierort gekommen war und uns zwei Stunden lang beim Tragen von Tischen und schweren Getränken geholfen hatte, daher wusste ich bereits, dass er stark war. Aber das war ein anderes Niveau an Stärke und Kraft, wow! Und das Beste an der ganzen Sache? Wir waren uns jetzt sicher, dass es bis zum Ende des Turniers spannend bleiben würde. Neue Wetten und Spekulationen begannen in den Korridoren zu kursieren.

Vielleicht wurde sogar Dai Junfu ein wenig nervös. Leider kann ich diesen Verdacht nicht bestätigen, aber nehmen wir einfach mal an, dass es so war. Leider verlor Valerii am nächsten Morgen in Runde 3 gegen Benjamin Dréan-Guénéaizia, der aus irgendeinem Grund nun am prestigeträchtigen Brett 1 saß. Außerhalb der Spitzengruppe machten es einige junge Spieler Dai Junfu nach und sammelten Siege in Folge, ein gutes Versprechen für die neue Go-Welle.

Die Hauptaktivität an diesem zweiten Tag des Paris International war das Blitzturnier, das von François Bourhis 3d (Frankreich) organisiert wurde: 10 Minuten Sudden Death pro Spieler, ein Pool-system und 150 € für den Sieger. Ich konnte nicht teilnehmen, aber für diesen Bericht habe ich ein paar Worte darüber gesammelt:

„Oh ja, Lucas Neiryck 6d (Belgien) hat gewonnen, aber das Beste war, dass Stephan Kunne 3d (Frankreich) Kim Dohyup 7d (Korea) mit einem Handicap von 3 Steinen total zerstört hat. Es war eine unglaubliche Partie, die Steine flogen, sie schmetterten ihre Züge auf den Goban, verrückt!“ (Camille Lévêque 2d)



Dai Junfu 8d, der Sieger des Pariser Turniers

„Ich habe gegen Kim Dohyup gewonnen, dann hat mich Violeta Gorbulska 8k (Ukraine) mit Handicap total zerstört. Indirekt hat sie also auch Kim Dohyup zerstört. Sie ist so stark im Blitz!“ (Stephan Kunne 3d)



Am Ostermontag wurden morgens alle Turnierspieler mit einer kleinen Überraschung in den Steinen begrüßt

Wie auch immer, all dies führt uns zum dritten und letzten Tag. Der Himmel war unverschämt hellblau, es war sehr sonnig und die Vögel zwitscherten in Frühlingslaune. Aber, auf den Gobans ... war es eine ganz andere Geschichte.

Obwohl Dai Junfu der einzige Spieler in der Spitzengruppe war, der noch ungeschlagen war, war nicht klar, was passieren würde. Aber wahrscheinlich mache ich es hier umsonst spannend, denn jeder hat schon beim Foto gelesen, dass Dai gewonnen hat (oder war es ein Trick? Jetzt habe ich Eure Aufmerksamkeit ...) Was ihr vielleicht nicht wisst, ist, wie es passiert ist. In der letzten Runde trat Dai Junfu gegen Valerii Krushelnytskyi an (wenn ihr aufmerksam gelesen habt, hat er in Runde 2 Kim Dohyup 7d geschlagen, aber in Runde 3 gegen Ben verloren – und jetzt sind wir in Runde 6). Nach einem schnellen Start der Partie, als hätten sie sie schon oft im Kopf gespielt, sahen beide Spieler sehr unzufrieden mit der Spielsituation aus. Aber sie können selbst besser beschreiben, was passiert ist:

„Nach einem knappen Sieg gegen Cornel in der 3. Runde war die letzte Partie gegen Valerii ein echter Kampf am Abgrund. Mein Gegner spielte so gut, dass ich kaum eine Chance fand, in Führung zu gehen. Nach einem groben Fehler beim Angriff auf seine Gruppe wurde meine Lage verzweifelt. Ich lag fast 20 Punkte zurück und es waren nur noch wenige Plätze auf dem Goban zu spielen. Wäre es ein Freundschafts-

spiel gewesen, hätte ich bereits aufgeben können. Aber im Wettkampf darf man nie aufgeben; die Erfahrung spielte dann eine wichtige Rolle bei meinem großen Comeback. Schließlich gewann ich diese unglaubliche Partie mit einem halben Punkt, weil ich das letzte Ko erreichte, indem ich meinen Gegner zwang, einen Zug abzugeben* (Französische Regeln: 7,5 Komi und Weiß passt als zuletzt). Wie in vielen dramatischen Partien gewinnt derjenige, der zurück kommt, mit nur 0,5 Punkten ... Ein schwer zu erklärendes Phänomen, aber es sind immer 0,5 Punkte.“ (Dai Junfu)

„Lange Rede, kurzer Sinn, ich habe um einen halben Punkt verloren. Es war für uns beide schwierig, sagen wir mal, weil ich schnell einen Vorteil erlangte und mein Hauptanliegen darin bestand, ihn nicht zu verlieren. Wie man am Ergebnis sieht, ist mir das nicht gelungen. Aber mein Gegner musste immer sein Bestes geben, um sich diesen Sieg zurückzuholen, um jeden Punkt kämpfen. Und am Ende hat es geklappt, für ihn ...“ (Valerii Krushelnytskyi)

Das Turnier war bald vorbei und nach einer langen Abschlusszeremonie mit vielen Preisen verließen alle die Halle. Einige beschlossen, zum Korean Ambassador Cup in Prag zu fahren oder sich auf das Turnier in Grenoble in Frankreich vorzubereiten.

Im Namen des Organisationsteams bedanken wir uns bei allen Spielern und allen Helfern (auch bei unseren Gästen, vielen Dank!). Außerdem freuen wir uns sehr, dass die Partien von unseren europäischen Profis live übertragen und kommentiert wurden!

Wir hoffen, dass wir nächstes Jahr, zum 50. Jahrestag des Turniers, noch mehr Spieler sehen werden. Und wir werden unser Bestes tun, um auch den organisatorischen Teil zu verbessern :-)

Ergebnis:

1. Dai Junfu, 8d (FR)
2. Cornel Burzo 6d (RO)
3. Valerii Krushelnytskyi 6d (UA)
4. Su Yang 6d (FI), der sein Preisgeld großzügig an die ukrainischen Spielergruppe spendete
5. Benjamin Dréan-Guénaïzia 6d (FR)
6. Elian Grigoriu 5d (RO)
7. Kim Dohyup 7d (KR)
8. Lucas Neiryneck 6d (FR)

Milena Boclé

Zehnjähriges Bestehen des ProGo Clubs in Niš

Bedingt durch die Corona-Situation gab es in der letzten Zeit ja nur sehr wenige „echte“ Turniere, und auch mein Lieblingsturnier, der Hamburger Kido Cup, sollte dieses Jahr anscheinend wieder ausfallen. Also schaute ich wieder einmal in den Turnierkalender und entdeckte dort das Turnier von Niš, einer kleineren Stadt im Süden Serbiens, deren Go-Club dieses Jahr im März sein zehnjähriges Bestehen feierte. Es gab einen Direktflug zwei Tage vor und nach dem Turnier, so dass auch noch etwas Zeit blieb, um Stadt und Land etwas zu erkunden, denn bisher war ich noch nie in Serbien gewesen.

Nach einigen Emails mit dem Gründer und rührigen Betreiber des Clubs, Željko Veselinović, waren Unterkunft und Transport vom Flughafen schnell geklärt. Bei meiner Ankunft wartete Željko schon mit einem Schild am Flughafen und empfing mich herzlich. Die Fahrt zum Hotel, in dem auch das Turnier stattfinden sollte, nutze er, um mir noch eine kleine Übersicht über die Stadt zu geben und mir dies und jenes zu zeigen und zu erklären. Im Hotel kümmerte er sich um alle Formalitäten und zeigte mir persönlich mein Zimmer, dann lud er mich ein, den lokalen selbstgebrannten Schnaps, Rakija, zu probieren. Es war inzwischen früher Nachmittag und ich hatte noch nichts gegessen an diesem Tag. Ich bekam also auch noch eine schnelle warme Mahlzeit serviert, damit ich den Rakija nicht auf nüchternen Magen trinken

musste. Es war ein sehr warmer und herzlicher Empfang und ich fühlte mich gleich wohl.

Für den Abend war ich in den Go-Club eingeladen, der etwa einen Kilometer entfernt war. Er entpuppte sich als ein kleines altes Häuschen in einem etwas wilden Garten, ein Hund an einer Kette bellte mich an, machte aber einen freundlichen Eindruck. Der Raum, in dem gespielt wurde, war klein und durch einen Holzofen bullig warm. Es waren sechs Spieler dort, unter anderem auch Željko, der mich gleich mit den anderen bekannt machte und mir zunächst mal stolz seinen Club präsentierte. Neben einer kleinen Küche gab es noch einen kleinen Schlafraum für Gäste und dann noch ein kleines Nebengebäude, in dem im Sommer noch einmal Platz für etwa zehn Spieler war. Wir haben dann natürlich auch



Thomas Schwiering am Brett in Niš

noch etwas gespielt und ich erfuhr einiges über den Club, die Stadt und die Go-Szene in Serbien

Am nächsten Tag hatte ich noch Zeit, die Stadt zu erkunden. Das angenehm warme und sonnige Wetter lud zu einem Gang durch weite Plätze und kleine Gassen ein und führte mich auch zu der großen Zitadelle mit einem großen Park und einigen historischen Sehenswürdigkeiten.

Am Abend begann die Registrierung und es gab eine Veranstaltung zum 10-jährigen Jubiläum. Da trotz der recht geringen Teilnehmerzahl (einige Spieler aus Ungarn konnten coronabedingt nicht anreisen) Spieler aus acht Nationen vertreten waren, gab es eine Präsentation in Serbisch und Englisch. Es wurde klar, dass Željko die treibende Kraft und gute Seele des Clubs war und er wurde auch entsprechend gefeiert. Im Anschluss gab es noch eine kleine Party mit lokalem Fingerfood und natürlich Getränken, wobei leider die laute Musik eine Unterhaltung fast unmöglich machte.

Das eigentliche Turnier startete am nächsten Morgen. Alles war gut organisiert und fand in zwei großen Räumen statt und es gab genügend Abstand zwischen den Tischen. Alle Spieler hatten ein kleines Namensschild bekommen und Star des Turnieres war natürlich der kürzlich zum Profi hochgestufte Stanislaw Frejlak (1p) aus Polen, der das Turnier auch ungeschlagen gewann. Zweiter wurde der Ungar Dominik Boviz (6d), der sich nur Stanislaw geschlagen geben musste und dritter wurde der Franzose Benjamin Dreanguenaizia, ebenfalls 6d.

Für mich selbst lief das Turnier nicht so sehr erfolgreich, ich konnte nur zwei von fünf Spielen gewinnen und ich ärgerte mich besonders über mich selbst, als ich eine eigentlich gewonnene Partie gegen einen schwächeren Spieler am Ende doch noch verlor. Hochmut kommt vor dem Fall und ich hatte wieder eine Lektion gelernt. Insgesamt hatten wir aber schöne spannende Spiele und ich war überrascht vom Kampfgeist der serbischen Spieler.

Am Abend gab es dann ein festliches Dinner. Das war wirklich beeindruckend und zog sich mit mehreren Gängen mit serbischen Spezialitäten über den ganzen Abend hin.

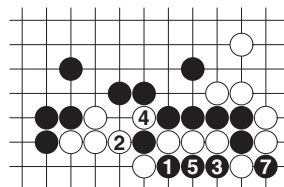
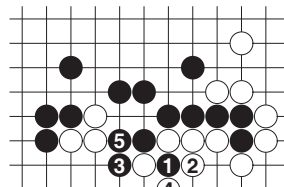
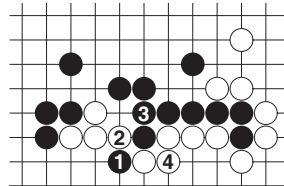
Am nächsten Tag wurden dann noch drei weitere Runden gespielt, alles verlief in einer ruhigen und entspannten Atmosphäre und viele persönliche Kontakte waren möglich. Die Siegerehrung verlief unspektakulär und in familiärer Stimmung, es gab verschiedene Zusatzpreise, unter anderem für die weiteste Anreise, den ein Spanier gewann. Trotz der recht geringen Teilnehmerzahl waren doch Spieler aus acht Nationen vertreten, eine bunte Mischung.

Am nächsten Tag ließ es sich Željko nicht nehmen, mich persönlich zum Flughafen zu bringen und mit mir auf dem Weg dorthin noch eine kleine Stadtrundfahrt zu machen, inklusive Besichtigung des Schädelturms, einem Monument des serbischen Widerstands aus der Zeit der Osmanen.

Nach einem herzlichen Abschied verließ ich Niš mit dem guten Gedanken, nächstes Jahr gerne wieder an diesem Turnier teilnehmen zu wollen.

Thomas Schwiering

Lösung „Retten und Fangen“



Das Doppel-Hane auf 1 im ersten Dia. ist leider nicht schlau genug, denn nach 2 kann Weiß mit 4 sichern.

Wenn Schwarz aber im zweiten Dia. reinschneidet, dann kann Schwarz mit 3 und 5 trennen.

Will sich Weiß im dritten Dia. dagegen wehren, dann endet das nach dem Decken des Ataris durch 6 mit 7 in einer echten Katastrophe für Weiß.

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2022

Der Deutsche Go-Bund e. V. veranstaltet jährlich die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft (kurz DJGM). Am 24. und 25. September in Rostock wird in drei getrennten Wertungen dabei

- der Deutsche Junioren-Go-Meister in der Kategorie „U19“,
- der Deutsche Jugend-Go-Meister in der Kategorie „U15“,
- der Deutsche Kinder-Go-Meister in der Kategorie „U11“

ermittelt.

Turnierort

SchulCampus Rostock-Evershagen, Thomas-Morus-Str. 1-3, 18106 Rostock

Zeitplan

Samstag, 24. September 2022	12:30 Uhr Begrüßung, 13:00 Uhr Runde 1 16:00 Uhr Gruppenfoto, 16:10 Uhr Runde 2 19:10 Uhr Runde 3
Sonntag, 25. September 2022	10:00 Uhr Runde 4, 14:00 Uhr Runde 5 17:00 Uhr Preisvergabe

Anmeldeschluss

Freitag, 16. September 2022, Ende des Tages, an fs-meisterschaften@dgo.de

Teilnahmebedingungen

An der DJGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB (Mitgliedschaft kann vor Ort erworben werden, erfordert bei U18 die Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten.)
- Spielstärke mindestens 20. Kyu.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.
- Teilnehmer mit Geburtstag nach dem 31. August 2011 werden grundsätzlich in der Kategorie U11 gewertet.
- Teilnehmer mit Geburtstag nach dem 31. August 2007 werden grundsätzlich in der Kategorie U15 gewertet.
- Teilnehmer mit Geburtstag nach dem 31. Dezember 2002 werden grundsätzlich in der Kategorie U19 gewertet.
- Jeder Teilnehmer spielt alle Runden mit.

Turniersystem und Bedenkzeiten

- Um die Meisterschaften wird ohne Vorgabe gespielt.
- Bei sechs oder weniger Teilnehmern wird „Jeder gegen jeden“ gespielt.
- Bei sieben oder mehr Teilnehmern werden die ersten drei Runden nach dem McMahon-System ausgetragen.
- Nach der dritten Runde wird anhand der McMahon-Punkte eine Zwischenwertung mit den Platzierungen aller Teilnehmer erstellt.
- In den Kategorien mit mindestens vier Teilnehmern spielen die vier gemäß der Zwischenwertung Bestplatzierten in den verbleibenden zwei Runden in Halbfinale, Finale und Spiel um Platz 3 die ersten vier Plätze innerhalb ihrer Wertung aus.
- Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten kanadisches Byoyomi.
- In den Halbfinals und Finals erhält Weiß 6,5 Komi, in allen anderen Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 7 Komi.
- Weitere Details können der Turnierordnung entnommen werden.

Preise und internationale Turniere

Der DGoB setzt die folgende Geldpreise aus:

- Juniorenwertung (U19): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U15): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro

- Kinderwertung (U11): Geeignete Sachpreise

Der DGoB fördert den besten Teilnehmern in den einzelnen Wertungen die Teilnahme an der offenen Europameisterschaft 2023. Wird der DGoB aufgefordert, für internationale Jugend-Go-Turniere Teilnehmer zu nominieren, so wird nach den Vorjahresergebnissen der DJGM vorgegangen. Dabei werden nur teilnahmeberechtigte Spieler berücksichtigt.

Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

- Turnierausrichter: Go-Verband Mecklenburg-Vorpommern, Bad Doberan, und Think Rochade – SC HRO e. V., Rostock-Evershagen
- Turnierleiter: Jörg Sonnenberger, lv-mv@dgoB.de, (0 15 90) 4 41 84 13
- Anmeldung an DGoB-Fachsekretariat Meisterschaften Wilhelm Bühler, fs-meisterschaften@dgoB.de, (0151) 20 90 40 75

Weitere Informationen

- Ein Startgeld wird nicht erhoben.
- Die Schulkantine hat für uns geöffnet, wenn es genügend Anmeldungen gibt.
- Es gilt die Turnierordnung zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft vom 11. November 2018.
- Weitere Informationen (insbesondere während der Veranstaltung) auf www.dgoB.de

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft 2022

Die Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft (DBGM) findet am Sonntag, 21. August 2022 in Karlsruhe statt.

Turnierort

Vereinsheim der GroKaGe Durlach, Lenzhubweg 12a, 76227 Karlsruhe (1 min von der S-Bahn-Haltestelle Durlach Hubstraße).

Zeitplan

Wir beginnen am Sonntag, 21.8.2022, um 10:00 Uhr morgens mit der 1. Runde und benötigen etwa 10 Stunden. Dies beinhaltet auch eine Pause von 30 Minuten und 2 Pausen mit 15 Minuten. Am Vortag gibt es ein Schnell-Go-Turnier am gleichen Ort.

Anmeldeschluss

Montag, 15. August 2022 (Ende des Tages) – Anmeldung bitte per E-Mail an fs-meisterschaften@dgoB.de

Teilnahmebedingungen

An der DBGM darf teilnehmen, wer folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
- Entweder Spielstärke mindestens 3. Dan oder Qualifikation über ein Qualifikationsturnier
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens 5 Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Turniersystem und Bedenkzeiten

Wir spielen das Turniersystem je nach Teilnehmerzahl gem. Turnierordnung, die Bedenkzeit beträgt 10 Minuten pro Seite – ohne Nachspielzeit. Komi beträgt 7.

Preise und internationale Turnieren

Der DGoB lobt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 150/100/50 Euro aus. Aus den Teilnehmern der Blitz-Go-Meisterschaft benennt der DGoB die Vertretung Deutschlands bei europäischen und internationalen Blitz-Go-Meisterschaften und trägt dafür dann Fahrt- und Übernachtungskosten gemäß Turnierordnung.

Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

Ausrichter: Badischer Go-Verein e. V.; Turnierleiter Wilhelm Bühler, FS Meisterschaften fs-meisterschaften@dgoB.de (0151) 20 90 40 75

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2022

Bei der Endrunde wird der Deutsche Go-Einzelmeister 2022 ermittelt. Sie findet statt vom 30. September bis 3. Oktober 2022, Ausrichter und Turnierleiter ist Benjamin Wirthmann.

Turnierort

Die Endrunde wird im „Saalbau Griesheim“ im Schwarzerlenweg 57, 65933 Frankfurt/Main stattfinden.

Zeitplan

Freitag, 30. September 2022	9:30 Uhr Begrüßung und Wahl der Schiedsgerichts 10:00 Uhr Runde 1, 16:00 Uhr Runde 2
Samstag, 1. Oktober 2022	10:00 Uhr Runde 3, 16:00 Uhr Runde 4
Sonntag, 2. Oktober 2022	10:00 Uhr Runde 5, 16:00 Uhr Runde 6
Montag, 3. Oktober 2022	10:00 Uhr Runde 7, 16:00 Uhr Siegerehrung

Anmeldeschluss

Bis 15. September 2022 (Ende des Tages) müssen die 8 Qualifizierten dem DGoB die Teilnahme bestätigen oder absagen. Im Falle einer Absage wird der DGoB den nächstbesten Spieler aus der Vorrunde einladen, sollte aus dem Kreis der Vorrundenteilnehmer niemand verfügbar sein, so kann der DGoB auch einen für die Vorrunde qualifizierten Spieler einladen. Wichtig ist, dass, wer nicht rechtzeitig absagt, vom DGoB gesperrt werden kann.

Turniersystem und Bedenkzeiten

Die Endrunde wird in sieben Runden „jeder gegen jeden“ ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 120 Minuten plus jeweils 15 Steine in 10 Minuten kanadisches Byoyomi.

Preise und internationale Turnieren

Der DGoB lobt für die acht Plätze Geldpreise in Höhe von 500/400/300/250/200/200/200/200 Euro aus. Die Setzliste für internationale Turniere wird mit den Endrundenteilnehmern aktualisiert. Diese nutzt der DGoB, wenn er Spielerinnen und Spieler für die Amateur-Go-Weltmeisterschaft und weitere bedeutende, internationale Turniere benennt. Hier gibt es auch Zuschüsse zu den Reisekosten, falls die der Ausrichter nicht übernimmt.

Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

- Turnierausrichter und Turnierleiter Benjamin Wirthmann, (0175) 3 05 04 87
- Fachsekretariat Meisterschaften Wilhelm Bühler, fs-meisterschaften@dgoeb.de (01 51) 20 90 40 75

Weitere Informationen

- Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 50 Euro.
- Weitere Informationen (insbesondere während der Veranstaltung) auf www.dgoeb.de
- Es gilt die Meisterschaftsordnung vom 11. Januar 2020.

Engeladene Teilnehmer

An- und Abmeldung bitte per E-Mail an fs-meisterschaften@dgoeb.de. Zusagen sind halbfett gedruckt.

1	Lukas Krämer	6d	Bonn	NRW (Deutscher Meister)
2	Jonas Welticke	6d	Bonn	NRW
3	Benjamin Teuber	6d	Hamburg	Hamburg
4	Bernd Radmacher	4d	Meerbusch	NRW
5	Johannes Obenaus	6d	Berlin	Berlin
6	Arved Pittner	5d	Berlin	Berlin
7	Matias Pankoke	6d	Osnabrück	Niedersachsen/Sachsen-Anhalt
8	Chu Volk-Lu	4d	Stuttgart	Baden-Württemberg

Fragen

Bei Fragen an das Fachsekretariat unter fs-meisterschaften@dgoeb.de wenden oder im DGoB-Discord im Channel #meisterschaften nachfragen.

Wie entstehen Go-Bücher? Oder: $5 \times 5 = 2$

von Gunnar Dickfeld

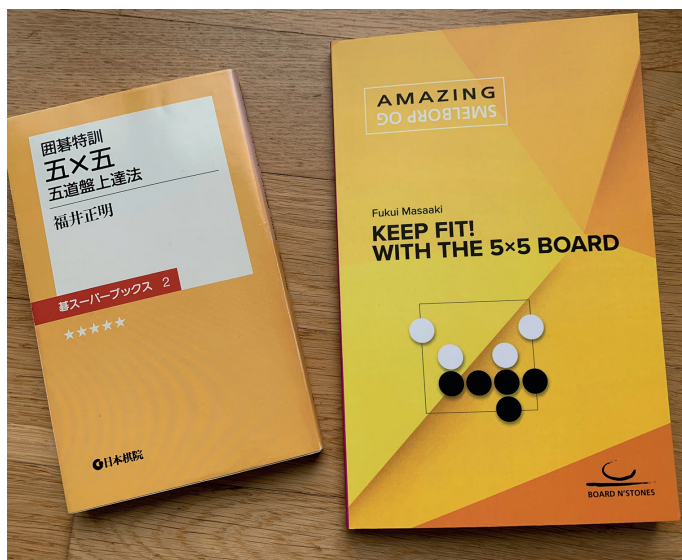
Hin und wieder werde ich gefragt, wie denn eigentlich ein Go-Buch entsteht. Auf diese Frage gibt es natürlich nicht die eine alles erklärende Antwort, denn jedes Buch hat seinen eigenen Werdegang, seine eigene Geschichte. So auch das Buch „Bleibe fit! Mit dem 5×5 -Brett“ von Fukui Masaaki. Diese Geschichte möchte ich gern erzählen.

Für die japanische Originalausgabe von Fukuis Buch aus dem Jahr 2000 gibt es in Sensei's Library schon seit Ewigkeiten einen Eintrag, der auch auf John Fairbairns Webseite verweist und eine kleine Kostprobe aus dem Buch vorstellt. Wann genau ich das erste Mal auf diesen Hinweis gestoßen bin, kann ich gar nicht mehr sagen.

Dann ergab es sich, dass ich beim Kauf einer größeren Sammlung von japanischen Go-Büchern eben dieses nette Büchlein miterwarb. Es ist in der Tat eine Perle, die aus der Unmenge von Go-Büchern hervorsticht. Natürlich habe ich es sofort verschlungen; es war ein Genuss, die Knobelereien dieser kleinen aber tollen Kreationen zu lösen. Nach dem ich in die eine oder andere Falle getappt war, war ich natürlich deutlich vorsichtiger. Begeistert wie ich war, konnte ich nicht anders und teilte einzelne Probleme in unserer Club-Nachrichtengruppe. Für mich war klar, das ist ein Buch, das ich gern als deutsche Übersetzung verlegen würde!

Nun begann der schwierigste Teil. Das Buch ist damals beim Nihon Kiin erschienen und meine Kontaktperson, die im Publishing Department für ausländische Lizenzanfragen zuständig war, hatte neue Aufgaben übernommen. Das wusste

ich noch nicht, doch er war ewig nicht erreichbar. Selbst Nachfragen beim DGoB und bei der EGF für Unterstützung für eine Kontaktaufnahme zum Nihon Kiin blieben erfolglos. Nach einer wahren Ewigkeit (und mehreren Nachfragen) entschuldigte sich mein bisheriger Ansprechpartner, dass er meine Anfrage nicht beantworten konnte und verwies mich an seinen Nachfolger. Auch dieser ließ sich durchaus viel Zeit, um mir nur mitzuteilen, dass auch er nicht mehr zuständig sei und verwies mich wiederum an dessen Nachfolger. Mittlerweile waren gut zwei Jahre vergangen und ich erhielt endlich eine positive Rückmeldung, wer letztendlich für mein Anliegen zuständig war und sich meine Anfrage anhören mochte.



Doch nun kam die nächste Überraschung: Der neue Kollege konnte kein Englisch. Auch wenn es nicht immer ganz einfach war, so war Englisch doch schon recht bequem. Zwar musste alles in ein schlichtes, leicht verständliches English heruntergebrochen werden, um den Transfer

von Fragen und Antworten sicherzustellen. Ich erinnere mich noch heute an ein recht teures und ärgerliches Missverständnis, das mich lange Zeit von Anfragen an den Nihon Kiin absehen lassen hatte. Und nun war die komplette Kommunikation nicht einmal mehr in einfachem Englisch möglich, sondern nur noch in Japanisch. Nach dem ersten Schock hatte ich die Herausforderung angenommen. Glücklicherweise gibt es für solche Fälle mittlerweile moderne Hilfsmittel. Wenn man diese geschickt einsetzt, dann kann man sich durchaus verständlich machen.

Doch schon kam die nächste Unwegsamkeit: Statt den üblichen Vertrag, der stets in Englisch gehalten war, als Vorlage zu verwenden, bestand man nun auf einen Vertrag in Japanisch (siehe rechts), der von der Rechtsabteilung des Nihon Kiin aufgesetzt wurde. Das hat dann noch einmal einiges an Zeit in Anspruch genommen bis auch die letzte Klausel durchleuchtet und geradegezogen war. Die Einigung über die Konditionen war da vergleichsweise ein Kinderspiel. Als ich merkte, was ich mir da eingebrockt hatte, wollte ich jedoch das Beste aus der Situation machen und ließ den Vertrag gleich noch einmal duplizieren, um nicht nur die deutsche Übersetzung, sondern auch die englische Übersetzung herausgeben zu können. Dafür brauchte man in dem einmal aufgesetzten Vertrag nur die Sprache und die Vertriebsgebiete auszutauschen. Und natürlich musste ich mein Planungsbudget auf eine weitere Ausgabe ausweiten.

Die Vertragsausformulierungen, Verhandlungen waren es eigentlich keine mehr, zogen sich gut sechs Monate hin. Diese Zeit habe ich genutzt, um die Diagramme aus dem Buch als SGFs anzulegen, damit diese für das spätere Editieren des Buches schon vorbereitet waren.

Endlich hatte ich die von beiden Seiten unterzeichneten Verträge in der Hand. Hier zeigte sich, dass die Pandemie auch Veränderungen beim Nihon Kiin bewirkt hatte. Statt die Verträge wie früher zur Unterzeichnung postalisch quer um den halben Erdball einmal hin und dann wieder

eine Ausfertigung zurückzusenden, ging das nun auf elektronischem Weg. Nach der Zahlung der vereinbarten Lizenzgebühr konnte es dann endlich mit der eigentlichen Arbeit losgehen.

In der Zwischenzeit hatte ich etwas halberzig überlegt und herumgefragt, wer denn die Übersetzung aus dem Japanischen übernehmen könnte. Die Zielsprache war erst einmal egal, denn von Englisch nach Deutsch oder andersherum findet

翻訳出版許諾契約書

主たる事務所を日本国東京都千代田区五番町7-2に有する公益財団法人日本棋院（以下、「権利者」という。）と、ドイツ連邦共和国に拠点を置くGunnar Dieckfeld氏（以下、「出版者」という。）とは、権利者が著作権者から翻訳権を許諾されている第1条記載の著作物（以下、「本著作物」という。）を、出版者が第2条以下の条件で翻訳して出版することについて、以下の通り契約（以下、「本契約」という。）を締結する。

第1条（本著作物）

本契約に基づき出版者が翻訳して出版する著作物は、次の著作物（以下、「本著作物」という。）とする。

- ① 書籍名： 兩期的囲碁上達法 五路盤問題集
- ② 著作者： 福井正明
- ③ 著作権者： 公益財団法人日本棋院

第2条（権利許諾）

1. 権利者は、出版者に対して、本契約に定める条件のもとで、本著作物を翻訳し、当該翻訳物（以下、「ドイツ語版本および英語版本」という。）を複製して出版・販売する独占的権利を許諾する。

- ① 翻訳言語： ドイツ語、英語
- ② 許諾地域： 世界各国
- ③ 許諾形態： 1冊の書籍の形態での紙媒体出版物

2. 権利者は、本契約の期間中は、許諾言語に翻訳した本著作物の紙媒体出版物を許諾地域内では出版・販売しない。

Ein Ausschnitt aus dem Vertrag

sich dann schon eine Lösung. Doch nach all dem Hickhack mit dem japanischen Vertragstext kam ich zu der mutigen Überzeugung, dass kleine beschreibende Go-Texte zu den entsprechenden Diagrammen ja kaum so wild sein können wie die anspruchsvolleren Vertragsformulierungen. So begann ich selbst mit der Übersetzung aus dem Japanischen ins Englische. Nach Rohfassung, Zweitentwurf, Überarbeitung und noch mehr Runden des Nachschleifens kam am Ende noch ein „native speaker“ zum Zug, der dem Ganzen (wieder in mehreren Runden) den letzten Schliff gab (einen Dank an dieser Stelle an Craig aus Phoenixville, PA). Das Editieren des Buchblockes lief semiparallel zum Übersetzen und ist eher

eine dröge Tätigkeit. Grundstruktur entwerfen, Diagramme einpassen, Texte reinquetschen oder umformulieren oder gar kürzen, wenn der Platz wider Erwarten doch nicht ausreicht. Dann immer wieder Fehler ausbessern, Diagramme korrigieren, regelmäßig in der Originalausgabe etwas abgleichen, nachprüfen oder in anderen Büchern schauen, wie dort etwas umgesetzt wurde.

Für das Cover stand das Design bereits fest, denn das Buch sollte die (deutschsprachige) Reihe „Faszinierende Go-Probleme“ ergänzen. Also eigentlich war es andersherum geplant. Das Buch sollte ursprünglich der Aufmacher der Reihe werden, doch aufgrund der langen, oben beschriebenen Vorlaufzeiten kam es dann doch nur auf den vierten Platz. Lars Decker, ein Go-Spieler aus Chemnitz, hatte bereits einen Entwurf für diese Reihe angefertigt, der nun mit jedem weiterem Band eine kleine eigene Note erhält. Das Logo für die Reihe war ihm ein besonderes Highlight. Die Idee für diese graphische Spielerei hatte Lars schon lange, doch bis dahin konnte er sie noch nie in einem Projekt verwirklichen, da die Kunden für solche extravaganten Ideen wohl eher nicht die geeigneten waren. Bei mir hatte er mehr als Glück: Für mich war es ein Volltreffer! Wie kann man besser deutlich machen, dass ungewöhnliche Knobeleien in dem Buch auf ihre Leser warten.

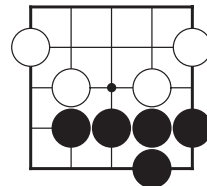
Nun endlich war es soweit: Übersetzung fertig, Editieren des Buchblocks fertig, Cover fertig. Mit der Übergabe in den Druck läuft dann alles mehr oder weniger in einem standardisierten Prozess. Die fertigen Druckdateien werden, entsprechend den technischen Anforderungen, an den Dienstleister transferiert. Zunächst lasse ich mir ein erstes Probeexemplar drucken anhand dessen ich in einem allerletzten Durchgang noch einmal verschiedene Dinge überprüfen kann, die man am Bildschirm eventuell übersehen hat. Für diesen Durchlauf sitze ich mit dem Erstexemplar in einer gemütlichen Ecke, mit einer großen Tasse Tee und stöbere in dem Buch als hätte ich gerade eines der tollsten Bücher auf einem Flohmarkt für mich entdeckt. Und in der Tat, es finden sich da oft noch ein paar Kleinigkeiten, die ausgebessert werden können.

Dann geht es endlich in den finalen Druck mit der zusätzlichen Freigabe für den deutschen, bzw.

hier den internationalen Buchhandel. Ich informiere den Hebsacker Verlag als wichtigen Händler, aktualisiere die Verlagswebseite und mache ein zwei Meldungen in den Social-Media-Kanälen. Nein, große Werbung ist nicht mein Ding. Ich verteile die Pflichtexemplare (an die gesetzlich vorgeschriebenen Bibliotheken) und versende Belegexemplare, hier für den Nihon Kiin, dem Übersetzer kann ich es diesmal direkt in sein Regal stellen, und gern noch einige an den Korrekturleser und den Graphikdesigner des Buchcovers.

Endlich war das Buch fertig, die Luft war raus. Mir fehlte plötzlich die Lust und auch die Kraft jetzt auch noch die deutsche Übersetzung hinterherzuschieben. Stattdessen kam eine passende Ablenkung zur rechten Zeit, denn der Zufall, dem auch wieder ordentlich unter die Arme gegriffen wurde, wollte es, dass ich die Neuauflage des (französischen) „Le Go cosmique“ herausgeben durfte. Und welch ein Glück, die englische Übersetzung gleich mit dazu! Aber das ist eine ganz andere Geschichte. Während der Arbeit an diesen beiden Ausgaben habe ich mir das Vergnügen gegönnt, vier weitere Takemiya-Bücher (alles Originalausgaben, teils sogar signiert, die ich von einem Go-Spieler aus Österreich erwerben durfte) zu „lesen“ und die Partien darin nachzulegen.

Nach diesem Auftanken war ich bereit, mich wieder Fukuis kleinen Problemen zuzuwenden. Die deutsche Übersetzung inklusive allem Editieren an Buchblock und Buchcover ist abgeschlossen, der finale Druckauftrag ist angestoßen und so blicke ich gerade auf die lange Entstehungsgeschichte dieses Buches zurück. Diese Geschichte könnte ich eigentlich mal aufschreiben, wo doch immer mal wieder jemand fragt, wie so ein Buch denn zustande kommt ...

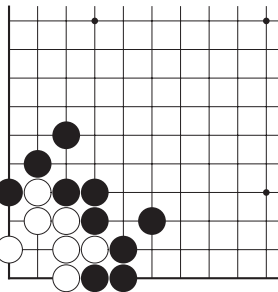
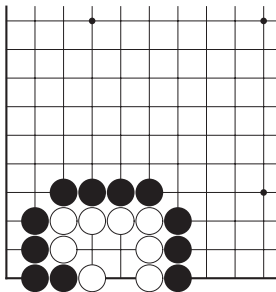
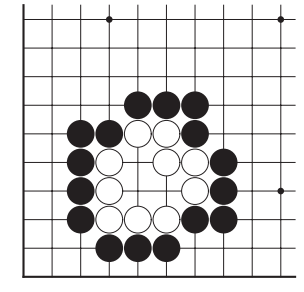
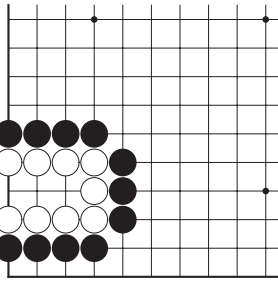
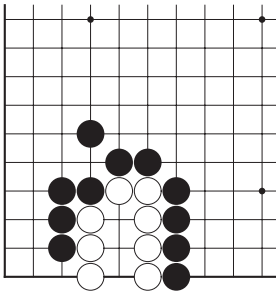
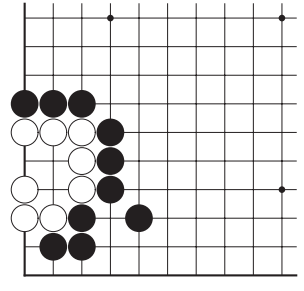
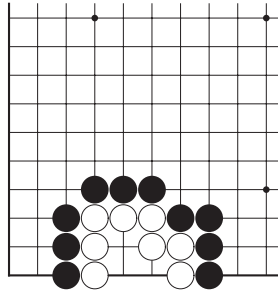
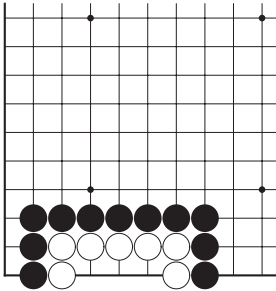
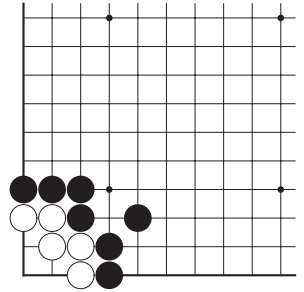
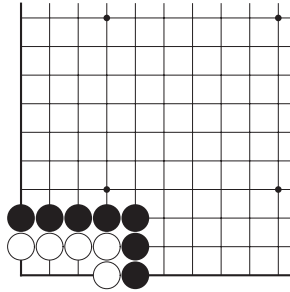


Schwarz am Zug gewinnt. Lösung auf S. 36.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Tötet die weiße Gruppe. Findet ihr eine Regelmäßigkeit?

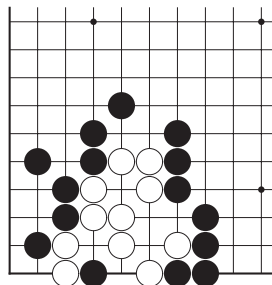
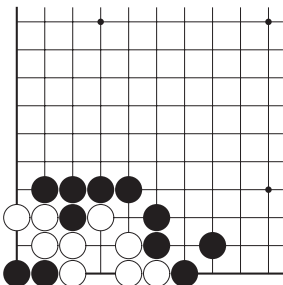
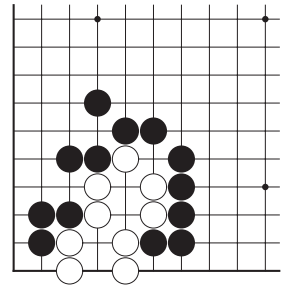
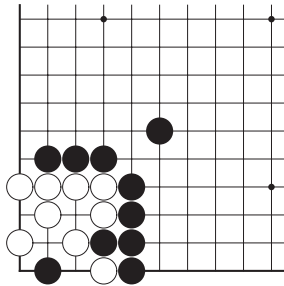
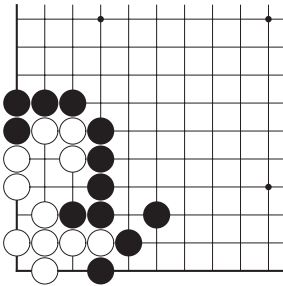
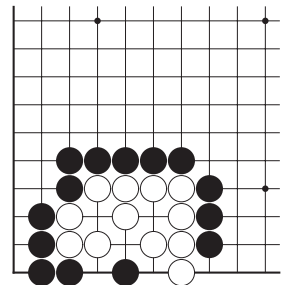
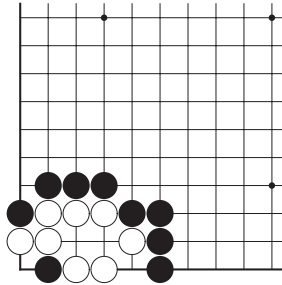
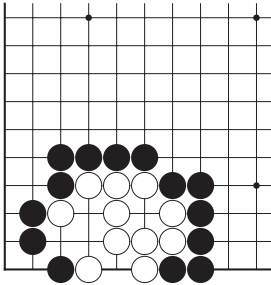
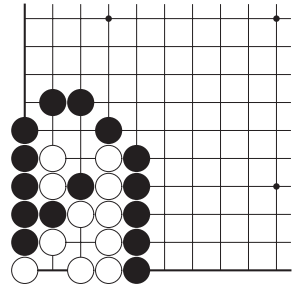
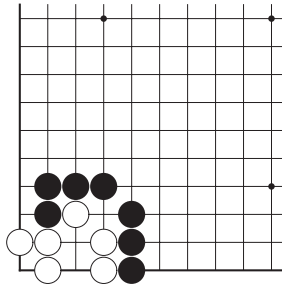


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Ihr könnt die weißen Steine töten, indem ihr ein falsches Auge forciert. Es kann hilfreich sein, erstmal einen Stein zu opfern.



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

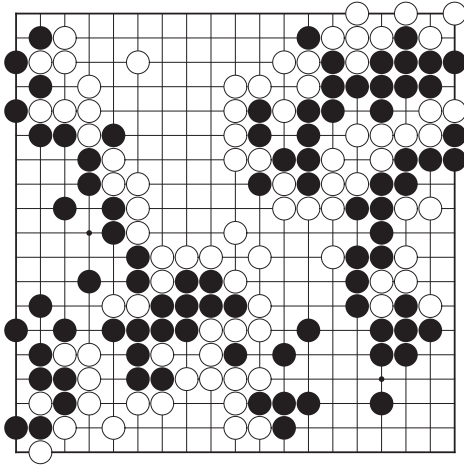
Der etwas andere Zug (43)

von Viktor Lin

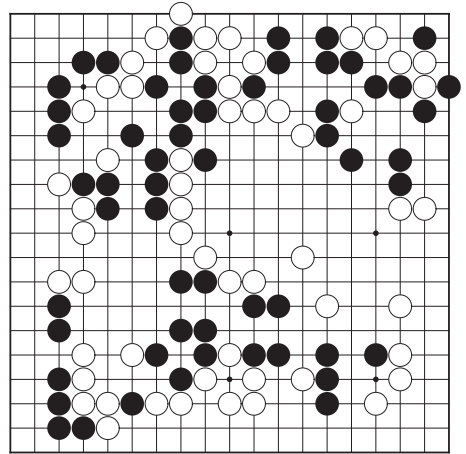
Alles hat ein Ende, ... so auch diese Kolumne. Ich hoffe, dass Leser aller Spielstärken aus all den Folgen etwas mitnehmen konnten. Die Nummerierung der Folgen stimmt übrigens schon seit langem nicht mehr ...

Für die voraussichtlich letzte Folge habe ich euch ein paar besonders andere Züge gesammelt. Prost!

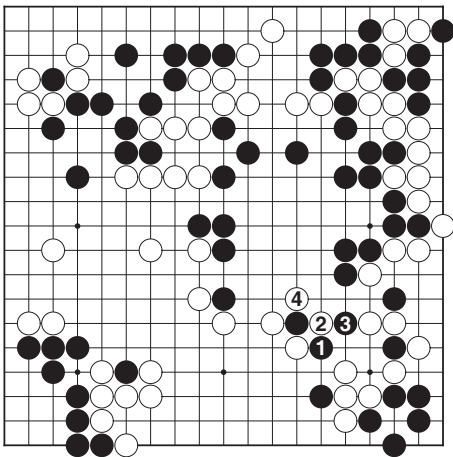
P.S.: Wer diese Kolumne vermissen wird, dem kann ich die mit Extrakapiteln und -problemen aufgefüllte Buchversion ans Herz legen!



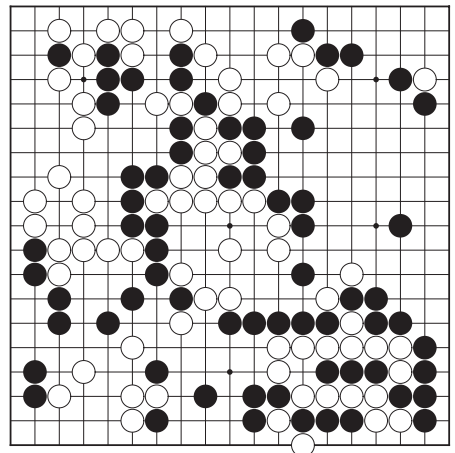
Problem 1: Weiß ist leicht hinten – wie ändert er das?



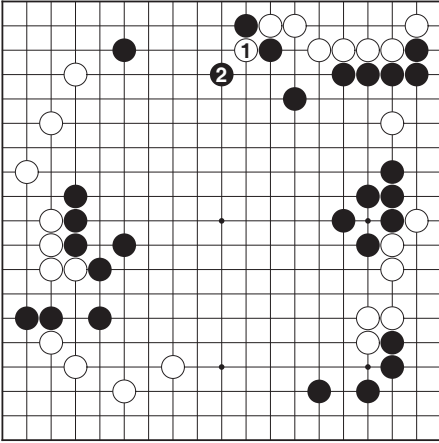
Problem 3: Was kann Weiß aus der rechten oberen Ecke noch rausholen?



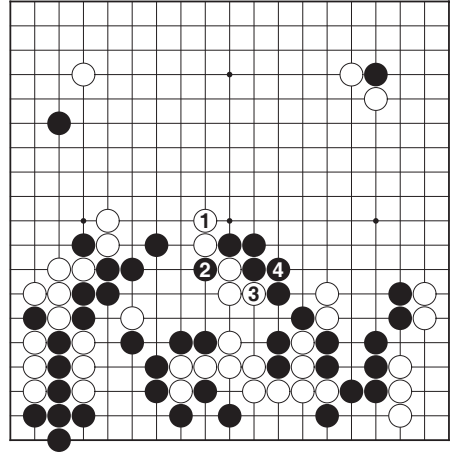
Problem 2: Was hat Schwarz denn hier vor?



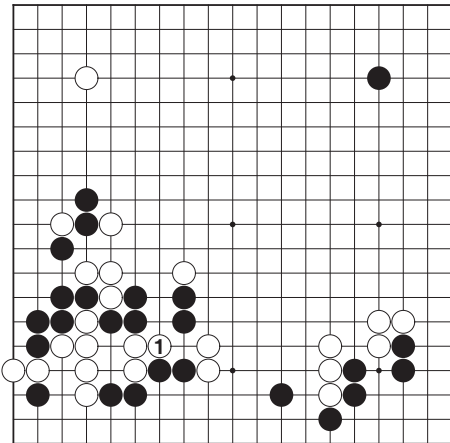
Problem 4: Weiß rettet seine Gruppe rechts unten.



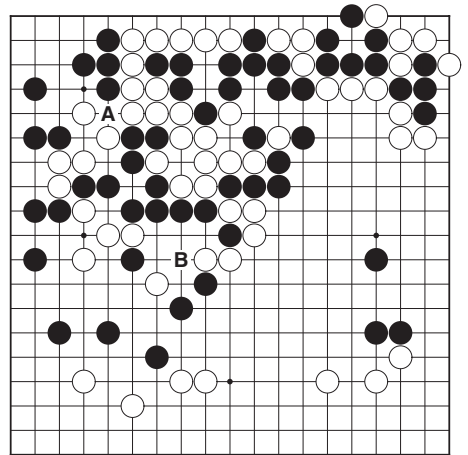
Problem 5: Schwarz blockt das Zentrum mit diesem coolen Zug zu, aber mit einem noch cooleren kann Weiß durchbrechen.



Problem 7: Schwarz schneidet mit 2 und Weiß geht ihm an den Kragen.



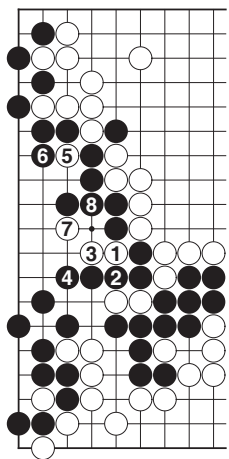
Problem 6: Was hat Weiß mit diesem dummen Zug vor und was macht Schwarz dagegen?



Problem 8: Schwarz versucht, die ganze weiße Wurst da oben zu vernaschen, aber weder A noch B geht sich für ihn aus ...

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

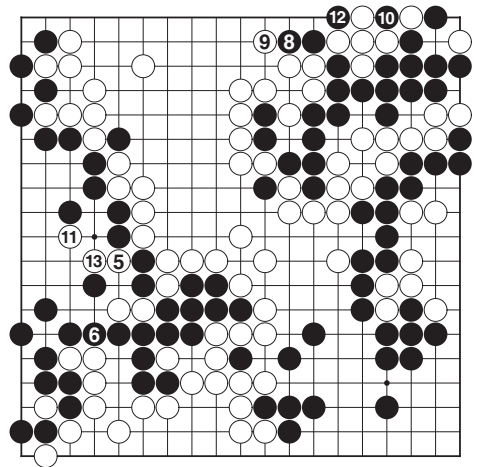




Dia. 1.1

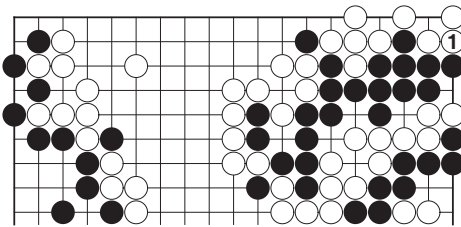
Lösung 1: Auf der linken Seite geht in Dia. 1.1 nichts wirklich direkt. Hier sind nur viele Ko-Drohungen – und das Ko kriegen wir mit 1 in Dia. 1.2!

Schwarz schlägt in Dia. 1.3 und Weiß startet offiziell das riesige Ko, indem er mit 3 reinspielt. Schwarz hat sich in der Partie gedrungen gefühlt, in Dia. 1.4 schon auf 5 mit 6 nachzugeben, damit er nach zwei weißen Zügen in Folge 11 und 13 nicht komplett zerfällt. Schwarz macht sich in Dia. 1.5 lebendig, doch Weiß hat noch ein Tesuji auf 23 gefunden. Um

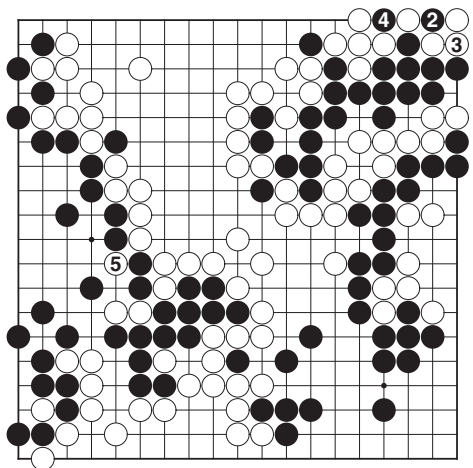


Dia. 1.4 (7 schlägt neben 10)

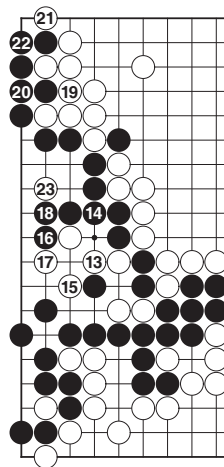
keine weiteren Steine zu verlieren, musste Schwarz ein Nachhand-Seki akzeptieren und von seinem linken Gebiet ist nicht viel übriggeblieben.



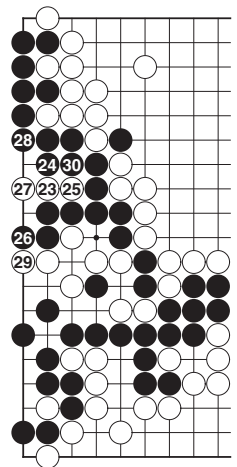
Dia. 1.2



Dia. 1.3



Dia. 1.5

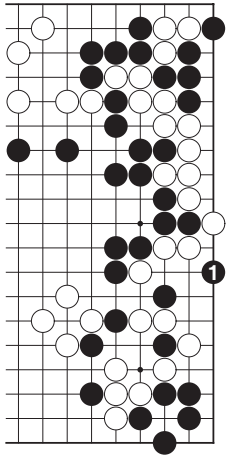


Dia. 1.6

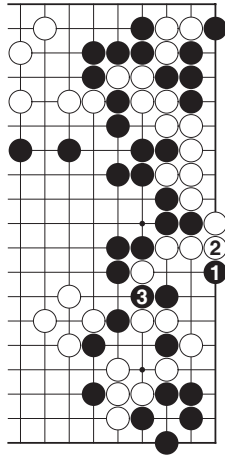
Lösung 2: Mit 1 in Dia. 1.1 muss sich Weiß von seiner langen Gruppe verabschieden. Wenn Weiß in Dia. 2.2 deckt, kann er nach 3 mangels Freiheiten so gar nichts retten. Weiß musste also auf den total unfairen Kompromiss in Dia. 2.3 eingehen.

Es sei angemerkt, dass die zwei Züge zur Vorbereitung von Schwarz im Problemdiagramm sehr

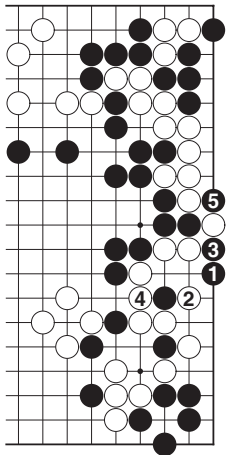
schlau waren. Denn ohne den Stein auf A in Dia. 2.4 ist Weiß nach 4 unversehrt verbunden.



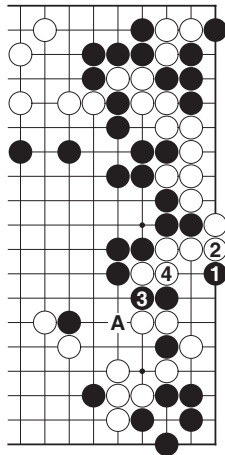
Dia. 2.1



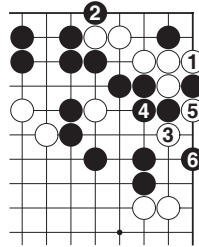
Dia. 2.2



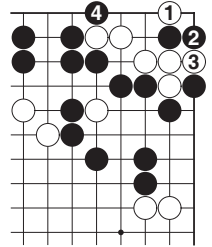
Dia. 2.3



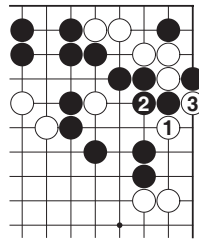
Dia. 2.4



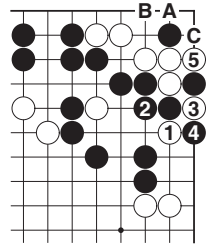
Dia. 3.1



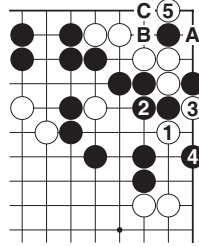
Dia. 3.2



Dia. 3.3

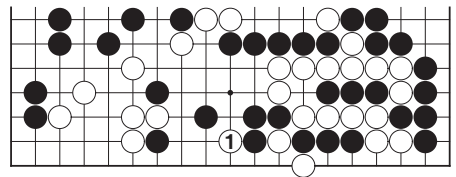


Dia. 3.4

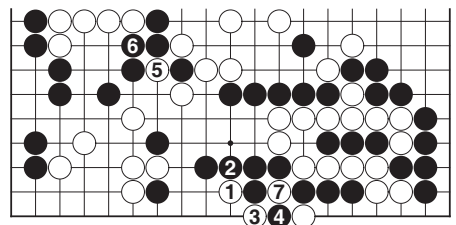


Dia. 3.5

ein Ko, entweder das bei 3 oder mit A-B-C. Und wenn Schwarz alternativ 4 in Dia. 3.5 probiert, macht W 5 diesmal was. Auf A kann er nun mit B antworten und leben, also ist auch hier ein Ko mit Schwarz auf C und Weiß auf A fällig.



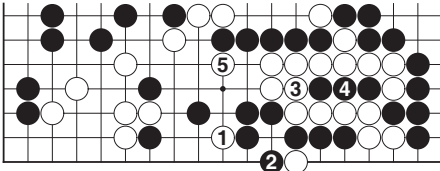
Dia. 4.1



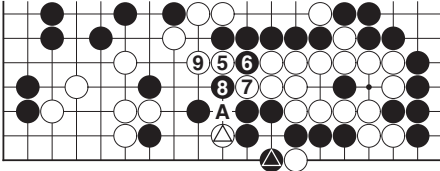
Dia. 4.2

Lösung 3: In Dia. 3.1 hat Weiß das Problem, dass Schwarz nicht direkt auf den Block auf 1 reagieren muss. Er kann seelenruhig mit 2 den Augenraum wegnehmen und Weiß sauber von der Außenwelt getrennt halten. Auch in Dia. 3.2 kriegt Weiß nichts zusammen.

Aber Weiß kann in Dia. 3.3 zuerst klemmen und einwerfen. So entsteht in Dia. 3.4 auf jeden Fall



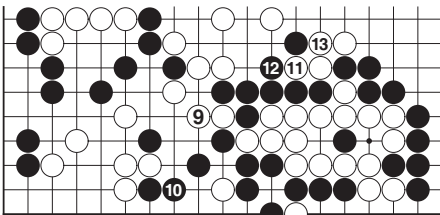
Dia. 4.3



Dia. 4.4

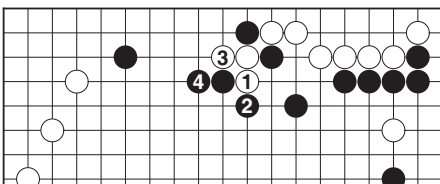
Lösung 4: Weiß hat nicht viel Spielraum in dieser Stellung; er muss ihn mit dem Klemmer in Dia. 4.1 erzeugen. So entsteht in Dia. 4.2 ein Ko um ein zweites Auge bei den drei schwarzen Steinen.

Wenn Schwarz in Dia. 4.3 versucht, das Ko zu vermeiden, hat Weiß jetzt Platz, um sich mit 5 rauszuwursteln. Dank des markierten Abtausches ist in Dia. 4.4 ein Schnitt bei A entstanden. Und wenn Schwarz ihn in Dia. 4.5 verteidigt, verliert er in der Folge seine Steine im Zentrum.

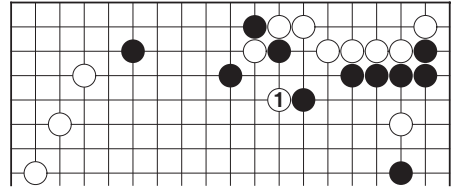


Dia. 4.5

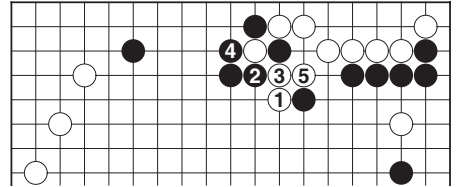
Lösung 5: Dia. 5.1 ist genau das, was sich Schwarz vorgestellt hat: Er gibt ein bisschen Rand auf, um ein großes Moyo zu bauen.



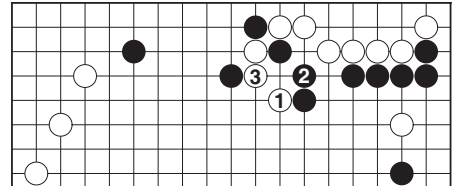
Dia. 5.1



Dia. 5.2



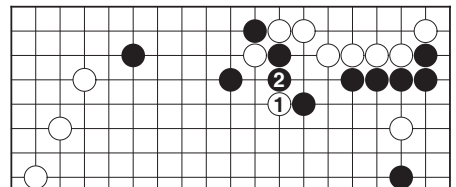
Dia. 5.3



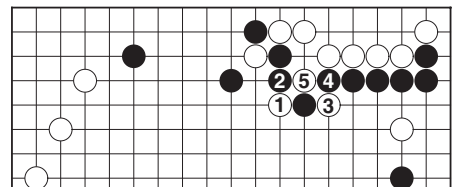
Dia. 5.4

Weiß kommt dem Plan mit dem Anleger in Dia. 5.2 in die Quere! Wenn Schwarz Dia. 5.3 oder 5.4 spielt, bricht Weiß sehr einfach in die Mitte ein. Doch was macht Weiß auf die Antwort in Dia. 5.5?

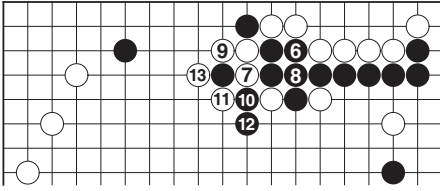
Er hat dann die total offenrichtliche Kombo in Dia. 5.6 mit Klemmen und Einwerfen! Danach



Dia. 5.5

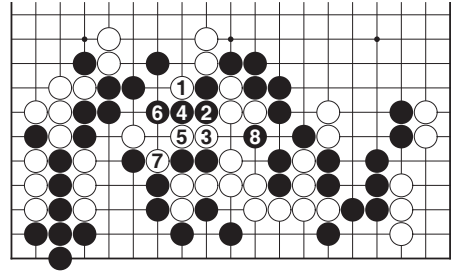


Dia. 5.6

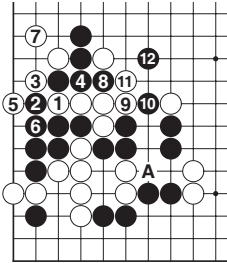


Dia. 5.7

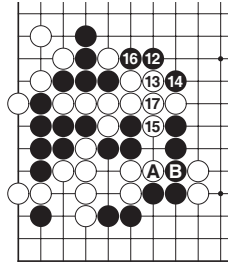
ist Dia. 5.7 eine Einbahnstraße und der Zug, mit dem Schwarz das Moyo machen wollte, verwandelt sich in ein weißes Ponnuki.



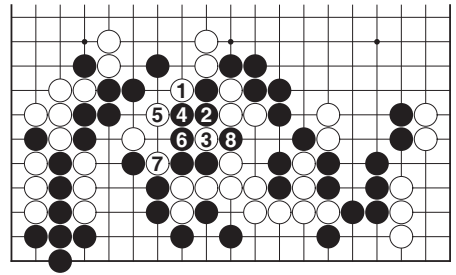
Dia. 7.1



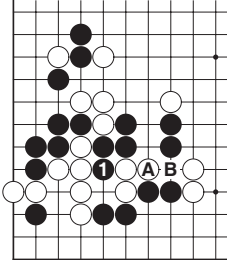
Dia. 6.1



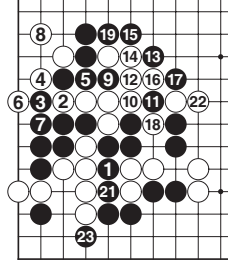
Dia. 6.2



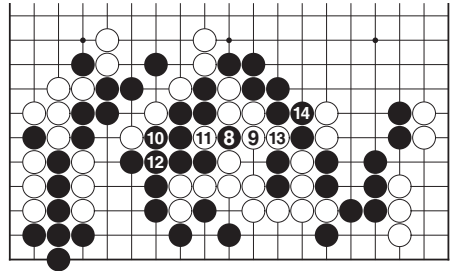
Dia. 7.2



Dia. 6.3



Dia. 6.4



Dia. 7.3

Lösung 6: Weiß würde zu gerne die Sequenz in Dia. 6.1 machen, derweil kann Schwarz mit 8 bis 12 die Gruppe in der Mitte vernaschen. Deswegen möchte Weiß gerne den Stein auf A haben. Wenn Schwarz den simpel mit B in Dia. 6.2 beantwortet, geht das Netz auf einmal nicht mehr und Weiß entkommt und Schwarz zerfällt.

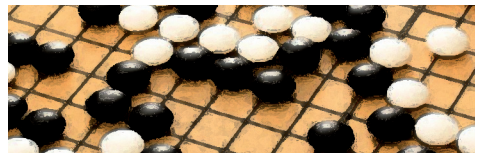
Der Konter für Schwarz ist, so dumm es auch aussieht, statt B in Dia. 6.3 selber in den Bambus reinzustupsen! So kann Schwarz am Ende der Sequenz in Dia. 6.4 auch die Freiheit bei 21 nehmen und damit dann die Ecke fangen. Was für ein wunderschöner Reifall für Weiß!

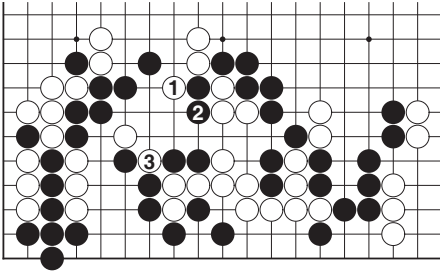
Lösung 7: Diese Stellung haben bestimmt alle und ihre ungeborenen Kinder schon mal wo gesehen, und jetzt ist sie auch in dieser Kolumne.

Es ist recht trivial für W, in Dia. 7.1 oder 7.2 bis 7.3 mit Atari-Sequenzen irgendwelche zwei Steine zu fangen, nur führen sie nicht dazu, dass W auch zwei Augen macht.

Die Lösung ist...

... Trommelwirbel ...

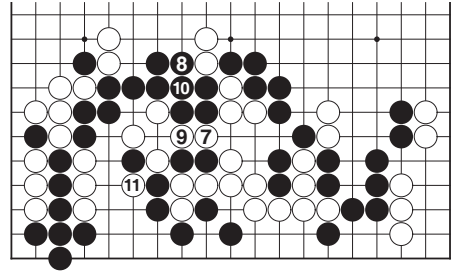




Dia. 7.4

... der Einwurf 3 in Dia. 7.4!

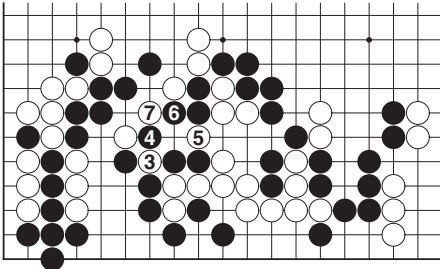
Darauf hat Schwarz keine adäquate Antwort. In Dia. 7.5 und 7.6 verliert er die Schnittsteine. Er kann auch Dia. 7.7 versuchen. Schwarz zieht zwar



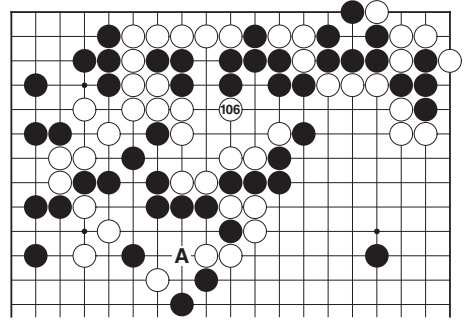
Dia. 7.8

bis Dia. 7.8 seine Steine raus, aber so macht Weiß viele Augen und Schwarz muss aufgeben.

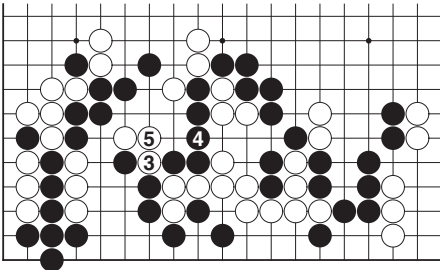
Siehe auch: youtu.be/hrE6TrZQdO4?t=2359



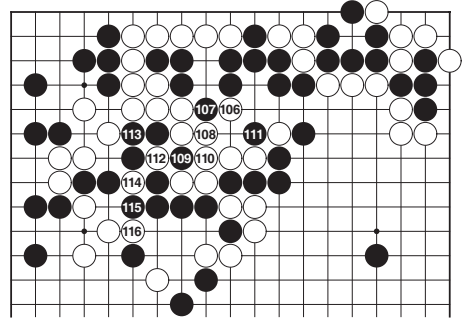
Dia. 7.5



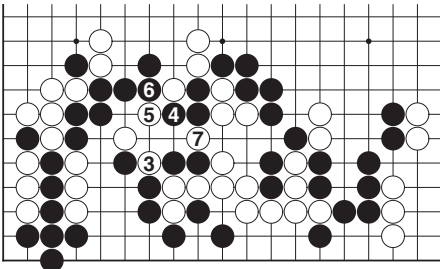
Dia. 8.1



Dia. 7.6

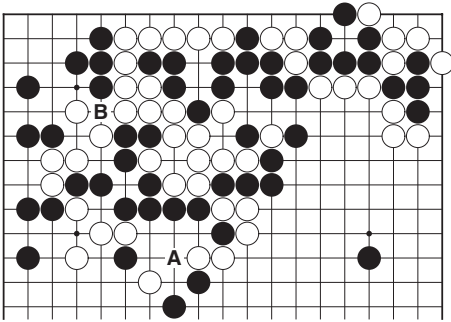


Dia. 8.2

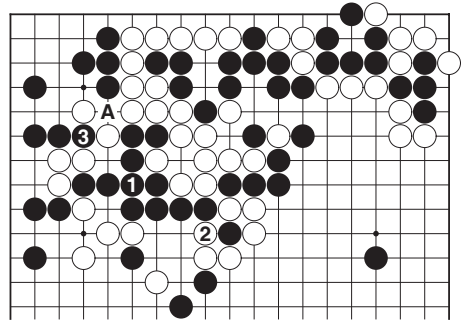


Dia. 7.7

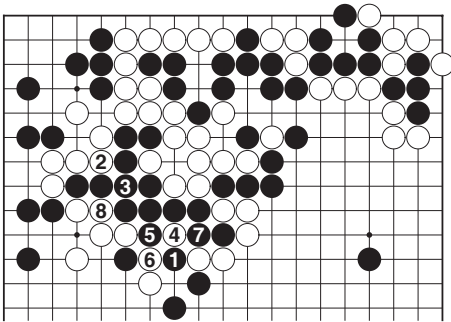
Lösung 8: In Dia. 8.1 spulen wir ein paar Züge zurück: Nach dem Zug von Weiß auf 106 könnte sich Schwarz einfach zurücklehnen und mit A ein großes Gebiet sichern. Aber nein, Schwarz beharrt in Dia. 8.2 darauf, dieses Auge kaputtzumachen und bis Dia. 8.3 bringt er sich dann selber in einen Freiheitenmangel.



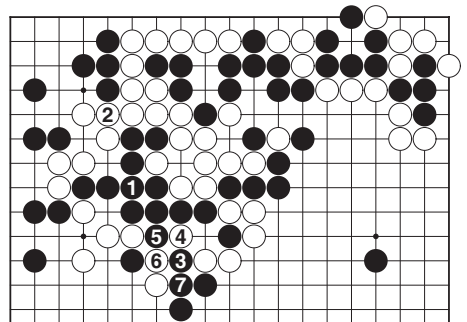
Dia. 8.3



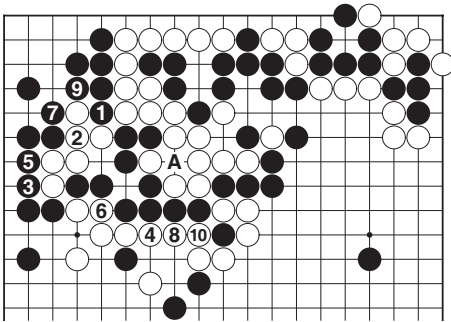
Dia. 8.7



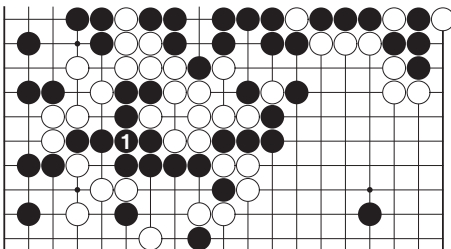
Dia. 8.4



Dia. 8.8



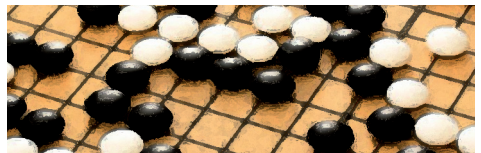
Dia. 8.5



Dia. 8.6

Was tun, wenn A und B in Dia. 8.3 nicht gehen? Dia. 8.4 zeigt, dass bei A Weiß zumindest die Steine fangen kann, die er mit 2 in Atari setzt. Bei B kann Weiß in Dia. 8.5 sich mit 2 genug Freiheiten verlängern, um ein für Schwarz unspielbares Ko zu etablieren. Nebenbei zerstört Weiß den Profit, den sich Schwarz in Dia. 8.1 so einfach mit A hätte holen können. Zu dem Zeitpunkt hat Schwarz aber schon den Zug gesehen, der alle Probleme löst:

Ähm, puh, keine Ahnung, wie ich den Zug in Dia. 8.6 nennen soll. Darauf kann Schwarz in Dia. 8.7 auf 3 statt mit A schneiden und so um eine Freiheit schneller sein. Auch auf der anderen Seite entkommt Schwarz in Dia. 8.8 jetzt dank einer Extrafreiheit und Weiß geht mit der ganzen oberen Gruppe baden.

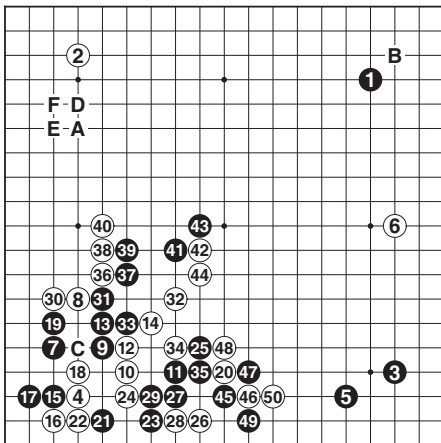


Yoon Young Sun kommentiert (63)

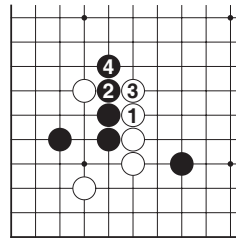
Yoon Young Sun hat einen Kommentar zur folgenden Partie unter dem Titel „The most exciting game ever in history“ auf YouTube veröffentlicht (youtu.be/oQHX5T-NoM8Y). Schon in der Go World 29, S. 44 hieß es zu dieser Partie: „The highlight of the title match was the first game: it was one of the most violent and complicated fighting games of recent tournament history. The whole board turned into one enormous fight, with groups of stones being killed all over the place, but the final result was decided by 1½ points. It must be one of the most entertaining and exciting games we have presented in Go World.“

Den Titelkampf gewann Cho Chikun deutlich mit 4:0, aber das in der Summe insgesamt mit nur 11 Punkten auf dem Brett (+1½, +3½, +3½, +2½). Cho hielt den Meijin-Titel von 1980 bis 1984, verlor ihn 1985 an Kobayashi Koichi, der den Titel ein Mal verteidigte, um ihn dann für zwei Jahre an Kato Masao abzugeben. Cho Chikun konnte den Meijin-Titel zur allgemeinen Überraschung 1996 erneut gewinnen und bis 1999 halten, um ihn 2000 endgültig an Yoda Norimoto zu verlieren.

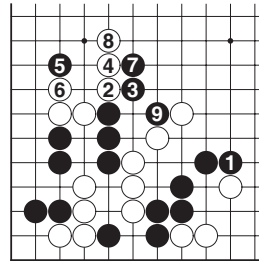
Partie: 6. Meijin-Titelkampf, 1. Runde, 9.-10.09.1981
Weiß: Cho Chikun 9p
Schwarz: Kato Masao 9p
Komi: 5½ Komi
Ergebnis: 318 Züge. Weiß gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (auesomebaduk.com)



Figur 1 (1–50)



Dia. 1



Dia. 2

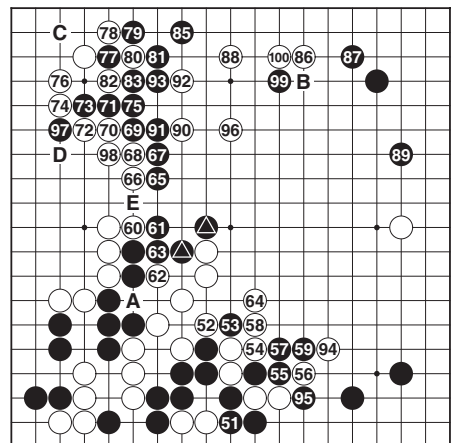
6: Früher haben Profis gerne so gespielt, das war ganz normal. Durch den Einfluss der KI wird heutzutage meist A, B oder C gespielt.

14: Ist in dieser Situation 14 oder 33 besser? 14 ist natürlich richtig und Joseki. Mit 1 in Dia. 1 hilft Weiß nur Schwarz am linken Rand, den weißen Stein zu schwächen. 18: Dieser Zug war normal und Joseki, aber laut KI ist er richtig schlecht und verliert 10% Siegwahrscheinlichkeit. Stattdessen schlägt die KI die Züge D oder E vor.

21: Das ist ganz

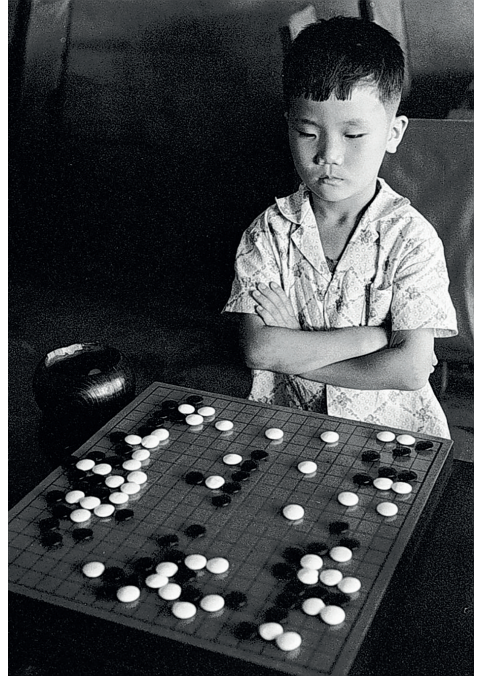
offensichtlich Kato-Stil. Andere Spieler hätten wohl eher einen Kakari auf F vorgezogen.

33: Ein Kampfdreieck! Aber das war eigentlich gar nicht nötig. Wenn Schwarz wie in Dia. 2 spielt, kann er nach 8 besser decken als mit dem leeren Dreieck.

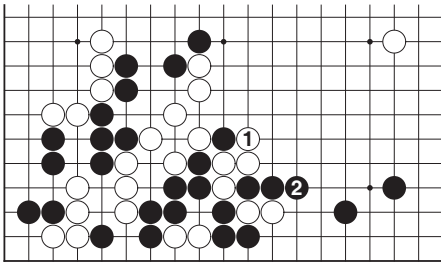


Figur 2 (51–100)
84 auf 77

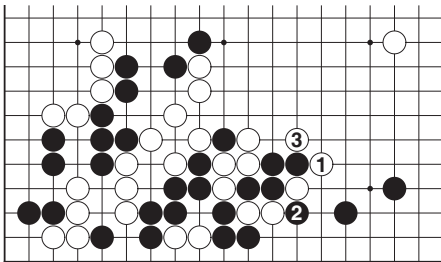
- 53/56: Beides sind gute Züge, um jeweils beim Gegner Aji zu hinterlassen. Wenn Weiß mit 56 einfach nur auf 1 in Dia. 3 spielt, dann ist nach 2 nicht mehr viel weißes Aji am unteren Rand.
- 59: Nun sieht man, dass sowohl 53 Aji in der weißen als auch 56 Aji in der schwarzen Stellung zurücklässt. Weiß kann zum Beispiel auf 1 in Dia. 4 Doppel-Hane spielen, um dann mit 3 zu squeezeen.
- 60: Dieser Zug führt zwar Schwarz mit 61 zu guter Form in Bezug auf die markierten Steine, aber bereitet für 62 ein Ko auf A vor.
- 64: Das ist ein sehr solider Zug, den Weiß im Hinblick auf das Ko auf A macht, aber er ist



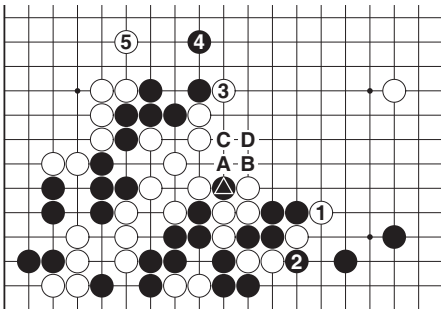
Der 6 Jahre alte Cho Chikun 1962



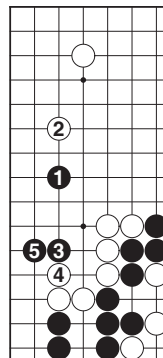
Dia. 3



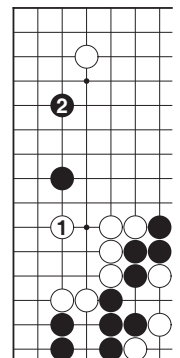
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7

etwas zu langsam. Erwas zügiger wäre die Entwicklung in Dia. 5 gewesen. Nach 3 kann der markierte Stein nicht mehr auf A rausziehen, da dann B bis D folgen.

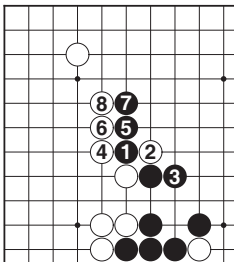
- 65: Das war sehr nett von Schwarz, denn Weiß konnte sich in der Zugfolge bis 76 viele Punkte am linken Rand sicher. Stattdessen hätte Schwarz auf 1 in Dia. 6 am linken Rand invadieren sollen. Die Zugfolgen aus Dia. 6



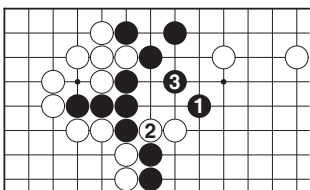
Kato Masao 9p war bekannt für seinen aggressiven, kampfbetonten Go-Stil. Er verstarb bereits 2004.

und 7 sind danach Miai.

66: Ein starker Zug! Üblich wäre wohl ein Zug auf 72. Schwarz kann jetzt nicht auf 1



Dia. 8

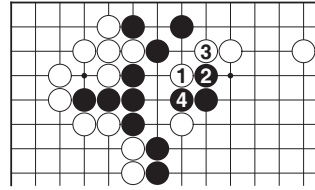


Dia. 9

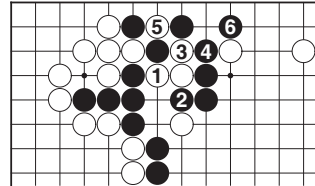
in Dia. 8 umbiegen, denn dann schneidet Weiß unmittelbar. In der weiteren Zugfolge bekommt Weiß den großen linken Rand ohne Aji.

76: Weiß steht jetzt bei 65% Siegwahrscheinlichkeit.

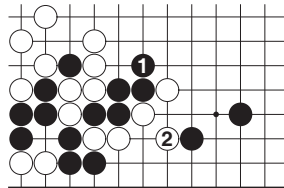
85: Normalerweise würde Schwarz jetzt eher auf B spielen, aber Schwarz hatte vor, später das Aji auf 97 und C zu nutzen. 90: Mit diesem Peep stellt sich für Schwarz



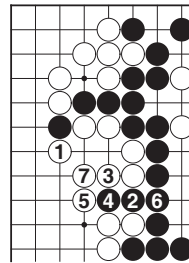
Dia. 10



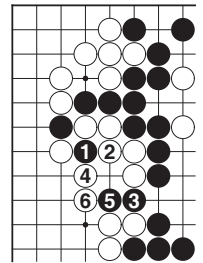
Dia. 11



Dia. 12



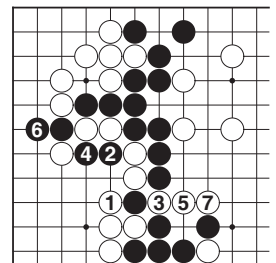
Dia. 13



Dia. 14

fen, denn Weiß kann mit 2 beide Schnitte decken und dann gut gegen die schweren schwarzen Steine gut kämpfen.

97: Wo soll Weiß jetzt verteidigen? Möglich



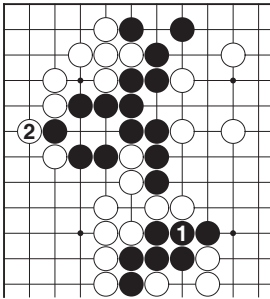
Dia. 15

eigentlich die Frage: Decken oder 1 in Dia. 9 spielen?

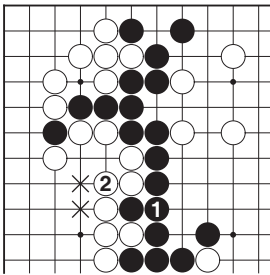
90: Das ist zu nett. Mit 1 und 3 in Dia. 9 kann Schwarz stattdessen gut kämpfen. Nach 1 in Dia. 9 funktioniert das Tesuji auf 1 in Dia. 10 nicht. Und wenn Weiß 2 in Dia. 10 auf 1 in Dia. 11 beantwortet,

kann Schwarz gut zwei Steine opfern, da er nach 6 ein vorteilhaftes Ergebnis bekommt.

95: Schwarz kann jetzt nicht auf 1 in Dia. 12 kämp-



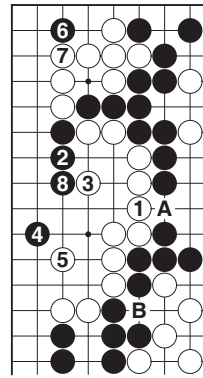
Dia. 16



Dia. 17

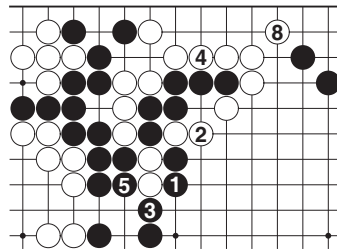
2 nicht leisten kann, denn nach 7 ist seine große Gruppe unten einfach gestorben. Und wenn Schwarz seine große Gruppe mit 1 in Dia. 16 gegen das direkte Fangen nach außen hin sichert, sichert sich Weiß mit 2 und Schwarz bleibt mit zwei schwachen Gruppen zurück.

sind D, 98 oder E. 98: Ich hätte auch an dieser Stelle decken wollen. Spielt Weiß auf 1 in Dia. 13, ist nach 2 die Frage, ob 3 oder 4 besser ist. Bei 3 kann Weiß mit der Abfolge bis 7 seinen Rand sichern, verliert aber gegenüber Dia. 17 die zwei markierten Punkte. Mit 1 in Dia. 14 kann Schwarz den Verlust der beiden markierten Punkte aus Dia. 17 sogar erzwingen. Denn 1 in Dia. 15 wäre nach 2 in Dia. 13 die richtige Antwort, da Schwarz sich das Doppel-Atari auf



Dia. 18

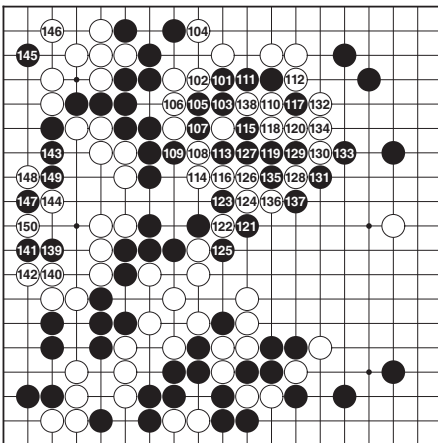
Daher muss Schwarz auf 1 in Dia. 17 decken und mit 2 sichert sich Weiß die zwei markierten Punkte zusätzlich. Der KI-Zug aber ist E, also 1 in Dia. 18. Ich finde die Stellung nach 8 aber zu kompliziert. Man hat als Mensch Angst, dass, wenn man die schwarze Gruppe nicht fängt, Weiß nichts mehr hat. Allerdings gibt es noch Aji für Weiß auf A und B. Aber ich hätte nicht den Mut, so zu spielen.



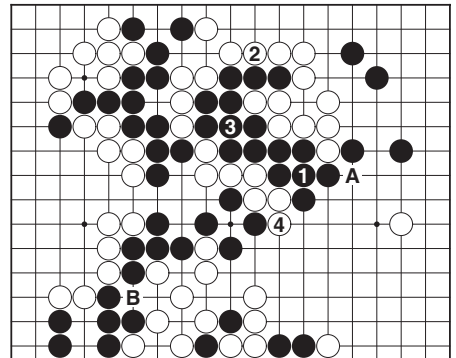
Dia. 19 (6 wirft ein, 7 schlägt)

115: Schwarz hätte jetzt mit 1 in Dia. 19 zwei weiße Steine fangen können, aber Kato war mit dem Ergebnis nach 8 nicht zufrieden, da Weiß mit

seiner Gruppe zu einfach gelebt hat.

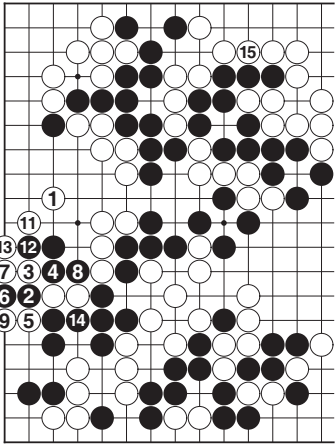


Figur 3 (101-150)



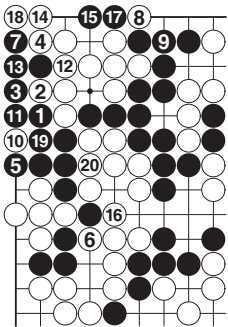
Dia. 20

139: Eigentlich sollte Schwarz auf 1 in Dia. 20 decken, aber nach 4 hat er dann einfach zu viele Schwächen mit dem Schnitt auf A und dem Ko auf B – zumal die ganze große Gruppe von Schwarz links noch nicht richtig lebendig ist. 140: Viel einfacher wäre die Kombination in Dia.

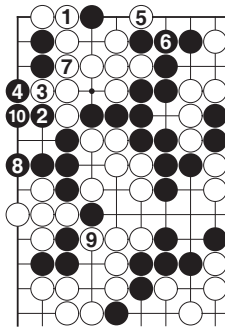


Dia. 21 (10 auf 2)

21 gewesen, bei der Weiß etwas opfert, aber Vorhand nimmt, um dann mit 15 seine Gruppe oben zu sichern. Das wäre wohl genug gewesen, um zu gewinnen. 157: Direkt mit 1 in Dia. 22 zur Ecke hin zu ver-

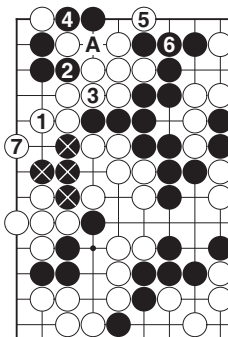


Dia. 22



Dia. 23

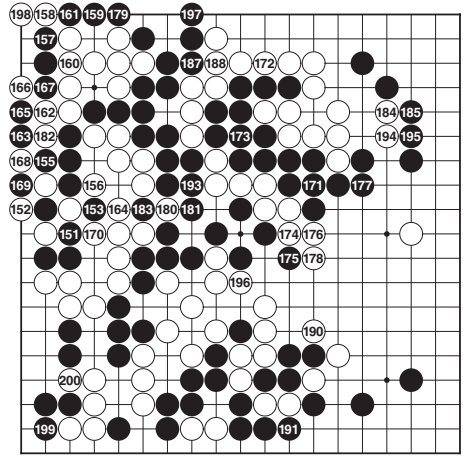
binden funktioniert nicht. Man sieht in der Zugfolge bis 20, dass Weiß das folgende Semeai locker gewinnt.



Dia. 24

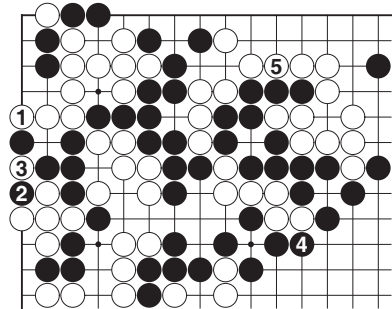
159: Auf diesen Zug gibt es drei mögliche Antworten: 160, 161 und 162. Welche ist die beste Antwort?

160: Der Zug ist ok, stellt aber nicht die beste Antwort dar. Auch nicht 1 in Dia. 23., denn nach 8 in Vorhand ist die schwarze Gruppe durch das Auge mit 10 entweder im Ko oder durch Seki gerettet. Die beste Antwort zeigt 1 in

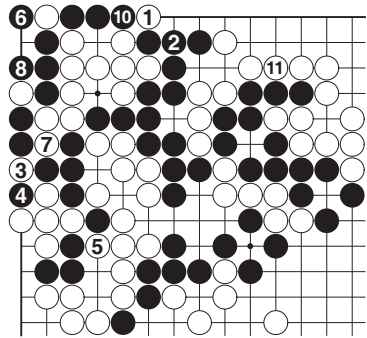


Figur 4 (151-200)

154 deckt; 186, 192 auf 180; 189 auf 183



Dia. 25 (6 auf 2)

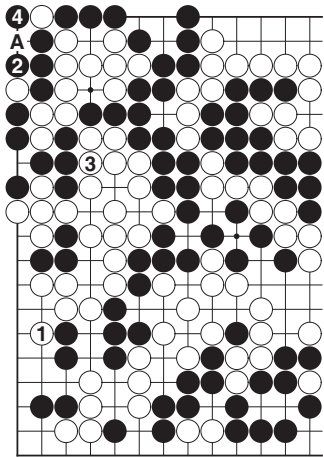


Dia. 26

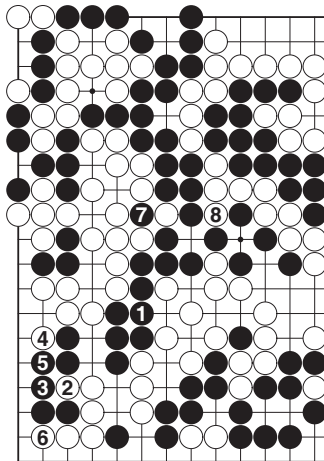
Dia. 24. Weiß kann mit 5 trennen und mit dem schönen Tesuji 7 die markierten Steine fangen. Schwarz könnte dann mit A in der Ecke leben, aber das wäre Nachhand.

164: Weiß kann nicht auf 1 in Dia. 25 trennen, da dadurch ein Ko entsteht, bei dem Schwarz im Vorteil ist, da er nicht wirklich etwas zu verlieren hat.

168: Das ist ein großer Fehler! Weiß hätte zunächst



Dia. 27



Dia. 28

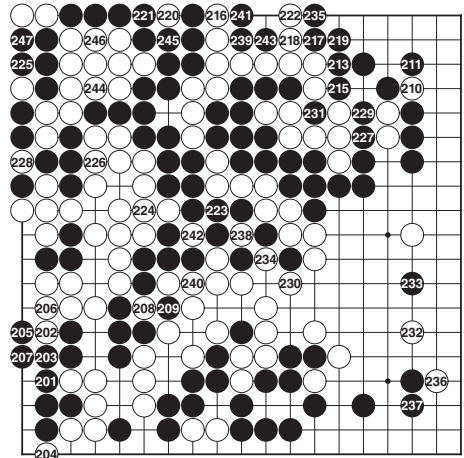
in Dia. 28 beseitigen, da er dann nach 8 nur ein Auge hat und somit die gesamte große Gruppe gestorben ist.

210: Wenn Schwarz jetzt das Ko auf 240 durchschlägt, dann ist die Ecke oben für Weiß nach einem Zug auf 211 groß genug, um sicher die Partie zu gewinnen.

auf 1 in Dia. 26 trennen sollen. Dann kann Schwarz nach 5 nicht mehr direkt auf 10 verbinden, sondern muss erst auf 6 schlagen. Nach 10 kann sich Weiß dann die Vorhand nehmen und kann auf 11 sichern. Damit wäre die Partie zu 93% für Weiß entschieden gewesen.

198: Wenn Weiß jetzt der schwarzen Gruppe auf 1 in Dia. 27 unten das zweite Auge nimmt, dann ist das Fangen auf 2 Vorhand und nach 3 bekommt Schwarz sein zweites Auge oben in der Ecke bei A.

199: Schwarz darf leider jetzt nicht das Ko-Aji auf 1

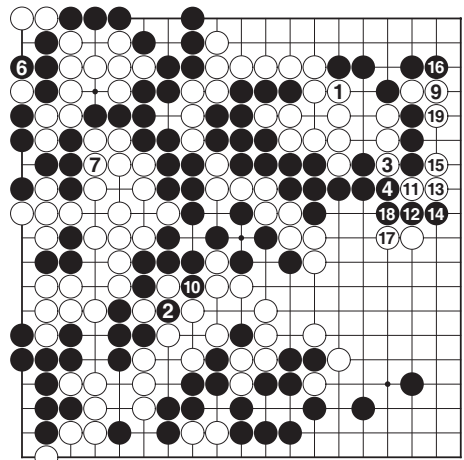


Figur 5 (201–250)

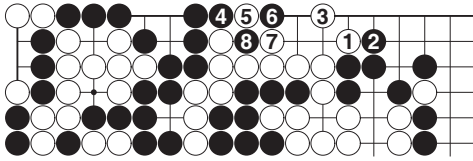
212 auf 208; 214 auf 209; 248 wirft ein; 249 schlägt den eingeworfenen Stein; 250 schlägt zwei Steine

214: Das war wirklich mutig! Ich hätte immer auf 1 in Dia. 29 antworten wollen, um weiter Ko zu spielen. Nach der Drohung auf 9 hätte Schwarz wohl seine Gruppe zum Leben gebracht, aber nach der Zugfolge bis 19 wohl einfach die Partie verloren.

215: Nun hat die weiße Gruppe keine zwei Augen mehr und muss mit der schwarzen Gruppe in ein Semeai eintreten. Wie kann man in dieser Stellung das Semeai berechnen? Ich kann das nicht ...

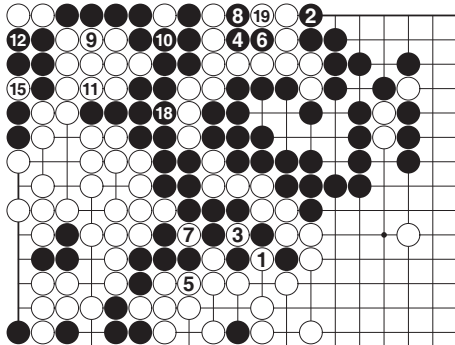


Dia. 29



Dia. 30

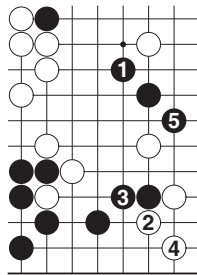
216: Das Hane auf 1 in Dia. 30 wäre jetzt unklug, da danach ein Ko entsteht und Schwarz mehr Ko-Drohungen hat.



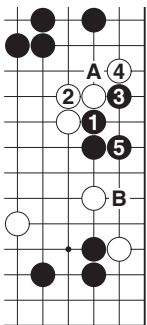
Dia. 31

13 wirft ein; 14 schlägt 13; 16 schlägt 15; 17 setzt 16 auf Atari; 20 auf 4; 21 auf 15; 22 auf 8; 23 auf schlägt 6 Steine; 24 schlägt 15 Steine

232: Gibt Weiß das Semeai auf? Wie wäre es ausgegangen, wenn Weiß das Semei jetzt weiter gespielt hätte? Dia. 31 zeigt, dass Schwarz mit genau einer Freiheit gewonnen hätte.



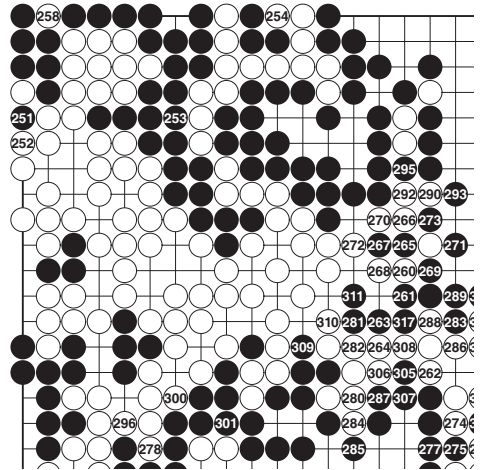
Dia. 32



Dia. 33

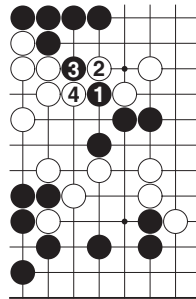
237: Das war zu passiv von Schwarz. Besser wäre 1 in Dia. 32 gewesen. Nach 5 ist die Partie sehr knapp.

261: Das war letztendlich der Verlustzug dieser Partie. Schwarz hätte auf 1 in Dia. 33 spielen sollen. Nach 5 sind A und B Miai für das Anbinden der Steine und die Partie steht dann äußerst knapp. 263: Schwarz kann jetzt nicht auf



Figur 6 (251-318)

255 verhindert zwei Augen; 256 schlägt 251; 257 auf 254; 259 schlägt 15 Steine; 291 auf 265; 294 deckt 258; 316 auf 313



Dia. 34

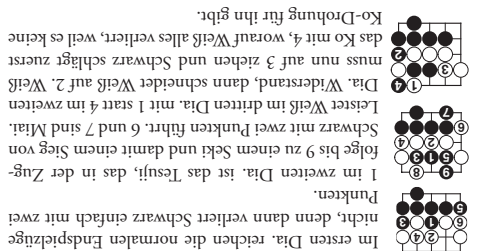
1 in Dia. 34 spielen, weil er mit 3 nicht anbinden kann. 265: Kato hat aber ein sehr schönes Tesuji gefunden, um doch noch zu verbinden.

271: Allerdings muss er dafür zwei Steine opfern, was natürlich Punkte kostet.

280: Jetzt hat Schwarz keine Chance mehr, die Partie noch zu gewinnen. Der Zug 261 hat am Ende diese

sehr umkämpfte Partie – wenn

auch sehr knapp – verloren. Wenn Weiß aber vorher die Ko-Drohung 213 einfach auf 215 beantwortet hätte, wäre die Partie natürlich schon längst entschieden gewesen.



Lösung 5x5-Problem

Im ersten Dia. zeichnen die normalen Endspielzüge nicht, denn dann verliert Schwarz einfach mit zwei Punkten.
1 im zweiten Dia. ist das Tesuji, das in der Zugfolge bis 9 zu einem Seki und damit einem Sieg von Schwarz mit zwei Punkten führt. 6 und 7 sind Miai. Leistet Weiß im dritten Dia. mit 1 start 4 im zweiten Dia. Widerstand, dann scheidet Weiß auf 2. Weiß muss nun auf 3 ziehen und Schwarz schlägt zuerst das Ko mit 4, worauf Weiß alles verliert, weil es keine Ko-Drohung für ihn gibt.

The Surrounding Game

Fragen am Kreuzpunkt von Sinn und Erziehung, die sich beim Homeschooling während einer Pandemie ergeben

von Colm O'Shea
(übersetzt von Peter Gebert)

Colm O'Shea unterrichtet Essayistik an der New York University. Demnächst erscheinen von ihm zwei Bücher: Der Science-Fiction-Roman Claiming De Wayke (Crossroad Press) sowie die Monographie James Joyce's Mandala (Routledge).

Gemeinsam mit Robbie O'Driscoll, einem Therapeuten für neuromuskuläre Erkrankungen und Sportpädagogen, der das erste und einzige Bewegungscafé in Cork gegründet hat, entwickelt Colm das Rescape-Projekt (www.therescapeproject.com). In Form von Gast-Interviews und Essays erkundet das Rescape-Projekt wie Spiele und Spielfreude uns dabei helfen können, unsere Kreativität zu fördern, negative Emotionen zu minimieren und in uns verborgenes Potential freizusetzen.

Wer nicht ernsthaft krank geworden ist, geliebte Menschen verloren hat oder im Zuge der COVID-19-Lockdowns zusehen musste, wie seine Existenz vernichtet wurde, ist mit Recht zögerlich, Aussagen darüber zu treffen, wie es ist, diese Pandemie zu durchleben. Müsste ich jedoch eine Sache benennen, die das Virus überall zur Folge hatte, dann könnte ich sagen: Es hat für neue Einschränkungen in unserem Leben gesorgt.

Ich habe vier Kinder – das jüngste wurde in den ersten Wochen des Lockdowns geboren – und ich erinnere mich an Momente der Panik während jener Tage: *Wenn wir beide richtig krank werden, wer kümmert sich dann um sie?* Als für meine Familie die Welt jedoch auf ein Spielfeld zusammenschrankte, das aus unserem Haus und ein paar Straßen in der Nachbarschaft bestand, hatte das, wie ich zugeben muss, für mich etwas Aufregendes. Diese neue Einschränkung bedeutete, dass wir unseren Alltag von Grund auf neu denken mussten. Meine Begeisterung, was diese Perspektive anging, ließ in Verbindung mit den Beeinträchtigungen des Schulbetriebs Home-

schooling zu einer reizvollen Option werden – und dafür entschieden wir uns. Spiel wurde zum Instrument der Erziehung (Zauberwürfel-Runden und Logikrätsel, Puppentheater zu politischen Themen, Inszenierung evolutionärer Prozesse, Nachahmung von Höhlenkunst, das Erlernen von Musikinstrumenten) und schon bald war die Grundstimmung in unserem Haus eine ganz andere. Jeder Tag stellte uns vor eine abstrakte Herausforderung, der wir uns aus keinem anderen Grund widmeten, als dass sie von sich aus interessant war. Ich lernte etwas neu, was mir seit meiner Kindheit bewusst war: Es geht nicht darum, wie viele Dinge man in seinem Leben hat, sondern um die Qualität, mit der man sich ihnen widmet. Indem wir dem Spiel Vorrang gaben, erschien uns unsere Welt auf einmal wieder riesengroß, nunmehr aber weniger beliebig. Wir alle fanden einen Kompass darin, dass uns unsere eigene Begeisterung eine untrügliche Nadel bot.

Während ich hier schreibe, steht ein neues akademisches Jahr vor der Tür, in dem unsere Kinder in ihre Klassenräume zurückkehren werden, ich in den morgendlichen Berufsverkehr, und in dem sich wohl vieles, was unser Alltagsleben verziert, wiedereinstellen wird. Natürlich ist das erleichternd; aber bei all dem möchte ich eine Leitfrage, die sich im Lockdown geformt hat, nicht wieder aus den Augen verlieren: *Wie stutzen wir die Welt so zurecht, dass sie auf magische Weise größer wird anstatt kleiner – reichhaltiger anstatt geringer?*

The Surrounding Game, Will Lockharts und Cole Pruitts Dokumentarfilm über Go, untersucht genau diese Frage. Mit Poesie und Weile gelingt es diesem 90-minütigen Film irgendwie ein großes Maß an historischer Tiefe und ästhetischem Verständnis für ein Spiel zu vermitteln, das in Asien hoch geschätzt wird und im Westen

doch weitgehend unbekannt ist. Das Ziel beim Go ist es, Steine auf den Kreuzungspunkten eines Linienrasters zu platzieren um Gebiet zu erwerben oder Steine des Gegners so zu umzingeln, dass sie ihre "Freiheiten" verlieren und gefangen werden. Dass der Film zugleich ein intimes Portrait einer Gruppe junger Freunde darstellt, die sich in ihrem Leben an einem Kreuzungspunkt befinden – die versuchen, frei zu leben, oder zumindest nicht in eine Sackgasse zu geraten – macht ihn zu einem außergewöhnlichen Kunstwerk. Netflix hatte ihn im Programm, inzwischen ist er für 2,50 Euro auf Vimeo zu sehen – ginge es in der Welt jedoch gerechter oder vernünftiger zu, wäre er landesweit Pflichtprogramm an Schulen und Universitäten.

Im Zentrum des Films steht die Mission des Amerikanischen Go-Vereins, die ersten amerikanischen Profi-Spieler zu küren und so dem Spiel Auftrieb und Interesse in den USA zu verschaffen. Der inzwischen verstorbene Ben Lockhart (Foto rechts), Bruder des Regisseurs, sowie seine Freunde Andy Liu und Curtis Tang zählen zum Ensemble der Hoffnungsträger, die in den Wettstreit daruntreten, von dem Spiel, das sie lieben, leben zu können. Ben glüht vor Hingabe; wir begegnen ihm, während er sich einer harten Ausbildung an einem Trainingszentrum in Korea unterzieht, umgeben von nicht weniger zielstrebigem Anhängern, bei denen es sich meist um Kinder handelt, die sich dem Spiel anstelle einer Schulbildung verschrieben haben. Auf einen Außenstehenden wie mich wirken solche Trainingslager auf eine trostlose Art streng und in der Einseitigkeit ihrer Ausrichtung geradezu beängstigend. Auch Ben scheint von seiner Situation irritiert. Da hat es ihn nun hin verschlagen, als jungen Mann, der den Erwartungsdruck der Welt verspürt, dass er seinem Leben "eine Bestimmung gebe". Nun tut



er sein Bestes, seinem Glück zu folgen, und geführt hat es ihn in eine fremde Welt, in der ihm weder Geld noch Ruhm zukommen, und in der er umgeben von geradezu besessenen Kindern seine Tage damit zubringt, sich über dem trügerisch simplen 19x19-Brett den Kopf zu zerbrechen. Eine Pilgerreise, die so viel abverlangt, würde auch einem gestandenen Heiligen eine Glaubenskrise bescheren. Warum so viel opfern für ein Spiel?

Ben ist ein fesselnder Protagonist, weil er Purist ist. Er weiß, was er *nicht* will, und umreißt es klar: Gier, Gelüste, gewöhnliche profane Triebe... da muss es etwas Besseres geben. Der Weg, für den er sich entscheidet, ist die Stringenz von Go. Dann jedoch bekommt er es mit der inneren Spannung zu tun, die im dualen Charakter des Spiels begründet liegt. Auf der einen Seite handelt es sich

bei dem Spiel um eine ästhetische Praxis, eine Kunstform, eine Art Meditation, die verspricht, die Person oder die Kultur, die sich ernsthaft mit ihm auseinandersetzt, zu verwandeln und zu bereichern. Und zugleich ist das Spiel auch ein Portal in die kriegerische Nullsummen-Mentalität des Siegens um jeden Preis. Die Profi-Spielerin Hua Xueming verwirft den antiquierten japanischen Spielstil, der den ästhetischen Genuss in den Vordergrund rückt: "Es ist unmöglich, mit diesem Stil zu gewinnen. Weil es heute nur noch ums Gewinnen geht." So äußert Ben in einer Szene, er habe genug vom ästhetischen und philosophischen Hokuspokus, er wolle nur noch gewinnen. Sein Freund Curtis empfängt die Aussage mit Genugtuung ("Ben kommt langsam dahinter!"), und uns tritt die Paradoxie in ihrer ganzen Härte vor Augen. Wenn uns gleichgültig ist, ob wir gewinnen, dann ist das Spiel nicht transzendent. Sind wir jedoch davon besessen, zu gewinnen, dann ist kaum vorstellbar, das wir das Spiel als Weg dazu nutzen können, die Banalität

des Wettstreits zu überwinden, als den wir unsere Welt erfahren.

Das ewige Spannungsverhältnis zwischen Hingabe und Befreiung ist eine zentrale Paradoxie beim Spiel. Eine weitere liegt darin, dass Regeln und Beschränkungen das Freisein überhaupt erst möglich machen. Spiel ist ein Ort der Paradoxie, wodurch es eng mit dem Mystizismus verbunden ist. An einer Stelle reflektiert Ben sein obsessives Streben: *Was für eine Wahl habe ich?* Diese Frage stellte sich mir auch bei Go Seigen, einem in Japan von seriösen Spielern verehrten Genie. (Einer behauptet, er habe Go Seigen auf der Höhe seiner Fähigkeiten von einer Aura umgeben gesehen.) Ben besucht Go Seigen in einem Pflegeheim in

Ben Lockhart: 1993-2019

Ben Lockhart, einer der Stars der amerikanischen Go-Szene, ist am Samstag, 12. Oktober 2019, friedlich zu Hause gestorben, berichtet sein Bruder Will Lockhart. Ben hatte in den letzten zwei Jahren gegen eine aggressive Krebserkrankung gekämpft. „Selbst in den letzten Stadien seiner Krankheit war Ben von einer erstaunlichen Lebensenergie und einem starken Selbstbewusstsein erfüllt“, so Will. „Ich möchte der gesamten Go-Gemeinschaft gegenüber zum Ausdruck bringen, wie dankbar ich für die Gemeinschaft bin, die ihr ihm gegeben habt. Ben war fest entschlossen, sein Leben auf seine eigene Weise und nach seinen eigenen Prinzipien zu leben, und verfolgte das, was er liebte, mit aller Kraft. Als Teenager, der allein durch Korea und Budapest reiste, und als junger Mann, der seinen eigenen beängstigenden und unkonventionellen Weg ging, fand Ben eine Welt, die für ihn Sinn machte, und in dieser Welt waren die Go-Spieler seine zweite Familie. Sie waren seine Geschwister, seine Lehrer, seine Freunde, seine Schutzengel, seine treuen Fans.“

Die Familie wollte der Go-Community mitteilen, dass Ben verstorben ist. Will plant, in Zukunft eine längere Gedenkschrift für Ben zu verfassen, in der sein Werdegang in der Go-Szene gewürdigt wird. [...]

Paul Barchilon, Oktober 2019



Tokio an dessen 99. Geburtstag. Der Greis wirkt uralt, wie ein Relikt aus einer vergangenen Epoche. Seine Besucher ergötzt er mit Geschichten aus einem mönchischen, dem Spiel gewidmeten Leben, das oft die ganze Nacht betrieben wird, unter dem Augenmerk von Priestern, die auf den kurzen Moment eines Blicks auf das Erhabene lauern. Eine Partie war nahezu perfekt, wie Go Seigen erzählt. Dann machte er einen falschen Zug, und der göttliche Moment war verloschen... "Ich bin froh, dass ich Go gespielt habe", schließt er bewegt.

Wir könnten nun behaupten, Puristen dieser Art seien von dem Spiel "umzingelt" worden und könnten sich dessen Sog nicht entziehen; mit gleichem Recht könnten wir auch sagen, es habe ihnen die Möglichkeit verschafft, ein authentisches Territorium für sich zu reklamieren. Wir könnten auch fragen: Gibt es da einen Unterschied?

Ben und Go Seigen wurden beide vom Umzingelungsspiel gefangen genommen, Go Seigens langes Leben war jedoch nicht das Schicksal Bens. Er starb 2019 im Alter von 26 Jahren. Obgleich der Film lange vor seiner Krankheit gedreht wurde, ist *The Surrounding Game* durchdrungen vom Bewusstsein der vergänglichen Natur des Lebens. Wir sehen Kunsthandwerkern dabei zu, wie sie mit viel Geduld das Spielmaterial fertigen und erfahren dabei, dass die Spielsteine aus den Schalen von Muscheln hergestellt werden, die nach ihrem Tod für Jahrzehnte im Wasser verbleiben, und dass die Bretter von riesigen Bäumen herühren, deren Holz jahrzehntelang in dunklen Lagerhäusern trocknet. Man erzählt uns, dass das Holz die Erde repräsentiert, und alles, was aus ihr hervorgeht. Luxus-Spielbretter werden in skulpturale Darstellungen von Schildkröten eingebettet, von Geschöpfen mit langem Leben – und deren Formen werden wiederum geschnitzt aus noch langlebigeren Ginkgo-Bäumen, die bis zu 500 Jahre alt sind. Jeder der konzentrischen Kreise der Maserung bedeutet ein Jahr im Wald. Einer der Arbeiter beschreibt seinen langwierigen Arbeitsprozess so: "Wenn wir unser Gebiet sichern, halten wir an dem fest, wofür wir uns entschieden haben."

Diese Beschäftigung mit Zeit und der Kürze des menschlichen Lebens im Hinblick auf die Ewigkeit verrät ein Verlangen nach Weisheit, das im Go-Milieu allgegenwärtig ist. Bens Freund und Konkurrent Andy Liu sinniert darüber, dass Tausende von Jahren zu leben es einer Person ermöglichen könnte, ein echtes Verständnis davon zu erwerben, wie man spielt. Eine vielsagende Bemerkung, die andeutet, dass das Leben auf ein Linienraster zu verlegen und es dort in Steinen abzumessen vielleicht ein Weg ist, die Zeit zu verlangsamen. Oder zumindest nicht wahrzunehmen, wie schnell sie verstreicht.

Der Impuls, uns mit Projekten und Obsessionen zu beschäftigen, um uns Gedanken an die Sterblichkeit vom Leib zu halten, ist menschlich. Ich fand die Theorie faszinierend, dass das Linienraster seinen Ursprung in einem Netz habe, das man über den Nachthimmel legte, um mit seiner Hilfe die Rotation der Sterne zu erfassen. Der Kontrast zwischen den Kurven der Jahresringe und den geraden Linien des Spielfelds lässt an ein Mandala denken, jene hindu-buddhistische Quadratur des Kreises, oder an die Assoziation des Kreisbogens mit dem transrationalen Geist Gottes, wogegen das Quadrat für die menschliche Zivilisation steht, die nach Gewissheit strebt, nach einem Zustand, in der dem Verstand und dem Wissen alles zugänglich ist. Für Frank Lantz, Professor für Spieledesign an der NYU, ist staunenswert, wie alles Leben auf der Welt letztendlich auf recht einfachen physikalischen Regeln fußt – die emergenten Eigenschaften eines eleganten Spiels sind so unvorhersehbar! In Erscheinung treten dabei nicht nur komplexe Muster auf dem Brett, sondern auch spirituelle Auswirkungen auf die Spieler. Ein Spieler namens Fritz bemerkt, wie beim Spielen das Zeitliche verschwindet und nur noch der gegenwärtige Augenblick existiert – das Ideal beim Spiel. In diesem konzentrierten Augenblick wird er mit seiner Ungeduld, seiner Furcht, seiner Gier nach dem Sieg konfrontiert. Wie lange muss man spielen, um solche Schwächen zu überwinden? Oder gehören zum Genuss solche Schwächen dazu – sind sie etwas, das in

der Art unserer Beschaffenheit tief verankert ist, damit wir uns auf kreative Weise mit ihm herumschlagen?

In der Physik – der Lehre des ultimativen Spiels von Information und Energie – ist es ist ein Gemeinplatz, dass das Wachstum der Insel unseres Wissens mit einem exponentiellen Wachstum der Ufer unseres Nicht-Wissens einhergeht. Und so gibt es auch im Film eine Montage von Könnern, die davon schwärmen, welche Demut Go einfordere, und dabei auf eine mathematische Erhabenheit anspielen, die während sie selbst an Kompetenz gewinnen ihrerseits wie zum Spott nur immer weiter expandiert. Nicht ohne Grund ist das Streben eines Mystikers nichts für jedermann. Dem Erhabenen näher zu kommen fühlt sich im einen Moment an wie Befreiung, im nächsten wie verschlungen zu werden. Erneut kommt die Paradoxie zum Vorschein: Gibt es da einen Unterschied?

The Surrounding Game ist im Grunde eine Reflexion darüber, was Freiheit bedeutet, was sie bedeuten kann, innerhalb eines Systems purer Beschränkungen. Kierkegaard sagte, beim Gehen entlang einer hohen Klippe habe er zwar Furcht verspürt, er könne fallen, jedoch aber existenzielle *Angst* angesichts der Tatsache, dass ihn nichts davor zurückhielt, sich selbst hinabzustürzen. Ich frage mich oft, was wir mehr fürchten: Einschränkungen und Zwängen zu unterliegen (durch Regeln, durch die Schwerkraft, durch Zeit usw.), oder vollkommen frei zu sein. Vielleicht ist es letzten Endes die Angst vor Freiheit, die uns zu rückschrittlicher Politik, repressiver Erziehung, vorhersagbaren Karrieren und immergleichen kulturellen Disputen verbannt. Mit der Geisteshaltung, die nach Gewissheit strebt, geht das Versprechen einher, hinten im Buch stünden alle Antworten. Da ist keine Klippe, behauptet die Gewissheit, und keine Notwendigkeit, uns mit unserem bedenklichen Verhältnis zu ihr zu beschäftigen.

Die Pandemie hat mir den Tod ins Gedächtnis gerufen, auch die Fragilität unserer Zivilisation überhaupt. Dafür bin ich dankbar. In mir hat sich etwas verschoben: Ich muss aufwachen und mich de-automatisieren. Ich habe ein Bewusstsein ge-

wonnen für das Spiel, das sich unter dem Alltäglichen verbirgt, einen Ruf erhalten, zu erkunden und zu wachsen, anstatt mich im Umgang mit meiner Familie, meiner Arbeit, meinem Leben in Routine zu flüchten. Diese Inseln kleiner Entdeckungen mögen winzig sein, aber irgendwie erscheinen sie mir riesig. Oder vielmehr bestätigen sie die Existenz von etwas Riesigem – von etwas, auf das man mit der Geisteshaltung des Spielens jederzeit zugreifen kann.

Ich muss immer wieder an Ben denken, einen exzentrischen, aber absolut vernünftigen Menschen, der versucht, in einer zunehmend zerfahrenen und nicht nur ein bisschen verrückten Welt einen Faden zu finden, einen bedeutungsvollen Fokus. Im Besitz eines außerordentlichen Intellekts konnten ihm die allgemeinen Standardantworten auf die Frage, “wozu” dieser Intellekt gut sei, nicht einfach genügen. Darin steckt eine universelle Lektion, auch für diejenigen von uns, die nicht mit seinen Pferdestärken oder seinem Talent gesegnet sind. Sie betrifft die unzähligen Punkte, an denen Sinn und Erziehung sich kreuzen.

Homeschooling führt einem diese vielen Schnittpunkte vor Augen und wirft grundsätzliche Fragen dazu auf, wie man seine Zeit investiert. Diesen Weckruf möchte ich nicht ungenutzt verhallen lassen, darum hier mein Versuch, die bestehende Herausforderung in Worte zu fassen, nicht nur für Eltern im Homeschooling oder für Lehrkräfte, sondern für alle Erwachsenen, die in ihrem Leben mit jungen Menschen zu tun haben, die ihnen etwas bedeuten: Wir sollten dafür Sorge tragen, dass unsere Kinder eine bewusste Kontrolle über Rahmen und Tiefe ihres Spielfelds ausüben können. Wir sollten dafür sorgen, dass sie verstehen, dass “Was sollen wir spielen, und wie sollten wir das angehen?” eine Frage ist, die das ganze Leben betrifft.

Und ich würde vorschlagen, dass wir sie Folgendes lehren: Jeder Moment ist ein Kreuzpunkt. Jede Beschränkung ist eine potentielle Quelle von Energie, von Innovation, von Ausdruck. Gehaltvolle, anspruchsvolle Spiele sind nicht der einzige Weg, um diese Lektion zu vermitteln, aber sie sind ein guter Anfang.

Aufbaukurs Go (4)

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.

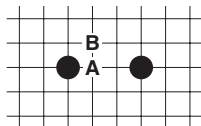
Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

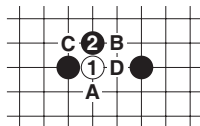
Lektion 4:

Niken Biraki und Niken Tobī

Die Ausdehnung auf der gleichen Reihe über zwei Punkte hinweg wird Niken Biraki genannt. Ist sie zentrumwärts gerichtet, ist auch hier der Begriff Tobī (Sprung) gebräuchlicher. Das Niken Biraki auf der dritten Reihe kommt eigentlich in jeder Partie vor. Weil es ohne nahe gegnerische Steine nicht getrennt werden kann, ist es sehr sicher. Als Sprung ins Zentrum stehen eher Dynamik und Flexibilität im Vordergrund, denn die Form ist auch ohne benachbarte gegnerische Steine trennbar. Wir wollen diese Trennmöglichkeiten zunächst unabhängig von der Brettposition und benachbarten Steinen betrachten.



Dia. 1



Dia. 1a

Dia. 1: Wenn Weiß hier trennen will kommt in erster Linie ein Anlegezog Tsuke auf A in Frage. Ein Zug auf B (Kata, japanisch Schulter) ist eher eine Trenndrohung.

Dia. 1a: Nach W1 ist S2 fast alternativlos (vergleiche Dia. 8c). Danach hat Weiß vier Fortsetzungs-

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobī

Lektion 4: Niken Biraki

Lektion 5: Keima

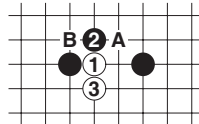
Lektion 6: Kogeima

Lektion 7: Daidaigeima

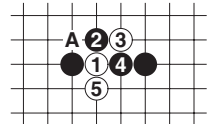
Lektion 8: Sangan Biraki

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.

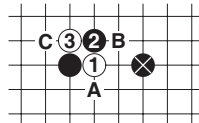
möglichkeiten: A Rückzieher (Hiki), B Umbieger (Hane), C Schnitt (Kiri), D Strecker (Nobi).



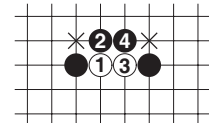
Dia. 1b



Dia. 1c



Dia. 1d



Dia. 1e

Dia. 1b: Tsuke Hiki – Zieht Weiß zurück, so kann Schwarz entweder A spielen und den Schnitt auf B zulassen oder diesen decken und ggf. WA in Kauf nehmen. Weiß bringt Schwarz auf diese Weise zu einer Entscheidung.

Dia. 1c: Tsuke Hane – Weiß spielt so, wenn er definitiv schneiden möchte. Nach W5 kann Weiß sich um den verbleibenden Schnitt bei A kümmern oder W3 bearbeiten. Wenn beides gleichzeitig gut möglich ist, ist die weiße Zugfolge fragwürdig.

Dia. 1d: Tsuke Kiri – Für den sofortigen Schnitt muss die Treppe nach SA natürlich für Weiß laufen. Zieht Schwarz nun auf B, so entsteht nach WA die

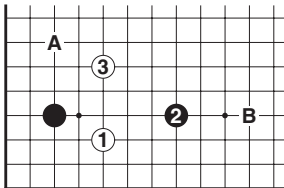
gleiche Stellung wie evtl. nach dem Tsuke Hiki. Gibt Schwarz mit S4 Atari auf C, so kontert Weiß evtl. mit einem Gegenatari Atekaeshi auf B. Weiß spielt den Kreuzschnitt Kirichigai auf W3 dann, wenn er den Stein x abtrennen möchte oder alternativ mit W3 gut kämpfen kann.

Dia. 1e: Tsuke Nobi – Weiß begiebt sich freiwillig in eine beengte Form. Er kann so nur spielen, wenn ein Schnitt auf einem der markierten Punkte vielversprechend ist oder mit dieser Form eine maximale Gebietsabgrenzung erfolgt.

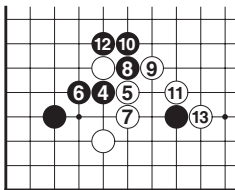
Die Möglichkeiten dieser Muster werden durch Brettposition und/oder benachbarte Steine stark beeinflusst. Eine Ausdehnung in Randnähe ist in der Regel stabiler als ein Sprung im Zentrum.

Der Sprung in das Zentrum

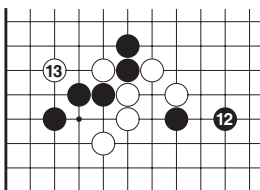
Weil das Niken Tobī im Prinzip trennbar ist, wird es in der Regel dann gespielt, wenn ein weniger dynamischer Zug zu langsam wäre und eine eventuelle Trennung der Form kompensiert werden könnte. Das folgende Joseki zeigt ein Beispiel.



Dia. 2



Dia. 2a

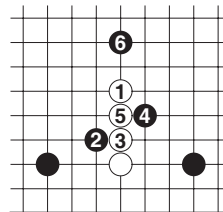


Dia. 2b

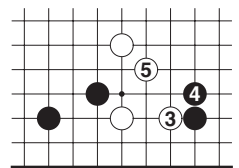
Dia. 2: Nach dem Klemmzug S2 ist das Niken Tobī eine flexible Antwort. Die häufigste Reaktion von Schwarz ist ein Zug auf A, wonach Weiß entweder sofort oder nach Drohzügen am linken Rand seinerseits in der Gegend um B einen Klemmzug spielt. Auf diese Weise entsteht ein Kampf um die Dominanz im Zentrum.

Dia. 2a: Diese alternative Abfolge ist lokal ausgeglichen und ein Joseki. Nach dem Tsuke Hiki (vergleiche Dia. 1b) kommt Schwarz zu dem Schnitt auf 8. In der Folge entsteht schwarze Stärke am linken Rand und weiße Stärke am unteren. Wenn man allerdings bedenkt, dass Schwarz ursprünglich mit dem Hasami S2 den unteren Rand bevorzugt hat, bekommt die gesamte Folge einen Eindruck von Inkonsistenz.

Dia. 2b: Schwarz kann unter diesem Gesichtspunkt auch anders fortsetzen. Danach gibt es verschiedene kämpferische Möglichkeiten, deren Gemeinsamkeit ist, dass Schwarz den unteren Rand nicht so einfach aufgibt. Insgesamt ist das Niken Tobī in der Ausgangssituation ein angemessener flexibler Zug.



Dia. 3



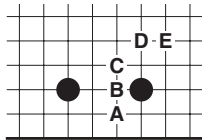
Dia. 3a

Dia. 3: Vergleichbar dem Ikken Tobī gibt es auch hier die Möglichkeit, durch Drohzüge Nozoki eine schwere Form zu induzieren. In solchen Situationen ist Flexibilität gefragt.

Dia. 3a: Eine Möglichkeit wäre z.B. diese hier, dabei wird Schwarz zwar rechts gestärkt, aber man kann auch im Go nicht alles haben. Ähnlich wie in den körperlichen Kampfkünsten asiatischer Traditionen ist das Zurückweichen vor gegnerischer Stärke auch beim Go Ausdruck eines angemessenen Verhaltens. An diesem Beispiel kann man gut sehen, wie durch das Vermeiden einer direkten Konfrontation eine flexiblere Form erzeugt wird.

Die Ausdehnung auf der dritten Reihe

Die Stabilität der Form ist je nach Lokalisation auf der dritten oder vierten Reihe unterschiedlich. Wir untersuchen zunächst das niedrige Niken Biraki. Es ist eine sehr sichere Form, die Augenraum am Rand erzeugt, aber deshalb naturgemäß vom Zentrum her angreifbar ist. Wenn gegnerische Steine in der Nähe sind, ist auch ein Unterlaufen der Form möglich.

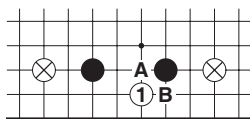


Dia. 4

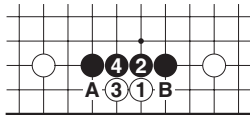
Beispiele zeigen die grundlegenden Muster: A (Eguri) ist der Versuch, den schwarzen Steinen die Basis zu nehmen, B (Tsuke) eine Reduktion mit Trennmöglichkeiten, C (Kata), D (Boshi) und E (Keima) Reduktionen vom Zentrum her. Die Beispiele sollen lediglich die Möglichkeiten zeigen und müssen wie immer im Kontext des gesamten Brettes bewertet werden.

A. EGURI

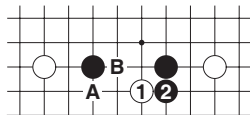
Dia. 5: Wenn die Form auf beiden Seiten „eingehamrt“ ist, kann sie problemlos unterlaufen werden. Schwarz hat die Antwortmöglichkeiten A und B.



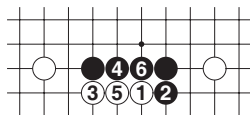
Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b



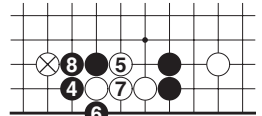
Dia. 5c

Dia. 5a: Schwarz wird so spielen, wenn er seine Steine zusammenhalten will, nach S4 kann Weiß entweder links oder rechts an eigene Steine anbinden.

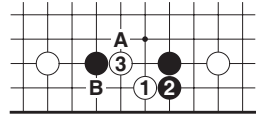
Dia. 5b: Wenn Schwarz die Anbindung nach rechts mit dem Blockzug Osae verhindert, hat Weiß die Möglichkeiten A und B.

Dia. 5c: Auch hier kann Schwarz eine friedliche Variante wählen, bei der er „nur“ die Augenbasis verliert.

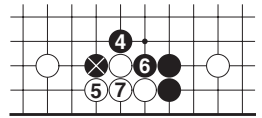
Dia. 5d: Wenn Schwarz auch die zweite Seite blockt, wird er getrennt. Schwarz kann so nur spielen, wenn bei den Diagrammen 5a oder 5c die Gefahr besteht, dass die gesamte Gruppe verloren geht oder der Verlust eines Teils kompensiert werden kann. Immerhin erscheint auch der weiße Stein x geschwächt.



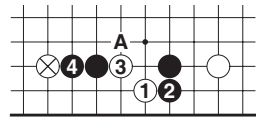
Dia. 5d



Dia. 5e



Dia. 5f



Dia. 5g

Dia. 5e: Weiß spielt W3 als Kosumi, wenn er Schwarz definitiv trennen will. Schwarz kann Weiß unten herum verbinden lassen oder z.B. mit B kämpfen.

Dia. 5f: Schwarz

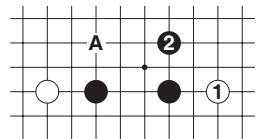
behandelt dabei den Stein x leicht und kann nun den Schnitt zwischen 4 und 6 formbildend decken.

Dia. 5g: Weiß muss nach dem Kosumi aber immer mit solchen kämpferischen Varianten rechnen. Es droht SA, so dass Weiß kaum Zeit haben dürfte, sich um Wx zu kümmern.

Das Beispiel zeigt ein Prinzip fortgeschrittener Kampftechnik, das man beschreiben könnte als „wenn du rechts kämpfen willst, stärke dich zunächst links“. Sie wird im Japanischen Motare genannt, in der englischen Literatur „leaning attack“.

Zusammenfassend können wir feststellen, dass ein Niken Biraki selbst bei Annäherung von beiden Seiten noch eine handhabbare Stabilität besitzt und flexibel auf Angriffe reagiert werden kann.

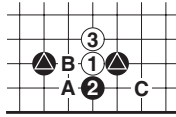
Dia. 6: In der Spielpraxis ist es aber oft angezeigt, spätestens nach einer zweiten Annäherung zu reagieren. Ein Iken Tobi auf 2 oder A erhöht die schwarzen Möglichkeiten deutlich.



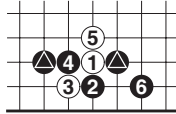
Dia. 6

B. TSUKE

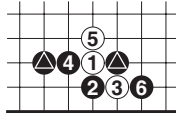
Dia. 7: Der weiße Anleger ist auch ohne nahe eigene Hilfssteine möglich. Befindet sich das Niken Biraki auf der dritten Reihe, so kann die Form nicht getrennt werden. W1/W3 ist dann eine Reduktion. Nach W3 kann Schwarz auf unterschiedliche Weise die Schnitte decken, wie am besten hängt sehr von der Umgebung ab.



Dia. 7

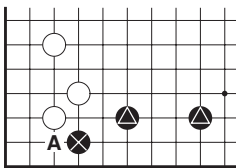


Dia. 7a

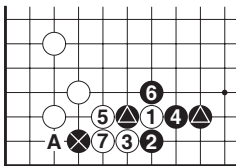


Dia. 7b

Dia. 7a, 7b: Sowohl der Umbieger, als auch der Schnitt sind wegen S4 mit Atari nicht erfolgreich. In beiden Fällen bleibt die Verbindung der Δ markierten Steine erhalten. In bestimmten Situationen ist der Kreuzschnitt trotzdem spielbar, wenn benachbarte Steine abgetrennt werden sollen, wobei das initiale Tsuke als Opferstein behandelt wird. Das nächste Diagramm zeigt ein wichtiges Beispiel.



Dia. 8



Dia. 8a

Dia. 8: Diese bekannte Stellung entsteht nach einem grundlegenden Joseki. Das Niken Biraki Δ ist hier um das Keima \times erweitert. A ist für beide ein großer Endspielzug (etwa 16 Punkte in Nachhand) aber Weiß hat auch eine Alternative.

folgt zu Dia. 7b, um die Verbindung des Niken Biraki zu gewährleisten, so trennt Weiß den \times markierten Stein ab, muss danach natürlich nicht mehr auf A spielen, das ist sehr groß.

Dia. 8b: Spielt Schwarz S4 auf der anderen Seite, so wird der Δ markierte Stein abgetrennt und damit auch das Niken Biraki.

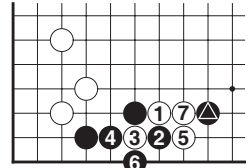
Dia. 8a: Nach dem Kreuzschnitt hat Schwarz ein Problem. Spielt er analog zu Dia. 7b, um die Verbindung des Niken Biraki zu gewährleisten, so trennt Weiß den \times markierten Stein ab, muss danach natürlich nicht mehr auf A spielen, das ist sehr groß.

Beide Diagramme sind gut für Weiß, was kann Schwarz anders machen?

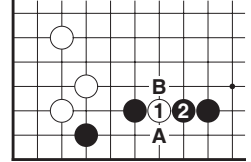
Dia. 8c: Dieser Klemmzug Hasami Tsuke löst das Problem des Schwarzen, zieht Weiß nun auf A, so fängt SB.

Dia. 8d: Nach S6 bekommen die weißen Steine nicht mehr als drei Freiheiten und es ist zu sehen, dass auch Atari auf A oder B keine schwarzen Steine fängt.

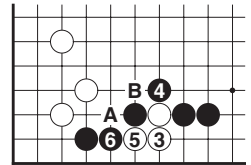
Dia. 8e: Weiß hat aber nach dem Klemmzug S2 trotzdem eine gute Fortsetzung, denn W3 droht, einen schwarzen Stein abzutrennen. Schwarz bekommt A und wahrscheinlich auch B in Vorhand. Nach dieser Abwicklung ist ein Zug auf B etwa 7-8 Punkte in Vorhand bzw. Gegnervorhand wert und damit dem ursprünglichen Nachhandzug von etwa 16 Punkten vergleichbar. Weiß stärkt hier also das Zentrum in Vorhand, ohne in der Ecke etwas einzubüßen.



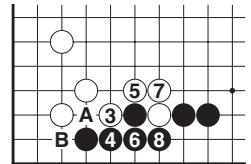
Dia. 8b



Dia. 8c



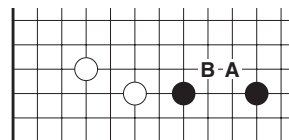
Dia. 8d



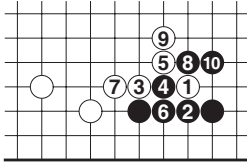
Dia. 8e

C. KATA

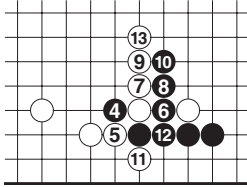
Dia. 9: Ein weißer Zug auf A oder B ist bildlich gesprochen ein „Schlag auf die Schulter“ (Kata). Nehmen wir an, Weiß hätte bereits eine Ausdehnung



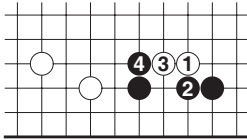
Dia. 9



Dia. 9a



Dia. 9b



Dia. 9c

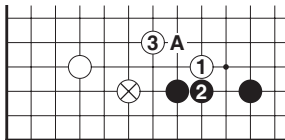
am linken Rand und möchte diese Anlage gegenüber der schwarzen Form abgrenzen, so wäre ein Kata dafür sehr geeignet, beide Züge A oder B sind möglich.

Dia. 9a: W1 droht zu trennen, anschließend legt Weiß mit W3 an, um die Gebiete maximal abzugrenzen. Das Bild zeigt eine Standardfolge, bei der S10 ein wichtiger Punkt ist. Schwarz kann diesen Zug evtl. auslassen, aber wenn Weiß dort später selber zieht, wird das Auge dort möglicherweise zerstört und der Platz

am Rand reicht je nach Stellung ggf. nicht für zwei Augen, darauf ist zu achten.

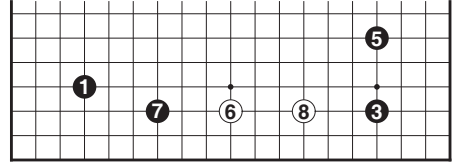
Dia. 9b: Dies ist die zweite Möglichkeit für Schwarz. Am Ende steht Weiß bezogen auf seine Anlage links eine Reihe tiefer, hat dafür aber am unteren Rand mehr bekommen, wobei W11 etwas schmerzlich für Schwarz ist.

Dia. 9c: W3 als Nobi wäre ein Fehler, Weiß treibt den Schwarzen in das potentielle weiße Gebiet ohne erkennbare Angriffschancen.

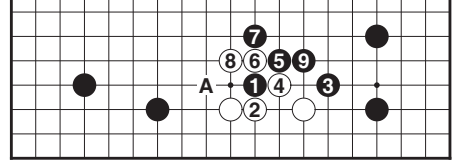


Dia. 10

Dia. 10: Die zweite Möglichkeit für ein Kata ist dieses W1 (B in Dia. 9). Bemerkenswert ist die Form der drei Steine 1,3 und x, die jeweils ein Keima bilden. Die Form ist weniger fixiert als die beiden vorhergehenden, auch hier wird W1 leicht behandelt. W1 hat aber eine Funktion, der Abtausch W1/S2 erschwert einen schwarzen Zug auf A (vergleiche Dia. 13).



Dia. 11



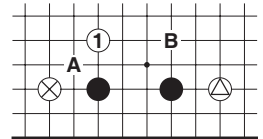
Dia. 11a

Dia. 11: Diese Stellung könnte z.B. in einem modernen durch KI beeinflussten Fuseki entstehen (W2 und W4 in den beiden oberen Ecken). Beachte, dass S3 und S7 hier um einen Punkt weiter vom Niken Biraki entfernt sind, als zuvor.

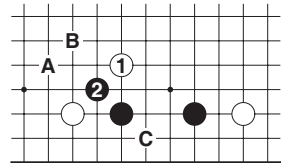
Dia. 11a: Auch damit ist ein Kata möglich, der Stein wird geopfert, um das Niken Takashimari zu stärken. Danach ist es für Weiß erschwert, darunter in der Ecke zu leben. Schwarz hat hier noch einen Drohzug bei A.

D. BOSHI

Dia. 12: Für ein Boshi sollte ein eigener Stein bei x vorhanden sein, sonst hat ein solcher Zug meist wenig Wirkung. Ein weiterer Hilfsstein auf Δ erhöht den Druck auf Schwarz. Der Zug sieht etwas indifferent aus, eröffnet aber mehrere Möglichkeiten. Die gebräuchlichsten Antworten sind SA oder SB.



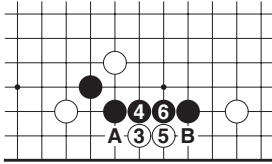
Dia. 12



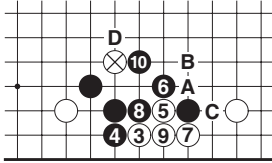
Dia. 12a

Dia. 12a: Die Lücke bietet sich an, danach antwortet Weiß auf A oder B, wenn er die schwarze Gruppe weiträumig einschließen möchte. W3 auf

C ist eine Art Probezug Yosu Mi, wonach Schwarz sich entscheiden muss.

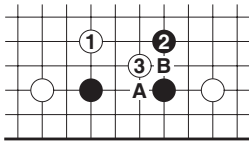


Dia. 12b

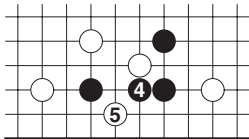


Dia. 12c

Dia. 12c: Eventuell ist es besser, mit S4 zu blocken. Danach kann WA mit SB beantwortet werden oder WC mit SD. Das ursprüngliche Boshi × ist in diesem Kampf ein wichtiger Stein, denn er zerstört zusammen mit W5 ein schwarzes Auge. Insgesamt hat Schwarz hier durch die bereits vorhandenen Steine S4 und S10 etwas bessere Möglichkeiten der Augenbildung als in Dia. 12b.



Dia. 12d



Dia. 12e

Zusammenfassend kann man sagen, dass es in der Regel nicht gut ist, eine beidseitige Annäherung an das Niken Biraki unbeantwortet zu lassen.

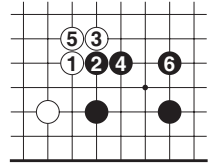
Dia. 12b: Wenn Schwarz seine Steine verbindet, behält er weiterhin eine angreifbare Gruppe ohne Basis und Ansatz einer Augenform. Nach S6 kann Weiß dem Schwarzen mit A oder B die Augenbasis vollständig nehmen. Zieht Schwarz S6 auf A, so erhalten wir mit Zugumstellung das nächste Diagramm.

Dia. 12d: Die zweite Standardmöglichkeit, das Boshi zu beantworten, ist dieses Ikken Tobu. Nach W3 muss Schwarz wegen der Defekte A und B sehr sorgfältig spielen.

Dia. 12e: Nach z.B. S4 hier kann Weiß einen weiteren Yosu Mi spielen. Die danach möglichen Folgen kannst du bei den Problemen selber erarbeiten.

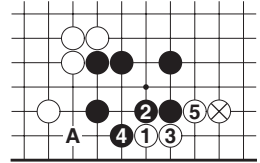
E. KEIMA

Dia. 13: Mit dem Keima versucht Weiß, das linke Zentrum unmittelbar zu stärken, stabilisiert dabei allerdings auch die schwarze Form. Lässt Schwarz S6 aus, so bleibt eine Schwäche zurück (siehe Probleme)



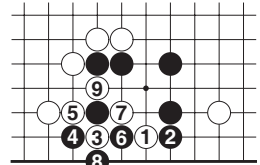
Dia. 13

Dia. 13a: Ist auf × ein weiterer Stein vorhanden, so kann Weiß später die schwarze Form unterlaufen. Schwarz sollte hier mit S2 nachgeben und Weiß anbinden lassen.



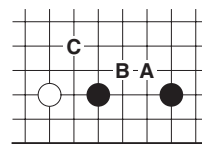
Dia. 13a

Dia. 13b: Blockt er mit S2, so riskiert er ein Ko mit sehr einseitigem Risiko.

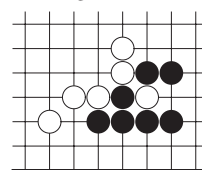


Dia. 13b

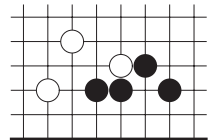
Vergleich



Dia. 14



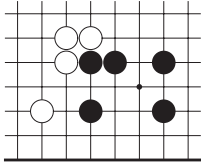
Dia. 14a



Dia. 14b

Dia. 14a: Kata Tsuke

Dia. 14b: Kata Keima



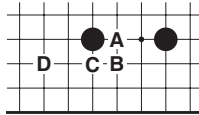
Dia. 14c

Dia. 14c: Keima Hane
Die ursprüngliche Absicht einer Absicherung des linken Zentrums wird mit dem Kata Tsuke am besten erreicht, kann aber leicht auch in Nachhand enden. Das Keima Hane

sichert etwas weniger Zentrumsgelände, sollte aber Vorhand sein. Wenn Schwarz S6 in Dia. 13 auslöst, bleibt ein wesentlicher Schwachpunkt zurück (siehe Probleme). Das Kata Keima ist weniger fixiert bei bereits sehr stabiler schwarzer Form.

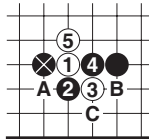
Die Ausdehnung auf der vierten Reihe

Dia. 15: Naturgemäß ist die Form auf der vierten Reihe weniger stabil. WA ist ein Zug mit Trennoption, WB sichert das Randgebiet eher für Weiß als für Schwarz oder es kommt zu einem Kampf mit Trennung der schwarzen Form. WC und WD sind eher Reduktionszüge.



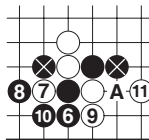
Dia. 15

Dia. 15a: Das Tsuke Hane (siehe Dia. 1c) ist hier im Gegensatz zur gleichen Form auf der dritten Reihe (vergleiche Dia. 7a, 7b) erfolgreich möglich. Deckt Schwarz den Schnitt auf A, so WB und ohne nahe Unterstützung kann Weiß nicht gefangen werden (Probleme). Zieht Schwarz hingegen auf C, so gibt Weiß ein Gegenatari auf A und isoliert damit Sx.



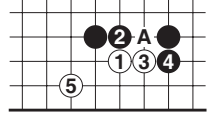
Dia. 15a

Dia. 15b: Man könnte auf die Idee kommen, mit einem Nobi S6 beide Schnitte zu decken, weil nun W7 auf A mit S8 auf 11 beantwortet werden könnte, aber das funktioniert nicht. Weiß schneidet trotzdem und droht nach W9 mit einem Zug auf 10. Darauf hat Schwarz keine Antwort, die beide Schnittsteine fängt. W7 wird zwar gefangen, aber die anderen weißen Steine entkommen und damit ist das Niken Biraki x getrennt.



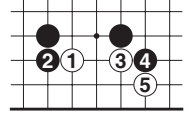
Dia. 15b

Dia. 16: W1 hier beabsichtigt, der schwarzen Form die Basis zu nehmen. Nach dieser beispielhaften Folge hat Schwarz noch einen Defekt bei A.



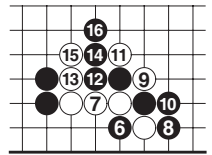
Dia. 16

Dia. 16a: Schwarz muss aber nicht so nachgiebig antworten. Auf diese Weise sollte Weiß etwas flexibler spielen, z.B. so.



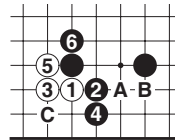
Dia. 16a

Dia. 16b: W5 zu fangen ist keine gute Idee, die weiße Schlange tankt sich ins Zentrum durch und trennt die schwarze Form. Hast du eine Idee, wie Schwarz nach W5 anders spielen könnte? (siehe Probleme)



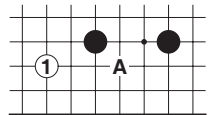
Dia. 16b

Dia. 17: W1 hier ist ein typischer Reduktionszug. Nach dieser friedlichen Abfolge kann Weiß sich am Rand nach links ausdehnen. Spielt Schwarz S2 auf 3, so z.B. WA/SB, WC und wir erhalten spiegelbildlich die gleiche Stellung wie in Dia. 16a.



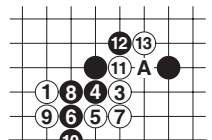
Dia. 17

Dia. 18: Der Reduktionszug W1 zielt auf die Schwäche bei A, wenn Schwarz nicht reagiert, droht eine scharfe Invasion.



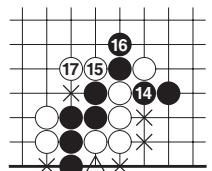
Dia. 18

Dia. 18a: Schwarz kann hier nicht gut kämpfen. Wenn er die weißen Gruppen getrennt halten will, kann er nach W13 nicht auf A schneiden.



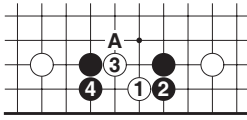
Dia. 18a

Dia. 18b: Nach W17 hat Schwarz eine eigene Freiheit x weniger als Weiß und verliert das Semeai.



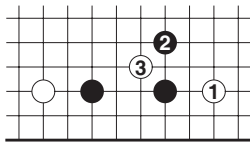
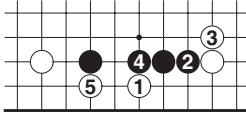
Dia. 18b

Probleme 31 - 40



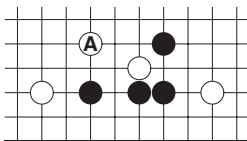
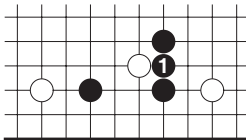
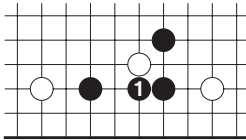
Problem 31: Wie kann Weiß nach S4 antworten. Sind die Punkte A und 4 miai? Vergleiche dazu Dia. 5.

Problem 32: Weiß versucht mit W5 nach links anzubinden, kann Schwarz das verhindern? Vergleiche dazu Dia. 5f.

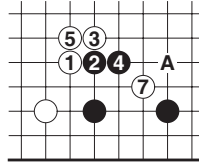


Problem 33: Schwarz reagiert auf die beidseitige Annäherung an sein Niken Biraki mit einem Ikken Tobi. Das ist eine der Standardantworten, worauf W3 evtl. einen Probezug setzt. Wie kann Schwarz darauf antworten.

Problem 34, 35: Dies sind die beiden grundlegenden Möglichkeiten einer schwarzen Antwort. Wie könnte Weiß nun fortsetzen? Es geht nicht darum, „den besten“ lokalen Zug zu finden, dafür müsste man das gesamte Brett sehen, sondern eher um die Ausarbeitung verschiedener Möglichkeiten.

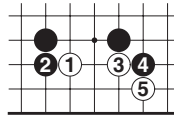
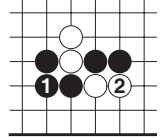


Problem 36: Weiß hat hier einen zusätzlichen Stein bei A, wie verändert das die Möglichkeiten? (Weiß am Zug, siehe auch Dia. 12e)

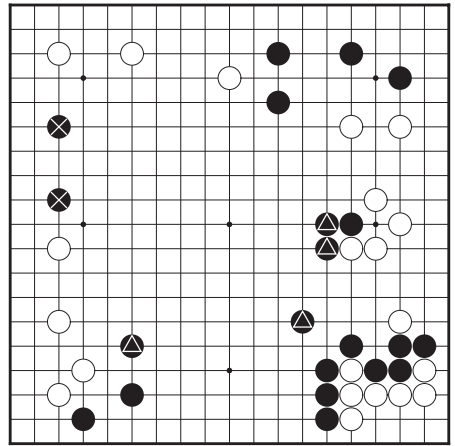


Problem 37: Schwarz hat hier einen Zug S6 bei A ausgelassen (vergleiche Dia. 13). Das hinterlässt eine Schwäche, wie könnte es weitergehen?

Problem 38: Dies wäre eine mögliche Fortsetzung nach Dia. 15a, wie kann es weitergehen?



Problem 39: Die Stellung entspricht Dia. 16a, wie könnte Schwarz hier weiterspielen?



Problem 40: Schwarz am Zug. In dieser realistischen Spielsituation hat Weiß deutlich mehr sicheres Gebiet, Schwarz aber eine schöne Anlage am unteren Rand mit guter Präsenz Δ im Zentrum. Wie kann Schwarz etwas für sein angreifbares Niken Biraki \times tun und gleichzeitig sein Moyo stärken?

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger: Fall 19 – Das Runde muss ins Eckige

Tim, Meilin und Lukas packten ihr Gepäck auf die Fahrräder. Was ein Glück, dass sie Meilins Go-Spielmaterial auf ein Minimum reduziert hatten, sonst hätten sie statt der Fahrräder einen LKW gebraucht – mit Anhänger. Dann fuhren sie zum Sportplatz.

Als sie ankamen, waren die meisten von Lukas' Team schon da.

„Hi Lukas. Wer sind denn die beiden da?“ fragte ein ziemlich großer rothaariger Junge, als die drei gerade ihre Räder abstellten.

„Das sind Tim und Meilin, und die wollen heute mal beim Training reinschnuppern.“

„Ein Mädchen bei unserem Training! Das geht doch gar nicht!“

Meilin stemmte ihre Arme in die Hüften und sah ihn böse an. „Oh, oh“, dachte Tim, „so sollte man aber nicht über Meilin reden, das mag sie gar nicht.“

Aber da antwortete Lukas auch schon beschwichtigend: „Na komm, hab' Dich nicht so. Ist doch nur einmal. Wenn's ihr gefällt, kann sie ja dann bei unserem Mädchen-Team mitmachen. Die suchen doch immer nach neuen Spielerinnen.“

„Okay, meinerwegen“, stöhnte der Rothaarige.

Meilin grinste triumphierend und wendete sich den anderen zu: „Hallo allerseits. Ich bin Meilin. Tim und ich sind heute zum Fußballtraining hier, weil uns Lukas eingeladen hat. Und außerdem zeige ich Euch nachher noch ein großartiges Spiel.“

„Was denn für ein Spiel?“, fragte einer der Jungs neugierig.

„Gol!“, antwortete Meilin strahlend.

„Wohin?“

Meilin blickte einen Moment ziemlich verdattert, bis sie verstand, dass der Junge sie wohl missverstanden hatte: „Nein, ich meine nicht ‚Let's go‘ oder so, sondern das Spiel heißt ‚Go‘.“

„Okay, und wieviel Bälle braucht man dafür?“

„Gar keine.“

„Hm... Und wieviele Spieler?“

„Zwei.“

„Das ist ja langweilig.“

Das hatte Meilin wohl nicht erwartet. Go und langweilig? Wie konnte jemand das nur sagen! Verblüfft stand sie da und wusste nicht, was sie sagen sollte, als auch schon der Trainer erschien und alle zur Eile antrieb: In zwei Minuten sollte das Training losgehen, und einige mussten sich noch umziehen.

Als sie schließlich auf den Platz gerannt kamen, waren Tim und Meilin schon außer Atem, bevor das Training überhaupt begonnen hatte.

„Okay, jetzt erst einmal aufwärmen. Jeder drei Runden um den Platz!“ rief der Trainer.

„Puh, das ist ja langweilig.“ Beschwerte sich Meilin.

„Na komm, das ist nur zum Anfang, später machen wir Spiele mit dem Ball und so“, beruhigte Lukas sie.

Aber es sollte anders kommen: Kaum hatten die ersten ihre drei Runden hinter sich gebracht (und Tim und Meilin beinahe ihre erste), da begann es auf einmal zu regnen.

„Hey, Trainer, was machen wir jetzt?“, fragte Lukas.

„Ein bisschen Regen schadet nichts. Damals, 1954 im WM-Endspiel haben wir auch nur gewonnen, weil es geregnet hat.“

Bald regnete es aber nicht nur, sondern goss in Strömen und stürmte. Außerdem begann es zu gewittern, und da blieb dem Trainer nichts anderes übrig: „Alle in die Halle!“ brüllte er, und schaffte es doch kaum das laute Donnernrollen zu übertönen. So machte sich die Gruppe auf zum Halleneingang. Doch der war abgeschlossen.

„Mist, wer hat denn hier wieder die Tür zugesperrt. Für die habe ich doch keinen Schlüssel! Was machen wir jetzt?“ Der Trainer sah ratlos aus. Ein weiterer Blitz schreckte ihn aber auf. „Okay, hier draußen können wir nicht bleiben. Wir wollen nicht Blitzableiter spielen. Das soll ungesund sein. Also, zurück in die Umkleidekabinen!“

Und so ging es zurück. Auf dem Weg grummelte der Trainer vor sich hin: „Was mach' ich nur. Da kann ich ja schlecht Training mit Euch machen. Obwohl, vielleicht ein bisschen Theorie ginge...“

Als die Jungs das hörten, stöhnten sie laut auf: „Alles, bloß keine Theorie. Das ist sterbenslangweilig!“

Meilin grinste breit und mischte sich ein: „Hm, dann hätte ich was für Euch, was wir machen könnten...“

Keine fünf Minuten später saßen zwanzig triefnasse Jungs und ein ebenso durchnässter Trainer vor ihren Pappbrettern, während Meilin ihnen die Go-Regeln erklärte. Tim wurde den Eindruck nicht los, dass einige von ihnen Meilin weniger deswegen lauschten, weil sie unbedingt Go lernen wollten, sondern weil halt selten Mädchen beim Fußballtraining waren.

„Wenn ich Euch die Regeln erklärt habe, machen wir ein kleines Turnier, und für den Turniersieger habe ich dann einen kleinen Preis.“

Das weckte den sportlichen Ehrgeiz der Jungs. Sie hingen an Meilins Lippen, um ja nichts von den Regeln zu verpassen.

Und dann ging's zur ersten Partie. Draußen blitzte und donnerte es, und drinnen raschelten die Steine.

„Wir spielen KO-System. Die Sieger kommen in die nächsten Runde“, erklärte Meilin. Tim wollte natürlich unbedingt gewinnen. Das sollte ja nicht so schwer sein, gegen diese Anfänger!

„Du darfst natürlich nicht mitmachen, Tim.“ Meilin zerstörte Tims Siegesträume sanft. „Aber Du darfst mir helfen, die Partien zu überwachen. Dass auch alle gefangenen Steine vom Brett genommen werden und so.“

Lukas grinste breit. Tim wusste genau, dass er sich nun die besten Chancen ausrechnete. So ein Mist, ausgerechnet er!

Da lächelte Meilin Lukas charmant an: „Und Du kannst auch helfen, Lukas. Du kannst ja schon Go.“

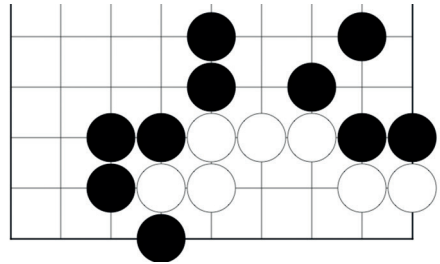
Jetzt grinste Tim breit, als er Lukas enttäuschten Gesichtsausdruck sah.

Zehn Minuten später war die erste Runde vorbei. Zu Meilins großer Freude war der rothaarige Junge, der sie nicht beim Training dabeihaben wollte, gleich ausgeschieden. „Ein Junge beim Go, das geht ja gar nicht“, flüsterte sie ihm beiläufig zu, als sie das Ergebnis notierte.

Der Trainer blickte auf die Uhr und fragte Meilin: „Das Training soll ja in 45 Minuten zuende sein. Reicht die Zeit überhaupt noch für Dein Turnier?“ Meilin überlegte kurz. 20 Spieler minus Tim und Lukas. Eine Runde war schon gespielt. Wieviele Runden würde das Turnier noch gehen und reichte da noch die Zeit? (Auflösung auf S. 55)

Am Ende standen sich Lars, der Torwart, und Achmed, einer der Stürmer, im Finale gegenüber. Alle anderen umringten bald das Brett, um bei der spannenden Partie zuzuschauen. Am Ende ging es nur

noch um eine Ecke: Achmed stürmte voran und Lars wollte sein „Tor“ verteidigen. Wie schaffte es Achmed, das „Runde ins Eckige“ zu bringen, und das Spiel zu gewinnen? (Auflösung auf S. 55)



„Super gespielt“, gratulierte Tim. „Danke!“ Achmed strahlte. „Und hier ist Dein Preis.“ Meilin holte etwas aus ihrer Sporttasche und überreichte Achmed feierlich eine Packung – weißer und rosa Schokolinsen! „Mit denen kannst Du dann zuhause Go spielen.“ Und grinsend fügte sie hinzu: „Bis Du sie alle aufgegessen hast, jedenfalls.“

Gerade in diesem Moment fiel ein Sonnenstrahl in den Raum. Das Gewitter hatte sich verzogen.

„Prima, dann werden wir wenigstens auf dem Nachhauseweg nicht noch nasser.“ Meilin wandte sich an Lukas: „Und das Fußballtraining war viel weniger anstrengend als ich befürchtet hatte. Danke für die Einladung.“

„Und? Kommt Ihr nächstes Mal wieder?“ fragte Lukas. Meilin lächelte Lukas höflich an: „Na, ich denke, eher nicht. Fußball ist dann doch zu feucht für mich.“

Tim grinste als er Lukas Mundwinkel nach unten gehen sah.

Meilin ergänzte: „Aber Du kannst ja mit uns wieder mal Go spielen!“

„Ja, aber super gerne, Meilin. Wann hast Du Zeit?“

Jetzt gingen Tims Mundwinkel nach unten. „Wir haben in nächster Zeit sicher viel zu tun, oder, Meilin?“

„Nein, wieso denn? Lass uns doch alle zusammen morgen Nachmittag Go spielen. Ich frage auch Honghong und Karina, ob sie auch Zeit haben.“

Luaks hatte sich wohl eher auf eine Privatstunde bei Meilin gefreut, aber er willigte ein. Tim ebenfalls. Und dann fuhren sie nachhause.

Übrigens: Tim, Meilin, Karina und Honghong gibt es jetzt auch in einem Computerspiel! Mehr dazu in dem Artikel auf der folgenden Doppelseite.

Was? – In Hamburg spielen auch Aliens Go?

The Last Secret – ein Computerspiel mit Außerirdischen, Verschwörungstheorien, der CIA und etwas Romantik: Junge Go Spieler retten die Welt.

von Hejko Bauer

Übernatürliche intellektuelle Fähigkeiten und unerklärliche Visionen bemächtigen sich ein paar junger Hamburger Go-Spieler:innen, und gemeinsam müssen sie Rätsel lösen, um eine Bedrohung der Welt abzuwenden. Wer gerne knobelt, ist hier genau richtig.

„The Last Secret“ bietet eine unterhaltsame interaktive Geschichte im Anime-Style mit drei sympathischen und jugendlichen Hamburger Go-Spielern. Man kann eine männliche oder weibliche Figur für sich wählen und ist dann Teil des Teams. Ironie und Witz sind in jeder Sequenz präsent, dabei werden auf unterhaltsame Weise abseitige und allgemeine Fakten über Mathematik und Wissenschaft eingeflochten. Was sind „fröhliche Zahlen“? Ich habe es vorher nicht gewusst, oder zumindest dachte ich, fröhliche Zahlen wären der positive Saldo auf dem Bankkonto und kein mathematisches Phänomen. Mit Hilfe solcher Informationen kann man die Aufgaben des Spiels lösen und durch die 15 Kapitel reisen.

Deutsche Go-Fans finden ihre Freude sicherlich in den Turnier-Szenen, in denen manche Figuren sehr verdächtig nach einem cameo-Auftritt realer Go-Spieler aussehen. Da gewinnt zum Beispiel ein gewisser Tobias, der einem realen Hamburger Go-Verleger ähnelt, sein Spiel vor heimatlicher Kulisse gegen einen unserer Helden und Hoch-

Dan (Bild). Leider bin ich nicht dabei, aber vielleicht habe ich nur nicht genau genug geschaut.

Grundsätzlich ist das Spiel freundlich und einfach gehalten, so dass auch unerfahrene Spieler sich gut darin zu Recht finden. Die Story beginnt dabei zuerst ganz alltäglich und geht dann nach und nach in eine Fantasy- bzw. Science-Fiction-Geschichte über. Die Helden reisen nach Süddeutschland (für Hamburger Deern und Mäneken, schon fast Outer-Space), sie fahren zum Mathematische Forschungsinstitut in Oberwolfach, das es wirklich gibt, wenn auch ohne einen Labyrinth-artigen Wald (wahrscheinlich) und ohne amerikanische oder chinesische Spione (sehr wahrscheinlich). Es macht Spaß durch die unterschiedlichen, liebevoll gestalteten Orte zu spielen und der Geschichte in ihrem Verlauf zu folgen. Auch für Nicht-Go Spieler ist die Story unterhaltsam und gut zugänglich. Sie können ihre Freude daran haben, weil die Helden sympathisch und ein bisschen schräg sind, abgedrehte und nerdige Charaktere.

Farben, Charaktere und Musik führen in eine romantische Bildsprache, den Kontrast dazu bilden viele Rätsel und Aufgaben, die gelöst werden sollen, um in der Geschichte weiter zu kommen. Wer allerdings vor allem der Geschichte folgen möchte, kann die Rätsel auch überspringen. Es gibt auch Aufgaben im Stile der Escape-Room-Szenarien, wo der Spieler in einem Raum Hinweise entschlüsseln muss. Mir hat das sehr gefallen, mich dabei durch den Raum zu bewegen, verschiedene Gegenstände anzuklicken und zu untersuchen, und schließlich Rätsel um Rätsel zu lösen.

Die (übrigens preisgekrönte) Musik trägt die Stimmung und nimmt den Spieler zum Beispiel in unheimliche Situationen mit oder zeigt die romantischen, unbeschwernten Momente an. The Last Secret hat zunächst einen ruhigen Verlauf, ich habe mich durch die Geschichte hindurch geklickt und

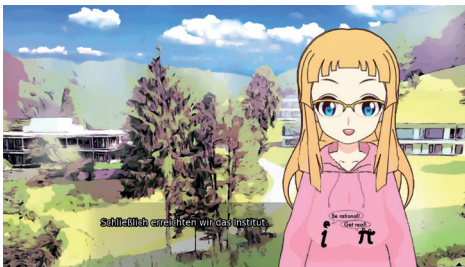


*Ein Blick zu den Dan-Spielern im Turniersaal.
Erkennen wir da jemanden wieder...?*

die Zeit genossen. Später wird es aber auch ganz schön spannend...

Die Namen von einigen der Hauptpersonen werden den Lesern der DGoZ-Kinderecke vertraut vorkommen, denn in der Tat hat der Programmierer die Charaktere aus den Geschichten mit den See-Tigern als Ausgangspunkt genommen. Die Geschichte ist aber unabhängig davon, und die Personen sind zum Beispiel älter. Wir wollen die Hauptpersonen daher hier kurz vorstellen:

Da ist zunächst einmal Karina – Mathe-Fan und Go-Neuling. Berühmt-berüchtigt für ihre Sammlung von Mathe-Hoodies.



Karina und das Mathematische Forschungsinstitut Oberwolfach

Dann ist da Meilin. Sie spielt schon besser Go und ist nie um eine spitze Bemerkung verlegen.



Meilin vor der Kulisse des Hamburger Hafens.

Schließlich gibt es noch Honghong, Hoch-Dan und super Klavier- und Keyboardspieler. Seine Eltern haben ein China-Restaurant. Außerdem Ben Benjamin, ein Popstar, der Honghong als Ersatz-Keyboarder einstellt und so die Kids kennenlernt. Und dann das Mädchen mit den rosa Haaren, von dem ich nur verraten möchte, dass sie eine überirdische Schönheit ist...



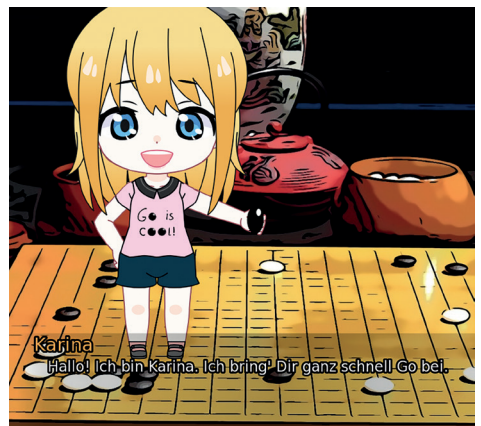
Honghong, Ben und das mysteriöse Mädchen mit den rosa Haaren

Nebenbei gibt es in dem Spiel auch einen kleinen Einführungskurs in Go inklusive weiterführender Links z.B. zum DGoB – eine originelle Art, unser Lieblings-Brettspiel bekannter zu machen, die wir unterstützen sollten, indem wir für das Spiel Werbung machen...

Die Vollversion erscheint am 2. September 2022. Erhältlich ist das Spiel dann z.B. auf Steam oder *itch.io* und zwar als Non-Profit-Projekt gratis. Das Spiel läuft auf Windows, Mac und Linux. Es ist am besten für Kinder und Jugendliche ab ca. 10 Jahren sowie Erwachsene geeignet. Neben Deutsch wird das Spiel auch auf Englisch, Chinesisch und Spanisch erhältlich sein. Nähere Infos zum Spiel gibt es auf der Webseite the-last-secret.mozellosite.com und auf store.steampowered.com/app/1965580/The_Last_Secret/

Dort kann man das Spiel auch bereits auf seine „Wishlist“ setzen und es so bekannter machen.

Und jetzt muss ich weiterspielen. – Ich habe nämlich noch ein paar Kapitel vor mir und möchte ja eines der insgesamt acht guten Enden, die die Story bietet, erreichen...



Ein Blick auf Karinas Go-Kurs, der in das Spiel integriert ist

International von Lars Gehrke

4. Senko Pokal

Der vierte Senko Pokal wurde Anfang April 2022 von Freitag, den 8. bis Sonntag den 10. April ausgetragen. Der Senko Pokal ist ein internationales Turnier ausschließlich für Go-Spielerinnen, das von der japanischen Firma Senko Group Holdings Co. Ltd. gegründet wurde. Die Idee war ursprünglich japanischen Go-Spielerinnen mehr internationale Erfahrung zu geben, indem vier Paarungen jeweils mit einer japanischen und einer ausländischen Go-Spielerin gebildet werden. Die vier Paarungen spielen dann in einem einfachen K.O.-System drei Runden, bis eine Siegerin er-

mittelt wurde. In den ersten zwei Ausgaben des Turniers vor Corona (2018 und 2019) waren neben Japan noch die Regionen China, Korea, Taiwan und Europa vertreten. Nach Corona, in den Jahren 2021 und 2022, wurde der Platz für eine europäische Go-Spielerin durch eine weitere japanische Go-Spielerin ersetzt, sodass nun eine der vier Startpaarungen eine rein japanische Begegnung ist.

Die Siegerin der drei letzten Jahre, die Chinesin Yu Zhiying 7p, verlor dieses Mal in der ersten Runde gegen die Japanerin Ueno Asami 4p. Und auch die Elo-stärkste Go-Spielerin der Welt, die Koreanerin Choi Jung 9p, verlor in der ersten Runde gegen die japanische Go-Spielerin Xie Yimin 7p. Damit schieden die beiden Favoriten Yu Zhiying und Choi Jung überraschenderweise schon in der ersten Runde aus. In der rein japanischen Begegnung der ersten Runde gewann Fujisawa Rina gegen die erst 13-jährige Nakamura Sumire. Des Weiteren unterlag die Japanerin Suzuki Ayumi 7p der Taiwanesisin Lu Yuhua 4p.

Im Halbfinale am 9. April konnte sich Ueno Asami gegen Fujisawa Rina durchsetzen und Lu Yuhua besiegte Xie Yimin. Einen Tag später konnte Ueno Asami das Finale des vierten Senko Pokal für sich entscheiden und bricht damit die bisherige Pokal-Siegesserie von Yu Zhiying. Am gleichen Tag gewann noch Fujisawa Rina gegen Xie Yimin im Spiel um Platz drei.

9. Globis Pokal

Der 9. Globis Pokal - ein internationales Turnier für U-20 Spielerinnen und Spieler - wurde am 4. und 5. Juni über das Internet veranstaltet. Organisiert wurde er vom japanischen Go-Verband Nihon Ki-in. Der Sponsor, die Globis Universität, ist Japans größte Graduiertenschule für Wirtschaft mit sieben Nieder-



Ueno Asami 4p gewinnt für Japan zum ersten Mal den Senko-Pokal

9th GLOBIS CUP				
		RATING	NAME	DATE of BIRTH
1	JAPAN	3p	Tsuji Shigehito	3/26/2002
2	JAPAN	3p	Fukuoka Kotaro	12/22/2005
3	JAPAN	2p	Watanabe Kandai	10/16/2002
4	JAPAN	1p	Nishimura Jin	7/20/2005
5	JAPAN	1p	Jo Bunen	1/15/2005
6	JAPAN	1p	Mori Chisaki	2/10/2003
7	CHINA	7p	Tu Xiaoyu	10/17/2003
8	CHINA	6p	Wang Xinghao	2/2/2004
9	CHINA	6p	Zhou Hongyu	7/1/2002
10	KOREA	5p	Moon Minjong	2/12/2003
11	KOREA	4p	Han Woojin	6/12/2005
12	KOREA	4p	Lee Yeon	1/18/2004
13	C.TAIPEI	7p	LAI JYUN-FU	4/8/2002
14	GERMANY	5d	Arved Pittner	3/28/2004
15	USA	7d	Kevin Yang	7/25/2007
16	THAILAND	5d	Pongsakorn Sornarra	1/26/2007

Teilnehmerliste des 9. Globis Cup

lassungen in Japan, sowie weiteren in Singapur, Bangkok und San Francisco.

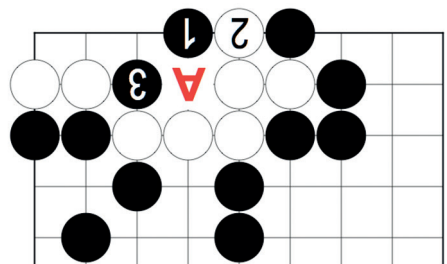
Insgesamt gab es Spielerinnen und Spieler aus Korea (3), China (3), Japan (6), Taiwan (1), Europa (1), Nordamerika (1) und Ozeanien (1). Im Vorrundenturnier wurden die 16 Spielerinnen und Spieler in vier Gruppen eingeteilt, die jeweils zwei Runden im doppelten Eliminationsverfahren ausspielten. Der Sieger des Gewinner- und des Verlierer-Zweiges sicherten sich jeweils einen Platz im Hauptturnier. Dort wurden drei Runden im einfachen K.O.-Modus gespielt. Für Europa trat der Deutsche Arved Pittner 5d an. Er verlor im Vorrundenturnier gegen den Koreaner Han Woojin 4p im Gewinner-Zweig und gegen den Chinesen Tu Xiaoyu 7p im Verlierer-Zweig. Außerdem nahm für Nordamerika Kevin Yang 7d aus den USA und für Ozeanien Pongsakorn Sornarra 7d aus Thailand teil. Pongsakorn Sornarra verlor ebenfalls die ersten beiden Spiele und schied damit aus dem Turnier aus. Kevin Yang verlor das erste Spiel gegen die Japanerin Mori Chisaki 1p und besiegte dann im Verlierer-Zweig den Japaner Nishimura Jin 1p und die Japanerin Mori Chisaki 1p. Damit konnte er sich einen Platz im Hauptturnier sichern.

In der ersten Runde des Hauptturniers gewann die Chinesin Zhou Hongyu 6p gegen die

Taiwanerin Lai Junfu 7p, der Chinese Fukuoka Kotaro 3p besiegte Kevin Yang, der Chinese Wang Xinghao 7p besiegte den Japaner Tsuji Shigehito 3p und der Koreaner Lee Yeon 4p gewann gegen den Japaner Tu Xiaoyu 7p. Im Halbfinale besiegte Fukuoka Kotaro Zhou Hongyu und Tu Xiaoyu unterlag Wang Xinghao. Nach dem Finale und dem Spiel um Platz drei gab es folgendes Ergebnis: Der erste Platz ging an Wang Xinghao gefolgt von Fukuoka Kotaro auf dem Zweiten und Tu Xiaoyu auf dem dritten Platz. Alle Spiele wurden wie üblich über das Internet ausgetragen.

Der diesjährige Globis-Cup-Sieger erhält eine Prämie von 1,5 Millionen Yen (ca. 10.700 Euro), der Zweitplatzierte erhält eine Prämie von 250.000 Yen (ca. 1.800 Euro), der Drittplatzierte 100.000 Yen (ca. 800 Euro) und der Viertplatzierte 75.000 Yen (ca. 500 Euro).

Allgemein dauert ein KO-Turnier mit 2n+1 bis 2n+1 Spielern immer n+1 Runden.
So kann Schwarz die Ecke erobern (1-3). Wenn Weiß dann versucht, mit A ein Doppelpaar zu spielen, setzt er sich damit selbst ins Atari und wird einfach herausgeschlagen.



Von 18 Spielern sind nach einer Runde noch 9 übrig. In Runde 2 muss einer aussetzen, es bleiben dann 5 übrig (die Gewinner der vier Partien plus der eine Aussetzende). In Runde 3 muss wieder einer aussetzen. Es bleiben danach drei übrig. Die Spieler aus Runde 4 und 5 des Siegers sind das also noch 4 Runden, was etwa 40 Minuten dauert. Die Zeit reicht also.

Auflösung Kinderecke

Japan

von James Brückl

Honinbo

Zur letzten Ausgabe konnte berichtet werden, wie sich Ichiriki Ryo als Herausforderer von Iyama Yuta durchsetzte. Der Titelkampf war auf maximal sieben Runden ausgelegt (best-of-seven). Und wer auf einen Sieg von Ichiriki Ryo setzte wollte, hätte sicherlich sehr hohe Quoten bekommen können. Denn bis zu diesen Titelkampf hielt Iyama Yuta diesen Titel seit 2012 ununterbrochen, mithin bereits zum zehnten Mal, inne! Was doch sehr verwunderlich ist, wenn man bedenkt, wie frei die übrigen Titel den Besitzer wechseln. Was macht also den Honinbo-Titel zu etwas so Besonderem für Iyama Yuta? Oder wird es nicht einfach schon statistisch Zeit für einen Wechsel? Iyama Yuta selber will aber wohl von Statistiken einfach nichts wissen und sieht diesen Titel als sein Eigentum an? Jedenfalls weigert er sich, zu verlieren, besiegt Ichiriki Ryo mit 4:0 und legt bei der Verteidigung seines Titels die auch schon in den Vorjahren gezeigte Beharrlichkeit an den Tag. Nachfolgend das Foto von Iyama Yuta, auf dem er dezent den elfte Titelgewinn vermeldet.

Meijin

In der Meijin-Liga steht Shibano Toramaru 9p, bei noch zwei ausstehenden Spielen, als einziger 5:1. Das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta können ihm nur noch Ichiriki Ryo und Shida Tatsuya (beide jeweils 4:2) streitig machen.

Gosei

Im Gosei-Turnier siegt Ichiriki Ryo gegen Yu Zhengqi und wird somit Herausforderer von Iyama Yuta. Das erste von maximal fünf Spielen findet bereits Ende Juni statt.

Meijin der Frauen

Das Wunderkind Nakamura Sumire 2p konnte sich sehr überraschend aber auch sehr überzeugend in der Liga als Herausforderin von Fujisawa Rina durchsetzen (wir berichteten). Die Krönung dieser herausragenden



Leistung wäre nun der Titelgewinn gewesen. Fujisawa Rina gewinnt aber zwei Spiele in Folge, womit bereits die Titelverteidigung perfekt ist (best-of-three). Ob hier die Routine von Fujisawa Rina obsiegt hat, ob noch ein erheblicher Spielstärkeunterschied besteht oder welcher Faktor denn entscheidend gewesen sein mag, muss dabei im Dunkeln bleiben. Wären noch mehr Partien gespielt worden, hätte sich vielleicht etwas Informatives ergeben können. Leider erfahren die Titel-Kämpfe der Frauen nicht die gleiche Wertschätzung wie die der Männer, was sich neben einem geringeren Preisgeld auch in weniger gespielten Partien je Titelkampf ausdrückt und dazu führt, dass einer der größten Frauen-Titel lediglich in einem best-of-three ausgespielt wird. - Die Leistung von Nakamura Sumire hätte dennoch eine Belohnung verdient. Bis zum Redaktionsschluss verbleibt Nakamura Sumire aber bei ihrer bisherigen Einstufung von 2p.

Nakamura Sumire

Im Honinbo der Frauen sowie beim Female Saikyo nimmt Nakamura Sumire teil. Im Honinbo Turnier fehlen ihr nach der dritten Runde „nur noch“ drei weitere Siege, um im Finale Herausforderin von ... Fujisawa Rina zu werden. Im Ringen um die Allerstärkste der Frauen (Female Saikyo) hat sich Nakamura Sumire in die dritte Runde vorgekämpft und dabei zuletzt Osawa Narumi 5p besiegt. Hier fehlen ihr nur noch zwei Siege, um mit einem Sieg im Finalspiel bereits auch schon diesen Titel zu erringen. Schon in der nächsten Runde könnte sie aber auch schon auf ... Fujisawa Rina treffen. Und als weitere Finalistinnen kämen dann immer noch so starke wie z.B. Ueno Asami, Suzuki Ayumi oder Nyu Eiko in Frage.

China

von Liu Yang

Covid-19

Wegen des harten Corona-Lockdowns in Teilen von China sind die Inlandsturnier alle verschoben, auch die Go-Liga. Hoffentlich kann in der nächsten Ausgabe wieder etwas berichtet werden ...

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3838
2	Ke Jie	♂	🇨🇳	3725
3	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3682
4	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3642
5	Ding Hao	♂	🇨🇳	3641
6	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3630
7	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3628
8	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3622
9	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3622
10	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3618
11	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3587
12	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3570
13	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3568
14	Lee Donghoon	♂	🇰🇷	3554
15	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3553
16	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3552
17	Tuo Jiayi	♂	🇨🇳	3548
18	Xie Ke	♂	🇨🇳	3547
19	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3541
20	Xu Haohong	♂	🇹🇼	3539
21	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3538
22	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3535
23	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3533
24	Kim Jiseok	♂	🇰🇷	3532
25	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3532
26	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3530
27	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3530
28	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3525
29	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3524
30	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3519
31	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3519
32	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3519
33	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3509
34	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3499
35	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3499
36	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3496
37	Fan Yin	♂	🇨🇳	3496
38	Tang Weixing	♂	🇨🇳	3495
39	Hsu Chiayuan	♂	🇯🇵	3491
40	Shi Yue	♂	🇨🇳	3490
41	Park Geunho	♂	🇰🇷	3484
42	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3482
43	Park Yeonghun	♂	🇰🇷	3479

Quelle: goratings.org (04.07.2022)

Korea

von Tobias Berben

Erfolgsbilanz Koreanischer Profis 2022

	+	-	=	Rate
1 Kim Eunji 3p	51	25	0	67%
2 Shin Jinseo 9p	48	6	1	89%
3 Kang Dongyun 9p	41	14	0	75%
4 Park Junghwan 9p	40	13	0	75%
Kang Seungmin 8p	40	16	0	71%
6 Lee Jihyun 9p	36	15	0	71%
7 Han Woojin 4p	35	15	0	70%
Kim Jiseok 9p	35	17	0	67%
9 Heo Youngraek 2p	34	13	0	72%
Moon Minjong 5p	34	17	0	67%
Kim Minseo 2p	34	26	0	57%

3. Supreme Player

Shin Jinseo 9p hat diesen Titel mit 3:1 im Finale gegen Shin Minjun 9p gewonnen. Er hat damit seinen Titel zum zweiten Mal verteidigt. Die

erste und zweite Ausgabe dieses Titelkampfes hatte er im Finale jeweils gegen Park Junghwan 9p gewonnen.

Shin Jinseo bestätigt damit seine gute Form – aktuell hat er eine Siegtrate von 89% und führt bereits seit längerer Zeit das Profirating auf *goratings.org* an.

10. Kuksu Cup

Mit Kwon Hyojin 4p, Han Woojin 4p, Lee Yeon 4p und Kim Beomseo 3p stehen bei diesem im K.o.-Modus gespielten Turnier die Halbfinalisten fest. Nach dem Halbfinale im Juli wird dann das Finale als Best-of-Three ausgetragen.

9. Daejoo Cup

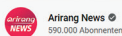
Bereits im Mitte Mai gewann Kim Jyeoimin 9p diesen Titel gegen Lee Minjin 8p.

Der Daejoo Cup ist ein koreanischer Titel für ältere Profis, der zum ersten Mal im Jahr 2010 ausgetragen wurde. Der erste Preis beträgt 10 Millionen Won, was „nur“ rund 7.400 Euro sind, der Zweiteplatzierte bekommt 3 Millionen Won.



#ShinJinseo #AI #baduk
Carrying on S. Korea's baduk legacy: "Artificial Shintelligence" Shin Jin-seo
2.935 Aufrufe • 03.02.2021

👍 56 🗨️ MAG ICH NICHT ➦ TEILEN ⚙️ HERUNTERLADEN ⌵ SPEICHERN ...



바둑 세계 최강 신진서와 온라인 대국 시대

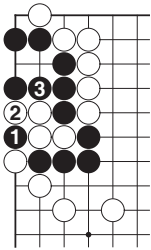
ABONNIEREN

Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses mal Kirsten Hartmann, Gratulation an sie!

Sommer, Sonne und nach zwei Jahren endlich wieder ein Go-Kongress, dieses Mal in Vatra Dornei und ich werde hoffentlich viele von euch dort treffen!

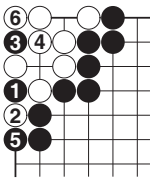
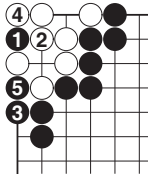
Lösungen zu 2/2022



Antwort 1
Schwarz 1 im ersten Diagramm ist der richtige Start und kann so zwei Augen machen.

Antwort 2:

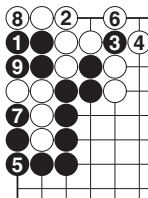
In Diagramm 2 startet Schwarz mit 1 und die weiße Gruppe stirbt.



Nicht korrekt ist es, wenn Schwarz mit 1 in Diagramm 2-1 startet, dann erreicht Weiß mit 7 auf 1 nur ein Ko.

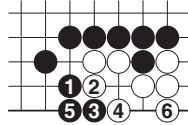
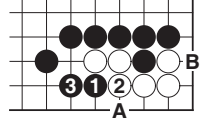
Antwort 3:

Der richtige Start ist das leere Dreieck mit Schwarz 1 in Dia. 3. Jetzt kann weiß seine Steine nicht retten.



Antwort 4:

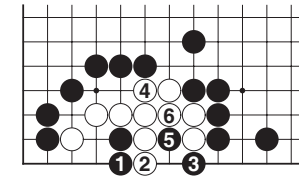
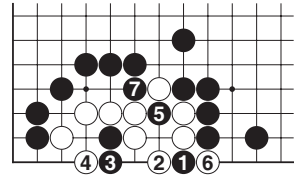
In Diagramm 4 startet Schwarz mit 1 und Weiß bekommt keine zwei Augen, weil A und B Miai sind.



In Diagramm 4-1 startet Schwarz mit 1 und scheitert und Weiß kann mit 6 zwei Augen machen.

Antwort 5:

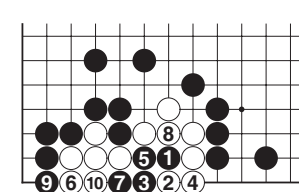
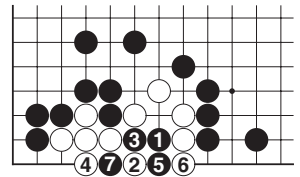
In Diagramm 5 startet Schwarz mit 1 und nach Schwarz 7 kann Weiß keine zwei Augen mehr bekommen.



Startet Schwarz mit 1 in Dia. 5-1, dann kann Weiß auf 3 mit 4 antworten und bekommt mit 6 zwei Augen.

Antwort 6:

In Diagramm 6 findet ihr die Lösung, wie Schwarz ein Ko erreichen kann.

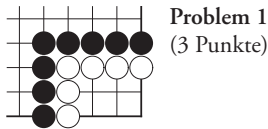


In Diagramm 6-1 antwortet Weiß mit 2 nicht richtig und stirbt, da ... Weiß mit 11 auf 5 unter den Steinen fangen kann.

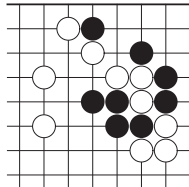
Go-Probleme

Probleme 3/2022

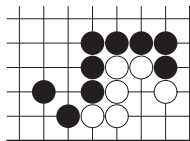
Wie immer fängt Schwarz an – findet jeweils die beste Lösung für Schwarz.



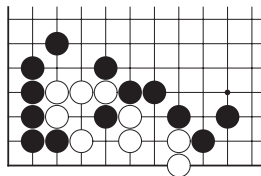
Problem 1
(3 Punkte)



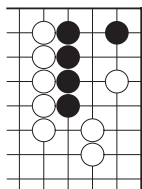
Problem 2
(3 Punkte)



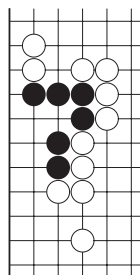
Problem 3
(4 Punkte)



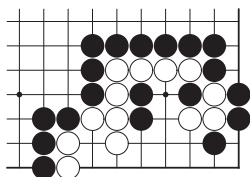
Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Hartmann, Kirsten (1)	1k	2/22	31	471
Ewe, Thorwald (4)	8k	2/22	19	461
Hartmann, Christian	4k	2/22	19	458
Wolfgramm, Jens	4k	2/22	24	418
Gawron, Christian (9)	2d	2/22	31	405
Urmoneit, Regina (1)	13k	1/22	-3	373
Lorenzen, Klaus (3)	2k	2/22	31	354
Kiechle, Hubert	8k	2/22	16	352
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	2/22	24	344
Schultze, Achim	5k	2/22	24	299
Herter, Rainer (4)	4k	2/22	24	282
Mertin, Stefan (2)	8k	2/22	19	276
Schröter, Georg	7k	2/22	31	245
Altmann, Hermann	5k	2/22	15	200
Kestler, Dirk	1d	2/22	31	195
Piller, Christoph	2k	1/22	-3	184
Busch, Rainer (1)	6k	2/22	24	179
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	153
Millies, Oliver (1)	3d	3/21	-3	145
Hell, Otto (4)	3k	1/22	-3	136
Reimpell, Monika (10)	2d	2/22	31	134
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	128
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	111
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	97
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	31	87
Scheibe, Rene (1)	9k	2/22	31	66
Krajewski, Rafael	1d	1/22	-3	51
Keller, Eckart	25k	2/22	12	47
Schreiber, Burkhard (5)	3k	2/22	24	39
Reinicz, Thomas (1)	3k	2/22	24	24
Sun, Ryan	5k	2/22	21	21
Gabe, Axel (2)	5k	1/22	11	11
Schröder, Klaus	4k	2/22	11	11

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (17.08.2022) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgoz.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgoz.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 (mit Rheinland-Pfalz und Saarland) Mecklenburg-Vorpommern
 Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

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

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

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

Aus- und Fortbildung: Janine Böhme, Am Schwegelweiher 2, 91334 Hemhofen, Tel.: 0175 23 82 961

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

Conventions: Stefanie Binder, Ludwig-Quidde-Str. 21B

13127 Berlin, E-Mail: fs-conventions@dgob.de

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

Deutschlandpokal: vakant, Bewerbungen an den Vorstand

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Hasengartenstr. 20, 65189 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

Fariplay: Benjamin Teuber, Birkensteig 17, 09131 Chemnitz, Tel.: 0179-2377310

Go und Internet: 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 Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, fs-nachhaltigkeit@dgob.de

Nachwuchsförderung: Chafiq Bantla, Kollegstraße 2, 44801 Bochum, Tel.: 0178-1520184; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfstr. 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, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Social Media: Martin Thaumiller, E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: vakant, Vertretung durch FS Meisterschaften, Bewerbungen an den Vorstand

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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

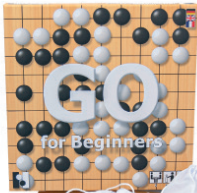


Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

13×13-Magnetset
14,90 Euro

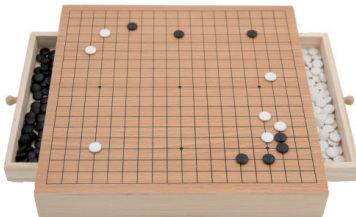


9×9-Anfängerset
19,90 Euro



19×19-Set mit Holzbrett
und Glassteinen
59,90 Euro

19×19-Magnetset
19,80 Euro



Kleines 19×19-Schubladenset
mit Steinen aus Holz
32,90 Euro



Alle Brettgrößen
mit Faltbrett und
Kunststoffsteinen
32,90 Euro

www.go-spiele.de • www.hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Juli 2022

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

30.07.: BST Blitz-Go Meisterschaften

August 2022

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

20.08.: SamschdigGo-Turnier Sommer 2022 / Karlsruhe

20.08. - 26.08.: Zomergo / Lunteren

21.08.: Leipziger Sommerturnier

21.08.: Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft / Karlsruhe

27.08. - 28.08.: 62. Messeturnier Hannover

September 2022

10.09.: SamschdigGo Wiesbaden 2022

17.09. - 18.09.: HPM 2022 / Ratingen

24.09. - 25.09.: Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2022 / Rostock

24.09. - 30.09.: 17th Korea Prime Minister Cup

30.09. - 03.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft / Endrunde in Frankfurt

Oktober 2022

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

01.10. - 03.10.: 6. TipTap Frankfurt

01.10. - 02.10.: Michael-Winkler-Memorial 2022 / Wien

1.10.: SamschdigGo Frankfurt 2022

07.10. - 11.10.: 4.º Congreso Latinoamericano de Go 2022 / Buenos Aires

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

29.10. - 30.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2022

29.10. - 30.10.: 4. Dango Dortmund

November 2022

1.11.: Bundesliga-Workshop Karlsruhe

05.11. - 06.11.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt 2022

12.11. - 13.11.: Schloss Hundisburg 2. Castle-Games

12.11. - 13.11.: Deutsche Paar-Go-Meisterschaft / Hundisburg

Dezember 2022

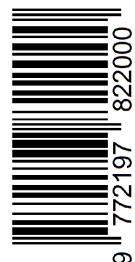
4.12.: 3. DGoB Online-Go Variantenturnier

Januar 2023

06.01. - 08.01.: 4. Winter-Go-Treffen in Karlsruhe

Bitte unbedingt ggf. kurzfristig online unter www.dgob.de/turniere prüfen, ob das Turnier oder die Veranstaltung auch tatsächlich stattfinden.

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 dgob@dgob.de. Danke!



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