

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2023

98. Jahrgang



»The Glory«, das Baduk-Drama auf Netflix

Inhalt

Szene aus „The Glory“ von Netflix	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–10
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (2.1)	11–13
Go-Probleme für Einsteiger.....	14–15
Grand Slam 2022, Finale.....	16–23
Impressum	23
Aufbaukurs Go (9)	24–33
Endspiel (6).....	33–36
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (2.2)	36–43
Kinderseite(n)	44–46
Rezension: Essential Go Proverbs	47
Pokale.....	48–49
Fernostnachrichten.....	50–53
Go-Probleme.....	54–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Adressen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	59
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Endlich, mit einem Heft Verspätung, ist die Finalpartie des Grand Slam 2022, vom Sieger Jonas Welticke 7d ausführlich kommentiert, doch noch in der DGoZ gelandet! Da sich Yoon Young Sun 8p in Zukunft verstärkt ihrem Projekt awesomebaduk.com widmen möchte, werden sich Jonas Welticke und sie beim Kommentieren für diese Zeitung abwechseln. Somit ist auch weiterhin gesichert, dass sich in jeder DGoZ-Ausgabe mindestens eine kompetent kommentierte Partie abgedruckt findet.

Ansonsten fiebern sicher viele Leser so wie ich dem diesjährigen EGC in Leipzig entgegen. In der nächsten Ausgabe werden wir natürlich ausführlich von dort berichten ...

Tobias Berben

Every Generation Makes Its Own Mistakes

Den einen oder anderen mag das an die deutsche Rockband „Fury in the Slaughterhouse“ erinnern. Einer ihrer Hits war 1993 der Song „Every Generation Got It's Own Disease“. Im Text geht es weiter: „The more we take, the less we give, that's the modern way to live ...“ „Freedom ... Freedom ...“ von Richie Havens auf dem Woodstock-Festival 1969 jedem unter die Haut gehend in den weiten Himmel skandiert, war das bedenkenlose Credo der jungen Jahre meiner Generation (Geburtsjahr 1949). Wir fuhren mit dem Bully nach Indien, konsumierten weiche Drogen (manche auch mehr) und genossen unser Leben, nicht unreflektiert, aber doch aus heutiger Sicht weitgehend ignorant gegenüber den sich abzeichnenden Problemen des Planeten und ohne ein Verständnis der Verantwortung, welche aus der Freiheit erwächst. Dabei gab es bereits wissenschaftliche Untersuchungen über die Folgen ungezügelter Konsums, die bekannteste 1972 eine Publikation des „Club of Rome“ mit dem Titel „Die Grenzen des Wachstums“. Wir hätten es wissen können, aber die Zeit, in der meine Generation „am Ruder“ war, wurde schlecht genutzt, man kann wohl sagen, dass wir unabhängig vom Verhalten Einzelner als Generation den Karren an die Wand gefahren haben. Was will ich uns/euch also sagen?

Wir haben wenig Einfluss auf grundlegende gesellschaftliche Entscheidungen, aber jeder Einzelne kann innerhalb seiner persönlichen Möglichkeiten Weichen in die eine oder andere Richtung stellen. Wir alle freuen uns, dass nach der Pandemie Go-Turniere wieder verantwortbar möglich sind. Denken wir also darüber nach, wie wir unseren ökologischen Fußabdruck möglichst klein gestalten können!

Reisen

Bahnfahren ist pro Person und Kilometer bekanntermaßen erheblich weniger belastend als Individualverkehr mit dem Auto. Das ist nicht immer möglich, aber man muss ja nicht unbedingt alleine im Auto sitzen. Im Forum des DGoB gibt es einen Thread „Mitfahrgelegenheiten“, der bisher kaum genutzt wird, wahrscheinlich auch, weil davon nur wenige wissen. Das ist auch nur eine Behelfslösung,

mittelfristig möchte ich alle Turnierveranstalter dazu aufrufen, auf den turnierbezogenen Internetseiten eine entsprechende Rubrik einzurichten, auf der Angebote und Nachfragen für Mitfahrgelegenheiten zusammenkommen können. Das wäre schon mal eine große Hilfe und führt neben der verbesserten Ökobilanz eventuell auch noch zu neuen Kontakten.

Ressourcen

Plastik ist out! Die Zeiten, in denen am Ende eines Turniers jede Menge Müllsäcke mit Plastikgeschirr entsorgt werden mussten, sollten definitiv vorbei sein. Es gibt genügend Alternativen, man muss sie nur wollen. Fast alle Turniere bieten mittlerweile eine Flatrate zumindest für Getränke an. Insofern kann unabhängig von der Gefäßgröße einfach jeder seinen Trinkbecher selber mitbringen, die sind dann auch unterschiedlich und nicht so leicht verwechselbar wie irgendwelche Plastik- oder Pappbecher.

Die Turnierveranstalter sollten im Ausschreibungstext darauf hinweisen, für Ignoranten/Überseher/Vergesser kann man ein paar abwaschbare Trinkgefäße vorhalten, die bei Turnierbeginn käuflich erworben werden können. Kurz, die Veranstalter sollten keine Plastik- oder Pappbecher mehr anbieten.

Die Geschirfrage ist etwas komplizierter, weil es davon abhängt, ob es Abwaschmöglichkeiten gibt. Wenn das der Fall ist, gibt es mehrere Modelle. Die radikalste, aber auch ökologischste Lösung ist, dass jeder auch sein Essgeschirr und Besteck selber mitbringt und reinigt. Auch darauf muss natürlich im Text der Turnierausschreibung hingewiesen werden. Wenn das nicht gewollt ist oder als Ergänzung, kann der Veranstalter abwaschbares Geschirr gegen Pfand ausgeben. Am Schluss dieses Artikels gibt es einen QR-Code mit einem Link zu einer beispielhaften Bezugsquelle für Geschirr und Besteck für einen Gesamtpreis von 3€/Person. Alternativ gibt es in vielen Städten und Landkreisen Verkaufsstellen für gebrauchte Möbel und Haushaltswaren, wo man sehr preiswert Geschirr und Bestecke erwer-

ben kann. Der Nachteil solcher Lösungen ist, dass entsprechendes Material zwischen den Turnieren gelagert werden muss, der Vorteil besteht in der einmaligen Anschaffung und der Möglichkeit von „Nachbarschaftshilfe“. Wenn es keine Möglichkeit zur Reinigung vor Ort gibt, kann man auf ökologisch vertretbares Einmalgeschirr ausweichen, auch dazu ein beispielhafter QR-Code unten.

Das sind ein paar Anregungen, mit deren Befolgung wir schon einiges verbessern könnten. Ich bin sicher, dass es zu dem Thema noch viele Ideen gibt und hoffe sehr auf die „Schwarmintelligenz“. Im Forum des DGoB habe ich unter „Turniere und Veranstaltungen“ einen Thread „Nachhaltigkeit“ eröffnet, wo wir uns entsprechend austauschen können.

„Every Generation ...“ macht es anders – und vor allem besser!

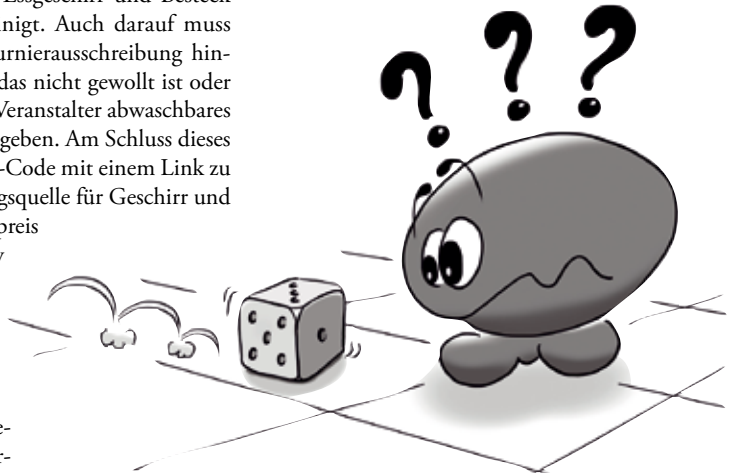
*Hartmut Kehmann
FS Nachhaltigkeit*



günstiges Geschirr



Öko-Einweggeschirr



1. Felix Dueball Memorial in Jastrowie

Am 13. und 14. Mai 2023 fand in Jastrowie (dt. Jastrow), dem Geburtsort von Felix Dueball, das 1. Felix-Dueball-Gedenkturnier statt.

Wir verdanken das Turnier der Initiative und ausführlichen Recherche von Rafal Figiel, einem Priester aus Świdwin (dt. Schivelbein). Er nahm Kontakt zur Stadt und zum Polnischen Go-Verband auf und hatte die Idee, eine Ausstellung zum Leben und Wirken dieses herausragenden Go-Enthusiasten zu gestalten.

Das Kulturzentrum Jastrowie stellte die Räume zur Verfügung und die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter empfingen uns mit großer Herzlichkeit.

Die Berliner Delegation bestand aus Inge Cieřow, Günter Cieřow, Dr. Martin Sattelkau und mir.

Herr Cieřow war Schüler von Felix Dueball, errang 1960 den Europameistertitel und verfasste die Dueball-Biographie *Felix Dueball, Go-Pionier aus Berlin*. Er konnte also über die Entstehung der

Berliner Go-Klubs, die schwere Zeit nach dem 2. Weltkrieg, die ersten Europäischen Go-Kongresse und die intensive Japanisch-Deutsche Freundschaft berichten.

Wir hatten ein rollatorgerechtes Quartier in idyllischer Lage im Nachbarort und konnten auch dort die großzügige polnische Gastfreundschaft genießen.

Am Turnier nahmen 16 Go-Spielerinnen und Go-Spieler teil, unter ihnen auch der Präsident des Polnischen Go-Verbandes Maksym Walaszewski und Wojciech Szychowiak, der das Turnier leitete. Als weiteren deutschen Teilnehmer möchte ich Klaus Knüpfner erwähnen, der in Wiselka ein Polnisch-Deutsches Go-Zentrum aufbaut.

Das Turnier verlief in sehr harmonischer Atmosphäre mit Zeit für Gespräche zwischen den Partien und Spaziergänge in der Stadt.

Es gewann Karol Cieslak, 3 Dan vor Maksym Walaszewski, 3 Dan und Marianna Szychowiak, 2 Kyu.

Mit der ausgesprochen würdigen Abschlussfeier, bei der auch der Bürgermeister von Jastrowie, Piotr





Yuze Xing 4d und Kim Dohyup 7d am ersten Brett beim Chinacup

Wojtiuk eine Ansprache hielt, fand die Veranstaltung ihren krönenden Abschluss.

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekamen eine Urkunde und einen Preis als Andenken.

So haben wir beste Voraussetzungen, im nächsten Jahr deutlich mehr Gäste begrüßen zu dürfen.

Wir bedanken uns sehr herzlich für die liebevolle Aufnahme und hervorragende Gestaltung des gesamten Wochenendes, insbesondere bei der Stadt Jastrowie, Rafal Figiel, Karolina Fraczek, der Leiterin des Kulturzentrums, Elwira Piszcz, unserer Dolmetscherin, Piotr Wojtiuk, Maksym Walaszewski, Wojciech Szychowiak, Dr. Martin Sattelkau, der Humboldt-Initiative Berlin für die Vorbereitung der Ausstellungsstücke und allen, die zum Gelingen des 1. Felix Dueball Memorials beigetragen haben.

Andreas Urban

11. Chinacup Berlin

Am 6. und 7. Mai 2023 trafen sich 45 Spielerinnen und Spieler aus China, Korea und verschiedenen europäischen Ländern im Chinesischen Kulturzentrum Berlin, um die Tradition des Chinacups wieder aufzunehmen.

Die Turnieratmosphäre war freundschaftlich entspannt, das Wetter spielte auch mit, somit gelang der Neustart nach der Coronapause gut.



Andreas Urban beim Chinacup in Berlin

Es gewann Kim Dohyup vor Lukas Podpera und Chang Liu. Yuze Xing wurde Vierter und gewann den Jugendpreis. Den Preis Ü50 gewann Bernd Lewerenz. Ruth Liang gewann alle Spiele und ist jetzt 17 Kyu.

Wir danken Herrn Botschaftsrat Wang für seine Rede und die Gestaltung der Siegerehrung. Wir

danken dem Chinesischen Kulturzentrum für die Gastfreundschaft und dem Team für die intensive Unterstützung. Unser Dank gilt auch Bernhard Runge für die Turnierleitung, Nicole Knappe für das Streaming am ersten Brett, der Humboldt-Initiative und dem Deutschen Go-Bund.

Andreas Urban

Sommer-Go-Treffen Augsburg

Nahezu 15 Jahre sind ins Land gezogen, seitdem in Augsburg das letzte Mal ein Go-Turnier stattfand. Am 20./21. Mai war es nun endlich wieder so weit und wie ein Phönix erhob sich das 1. Sommer-Go-Treffen Augsburg aus der sprichwörtlichen Asche. Zu diesem Anlass pilgerten 25 Teilnehmer in die Römerstadt und wurden mit strahlendem Sonnenschein belohnt. Das zentral gelegene Pfarrheim Haus Augustinus bot den perfekten Schauplatz für vier wilde Runden McMahon, die bis zum letzten Ergebnis fesselnd blieben. Jonas Fincke (München, 4d) ergatterte den ersten Platz mit einem Vorsprung an Gegnerpunkten zum Lokalmatadoren Hong Luo (Augsburg, 2d) auf Platz zwei und Ari-Pekka Perkkio (München, 3d) mit einem beachtlichen dritten Platz.

In den unteren Rängen war ebenfalls ein Heimvorteil erkennbar: Frank Beck (Augsburg, 13k) heimste drei Punkte ein, während Anton Miller (Augsburg, 6k) überragend alle vier Partien gewann. Eine äußerst willkommene Überraschung war auch die rege Beteiligung der Go-Sprösslinge, sowohl am Brett als auch abseits des Turniers. Dank durchgängiger Kinderbetreuung durften alle Eltern uneingeschränkt teilnehmen, ohne sich um die Kleinen sorgen zu müssen; und weil sie (größtenteils) so brav waren, durfte sich jedes teilnehmende Kind einen Sachpreis abholen.

Die Augsburger Go-Gruppe bedankt sich beim Badischen Go-Verein und Wilhelm Bühler, seines Zeichens Exil-Augs-

burger, der die Idee eines Turnier-Revivals begründet hatte. Dank seiner Expertise verliefen Organisation und Ablauf effizient, reibungslos und vor allen Dingen mit ganz viel Spaß. Nun gilt es den Erfolg im nächsten Jahr fortzuführen!

Fabian Bambusch

Trierer Tengen

Fast 50 Kinder und Jugendliche aus Rheinland-Pfalz, Hessen, Nordrhein-Westfalen und Luxemburg kamen am Samstag, den 20. Mai zum 10. Trierer Tianyuan zusammen. Ja, es war schon das zehnte Turnier, das wir hier in Trier veranstalteten! Und zum Jubiläum hatten wir uns einiges vorgenommen. Leider wurden unsere Pläne von der Trierer Universität ausgebremst: Aus verwaltungstechnischen Gründen durften wir die Veranstaltung nicht mehr an gewohnter Stelle durchführen. Wie so oft beim Go, stellte sich am Ende der Verlust aber als Gewinn heraus. Dank Vermittlung des Konfuzius-Instituts fanden wir einen neuen Ausrichter: Das Balthasar-Neumann-Technikum Trier, das aus einem technischen Gymnasium und einer Fachschule für Technik besteht. Der neue Veranstaltungsort liegt fußläufig zur Trierer Altstadt und damit natürlich ideal für Eltern und Betreuer, die zwischendurch einen Blick auf die Trierer Sehenswürdigkeiten werfen wollten. Wir danken Eberhard Hüster und Dr. Michael Schäfer ganz herzlich für die Gastfreundschaft und Unterstützung der Durchführung des Turniers!



Veranstaltet wurde das Turnier wieder vom Konfuzius-Institut Trier, das auch die Preise stiftete, und dem Deutschen Go-Bund.

Im Wettbewerb um die beste teilnehmende Schule entschied diesmal erst ein Stichkampf zwischen vier punktgleichen Teams, in dem sich die International School on the Rhine (Neuss) mit Nico Xu und den Brüdern Anton und Luka Zhang durchsetzte. Zweite wurde die Goethe-Schule Bochum, den dritten Platz teilten sich die Dreikönigenschule Neuss und die Wilhelm-Busch-Schule Ratingen.

Bei den gemischten Teams siegte die Mannschaft „DEITSCH Middle Earth“ mit Chen Luxian und

Cheng Luoan vor dem Team „San-San Luxemburg/Frankfurt“.

Aus Anlass des Jubiläums fand zeitgleich mit dem Trierer Tengen diesmal auch die Westdeutsche Schülermeisterschaft statt. Dabei siegte im Finale der Favorit Li Shizhao aus Wuppertal gegen Leon Xu aus Neuss. Das Turnier wurde abgerundet durch einen „Renn-Go“-Wettkampf, einer Mischung aus Staffellauf und Go.

Ein Dank auch an alle Helfer, insbesondere die ehemaligen Teilnehmer Emilia, Angelika, Yu-Kai und Emanuel, sowie auch an die professionellen Fotografen unter den Eltern, die Ihre Fotos zur Verfügung gestellt haben (mehr Fotos auf dgob.de)!

Marc Oliver Rieger

Die neue Go-Bundesliga-Saison startet!

Es ist wieder soweit – die neue Saison der Bundesliga steht vor der Tür und verspricht spannende Spiele im Team, miteinander und gegeneinander. Die Bundesliga, das größte Teamturnier des DGoB mit rund 70 verschiedenen Teams und etwa 500 Spielern, lädt alle Spielerinnen und Spieler ein, ihr Können unter Beweis zu stellen und sich in der kommenden Saison mit anderen Teams zu messen.

Für diejenigen, die die Bundesliga noch nicht kennen:

Es handelt sich um ein Teamturnier, bei dem Teams aus einer Region oder einem Club an vier Brettern gegeneinander antreten. Jedes Team muss aus mindestens fünf Spielern bestehen und idealerweise aus einer Region oder einem Club kommen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, dass bis zu zwei Spieler ohne regionalen Bezug in einem Team mitspielen können.

Die Spiele der Bundesliga finden größtenteils online statt, was es Spielern aus ganz Deutschland oder sogar dem Ausland ermöglicht, miteinander zu spielen. Wenn die Teams jedoch in der Nähe zueinander wohnen, können sie sich auch persönlich treffen und am echten Brett spielen. Dadurch entstehen nicht nur spannende Wettkämpfe, sondern es bietet sich auch die Gelegenheit, andere Go-Spielerinnen und -Spieler persönlich kennenzulernen und sich auszutauschen.

Die Saison besteht aus insgesamt neun Spieltagen, wobei ein Spieltag pro Monat stattfindet. Der reguläre

Spieltag ist immer donnerstags um 20:30 Uhr, aber es besteht auch die Möglichkeit, frühere Zeiten zu vereinbaren, um den Spielern entgegenzukommen. Diese Flexibilität ermöglicht es, die Bundesliga in den persönlichen Alltag zu integrieren.

Für Spieler, die DGoB-Mitglieder sind, ist die Teilnahme an der Bundesliga kostenfrei. In jedem Team können jedoch auch bis zu zwei Nicht-Mitglieder mitspielen. Für sie wird eine Startgebühr von 20 € pro Nicht-Mitglied erhoben. Dies bietet eine perfekte Gelegenheit, auch Nicht-Mitgliedern den Einstieg in die Bundesliga zu ermöglichen. Sollte ein Nicht-Mitglied während der Saison jedoch noch die Mitgliedschaft bei einem Landesverband des DGoB abschließen, entfällt selbstverständlich die Startgebühr.

Die Bundesliga bietet Spielern auf jedem Niveau eine Chance zur Teilnahme. Jedes neue Team startet in der fünften Liga und je nach Platzierung steigen die Teams am Ende der Saison auf oder ab. Dies ermöglicht eine optimale Herausforderung und Chancengleichheit für alle Teams.

Wenn du an der Bundesliga teilnehmen möchtest, kannst du dich gerne unter fs-bundesliga@dgob.de bei mir melden. Idealerweise gleich als Team, jedoch kann ich auch gerne einzelne Spieler an bereits bestehende Teams vermitteln.

Anmeldeschluss für die kommende Saison ist der 01.08.2023. Der erste Spieltag wird Ende September stattfinden. Die genauen Spieltage der neuen Saison werden noch bekannt gegeben.

Philipp Lindner

Deutsche Go-Einzel-Meisterschaft (Vorrunde)

Bei der Vorrunde der Deutschen Meisterschaft haben sich Christopher Kacwin (5d/D'dorf), Martin Ruzicka (5d/Darmstadt), Arved Pittner (5d/Berlin) und Robert Jasiek (5d/Berlin) für die Teilnahme an der Endrunde qualifiziert. Erster Nachrücker ist Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

Aufgrund des Abschneidens mit mindestens 4 Siegen bei der Endrunde letztes Jahr sind Jonas Welticke (6d/Bonn), Lukas Krämer (6d/Bonn), Benjamin Teuber (6d/Chemnitz) und Johannes Obenaus (6d/Berlin) bereits für die Endrunde qualifiziert gewesen.

Die Endrunde mit diesen acht Teilnehmern wird von 30. September bis zum 3. Oktober in Kyllburg (Rheinland-Pfalz) ausgetragen.

Martin Langer



*Fast alle Teilnehmer*innen und Organisatoren (v.l.n.r.): Gabriel Wagner, Matthias Terwey, Bernd Radmacher, Martin Ruzicka, Richard Haas, Isabel Donle, Manja Marz, Niels Schomberg, David Ulbricht, Jonas Welticke, Stanislaw Frejlek (verdeckt), Yuze Xing, Virzhinia Shalneva, Shukai Kirby Zhang, Ji Lu, Tony Claasen, Arved Pittner, Christopher Kacwin*

Die DM-Vorrunde aus der Sicht eines Spielers

Es gab sehr schöne Räumlichkeiten (Büroflair der Extraklasse) und gute Verpflegung. Das Haus war nicht leicht zu finden, da „Am Großmarkt“ gleich ein ganzes Quartier ist, aber sehr einfach mit der Straßenbahn zu erreichen. Die Mitschreiber haben

sich sehr dezent verhalten, danke, das erleichtert das Nachdenken!

Vor Beginn hatte ich als aussichtsreiche Kandidaten für die vier Qualiplätze auf meiner Liste Christopher, Martin, Arved, Robert, Bernd (starker Endrundenspieler), Ji (hohes Rating), David (letztes Jahr erfolgreiche Vorrunde), Niels (vorletztes Jahr erfolgreiche Vorrunde), etwas weniger Matthias und nicht ganz aussichtslos Yuze, Shukai und Manja. Also mindestens acht Spieler, die sich um die vier Plätze schlagen. Das musste also eine harte Vorrunde werden und meine Qualifikation stand auch erst nur in den Sternen. Bernd hätte spätestens mich schlagen müssen, Ji hätte sich in der letzten Runde mit einem Sieg vor mich geschoben und Arved machte es in Runde 1 mit seinem Verlust gegen Niels für sich

extraschwierig, hat dann aber im Laufe des Turniers von anfänglich wenigen dann durch diesbezügliches Paarungsglück viel an Gegnerpunkten aufgeholt. Mit einem Sieg gegen Martin in Runde 5 hätte ich meine Quali wahrscheinlich klargemacht, so musste ich in Runde 6 gegen Matthias eine knappe Führung durchs Mittel- und Endspiel halten.

Warum Christopher alle Partien gewonnen hat, kann ich nicht wirklich sagen, da ich nicht gegen ihn gepaart wurde und nur kurz zwischendurch reinguckte und sie noch nicht nachgespielt habe; vermutlich auch besonders wegen Fehlern der Gegner, darunter die krasse Selbsttötung Bernds in der letzten Runde kurz nach Rundenbeginn. Auch Bernd hätte sich noch in Runde 6 qualifiziert und mit seinem Sieg mich verdrängt, aber anscheinend war er da mit den Nerven am Ende, gerade als er gegen den klar turnierstärksten Spieler antreten musste. So gesehen war diese Partie meine geringere Befürchtung als diejenige Jis, der zu sehr klein in die Ecken ging und Martin eine flexible Großmoyostrategie erlaubte.

Ergebnistabelle der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2023, Vorrunde

Pl.	Name	Stadt	Siege	SOS	SOSOS	1	2	3	4	5	6	
1	Christopher Kacwin	5d	D	6	21	119	7+	8+	6+	2+	3+	5+
2	Martin Ruzicka	5d	DA	5	21	121	9+	11+	5+	1-	4+	6+
3	Arved Pittner	5d	B	4	19	103	11-	10+	12+	9+	1-	7+
4	Robert Jasiek	5d	B	4	17	113	13+	6-	8+	5+	2-	12+
5	Bernd Radmacher	4d	MEE	3	24	104	10+	9+	2-	4-	8+	1-
6	Ji Lu	4d	HH	3	22	112	12+	4+	1-	11+	7-	2-
7	Yuze Xing	4d	HD	3	17	113	1-	14+	11-	12+	6+	3-
8	Manja Marz	4d	J	3	16	113	14+	1-	4-	13+	5-	11+
9	David Ulbricht	4d	MS	3	16	107	2-	5-	10+	3-	13+	14+
10	Shukai Kirby Zhang	4d	F	3	13	110	5-	3-	9-	14+	11+	13+
11	Niels Schomberg	4d	DA	2	21	108	3+	2-	7+	6-	10-	8-
12	Matthias Terwey	4d	DA	2	15	105	6-	13+	3-	7-	14+	4-
13	Gabriel Wagner	3d	TR	1	15	92	4-	12-	14+	8-	9-	10-
14	Isabel Donle	2d	HD	0	15	92	8-	7-	13-	10-	12-	9-

Dass die Spieler am Ende nicht nach Rating, sondern nach erklärten Spielstärken sortiert sind, ist kurios. Es hätte aber leicht ganz anders kommen können. Die Vorrunde also war hart, aber die Endrunde könnte die härteste aller Zeiten werden mit je vier 6d und 5d.

Zum Kommentieren war Stanislav da, von dessen Kommentaren ich wegen meines langen Spiels und der Essenspausen nichts mitbekommen habe, und Jonas, der mir nach meiner hartnäckigen Nachfrage den guten Rat gegeben hat, Fehler in schwierigen Situationen zu vermeiden, indem man statt psychologischer Erwägung die Zeiteinteilung vom Fighting Value (Punkte, die sich ändern können bzw. die man beim Sterben/Töten verlieren/gewinnen kann) der Kampfgruppen abhängig macht. Von FJs Videokommentaren nehme ich mit, dass strategisch mehrere Optionen gut sein können und man nicht immer eine Strategie als notwendigerweise beste ansehen muss.

Meine knappste Partie war in Runde 1 gegen Gabriel mit 2 Punkten; das hätte auch anders ausgehen können, aber andererseits wusste auch mein Gegner um meine Endspielstärke. Gegen Manja habe ich mit 16 Punkten überdeutlich gewonnen, aber auch, weil sie noch was reißen wollte und es dadurch am Ende mehr als nötig waren; verloren hat sie aber in erster Linie durchs Spielen zu vieler neutraler Steine. Auch Gabriel hat so seine Eröffnung gegen mich versemelt und mein Rat an Matthias, unter anderem das gegen ihn auszunutzen, zeigte Erfolg.

Warum wird mein Konzept neutraler Steindifferenz von vielen Spielern bisher ignoriert? Um mir das Gewinnen gegen sie zu einfach zu machen? Manjas Spiel hat durchaus Qualitäten: Vorhand nehmen kann sie sehr gut. Martin hat gegen mich vor allem gewonnen, weil seine Stellung ihm strategisch mehr Optionen ermöglichte, während ich strategisch oft hinterherlaufen musste. Dass er ein Semeai unnötig anzettelte und dann auch noch einen Nachhandzug spielte, änderte leider nichts mehr am Ergebnis der Partie. Gegen Ji flog ich im Joseki auseinander, weil ich zwar mehrere Minuten rechnete, die Wiederkehr der bösen Variante aber mit Tesuji und Zugumstellung übersah und dann auch noch unwichtig gewordene Steine deckte; da half mir dann auch gutes Spiel im Rest der Partie nicht mehr.

Warum Niels und David unterhalb ihrer Möglichkeiten gespielt haben, kann ich nur mutmaßen. Sie sind vielleicht gerade nicht in Form und konnten für dieses Turnier auch nicht den Resetbutton drücken. Warum aber habe ich dieses Jahr besser als letztes Jahr gespielt, obwohl auch ich wegen Corona-Turnierarmut außer Form bin? Manchmal ist es vielleicht nur das Extraquäntchen mehr an Motivation, Gewinnwillen, Konzentration und Ausdauer.

Und dann waren da noch die Bonmots wie etwa ch gegen Bernd: „Was – jetzt schon Endspiel?!“ Ich strafte seinen Zug mittels leerem Dreieck und Tauschangebot ab und Bernd meinte hinterher, er hätte mich gerne widerlegt, konnte es aber nicht.

Robert Jasiek

Turniernotizen

50. Pariser Go-Turnier

Zu Ostern hat in sechs Runden ungeschlagen Yang Yaoling (6d/Bristol) das Pariser Turnier gewonnen, gefolgt von Vsevolod Ovsienko (5d/Kiev), Cornel Burzo (6d/Baia Mare), Jonas Welticke (7d/Bonn), Chen Tianyi (5d/Liverpool), Schayan Hamrah (5d/Wien), Lukáš Podpěra (7D/Praha) und Lucas Neiryneck (6d/Paris) (alle 4:2).

Ebenfalls ein 4:2 konnte Li Shizhao (1d/Wuppertal) und damit Platz 44 von insgesamt 200 Teilnehmer/innen erreichen.

Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg

Am 22. und 23. April trafen sich insgesamt 87 Go-Spielerinnen und Spieler zum Turnier in Heidelberg. Am Vorabend gab es zwei Go-Kurse mit identischem Titel: „Gewinne eine gewonnene Partie“. Während Thomas Witting sich den zweistelligen Kyu-Spielern annahm, wurde im Nachbarraum dieses Thema mit einstelligen Kyus erarbeitet, wofür der DGoB den deutschen Meister Jonas Welticke als Go-Lehrer gesponsert hat. Gewonnen wurde das Turnier in vier Runden von Andreas Götzfried (4d, Luxemburg) mit 3 Siegen vor Yuze Xing (4d, Heidelberg) und Martin Ruzicka (5d, Darmstadt) mit je 2,5 Siegen.

Europäische Damen-Meisterschaft 2023

An der Europäischen Damen-Meisterschaft 2023 am 13. und 14. Mai 2023 haben insgesamt 43 Frauen und Mädchen, darunter fünf deutsche, teilgenommen. Neue Europameisterin ist die Österreicherin Ting Li (1p, Wien), Vizemeisterin wurde Ariane Ougier (4d, Antony/Frankreich). Beste Deutsche war auf Platz 4 die amtierende deutsche Meisterin Barbara Knauf (3d, Köln).

Berliner Frühlingsturnier

Zu unserem Frühlingsturnier am 20. Mai 2023 im E-Lok kamen 22 Teilnehmer*innen. Den 1. Platz belegte Daniel Krause 3d, der alle vier Runden für sich entschied. Zweiter wurde Adam Dottan 2k, er unterlag nur dem Turniersieger. Dritter wurde Stefan Maak 4k. Sie teilten sich das Preisgeld in

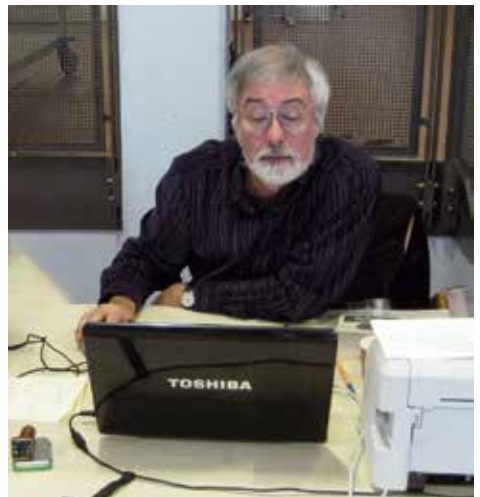
Höhe von 55 €. Außerdem spielten wir erstmals ein 9x9-Begleitturnier, an dem elf Go-Spielende teilnahmen. Die meisten Partien und zugleich die meisten Siege errang Daniela Schmidt 6k, die den ersten Platz belegte. Sie gewann ein Buch und ein kleines japanisches Go-Poster. Sogar das Wetter spielte mit, so dass viele Partien im sonnigen Garten ausgetragen werden konnten.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig und Thomas Hofmann für die Hilfe beim Kochen sowie beim Auf- und Abbauen und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Nachruf

Peter Hagemann war ein großer Go-Erklärer. Mein erstes Spiel gegen ihn werde ich nie vergessen. Es war lange vor der Zeit, wo man sich über Wikipedia vorher hätte schlau machen können. Das Go-Spiel hatte ich ja verstanden. Da konnte mir keiner was vormachen. Bis ich dann auf Peter traf, der mir sogar Vorgabesteine geben wollte. Ihr könnt euch vorstellen, wie das Spiel ausgegangen ist. Aber dann hat er mir, ohne eine Spur von Arroganz, erklärt, woran es lag. In Berlin hatte er Go gelernt, um es dann in unendlicher Geduld in der Provinz zu verbreiten.

Bernhard Kraft



Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (2)

瀬越憲作
囲碁の力を強くする本

von Ulrich Groh



In diesem Beitrag stelle ich die beiden o.g Bücher *Igo no chikara o tsuyoku suru hon* oder *Ein Buch, das die Stärke im Go-Spiel verbessert* von Segoe Kensaku vor. Die Erstausgabe ist 1971 erschienen und die letzte im Jahr 2003. Leider sind diese Bücher nur noch antiquarisch erhältlich, was sehr zu bedauern ist. Wer es erwerben will: Der Stadtteil Jimbocho in Tokyo ist dafür bestens geeignet – man muss halt hinkommen. Eine Alternative ist die japanische Amazon-Website: einfach den japanischen Titel in das Suchfeld kopieren, da wird man auch fündig. Die Frage ist nur, ob man es nach Deutschland bekommt und bereit ist, den Preis zu zahlen.

Im Gegensatz zum Tesuji-Lexikon geht es hier nicht primär um die Klassifikation von Zügen, sondern vielmehr darum, eine Spielsituation zu erkennen, den

richtigen Anfangszug zu finden und das Lesen von Zugfolgen zu üben. Die Probleme haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, deren Einteilung wieder in die bereits vorgestellten Kategorien A, B und C erfolgt. Diesmal aber legt Segoe sich fest und schreibt in seiner Einleitung dazu:

- Kategorie C sind Kyu-Spieler höheren Grades, also solche, die auf dem Weg zum Shodan sind,
- Kategorie B sind Spieler der unteren Dan-Grade und
- Kategorie A sind Spieler der oberen Dan-Grade.

Insgesamt sind es 318 Probleme, davon 162 im ersten Band und weitere 156 im zweiten, die vorgestellt und besprochen werden.

Die Vorteile dieser beiden Bücher liegen darin, dass die jeweiligen Kategorien in einem Abschnitt

zusammengefasst sind. Man bearbeitet etwa im ersten Band alle 22 Probleme der Kategorie C, geht dann zur Kategorie B und bearbeitet die dortigen 61 Probleme. Schließlich geht man zur Kategorie A und bearbeitet die restlichen 79 Probleme. In der Regel sind es jeweils zwei Probleme pro Seite. Nur bei den Kategorien B und A weicht Segoe manchmal davon ab, wenn die Zugfolge kompliziert wird – dann ist es nur ein Problem pro Seite. Die beiden letzten Probleme, die sich bei den ergänzenden Beispielen finden, sind von dieser Art. Informationen zu den beiden Büchern findet man auch auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe“ und unter der dort angegebenen Literatur.

Wenn man es so macht und zeitlich kann, wie der Autor es empfiehlt,

... jeden Tag zwei Probleme bearbeiten ergibt den stärksten Nutzen, ...

braucht man also über ein halbes Jahr, um alles zu bearbeiten. Aber wie sagte bereits treffend Homer Simpson:

Marge, I agree with you – in theory. In theory, communism works. In theory.

Jedenfalls spiegelt sich die Erwartungshaltung des Autors in den beiden Buchcovern wider – der erste Band ist rot und das Go-Brett steht fest auf dem Boden, das Cover vom zweiten Band ist grün und das Go-Brett schwebt über den Boden. Nette Idee, die Erwartungshaltung so darzustellen.

Die Kategorie C habe ich bearbeitet, die Kategorie B mehr oder weniger erfolgreich angefangen und sporadisch in die Kategorie A hineingeschaut – und dann war keine Zeit mehr! Manchmal ist es aber so, dass ich Probleme der höheren Kategorie lösen konnte, mir jedoch solche der Kategorie darunter schwerer fielen – keine Ahnung, warum das so ist. Zwei Beispiele hierzu folgen, vielleicht geht es Lesern dieses Beitrags auch so.

Noch etwas in eigener Sache: Der Text bei den Beispielen und Lösungen sind meine Übersetzungen der Kommentare aus den Büchern. Die Qualität dieser Übersetzungen sind meinen Japanischkenntnissen geschuldet und sicherlich nicht immer die beste der möglichen Übersetzungen – man möge mir dies nachsehen.

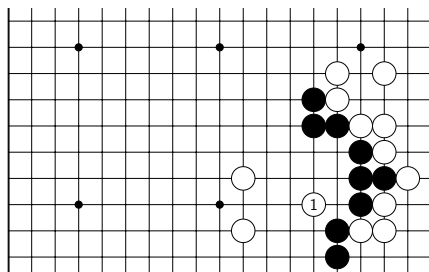
Die Diagramme habe ich mit SmartGo One erstellt und bearbeitet. Daher gibt es diesen Artikel auch in dem GoBook- bzw. im EPUB-Format,

in dem sich dann auch die Links zu den obigen Hinweisen finden. Danke an Anders Kierulf für diese tolle Anwendung und die Unterstützung. Mehr dazu findet man auf seiner Webseite smartgo.com.

Sechs Beispiele

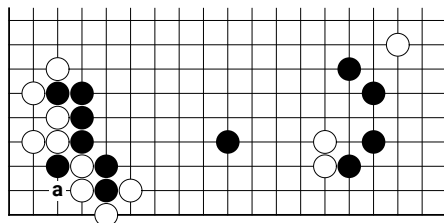
Im Folgenden habe ich sechs Beispiele aus dem ersten Band ausgesucht – die Probleme 1, 2, 23, 24, 84 und 85. Diese decken die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ab, wobei die zugehörigen Lösungen in einem separaten Abschnitt besprochen werden.

Beispiele der Kategorie C:



Beispiel 1: Dies ist einfach.

Weiß am Zug. Die drei schwarzen Steine links und rechts trennen Weiß. Wenn man diese schwarzen Steine fängt, kann man Weiß wieder verbinden. Wenn man sie aber nicht fangen kann, besteht die Gefahr, dass Weiß abgeschnitten wird. Dieses einfache Problem kann in sieben Zügen gelöst werden.



Beispiel 2: Notizbuch der Anfängererfahrungen

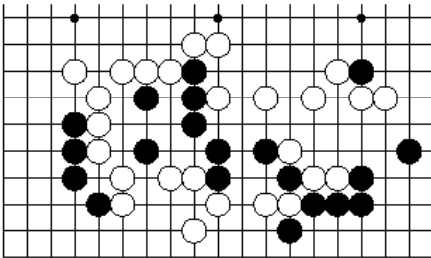
Schwarz am Zug. Die Überschrift zu diesem Beispiel lautet 初学者心得帳 (Shogakusha shin-tokucho) und ich habe dieses als *Notizbuch der Anfängererfahrungen*

rungen übersetzt (für Alternativen bin ich dankbar). Segoe schreibt dazu:

Es geht darum, die zwei weißen Steine anzugreifen, die die schwarzen trennen. Diese können jedoch nicht mit einer Treppe gefangen werden. Das Fangen dieser beiden Steine ist sehr einfach und sollte selbst für Anfänger machbar sein.

Na ja, ganz so einfach ist es dann doch nicht!

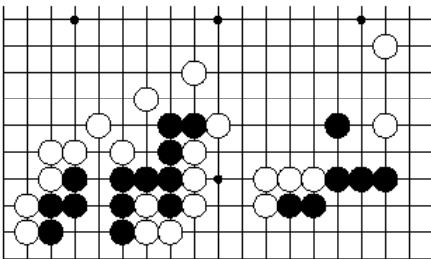
Beispiele der Kategorie B:



Beispiel 3: Mit Schwächen behaftet

Schwarz am Zug. Auf den ersten Blick scheint es, als ob die schwarzen Steine gefangen sind. Aber Schwarz kann versuchen, die Schwachstellen von Weiß auszunutzen. Wenn man kämpft, wird es etwa 15 Züge dauern.

Dies Problem findet sich auch in Sensei's Library mit Diskussionen zu Alternativen der Zugfolge. Wir kommen darauf zurück, wenn wir die Lösung vorstellen.

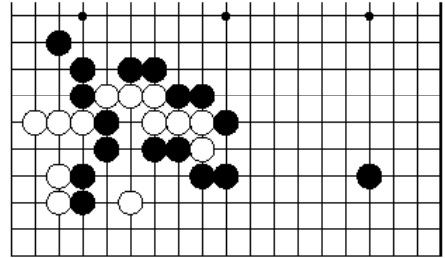


Beispiel 4: Leben oder Fliehen

Schwarz am Zug. Die schwarze Gruppe kann keine zwei Augen bilden, aber Schwarz wird versuchen, sie am Leben zu halten. Wenn Weiß Schwarz entkommen lässt, gibt es keine Probleme. Wenn Weiß aber

versucht, Schwarz zu fangen, dann kann Schwarz die Schwäche von Weiß ausnutzen, um am Leben zu bleiben. In diesem Fall wird das Problem in ungefähr dreizehn Zügen beendet sein.

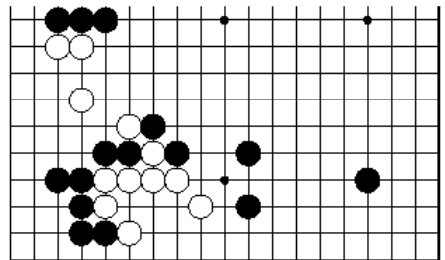
Beispiele der Kategorie A:



Beispiel 5: Kann man entkommen?

Weiß am Zug. Die weißen Steine, die von den schwarzen Steinen eingeschlossen sind, können nicht leicht entkommen, aber durch geschicktes Spiel können diese die Umzingelung durchbrechen. Obwohl es nur wenige Züge benötigt, ist es eine Meisterleistung voller Finesse.

Ich fand dieses Beispiel einfacher zu lösen als das Beispiel 2.



Beispiel 6: Kann man verbinden?

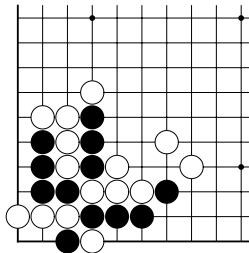
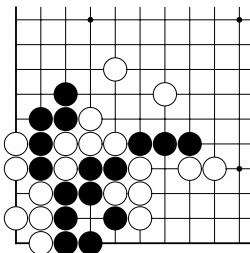
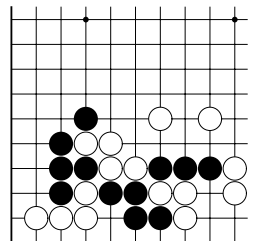
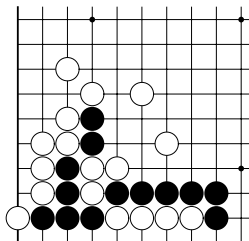
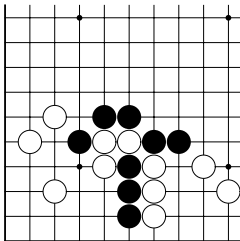
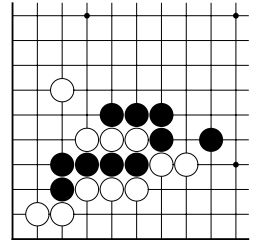
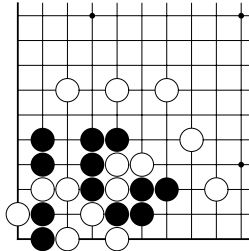
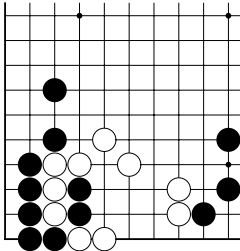
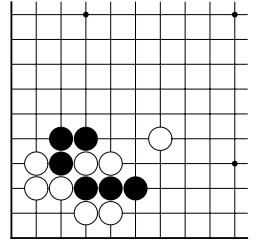
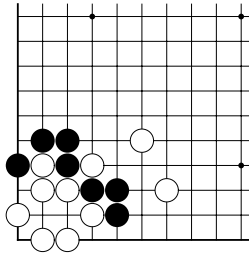
Weiß am Zug. Weiß ist durch die schwarzen Steine in links und rechts getrennt. Gibt es also eine Zugfolge, sodass Weiß seine Steine verbinden kann? Aber weil es nur einen Weg gibt, ist dies nicht so schwierig im Vergleich zur Anzahl der erforderlichen Züge. Wie wir sehen, werden ungefähr 25 Züge benötigt.

Lösungen ab S. 36

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Eine Gruppe weißer Steine hat nur noch zwei Freiheiten. Mit einem Netz könnt ihr sie fangen.

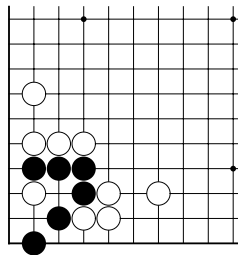
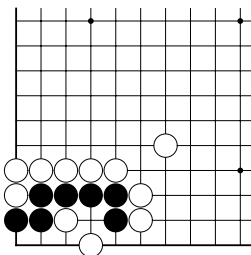
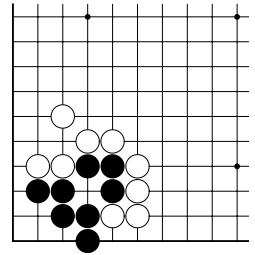
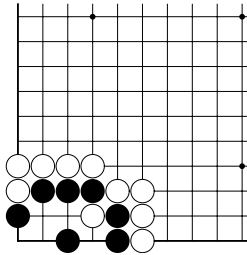
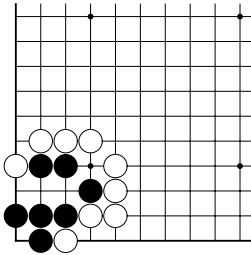
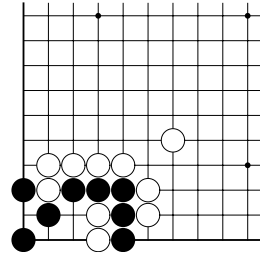
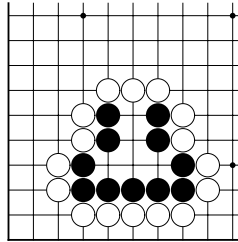
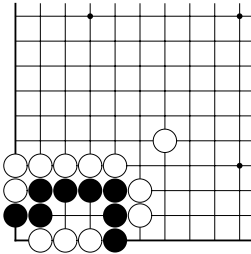
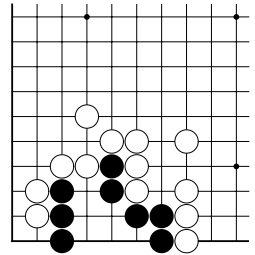
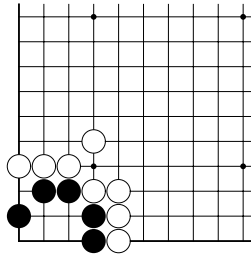


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Der nächste Zug entscheidet über Leben und Tod eurer Gruppe.



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!

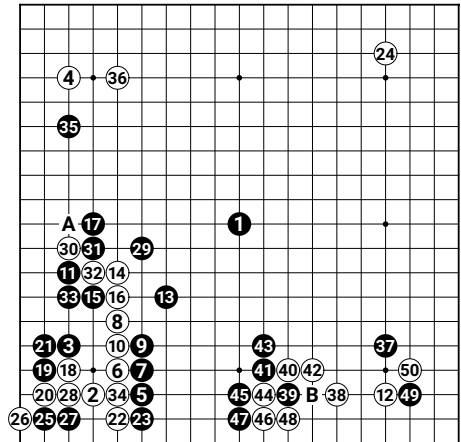
Shende Tao

Grand Slam 2022, Finale

Partie: CEGO Grand Slam 2022, Finale
Weiß: Jonas Welticke 6d
Schwarz: Pavol Lisy 2p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 294 Züge. Weiß gewinnt mit 6,5 Punkten.
Kommentar: Jonas Welticke (jetzt) 7d

Die Partie, die ich heute kommentieren werde, ist das Finale des letzten CEGO Grand-Slam-Turniers, das ich gegen Pavol Lisy 2p gespielt habe. Ich war eigentlich überrascht, dass ich die Einladung zum Grand Slam überhaupt bekommen habe. Es hatte etwas mit einem Erfolg zu tun, den ich ein Jahr zuvor in den Niederlanden hatte – und ich war sehr froh, dass ich zum ersten Mal teilnehmen konnte. Nachdem ich mich gefreut hatte, überhaupt dabei zu sein, hatte ich auch ein wenig Glück, dabei bleiben zu dürfen, wie es für einen Pokerspieler üblich ist: Um ein Turnier zu gewinnen, muss man zuerst Glück haben, viele Chips sammeln und dann das Beste daraus machen. Als ich weiter und weiter kam, gab es auch immer mehr Geplänkel über die Schlechtigkeit des Spiegel-Go, aber ich freute mich einfach darauf, eine weitere Underdog-Geschichte zu schreiben. Im Halbfinale einen Tag zuvor musste ich gegen meinen Nemesis in der europäischen Szene, Arten Kachanovsky 2p, antreten, der mir – nach meinem Gefühl – die geringsten Chancen gab, jemals eine Partie zu gewinnen. Jemand sagte mir:

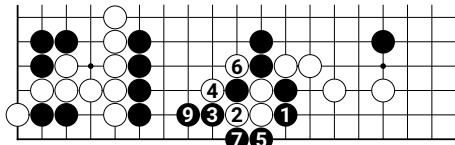
„Nun, ich meine, wenn du auch nur eine kleine Chance hast, gegen jemanden zu gewinnen, muss es irgendwann passieren, warum also nicht jetzt?“. Wie ihr in DGoZ 1 2023, S. 16–23, nachlesen könnt, wurde das wahr und ich erreichte das Finale – und ich fühlte mich vor dem Spiel gegen Pavol in Topform. Also ging ich wie jeden Tag den kleinen Berg zum Turnierort hinauf, dieses Mal in einem Anzug, den ich am Vortag gekauft hatte, atmete tief durch und dachte: „Möge der bessere Spieler gewinnen“



Figur 1 (1–50)



Kommentierte Partie

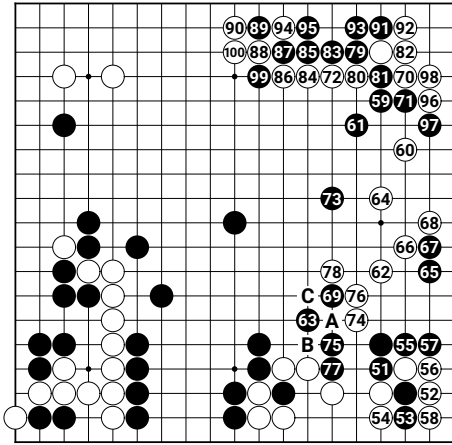


Dia. 3

- 34: Ich habe ein paar Abtausche gespielt, um seine Uberzeugung zu testen, mich auf der gleichen Augenzahl zu halten, und bin dann auf 34 zuruckgekommen, um dennoch am Leben zu bleiben. Die KI mochte auch noch ein paar Abtausche auf der anderen Seite machen, da diese spater nicht mehr klar zu beantworten sind. Im Nachhinein leuchtet dies ein. Wahrend der Partie nahm ich an, dass ich diese auch spater bekommen kann.
- 35: Dies scheint ein schneller Zug zu sein, um das Aji auf A zu verteidigen.

- 39: Nachdem ich 39 gesehen hatte, bedauerte ich sofort, dass ich 38 nicht auf B gespielt hatte, da es fur ihn schwieriger gewesen ware, eine groe Erweiterung seiner Mauer zu finden.
- 47: Ich dachte eigentlich, Pavol konnte 47 auf 48 spielen, wie in Dia. 3, und hatte etwas Angst, dass ich dann mit dem Steinhaufen nicht entkommen kann, weil seine Mauer so nah ist. Dieser Kampf ware jedoch etwas hart fur Schwarz und dementsprechend war Pavol hier so weise, einfach simpel zu blocken.
- 48: Unabhangig davon fuhlte sich diese ganze Variante bis 48 von meiner Seite aus etwas zu langsam an und ich dachte, ich hatte 37 doch wohl zu einem fruheren Zeitpunkt klemmen sollen.
- 58: Die Sequenz von 50 bis 58 schien fair zu sein, da er eine schone Mauer bekam und

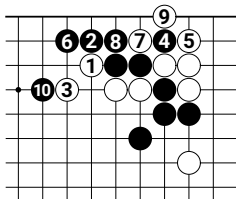




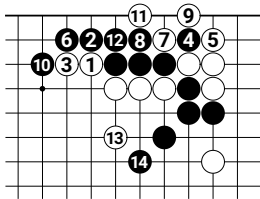
Figur 2 (51-100)

ich mein Bargeld recht geizig verteidigen musste.
 69: Da Pavol sich dazu entschied, seine Mauer nicht zu erweitern, konnte ich seine Annäherung und dann seine Mauer mit 60 und 62 in die Zangen nehmen. Am Ende war ich bis 69 ganz froh, dass er den Anschluss brauchte und ich Sente gewinnen konnte.

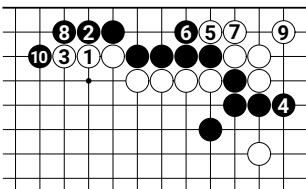
79: Die Kombination 74 bis 78 gab mir ein sehr positives Gefühl, da er meinen Gruppen den Zugang zur Mitte nicht mehr großartig versperren konnte, da das Atari auf A immer mit einem Schnitt bei B oder dem Schlagen auf



Dia. 4



Dia. 5

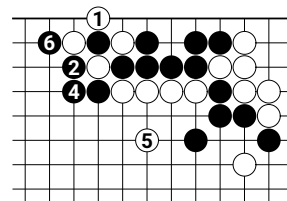


Dia. 6

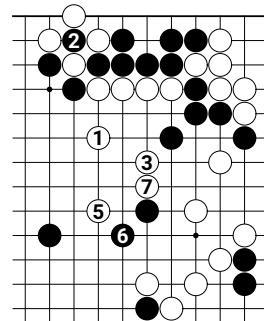
C drohen kann. Ich fühlte mich sehr in Kontrolle, da ich hier recht weit vorne lag und für noch mehr innere Sicherheit bereits darüber nachdachte, was ich mit meiner letzten Schwäche auf 79 anstellen würde, wenn er sich dazu entscheiden sollte, diese als nächstes anzugehen und das tat er ja nun auch ...

82: Einerseits war ich also glücklich, dass alles nach Plan verläuft, andererseits musste ich wachsam bleiben. Selbstüberschätzung hat schon viele Erfolge zunichte gemacht und wie ein altes Sprichwort sagt: „Derjenige, den man am meisten fürchten muss, ist derjenige, der nichts zu verlieren hat.“

94: Also habe ich mir Zeit gelassen und eine der Varianten gewählt, die ich am besten zu verstehen schien. Ich wollte viel pushen, um mehr Freiheiten in der Mitte zu haben und dann das Doppelhane 88 und 90 spielen, da



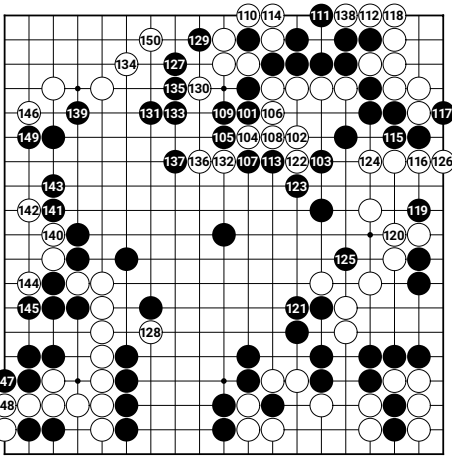
Dia. 7 (3 deckt)



Dia. 8 (4 deckt)

ich auch gelesen hatte, dass ich den 94/95-Abtausch bekommen kann, bevor ich 96 spiele, der verhindert, dass Pavol mit Atari schneiden und mein Doppelhane auf 90 doch fangen kann. Einige der anderen Hauptvarianten, über die ich nachdachte, waren die Diagramme 4 bis 6, aber keine davon schien mir attraktiv genug.

100: Der KI-Ratsschlag für Zug 100 war vielleicht mein größter Gewinn bei der Durchsicht dieser Partie. Sie empfiehlt, den Stein auf 1 in Dia. 7 zu nehmen. Davor hatte ich Angst wegen der Sequenz bis 6. Aber anstatt das Atari auf 3 zu decken, kann ich dieses Ko wie in Dia. 8 bekämpfen und das wäre um einiges besser als 100 in der Partie.

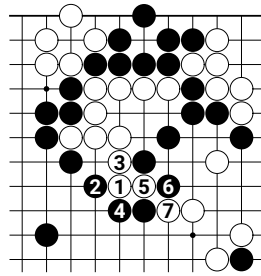


Figur 3 (101–150)

108: Als ich 108 spielte, erwartete ich wirklich, dass Pavol den Stein bei 110 nehmen würde, aber als er seine zwei Steine verteidigte, verstand ich irgendwie, was er zu tun versuchte.

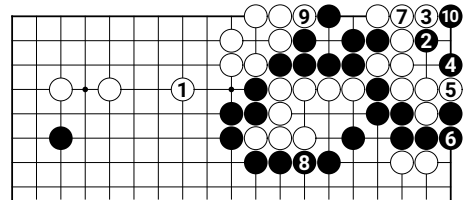
111: Dieser Zug schien jedoch ziemlich gierig zu sein, und ich dachte ein wenig darüber nach, 1 in Dia. 9 statt 112 zu spielen. Es schien zu funktionieren, da die schwarzen Steine nicht so viele Freiheiten hatten, aber ich hatte auch das Bedürfnis, meine Zeit sorgfältig zu verwalten, also dachte ich: „Wenn ich einfach die Steine oben schlage, bin ich dann in einer guten Position? Ja! Wenn ich versuche, rauszugehen und scheitere, werde ich dann fürchterlich verlieren? Ja! Ist der Vorteil einer vielleicht noch besseren Stellung wirklich die Zeit und den Aufwand wert? Nein!“ Im Nachhinein betrachtet ist die Variante, mit der ich eine noch viel bessere Stellung bekomme, gar nicht so kompliziert, aber ich bin trotzdem froh, dass ich diese Denkweise jetzt in meinem Werkzeugkasten habe.

117: Als ich 116 gespielt habe, habe ich einfach erwartet, dass Pavol mit dem Strecken auf die erste Reihe antwortet, und wurde von der



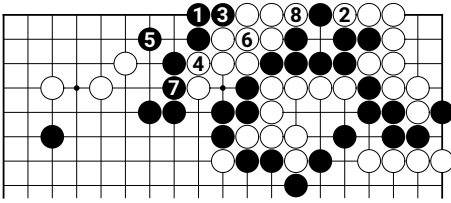
Dia. 9

Schwere von 117 überrumpelt. Die Idee ist, dass, wenn ich Tenuki spiele, dann wird 1 in Dia. 10 zu einem Ärgernis, das in einer Art zweistufigem Ko enden könnte. Ich war froh, als ich die Antwort 118 fand, da dieser Zug zumindest auch das

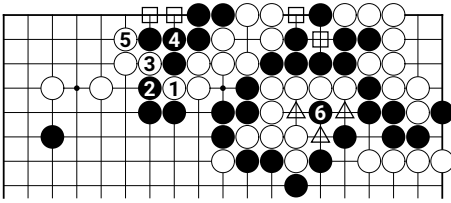


Dia. 10

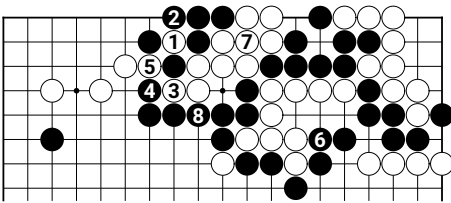




Dia. 11



Dia. 12



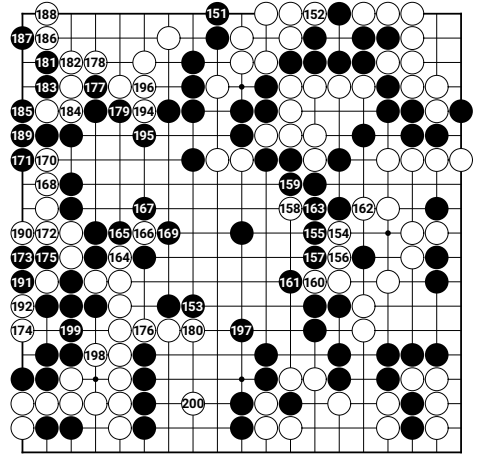
Dia. 13

Semeai oben um 1 beschleunigt und somit mehr Schnittpunkte in der Mitte schafft.

- 126: Die 121 war eine ziemlich seltsame Form von Pavol, obwohl ich verstehe, dass es keine viel bessere Option für ihn gab. Da ich mich weiterhin gut fühlte, versuchte ich die Stellung bis 126 zu vereinfachen, indem ich einfach nur zwei Augen machte.
- 127: Dieser Zug war wieder eine große Überraschung und er zeigt Pavols Kampfgeist. Ich habe nicht einmal an einen solchen Zug gedacht, aber wenn man darüber nachdenkt, sein Moyo schnell aufzubauen, macht es Sinn. So ignorierte er auch meinen Ansatz bei 128 (den ich genau deshalb bereits vor 100 Zügen hätte abtauschen sollen), um mit seinem Kosumi 129 hart zuzuschlagen. Ich machte dann ein paar Abtausche, die den Zweck hatten, meine Ecke zu sichern und Aji in der Mitte zu erhöhen, ...
- 138: ... bevor ich mit 138 zurückkam, um seine Steine zu töten. Sein Zug 135 schien zu unterwürfig zu sein und Dia. 11 hätte meinen Sieg mehr gefährdet. Mit dem Schnitt in Dia. 12 hätte ich nicht zurückschlagen können. Damit könnte ich zwar ein paar schwarze Steine schla-

gen, aber das wichtigere Semeai wäre plötzlich vier zu drei Freiheiten verloren gegangen. Ich kann jedoch mit den Zügen in Dia. 13 zurückschlagen, aber die Komplikationen, die dadurch entstehen, sollten es aus seiner Sicht wert sein.

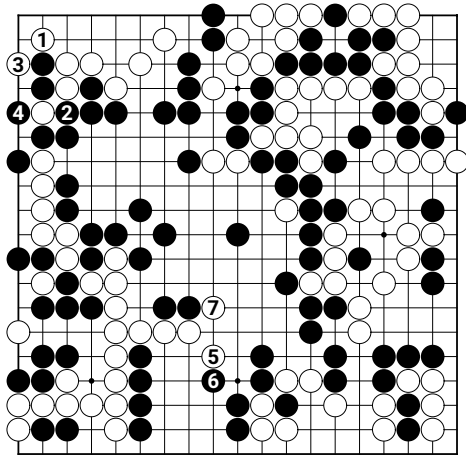
139: Wie auch immer, dieser Zug machte mich dann ein wenig nervös, als mir klar wurde, dass nicht mehr so viel Aji in seinem Moyo steckt, und wenn er alles bekommt, könnte er dann am Ende doch noch die Nase vorn haben ...



Figur 4 (151–200)

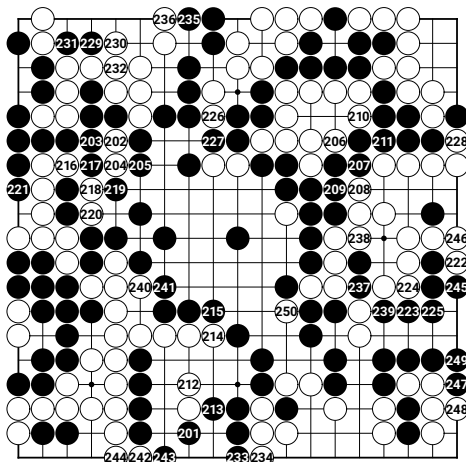
193 deckt

- 153: Das war ein intelligenter Weg für Pavol, beim Aji in seiner Mitte die kritische Masse nicht überschreiten zu lassen – im Gegensatz zu einem Trennen von ihm auf 176.
- 163: Aber durch diese defensive Spielweise hatte ich das Gefühl, dass ich das Aji auch nicht voll ausnutzen musste, und entschied mich stattdessen für die Variante bis 163, die sein Territorium verkleinerte und mir selbst ein paar Punkte einbrachte, anstatt etwas Verrücktes zu versuchen.
- 176: Dann überlegte ich es mir kurz anders und probierte einige Züge auf der linken Seite aus, um eine Öffnung zu finden. Am Ende dachte ich mir, dass er mich wohl ziemlich sauber gefangen genommen hatte, hoffte, dass ich nicht zu viele Punkte dadurch verloren habe, und kehrte zum größten Punkt in 176 zurück. Ich hatte auf jeden Fall das Gefühl, dass ich etwas vermasselt hatte, und es schien mir, als würde es eng werden.

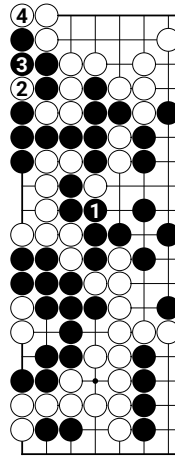


Dia. 14

197: Oben links dachte ich, dass ich vielleicht 185 viel früher in Sente hätte spielen sollen, da es gegen den 182 Schnitt sowie das Peep-Tesuji 181 schützt, das Pavol im Spiel spielte, aber ich war mir nicht sicher. Ich dachte auch darüber nach, 183 mit 186 zu beantworten, einen Stein aufzugeben, aber in der Lage zu sein, Sente zu bekommen und wieder in seinem Moyo zu spielen wie in Dia. 14. Ich hätte auch erkennen sollen, dass 189 nicht Sente war und ich sofort auf der unteren Seite weiterspielen konnte und einen großen Vorsprung hatte, aber ich glaub-



Figur 5 (201–250)



Dia. 15

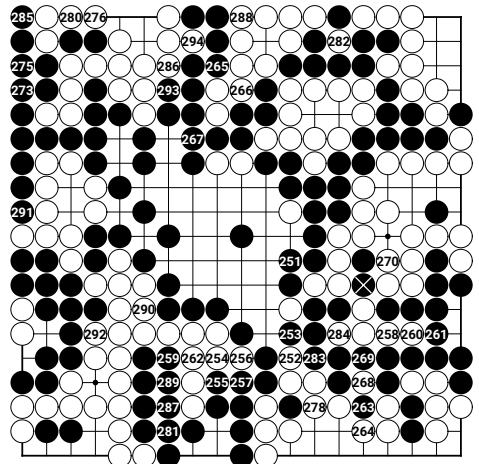
te seiner Drohgebärde und antwortete stattdessen – auch in der Hoffnung, dass meine eigene Drohgebärde bei ihm funktionieren würde, aber das tat sie nicht, er schüttelte den Kopf und kam zuerst mit dem schönen Kosumi 197 auf die untere Seite zurück.

198: Ich dachte, dass dies ein cooler Zug sei, da es selten ist, dass man eine Bambusform verteidigen muss, wie Pavol mit 199 hier.

221: Am Ende war 216 mein letzter Versuch, ein Tesuji zu spielen, und ich war wirklich traurig zu sehen, dass ich ihn nach 221 nur dazu bringen konnte, einen weiteren Zug zu investieren, während meine

Hoffnung darin bestand, drei Steine wie in Dia. 15 zu schlagen. Von diesem Punkt an spielten wir im Grunde ein ganz normales Endspiel.

265: Bis zum 265. Zug beschloss Pavol, seinen Stein nicht zu verbinden, sondern zu versuchen, einen Punkt zu gewinnen, indem er den letzten neutralen Punkt und das Ko bekam. Da wir mit chinesischen Regeln spielten, sind Neutrale echte Punkte und der letzte Zug ist wichtig. Pavol war am Zug



Figur 6 (251–294)

271 auf 263; 272 auf x; 274 auf 268;
277 auf 263; 279 auf 268

und es gab noch eine ungerade Anzahl von neutralen Punkten außerhalb des Ko. Wenn er also nur das Ko verbindet, bekomme ich den letzten Punkt. Leider waren viel zu viele Dame übrig und ich hatte sogar eine Menge Ko-Drohungen, was bedeutete, dass dieses Ko nicht durchführbar war, und er akzeptierte diese Tatsache im 279. Zug.



Obwohl meine Zählweise immer noch nicht viel besser geworden ist und sie zwischen 1,5 Punkten für ihn und 4,5 Punkten für mich schwankte, habe ich am Ende mit 6,5 Punkten gewonnen und war sehr erleichtert.

Viele Male in der Vergangenheit hatte ich bereits sehr gute Chancen gegen Profis, doch fast jedes Mal schmiss ich diese weg und identifizierte mich als jemand, der viel blunderte, was diese Energie noch bestärkte.

Endlich habe ich auf der europäischen Bühne gewonnen. Nicht nur habe ich gewonnen, sondern ich habe in meinen Augen bewiesen – auch mir selbst –, dass ich mit dem höchsten europäischen Niveau mithalten kann, auch ohne überaggressiv zu spielen – und jetzt freue ich mich schon auf die ein oder andere Wiederholung.

Impressum DGoZ 3/2023

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönnsstr. 14, 21077 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiiek, Hartmut Kehmann, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Heijko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Fabian Bambusch, Antonius Claasen, Ulrich Groh, Robert Jasiiek, Hartmut Kehmann, Bernhard Kraft, Martin Langer, Philipp Lindner, Marc Oliver Rieger, Andreas Urban

Fotos: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Marc Oliver Rieger, EGF, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Cartoons: 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 4/2023:

Donnerstag, der 10.08.2023

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

Aufbaukurs Go (9)

von Hartmut Kehmman

Nachdem im Grundkurs DGoZ 5/2019 bis 4/2021 die meisten elementaren Grundlagen zumindest angesprochen worden sind, soll dieser Aufbaukurs einzelne Themen gründlicher behandeln. Die Lektionen werden dabei weiterhin so gestaltet, dass sie auch für noch vergleichsweise unerfahrene Spieler gut verständlich sind. Die ersten zehn Lektionen behandeln grundlegende lokale Formen, die letzten beiden Probleme von Leben und Tod.

Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

Lektion 5: Keima Teil 1 (Kogeima)

Lektion 6: Keima Teil 2: (Ogeima)

Lektion 7: Daidaigeima

Lektion 8: Sangen Biraki

Lektion 9: Kirichigae

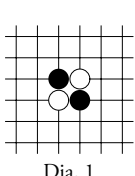
Lektion 10: Sarusuberi

Lektion 11: Tsume-Go Teil 1

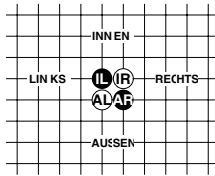
Lektion 12: Tsume-Go Teil 2

Am Ende jeder Lektion gibt es 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.

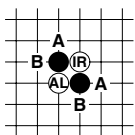
Lektion 9: Sangen Biraki



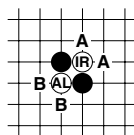
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

Dia. 1: Der Kreuzschnitt Kirichigae ist eine sehr kämpferische Form. Daraus können komplizierte Kämpfe entstehen, weshalb die Frage entsteht, ob es allgemeine Regeln gibt, wie man damit umgehen sollte. Jeder Go-Spieler kennt die Empfehlung „crosscut ... extend“, aber von dieser Regel gibt es zu häufig Ausnahmen, als dass man sie unbesehen anwenden könnte. Yilun Yang, einer der renommiertesten internationalen Go-Lehrer, gibt die folgenden drei Empfehlungen (Yilun Yang, The Workshop Lectures, Vol.1, S.49):

1. Wenn du einen der Schnittsteine direkt fangen kannst, ist das in der Regel gut genug.
2. Wenn du beide eigenen Schnittsteine retten kannst, helfe dem schwächeren Stein zuerst.
3. Wenn das nicht möglich ist, sichere den wichtigeren Stein.

Damit kommt man schon sehr viel weiter. Allerdings ist auch hier Umsicht geboten, denn diese Empfehlungen lassen die nähere Umgebung oder andere Gesichtspunkte unberücksichtigt. Sie helfen, das Denken zu strukturieren, mehr nicht. Entscheidungen kann man sinnvoll nur unter Berücksichtigung der Gesamtsituation treffen.

Dia. 2: Zur eindeutigen Beschreibung können wir die Steine wie dargestellt benennen. Außen bedeutet näher zu einem Brettrand.

Dia. 3: Von jedem Stein aus gibt es zwei Möglichkeiten für ein Nobi A oder B. Schwarze Züge auf A schwächen den Stein IR, schwarze Züge auf B den Stein AL.

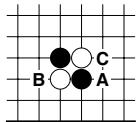
Dia. 4: Diese schwarzen Züge auf A oder B hingegen sind Atari und bedrohen deshalb die entsprechenden weißen Steine unmittelbar.

Man kann hier wegen der vielen Möglichkeiten leicht die Übersicht verlieren. In solchen Situationen muss man versuchen, vom Ergebnis her

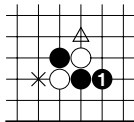
zu denken. Wo will ich Gebiet machen oder auf welcher Seite möchte ich reduzieren? Kann ich einen der Schnittsteine günstig opfern? Wenn die Form irgendwo in der Mitte des Brettes entsteht, gibt es keine Standards, dafür sind die Stellungen zu verschieden. Hier mag die Regel, nach der man strecken soll, weitgehend zutreffen. In Randnähe aber ist das anders, hier gibt es durchaus Muster, die immer wieder vorkommen.

Kreuzschnitt ohne nahe Hilfssteine

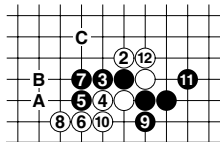
Meistens befinden sich die Steine auf der dritten und vierten Reihe, manchmal auch eine Reihe tiefer. Diese Art isolierter Betrachtung ist wie gesagt etwas praxisfern, weil sich in der Regel andere Steine in der Nähe befinden, eine kurze Analyse mag aber hilfreich sein, um die Prinzipien zu erarbeiten. Wir werden anschließend verschiedene Muster mit



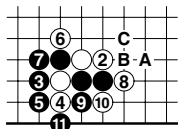
Muster 0



Pfad A



Pfad A1



Pfad A2

Hilfssteinen der einen oder anderen Seite untersuchen. Die abschließenden Probleme sind im Kontext größerer Gebiete zu

sehen.

Muster 0: Der Einfachheit halber nehmen wir an, dass immer Schwarz am Zug ist. Wir bezeichnen alle Zugfolgen, die mit SA beginnen als Pfad A ..., usw., alphanumerische Anhänge stehen für Verzweigungen. Andere Anfangszüge sind eher von untergeordneter Bedeutung, weil der randnähere Stein AR

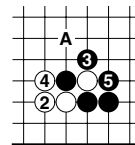
der schwächere ist, und es initial meistens darum geht, diesen zu stärken. Das ist für SA ersichtlich, gilt indirekt aber auch für die Züge B und C, denn wenn ein weißer Schnittstein gefangen werden kann, ist AR nicht mehr schwach.

Pfad A: Von allen Anfangszügen ist das Nobi S1 der Zug mit den meisten Ambitionen, denn er droht zum einen mit × den

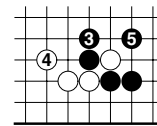
weißen Schnittstein AL zu fangen, als auch den anderen mit einer Treppe auf Δ. Das mag der Hintergrund für die sehr allgemeine Regel „crosscut...extend“ sein.

Pfad A1: W2 ist der einzige Zug, der verhindert, dass Schwarz eine der Drohungen unmittelbar realisieren kann (er verhindert eine für Schwarz erfolgreiche Treppe mit S5 auf 12). Wenn in der beispielhaften Zugfolge beide Seiten versuchen, ihre Schnittsteine zu erhalten, wird schnell klar, dass es sehr von der Situation weiter links abhängt, ob Schwarz sich z.B. SA leisten kann, ob er dort bescheidener sein muss, oder ob diese Abwicklung für ihn nicht überhaupt schlecht ist. Da es in dieser sehr kämpferischen Variante nach W2 zunächst kaum Alternativen gibt, muss Schwarz diese Zugfolge prüfen, bevor er S1 setzt. Aber auch Weiß geht hier ein Risiko ein, welche Alternativen hat er zu W2?

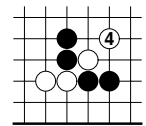
Pfad A2: Weiß kann seinen Schnittstein AL opfern, um zentral und rechts stark zu werden. Nach S11 deckt er deshalb auf A, B oder C. Zu S3 auf B siehe Problem 81.



Pfad A3



Pfad A3a

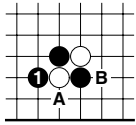


Pfad A3b

Pfad A3: Weiß kann alternativ den anderen Schnittstein opfern und wird dadurch links stark. W2 ist eine Alternative zu dem Hane auf 4, denn man wird den Schnitt auf 2 ohnehin decken wollen. Später kann Weiß seinen Einfluss so evtl. auf A vergrößern. Zu S3 auf 4 siehe Problem 82.

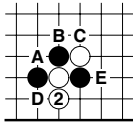
Pfad A3a, A3b: Wenn die Treppe für Schwarz nicht läuft, wird er hier strecken. Weiß kann das Geta zulassen oder wie im nächsten Diagramm mit beiden Schnittsteinen kämpfen.

Wenn wir die Diagramme aus Pfad A insgesamt betrachten, so ist deutlich, dass Weiß relativ einfache Prioritäten setzen kann, Schwarz hingegen S1 nur spielen sollte, wenn er weder mit Abwicklungen entsprechend A1 oder mit A3b Probleme erwarten muss. Was hat Schwarz für Alternativen?



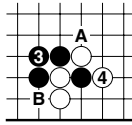
Pfad B

Pfad B: Schwarz kann den äußeren weißen Schnittstein mit einem Atari direkt bedrohen. Weiß kann strecken oder ein Gegenatari geben.



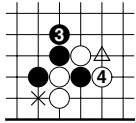
Pfad B1

Pfad B1: Auf das Nobi hat Schwarz gleich fünf Antworten. Das macht die Sache nicht einfacher, aber wir werden versuchen, die Dinge zu ordnen.



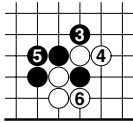
Pfad B1a

Pfad B1a: Die feste Deckung ist am einfachsten zu handhaben. Nach W4 kann Schwarz auf A oder B forcieren, wird aber eher nicht beide in Vorhand bekommen.



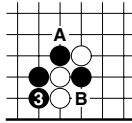
Pfad B1b

Pfad B1b: S3 ist subtiler, weil er eine Doppeldrohung aufstellt. Sx bedroht die beiden weißen Steine, gleichzeitig ist aber auch eine Treppe mit SΔ möglich. W4 verhindert beides. Es gibt jedoch Situationen, in denen Sx wichtige weiße Steine weiter links isolieren würde, weshalb Weiß 4 eher selber auf x setzen wird, was die Treppe auf Δ ermöglicht. Wir werden später dafür Beispiele sehen.



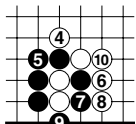
Pfad B1c

Pfad B1c: Schwarz kann einen Schnittstein opfern, um links und im Zentrum Stärke zu bekommen. Die Abfolge ist auch gut, wenn Schwarz in feindlichem Terrain schnell eine Basis bekommen muss.



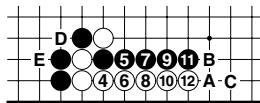
Pfad B1d

Pfad B1d: Nach S3 kann es einfach bleiben oder sehr kompliziert werden.



Pfad B1d1

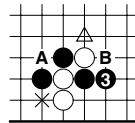
Pfad B1d1: Weiß spielt W4, wenn er anschließend opfern will, denn dann bekommt er diesen



Pfad B1d2

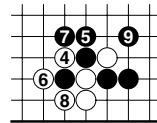
Zug umsonst. Das Ergebnis ist sehr ähnlich dem Pfad A2.

Pfad B1d2: Wenn Weiß auf der zweiten Reihe kriecht, ist das zwar selten gut, kann aber auch zu schwarzen Problemen führen. Nach W12 müsste Schwarz auf A ziehen, um zu töten, riskiert dabei aber einen Schnitt auf B oder mindestens einen Klemmzug auf C. Es droht außerdem auch noch WD und anschließend WE. Die Situation ist deshalb isoliert nicht zu beurteilen. Es ist aber deutlich, dass Schwarz S3 offensichtlich nur spielen kann, wenn er rechts nahe Hilfe hat, es sei denn, er möchte nach W4 seinen Stein AR sofort opfern.



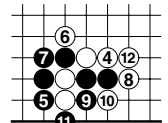
Pfad B1e

Pfad B1e: S3 erneuert die Doppeldrohung Sx oder SΔ, Weiß antwortet auf A oder B.



Pfad B1e1

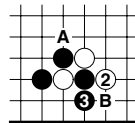
Pfad B1e1: Das Ergebnis ist vergleichbar mit Pfad A3a. Durch das Opfern von S1 hat Schwarz vermeiden können, dass Weiß in einen für Schwarz ggf. nachteiligen Kampf überleitet, wie in Pfad A1 oder A3b.



Pfad B1e2

Pfad B1e2: Wenn Weiß IR rettet, kann Schwarz unten fangen. Das Ergebnis ist bei Zugumstellung identisch mit Pfad A2.

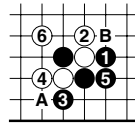
Pfad B2: Weiß hat anfangs eine Alternative zu Zug 2, bei der er AL sofort opfert. Weiß forciert nach S3 mit A oder B und deckt anschließend seinen Defekt.



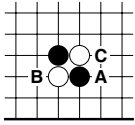
Pfad B2

In der Zusammenschau von Pfad B sieht man, dass Weiß wenn gewünscht immer die rechte Seite dominieren kann, indem er einfach Pfad B2 wählt. Wenn Schwarz das vermeiden will, muss er schon S1 anders spielen entsprechend Pfad A oder wie im nächsten Diagramm.

Pfad C: Schwarz nimmt mit dieser Abwicklung primär die rechte Seite. Wenn Weiß im Zentrum kämpfen möchte, kann er W6 auf A spielen, SB wird dann aber umso mehr zur Vorhand.



Pfad C



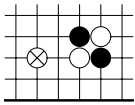
Muster 0

Muster 0: Wenn wir das Grunddiagramm erneut betrachten, so wird deutlich, dass von den drei Hauptzügen SA, SB und SC lediglich der erste ein Streckzug ist. SA betont die rechte Seite, das ist aber nicht garantiert, wenn Weiß z.B. auf C antwortet (Pfad A2). Wenn Schwarz die rechte Seite definitiv will, muss er selber mit C beginnen. Wenn Schwarz die linke Seite will, ist der Beginn auf B konsequent. Er muss dabei allerdings darauf achten, wie es rechts vom Kreuzschnitt aussieht, falls Weiß auf der zweiten Reihe kriecht (Pfad B1b). Eventuell muss er in solchen Situationen seinen Schnittstein AR frühzeitig opfern. SB ist auch der Zug, der am ehesten Profit am Rand sichert. Es gibt keinen Anfangszug, der Einfluss wirklich garantiert.

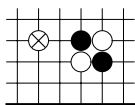
Kreuzschnitt mit nahen Hilfssteinen

Die bisherigen Darstellungen orientierten sich an der Eroberung fremder oder dem Erhalt eigener Schnittsteine. Wir haben erörtert, welche Züge für welche Seitenpräferenz geeignet sind und welche aktuellen Profit sichern. In der Spielpraxis gibt es immer mehr oder weniger nahe eigene oder fremde Steine. Das macht zum einen bestimmte Pfade nicht spielbar und zum anderen rücken damit andere Kriterien in den Vordergrund, wie das Anbinden oder die Isolierung solcher Steine.

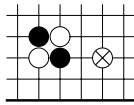
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug. Die gezeigten Varianten sollen lediglich die lokal



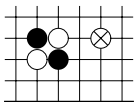
Muster 1



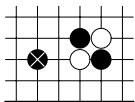
Muster 2



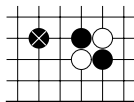
Muster 3



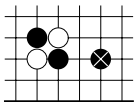
Muster 4



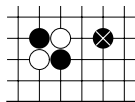
Muster 5



Muster 6



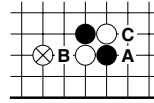
Muster 7



Muster 8

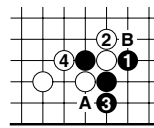
möglichen oder wahrscheinlichen Ergebnisse herausarbeiten,

eine vollständige Bewertung ist ohne Brettkenntnis nicht sinnvoll.

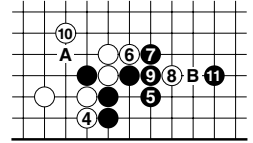


Dia. 5

Dia. 5 (Muster 1): W× schwächt beide schwarzen Steine, weshalb es schwierig sein kann, mit einem zu kämpfen, ohne den anderen zu beschädigen. In allen Mustern (1–4), in denen Schwarz lokal einen Stein weniger hat, kann es vorteilhaft sein, einen Schnittstein zu opfern, statt mit beiden kämpfen zu wollen. Pfad C ist für Schwarz deshalb vergleichsweise einfach zu handhaben.



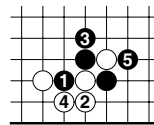
Dia. 5a



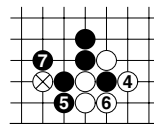
Dia. 5b

Dia. 5a: W4 ist nur möglich, wenn die Treppe für Weiß läuft. In diesem Fall bekommt Schwarz A oder B in Vorhand und dürfte keine Probleme mehr haben. Natürlich kann S3 auch gleich auf A gespielt werden.

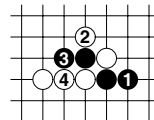
Dia. 5b: Wenn die Treppe für Schwarz läuft, muss Weiß sorgfältig spielen. Eine Möglichkeit ist diese Sequenz. W4 eröffnet die Möglichkeit eines Geta auf A oder 10, vergewissere dich, dass W10 IL in einem Netz fängt. Weiß kann W6 auch sofort auf A setzen, aber dann kann Schwarz auf 6 forcieren. Je nach Situation rechts muss S11 ggf. auch enger auf B gespielt werden.



Dia. 5c



Dia. 5d

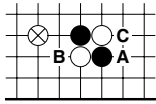


Dia. 5e

Dia. 5c: Pfad B führt hier zu einer wichtigen Kombination. Sie ist Bestandteil mehrerer Josekis (siehe Problem 83). Schwarz kann so nur spielen, wenn die Treppe nach S5 für ihn läuft.

Dia. 5d: W4 ist schlecht, weil Schwarz W× isolieren kann, der Stein ist dann mehr oder weniger vergeudet.

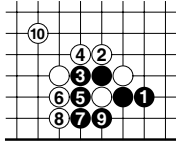
Dia. 5e: Pfad A führt wahrscheinlich zu komplizierten Kämpfen sehr abhängig von der Umgebung.



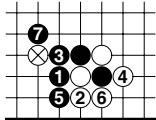
Dia. 6

Dia. 6 (Muster 2): Der weiße Stein steht eine Reihe höher, das macht einen Unterschied.

Dia. 6a: Pfad A ist hier nicht gut, Weiß kann W2 unabhängig von der Treppe spielen, denn er kann mit W4 auch Richtung Rand lenken. Im Ergebnis hat Weiß viele Züge außen bekommen, überdies steht S1 ineffektiv. Weiß kann statt W10 auch fest decken und wird gleichfalls außen stark.



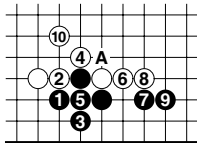
Dia. 6a



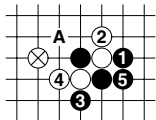
Dia. 6b

Dia. 6b: Pfad B ist im Gegensatz dazu gut möglich, mit ähnlichem Ergebnis, wie in Dia. 5d.

Dia. 6c: Wenn Weiß dieses Ergebnis nicht wünscht, kann er seinen Schnittstein AL opfern und wird außen stark. Der Schnitt bei A ist nach W10 lokal gedeckt. Schwarz kann dieses Ergebnis vermeiden, wenn er S5 auf 6 spielt, wonach ein Ko entstehen wird. Du kannst selber prüfen, welches Ergebnis wahrscheinlich entsteht, wenn Schwarz mit 3 nicht AL schlägt, sondern auf 4 streckt.

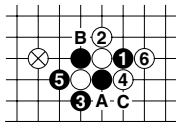


Dia. 6c



Dia. 6d

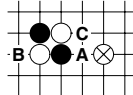
Dia. 6d: Pfad C ist für Schwarz einfach zu behandeln und führt zu einer für Weiß ungünstigen Form, denn IL ist nicht sicher gefangen, Wx stünde besser auf A.



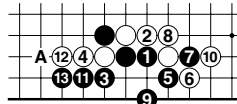
Dia. 6e

Dia. 6e: Weiß kann sich wehren, wenn die Treppe nach W6 für ihn läuft. W6 zunächst auf A ist natürlich auch möglich. Schwarz kann anschließend B oder C in Vorhand spielen. Der Nachteil ist, dass Wx keine klare Aufgabe mehr hat oder sogar isoliert wird, sofern Schwarz zu B kommt.

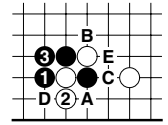
Dia. 7 (Muster 3): Alle drei Anfangszüge sind spielbar.



Dia. 7

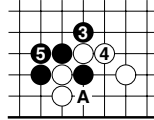


Dia. 7a



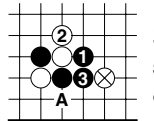
Dia. 7b

Dia. 7a: Schwarz kann am Rand leben, eher sogar in Vorhand, da Weiß in den meisten Fällen auf A strecken wird, um das Aji von IL zu minimieren.



Dia. 7c

Dia. 7b: Mit Pfad B betont Schwarz die linke Seite und opfert den schwachen Schnittstein. Am klarsten deckt Schwarz fest und bekommt je nachdem, ob Weiß mit A oder C antwortet, B bzw. D in Vorhand. Weiß wird hier sehr frühzeitig ziehen, denn Schwarz droht nicht nur A, sondern auch E.



Dia. 7d

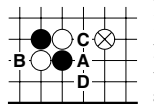
Dia. 7c: Spielt Schwarz vorab auch noch das Atari S3, so kann es passieren, dass er mit Nachhand endet. Ein Zug auf A ist zwar groß aber nicht mehr so essentiell für die weiße Formation.

Dia. 7d: Mit Pfad C möchte Schwarz Wx isolieren. Wenn Weiß das verhindern möchte, spielt er W2 auf A.

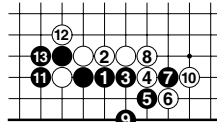
Dia. 8 (Muster 4): Diese Formation kommt ebenfalls in einem Joseki vor. Pfad A und Pfad C führen zu ähnlichen Ergebnissen. B ist möglich, aber Weiß bekommt evtl. sehr gute Form. D ist ein sehr spezieller Zug über den du nachdenken kannst. (Siehe Problem 84)

Dia. 8a: Schwarz lebt ohne Probleme am Rand, Weiß wird im Zentrum stark. Wenn Schwarz das nicht unnötig forcieren will, spielt er S3 auf 11.

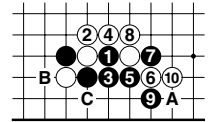
Dia. 8b: Schwarz kann je nach Lage mit A oder B fortsetzen. Bei SA besteht die Möglichkeit für Weiß, mit C zu kontern, um AL doch noch zu aktivieren. Auch hier kann Schwarz S5 auf B spielen.



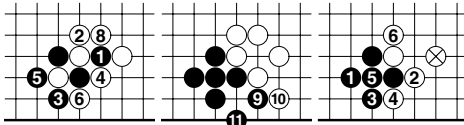
Dia. 8



Dia. 8a



Dia. 8b



Dia. 8c

Dia. 8d

Dia. 8e

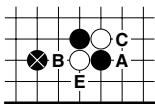
Dia. 8c: Das doppelte Atari S1/S3, was sonst bei Pfad C oft vorkommt, kann hier nachteilig werden. Weiß kann mit W4 kontern, statt auf 5 zu strecken.

Dia. 8d: Selbst wenn Schwarz diese Fortsetzung bekommt, ist die weiße Stellung bei gleicher Anzahl investierter Steine überlegen, insbesondere wenn sie rechts ecknah ist.

Dia. 8e: Ähnliches wird wahrscheinlich herauskommen, wenn Schwarz S1 entsprechend Pfad B spielt. Wx verstärkt die Wirkung des Atekaeshi W2.

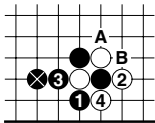
In den Mustern 1-4 hatte Weiß bei schwarzem Anzug lokal einen Stein mehr. Dementsprechend ist Schwarz auch bei eigenem Zugrecht eher geneigt, einen seiner Schnittsteine aufzugeben. Die folgenden vier Muster beinhalten nun eine schwarze numerische Überlegenheit. Insofern wird Schwarz hier mehr versuchen können, einen weißen Schnittstein zu fangen, oder zumindest beide eigenen zu erhalten. Dadurch ergeben sich auch teilweise Alternativen zu den Standardpfaden A, B und C.

Dia. 9 (Muster5): Den Zug SE haben wir bisher nur als Folgeatari nach einem ersten auf C gesehen. Hier liegt er nahe wegen des zusätzlichen Steines Sx.

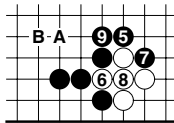


Dia. 9

Dia. 9a: Das Atekaeshi W2 ist korrekt, W4 in dieser Stellung aber prüfbedürftig, denn wegen des zusätzlichen Steines Sx könnte Schwarz eher geneigt sein, hier ein Ko zu spielen.

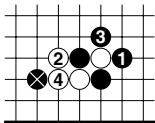


Dia. 9a

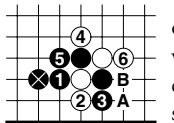


Dia. 9b

Dia. 9b: Schwarz muss das Ko nicht einmal spielen. In dieser Abwicklung wird er außen sehr stark. Wenn Schwarz auf



Dia. 9c

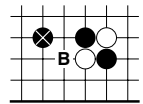


Dia. 9d

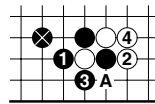
einen Drohzug WA nun den Schnitt direkt decken müsste, würde das seine Form schwächen. Das ist hier aber nicht der Fall, denn WA kann mit SB beantwortet werden. Ein Schnitt wäre erfolglos, vergewissere dich, dass Schwarz dann eine Treppe zum Rand lenken könnte. Wenn ein solches Nozoki WA außen beantwortet werden kann, ist es meistens nicht gut. Weiß wird insgesamt W4 in Dia. 9a deshalb eher auf A oder B spielen.

Dia. 9c: Pfad C ist hier nicht gut, Schwarz nutzt seine durch Sx gegebenen Möglichkeiten nicht. Das gleiche gilt für Pfad A (ohne Darstellung), denn Weiß würde mit W2/W4 aus diesem Diagramm antworten.

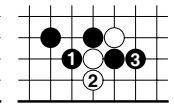
Dia. 9d: Auch Pfad B ist nicht gut, weil Schwarz in eine schlechte Form genötigt wird. Selbst wenn er nun rechts neben 4 schneiden kann falls die Treppe für ihn läuft, bekommt Weiß erstmal die Züge A und B in Vorhand. Nachdem Schwarz die beiden weißen Steine irgendwann geschlagen hat, sieht Sx aus wie ein nutzlos in eigenes Gebiet gesetzter Stein.



Dia. 10



Dia. 10a

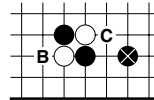


Dia. 10b

Dia. 10 (Muster 6): Wenn der markierte Stein eine Reihe höher steht, ist Pfad B die einzige Möglichkeit.

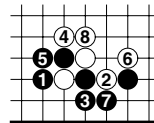
Dia. 10a: Spielt Weiß 4 auf A, so könnte leicht ein Ko entstehen, denn das Risiko für Schwarz ist hier durch Sx gemindert. Außerdem bekommt Schwarz bei einer Abfolge analog zu Dia. 9b eine noch bessere Form als dort.

Dia. 10b: Weiß sollte hier nicht strecken, denn nach S3 sind die beiden weißen Steine kaum zu retten, es sei denn, sie haben links nahe Hilfe. IR ist gegenüber dem Vordigramm stark geschwächt.



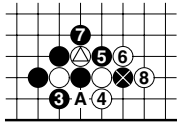
Dia. 11

Dia. 11 (Muster 7): Auch hier ist Pfad B gut möglich, bei SC ist eine Treppe zu beachten.

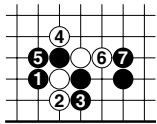


Dia. 11a

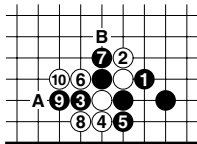
Dia. 11a: Nach S3 muss Weiß versuchen, eine flexible Form zu bekommen. Eine Möglichkeit ist hier gezeigt.



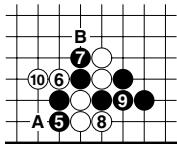
Dia. 11b



Dia. 11c



Dia. 11d



Dia. 11e

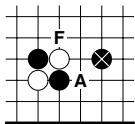
Dia. 11b: Wenn Schwarz sofort schlägt, kann Weiß W4 auf 5 spielen, danach S5 auf 4, mit ähnlichem Ergebnis wie im vorherigen Diagramm, auf A ein Ko anzetteln oder wie hier spielen. Weiß kann dabei Sx fangen. Ohne Brettkenntnis ist kaum zu sagen, wer hier einen Vorteil erzielt hat. Es ist aber zu bedenken, dass Schwarz dem ohnehin schon starken Ponnuki ein weiteres hinzugefügt hat. Das ist oft eine ineffektive Spielweise.

Dia. 11c: Weiß sollte mit W2 nicht strecken, sein Ergebnis ist deutlich schlechter als Dia. 11a.

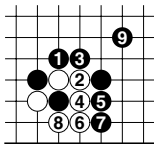
Dia. 11d: Wenn Schwarz mit S1 Pfad C einschlägt, muss er eine Treppe beachten. Nach W10 droht sowohl WA als auch WB.

Dia. 11e: Blockt Schwarz mit S5 auf der anderen Seite, so kommt die gleiche Treppe ins Spiel.

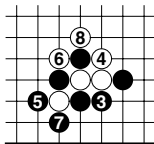
Zu den verbleibenden Möglichkeiten des Schwarzen siehe Probleme 85-1 und 85-2. Wenn Schwarz diese Komplikationen vermeiden möchte, kann er S5 auf 6 setzen. Weiß kann primär auch IR opfern indem S1 mit W2 auf 6 beantwortet wird.



Dia. 12



Dia. 12a



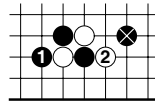
Dia. 12b

Dia. 12 (Muster 8): Auch hier hat Schwarz eine starke Stellung. Folgt man der Empfehlung von Yilun Yang, so ist SA konsequent, denn er fängt alternativ einen weißen Schnittstein.

Dia. 12a: Aber auch dieser Anfangszug ist gut möglich, unabhängig von einer Treppe nach oben,

denn Schwarz kann hier auch nach unten umlenken und bekommt rechts eine starke Stellung.

Dia. 12b: Außerdem kann Schwarz eine für ihn unvorteilhafte Treppe abbrechen und ggf. diese Stellung erreichen. Das ist aber nicht garantiert, du kannst selber ausprobieren, welches Ergebnis wahrscheinlich entsteht, wenn Weiß mit W6 auf 7 spielt.

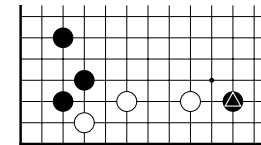


Dia. 12c

Dia. 12c: Pfad B ist hier schlecht, weil Sx abgetrennt wird.

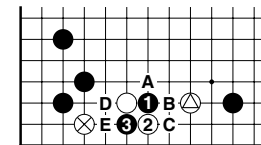
Praxisnahe Beispiele

An den bisherigen Beispielen ist erkennbar, dass die bekannte Regel „crosscut, extend“ wenig hilfreich ist, sie führt oft zu falschen Entscheidungen. Die Empfehlungen von Yilun Yang sind gut zur Orientierung und um das Denken zu strukturieren, aber auch hier muss letztlich immer geschaut werden, welche Seite wichtiger ist, oder nach dem Verhältnis von Gebiet und Stärke auf dem gesamten Brett, denn es geht stets nicht nur um die am Kreuzschnitt unmittelbar beteiligten Steine.



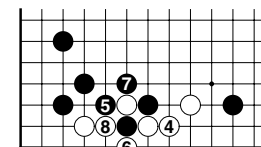
Dia. 13

Dia. 13: Deutlicher wird das vielleicht an diesem Beispiel mit etwas mehr lokalen Bezügen. Die Stellung zeigt ein grundlegendes einfaches Joseki, wobei SΔ sich der weißen Stellung genähert hat.



Dia. 13a

Dia. 13a: Wenn Weiß sich hier auf den Kreuzschnitt einlässt, bekommt er ein Problem. Zieht er W4 auf A, B oder C, so SD und nach SE ist Wx abgetrennt. Spielt er hingegen mit W4 selber auf E, so SC und nach SB ist WΔ abgetrennt.

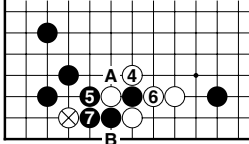


Dia. 13b

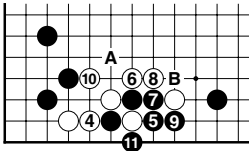
Wenn Weiß alle seine Steine verbunden halten möchte, hat er wenig Möglichkeiten.

Dia. 13b: Das Ergebnis ist eine Katastrophe für Weiß, es ist fraglich, ob die Gruppe überhaupt überleben kann.

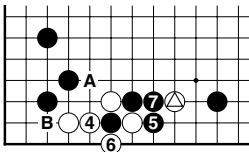
Dia. 13c: Nach W4 kann Weiß die Isolierung von Wx nicht verhindern. Spielt er W6 auf 7, so bekommen wir nach SA/WB ein noch schlechteres Ergebnis als in Dia. 13b, denn W4 steht dann völlig nutzlos.



Dia. 13c



Dia. 13d



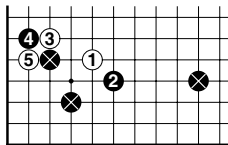
Dia. 13e

Dia. 13d: Versuch Weiß es mit W4 anders herum, so verliert er im Ergebnis viel Gebiet, hat selber noch kein Auge, sowie Schwächen auf A und B. Das Ergebnis ist deshalb nicht gut für Weiß, aber nach dem Kreuzschnitt noch das Beste, was er erreichen kann.

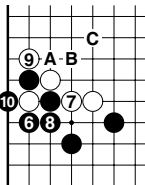
Dia. 13e: Schlägt er selber auf 6, so wird WΔ abgetrennt. Beachte, dass Weiß lokal noch nicht endgültig lebt, dafür bräuchte er WA oder WB.

Was ist hier falsch gelaufen, hat Weiß einen Fehler gemacht? Darüber kannst du in Problem 86 nachdenken.

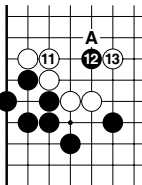
Dia. 14: Ausgehend vom Komoku-Kogeima-Shimari hat Schwarz hier eine optimale 5-Punkt-Ausdehnung am unteren Rand. Für Weiß gibt es verschiedene Möglichkeiten. Das Boshi W1 ist ein klassischer Reduktionsansatz, der oft zu diesem Kreuzschnitt führt. Vergleiche dazu auch Problem 87.



Dia. 14



Dia. 14a

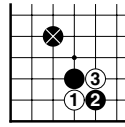


Dia. 14b

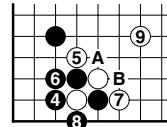
Dia. 14a: Schwarz braucht mehrere Züge, um W5 zu fangen, womit Weiß außen Form bekommt. Nach S10 deckt Weiß je nach Situation auf A, B oder wenn er sehr leicht spielen muss auf C.

Dia. 14b: Die weiße Form nach W11 ist stärker, als sie vielleicht aussehen mag. Ein Nozoki S12 kann Weiß den Schnitt deckend auf 13 oder A beantworten.

Dia. 15: Das gleiche Shimari kann auch von der anderen Seite in ähnlicher Weise attackiert werden. Schwarz kann S2 natürlich auch anders spielen, wenn er den rechten Rand gegenüber der Ecke bevorzugt.

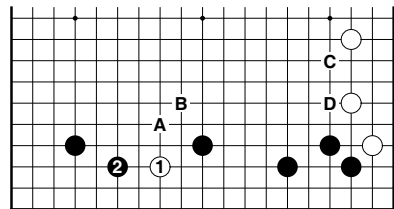


Dia. 15



Dia. 15a

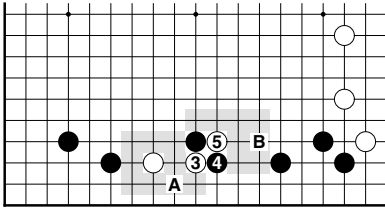
Dia. 15a: Hier sollte Weiß definitiv Sabaki spielen um mit W9 flexibel die Form zu schützen. Zu den Antwortmöglichkeiten nach SA oder SB siehe Aufbaukurs Lektion 6 DGoZ 6/2022 S.23 Dia. 14.



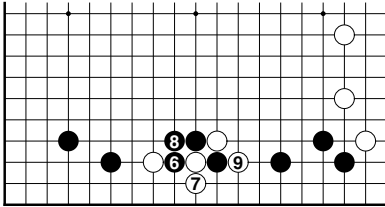
Dia. 16

Dia. 16: W1 schwimmt in feindlichem Gewässer. Oft ist ein Ikken Tobi auf A das geeignete Mittel, um den Kopf frei zu bekommen. Hier aber hilft ein solcher Zug dem Schwarzen, sich auf beiden Seiten zu entwickeln. Insbesondere drohen nach WA schwarze Züge auf B, C und D, um eine große schwarze Anlage im rechten unteren Zentrum zu errichten.

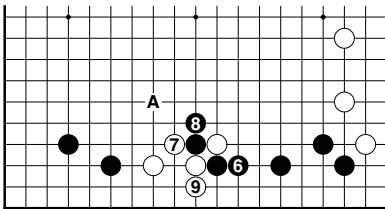
Dia. 16a: Weiß ist deshalb bestrebt, so schnell wie möglich eine Basis zu schaffen, auch wenn dabei einzelne Steine geopfert werden müssen. Der Kreuzschnitt ist dafür ein geeignetes Mittel, denn er nötigt Schwarz zu einer Entscheidung. Schwarz kann hier nicht alle weißen Steine töten,



Dia. 16a



Dia. 16b



Dia. 16c

er wird sich also entscheiden müssen, ob er das Gebiet um A oder um B haben will.

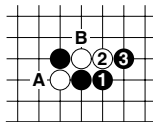
Dia. 16b: Wenn Schwarz die linke Seite nimmt, wird Weiß sich rechts entwickeln können.

Dia. 16c: Und umgekehrt, W9 kann evtl. auch auf A, allerdings ist dann ein schwarzes Atari auf 9 schmerzhaft.

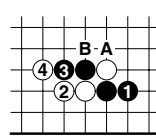
Mit dem Kreuzschnitt möchte Weiß die Situation in die eine oder andere Richtung fixieren. Das ist in unterlegener Situation oft besser, als lange durch neutrales Gebiet zu flüchten, ohne wirklich sicher zu sein. Du kannst selber ausprobieren, welche anderen Möglichkeiten Schwarz noch hat, z.B. statt des Kreuzschnittes ein Hane mit W5 unterhalb von S4 in Dia. 8a.

Probleme 81 - 90

Problem 81: Die ersten beiden Züge entsprechen Pfad A2. Abweichend von S3 auf A spielt



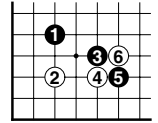
Schwarz hier dieses Hane, weil der rechte Rand wichtiger ist als links. Es droht auch eine Treppe durch SB. Wie kann Weiß reagieren, ist S3 ein



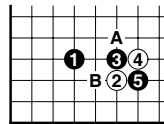
Overlap? Probiere verschiedene Varianten selber aus.

Problem 82: Ein ähnliches Problem für den Pfad A3. Gezeigt wurden S3 auf A oder B. Ist der Zug für Schwarz realistisch?

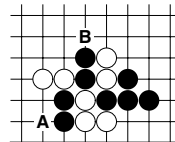
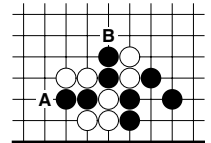
Problem 83: Das Diagramm zeigt die Variation eines Mokuhazushi-Josekis, nach dem Angriff auf San-San. S5 ist ein unnachgiebiges Hane. Was muss Weiß beachten, wenn er hier mit W6 einen Kreuzschnitt spielen will, welche anderen Möglichkeiten hat er?



Problem 84: Bis W4 sieht alles „normal“ aus, die üblichen Fortsetzungen für Schwarz sind SA oder SB, hier aber produziert er einen Kreuzschnitt. Ist das ein overplay, wie kann Weiß reagieren?

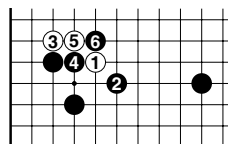
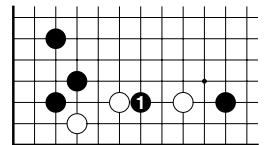


Problem 85-1, 85-2: Die Diagramme entsprechen Dia.11d bzw. 11e. Schwarz ist am Zug, es drohen

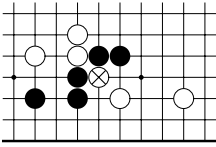


jeweils WA und WB. Was bleiben dem Schwarzen für Möglichkeiten?

Problem 86: Wie sollte Weiß auf den schwarzen Angriff reagieren?

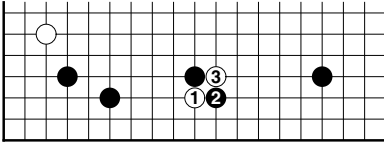


Problem 87: Vergleiche dazu Dia.14 der Lektion. Schwarz antwortet hier nicht „wie üblich“, was kann Weiß tun?



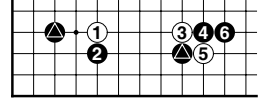
Problem 88: Weiß hat bei \times geschnitten, was kann Schwarz tun?

Problem 89: Gelegentlich sieht man in Partien



mit hoher Vorgabe diese Situation. Weiß versucht Komplikationen zu erzeugen und wartet einfach auf Fehler des schwächeren Spielers. Schwarz sollte nun entscheiden, welche Seite wichtiger ist.

Problem 90: Dieser 5-Punkt-Abstand der schwarzen Steine Δ kann im Chinesischen Fuseki vorkommen. Wie kann Weiß hier fortsetzen?



Endspiel (6)

von Robert Jasiek

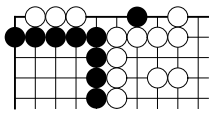
Bisher haben wir vor allem solche grundlegende Endspieltheorie kennengelernt, welche sonst trotz ihrer großen praktischen Bedeutung zu wenig oder gar nicht gelehrt wird. Jetzt wenden wir uns der ebenso wichtigen, aber bekannteren Theorie zu. Wir unterscheiden Endspieltypen, identifizieren und verifizieren Vorhandzüge, spielen Vorhand vor Nachhand und große vor kleiner Nachhand.

Jedes lokale Endspiel hat einen Typ. Neben weniger häufigen Typen wie etwa Ko gibt es vor allem die beiden Grundtypen Nachhand und Vorhand, welche jeweils auch Untertypen haben. Es gibt Nachhand ohne oder mit Follow-up, schwarze Vorhand sowie weiße Vorhand. Zu solchen Untertypen mit Follow-up lernen wir die einfachsten kennen, bei denen jede lokale Zugsequenz aus genau zwei Zügen besteht.

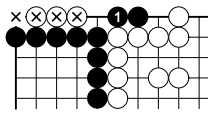
eines Spielers gibt es keinen wertvollen lokalen Folgezug. Dia. 1 zeigt die initiale Stellung eines lokalen Nachhandendspiels ohne Follow-up. In Dia. 2 startet Schwarz seine Nachhandsequenz bestehend aus nur einem Zug mit dem Ergebnis 7 Punkte für Schwarz. In Dia. 3 startet Weiß seine Nachhandsequenz mit dem Ergebnis 3 Punkte für Weiß. Es sei daran erinnert, dass jeder

Gebietsschnittpunkt mit totem gegnerischen Stein 2 Punkte wertet.

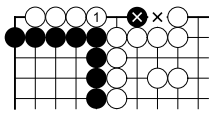
Nun wenden wir uns einem Nachhandendspiel mit Nachhand-Follow-up zu. Nach dem Start eines Spielers hat ein jeder Spieler eine weniger wertvolle lokale Fortsetzung. Der Gegner spielt anderswo auf Brett. Dia. 4 zeigt die initiale Stellung eines lokalen Nachhandendspiels mit Nachhand-Follow-up. In Dia. 5 spielt Schwarz seinen Nachhandzug und erzeugt das Follow-up. Später gibt es zwei Möglichkeiten: entweder Schwarz setzt in Dia. 6 fort mit dem Ergebnis 0 Punkte oder Weiß setzt in Dia. 7 fort mit dem Ergebnis



Dia. 1 (lokale Nachhand ohne Follow-up)

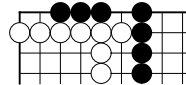


Dia. 2 (Schwarz startet, S+7)

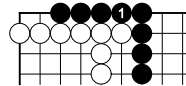


Dia. 3 (Weiß startet, W+3)

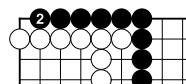
In einem Nachhandendspiel ohne Follow-up wird nur ein Zug gespielt. Nach dem Startzug



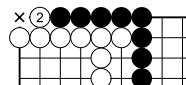
Dia. 4 (lokales Nachhandendspiel mit Nachhand-Follow-up)



Dia. 5 (Schwarz startet)



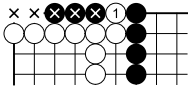
Dia. 6 (später setzt Schwarz fort, 0 Punkte)



Dia. 7 (später setzt Weiß fort, W+1)

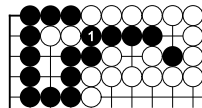
1 Punkt für Weiß. In Dia. 8 spielt Weiß seinen Nachhandzug mit dem Ergebnis 8 Punkte für Weiß. Nach dem weißen Zug gibt es kein Follow-up, sondern das lokale Endspiel ist sofort gesetzt.

Eindutschen ist nicht immer zielführend. Man könnte Follow-up übersetzen als „Nachfolgestellung, in der Schwarz oder Weiß fortsetzen können“, was allerdings viel zu umständlich ausgedrückt ist. Gesetzt bedeutet befriedet, sodass kein Spieler mehr einen wertvollen lokalen Folgezug hat. Da bleiben wir doch lieber beim Denglisch mit aus dem Englischen ins Deutsche übernommenen Fachwörtern. Schließlich sagen wir auch Seki oder Ko, obwohl die Wörter aus dem Japanischen kommen.

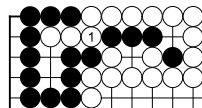


Dia. 8 (Weiß startet, $W+8$)

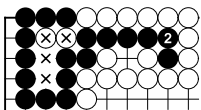
Der nächste Endspieltyp ist ein lokales Nachhandenspiel mit Nachhand-Follow-ups beider Spieler. Nach des Schwarzen oder Weißen Start hat jeder Spieler eine weniger wertvolle Fortsetzung. Der Gegner bleibt erst einmal fern. In Dia. 9 startet Schwarz und erzeugt mit seinem Nachhandzug ein Follow-up. Stattdessen startet Weiß in Dia. 10 und erzeugt mit seinem Nachhandzug ein anderes Follow-up.



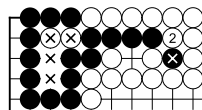
Dia. 9 (Schwarz startet)



Dia. 10 (Weiß startet)



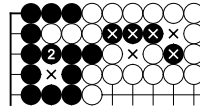
Dia. 11 (nach schwarzem Start setzt Schwarz fort)



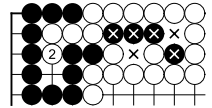
Dia. 12 (nach schwarzem Start setzt Weiß fort)

Ausgehend vom schwarzen, in Dia. 9 erzeugten Follow-up setzt später einer der beiden Spieler fort. In Dia. 11 setzt Schwarz fort mit dem Ergebnis 6 Punkte für Schwarz oder in Dia. 12 setzt Weiß fort mit dem Nettoergebnis 4 Punkte für Schwarz (sechs Punkte schwarzes Gebiet minus zwei Punkte weißes Gebiet).

Ausgehend vom weißen, in Dia. 10 erzeugten Follow-up setzt später einer der beiden Spieler fort. In Dia. 13 setzt Schwarz fort mit dem Nettoergebnis 9 Punkte für Weiß (zehn Punkte weißes Gebiet minus einem Punkt schwarzes Gebiet) oder in Dia. 14 setzt Weiß fort mit dem Ergebnis 10 Punkte für Weiß.



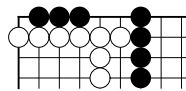
Dia. 13 (nach weißem Start setzt Schwarz fort)



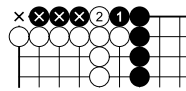
Dia. 14 (nach weißem Start setzt Weiß fort)

Der nun folgende Endspieltyp ist schwarze Vorhand. Nachdem Schwarz startet, hat jeder Spieler eine wertvollere Fortsetzung, sodass Weiß lokal antwortet. Wenn Weiß startet, tut er dies in „umgekehrter Vorhand“.

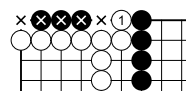
Manche früheren Lehrer betonten zu sehr, dass Vorhand und umgekehrte Vorhand zwei verschiedene Typen von Endspielzügen sind. Sie treten allerdings im gleichen Endspieltyp auf: dem lokalen Vorhandenspiel. In einem solchen kann entweder der eine Spieler eine Vorhandsequenz starten oder der Gegner seine umgekehrte Vorhandsequenz starten. Umgekehrte Vorhand ist deswegen nicht schwieriger zu verstehen als Vorhand, sondern beides kann in einem lokalen Vorhandenspiel vorkommen.



Dia. 15 (lokales Vorhandenspiel)



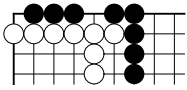
Dia. 16 (schwarze Vorhandsequenz, $W+7$)



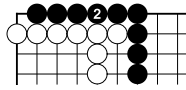
Dia. 17 (Weiß spielt umgekehrte Vorhand, $W+8$)

Die initiale Stellung in Dia. 15 zeigt ein lokales schwarzes Vorhandenspiel mit dem Zugwert 1. In Dia. 16 startet Schwarz seine Vorhandsequenz mit dem Ergebnis 7 Punkte für Weiß. In Dia. 17 spielt Weiß seinen Nachhandzug als umgekehrte Vorhand mit dem Ergebnis 8 Punkte für Weiß. Der Zugwert ist der Unterschied beider Ergebnisse.

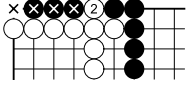
Nach Schwarz 1 in Dia. 16 haben wir das Follow-up in Dia. 18. Dessen Folgezugwert ist größer als 1, also wertvoller als der Zugwert



Dia. 18 (Follow-up)

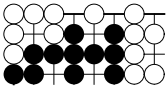


Dia. 19 (Schwarz setzt fort, 0 Punkte)

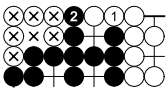


Dia. 20 (Weiß setzt fort, W+7)

der initialen Stellung in Dia. 15. Vom Follow-up setzt entweder Schwarz in Dia. 19 mit dem Ergebnis 0 Punkte oder Weiß in Dia. 20 mit dem Ergebnis 7 Punkte für Weiß fort.



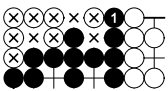
Dia. 21 (lokales Vorhandenspiel)



Dia. 22 (weiße Vorhandsequenz, S+13)

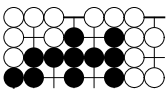
Der gegenteilige Endspieltyp ist weiße Vorhand. Nachdem Weiß startet, hat jeder Spieler eine wertvollere Fortsetzung, sodass Schwarz lokal antwortet. Wenn Schwarz startet, tut er es in umgekehrter Vorhand.

Die initiale Stellung in Dia. 21 zeigt ein lokales weißes Vorhandenspiel mit dem Zugwert 4. In Dia. 22 startet Weiß seine Vorhandsequenz mit dem Ergebnis 13 Punkte für Schwarz. In Dia. 23 spielt Schwarz seinen Nachhandzug als umgekehrte Vorhand mit dem Ergebnis 17 Punkte für Schwarz. Der Zugwert ist erneut der Unterschied beider Ergebnisse.

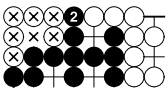


Dia. 23 (Schwarz spielt umgekehrte Vorhand, S+17)

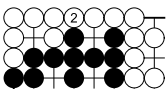
Weiß 1 in Dia. 22 erzeugt das Follow-up in Dia. 24. Dessen Folgezugwert ist größer als 4, also wertvoller als der Zugwert der Ausgangsstellung in Dia. 21. Vom Follow-up setzt entweder Schwarz in Dia. 25 mit dem Ergebnis 13 Punkte für Schwarz oder Weiß in Dia. 26 mit dem Ergebnis 0 Punkte fort.



Dia. 24 (Follow-up)



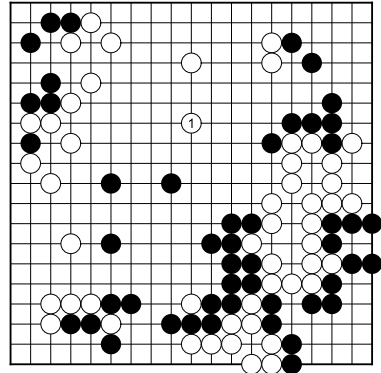
Dia. 25 (Schwarz setzt fort, S+13)



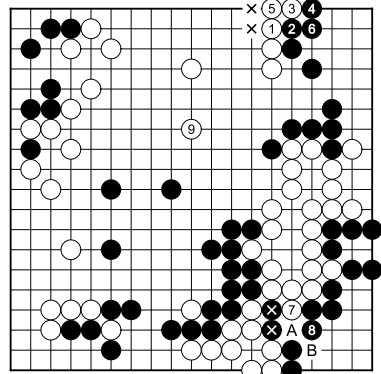
Dia. 26 (Weiß setzt fort, 0 Punkte)

Ein lokales Vorhandenspiel hat folgende Eigenschaften. Es ist ein lokales Endspiel, in welchem entweder a) ein Spieler seine Vorhandsequenz

in Vorhand startet und zuerst woanders auf dem Brett weiterspielt oder b) der Gegner seine Nachhandsequenz in „umgekehrter Vorhand“ startet und lokal den letzten Zug macht.

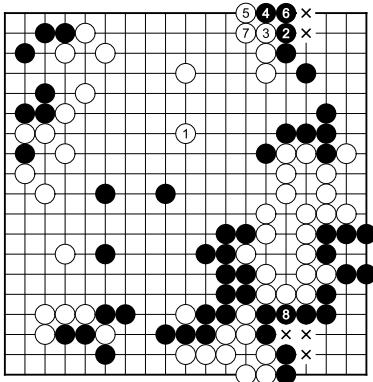


Dia. 27 (11-Punkte-Fehler)



Dia. 28 (korrekt)

Betrachten wir die Stellung in Dia. 27 aus einer Kyu-Partie. Zug 1 ist ein 11-Punkte-Fehler, wie die folgenden Überlegungen aufdecken. Dia. 28 zeigt das korrekte weiße Spiel mit seinen Vorhänden vor der Nachhand. Oben bekommt Weiß zwei markierte Punkte mehr. Das lokale Endspiel oben ist im globalen Kontext eine doppelte Vorhand und im Vergleich zu Dia. 29, wo Schwarz die doppelte Vorhand startet, mit dort zwei neuen schwarzen Punkten insgesamt vier Punkte besser für Weiß. Wir erwarten in Dia. 28 unten die spätere Vorhandfortsetzung Weiß A - Schwarz B, wodurch

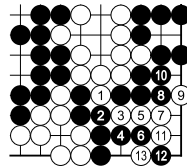


Dia. 29 (Variante)

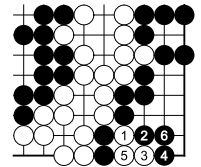
Weiß die markierte Kette, welche vier Punkte wert ist, fangen wird. Im Vergleich dazu kann Schwarz

in Dia. 29 unten in umgekehrter Vorhand drei neue Punkte beschützen, sodass dort der Unterschied sieben Punkte ist.

In Dia. 30 kann Schwarz keinen erfolgreichen Widerstand leisten. Sollte er in Dia. 31 die vorherige weiße Fortsetzung nicht als Vorhand akzeptieren, droht Weiß tief einzubrechen und dem Gegner einen schweren Verlust beizufügen.



Dia. 30 (Schwarz zerbricht)

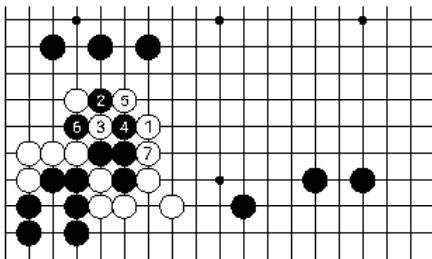


Dia. 31 (großer Verlust)

Fortsetzung von S. 13 (Segoe-Kensaku-Artikel)

Die Lösungsvorschläge

Lösung zu Beispiel 1: Nach dem Sprung von Weiß auf 1 (kake) gibt es für Schwarz kein Entkommen mehr. Nach dem Anlegen von Schwarz mit 2 spielt Weiß auf 3 (warikonde) und nach dem Zug 7 ist Schwarz gefangen. Der weiße Zug 1 ist die richtige Intuition, um die drei schwarzen Steine fangen zu können.

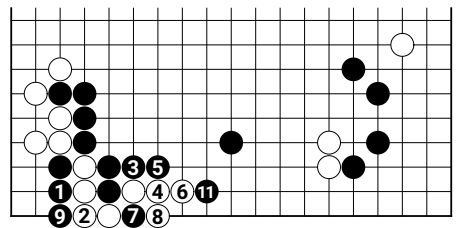


Lösung 1: Einfach

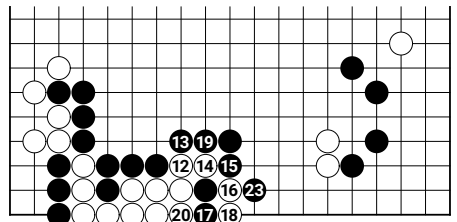
Nützlich hierfür dürfte das Kapitel „Geta“ im bereits erwähnten Tesuji-Lexikon sein – im zweiten Band ab Seite 99 finden sich dazu viele Beispiele zum Üben.

Da diese Technik noch mehrmals vorkommt, findet sich am Ende des Beitrags drei Beispiele unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade dazu.

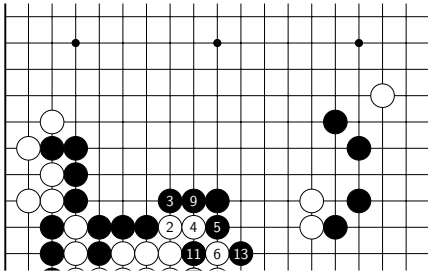
Lösung zu Beispiel 2: Nach 1 und 2 spielt Schwarz mit 3 ein Geta und nach dem (für mich) überraschenden Zug von Schwarz auf 7 kann Weiß nicht mehr entkommen. Spielt Weiß mit 4 auf 5, so spielt



Lösung 2: Der richtige Weg ...



...und die Fortsetzung



Ko

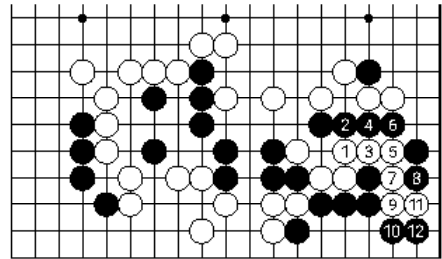
Schwarz auf a und nach Weiß auf 4 spielt Schwarz auf b und gewinnt. Nach Weiß 8 ist aber die richtige Antwort von Schwarz schwierig.

Mit der Verlängerung auf 1 entscheidet sich Schwarz für eine sicherere Variante und mit Weiß 2 bis Schwarz 9 sind beide Seiten gezwungen, Steine zu opfern. Spielt Weiß als nächstes auf a, so fängt Schwarz mit b die weißen Steine in der Ecke. Also muss Weiß auf c spielen, um die Ecke zu behalten und Schwarz spielt auf a. Spielt Weiß auf d, so verliert Weiß nach Schwarz auf e.

Biegt Schwarz auf 1 um, ergibt sich eine Zugfolge, in der Weiß mit Zug 8 nach dem Schnitt von Schwarz auf 7 ein Ko erreicht. Besitzt nun Weiß starke Ko-Drohungen, so ist dies keine gute Variante für Schwarz. Daher sollte er wie im vorherigen Diagramm spielen.

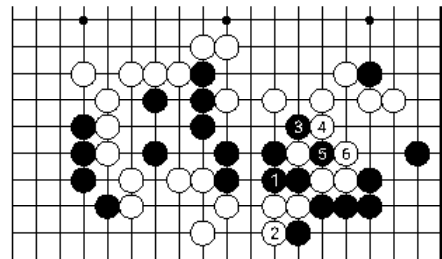
Der Zug Schwarz 7 im Lösungsdiagramm war für mich überraschend, da ich eher dachte, dass dieser auf den Punkt oberhalb von Weiß 2 gespielt werden sollte. Wie man sich anhand der Erläuterungen in den Diagrammen überlegen kann, lebt Weiß dann nach Weiß 8 in der Ecke. Ich finde, dass dieses Beispiel in der Kategorie C nicht richtig platziert ist.

Lösung zu Beispiel 3: Wenn Schwarz mit 1 verbindet, ist Weiß 2 die natürliche Antwort. Danach legt Schwarz mit 3 an – dieser Zug trennt und danach ist es ein Leseproblem.

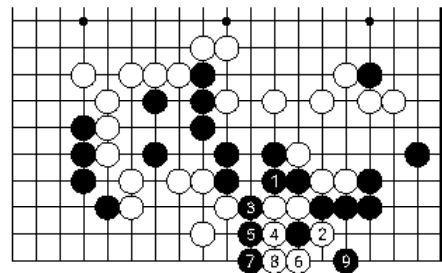


...und die Fortsetzung

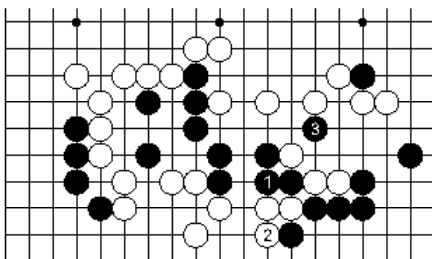
Versucht Weiß mit 1 zu fliehen, so verfolgt Schwarz ihn. Nach Weiß 7 ist Schwarz 8 wichtig und nach Schwarz 12 ist Weiß gefangen.



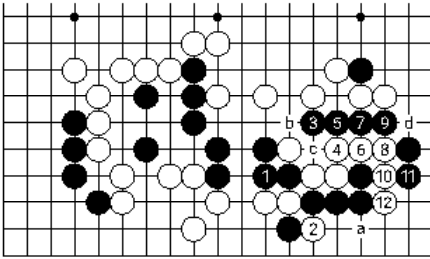
Varianten zu Beispiel 3: Es wäre falsch, mit 3 umzubiegen, da ein Ko entsteht. Bitte beachten, dass Weiß 4 auf 5 falsch ist, da dann mit Schwarz auf 4 die weißen Steine gefangen werden.



Schneidet Weiß mit 2 auf der anderen Seite des schwarzen Steins, so ist er nach Schwarz 9 gefangen.



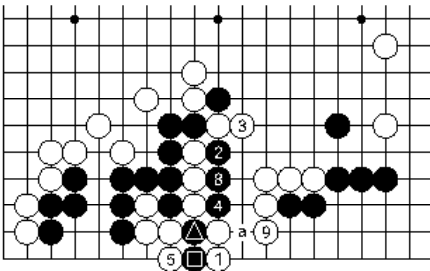
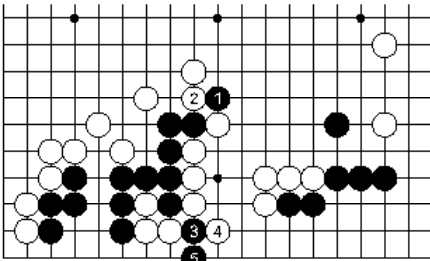
Lösung 3: Die richtige Strategie ...



Zu beachten ist aber, dass die richtige Zugfolge hier nicht geht: nach Schwarz a, Weiß b, Schwarz c und Weiß d ist Schwarz gefangen.

Die letzten drei Diagramme finden sich auf Sensei's Library im Abschnitt zu den beiden Büchern.

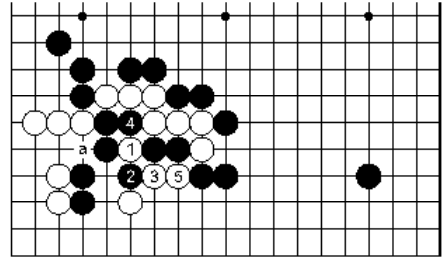
Lösung zu Beispiel 4: Die Zugfolge Schwarz 1 und 3 ist die richtige Entscheidung. Wenn Weiß mit 4 Atari gibt, so spielt Schwarz auf 5 und betrachtet die beiden Steine als entbehrlich (sute ishi).



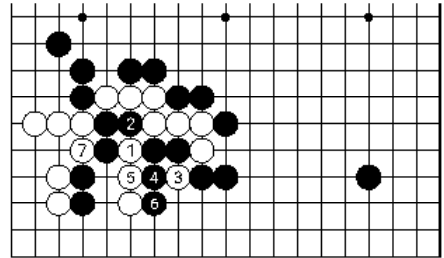
Spielt nun Weiß auf 1 weiter, so schneidet Schwarz auf 2, droht mit 4. Danach folgt S6 auf Δ , W7 auf \square und S10 auf Δ . Wegen a kann Weiß nicht auf Δ decken und muss auf 9 spielen. Danach fängt Schwarz die drei weißen Steine mit einem Zug auf Δ .

Dies zeigt, dass es für Weiß besser ist, Schwarz vorläufig entkommen zu lassen.

Lösung zu Beispiel 5: Spielt Schwarz nach Weiß 1 auf 2, so kann Weiß mit 3 schneiden und nichts geht mehr: denn verbindet Schwarz mit 6 auf 1, so spielt Weiß auf a und alles ist vorbei.

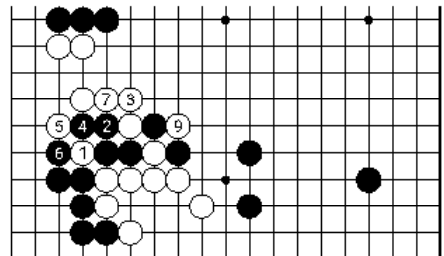


Lösung 5: Der richtige Zug ohne Alternativen



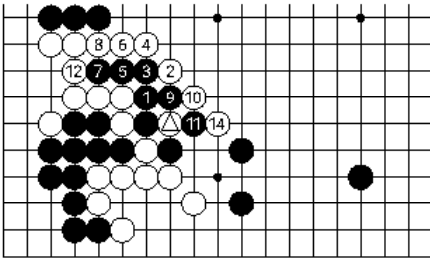
Auch die Variante geht nicht: Entweder ergibt sich die Zugfolge des Diagramms oder Schwarz spielt 4 auf 5 und wir erhalten das Lösungsdiagramm.

Für mich war dieses Beispiel einfacher zu lösen als das Beispiel 2 – sicherlich subjektiv.



Lösung 6: Eine lange Zugfolge im Kreis herum

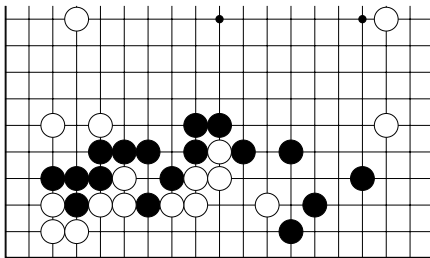
Lösung zu Beispiel 6: Weiß startet mit 1 und nach Weiß auf 7 deckt Schwarz 8 auf Weiß 1 (letzte Spalte, unten) – diese Zugfolge ist unvermeidbar. Nun schneidet Weiß auf 9 und es stellt sich die Frage, ob Weiß den schwarzen Stein links fangen kann.



Nach Schwarz 1 spielt Weiß auf 2 wieder kake und bis Weiß 14 geht es einmal im Kreis herum. Ergebnis: Schwarz ist gefangen (S13 auf Δ).

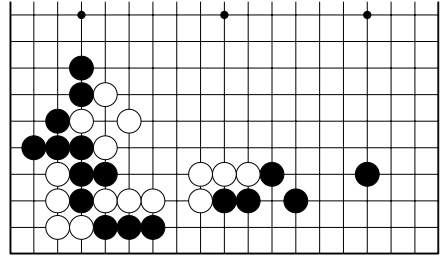
Drei weitere Beispiele

Die drei folgenden Aufgaben finden sich im ersten Band und sind dort die Probleme 20 (Kat. C), 80 (Kat. B) und 162 (Kat. A).



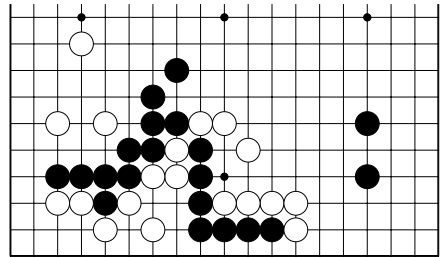
Beispiel 7: Kann man im Spiel mal übersehen ...

Schwarz am Zug. Es sieht so aus, als ob die weißen Steine am unteren Rand links und rechts miteinander verbunden sind. Aber wenn man etwas genauer darüber nachdenkt, ergibt sich eine Möglichkeit für Schwarz, die weißen Steine zu trennen. In der Praxis neigen auch starke Spieler dazu, dies in der Hektik eines Spiels zu übersehen.



Beispiel 8: Profit von 40 Punkten

Schwarz am Zug. Wenn die drei schwarzen Steine am unteren Rand sicher verbunden werden können, sterben die weißen Steine in der unteren linken Ecke. Es ist ein Unterschied von etwa 40 Punkten im Gewinn oder Verlust, je nachdem, ob die weißen Steine in der Ecke leben oder sterben. Dies geht aber nur, wenn man die richtige Zugfolge gefunden hat.



Beispiel 9: Des Lebens wegen – angreifen

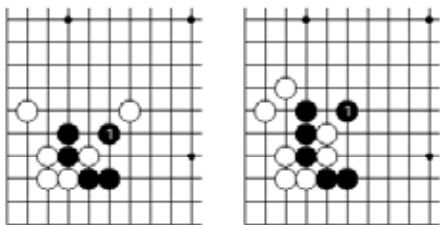
Schwarz am Zug. Schwarz am unteren Rand sieht aus, als ob er gefangen wäre. Aber wenn man nachdenkt, ob es eine Möglichkeit gibt, die linken weißen Steine anzugreifen, kommen einem verschiedene Möglichkeiten in den Sinn. Jetzt ist die Frage, wie man am besten anfangen soll.

Drei Beispiele zu Geta

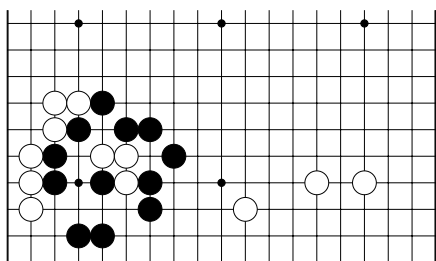
Die folgenden drei Beispiele stammen aus dem zweiten Band des Tesuji-Lexikon, Kapitel Geta und sind dort die Beispiele 20 (Kat. C), 4 (Kat. B) und 1 (Kat. A). Dieses Kapitel besitzt 53 Beispiele, wobei die Mehrzahl zur Kategorie A gehören. Genauer: Kategorie C ist dreimal vertreten, Kategorie B 19-mal und der Rest, also 31-mal, ist Kategorie A.

Noch etwas zum Begriff Geta: Geta sind traditionelle japanische Holzsandalen, die oft mit Kimonos oder Yukatas getragen werden. Sie haben zwei Holzblöcke als Sohle, die durch eine hölzerne Basis verbunden sind.

Im Go ist es eine Spieltechnik, um gegnerische Stein in einem „Netz“ zu fangen. Der dazu erforderliche Auftaktzug bekommt aufgrund seiner speziellen Form diesen Namen, der sich an diese parallel angeordneten Blöcke anlehnt.



Dazu zwei typische Beispiele: Indem jeweils Schwarz auf 1 spielt, entsteht eine Form, die man mit „Geta“ bezeichnet (ゲタ oder als Kanji „Mon門“). Dies ist ein nützliches Mittel, um Steine zu fangen und kann in vielen Situationen angewandt werden. Wie wir dann in der Lösung zu Beispiel 3 sehen werden, gibt es auch eine „weite“ Geta-Form. Mehr dazu findet man auch unter dem Stichwort „Geta“ in Sensei's Library.

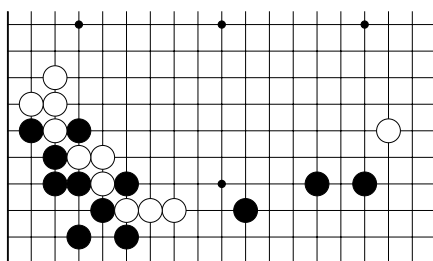


Beispiel 10: Spielfreude

Weiß am Zug. Obwohl es so aussieht, als ob die weißen Steine innerhalb der schwarzen Steine bereits gefangen wurden, gibt es auch Schwächen in der schwarzen Formation. Also sollte man überlegen, wie man diesen Schwachpunkt angreifen kann. Wenn man mit spielerischer Leichtigkeit an

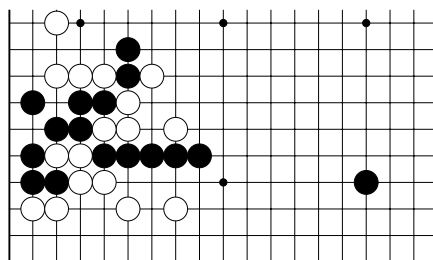
eine Aufgabe herangeht, dann kommen einem die Lösungswege ganz einfach in den Sinn.

Kleine Anmerkung: Im Originaltext steht als Überschrift zu diesem Problem 遊びの心 (asobi no kokoru), das „Sinn des Spielens“ oder „Spielefreude“ bedeutet. Diese japanische Redewendung beschreibt, dass es wichtig ist, eine spielerische Einstellung zu haben und sich an den Freuden des Lebens zu erfreuen, anstatt sich zu sehr auf ernsthafte Angelegenheiten zu konzentrieren.



Beispiel 11: Echt und wahrhaftig

Weiß am Zug. Obwohl es so aussieht, als ob Weiß hier mit seiner dicken Formation einen Vorteil gegenüber Schwarz haben könnte: Diese Wand hat zwei Schwachstellen.



Beispiel 12: Hochmässig

Die acht schwarzen Steine auf der linken Seite können nur überleben, wenn die fünf weißen Steine in der Mitte gefangen werden können. Gibt es also eine Möglichkeit?

Auch hier verwendet Segoe in der Überschrift einen Begriff, den ich nicht kannte und dessen Zusammenhang mit dem Begriff Geta ich nicht verstand – die Überschrift lautet 天狗のゲタ (tengu

no geta) und übersetzt „Die Holzschuhe (Geta) des Tengu“. Tengu war mir neu und der Zusammenhang mit „Geta“ ein Rätsel.

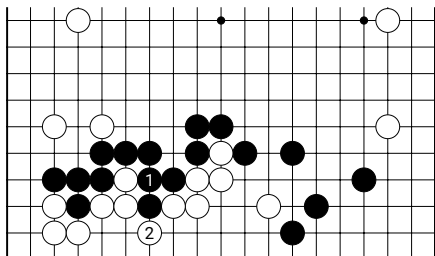
Da hat mir dann ChatGTP geholfen, dem ich die Überschrift zur Erläuterung gegeben hab. Die Antwort war dann:

Dies ist eine japanische Redewendung. Tengu sind mythische Wesen aus der japanischen Folklore, die oft als Halb-Vogel und Halb-Mensch mit langen Nasen dargestellt werden. Die Redewendung wird verwendet, um eine Person zu beschreiben, die eine überhebliche oder arrogante Haltung hat und sich selbst überschätzt.

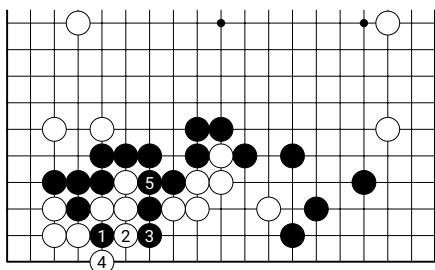
In unserem Fall sind wohl die weißen Steine die Person und ich habe es als „hochnäsig“ übersetzt.

Anschließend habe ich noch diese Webseite gefunden: dbpedia.org/page/Tengu – eine interessante Webanwendung, die neu für mich war.

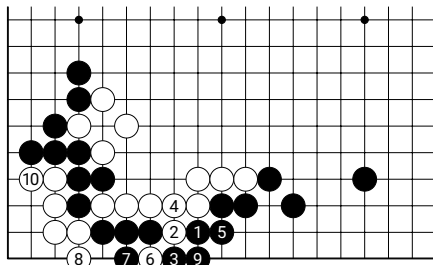
Lösungen zu den drei weiteren Beispielen



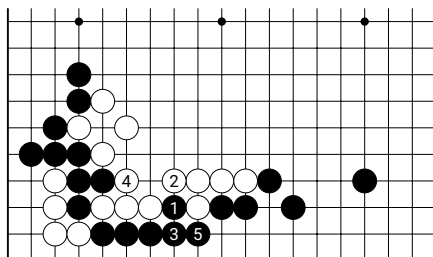
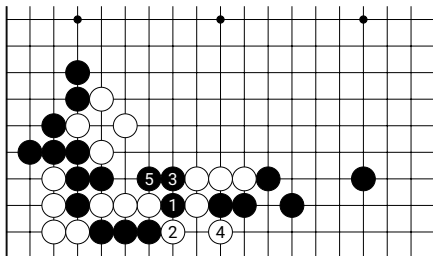
Zusätzliches Beispiel 1: Wenn man im Spiel ist, kann man meinen, dass nach Schwarz auf 2 Weiß auf 1 schneiden kann und übersieht dabei, dass dies nicht geht.



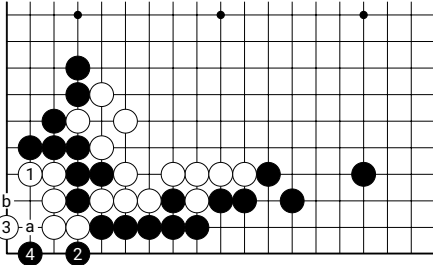
Das Schneiden von Schwarz auf 1 ist eine Angriffstechnik, um die Schwäche von Weiß zu nutzen. Weiß hat keine andere Wahl, als auf 2 zu antworten. Da Weiß nicht auf 5 schneiden kann (Widerstand gegen Berührung damezumari), kann Schwarz auf 3 spielen.



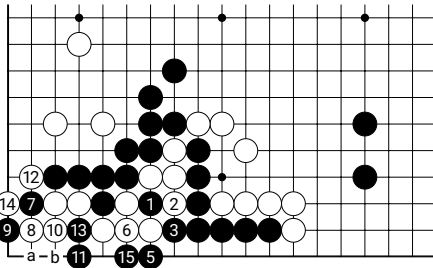
Zusätzliches Beispiel 2: Man könnte der Ansicht sein, dass die Zugfolge 1 bis 5 richtig ist. Aber Weiß wirft mit 6 ein (uchikaki), verlängert (sagari) auf 8 und mit der Zugfolge bis 10 lebt Weiß in der Ecke.



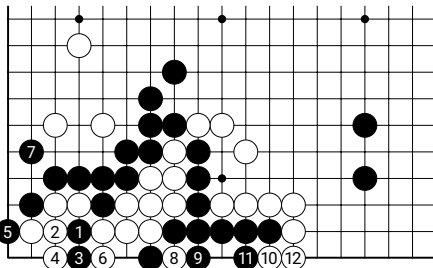
Der richtige Ansatz ist es, mit 1 in die Lücke zwischen den weißen Steinen zu stoßen (hane komi). Egal, wie Weiß antwortet, es sind so entweder die drei weißen Steine nach Schwarz auf 5 gefangen, oder Schwarz kann verbinden.



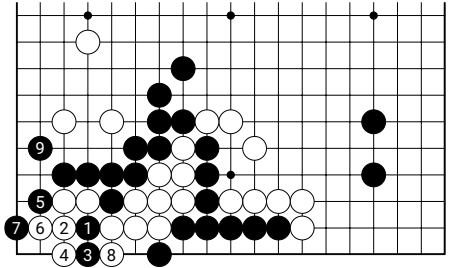
Nach der richtigen Zugfolge verliert Weiß nach 1 die Ecke. Zunächst wendet Schwarz mit 2 das Sprichwort *nach dem Umbiegen (hane) folgt der Tod* an. Nach 3 folgt 4 und dieser Zug befolgt die Regel: *Der 2-1 Punkt ist wichtig*. Danach geht für Weiß nichts mehr. Und wenn Weiß auf a spielt, so wird dieser Zug von Schwarz auf b beantwortet – auch jetzt ist Weiß gefangen.



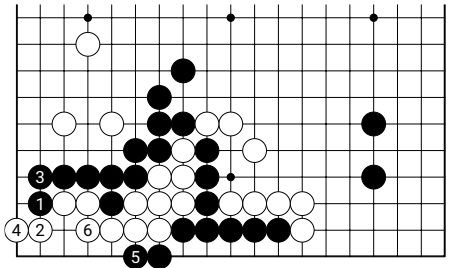
Zusätzliches Beispiel 3: Die Zugfolge von 1 bis 7 ist offensichtlich und die Züge 7 und 9 sind notwendig. Spielt nun Weiß nach S11 auf 13, so verbindet Schwarz auf 12 und gewinnt das Seme-ai. Nach 15 fängt Schwarz die weißen Steine und lebt (W4 auf S1). Spielt Weiß 10 auf 13, so spielt Schwarz auf a und nach Weiß b gibt es ein Ko.



Schneidet Schwarz nach Weiß 8 im Lösungsdiagramm mit 1 und 3, so gibt es nach der Zugfolge bis Weiß 12 ein Seki. Dies ist natürlich nicht zufriedenstellend für Schwarz.

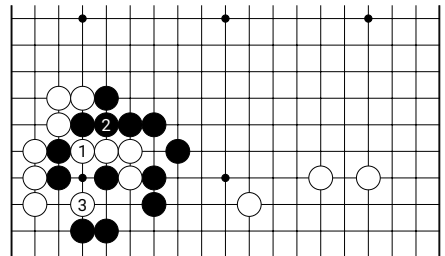


Auch anstelle von Schwarz auf 7 im Lösungsdiagramm stattdessen auf 1 und 3 zu spielen, ergibt die gleiche Zugfolge wie eben und damit wieder ein Seki.



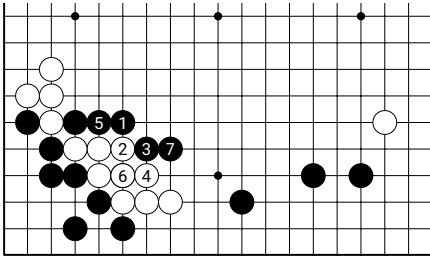
Spielt Schwarz nach 7 nicht das Umbiegen auf 9, wie im Lösungsdiagramm, sondern deckt auf 3, so lebt Weiß in der Ecke und Schwarz ist gefangen.

Lösungen zu den Geta-Beispielen

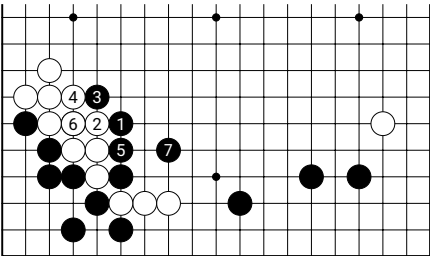


Lösung zu Geta-Beispiel 1: Die drei weißen Steine im Inneren der schwarzen Ecke können leicht ent-

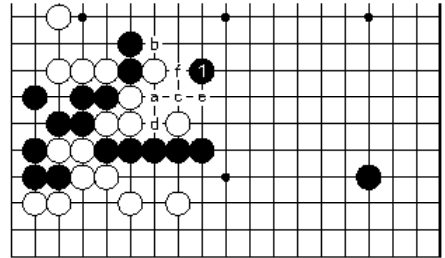
kommen, indem Weiß auf 1 schneidet. Wenn dann Schwarz mit 2 deckt, so spielt Weiß auf 3 Geta und kann leicht entkommen. Eine solche Spielsituation ist leicht zu übersehen, da viele schwarze Steine um einen herum verstreut sind.



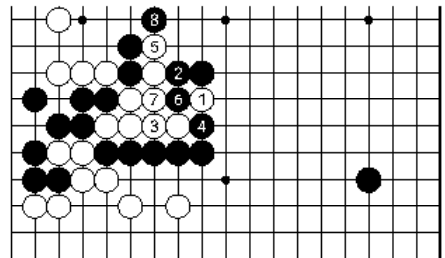
Lösung zu Geta-Beispiel 2: Wie greift man Weiß an, der sich außerhalb der schwarzen Ecke ausgebreitet hat? Schwarz 1 ist der richtige Zug. Spielt Weiß wie im ersten Diagramm, so gibt es die Zugfolge bis 7 und das Leben dieser Gruppe ist das Problem.



Spielt Weiß wie im zweiten Diagramm, so ergibt sich ein ähnliches Problem: Können die drei weißen Steine leben? Jedenfalls ist der schwarze Zug 1 der richtige.



Lösung zu Geta-Beispiel 3: Dies ist der erwähnte „große“ Geta-Zug. Nach Schwarz 1 geht für Weiß nichts mehr: Weiß auf a beantwortet Schwarz mit b, oder c mit d, dann Weiß a, Schwarz b, oder e mit f.



STEINZEIT



Im letzten Fall muss man aber meiner Meinung nach auf eine Treppe achten, die sich ergibt, die aber vom Autor nicht weiter in den Lösungen angemerkt wurde.

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger:

Es gibt nichts, was es nicht gibt

Tim, Meilin, Karina und Lukas sind gerade dabei, ein Buch für eine mysteriöse Auftraggeberin zu kaufen. Die Buchhändlerin hat Ihnen dabei einige Regeln erklärt, die sie beachten müssen, um das Buch aus dem Regal zu fischen (DGoZ 2/2023).

„Das ist doch ganz einfach“, sagte Lukas. „Am besten fasst Du nichts an“, brummte Tim. „Ich habe es schon raus“, verkündete Karina. „Na wenn schon, ich auch“, platzte Meilin raus.

Die Buchhändlerin mit den roten Puscheln an den Füßen kam zu ihnen. Sie trank eine Tasse Tee, die noch dampfte. Sie pustete vorsichtig und dann rührte sie mit einem silbernen Löffel in der feinen Porzellانتasse. Sie blickte sich kurz um, also ob sie nach einem Sofa zum Hinsetzen suche. Mit ihren Pantoffeln wirkte sie so, als wäre die Buchhandlung auch ihr Zuhause und Wohnzimmer.

„Na, Kinder, wie weit seid ihr? Denkt daran, wenn ihr ein Buch nicht nach den Regeln verstellt, können merkwürdige Dinge passieren. Es sind schon Kunden verschwunden.“ Sie lächelte. „Es gibt nichts, was es nicht gibt.“

Karina reckte ihr Kinn etwas hoch: „Das ist doch ganz einfach ...“

„Kindchen, Kindchen, so einfach ist es auch nicht“, um die Augen der Buchhändlerin bildeten sich feine Falten. „Bringt mir das Buch zur Kasse, dann sehen wir weiter.“ Sie ließ die vier Detektive allein.

„Wie Sie sehen, sehen Sie nichts, Abrakadabra – Ta taaa“, Lukas zog das geheimnisvolle Buch aus dem Regal und wollte losgehen.

„Falsch!“, rief Meilin.

Sie nahm Lukas das Buch aus der Hand und schob es schnell wieder zurück. Dann vertauschte

sie die Bücher eines nach der Reihe: „Zicke-Zacke dreimal schwarzer Kater, Spinnennetz und Kröten-schleim, lorum larum Löffelstihl, wer dies nicht kann, der kann nicht viel. Mit drei Zügen gelöst. Seht Ihr, so einfach war das!“ Sie hielt den gesuchten Band „1000 Mal Nichts“ hoch. „Gehen wir.“

Lukas strahlte sie an, „du bist die Beste, richtig klasse. Ich habe es zwar auch gewusst, hätte aber viel länger gebraucht, um es rauszukriegen, deshalb, also...“ Lukas verlor sich ein wenig in seiner Logik und bekam den Satz nicht mehr ordentlich zu Ende.

„Wo sind nun Karina und Tim hin?“ Meilin sah sich um, dann rief sie: „Hey Tim, Karina! Kommt her, wir können gehen.“

Lukas knurrte: „Mir brummt der Schädel. Wie ein Bienenstock. War eben aber noch nicht so.“

„Kinder, nun aber hurtig, ich schließe“ rief die Buchhändlerin von vorne aus dem Laden.

„Wir kommen gleich, ich suche noch meine Freunde.“

„Hier ist niemand mehr. Vielleicht sind sie schon gegangen? Oder habt Ihr Unsinn mit den Büchern gemacht?“

„Nein, wir haben uns brav an die seltsamen Regeln gehalten. Was kostet es?“, wollte Meilin wissen, Lukas zog seine Geldbörse hervor, weil er das Gefühl hatte, er sei als Junge dafür zuständig.

„Das hängt von Euch ab. Und von dem Buch.“ Dann drehte die Buchhändlerin das Buch um. Auf der Rückseite war eine Go-Stellung zu sehen.

Meilin war überrascht: „Die war aber vorhin noch nicht da!“

„Ja, da hat das Buch wohl auf Euch reagiert. Ihr seid doch Go-Spieler, oder?“

„Ja, das bin ich“, antwortete Meilin selbstbewusst.

„Ich, äh, auch ...“ Meilin warf Lukas einen skeptischen Blick zu. Er ergänzte rasch: „Na ja, so ein bisschen.“

„Gut, dann löst das Problem. Wenn Ihr es löst, könnt Ihr das Buch gratis mitnehmen, sonst kostet es ... Moment ...“ Sie kurbelte an der antiken Ladenkasse herum, bis eine Zahl erschien: „3145,96 Euro“.

„Das ist aber zu teuer für ein Buch!“ warf Meilin bestürzt ein.

„Dann löst eben das Rätsel ...“

Meilin und Lukas schauten auf die Go-Stellung:
(Vorsicht: Lösung schon auf S. 46)



Lukas war sichtlich verwirrt: „Aber da liegen doch noch viel zu wenig Steine! Wie soll man das denn lösen?“

Meilin seufzte nur kurz über seinen unqualifizierten Kommentar und setzte mit ihrem Finger zügig auf einen schwarzen Stein auf den richtigen Punkt.

Die Stellung verschwand. Stattdessen erschien ein Text: „Eure verschwundenen Freunde sind bei Euch, und sie werden Euch wiedersehen.“

Meilin wurde blass, „Was soll das bedeuten? Sind Tim und Karina denn verschwunden?“

„Wer weiß?“, antwortete die Buchhändlerin kryptisch lächelnd. Dann schaute sie die Kinder streng an: „Habt Ihr denn einen Fehler gemacht, als Ihr das Buch aus dem Regal genommen habt?“

„Aber nein, ich habe es streng nach Vorschrift bewegt. Lukas wollte es ja einfach herausnehmen, aber...“ Meilin erblasste noch mehr. „Moment ... Er hat es herausgenommen, aber ich habe es gleich wieder zurückgestellt. Das war doch kein Fehler, oder...?“

Die Buchhändlerin schüttelte traurig den Kopf: „Nun ja, Regel 2 lautete ja, dass man nur ein Buch

gegen ein anderes tauschen darf ... Die habt Ihr dann wohl gebrochen ... Sehr bedauerlich ... Aber da kann ich nichts machen. Noch einen schönen Abend.“

Meilin machte die Gleichgültigkeit der Frau wütend: „Wenn unsere Freunde nicht zu Hause sind, werden wir mit der Polizei bei Ihnen auftauchen!“, drohte sie.

Die Buchhändlerin lächelte nur sanft: „Und was willst du der Polizei sagen? Ihr habt ein Buch aus dem Regal gezogen und Deine zwei Freunde hat daraufhin der Erdboden verschluckt? Und jetzt raus mit Euch! Das Buch hat Euch doch gesagt, dass Ihr Eure Freunde wiederfinden werdet!“ Sie warf Lukas und Meilin aus dem Laden.

Tim stand im völligen Dunkeln auf. „Meilin? Karina? Lukas?“, rief er zaghaft in die Finsternis.

„Tim?“, antwortete Karina, „Tim, wo bist du?“

„Hier!“

„Wo ist hier? Ich kann dich nicht sehen.“

„Na hier, du hörst mich doch. – Hey, da drüben ist etwas Licht.“

Der Lichtschimmer stellte sich beim Näherkommen als zwei große, runde Leinwände heraus. Auf ihnen war Meilin zu sehen!

„Was ist das? Das sieht aus, als wäre es ein Film, wie jemand die Welt sieht!“

Sie hörten Meilin sagen: „Vielleicht sind Tim und Karina ja doch einfach nach Hause gegangen. Versuchen wir es zuerst dort!“

„Ich habe Kopfschmerzen, ich brauche frische Luft. Können wir noch ein kleines Stück durch den Park gehen. Vielleicht wird es dann besser.“

„Das kann doch nicht sein!“, entfuhr es Karina, „Das ist Lukas der da spricht. Sind wir denn auf einmal in Lukas Kopf, oder was?“

Meilin sah Lukas besorgt an, „Nicht alles in Ordnung? Gut, gehen wir ein bisschen.“

Tim flüsterte: „Vielleicht ja wirklich. Die magischen Bücher – vielleicht haben die uns hierher gebracht!“

Karina widersprach entrüstet: „Rede keinen Unsinn, so etwas gibt es doch gar nicht!“

Tim ließ das nicht gelten: „Magische Katzen gibt es auch nicht und magische Spiegel, und trotzdem sind wir denen begegnet. Hast Du das vergessen?“

Karina überlegte. – Da hatte Tim auch wieder recht. Nachdenklich nickte sie.

Tim fuhr fort: „Wir sind also in Lukas’ Kopf. Aber was machen wir da jetzt?“

„Wir können ihm bei den Mathe-Hausaufgaben helfen“, schlug Karina strahlend vor, um dann besorgt fortzufahren: „Aber wenn er ins Bad geht, werde ich mich eine Runde auf das Trommelfell schlafen legen.“

Lukas schielte einmal kurz: „So, jetzt ist es wieder besser. Fühlt sich alles normal an. – Oder fast normal. Komisch, ich habe Lust, Mathe zu lernen. Da kann was nicht stimmen, vielleicht war die Buchhändlerin doch eine Hexe.“

Meilin erschauerte: „Mach mir keine Angst! Nur weil Du ausnahmsweise mal lernen willst, heißt das noch lange nicht, dass Hexerei im Spiel ist.“

„Hast du Lust mit mir zusammen auf meinem Zimmer ein paar Gleichungen zu lösen?“, flirtete Lukas.

Tim bekam einen akuten Anfall von Eifersucht, als er das hörte, und stampfte wütend auf.

„Aua!“, entfuhr es Lukas, und sein charmantes Grinsen (oder das, was er dafür gehalten hatte), verzerrte sich zu einem ziemlich grotesken Gesichtsausdruck.

Meilin sah ihn mit skeptisch zusammengekniffenen Augen an: Sie hatte den starken Eindruck, dass Lukas im Oberstübchen einen Kurzschluss hatte.

Als sie bei Tim an der Wohnungstür klingelten, öffneten ihnen Tims Mutter: „Ach da seid Ihr ja wieder, aber wo ist Tim?“

„Tim?“, zögerte Lukas, „äh, der ... der übernachtet heute bei mir ...“

„Genau... und... weil Tim so vergesslich ist, soll Lukas seine Nachtsachen und Zahnbürste holen“, ergänzte Meilin.

„Ich? Vergesslich?“, schrie Tim empört.

Lukas fasste sich an den Kopf. – Oh, diese Kopfschmerzen!

Meilin und Lukas hatten etwas Mühe, Tims Mutter davon zu überzeugen, dass alles in Ordnung war. Dann gingen sie zu Meilin, um sich zu beraten.

„Tim ist also verschwunden, und Karina vermutlich auch.“, fasste Meilin zusammen.

Lukas ergänzte: „Obwohl sie angeblich ganz nahe bei uns sind. – Sagt jedenfalls das Buch.“

„Blöde Magie!“, seufzte Meilin. „Ich fühle mich wie ein Nebencharakter in einem dieser Magical-Girl-Manga, die Karina liest.“

„Ach, Meilin, für mich bist Du das magischste Mädchen, das ich kenne! – AUAAAA!“

Meilin blickte ihn einen Moment verstört an, dann blitzten ihre Augen auf. „Oh, Lukas! Genau, das ist es!“

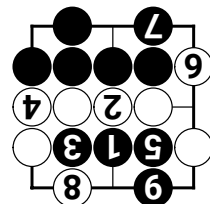
„Äh, was ...?“, brachte Lukas heraus, während er das Gefühl hatte, in seinem Kopf würde jemand wie verrückt hin- und herspringen.

„Wir brauchen jemanden, der zaubern kann, und wir kennen sogar jemanden!“

„Wie? Wen?“ Lukas war sich nicht sicher, ob er richtig verstanden hatte.

Meilin strahlte ihn an: „Ich weiß, wer uns helfen kann: Der Kater von Herrn Dr. Altentropfel!“

Lukas stellte fest: Entweder hatte er das ganz und gar nicht richtig verstanden – oder aber Meilin war gerade verrückt geworden ...



Lösung Kinderseite

Essential Go Proverbs – meine ersten Eindrücke

von Paul Schmit

John Power dürfte den meisten Spielern, die schon länger dabei sind, ein Begriff sein: Er ist Autor von *Invincible*, er hat Ende der Siebziger das Magazin *Go World* gegründet und blieb über 30 Jahre dessen Herausgeber. Nicht zuletzt hat John Power auch zahlreiche Go-Bücher übersetzt und war sehr lange für den Nihon Ki-in in Tokyo tätig. Das Material für das jetzt vorliegende Buch wurde über eine Periode von über vier Jahrzehnten zusammengetragen!

Dieses fast monumentale, großformatige Buch von 521 Seiten bietet eine tiefgehende Analyse von 104 Sprichwörtern, unterteilt in neun Kapitel. Alle wesentlichen Aspekte des Go werden abgedeckt: Leben und Tod, Semeai, Taktik, Eröffnung, Form, Ko, Endspiel, Strategie.

Was dieses Buch für mich wirklich auszeichnet, ist die umfangreiche Verwendung von Beispielen für jedes Sprichwort oder Prinzip – und alle Beispiele erscheinen sehr relevant für das eigentliche Spiel. Am Ende von jedem Abschnitt sind immer einige Probleme zu lösen. Was könnte besser sein für den Lernprozess als diese Kombination von Theorie, praktischer Anwendung und Problemlösung?

Erst vor wenigen Wochen habe ich mit dem Buch angefangen. Das Layout ist hervorragend und sorgt für ein angenehmes Leseerlebnis. Obwohl der Autor erwähnt, dass es nicht notwendig ist, das Buch in einer bestimmten Reihenfolge zu lesen, bevorzuge ich es persönlich, das

Buch vom ersten Kapitel an systematisch durcharbeiten. Ich bin völlig erstaunt über die herausragende Qualität seines Inhalts. Es ist alles andere als trockene, mühselige Kost!

Sehr viele Diagramme spiele ich auf einem richtigen Go-Brett nach, sowohl um „Reading“ wie auch Visualisierungsfähigkeiten zu trainieren.

Essential Go Proverbs ist also viel mehr als eine Auflistung von Go-Sprichwörtern, es wäre genauso korrekt, wenn das Buch „*Essential Go Principles*“ heißen würde. Welcher Go-Spieler, beim DDK angefangen, kann es sich erlauben, auf so

ein Buch zu verzichten? Wenn man das Buch in den Händen hält, wird es offensichtlich, dass es das Lebens- und Meisterwerk eines der wichtigsten Go-Publizisten überhaupt darstellt. Man würde dem Buch unrecht tun, es einfach in seiner Bibliothek abzustellen, es schreit geradezu danach, richtig durchgearbeitet zu werden. Wenn ich jemals auf eine Insel werden verbannt werden würde und nur ein Go-Buch mitbringen dürfte, wäre *Essential Go Proverbs* eindeutig meine Wahl!



Deutschlandpokal 2023

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	Σ
1 Papachristopoulos, A. 3k	-	3	-	-	6	9
2 Quathamier, Casjen 2d	-	-	2	6	-	8
3 Sun, Ryan 2k	-	3	2	-	2	7
4 Qiao, Jing-Xiang 1d	-	0	2	2	0	4
5 Schmidt, Hendrik 2k	-	-	-	-	4	4
Mueller, Daniel 1k	-	-	4	-	-	4
Rueckert, Leon 2d	-	-	-	4	-	4
8 Li, Shizhao 1d	-	1	0	-	2	3
9 Schuetze, Rainer 2d	-	3	-	-	0	3
Wandelt, Lukas 3d	-	3	0	-	-	3
Lewerenz, Bernd 2d	-	1	2	-	-	3
Klupsch, Christina 2k	-	1	-	-	2	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	Σ
1 Zhang, Miles 7k	1	5	-	-	4	10
2 Zhang, Xingyi 7k	6	-	-	-	-	6
3 Hebsacker, Hannah 5k	-	3	2	-	-	5
Wille, Ole 8k	-	1	-	4	-	5
Kern, Franziska 7k	-	1	-	4	-	5
Chen, Luxian 9k	-	1	-	-	4	5
Chamot, Fabrice 5k	-	3	-	-	2	5
Xu, Nico 9k	-	3	-	-	2	5
9 Klingenberg, Dario 5k	-	5	-	-	-	5
10 Roeder, Nicole 8k	-	-	-	4	-	4
Henkel, Marco 4k	-	-	4	-	-	4
Kube,Alexander 4k	-	-	4	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	Σ
1 Lu, Yuheng 18k	5	0#	2	-	2	9
2 Mueller, Konstantin 14k	1	1	4	-	-	6
3 Glass, Paul 10k	-	-	6	-	-	6
4 Mast, Andreas 13k	1	4	-	-	-	5
Holler, Isabel 25k	-	-	2	3	-	5
Jia, Yuechen 15k	-	3	-	-	2	5
Yang, Eduard 14k	5	-	-	-	0	5
8 Zhang, Anton Tianhe 15k	-	5	-	-	-	5
9 Schumann, Ralf 13k	0	-	-	-	4	4
10 Marz, Larissa 18k	-	-	4	-	-	4
Kleinle, Malou 20k	-	-	4	-	-	4



Weitere Pokalturniere:

Juni

24.06.–25.06.

10. Herkules Cup / Kassel

August

19.08.–20.08.

63. Messturnier Hannover

September

01.09.–03.09.

7. TipTap Frankfurt

09.09.–10.09.

18. Schweriner Turnier

30.09.–01.10.

11. Jenaer Kreuzschnitt

Oktober

28.10.–29.10.

Herbst-Go-Treffen Mannheim

November

18.11.–19.11.

Münchner Bierseidel-Go-Turnier

25.11.–26.11.

43. Berliner Kranich

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2023

Leider muss ich mich schon wieder entschuldigen und euch bei den Urkunden und Preisen weiter verträsten, sie kommen aber noch, wirklich versprochen!

An der Tabellenspitze hat sich wenig verändert, Yuze und Jing-Xiang sammeln weiter fleißig Punkte und haben jeweils eine klare Führung. Dahinter ist es jedoch jeweils spannend und das Jahr ist ja immer noch lang, vielleicht hat ja nochmal jemand (du?) einen Motivationsschub und macht das Titelrennen knapper.

Nochmal der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgb.org

Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

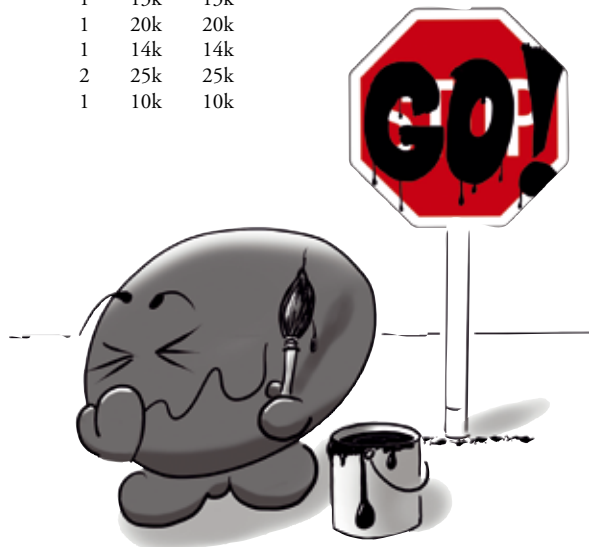
Martin Ruzicka

Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Jing-Xiang Qiao	25	9	1d	2d
2 Minghao A. Kleefeldt	14	5	17k	14k
3 Ryan Sun	14	5	2k	1k
4 Eduard Yang	14	4	14k	10k
5 Miles Zhang	10	4	7k	6k
6 Litao Mei	10	4	5k	4k
7 Larissa Marz	8	3	17k	16k
8 Leopold Marz	8	3	13k	13k
9 Ole Wille	7	2	8k	8k
10 Yuechen Jia	3	2	15k	15k
11 Harry Shi	3	1	20k	20k
12 Eason Cheng	3	1	20k	20k
13 Tarmo Donner	2	2	27k	27k
14 Noah Sinian Chen	2	1	13k	13k
15 Isabella Zhou	1	1	20k	20k
16 Luoan Cheng	1	1	14k	14k
17 Sho Kobayashi	1	2	25k	25k
18 Weide Li	0	1	10k	10k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Yuze Xing	31	11	3d	4d
2 Xingyi Zhang	15	4	7k	5k
3 Ferdinand Marz	13	4	1k	1k
4 Adam Dottan	13	4	6k	2k
5 Shizhao Li	11	4	1d	1d
6 Hannah Hebsacker	8	3	5k	4k
7 Riku Kobayashi	6	2	5k	4k
8 Philipp Meng	5	2	11k	9k
9 Immanuel Dottan	5	2	4k	3k
10 Daniel Tchoudovski	3	1	3k	3k
11 Luxian Chen	2	2	9k	9k
12 Wesley Fang	2	1	20k	20k
13 Nimo Liu	1	1	10k	10k



International

von Lars Gehrke

1. Quzhou Pokal

Die erste Ausgabe des Quzhou Pokals (auch Quzhou-Lanke- oder Quzhou-Nanga-Pokal genannt) wurde im Mai und Juni 2023 in Quzhou, China, ausgetragen. Im einfachen K.O.-System traten 32 Spieler aus sechs Ländern in fünf Runden gegeneinander an. Von den 32 Spielern kamen 15 aus China (u.a. Ke Jie 9p, Gu Zihao 9p, Wang Xinghao 8p), acht aus Korea (u.a. Shin Jinseo 9p, Park Junghwan 9p), fünf aus Japan (u.a. Iyama Yuta 9p), einer aus Taiwan (Xu Haohong 9p, Lai Junfu 8p), einer aus Nordamerika (Alexander Qi 1p) und einer aus Europa (Ali Jabarin 2p).

Das von China ausgerichtete Turnier ist der erste große internationale Wettbewerb, der seit der Corona-Pandemie in Präsenz ausgetragen wurde. Das Preisgeld für den Erstplatzierten beträgt 1,8 Mio. Yuan (ca. 231.000 Euro) und für den Zweitplatzierten 600.000 Yuan (ca. 77.000 Euro). Es wird nach

den chinesischen Regeln mit einem Komi von 7,5 und einer Bedenkzeit von zwei Stunden mit fünf mal 60 Sekunden Byoyomi gespielt.

Alexander Qi verlor in der ersten Runde gegen Li Weiqing 9p und Ali Jabarin verlor ebenfalls in der ersten Runde gegen Jiang Weijie 9p. Das Finale gewann Gu Zihao mit 2:1 gegen Shin Jinseo und sicherte sich damit den 1. Quzhou Pokal.



Japanische Spieler beim Quzhou Pokal



Koreanische Spieler beim Quzhou Pokal



Chinesische Spieler beim Quzhou Pokal

Sechzehntelfinale am 5. Mai 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Lai Junfu 8p	W+R	Ke Jie 9p
Tan Xiao 9p	B+1.5	Kyo Kagen 9p
Li Xuanhao 6p	W+R	Won Sungjin 9p
Lian Xiao 9p	W+R	Seki Kotaro 9p
Shin Jinseo 9p	B+R	Li Qincheng 9p
Ding Hao 9p	W+R	Xu Haohong 9p
Li Weiqing 9p	B+R	Alexander Qi 1p
Jiang Weijie 9p	W+R	Ali Jabarin 2p
Tao Xinran 9p	W+R	Kang Dongyun 9p
An Sungjoon 9p	B+R	Yu Zhengqi 8p
Park Junghwan 9p	W+R	Zhao Chenyu 9p
Gu Zihao 9p	B+R	Han Seungjoo 9p
Xie Erhao 9p	B+1.5	Iyama Yuta 9p
Park Geunho 7p	W+R	Cao Xiaoyang 5p
Byun Sangil 9p	W+R	Tang Weixing 9p
Wang Xinghao 8p	B+R	Ida Atsushi 9p

Achtelfinale am 6. Mai 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Tan Xiao	B+R	Lai Junfu
Lian Xiao	B+R	Li Xuanhao
Shin Jinseo	B+R	Ding Hao
Li Weiqing	W+0.5	Jiang Weijie

An Sungjoon	B+R	Tao Xinran
Gu Zihao	W+R	Park Junghwan
Park Geunho	B+R	Xie Erhao
Wang Xinghao	B+R	Byun Sangil

Viertelfinale am 8. Mai 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Tan Xiao	W+R	Lian Xiao
Shin Jinseo	B+1.5	Li Weiqing
Gu Zihao	B+R	An Sungjoon
Park Geunho	W+R	Wang Xinghao

Halbfinale am 9. Mai 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Shin Jinseo	B+R	Tan Xiao
Gu Zihao	B+R	Park Geunho

Finale am 14., 16. und 17. Juni

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Shin Jinseo	W+R	Gu Zihao
Gu Zihao	W+R	Shin Jinseo
Gu Zihao	B+R	ShinJinseo

Japan

von James Brückl

Die Nachrichten dieser Ausgabe stehen diesmal voll und ganz unter dem Stern der Rivalität zwischen dem derzeit noch dreifachen Titelträger Iyama Yuta (bezogen auf die sieben großen Titel: Honinbo, Oza, Gosei) und Ichiriki Ryo, der derzeit nur einen der großen Titel hält, dafür aber den prestigeträchtigsten, den Kisei-Titel.



Dieses Foto von Ichiriki Ryo (l.) und Iyama Yuta mit einem Panda ist natürlich ... „fake“ – eine Spielerei mit der neuen KI von Photoshop. Das Original kann man sich über den OR-Code links ansehen und beim Vergleich staunen, wie gut die KI den Bären einfügt.

Honinbo

So stehen sich beide zum Beispiel derzeit im Honinbo-Titelkampf gegenüber, nachdem sich Ichiriki Ryo zuletzt in der Liga souverän zum Herausforderer qualifizieren konnte. Für Iyama Yuta geht es hierbei um nichts Geringeres, als diesen Titel zum zwölften Mal in Folge zu verteidigen! Iyama Yuta muss sich aber in den ersten beiden Partien geschlagen geben und kann erst in der dritten Begegnung zum 1:2 verkürzen. Bei maximal sieben zu spielenden Partien (best-of-seven) ist aber natürlich noch alles möglich.

Meijin

Auch in der Meijin Liga scheint es auf eine direkte Entscheidung zwischen Ichiriki Ryo und Iyama Yuta hinauszulaufen. Nach sechs von acht gespielten Begegnungen steht es nämlich für Iyama Yuta 6:0 und für Ichiriki Ryo 5:1. Bereits Cho U (9p) hat mit 4:2 Punkten nur noch theoretische Chancen, das Herausforderer-Turnier für sich zu entscheiden, alle anderen Teilnehmer sind aber chancenlos. Dabei steht auch die unmittelbare Begegnung zwischen Iyama Yuta und Ichiriki Ryo noch aus und wer diese gewinnt, dürfte wohl der Herausforderer von Shibano Toramaru werden.

Tengen

Dass Ichiriki Ryo aber in der Lage ist, Iyama Yuta jederzeit zu schlagen, hat dieser auch im Tengen-Turnier bewiesen, als er im Viertelfinale Iyama Yuta aus dem Rennen um die Herausforderung wirft. In der Konkurrenz zu Ida Atsushi (9p) und Fujita Akihito (7p) bzw. Kyo Kagen (9p) dürfte Ichiriki Ryo tatsächlich auch die besten Chancen haben, sich durchzusetzen und der Herausforderer des amtierenden Tengen Seki Kotaro (8p) zu werden.

Gosei

Bereits durchgesetzt hat sich Ichiriki Ryo aber im Finale des Gosei-Turniers und zwar gegen Yu Zhengqi (8d). Und auch hier wird er wieder Herausforderer von – Iyama Yuta. Dieses Best-of-Five wird spätestens mit einem letzten Spiel zu Mitte August entschieden werden.

Und so haben wir es geschafft, diese Nachrichten im Wesentlichen nur mit den Namen zweier Profis zu bestreiten. Wobei es Ichiriki Ryo in der Hand hält, die Verhältnisse auf den Kopf zu stellen. Denn sollte Iyama Yuta den Honinbo- sowie den Gosei-Titel verlieren, so würde er selber nur noch einen Titel halten (den Oza-Titel), Ichiriki Ryo würde dann aber, wie eben zuvor noch Iyama Yuta, auf einmal drei Titel tragen ...

10th Tachiao Cup

Nakamura Sumire (3p und Kisei der Frauen) scheidet bereits in der ersten Runde gegen Konishi Kazuko(8p) aus. Am Ende setzt sich in diesem nur dreirundigen Turnier im Finale Fujisawa Rina (Honinbo der Frauen) gegen Mukai Chiaki 6p durch und wird die Herausforderin von Ueno Asami. Die maximal drei Spiele des Titelkampfes wurden bereits alle im Juni ausgetragen.

China

von Liu Yang

Rating

Am 20.05. wurde das aktuelle Rating bekanntgegeben. Im Bereich Top 10 gibt es kaum Änderungen. Die beste Spielerin Yu Zhiyin 7p befand sich mit 2459,7 Punkten auf Platz 49.

Pl. Name	Punkte	+/-
1 Ke Jie	2730,8	14,6
2 Mi Yuting	2690,8	17,4
3 Li Xuanhao	2690,4	-4,5
4 Gu Zihao	2671,0	-6,2
5 Ding Hao	2657,3	-17,8
6 Yang Dingxin	2653,8	+/-0
7 Fan Tingyu	2652,1	-6,0
8 Shi Yue	2638,6	-3,7
9 Li Qincheng	2633,2	5,8
10 Zhao Chenyu	2631,7	14,1

Korea

von Tobias Berben

4. Supreme Player

Die ersten drei Ausgaben dieses Turniers hat Shin Jinseo 9p schon gewinnen können und dieses Mal steht er gegen Park Junghwan 9p auch schon wieder 2:0. Überhaupt hat er bei diesem Titel in den vier Best-of-Five-Matches erst drei Partien verloren.

Koreanische Ergebnisstatistik 2023

Pl. Name	+	-	+/-	Rate
1 Shin Jinseo 9p	61	7	0	90%
2 Park Junghwan 9p	49	21	1	70%
3 An Sungjoon 9p	48	17	0	74%
4 Shin Minjun 9p	44	19	0	70%
5 Han Woojin 8p	43	16	0	73%
Kim Eunji 5p	43	22	0	66%
7 Byun Sangil 9p	41	26	0	61%
8 Kim Myeonghoon 9p	39	11	0	78%
9 Kim Seungjin 3p	37	26	0	59%
10 Kim Yuntae 3p	36	22	0	62%
11 Kang Seungmin 9p	33	14	0	70%
Park Geunho 7p	33	23	0	59%
Kim Junghyun 8p	33	24	0	58%
14 Hong Sungji 9p	32	12	0	73%
Park Jaegeun 6p	32	14	0	70%
Song Jihoon 8p	32	21	0	60%
Park Mingyu 8p	32	28	0	53%
18 Song Gyusang 7p	31	15	0	67%
Han Sangjoo 5p	31	17	0	65%
Won Sungjin 9p	31	20	0	61%
Park Hyunsoo 5p	31	23	0	57%

Korea Baduk League 2022/2023

Im Liga-Finale standen sich das Team Kixx (Shin Jinseo 9p, Park Jinsol 9p, Kim Seongjae 9p, Baek Hyeonwoo 5p, Kim Changhoon 6p, Kim Seonki 5p, Im Jinwuk 3p, Park Jaegeun 6p) und das Team Jeongkwanjang Cheonnok (Byun Sangil 9p, Hong Sungji 9p, Kim Junghyun 8p, Kwon Hyojin 5p, Heo Youngraek 4p, Choi Jungkwan 2p, Kim Seungjin 2p, Lee Yeon 5p) gegenüber. Durch seinen ersten Platz in der Saison war eigentlich Jeongkwanjang Cheonnok favorisiert, aber das drittplatzierte Team der Liga, Kixx, hatte immerhin mit Shin Jinseo den stärksten Spieler in seinen Reihen. So konnte sich Kixx dann auch deutlich 2:0 durchsetzen, im ersten Match 3:0, im zweiten Match 3:1, jeweils mit Siegen von Shin Jinseo.

1. Millennium Chunwon

Han Woojin 6p hat die erste Ausgabe dieses Nachwuchstitels für Spieler, die in diesem Jahrtausend geboren wurden, im Finale gegen Park Hyunsoo 5p mit 2:0 gewonnen. Er wurde durch seinen Sieg zum 7p befördert. Es ist erwähnenswert, dass Shin Jinseo 9p trotz seiner Teilnahmeberechtigung nicht an diesem Turnier teilgenommen hat.

10. Daejoo Cup

Der Daejoo Cup ist ein Einladungsturnier für 16 Männer-Profis über 50 und Frauen-Profis über 30, die in einem reinen K.O.-Turnier gegeneinander antreten. In diesem Jahr hat Yoo Changhyuk 9p im Finale gegen Kwon Hyojin 7p gewonnen.



Daejoo-Cup: Yoo Changhyuk (l.) und Kwon Hyojin (r.)

Internationales Go-Rating

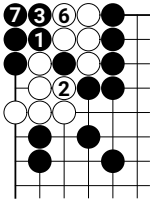
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3884
2	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3696
3	Ke Jie	♂	🇨🇳	3679
4	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3651
5	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3649
6	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3648
7	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3647
8	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3632
9	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3630
10	Ding Hao	♂	🇨🇳	3628
11	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3627
12	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3611
13	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3599
14	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3598
15	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3598
16	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3593
17	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3582
18	Shi Yue	♂	🇨🇳	3582
19	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3580
20	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3577
21	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3572
22	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3570
23	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3568
24	Tuo Jiaxi	♂	🇨🇳	3567
25	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3560
26	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3558
27	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3548
28	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3547
29	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3533
30	Xie Ke	♂	🇨🇳	3526
31	Kim Jiseok	♂	🇰🇷	3524
32	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3523
33	Tu Xiaoyu	♂	🇨🇳	3519
34	Zhang Tao	♂	🇨🇳	3515
35	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3511
36	Chen Xian	♂	🇨🇳	3507
37	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3506
38	Xu Haohong	♂	🇨🇳	3504
39	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3503
40	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3502
41	Fan Yin	♂	🇨🇳	3499
42	Park Geunho	♂	🇰🇷	3498
43	Han Seungjoo	♂	🇰🇷	3497

Quelle: goratings.org (20.06.2023)

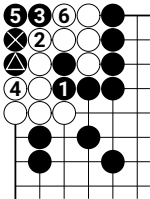
Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Jens Wolfgramm, Gratulation an ihn! Verschiedene E-Mails mit Lösungsvorschlägen landeten dieses Jahr verstärkt in meinem Spamverzeichnis. Jetzt habe ich die Fehler, die dadurch entstanden sind, korrigiert.

Lösungen zu 2/2023



Dia. 1-1 (4 deckt, 5 Tenuki)



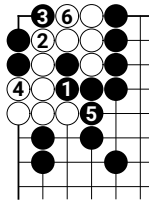
Dia. 1-3 (7 auf x, 8 auf 5, 9 auf 3, 10 auf Δ)

Antwort 1:

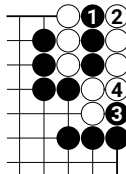
Schwarz 1 in Diagramm 1-1 ist der richtige Start und Weiß stirbt. Nach Weiß 4 kann Schwarz sogar einfach Tenuki spielen und auf Weiß 6 mit 7 antworten.

Starten mit 1 in Diagramm 1-2 ist falsch und Weiß lebt.

Diagramm 1-3 zeigt eine Variante, die Weiß auch zum Leben bringt.

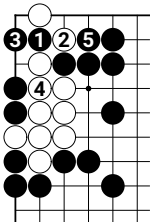


Dia. 1-2



Dia. 2-1 (5 unter 1)

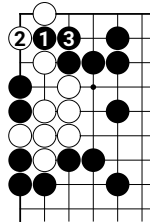
In Diagramm 2-1 startet Schwarz mit 1 richtig, Weiß 2 muss sein und Schwarz 3 tötet die weiße Gruppe. Weiß 4 und Schwarz 5 sind Miai.



Dia. 3-1

Antwort 3:

Starten mit 1 in Diagramm 3-1 ist korrekt, nach Schwarz 5 ist die weiße Gruppe gefangen.



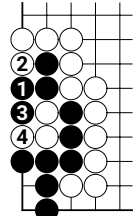
Dia. 3-2

In Diagramm 3-2 ist Weiß 2 völlig chancenlos und nach Schwarz 3 ist Weiß tot.

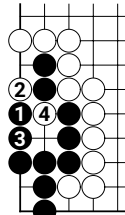
Antwort 4:

In Diagramm 4-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und auch die Antwort,

mit Schwarz 3 vier Steine zu opfern, ist korrekt. Denn so fängt Schwarz mit 5 drei Steine und lebt.

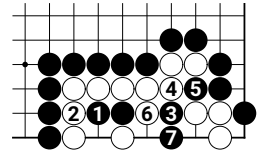


Dia. 4-1 (5 neben 1)



Dia. 4-2

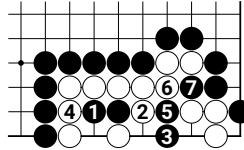
In Diagramm 4-2 startet Schwarz falsch mit 1 und Weiß 2 tötet Schwarz.



Dia. 5-1

Antwort 5:

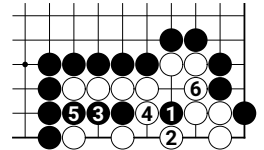
In Diagramm 5-1 startet Schwarz mit 1, mit Schwarz 3 wird die weiße Gruppe getötet. Nach 7 hat Weiß keine Chance mehr.



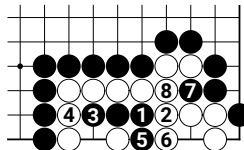
Dia. 5-2

In Diagramm 5-2 startet Schwarz auch richtig, Weiß 2 und Schwarz 3 führen zum gleichen Resultat wie in Diagramm 5-1.

In Diagramm 5-3 ist Schwarz 1 der falsche Start und Weiß lebt.

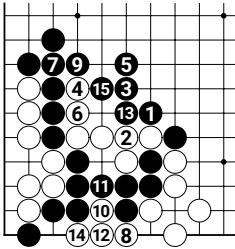


Dia. 5-3



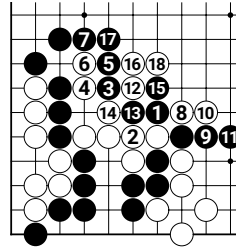
Dia. 5-4

In Diagramm 5-4 startet Schwarz mit 1 auch falsch und Weiß lebt nach 6.



Dia. 6-1

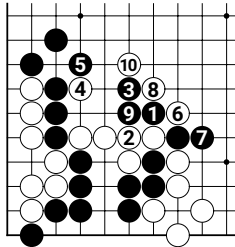
Antwort 6:
In Diagramm 6-1 ist der Start von Schwarz mit 1 und 3 richtig und Schwarz fängt die weiße Gruppe.



Dia. 6-5

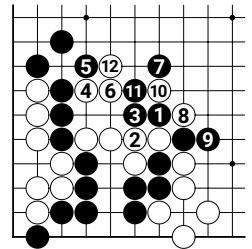
In Diagramm 6-5 startet Schwarz mit 1 richtig. 3 ist jedoch ein Fehler, da Weiß mit dem Tesuji auf 4 seine Gruppe rettet.

In Diagramm 6-2 startet Schwarz mit 1 und 3 auch richtig, nur ist Schwarz 5 falsch und Weiß kann entkommen.

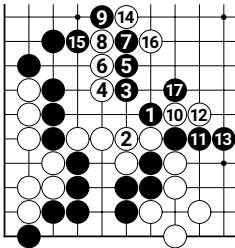


Dia. 6-2

Auch Schwarz 3 in Diagramm 6-6 ist nicht korrekt und Weiß kann seine Gruppe retten.



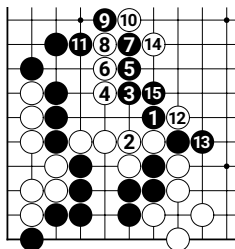
Dia. 6-6



Dia. 6-3

In Diagramm 6-3 kann Schwarz die weiße Gruppe auch fangen.

Diagramm 6-4 zeigt eine Variante.

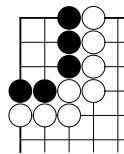


Dia. 6-4

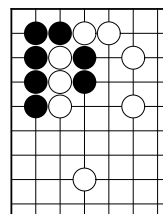


Probleme 3/2023

Für diesen Sommer, mit dem Go Kongress in Leipzig, habe ich ein paar Extra-Probleme für die Daheimbleiber vorbereitet. Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung für Schwarz. Kleiner Hinweis zu Problem 8: Weiß soll bis zum Schluss versuchen, Schwarz zu töten.

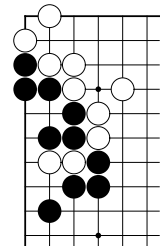


Problem 1
(3 Punkte)

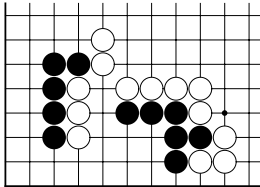
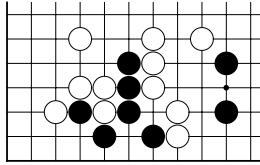


Problem 2
(3 Punkte)

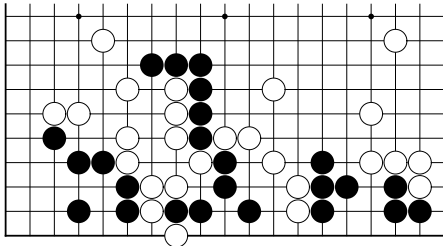
Problem 3
(4 Punkte)



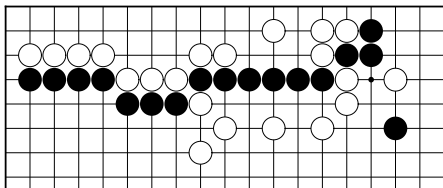
Problem 4
(4 Punkte)



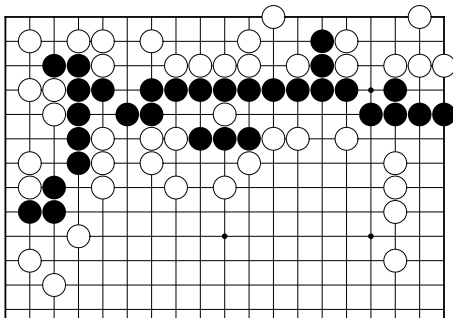
Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)



Problem 7 (8 Punkte)



Problem 8 (10 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Wolfgangramm, Jens (1)	4k	2/23	24	445
Urmoneit, Regina (1)	13k	2/23	24	436
Kiechle, Hubert	8k	2/23	15	435
Mertin, Stefan (2)	8k	2/23	24	344
Kestler, Dirk	1d	2/23	24	332
Schröter, Georg	7k	6/22	-3	331
Herter, Rainer (4)	4k	2/23	24	313
Altmann, Hermann	5k	2/23	19	303
Reimpell, Monika (10)	2d	2/23	24	274
Busch, Rainer (1)	6k	2/23	15	272
Tolke, Christoph	2k	2/23	24	258
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	24	256
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	255
Scheibe, Rene (1)	9k	2/23	19	194
Reinicz, Thomas (2)	3k	2/23	24	174
Peters, Gerald	8k	1/23	-3	153
Busch, Martin	1d	2/23	24	141
Hauptmann, Holger	6k	2/23	24	135
Hartmann, Kirsten (1)	1k	2/23	31	135
Schreiber, Burkhard (5)	3k	2/23	24	131
Sattler, Gerd	1k	2/23	24	118
Heinisch, Jürgen	2k	2/23	19	115
Pittner, Oliver	2d	2/23	24	114
Keller, Eckart	25k	2/23	12	108
Lorer, Andreas	3k	2/23	24	99
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	93
Lorenzen, Klaus (4)	2k	2/23	24	87
Sun, Ryan	5k	1/23	-3	81
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	79
Schröder, Klaus	4k	2/23	19	76
Ewe, Thorwald (5)	8k	2/23	24	70
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	69
Gawron, Christian (9)	2d	2/23	24	59
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	55
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	15	46
Helfrich, Lore	9k	2/23	24	45
Tawussi, Frank	5k	2/23	24	40
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	37
Gaßmaier, Bernhard (6)	1d	2/23	24	24
Lankhoff, Alex	1k	2/23	24	24
Achilles, Rene	???	4/22	-3	4
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22		0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (07.06.2023) 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 Antonius Claasen, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg

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

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



DGoB-Vorstand

Präsident: Antonius „Tony“ Claasen, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg, Tel.: (0173) 9183393, E-Mail: vorstand@dgob.de

Vizepräsidenten: Wilhelm Bühler, c/o Badischer Go-Verein e. V., Adlerstraße 33, 76133 Karlsruhe, Tel.: (0151) 20904075, E-Mail: vorstand@dgob.de; 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, E-Mail: schatzmeister@dgob.de

Schriftführer: Bernhard Herwig, Tränkestraße 12, 79114 Freiburg, E-Mail: vorstand@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmund Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, E-Mail: 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 Röbel, Tel.: (0176) 81977177, E-Mail: fs-bundesliga@dgob.de

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

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Hasengartenstr. 20, 65189 Wiesbaden, Tel.: (0173) 2015374, E-Mail: fs-digop@dgob.de

Deutschlandpokal: Silvia Hartig, E-Mail: fs-pokal@dgob.de

DGoB-Meisterschaften: vakant, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Fairplay: vakant

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

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehmman, siehe Landesverband Bremen, 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, E-Mail: fs-nachwuchs@dgob.de

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

Regeln: Robert Jasiek, Aaraue Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, E-Mail: jasiek@snafu.de

Soziale Medien: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038/744024 E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: vakant

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

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

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, siehe Schriftführer, E-Mail: fs-zbce@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Lena Gauthier, Binswangerstr. 12 07747 Jena, Tel.: (0157) 30391899, E-Mail: lv-bst@dgob.de

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

Hamburg: Timo Kreuzer, Assorweg 3A, 22457 Hamburg, Tel.: (040) 55892374, E-Mail: lv-hamburg@dgob.de

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

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

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Zellbach 5, 38678 Clausthal-Zellerfeld, Tel.: (05323) 723523, E-Mail: lv-nds@dgob.de

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

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

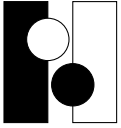
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Das IZIS AI Go Board* – in Europa nur bei go-spiele.de!



- Spielen: Mensch vs. Mensch
- Spielen: Mensch vs. Maschine
- Spielen auf OGS/Tygem/Fox
- automatische Partiemitschrift (.sgf)
- Live-Partie-Übertragung
- Live-Partie gegen anderes AI Board
- Replay-Modus mit AI-Analyse
- aktuelle Profi-Partiesammlung mit AI-Analyse
- Go-Problemsammlung mit Lösungshilfen
- Import eigener Partien
- Apps für iPhone und Android



* Internetanbindung erforderlich

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 2023

- 15.07.–22.07.: 29. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol
15.07.–16.07.: 5. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier
15.07.–16.07.: 2. Osnabrücker OZnA
22.07.–05.08.: 65. Europäischer Go-Kongress, Mark-
kleeberg / Leipzig

August 2023

- 16.08.–18.08.: Europäische Paar-Go-Meisterschaft
/ Leksand
19.08.–20.08.: 63. Messturnier Hannover
19.08.–26.08.: 16. Go-Seminar des Hebsacker
Verlags / Dörverden
19.08.–20.08.: 16th Leksand Open
26.08.–01.09.: 18th Korea Prime Minister Cup

September 2023

- 01.09.–03.09.: 7. TipTap Frankfurt
09.09.–10.09.: 18. Schweriner Turnier
09.09.–10.09.: V Wroclaw Open
15.09.: 6. Hallenser Doppel-Zack / Seminar
15.09.–16.09.: CE Studenti / Timișoara
16.09.–17.09.: 6. Hallenser Doppel-Zack
23.09.–24.09.: Stuttgarter Turnier
23.09.–24.09.: Deutsche Schulgomeisterschaft und
HPM 2023 / Rostock
30.09.–01.10.: 11. Jenaer Kreuzschnitt
30.09.–03.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft
(Endrunde) / Kyllburg

Oktober 2023

- 3.10.: 4. Düsseldorfer Mingren (Meijin) Kinder-
und Jugendturnier
05.10.–08.10.: Spiel '23 / Essen
07.10.–08.10.: Vienna International

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

- 14.10.–15.10.: III Turniej „China Town“ w Weiqi /
Warszawa
21.10.–22.10.: 5. Dango Dortmund
28.10.–29.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim
28.10.–29.10.: 3. Castle-Games Schloss Hundis-
burg
28.10.–29.10.: Brussels Tournament

November 2023

- 4.11.: 24. Winterthurer Samstagsturnier
18.11.–19.11.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier
25.11.–26.11.: 43. Berliner Kranich

Dezember 2023

- 28.12.–31.12.: 49th London Open Go Congress

Januar 2024

- 06.01.–07.01.: 6. Winter-Go-Treffen in Karlsruhe

März 2024

- 29.03.–01.04.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft
(Vorrunde) (Ostern) / irgendwo
30.03. - 01.04.: 51ème Tournoi International de
Paris

Mai 2024

- 18.05.–20.05.: KidoCup oder Affensprung /
Hamburg

Ausschreibungen von Tur-
nieren sowie deren Ergebnisse
mit Kurzbericht und Foto bitte
immer an turniere@dgob.de sen-
den. Etwas später dann gerne
einen ausführlichen Bericht an
dgoz@dgob.de. Danke!

