

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2023

98. Jahrgang



Inhalt

Go-Netsuke aus Japan.....	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte.....	3–14
Die 20 bedeutendsten Go-Spieler	14–15
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.1)..	16–21
Rezension: Go – ein Spiel für mehr als zwei Spieler ...	21
Leseprobe „Erster Kyu“	22–23
Probleme für Einsteiger	24–25
AI Sensei kommentiert (1)	26–29
Tsume-Go-Kurs (1)	30–35
Endspiel (8).....	36–41
Impressum	41
Kinderseiten	42–43
Pokale.....	44–45
Fernost-Nachrichten.....	46–50
Go-Probleme.....	50–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

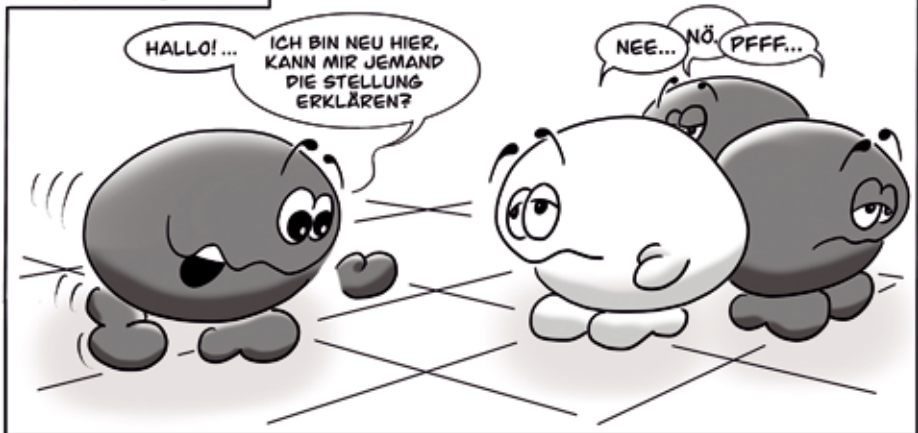
Vorwort

Einige Turnierberichte in dieser Ausgabe beginnen mit der Angabe der Anzahl von Jahren, die die jeweilige Veranstaltung wegen Corona ausgefallen ist – zum Glück wächst die Rubrik „Nachrichten & Berichte“ jetzt wieder!

Neu in dieser Ausgabe startet eine Serie mit KI-Kommentaren von *ai-sensei.com*, die jeweils vom amtierenden Deutschen Meister und Begründer von AI Sensei, Benjamin Teuber 6d, für die DGoZ-Leser aufbereitet und verständlich erläutert werden. Ebenfalls neu ist die Tsume-Go-Serie von Hartmut Kehmann, die an seine beiden Go-Einführungsserien anschließt und seine wachsende Fan-Gruppe sicher freuen wird. Ein Novum ist zudem der im Grunde von ChatGPT verfasste Artikel zu den 20 bedeutendsten Go-Spielern aller Zeiten – natürlich ist die Auswahl eher subjektiv, aber es war schon spannend zu sehen, wen die KI da auswählt, und auch, welche himmelschreienden Fehler sie zunächst gemacht hat (die durch mich durch Nachfragen korrigiert wurden). Da ist für die KI noch viel Luft nach oben, können wir als Go-Spieler behaupten, denn z. B. AlphaGo hat sich seinerzeit nicht so viele offensichtliche Fehler geleistet ...

Tobias Berben

STEINZEIT



Schweriner Drachenschlacht

Am 09.09. und 10.09.2023 fand nach dreijähriger Pause in Schwerin endlich wieder ein Go-Turnier statt, die 18. Schweriner Drachenschlacht. Als Spielort stand erneut die im Jahr 1894 errichtete Schelf-Schule zur Verfügung, die heute als Volkshochschule genutzt wird.

Bereits am Freitagabend konnten die Organisatoren für die bereits angereisten Go-Freunde ein Seminar unter der Leitung des amtierenden Europameisters Andrii Kravets anbieten. Das Seminar fand in den Räumlichkeiten des Kanu- und Kleinsegelvereins e.V. statt, welches direkt am Schweriner See liegt. Einige Teilnehmer fanden hier auch eine Übernachtungsmöglichkeit. Die 18

de Schweriner Altstadtfest genutzt werden. Nach drei Partien trafen sich weit über die Hälfte der Teilnehmer zum abschließenden gemütlichen Teil zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“. Bei milden Temperaturen wurde die Außengastroonomie bis zum Schluss genutzt.

Von zwei Spielbrettern wurden die Partien durch IZIS-AI-Bretter erfolgreich online auf den Go-Server OGS übertragen. Ein besonderer Dank für die Organisation dafür geht an Jörg Sonnenberger vom Go-Verband Mecklenburg-Vorpommern.

Nach fünf Partien gewann das Turnier Lukas Wandelt (3d) aus Oldenburg vor David Ulbicht (4d) aus Münster und Alexandru Arba (2d) aus Hamburg. Bei der Siegerehrung übergab Janet Bommert Geldpräsente an die Gewinner.



Jörg Sonnenberger am IZIS-Brett

Seminarteilnehmer ließen sich in englischer Sprache über ausgewählte Josekis schulen. Andrii Kravets 1p kommentierte auf Wunsch auch die Turnierpartien am Samstag und Sonntag.

Turnierleiterin Janet Bommert begrüßte zum Turnierbeginn am Samstag 43 Teilnehmer. Bei sommerlichen Temperaturen konnten die Pausen für einen Bummel über das gleichzeitig stattfindenden-

Für gutes Essen und Trinken an diesem Go-Wochenende war reichlich gesorgt. Am Freitag in der Seminarpause gab es ein Buffet mit liebevoll zubereiteten Broten und Salaten. Samstag wurden neben belegten Broten und selbstgebackenen Kuchen auch frische Crêpes mit verschiedenen Belägen nach Wunsch serviert. Am Sonntag folgte

ein Gratis-Frühstück mit frischen Brötchen und zum Mittag gab es eine vegetarische Suppe sowie einen Sonntagsbraten mit Reis.

Die Schweriner Go-Gruppe bedankt sich bei allen Teilnehmer für ein gelungenes Go-Turnier in angenehmer Atmosphäre und freut sich auf ein Wiedersehen im Jahr 2024.

Hubert Marischen

Endrunde der Deutsche Einzel-Go-Meisterschaft 2023

Die Einzelmeisterschaft wurde dieses Jahr vom Vorstand selbst veranstaltet und so wagte man das Experiment, die Endrunde anders zu gestalten. Acht Spieler hatten sich qualifiziert und sie wurden vom DGoB in den Eifeler Hof, ein großes Hotel in einem idyllischen Eifelort namens Kyllburg, eingeladen.

Der 0. Tag

Im Laufe des Freitags kamen die Spieler und ein Teil der Helfer nach und nach im Hotel an. Die Eifel ist nach der Flutkatastrophe im Juli 2021 noch immer nicht komplett an das Eisenbahnnetz angebunden und so blieb für alle die Anreise über Trier (oder mit dem Auto). Gegen 22:00 Uhr waren aber alle heil angekommen und konnten den großzügigen Spielsaal ansehen und ihre Zimmer beziehen.

Der 1. Tag

Wie schon bei der Meisterschaft 2015 in Karlsruhe setzte Turnierleiter Wilhelm Bühler auf ein gemeinsames Frühstück als Garant für einen pünktlichen Start der Partien. Gespielt wurde mit Material des Badischen Go-Vereins, da das geplante DGoB-eigene

Material aus logistischen Gründen kurzfristig nicht zur Verfügung stand.

Tag 2 und Tag 3

Auch die Folgetage starteten mit einem gemeinsamen Frühstück und die Reviews nach den Runden fanden wieder teils im Frühstücksraum, teils auf dem großen Balkon vor dem Spielsaal statt. Auch gegessen und getrunken wurde hauptsächlich im Hotel, es gab auch nicht soviel Auswahl in einem Ort, der keine 1000 Einwohner hat, aber für die Helfer und Spieler war auch das Essen und Trinken frei.

Tag 4

Nachdem am Vortrag der Meister praktisch schon feststand (Entscheidungspartie in diesem Heft ab S. 26), gab es aber trotzdem noch spannende Partien, waren doch Platz 2 und 4 noch nicht entschieden. Der 4. Tag war der Tag der Deutschen Einheit und Benjamin Teuber aus Chemnitz wurde Deutscher Meister im Go, vor Lukas Krämer und Jonas Welticke. Bei der Endrunde 2014 im nahen Trier waren die drei auch schon auf den ersten drei Plätzen, allerdings in anderer Reihenfolge.



Die Endrunden-Teilnehmer (v.l.n.r.): Arved Pittner 5d, Johannes Obenaus 6d, Martin Ruzicka 5d, Lukas Kraemer 6d, Jonas Welticke 7d, Benjamin Teuber 6d, Christopher Kacwin 5d und Robert Jasiek 5d

Ergebnisse der Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2023

Pl	Name	Rank	Club	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Pkte
1	Teuber, Benjamin	6D	C	5+	4+	7+	8+	3+	2+	6+	7
2	Kraemer, Lukas	6D	BN	4+	7+	8+	5+	6+	1-	3+	6
3	Welticke, Jonas	7D	BN	7+	8+	5-	4+	1-	6+	2-	4
4	Ruzicka, Martin	5D	DA	2-	1-	6+	3-	8-	5+	7+	3
	Pittner, Arved	5D	B	1-	6+	3+	2-	7-	4-	8+	3
6	Obenaus, Johannes	6D	B	8+	5-	4-	7+	2-	3-	1-	2
	Kacwin, Christopher	5D	D	3-	2-	1-	6-	5+	8+	4-	2
8	Jasiek, Robert	5D	B	6-	3-	2-	1-	4+	7-	5-	1

Öffentlichkeitsarbeit

Zum Erstaunen der Spieler gab es auch eine Kiste mit 9x9-Gospielen und Einsteiger-Flyern aus Karlsruhe, denn wenn man in einem Hotel spielt, kann man Gästen und Mitarbeitenden noch das Go-Spiel nahe bringen und während der Runden hatte Wilhelm Bühler dafür auch ein bisschen Zeit.

Für die Go-Gemeinde haben Tony Claasen, Benjamin Wirthmann und Isabel Donle die Partien auf KGS mitgeschrieben, was es Franz-Josef Dickhut ermöglicht hat, jede Runde für gut 200 Fans bei YouTube die Partien zu besprechen. Benjamin Teuber als Chef von AI-Sensei hat dem DGoB noch Rechenzeit geschenkt, so dass es alle Partien auch bei *ai-sensei.com* zu sehen gibt, aber auch die „rohen“ SGF sind im Anhang auf *dgob.de* verlinkt (www.dgob.de/2023-dgem-benjamin-teuber/).

Zusammenfassung

Die drei besten Spieler sind auch die, die für nächstes Jahr vorqualifiziert sind. Die Runden gehen um die fünf Stunden, sind also von der Länge wie bei der Europameisterschaft, der Unterschied ist aber, dass bei der Europameisterschaft eine Runde am Tag gespielt wird und bei der DGEM zwei. Die Europameisterschaft wird mittlerweile mit Fischer-Modus gespielt und die meisten Spieler bei der Endrunde wünschen sich das auch für die Deutsche Meisterschaft. Ob es 80 Minuten Grundzeit und 40 Sekunden/Zug sein sollen oder etwas kürzer (70 min + 35 s/Zug), da schließlich zwei Runden gespielt werden, muss man entscheiden. Nach der neuen Rahmenordnung liegt die Entscheidung dazu beim Vorstand.

Die Veranstaltung war zugleich auch die Abschiedsveranstaltung von Wilhelm Bühler, der nach einigen, teils sehr harten, persönlichen Angriffen von außerhalb des Bundesvorstands zurückgetreten war. Mit Blick auf



*Nach 2019 zum zweiten Mal Deutscher Meister:
Benjamin Teuber 6d*

seine Gesundheit und andere Rücktritte im letzten Jahr steht er mittelfristig nicht für Ämter im Bundesverband zur Verfügung. Im Bundesvorstand hat sich Wilhelm für Transparenz (so gibt es auf seine Initiative hin wieder einen öffentlichen Budgetplan des DGoB) und Struktur eingebracht. Wilhelm organisiert seit 2011 Go-Veranstaltungen und hat seit 2013 für verschiedene Vereine über 40 Go-Turniere organisiert. Wilhelm wird auch in Zukunft kleine und große Go-Events organisieren, zusammen mit dem Badischen Go-Verein und den beiden süddeutschen DGoB-Landesverbänden. Für den Badischen Go-Verein organisiert er auch weiter den Verkauf von hochwertigen und dabei preisgünstigem Go-Material an den süddeutschen Go-Turnieren. Dieses schöne Material kam auch bei dieser Meisterschaft zum Einsatz.

Wilhelm Bühler

Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2023

In der verwunschenen Atmosphäre der jahrhundertalten Helenenstein-Hütte, einem geheimnisvollen Refugium zwischen den sanften Hügeln und tiefen Tälern von Jena, entfaltete sich eine Saga von Geist und Geschicklichkeit. Wir sprechen von der Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen des Jahres 2023, einem Ereignis, das die besten Go-Spieler aus diesen Landen zusammenführte.

Das Dunkel der Nacht wurde erhellt von den flackernden Kerzen, die über dem Veranstaltungsort leuchteten, während das leise Rascheln des umgebenden Waldes eine geheime Melodie zu spielen schien. Hier, in dieser abgeschiedenen Enklave, versammelten sich zwölf unerschrockene Krieger des Go-Spiels aus vier Bundesländern, um den Pfad des weißen und schwarzen Steins zu beschreiten. Es war, als ob die Sterne selbst ihren Segen auf dieses epische Duell herabschickten.

Doch dieses denkwürdige Turnier wäre nicht möglich gewesen ohne die Hingabe und das organisatorische Talent von Lena Gauthier. Sie war nicht nur eine begnadete Spielerin, sondern auch die Schöpferin dieses meisterlichen Events, das noch lange in Erinnerung bleiben sollte. Ihre

Leidenschaft für das Spiel und ihr Engagement für die Go-Community hatten dieses Turnier zu etwas ganz Besonderem gemacht.

Unter den schattigen Bäumen der Helenenstein-Hütte verzauberten die begabten Köche Martin Thaumiller und Robert Lukin die Spieler mit ihren Speisen. Martins Spätzle waren nicht nur Nahrung, sondern ein Geschmackserlebnis, das die Sinne belebte und den Spielern die nötige Energie für ihre anspruchsvollen Partien verlieh. Auch Roberts Chili con Carne war ein kulinarischer Zauber in der idyllischen Hütte.

Nach einem Tag voller spannender Go-Partien und strategischer Schlachten saßen die Spieler am Abend noch lange zusammen. Unter dem funkelnden Sternenhimmel wurden weitere Brettspiele ausgepackt und die Gemütlichkeit der Helenenstein-Hütte führte zu fröhlichen Runden und angeregten Gesprächen.

In der Gruppe A, in der die Wagemutigsten um den Sieg kämpfen, zeigten die Besten ihr Können. Chen Zhang, 3. Dan aus Ilmenau, führte mit einer Gelassenheit und Weisheit, die an den Wind erinnerte, der über die Berggipfel strich. Ihm folgte



Lena Gauthier aus Jena, eine 1. Kyu-Spielerin, die ihre Züge mit der Standhaftigkeit eines Felsens ausführte. René Scheibe aus dem USC Leipzig erklimmte den dritten Platz, ein mutiger 3. Kyu-Spieler, der sich nicht scheute, sich wie Vegeta gegen die Großen zu behaupten.

In Gruppe B, einem Feld aufstrebender Talente, führte Andreas Goral aus Jena die Rangliste an. Mit seinem 8. Kyu-Rang und einem stets freundlichen Lächeln zeigte er, dass wahre Größe oft aus der Mitte kommt. Ihm folgten Niklas Merk, ein 9. Kyu-Spieler, und Elias Lerch, ein 13. Kyu, beide aus Jena, auf den Plätzen zwei und drei.

Die Helenenstein-Hütte, umgeben von der Stille des Waldes und den klaren Sternen des Nachthimmels, bot die ideale Kulisse für dieses epische Turnier. Hier wurden nicht nur Steine bewegt, sondern auch Träume gewoben und Geschichten geschrieben, die wie Sternschnuppen in die Unendlichkeit hinaufstiegen.

Die Landesverbandsmeisterschaft 2023 war weit mehr als ein Wettbewerb, sie war ein Fest des Go-Spiels, bei dem die Spieler ihre Fähigkeiten unter dem schützenden Mantel des Helenensteins auf die Probe stellten. Und während die Sterne über der Hütte still schienen, tobte das Leben auf den



Martin Held 3k am Grübeln

Go-Brettern und die Zukunft des Spiels wurde von den jungen und aufstrebenden Talenten der Region geschmiedet.

Michael Goltze



Die Champs unter sich: Lena 1k, Chen 3d und René 3k

Hans Pietsch Memorial

Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft

Am 23. September hieß es zum 19. Mal wieder „Runde frei“ bei der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft. Dieses Jahr brachte ein paar Neuigkeiten und viel Bewährtes mit sich. Zum ersten Mal fand das Turnier dabei in Rostock statt. Auch zum ersten Mal wurde das Hans-Pietsch-Memorial auf mehrere Gruppen aufgeteilt.

Jeweils acht Mannschaften spielten auf den 13×13-Brettern im Füchse-Turnier beziehungsweise

Die Deutsche Meisterschaft wurde in einem spannenden Duell zwischen dem Anne-Frank-Gymnasium Erding und dem Carl-Zeiss-Gymnasium Jena ausgetragen. Den entscheidenden Punkt konnten sich in einer sehr knappen Partie die Erdinger sichern und damit auch die Meisterschaft und den Wanderpokal.

Im Tiger-Turnier hat Hamburg Mix 1 mit sechs Siegen den Gesamtgewinn geholt. Die

Hansestädter profitierten dabei vom separat gewerteten Meisterschaftskampf der beiden folgenden Mannschaften. Das Anne-Frank-Gymnasium Erding folgte als Zweiter, Dritter wurde das Carl-Zeiss-Gymnasium Jena. Als Novum wurden dieses Jahr zwei Partien des Tiger-Turniers im Internet mittels IZIS-Brettern übertragen. Manch ein Spieler war hinterher überrascht zu erfahren, dass sich über 1000 Zuschauer die Partie angesehen haben.



auf den 19×19-Bretter im Tiger-Turnier. Das Hasen-Turnier auf den 9×9-Brettern wird hoffentlich nächstes Jahr seine Premiere haben. Die beiden stärksten Mannschaften des Tiger-Turniers haben mit ihrer Begegnung auch die Deutsche Meisterschaft ausgespielt.

Insgesamt haben 49 Kinder und Jugendliche den Weg zum Go-Spielen an die Ostsee gefunden. Als Go-Lehrer war der (damalige) deutsche Meister vor Ort, ein besonderer Dank geht dafür an Jonas Welticke. Mit weiteren Betreuern und dem Organisationsteam waren gut 60 Personen anwesend.



Deutsche Schulgo- Mannschaftsmeisterschaft

1. Anne-Frank-Gymnasium Erding	2	
2. Carl-Zeiss-Gymnasium Jena	1	
Daniel Tchoudovsky	Ferdinand Marz	0–1
Tommy Tran	Larissa Marz	1–0
Felix Hahn	Leopold Marz	1–0

Tiger-Turnier

1. Hamburg Mix 1
2. Anne-Frank-Gymnasium Erding
3. Carl-Zeiss-Gymnasium Jena
3. Engelbert-Kaempfer Gymnasium Lemgo 1
4. Erding Mix
5. Engelbert-Kaempfer Gymnasium Lemgo 2
6. Engelbert-Kaempfer Gymnasium Lemgo 3
7. Engelbert-Kaempfer Gymnasium Lemgo 4

Füchse-Turnier

1. Hamburg Mix 2
2. Moderne Schule Hamburg 1
3. St. Joseph Hamburg 1
4. Schule am Eichtalpark Hamburg 1
5. Schule am Eichtalpark Hamburg 2
6. St. Joseph Hamburg 2
7. Moderne Schule Hamburg 2
8. Hamburg Mix 3

Das Füchse-Turnier wurde doppelrundig gespielt. Hier konnte Hamburg Mix 2 insgesamt 13 der 14 Runden gewinnen. Es folgte die Moderne Schule Hamburg 1 mit 12 Siegen und dann als geteilter Dritter St. Joseph-Hamburg 1 und die Schule am Eichtalpark Hamburg 1 mit jeweils 8 Siegen.

Am späten Samstag Abend konnte Daniel Tchoudovski aus Erding seinen Vorjahressieg im Phantom-Go verteidigen. Er siegte vor Milana Hildt aus Hamburg und seinem Mannschaftskameraden Felix Hahn.

Bei der Siegerehrung gab es neben dem Wanderpokal und vielen Medaillen auch eine Vielzahl von Preisen zu verteilen. Ein besonderer Dank geht dabei an Go-Magic, den Hebsacker-Verlag und Camille Lévêque für viele Gutscheine und Sachpreise.

Ich hoffe, dass alle viel Spaß in Rostock hatten und das Turnier in guter Erinnerung behalten.

Jörg Sonnenberger

Hallenser Doppelzack

Ich freue mich, endlich die schöne Stadt Halle und das dortige Turnier kennenzulernen, von dem ich schon viel Gutes gehört habe.

Am Freitag angereist, bin ich froh, denn ich schaffe es gerade rechtzeitig, zu Jonas Weltickes Seminar über das Thema Spiegel-Go anzukommen.

Freitag - Spiegel-Go

Jonas gestaltet seinen Seminarvortrag souverän, lebendig und anschaulich. Neben den Grundlagen des Spiegel-Go beschreibt er auch die einschlägigen Erfahrungen aus seinen eigenen hochrangigen Turnierpartien.

Ein besonders drastischer Kommentar von Jonas wird mir in Erinnerung bleiben. Ich bin ausdrücklich aufgefordert worden, das hier auch zu schreiben: Jonas erklärte nämlich, dass Spiegel-Go von manchen Spielern auch als „asozial“ angesehen wird.

Darüber hinaus gibt er uns auch die schöne Empfehlung, unserem Gefühl zu folgen bei der Auswahl unserer nächsten Strategie.

Nach seinem Theorie-Teil lässt Jonas uns paarweise eigene Spiegelpartien gegeneinander anfangen, bis zu dem Zeitpunkt, wenn ein Spieler von der Spiegelung abweicht. Danach bespricht Jonas mit uns in versammelter Runde, wer bis dahin mit seiner Taktik und seiner Wahl des Ausstiegs aus dem Spiegeln wohl besser gelegen hat. Das gibt interessante Einsichten und einige gute Lacher.

Jonas entlässt uns schließlich mit der dezenten Aufforderung in den Abend, unser neuerworbenes Spiegel-Go-Wissen wirklich in den kommenden Partien des Turniers anzuwenden. „Mal schauen, ob ich das wage“, dachte ich mir. Ich hätte nicht gedacht, welche Bedeutung seine Aufforderung später für mich haben sollte.

Samstag

Ein perfektes Spätsommerwetter! Und es sollte sich über fast das gesamte Turnier auch so halten. Die Teilnehmer des Turniers treffen ein, ich treffe viele nette Leute wieder, die ich von früheren Turnieren kenne. Die Anmeldungen laufen glatt über die Bühne. Ich merke schnell, dass die Turnierleiter Christoph Tolke, Christian Hosang und Martin

Thaumiller ihre Sache mit viel Erfahrung und großem Engagement sehr gut machen.

Angenehm: Wir können, nach Christophs kurzer Eröffnungsrede, recht pünktlich starten.

Meine ersten beiden Partien laufen nicht so, wie ich es mir gewünscht hätte. Das muss ich wohl der Stärke meiner Gegner zuschreiben. In der Pause zwischen den Partien freue ich mich über zwei üppige Angebote: Das eine sind die reichhaltigen und vielfältigen Speisen, für die Christophs Frau Anne den Dank verdient. Ich weiß auch den Kaffee während der Partien sehr zu schätzen.

Auch sehr wichtig und schön ist das andere Angebot: Jonas leistet im Innenhof unermüdlich Unterstützung in Form von Partiekomentaren der soeben gespielten Partien.

Ich schaffe es schließlich noch, wenigstens meine dritte Partie zu gewinnen. Sehr tröstlich für meine Stimmung.

Die Hallenser bieten als Abendessen neben diversen Salaten auch Fleisch und vegane Kost vom Grill an. Lecker!

Danach sind die meisten von uns rechtschaffen müde und wir gehen schlafen.

Sonntag

Voller Tatendrang erscheine ich am Sonntagmorgen wieder am Spielort. Auch heute steht wieder ein gutes Frühstück bereit. Danach dann: Auf in die weiteren Partien!



Die Spitzenpartie des Turniers: Chang Liu 4d (l.) gegen Janos Nitschke 3d

Anders als in meinen Turnieren der letzten Zeit schaffe ich es, mal nicht zwei Partien am Sonntag zu verlieren. Meinen größten persönlichen Triumph des Turniers erziele ich in der letzten Partie durch einen überraschenden Sieg über einen 1. Dan! Diese Partie habe ich, getreu dem Seminar vom Freitag, mit Weiß als Spiegel-Go gespielt, bis mein Gegner auf Tengen gespielt hat. Zumindest in dieser Partie hat es sich tatsächlich ausgezahlt, Spiegel-Go zu spielen.

Damit ist mein Wochenende auf jeden Fall gerettet. Ich freue mich über meine eigenen Ergebnisse und auch darüber, die Partien, zusammen mit meinen Gegnern, sogar von Jonas kommentiert zu bekommen.

Als die letzte Partie dann vorbei ist, führt Christoph in seiner gewohnt entspannten Art die Siegerehrung durch. Weil es auf diesem Turnier so viele Kategorien gibt, dauert es eine Weile. Aber es ist natürlich auch sehr schön für die vielen Teilnehmer, die mit Preisen bedacht werden. Und als Trost für alle, die keinen Preis für ihre Ergebnisse bekommen haben, gibt es auch noch eine Tombola mit netten Andenken.

Als dann alles erledigt ist, entlässt Christoph uns wieder ins „normale Leben“.

Kurz vor meiner Abreise noch ein Schmunzeln: Der Spieler, der den Preis des besten Double-digit-Kyu Spielers bekommen hat und sich nun auf Single-digit-Kyu (SDK) hochstufen sollte, macht

einen Vorschlag: Nächstes Jahr sollte es doch einen Preis für den schlechtesten SDK-Spieler geben, ... den er dann wohl auch wieder bekommen würde.

Ich kann als mein Fazit sagen: Das Turnier ist wirklich gelungen. Ich werde gerne nächstes Jahr wieder am dritten Septemberwochenende nach Halle zu diesem Turnier kommen.

Mein Dank geht an alle, die an diesem Erfolg Anteil haben!

Hendrik Reinke

15. Pokal des Botschafters von Japan

Tritt ein in die Halle! Die Dinge, auf die es ankommt, sind schon da: ein besonders schöner Raum, in dem etwas entstehen kann, weiße Chrysanthemen, kunstvoll gesteckt, ein freistehender kleiner Go-Tisch, darauf in einem Schalendeckel ein paar weiße Steine, wie ein kleiner Steingarten ...

In diese Atmosphäre tauchten am Samstag, 7.10. und Sonntag, 8. 10. wir 58 Go-Spieler und Spielerinnen ein, um auf dem Go-Brett Geben und Nehmen, Leben und Tod zu zelebrieren.

Seine Exzellenz Yanagi Hidenao, der Botschafter von Japan, eröffnete persönlich das Turnier und brachte seine Hoffnung zum Ausdruck, wir möchten über das Gospiel hinaus einen Eindruck von der japanischen Lebensart mitnehmen. Wir konnten zwischen den Runden Origami-Figuren falten oder in Heften über japanische Gartenkunst blättern. (Wenn wir denn nicht zu beschäftigt waren, geduldigen Ohren unsere letzte Partie zu erklären.)

Am Freitag war die Stimmung weniger ehrfurchtsvoll, dafür quirliger und lauter. Da legten unter der bewährten Leitung von Kalli

Balduin 33 Kinder und Jugendliche die Steine aufs Brett. Den 12. Jugendpokal gewann Riko Kobayashi (2k, 12 Jahre) vor Adam Dottan (1d, 13 Jahre) und Viktor Stalinski (12k, 10 Jahre).

Den Wanderpokal des Erwachsenenturniers bekam am Ende Haohen Wu (5d aus Duisburg) vom Gesandten Kitaura Yasuhiro überreicht. Auf Platz 2 folgte Lukas Wandelt (3d, Oldenburg) und auf Platz 3 Thomas Pantle (3d, Karlsruhe). Als 3k holte sich Alexander Kube 5 Punkte, 4 Punkte gingen an Markus Penner 1k, Jan Schröder 2k, Axel Limbach 3k, Vitali Henne 4k, Nikolaus Dittrich 7k und Simon Hubert 9k.

Ein ganz herzliches Dankeschön an Seine Exzellenz Yanagi Hidenao, die 1. Sekretärin der Botschaft von Japan Frau Shoko Haruki und alle Mitarbeiter der Botschaft, dass wir nach langer Coronapause wieder zu Gast sein durften.

Weiter gilt unser Dank Dr. Bernd Schilfert für die Unterstützung durch die Humboldt-Initiative, Go4schools für die Unterstützung des Jugendturniers, Frau Jarchow-Redecker für ihre Ikebana-Kunst und natürlich Uwe Hadlich und Andreas Urban für die Turnierorganisation!

Angela Postulka



Turniernotizen

Ischgl 2023

In diesem Jahr kamen zum „Go und Bergwandern“ in Ischgl in Tirol (15.-22. Juli) zwölf Go-Spieler und Go-Spielerinnen plus drei Begleiterinnen. Im Hotel fand wieder täglich ein Go-Spielabend statt.

Es konnte auch wieder viel gewandert werden. Außerdem fand am Samstag (15.07.) der Silvretta-Run statt. Hans Otto beteiligte sich am Lauf über 11 km, er erreichte in 1 Stunde 19 Minuten in seiner Altersklasse (Ü50) den 11. Platz unter 19 Teilnehmern. Die Topathleten absolvierten eine Marathonstrecke (42 km) mit 3.000 Höhenmetern.

Wir hatten gehofft, dass – nach Aufhebung aller Reisebeschränkungen – Sensei Hayashi Kozo wieder zum Go-Kongress und in der Woche davor wieder nach Ischgl kommen könnte. Die Hoffnung hat sich nicht erfüllt.

Wir möchten uns jetzt um die Teilnahme eines starken europäischen Go-Lehrers an der Go-Woche in Ischgl bemühen. Wir können anbieten: Sieben kostenlose Hotelübernachtungen mit Halbpension – von der Hotelmanagerin zugesagt. Außerdem kann ein Reisekostenzuschuss gezahlt werden. Wer Interesse hat oder wer einen Kontakt vermitteln kann, der schreibe uns bitte an info-ischgl@go-in-kaiserslautern.org. „Ischgl 2024“ ist geplant für den 13. bis 20. Juli.

63. Messturnier Hannover

Kurz nach dem Go-Kongress in Deutschland und in den Sommerferien war das Interesse am Turnier etwas geringer als letztes Jahr mit 33 Teilnehmern plus ein paar weiteren, die nur im 9×9-/13×13-Turnier mitspielten.

Apropos 9×9-/13×13-Turnier: Der Preis für die meisten Spiele ging an Tuan Anh Dang 13k, der für die meisten Siege an Burghard Probst und für die beste Siegquote an Gunnar Bertram, herzlichen Glückwunsch!

Im Hauptturnier gab es die ungewöhnliche Situation, dass niemand außer dem Spitzentrio (Lu ji 4d, David Ulbricht 4d, Lukas Wandelt 4d) vier oder mehr Siege erzielte, was die Siegerehrung entsprechend verkürzte. Auch das Spitzentrio war

speziell, denn alle drei Spieler schlugen sich im Kreis gegenseitig und gewannen alle anderen Spiele, so dass sie gemeinsam zu Siegern des Messturniers erklärt wurden und denselben Preis erhielten.

Dieses Jahr wurde das Messturnier im wiederlebten Deutschlandpokal des DGoB gewertet.

Berliner Sommerturnier

Zu unserem Sommerturnier am 27. August im E-Lok kamen 33 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Den 1. Platz belegte Thomas Pantle 3d, der alle vier Runden für sich entschied. Zweiter wurde Jasper Zigel 12k, er gewann ebenfalls alle vier Partien. Dritter wurde Alexander Kurz 2d. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 70 €. Auf Platz 4 und 5 folgten Riku Kobayashi 3k und Thorsten Bartelt 5k, beide unterlagen nur dem Turniersieger. Das Wetter spielte halbwegs mit, so dass wir wenigstens im Garten grillen und einige Partien an der frischen Luft spielen konnten.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Grillen und auf- und abbauen, an Anette Stuhr für die unermüdliche Küchenhilfe und den leckeren Zitronenkuchen sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Leipziger Sommerturnier

Fast schon herbstliches Wetter begleitete das diesjährige Sommerturnier am 27. August im male-rischen Clara-Zetkin-Park in Leipzig. Unter der Organisation von Hans Zötzsche und René Scheibe versammelten sich Go-Enthusiasten aus Leipzig, Heidelberg und Halle, um in einem entspannten Umfeld ihre Fähigkeiten zu messen.

Das Turnier zog zehn hochmotivierte Spieler an, die ein Spektrum an Spielstärken von 10k bis 3d repräsentierten. Das Turnierformat umfasste vier Runden Schnell-Go – inklusive Handicaps, um die Spielstärken anzugleichen. Die Vielfalt der Teilnehmer trug zweifellos zur interessanten Dynamik des Turniers bei, da Spieler mit sehr unterschiedlichen Erfahrungsniveaus aufeinander trafen.

Die Atmosphäre war sehr entspannt: manche Teilnehmer spielten nicht alle Runden mit oder waren gar zur ersten Runde schon auf den Beinen – aber so ist das bei einem Turnier am Sonntagmorgen!

Während der Partien wurde fröhlich geplaudert, getuschelt und „gekibitzt“. Um sich nicht auf Technik verlassen zu müssen, nahm Hans Zötzsche die Auslosungen per Hand auf Blöcken vor, die wohl älter waren als viele Teilnehmende (lol).

Nach Runde 2 stärkten sich die Teilnehmenden während der Mittagspause. Shout-Out an Peter Gerbach, der mit köstlichen hausgemachten Speisen, wie Chilis, Salaten und Grillgut, für unser leibliches Wohl sorgte!

Zwei packende Runden später fand das Turnier sein Ende. Am Ende des Wettkampftages stand Andreas Ebert 7k als würdiger Sieger des Turniers fest. Er belohnte sich und seinen anhaltenden Enthusiasmus für das Go-Spiel mit vier gewonnenen Partien und letztlich dem Turniersieg. Die Top 3 gewannen Preise: Go-Steine, Wein und mehr.

Alles in allem war das Sommerturnier nicht nur ein schöner Abschluss des Turniersommers, sondern auch ein relaxtes Wiedersehen mit Bekannten aus der Go-Szene und ein spaßiger Sonntag für alle Beteiligten.

7. TipTap Frankfurt

Das diesjährige TipTap am 2. und 3. September ist sehr schön verlaufen! Es waren trotz allem mit 66 Teilnehmern recht viele da, es hatten alle ihren Spaß und wir hatten traumhaftes Wetter.

Neben dem Turniersieg von Chang Liu 4d mit 4:1 vor Christopher Kacwin 5d mit 4:1 und Shukai Zhang 4d mit 3,5:1,5 vorherzuheben ist sicherlich die Leistung des 10-jährigen Ole Wille, der als 5k alle seine Gegner weggeputzt hat.

Stuttgarter Turnier

Mit fünf Siegen ungeschlagen gewann Yuze Xing 4d aus Heidelberg das Stuttgarter Turnier und wurde somit zugleich neuer Landesmeister von Baden-Württemberg. Auf Platz 2 folgte Cetric Holle 4d (Saarbrücken) und Platz 3 belegte Jonas Fincke 4d.

Jenaer Kreuzschnitt

Auch dieses Jahr trafen sich wieder zahlreiche Spieler in der 8. Etage im JenTower zum 11. Jenaer Kreuzschnitt. Unterstützung hatten wir dieses Jahr von Andrii Kravets 1p, der neben einem Seminar zum Thema Mojoinvasion und Simultanpartien natürlich auch wieder für Partieanalysen zur Verfügung

stand. Neben dem Hauptturnier gab es auch wieder jede Menge andere Beschäftigungsmöglichkeiten zwischen den Runden, neben dem klassischen Tsumego gab es auch wieder eine Marathonliste und ein kleines Rengoturnier.

Nach einem spannenden Turnier setzte sich mit 4,5 Punkten Yuze Xing in der Spitzengruppe durch.

In Runde 5 konnte ihm nur der Drittplatzierte Victor Ruse (3d) die Stirn bieten und ihm ein Jigo abringen. Hätte Victor gewonnen wäre es zu einem Punktegleichstand zwischen den Top 3 Spielern gekommen, die dann alle mit vier Punkten das Turnier beendet hätten. Das wäre Chang Liu (4d) zu Gute gekommen und hätte für ihn Gold statt Silber bedeutet. So haben wir ein eindeutiges Turnierergebnis:

Platz 1 Yuze Xing 4d mit 4,5 aus 5

Platz 2 Chang Liu 4d mit 4 aus 5

Platz 3 Victor Ruse 3d mit 3,5 aus 5

Aber nicht nur die Dan-Spieler hatten ein gutes Turnier, es gab auch wieder einige Kyu Spieler, die mit 4:1 oder besser abgeschnitten haben. Im SDK-Bereich konnten Jörg Lindhorst 7k und Nicole Röder 7k sich über ein starkes 4:1 freuen, und bei den DDKs gab es sogar drei junge Spieler, die stolz auf ihre Leistung sein können: Yuheng Lu 15k mit 4:1, Oliver Mazanek 21k und Markus Freitag 28k mit 4,5 aus 5 Punkten.

7. Wuppertaler Tonshi

Nach zwei Jahren Corona-Pause gab es dieses Jahr am 30. September wieder einen Wuppertaler Tonshi. Gewonnen hat nach vier Runden ungeschlagen Wu Haohan (5d, Duisburg). Zweiter wurde Bernd Radmacher (4d, Meerbusch) vor Li Shizhao (2d, Wuppertal).

4. Düsseldorfer Mingren

Nach viereinhalb Jahren Corona-Pause fand am 3. Oktober in Düsseldorf zum vierten Mal ein großes Go-Fest für Kinder und Jugendliche aus nah und fern statt. Ähnlich wie vor der Corona-Zeit sind die meisten Teilnehmer des von Ying Cheng organisierten Turniers chinesischen Familien. Einen herzlichen Dank an den Sponsor des Turniers, Head Tech Energie GmbH, an die Schulmeisterin der

Hanyuan Chinesischen Schule Düsseldorf, Frau Xiaofan SUN, die das Turnier eröffnete, besonders auch an Frau Xiaodan YU 2p aus Xiamen, China, die die Preise der Mingren Gruppe verlieh.

Insgesamt spielten 63 Teilnehmer in 3 Gruppen. In der Top- (Mingren) Gruppe gewann Jing-Xiang Qiao (12 Jahre, 2d, Düsseldorf) im Finale gegen Ryan Sun (12J, 1k, Wuppertal) und damit wurde er der erneute und richtige „Düsseldorfer Mingren“, weil der Pokal zum ersten Mal von einem Düsseldorfer gewonnen wurde. Auf die Plätze 3 bis 8 kamen Shizhao Li (16J, 2d, Wuppertal), Adam Dottan (13J, 1d, Berlin), Angelika Rieger (17J, 5k, Trier, die auch bestes Mädchen wurde), Leou Sun (18J, 7k, Wuppertal), Leon Xu (16J, 6k, Neuss) und Nico Xu (13J, 7k, Neuss).

28 Teilnehmer zwischen 10k und ca. 25k spielten auf 13×13-Brettern. Die Preise sind auf vier Altersgruppen aufgeteilt worden. In den Gruppen U19, U15, U12 und U10 des 13×13-Turniers gewannen Zongxi Miao (2008, 9k, Meerbusch), Luxian Chen (2009, 8k, Haan), Weide Li (2012, 10k, Kaarst, der auch Sieger des gesamten 13×13-Turniers war) und Luoan Cheng (2014, 12k, Haan). 27 Anfänger spielten auf 9×9-Brettern, wobei die Preise auf drei Altersgruppen aufgeteilt wurden. In den Gruppen U12, U10 und U7 des 9×9-Turniers siegten Mengmeng Tab, Yanze Liu und Tan Tan, alle aus Düsseldorf.

Ein großes Dankeschön an alle Go-Lehrer und -Eltern der Düsseldorf wElqi Talent School, und das TuRU Clubhaus sowie die Freunde für die hervorragende Unterstützung.

Die 20 bedeutendsten Go-Spieler aller Zeiten

von Tobias Berben & ChatGTP

Ich habe die folgende Liste auf die Frage an ChatGTP nach den 20 bedeutendsten Go-Spielern und -Spielerinnen aller Zeiten erhalten. Allerdings musste ich mehrfach nachfragen, um Fehler korrigieren zu lassen und biographische Detailinfos zu erhalten. So war in der ersten Liste zum Beispiel die Schachspielerin Judith Polgar und das Programm AlphaGo doppelt sowie Lee Chanho und Yi Changho enthalten. Auf erstaunte Nachfrage von mir wurde auch Guo Juan wieder aus der Liste entfernt und dann noch der Blick von ChatGPT auf die Zeit vor dem 20. Jahrhundert (Dosaku und Shusaku) erweitert.

„Hier sind etwas ausführlichere Informationen zu den 20 bedeutendsten Go-Spielern:

Honinbo Shusaku (1829-1862) – Honinbo Shusaku war ein herausragender japanischer Go-Spieler des 19. Jahrhunderts. Er wurde oft als „Go-Saint“ bezeichnet und hatte eine beeindruckende Siegesserie von 19 Jahren. Seine Spiele und Analysen haben das Go-Spiel nachhaltig geprägt und er gilt als einer der größten Go-Spieler aller Zeiten.

Go Seigen (1914-2014) – Go Seigen, ursprünglich als Wu Qingyuan in China geboren, wurde später in Japan bekannt und gilt als einer der besten Spieler des 20. Jahrhunderts. Er hatte

einen enormen Einfluss auf die Entwicklung des Go-Spiels und führte neue Eröffnungstheorien ein. Go Seigen wurde für seine visionären und unkonventionellen Spielzüge geschätzt.

Kitani Minoru (1909-1975) – Kitani Minoru war ein führender japanischer Go-Spieler des 20. Jahrhunderts. Er war Schüler von Go Seigen und zusammen entwickelten sie die „Shin Fuseseki“ (Neue Eröffnung) und andere strategische Konzepte. Kitani war bekannt für seine aggressive Spielweise und gewann zahlreiche Titel.

Lee Changho (geb. 1975) – Lee Changho ist ein südkoreanischer Go-Spieler, der als einer der stärksten Spieler seiner Generation gilt. Er gewann zahlreiche Titel und dominierte das Go-Spiel in den 1990er Jahren. Lee Changho ist für seine ruhige und solide Spielweise bekannt.

AlphaGo (Künstliche Intelligenz) – AlphaGo ist ein KI-Programm, das von DeepMind entwickelt wurde und im Jahr 2016 den südkoreanischen Go-Meister Lee Sedol besiegt hat. AlphaGo hat das Potenzial von künstlicher Intelligenz im Go-Spiel demonstriert und neue strategische Konzepte und Spielzüge eingeführt.

Fujisawa Shuko (1949-2009) – Fujisawa Shuko war ein japanischer Go-Spieler, der in den 1970er und 1980er Jahren aktiv war. Er gewann mehrere bedeutende Titel und war bekannt für seine taktische Brillanz und seine Fähigkeit, komplexe Positionen zu analysieren.

Sakata Eio (1920-2010) – Sakata Eio war ein japanischer Go-Spieler, der als einer der stärksten Spieler des 20. Jahrhunderts galt. Er war bekannt für sein aggressives Spiel und seine Fähigkeit, unerwartete und überraschende Züge zu machen. Sakata gewann zahlreiche Titel und hatte einen großen Einfluss auf die Entwicklung des modernen Go-Spiels.

Takemiya Masaki (geb. 1951) – Takemiya Masaki ist ein japanischer Go-Spieler, der für seine einzigartige und innovative Spielweise bekannt ist. Er war einer der Hauptvertreter des „Cosmic Style“ und betonte die Bedeutung von Einfluss und Mustererkennung im Spiel. Takemiya hat zahlreiche Titel gewonnen und ist auch als Go-Lehrer und Autor aktiv.

Cho Hunhyun (geb. 1953) – Cho Hunhyun ist ein südkoreanischer Go-Spieler, der als einer der erfolgreichsten Spieler in der Geschichte des Go-Spiels gilt. Er gewann über 150 Titel und hatte eine herausragende Karriere. Cho Hunhyun war auch ein Vorbild für viele nachfolgende Go-Spieler und hat das Go-Spiel in Südkorea populär gemacht.

Honinbo Dosaku (1645-1702) – Honinbo Dosaku war ein japanischer Go-Spieler aus dem 17. Jahrhundert und einer der stärksten Spieler seiner Zeit. Er war der vierte Titelträger des Honinbo-Titels und hat das Go-Spiel mit seinen innovativen Eröffnungsideen und strategischen Konzepten geprägt.

Nie Weiping (geb. 1952) – Nie Weiping ist ein herausragender chinesischer Go-Spieler, der eine wichtige Rolle bei der Entwicklung des Go-Spiels in China gespielt hat. Er gewann den ersten Ing Cup und war einer der führenden Spieler Chinas in den 1970er und 1980er Jahren.

Lee Sedol (geb. 1983) – Lee Sedol ist ein südkoreanischer Go-Spieler, der als einer der stärksten Spieler seiner Generation gilt. Er hat zahlreiche Titel gewonnen und wurde besonders durch sein

historisches Match gegen AlphaGo bekannt, bei dem er eine Partie gegen die künstliche Intelligenz gewonnen hat.

Cho Chikun (geb. 1956) – Cho Chikun ist ein japanischer Go-Spieler, der als einer der erfolgreichsten Spieler in der Geschichte des Go-Spiels gilt. Er hat über 70 Titel gewonnen und war einer der dominierenden Spieler in den 1980er und 1990er Jahren.

Cho U (geb. 1980) – Cho U ist ein taiwanisch-japanischer Go-Spieler, der als einer der besten Spieler der aktuellen Generation gilt. Er hat mehrere Titel gewonnen und ist für seine starke Positionierung und präzise Spielweise bekannt.

Hashimoto Utaro (1907-1994) – Hashimoto Utaro war ein japanischer Go-Spieler, der als einer der stärksten Spieler in der Mitte des 20. Jahrhunderts galt. Er gewann mehrere Titel und war für seine solide Spielweise und strategische Weitsicht bekannt.

Ma Xiaochun (geb. 1962) – Ma Xiaochun ist ein chinesischer Go-Spieler, der in den 1990er Jahren zu den stärksten Spielern Chinas gehörte. Er gewann den internationalen Fujitsu Cup und trug zur Popularisierung des Go-Spiels in China bei.

Iyama Yuta (geb. 1989) – Iyama Yuta ist ein japanischer Go-Spieler, der als einer der führenden Spieler Japans in der aktuellen Zeit gilt. Er hat zahlreiche Titel gewonnen und ist bekannt für seine solide Spielweise und taktische Stärke.

Yoda Norimoto (geb. 1963) – Yoda Norimoto ist ein japanischer Go-Spieler, der als einer der besten Spieler der 1990er und 2000er Jahre galt. Er gewann mehrere Titel und ist für seine aggressive und unkonventionelle Spielweise bekannt.

Rui Naiwei (geb. 1963) – Rui Naiwei ist eine herausragende chinesische Go-Spielerin, die als eine der stärksten weiblichen Go-Spielerinnen gilt. Sie hat zahlreiche Titel gewonnen und war die erste Frau, die den Titel des Profi-9-Dan erlangte. Rui Naiwei hat bewiesen, dass sie auch mit männlichen Spitzen-Spielern mithalten kann.

Shi Yue (geb. 1989) – Shi Yue ist ein prominenter chinesischer Go-Spieler, der sowohl nationale als auch internationale Erfolge erzielt hat. Er wurde in Xi'an, China, geboren.“

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.1) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 1. Teil)

von Ulrich Groh

Die erste Auflage dieses Buches wurde 1973 genau ein Jahr nach dem Tod von Segoe Kensaku in einer Reihe bei Seibundo Shinkosha veröffentlicht, in der auch das bereits vorgestellte Tesuji-Lexikon und weitere grundlegende Go-Bücher erschienen sind. Segoe beschreibt im Vorwort seine Motivation für dieses Buch: Es geht ihm darum, den Blick für Situationen zu entwickeln und die richtige Antwort zu finden – dies wird dann in fünf Kapiteln besprochen und geübt.

Neben seinem Vorwort ist ein Nachruf seiner Stieftochter enthalten, den sie zum Anlass der Erstveröffentlichung verfasst hat. In ihrem Beitrag geht sie auf das Leben ihres Vaters ein und betont, wie sehr er das Go-Spiel liebte. Sie erwähnt auch ein Lehrbuch von Segoe, das er in jungen Jahren veröffentlicht hat – 1918 – und das sehr erfolgreich war. Dieses hat in die Grundlagen und Grundbegriffe des Go-Spiels einführt. Eine erweiterte Fassung erschien 1936 unter dem Titel 囲碁讀(読)本 Igo Toku Hon – Lehrbuch des Go-Spiels – in einer zweibändigen Fassung. In 29 Kapiteln werden alle Aspekte des Go-Spiels detailliert dargestellt. Aus meiner Sicht ein großartiges Buch, mit vielen Diagrammen, deren zugehörigen Erläuterungen aber meine Japanischkenntnisse etwas überfordern. Beide Bücher kann man bei der Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz in Berlin ausleihen – entweder direkt oder per Fernleihe.

Nun aber zu dem Inhalt des Lexikons der Strategie.

Das erste Kapitel befasst sich mit der Strategie des schwarzen Spielers in einer Vorgabepartie und erläutert, wie man die Schwächen des weißen Spielers ausnutzen kann. Der Autor geht hauptsächlich auf

die Anfangsstellungen ein, wie sie sich immer wieder in solchen Spielen ergeben.

Im zweiten Kapitel geht es um die richtige Spielweise bei den Eröffnungszügen – Jōseki.

Die Betrachtung ist nicht darauf ausgerichtet, welches Jōseki in einer Spielsituation am besten passt, sondern darum, Fehler zu vermeiden oder die Fehler des Gegners richtig zu beantworten.

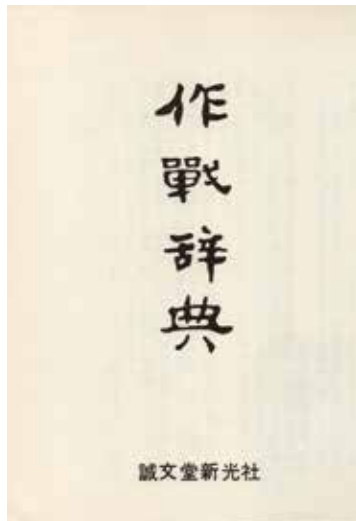
Das dritte Kapitel widmet sich dem Eindringen – uchikomi – in die Einflussphäre des Gegners, das Kapitel vier behandelt das Thema Opfern von Steinen – sute-ishi – und wie man diese Methode geschickt zu seinem Vorteil einsetzt.

Im fünften und letzten Kapitel widmet Segoe sich der Fragestellung, wie man trennende Steine beseitigt. Dieses Kapitel

ist mit タネ石 tane-ishi überschrieben und ich werde später erläutern, was man unter diesem Begriff zu verstehen hat.

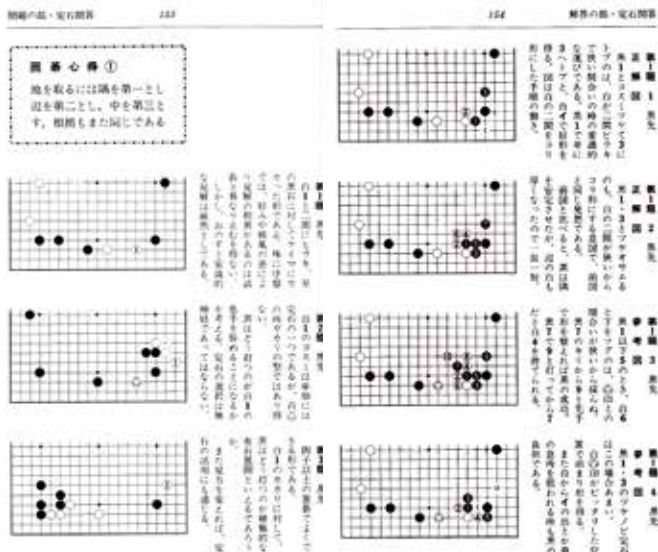
Bis auf das Kapitel zu den Vorgabespielen ist der Aufbau der einzelnen Kapitel dieses Buches stets gleich:

- Auf einer Seite finden sich drei Probleme, die jeweils mit einer kleinen Beschreibung der Aufgabe versehen sind. Dazu gesellt sich als Auftakt noch ein kleiner Spruch, der Aspekte des Go-Spiels beinhaltet – ich stelle Beispiele dazu vor.
- Die Lösungsbeispiele werden dann auf den nächsten drei Seiten besprochen – eine Seite für jedes Problem. Es wird der Lösungsvorschlag mit eventuellen Alternativen vorgestellt und auch falsche Ansätze besprochen.
- Bei den Problemen verzichtet er auf seine sonst benutzte übliche Kategorisierung – offensicht-



lich sind dies für ihn grundlegende Dinge, die jeder Spieler kennen sollte.

Als Beispiel dafür die ersten beiden Seiten des Abschnittes zu Jöseki:



Was wir aber sehen werden: Man benötigt ein Gespür für die richtigen Anfangszüge und man muss Zugfolgen voraussehen können. Dies kann man mit Hilfe seiner bereits vorgestellten Bücher gut erlernen.

Ein vergleichbares Buch ist neben dem bereits erwähnten *Basic Techniques of Go* auch *Strategic Concepts of Go* – dieses ist aber keine leichte Kost. Die für Go typischen Bezeichnungen wie etwa tsukenobi jöseki findet man mit Erläuterungen in R. Bozulich, *A Dictionary of Go Terms*. Das ist sowohl bei Kiseido Publishing als auch als SmartGo-Buch verfügbar – oder man nutzt Sensei's Library.

置碁必勝作戦 – Okigo Hisshō Sakusen Die Strategie für einen sicheren Sieg in Vorgabespielen

In diesem Kapitel wird die Strategie von Schwarz in Vorgabespielen behandelt. Segoe diskutiert drei Spiele mit einer Vorgabe von acht Steinen, fünf Spiele mit einer Vorgabe von sechs Steinen, 17 Spiele mit einer Vorgabe von vier Steinen und vier

Spiele ohne Vorgabe. Es geht ihm darum, typische Anfangsstellungen in solchen Spielen zu diskutieren und die korrekte Zugfolge darzustellen. Wenn man sich mit diesen vertraut macht, bin ich mir sicher,

dass der weitere Verlauf des Spiels positiv beendet werden kann.

Dieses Kapitel enthält einen ausführlichen Begleittext und erfordert daher gute Kenntnisse der japanischen Sprache, wenn man alles verstehen will, was Segoe so anmerkt. Man kommt auch ohne diesen Text gut zurecht, da es viele Diagramme gibt.

Er betrachtet nicht die Vorgabespiele mit drei Steinen, obwohl sie als eines der besten Mittel gelten, stärker zu werden. Zu diesem

Thema gibt es mehr in dem ausgezeichneten Buch *The Breakthrough to Shodan* von Miyamoto Naoki.

Wer sein Handicap verbessern will: Zu empfehlen ist das entsprechende Kapitel in dem Buch *Basic Techniques of Go*, in dem intensiv auf Vorgabespiele eingegangen wird. Weitergehendes findet man in den beiden Büchern *Handicap Go* und *Kages' Secret Chronicles of Handicap Go* – im letzteren werden Vorgabespiele detailliert besprochen.

Die Gleichaufpartien und die Kommentare dazu könnten mit KaTrain oder AI-Sensei untersucht werden, um zu sehen, was möglicherweise anders bewertet wird. Es schadet nicht, sich mit den Vorschlägen von Segoe zu beschäftigen. Diese sind sicherlich nicht grundsätzlich falsch und können den KI-Hörigen eventuell Schwierigkeiten bereiten.

Noch ein kleiner Hinweis für die Fans von Go Seigen und der japanischen Sprache: 巨星 吳清源 置碁 Kyosei Go Seigen Okigo – *Meister Go Seigen Handicap Go* – ist eine Zusammenstellung von Vorgabespielen von Go Seigen. Leider ist das Buch

aus dem Jahre 1986 vergriffen und nur noch antiquarisch erhältlich bzw. über die bereits erwähnte Bibliothek. In diesem Buch diskutiert Go Seigen 25 Vorgabespiele, die er mit Vorgaben von zwei bis sieben Steine gespielt hat – natürlich stets mit Weiß. Go Seigen ist bekannt für seine außergewöhnlichen Fähigkeiten und seine innovative Spielweise. Daher sind diese Partien eine wertvolle Quelle für Weiß in Vorgabespielen und für Schwarz, wie man richtig reagiert.

Ein Vorgabespiel mit vier Steinen

Ich möchte anhand eines Beispiels zeigen, wie Segoe im Falle einer Vorgabe von vier Steinen vorgeht, wobei dies nur ein Auszug aus der Diskussion bei ihm im Buch ist.

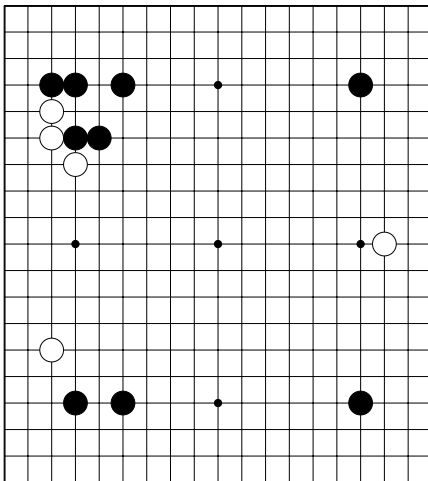


Abb. 1: Die Ausgangsstellung

Nach der Abfolge der ersten Züge haben wir in Abb. 1 eine Stellung auf dem Go-Brett, die typisch für ein Spiel mit einer Vorgabe von vier oder fünf Steinen ist.

Es hat dann Weiß die Möglichkeit, auf a bis d in Abb. 2 weiterzuspielen. Zusätzlich gibt es noch den Zug e, der für ein Vorgabespiel eine typische Spielweise für Weiß ist – auf diesen Zug gehen wir später ein. In unserem Beitrag besprechen wir einige Antworten von Schwarz auf den Zug von Weiß auf a, den Segoe als den natürlichen für Weiß bezeichnet.

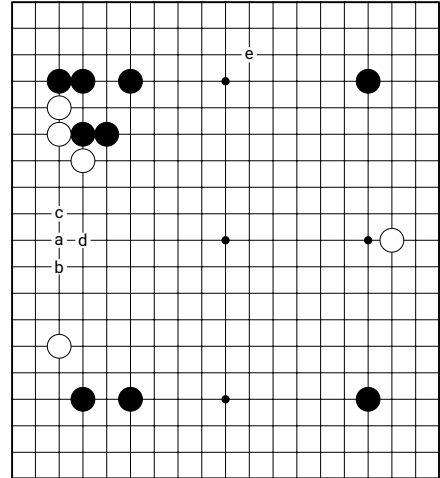


Abb. 2: Die weißen Spielmöglichkeiten

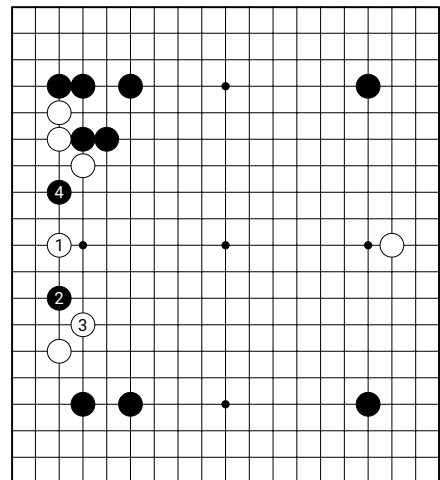


Abb. 3: Der weiße Zug auf a

Spielt Weiß auf 1 in Abb. 3, so muss Schwarz unmittelbar auf 2 spielen und Weiß nicht gestatten, den linken Rand abzusichern. Nach Weiß 3 spielt Schwarz auf 4 und es ergeben sich hieraus mehrere mögliche Antworten von Weiß in Abb. 4: Auf a zu verbinden oder auf b bzw. c anzulegen.

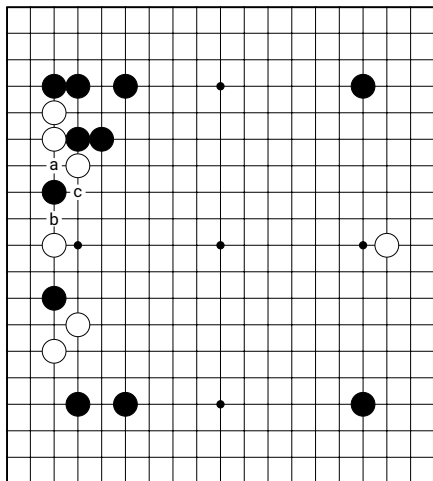


Abb. 4: Mögliche Antworten von Weiß

Wir wollen zunächst die beiden letzten Varianten betrachten.

Das Anlegen von Weiß

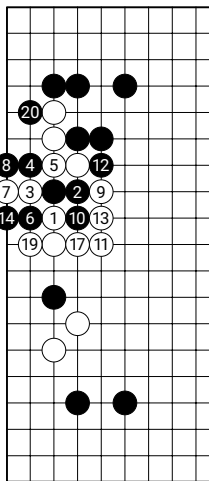


Abb. 5: Anlegen auf b

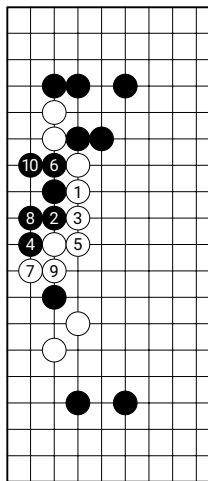


Abb. 6: Anlegen auf c

Spielt Weiß auf b wie in Abb. 5, so ergibt sich eine Zugfolge, die Weiß nach W15 auf W3, S16 auf W7, S18 auf W3 mit einer Freiheit verliert. Dies ist in einem Spiel mit Vorgabe eine der Möglichkeiten

von Weiß, den schwächeren Spieler zu verwirren. Am Ende und bei richtiger Spielweise von Schwarz ist aber Weiß der Verlierer.

Auch das Anlegen auf c wie in Abb. 6 hat kein gutes Ende für Weiß: Nach dem Schnitt auf 6 ist dies ein gutes Ergebnis für Schwarz.

Es verbleibt also die Untersuchung der Variante von Weiß auf a zu spielen und wir werden die sich daraus ergebenden Spielzüge besprechen. Vorab das Fazit von Segoe: Der weiße Zug im Ausgangsdiagramm auf 1 ist nicht gut für Weiß.

Der Zug 1 und seine Implikationen

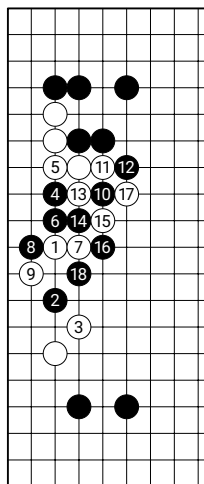


Abb. 7: Erste Variante

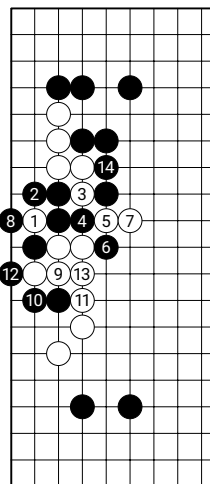


Abb. 8: Zweite Variante

Nach dem Decken auf 5 in Abb. 7 ergibt sich eine Zugfolge, die für Weiß schrecklich endet.

Schneidet Weiß in Abb. 8 auf 1 (anstelle des Zuges 11 aus dem vorherigen Diagramm), so ergibt sich eine Zugfolge, nach der die fünf weißen Steine gefangen sind – auch nicht besser.



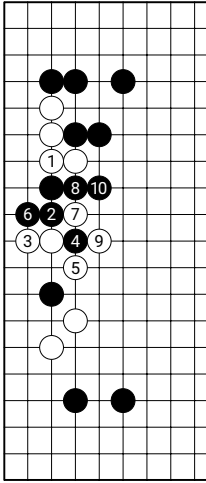


Abb. 9: Dritte Variante

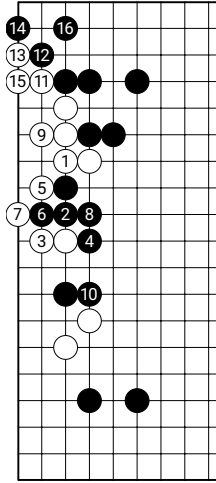


Abb. 10: Vierte Variante

Nach dem Anlegen von Schwarz 2 in Abb. 9 kann nun Weiß auch Sagari auf 3 spielen. Mit dem Hane von Schwarz auf 4 und dem Zug 6 kann Schwarz selbst nach dem Schnitt auf 7 von Weiß entkommen. Ergebnis: Weiß ist in zwei schwache Gruppen geteilt.

Auch die alternative Spielweise von Weiß auf 5 in Abb. 10 bringt kein gutes Ergebnis für Weiß:

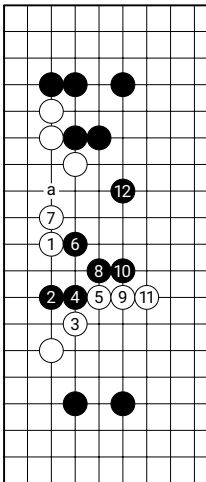


Abb. 11: Besser?

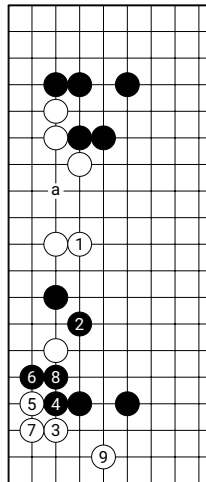


Abb. 12:
Schlecht für Schwarz

Mit 10 festigt Schwarz seine Stellung und mit 12 kommt Weiß knapp zum Leben und muss später noch einen Stein, etwa links von W9, setzen. Dieses „Quälen“ von Weiß ist für Schwarz kein Problem.

Es hat aber Schwarz die Möglichkeit, mit Schwarz 4 in Abb. 11 zu schieben, anstatt auf a zu spielen und nach Zug 12 sind die schwarzen Gruppen miteinander verbunden. Auch wenn die obere weiße Gruppe sicher ist, so ist der weiße Ausgangszug 1 auch in dieser Variante keine gute Entscheidung von Weiß.

Weiß kann auch nach dem Eindringen von Schwarz auf Weiß 1 in Abb. 12 spielen, um das Eindringen von Schwarz auf a zu verhindern. Spielt nun Schwarz wie im Diagramm, so opfert Weiß einen Stein und lebt in der Ecke und auch seine andere Gruppe ist sicher. Dies ist kein gutes Ergebnis für Schwarz.

Nach Weiß 1 ist es für Schwarz besser, mit 2 in Abb. 13 die Ecke gegen das Eindringen von Weiß abzusichern und nach Weiß 17 verbindet Schwarz auf 18.

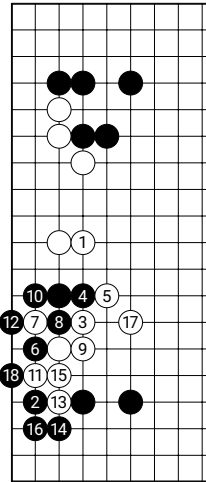


Abb. 13:
Richtige Spielweise

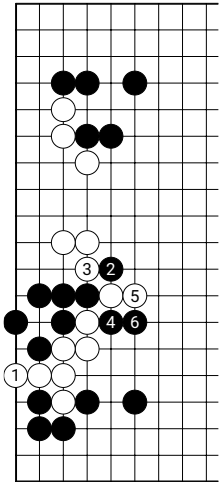


Abb. 14:
Nur keine Angst

Der weiße Zug 17 aus dem vorherigen Diagramm auf Schwarz 18 ist nicht zielführend, wie Abb. 14 zeigt. Mit der Zugfolge bis Schwarz 6 gibt es zwar ein Kō, aber dies wird kein erfolgreiches Kō für Weiß werden.

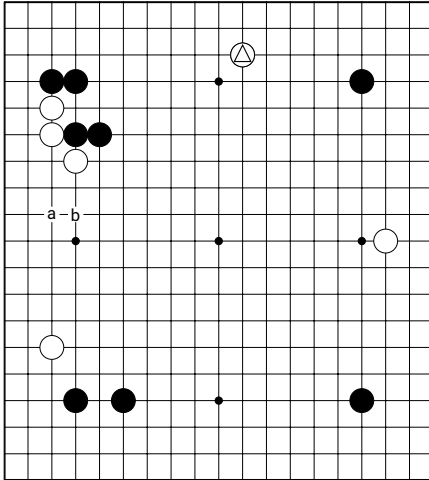


Abb. 15: Weiß stiftet Unruhe

Was ist aber, wenn Weiß, wie in Vorgabespielen üblich, nicht seine schwachen Steine absichert, sondern etwa den markierten weißen Stein in Abb. 15 setzt? Dann muss Schwarz die drei weißen Steine oben links mit den Zügen a oder b angreifen.

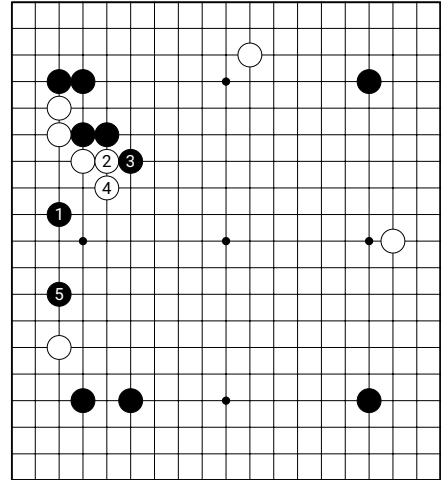


Abb. 16: Ein Beispiel

Egal, wie nun Weiß auch antwortet – es geht gut für Schwarz aus.

Wie man sieht, greift Schwarz mit den Zügen 1 bis 5 in Abb. 16 die weißen Steine oben und unten erfolgreich an.

– Fortsetzung folgt im nächsten Heft –

Go – ein Spiel für mehr als zwei Spieler

Izumi Hase, *Der Elefant im Reisfeld*, dt., 146 Seiten, Brett und Stein Verlag, Frankfurt/Main 2013, 18,50 €. Sobald das letzte „ich passe“ ausgesprochen wird, ist klar – Go spielt man nicht nur zu zweit. Man bespricht sich, man freut sich, man guckt über die Schulter, in einem großen Spiel in der Gruppe. So entfaltet ebenfalls „Der Elefant im Reisfeld“ die Lust am Diskutieren und Zusammenrätseln: Ich stand während einer Pause eines Turniers letzten Jahres neben einem Tisch, an dem drei Mitspieler ein Buch begutachteten. „Der Elefant im Reisfeld“ hatte es geschafft, einen DDK, einen SDK und einen Dan-Spieler um dasselbe Tsumego zu versammeln. Der eine bereits am Lösen, die anderen legten es aufs Brett. Ein Vierter kam dazu und blätterte weiter, um sich die weiteren, vorsichtig erdachten Figuren anzuschauen. Zehn Minuten lang wurden die einzelnen Variationen besprochen.

So zeigt z.B. der Hase, dass ein Problem süß aussehen und dennoch knifflig sein kann. Und doch werden



Menschen mit wenig Tsumego-Erfahrung gerne bei der Lösung zuschauen und miträtseln. „Der Elefant im Reisfeld“ vereint die visuelle Sprache des Alltags mit der des Go und kann damit als Bindeglied zwischen Anfängern und bereits Überzeugten dienen.

Go hat das Potenzial, noch viele weitere Menschen anzusprechen. Es ist aber eine Sprache, die man erst etwas verstehen können muss, bevor man ihre Schönheit erkennt. Es liegt an uns, neuen Mitspielern als Übersetzer zu dienen. Das heißt auch oft, die gemeinsame Sprache der Gruppe zu sprechen, denn Go spielt man nicht nur zu zweit.

Esther Chevalier

Buchvorstellung

Im Folgenden ist ein weiterer Abschnitt aus dem Buch Erster Kyu von Sung-Hwa Hong abgedruckt (Sung-Hwa Hong, Erster Kyu, dt., 215 S., Verlag Brett und Stein, Frankfurt/Main 2023, 19,90 €, S. 43–47). Das Buch wurde bereits in der letzten Ausgabe der DGoZ vorgestellt und auch schon ein Ausschnitt abgedruckt (S. 24f).

Das große Banner vor der Jangchung-Arena, „Nationale Volleyball-Meisterschaft der Mädchen“, hieß die drei angehenden Anfeurer willkommen.

Der heutige Wettkampf war ein Halbfinale, die S-Oberschule für Mädchen spielte gegen die P-Oberschule für Mädchen. Es war reichlich voll. Viele Mädchen der beiden Schulen waren da. Die Jungen nahmen im Fanbereich der S-Schule Platz.

Mit ein wenig schamhaftem Lächeln blickte Yeong uk an sich herunter auf seine Uniform. Er versuchte sein oberflächliches Verhalten vor sich zu rechtfertigen. Er musste sich eingestehen, dass er die Uniform der K-Oberschule trug, weil er angeben wollte. Vielleicht wollte er In-ae gefallen. Vielleicht wollte er sich ihr überlegen fühlen. Vielleicht war ihm In-ae wichtiger als Ik-gu und Jong-gyu. Er bereute sein törichtes Verhalten.

Ein scharfer Pfiff ertönte. Gleich ging das Spiel los. Die Spielerinnen beider Schulen stellten sich vor dem Netz in je einer Reihe einander gegenüber auf. In-ae war da. Ebenso Won-ja und Yun-suk. Nach dem Austausch von Verbeugungen zogen die Mädchen ihre Sweatshirts aus und begaben sich in ihre Spielhälften.

Yeong-uk fielen einige Dinge auf, die Volleyball und Go gemeinsam hatten. In-ae sah anders aus als beim letzten Mal. Sie war ausgezeichnet in Form, hatte durchtrainierte Muskeln und das Geschick und die Schnelligkeit, die das Spiel erforderte. Sie wirkte ernst und angespannt, genau wie Yeong-uk, wenn er Go spielte.

Während er ihr dabei zusah, wie sie ihr Können und ihre athletischen Fähigkeiten vorführte, schämte sich Yeong-uk. Er war nie gut in Sport gewesen. Es war ihm peinlich, dass er die Uniform der besten Oberschule trug. Der Versuch, sich ihr durch das Tragen der Uniform überlegen zu fühlen, erschien ihm nun als ganz und gar dumm.

Das Spiel stand knapp. Nachdem beide Teams je einen Satz gewonnen hatten, kam es im dritten Satz zu rasanten und spannungsreichen Punktwechseln. Yeong-uk war betroffen, als die S-Schule den dritten Satz am Ende mit 14 zu 16 verlor. In-ae und ihre Teamkolleginnen schienen den Tränen nahe. Sie waren soeben ausgeschieden.

„Los, auf zur Kabine!“

Ik-gu, dem der Spielausgang gleichgültig war, hatte auf diesen Moment gewartet. Yeong-uk und Jong-gyu folgten ihm in den Bereich vor der Kabine.

Die Spielerinnen, die aus der Halle kamen, wirkten enttäuscht und erschöpft.

„He Jungs! Won-ja und ich machen uns getrennt von euch auf den Weg. Ein Spieltag ist der beste Tag um ein Mädchen loszueisen, erst recht wenn sie gerade verloren haben!“

Ik-gus unehrenhaftes Vorhaben stieß bei den anderen auf Einverständnis. Auch Yeong-uk wollte mit In-ae allein sein, ohne sich um seine Freunde sorgen zu müssen.

Die drei Jungen suchten sich getrennte Plätze, um auf ihre Partnerinnen zu warten. Yeong-uk fand eine weiter entfernte Stelle. Wo sollte er mit ihr hingehen? Yeong-uk plante für den Abend. Das Nudelhaus in der Innenstadt schien angemessen. Sie musste hungrig sein nach all der Rennerei und Ruferei während des Spiels. Und nach dem Nudelhaus, wohin dann? Es machte Spaß, Pläne zu schmieden für eine ungewisse Zukunft mit einem neu kennengelernten Mädchen!

„Hey, da bist du. Warum wartest du hier so weit weg? Wo sind die anderen? Ah, ich verstehe ... Die wollten separat losgehen! Das ist mir auch recht.“

Hinter Yeong-uk stand In-ae. Erfrischend sah sie aus, mit dem frisch gewaschenen und gekämmten Haar.

„Wo sind sie denn? Gerade waren sie noch da ...“

Yeong-uk log unbeholfen, um das despektierliche Übereinkommen, das die Jungen getroffen hatten, zu vertuschen.

„Um die brauchen wir uns nicht zu kümmern. Komm mit. Ich will dir jemanden vorstellen.“

Ihm jemanden vorstellen? Etwa den groben Bruder von Won-ja? Oder hatte sie noch einen anderen Jungen eingeladen, zum Anfeuern zu kommen? Yeong-uk hatte ob dieser unerwarteten Wendung ein gutes Gefühl.

Zu seiner Erleichterung handelte es sich um eine Dame mittleren Alters, die freundlich lächelte.



„Das ist meine Mama. Mama, das ist mein Freund!“

Yeong-uk war verblüfft, wie sie ihr ohne Zögern ihren Freund vorstellte. Herr Kwon hätte ihr Verhalten nicht gebilligt. Nach seinen Maßstäben war es Jugendlichen auf der Oberschule nicht gestattet, einen Freund oder eine Freundin zu haben.

„Ach was, wirklich? Schön, dich kennenzulernen. Und ein so guter Schüler!“

Wie es schien, fand Yeong-uks Uniform bei ihr unmittelbar Anerkennung. In-ae legte noch eine Überraschung oben drauf.

„Dann gehen wir jetzt zu uns nach Hause. Ist dir das recht, Mama?“

„Natürlich! Ich mach was richtig Leckeres für euch zwei.“

Hier trug sich etwas zu, das für Herrn Kwon völlig unbegreiflich wäre. Yeong-uk wurde soeben ins Haus seiner Freundin eingeladen, mit Unterstützung ihrer Mutter!

Ihr Wagen war riesig und aus dem Ausland, damals eine Rarität in Korea, und wurde von einem Chauffeur mit weißen Handschuhen gefahren. Auch das war eine Überraschung für Yeong-uk, der eine Fahrt mit dem Taxi oder dem Bus erwartet hatte. Yeong-uk stand ein wenig unter Schock und blieb während der Fahrt reichlich still, wohingegen In-ae unentwegt auf ihn und ihre Mutter einschwatzte.

Ihr Haus war eine enorme Villa. Nachdem sie ihn auf einer Ledercouch platziert hatte, verschwand In-ae auf ihr Zimmer, um etwas anderes anzuziehen. Yeong-uk sah sich um. Es war das erste Mal, dass er wahren Reichtum zu Gesicht bekam. Auch die Kwons waren wohlhabend, aber das war kein Vergleich. Sie waren in einer anderen Liga.

Das Go-Brett in der Ecke zog seine Aufmerksamkeit an. Es handelte sich um einen Go-Tisch mit vier Beinen, der wie alles andere im Raum sehr

teuer aussah. Ein fünfzehn Zentimeter starker Go-Tisch aus Kaya war an sich schon eine Seltenheit. Was ihn jedoch wirklich erstaunte, war die Signatur auf dessen Unterseite:

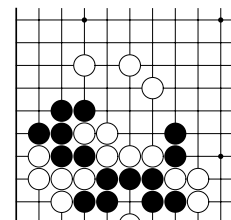
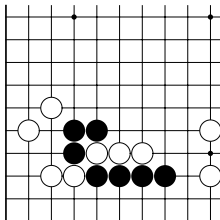
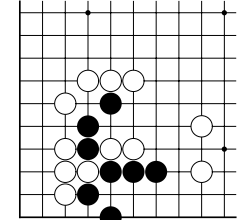
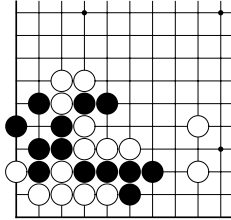
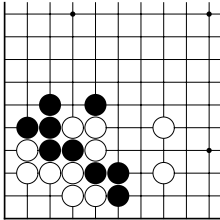
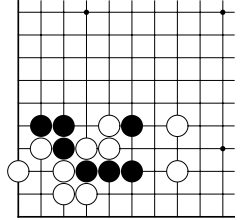
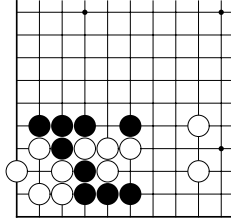
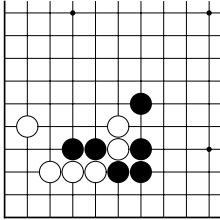
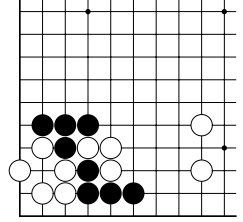
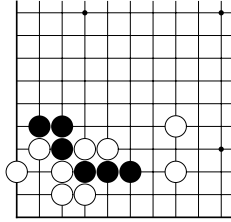
Kitani Minoru 9-Dan

Kitani 9-Dan war der Lehrer von Meister Cho, dem Begründer des Koreanischen Go-Verbands. Wer zum Teufel war In-aes Vater, dass er ein Brett mit Autogramm von Kitani 9-Dan besaß!

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Letztes Mal habt ihr das Netz verwendet, um Steine mit zwei Freiheiten zu fangen. Übertragt dies nun auf Steine mit drei Freiheiten.

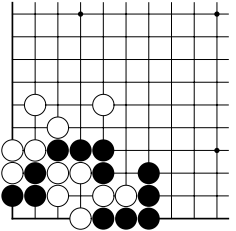
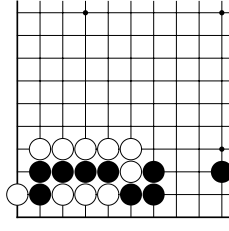
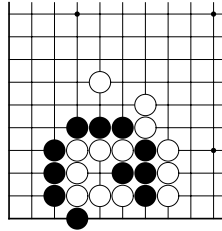
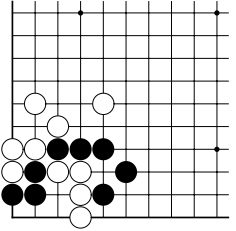
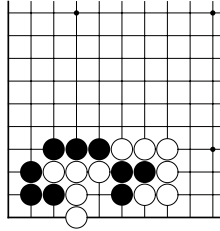
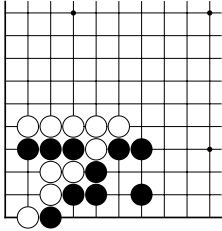
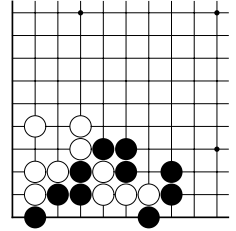
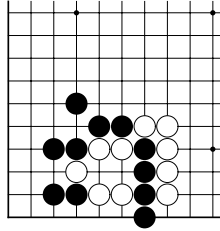


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Ihr befindet euch dieses Mal in einem Kampf um Freiheiten. Gewinnt ihn!



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

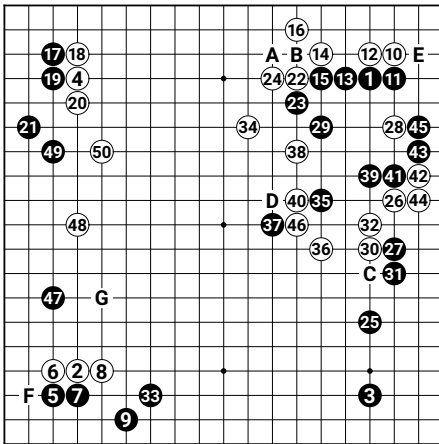
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

AI Sensei kommentiert (1)

Partie: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2023, 6. Runde
Weiß: Benjamin Teuber 6d
Schwarz: Lukas Krämer 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 203 Züge. Weiß gewinnt mit 27 Punkten.
Kommentar: KataGo auf *ai-sensei.com* und Benjamin Teuber 6d

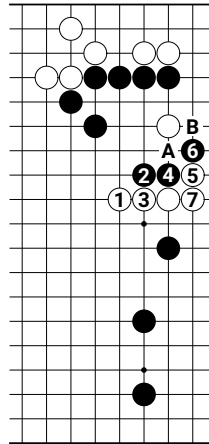
Nach der Zugnummer steht in Klammern, wie viele Punkte der Zug laut KataGo im Vergleich zur optimalen Spielweise verliert. Manche Züge sind auch als KI-Zug markiert, wenn KataGo genauso spielen würde.



Figur 1 (1–50)

- 17: (-0,6 Punkte) Etwas besser ist eine lokale Fortsetzung auf A oder B.
- 24: (KI-Zug) So kann Weiß sehr gute Form machen, während Schwarz etwas angreifbar bleibt.
- 25: (-0,6 Punkte) Aufgrund der Schwäche oben wäre 27 etwas balancierter.
- 26: (-0,6) Weiß sollte aber lieber hoch auf 39 angreifen. Anschließend ist 38 ein guter Punkt für Weiß.
- 30: (-0,6) Einfach auf 1 in Dia. 1 springen ist gut. Ich hatte Angst vor dem Peep auf 2, aber tatsächlich wären nach 7 dann A und B Miai, so dass Schwarz nicht einmal einen Stein fangen kann.

- 31: (-0,6) Etwas aktiver wäre C.
- 32: (-0,7) Noch immer besser auf 1 in Dia. 1 springen.
- 33: (-0,7) 34 ist wichtiger, da hier ein Moyo und eine angreifbare Gruppe beteiligt sind.
- 37: (-0,8) Etwas dünne Form. Besser wäre D oder E.
- 39: (KI-Zug) Super Zug, um gegen die Doppel drohung von 38 zu verteidigen!
- 40: (-1,5) Weiß muss trotzdem wie in Dia. 2 antworten. Danach wäre Weiß gut einen Punkt vorne.

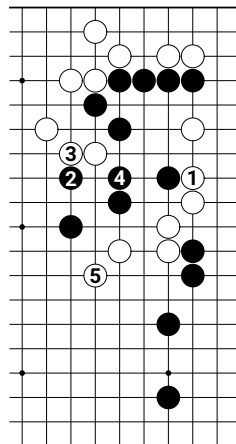


Dia. 1

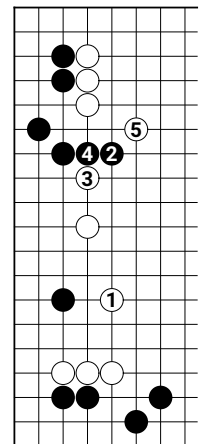
48: (-1,1) Die weiße Mitte sieht zwar imposant aus, aber der Zug ist zu abstrakt. Besser einfach mit F und anschließendem Tigerrachen die weißen Steine stärken.

49: (-1,1) Schwarz sollte auf G herausspringen, und so gleichzeitig verteidigen, angreifen und die weiße Mitte reduzieren.

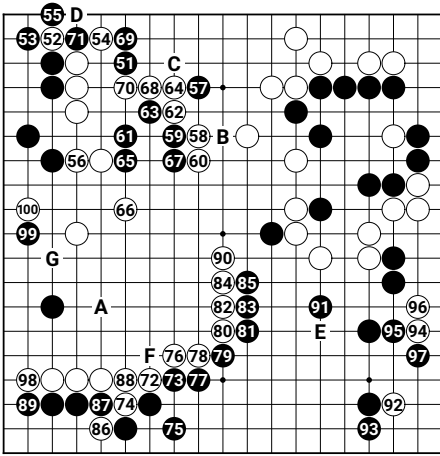
50: (-1,3) Weiß sollte ebenfalls auf G spielen. Mit Dia. 3 kann Weiß so einen Teil des Moyos in Gebiet auf der 6. Reihe verwandeln und gleichzeitig in der Mitte stark



Dia. 2

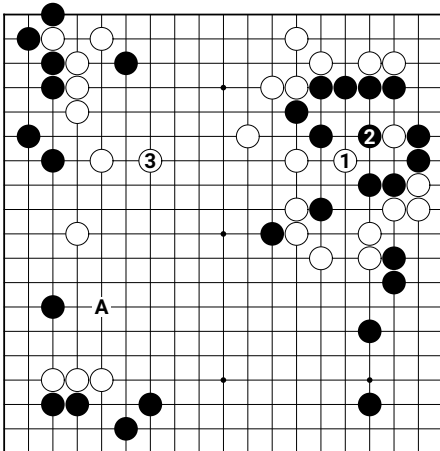


Dia. 3



Figur 2 (51-100)

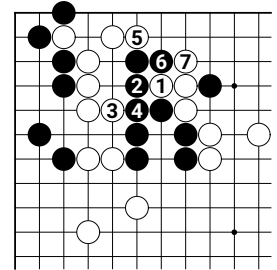
- bleiben. Das Ergebnis wäre ausgeglichen.
- 51: (-1,1) Das ist allerdings etwas tief. Lieber nach wie vor hüpfen auf A.
- 56: (-1) Etwas feige. KataGo würde wie Dia. 4 erst mit 1 Kikashi spielen, und dann entspannt auf 3 einschließen. Danach ist A sogar größer, als sofort den Überlebenskampf am oberen Rand fortzusetzen. Das Ergebnis wäre laut KataGo absolut ausgeglichen. Den Abtausch 1 für 2 möchte KataGo ab jetzt fast immer spielen – was allerdings zur Vereinfachung im Folgenden ignoriert wird.
- 57: (-1,7) Es ist sehr gefährlich, sich oben so fest-



Dia. 4

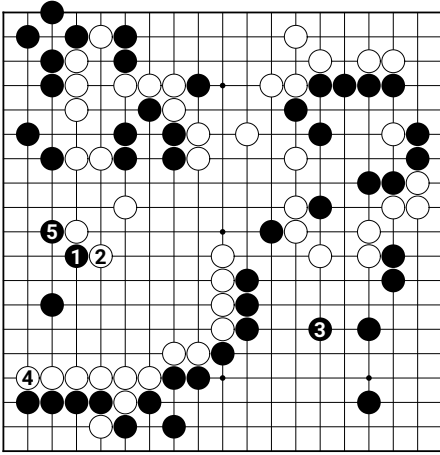
zulegen, da es zum einen sehr unklar ist, ob Schwarz lokal leben kann, und zum anderen A nach wie vor riesig ist. Daher wäre A oder ein indirekter Zug wie B korrekt.

- 59: (-0,7) Lieber zunächst Augenraum auf 69 bauen, bevor man Weiß in der Mitte stärkt.
- 60: (-0,5) Ruhig auf 67 blocken und die Mitte zumachen. Ich dachte, ich muss mehr oder weniger töten, um keine schlechte Stellung zu haben, aber in Wirklichkeit steht Weiß okay.
- 64: (-1,2) Erst Atari auf 67 geben. Ich hatte nach wie vor zu viel Fokus auf die schwarzen Augen und zu wenig auf meine schöne Mitte.
- 65: (-1,3) Nur mit einem blauen Auge rauskommen ist für Schwarz aber auch nicht ausreichend. Lukas hat seine Stellung wohl mindestens genauso stark überschätzt, wie ich die meinige unterschätzt habe. Besser wäre 71 oder C.
- 67: (-1,5) Dito.
- 68: (-3,6) Hier wollte ich besonders geschickt wie in Dia. 5 den oberen Rand abstecken, ohne dass Schwarz vorher selbst in Sente 5 im Diagramm abtauschen und



Dia. 5

- weiter in den weißen Rand eindringen kann. Tatsächlich ist aber der Formzug auf C viel besser, da er selbst eine Fortsetzung auf 70 hat, falls Schwarz nicht sofort auf 69 weitermacht. Spielt Schwarz 69, kann Weiß auf D ein Ko starten.
- 69: (-10,2) Riesenfehler! Der kleine Endspielgewinn oben ist nie und nimmer so einen schwarzen Trümmerhaufen in der Mitte wert. Jetzt ist Weiß etwa 9 Punkte vorne.
- 72: (-1,4) Gehört nach wie vor auf A. Stattdessen bekommt Schwarz nun auch einen großen Rand.
- 78: (-3) Der schwarze Kasten wird immer größer, während die weiße Mitte so nicht gut geschlossen werden kann. KataGo hätte stattdessen selbst auf E reduziert.
- 84: (-1,9) Zu ängstlich. Die Schwäche auf F ist viel weniger gefährlich, als ich in der Partie dachte.

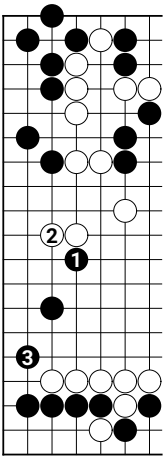


Dia. 6

86: (-2,4) Versucht noch immer, die Schwäche F auf Kosten von Punkten zu sichern. Einfach auf 90 strecken wäre korrekt. Nach 86 liegt Weiß nur noch 2 Punkte vorne.

89: (-1) Hane auf 98 ist etwas druckvoller.

91: (-1,3) Schwarz hätte jetzt einen tollen Fragezug auf 1 in Dia. 6. Verteidigt Weiß die Mitte auf 2, wäre der Abtausch schon ein Erfolg, da Weiß 4 mit 5 gekontert werden kann. Spielt Weiß stattdessen wie in Dia. 7, nimmt die weiße Mitte einen großen Schaden. Daher wäre



Dia. 7

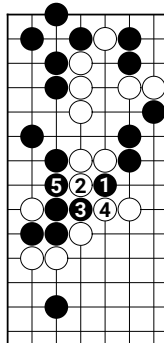
für Weiß 2 Tenuki am besten, woraufhin es rechts unten sehr kompliziert würde.

94: (-2,4) Zerstört mehr Aji und Punkte als es schafft. Besser gleich auf 98.

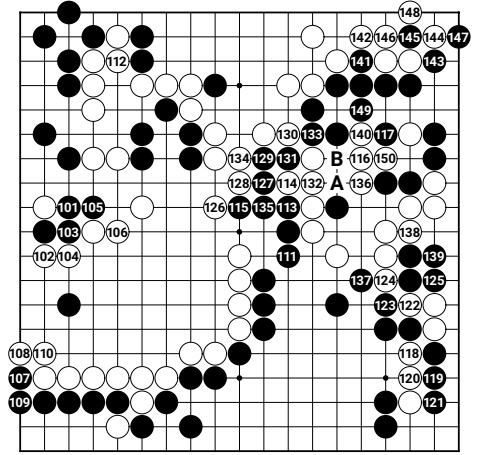
96: (-3,1) Dito.

100: (-1,8) Zu gierig. Einfach auf G verteidigen reicht.

102: (-6,7) Lässt Schwarz eine riesige Chance ...

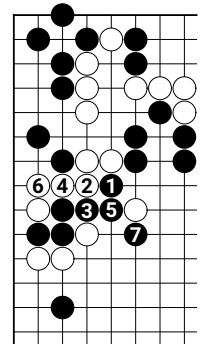


Dia. 8

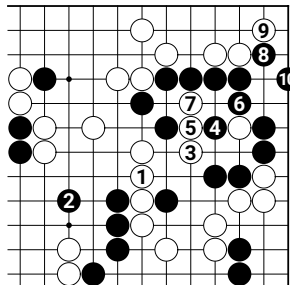


Figur 3 (101–150)

105: (-7,5) ... die Lukas zum Glück auch nicht gesehen hat. Spielt Schwarz wie in Dia. 8, sind A und B Miai und die Partie wäre entschieden. Stattdessen müsste Weiß wohl mit Dia. 9 versuchen, die ganze Gruppe zu töten. Das Ergebnis wäre sehr kompliziert, laut KataGo hätte aber Schwarz die Oberhand. Allerdings ist Schwarz auch nach 105 etwa drei Punkte vorne, daher ist es vielleicht auch okay, diesen Kampf auszulassen.



Dia. 9



Dia. 10

114: (-3,5) Langsam wurde es eng für mich. Nach diesem Zug lag ich etwa 6 Punkte hinten. Etwas besser wäre Dia. 10 mit einem weißen Rückstand von 2–3 Punkten.

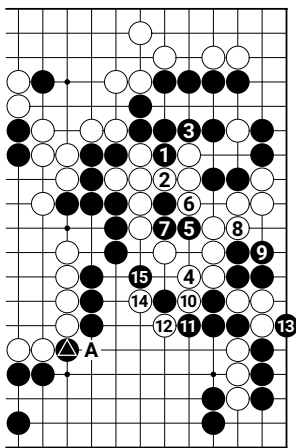
115: (-0,6) Hier hätte Lukas die Chance gehabt,

schnell A abzutauschen und die Schwäche auf 16 ein für alle Mal zu bereinigen. 115 selbst war zwar nur ein kleiner Fehler, der aber noch große Auswirkungen haben sollte.

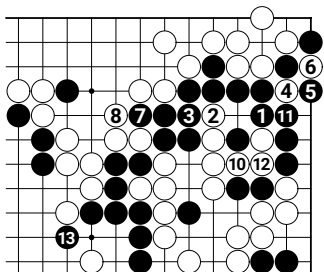
116:(KI-Zug) Endlich habe ich den Punkt gefunden, den KataGo bereits die ganze Partie einschieben wollte. Normal konnte ich diese Partie dennoch nicht mehr gewinnen, das war mir inzwischen klar. Also musste ein Plan her. Der konnte nur noch auf das Aji gegen die schwarze Gruppe gerichtet sein.

126:(-0,5) Nach ein paar wahrscheinlich unnötigen Abtuschen rechts versuchte ich, die Mitte so aggressiv wie möglich mit 126 und 128 abzusichern - selbst wenn meine Gruppe rechts dabei sterben kann.

131:(-5) Lukas schluckte den Köder und schnitt mit 131 und 133 - dabei wäre es gar nicht nötig gewesen. Auf B verteidigen hätte die Partie mit 8-9 Punkten gewonnen!



Dia. 11



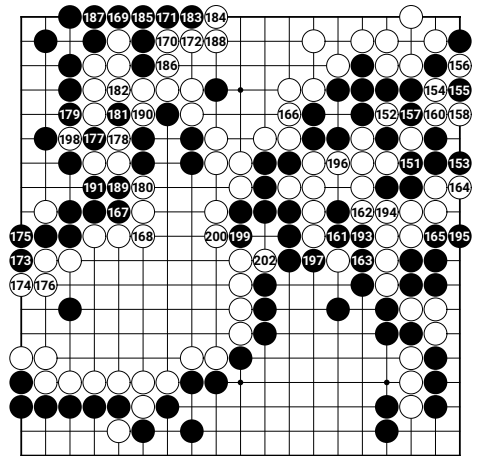
Dia. 12 (9 schlägt 6)

137: (-18) Das ist dann wohl der Losing Move. Schwarz muss wie in Dia. 11 erst mit der eigenen Gruppe leben. Danach kann er mit 5 töten - wobei mit 5 auf 8 verteidigen ebenfalls gewinnt. Da Schwarz den mit Dreieck markierten Stein für einen Kill gerne opfern kann, ist das Aji auf Weiß A hier auch kein Problem.

149: (-18) Besser wäre 1 in Dia. 12, was mehr Freiheiten ergäbe. Das Ergebnis ist ein Ko, durch das Weiß allerdings leben und drei Punkte in Führung



v.l.n.r.: Tony Claasen (DGob-Präsident), Benjamin Teuber (Deutscher Meister 2023) und Turnierleiter Wilhelm Bühler



Figur 4 (151-203)

159 schlägt; 159 auf 181; 201 auf 177; 203 auf 198

gehen kann. Anschließend könnte Schwarz mit 13 noch einen letzten Versuch unternehmen, etwas im weißen Gebiet zu zaubern. Nach 149 kann Schwarz das Semeai nicht mehr gewinnen, auch wenn die weitere Abfolge spannend aussieht.

162:(-5) Objektiv verliert dieser Zug Punkte - 97 ist besser. Aber im Byoyomi und im Stress war es für mich schwer, noch korrekt zu lesen. Bei 162 konnte ich auszählen, dass ich mit einer Freiheit gewinne. Und das reicht ja.

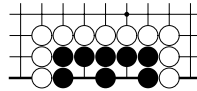
Tsume-Go-Kurs (1)

von Hartmut Kehmann

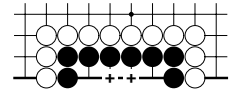
Der japanische Begriff ‚Tsume Go‘ steht für Probleme um Leben und Tod, bedeutet aber allgemeiner die Analyse einer lokalen Situation. Es gibt einige wunderbare Sammlungen, deren Studium sicher eines der effektivsten Mittel ist, um stärker zu werden. Die historisch gewachsenen Klassiker sind allerdings oft relativ unstrukturiert, vergleichsweise wenig Literatur gibt es zur Systematik. Bei aller Verschiedenheit der Probleme gibt es wiederkehrende Grundmuster. Einiges wurde bereits im Grundkurs besprochen wie Nakadeformen (DGoZ 5/2019), unechte Augen (6/2019) sowie Grundformen in der Ecke (4/2020, 5/2020) und am Rand (6/2020). Im ersten Teil dieses Kurses werden wir darauf aufbauend erarbeiten, wann es z. B. besser ist, den Augenraum zu vergrößern bzw. als Gegner zu verkleinern und wann es besser ist, einen vitalen Punkt zu besetzen. Wie kann man einen Augenraum effektiv unterteilen sowohl als Verteidiger als auch als Angreifer. Im zweiten Teil geht es hauptsächlich um Situationen, in denen Leben so einfach nicht möglich ist, sondern nur mit Durchbruch nach außen, Fangen von begrenzenden Steinen, Anbindung an eigene lebende Gruppen, Doppeldrohungen, Leben oder Sterben durch Ko usw. Der dritte Teil beinhaltet Grundregeln des Kampfes in einem Semeai. Insgesamt wird ein Schwerpunkt dieses Kurses darin bestehen, von einfachen Mustern ausgehend, diese auch in komplexeren Strukturen zu erkennen. Ein zweiter Schwerpunkt ist die Darstellung von Möglichkeiten, die Denkwege zu lenken. Manche Probleme in der Literatur sind sehr artefiziell, ich werde mich um möglichst praxisrelevante Beispiele bemühen.

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

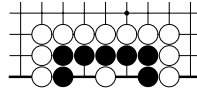
Vorab einige Definitionen:



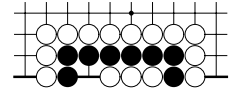
Beisp. 1



Beisp. 2



Beisp. 3



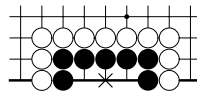
Beisp. 4

Beispiel 1: Eine Gruppe *lebt*, wenn es keinen gegnerischen Zug gibt, der sie töten könnte.

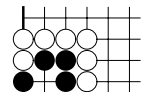
Beispiel 2: Eine Gruppe ist *stabil*, wenn ein gegnerischer Zug so beantwortet werden kann, dass sie nicht stirbt. Am Ende des Spieles ist eine stabile Gruppe lebend.

Beispiel 3: Eine Gruppe ist *tot*, wenn es keinen eigenen Zug gibt, um zu leben.

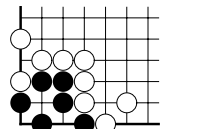
Beispiel 4: Eine Gruppe ist *instabil*, wenn ein eigener Zug so beantwortet werden kann, dass die Gruppe nicht lebt. Am Ende des Spieles ist eine instabile Gruppe tot.



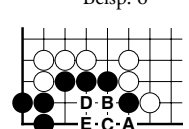
Beisp. 5



Beisp. 6



Beisp. 7



Beisp. 8

Beispiel 5: Das Begriffspaar *geklärt/ungeklärt* benennt den Status einer Gruppe in Abhängigkeit vom Zugrecht. Der Zustand dieser schwarzen Gruppe ist ungeklärt, in den Beispielen 1-4 ist der Status geklärt. Im Tsume-Go ist der Status in der Regel ungeklärt.

Beispiel 6: Der Zustand dieser schwarzen Gruppe ist ebenfalls ungeklärt, wobei der Status nicht vollständig lokal determiniert ist.

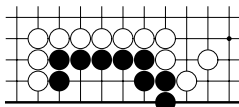
Beispiel 7: Dieser Status hingegen ist geklärt, denn die schwarze Gruppe ist stabil.

Beispiel 8: *Grenzzüge* haben die Funktion, den Augenraum zu erweitern oder zu begrenzen, während *Formzüge* eher die Stabilität der Struktur beeinflussen. In diesem funktionellen Sinne sind A, B und C Grenzzüge, D und E Formzüge. B und C sind deshalb auch für Weiß Grenzzüge, weil Schwarz sie nicht mit A beantworten wird, sondern mit D bzw. E. Sie bewirken also wie der Zug WA auch eine Reduzierung des schwarzen Augenraumes.

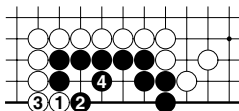
Wir bezeichnen die Seite, um deren Leben es geht als *Verteidiger* und die andere als *Angreifer*, in einem Semeai sind beide Seiten sowohl Verteidiger als auch Angreifer.

Lektion 1: Das Denken ordnen

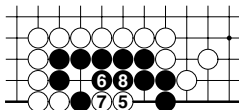
Die erste Lektion behandelt ausschließlich Ratschläge zur Organisation des Denkens. Das mag überraschen, ich finde das Thema aber einleitend wichtig, weil man mit geordnetem Denken schneller ist, einen besseren Überblick behält und Routine in der Vermeidung von Fehlern erreicht. Am besten beschreiben wir das anhand eines vergleichsweise einfachen Beispiels.



Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b

er W1 in Vorhand spielen kann.

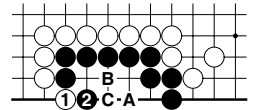
Dia. 1b: Bleibt Schwarz mit S4 fern, so kann er nach W5 nicht mehr bedingungslos leben. Das Ergebnis wäre ein Ko, wir können deshalb vom vorherigen Diagramm ausgehen. Weiß könnte nun,

Dia. 1: Wie ist der Status dieser Gruppe, muss Schwarz hier ziehen?

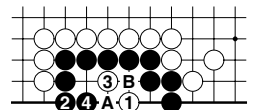
Dia. 1a: Weiß prüft, ob er Schwarz durch Reduzierung von außen auf eine Nakade-Form minimieren kann. Das ist offensichtlich nicht der Fall, dabei entsteht aber die Frage, ob S4 überhaupt erforderlich ist. Das ist durchaus auch für den Angreifer wichtig zu wissen, denn daran entscheidend sich, ob

nachdem das Hane von außen Schwarz nicht tötet, prüfen, ob ein primärer Zug auf einen vitalen Punkt ein für ihn besseres Ergebnis bringt. Das ist im Prinzip o.k., birgt aber das Risiko, etwas zu übersehen.

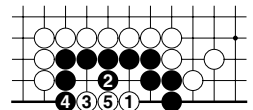
Dia. 1c: Wir haben nicht untersucht, ob W3 innen gesetzt werden kann, z.B. auf einen der gekennzeichneten Punkte. Diesen Denkfehler machen wir sehr leicht, wir prüfen eine naheliegende Sequenz mit einem bestimmten Ergebnis und übersehen dabei, dass es möglicherweise während der Zugfolge Alternativen gibt. In diesem einfachen Beispiel ist schnell zu sehen, dass die Punkte A und B Miai sind und nach W3 auf C kann Schwarz einfach W1 schlagen, wonach A und B wiederum Miai sind. Die Dinge sind aber nicht immer so übersichtlich, wir sollten uns deshalb angewöhnen, am Ende einer Sequenz nach



Dia. 1c



Dia. 1d

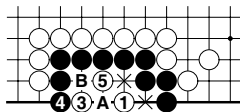


Dia. 1e

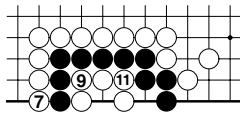
vorherigen sinnvollen Verzweigungen innerhalb des Zugbaumes zu suchen. Auf diese Weise minimieren wir das Risiko, etwas zu übersehen, kaum etwas ist so frustrierend wie eine gute Antwort des Gegners, die man völlig missachtet hat. Nachdem wir nun hinreichend sicher sind, dass eine Reduzierung von außen Schwarz nicht tötet, können wir prüfen, ob Weiß besser innen beginnt.

Dia. 1d: Beginnt Weiß mit dem vitalen Punkt der Form, so muss Schwarz sorgfältig antworten. Eine Idee wäre wiederum, mit S2 den Augenraum möglichst groß zu halten. Nach S4 sind die Punkte A und B Miai für ein Seki in Nachhand für Schwarz. An dieser Stelle ist die Gefahr groß, dass Schwarz sich zufrieden zurücklehnt, weil er sicher ist, dass Weiß nicht töten kann.

Dia. 1e: Das wäre erneut der gleiche Fehler, Alternativen nicht zu prüfen, schließlich gibt es Besseres als ein Nachhand-Seki. S2 hier sichert dem Schwarzen ein Seki in Vorhand. Sind wir nun fertig mit der Analyse? Durchaus nicht, denn wir wissen nicht einmal, ob S2 überhaupt notwendig war.



Dia. 1f

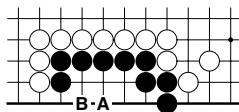


Dia. 1g

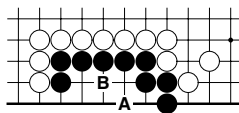
Weiß nicht als Nakadeform besetzen kann. Das Ergebnis wäre ein Seki.

Dia. 1g: Weiß muss anders füllen. Es ist offensichtlich, dass Schwarz nach W5 selber innen nicht ziehen darf, weil damit eine der verbleibenden Augenfreiheiten zum Seki verloren ginge und Weiß es einfach hätte, mit einer Nakadeform zu füllen. Diesen Umstand nutzt Weiß aus, indem er so füllt, dass er bei einem schwarzen Innenzug jederzeit eine Nakadeform erzeugen kann. Wenn genügend Außenfreiheiten besetzt sind, wird die weiße Innenform irrelevant, weil Schwarz wegen Freiheitsnot innen nicht mehr ziehen kann, die schwarze Gruppe ist instabil. S2 in Dia. 1e war also erforderlich.

Dia. 1h: Streng genommen haben wir noch nicht einmal alle sinnvoll erscheinenden Möglichkeiten betrachtet. Weiß könnte durchaus auch auf A oder B beginnen, du kannst selber prüfen, ob dabei etwas anderes herauskommt, als wir bisher gesehen haben.



Dia. 1h



Dia. 1i

Dia. 1i: Natürlich gibt es auch Möglichkeiten der Abkürzung in der Analyse. Ein erfahrener Spieler sieht mehr oder weniger sofort, dass die Punkte A und B Miai sind und Weiß deshalb beginnend mit A maximal das Nachhandseki aus Dia. 3e erreichen kann. Die Dinge sind aber nicht immer so einfach, ich halte es deshalb für sinnvoll, sich ein Denkschema in der Art anzugewöhnen, wie ich

Dia. 1f: Bei oberflächlicher Betrachtung sieht es tatsächlich so aus, als ob Schwarz mit S2 fernbleiben kann. Besetzt Weiß nacheinander A und B, so hat er zwar eine Nakadeform erzeugt, aber dem Schwarzen bleiben zwei Augenfreiheiten, die

es beschrieben habe. Schauen wir uns ein zweites Beispiel an.

Dia. 2: Die schwarze Form sieht anfällig aus, kann Weiß am Zug töten?

Dia. 2a: Beginnen wir mit einem naheliegenden Zug von außen. In der Folge bis S10 wird die schwarze Form stabil, wenn Weiß das zweite Auge auf A verhindern will, haben seine Füllsteine keine Nakadeform mehr. Wir gehen nun im Zugbaum so weit zurück, bis wir sinnvolle Alternativen für weiße Züge finden, das ist erstmals bei W5 der Fall.

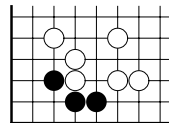
Dia. 2b: Streckt Weiß zum Rand, so spielt Schwarz dieses Kosumi, Weiß kann das zweite Auge rechts neben S6 nicht verhindern. Wir können nun den gesamten Zugbaum ab W3 verwerfen.

Dia. 2c: Kommt Weiß weiterhin von außen, so endet das ähnlich.

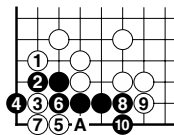
Dia. 2d: W3 als Grenzzug von der anderen Seite führt auch nicht zum Erfolg. Verbindet Weiß auf A, so kann Schwarz auf B schlagen, in der englischen Literatur sehr treffend als „connect and die“ bezeichnet, der japanische Begriff lautet Oiotoshi. Diese Situation ist im Tsume-Go ein häufiges Muster, wir

kommen in einer späteren Lektion darauf noch zurück. Es ist jetzt hinreichend sicher, dass W1 den Schwarzen nicht tötet, denn alle sinnvollen weißen Antworten auf S2 sind erfolglos.

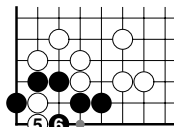
Dia. 2e: Der Klemmzug W1 begrenzt noch stärker von außen und erzeugt zugleich einen Defekt in der schwarzen Form. Die Züge W3 und S4



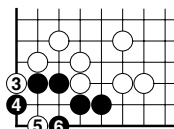
Dia. 2



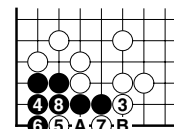
Dia. 2a



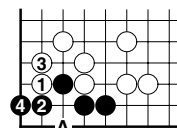
Dia. 2b



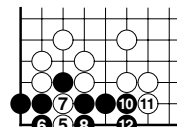
Dia. 2c



Dia. 2d



Dia. 2e

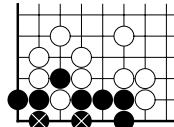


Dia. 2f

sind offensichtlich alternativlos, danach springt der Punkt A ins Auge.

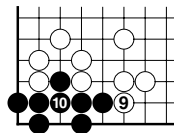
Dia. 2f: Nimmt Weiß nun diesen vitalen Punkt, so macht Schwarz zunächst ein Auge in der Ecke und beantwortet den Einwurf W9 auf 7 nicht damit, diesen Stein zu schlagen, sondern erweitert mit S10 seinen Augenraum.

Dia. 2g: So sieht es am Schluss auf dem Brett aus. Dank der beiden markierten Randsteine bleibt Schwarz trotz des Einwurfes mit zwei Augen verbunden.



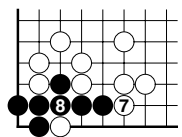
Dia. 2g

Dia. 2h, 2i: Wir gehen schrittweise im Zugbaum zurück und finden, dass Schwarz sich nach W5 erfolgreich verteidigen kann. Dabei wird aber sichtbar, dass Schwarz ggf. den Punkt S10 in Dia. 2f braucht, um genügend Augenraum zu bekommen. Ein Versuch mit W5 auf diesen Punkt liegt deshalb nahe.



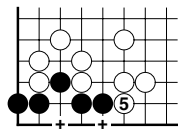
Dia. 2h

Dia. 2j: Die markierten Punkte sind offensichtlich Miai.



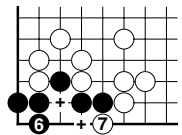
Dia. 2i

Dia. 2k: ebenso wie hier, die schwarze Gruppe stirbt. Die Analyse ist damit beendet, Weiß muss nicht mehr prüfen, ob ein anderer Anfangszug zum gleichen Ergebnis geführt hätte.

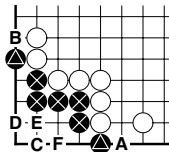


Dia. 2j

In diesem Beispiel haben wir den Verteidiger immer die besten Antwortzüge machen lassen und anhand dessen die Züge des Angreifers auf Alternativen überprüft. Manchmal sieht man den besten Verteidigungszug aber nicht und kommt zu einem vermeintlich positiven Ergebnis für den Angreifer. Im Falle eines solchen „Erfolges“ ist es deshalb notwendig, routinemäßig alternative Verteidigungszüge zu prüfen. Das nächste Beispiel handelt von diesem Thema.

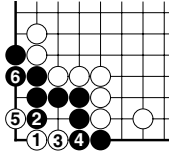


Dia. 2k



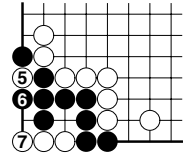
Dia. 3

Dia. 3: Viele Leser dürften wissen, dass die bloße Formation aus den fünf Steinen X ungeklärt ist. Aber was ist mit den beiden zusätzlichen Hane Δ, helfen sie dem Schwarzen? Es ist offensichtlich, dass weiße Züge auf A oder B nicht zum Ziel führen, in beiden Fällen lebt Schwarz z.B. mit einem Zug auf C einfach. Infrage kommt also nur ein Formzug auf einen der vitalen Punkte C - F.



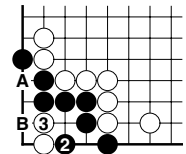
Dia. 3a

Dia. 3a: W2 ist eine natürliche Antwort, weil ein Auge bei 3 droht. Nach W3 muss Schwarz den Schnitt bei 4 verhindern. Weiß versucht mit W5 einen toten Vierer in der Ecke zu produzieren, aber S6 leistet erfolgreich Widerstand, das Ergebnis ist ein Seki.



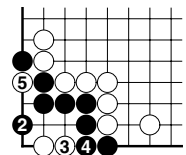
Dia. 3b

Dia. 3b: Er sucht nach Alternativen vor W7 und findet diesen Zug W5. Auf diese Weise bringt er den Schwarzen tatsächlich mit einem toten Vierer in der Ecke zur Strecke. Zieht Schwarz S6 auf 7, so W7 auf 6. Bevor Weiß sich dieses Ergebnisses sicher sein kann, sollte er nach früheren Zugalternativen für Schwarz schauen. Zu W4 gibt es offensichtlich keine wirklich sinnvolle Alternative, was ist mit S2?



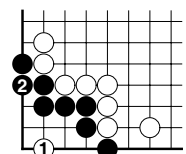
Dia. 3c

Dia. 3c: Dieser Zug ist nicht besser.



Dia. 3d

Dia. 3d: Dieser auch nicht, Schwarz kann so nicht leben.

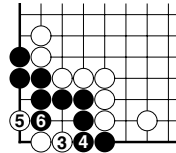


Dia. 3e

Weiß ist sich nun sicher, dass er die schwarze Gruppe töten kann, zieht auf 1 und ...

Dia. 3e: ... erlebt eine Überraschung, diese schwarze Antwort hatte er nicht auf dem Schirm. Dabei ist sie eigentlich natürlich, denn sie verhindert einen Einwurf an der gleichen Stelle und vergrößert damit den schwarzen Augenraum.

Dia. 3f: Der Drohzug W3 führt zu nichts, letztlich muss Weiß auf 5 zurückkommen, um dort ein schwarzes Auge zu verhindern. S6 verhindert seinerseits ein weißes Auge und damit ist der weiße Traum geplatzt, Schwarz hat jetzt zwei unbesetzte Freiheiten innerhalb seines Augenraumes, wodurch Weiß nicht mehr mit einer Nakadeform füllen kann, die schwarze Gruppe ist stabil.



Dia. 3f

Was lernen wir daraus? Nicht nur bei eigenen erfolgreichen Zügen sollte man nach Alternativen suchen, sondern auch bei solchen des Gegners, aber bitte gründlich. Weiß hat mit einem Zug auf C im Anfangsdiagramm erfolglos versucht zu töten, nun weiß er nicht, ob er mit Zügen auf D, E oder F erfolgreicher gewesen wäre? Das kannst du in Problem 8 selber herausfinden.

Ich habe diese Beispiele so ausführlich analysiert, weil dabei hoffentlich deutlich geworden ist, wie wichtig es ist, nach einem vermeintlichen Ergebnis immer wieder einen Schritt zurückzugehen im Zugbaum, ggf. auch bis zum Anfangszug. Dieses Prüfen und Zurückgehen, Analyse im Vorwärtsgang der Züge und anschließendes Suchen nach zurückliegenden Verzweigungen sollte eine Angewohnheit werden, besser noch ein Reflex in der gesamten Spielpraxis, besonders im Tsume-Go.

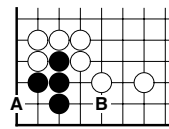
- Überprüfe ein zufriedenstellendes Analyseergebnis auf gegnerische Zugalternativen
- Überprüfe eine nicht zufriedenstellendes Analyseergebnis auf eigene Zugalternativen

Natürlich muss man sinnlose Züge nicht verfolgen, manchmal ist auch nicht genügend Zeit für eine vollständige Analyse, aber ansonsten sollte dieser Rückblick im Zugbaum immer geschehen. Die Art und Weise wie wir versuchen, Probleme analytisch zu durchdringen, basiert zum einen auf Wissen und Erfahrung und zum anderen auf Intuition. Den ersten Teil kann man erarbeiten, aber kann man Intuition beeinflussen? Kreativität kann sowohl behindert als auch gefördert werden. Behindert oder eingengt wird sie vor allem durch unangemessene Zielvorstellungen. Das Schlagen von Steinen (Jagdinstinkt?) oder die entsprechende Vermeidung z.B. hat eine hohe Priorität in unserer Werteskala, das kann im Einzelfall dazu führen, dass man an unwichtigen

Steinen klebt, obwohl deren Aufgabe objektiv besser wäre. In einer solchen Situation werden alternative Ideen unterdrückt aufgrund von fixierten Zielvorstellungen. Das kann man nur aufheben, wenn man diese Zielvorstellungen relativiert. Neben einer Vermeidung dieser negativen Lenkung von Kreativität kann man sie aber auch fördern, bzw. in bestimmte Richtungen lenken. Für das Lösen von Tsume-Go-Problemen sehe ich vor allem drei Dinge, auf die man seine Aufmerksamkeit bewusst lenken kann.

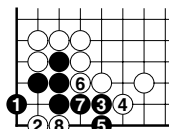
- Prüfe eine Zugumstellung
- Des Gegners Punkt sei meiner
- Was wäre, wenn ...

Für jedes dieser „Drei Fragezeichen des Tsume-Go“ ein einfaches Beispiel:



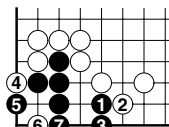
Dia. 4

Dia. 4: Schwarz am Zug hat bisher kaum Augenraum, A und B sind die beiden wichtigen Punkte, Schwarz muss beide bekommen, um leben zu können.



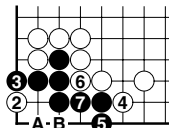
Dia. 4a

Dia. 4a: Zieht er erst in der Ecke, so kann Weiß in der Zugfolge bis W8 schwarzes Leben verhindern. Wenn es zwei oder mehr wichtige Punkte gibt und eine Sequenz unbefriedigend ist, sollte man immer überprüfen, ob eine veränderte Reihenfolge etwas ändern könnte.



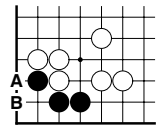
Dia. 4b

Dia. 4b: Mit der Zugumstellung ist Schwarz erfolgreich, wir müssen aber noch prüfen, ob Weiß Alternativen für W2 hat.



Dia. 4c

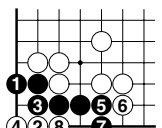
Dia. 4c: Nimmt Weiß zwischenzeitlich den Eckpunkt selber, so ändert das nichts, WA kann nun mit SB beantwortet werden.



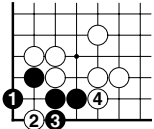
Dia. 5

Dia. 5: Auch hier muss Schwarz kämpfen, er prüft zunächst SA und SB.

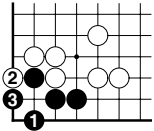
Dia. 5a: S1 führt nur zu einem toten Vierer in der Ecke.



Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c

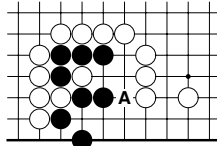
Dia. 5b: In dieser Variante zerstört S2 auf dem gleichen Punkt wiederum alle schwarzen Möglichkeiten. Besonders, wenn wie hier der Gegner gleich in mehreren Varianten mit demselben Punkt erfolgreich ist, sollte man auf die Idee kommen, diesen offensichtlich vitalen Punkt selber zu nehmen.

Dia. 5c: Auf diese Weise erreicht Schwarz immerhin ein Ko.

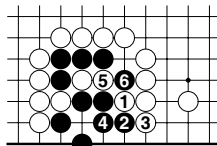
Dia. 6: Schwarz hat ein Auge am Rand und der weiße Stein auf der vierten Reihe ist so wie es steht auch gefangen. Weiß hat aber ähnliche Formen schon gesehen und erinnert deshalb, dass ein weißer Stein auf A das obere Auge bedroht.

Dia. 6a, 6b: Nimmt Weiß den kritischen Punkt direkt, so kann Schwarz nach W7 wegen Freiheitsnot nicht auf 9 spielen, womit dieses Auge zerstört wird, aber dafür sichert S10 das zweite Auge am Rand, Weiß hat nichts erreicht. Die Kenntnis der instabilen Augenform bringt Weiß aber auf eine Idee, was wäre, wenn ... er den Punkt W1 in Vorhand bekäme? Mit dieser Idee beginnt er nach Zügen zu suchen, welche das Randauge bedrohen könnten und ihm selber gleichzeitig den kritischen Punkt sichern.

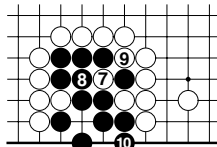
Dia. 6c: Und er wird fündig, nach W9 hat er die schwarze Gruppe einäugig gehalten. Diese Art des Denkens kann man lernen. Wir sehen oft Situationen wie diese, wo die Dinge, so wie sie stehen, nur ein bestimmtes Ergebnis zulassen, stellen uns aber zu selten die Frage, ob und wie die Randbedingungen vielleicht änderbar sind, um ein besseres Ergebnis zu erzielen.



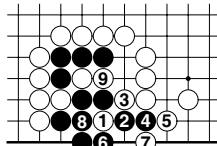
Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b

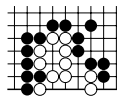


Dia. 6c

Die Frage „was wäre, wenn“ kann zu kreativeren Lösungen führen und ist ein wichtiges Instrument, die eigenen Gedanken zu lenken.

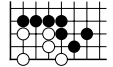
In der Hektik einer Turnierpartie ist es oft schwer, sich zu fokussieren, um nicht wie der sprichwörtliche „Ochs vor dem Berg zu stehen“. Regelmäßiges Lösen von Problemen mit einem systematischen Ansatz kann helfen, die Gedanken in gewohnte Wege zu führen. Genies mögen die Lösung sofort sehen, Menschen wie ich bekommen die zielführende Idee häufig erst im Abarbeiten der Analysewege. Dabei ist die Verfolgung von Irrwegen mindestens so lehrreich wie eine schnelle Lösung. Die abschließenden Probleme sind Beispiele für die Hinweise zu dieser Art von Gedankenführung. Wenn man sie bewusst immer wieder anwendet, werden sie zur Gewohnheit. In allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Probleme 1–10



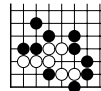
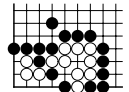
Problem 1: Kann Schwarz das potenzielle weiße Randauge zerstören?

Problem 2: Auch hier sollte man auf die Reihenfolge achten.



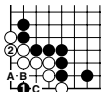
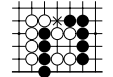
Problem 3: Klemmen oder schneiden, das ist die Frage...

Problem 4: Ein Problem aus der Abteilung „wünsch dir deines Gegners Zug“.



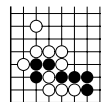
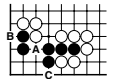
Problem 5: Und hier?

Problem 6: Kann Schwarz erfolgreich schneiden?



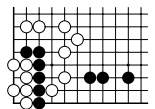
Problem 7: In der Lektion (Dia. 3ff) war das Ergebnis ein Seki, kann Schwarz mit einem anderen Beginn mehr erreichen?

Problem 8: Da ist nicht viel Platz in der Ecke, abgrenzende Züge sind deshalb eher nicht geeignet, man sollte sie trotzdem prüfen.



Problem 9: Schwarz hat nur zwei Freiheiten, geht da trotzdem was?

Problem 10: Sechs schwarze Steine sind isoliert, muss man sie aufgeben?



Endspiel (8)

von Robert Jasiek

Diesmal lernen wir die wichtigsten Werte kennen, die in Endspielrechnungen vorkommen. Wir betrachten folgende Arten von Endspielwerten: Counts, Hilfswerte, Zugwerte, Zuggewinne, Temperaturen, alternierende Summen, Nachhand-Vorhand-Differenzen und Größenvergleichswerte. Allerdings ignorieren wir vorerst folgende Arten von Werten: fortgeschrittene, spezialisierte Werte des Endspiels (lokale Steindifferenzen und Infinite-simale), Werte iterativer Endspiele (Minimum- und Maximum-Differenzwerte), spezialisierte Werte globaler Endspiele (verschiedene spezialisierte alternierende Summen), Testwerte (im Unterschied zu den richtigen Werten), Fehlerabschätzungen und Werte der kombinatorischen Spieltheorie (Scores nach dem Start bestimmter Spieler, reiche Umgebungen, Walls, Scaffolds).

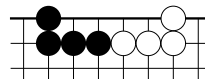
Die zentralen Arten von Endspielwerten sind die Counts, Zugwerte und Zuggewinne. Der Count ist der Endspielwert einer (typischerweise lokalen) Stellung. Eine Übersetzung von Count als Zählwert ist nicht zielführend und jedesmal „Endspielwert der (lokalen) Stellung“ zu sagen, ist zu umständlich. Verwenden wir also das eingedeutschte Wort Count. Die Bestimmung des Counts unterscheidet sich für gesetzelte und ungesetzelte Stellungen.

In einer gesetzelten Stellung ist der Count die Differenz der schwarzen und der weißen Punkte, also die schwarzen minus die weißen Punkte. Bei Regeln mit Gebietsbewertung können dabei eines Spielers Punkte seine Gebietspunkte oder Gefangene sein. Im Gebiet zählt jeder Schnittpunkt mit gegnerischem, totem Stein zwei Punkte für den Spieler.

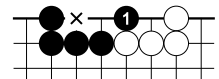
In einer ungesetzelten Stellung wird der Count von den Counts der schwarzen und/oder weißen Nachfolgestellungen abgeleitet. In der Thermografie, welche von der kombinatorischen Spieltheorie abgeleitet ist, gibt es ein beinahe allgemeines, fast immer anwendbares algebraisches Verfahren, welches allerdings eher für Mathematiker mit zu viel Zeit als für die Spielpraxis geeignet ist. Für uns Gospieler gibt es verschiedene Berechnungen für die verschiedenen Endspieltypen. In einem lokalen

Nachhandendspiel ist der Count der Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen.

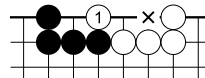
Das lokale Nachhandendspiel in Dia. 1 hat die gesetzelte schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 mit 1 schwarzen Punkt, 0 weißen Punkten und daher dem Count $1 - 0 = 1$. Die gesetzelte weiße Nachfolgestellung in Dia. 3 mit 0 schwarzen Punkten und 1 weißen Punkt hat den Count $0 - 1 = -1$. Der Count der lokalen Stellung in Dia. 1 ist der Durchschnitt der Counts der beiden Nachfolgestellungen: $(1 + (-1)) / 2 = 0$.



Dia. 1 (Count 0)



Dia. 2 (Count 1)



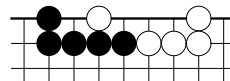
Dia. 3 (Count -1)

Das lokale Nachhandendspiel in Dia. 4 hat die gesetzelte schwarze Nachfolgestellung in Dia. 5 mit 3 schwarzen Punkten, 0

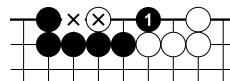
weißen Punkten und dem Count $3 - 0 = 3$. Die gesetzelte weiße Nachfolgestellung in Dia. 6 mit 0 schwarzen Punkten und 1 weißen Punkt hat den Count $0 - 1 = -1$. Der Count der lokalen Stellung in Dia. 4 ist der Durchschnitt der Counts der beiden Nachfolgestellungen: $(3 + (-1)) / 2 = 1$.

Das lokale Nachhandendspiel in Dia. 7 hat die gesetzelte schwarze Nachfolgestellung in Dia. 8 mit 3 schwarzen Punkten, 0 weißen Punkten und dem Count $3 - 0 = 3$. Die gesetzelte weiße Nachfolgestellung in Dia. 9 mit 0 schwarzen Punkten und 5 weißen Punkten hat den Count $0 - 5 = -5$.

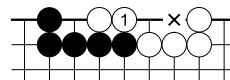
Der Count der lokalen Stellung in Dia. 7 ist der Durchschnitt der Counts der beiden Nachfolgestellungen: $(3 + (-5)) / 2 = -1$.



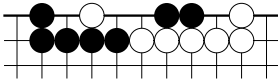
Dia. 4 (Count 1)



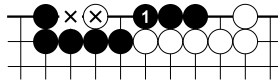
Dia. 5 (Count 3)



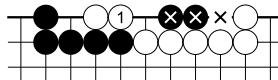
Dia. 6 (Count -1)



Dia. 7 (Count -1)



Dia. 8 (Count 3)

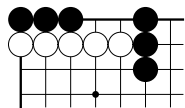


Dia. 9 (Count -5)

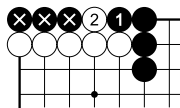
Dia. 8 ist der Weiß-Count $0 - 3 = -3$, für Dia. 9 ist der Weiß-Count $5 - 0 = 5$ und für die ungesetzte Stellung in Dia. 7 ergibt sich der Weiß-Count als der Durchschnitt $(-3 + 5) / 2 = 1$. Für jede Stellung ist der Weiß-Count der negierte Count.

In einem lokalen Vorhandenspiel wird der Count geerbt vom Count der Vorhandnachfolgestellung. Das heißt, dass der initiale Count gleich dem Count der Vorhandnachfolgestellung ist.

Das lokale Endspiel in Dia. 10 ist des Schwarzen lokale Vorhand. Die Vorhandsequenz in Dia. 11 erzeugt die gesetzelte Vorhandnachfolgestellung mit 0 schwarzen Punkten, 6 weißen Punkten und dem Count $0 - 6 = -6$. Die initiale Stellung des lokalen Endspiels in Dia. 10 erbt den Count -6 von der Vorhandnachfolgestellung in Dia. 11. Der initiale Count ist gleich dem Count der Vorhandnachfolgestellung.

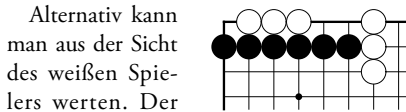


Dia. 10 (Count -6)

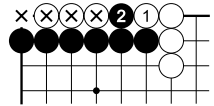


Dia. 11 (Count -6)

Das lokale Endspiel in Dia. 12 ist des Weißen lokale Vorhand. Die Vorhandsequenz in Dia. 13 erzeugt die gesetzelte Vorhandnachfolgestellung mit 7 schwarzen Punkten, 0 weißen Punkten und dem Count $7 - 0 = 7$. Die initiale Stellung des lokalen Endspiels in Dia. 12 erbt den Count 7 von der Vorhandnachfolgestellung in Dia. 13. Der initiale Count ist gleich dem Count der Vorhandnachfolgestellung.



Dia. 12 (Count 7)



Dia. 13 (Count 7)

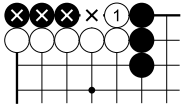
Alternativ kann man aus der Sicht des weißen Spielers werten. Der Weiß-Count einer gesetzelten Stellung ist dann die Differenz der weißen und der schwarzen Punkte, also die weißen minus die schwarzen Punkte. Für Dia. 8 ist der Weiß-Count $0 - 3 = -3$, für Dia. 9 ist der Weiß-Count $5 - 0 = 5$ und für die ungesetzte Stellung in Dia. 7 ergibt sich der Weiß-Count als der Durchschnitt $(-3 + 5) / 2 = 1$. Für jede Stellung ist der Weiß-Count der negierte Count.

Bevor wir uns Zugwerten zuwenden können, benötigen wir folgende Hilfwerte: Überschusszuganzahl (excess plays), Balance (tally) und Differenzwert (difference value). Jede Zugsequenz hat eine Überschusszuganzahl, welche angibt, wieviele schwarze Steine mehr als weiße Steine - oder umgekehrt - während der Sequenz gespielt werden. Eine lokale Zugsequenz kann dabei alternierend oder nicht-alternierend sein, wenn es Tenukis oder Passen gibt.

In der kurzen Zugsequenz in Dia. 2 spielt Schwarz 1 Zug mehr als Weiß, also ist ihre Überschusszuganzahl 1. In der Zugsequenz in Dia. 3 spielt Weiß 1 Zug mehr als Schwarz, also ist ihre Überschusszuganzahl 1. Die Balance der beiden Zugsequenzen in Dia. 2 und 3 ist die Summe beider Überschusszuganzahlen, also $1 + 1 = 2$. Dies ist so in jedem lokalen Nachhandenspiel, wie man in Dia. 1, 4 und 7 mit ihren jeweiligen zwei Zugsequenzen sehen kann. Dabei kann eine alternierende Nachhandzugsequenz auch 3, 5 oder eine höhere ungerade Zuganzahl haben. Da sie derselbe Spieler beginnt und beendet, spielt er in der Nachhandzugsequenz immer genau 1 Stein mehr als der Gegner.

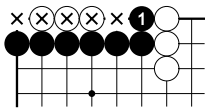
In der Vorhandzugsequenz in Dia. 11 oder 13 spielt jeder Spieler einen Zug, sodass die Überschusszuganzahl 0 ist. Eine alternierende Vorhandzugsequenz kann auch 4, 6 oder eine höhere gerade Zuganzahl haben. Ein Spieler beginnt sie und der Gegner beendet sie, sodass eine jede Vorhandzugsequenz die Überschusszuganzahl 0 hat.

Ausgehend von Dia. 10 kann Weiß in umgekehrter Vorhand die kurze Sequenz in Dia. 14 mit der Überschusszuganzahl 1 spielen. Wie bei einer Nachhandsequenz hat auch eine längere alternierende Zugsequenz in umgekehrter Vorhand eine ungerade Zuganzahl. Für das lokale Vorhandenspiel in Dia. 10 betrachten wir die beiden Zugsequenzen in Dia. 11 und 14 mit ihren Überschusszuganzahlen 0 beziehungsweise 1. Für beide Zugsequenzen zusammen ist die Balance die Summe $0 + 1 = 1$.



Dia. 14 (umgekehrte Vorhand, Count -7)

Ausgehend von Dia. 12 kann Schwarz in umgekehrter Vorhand die Sequenz in Dia. 15 mit der Überschusszuganzahl 1 spielen. Für das lokale Vorhandenspiel in Dia. 12 betrachten wir die beiden Zugsequenzen in Dia. 15 und 13 mit ihren Überschusszuganzahlen 1 beziehungsweise 0. Für beide Zugsequenzen zusammen ist die Balance die Summe $1 + 0 = 1$. Für jedes lokale Vorhandenspiel ist die Balance 1.



Dia. 15 (umgekehrte Vorhand, Count 8)

Für ein lokales Endspiel benötigen wir einen weiteren Hilfwert: den Differenzwert. Das ist die Differenz des Counts der schwarzen Nachfolgestellung und des Counts der weißen Nachfolgestellung, also der Count der schwarzen Nachfolgestellung minus dem Count der weißen Nachfolgestellung.

Für Dia. 1 ist der Differenzwert die Differenz des Counts 1 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 2 und des Counts -1 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 3, also $1 - (-1) = 2$. Für Dia. 4 ist der Differenzwert die Differenz des Counts 3 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 5 und des Counts -1 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 6, also $3 - (-1) = 4$. Für Dia. 7 ist der Differenzwert die Differenz des Counts 3 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 8 und des Counts -5 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 9, also $3 - (-5) = 8$. Für Dia. 10 ist der Differenzwert die Differenz des Counts -6 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 11 und des Counts -7 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 14, also $-6 - (-7) = 1$. Für Dia. 12 ist der Differenzwert die Differenz des Counts 8 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 15 und des Counts 7 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 13, also $8 - 7 = 1$. Wenn die Spieler keine schweren Fehler machen, ist ein Differenzwert nicht negativ. Von gewählten Sequenzen korrekten Spiels und dem Differenzwert wird der Zugwert abgeleitet und so ist dieser immer Null oder positiv.

In moderner Endspieltheorie ist der Zugwert der Differenzwert geteilt durch die Balance. Da jedes lokale Nachhandenspiel die Balance 2 hat, ist der

Nachhandzugwert eines lokalen Nachhandenspiels der halbe Differenzwert. Da jedes lokale Vorhandenspiel die Balance 1 hat, ist der Vorhandzugwert eines lokalen Vorhandenspiels gleich dem Differenzwert, denn durch 1 zu dividieren ist überflüssig.

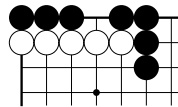
Für das Nachhandenspiel in Dia. 1 ist der Differenzwert $1 - (-1) = 2$, also berechnet sich der Nachhandzugwert als halber Differenzwert wie folgt: $(1 - (-1)) / 2 = 2 / 2 = 1$. Für das Nachhandenspiel in Dia. 4 ist der Differenzwert $3 - (-1) = 4$, also berechnet sich der Nachhandzugwert als halber Differenzwert wie folgt: $(3 - (-1)) / 2 = 4 / 2 = 2$. Für das Nachhandenspiel in Dia. 7 ist der Differenzwert $3 - (-5) = 8$, also berechnet sich der Nachhandzugwert als halber Differenzwert wie folgt: $(3 - (-5)) / 2 = 8 / 2 = 4$.

Für das Vorhandenspiel in Dia. 10 ist der Vorhandzugwert gleich dem Differenzwert: $-6 - (-7) = 1$. Für das Vorhandenspiel in Dia. 12 ist der Vorhandzugwert gleich dem Differenzwert: $8 - 7 = 1$.

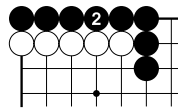
Man kann sowohl bei Nach- als auch bei Vorhandenspielen vereinfacht vom Zugwert sprechen. Genauer spricht man bei einem Nachhandenspiel vom Nachhandzugwert und bei einem Vorhandenspiel vom Vorhandzugwert. Für so manche globale Zugentscheidungen ist eine derart genauere Bezeichnung notwendig, wenn man zu einem bestimmten lokalen Endspiel sowohl dessen Nachhand- als auch dessen Vorhandzugwert kennen muss. Nur einer der beiden Werte ist der eigentliche Zugwert, aber

gegebenenfalls wird auch der andere Zugwert als Testwert für manche globale Zugentscheidungen benötigt.

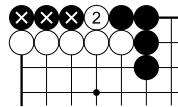
Bei der initialen Stellung sprechen wir schlicht von deren Zugwert. Beim Zugwert eines Follow-ups sprechen wir von dessen Folgezugwert. Zug 1 in Dia. 11 erzeugt das Nachhand-Follow-up in Dia. 16 mit dem Nachhandfolgezugwert $(0 - (-6)) / 2 = 3$, wie wir aus den Counts der Nachfolgestellungen in Dia. 17 und 18 berechnen können.



Dia. 16 (Follow-up, Zugwert 3)

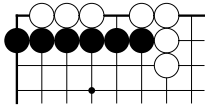


Dia. 17 (Count 0)

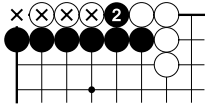


Dia. 18 (Count -6)

Zug 1 in Dia. 13 erzeugt das Nachhand-Follow-up in Dia. 19 mit dem Nachhandfolgezugwert $(7 - 0) / 2 = 3 \frac{1}{2}$, wie wir aus den Counts der Nachfolgestellungen in Dia. 20 und 21 berechnen können.



Dia. 19 (Follow-up,
Zugwert $3 \frac{1}{2}$)



Dia. 20 (Count 7)

Damit wird jeder Zugewinn eines Zugs aus Sicht seines Spielers berechnet. Dementsprechend sollte der Zugewinn eines Zugs, welcher kein schwerer Fehler ist, Null oder positiv sein. Ein korrekter lokaler Zug hat den größtmöglichen Zugewinn.

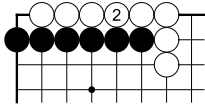
Ausgehend von der Stellung in Dia. 1 mit dem Count 0 erzeugt der Zug in Dia. 2 die Nachfolgestellung mit dem Count 1. Der Zugewinn des schwarzen Zugs ist der Count 1 der Nachfolgestellung minus dem Count 0 der Ausgangsstellung, also $1 - 0 = 1$.

Ausgehend von der Stellung in Dia. 1 mit dem Count 0 erzeugt der Zug in Dia. 3 die Nachfolgestellung mit dem Count -1. Der Zugewinn des weißen Zugs ist der Count 0 der Ausgangsstellung minus dem Count -1 der Nachfolgestellung, also $0 - (-1) = 1$. Auch dieser Zugewinn ist positiv, weil er aus der Sicht des weißen Spielers berechnet wird!

In einem einfachen lokalen Nachhandenspiel sind der Zugwert, der Zugewinn des schwarzen Zugs und der Zugewinn des weißen Zugs alle gleich. Im Nachhandenspiel in Dia. 1 bis 3 ist jeder dieser Werte 1.

Ausgehend von der Stellung in Dia. 4 mit dem Count 1 erzeugt der Zug in Dia. 5 die Nachfolgestellung mit dem Count 3. Der Zugewinn des schwarzen Zugs ist der Count 3 der Nachfolgestellung minus dem Count 1 der Ausgangsstellung, also $3 - 1 = 2$. Ausgehend von der Stellung in Dia. 4 mit

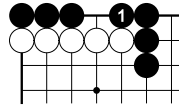
Jeder einzelne Zug hat seinen Zugewinn (gain) als eigenen Wert. Der Zugewinn eines schwarzen Zugs ist der Count der Nachfolgestellung minus dem Count der Ausgangsstellung. Der Zugewinn eines weißen Zugs ist der Count der Ausgangsstellung minus dem Count der Nachfolgestellung.



Dia. 21 (Count 0)

dem Count 1 erzeugt der Zug in Dia. 6 die Nachfolgestellung mit dem Count -1. Der Zugewinn des weißen Zugs ist der Count 1 der Ausgangsstellung minus dem Count -1 der Nachfolgestellung, also $1 - (-1) = 2$. Die Zugewinne beider Züge und der Zugwert sind gleich 2.

Ausgehend von der Stellung in Dia. 7 mit dem Count -1 erzeugt der Zug in Dia. 8 die Nachfolgestellung mit dem Count 3. Der Zugewinn des schwarzen Zugs ist der Count 3 der Nachfolgestellung minus dem Count -1 der Ausgangsstellung, also $3 - (-1) = 4$. Ausgehend von der Stellung in Dia. 7 mit dem Count -1 erzeugt der Zug in Dia. 9 die Nachfolgestellung mit dem Count -5. Der Zugewinn des weißen Zugs ist der Count -1 der Ausgangsstellung minus dem Count -5 der Nachfolgestellung, also $-1 - (-5) = 4$. Die Zugewinne beider Züge und der Zugwert sind gleich 4.



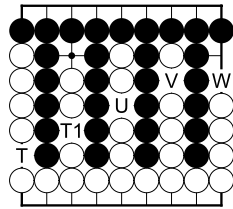
Dia. 22 (Count -3)

Ausgehend von der Stellung in Dia. 10 mit dem Count -6 erzeugt der Zug 1 in Dia. 22 die Nachfolgestellung mit dem Count $(0 + (-6)) / 2 = -3$ errechnet als Durchschnitt von den Counts in Dia. 17

und 18. Der Zugewinn des schwarzen Zugs ist der Count -3 der Nachfolgestellung minus dem Count -6 der Ausgangsstellung, also $-3 - (-6) = 3$. Ausgehend von der Stellung in Dia. 22 mit dem Count -3 erzeugt der Zug 2 in Dia. 18 die Nachfolgestellung mit dem Count -6. Der Zugewinn des weißen Zugs ist der Count -3 der Ausgangsstellung minus dem Count -6 der Nachfolgestellung, also $-3 - (-6) = 3$. Während der Zugsequenz in Dia. 11 ist also der Zugewinn 3 von Zug 1 aus schwarzer Sicht gleich dem Zugewinn 3 von Zug 2 aus weißer Sicht. Für beide Züge der Vorhandzugsequenz in Dia. 11 können wir einen weiteren Wert berechnen: ihren Nettoprofit (net profit) aus der Sicht des schwarzen Spielers, wobei der Zugewinn 3 des schwarzen Zugs addiert und der Zugewinn 3 des weißen Zugs subtrahiert werden: Der Nettoprofit der Vorhandzugsequenz ist $3 - 3 = 0$. Jede lokale Vorhandsequenz hat den Nettoprofit 0. Deswegen kann auch der initiale Count vom Count der Vorhandnachfolgestellung geerbt werden. Weitere Berechnungen von Zugewinnen und Nettoprofiten der anderen Zugsequenzen und Beispiele

sind Übungsaufgaben für den Leser. Man beachte, dass in einem lokalen Vorhandenspiel der Zugwert ungleich dem Zugewinn des Vorhandzugs ist.

In einer globalen Stellung betrachtet man alle einfachen lokalen Nachhandendspiele ohne Follow-ups. Die Temperatur T ist der größte solche Zugwert. $T1$ ist der zweitgrößte solche Zugwert. In Dia. 23 ist die Temperatur $T = 4$. Der zweitgrößte Zugwert eines lokalen Nachhandendspiels ohne



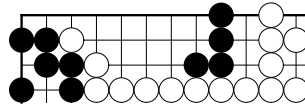
Dia. 23 (globale Stellung)

Follow-ups ist $T1 = 2$. Wie leicht einsichtig ist, haben die kleineren lokalen Nachhandendspiele ohne Follow-ups die Zugwerte $U = 2$, $V = 1$ und $W = \frac{1}{2}$. Beispielsweise berechnet sich $W = (1 - 0) / 2 = \frac{1}{2}$.

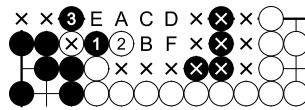
Für manche Entscheidungen im späten Endspiel muss man eine alternierende Summe berechnen. Angefangen beim größten lokalen Nachhandenspiel ohne Follow-up betrachten wir die alternierende Summe $\Delta T = 4 - 2\frac{1}{2} + 2 - 1 + \frac{1}{2} = 3$. Aus Sicht des anziehenden Spielers werden die Werte seiner Züge addiert und die Werte der Gegnerzüge subtrahiert, denn beide Spieler alternieren und wählen jeweils den wertvollsten verbleibenden Zug. Es kann auch notwendig sein, eine alternierende Summe beim zweitgrößten Zug zu beginnen. Dazu betrachten wir die alternierende Summe $\Delta T1 = 2\frac{1}{2} - 2 + 1 - \frac{1}{2} = 1$. Solche alternierenden Summen braucht man, wenn es außerdem auf dem Brett ein lokales Endspiel mit Follow-up gibt und man entscheiden muss, wann man in ihm spielt.

In manchen lokalen Endspielen wie Schwarz in Dia. 24 kann ein Spieler zwischen seiner Nachhand- oder Vorhandoption wählen. In Dia. 25 wählt Schwarz die Nachhandoption mit der Folgevorhandsequenz A bis F und dem sich ergebenden größeren Count $4 - 16 = -12$. In Dia. 26 wählt Schwarz die Vorhandoption mit dem resultierenden kleineren Count $1 - 20 = -19$. (Die negative Zahl -12 ist größer als die negative Zahl -19 und größere Counts sind besser für Schwarz.) Im globalen Kontext ist trotz des kleineren Counts manchmal Vorhand oder manchmal Nachhand mit dem größeren

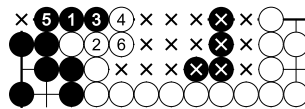
lokalen Count besser. Aus Sicht des Schwarzen ist die Nachhand-Vorhand-Differenz $-12 - (-19) = 7$. Neben Zugwerten und Temperaturen muss auch dieser Wert für eine Entscheidung im globalen Kontext berücksichtigt werden.



Dia. 24 (Nach- und Vorhandoptionen)

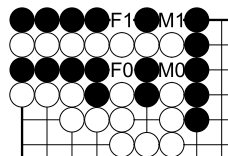


Dia. 25 (Nachhand, Count -12)



Dia. 26 (Vorhand, Count -19)

wenn es auf dem Brett keine Kos gibt und geben wird. Einfache lokale Endspiele mit Follow-up desselben Spielers kann man wertemäßig miteinander vergleichen, egal ob sie lokale Vorhände, lokale Nachhände oder ambiguous Hybride beider Grundtypen sind. Man bestimmt jeweils den Zugwert M und Folgezugwert F . Wir nennen ein solches lokales Endspiel größer als ein anderes solches lokales Endspiel, wenn der Zugwert gleich oder größer ist und der Folgezugwert gleich oder größer ist.



Dia. 27 (größeres lokales Endspiel)

In Dia. 27 ist das untere lokale Endspiel eine lokale Nachhand mit Zugwert $M0 = (-5 - (-16)) / 2 = 5\frac{1}{2}$ und Folgezugwert $F0 = 5$. Das obere lokale Endspiel eine lokale Vorhand mit Zugwert $M1 = -8 - (-11)$

$= 3$ und Folgezugwert $F1 = 4$. Das untere lokale Endspiel ist größer als das obere lokale Endspiel, denn $M0 \geq M1 \iff 5\frac{1}{2} \geq 3$ und $F0 \geq F1 \iff 5 \geq 4$. Deswegen ist es korrekt, zuerst im unteren lokalen Endspiel zu spielen. Während es auf dem kleinen Brettausschnitt auch mittels taktischem Rechnen ge-

löst werden kann, kann taktisches Rechnen auf dem ganzen Brett mit vielen lokalen Endspielen schnell zu komplex werden. Dennoch ist die korrekte Entscheidung mittels Zugwerten möglich.

Im Endspiel wurden alternierende Zahlenfolgen und Differenzen zwischen Nachhand und Vorhand zuerst von Bill Spight untersucht. Ich habe daraus die Werte der alternierenden Summen und Nachhand-Vorhand-Differenzen gemacht und die Theorie vorangetrieben. Der Größer-Vergleich lokaler Endspiele und die passende Theorie sind meine Erfindung, aber Bill Spight hat Details zur Theorie beigetragen. Beides ist ein paar Jahre älter als AlphaGo, aber es ist erstaunlich, dass Profispieler die KI-Revolution nutzen, aber, soweit ich weiß, noch niemals Wissen der Revolution dieser Endspieltheorie unterrichtet haben, obwohl KI nur eine empirische Annäherung, die Theorie mit ihren mathematisch bewiesenen Theoremen aber so manche absolut korrekten Entscheidungen ermöglicht. Vielleicht liegt es daran, dass Software zu installieren und denken zu lassen bequemer ist, als Go-Theoretikertexte zu lesen und selbst durch Zugwertermittlung anzuwenden. Vielleicht lässt auch die KI-Spielstärke vergessen, dass man in seinen eigenen Partien KI-unabhängige Fähigkeiten nutzen muss, zu denen auch allgemein anwendbare Endspieltheorie gehört.



Impressum DGoZ 5/2023

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönstr. 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, Benjamin Teuber, Jonas Welticke, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Hejiko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer
Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Esther Chevalier, Gunnar Dickfeld, Michael Goltze, Ulrich Groh, Hubert Marischen, Angela Postulka, Hendrik Reinke, Jörg Sonnenberger
Fotos: Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, 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 6/2023: Mittwoch, der 13.12.2023

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

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir wieder eine neue Folge von den „See-Tigern“. Viel Spaß!

Euer 黑 Hej



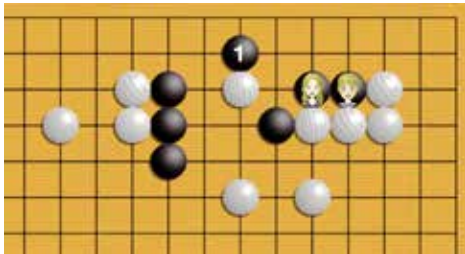
Die Seetiger: Das magische Go-Problem und ein Strafzettel

Durch ein mysteriöses Buch, das die Kinder für eine noch mysteriösere Auftraggeberin finden sollten, wurden Karina und Tim in Lukas' Kopf gezaubert. Können Lukas und Meilin das Go-Rätsel (siehe Ausgabe 4/23) lösen, das ihnen das Buch gestellt hat, um ihre Freunde zu befreien?

„Ich sehe den richtigen Zug“, rief Karina. „Da setzen, daaaa...“ Karina wedelte mit den Armen und hoffte auf diese Weise, Lukas beeinflussen zu können. „Tim, hilf doch mal mit. Ich glaube, so kommen wir wieder zurück.“

Lukas wurde bei all dem Herumgewedel in seinem Kopf schwindlig. Er begann zu torkeln.

Auch Meilin hatte die Lösung schon gefunden: „Du musst hier spielen!“ (siehe Dia. 1)

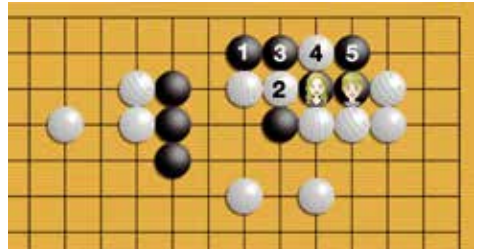


Dia. 1

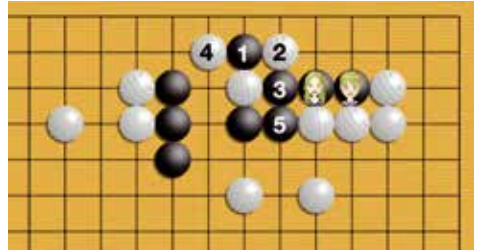
„Aber dann kann Weiß doch hier schneiden!“, wandte Lukas ein. Glücklicherweise war sein Kopf wieder in Ordnung: Karina hatte sich, als sie Meilins Lösung sah, erleichtert hingesetzt.

„Dann spiele ich einfach so:“, erwiderte Meilin (siehe Dia. 2). „Und Weiß hat auch nichts anderes Schlaues, schau...“ (siehe Dia. 3).

Lukas versuchte zu verstehen, was Meilin da erklärte. Das wurde aber leicht erschwert dadurch, dass Karina begeistert applaudierte, und Lukas davon Ohrensauen



Dia. 2



Dia. 3

bekam. „Argh, mein Kopf platzt gleich. Kann ich nicht einfach Fußball spielen?“

Meilin warf ihm einen abschätzigen Blick zu: „Also Tim kann sowas verstehen.“

Das saß. Lukas lief rot an.

„Und jetzt befreie ich ihn und Karina!“ fügte Meilin selbstbewusst hinzu. Sie legte das magische Buch auf den Tisch und setzte mit einem kurzen Fingertippen den Stein auf die richtige Stelle des Go-Problems.

Das Buch sprang auf und leuchtete plötzlich blendend grell. – Und schon standen Karina und Tim neben ihnen. Meilin jauchzte kurz auf und umarmte Tim vor Freude – aber nur einen Moment, dann merkte sie, wie peinlich das war, und machte einen Schritt zurück.

Karina kicherte. „War lustig in Deinem Hirn, Lukas. Jede Menge Platz da oben...“

Lukas wurde noch roter.

Währenddessen klingelte es schon wieder Sturm an der Tür. „Wer ist denn das jetzt? Ihr seid doch schon alle da“, wunderte sich Herr Altentropfel. Er öffnete die Tür, während die Kinder weiter ihre Befreiung feierten.

Vor der Tür stand Herr Mieskopp. „Das wurde aber auch Zeit“, keuchte er. „Wo ist die Katze? Mein Auto wurde abgeschleppt, und auf dem Strafzettel steht, dass ich meinen Wagen nur zurückerhalte, wenn ich die Katze mitbringe. Und 500 Euro. Und irgendein Buch, vom Nichts. So ein Quatsch. Ein

Buch mitbringen, dass es nicht gibt. Dann steh‘ ich ja mit leeren Händen da.“

Shiro schnurrte um seine Beine, schließlich hatte Herr Mieskopp die Katzen gut gefüttert. Mit Fisch. Er nahm die Katze auf seinen Arm, dann fiel sein Blick auf den Tisch: „Ach, Moment, das Buch gibts ja doch! Das darf ich doch bestimmt mal ausleihen!“

Herr Altentropfel kam zu sich, „Setzen sie Shiro wieder auf den Boden, aber sofort. Und geben Sie mir das Buch“, forderte er energisch.

„Ja, sicher, sie bekommen beides ja gleich wieder ... dauert bestimmt nicht lange ...“ Während er das sagte, sprang Herr Mieskopp schon zur Wohnungstür.

„Bleiben Sie hier!“ rief Herr Altentropfel, aber Herr Mieskopp ignorierte das, und ließ die Wohnungstür schnell hinter sich zufallen. Herr Altentropfel lief hinterher, während die Kinder nur langsam merkten, was passiert war.

Tim reagierte am schnellsten, und sprang hektisch zur Tür, wo er leider Herrn Altentropfel in die Quere kam, sodass beide zu Boden fielen. Bis sie sich wieder aufgerappelt hatten und alle aus dem Haus gelaufen waren, war Herr Mieskopp verschwunden.

„Das gibt es doch nicht!“ rief Meilin empört aus.

„Da muss Eure seltsame Auftraggeberin dahinterstecken“, meinte Herr Altentropfel grimmig. „Aber wir werden sie finden!“

„Wie denn?“ fragten die Kinder wie aus einem Mund.

„Mit diesem Zettel hier! Den hat er nämlich liegen gelassen.“ Herr Altentropfel hielt den Strafbettel, den Herr Mieskopp mitgebracht hatte, in seiner Hand – und auf dem stand eine Adresse!

„Wir müssen so schnell wie möglich hin!“ Herr Altentropfel rannte Richtung U-Bahn-Station, und die Kinder folgten ihm, doch am U-Bahnhof mussten sie lange Minuten warten: Sie hatten gerade eine Bahn verpasst. Ein paar Stationen und einen weiteren Sprint später erreichten sie ein ziemlich verlassenes Hafenviertel.

„Hier muss es sein!“ rief Tim, ziemlich außer Atem.

„Und da ist ja Herr Mieskopp“, rief Meilin.

„Und sein Auto ...“ ergänzte Karina, die Stirn sorgenvoll in Falten gelegt.

„Wo haben Sie Shiro?“ rief Herr Altentropfel wütend.

„Und wo ist das Buch!“ schrie Meilin.

Jugend-EM in Hamburg!

Vom 21. bis 23. März 2024 findet in Hamburg die Jugend-EM statt – und Du kannst dabei sein! Das Turnier ist offen für alle Go-Jugendspielerinnen und -spieler. Es ist das größte Jugend-Event in Europa und es findet diesmal direkt vor Deiner Haustür statt: Also unbedingt mitmachen! Vor dem Turnier wird in Hamburg ein Jugend-Go-Camp mit allen möglichen Aktivitäten stattfinden (18.-20. März). Mehr Infos zu EM und Camp findest Du auf www.dgob.de/wettbewerb/meisterschaften/eygc2024.



„Oh ja, also. Nun ja, die Dame vom Ordnungsamt, die mir hier das Auto zurückgegeben hat, hat mir versprochen, die Katze und das Buch wieder zurückzugeben. Sie meinte nur, sie müsse beides noch kurz behalten. Bis zu so einem Turnier ...“

„Was für ein Turnier?“

„Ich habe das nicht so genau verstanden, aber es muss ziemlich groß sein, so eine Jugend-Europameisterschaft, hier in Hamburg. In „Floh“ oder „Stroh“ oder „Po“ oder so was ... Das habe ich nicht genau gehört ...“

„Sie meinen doch nicht etwa die Go-Jugend-EM?“ rief Meilin aus.

„Oh ja, genau, das war’s. Nicht Floh, sondern Go.“ „Die ist aber erst im März!“ rief sie entrüstet.

„Oh, das wusste ich nicht ...“

Herr Altentropfel senkte resigniert die Schultern: „Kinder, da kann man nichts machen. Herr Mieskopp hat halt nur an sein Auto gedacht, und wie ich diese Dame kenne, werden wir sie bis zu dem Turnier auch nicht mehr finden.“

„Aber, wenn sie bis dahin irgendwelchen Unsinn mit dem Buch macht?“ fragte Tim ängstlich.

„Da wird Shiro schon für sorgen, dass es nicht passiert. Ich frage mich überhaupt, was er vor hat.“

„Sie meinen, was sie vor hat, also diese komische Frau, oder?“ fragte Karina.

„Nein, ich meine ihn, Shiro ... Wenn er nichts im Schilde führen würde, dann hätte er sich nie so einfach fangen lassen ...“

– Fortsetzung in der nächsten Kinderecke –

Deutschlandpokal 2023

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	Σ
1 Wandelt, Lukas	3d	-	3	0	-	-	-	4	-	4	-	11
2 Ries, Thomas	1k	-	1	-	0	-	2	2	4	-	-	9
3 Ruse, Victor	3d	-	-	-	0	-	2	-	4	-	3	9
4 Papachristopoulos, Alexis	3k	-	3	-	-	6	-	-	-	-	-	9
5 Quathamer, Casjen	2d	-	-	2	6	-	0	-	-	-	-	8
6 Sun, Ryan	2k	-	3	2	-	2	-	-	0	-	-	7
7 Arba, Alexandru	2d	-	-	2	-	-	-	0	-	4	-	6
Schmidt, Hendrik	2k	-	-	-	-	4	-	-	0	-	2	6
9 Li, Shizhao	1d	-	1	0	-	2	-	-	2	-	-	5
10 Drewitz, Michael	2k	-	-	0	2	0	-	0	2	0	-	4
Mex, Gerd	1d	-	-	-	0	-	0	2	-	2	0	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	Σ
1 Wille, Ole	8k	-	1	-	4	-	4	1	6	-	-	16
2 Zhang, Miles	7k	1	5	-	-	4	0#	2	0	-	-	12
3 Roeder, Nicole	8k	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4	8
4 Kern, Franziska	7k	-	1	-	4	-	-	1	-	-	-	6
5 Zhang, Xingyi	7k	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
6 Koch, Paul	4k	1	0	2	-	-	2	-	-	-	-	5
7 Schwartz, Manuel	5k	-	1	0	-	-	-	-	-	4	-	5
8 Hebsacker, Hannah	5k	-	3	2	-	-	-	-	-	-	-	5
Chen, Luxian	9k	-	1	-	-	4	-	-	-	-	-	5
Chamot, Fabrice	5k	-	3	-	-	2	-	-	-	-	-	5
Xu, Nico	9k	-	3	-	-	2	-	-	-	-	-	5

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	Σ
1 Lu, Yuheng	18k	5	0#	2	-	2	2	-	-	-	0#	11
2 Ramacher, Iris	14k	-	1	2	0	0	0#	2	2	-	0	7
3 Mazanek, Oliver	21k	-	-	2	-	-	-	-	-	-	5	7
4 Schumann, Ralf	13k	0	-	-	-	4	2	-	0	-	-	6
5 Mueller, Konstantin	14k	1	1	4	-	-	-	-	-	-	-	6
6 Glass, Paul	10k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	6
Bauer, Camilo	10k	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	6
8 Mast, Andreas	13k	1	4	-	-	-	-	-	-	-	-	5
Holler, Isabel	25k	-	-	2	3	-	-	-	-	-	-	5
Jia, Yuechen	15k	-	3	-	-	2	-	-	-	-	-	5
Yang, Eduard	14k	5	-	-	-	0	-	-	-	-	-	5
Kleefeldt, Minghao_Artur	17k	3	-	-	-	-	-	-	2	-	-	5
Mader, Peter	15k	-	-	2	-	-	-	-	3	-	-	5

Weitere Pokalturniere:

Oktober: 28.10.–29.10. in Mannheim; **November:** 18.11.–19.11. in München, 25.11.–26.11. in Berlin

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2023

In dieser Ausgabe haben wir quasi den letzten Zwischenstand, in zwei Monaten ist das Jahr ja schon fast vorbei und dann gehts an die Jahresabschlusswertung.

Die Preise für 2022 solltet ihr hoffentlich alle erhalten haben und, wenn das nicht der Fall sein sollte, dann meldet euch bitte bei mir. Meldet euch bitte auch, wenn sich eure Adresse geändert haben sollte oder ihr sonstige Anmerkungen habt, zum Beispiel dass ihr in der Liste fehlt oder einzelne Turniere fehlen oder so.

In der U18-Wertung bleibt weiterhin eigentlich nur die Entscheidung um den zweiten Platz spannend, Yuze hat auf inzwischen 22 Turnieren 70 Siege eingefahren – und es werden noch einige dazukommen. Platz 2 bis 4 trennen dafür nur 4 Siege, die sich alle gerade erst am zweiten Platz der letzten Ausgabe vorbeigedrängt haben. Mal sehen, was uns da noch erwartet!

In der U12 hingegen könnte es spannender wirklich nicht sein. Die Führung hat in den

letzten zwei Monaten immer wieder gewechselt, aktuell steht Jing-Xiang wieder auf Platz 1, mit einem Sieg Vorsprung vor Platz 2 und 3, die gleichauf liegen.

Ich wünsche euch allen einen guten Endspurt und weiter viel Spaß auf Turnieren!

Und nochmal der allgemeine 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@dgo.de

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

Martin Ruzicka

Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Jing-Xiang Qiao	42	14	1d	2d
2 Miles Zhang	41	13	7k	3k
3 Eduard Yang	41	13	14k	9k
4 Ryan Sun	35	13	2k	1k
5 Litao Mei	29	11	5k	4k
6 Leopold Marz	23	8	13k	12k
7 Minghao A. Kleefeldt	21	8	17k	14k
8 Ole Wille	19	7	8k	5k
9 Sho Kobayashi	16	6	25k	25k
10 Tarmo Donner	13	6	27k	27k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Yuze Xing	70	22	3d	4d
2 Shukai Kirby Zhang	34	12	3d	4d
3 Ferdinand Marz	31	10	1k	1k
4 Adam Dottan	30	11	6k	1d
5 Xingyi Zhang	24	7	7k	4k
6 Riku Kobayashi	23	6	5k	3k
7 Hannah Hebsacker	20	8	5k	4k
8 Shizhao Li	18	7	1d	2d
9 Angelika Rieger	16	6	7k	6k
10 Daniel Tchoudovski	14	4	3k	3k



International

von Lars Gehrke

5. MLily Pokal

Der 5. MLily-Pokal ist ein von China gegründetes internationales Turnier, das normalerweise in Shanghai ausgetragen wird. Offiziell wird es von der China Weiqi Association und der International Go Federation organisiert. Die Zeitvorgabe beträgt drei Stunden pro Spieler im Finale und zwei Stunden in den anderen Partien, jeweils mit einem Byoyomi von 5 mal 60 Sekunden. Das Finale ist ein Best-of-Five. Der erste Preis ist mit großzügigen 1.800.000 Yuan (ca. 233.000 €) dotiert.

Im Folgenden die Ergebnisse der vorigen Ausgaben:

- (2013). Mi Yuting 4p (China) besiegte Gu Li 9p (China) mit 3:1.
- (2016). Ke Jie 9p (China) besiegte Lee Sedol mit 3:2.
- (2017). Park Junghwan 9p (Korea) schlug Park Yeonghun 9p (Korea) 3:0.
- (2021). Mi Yuting 9p schlug Xie Ke 8p 3:2.

Erste Runde am 3. August 2023:

Gewinner		Verlierer
Mi Yuting 9p	W+R	An Sungjoon 9p
Yamashita Keigo 9p	W+R	Hu Yuqing
Tuo Jiayi 9p	B+R	Park Seonghyun
Wang Xinghao 9p	B+R	Xu Haohong 9p
Ichiriki Ryo 9p	W+R	Lian Xiao 9p
Liao Yuanhe 9p	B+3.5	Hong Sungji 9p
Gu Lingyi 7p	W+R	Choi Hwanyoung
He Yuhan 6p	B+R	Won Jaehoon 3p

Xie Erhao 9p	W+R	B. Dreaan-Guenaizia
Liu Yuhang 6p	W+R	Kevin Yang 1p
Li Weiqing 9p	B+R	Stanislaw Frejlik 1p
Kim Myeonghoon 9p	W+R	Huang Mingyu 5p
Xu Jiayang 9p	B+R	Shin Minjun 9p
Won Sungjin 9p	W+R	Shi Yue 9p
Yu Zhiying 7p	W+2.5	Ida Atsushi 9p
Motoki Katsuya 8p	W+0.5	Zhao Chenyu 9p
Yu Zhengqi 8p	W+R	Xie Ke 9p
Ke Jie 9p	B+R	Alexander Qi 1p



Blick in den Turniersaal des MLily Pokals

Tan Xiao 9p	W+R	Seki Kotaro 9p
Lai Junfu 8p	W+R	Tang Weixing 9p
Fan Tingyu 9p	B+R	Park Junghwan 9p
Shin Jinseo 9p	W+3.5	Zhou Hongyu 7p
Shibano Toramaru 9p	W+R	Yang Dingxin 9p
Li Xuanhao 9p	B+R	Ueno Asami 5p
Park Geunho 8p	B+R	Ding Hao 9p
Yang Kaiwen 9p	W+R	Iyama Yuta 9p
Dang Yifei 9p	W+R	Baek Hongsuk 9p
Onishi Ryuhei 7p	W+R	Wang Shunbo 1p
Gu Zihao 9p	B+R	Kyo Kagen 9p
Choi Jung 9p	B+R	Gu Li 9p
Byun Sangil 9p	B+R	Yan Huan 7p
Chen Xian 8p	B+R	Chen Qirui 8p

Zweite Runde am 4. August 2023:

Gewinner		Verlierer
Mi Yuting 9p	W+0.5	Yamashita Keigo 9p
Wang Xinghao 9p	W+R	Tuo Jiayi 9p



Choi Jung 9p unterliegt Gu Zihao 9p in der zweiten Runde

Liao Yuanhe 9p	W+R	Ichiriki Ryo 9p
Gu Lingyi 7p	B+R	He Yuhan 6p
Liu Yuhang 6p	W+R	Xie Erhao 9p
Kim Myeonghoon 9p	W+R	Li Weiqing 9p
Xu Jiayang 9p	W+R	Won Sungjin 9p
Yu Zhiying 7p	B+R	Motoki Katsuya 8p
Ke Jie 9p	B+R	Yu Zhengqi 8p
Tan Xiao 9p	B+R	Lai Junfu 8p
Shin Jinseo 9p	W+R	Fan Tingyu 9p
Li Xuanhao 9p	B+R	Shibano Toramaru 9p
Park Geunho 8p	W+R	Yang Kaiwen 9p
Dang Yifei 9p	W+R	Onishi Ryuhei 7p
Gu Zihao 9p	B+R	Choi Jung 9p
Chen Xian 8p	W+R	Byun Sangil 9p

Dritte Runde am 6. August 2023:

Gewinner

Mi Yuting 9p
Liao Yuanhe 9p
Liu Yuhang 6p
Xu Jiayang 9p
Tan Xiao 9p
Li Xuanhao 9p
Dang Yifei 9p
Gu Zihao 9p

Verlierer

W+0.5 Wang Xinghao 9p
W+R Gu Lingyi 7p
B+R Kim Myeonghoon 9p
B+7.5 Yu Zhiying 7p
W+0,5 Ke Jie 9p
W+R Shin Jinseo 9p
W+R Park Geunho 8p
B+1.5 Chen Xian 8p



Li Xuanhao 9p besiegt Shin Jinseo 9p in der dritten Runde

Japan

von James Brückl

Meijin

Iyama Yuta war Herausforderer von Shibano Toramaru geworden. Der Beginn des Titelkampfes konnte aber für Iyama Yuta schlechter nicht laufen. Denn die ersten drei Partien gingen an den Titelverteidiger. Erst die vierte Partie konnte Iyama Yuta für sich entscheiden und das Duell noch offen halten. Dieser müsste nun die verbleibenden drei Partien gewinnen, während Shibano Toramaru in jeder Partie „Matchball“ hat.

Tengen

Ichiriki Ryo konnte im Halbfinale des Tengen-Turniers Ida Atsushi besiegen und im Finale sodann Fujita Akihiko. Er wurde damit Herausforderer von Seki Kotaro. In dem sich seit Mitte Oktober anschließenden Titelkampf konnte Seki Kotaro zum Stand dieser Ausgabe die erste Partie für sich entscheiden.

Oza

Im Oza-Turnier konnte Ichiriki Ryo seine Chancen auf eine weitere Herausforderung von Iyama Yuta nicht wahren. Im Halbfinale unterlag er Yu Zhengqi 8p, der sich sodann auch im Finale gegen Shibano Toramaru durchsetzen konnte. Dieser tritt nun also gegen Iyama Yuta um den Oza-Titel an. Zum Zeitpunkt dieser Ausgabe war aber noch keine der maximal fünf Partien gespielt.

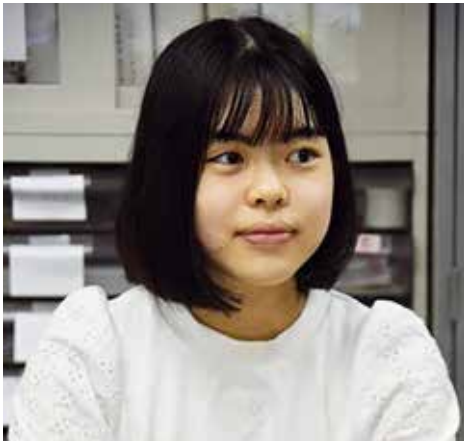
Kisei

Die höchste der Kisei-Ligen, die S-Liga, konnte Iyama Yuta mit 5-0 Partien als Erster dieser Liga abschließen. Kyo Kagen wurde mit 4-1 Zweiter der S-Liga. Der weitere Ablauf sah nun vor, dass der Erste der C-Liga (Hirata Tomoya, 7p), gegen den Ersten der B-Liga (Adachi Toshimasa, 7p), der Gewinner dieser Begegnung, aber gegen den Ersten der A-Liga (Yu-Zhengqui, 8p) antreten musste. Zum Zeitpunkt dieser Ausgabe konnte sich Yu Zhengqui gegen Adachi Toshimasa durchsetzen, der sich zuvor gegen

den Ersten der C-Liga behaupten konnte. Yu Zhengqui tritt nun gegen Kyo Kagen an, den zweiten der S-Liga. Und erst der Gewinner dieser Begegnung ermittelt im Aufeinandertreffen mit Iyama Yuta den Herausforderer von Ichiriki Ryo. Die Begegnungen dieses Mini-Turniers stellen jeweils einfache Ausscheidungspartien dar. Nur die Begegnung mit dem Ersten der S-Liga wird dann als ein Best-of-Three durchgeführt, in dem der Erste der S-Liga aber quasi mit einem Sieg Vorsprung startet. Iyama-Yuta benötigt dann also nur einen einzigen Sieg, während sein Gegner zweimal hintereinander gewinnen muss. Wann sodann der Titelkampf mit Ichiriki Ryo stattfindet, steht noch nicht in den Einzelheiten fest.

Honinbo der Frauen

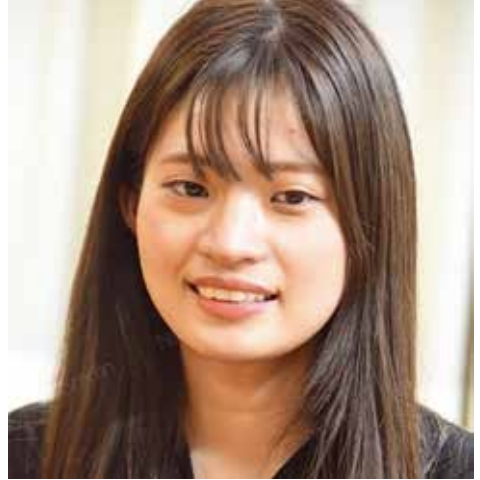
Im Finale zwischen Ueno Risa 2p und Takao Mari 2p wird die Herausforderin von Fujisawa Rina 5p ermittelt werden. Takao Mari gelang es hierbei, in der zweiten Runde dieses Turniers Nakamura Sumire 3p auszuschalten.



Ueno Risa 2p konnte sich beim Frauen-Honinbo das Recht zur Titelherausforderung erspielen

10th Tachiaoi Cup

Fujisawa Rina (Frauen-Honinbo) forderte in diesem Titelkampf Ueno Asami heraus. Dieser gelang es aber, mit einem 2:1 ihren Titel zu verteidigen.



Fujisawa Rina 6p, amtierende Frauen-Honinbo und Herausforderin im Tachiaoi Cup

Die Stärkste der Frauen (Female Saikyo)

In diesem Titelkampf, der ausschließlich über ein kleines Ausscheidungs-Turnier (von lediglich vier Runden) entschieden wird, konnte sich im Finale Nyu Eiko gegen Ueno Asami durchsetzen. Es nahmen natürlich die derzeit stärksten/erfolgreichsten Spielerinnen teil. Nakamura Sumire musste sich in der zweiten Runde Suzuki Ayumi 7p geschlagen geben.

China

von Liu Yang

2. Guoshou Cup

Von 12. bis 14.10. fand das Finale des Guoshou Cups in Kaifeng statt. Der Herausforderer Ke Jie 9p war im letzten Jahr schon im Finale und verlor gegen den Titelverteidiger Ding Hao 9p.

Ding ist der Angstgegner von Ke. Im Finale konnte Ke noch keine Lösung gegen die solide Spielweise von Ding finden und verlor wieder mit 0:2.

24. Agon Cup

Am 18.10. fand in Beijing das Finalspiel zwischen Yang Dingxin 9p und Gu Zihao 9p statt.

Kurz vor dem Spiel konnte Gu die Führung der chinesischen Profi-Rangliste von Ke Jie übernehmen. Das brachte ihm aber kein Glück in der Partie. Trotz einer Führung in der Anfangsphase konnte er eine schwache Gruppe im Endspiel nur mit einem Ko retten, das kostete ihn am Ende aber den Sieg. Das war der erste Sieg für Yang in diesem Turnier.



Ke Jie 9p (l.) und Ding Hao 9p beim Guoshou-Finale



Yang Dingxin 9p (r.) gegen Gu Zihao 9p beim Agon-Finale

Korea

von Tobias Berben

46. Myeongin

Im oberen Halbfinale dieses Titelkampfs, der im Doppel-K.O.-System ausgetragen wird, stehen sich in diesem Jahr Kim Eunji 7p und Byun Sangil 9p sowie Park Junghwan 9p und Park Juhyun 5p gegenüber. In der Verlierer-Sektion treten Shin Jinseo 9p gegen Park Jonghoon 7p sowie Han Woojin 9p gegen Shin Minjun 9p an.

11. Kuksu Cup

Unter acht teilnehmenden Profis hat sich bei diesem Nachwuchsturnier Mitte September nach drei K.O.-Runden im Finale Park Jihyun 4p gegen Won Jaehoon 3p durchgesetzt. Der Kuksu Cup darf nicht mit dem prestigeträchtigen Kuksu-Titel verwechselt werden, der allerdings 2015 nach 59 Ausgaben eingestellt wurde.

28. Frauen Kuksu

Im Halbfinale dieses Titels stehen sich Kim Yeyoung 9p und O Yuhin 9p sowie Cho Hyeyoen 9p und die Titelverteidigerin Choi Jung 9p gegenüber.

6. Ryongsang

Im Best-of-Three-Finale siegte Shin Jinseo 9p am 4. und 5. September mit 2:0 gegen Park Geunho 7p. Damit hat sich Shin Jinseo diesen Titel, der bis zum Finale unter 16 Profis im K.O.-System ausgespielt wird, zum vierten Mal in Folge durchgesetzt.

GG Auction Cup

Der GG Auction Cup ist ein südkoreanischer Mannschaftswettbewerb, bei dem zwei Mannschaften mit je 12 Teilnehmern, eine Damen-Mannschaft und eine Alte-Herren-Mannschaft (über 45) gegeneinander antreten. Das Turnier wird vom südkoreanischen Verband organisiert und von GG Auction gesponsert.

Bei dem Turnier treten zunächst die ersten beiden Mitglieder der beiden Teams gegeneinander an, wobei der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet und der Gewinner gegen das nächste Mitglied des gegnerischen Teams antritt. Das Turnier endet, wenn alle Mitglieder eines Teams ausgeschieden sind. Das Siegerteam und der Spieler bzw. die Spielerin mit den meisten Siegen erhalten einen Preis. Die Bedenkzeit beträgt 20 Minuten plus fünf Byoyomi-Perioden zu je einer Minute.

In diesem wie im letzten Jahr konnten die alten Herren am Ende mit 12:11 jeweils knapp gewinnen, weil Cho Han-seung 9p jeweils in der letzten Partie gegen Choi Jeong 9p gewinnen konnte. 2021 noch hatte Choi Jeong diesen Titelkampf mit 12:10 in der letzten Partie gegen Lee Chang-ho 9p gewinnen können.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3865
2	Park Junghwan	♂		3690
3	Wang Xinghao	♂		3677
4	Gu Zihao	♂		3677
5	Ke Jie	♂		3670
6	Ding Hao	♂		3654
7	Byun Sangil	♂		3652
8	Yang Dingxin	♂		3642
9	Li Xuanhao	♂		3631
10	Li Weiqing	♂		3624
11	Shin Minjun	♂		3621
12	Li Qincheng	♂		3620
13	Dang Yifei	♂		3615
14	Zhao Chenyu	♂		3612
15	Lian Xiao	♂		3604
16	Mi Yuting	♂		3602
17	Fan Tingyu	♂		3591
18	Xie Erhao	♂		3588
19	Xu Jiayang	♂		3587
20	Yang Kaiwen	♂		3583
21	Tuo Jiaxi	♂		3581
22	Xu Haohong	♂		3579
23	Iyama Yuta	♂		3575
24	Kim Myounghoon	♂		3559
25	Shi Yue	♂		3558
26	Tan Xiao	♂		3557
27	Kang Dongyun	♂		3550
28	Zhang Tao	♂		3547
29	Kim Jiseok	♂		3544
30	Ichiriki Ryo	♂		3541
31	Jiang Weijie	♂		3536
32	Liao Yuanhe	♂		3527
33	Xie Ke	♂		3526
34	Tu Xiaoyu	♂		3522
35	Chen Xian	♂		3521
36	Weon Seongjin	♂		3518
37	Huang Yunsong	♂		3514
38	An Sungjoon	♂		3511
39	Liu Yuhang	♂		3510
40	Chen Yaoye	♂		3507
41	Han Seungjoo	♂		3504
42	Shibano Toramaru	♂		3503

Quelle: goratings.org (26.10.2023)

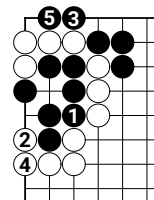
Problemecke

von Antonius Claasen

Die Gewinnerin ist dieses Mal Regina Urmoneit. Gratulation an sie!

Wer nichts macht, der macht auch keine Fehler. In diesem Sinne habe ich bei Problem 5 die Farben verwechselt. Lediglich 3 Personen haben dazu eine Bemerkung gemacht. Und nur eine Person (René Scheibe) hat mit der verwechselten Farbe die korrekte Lösung eingereicht. Allen, die eine korrekte Lösung zu 5 so wie abgebildet eingereicht haben, habe ich die 6 Punkte gegeben. René Scheibe hat als Bonus 6 Punkte extra bekommen, weil er auch die korrekte Lösung mit verwechselter Farbe eingereicht hat.

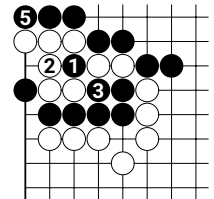
Lösungen zu 4/2023



Dia. 1-1

Antwort 1

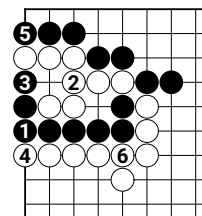
Schwarz 1 in Diagramm 1-1 ist der richtige Zug, um das Semeai zu gewinnen.



Dia. 2-1 (4 auf 1)

Antwort 2:

In Diagramm 2-1 startet Schwarz mit 1 richtig und gewinnt das Semeai.

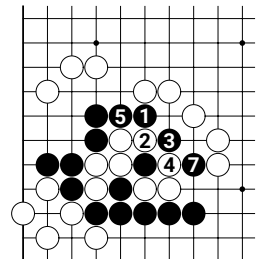


Dia. 2-2

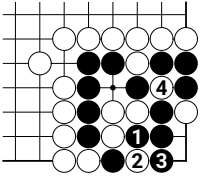
In Diagramm 2-2 startet Schwarz falsch und Weiß bekommt mit 2 ein Seki.

Antwort 3:

Starten mit 1 in Diagramm 3-1 ist korrekt, Weiß kann sich nicht retten aus dieser Falle.



Dia. 3-1 (6 deckt)

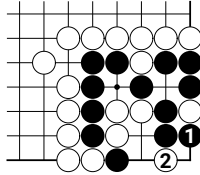


Dia. 4-1 (5 schlägt 2)

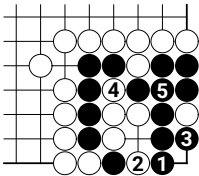
Antwort 4:

In Diagramm 4-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und Ko ist für Schwarz das beste erreichbare Resultat.

In Diagramm 4-2 startet Schwarz falsch mit 1 und nach Weiß 2 ist Schwarz tot.



Dia. 4-2

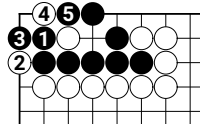


Dia. 4-3

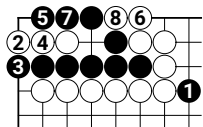
In Diagramm 4-3 macht Weiß mit 2 einen Fehler und Schwarz lebt, hier hätte Weiß mit 2 auf Schwarz 5 spielen sollen.

Antwort 5:

In Diagramm 5-1 startet Schwarz mit 1 richtig und lebt.

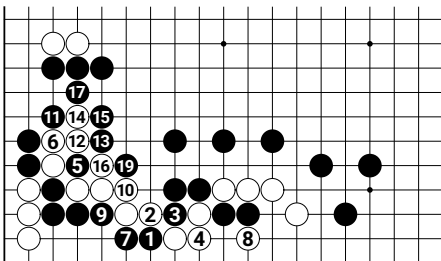


Dia. 5-1



Dia. 5-2

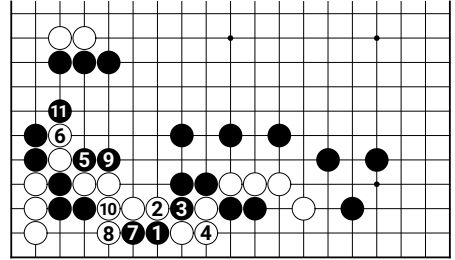
In Diagramm 5-2 sieht ihr, wie die Lösung ist, wenn ich die Farben nicht verwechselt hätte.



Dia. 6-1 (18 auf 5)

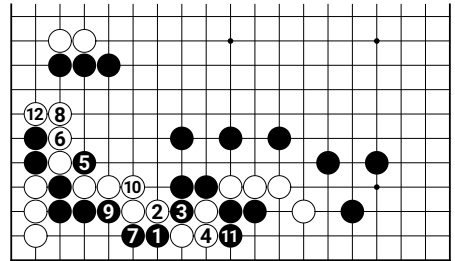
Antwort 6:

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



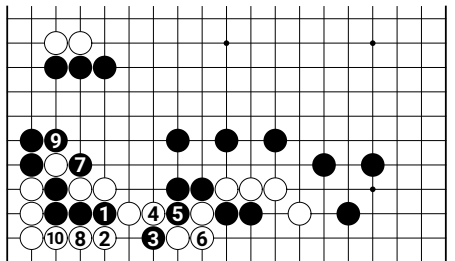
Dia. 6-2

In Diagramm 6-2 startet Schwarz mit 1 und 3 richtig und Weiß 8 hilft auch nicht und Schwarz gewinnt das Semeai trotzdem.



Dia. 6-3

In Diagramm 6-3 startet Schwarz mit 1 und 3 richtig und Weiß 8 hier hilft auch nicht und mit Schwarz 11 rettet seine Gruppe.



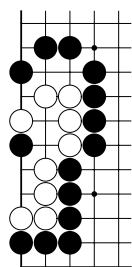
Dia. 6-4

In Diagramm 6-4 startet Schwarz mit 1 nicht richtig, obwohl auch hier die Steine gerettet werden ist das Resultat schlechter als in der anderen Variante.

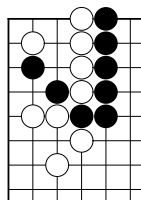
Auch hier gab es viele eingesendete Varianten, die ich in einigen Fälle auch korrekt bewertet hab.

Probleme 5/2023

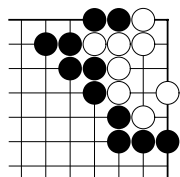
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung.



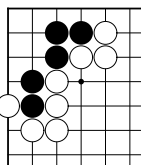
Problem 1
(3 Punkte)



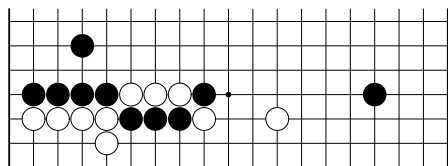
Problem 2
(3 Punkte)



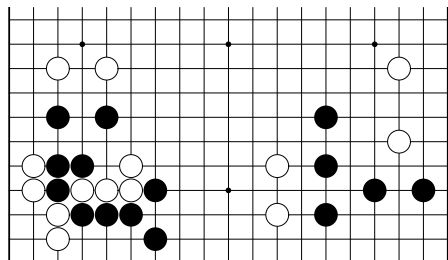
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Urmoneit, Regina (2)	13k	3/23	-3	448
Kestler, Dirk	1d	4/23	33	414
Schröter, Georg	7k	4/23	33	384
Herter, Rainer (4)	4k	4/23	33	381
Mertin, Stefan (2)	8k	4/23	15	356
Reimpell, Monika (10)	2d	4/23	33	352
Busch, Rainer (1)	6k	4/23	28	316
Altmann, Hermann	5k	3/23	-3	315
Tolke, Christoph	2k	4/23	26	299
Scheibe, Rene (1)	9k	4/23	39	252
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	-3	250
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	249
Hartmann, Kirsten (1)	1k	4/23	33	207
Busch, Martin	1d	4/23	33	201
Reinicz, Thomas (2)	3k	3/23	-3	182
Hauptmann, Holger	6k	4/23	26	182
Schreiber, Burkhard (5)	3k	4/23	33	179
Sattler, Gerd	1k	4/23	26	166
Heinisch, Jürgen	2k	4/23	33	163
Peters, Gerald	8k	1/23	-3	147
Keller, Eckart	25k	4/23	11	144
Pittner, Oliver	2d	3/23	-3	142
Gawron, Christian (9)	2d	4/23	33	137
Lorenzen, Klaus (4)	2k	4/23	33	136
Lorer, Andreas	3k	4/23	21	135
Schröder, Klaus	4k	4/23	21	121
Ewe, Thorwald (5)	8k	4/23	26	111
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	87
Lankoff, Alex	1k	4/23	33	80
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	4/23	30	76
Sun, Ryan	5k	1/23	-3	75
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	73
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	63
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	49
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	40
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	34
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	31
Kiechle, Hubert (1)	8k	4/23	21	21
Wolffgramm, Jens (1)	4k	4/23	15	15
Achilles, Rene		4/22	-3	0
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22	-3	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 (13.12.2023) an:

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

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

Mitgliedsantrag

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

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg/Sachsen/Thüringen Bremen
 Hamburg Hessen (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, Lönstr. 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, Lönstr. 14, 21077 Hamburg, Tel.: (0173) 9183393, E-Mail: vorstand@dgob.de

Vizepräsidenten: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhausen, E-Mail: vorstand@dgob.de; Vanessa Thörner, Kleemensweg 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

Ehrenpräsidenten: Martin Stiassny und Karl-Ernst Paech († 2013)

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur 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-Quide-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: Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, 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, Schenkendorfst. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 E-Mail: fs-profi@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer 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: Kasim Cinar, Bromberger Str. 81, 28237 Bremen

Turniere: Sarah Tegtmeier, Goethestr. 15, 52064 Aachen, Tel.: (0241) 4759651, 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-zbc@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 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, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, E-Mail: lv-sh@dgob.de

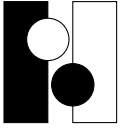
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

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

**100 Euro Weihnachtsrabatt
für DGoZ-Leser**
**Gutschein-Code:
20230819DGoZ**
vom 15.11. bis 15.12.2023

- Spielen: Mensch vs. Mensch
- Spielen: Mensch vs. Maschine
- Spielen auf Go-Servern (OGS/Tygem/Fox)
- automatische Partiemitschrift (.sgf)
- Live-Partie-Übertragung
- Live-Partie gegen anderes AI Board
- Replay-Modus mit AI-Analyse
- aktuelle Profipartiesammlung 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*

November 2023

- 18.11.–19.11.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier
21.11.: Lehrgang mit Jonas Welticke / Köln
25.11.–26.11.: 43. Berliner Kranich

Dezember 2023

- 01.12.–04.12.: Internationale Amateur-Paar-Go-Meisterschaft / Tokio
09.12.–10.12.: 40. Braunschweiger Niko-Turnier
10.12.–20.12.: 43. Amateur-Weltmeisterschaft (WAGC)
27.12.–03.01.: JIGS-Go-Camp
28.12.–31.12.: 49th London Open Go Congress

Januar 2024

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

Februar 2024

- 03.02.–04.02.: 24. Erdinger Go Turnier

März 2024

- 01.03.–03.03.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) / Frankfurt
16.03.–17.03.: Hamburger Mausefalle
18.03.–23.03.: Europäische Jugend-Go-Meisterschaft EYGC
23.03.–30.03.: JIGS-Go-Camp
23.03.: DGoB-Delegiertenversammlung 2024 / Paderborn
29.03.–01.04.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) (Ostern)
30.03.–01.04.: 51ème Tournoi International de Paris (Pâques)

April 2024

- 20.04.–21.04.: Paderborner Ponnuki

Mai 2024

- 18.05.–20.05.: Kidocup oder Affensprung / Hamburg
30.05.: 3. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)

Juni 2024

- 08.06.–09.06.: 2. Sommer-Go-Treffen Augsburg
15.06.–16.06.: Kölner Go Turnier
29.06.–30.06.: 6. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Juli 2024

- 06.07.–07.07.: 50. Leipziger Bergmannsturnier
13.07.–20.07.: 30. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol
26.07.–10.08.: 66th European Go Congress / Toulouse

September 2024

- 28.09.–29.09.: 8. TipTap Frankfurt

Oktober 2024

- 03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / irgendwo

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

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

