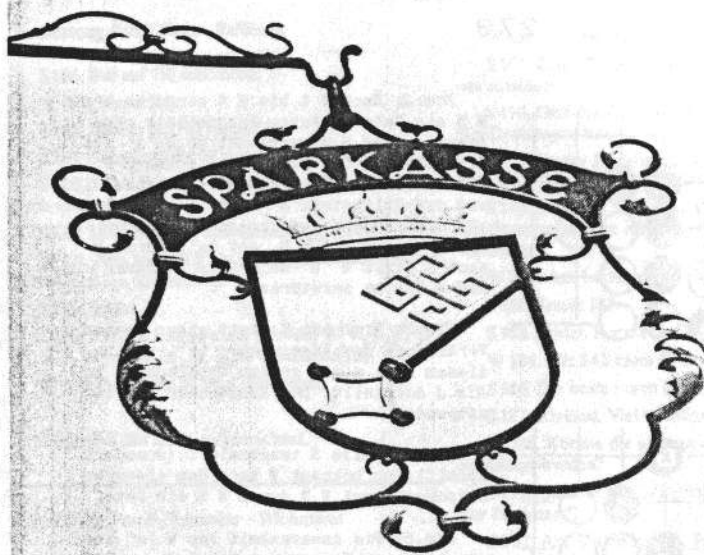




WIR IN BREMEN...

...haben schon immer einen Blick für das Besondere gehabt. Nicht umsonst haben wir es zu einer unserer vielfältigen Aufgaben gemacht, die schönen Künste und das Kunsthandwerk zu fördern.

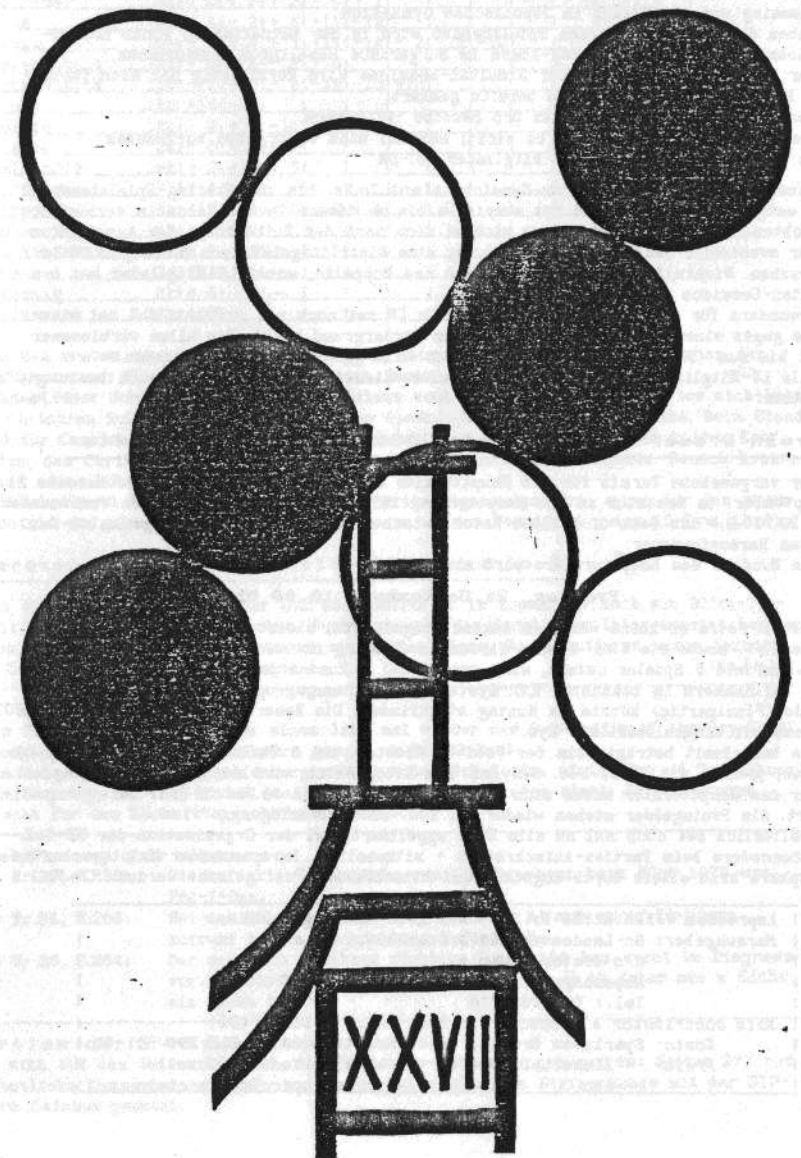
Aber wir unterstützen ebenso die verschiedenartigen Aktivitäten von Vereinen, denn sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch und erfüllen somit eine bedeutende Funktion im gesellschaftlichen Leben.

Dieses Interesse pflegen wir, weil die Sparkasse in Bremen mit den Bremer Bürgern eng verbunden ist. Und als öffentliches Institut sind wir dem Gemeinwohl verpflichtet. Eine Aufgabe mit Tradition, die wir in Bremen gern erfüllen.

Ihre Bank:
Die Sparkasse in Bremen 

Windmühleki

Informationen des Bremer GO-Landesverbandes



Mito Yukari (Pro-1-Dan) Ende Juni in Bremen

Ziemlich genau sechs Jahre nach dem ersten und bisher einzigen Profi-Besuch in Bremen (Nakayama 1984) erwartet der Bremer LV einen hochkarätigen Gast: Frau Mito Yukari vom Kihon Ki-in; sie ist 25 Jahre alt und seit 1986 Profi-Shodan.

Der Besuch ist in der Woche vom 25.-29. Juni geplant. Vorgesehen sind Simultan-Sessions und Demo-Brett-Analysen, daneben auch außer-Go-liche Aktivitäten, wie z.B. Sightseeing und ein Besuch im Japanischen Gymnasium.

Neben den drei vorhandenen Spielabenden wird in der betreffenden Woche höchstwahrscheinlich auch der Montag-Abend im Bürgerhaus Hemelingen hinzukommen.

Der Umfang und die Länge der Simultan-Sessions wird kurzfristig mit Mito festgelegt. Folgende Bedingungen sind bereits geklärt:

- mindestens drei Spieler können pro Session teilnehmen
- eine Mindestspielstärke gibt es nicht; maximal sind 9 Vorgaben vorgesehen
- das Startgeld beträgt für LV-Mitglieder 10.-DM

Anmeldungen für die Simultan-Sessions nimmt Jo.Fa. bis zum Freitag-Spielabend, 22. Juni, entgegen. Das Startgeld ist ebenfalls bis zu diesem Termin (also im voraus!) zu entrichten. Die Vergabe der Plätze richtet sich nach der Reihenfolge der Anmeldungen.

Für eventuelle Demo-Brett-Analysen ist eine Eintrittsgebühr von 5.-DM pro LV'er vorgesehen. Nichtmitglieder zahlen jeweils das Doppelte, wobei LV-Mitglieder bei den Simultan-Sessions Vorrang genießen.

Besonders für die vielen neuen Spieler im LV sei noch mal erwähnt, daß bei einer Partie gegen einen Profi das Lernmoment im Vordergrund steht. Ein allzu verbissener Kampf bis zum (bitteren) Ende ist unhöflich (d.h. ggf. rechtzeitig aufgeben!)

Alle LV-Mitglieder sind hiermit aufgerufen, diesen seltenen Profi-Besuch bestmöglich zu nutzen! (Jo.Fa.)

Termin Bremer Meisterschaft 1990; 2. September-Hälfte

Der vorgesehene Termin für das Hauptturnier der HB-GoM 1990 ist das Wochenende 21.-23. September. Im Anschluß an das Hauptturnier folgt an einem der folgenden Wochenenden (z.B. 29./30.9.) das Best-of-3-Titel-Match zwischen HB-Meijin Martin Bergmann (3-Dan) und dem Herausforderer.

Die Runde 1 des Hauptturniers wird also auf

Freitag, 21. September, 18.00 Uhr

angesetzt. Falls es keine weiteren Ankündigungen gibt, bleibt es bei diesem Termin!

Die 2./3. sowie die 4./5. Runden finden am Samstag bzw. Sonntag statt. Falls das Teilnehmerfeld 6 Spieler umfaßt, wird (wie 1989) 5 Runden jeder gegen jeden gespielt, bei 8 Teilnehmern im bekannten K.O.-System mit Hoffungsgruppe. Die dann notwendige 6. Runde (Finalpartie) könnte am Montag stattfinden. Die Reservisten-Ränge reichen übrigens bis einschließlich 5-Kyu.

Die Bedenkzeit beträgt beim 6er-Feld 75 Minuten, bei 8 Teilnehmern traditionell 90 Minuten, jeweils mit 10x30 Sec. Byoyomi. Das Titel-Match wird mit 90 Minuten gespielt.

Für das Hauptturnier haben sich Jörn Horn (1-Dan) und Jo.Fa. (2-Dan) bereits qualifiziert. Als Preisgelder stehen wieder ca. 100.-DM zur Verfügung.

Schließlich sei noch mal an alle Kyus appelliert, bei der Organisation der HB-GoM - insbesondere beim Partien-Aufschreiben - mitzuhelfen. In spannender Meisterschafts-Atmosphäre kann allein durch Zugucken und Mitschreiben viel gelernt werden. (Jo.Fa.)

Impressum WINDMÜHLEKI Nr. 27 - Mai 1990 (Auflage: 200)	
Herausgeber: Go-Landesverband Bremen e.V.	
c/o Dieter Pfennig	
Kopenhagener-Str. 89, 2820 Bremen 77	
Tel.: 0421/632716	
Main contributor & producer: Jo.Fa., Tel.: 0421/477434	
Konto: Sparkasse Bremen, Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01	
Preis: - Einzelheit 0.60DM (HB-LV-Mitglieder umsonst)	
- Abo 4.80DM (4x im Jahr per Drucksache)	

HB-Liga 1990

Nr./Name	Start-1	Gradl	Ergebnisse 1. Saison-Drittel	Zwischen-1	Scorel
11 J. Faßbender	2d1-	61+	41- 21-141		1-3
21 C. Ruf	9k1+	31-	41+ 51+ 71+ 81-121+ 61+ 11+141+151	5-2	1
31 S. Kenter	6k1-	21-	41		0-2
41 P. Schröder	5k1+	51+ 21+ 31-	61- 11		3-2
51 U. Weiß	5k1-	41-	21+ 81-111-121		1-4
61 C. Burow	10k1+	71+ 41+ 11+111+141-	21-181-121		5-3
71 M. Meyenschein	13k1-	61+ 81-	21-161		1-3
81 H. Gottschalch	11k1-	71-	51- 21-101-151+161		1-5
91 S. Runge	18k1+101-	191			1-1
101 S. Collin	18k1-	91+ 81-	141-131		1-3
111 A. Klenke	2d1-	61+ 51-	171		1-2
121 C. Ballandis	18k1+	21+ 61+ 51			3-0
131 H. Hoffhenke	7k1+141+101				2-0
141 M. Kroppach	8k1-131-	61+101-	21+ 11		2-3
151 S. Hebsacker	14k1+	81-	21		1-1
161 V.-D. Wichmann	13k1+	71-	81		1-1
171 F. Dzaebel	2d1+111				1-0
181 D. Pfennig	2k1+	61			1-0
191 J. V. Janneck	12k1+	91			1-0

Nach den ersten vier Monaten der laufenden Saison haben bisher 19 Spieler an der Liga teilgenommen; insgesamt 35 Liga-Partien fanden statt.

Nachdem Peter Schröder am Anfang der Saison noch mit 3-0 führte, lieferten sich bald darauf Christian Ruf und Carsten Burow einen spannenden Kampf um die Spitze. Beim Stand von 5-0 für Carsten und 4-2 für Christian kam es Ende März zum Duell der beiden Kontrahenten, das Christian knapp mit 6 Punkten für sich entscheiden konnte. Danach konnte Christian seine Führung auf 8-2 ausbauen.

Der LV hat zwei Buch-Preise für die diesjährige Liga ausgesetzt: einen für den neuen Liga-Honinbo und einen für den besten Spieler mit einem Startgrad unter 10-Kyu. (Jo.Fa.)

Interesse an einer HB-Blitz-Championship?

Nach einem Vorschlag von Peter Schröder sollte es im Bremer LV auch ein Blitz-Turnier mit 10 Minuten Bedenkzeit geben. Zunächst wäre die Anzahl der Interessenten herauszufinden, die sich bitte bei Peter oder mir melden mögen. Zu diskutieren wären ferner Modus, Zeitpunkt und eventuell Preise. (Jo.Fa.)

KURZMITTEILUNGEN

- * Am 25. April wurde nach über einem Jahr mal wieder der 9x9-Meijin of the Day-Titel ausgespielt; unter 4 Teilnehmern gewann Jo.Fa. (2-Dan).
- * Am 9. Mai gewann Ole Schaffenberg (8-Kyu) den 9x9-Meijin of the Day (4 Teilnehmer)
- * Am Samstag, 23. Juni, findet das Bürgerhausfest Hemelingen statt. Die Go-Gruppe sucht für den Nachmittag etliche Helfer.

Korrekturen, Korrekturen ...

- WiM Nr. 25, S. 258: Die korrekte Spielstärke von Cho Hun-hyun beim EGoK 1979 war Pro-7-Dan.
- WiM Nr. 26, S. 260: Bei der Tabelle 'Beste Sieg-Quote in %' muß es in Klammern korrekt heißen: "mindestens 6 Partien".
- WiM Nr. 26, S. 264: Der mehrfach erwähnte wichtige Punkt 109 kam nicht im Diagramm vor. Gemeint war zwei Punkte rechts von W 10 (also aus w Sicht ein Ikken tobi).

5 Partien der LV-Kyu-Championship

finden sich auf den Seiten 272-276, die Kommentar-Fortsetzungen auf den Seiten 277 und 278. Sämtliche Kommentare stammen von Jo.Fa. und wurden von Stefan Runge mit der DTP-Software Calamus gesetzt.

LV-Kyu-Ch'ship 1990

Runde 1

Schwarz:

Sabine Collin (18-Kyu)

Weiß:

Steffi Hebsacker (14-Kyu)

4 Vorgaben

40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: W +22

(1 - 229)

Diese Partie ist besonders durch vier z.T. sehr kampfbetonte 3/3-Invasionen gekennzeichnet.

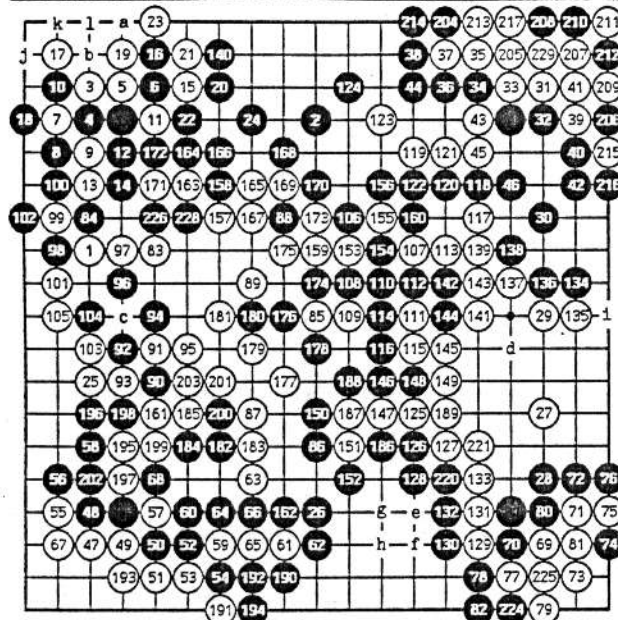
218 = 206

219 = 211

222 = 212

223 = 215

227 = 211



S 4. Wegen des s Sanrensei (3-Sternpunkt-Aufbau) ist 5 vorzuziehen.

W 7. Der normale Joseki-Zug ist 16.

W 9. Hamete (= w Betrugszug in Handicap-Partie).

S 18. Bis hier hat S das w Hamete wiederlegt.

S 20. Der erste s Fehler. Korrekt ist das Atari 'a', W 'b', dann S 21, und W hätte nur Trümmer auf dem Brett stehen.

S 32. Wiederum falsche Richtung, weil S 30 nach der Eckinvasion überkonzentriert steht. Korrekt ist 33 - trotz des Suzoaki (= offener Rocksraum) oberhalb S 20.

S 38. Joseki ist 44.

W 39. W könnte auch auf 44 schneiden.

W 43. Stärker ist der Schnitt 44.

S 48. Auch hier sollte S mit 49 etwas aus ihrem Sanrensei machen.

S 54. Joseki ist wiederum 59.

W 57. Aggresso-Go.

S 62. Guter Beton-Pfeiler.

S 68. Damit hat S sehr starken Außeneinfluß.

W 69. Diese vierte 3/3-Invasion ist ein Overplay bzw. Hamete. Außerdem fängt W 69 eine sechste Gruppe an. W sollte mit 'e' ihre Stellung am linken Rand stabilisieren und dadurch gleichzeitig den s Einfluß in der linken Brethälfte einschränken.

S 74. Tödlich und am einfachsten ist das Sagari 77.

W 75. Zu langsam. Muß auf 77.

S 76. Immer noch killt 77.

S 82. Ist keine Vorhand. S sollte ihren gewaltigen Bretteinfluß geltend machen und die beiden w Rand-Gruppchen attackieren: links mit 104 und rechts mit 'd'.

W 83, W 85, W 87. Steffi's Stärke: Mit nur drei Zügen hat sie hier viel vom s Einfluß neutralisiert.

S 90, S 92. Guter Angriff, ...

S 94. ... jedoch falsche Fortsetzung. Besser ist 95, W 94, S 185.

S 104. Besser sofort Tenuki.

S 106. Etwas besser ist 153.

S 114. Mit 142 weiter durchtanken!

S 116. Noch eine Chance zu 142.

W 119. Will zuviel. Einfach 120 ist ausreichend.

S 124. UND W hat nichts erreicht.

S 126. Etwas sicherer ist 128.

W 129. Ein weiterer Hamete-Angriff. W sollte sich eigentlich mit 220, S 132, W 142 begnügen.

S 132. Ein schwerer Fehler. Korrekt ist 133, W 132, S 220, W 'e', S 'f', W 'g', S 'h', und die W sind gefangen.

W 133. Nun ist die Partie für W vielversprechend.

S 139. Schlecht. Korrekte Form ist das Nobi 143.

S 140. Eine große Nachhand. Besser ist aber das Atari 143.

S 150. Besser ist das Vorhand-Hane 'i'.

LV-Kyu-Ch'ship 1990

Runde 1

Schwarz:

Carsten Ballandis (17-Kyu)

Weiß:

Wolf-Dieter Wichmann (14-Kyu)

3 Vorgaben

40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: W +52

(1 - 211)

In dieser Partie erleben die Nachspielenden auf der linken Brethälfte zwei vollständige Brettviertelschachten.

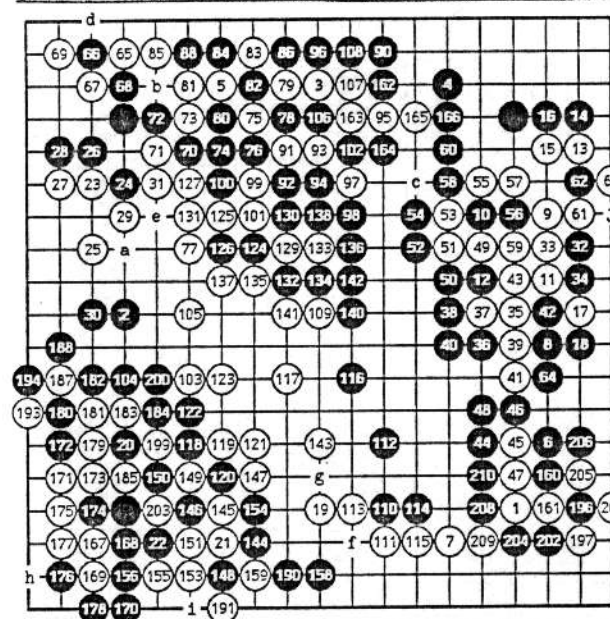
87 = 75 157 = 149 198 = 120

89 = 82 186 = 120 201 = 149

128 = 91 189 = 149 211 = 196

139 = 124 192 = 120

152 = 120 195 = 149



S 6. Die Alternative ist 24.

S 10. Wahrscheinlich ist 15, was die Ecke sichert, besser.

W 13. Nicht gut. Angebracht ist die große Schlittenfahrt 14.

S 18. Nun steht W sehr beengt.

W 19. Besser ist 21 oder 23.

S 20. Ist o.k. Möglich ist aber auch 144.

S 22. Stärker ist zunächst die Vorhand 35, W 32, dann S 24.

W 23. Gutes Doppel-Kakari.

W 25. Normal ist allerdings das Hane 29.

S 26. Gut ist auch 'a'.

S 28. Mit 'a' könnte S dem W den Weg zur Mitte abschneiden.

W 29. Nun hat W gute Form.

S 30. Bildet zwar am linken unteren Rand eine gute Formation, aber S hätte unbedingt das Nobi 31 spielen müssen.

W 31. Sehr starkes Atari.

S 32. Zu scharf gegen W in einer Handicap-Partie. S sollte sich mit 35, W 32 begnügen und dann den wichtigen Punkt 'b' besetzen.

S 36. Die s Umzingelung ist zu dünn; W hat kaum Probleme auszubrechen.

W 45. Besser sofort 49.

W 55. Unbedingt auf 58 strecken.

S 56. Overplay Korrekt ist 60, was später (d.h. nach S 64) S 56 droht.

W 57. Schwach. Läßt sich doch noch einschließen. Korrekt ist der Tigerrachen 'c' oder 64.

W 61. Besser 64.

S 62. Tagträume.

S 64. Groß, aber 'b' war wichtiger.

W 65. Eine prächtige große Schlittenfahrt. S ist in Schwierigkeiten.

S 70. Ein den Umständen entsprechend guter Punkt.

S 72. Der Betrachter krümmt sich vor Schmerzen ob der häßlichen Form. Korrekt ist 73, W 72, S 81, W 'b', S 85, W 'd', S 84. S gibt die Ecke vorteilhaft mit Angriff gegen die beiden W 3 und 5 auf.

W 75. Der korrekte Form-Punkt ist 82.

S 86. S kommt noch zu einem Ko, ...

S 88. ... aber dies ist keine Ko-Drohung. Korrekt ist z.B. 'e' (droht eine Mausefalle).

W 89. Nun ist das linke obere Brettviertel eine s Trümmerlandschaft.

S 90. Viel zu klein. S sollte z.B. mit 143 versuchen, seinen Zentraleinfluß zu einem Moyo aufzuspannen. Eine andere Idee wäre die Invasion auf 111.

W 91. Besser ist 94 oder 114.

S 96. Spielwiese für S. Mit 135 könnte S dagegen etwas im Zentrum erreichen.

S 100. Falsche Richtung. Korrekt ist erst 102, W 106

LV-Kyu-Ch'ship 1990

Runde 3 (Final-Partie)

Schwarz:

Steffi Hebsacker (14-Kyu)

Weiß:

Wolf-Dieter Wichmann (14-Kyu)

5 Komi

40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: W +20

(1 - 271)

Die diesjährige kampfreiche Final-Partie wurde erst in den letzten Endspielzügen durch ein spannendes Semeai entschieden.

132 = 6 258 = 253

174 = 83 269 = 141

208 = 14 270 = 225

212 = 8 271 = 68

230 = 68

S 61. S sollte die drei dringenden Punkte 76, 105 und 83 möglichst nacheinander spielen.

S 63. 105 wäre nun umso wichtiger.

W 64. Gehört auf 105! Der Unterschied, ob W hier verbindet oder S durchbricht, ist von immenser Bedeutung für dieses Brettviertel.

S 65. Besser 106.

W 66. Auf 105.

S 69. Hilfe für die s Ecke; genauer ist aber 76.

W 72. Häßliche Form. Korrekt ist sofort 76, S 77, W 73, wonach S mit S 175, W 176, S 223 leben muß, und W mit z.B. W 170 die Jagd auf s Gruppen einleiten kann.

W 80, W 82. Nimmt der s Gruppe zwar die Basis, diese kann sich aber mit S 81 und S 823 absetzen. W 80 sollte auf 170 die gesamte s Gruppe attackieren.

W 84/S 85. Viel zu klein. Immer noch gibt es 105.

W 86/S 87. Gute Form. Ein interessanter Fight um die obere mittlere s Gruppe beginnt.

S 91. Besser 92. Wenn W schneidet, fängt S mit Treppe.

S 95. Riskant. Sicherer ist das Nobi 96.

W 100. Wahrscheinlich besser auf 102.

S 103. Möglich ist das Doppel-Atari 105.

W 108. Schwerer Fehler. Muß sofort auf 110.

S 109. Automatischer Gegenfehler. Sollte z.B. sofort auf 115.

Fortsetzung Partie Collin - Hebsacker

W 153. Brechstangen-Go. W sollte normale Endspielzüge spielen, z.B. 161.

W 163. Korrekt ist 192.

S 168. Stärker ist die Vorhand-Sequenz 'j', W 'k', S 6, W 'l', dann S 190.

W 169. Besser 170.

W 173. Immer noch auf 192.

W 182. Erst 'j', dann S 190.

S 190. Riesig! Man glaubt es kaum, aber dieser Zug ist über 20 Punkte wert, womit S wieder ausgeglichen hat.

S 192. Eleganter ist die Mausefalle 194.

S 194. Extrem klein. Der nächstgrößte Zug ist 'i'.

W 195 - W 203. S gewinnt geschickt die Vorhand zurück.

S 204. Sehr gute Vorhand.

S 208. W ist nicht killbar.

W 209. Mit 210 würde W leben.

S 212. S erreicht ein für W unangenehmes Ko.

W 217. Erst dieser zusätzliche Zug ermöglicht W, das Eck-Ko zu fighten.

S 220. Exzellente Ko-Drohung.

S 224. Sollte mit 211, W 229, S 210, W 211, S 212 ein für W um Leben und Tod gehendes Ko anzetteln.

S 228. Läßt W in der Ecke rechts oben leben. Aber auch so steht S mit mehr als 5 Punkten auf Gewinn. Um so erstaunlicher ist es, daß W am Schluß ihre Steine um 121 befreit und die S um 44 tötet.

Züge ab S 230 nicht aufgezeichnet.

Fortsetzung Partie Ballandis - Wichmann

dann S 101.

W 107/S 108. Zu klein. Beide Seiten tummeln sich auf der Spielwiese.

W 109. Neutralisiert weitgehend den s Zentraleinfluß.

S 112. Sollte wenigstens mit 113, W 'r', S 'g' fortsetzen.

S 126. Korrekt ist das Nobi 129.

W 127. Eleganter ist das Verklumpen mit 91.

S 136. 137 ist möglich.

S 138. Besser 140 oder 141.

W 139. Schneller ist das Gegen-Atari 141, gefolgt von z.B. W 153.

S 142. Zu langsam und nachhändig. Stärker ist die Schlittenfahrt 196.

W 143. Die Partie steht sehr knapp. Von daher sollte W die größten Endspielzüge, also 153 oder 196, wählen.

W 147. Besser 153.

S 148. Gutes Endspiel-Tesuji.

S 150. Besser mit 153 anbinden.

W 151/S 152. Beide Seiten sollten 153 spielen. S 152 ist wahrscheinlich der losing move.

S 154. Overplay. Korrekt ist 155.

S 158. S kann hier nichts erreichen. Korrekt ist 196.

W 167. Diese riskante Invasion ist nicht nötig, da W bereits führt. Korrekt ist daher 170.

S 174. Nach 179 könnte W nicht leben.

S 176. Nun wäre 179 zu spät: W lebt mit 'h'.

S 188. Auch nach dem Furikawari (Austausch) 149, W 193, S 'i', W 200 steht S auf Verlust.

S 190. Eine zweifelhaft Ko-Drohung; W könnte mit W 203 durchschlagen.

S 196/W 197. Viel zu klein.

S 202. Zu klein. S muß die sehr große Drohung 'j' spielen.

W 203. Nun ist die Partie entschieden.

Züge ab S 212 nicht aufgezeichnet.

Fortsetzung Partie Runge - Wichmann

S 112. Besser sofort 114.

W 113. Klumpig. Korrekt ist das Konter-Atari 117.

S 116. Möglich ist auch das Shibori 119, W 117, S 116, W 122, S 118.

W 117. Sehr schlecht. Korrekt ist nur 144.

S 118. Warum nicht das Shibori 119?

S 120. Der Durchtanker 145 kann W schwere Verluste bereiten.

W 121. Genauer ist das Herausschlagen mit 124.

W 123. Sehr gierig. Korrekt ist nur 144.

S 124/W 125. 20 Züge lang bemerken weder S noch W die Punkte 145 bzw. 144: S könnte mit S 145 mindestens fünf w Steine fangen.

S 134. Sieht aus wie panische Angst. S sollte aber mindestens das Ko schlagen.

S 144. Genau der Falsch! Mit 145 stünde S klar auf Gewinn.

W 147. Overplay. Korrekt ist 'c'.

S 150. Ein unglaubliches Selbst-Atari zerstört die s Partie. Natürlich soll S mit 151 leben, und die Partie wäre noch völlig offen.

Züge ab S 152 weggelassen.



- S 7. Falsch. Joseki ist 8, W 113, S 126.
 W 10. Korrekt ist 13, S 11, W 112, S 126 und dann eventuell das großräumige Kakari 74.
 W 12. Besser Magari 113.
 W 14. Besser 105.
 S 15. Besser mit 105 durchtanken.
 W 20. Sehr aggressiv.
 S 23. Unbedingt mit 26 schneiden.
 W 24. Sofort das volle Dreieck 26.
 S 25. Immer noch 26.
 W 28. Wahrscheinlich sollte W sofort 70 spielen.
 S 29. Sehr profitorientiert. Normal ist das Kakari 'a'. Am besten ist jedoch 76, W 74, S 141.
 W 30. Korrekte Richtung.
 S 33. Joseki ist 43.
 S 35. Schlecht. Unbedingt 43.
 W 38. Mit 45, S 39, W 40 würden die S wohl umkommen.
 S 41 - S 45. Erzwingen.
 W 48. Ist kein Geta. Soll sofort auf 'a' schlagen.
 S 53. Starkes Durchtanken für S.
 W 54. Soll endlich auf 70.
 S 55. Solide, aber passiv. Aktiver ist 217, W 58, S 57.
 W 58 - W 60. Überkonzentriert. W 58 gehört auf 15
 8.

Fortsetzung Partie Stein - Ballandis

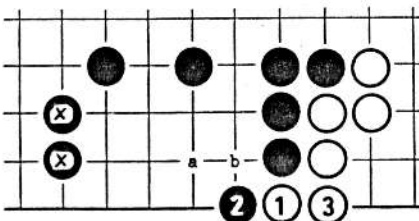
- S 106. Soll auf 110 schneiden.
 W 107. Besser 110.
 S 108. Stärker 110, W 109, S 111.
 S 116. Unbedingt die W erst mit 131 einschließen.
 S 120, S 122. Wieviele Nachhände will S denn hier noch spielen?
 S 124. Unbedingt auf 125 decken.
 W 131. Nun kommt S im gesamten rechten unteren Brettviertel ins Schleudern.
 S 146. Besser 'h'.
 S 160, S 162. S könnte noch mit 163, W 'i', S 'j', W 'k', S 'l', W 'm', S 'n', W 'o', S 'p' ausbrechen.
 W 163. Damit hat W klar gewonnen.

Züge ab S 164 nicht aufgezeichnet.

Fortsetzung Partie Hebsacker - Wichmann

- W 114. Notwendige Nachhand wegen der Drohung S 114.
 S 115. Ein guter Punkt.
 W 116. Schneller ist s Niken tobi 117 oder 121.
 W 118. Unbedingt Hane 121.
 S 127. Warum nicht 128, und die W sehen sehr schlecht aus?
 S 129. Sollte sofort mit 133 anfangen, auszubrechen.
 W 132 - S 145. Ein Furikawari. W killt S links oben, dafür entkommt S im Zentrum mit Profit. S führt leicht, W hat aber Sente.
 W 148. Ist unnötig und verschenkt die Vorhand. Korrekt ist sofort 150.
 W 154. Unterwürfig. Korrekt ist 235.

Mini-Lektion Hane auf der 1. Reihe



Dia. 1

W 156. Viel besser 162.

S 167. Guter Punkt, aber vielleicht ist 168 vorzuziehen.

S 173. Gibt das Ko mit Sente auf, da S nicht genug Ko-Drohungen hat.

S 175. Ist nur Nachhand. Die größten Vorhände sind 194 und 178, und S stände klar auf Gewinn.

S 179. Schwach. Entweder 194 ("Schlägst du meine Großmutter, schlage ich deine") oder mit 188 verteidigen.

W 180. Am besten sofort 194.

S 181. Besser 182.

S 183. Fehler. Korrekt ist 250, W 187, S 'b'.

W 184. Mit 242 kann W drei Steine fangen.

S 185. Die beste Form ist 244, W 187, S 'b'.

S 187. Riskant. Viel wichtiger ist 188.

W 188. Könnte die s Gruppe nach 194 noch verteidigt werden?

S 193. Genauer auf 2/2 (macht das spätere Hane 218 zur Nachhand).

S 207. Am besten ist 215, W 216, S 220 (verhindert die Vorhand W 218).

S 217. Besser 220. Aber auch so steht S knapp auf Gewinn.

W 232. Größer ist 233.

W 238. W spielt volles Risiko. Korrekt war aber nur 240.

S 239. Besser ist 240.

W 242. Der Gegenangriff ...

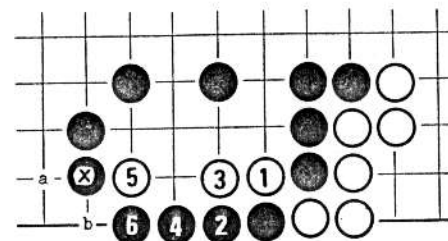
S 243. Schwerer Fehler. Korrekt ist das Herausschlagen der acht w Steine. Falls dann W 250, so S 245, W 246, S 248.

W 244. Falsch. Korrekt ist nur 250. Falls S dann mit S 245, W 246, S 248 versucht, zu retten, folgt das bombastische Konter-Tesuji mit W auf Tengen!

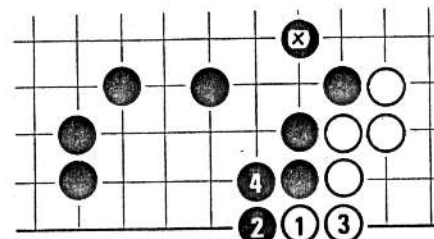
S 245. Der losing move. Korrekt ist 246, und W erreicht nichts.

Häufig kommt es - insbesondere bei Anfängern - vor, daß ein gegnerisches Hane auf der 1. Reihe falsch oder unnötig beantwortet wird. Dabei kann man mit ein wenig Durchrechnen so manchen Punkt und vor allem so manche Vorhand gewinnen.

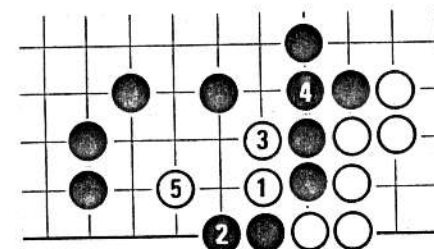
Dia. 1. Dies ist eine Standard-Situation auf der 1. Reihe. W spielt Hane + Verbindung. Wären die beiden S 'x' nicht vorhanden, müßte S noch auf 'a' oder 'b' nachdecken; 'a' ist augenträchtiger und wirkt mehr nach links, gibt dem Gegner aber mindestens eine Ko-Drohung. Mit Hilfe der beiden S 'x' muß S jedoch nicht nachdecken.



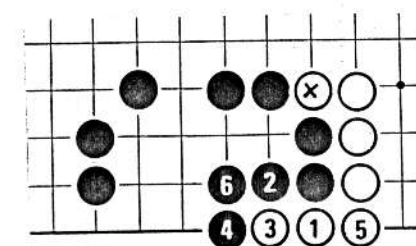
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

Dia. 2. Nach W 1 bis S 4 versucht W mit V 5 ein Geta (= Netz, Fangtechnik ohne Atari), aber S 6 verbindet zu S 'x' auf der 2. Reihe. Der Abstand zwischen S 2 in Dia. 1 (dem Abblocker gegen das Hane W 1) und dem Hilfsstein S 'x' darf nicht mehr als drei Punkte Zwischenraum betragen. Befände sich S 'x' z.B. auf 'a', würde W nach S 6 mit W 'b' sein Geta bekommen und das s Gebiet zerstören.

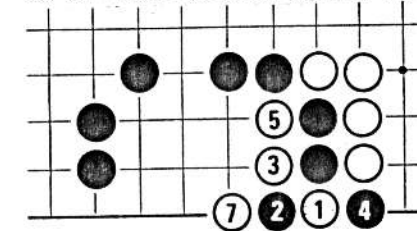
Dia. 3. Hier hat S statt einer festen Verbindung den Tigerrachen 'x', was in diesem Fall einen großen Unterschied zu Dia. 1 darstellt. Der Nachdecker S 4 ist notwendig.

Dia. 4. Falls S tenukisiert (woanders spielt), so bekommt W nach dem cleveren Zwischen-Atari W 3 durch V 5 ein Geta.

Dia. 5. Die Anwesenheit von W 'x' ist von immenser Bedeutung. S muß das w Hane mit S 2 beantworten - einem endspielbedingten leeren Dreieck, welches hier - im Gegensatz zum leeren Dreieck in Eröffnung und Mittelspiel - normale Form darstellt (will S das Dreieck dennoch vermeiden, so ist S 2 auf 6 gute Form). Erst nachdem S einmal mit S 2 nachgegeben hat, wird W durch S 4 gestoppt.

Dia. 6. Das sonst übliche Atari S 2 ist hier ein großer Reifall. W 3 ist ein nicht zu parierendes Schnitt-Tesuji, und in der Folge bis V 7 erleidet S einen schweren Verlust.

Fazit: Das Hane W 1 hat in den Dias. 1, 3 und 5 einen unterschiedlichen Vert. In Dia. 1 ist W 1 nur scheinbar Vorhand, in Dia. 3 dagegen tatsächlich. S 3 in Dia. 3 würde die w Vorhand (mit Nachhand) verhindern. In Dia. 5 könnte S die Vorhand W 1 sogar mit dem eigenen Vorhand-Hane S 5 verhindern (Dia. 5 ist Doppel-Sente, d.h. eine für S + V sehr wertvolle Gegend). (Jo.Fa.)



Dia. 6 6 = 1