

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.

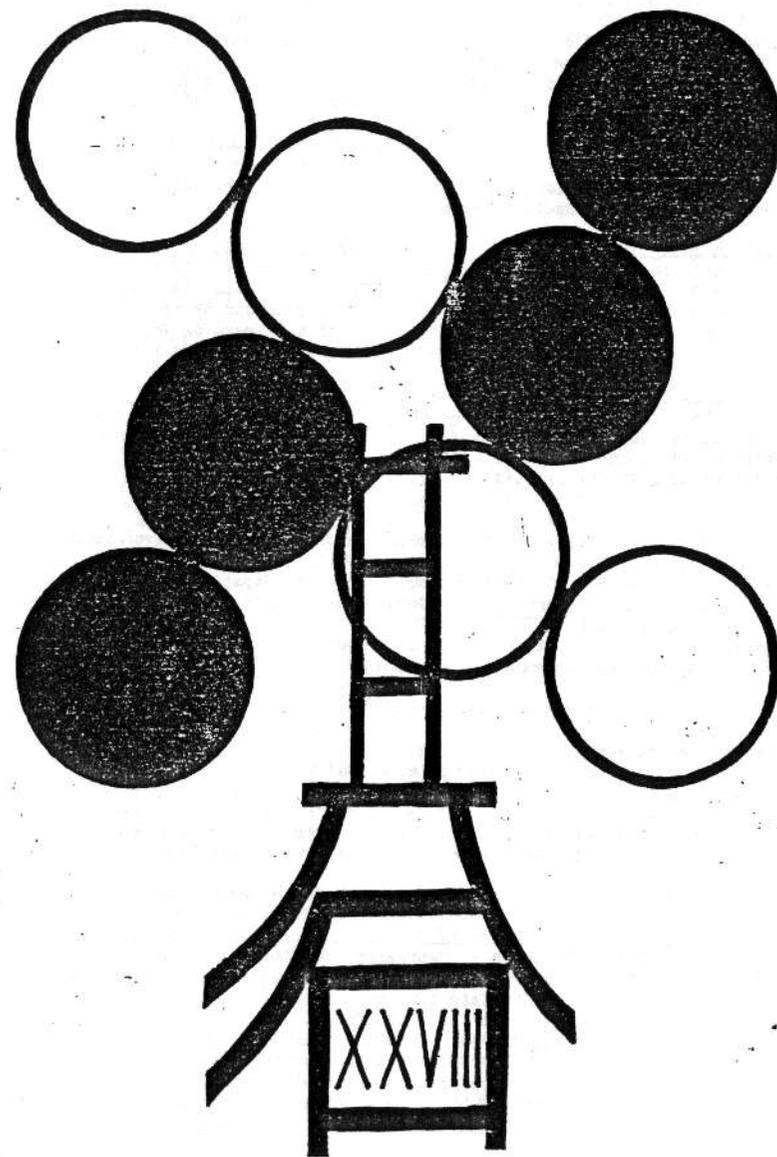
Aber wir unterstützen ebenso die verschiedenartigen Aktivitäten von Vereinen, denn sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch und erfüllen somit eine bedeutende Funktion im gesellschaftlichen Leben.

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's Bremen-Besuch

水戸夕香里

Vom 24. Juni bis 1. Juli erlebte Bremen den zweiten Profi-Besuch überhaupt: Mito Yukari (Pro-1-Dan) machte die Woche zum Höhepunkt der diesjährigen Bremer Go-Saison.

Yukari (ihr Vorname) fällt durch ihre außerordentliche Persönlichkeit und ihren Stil auf; nur wer sie erlebt hat, weiß jedoch, was genau gemeint ist.

Ein großer Dank geht in Richtung Steffi und Wolf-Dieter, bei denen Yukari die meiste Zeit untergebracht war, und die nicht ganz "schuldlos" daran sein dürften, daß das Bremer Go nun eine Profi-Go-Freundin hat.

Zum offiziellen Programm von Yukari gehörten drei Simultan-Sessions (jeweils 5 Spieler), eine Demo-Brett-Lecture (11 Teilnehmer) und ein Besuch im Japanischen Gymnasium.

Insgesamt erzielte Yukari ein 10-5-Simultan-Score. Etwas auffällig war ihr 1-4 bei der dritten Session, was jedoch nur zeigt, daß auch eine Profi-Spielerin Formschwankungen unterworfen ist. Wilhelm Lang und Jörn W. Janneck wurden nach dieser dritten Simultan-Session um ein Grad hochgestuft. Hier die Gesamt-übersicht (in Klammern Handicap):

Simultan 25.6. (Hemelingen)		Simultan 26.6. (Weserterrassen)	
Ole Schaffenberger 6k (8)	-A	Sebastian Kenter 6k (8)	-5
Heike Hoffhenke 6k (8)	+1	Frieder Hofmann 15k (9)	-A
Peter Schröder 5k (7)	-24	Peter Schröder 5k (7)	-A
Christian Ruf 6k (8)	-A	Kirsten Helmers 6k (8)	-22
Steffi Hebsacker 13k (9)	-A	Jochen Faßbender 2d (3)	-A

Simultan 29.6. (Weserterrassen)

Wilhelm Lang 7k (8)	+21	Zwei dieser 15 Simultan-Partien sind in dieser WiMü-Ausgabe enthalten.	
Frank Dzaebel 2d (3)	+A		
Ishibashi Fumio 3k (8)	-A		
Dieter Pfennig 2k (6)	+A		
Jörn W. Janneck 9k (9)	+11		

Bei der Lecture (27.6.) ging es hauptsächlich um das Thema "Opfern von Steinen". Einige ausgewählte Probleme finden sich in diesem WiMü.

Durch den ebenfalls am 27.6. stattgefundenen Besuch im Japanischen Gymnasium konnte erfolgreich Kontakt zum z.Z. dort einzigen Go-Spieler geknüpft werden: Herrn Ishibashi (3-Kyu), einem Chemie-Lehrer.

Insgesamt gesehen eine nicht so schnell zu vergessende Go-Woche. Yukari bekräftigte mehrmals ihre Absicht, bei zukünftigen Deutschland-Besuchen auch wieder nach Bremen zu kommen. (Jo.Fa.)

Nicht vergessen:

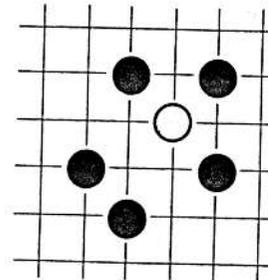
Bremer Meisterschaft 1990
21.,-23. September

Runde 1 am Fr 21.9. 18 Uhr Weserterrassen
Runde 2 - 5 am Sa + So ab 11 Uhr Hemelingen

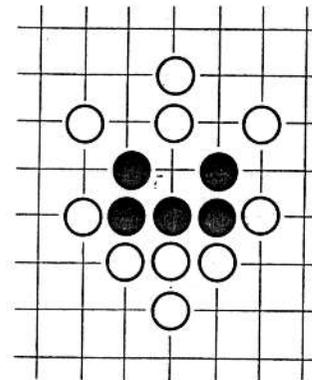
Partie-Mitschreiber sind herzlich willkommen !

Impressum WINDMÜHLEKI Nr.28 - September 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: Einzelheft 0.60DM (HB-LV-Mitglieder umsonst)
- Abo 4.80DM (4x im Jahr per Drucksache)

Zwei Probleme aus dem Gengengokyo



Problem 1



Problem 2

Diese beiden Probleme präsentierte uns Yukari kurz nach ihrer Ankunft. Beide Probleme sind Shodan-Level und stammen aus dem klassischen chinesischen Problemwerk Gengengokyo.

Problem 1: Wie kann der einzelne weiße Samurai trotz der Übermacht von fünf Gegnern aus der Umzingelung ausbrechen?

Problem 2: Die Schildkröte (von oben gesehen). Wie entkommen die fünf S?

Bei beiden Problemen hilft ein wichtiges Go-Sprichwort. Lösungen im nächsten WiMü.

Kleines Yukari-Profil

Yukari gehört der Osaka-Region-Abteilung des Nihon Ki-in an und ist eine von drei Schülern von Hayase Hiroshi 9-Dan. Ihren Stil bezeichnet sie als kampfbetont ("fighting style"). Mit Schwarz spielt sie gern Sanrensei-, mit Weiß Nirensei-Fuseki. Sie nutzt gern ihre Bedenkzeit vollständig aus, kommt daher oft ins Byoyomi. Ihre professionellen Vorbilder sind - vom Go-Stil her: Fujisawa Shuko, was Charakter und Persönlichkeit angeht: Rin.

Yukari hat an der Universität englische Literatur studiert. Zu ihren Hobbys gehören Lesen, Bergsteigen und Jogging. Bereits zweimal nahm sie an Marathon-Läufen teil.

Yukari's Tips, wie man im Go stärker werden kann

- Regelmäßige Praxis, auch Turniere. Eine normale Gelegenheits- bzw. Trainingspartie sollte innerhalb einer Stunde gespielt werden.
- Idealer Gleichauf-Trainings-Partner ist - im Kyu-Bereich - ein 2 bis 5 Grade stärkerer Spieler.
- Nachspielen von Profi-Partien (z.B. aus Kido), hauptsächlich die ersten 50 Züge, und zwar ohne viel Nachdenken. Die Nachspielenden sollen sich vielmehr von der guten Form der Profi-Züge inspirieren lassen.

KURZMITTEILUNGEN

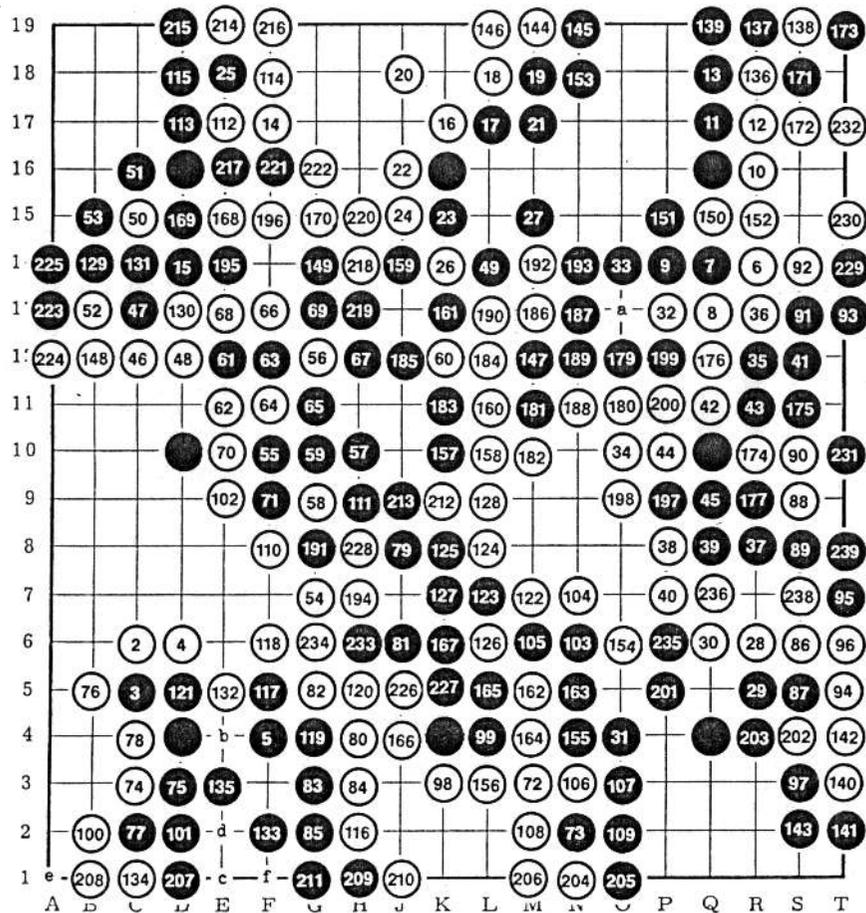
- * Am 30. Mai gewann Ole Schaffenberger (7-Kyu) den 9x9-Meijin of the Day (5 Teilnehmer).
- * Innerhalb eines Monats erzielten drei Bremer auf drei Turnieren bemerkenswerte 100%-Scores: Christian Ruf 5-0 in Hannover, Carsten Burow 7-0 in Amsterdam und Jörn W. Janneck 6-0 in Hamburg.
- * Am 23./24. Juni fanden die Bürgerhausfeste Hemelingen und Weserterrassen statt. Resonanz: Hemelingen schwach (Regen), Weserterrassen recht gut (unter freiem Himmel etwa ein Dutzend echter Interessenten).
- * Ende Juni gab es im Bremer LV eine erstaunliche Konzentration an 6-Kyus: Nicht weniger als neun (!) 6-Kyus lassen hoffen, daß die z.Z. schwach besetzten Ränge von 1- bis 5-Kyu bald wieder gut besetzt sein werden.
- * Steffi Hebsacker bietet 13x13- und 19x19-Diagramm-Mitschreibblöcke zum Verkauf an.

Schwarz : Heike Hoffhenke (6-Kyu) 8 Vorgaben
 Weiß : Mito Yukari (simultan gegen 5)

Datum : 25.6.1990
 Ergebnis : S +1

178 = 63

237 = 58



(1 - 239)

S 35/S 37. Diese immer wieder auch bei mittleren Kyus zu beobachtende Einigelungs-Taktik ist strategisch fragwürdig (W wird außen stark, und S muß mit der isolierten Gruppe leben). Besser ist es, den Handicap-Stein aufzugeben, z. B. 154, W 38, S 'a', W 200, dann den Beton-Pfeiler S 98.

S 61/S 63. Paradebeispiel für 'Hane at the head of two stones' zugunsten von W.
 S 133. Yukari lobte diesen Zug als Dan-Level-Zug, der das bedingungslose Überleben der s Gruppe garantiert: Falls W 134 auf 135 attackiert, so S 'b', W 134, S 211, W 'c', S 'd' (S 207, W 'd' ist nur Seki), W 207, S 208, W 'e', S 'f'.

Schwarz : Peter Schröder (5-Kyu) 7 Vorgaben
 Weiß : Mito Yukari (simultan gegen 5)

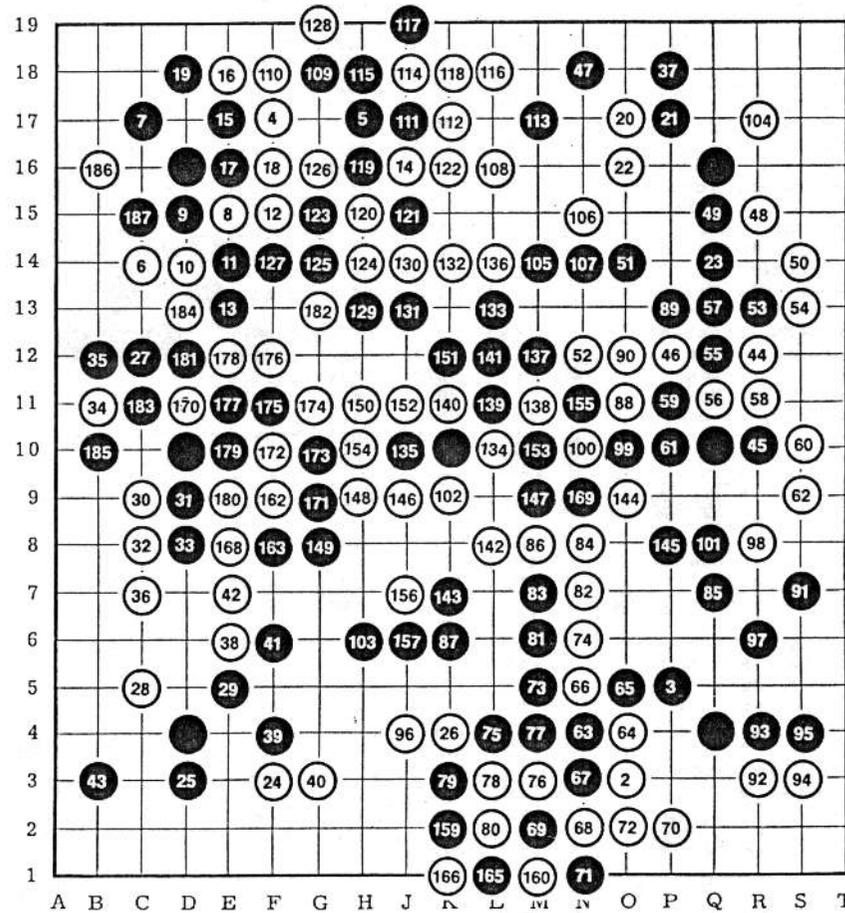
Datum : 26.6.1990
 Ergebnis : W +A

158 = 138

164 = 138

161 = 155

167 = 155



(1 - 187)

W 4, W 6, W 8. Eine solche w Einzelung sollte man als Schwarz-Spieler nicht zulassen.

S 9 - S 13. S kontert mit einem Windmühleki.

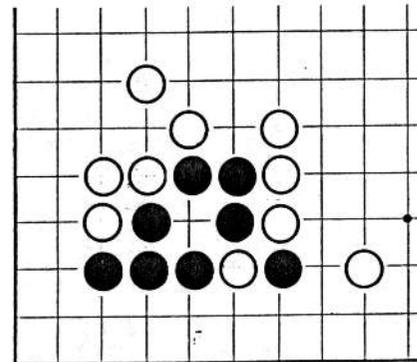
S 47. Wahrscheinlich ist sofort 51 besser (hält W getrennt, und die Drohung S 47 bliebe erhalten).

S 169. Yukari: "S hätte das Ko mit 169 nicht beenden dürfen." Die Folge S 171 - W 184 ist natürlich eine Katastrophe für S. W 182 ist dabei ein feiner Schnitt, der aus 183 und 184 Miai macht.

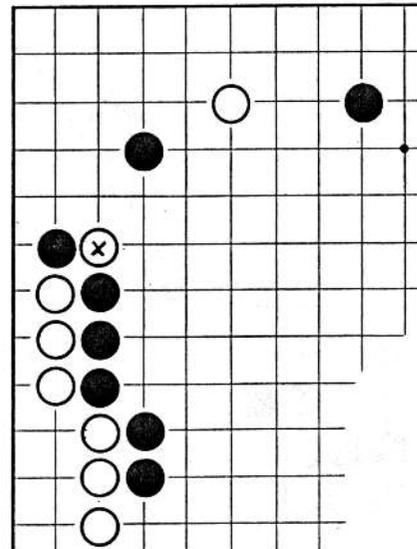
Züge ab W 188 nicht aufgezeichnet. Zwar stirbt W links unten, dafür wurde aber die s Gruppe links oben gekillt.

Mito Yukari's "TschüE-Style"-Probleme

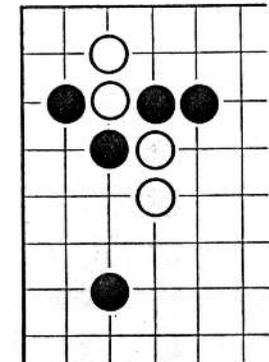
Diese Auswahl aus Yukari's Problem-Material befaßt sich mit dem Thema "zusätzliche Opfer bringen mehr Vorteile". Diese scheinbar paradoxe Aussage ist eine der fernöstlichen Geheimnisse guter Go-Strategie und nur schwer in westlichen Kyu-Köpfen unterzubringen. Außer Problem 3 wurden die hier gezeigten Probleme bereits in Yukari's Lecture behandelt (in Klammern Schwierigkeitsgrad). Lösungen ab der nächsten Seite.



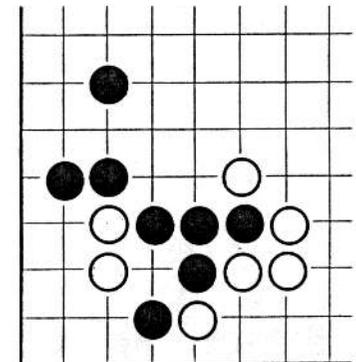
Problem 1: W am Zug (7-Kyu).



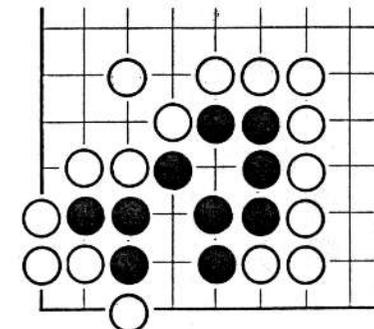
Problem 4: Wie behandelt S den w Schnittstein 'x' (2-Kyu) ?



Problem 2: V am Zug (5-Kyu).

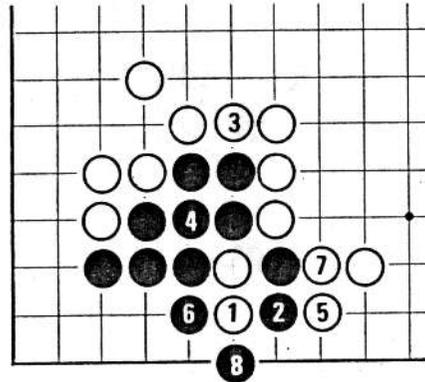


Problem 3: Wie rettet V seine beiden Ecksteine (3-Kyu) ?

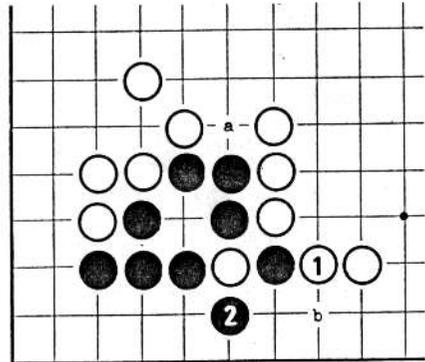


Problem 5: V tötet die s Gruppe (2-Kyu).

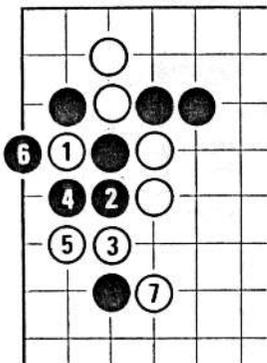
Lösungen



Dia. 1a: korrekt



Dia. 1b: schlecht



Dia. 2a: gute Form

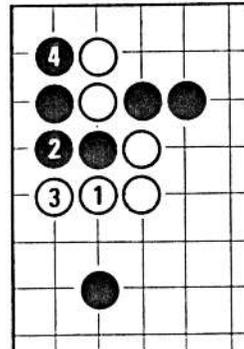
"Statt nur ein 'Tschüß-Stein' mehrere 'Tschüß-Steine': Das sind Yukari's originelle Worte, um Kyu-Spielern die Bedeutung zusätzlicher Opfer klarzumachen. Erst das Opfer vergrößern, dann die "Tschüß-Steine" vorteilhaft wieder abgeben, ist das immer wiederkehrende Prinzip. Die Vorteile sind wesentlich mehr wert als der eine oder die paar zusätzlich geopfertene Steine. Vorteile können sein: Erlangung guter Außeneinfluß-Form, Gewinnen eines Semaais, Killen einer Gruppe - diese drei Beispiel-Motive tauchen auch in den fünf Problemen auf.

Dia. 1a. W 1 ist die korrekte Antwort und lehrbuchmäßige Anwendung des Sprichwortes "On the 3rd line add one and sacrifice". Das Ziel von W 1 ist es, nicht den einzelnen w Stein zu retten, sondern durch die Verlängerung zum Rand hin zusätzliche Freiheiten zu gewinnen. Dadurch gewinnt W Zeit und kann mit W 3, W 5 und W 7 beide Defekte in der w Einflußmauer mit Vorhand beseitigen.

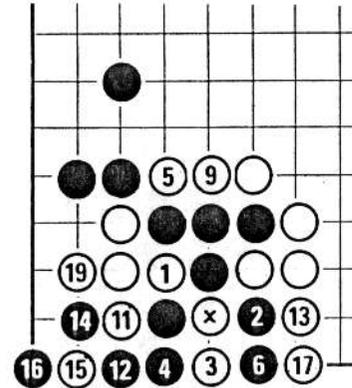
Dia. 1b. Das Atari W 1 ist schlechter "Tschüß-Style": S schlägt sofort mit S 2 einen Stein heraus. Es bleibt ein Defekt auf 'a'. Außerdem kann S später vorteilhaft Hane auf 'b' spielen.

Dia. 2a. W gibt die beiden Ecksteine auf und bringt mit W 1 sogar noch einen weiteren "Tschüß-Stein" zum Einsatz. Mit W 3, W 5 und W 7 bekommt W exzellente Außenform bei gleichzeitiger Schwächung des äußeren s Steines. Die beiden w Ecksteine haben außerdem noch etwas Aji.

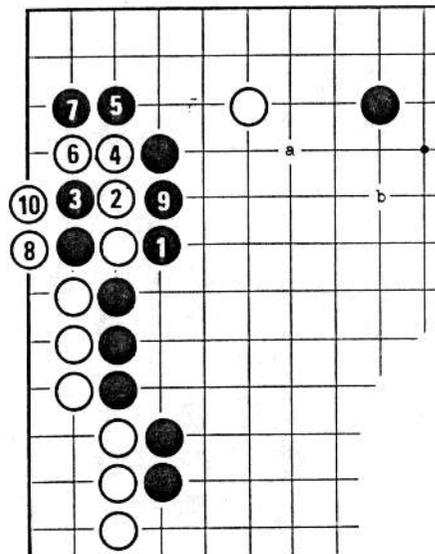
Dia. 2b. W 1 und W 3 sind zwar Vorhand, doch nach S 4 ist das w Aji in der Ecke zerstört. Zudem hat der äußere s Stein noch viel Bewegungsfreiheit.



Dia. 2b: vulgär



Dia. 3 7 = x, 8 = 3, 10 = x, 18 = 15

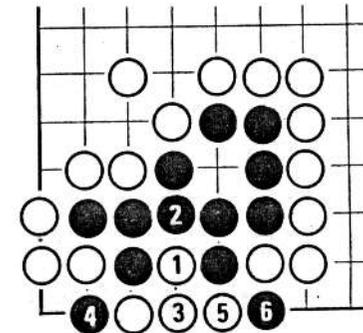


Dia. 4

Dia. 5. Dieses Problem gehört zur schwierigen Ishi-no-shita (= "unter den Steinen")-Kategorie (Anmerkung: Das 'i' in 'shita' wird nicht mitgesprochen). Bei der Ishi-no-shita-Technik werden mehrere zusammenhängende Steine geopfert, um dem Gegner auf den dann frei werdenden Schnittpunkten (also unter den dort vorher gelegenen Steinen) den entscheidenden Schlag zu versetzen.

Dia. 3. Die hier gezeigte Sequenz W 1 bis W 19 ist gradlinig und erzwungen. W opfert insgesamt vier Steine, bekommt dafür aber die gesamte Ecke. Wichtig ist das Strecken W 3, was das Shibori (= Quetschen) mit W 5 und dem weiteren Opfer W 7 ermöglicht. W 3 bis W 7 sind ein immer wieder auftauchendes Shibori-Thema am Rand, das es sich zu merken lohnt. W 3 ist sozusagen "On the 2nd line add one and sacrifice", während der Einwurf W 7 das s Auge zerstört und S verklummt. Notwendig ist hier auch noch das Schluß-Opfer W 15, denn nur W 15 auf 17 verdrängt die w Sequenz.

Dia. 4. S beginnt mit dem Atari S 1 und geht einmal mit S 3 auf der 2. Reihe mit. S 3 erzwingt W 4 und die restlichen Züge: S opfert mit einem Yurumi-shicho (= lose Treppe) zwei Steine und wird dafür außen dick und kompakt. Nach W 10 kann S seinen Außeneinfluß ausnutzen, indem er mit 'a' oder 'b' (das hängt von der Situation oben rechts ab) den einzelnen w Stein attackiert.



Dia. 5 7 = 3

W 1 ist erzwungen, ebenso W 3 (W 3 auf 5 ergibt nur Ko). Mit S 4 erwartet S eigentlich, daß W auf 1/1 nimmt, wonach S 5 das zweite Auge sichert, da W wegen Damezumari (= Freiheitenmangel) nicht auf 4 verbinden kann. W spielt jedoch stattdessen den überraschenden und entscheidenden Lösungszug W 5, womit vier Steine geopfert werden. Nach dem erzwungenen S 6 folgt der Ishi-no-shita-Todesstoß W 7 auf 3: Das s Auge am Rand bleibt unecht.

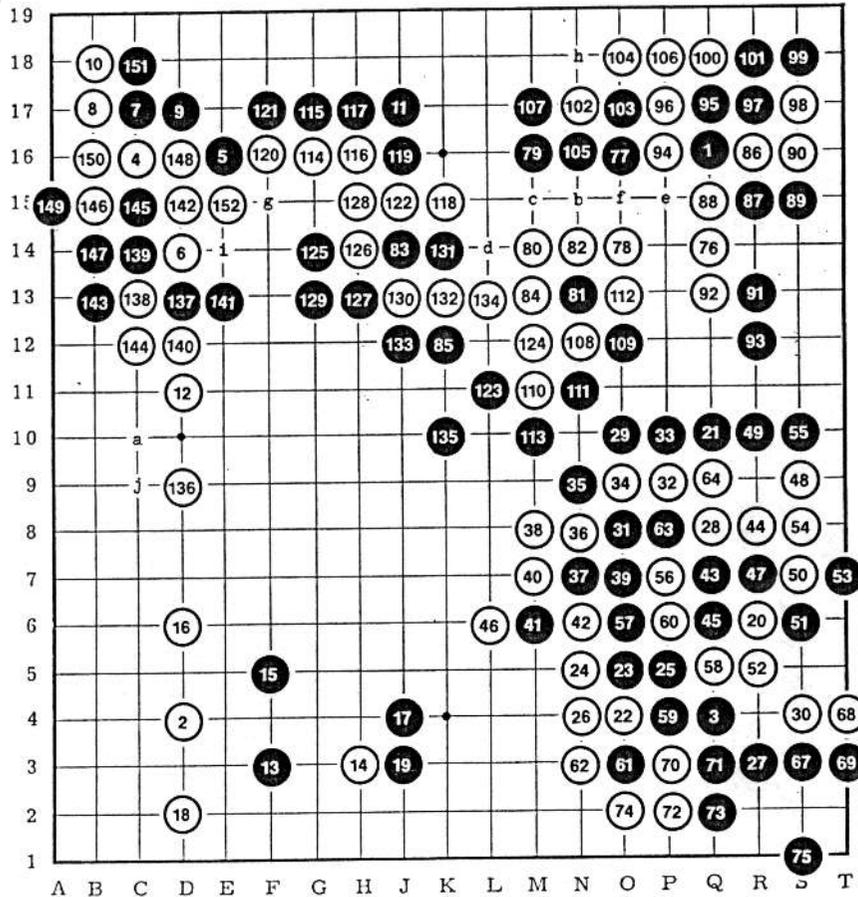
Schwarz : C. Gevrey (5-Kyu)
 Weiß : Martin Kroppach (8-Kyu) 5.5 Komi

Datum : 31.7.1990
 Ergebnis: W +A

65 = 43

66 = 45

EGoK 1990
 Hauptturnier, Runde 7



(1 - 152)

W 10. Eine schnellere Entwicklung gestattet 146, S 11, weil W nun z.B. den großen Punkt 49 spielen kann.
 W 12. Mit W 10 auf dem Brett ist nun 'a' der korrekte Joseki-Zug.
 S 13. Das s Fuseki ist schneller entwickelt: S hat bereits in allen vier Prettvierteln gespielt.
 W 18. W steht viel zu einseitig.
 W 26. Ziemlich langsam. Wie wär's mit 30 oder 26 ?
 W 30. W muß raus, z.B. 31, denn so behält W zwei getrennte schwache Gruppen.
 S 31. Etwas solider ist 39.
 S 39. Bessere Form ist 56, was S 40 und S 43 droht.

Europäischer Go-Kongreß 1990 aus Bremer Sicht

Immerhin drei HB-Go-LV'ler nahmen am anscheinend nur mäßig gut organisierten EGoK 1990 in Wien teil. Die vollen zwei Wochen im Hauptturnier (10 Runden) spielten Martin Kroppach (8-Kyu) und Sabine Collin (12-Kyu); Martin erreichte ein 6-4, Sabine ein 8-1. In der zweiten Woche kam noch der Bremer Meister Martin Bergmann hinzu, der 3-2 erspielte. Martin Bergmann ist nun mit 4½ EGoK's - neben dem Artikelschreiber mit 5 - fleißigster EGoK-Teilnehmer des Bremer LV.

Laut Sabine funktionierte insbesondere die Gegner-Auslosung im Hauptturnier schlecht (sie bekam beim Stande von 4-1 ein Freilos sowie anschließend noch zwei wesentlich schwächere Gegner zugelost, was im MacMahon-Modus natürlich ein Unding ist).

Nebenstehend findet der Leser eine Hauptturnier-Partie von Martin Kroppach gegen einen französischen 5-Kyu (Kommentar: Jo.Fa.). Nach schwachem Fuseki gelingt es Martin, die Partie im Mittelspiel zu seinen Gunsten "hinzubiegen".

Fortsetzung Partie Gevrey - Kroppach

S 41/W 42. Schlechter Austausch für S, der sofort 43 spielen sollte.

S 47. Vielleicht ist 48 besser.

S 51. Natürlich ist 52 korrekt, und die w Gruppe würde elend aussehen.

W 56. Dieses Tesuji ist nur wegen S 39 möglich.

W 68, S 69, W 70. Tesuji bzw. bester Punkt für beide Seiten ist 72.

S 71. Korrekt überlebt S mit 73, W 72, S 75.

W 72. Soll mit 74 sofort rausschlagen, wonach S nicht eindeutig lebt.

W 76. W hat viel von seinem schwachen Fuseki wettgemacht. W 76 auf 103 ist jedoch die sichere Richtung.

S 79. Stärker ist das Boshi 80 (falls dann W 'b', so S 107, W 'c', S 'd').

W 80. Gut ist auch sofort 86.

S 85. Wahrscheinlich ist 87 besser.

S 87. Durch diese aggressive Spielweise kommt die s Wand 55-49-21-33-29 zur Geltung. Dennoch hat W genug Manövrierfähigkeit zum Überleben.

W 114. Overlay. W soll unbedingt mit 123 das s Vorhand-Atari verhindern !

S 115. Ist absolut unterwürfig. Korrekt ist 123 (falls S versucht, mit 'e' zu töten, so kontert W mit W 123, S 'f', W 'g'), W 'e', S 'h', W 124 und dann S 'i', um den w Overlay-Stein weiträumig anzugreifen.

S 135. Viel zu langsam. Sollte mit 'j' die linke Seite invadieren.

W 136. Damit dürfte die Partie zugunsten von W entschieden sein.

W 142. Einfacher ist jedoch 147.

HB-Liga 1990

Nr./Name	Ergebnisse		
	Start-1	2.Saison-	Zwischen-
	Gradl	Drittel	scorel
1 J.Faßbender	2d - 6l		1-4
2 C.Ruf	9k +16l		9-2
3 S.Kenter	6k		0-2
4 P.Schröder	5k +15l		4-2
5 U.Weiß	5k		1-4
6 C.Buraw	10k +13l+ 1l		7-3
7 M.Meyenschein	13k -12l		1-4
8 H.Gottschalch	11k -12l		1-6
9 S.Runge	18k		1-1
10 S.Collin	18k		1-3
11 A.Klenke	2d		1-2
12 C.Ballandis	18k + 8l+ 7l+18l	6-0	
13 H.Hoffhenke	7k - 6l-15l		2-2
14 M.Kroppach	8k		2-3
15 S.Hebsacker	14k - 4l+13l		2-2
16 W.-D.Vichmann	13k - 2l-17l		1-3
17 F.Dzaebel	2d +16l		2-0
18 D.Pfennig	2k -12l		1-1
19 J.V.Janneck	12k		1-0

In den Monaten Mai bis August fanden nur wenige Liga-Partien statt. Mit ein Grund dafür dürfte die lange Sommerpause gewesen sein, in der es diesmal keinen Ersatz-Spielabend gab.

Es führt weiterhin Christian Ruf mit 9-2; er hat z.Z. keinen ernstzunehmenden Verfolger. Peter Schröder dürfte es mit seinen 4-2 schwer haben, noch an Christian heranzukommen. Und die drei teilnehmenden Dan-Spieler konnten bisher auch nichts wesentliches erreichen.

In der Kategorie der Spieler mit einem Startgrad von 10-Kyu und darunter ist es jedoch noch mal spannend geworden. Zwar führt Carsten Buraw noch mit 7-3, doch sitzt ihm Carsten Ballandis mit nun 6-0 arg im Nacken. (Jo.Fa.)