



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

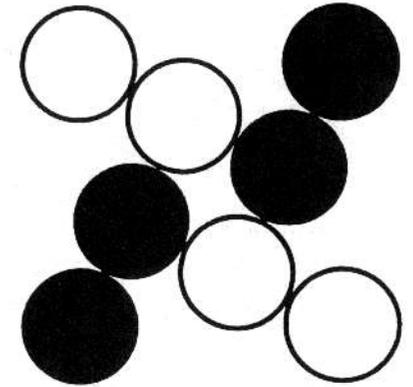
Bremens Sportschule
für japanische Kampfsportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen



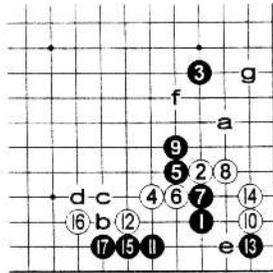
März 1997



Inhalt

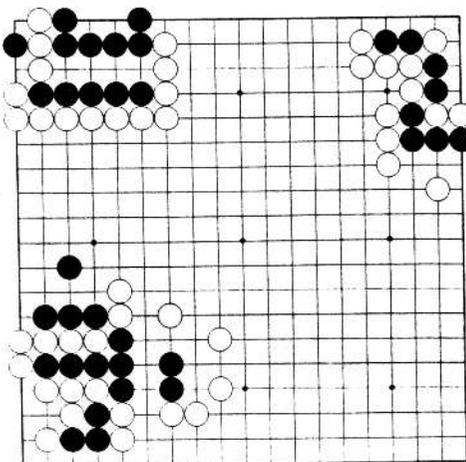
Windmühleki-Jubiläum	500
HB-9x9-Meisterschaft 1997 (+ 2 Partien)	504
Go im WWW	507
Empfehlungen der LV-Einstufungskommission	507
Go-Literatur im Überblick	508

Das Windmühleki-Joseki



Zwar gibt es einige Josekis, in denen die Windmühleki-Form vorkommt, doch das eigentliche Windmühleki-Joseki entsteht nach dem hohen 3-Punkt-Pincer S 3 gegen das hohe Kakari W 2. Nach S 9 ist die Windmühleki-Form vollendet. S und W setzen beide mit den kleinen Schlittenfahrten W 10 und S 11 fort. Nach S 17 folgt (laut Ishida Vol. 2, S. 128) W 'a', S 'b', W 'c', S 'd'. In einer Partie Hans Pietsch gegen Egbert Rittner (s. WiMü Nr. 20, S. 204 f.) folgte nach S 17 hingegen W 'b', S 'e', W 'a', S 'f', W 'g'.

Problem 1



Problem 3

Problem 2

Woher stammt der Begriff 'Windmühleki'?

Laut Dieter Pfennig hat Prof. Dr. Heine aus Wilhelmshaven diesen Begriff für den gestreckten Kreuzschnitt geprägt. Dieter Pfennig hat dann den Begriff für den Titel unseres Verbandsblattes gewählt.

Layout-Hinweise für Windmühleki-Mitarbeiter

Wer fertige Seiten für's WiMü abliefern möchte, sollte bitte folgendes beachten:

- Oben, unten, links und rechts ca. 1.5 bis 2 cm Rand
- Zwei Textspalten (etwa bei Partie-Kommentaren) mit ca. 1.2 cm breitem Zwischenraum
- Absatz-Anfang stets mit 5 mm-Einrückung
- Normaltext in Times 10 Punkt
- Standard-Überschriften in Times 14 Punkt fett und zentriert
- Partie-Diagramme mit ca. 12 cm Kantenlänge

Anmerkung: Die *Windmühleki*-Originalseiten wurden bisher auf 65 % verkleinert. Wahrscheinlich sollte daher die Schriftgröße des Normaltextes bald 12 Punkt betragen, da es mehr und mehr alterssichtige *Windmühleki*-Leser gibt!

Drei ausgewählte Pfennig-Probleme

Dieter Pfennig leitete bis WiMü Nr. 13 die Leben- und Tod-Problem-Abteilung, förderte dabei so manches Juwel aus Tsumego-Büchern zutage und versah die Probleme und Lösungen mit seinen z.T. bissigen Kommentaren (z.B. "Laß die weißen Leichen mal kräftig stinken!" oder "Und wenn Schwarz jetzt dreimal hintereinander ziehen könnte...").

Hier seien drei seiner ausgewählten Probleme wiederholt (für Kyus durchaus schwierig, Problem 3 ist 1-Dan-Level).

Problem 1: Weiß tötet Schwarz
Dieter Pfennig: Die Lösung ist ja sooo gemein!

Problem 2: Schwarz am Zug lebt

Problem 3: Schwarz beginnt
"Wenn man nur noch zwei Freiheiten hat, dann sollte man zu rechnen anfangen."
(Pfennigsches Sprichwort)

50 Ausgaben Windmühleki - ein Rückblick

Als das erste Exemplar des Windmühleki im Mai 1983 erschien, war ich noch gar nicht Mitglied des Landesverbandes, es ist also schon eine Ewigkeit her. Ich war zum ersten Mal im Herbst 83 zu einem Spielabend gekommen, und damals hat mir Dieter Pfennig, der damalige Vorsitzende, je ein Exemplar des ersten und zweiten Windmühleki in die Hand gedrückt. Ich hätte damals nicht gedacht, daß es einmal 50 Ausgaben davon geben wird.

Die ersten Hefte wurden mit der Schreibmaschine geschrieben und das Layout in mühsamer Handarbeit hergestellt. Das damalige Titelblatt war von Dieter Pfennig entworfen, der zusammen mit Jochen Faßbender und Christoph Paul auch insgesamt 10 Seiten Texte und Diagramme des ersten Hefts produzierte. Bis Heft 17 war Dieter Pfennig Hauptproduzent, seitdem hat Jochen in fast alleiniger Regie die inzwischen 50 Ausgaben produziert - ich meine, er hat eine großartige Arbeit geleistet.

Schon das erste Heft hatte im wesentlichen die gleiche Aufmachung wie alle dann folgenden. Im zweiten Heft wurde die seitdem streng durchgehaltene Durchnummerierung eingeführt: Titel- und Rückseite werden jeweils nicht mitgezählt und die Innenseiten von 0 bis 9 nummeriert bei vorangestellter Heftnummer. Seite 23 ist also die vierte Innenseite des Heftes 2. Ab Heft 39 wurde das Layout der Titelseite geändert: das war es dann auch schon mit den Änderungen in der äußeren Gestaltung der Hefte.

Von Anfang an bestand das Windmühleki aus einer gelungenen Mischung aus aktuellen Informationen, Ergebnissen von LV-Turnieren und Partien. Daneben gab es natürlich noch die von Jochen so geliebten Statistiken, die allen Go-Spielern in Bremen bekannt sein werden und die einen stets aktuellen Überblick des Bremer Go-Lebens geben.

Was ich im Windmühleki oft vermisse, sind Beiträge von anderen Bremer Go-Spielern. Außer von einigen wenigen, die ab und zu mal eine Partie kommentieren, ein Protokoll schreiben oder ein Partielayout anfertigen, sind keine Beiträge zu finden. Das war anfangs noch etwas anders, als Dieter Pfennig und Christoph Paul neben Jochen fürs Windmühleki aktiv waren. Aber ab Heft 3 ist Jochen nahezu alleiniger Artikelschreiber. Woran liegt diese Trägheit der anderen? Nicht mal Leserbriefe werden geschrieben.

Für mich ist das Windmühleki als Informationsquelle über das Geschehen im Bremer Go-Leben unentbehrlich. Daher wünsche ich dem Windmühleki viele weitere Ausgaben und hoffe, daß Jochen die Energie und die Zeit aufbringen wird, wenigstens das weitere Erscheinen der Hefte sicherzustellen. Ohne die Mitarbeit neuer Leute ist das Windmühleki aber auf Dauer nicht überlebensfähig. Darum rufe ich auf und beteiligt euch mehr. Jochen wäre sicher auch nicht böse, wenn man ihm die Arbeit ganz abnähme.
(D. Buhmann)

Bericht von der Delegiertenversammlung des DGoB

Am Vorabend des Turniers in Darmstadt fand am 14. Februar 1997 die ordentliche Delegiertenversammlung des Deutschen Go-Bundes (DGoB) statt. Zur Erinnerung: der DGoB ist der Zusammenschluß aller Landesverbände und jeder Landesverband hat auf den Delegiertenversammlungen so viele Stimmen, wie er Mitglieder hat. Zum ersten Mal seit langem waren von allen Landesverbänden Delegierte anwesend (sonst fehlten immer mindestens 2 Landesverbände). Ich war neben meiner Eigenschaft als Schriftführer des DGoB als Delegierter des LV Bremen anwesend.

Eine der wichtigsten Entscheidungen war die Einführung einer Spesenregelung für Delegierte und Vorstandsmitglieder. Auf Antrag können in Zukunft Fahrtkosten zu Delegiertenversammlungen in Höhe von 50% des billigsten Bahntarifs erstattet werden. Über die Anträge entscheidet der Präsident, und es

können nur Studenten, Arbeitslose, Rentner oder ähnliche die Kosten erstattet bekommen, Berufstätige normalerweise nicht.

Zwei Landesverbände wurden in den DGoB aufgenommen: Rheinland-Pfalz war bereits früher Mitglied, Brandenburg ist neu gegründet. Mit diesen Neuaufnahmen ist die Anzahl der Mitglieder im DGoB auf über 1600 gestiegen.

Der Landesverband Berlin will sich um die Durchführung des europäischen Go-Kongresses im Jahr 2000 bewerben. Als Vorbereitung dazu wird es in diesem Jahr ein großes Turnier dort geben: die German Masters. Für dieses Turnier werden eine Reihe von Werbemitteln erstellt, u.a. Faltposter und eine Pressemappe, die dann auch dem LV Bremen zur Verfügung stehen werden.

(D. Buhmann)

Bremer 9x9-Meisterschaft 1997

Nachdem vor zehn Jahren die legendäre 9x9-Liga '87 stattfand, gab es nun zum ersten Mal eine 9x9-Meisterschaft im Bremer L.V. Vorgewarnt durch eine höchst fragwürdige Vorgabe-Regel bei der 9x9-EM in Abano Terme, sollte die HB-9x9-Meisterschaft ohne Vorgaben auskommen. Ursprünglich waren nur Gleichauf-Partien mit einheitlichen 5½ Komi vorgesehen, doch einen Spielabend vor dem Turnier gab es noch eine Diskussion, und nach einem Vorschlag von Benjamin Teuber wurde schließlich ein abgestuftes Komi-Gleichauf-System erlassen - bis maximal umgekehrte 5½ Komi (s. Kasten). Die Bedenkzeit betrug 15 Min. plus 10 Steine/2 Min. Overtime - das entspricht etwa 1 Stunde auf dem großen Brett.

Angemeldet hatten sich 9 Teilnehmer, und diese Teilnehmerzahl wurde durch ein neues Turniersystem bewältigt (s. Kasten). Gespielt wurde in zwei Durchgängen am 7. Februar und 7. März; die drei stärksten Spieler waren im 1. Durchgang spielfrei. Unter den sechs Teilnehmern des 1. Durchgangs befanden sich u.a. Jule Fee Poll, die bei der Dutch 9x9 Open im November eine gute Platzierung erreichte, und Holm Gottschalch, ein alter 9x9-Haudeggen aus der 9x9-Liga '87.

1. Durchgang		1		2		3		4		5		Score	Platz
Martin Müller	1d	HG	-A	MT	+A	UW	-2½	BT	+A	JFP	-A	2-3	4
Jule Fee Poll	2k	MT	+A	UW	-½	BT	-A	HG	+4½	MM	+A	3-2	2
Benjamin Teuber	3k	UW	-½	HG	-A	JFP	+A	MM	-A	MT	+A	2-3	5
Uwe Weiß	5k	BT	+½	JFP	+½	MM	+2½	MT	-A	HG	+A	4-1	1
Marlies Tittelbach	6k	JFP	-A	MM	-A	HG	-A	UW	+A	BT	-A	1-4	6
Holm Gottschalch	10k	MM	+A	BT	+A	MT	+A	JFP	-4½	UW	-A	3-2	3

Wie man sieht, standen die oberen drei Spieler nach drei Runden jeweils 1-2, während unten "die beiden Holms" (also Uwe und Holm) mit 3-0 alles abgeholt hatten. Es siegte schließlich Uwe Weiß mit 4-1 (darunter zwei ½-Punkt-Siege), der allerdings als einziger gegen die Letztplatzierte Marlies verlor. Platz 2 und 3 gingen an Jule Fee bzw. Holm mit je 3-2 (Tiebreaks wurden durch direkten Vergleich entschieden). Und Martin Müller blieb nicht der einzige Dan, der gegen umgekehrtes Komi verlor ...

Im 2. Durchgang dabei waren drei weitere Dans, darunter der Artikelschreiber (Jo.Fa.), Marathon-Sieger (116 Partien!) der 9x9-Liga '87. Eine Entschuldigung des Organisations geht an den Sieger des 1. Durchgangs, Uwe Weiß, der den Termin des 2. Durchgangs leider nicht wahrnehmen konnte, so daß Martin Müller nachrückte.

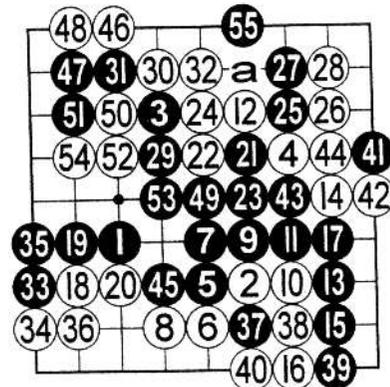
2. Durchgang		1		2		3		4		5		Score	Platz
Frank Dzaebel	4d	HG	+A	JFP	+4½	MM	+A	JF	-A	FOP	+A	4-1	1
Fiete Onno Poll	3d	JFP	+4½	MM	+A	JF	-6½	HG	+1½	FD	-A	3-2	3
Jochen Faßbender	2d	MM	+A	HG	-1½	FOP	+6½	FD	+A	JFP	-A	3-2	2
Martin Müller	1d	JF	-A	FOP	-A	FD	-A	JFP	+4½	HG	+1½	2-3	4
Jule Fee Poll	2k	FOP	-4½	FD	-4½	HG	+A	MM	-4½	JF	+A	2-3	5
Holm Gottschalch	10k	FD	-A	JF	+1½	JFP	-A	FOP	-1½	MM	-1½	1-4	6

Im Gegensatz zum 1. Durchgang machten die drei oberen Spieler das Rennen unter sich aus. Holm stand in diesem starken Feld nach zwei Runden 1-1, wurde dann aber in Runde 3 und 4 von der "Pollen-Allergie" hinweggerafft. Das gleiche Schicksal ereilte Jo.Fa. in Runde 5, der gegen Jule Fee verlor, während Fiete seine Chancen gegen Frank nicht nutzen konnte. Obwohl Jo.Fa. alle anderen Dans besiegte, gewann schließlich Frank mit 4-1 und wurde 1. Bremer 9x9-Meister.

Das Komi-System dürfte seine Feuerprobe bestanden haben, wenn auch nicht jeder sofort damit klar kam. Die Balance auf dem 9x9-Brett ist aber eh recht schwer zu halten.

Es folgt eine Auswahl entscheidender Partien (Kommentar: Jo.Fa.).

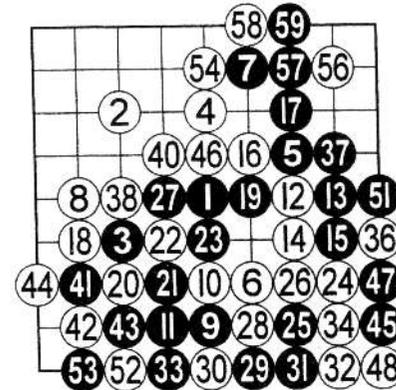
1. Durchgang, Runde 5
 Schwarz: Holm Gottschalch (10-Kyu)
 Weiß: Uwe Weiß (5-Kyu)
 ½ Komi für W
 Ergebnis: W +A



(1 - 55)

- S 17. Erst noch 39 oder 38.
- S 21. Haarsträubend! Man soll nie am Kosumi peepen! Korrekt ist 32, W 'a', S 33.
- S 23/W 24. S bekommt zwei leere Dreiecke, W ein volles! S 23 soll auf 24 oder 29.
- S 25 - S 29. Die Partie bleibt wenigstens noch in etwa spielbar für S, obwohl W bereits besser steht.
- S 33. Größter Zug.
- S 37. Überflüssig. Besser sofort 39.
- S 41. Blödsinn.
- S 45. Besser auf 51, womit S etliche Defekte auf einmal repariert.
- W 46. Tesuji ist 47.
- W 50. Gibt S den Rest.

2. Durchgang, Runde 4
 Schwarz: Jochen Faßbender (2-Dan)
 Weiß: Frank Dzaebel (4-Dan)
 3½ Komi für W
 Ergebnis: S +A



(1 - 59)

35 = 30, 39 = 22, 49 = 47, 50 = 20, 55 = 36

- S 7/W 8. Beide Gegenden sind Miai.
- S 9, S 11. Macht es für W in dieser Ecke sehr schwer, eine sichere Basis zu bekommen.
- S 17. Ein ruhiger Zug. Falls statt dessen etwa der Schnitt 19, so W 37, S 17, und W kommt mit Vorhand zu W 24.
- W 18. Dennoch sollte W auch jetzt noch 24 versuchen.
- S 19. Ein sehr unbequemer Schnitt für W.
- W 20. Falls 27, S 22, W 23, so kann S mit S 26 und S 28 squeeze und anschließend mit S 41 die dritte Ecke verteidigen, was zum Gewinn reicht.
- S 21, S 23. Aber auch so hat S optimales Spiel.

Fortsetzung nächste Seite

6 + x

Ein neues kompaktes Turniersystem

Das System 6 + x kam erstmals bei der Bremer 9x9-Meisterschaft zum Einsatz und empfiehlt sich insbesondere für kleine interne Meisterschaften o.ä. mit 10 oder etwas weniger Teilnehmern.

Bei 8, 9, oder 10 Teilnehmern wird die Veranstaltung in zwei Durchgängen durchgeführt. Dazu wird der aus den jeweils nominell stärkeren Spielern bestehende Überhang herausgenommen; dieser ist im 1. Durchgang spielfrei. Es sind die jeweils unteren 6 Spieler, die im 1. Durchgang 5 Runden jeder gegen jeden spielen, und zwar um die noch freien Plätze für den 2. Durchgang, der ebenfalls aus 6 Spielern besteht. Die folgende Tabelle zeigt, wieviele freie Plätze jeweils zu vergeben sind:

Teilnehmer insgesamt	spielfreier Überhang		freie Plätze für den 2. Durchg.
	1. Durchg.	2. Durchg.	
8	2	4	
9	3	3	
10	4	2	

Insgesamt gesehen ist dies ein faires und kompaktes System, um in möglichst kurzer Zeit ein möglichst starkes 6er-Feld für eine Endrunde zustande zu bringen. Es ist darüber hinaus flexibel, denn falls einige Überhang-Spieler oder Nachrücker des 1. Durchgangs im 2. Durchgang nicht antreten, so spielen jeweils die Nächstplatzierten des 1. Durchgangs (d.h. alle Platzierungen des 1. Durchgangs haben eine Bedeutung). Zu klären ist natürlich jeweils vorher, ob bei Punktegleichstand eine Stichpartie oder direkter Vergleich über die Platzierung entscheidet.

Eine zu vermeidende, weil ungünstige Teilnehmerzahl ist 7, während bei 12 oder 11 Teilnehmern in zwei 6er- bzw. je einer 6er- und 5er-Gruppe jeder gegen jeden gespielt werden kann (wovon z.B. die besten 4 der 1. Gruppe und die besten 2 der 2. Gruppe für den 2. Durchgang weiterkommen).

Komi-Tabelle HB-9x9-Meisterschaft '97

Grade	Grade	Grade	Grade
Differenz	Komi	Differenz	Komi
0	W 5½	6	S ½
1	W 4½	7	S 1½
2	W 3½	8	S 2½
3	W 2½	9	S 3½
4	W 1½	10	S 4½
5	W ½	11 und mehr	S 5½

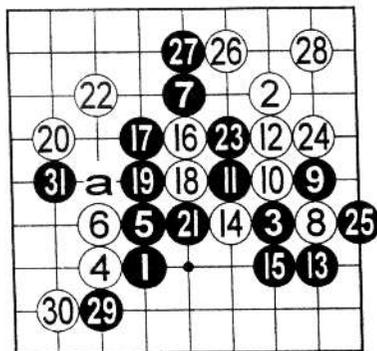
Anmerkung: W bzw. S bedeutet Weiß bzw. Schwarz bekommt x Komi

Fortsetzung Partie Faßbender - Dzaebel

S 25. Ein Kikashi, das W zusätzlich lähmt.
 S 27. Einfacher ist jedoch 28.
 W 28. Leitet einen Semeai ein.
 S 45. Verhindert, daß W hier ein Ko bekommt.
 W 48. Auch nach 20, S 51, W 53, S 36, W 52, S 41 gewinnt S, da W keine Ko-Drohung hat.
 W 54. W verpaßt den korrekten Zeitpunkt der Aufgabe.
 S 59. S gewinnt schließlich sogar durch Zeitüberschreitung von W.

2. Durchgang, Runde 5

Schwarz: Jule Fee Poll (2-Kyu)
 Weiß: Jochen Faßbender (2-Dan)
 2½ Komi für W
 Ergebnis: S +A

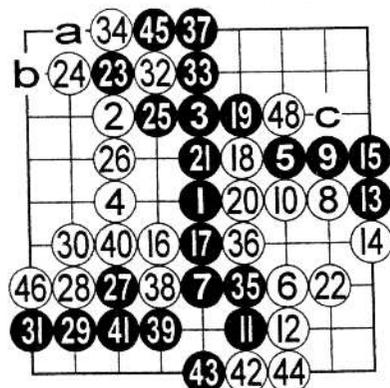


(1 - 31)

W 4. Besser z.B. auf 'a'.
 S 7. Damit diktiert S das Spielgeschehen.
 W 8. W hat es in dieser Ecke sehr schwer.
 W 16. Versucht, durchzurechnen.
 S 31. Mit diesem brillanten Schnitt-an-der-Taille-Tesuji endet die Partie sofort. W bleibt nur noch, gemäß der "art of resigning" (d. h. der Aufgabe zum richtigen Zeitpunkt) sofort aufzugeben.
 Im nachhinein muß angemerkt werden, daß vielleicht bereits W 4 der losing move war.

2. Durchgang, Runde 5

Schwarz: Fieta Onno Poll (3-Dan)
 Weiß: Frank Dzaebel (4-Dan)
 4½ Komi für W
 Ergebnis: W +A



(1 - 48)

47 = 23

S 5. Ein interessanter Zug, wenn auch etwas passiv.
 W 6. Wahrscheinlich muß W hier invadieren.
 S 7. Sichert sich die strategische Initiative, also das Diktieren des Spielgeschehens, durch Einschluß des W.
 W 28. Wahrscheinlich besser auf 30.
 S 29. Die große Chance für S, mit 30 einen Stein zu fangen und dabei diese Ecke in seinen Besitz zu bringen.
 S 31. Besser auf 32.
 W 32. So ein Zug ist auf dem 9x9-Brett riesig - und hier dürfte es auch die Vorentscheidung sein.
 W 46. Soll jedoch einfach auf 23 decken; W hat das Ko nicht nötig.
 W 48. Korrekt ist 'a', doch verlor S in diesem Moment durch Zeitüberschreitung. Glück für W, denn 48 ist keine Ko-Drohung: S könnte nun mit S 'a' durchschlagen, und nach W 'b' und S 'c' hätte S mit ½ Punkt gewonnen.

Spezielle Bremer Go-Ausdrücke
Teil 5

Beifall von den Rängen. Gute Züge, die von den Zuschauern bejubelt werden.
Party. Mangelhafte deutsche Aussprache des Begriffs "Partie" durch Fieta P. aus O. (Name der Redaktion bekannt).
Pollen-Allergie. Niederlagen bzw. schlechtes Spiel gegen zwei bestimmte oldenburgische Spieler.
Ranziges Ko. Lästiges Ko, insbesondere für die eine Seite (jap.: hanami-ko = flower-viewing ko).
Zwillingsbrüder. "Die beiden Holms", nur durch ihre Spielstärke zu unterscheidende Brüder (einer 5-Kyu, der andere 10-Kyu).

Go im World Wide Web

Im Internet kann man nicht nur Go auf dem Internet Go Server spielen; Go hat sich auch schon im WWW breit gemacht. Es gibt mittlerweile Hunderte von Go Home Pages im WWW. Um den Überblick zu behalten, empfiehlt sich die Anwahl einer Home Page der Go Home Pages, also einer Übersicht, die (anklickbare Verweise) auf andere Home Pages bringt (vergleichbar mit einer Bibliographie bei Büchern).

Als besonders gut gelungenes Beispiel sei hier die Page von Ken Warkentyne erwähnt, die auch schon als die "Grand Central Station of Go" bezeichnet wurde. Ken's Go Page Index hat die Überschrift *The Web Go Page Index* und findet sich unter der Adresse

<http://ltiwww.epfl.ch/~warkent/go/golinks.html>

Abscheinend sorgt Ken Warkentyne auch für Qualität, da nicht jeder "Müll" aufgenommen wird (und nicht nur englischsprachige Pages). *The Web Go Page Index* ist in fast 20 Hauptthemen mit jeweils vielen weiteren Verweisen unterteilt, u.a.:

- Ständig aktualisierte Übersicht über neu aufgenommene Seiten
- Spielmaterial (Steine, Bretter, etc.)

Empfehlungen der neu gebildeten
LV-Einstufungskommission

Am 18. Februar traf sich die Einstufungskommission zu einem ersten Treffen und einigte sich auf folgende Empfehlungen für Hoch- und Abstufungen sowie Spieler, die nach Ansicht der Kommission nicht korrekt eingestuft sind:

Hochstufungen

Grundsätzlich bilden Turnierpartien aus Wochenend-Turnieren sowie LV-Turnieren, wie die HB-GoM und bedingt (da oft mit Vorgabe) auch die HB-Liga, die Grundlage für Hochstufungen - sowie individuell betrachtet auch die Gegnerschaft eines Spielers. Zweistellige Kyus sollten nach einem 4-1 um mindestens einen, nach einem 5-0 um mindestens zwei Grade hochgestuft werden, und einstellige Kyus bis ca. 3-Kyu bei einem 4-1 bzw. 5-0 um einen Grad. Einstellige Kyus sollten möglichst keinen Grad überspringen (d.h. wer als 10-Kyu 5-0 spielt, sollte überlegen, ob eine 1-Grad-Hochstufung ausreicht - gerade auch, weil hier die Grenze zwischen Anfängern und Mittelklasse liegt).

Ab ca. 3-Kyu, mindestens aber ab 1-Kyu und mindestens bis zum 2-Dan sollten dann 10 Partien und 100 Promotions-Punkte gemäß des britischen Hochstufungssystems als Grundlage für Hochstufungen dienen. Die nur für Gleichauf-Partien geltende Promotions-Punkte-Tabelle sei an dieser Stelle wiederholt (Erläuterungen dazu in WiMü Nr. 37, S. 372):

- Bücher (z.B. mit den Home Pages von Kiseido und Yutopian Enterprises)
- Spielen im Internet (u.a. Go Server und Rating Services)
- Turniere international
- Nachrichten (u.a. auch mit den Go World News von Kiseido)
- Artikel über Go (Historisches)
- Generelle Go Informationen (z.B. Beginner FAQs, Go Proverbs)
- Regel-Beschreibungen
- Studium von Go (u.a. Lernprogramme und Go-Probleme)
- Partien-Sammlungen
- Go-spielende Programme
- Go-Verbände und -Clubs (weltweite Portraits, Adressen, Neuigkeiten)
- Andere Go Page-Übersichten und eine Reihe anderer Punkte, wie z.B. persönliche Go-Seiten, Seiten für Programmierer, etc.

Zwei andere bedeutende Übersichten sind *Guide to Go Pages on the Web* von Mindy McAdams sowie *WWW Go Page Index* von Bernard Desruisseau. (Jo.Fa.)

Spielstärke-Differenz	x-3	x-2	x-1	x	x+1	x+2
Gewinn	35	35	35	25	10	0
Verlust	0	-10	-25	-35	-35	-35

Anmerkung: x-1 bedeutet ein Grad stärker, x+1 ein Grad schwächer, etc.

Wer auch im einstelligen Kyu-Bereich oberhalb ca. 3-Kyu Promotions-Punkte mit einbeziehen möchte, sollte 50 Punkte aus 5 Partien erzielen.

Ausnahmen zum obigen System sind bei besonderen Talenten möglich, wenn dessen Spielstärken offensichtlich überproportional wachsen, so daß das System bei normaler Anwendung nicht Schritt halten könnte.

Abstufungen

Abstufungen sind dann angebracht, wenn ein Spieler über lange Zeiträume hinweg kaum oder gar nicht aktiv war. Als grober Richtwert für eine Inaktivität ab einem Jahr Dauer mag gelten: Einstellige Kyus ein Grad, zweistellige Kyus zwei Grade herunter.

Nicht korrekte Einstufungen

Nach Ansicht der Kommission nicht korrekt eingestufte Spieler werden von der Kommission angesprochen. Es ist nicht die Absicht der Kommission, derartige Spieler an den Pranger zu stellen, wohl aber diese deutlich auf die hier geschilderten Empfehlungen hinzuweisen. Danach muß der jeweilige Spieler selbst daraus die Konsequenzen ziehen.

Go-Literatur im Überblick

Auch in Bremen tauchen immer wieder Fragen auf zu Bestsellern, welches Buch zu welcher Spielstärke paßt, was sich (noch) nicht lohnt, etc. Da der internationale Go-Buch-Markt in den letzten Jahren recht kräftig in Bewegung geraten ist, sei hier ein (subjektiver) Bewertungsversuch - auch unter Berücksichtigung anderer Buch-Kritiken - unternommen, insbesondere auch für neuere Mitglieder. Dabei können natürlich nicht alle Titel genannt werden, zumal nicht nur die neuere Literatur berücksichtigt wird. Titel mit einem * sind auch in der LV-Bibliothek vorhanden.

Deutsche Bücher

Deutsche Verlage brachten hauptsächlich Einführungsbücher heraus. Ende der 70er Jahre erschien *Das japanische Brettspiel Go* von Dörholt, mittlerweile ein deutscher Klassiker auf 19x19-Basis. Dieses Buch wurde jedoch Mitte der 80er Jahre vom auf 9x9-Basis aufgebauten "Otake" (Titel: *Go - Das Einführungsbuch*) abgelöst, und zwar als handliches Taschenbuch zu einem Preis von unter 10,- DM.

1993 erwarb der Falken-Verlag die Rechte zum "Otake" und brachte es als *Spielend Go lernen** heraus, jedoch furchtbar aufgebläht und zum unverschämten Preis von ca. 25,- DM. Und 1996 übertraf sich der Falken-Verlag selbst, indem er das gleiche Buch (zum gleich hohen Preis) unter einem wiederum neuen Titel auflegte: *Go für Einsteiger*. Das Buch hat grau unterlegte Diagramme mit weißen Linien, wobei die Randlinien nicht zu erkennen sind - kurzum Preis und Layout sind daneben, eher ein Buch für Go-Aussteiger.

Als deutsche Alternative zum "Falken-Otake" gibt es z.Z. nur *Go: Anfängerbuch** von Digulla u.a. - für unter 10,- DM, allerdings für den wirklichen Totalanfänger geschrieben (auf 9x9-Basis).

Für Fortgeschrittene erschien in den 70er Jahren die ca. 20-bändige Schriftreihe des DGoB (z.T.*) vom DGoB-nahen Go-Sangyo-Verlag. Vom Inhalt z.T. nicht schlecht (u.a. Übersetzungen aus *Go Review*, s.u.) entspricht die Aufmachung jedoch nicht mehr dem heutigen Standard. Ansonsten gibt es nur sehr vereinzelte gelungene Bücher, z.B. die Lehwald-Übersetzung *Fuseki-Übungen zu Partien ohne Vorgabe** oder *Go - der richtige Zeitpunkt* von Mattern.

Ishi Press und Kiseido

1968 gründete Richard Bozulich mit zwei anderen Mitarbeitern den englischsprachigen Ishi Press-Verlag. Der Anfang war hart (so mußte Bozulich z.B. die 3000 Exemplare des ersten Ishi Press-Buches in seinem kleinen Appartement in Tokyo lagern), doch Ishi Press wurde umgehend zum Standard für westliche Go-Bücher schlechthin, sowohl vom Layout und der stabilen Gestaltung her als auch vom Inhalt (da von Profis vom Nihon Ki-in vor Ort unterstützt). Später stießen auch noch die hervorragenden Übersetzer (und z.T. auch Eigen-Autoren) James Davies und John Power zum Ishi Press-Verlag hinzu.

Ishi Press hat bis 1995 ca. 40 Bücher zu allen möglichen Themen und für alle Amateur-Spielstärkebereiche herausgebracht, und eigentlich gab es nie ein schlechtes Ishi Press-Buch. Dennoch gibt es Unterschiede. Hier eine Auswahl der Bestseller:

- Für Anfänger: der Klassiker *Go for Beginners** von Iwamoto (19x19-Basis) sowie *The Magic of Go** von Cho Chikun (9x9-Basis) - zwei der besten Einführungsbücher überhaupt
- Für fortgeschrittene Anfänger: *Basic Techniques of Go** und *The Second Book of Go**
- Die Theorie-Klassiker *Tesuji** und *Life and Death** von James Davies
- Eröffnung: die zweibändige *Modern Joseki and Fuseki** von Sakata sowie das dreibändige *Ishida-Joseki-Lexikon**
- Die Spielstärketeigerer *The Breakthrough to Shodan** (ab ca. 5-Kyu) und *Lessons in the Fundamentals of Go* (ab einstelligen Kyu-Bereich) - besonders letzteres ist vielleicht der erfolgreichste Ishi Press-Bestseller
- Das große Handbuch *The Go Player's Almanac**: alles über Go, z.B. Geschichte, Turniere, Profis, Rekorde, Computer-Go, etc.

Etwa zwei Dutzend Ishi Press-Bücher finden sich auch in den Beständen der LV-Bibliothek.

1995 überwarf sich Bozulich mit der Ishi Press-Filiale in Amerika, löste das Ishi Press-Hauptquartier in Tokyo kurzerhand auf und zog seine Reservkarte Kiseido aus dem Ärmel. Bozulich in einer 1995er Go World: "Ich gründete Ishi Press vor 27 Jahren in Japan zum Zwecke der Verbreitung des Go im Westen. ... Mit Kiseido beabsichtige ich, die Ishi Press-Tradition ... für mindestens weitere 27 Jahre fortzuführen."

Von der Kiseido Publishing Company gab es 1982 das erste (und bis 1995 einzige) Buch: *Invincible*, eine von John Power herausgebrachte, von Profis kommentierte Partien-Sammlung von Honinbo Shusaku, die von Umfang und Qualität bisher einzigartig in englischer Sprache ist. Shusaku lebte im 19. Jahrhundert und war einer von nur zwei Go-Heiligen im japanischen Edo-Zeitalter. Seine Partien (insbesondere Mittelspiel) sollten von allen Dan-Spielern (und solchen, die es werden wollen) studiert werden. *Invincible* ist nun von Kiseido neu aufgelegt worden und von Rüdiger Burow (DGoB-Zentralverkauf) für den günstigsten Preis von 60,- DM (früher: 100,- DM!) zu haben.

Kiseido hat zudem etliche Ishi Press-Klassiker neu aufgelegt. Bozulich selbst hat außerdem - z.T. mit Profi-Unterstützung, um aktuelle Neuerungen mit einfließen zu lassen - die neue 10-bändige *Get Strong*-Serie geschrieben, die bereits über die Hälfte erschienen ist. Die *Get Strong*-Bücher decken alle Spielphasen ab, beinhalten je 170 oder mehr praxisorientierte Probleme und sind für 20-Kyu bis Dan-Level. Die Lösungen der Probleme bestehen aus nur wenigen Zügen (ohne große Nebenvarianten), so daß man sich als Leser voll auf den Kern konzentrieren kann. Insgesamt gesehen eine empfehlenswerte moderne Serie.

Yutopian und andere

Etwa Anfang der 90er Jahre gründete der chinesische Amerikaner Sidney Yuan in Kalifornien Yutopian Enterprises, zunächst nur als Zwischenhändler, aber 1994 erschien das erste Yutopian-Buch *Killer of Go* von Sakata - die Übersetzung eines japanischen Bestsellers von vor 30 Jahren. Das Buch erregte Aufsehen im Westen, da es annähernd (aber nicht ganz) Ishi Press-Standard hat (z.B. sind die Go-Begriffe z.T. etwas umständlich übersetzt). Leider entspricht es inhaltlich nicht mehr ganz dem Zeitgeist und erscheint daher 30 Jahre zu spät.

Inzwischen ist Sidney Yuans Politik, etwa alle ein bis zwei Monate ein neues Buch auf den Markt zu bringen, vielfach von chinesischen Autoren. Die Frage ist aber, ob Quantität wirklich wichtiger als Qualität ist. Dennoch hat Yutopian bereits einige interessante Bücher herausgebracht, z.B. zwei von Nie und Ma (den beiden stärksten chinesischen Profis) geschriebene: *Nie Weiping on Go* und *The Thirty-six Stratagems Applied to Go*. Erstes beschreibt die frühen Triumphe von Nie gegen japanische Profi-9-Dans, und letzteres ist ein Vergleich von Go mit klassischer chinesischer Kriegsführung und der Neuerscheinungs-Favorit des letzten Jahres von Matthew Macfadyen (6-Dan).

Andere bisher bedeutsame Yutopian-Bücher sind: *A Compendium of Trick Plays* (Nachschlagewerk zu Joseki-Tricks), *Golden Opportunities* (dem bisher einzigen Buch in englischer Sprache von Rin 9-Dan) sowie zwei Bücher mit sehr harten Leben- und Tod-Problemen (darunter der Klassiker *Igo Hatsuyo* von).

Der Nihon Ki-in hat hin und wieder auch mal englischsprachige Bücher hervorgebracht, darunter die Klassiker *Go Proverbs Illustrated* von Segoe aus dem Jahre 1960 sowie die z.T. noch älteren *How to Play Go** und *The Vital Points of Go** von Takagawa. Das vierbändige *Graded Go Problems for Beginners** ist neueren Ursprungs und besteht aus fast 1400 Problemen zu Grundtaktik, Eröffnung und Leben und Tod für 30- bis 10-Kyu (obwohl der vierte Band auch härtere Probleme beinhaltet).

Privatverleger Nakayama Noriyuki hat 1984 sein Buch *The Treasure Chest Enigma** herausgebracht - ein Buch in Ishi Press-Qualität, das man ab etwa 10-Kyu genießen kann. Es beinhaltet unterhaltsame Go-Anekdoten aus der Sicht eines Profis (nämlich Nakayama selbst) sowie 20 Ganzbrett-Treppen-Probleme.

Mittlerweile gibt es in den USA etliche Kleinverleger (Good Move Press, Fourth Line Press, Ki Press) mit einigen interessanten Werken. Erwähnt sei hier das Good Move Press-Buch *Learn to Play Go* Vol. 1 von US-Profi Janice Kim, vielleicht die beste moderne Go-Einführung incl. eines Go-Sets aus Pappe.

Go-Zeitschriften

Die *Deutsche Go-Zeitung* (z.T.*) - 1997 im 72. Jahrgang - ist die älteste westliche Go-Zeitschrift, wobei sie auch in den letzten Jahren - z.T. erheblichen Qualitätsschwankungen unterworfen war. Besonders gute europäische Zeitschriften sind zudem *Niederländse Go Tijdschrift* (z.T.*) und *British Go Journal*. In Holland erschienen (bis vor ca. zwei Jahren) *Go Moon* (z.T.*) mit

aktuellen Profi-Partien sowie (bis vor kurzem) das die europäische Go-Szene beleuchtende *European Go Journal*. Und auf Europäischen Go-Kongressen erscheinen schon seit vielen Jahren Kongreß-Hefte (z.T.*).

Go Monthly Review war 1961 die erste professionelle, vom Nihon Ki-in herausgebrachte englischsprachige Go-Zeitschrift. GMR existierte bis 1973 und wurde danach als *Go Review* fortgeführt. Ein kompletter Satz GMR/GR besteht aus über 160 Heften und hat heute einen Sammlerwert von mehreren tausend Mark. In Deutschland dürften nur wenige komplette Privatsammlungen existieren.

Die GR mußte 1977 aus finanziellen Gründen eingestellt werden; in die Bresche sprang umgehend Ishi Press mit der *Go World*, die sich rasch als das Flaggschiff westlicher Go-Literatur entpuppte, seitdem fast 80x erschien (jetzt unter Kiseido) und für Spieler ab durchaus 10-Kyu bis Dan-Level sehr zu empfehlen ist. Die Stärke von GW sind die z.T. detaillierten Profi-Kommentare sowie Background-Informationen von Partien japanischer Top-Titel (in letzter Zeit auch internationaler Titel), aber auch Theorie-Artikel zu nicht so häufig behandelten Themen.

1992 erschien GW aus unterschiedlichen Gründen jedoch nicht. Diese Lücke wurde aber inzwischen von dem vom langjährigen GW-Editor (und für allerbeste Qualität bürgenden) John Power herausgebrachten Buch *Tournament Go 1992* geschlossen, das in GW-Aufmachung intensiv kommentierte Profi-Partien jenes Jahres beinhaltet. John Power hatte nicht weniger als neun Mitarbeiter, womit dies vielleicht das fehlerfreieste Go-Buch überhaupt ist, und laut *American Go Journal* mag *Tournament Go 1992* z.Z. das Buch mit dem besten Gegenwert sein, da das Studium von Profi-Partien immer eine wichtige Säule für die Verbesserung der Spielstärke ist.

Fernöstliche Literatur

Auch ohne große Japanisch- oder Chinesisch-Kenntnisse kann man Literatur aus Fernost benutzen, insbesondere Problem-, Tesuji-, Joseki- und Partiensammlungen (etliche*). Diagramme werden mit arabischen Zahlen dargestellt. Oft liegen japanischen Büchern auch kleine Übersetzungshilfen bei, und die wichtigsten Schriftzeichen sind leicht zu lernen.

Ein japanischer Klassiker ist z.B. der dreibändige "Maeda" mit Leben- und Tod-Problemen vom 10-Kyu bis Dan-Level. Das ultimative Joseki-Werk dürfte wohl die japanische Joseki-Enzyklopädie mit 20.000 Josekis darstellen. Das vom Umfang her mit der GW vergleichbare japanische Gegenstück ist die monatlich erscheinende Zeitschrift *Igo Club*. Als Partiensammlung zum intuitiven Nachspielen ohne Kommentar empfiehlt sich das mittlerweile Telefonbuch-Ausmaße angenommene *Kido*-Jahrbuch vom Nihon Ki-in mit den jeweils ca. 400 wichtigsten Profi-Partien eines Jahres. Leider kostet aber ein *Kido* heutzutage 100,- DM. Kostengünstiger mögen die Jahrbücher der koreanischen und chinesischen Go-Verbands sein oder Problem- und Partiensammlungen auf Diskette.

Weitere Insider-Tips auf Anfrage beim Autor des Artikels (Jo.Fa.). Fragen zur LV-Bibliothek bei Uwe Weiß.