



Wenn's um Geld geht - Sparkasse!

Bei der Sparkasse sind Sie in allen Geldangelegenheiten zu Hause. Ganz gleich, ob es sich um die günstigsten Möglichkeiten des Sparens und der Geldanlage oder um günstige Kredite handelt, unsere Geldberater sind immer mit Rat und Hilfe für Sie da. Auch wenn es ums Bausparen oder um eine Lebensversicherung geht.

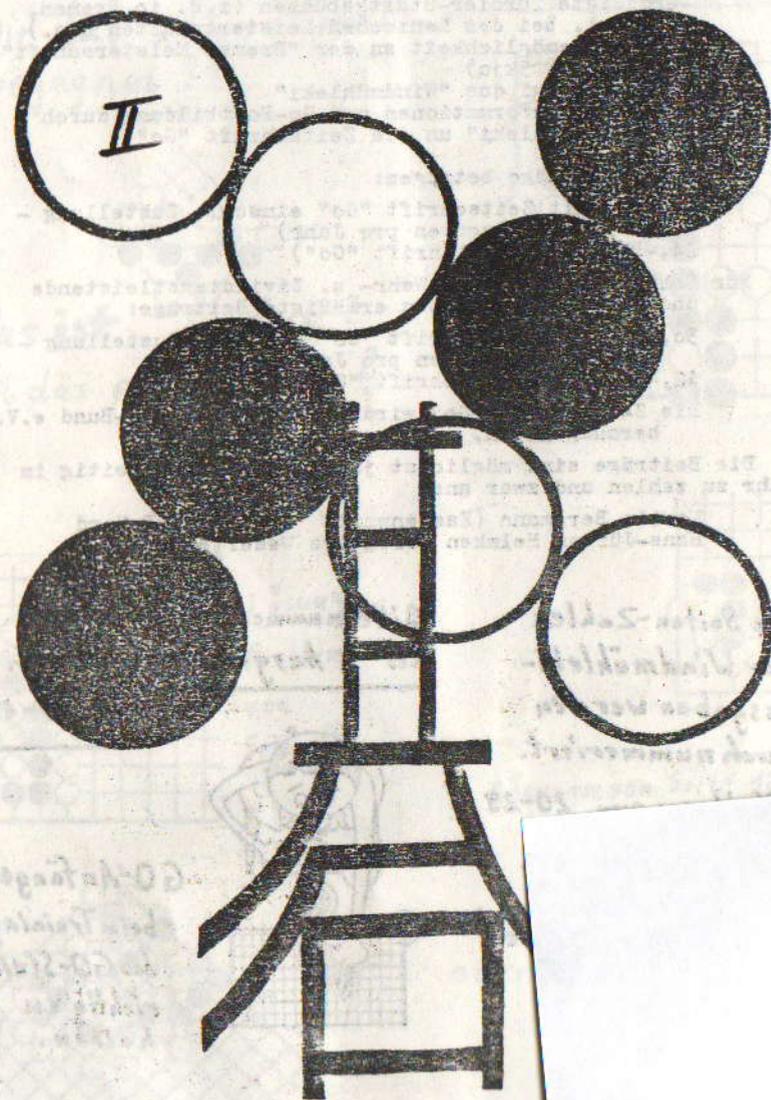
Wir sind überall ganz in Ihrer Nähe. Kommen Sie zu uns!

Sparkasse Bremen 

Am Brill 1-3 · 2800 Bremen 1 · Tel. 319-0

WINDMÜHLEKI

Informationen des Bremer GO-Landesverbandes



Der GO-LANDESVERBAND BREMEN informiert:

Mitglied kann jeder werden, der das Go-Spiel in Bremen und Umgebung fördern will. Um Mitglied zu werden, braucht man nur einen schriftlichen Aufnahmeantrag und den ersten Beitrag beim Kassenwart (Martin Bergmann) oder bei Hans-Jürgen Helmken abzugeben. Selbstverständlich nehmen auch die anderen Vorstandsmitglieder (Dieter Pfennig, Jochen Faßbender, Christoph Paul) Aufnahmeanträge entgegen.

Die Mitgliedschaft hat auch konkrete Vorteile:

- ermäßigte Turnier-Startgebühren (z.B. in Bremen, Kiel, bei den Deutschen Meisterschaften u.a.)
- Teilnahmemöglichkeit an der "Bremer Meisterschaft" (ab ca. 5kju)
- Anspruch auf das "Windmühleki"
- aktuelle Informationen und Go-Fortbildung durch "Windmühleki" und die Zeitschrift "Go"

Die Jahresbeiträge betragen:

- 42,-DM (mit Zeitschrift "Go" einschl. Zustellung - 6 Ausgaben pro Jahr)
- 24,-DM (ohne Zeitschrift "Go")

Für Schüler, Studenten, Wehr- u. Zivildienstleistende und Arbeitslose gelten ermäßigte Beiträge:

- 30,-DM (mit Zeitschrift "Go" einschl. Zustellung - 6 Ausgaben pro Jahr)
- 12,-DM (ohne Zeitschrift "Go")

Die Zeitschrift "Go" wird vom Deutschen Go-Bund e.V. herausgegeben.

Die Beiträge sind möglichst jährlich und frühzeitig im Jahr zu zahlen und zwar an:

Martin Bergmann (Kassenwart) freitags HB-Nord
Hans-Jürgen Helmken freitags Weserterrassen

Die Seiten-Zahlen der Windmühleki-Ausgaben werden durch nummeriert.

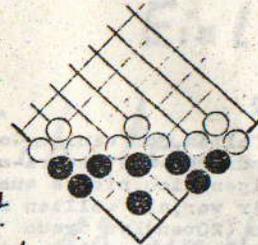
40 Seiten : von 20-29

(Einer sind die Seiten, Zehner sind die Ausgabennummer)

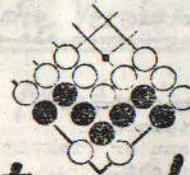
Bitte nummeriert die Seiten der 1. Ausgabe noch durch.
(Von 10-19)



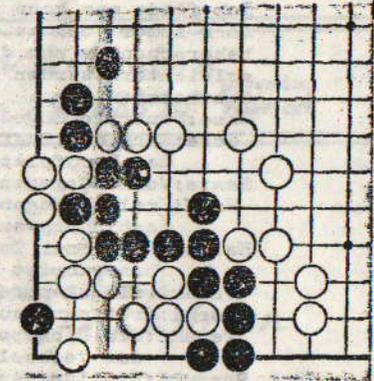
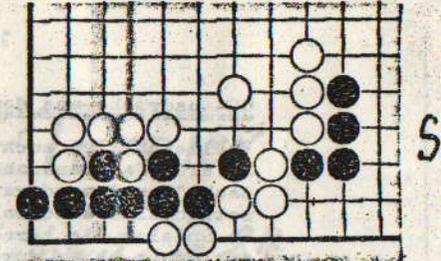
GO-Anfänger beim Training, den GO-Stein richtig zu halten.



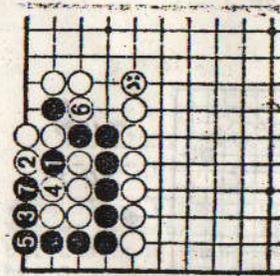
Ist Dir das schon mal begegnet ??



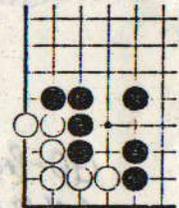
Was ist das?
Ist das etwa Seki?



(Schwer)

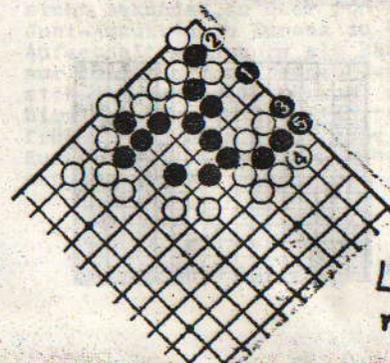


Lösung Problem von Seite 19



(leicht!)

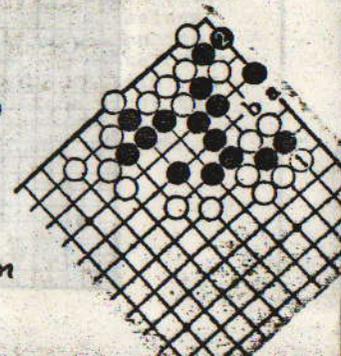
Lösungen von Seite 12 Mitte im nächsten Heft



so

oder

so



Lösung vom Problem von Seite 17

GO-Ausdrücke aus dem Japanischen

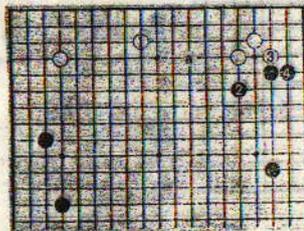
Vielleicht ist euch schon aufgefallen, daß einige Go-Spieler fest ausnahmslos Fachausdrücke wie "me-ari-me-nashi" benutzen; daran kann man eigentlich nichts aussetzen, aber manchmal kommt es mir vor, als wollten sich Go-Spieler, die gerade die ersten (20ten) Kyu Grade erklimmen haben, durch dies unnütze Kauderwelsch, einen Hauch von Ostasiatischem Flair geben. Ich finde man kann zwar ruhig Fachausdrücke benutzen, sollte aber immer auch an die denken, die diesen Kode nicht beherrschen. Um nun den Bremer Golern das 'mitreden' zu erleichtern, werden im folgenden einige Begriffe übersetzt:

- Dame: Neutrale Züge am Ende einer Partie
 - Gote: Nachhand; Zugfolge nach der der Gegner als erster den Kampfplatz verlässt.
 - Sente: Vorhand; Gegenteil von Gote
 - Hanō: Kralle; diagonales Umbiegen-ohne direkte Verbindung-an gegnerischen Steinen.
 - Hanete: Gelogener Zug; Ein Zug der, wenn er richtig beantwortet wird, nichts erreicht.
 - Joseki: altbekannte Öffnung in einer Ecke.
 - Fuseki: Öffnung, auf das ganze Brett bezogen.
 - Temki: das Nichtbeantworten eines Zuges, bzw. das Wechseln des Kampfschauplatzes.
 - Ponnuki: Stellung, in der vier Steine einen Stein gefangen haben (man sagt es sei 30 Punkte wert.)
- P.S.: Ich wollte oben keinen Go-Spieler beleidigen oder kränken, ich wollte nur meinen Unmut äußern.

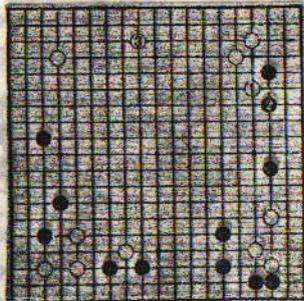
CP

GO-Problem-Lösung
Seite 6 Windmühlkei I

achte die Seiten-
Kamm-erlöschung

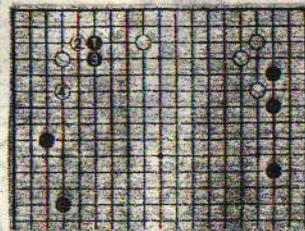


nicht
so!
←



←
sondern
so!

→
wegen



Einladung:

Nächstes GO-Turnier
am 18. und 19. Februar 84

GO-Landes-Verband Bremen hat seine
ordentliche Vereins-sitzung am 25.11.83 20^h ^{Bürgerhaus} Vegesack

GO-Material:

GO-Bretter 25,-
Rückseite 11x11

Verschiedene
GO-Stein-Arten

GO-Dosen 30,-

GO-Bücher (Ishi)
alle Bände der Basis-Serie

HIGHLIGHT 1984: I. GO-PROFI IN BREMEN!

Wenn alles klappt dürfen, sich die Bremer GO-Spieler auf den ersten Bremen besuchenden Professional freuen. Dies haben der Artikelschreiber und Enno Prahm auf dem 27. Europäischen Go-Congress in Edinburgh bei Gesprächen mit Noriyuki Nakayama (Pro-5-Dan) erreicht. Herr Nakayama tourt dieses Jahr durch Europa und hat in Edinburgh seine Absicht bekundet, zu über 80% nächstes Jahr wieder für 2-3 Monate (ca. Juni-August) nach Europa zu kommen. Herr Nakayama hat während seines Aufenthaltes Hamburg als Basis. Die Bremer GO-Spieler bräuchten ihn nur in Hamburg mit einem Auto abzuholen, wie Nakayama andeutete (kann sich der Bremer GO-LV wohl spielend leisten). Vorzusehen ist ein Simultanabend in den Weserterrassen. Aber wie resagt: Bitte nicht zu früh freuen, denn -zig Leute wollen Herrn Nakayama während seiner Europa-Tour in Anspruch nehmen, so daß wir uns wirklich freuen können, wenn er für einen Tag nach Bremen kommt. (J.F.)

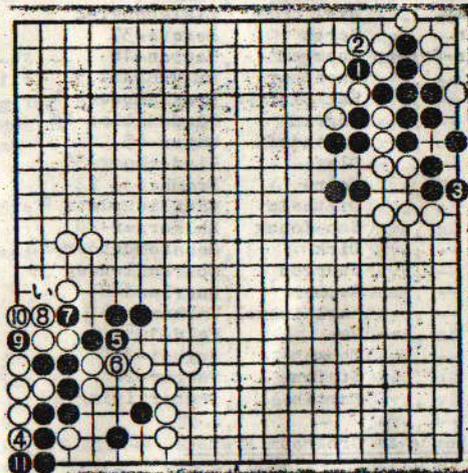
Die Wette

Es war der 27. Mai 1983, als Martin Wittke (damals 12-kyu) mir, Jochen Faßbender, zu verstehen gab, daß das Schach-Spiel absolut besser, schöner und vor allem schwieriger als das GO-Spiel sei. GO bestehe doch lediglich aus "Steinchen-Setzen" und es sei nicht schwierig, sehr schnell stark zu werden. Nun habe ich als ehemals regelmäßig spielender Schach-Spieler nichts gegen Schach und vor allem auch nichts gegen seine Ästhetik. Daß aber Schach "absolut schwieriger" als GO sei, konnte ich so nicht hinnehmen und verwies u.a. auf die allein mehr als 10^{700} theoretischen Möglichkeiten, die es bei einer GO-Partie gibt. Der Besessene wollte jedoch nicht einlenken und forderte mich ernsthaft zu einer Wahnsinns-Wette heraus: In einem Jahr wolle er, Martin Wittke, mir, Jochen Faßbender, 2 Steine vorgeben und mich in einem 3-Partien-Match (immer mit je 2 Vorgaben!) besiegen. Ich wette im Prinzip nur ungern, konnte diese naive Herausforderung jedoch nicht ablehnen. Gewettet wurde zunächst um 20 Mark bzw. einen Kasten Bier, dann auf mein Drängen um 40 Mark bzw. 2 Kästen Bier. Leider wollte der Herausforderer nicht noch höher gehen (vielleicht ist ihm inzwischen mulmig geworden). Ich jedenfalls freue mich, am 27.5.1984 mit 2 Vorgaben den Herausforderer auf dem GO-Brett leiden zu lassen. Übrigens: Martin Wittke müßte in einem Jahr 14 Grade(!) stärker werden (um dann als 3. Dan eine echte Chance zu haben), was jedoch selbst der Senkrechtstarter Torsten Mumme nicht geschafft hat.

(J.P.)

Lösung des Riesen-
global-Problems
von Seite 12 des
Windmühlkis 1

Diese GO-Problem
ist 59 Züge lang



BUCHTIP Kato's Attack and Kill (ISHI Q27)

Das Buch gliedert sich in drei Teile. Im ersten Teil beschreibt Masao Kato anhand von Beispielen wie er es fertig bringt, gegnerische Gruppen mit dem besten Ergebnis zu töten. Der zweite Teil besteht aus einer Sammlung von 14 Problemen, in denen das vorher gelehrtete angewendet und überprüft werden kann. Am Ende des Buches kommentiert Kato dann 3 seiner eigenen Partien, die er durch das Killen gegnerischer Gruppen bzw. durch den Einfluß, den er beim Tötungsversuch gewonnen hat, gewinnen konnte. Das Buch ist in einem gut verständlichen Stil verfasst. Als ich es als ca. 8. Kyu zum ersten Mal gelesen hatte, spielte ich einige Zeit häufig in "killing-style" des Masao Kato. Das Buch sei allen denen, die sich im Angriff verbessern wollen, wärmstens empfohlen. Es eignet sich n.B. schon für Spieler um dan 10. Kyu.

CP

GO-INTERNATIONAL I

Go in Italien

Im Verlauf einer Urlaubsreise wurden Susi und ich (Christoph) auch nach Mailand verschlagen. Die Stadt hat neben der Scala und den Don noch etwas erwähnenswertes: Sie stellt seit Jahren die Italienischen Meister. Die stärksten Italienischen Spieler - alle drei um den dritten Kyu - wohnen hier. Einer von ihnen - Enzo Burlinina - hat uns bei sich auf.

Im Jahr werden zwei Turniere ausgerichtet. Neben der Meisterschaft auch ein internationales Turnier, wodurch die Mailänder neue, stärkere Spieler kennenlernen können und die "Inzucht" vermeiden. Trotz der geringen Größe der Go-Gruppe führt regelmäßig ein Teil von ihnen zum Go-Kongress. Eine Woche nach unserem Besuch hatte sich Herr Nakayama, Pro 5 Dan, angemeldet, um öffentlich Go zu erklären und gegen die Gastgeber simultan zu spielen. Wir hoffen, daß das italienische Go-Spiel bald einen Aufschwung erlebt, wie wir ihm (nicht erst nach der Wende) auch hatten und noch haben. In der nächsten Ausgabe wird unser Korrespondent über das Go-Spiel bei den Kannibalen in Ozeanien berichten. Der Bericht sollte eigentlich schon in der ersten Ausgabe erscheinen, hat uns aber aus ungeklärten Umständen noch nicht erreicht.

Bis dann und Guten Appetit! CP

GO-INTERNATIONAL II

Glücklicherweise hat die Redaktion nun auch interstellare Kontakte. Auf dem Bild seht ihr zwei Wega-Bewohner, wie sie die Probleme des letzten Windmühlkis lösen.

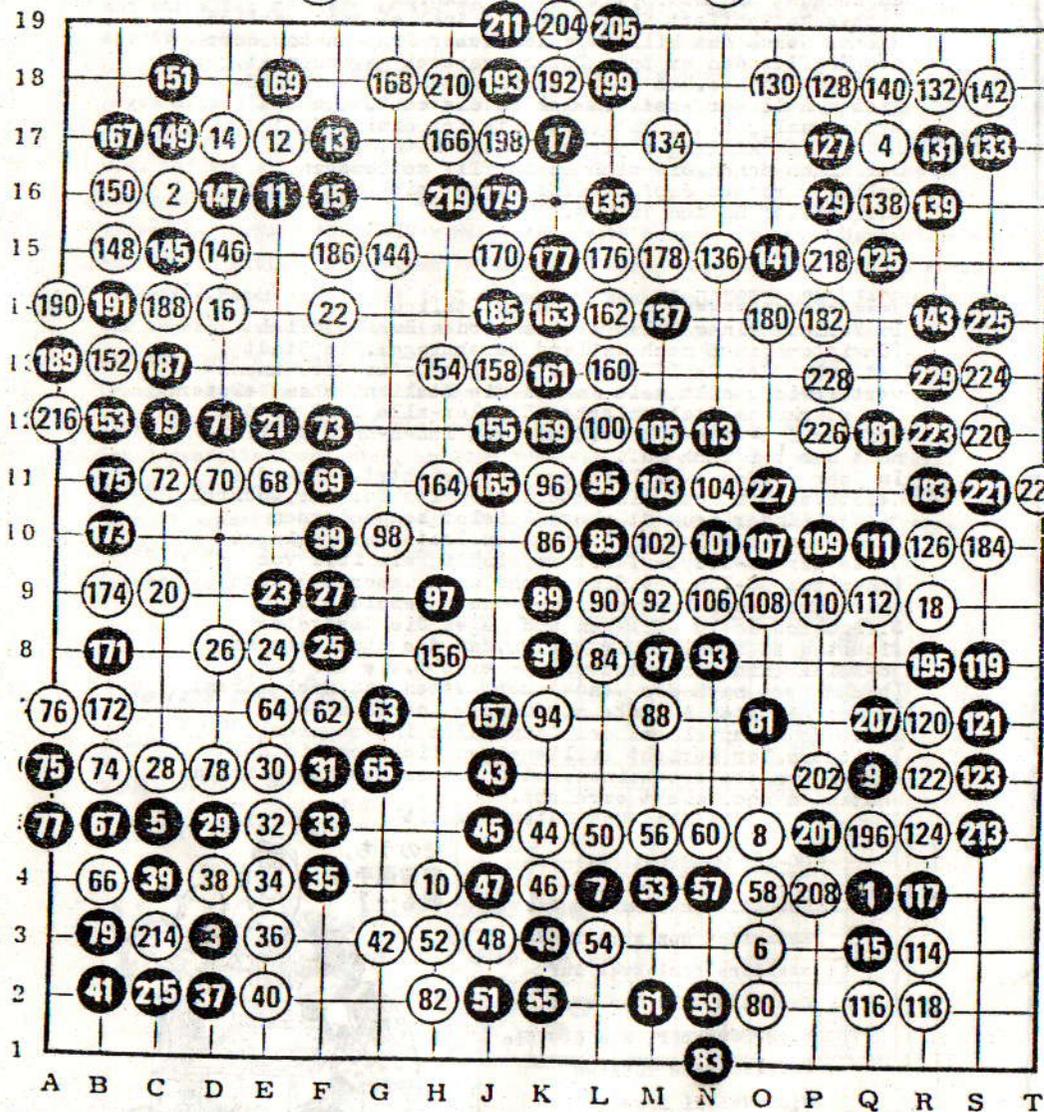
そのうち、
宇宙選手権
戦も...?



Schwarz: H.G. Kim 7-dan
Weiß: H. Schumacher 3-dan

5 1/2 Komii
90/20 Bedenkzeit
(194) = 152 (203) = 191
(197) = 191 (206) = 152
(200) = 152

Datum: 24.8.1988
2. Runde
Bremer Go-Meistersch.
(209) = 191 (217) = 201
(212) = 152



(1-229) Ab ca. 200 Zug ist weiß im byoyomi.

- W6 vielleicht besser auf k3, weil S7 ein sehr schöner pincer ist.
- W10 ist zu scharf.
- S27 vielleicht besser auf f7, um die beiden schwachen weißen Gruppen zertrennt zu halten.
- S31 vielleicht besser auf g5, denn das Ergebnis bis 42 mit Verbindung des weißen nach außen ist nicht so gut für schwarz.
- S33 vielleicht besser auf f3.
- S43 provoziert geradezu den Nahkampf mit W44. Doch wenn S43 auf 16, so W47, und schwarz hat keine besondere Fortsetzung. Das Ergebnis bis S61 ist jedoch Vorhand für W, und die beiden S q4 und q6 sehen angesichts der w Mauer dünn aus.
- S65 besser auf h8.
- W66 ist eine Probe, um zu sehen, wie S reagiert.
- S67 schwächt die w Basis. Falls S67 tenuki, so stirbt die s Ecke nach W b5 und wenn S67 auf b6, so W b5, S c3, W b7, S c1, und S lebt nur mit Nachhand.
- S77 unterminiert die w Basis, ist jedoch nicht nötig für das s Leben, so daß S mit z.B. p7 Tenuki spielen kann.
- S81 solider auf p7.
- S83 ist nötig.
- S91 vielleicht besser auf m9.
- W94 vielleicht besser auf 211, denn die Schnittstelle 27 ist gedeckt.
- S97 auf r11 wäre schön, doch ist dann W98 auf h8 sehr unangenehm. Aber vielleicht sollte S k12 probieren, um die Krallen 100 zu verhindern.
- S99 ist typisch für das s Spiel bisher: äußerst solide und fest (mit Ausnahme der s Gruppe rechts unten), aber langsam in der Entwicklung. W hat bisher keinen entscheidenden Vorteil und kann nur hoffen, die dünne s Position rechts unten auszunutzen zu können.
- W100 ist riesig und die Zwangsfolge für S schlecht; die s Gruppe in der rechten unteren Ecke wird immer dünner.
- S113 sieht wie ein Verlustzug aus, wenn S rechts unten nicht leben kann. S sollte r3 spielen und wenn dann W n12, so S m13, W d12, S c15 (oder S d15).
- S125 wäre vielleicht auf r10 besser, obwohl W vielleicht mit q15 antwortet.
- W126 macht jedenfalls 50 Punkte Profit rechts unten. S kann nur noch hoffen, im Zentrum etwas Entscheidendes zu erreichen.
- W144 ist mutig. Vielleicht sollte sich W mit d15, S g14, W f15, S g15, W r12 begnügen.
- S145 ist die letzte Hoffnung für S.
- S15 besser auf b13 und dann erst c18.
- W162 genügt auf k14, S114, W j15, und W steht klar auf Gewinn.
- S1718 kann die w Gruppe nicht gefährden, da W am unteren Rand ein Reserveraume hat; wenn S171 auf b7, so W b8.
- S175 unglücklich, da S hierzu Zeit hat.
- W176 besser auf r12; die w Gruppe hat ein Auge auf c15 und ein 2. auf h14.
- S177 und 179 schwächen W beträchtlich.
- W182 sicherer auf h16.
- S185 bedroht W tödlich. S kann nicht sofort mit c4 angreifen, da W c13 S a16, W j14, S h15, W h16, S g15, W h14 mit miai auf f13 und j18 überlebt.
- W186 verliert die Partie und mußte unbedingt mit c14 leben. Außerdem ist S f15 gar keine Drohung und kann mit W f13 pariert werden. Die thickness von S zahlt sich nun aus.
- S187 bringt nur Ko. S kann mit c14, W c13, S a16 sofort gewinnen. Der Ko-Kampf ist sehr schwierig mit 20 sec. byoyomi. Als W ihn mit 216 beendet, erwachen die s Leichen rechts unten mit S217, wonach S auf Gewinn steht, da W kein Gebiet hat.
- W220 off. ist ein vergeblicher Versuch, S im rechten oberen Brettviertel zu killen.
- S229 läßt W seinen Irrtum erkennen. Er gibt auf, denn die beiden Schnittsteine k10 und k11 sind schon längst tot.

S hat am Schluß noch 30 min. seiner Bedenkzeit übrig. (J.F.)