



WIR IN BREMEN ENGAGIEREN UNS

Im gesellschaftlichen Leben erfüllen Vereine eine bedeutende Funktion: Sie fördern die Begegnung von Mensch zu Mensch, entwickeln Ideen und realisieren gemeinsam die gesetzten Ziele.

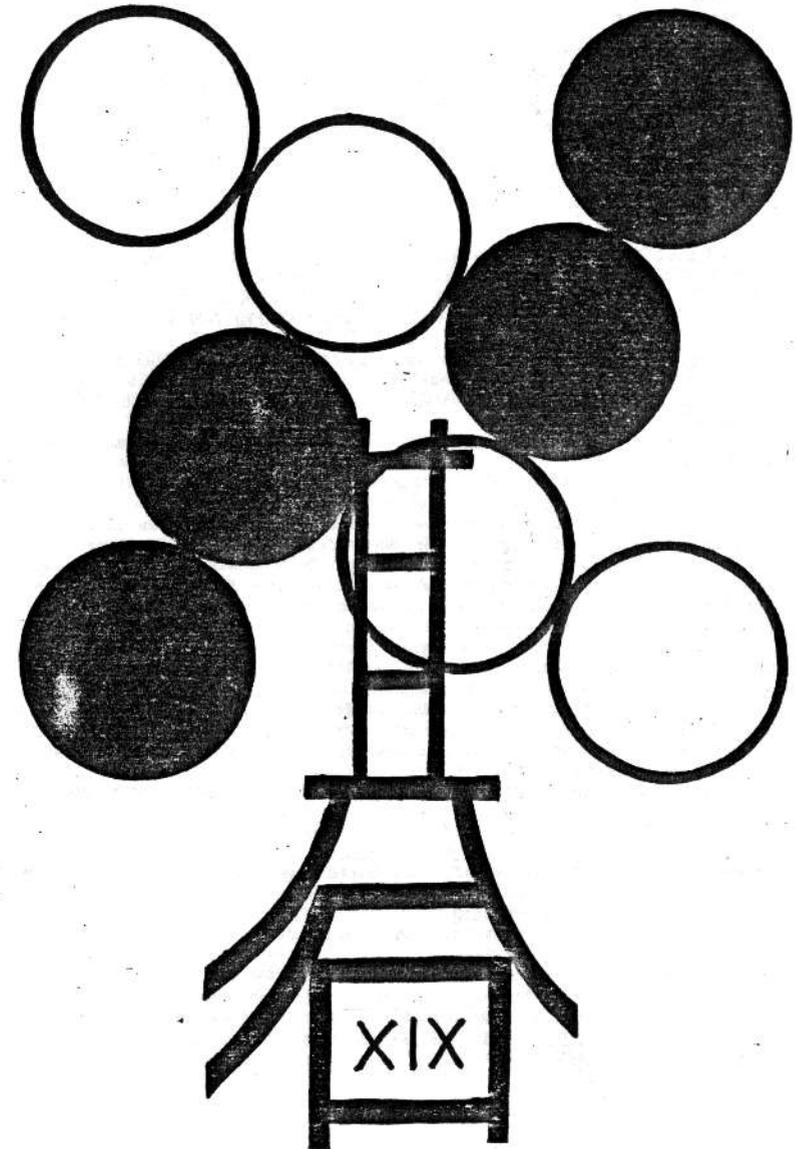
In diesem Sinne ist auch die Sparkasse in Bremen aktiv tätig: Achten Sie doch mal darauf, was sich informativ und kulturell in den Räumen der Sparkasse abspielt – oder auf Initiative der Sparkasse an anderen Stellen in der Stadt.

Dieses Interesse am öffentlichen Leben 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 gerne erfüllen.

Ihre Bank:
Die Sparkasse in Bremen 

Windmühleki

Informationen des Bremer GO-Landesverbandes



Übersicht über alle LV-Veranstaltungen

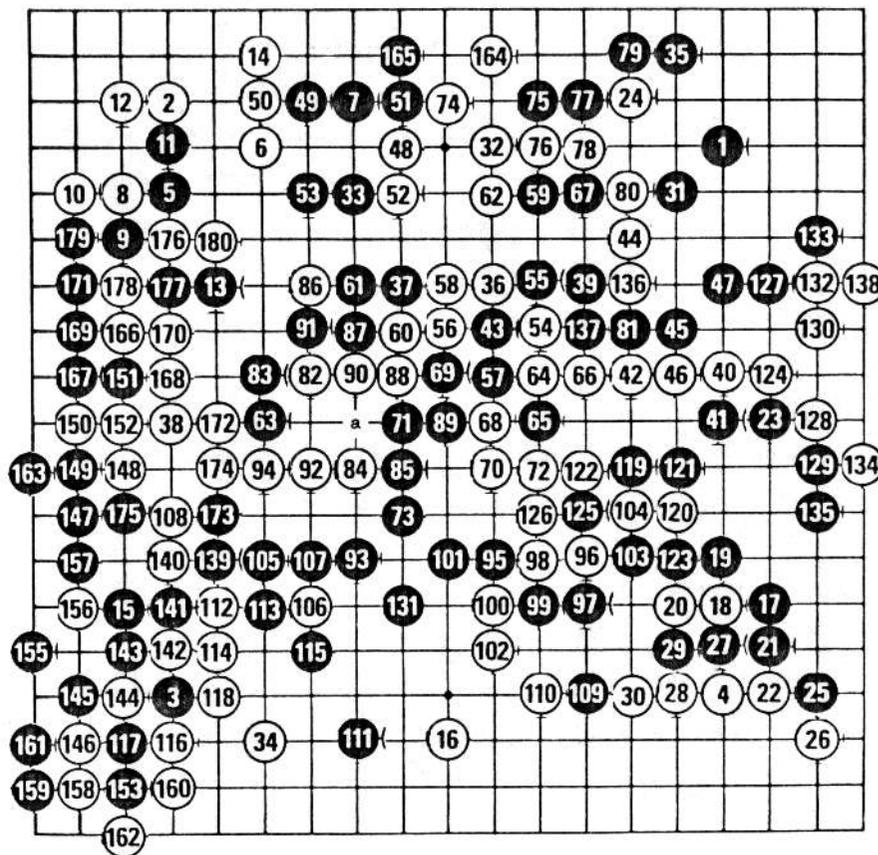
Wer den Wald vor lauter LV-Veranstaltungen nicht mehr sieht, dem sei hier durch diese Übersicht abgeholfen. Aufgeführt sind 8 Veranstaltungen, wovon 7 in 1988 stattfinden. Die in diesem Jahr nicht ausgespielte 9x9-Liga ist hier noch mit angegeben, da sie eventuell in Zukunft noch mal neu aufgelegt werden kann. Nicht mehr mit aufgeführt ist dagegen die vor drei Jahren eingestellte Weser-Ems-Mannschafts-Liga. Von den 7 aktuellen Veranstaltungen sind 4 im Prinzip offen für Jedermann, 2 sind Haya-Turniere, und 1 findet auf 9x9 statt. Bis auf das Bremer Turnier und die beiden Haya-Turniere sind alle Veranstaltungen für LV-Mitglieder startgeldfrei; Preise gibt es, bis auf den "9x9-Meijin of the Day", überall. Bei allen K.O.- und Sudden Death-Systemen mit 5 Komi kommt im Falle eines Jigo Weiß weiter. Bei Benutzung der Ing-Uhren beträgt die Anzahl der Byoyomi-Intervalle: 10 bei 90 Min. Basiszeit, 5 bei 75, 60, 45 Min. sowie 4 bei 40 Min. (Abk.: Gl = Gleichauf, Vg = Vorgabe, TL = Time Limit).

Veranstaltung	Zeitraum	erstmalig stattgefunden	System	Anzahl Teilnehmer	Titelhalter bzw. letzter Gewinner
Bremer Turnier	Feb	1981	5 Runden 6er-Gruppen oder McMahon, hauptsächl. Gl 5 Komi TL: 75/30, 60/30, 45/15	offen	Egbert Rittner (5-Dan)
Bremer Meisterschaft	Aug oder Sep	1983	6 Runden K.O. mit Hoffungsgruppe und Best-of-3-Titel-Match, Gl 5 1/2 Komi, TL: 90/30	LV-Top-8 (+ Champ)	Hans Pietsch (4-Dan)
Bremer Liga	9 Mon. pro Saison	1983	Max. 24 Partien, freie Gegnerwahl +/- 15 Grade Diff, Vg-1, Gl 5 Komi, TL: 60/30, 45/20	beliebig	Hans Pietsch (4-Dan)
Kyu-Championship	Frühjahr	1987	3 Runden K.O., normale Vg, bei Gl 5 Komi, TL: 40/15	unteren LV-8 (max. 6k)	Andre Heynatz (14-Kyu)
Bremer Haya-Championship	Herbst	1987	Zwei 6er-Gruppen jeder gegen jeden +Playoff +Sudden Death, norm. Vg, Gl 5 Komi, TL: 15/-	12	Thomas Heinsohn (1-Kyu)
Bremer Haya-Honinbo	unregelmäßig	1984	6 Runden K.O. mit Hoffungsgruppe, norm. Vg, Gl 5 1/2 Komi, TL: 15/-	8	Bernd Lindner (7-Kyu)
9x9-Liga	9 Mon. pro Saison	1987	Max. 120 Partien, freie Gegnerwahl, spezielle Vg, TL: 15/- oder ohne Uhr	beliebig	Jochen Faßbender (2-Dan)
9x9-Meijin of the Day	unregelmäßig	1988	Sudden Death, spezielle Vg, TL: 10/-	3 - 10	Jochen Faßbender (2-Dan)

In Planung befindet sich weiterhin der Bremer Blind-9x9-Honinbo-Titel, welcher eine weitere interessante Idee zur Bereicherung der LV-Turnier-Szene wäre. Noch unklar ist Zeitpunkt und System (Anzahl Teilnehmer, mit oder ohne TL, welches Vg-System) dieses Titels. Selbstverständlich mußte bei jeder Partie ein Schiedsrichter den tatsächlichen Partie-Verlauf kontrollieren.

KURZMITTEILUNGEN

- Für die Präsentation der Go-Gruppen bei den nach der Sommerpause stattfindenden Bürgerhaus-Festen Weserterrassen und Hemelingen werden alle LV'er aufgerufen, mitzuhelfen.
- Das Japanische Internatngymnasium in HB-Oberneuland nahm im Frühjahr seinen Betrieb mit ca. 200 Schülern auf. Noch hat der LV keinen Kontakt hergestellt, was jedoch auf jeden Fall in der 2. Jahres-Hälfte geschehen soll. Die Kapazität des Gymnasiums wird stetig bis auf 1000 Schüler ausgebaut. Die Auswirkungen auf das Bremer Go könnten immens sein ...
- Der Bremer Computer-Club (BCC) bietet interessierten Go-Spielern die Möglichkeit, Go-Computer-Projekte durchzuführen. Der Hauptsitz des BCC ist das Bürgerhaus Hemelingen; Kontakt zum BCC ist am dortigen Mittwoch-Spielabend möglich.



(1 - 180)

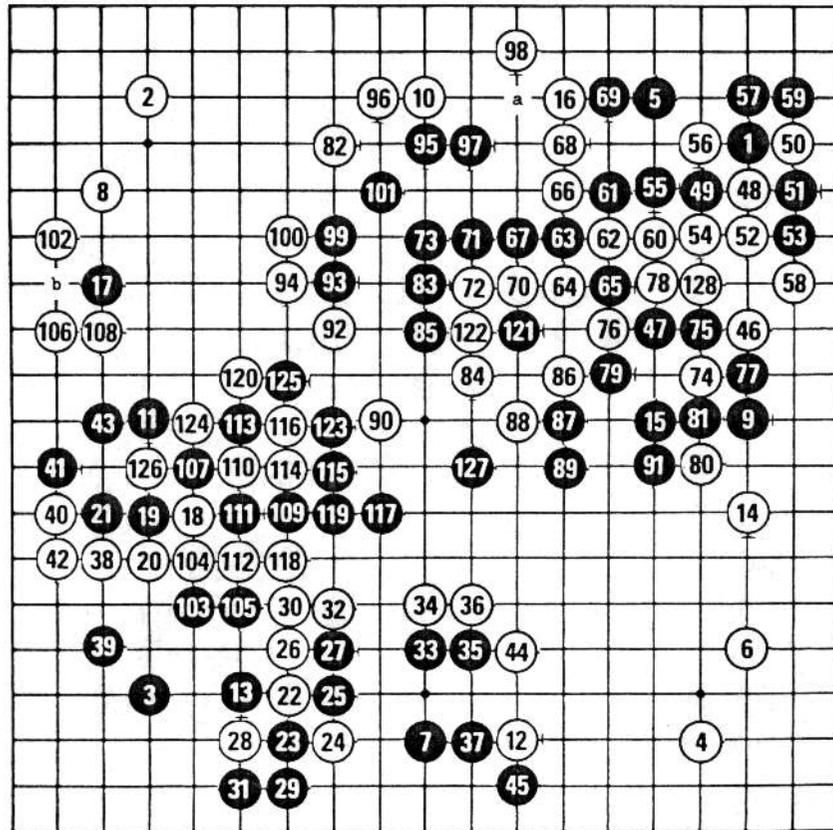
Schwarz: Matthew Macfadyen (6-dan)
 Weiß: Hans Pietsch (4-dan)

5 1/2 Komi, 90/45 Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

Dies ist ein Meisterstück von Hans, ein Sieg über den amtierenden Europameister. Hans spielt ziemlich riskant und wird fast ein Opfer von M.M.'s Karami (splitting attack), überlebt aber wie durch ein Wunder mit seinen schwachen Gruppen am oberen und rechten Rand. Komm.: H.P.
 W 14. Lauwarm, besser auf 50.
 V 24. Die normale Verteidigung in der Ecke (W 30) wäre wahrscheinlich besser.
 W 28. Sollte dem Kampf nicht ausweichen und auf 29.
 W 32. Ebenfalls lauwarm, besser Eckinvasion.
 W 34. Zweites Tenuki, 35 ist zu gut für S.

W 38/W 40. Klassische Vorgabetechnik.
 S 57. Atari von oben (Profitvariante) wäre vollkommen ausreichend.
 S 73. Lauwarm, besser hart auf 'a'.
 S 111. Nachlässig, overplay: sollte besser auf 140 verbinden.
 S 123. Sollte auf 125 einwerfen.
 W 124. Sollte auf 125 verbinden (Sente).
 S 135, S 141. Letzte Chance des S, das Blatt noch mal zu wenden.
 S 163. Blunder, besser auf 167.
 W 180. S hat keine Möglichkeit, die zwei w Steine zu fangen.

154
 = 3



(1 - 128)

Schwarz: Rolf Hempfling (3-dan)
 Weiß: Hans Pietsch (4-dan)

Kommentar: H.P.

Rolf Hempfling ist einer meiner Standardgegner auf Turnieren im Ruhrgebiet. Hier eine Kostprobe vom 1. Siegener Turnier.

W 8. Two Shimaris never bad!

S 15. Submissive, besser Mial-Punkt zu 14 auf 'a' besetzen.

S 19. Stark, doch nach W 20 muß der Schnitt auf 104 folgen.

S 35. Schlapp, sollte besser Hane auf 36 spielen und nach W 36 wenigstens auf 44 weiterlaufen.

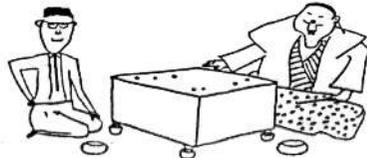
W 44. Eventuell besser auf 110 sehr solide.

S 45. Zu klein, verliert die Vorhand, besser Schulterschlag.

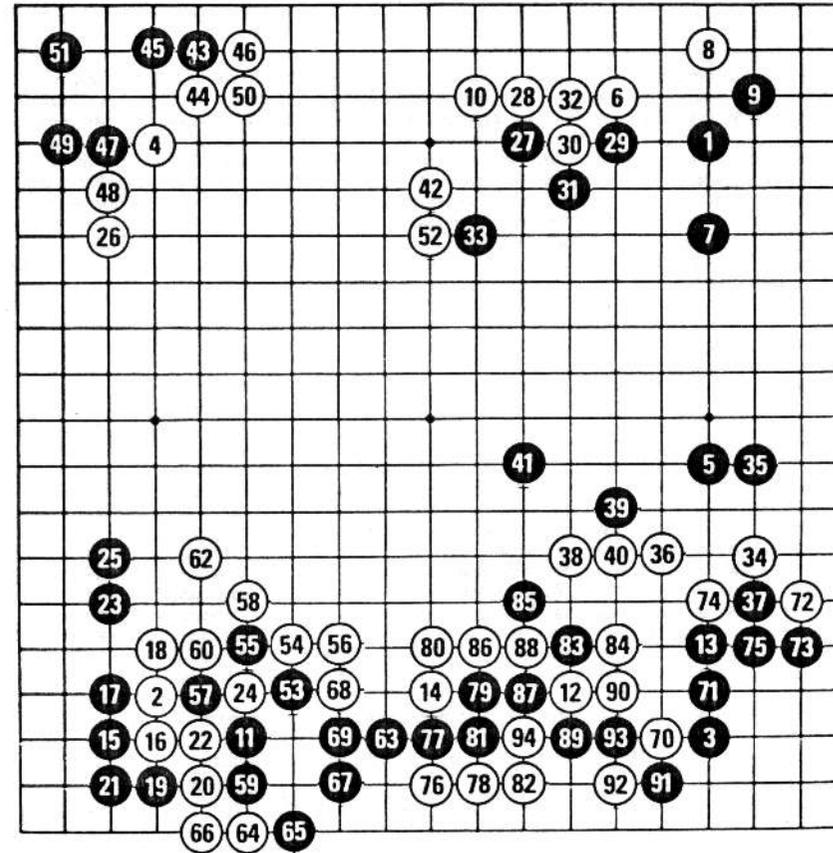
5 Komi, 60/30 Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

S 61. Besser sofort Hane auf 62.
 S 65. Overplay, das Ergebnis bis S 101 ist eine Katastrophe für S.

S 103, S 105, S 107. Die letzten Gurken, S muß mit 103 auf 'b' leben.



Science Fiction-Go-Partie:
 Hans Kobayashi 21x21-Kisei (21.Jhr.)
 gegen Honinbo Dosaku (17.Jhr.)



(1 - 94)

Schwarz: Hans Pietsch (4-dan)
 Weiß: Yoo Jong-Su (6-dan)

Kommentar: H.P.

S 13. Aktiver wäre 14, so spiele ich dem V nicht in die Hände.

S 25. Kakari auf 26 wahrscheinlich besser.

S 37. Der erste fette Patzer: Ich muß auf 84 spielen und angreifen, um meinen Einfluß am oberen Rand ins Spiel zu bringen. Durch W 38 wird V sehr dick im Zentrum. S 39 und S 41 versuchen, auf etwas lahme Art Gebiet zu machen.

S 43. Die Folge nach W 44 endet zwangsläufig mit dem Einschluß des S und w Sen-te, so daß er zu dem überaus großen Zug W 52 kommt. Yoo empfiehlt daher, auf 3-3 zu invadieren und Ko zu spielen.

5 Komi, 60/30 Bedenkzeit
 Ergebnis: W +A

S 63. Dieser Zug ist zu gierig. Ich dachte, ich könnte S 63 gegen W 77 ab-tauschen, was aber ein fataler Irrtum war, da so der äußerst gefährliche An-griff W 76 möglich wird. Korrekt wäre natürlich das Verbinden auf 66. Nach W 76 ist die Partie für S so gut wie zu Ende. Schade.

Geheime Haya-Go-Weisheit:

Ver schneller zieht,
 lebt länger!

(John Wayne 9-Dan)

Bremer Liga 1983 - 88 im Überblick

Die nach der Sommerpause 1983 eingeführte Bremer Liga existiert nun 5 Jahre - Anlaß eine Gesamt-Tabelle mit den zusammengefaßten Scores aller Teilnehmer zu bringen. Der ständige, nur jeweils von Sommer- und Weihnachtspause unterbrochene Liga-Betrieb fand hauptsächlich in den Weserterrassen und in den letzten Jahren auch in Hemelingen statt; in HB-Word konnte sich die Liga leider kaum durchsetzen. Die Liga-Bedingungen wurden ständig der Situation im LV angepaßt. Insgesamt 62 Teilnehmer trugen 512 Liga-Partien untereinander aus. Etwa ein Drittel aller Liga-Spieler gehört heute dem LV nicht mehr an und/oder wohnt nicht mehr in HB. Hinter dem Score steht jeweils Liga-Start-Jahr und erstmaliger Start-Grad eines Spielers. (Jo.Fa.)

1. Pietsch 52- 8 (84:12k)	22. Groß 9- 9 (84: 8k)	43. Hoffhenke 3- 4 (87:20k)
2. Faßbender 38-37-3 (83: 1d)	23. Pfennig 2- 2 (84: 3k)	44. Lanisnik 3-10 (84:11k)
3. Buhmann 30-12-2 (84:16k)	Schilhart 2- 2 (85: 1k)	45. Differt 2- 3 (83: 4k)
4. Rust 27-20 (83:13k)	25. Heynatz 1- 1 (87:15k)	46. Schimmack 2- 8 (85:13k)
5. Chacón 21-16 (83: 1k)	Lindner 1- 1 (88: 7k)	47. Maurer 2- 9 (85: 6k)
6. Kenter 19-16 (83:16k)	Gottsch. 1- 1 (88:11k)	48. Kim 1- 2 (83: 1d)
7. Heinsohn 14- 4 (85: 6k)	Brendel 1- 1 (88:15k)	Skiera 1- 2 (84: 8k)
8. Helmers 9- 2 (87:20k)	Benecke 1- 1 (88:20k)	Schäfer 1- 2 (87:15k)
9. Blesenack 8- 2 (86:18k)	30. Pollehn 33-45 (83:10k)	51. Steinkamp 1- 3 (86: 1d)
10. Naeve 6- 2 (86:10k)	31. Schlag 16-20-1 (84:17k)	Ajeya 1- 3 (87: 5k)
11. Wentzien 5- 2 (84: 6k)	32. Lang 11-12 (84:15k)	53. Kohls 1- 4 (87: 7k)
12. Horn 5- 3-1 (84: 1k)	33. Kehmann 10-15 (83: 3k)	54. Paul-S. 0- 1 (83: 5k)
13. Kienapfel 4- 0 (85: 9k)	34. Meyer 9-11 (83: 6k)	Diers 0- 1 (83: 6k)
14. Bergmann 4- 2 (84: 1k)	35. Helmken 9-15-1 (83: 7k)	Dietrich 0- 1 (84:17k)
15. Borkert 3- 0 (84: 2k)	36. Weiß 9-32-2 (83: 6k)	Bullerdiek 0- 1 (85: 9k)
Neuer 3- 0 (85: 6k)	37. Großmann 8-17 (83:10k)	Rosenau 0- 1 (86:14k)
17. Ho Stu 3- 1 (84: 3k)	38. Kroppach 7- 8 (87:19k)	Hoffmann 0- 1 (87:12k)
18. Osterfeld 3- 2 (83:10k)	39. Habers 6- 7-1 (84: 7k)	Hochscheid 0- 1 (88:14k)
19. Dzaebel 1- 0 (88: 1k)	40. Claßen 6- 8 (83: 8k)	61. Schaffenb. 0- 2 (88:22k)
20. Suling 49-49-1 (83: 4k)	41. Heide 6- 9 (86:18k)	62. Eisenrieth 0- 9 (83: 4k)
21. Furian 30-30 (83: 2k)	42. Klenke 6-13 (86:12k)	

Nigiri - die japanische Art der Farbbestimmung bei Gleichauf-Partien

Immer wieder sieht man auf Turnieren (sofern keine Farbe vorgegeben wird) und an Spielabenden die verschiedensten Arten der Farbwahl bei Gleichauf-Partien. Die einfachste Methode ist wohl das Raten zwischen zwei geballten Fäusten mit je einem schwarzen und weißen Stein (häufig von Anfängern praktiziert). Verbreiteter ist das Herausgreifen einer bestimmten Stein-Anzahl, wonach der andere Spieler zwischen "Gerade" oder "Ungerade" tippt. Doch was geschieht eigentlich, wenn richtig getippt wurde? Soll dann dieser Spieler Schwarz nehmen oder darf er sich eine Farbe aussuchen (wobei manche sich nicht sofort entscheiden können)? Die Meinungen sind geteilt - es gibt keine klare Antwort. Anders in Japan. Dort gibt es eine eindeutige Methode namens Nigiri, was in etwa "Herausfinden, wer Schwarz hat" bedeutet. Wie so oft kommt der Japaner auch beim Nigiri ohne Worte aus. Die Nigiri-Methode setzt sich aus drei Schritten zusammen:

1. Ein Spieler greift sich eine Handvoll weißer Steine (und behält sie für den Gegner nicht sichtbar in der Hand).
2. Der andere Spieler setzt 1 oder 2 schwarze Steine auf's Brett, je nachdem, ob er "Ungerade"(1) oder "Gerade"(2) tippen will.
3. Nun legt ersterer Spieler die weißen Steine paarweise und (wenn nötig) in 10er-Gruppen auf's Brett.

Das Ergebnis ist immer eindeutig: Bei 1 schwarzen und einer ungeraden Anzahl weißer Steine bzw. bei 2 schwarzen und einer geraden Anzahl weißer Steine bekommt der Spieler, der den 1 oder die 2 schwarzen Steine gelegt hat, Schwarz, andernfalls Weiß.

Nigiri gehört genauso zu den Regeln der Go-Etikette, wie z.B. das aus Höflichkeitsgründen praktizierte Setzen des 1. Zuges in die rechte obere Ecke. Die Aufforderung an alle bisherigen Nigiri-Unkundigen lautet daher: Kultiviert euch im Nigirisieren! (Jo.Fa.)

Betrifft: Bremer Go-Meisterschaft 1988

Die HB-GoM '88 wird wahrscheinlich das stärkste Teilnehmerfeld in der Geschichte des Bremer Meijin-Titels sehen. Bei ca. 20 LV'lern mit einer Spielstärke zwischen 4-Dan und 2-Kyu ist dies aber auch kein Wunder. Allerdings sind von den Dutzend Dan-Spielern nur gut die Hälfte spielwillig, was eventuell ein oder zwei (der insgesamt acht) Startplätze für die 1- und 2-Kyus bedeuten könnte.

Ein anderes, zu beachtendes Moment ist der EGoK in Hamburg. Dort kann nämlich noch der ein oder andere Kyu den Durchbruch zum Dan schaffen, was Auswirkungen auf die Reihenfolge der Teilnahmeberechtigung hätte.

Nach einer Idee von Martin Bergmann soll die HB-GoM '88 terminlich straffer durchgeführt werden, und zwar mit der Masse der Runden an einem Wochenende. Mitte Juni konnte bereits ein konkreter Termin gefunden werden. Die 1.Runde findet demnach am

Freitag, 9. September

in den Weserterrassen statt (Auslosung 18.00, Rundenbeginn 18.15 Uhr). Der weitere Zeitplan sieht wie folgt aus:

Runden 2 + 3: Sa, 10. Sep.	} Vorschlag: Rundenbeginn jeweils 11.00 und 15.30 Uhr
Runden 4 + 5: So, 11. Sep.	
Runde 6: Mo, 12. Sep., 18.00 Uhr	

Die Doppelrunde am Samstag hat den Vorteil, daß alle zur gleichen Zeit und am gleichen Ort spielen. Der Spielort für die Wochenend-Doppelrunden wird noch bekanntgegeben.

Das Titel-Match mit Hans kann - je nach Herausforderer - sofort danach oder zu einem späteren Zeitpunkt (aber möglichst noch im September) stattfinden.

Angekündigt haben sich bisher die drei Qualifizierten der HB-GoM '87, Martin Bergmann (3-Dan), Jörn Horn (1-Dan) und Jo.Fa. (2-Dan), ferner Michael Rost (3-Dan), womit zum erstmaligen zwei 3-Dans dabei wären! Neben diesen vier Veteranen signalisierten Achim Klenke (2-Dan), Thomas Heinsohn (1-Dan) und Frank Dzaebel (1-Dan) ihr Interesse.

Die im Bericht über die letztjährige HB-GoM (WiMü Nr.16) angekündigte HB-GoM-Turnierordnung wurde bislang nicht verwirklicht. Etliche unklare Punkte sind allerdings durch die inzwischen bestehende LV-AVO (s. WiMü Nr.17) definiert, wie z.B.

- Nichtantreten und Nachrücker (AVO, Abs.5).
- Allgemeine Verhaltensregeln (AVO, Abs.8).
- Rauchen (AVO, Abs.9).

Andere strittige Punkte (auch vom letzten Jahr) wurden mittlerweile mehrfach diskutiert und seien hier mit Kurzerläuterungen aufgelistet (die Turnierleitung bittet, diese hiermit möglichst als definiert anzusehen):

- Spielort: Runden 1-3 (Fr, Sa) finden am gleichen Ort statt, Runden 4-6 (= Einzelpartien) werden individuell geregelt (wobei ggf. auch HB-Word berücksichtigt wird).
- Farbwahl: In Runde 1 bekommen die vier gesetzten Spieler Weiß, danach gilt folgende Reihenfolge: 1.) Farbwechsel bei einem zweiten Aufeinandertreffen derselben Spieler, 2.) "natürliche" Farbverteilung, 3.) Nigiri.
- Für das Titel-Match gilt: Nigiri in Partie 1 + 3, Farbwechsel in Partie 2.
- Reservisten-Pool: Eventuell wird die Turnierleitung kurzfristig (d.h. ca. eine Woche vor Runde 1) eine Reservisten-Reihenfolge unter 1- und 2-Kyus ausspielen lassen. Denkbar wären z.B. zwei Vorrunden mit vier Teilnehmern, Bedingungen 5% Komi, Nigiri, 60+(5x30) Time Limit. Die Reservisten müßten zu Beginn der Runde 1 (Fr, 9.Sep.) anwesend sein, um ggf. Lücken zu schließen.
- Sponsor: Noch nicht geklärt.

Für das Mitschreiben von HB-GoM-Partien seien an dieser Stelle wiederum Helfer aufgerufen. Hier bietet sich auch unteren Kyus die Chance, in spannender Meisterschafts-Atmosphäre viel dazuzulernen.

Alle Interessenten bezüglich Teilnahme und organisatorischer Unterstützung werden hiermit gebeten, sich rasch mit der Turnierleitung in Verbindung zu setzen. Spieler, die vom 9.-12.Sep. nicht richtig Zeit haben, sollten klipp und klar absagen, da unter allen Umständen Partie-Ausfälle u.ä. vermieden werden sollen! Wie heißt es doch so schön in der allgemeinen Einleitung der Nihon Ki-in-Regeln:

"Japanisches Go basiert auf dem guten Verstand und Vertrauen der Spieler ...",
was sich auch auf die Teilnahme-Disziplin bezieht! (Jo.Fa.)

Wie man im Go stärker wird

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit habe ich (Jo.Fa.) mal in der mir zur Verfügung stehenden Go-Literatur nach ein paar Äußerungen von Profis zum Thema 'Spielstärke und wie man stärker wird' recherchiert, da Fragen hierzu auch immer wieder im LV auftauchen. Spielstärke ist weitgehend gleichbedeutend mit Lesefähigkeit (= Durchrechnen von Zugfolgen). Gute Lesefähigkeit ermöglicht auch das auswendige Nachspielen von Partien und ein sich schnelleres Zurechtfinden beim Durchspielen fremder Partie-Diagramme (grob geschätzt benötigt ein Amateur-Dan für 100 Züge ca. 7 Min., ein 10-Kyu etwa doppelt so viel). Um stärker zu werden, dürfte das oberste Gebot regelmäßiges Training (d.h. täglich oder mehrmals wöchentlich) sein. Es kommt nicht darauf an, einzelne Josekis auswendig zu lernen, sondern immer im Gesamtzusammenhang zu denken. Ich selbst habe gute Erfahrungen durch Go-Sprichwörter, die kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Partien sowie regelmäßiges Nachspielen (auch intuitiv ohne Kommentar) von Profi-Partien gesammelt. Top-motivierte sollten auch "verlorene" Zeiten ausnutzen, wie etwa beim Busfahren, Stehen in Warteschlangen, ja selbst auf dem Klo (ich kenne jemand, bei dem das "Tesuji"-Buch an der Klo-Leine hängt!).

Ein weniger bekannter Profi meint:

"Studiere so viele Profi-Partien wie du kannst. Wenn du drei Monate lang eine Partie pro Tag studierst, wird sich deine Spielstärke um einen Stein verbessern. In einem Jahr um vier Steine. Wirklich!"

Segoe zum Thema Go-Sprichwörter:

"Ein einziges Sprichwort kann zehn Lehrpartien wert sein."

Miyamoto und Kageyama betonen die Wichtigkeit des Fundamentalen im Go, also z.B. gute und schlechte Form, der Unterschied von Gebiet und Einfluß, wie man seine Lesefähigkeit verbessert, wie man Josekis studiert, wie man Leben&Tod-Probleme löst, etc. Kageyama macht auch darauf aufmerksam, daß diejenigen, die ihre fundamentalen Kenntnisse nicht richtig pflegen und weiterentwickeln, Gefahr laufen, längere Zeit an einer der berühmten Spielstärke-Barrrieren hängen zu bleiben (z.B. "ewiger" 6-Kyu).

Miyamoto: *"Kein besonderes Talent ist nötig, um Shodan zu werden. ... Wenn eine Person viel über Josekis weiß, Leben&Tod-Probleme übt und viel spielt, aber dennoch keinen Fortschritt erzielt, dann sind seine fundamentalen Fähigkeiten alle faul."*

Kageyama: *"Was mich vom Amateur zum Profi werden ließ, war, das Fundamentale fest in den Griff zu bekommen."*

Takagawa empfiehlt zwei Methoden:

"1) Spiele deine eigenen Partien nach. 2) Studiere das Fundamentale, besonders Leben&Tod-Probleme. Wenn man nach einer erkennbaren Verbesserung seiner Spielstärke sucht, sollte man beide Methoden regelmäßig praktizieren."

Besonders wichtig ist nach Takagawa's Meinung die Analyse der eigenen Verlustpartien (um zu sehen, was falsch lief), während die Auseinandersetzung mit Leben&Tod-Problemen zu einer Verbesserung der Lesefähigkeit führen soll.

Zum Thema Eröffnung gibt Kato den Rat:

"Versuche, ein (bestimmtes) Fuseki vollständig zu meistern. ... Meine Methode ist es, mich über lange Zeiträume hinweg auf ein Fuseki zu konzentrieren."

Natürlich ist es zunächst nötig, sein zum eigenen Spielstil passendes Lieblings-Fuseki (z.B. San-ren-sei, Chinesisch, Doppel-San-san) herauszufinden.

Die komplexe Mittelspiel-Phase betreffend empfiehlt Sakata eine dreifache Vorgehensweise: 1) Studium der strategischen Konzepte (z.B. Aji, Kikashi, Sabaki, Furikawari, Miai), 2) Timing (d.h., wann diese Konzepte anwendbar sind), 3) Lesefähigkeit (um die Konzepte korrekt ausführen zu können). Zu 3) sagt Sakata:

"Vielleicht der einzige Weg, seine Lesefähigkeit zu perfektionieren, ist es, sehr viele Tesuji- und Leben&Tod-Probleme zu lösen und dies mit ständiger Praxis in den eigenen Partien zu kombinieren."