

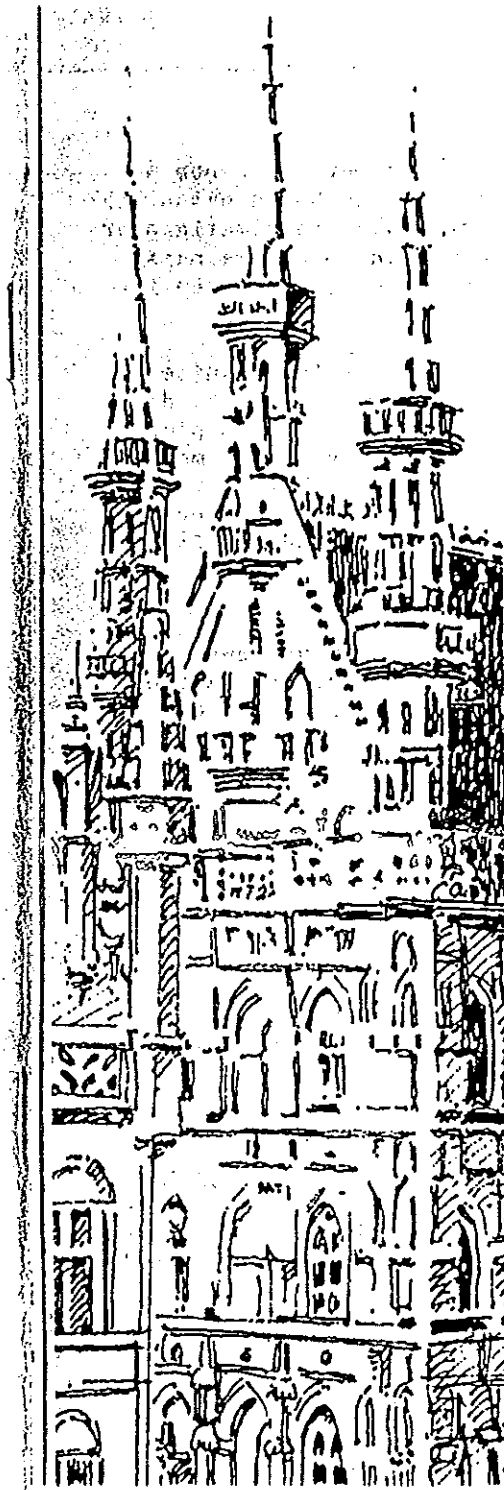
GO LEUVEN

156



DRIEMAANDELIJKS

SEPTEMBER 1988



V.U. Frank Segers
Diestsestraat 240
3000 Leuven

Het is weer bijna zo ver! Dinsdag 28 september heropenen we de club in Leuven voor het nieuwe seizoen. We hopen natuurlijk dat de kleine kern van spelers die vorig jaar regelmatig over de vloer kwamen flink zal uitgebreid worden en dat we naast studenten ook enkele echte Leuvenaars in het spel kunnen interesseren.

Wij zijn in ieder geval van plan één en ander te organiseren om meer vaart in de club te brengen. Zo beginnen we bv. dit jaar de klubavond een uurtje vroeger, dus om 19.00 in plaats van 20.00 u. Verder zal dit blaadje dit jaar nog drie maal verschijnen, waarbij we vooral aandacht zullen hebben voor de beginnende spelers. Zo vindt je in dit nummer een beginnersrubriek (overgenomen uit het Nederlandse tijdschrift Go) en doen Dominique en ik ook een poging om - op ons niveau - jullie wat spelinzicht bij te brengen.

Daarnaast gaan we ook beginnen met het opmaken van een klassering van de Leuvense spelers volgens sterkte. Daarvoor hebben we dan wel de resultaten nodig van de partijen die je in de club speelt. Voorts staat voor oktober of november nog een interklub wedstrijd met (de mindere goden van) de Brusselse club op het programma.

Je ziet het, plannen genoeg. Om dit allemaal ook nog een beetje te bekostigen (vooral dit tijdschrift) en eventueel wat nieuw materiaal te kunnen kopen, willen we vanaf dit jaar een lidgeld vragen. En om zeker niemand af te schrikken hebben we dit voorlopig op een bescheiden 400 BF (300 BF voor studenten en werkzoekenden) vastgesteld.

Als je over deze zaken zelf iets in de pap te brokken wil hebben, krijg je daartoe de kans op 25 oktober want dan houden we een algemene vergadering waarop iedereen is uitgenodigd.

Zo, hopelijk heb je iets aan onze schrijfselen. Reacties en bijdragen zijn steeds welkom (wat dacht je?)!

Frank

- 1 Als je tegen beginners speelt, versla ze dan niet verpletterend, maar laat hen de eerste paar keren winnen. Of laat hen verliezen met 1 punt verschil. Het is een uitdaging voor de ervaren go-spelers om van een beginner te winnen met precies één punt verschil.
- 2 Laat beginners lange tijd op kleine borden (9x9, daarna 13x13) spelen. Leg nooit het spel voor het eerst uit op een 19x19 bord.
- 3 Moedig beginners aan snel te spelen.
- 4 Laat beginners tegen elkaar spelen.
- 5 Geef, als je als ervaren speler tegen een beginners speelt, veel duidelijke uitleg tijdens en na de partij. Tijdens de eerste paar partijen kun je aanwijzingen voor goede zetten van je tegenstander geven.
- 6 Maak als ervaren speler tenminste evenveel waarderende als kritische opmerkingen over het spel van je tegenstander.
- 7 Laat beginners snel beginnen met spelen; wacht daarmee niet tot je de regels volledig hebt uitgelegd.
- 8 Noem beginners nooit 'zwakke spelers'. Noem hen 'nieuwe spelers' of 'beginners'.
- 9 Laat blijken dat go LEUK is.
- 10 Geef meer dan voldoende voorgift, zoveel dat de beginner meer kans om te winnen dan om te verliezen heeft. Geef een extra voorgift in punten (maw witte stenen) als 9 stenen op het bord niet voldoende is; dat is minder deprimerend dan 13 of meer voorgiftstenen.
- 11 Leg dingen uit die voor jou volkomen vanzelfsprekend zijn.

(Uit: Go, tijdschrift van de Nederlandse Go-bond, 22/5)

Wij voelen ons hier in Leuven geen go-leraars, en zeker geen ervaren spelers. Maar in ieder geval vinden wij deze tekst een goede basis om de geïnteresseerde mensen te onthalen.

Punten 2,3,4,7 en 9 geven volgens mij hetzelfde belangrijke idee weer. Het heeft iets te maken met enthousiasme: je leert go gemakkelijker als je het leuk vindt, als je met mensen van je eigen niveau speelt en als het bord klein genoeg is zodat je beter kan zien waar het om gaat en wat verkeerd is gegaan. Snel spelen geeft je een beter 'instinct' voor het spel. Sorry, maar in dit laatste punt ben ik niet sterk.

HOE VERLIEZEN MET 9 STENEN

Punt 1 heb ik nog nooit in de praktijk zien brengen, maar de uitdaging is zeker de moeite waard.

Punten 5,6 en 11 brengen moeilijkheden mee. De raad die wij geven is natuurlijk afhankelijk van onze eigen kennis van het spel. Bijvoorbeeld. Als jij, als zwart, een witte groep aanvalt, is er een grote kans dat je door die zet de groep van wit versterkt en je eigen groep verzwakt. Je moet dus als zwart een zet vinden die twee doelen bereikt: je eigen groep versterken en de groep van wit verzwakken. Moeilijk hoor! Maar dit is de basisidee van strategie en tactiek.

Dus beginners, als jullie leraars fouten maken, geef ze er dan duchtig van langs. We zullen jullie dankbaar zijn, zo kunnen we immers misschien samen ervaren spelers worden.

Dominique

Onderstaande partij speelde ik tegen de 1e Dan prof, mevr. Harumi Yoshida, die hier in augustus op bezoek was. Zo zie je maar dat jullie leraar, waar je nu misschien nog met 9 stenen van verliest, zelf met 9 stenen voorgift bloed en tranen heeft gezweet.

zwart 7 : Ik verwachtte wit 18, maar wit 8 is ook een standaard zet. Spijtig genoeg heb ik geen idee hoe ik moet antwoorden. In ieder geval proberen niet onder de 'boshi' (= 'hoed', wit 8) te leven, maar naar het centrum ontsnappen en wit in twee of drie zwakke groepen te verdelen.

zwart 9 : Slecht.

wit 10 : Twee bedoelingen. De stenen 2 en 4 beschermen, en de zwarte stenen opsluiten. Ook wit begint interessant te lijken.

wit 16 : Zwart moet nu onder de 'boshi' leven.

zwart 17: Wit 8 kan niet gevangen worden, maar ik hoop door die aanval een goede vorm te krijgen om ogen te maken.

zwart 25: Ik ben heel tevreden met de invloed die ik heb gekregen met 20-24. Maar nu moet ik wel met mijn andere stenen gaan leven.

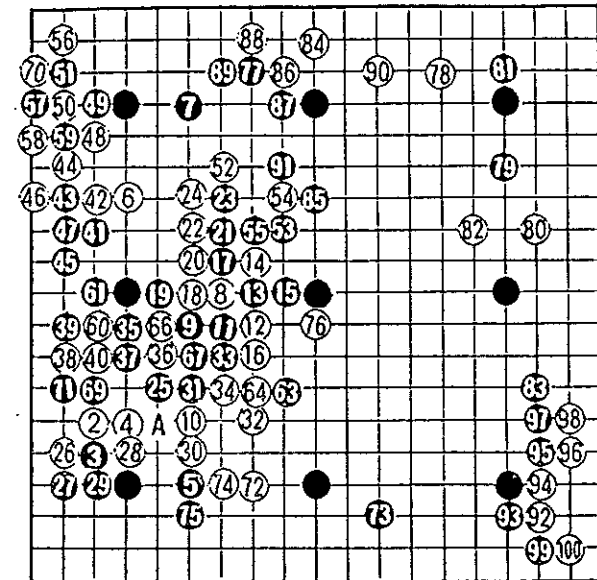
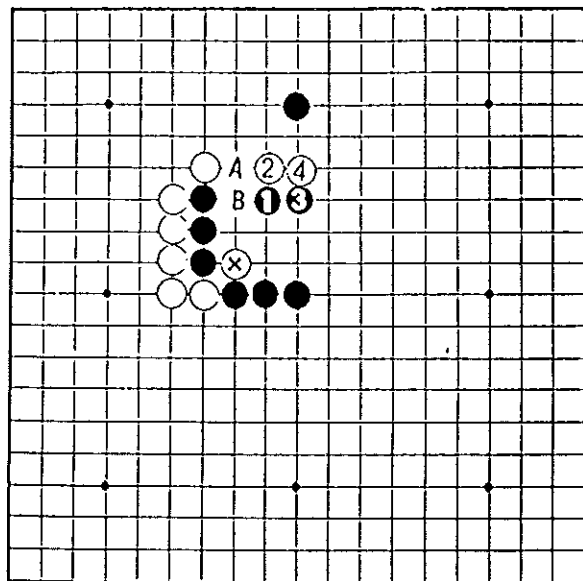


FIG. 1

62 65 68 : ko

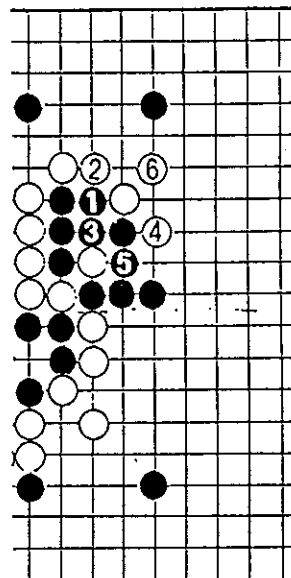


DIA. 1

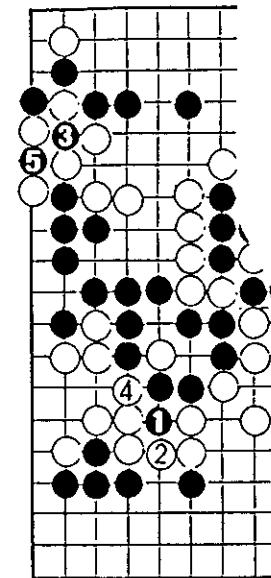
- wit 26-30: Mijn aanval heeft wit versterkt.
 zwart 33: Slechte vorm, maar toch een oog. Het tweede aan de rand?
 zwart 45: Oef!
 wit 48-50: Wit moet nu haar eigen groep laten leven.

- wit 52 : Daar gaat mijn mooie invloed. Bovendien heb ik maar ruimte voor één oog.
 Dia. 1: Ik kan niet op A spelen, want dan vangt wit met B drie stenen. Ook als ik op B speel, en wit op A, moet ik nog de zetten 1 en 3 spelen. Met 4 krijgt wit dan een muur die de steen op het ster-punt daarboven bedreigt.
 zwart 53: Als wit nu keihard aanvalt, zal haar stelling veel knippunten bevatten, en ik zal die knippunten gebruiken als er een ko ontstaat.
 wit 54 : Tesuji (=mooie, speciale zet). Dia. 2: Als zwart probeert te knippen met 1, dan sluit wit hem op.
 wit 56 : Alles is klaar om de hoek binnen te vallen.
 zwart 57: Ik neem het ko aan, ondanks de zwakheden van de groep aan de linkerrand.

- zwart 69: Te klein. Zwart kan ook anders spelen en de witte dreiging op 66 beantwoorden met een tegendreiging op A. Zie Dia. 3: Maar na 5 is het leven van de zwarte groep aan de linkerrand afhankelijk van een ko. Bovendien bedreigt 2 de zwarte groep in de beneden linkerhoek.
 zwart 71: Nu is de groep aan de linkerrand veilig, maar het heeft teveel gekost.
 (Zetten genoteerd tot 100)



DIA. 2



DIA. 3

Dominique

Dit artikel is bedoeld voor mensen die pas de spelregels geleerd hebben. Het bord vormt dan zo'n zee van mogelijkheden dat het moeilijk is een keuze te maken. Er zijn zoveel lege punten, zoveel zettenreeksen waar je over na kunt denken. Bespaar jezelf echter de moeite: veel rekenen heeft, zeker in het begin, weinig zin. Veel en snel spelen om wat ervaring op te doen is veel belangrijker. Het 13x13 bord is daarvoor ideaal vanwege de korte duur van de partijen.

Ik wil nu een onderwerp aansnijden wat vanaf het begin van het grootste belang is: *vrijheden*.

Let op het aantal vrijheden van alle groepen. Dit geldt voor de groepen van je tegenstander: als er één weinig vrijheden heeft 'kan er misschien wel iets'. Maar dit geldt natuurlijk ook voor je eigen groepen: ook daar opletten dat er niks mis gaat.

Speciaal oppassen wordt het als een groep nog maar twee vrijheden heeft. Het rekenen wordt dan wel gemakkelijk: je kunt maar op twee plaatsen *atari* zetten, en de atari-gezette groep kan meestal maar op één manier zijn vrijheden vermeerderen. Laten we eens wat voorbeelden bekijken.

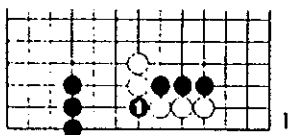


Diagram 1:

Stel zwart speelt op 1 in diagram 1. Daarmee knipt zwart twee witte groepen, maar hij zet zichzelf op twee vrijheden. Waar zet wit atari?

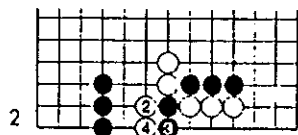


Diagram 2:

Wit 2 is korrekt. Na 3 heeft zwart nog steeds maar twee vrijheden en na 4 kan hij het wel schuiven. Het is niet verstandig om 2 op 3 te spelen, zwart speelt dan zelf op 2 en heeft drie vrijheden. Dit laatste geldt vaak: *Zet een groep zo atari dat ze zo weinig mogelijk vrijheden heeft als ze wegloopt.*

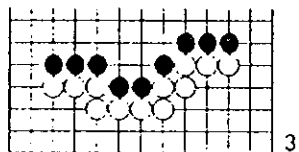


Diagram 3:

Hoe moet wit hier atari geven?

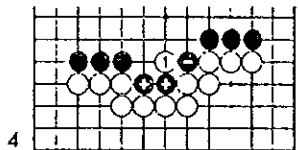
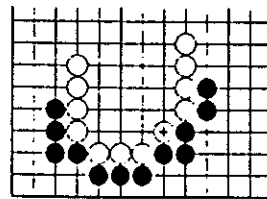


Diagram 4:

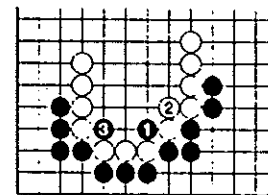
Met 1 zet wit twee (gemarke) zwarte groepen atari. Dit is dus altijd prijs voor wit. Dit noemen we een dubbele atari.



5

Diagram 5:

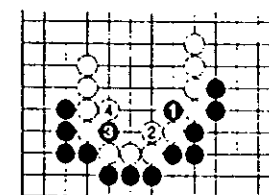
De +-gemarke steen heeft twee vrijheden. Hoe maakt zwart daar misbruik van?



6

Diagram 6:

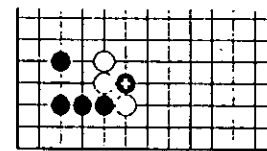
Als zwart op 1 atari zet en wit op 2 verbindt, vangt zwart met 3 drie witte stenen. (Wit kan waarschijnlijk beter zijn drie stenen verbinden, zwart pakt dan een steen.) Dit noemen we de atari-atari/truuk.



7

Diagram 7:

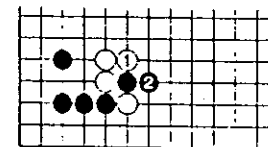
Deze atari is fout. Wit verbindt, en als zwart alsnog met 3 probeert de groep te vangen, wordt hij zelf gepakt met 4.



8

Diagram 8:

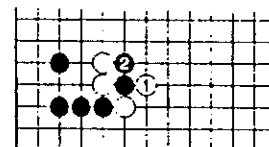
Het laatste voorbeeld heb je misschien wel eens gezien. De vraag is: kan wit steen '+' vangen?



9

Diagram 9:

Na de 1, 2 uitwisseling heeft zwart drie vrijheden en wordt het moeilijker om hem te vangen.



10

Diagram 10:

Na 1 en 2 heeft zwart maar twee vrijheden. Hoe verder?

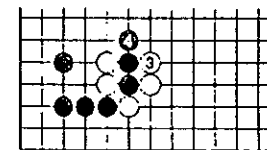
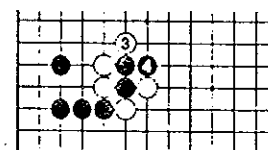


Diagram 11:

Na 3 en 4 heeft zwart weer drie vrijheden.



11 en 12

Diagram 12:

Na deze 3 en 4 maar twee.

Beginnende spelers die snel willen vooruitkomen kunnen dit op twee manieren doen. De eerste en eenvoudigste is natuurlijk veel te spelen. Een tweede manier bestaat uit het doornemen van wat theorie boeken en het nasplen van prof partijen.

In deze boeken is er dan dikwijls sprake van 'invloed', invloed die je bv. verkrijgt door het maken van een sterke 'muur'. Die begrippen worden dan meestal niet verduidelijkt en als beginner lijkt het allemaal zo vanzelfsprekend niet. Dat was althans mijn ervaring. Je komt een bepaald joseki (openingsvariant) tegen waarin zwart een hoek van 15 punten krijgt en waarbij wit een muur aan de buitenkant maakt. Het resultaat is dan gelijk voor beide partijen beweert de schrijver, maar jij denkt er toch het jouwe over: als jij mocht kiezen, dan toch maar liever die hoek van 15 punten dan die muur, want wat moet je daar mee aanvangen?

Aan de hand van onderstaande partij wil ik proberen iets duidelijker te maken wat de waarde van zo een muur dan wel kan zijn. De partij werd gespeeld tijdens het toernooi van Amsterdam van dit jaar, en er komen een paar praktische voorbeelden van 'muren' in voor.

Zwart : Frank Segers, 9k
Wit : Gerald Schrod, 6k

Komi : 5½ (Dwz: wit krijgt 5½ punten extra om het voordeel van zwart die eerst mag spelen te compenseren.)

zwart 5 : Zwart 1,3,5 of 1,3,A vormen een gekend fuseki (openingspatroon), nl. het zogenaamde Chinese fuseki.

wit 10 : Deze inklemszet (zwart 9 wordt in de tang genomen) is goed omdat wit al op 6 gespeeld heeft, zodat deze zet meteen een uitbreiding van wit 6 is.

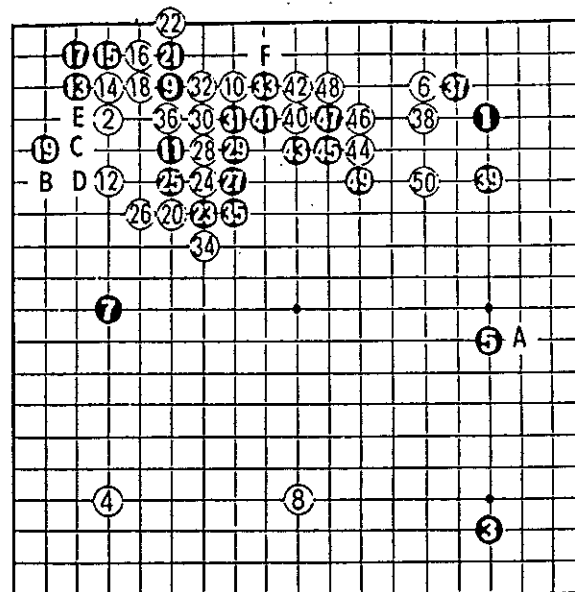
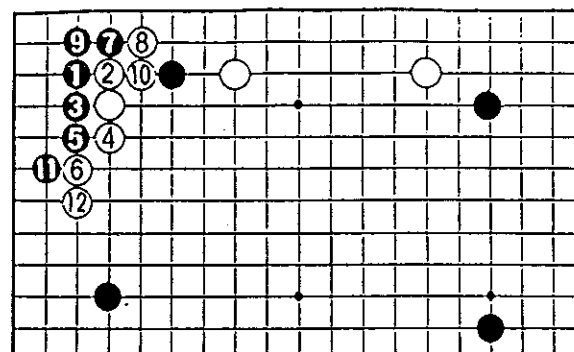


FIG. 1

zwart 13: Niet logisch. Als zwart de hoek wil veroveren, kan hij dat beter meteen na wit 10 doen. Zie diagram 1. Na de zwarte invasie in de hoek maakt wit immers een muur aan de buitenkant, waardoor de zwarte steen aan de buitenkant (voorlopig) zo goed als dood is. In de partij kan wit na de zwarte invasie nu twee stenen opjagen in plaats van 1. Een andere manier van spelen voor zwart is meteen te vluchten met de twee stenen (zie diagram 2).



DIA. 1

zwart 19: Zwart 13 tot 19 vormen een bekend joseki, maar wit vergeet het joseki uit te spelen en zo zwart helemaal in de hoek op te sluiten. Normaal volgen na 19 nog wit B, zwart C, wit D, zwart E.

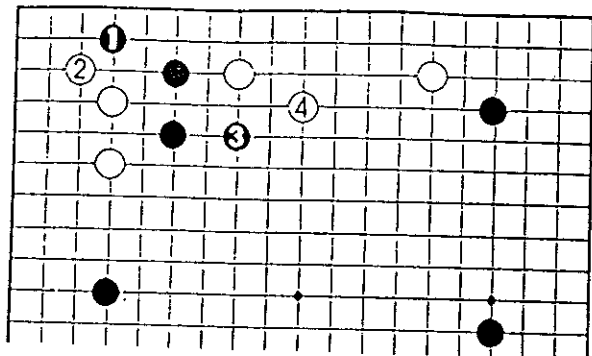
wit 20 : Na 19 heeft zwart een acht tal punten in de hoek en heeft wit een muur. Wat kan hij daarmee doen? Eén van de spelprincipes in Go zegt: val je tegenstander aan, terwijl je zelf aan je eigen moyo (potentieel gebied) bouwt. Zie diagram 3 voor een mogelijke voortzetting. Wit valt de twee zwarte stenen aan door ze tegen de witte muur links te duwen. Na wit 1 moet zwart vluchten want hij heeft geen plaats om twee ogen te maken, en de witte muur belet hem ook zijn stenen te verbinden met de zwarte hoek groep. Na wit 9 heeft wit een (bescheiden) moyo gevormd aan de bovenrand. Bovendien is de zwarte centrum groep nog zwak en kan wit later uitkijken naar een aanval op de met X gemerkte zwarte steen. Wit hoeft geen schrik te hebben voor zijn stenen links. Hij kan ze altijd verbinden met zijn groep rechts door een zet op A of B (zie je hoe?).

In de partij kiest wit voor een direkte aanval op de twee zwarte stenen.

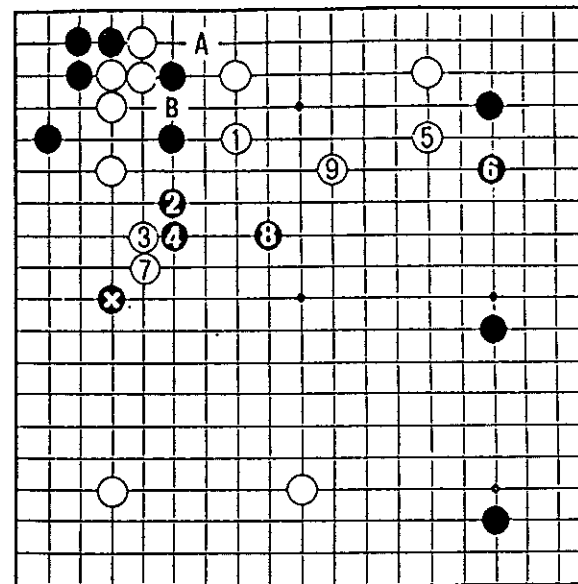
wit 22 : Is nodig om te verhinderen dat zwart verbindt met zijn hoekgroep.

zwart 27: Na wit 26 zijn de vier zwarte stenen geknipt. Zwart zou kunnen proberen te vluchten door 27 op 28 te spelen, maar het zou niet gemakkelijk zijn deze stenen te redden, en wit zou de hele tijd het initiatief houden. Daarom besluit zwart deze stenen te offeren en er zo goed mogelijk gebruik van te maken.

wit 28-36 : Gedwongen zetten.



DIA.2



DIA. 3

zwart 37: Na wit 36 heeft zwart vier stenen verloren, maar hij heeft op zijn beurt een muur gemaakt en gaat die nu gebruiken om wit 6 aan te vallen. Zwart verwacht niet wit te kunnen vangen hier (als dat wel gebeurt is het mooi meegenomen natuurlijk), maar terwijl hij wit zwak houdt door hem tegen zwarts muur te duwen, kan hij met zetten zoals 37 en 39 aan zijn eigen gebied rechts werken.

wit 44 : Het was misschien beter met 44 op F de twee witte groepen te verbinden.

wit 50 : Met 49 probeert zwart de witte groep langs de bovenrand op te sluiten en een muur in het centrum te maken. Met 50 probeert wit doorheen de omsingeling te breken.

zwart 51: Maar met 51 en 53 kan zwart de twee groepen nu scheiden en hij behoudt daarbij het initiatief (als wit niet antwoordt op 54 vangt zwart de drie witte stenen door een zet op 59).

zwart 55: Deze zet heeft een dubbel doel. Ten eerste maakt hij gebied aan de rechterkant, en ten tweede sluit hij de witte groep helemaal in. De witte groep leeft nog niet en daarom moet wit met 56 e.v. twee ogen aan zijn groep maken.

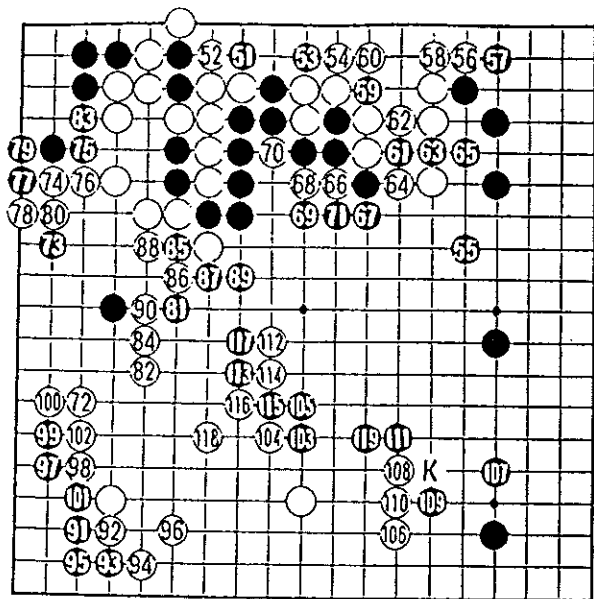


FIG. 2

- zwart 59: Met een reeks dwangzetten sluit zwart wit definitief -65 langs de kant op.
- zwart 69: Zwart geeft drie stenen op om wit uit het centrum te houden en zijn muur intact te laten.
- zwart 73: moet op 80. Nu kan wit zwart in twee knippen omdat zwart zijn hoek nog moet verdedigen.
- zwart 89: zwart geeft de zijkant op om zijn centrum te verdedigen. Bovendien behoudt hij zo het initiatief om met 91 de witte hoek binnen te vallen. Als wit hier eerst zou spelen, zou het voor zwart heel moeilijk worden hier in de buurt te spelen.
- zwart 103: Met deze zet gaat zwart ten volle profiteren van de muur die hij in het centrum heeft opgebouwd. Met deze en volgende zetten sluit zwart een enorm gebied in het centrum af, en elke poging dat gebied binnen te dringen (zoals wit 112) wordt van de witte groep beneden afgesneden en zal het heel moeilijk hebben om te leven.
- zwart 119: Hiermee sluit zwart zijn gebied definitief af en neemt daarmee een voorsprong van \pm 25 punten. Wit probeert nog te leven in zwart's gebied, maar verder dan één oog komt hij niet.

LEVEN EN DOOD

Hieronder vindt je twee problemen uit partijen die ik gespeeld heb.

Figuur 1:

Wit heeft zojuist 1 gespeeld. Wat moet zwart doen om zijn hoekgroep levend te houden?

Diagram 1:

Als zwart 2 speelt kan wit een poging doen een ko uit te lokken met 3. Als zwart op C slaat, dan is het leven van zijn groep afhankelijk van het ko.

Diagram 2:

Maar als zwart op 4 antwoordt, is er niets aan de hand omdat wit na zwart 6 aan een tekort aan vrijheden lijdt. Als hij op 2 verbindt kan zwart de vier witte stenen vangen en leven.

De situatie verandert echter helemaal als zwart geen buitenvrijheid op D meer heeft (dwz als er hier een witte of een zwarte steen staat). De zojuist getoonde zettenreeks werkt dan niet meer omdat zwart na 6 zelf maar 1 vrijheid overhoudt en dus geslagen wordt. In dit geval moet zwart na wit 3 het ko spelen. Maar beter is het in dit geval zwart 2 op 3 te spelen waarna de zwarte groep zonder problemen leeft (ga dit zelf na).

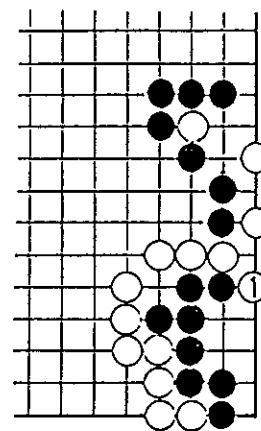
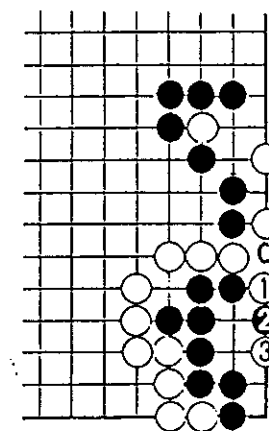
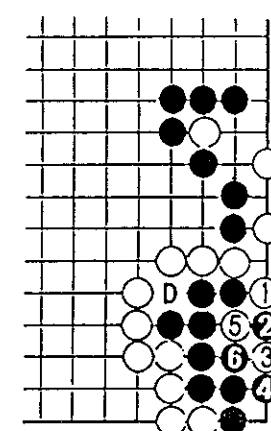


FIG.1



DIA. 1



DIA. 2

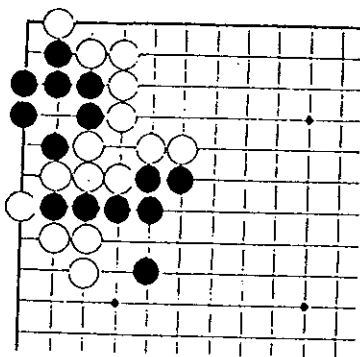


FIG. 2

Figuur 2:

Deze stelling stond op het bord in een partij tegen Alain Mouchette, met drie stenen voorgift voor mij. De zwarte groep in de hoek heeft maar één oog en is dus dood. Ook verbinden met de andere (levende) zwarte stenen lijkt niet mogelijk.

Diagram 1:

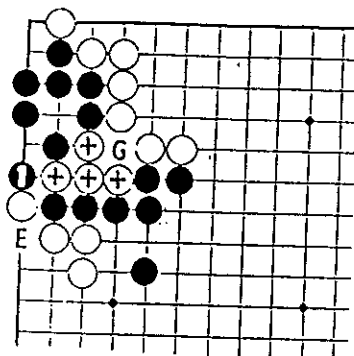
Maar omdat de witte gemerkte (+) stenen maar twee vrijheden heeft kan zwart met 1 een ko starten. Wit kan niet eenvoudig op E verbinden want dan slaat zwart op G en als wit op G dekt dan verbindt zwart door op E te slaan.

Het nadeel van zwart 1 is dat zwart de eerste ko dreiging moet vinden, maar hij heeft er meer dan wit zodat hij het ko kan winnen.

Moraal van dit verhaal:

- bestudeer leven en dood problemen (liefst in korte partijen en op een klein bord.
- verspil je buiten-vrijheden niet nutteloos, bv. in kontakt aanvallen die de tegenstander versterken.

Dominique



DIA. 1

* In mei jongstleden werd in Tokyo het Wereldkampioenschap voor amateurs gespeeld. Winnaar werd de Chinees Wendong Zhang voor de Japanner Fumiaki Imamura en de Nederlander Ronald Schlemper. Voor België nam de Belgische kampioen van 1987, Marc Ginoux, deel. Alhoewel Marc als 1e kyu in theorie de zwakste deelnemer van het hele lot was, won hij toch drie partijen (op acht) en wist zo een 28e plaats te behalen. Er waren 36 deelnemende landen.

* Het boekje 'Go voor beginners' van Kaoru Iwamoto is terug verkrijgbaar in de boekhandel. Deze uitstekende inleiding tot het spel kost ± 300 BF.

* In september heeft een speciale algemene vergadering van de Belgische Go Federatie plaats waarop onder andere een verandering van de statuten zal besproken worden.

* Eind juli had in Hamburg het jaarlijkse Europese Go Congres, annex Europees Kampioenschap plaats. Verrassende winnaar werd de Hongaar Tibor Pocsai (5D) die de favoriet Ronald Schlemper (6D) uit Nederland versloeg. De Belgische delegatie deed het goed met een gemiddelde resultaat van meer dan 60%.

* Dominique en Frank hebben in de vakantie op een originele manier publiciteit gemaakt voor Go door in verschillende Leuvense kafé's een partijtje te gaan spelen. Ten zeerste aan te raden aan iedereen: belangstelling gegarandeerd.

* Begin augustus waren twee Japanse prof-speelsters te gast in Leuven voor twee simultaanwedstrijden. Het was een leerrijke bedoening waarbij de meerderheid van de Belgen toch op zijn kop kreeg. Een paar van onze 1e en 2e kyus wonnen hun partij (met 4 of 5 stenen voor wel te verstaan) tegen de sterkste van de twee dames, een derde dan.



Er zijn mensen die aan iedereen die het wil horen zeggen: "Ik heb nooit een boek over go opengedaan." (Het zijn meestal 2e of 3e kyu spelers). Er zijn andere, minder talentvolle spelers, die proberen de elementaire theorie te begrijpen, en de oplossing van hun problemen in boeken zoeken.

Voor die tweede categorie zijn volgende boeken bestemd, die je bij ons kan uitlenen. Ze zijn gerangschikt in orde van moeilijkheid.

Een interessante reeks is de 'Elementary Go Series' van de Ishi Press, uitgegeven in het Engels.

- In the beginning, Ishigure; Het begin van een partij. Hoe gebruik je de hoekstenen.
- 38 basic joseki, Kosugi; Hoekposities (joseki) en hoe er het beste uithalen. Te gebruiken als een woordenboek, gezien de vele variaties.
- Tesuji, Davies; Een tesuji is een handige, mooie zet. Zo kan een speler in een lokale situatie het beste gebruik van zijn stenen maken en voordeel halen uit het inefficiënte gebruik van de stenen door de tegenstander. Leuk en leerzaam, maar een mooie tesuji zal zelden een strategische fout compenseren.
- Life and death, Davies; Hoe heeft mijn tegenstander die groep gedood? Hoe had ik kunnen leven? Door twee ogen te maken natuurlijk!
- Attack and defense, Ishida and Davies; Na het fuseki (begin van de partij) komt het meest chaotische deel van het spel: het chuban (midden van de partij). Hoe speel je hier best.
- The endgame, Ogawa and Davies; "De partij verliep heel evenwichtig, maar dan speelt hij daar op de tweede rij, en ik verlies het initiatief. Hij pakt daar 5 punten, daar nog eens drie, en uiteindelijk verlies ik met 20 punten verschil."
- Handicap go, Nagahara and Davies; Er is toch iets verkeerd als je met zoveel voorgiftstenen nog verliest, maar wat?

In het Frans:

- Traité du jeu de go, Girault; 1e partie: stratégie. Slecht gestructureerd boek met algemene basis ideeën over het spel. Voor als je echt geen Engels, maar wel Frans leest.
- Idem, 2e partie: tactique. Dezelfde opmerkingen als voor het eerste deel, maar om het wat moeilijker te maken, drukfouten in de diagrammen.
- Bien conduire sa partie de go, Lim Yoo Yong en Jean-Pierre Lalo. Drie bekomentarieerde partijen + problemen.
- Le jeu à neuf pierres, Lim Yoo Yong en Dicky; Uitgebreide beschrijving van strategie en tactiek met negen stenen voorgift. Honderden diagrammen.
- A la découverte du jeu de go, Fédération française de Go; Het beste hebben we voor het einde bewaard: dit boekje (56 blz) is geschreven om de regels te leren aan kinderen vanaf 7 jaar. Voorbeelden worden gegeven op een 9x9 bord. Beter kan het niet.

En verder...

- Lessons in the fundamentals of go, Kageyama; Op alle niveau's bruikbaar, maar toch moeilijker dan het lijkt. Een must als je de eerste moeilijkheden achter de rug hebt.
- Direction of play, Kajiwara; In welke richting oefenen de stenen hun invloed uit, zowel in het begin als in het middenspel. Titel van een hoofdstuk: 'Move 2 lost the game!' Voor gevorderden.
- The breakthrough to shodan, Myamoto; Hoe word ik shodan (1e Dan). Voor als je 3e of 4e kyu bent, niet eerder.
- Dictionary of basic joseki, Ishida; Deel 1 (3-4 punt openingen). Uitgebreider dan het hierboven besproken joseki-boek.

Voor de sfeer...

- The master of go, Kawabata; Het verhaal van een beroemde partij tussen de jonge uitdager en de oude, ervaren en geëerde meester. In roman vorm door één van de bekende Japanse schrijvers. De overgang van go als kunst en filosofie naar go als een strijd tussen twee personen. Ook in het Frans (le maitre ou le tournoi de go).
- The treasure chest enigma, Nakayama; Wat bercepspelers doen en hoe ze het doen. Levendige anekdotes en als extraatje 20 schitterende ladder problemen en drie verbazende partijen.

Tijdschriften

- Belgo: tijdschrift van de Belgische Go Federatie. Hoofdzakelijk in het Frans. Nederlandstalige redakteurs gevraagd! Verschijnt 6 maal per jaar, voor leden van de Federatie (wordt dus lid).
- Go: tijdschrift van de Nederlandse Go Bond. Nederland heeft meer dan 90 Dan spelers en doet een enorme inspanning ter bevordering van het spel op alle niveau's. Verschijnt 6 maal per jaar.
- Go World. Een uitgave van de Ishi Press (Japan). Verschijnt 4 maal per jaar. Overzicht van het go-gebeuren in de wereld. Vele partijen van top beroepsspelers, problemen en anekdotes. Meestal worden hier ook de boeken van de Ishi Press aangekondigd.

Dominique

KALENDER

- September 27 : Heropening van de klub in kafé Marie-Therese, Martelarenplein, Leuven (tegenover het station).
- Oktober : Spelers gezocht om één of meerdere demonstraties te geven in de Alma's.
- 225 : Algemene vergadering. Beginuur nog vast te stellen. Iedereen welkom.
- November 5-6 : Tornooi van Brussel. Ten zeerste aanbevolen!

Inlichtingen over andere tornooien te verkrijgen bij Dominique of Frank.

NIEUW BEGINUUR : 19.00 u. !!!