

Der Hebsacker Verlag ist eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR). 2002 wurde sie von den beiden heutigen Inhabern Steffi Hebsacker und Tobias Berben mit dem Ziel gegründet, die Verbreitung des Go-Spiels in Deutschland zu fördern. Der Anstoß zur Gründung eines Spiele- und Buchverlags ergab sich aus der Tatsache, dass der Ravensburger Spieleverlag nach vielen Jahren die Produktion von preisgünstigen Go-Spielen eingestellt hatte. Ersatz war gefragt, um gerade auch Kindern und Jugendlichen ein bezahlbares Go-Spiel anbieten zu können.

Steffi Hebsacker entwarf daher ein Go-Spiel aus Papier und Pappe und setzte dessen Produktion mit Unterstützung des Deutschen Go-Bundes e. V. um. Nahezu zeitgleich realisierte Tobias Berben den Neudruck des Go-Buch-Klassikers "Go. Die Mitte des Himmels" von Micheal Koulen, der beim Kölner DuMont Verlag in drei Auflagen erschienen, aber nicht wieder aufgelegt worden war. Zusammen gründeten dann beide als Rahmen für ihre Projekte den gemeinsamen Verlag.

Relativ bald wurde klar, dass für den Verlag eine eigene Website sowie ein Webshop eingerichtet werden muss. Im Frühjahr 2003 folgte der Ausbau des Webshops auf ein umfassendes Angebot an Go-Spielmaterial und -Büchern, 2004 die Umstellung auf die heute verwendete, leistungsfähige Shop-Software. Bis heute folgte eine Vielzahl unterschiedlicher Projekte und ein kontinuierlicher Ausbau des Webshops, dessen Angebot nun auch andere Denk- und Strategiespiele umfasst.

Neben dem Verlag und dem Shop ist die redaktionelle sowie technische Betreuung der Deutschen Go-Zeitung eine unserer zentralen Aktivitäten. Zudem veranstalten wir Seminare und Turniere und sponsern einen Jugendpreis, eine Bundesligamannschaft sowie zwei Websites.

Dieser Katalog umfasst alle derzeit bei uns erhältlichen Artikel. Die einzelnen Produkteinträge umfassen jeweils ein Bild mit Link auf den Artikel in unserem Shop (siehe Bild), den Namen des Artikels, die Artikelnummer, eine kurze Beschreibung und den Preis in Euro inkl. 19% bzw. 7% Mehrwertsteuer. Änderungen und Irrtümer vorbehalten, es gelten ggf. die Preise auf unserer Website.

	Fächer mit Profi-Kalligraphie
	Artikelnummer : 12-so024
	Orig. japanischer Fächer mit Kalligraphie von Cho Chikus, Kato Masao oder Takekita Masaki.
	Übersetzungsversuche: Cho: "Reiner Geist"
	http://www.hebsacker-verlag.de/product_info.php?products_id=314&language=de
Der Preis gilt für einen Fächer. Bitte wählen Sie!	
19,00€	

Auf der folgenden Seite befindet sich ein Kategoriebaum als Übersicht über den Inhalt dieses Katalogs. Ein alphabetischer Index am Ende des Katalogs soll dabei helfen, einen bestimmten Artikel einfach zu finden.

Go-Spiel (956)

- └ Go-Bücher (499)
 - └ Anfänger (60)
 - └ Grundlagen (77)
 - └ Eröffnung (61)
 - └ Mittelspiel (50)
 - └ Endspiel (4)
 - └ Vorgabe (12)
 - └ Probleme (102)
 - └ Partien (52)
 - └ Serien (21)
 - └ Comics/Manga (26)
 - └ Sonstiges (34)
- └ Go-Spielmaterial (234)
 - └ Go-Bretter (62)
 - └ Go-Steine (32)
 - └ Go-Dosen (48)
 - └ Go-Tische (19)
 - └ Go-Sets (53)
 - └ Magnet-Go (8)
 - └ Go-Taschen (6)
 - └ Go-Uhren (6)
- └ Go für Anfänger (75)
 - └ Bücher (30)
 - └ Material (33)
 - └ Anfänger-Pakete (12)
- └ Go-Exklusiv (48)
 - └ Bretter (6)
 - └ Steine (17)
 - └ Dosen (11)
 - └ Tische (10)
 - └ Sets (4)
- └ Go-Software (10)
- └ Go-Trivia (75)
- └ Go-World & -Review (5)
- └ Go-Unterricht (10)

Andere Spiele (74)

- └ Mah-Jongg (19)
- └ Shogi (38)
- └ Xiangqi (17)

Gutscheine (1)**Fundgrube (47)**

- └ Bücher (25)
- └ Spielmaterial (22)

Go-Bücher --> Anfänger



A Scientific Introduction to Go

Artikelnummer : 11-yu030

Von Yang Yu Chia, engl., 288 SeitenDieses Buch ist keine trockene, "wissenschaftliche" Einführung in die Go-Regeln, sondern vielmehr eine Einführung in die Welt des Go, gespickt mit vielen kleinen Bildern insbesondere von Go Seigen und Lee Changho und vielen kleinen, absonderlichen Go-Problemen bzw. -Rätseln, die man von der Art her eher von Intelligenztests her kennt.

22.00€



Ata und Ri im Reich der Steine

Artikelnummer : 11-bs032

Von Carolin Seck und Gunnar Dickfeld, dt., 24 Seiten (Großformat).

Für Ata und Ri beginnen die lang ersehnten Sommerferien leider verregnet. So beschließen die Kinder, den alten Fischer zu besuchen, denn dort gibt es immer etwas zu erleben. Als der Fischer vorschlägt ein eigenes Spiel zu erfinden, sind die beiden Feuer und Flamme. Nachdem die ersten Regeln geklärt und die ersten Steine gesetzt sind, blitzt und donnert es draußen und plötzlich werden sie mit einem Wirbel in das Reich der Steine gezogen. Dort müssen sie drei schwierige Aufgaben lösen, um wieder in ihre Welt zurück zu gelangen. Ob sie das wohl schaffen?

„Ata und Ri im Reich der Steine“ ist ein buntes Bilderbuch, dass die Regeln des Atari-Go in einer spannenden Geschichte für Kinder verpackt. Sie sind anschaulich dargestellt und werden spielerisch erklärt. Natürlich muss man kein Atari-Go spielen, um der Geschichte folgen zu können. Aber das Buch soll Lust machen, das Spiel selbst auszuprobieren. Es richtet sich an 8- bis 12-jährige Kinder mit Spaß an Spielen, sowie an alle Mamas, Papas, Omas, Opas, Tanten und Onkel, Brüder und Schwestern, die sich oder andere für dieses Spiel begeistern wollen.

14.90€



Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel

Artikelnummer : 11-hv004

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten

Es handelt sich um das offizielle Einführungsbuch des Deutschen Go-Bundes e. V.

»Die Regeln des Go-Spiels lassen sich in wenigen Minuten erlernen«, schrieb einmal Cho Chikun, einer der erfolgreichsten Go-Spieler aller Zeiten. »Aber man kann sein gesamtes Leben damit verbringen, die Komplexität dieses Spiels zu ergünden.«

Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzi---pi---en zu verstehen.

In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

Eine Kundenbewertung: "Ich kann dieses Buch nur jedem empfehlen, der sich mit dem Go-Spiel beschäftigen möchte.

Allein das Durchblättern hat mir schon Spaß gemacht, aufgrund des sehr interessanten Bildmaterials.

Die Erklärungen sind gut nachvollziehbar, da kleinschrittig vorgegangen wird. Jede Erklärung wird durch ein Diagramm unterstützt. Die Übungsaufgaben bieten die Möglichkeit zu überprüfen, ob man alles verstanden hat.

Gut gefällt mir, dass neben der bloßen Lösung auch noch abweichende Möglichkeiten behandelt werden. Stets wird der Lehrstoff aufgelockert, sei es durch die Comic-Figuren, einen Auszug aus Hikaru na Go, einem Interview mit einem Go-Spieler, der Hinweis auf Go im Internet und vieles mehr.

Es ist schon erstaunlich, wie es die Autoren es geschafft haben, auf 120 Seiten eine Menge an Infos unterzubringen.

Ich würde mir eine Fortsetzung wünschen!"

Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erstehen.

12.80€



Essential Life & Death

Artikelnummer : 11-bt002

Von Lee Jae-Hwan, engl., 4 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Diese Reihe schließt an die Level-Up!-Reihe an und versammelt eine Vielzahl von thematisch und didaktisch sinnvoll sortierten Go-Problemen. Ziel ist dabei weniger die Steigerung der Lesefähigkeit als vielmehr die Vermittlung klassischer Leben&Tod-Formen und vitaler Punkte.

Die Bücher enthalten selbst keine Lösungen und eignen sich so besonders für die Nutzung als Studienbücher für Lerngruppen. Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können aber hier als PDF heruntergeladen werden.

Bd. 1: 30-20k

Bd. 2: 20-15k

Bd. 3: 15-10k

Bd. 4: Einstellig Kyu-Spieler

Alle Bände zusammen bieten wir rabattiert an. Wählen Sie ggf. die Option im Dropdownmenü.

13.50€



First Fundamentals

Artikelnummer : 11-ja004

Von Robert Jasiek, engl., 212 Seiten.

Robert Jasiek 5d will Anfängern und fortgeschrittenen Anfängern ein Buch an die Hand geben, das ihnen hilft, grundlegende Fehler zu erkennen und diese künftig zu vermeiden. Einfache und klare Prinzipien sollen dabei helfen. Aufgelockert wird der Lehrstoff durch kurze Geschichten mit illustrativem Wert. Hier einige Beispiele strategischer wie taktischer Prinzipien, die im Buch ausführlich erleutert werden:

Fülle nicht eigenes Gebiet auf

Verbinde nicht bereits verbundene Gruppen

Bewege dich in die Richtung mit mehr Raum

Vermeide frühzeitiges Endspiel

Greife nicht an, wenn du der Schwächere bist

Vermeide das leere Dreieck

Sei nicht ängstlich ohne Grund

usw.

25.00€



Go! More Than a Game

Artikelnummer : 11-so030

Von Peter Shotwell, engl., 188 Seiten.

Shotwell hat mit seinem Buch eines der schönsten Einführungsbücher in das Go-Spiel vorgelegt, das man in englischer Sprache erstellen kann. Ansprechend gestaltet, verknüpft es die Regeleinführung mit einem Blick auf die Geschichte und Gegenwart des Spiels. Wenn man eine Einführung in das Spiel in englischer Sprache haben möchte, dann sollte man sich dieses Buch zulegen!

20.00€



Go-Spielanleitung

Artikelnummer : 11-hv002

Von Tobias Berben, dt., 16 Seiten Diese Spielanleitung führt in das asiatische Brettspiel Go ein. Zusätzlich enthält sie die offiziellen japanischen Go-Regeln von 1989 in deutscher Übersetzung.

Wem eine PDF-Version dieses Regelheftes reicht, der kann diese Anleitung auch hier herunterladen.

1.50€



Go. A Complete Introduction

Artikelnummer : 11-ki029

Von Cho Chikun, engl., 128 Seiten Dieses Buch ist für Anfänger gedacht und enthält Kapitel über die Regeln, grundlegende Techniken aber auch Abschnitte über Historisches und die Profi-Go-Szene und Go-Spielmateriale.

15.00€



Go. Die Mitte des Himmels

Artikelnummer : 11-hv001

Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte. Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erwerben.

14.80€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1

Artikelnummer : 11-ki025

Von Kano Yoshinoro, engl. 212 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2

Artikelnummer : 11-ki026

Von Kano Yoshinoro, engl. 248 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3

Artikelnummer : 11-ki027

Von Kano Yoshinoro, engl. 199 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4

Artikelnummer : 11-ki028

Von Kano Yoshinoro, engl. 197 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Joseki Jeongseok Compass

Artikelnummer : 11-bt003

Von Lee Jae-Hwan, engl., 168 Seiten.

Diese Buch schließt an die Level-Up!-Reihe an und vermittelt systematisch Josekikenntnisse mittels einfacher Probleme. Die Bücher enthalten selbst keine Lösungen und eignen sich so besonders für die Nutzung als Studienbücher für Lerngruppen. Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können aber hier als PDF heruntergeladen werden.

13.50€



Jump Level Up!-Serie (10k-1k)

Artikelnummer : 11-bt006/7

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Jump Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um fortgeschrittenen Anfängern und Kindern insbesondere nach dem Studium der "Level-Up"-Serie (1. Teil (30k-20k), 2. Teil (20k-10k)) einen tieferen Einstieg in das Go-Spiel - bis an den Rand der Dan-Ränge - zu erleichtern.

Jump Level Up 1 - 10-8 kyu

Jump Level Up 2 - 8-6 kyu

Jump Level Up 3 - 6-4 kyu

Jump Level Up 4 - 4-2 kyu

Jump Level Up 5 - 2-1 kyu

Jump Level Up Antwortheft

Alle Bände dieser Teilserie inklusive Antwortheft können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Ausführliche Angaben über den Inhalt der einzelnen Bände finden Sie hier.

13.50€



Lehrbücher des Go 1: Elementare Techniken

Artikelnummer : 11-bs004

Von Thomas Hillebrand, dt., 187 Seiten.

Das Buch ist für diejenigen, die die Spielregeln bereits kennen oder ein Einsteigerbuch gelesen haben und nun wissen möchten, wie es weitergeht. So wird die Lücke zwischen Regelkenntnis und weiterführender Literatur geschlossen.

Das Buch behandelt alle grundlegenden Themen des Go-Spiels:

Eröffnung, Joseki (Abspiel in der Ecke), Angriff & Verteidigung, Leben & Tod, Enspiel und Auszählen.

17.50€



Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k)

Artikelnummer : 11-bt001a

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der erste Teil der Serie ist für Spieler vom totalen Anfänger (=30k) bis zum 20k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels.

Die englische Ausgabe wurde gerade für erwachsene Leser um einige Texte zur Kulturgeschichte des Spiels erweitert. Zu den Inhalten:

Bd. 1: Erste Schritte ...

Bd. 2: Übungen zu Konzentration und Verhalten am Brett

Bd. 3: Leben & Tod

Bd. 4: Vitale Punkte, Leben & Tod, Mausefalle, etc.

Bd. 5: Spielverständnis und Rechenfähigkeit verbessern

Bd. R1: Vertiefung der gelernten Konzepte

Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Zu Teil 2 der Level Up!-Reihe ...

13.50€



Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k)

Artikelnummer : 11-so001b

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der zweite Teil der Serie ist für Spieler vom 20k bis zum 10k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels. Zu den Inhalten:

Bd. 6: Eröffnung und Haengma (Spielfluss)

Bd. 7: Das Reduzieren von Freiheiten

Bd. 8: Drei Züge weit rechnen lernen

Bd. 9: Wichtige und unwichtige Steine

Bd. 10: Vorsicht bei Selbstatari (Jachung)

Bd. R2: Vertiefung der gelernten Konzepte

Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie dazu einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü.

Zu Teil 1 der Level Up!-Reihe ...

Zu Fortsetzung der Level-Up-Serie für Spieler ab ca. 10k ...

13.50€



Life and Death Problems 1: Basics

Artikelnummer : 11-ja007

Von Robert Jasiek, engl., 196 Seiten.

Das Ziel dieses Buches ist es, einen systematischen Überblick über alle wichtigen Grundtechniken für das Thema Leben und Tod zu bieten. Anfänger wollen nicht unzählige Problem-Bücher studieren, um das Rad neu zu erfinden, sie wollen einfach wissen: Was sind die Grundlagen? Dieses Buch wendet sich an Anfänger, um die Grundlagen des Problemlösens selbst kennen zu lernen, da der Autor systematisch alle für das Lösen von Leben-und-Tod-Problemen relevanten Themen abarbeitet. Aber auch für fortgeschrittenere Spieler in höheren Kyu-Rängen stellt es eine systematische Referenz zu elementaren Techniken und Lösungsstrategien für Leben-und-Tod-Probleme dar.

23.00€



Schwarz am Zug 1 (30-25k)

Artikelnummer : 11-bs025

Von Gunnar Dickfeld, dt., 103 Seiten.

Das erste von mehreren Übungsbüchern unter dem Titel "Schwarz am Zug" stellt Aufgaben vor, mit denen man lernen kann, die Zusammenhänge und Abhängigkeiten der einzelnen Steine zueinander zu erkennen. Es richtet sich somit an diejenigen, die gerade erst die Regeln des Go-Spiels kennengelernt haben. Die Aufgaben steigern sich vom Anfang bis zum Ende des Buches in ihrem Schwierigkeitsgrad von leicht bis knifflig.

Behandelte Themen: Regeln, Freiheiten, Atari, Schlagen, Verbinden, Richtung, erlaubte Züge, Doppel-Atari, Trennen, Leben, Tod, Ko, Augen, Partieende

12.50€



Schwarz am Zug 2 (25-20k)

Artikelnummer : 11-bs026

Von Gunnar Dickfeld, dt., 111 Seiten.

Das zweite von mehreren Übungsbüchern richtet sich an Spieler, die ihre ersten Spielerfahrungen auf dem 9x9-Brett gesammelt haben und nun mehr über Spieltechniken lernen möchten. Die Aufgaben stellen neue Formen und Züge vor, die helfen, die Zusammenhänge und Abhängigkeiten der einzelnen Steine zueinander besser zu erkennen. Die Auseinandersetzung mit diesen Techniken wird das Spiel des Lesers deutlich verbessern.

Behandelte Themen: Atari, Treppe, Netz, Semeai, Mangel an Freiheiten, Tesuji: Einwurf, Mausefalle, Trennen und Verbinden, Leben, Tod, Seki, Tesuji, Endspiel

12.50€



Schwarz am Zug 3 (20-15k)

Artikelnummer : 11-bs030

Von Gunnar Dickfeld, dt., 143 Seiten.

Das dritte von mehreren Übungsbuchern richtet sich an Spieler, die die ersten Hürden genommen haben und nun ernsthaft einsteigen wollen. Die Aufgaben decken nahezu alle wichtigen Themenfelder ab. Angefangen vom Fangen von Steinen über Semeai, Tesuji, Leben und Tod bis hin zum Endspiel gibt Ihnen dieses Buch Aufgaben an die Hand, mit denen Sie Ihren Blick für lokale Brettstellungen trainieren und darauf aufbauend Ihr Spiel verbessern.

12.50€



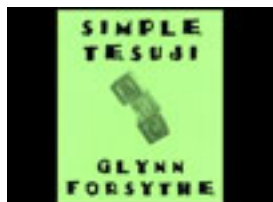
Schwarz am Zug 4 (15-10k)

Artikelnummer : 11-bs031

Von Gunnar Dickfeld, dt., 143 Seiten.

Das vierte von mehreren Übungsbuchern richtet sich an Spieler, die intensiver in das Go-Spiel einsteigen wollen. Die Aufgaben beschränken sich auf die wichtigsten Themender: Eröffnung, Semeai, Leben und Tod, Tesuji, Invasionen und Endspiel. Sie trainieren den Blick für lokale Brettstellungen und verbessern darauf aufbauend Ihr Spiel. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben reicht innerhalb eines jeden Abschnitts von leicht bis anspruchsvoll.

12.50€



Simple Tesuji

Artikelnummer : 11-ss066

Von Glynn Forsythe, engl., 38 Seiten.

Dieses kleine Heft soll Anfänger mit grundlegenden Techniken vertraut machen, deren Kenntnis für das Go-Spiel unerlässlich ist. Es geht dabei um das Netz, Treppen, Verbindungen, die Mausefalle, Leben & Tod, das Endspiel und den Affensprung.

5.00€



Strategien und Taktiken des Go-Spiels

Artikelnummer : 11-hv005

Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten.

Das Second Book of Go von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist.

In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt.

Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel: "Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat."

Stimmen zur englischen Originalausgabe:

"Dieses Buch ist eine bemerkenswert positive Seltenheit, da es nahtlos am Basiswissen, das Einstiegswerke und/oder erste Partie-Erfahrungen vermitteln, anknüpft." (Simone B.)

"Nach einer 20-jährigen Spielpause hat mir das Buch geholfen, schnell wieder meine alte Form zu erreichen und sogar zu übertreffen." (Stefan M.)

"Genau das, was ich jetzt, nachdem ich die Regeln verstanden und die ersten Spiele gespielt habe, brauche." (Bernhard S.)

16.80€



Teach Yourself Go

Artikelnummer : 11-so009

Von Charles Matthews, engl., 216 SeitenDieses materialreiche Einführungsbuch enthält Erklärungen und Problemen zu z. B. Tesuji und Leben-und-Tod. Es ist damit mehr als eine einfache Einleitung, vielmehr eine Studienbuch.Am Ende des Buches gibt es noch einiges Material zu Geschichte und Kultur des Go.

12.50€

**Winning Go**

Artikelnummer : 11-so103

Von Richard Bozulich und Peter Shotwell, engl., 255 Seiten.

Dies ist das erste Problem-Buch in englischer Sprache, das das gesamte Go-Spiel abdeckt, indem es Probleme zur Öffnung (Fuseki), zum Mittelspiel (Chuban) und zum Endspiel (yose) präsentiert. Ebenfalls enthalten sind Kapitel über besonders clevere Züge (Tesuji), Leben und Tod (Shikatsu) und wie man Eckeabwicklungen (Joseki) richtig spielt sowie eine Anleitung zum genauen Zählen. Mit seinen 203 Problemen und deren kommentierten Antworten zeigt dieses Buch dem Leser nicht nur, wo man spielen sollte, sondern auch, warum andere Züge falsch sind.

18.00€

Go-Bücher --> Grundlagen



100 Tipps für Amateure, Bd. 1

Artikelnummer : 11-bs011

Von Yoon Young-sun, dt./kor., 195 Seiten.

Seit Anfang 2006 lehrt die koreanische Profispielerin Yoon Young-sun Go in Deutschland und Europa auf Spielabenden, Turnieren und in Seminaren. Dieses Buch ist als erstes Ergebnis ihrer Erfahrungen mit den Schwächen europäischer Amateure anzusehen. In diesem ersten von drei geplanten Bänden werden 31 grundlegende Tipps erläutert, die in einem ersten Teil Josekis sowie deren Fortsetzung und in einem zweiten Teil das Eröffnungsspiel und wichtige Sprichworte betreffen. Der dritte Teil des Buches ist dem Training anhand von Problemen gewidmet.

Wer Yoon Young-sun einmal als Lehrerin erlebt hat, der weiß, wie hilfreich ihre Tipps sein können!

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.50€



100 Tipps für Amateure, Bd. 2

Artikelnummer : 11-bs012

Von Yoon Young-sun, dt., 222 Seiten.

Seit Anfang 2006 lehrt die koreanische Profispielerin Yoon Young-sun Go in Deutschland und Europa auf Spielabenden, Turnieren und in Seminaren. Diese Buchreihe ist als erstes Ergebnis ihrer Erfahrungen mit den Schwächen europäischer Amateure anzusehen. In diesem zweiten von drei Bänden werden 33 grundlegende Probleme gestellt und ihre Lösungen breit erläutert, jeweils 11 zu den Themen Leben&Tod, Angriff und Invasion. Dabei wurde auf Praxisnähe besonderer Wert gelegt.

Wer Yoon Young-sun einmal als Lehrerin erlebt hat, der weiß, wie hilfreich ihre Tipps sein können!

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.50€



100 Tipps für Amateure, Bd. 3

Artikelnummer : 11-bs019

Von Yoon Young-sun, dt., 186 Seiten.

Seit Anfang 2006 lehrt die koreanische Profispielerin Yoon Young-sun Go in Deutschland und Europa auf Spielabenden, Turnieren und in Seminaren. Diese Buchreihe ist als erstes Ergebnis ihrer Erfahrungen mit den Schwächen europäischer Amateure anzusehen. In diesem dritten von drei Bänden wird im ersten Teil das Thema "Wettlauf um Leben und Tod" auf knapp 100 Seiten ausführlich erläutert, darauf folgt ein zweiter Teil mit 10 Endspielproblemen, anhand derer Grundlegendes zu dieser Spielphase erläutert wird. Im abschließenden dritten Teil werden noch einmal 15 typische Amateurfehler vorgestellt und ausführlich korrigiert. Insgesamt wurde, wie bei den beiden vorhergehenden Bänden auch, auf Praxisnähe besonderer Wert gelegt. Wer Yoon Young-sun einmal als Lehrerin erlebt hat, der weiß, wie hilfreich ihre Tipps sein können!

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.50€



Basic Techniques of Go

Artikelnummer : 11-ki001

Von Haruyama/Nagahara, engl., 169 Seiten Dies ist ein weiterführendes Einführungsbuch für alle, die die Regeln und die ersten Anfangsgründe bereits kennengelernt haben und nun Grundlegendes lernen wollen. Die verschiedenen Kapitel behandeln Tesuji, Fuseki, Vorgabespiel und das Endspiel.

17.50€



Best of Kido 1: The Art of Positional Analysis

Artikelnummer : 11-hi013

Aus dem Kido-Magazin, engl., 323 Seiten.

Diese Serie präsentiert Material aus der japanischen Go-Zeitschrift Kido, das somit meist erstmals in englischer Sprache zugänglich wird.

Dieser Band enthält die Serie "Learning from the Artistry of Professionals" von Kobayashi Koichi, die Serie "Intensive Game Analysis" von Takemiya Masaki sowie den ausführlich von Otake Hideo kommentierten 11. Kisei-Titelkampf zwischen Kobayashi Koichi und Masaki Takemiya von 1987.

24.00€



Best of Kido 2: The Ins and Outs of Life and Death

Artikelnummer : 11-hi014

Aus dem Kido-Magazin, engl., 335 Seiten.

Diese Serie präsentiert Material aus der japanischen Go-Zeitschrift Kido, das somit meist erstmals in englischer Sprache zugänglich wird.

Dieser Band enthält eine breite Sammlung von Zeitschriften-Beiträgen zum Thema Leben&Tod aus den 70er, 80er und 90er Jahren des vorigen Jahrhunderts von so namhaften Problem-Go-Autoren wie Maeda Nobuaki, Kudo Norio, Shirae Haruhiko, Mimura Momoyasu, Fujisawa Shuko, Hashimoto Utaru und Otake Hideo. Eine wahre Fundgrube für alle Freunde des Problem-Go!

24.00€



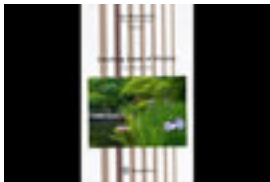
Breakthrough Attacking Power. Yamashita-Stil

Artikelnummer : 11-hi011

Von Yamashita Keigo, engl., 279 Seiten.

Yamashita Keigo 9p blickt in diesem Buch auf seine Karriere zurück und bringt über die Analyse wichtiger Partien dem Leser seinen ausgesprochen aggressiven Angriffsstil näher. Dies vertieft er im Folgenden mit Problemstellungen aus seinen eigenen Partien gegen andere Top-Profis, wobei er den Leser auffordert, die Stellung mit Hinblick auf seinen angriffsbetonten Stil hin zu analysieren und so den richtigen Zug zu finden. Zu Wort kommt auch Yamashitas Lehrer Kikuchi Yasuro, der den speziellen Yamashita-Stil zu charakterisieren versucht. Abgerundet wird das Buch am Ende durch biographisches Material zu Yamashitas Leben und Karriere.

23.00€



Catching Scent of Victory

Artikelnummer : 11-hi004

Von O Rissei, engl., 270 Seiten.

O Rissei, einer der Top-Profis in Japan, erklärt anhand von zwanzig seiner Partien seinen an Go Seigen angelehnten Eröffnungsansatz (1. Kapitel) und zeigt im Mittelspiel in Problemform, wie man besondere Gelegenheiten wahrnehmen und in Gewinnstellungen ummünzen kann (2. und 3. Kapitel).

Somit hat man bei diesem Buch drei interessante Dinge: Eröffnungstheorie, Mittelspielprobleme (sonst selten!) und insgesamt 20 detailliert kommentierte Profipartien. Ein interessantes, spannendes Buch zum Steigern des allgemeinen Spielverständnisses.

23.00€



Changing One's Conceptions: Awaji's Aphorisms

Artikelnummer : 11-hi006

Von Awaji Shuzo, engl., 262 Seiten.

Einer der schönsten Aspekte des Go ist die Begegnung mit Sprichwörtern. Sie können wehmütig oder skurril sein, aber immer enthalten sie ein Wissen über das Spiel, dass tiefere Einblicke ermöglicht. Awaji Shuzo 9 Dan hat im Lauf seiner Karriere seinen Sinn für Go-Sprichwörter so weit vertieft, dass er eine ganze Reihe von solchen Maximen selbst hervorgebracht hat. Diese veranschaulichen die Gedanken eines großen Spielers, wie er sich selbst das Spiel erklärt. Dieses Buch veranschaulicht zudem, wie Sitzungen in der Awaji Go-Schule ablaufen - das Geben und Nehmen zwischen den Akteuren auf allen Ebenen der Kompetenz und die Art und Weise, wie Techniken erklärt werden, so dass selbst schwache Spieler sie verstehen können.

23.00€



Encyclopedia of Go Principles

Artikelnummer : 11-ki082

Von Richard Bozulich, engl., 273 Seiten.

Go ist ein ausgesprochen komplexes Spiel, dass weder von Computern und schon gar nicht von Menschen durch reines Rechnen beherrscht werden kann. Deshalb bedient sich der menschliche Geist bei überkomplexen Situationen einfacher Prinzipien, die ihm bei der Entscheidungsfindung helfen sollen. Und auch beim Go gibt es eine Vielzahl solcher Prinzipien, in denen die geronnene Erfahrung ganzer Generationen von Go-Spielern steckt. 100 dieser Prinzipien hat nun der renommierte Autor Richard Bozulich für sein Buch gesammelt, nach betreffenden Spielabschnitten sortiert und jeweils mit Beispielen versehen, um dem Leser zu helfen, die Prinzipien inhaltlich zu verstehen und dauerhaft zu verinnerlichen. Ein Blick auf das Inhaltsverzeichnis zeigt die enorme breite des Go-Wissens, das dieses Buch zu vermitteln versucht.

26.00€



Fight Like a Pro - The Secrets of Kiai

Artikelnummer : 11-ki066

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 275 Seiten.

Die Autoren wollen dem Leser das Prinzip des Kiai, das gemeinhin aus den Kampfkünsten bekannt ist und meist mit "Fighting Spirit" übersetzt wird, über die ausführliche Analyse von 16 ausgewählten Profipartien näher bringen. Profipartien sind in der Regel voll von Kiai, von dem Wunsch, den besten Zug zu finden, etwas unerwartetes, geniales zu spielen und so im Spiel über sich hinaus zu wachsen ...

Zitat aus dem "Lexikon der Kampfkünste" von Werner Lind, Berlin 1999, S. 323 f.:

"KIAI (jap): auch Yagui, in der Übersetzung: 'Geistes-Begegnung' oder 'Versammlung der Energie'. Rein objektiv gesehen ist der Kiai ein lauter Kampfschrei, in dem ein Übender seine gesamte geistige und körperliche Energie in einer Handlung konzentriert. Er bezeichnet die Manifestation des 'Ki' ('Qi') in der Technik. Kiai wird in der entscheidenden Phase des Kampfes verwendet und sollte im Ernstfall von einer tödlichen Technik ('Chi mei') begleitet sein."

26.00€



Fighting Fundamentals

Artikelnummer : 11-ja006

Von Robert Jasiek, engl., 251 Seiten.

Robert Jasiek 5d analysiert systematisch das Thema Kampf - wie man warum, wann und wo um was kämpfen sollte und ob man angreifen oder verteidigen sollte. Dabei vermittelt er allgemeine Prinzipien über zahlreiche Beispiele von Kämpfen aller Art wie Reduktion, Splitting Attack oder Tausch. Ziel seiner detaillierten Ausführungen ist, dass der Leser nach der Lektüre des Buches auch in komplizierten Kämpfen vertraute Strukturen erkennt.

26.50€



Fundamental Principles of Go

Artikelnummer : 11-ss025

Von Yang Yilun, engl., 188 Seiten Nach seiner Ankunft in den USA im Jahre 1986 wurde der Go-Lehrer Yang Yilun gezwungen, sich erneut ganz grundlegend mit der Go-Theorie zu beschäftigen, da seine amerikanischen Schüler nicht mehr unhinterfragt seine Autorität akzeptierten, sondern andauernd seine Analysen hinterfragten. Das zwang Yang dazu, seine Züge auf ihre wesentliche Bedeutung hin zu analysieren - und auf der Basis der gewonnenen Erkenntnisse fundamentale Prinzipien zu formulieren. Die Ergebnisse dieser Arbeit finden sich in diesem sehr nützlichen Buch. Auch wenn viele Züge, die in diesem Buch gezeigt werden, nicht neu sind, so verhilft Yang einem doch zu Ordnung im eigenen Kopf, indem er z. B. Differenzierungen vornimmt wie "Angriffsinvasion", "Reduktionsinvasion" und "zerstörende Invasion" - dies hilft einem zu verstehen, was man auf dem Go-Brett überhaupt tut.

26.00€



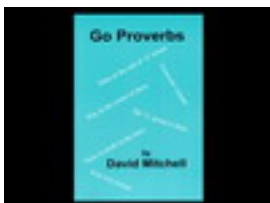
Go - der richtige Zeitpunkt

Artikelnummer : 11-so101

Von Jürgen Mattern, dt., 175 Seiten.

Dieses Buch des zehnfachen Deutschen und siebenfachen Europameisters Jürgen Mattern können wir, nachdem jahrelang vergriffen war, nun als Sonderposten sehr günstig anbieten. Das Buch behandelt mit dem "Timing" ein ebenso wichtiges wie vernachlässigtes Thema der Go-Theorie. Beim Timing treten, so der Autor in seinem Vorwort, Taktik und Strategie am stärksten in ihren wechselseitigen Beziehungen hervor. Die "Wahl des richtigen Zeitpunkts" ist in seinen Augen sogar die wichtigste Fähigkeit eines Go-Spielers. Neben Problemen zum Thema stellt Mattern vor allen Dingen in drei ausführlichen Kapiteln die Konzepte Kikashi, Sabaki und Yosü-Miru vor.

4.50€



Go Proverbs

Artikelnummer : 11-ss014

Von David Mitchell, engl. 62 Seiten Dieses kurze Buch beinhaltet neun Sprichworte zu Leben und Tod und dreizehn Sprichworte zu Form und Strategie. Alle Sprichworte werden anhand von Stellungen erläutert.

12.50€



How Not to Play Go

Artikelnummer : 11-ss056

Von Yuan Zhou, engl., 32 Seiten.

Der Autor erläutert zunächst knapp einige allgemeine Fehler, die Kyu-Spielern bei Go unterlaufen (z.B. das "Kleben" an den Zügen des Gegners), und erläutert diese dann anhand von drei kommentierten Kyu-Partien auf der Ebene 8k, 4k, 2k. Zielgruppe sind

Kyu-Spieler jeder Stärke.

9.50€



Ishi Press Classics 3: Breakthrough to Shodan

Artikelnummer : 11-ki075

Von Miyamoto Naoki, engl., 158 Seiten.

In diesem Buch über Partien mit geringer Vorgabe zeigt Miyamoto Schritt für Schritt, wie man die Initiative ergreift, wie man angreift, wie man Ecken richtig behandelt und wie man eine Partie einfach hält - um insgesamt den Zugang zum Spiel auf eine neue Ebene zu heben, damit künftig die Gegner, die der Leser noch fürchtet, das Fürchten gelehrt bekommen.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 8.1+2: All About Life and Death 1+2

Artikelnummer : 11-ki080+81

Von Cho Chikun, engl., 170+176 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

45.00€



Ishi Press Classics 8.1: All About Life and Death 1

Artikelnummer : 11-ki080

Von Cho Chikun, engl., 170 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

25.00€



Ishi Press Classics 8.2: All About Life and Death 2

Artikelnummer : 11-ki081

Von Cho Chikun, engl., 170 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

25.00€



Jump Level Up!-Serie (10k-1k)

Artikelnummer : 11-bt006/7

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Jump Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um fortgeschrittenen Anfängern und Kindern insbesondere nach dem Studium der "Level-Up"-Serie (1. Teil (30k-20k), 2. Teil (20k-10k)) einen tieferen Einstieg in das Go-Spiel - bis an den Rand der Dan-Ränge - zu erleichtern.

Jump Level Up 1 - 10-8 kyu

Jump Level Up 2 - 8-6 kyu

Jump Level Up 3 - 6-4 kyu

Jump Level Up 4 - 4-2 kyu

Jump Level Up 5 - 2-1 kyu

Jump Level Up Antwortheft

Alle Bände dieser Teilserie inklusive Antwortheft können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Ausführliche Angaben über den Inhalt der einzelnen Bände finden Sie hier.

13.50€



Lectures on Go Techniques, Vol. 2

Artikelnummer : 11-yu044

Von Cho Hun-hyeon, engl., 221 Seiten

Über 54 Probleme vermittelt Cho Hun-hyeon 9p in diesem Buch grundlegende Techniken wie Einschließen, Anbinden, Angreifen, Hane, etc., wobei die Erläuterungen zu den Lösungen wie im (leider derzeit vergriffenen) ersten Band recht umfangreich sind. Band 3 finden Sie hier.

19.00€



Lectures on Go Techniques, Vol. 3

Artikelnummer : 11-yu047

Von Cho Hun-hyeon, engl., 217 Seiten.

Über 51 Probleme vermittelt Cho Hun-hyeon 9p in diesem Buch grundlegende Techniken mit besonderem Augenmerk auf Angriff und Verteidigung und "leichtes" Spiel (Sabaki). Zusätzlich ist dieser Band noch mit 10 Problemstellungen aus echten Partie angereichert.

Band 1 ist leider vergriffen, Band 2 finden Sie hier.

19.00€



Lehrbücher des Go 2: Leben und Tod

Artikelnummer : 11-bs001

Von Gunnar Dickfeld, dt., 210 Seiten.

"Leben und Tod" von Gunnar Dickfeld behandelt die Grundlagen des Go-Spiels - das liegt nicht zuletzt daran, das jede Go-Partie von diesem Thema geprägt ist und der Autor versucht, in dieses Thema in aller systematischen Breite einzuführen. Beginnend mit den einfachsten Formen stellt er vor allen Dingen alle grundlegenden Leben-und-Tod-Stellungen vor und erläutert sie eingehend. In über 300 Übungsaufgaben wird der Leser zudem aufgefordert, mit diesen Grundlagen in der Praxis umzugehen. Ein klares Grundlagenbuch, das einem alles vermittelt, was man als Anfänger, aber auch als Fortgeschrittener über dieses Thema wissen möchte.

19.90€



Lehrbücher des Go 4: Strategie

Artikelnummer : 11-bs029

Von Richard Bozulich, dt., 194 Seiten.

Aji, Kikashi und Sabaki sind wichtige Konzepte im Go. Ohne diese Konzepte verstanden zu haben, kann kein Go-Spieler erwarten, ein höheres Spielniveau zu erreichen. Überdies verlangt das Go-Spiel ein profundes Verständnis von Form und Verteilung von Steinen. Ein Spieler muss erkennen, wie die Steine und ihre Anordnung andere Regionen des Bretts beeinflussen. Er muss erkennen und bestimmen, welche Steine wichtig sind und welche geopfert werden können und welche Steine gestärkt werden müssen, bevor groß angelegte strategische Züge ausgeführt werden.

In acht Lektionen und mit 101 Übungen gibt dieses Lehrbuch dem Leser eine breite Einführung in die Grundlagen der Strategie des Go-Spiels.

19.90€



Lehrstunden in den Grundlagen des Go

Artikelnummer : 11-bs010

Von Kageyama Toshiro, dt., 219 Seiten.

Endlich gibt es das Lieblingsbuch vieler Go-Spieler auch in deutscher Übersetzung! Es ist interessant geschrieben und behandelt eine Vielzahl von Themen - eine wahre Fundgrube! Kageyamas Themen sind das Verbinden, gute und schlechte Form, wie die Steine "laufen" sollten, der Unterschied zwischen Gebiet und Einfluss, wie man dicke Positionen und Mauern nutzt, wie man seine Lesefähigkeit trainiert, wie man ein Leben-und- Tod-Problem richtig angeht – also alles sehr grundlegende Themen. Darüber hinaus Kageyama geht auch auf die richtigen Lernmethoden ein, zum Beispiel wie man Josekis studiert.

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.50€



Lessons in the Fundamentals of Go

Artikelnummer : 11-ki017

Von Kageyama Toshiro, engl., 268 Seiten Dies ist das Lieblingsbuch vieler Go-Spieler! Es ist interessant geschrieben und behandelt eine Vielzahl von Themen - eine wahre Fundgrube.

Kageyamas Themen sind das Verbinden, gute und schlechte Form, wie die Steine "laufen" sollten, der Unterschied zwischen Gebiet und Einfluss, wie man dicke Positionen und Mauern nutzt, wie man seine Lesefähigkeit trainiert, wie man ein Leben-und- Tod-Problem richtig angeht – also alles sehr grundlegende Themen. Darüber hinaus geht Kageyama auch auf die richtigen Lernmethoden ein, zum Beispiel wie man Josekis studiert.

Hier der gleiche Titel in deutscher Sprache.

17.50€



Magic of Placement

Artikelnummer : 11-yu043

Vom Nihon Kiin, engl., 328 Seiten.

Dieses Buch behandelt Züge auf den vitalen Punkt in der Stellung des Gegners - sogenannte "Placement"-Züge. Diese Technik wird in drei Kapiteln an Leben&Tod-, Endspiel- und Kampf-Stellungen erläutert und anhand von Problemen vertieft, um das Auge des Lesers dauerhaft für den Blick auf den vitalen Punkt in der Stellung des Gegners zu schulen. Es werden aber auch Techniken gegen Placement-Züge in den Blick genommen, denn nicht jeder Zug auf einen vermeintlich vitalen Punkt funktioniert auch wirklich - man muss sich nur zu wehren wissen ...

21.00€



Making good shape

Artikelnummer : 11-ki044

Von Rob van Zeijst, engl., 201 Seiten Dieses Buch ist das erste englischsprachige Buch, das sich dezidiert mit dem Thema "Form" auseinandersetzt. Den Kern des Buches bilden 245 Probleme, denen eine Einführung zum Thema von 62 Seiten vorangestellt und eine kleine Sammlung kommentierter Partien nachgestellt ist.

26.00€



Mastering Ladders

Artikelnummer : 11-ss046

Von Thomas Wolf, engl., 106 Seiten + CD.

Die Treppe ist ein in vielen Partien auftretendes Problem - immer wieder muss sie z. B. in Bezug auf die Fangbarkeit von Schnittsteinen berechnet werden. Es erscheint also sinnvoll, sich grundlegend mit diesem Phänomen auseinander zu setzen.

Im ersten Teil seines Buches stellt Wolf grundlegende Techniken zum Lösen von Treppenproblemen vor und versucht, allgemeine Richtlinien zu erarbeiten. Veranschaulicht wird das Vorgestellte zum Teil anhand von Profipartien, in denen Treppenfragen entscheidend waren.

Im zweiten Teil präsentiert Wolf eine Sammlung von Treppenproblemen, die zum Großteil vom Treppen-Computerprogramm des Autors generiert worden sind. So soll die Fähigkeit zum Lesen von Treppen vertieft und ausgebaut werden.

Eine Sammlung von Profipartien mit Treppen sowie weiteren Treppenproblemen findet sich auf der beigelegten CD im SGF-Format.

17.00€



Mastering the Basics of Go

Artikelnummer : 11-ss028

Von Lim/Dicky, engl. 149 Seiten Dies ist wohl das erste Go-Buch, das aus dem Französischen ins Englische übersetzt worden ist. In Frankreich bildet dieses Buch seit seinem Erscheinen vor 30 Jahren die Grundschule für alle Neueinsteiger. Anhand der Analyse von 9-Steine-Vorgabe-Partien versuchen die Autoren, dem Leser grundlegende Go-Techniken beizubringen. Da gerade Anfänger häufig 9-Steine-Partien gegen stärkere spielen, können sie das gerade Gelernte besonders gut in ihren eigenen Partien ausprobieren.

18.00€



Otake's Secrets of Strategy

Artikelnummer : 11-hi005

Von Otake Hideo, engl., 254 Seiten.

Otake Hideo 9-Dan ist eine der angesehensten Go-Persönlichkeiten Japans. Auf dem Höhepunkt seiner Laufbahn kämpfte er mit anderen legendären Spielern wie Sakata Eio, Rin Kaiho und Fujisawa Shuko. Gleichzeitig war er Vorbild für die anderen, jüngeren Studenten des Kitani Dojo, der Go-Schule, die Spieler wie Cho Chikun, Koichi Kobayashi, Masao Kato und Takemiya Masaki hervorbrachte.

In diesem Buch versucht Otake zu zeigen, wie man im Go richtig Denken soll, und erläutert das zunächst an zehn subjektiv ausgewählten Beispielen, aus denen Grundsätze für den strategischen Kampf abgeleitet werden. Danach untersucht er diese Grundsätze anhand von Amateur-Partien und blickt dabei den Spielern quasi über die Schulter, um ihnen Ratschläge zu typischen Fehlern zu geben. Da die Stärken und Schwächen dieser Spieler nahe am Durchschnitt aller Amateur-Spieler liegen, kann jeder - so die Idee - Aspekte seines eigenen Spiels erkennen und aus Otakes Analysen lernen. Darüber hinaus greift Otake in seinem Buch in die Geschichte des Go aus, um grundlegende Strategien zu demonstrieren. Vom alten China über das klassische Go in Japan bis hin zu Meisterwerken, die Otake selbst gespielt hat, wird der Leser mit interessantem Material konfrontiert.

23.00€



Perceiving the Direction of Play

Artikelnummer : 11-hi003

Von Kobayashi Satoru, engl., 224 Seiten.

Die Spielentwicklung vorherzusehen, den Fluss der Steine zu errahnen, ist eine wichtige Fähigkeit beim Go und für Anfänger, aber auch für Experten ein schwieriges Unterfangen. Kobayashi Satoru 9p, ehemaliger Kisei-Titelträger und Lehrer von Hans Pietisch 6p, zeigt und erklärt anhand von Profipartien die richtige Spielentwicklung (Direction of Play) - im kurzen ersten Kapitel des Buches zunächst mit Beispielen aus klassischen Partien japanischer Meister des 16. Jahrhunderts, ab dem zweiten Kapitel auf der Basis eigener Partien gegen andere bekannte Profis. Ausführlich wird jeweils auf der Basis einer Problemstellung die richtige Spielentwicklung erläutert und erklärt, warum andere Verläufe schlechter gewesen wären. Im Fokus sind dabei Joseki, Fuseki und der frühe Mittelspielkampf.

23.00€



Positional Judgement 1. Territory

Artikelnummer : 11-ja005

Von Robert Jasiek, engl., 272 Seiten.

Neben strategischer Planung und taktischer Analyse gehört die Positionsbeurteilung zu den grundlegenden und wichtigsten Fähigkeiten beim Go. Positionsbeurteilung beinhaltet die richtige Einschätzung von Gebiet, Einfluss und Potential und beantwortet die wichtigsten Fragen: Wer führt und wie hoch, wo auf dem Brett liegen noch Potentiale verborgen und welche Strategie ist vor dem Hintergrund des aktuellen Partiestandes angemessen? Dies ist die Grundlage für jede tiefe taktische und strategische Entscheidungsfindung. Meist ist das akkurat gezählte Gebiet - Gegenstand dieses ersten Bandes - der wichtigste Aspekt der Positionsbeurteilung.

26.50€



Positional Judgement 2. Dynamics

Artikelnummer : 11-ja012

Von Robert Jasiek, engl., 276 Seiten.

Neben strategischer Planung und taktischer Analyse gehört die Positionsbeurteilung zu den grundlegenden und wichtigsten Fähigkeiten beim Go. Positionsbeurteilung beinhaltet die richtige Einschätzung von Gebiet, Einfluss und Potential und beantwortet die wichtigsten Fragen: Wer führt und wie hoch, wo auf dem Brett liegen noch Potentiale verborgen und welche Strategie ist vor dem Hintergrund des aktuellen Partiestandes angemessen? Dies ist die Grundlage für jede tiefe taktische und strategische Entscheidungsfindung. Meist ist das akkurat gezählte Gebiet - Gegenstand dieses ersten Bandes - der wichtigste Aspekt der Positionsbeurteilung.

In diesem zweiten Band betrachtet der Autor die dynamischen Aspekte des Gebietsverständnisses, was Begriffe wie Einfluss, Reduktion, Aji, Potential, Dicke und Kampf umfasst. Die Konzepte werden mit Beispielen erleutert und in 100 Mittelspiel-Problemen vertieft, um ein gutes, fundiertes Beurteilungsvermögen für den Stand eine Go-Partie zu vermitteln.

26.50€



Positional Judgement. High-Speed Game Analysis

Artikelnummer : 11-ki023

Von Cho Chikun, engl., 179 Seiten Dieses Buch soll in den Stand versetzen, eine Partie einschätzen zu können. Es vermittelt das Zählen von Gebiet, das Einschätzen des Wertes von Einfluß und die Bewertung von Moyos (Gebietsanlagen). Es enthält außerdem zwei Abschnitte mit Problemen, viele Beispiele und die Analyse von zwei Partien.

17.50€



Power Builder, Bd. 1

Artikelnummer : 11-yu016

Von Wang Runan, engl., Die "Power Builder"-Reihe ist auf drei Bänder konzipiert, von denen mittlerweile zwei erschienen sind. Der erste setzt sich mit Eröffnung und Invasion auseinander, der zweite behandelt das Thema Angriff und der dritte Band soll sich mit Verteidigung beschäftigen.

19.00€



Power Builder, Bd. 2

Artikelnummer : 11-yu031

Von Wang Runan, engl., 148 Seiten Die "Power Builder"-Reihe ist auf drei Bänder konzipiert, von denen mittlerweile zwei erschienen sind. Der erste setzt sich mit Eröffnung und Invasion auseinander, der zweite behandelt das Thema Angriff und der dritte Band soll sich mit Verteidigung beschäftigen.

19.00€



Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei

Artikelnummer : 11-ki068

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Der schnellste Weg zum Verbessern der eigenen Eröffnungskenntnisse ist zu lernen, wie man dicke Positionen baut, um dann aus dem Einfluss der eigenen Stellung Gebiet zu machen. Das mag für den Anfänger paradox erscheinen, da Go ja ein Gebietsspiel ist, aber Go ist eben auch ein strategisches Spiel und Einfluss ist ein vorrangiges Mittel, um Gebiet zu generieren.

Der erste Band der Roadmap-Serie zeigt daher, wie man mit Vorgabesteinen umgeht, um Einfluss zu bauen und, sobald man stärker wird, diese strategischen Prinzipien beim Gleichaufpartien im Sanrensei-Fuseki anwendet.

19.00€



Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game

Artikelnummer : 11-ki069

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Aber auch im beginnenden Mittelspiel helfen strategische Prinzipien bei den richtigen Entscheidungen z. B. für oder gegen einen Kampf.

Der zweiten Band der Roadmap-Serie vermittelt daher anhand von zahlreichen Problemen und Beispielen 20 strategische Prinzipien für die Eröffnung und den strategischen Aspekt des Mittelspiels, die dem Leser helfen sollen, schnell substantiell stärker zu werden.

19.00€



Roadmap to Shodan 3: Basics of Life and Death

Artikelnummer : 11-ki070

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 225 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Der dritte Band der Roadmap-Serie vermittelt im ersten Teil die Grundlagen von Leben und Tod, wie sie einem Anfänger vermittelt werden sollten, die ab auch für Spieler bis. zum 5. Kyu von Interesse sein können, wenn er die Grundlagen noch nicht systematisch erlernt hat.

Im zweiten Teil warten 177 grundlegende Leben-und-Tod-Probleme mit Formen, wie sie immer wieder in Go-Partien vorkommen. Diese Stellungen sind fundamental und wer im Go stark werden will, sollte mit ihnen vertraut sein. Wer sich mit ihnen auseinandersetzt, lernt zugleich grundlegende Techniken für das Töten, aber auch für das Leben kennen.

20.00€



Roadmap to Shodan 4: Survey of the Basic Tesujis

Artikelnummer : 11-ki072

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 212 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Der vierte Band der Roadmap-Serie vermittelt über 40 grundlegende Tesuji-Typen, die vorgestellt und in insgesamt über 180 Problemen vertieft werden. Ziel ist es, die Mustererkennung und die Intuition des Lesers für diese Tesujis zu verbessern, die man als Amateur-Danspieler kennen sollte.

20.00€



Shuko: The Only Move, Vol. I

Artikelnummer : 11-hi009

Von Fujisawa Shuko, engl., 213 Seiten.

Fujisawa Shoko, japanischer Ehren-Kisei, analysiert im ersten Band seiner "The Only Move"-Bücher insgesamt 80 verschiedene Joseki- und Fuseki-Stellungen. Für diese Stellungen nimmt er verschiedene Züge unter die Lupe, um dann zu begründen, welchen er für den einzig möglichen Zug hält. Dieser wurde meist in der Stellung, die jeweils aus einer Profipartie stammt, nicht gezogen.

23.00€



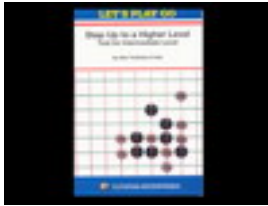
Shuko: The Only Move, Vol. II

Artikelnummer : 11-hi012

Von Fujisawa Shuko, engl., 215 Seiten.

Fujisawa Shoko, japanischer Ehren-Kisei, analysiert im zweiten Band seiner "The Only Move"-Bücher insgesamt 80 verschiedene Mittelspiel-Stellungen. Für diese Stellungen nimmt er verschiedene Züge unter die Lupe, um dann zu begründen, welchen er für den einzig möglichen Zug hält. Dieser wurde meist in der Stellung, die jeweils aus einer Profipartie stammt, nicht gezogen.

23.00€



Step Up to a Higher Level

Artikelnummer : 11-yu034

Von Abe Yoshiteru, engl. 155 Seiten
Dieses Buch richtet sich an Spieler zwischen dem 5. und 15. Kyu. 144 Probleme zu den Grundlagen des Go-Spiels sollen den Leser in die Richtung des 5. Kyus bringen. Wer alle Probleme des Buches ohne große Mühe lösen kann, sollte vom 1. Dan nicht mehr weit entfernt sein.

19.00€



Tactical Reading

Artikelnummer : 11-ja011

Von Robert Jasiek, engl., 267 Seiten.

Ein zentraler Aspekt der Spielstärke ist das taktische Rechnen, also das Planen guter Zugsequenzen in lokalen Stellungen. Das Buch erklärt allgemein für alle taktischen Probleme, wie man sie mittels Vereinfachungen effizient und dennoch korrekt löst. Die leicht erlernbare Theorie wird sehr detailliert auf viele Beispiele und Probleme angewendet.

26.50€



The Basics of Go Strategy

Artikelnummer : 11-ki050

Von Richard Bozulich, engl., 212 Seiten.

Es handelt sich bei diesem Titel aus der erfolgreichen Kiseido-Serie "Mastering the Basics" um eine stark überarbeitete und erweiterte Neuauflage des Klassikers "Strategic Concepts of Go" von 1971. Erklärt werden in dem Buch zunächst auf knapp 70 Seiten die Konzepte Aji, Kikashi, Sabaki und Dicke. Darauf folgen 100 Probleme mit ausführlichen Lösungen, die helfen sollen, das Gelernte zu verinnerlichen.

26.00€



The Direction of Play

Artikelnummer : 11-ki016

Von Kajiwar Takeo, engl., 248 Seiten
Dieses Buch handelt vom Thema "Richtung" - also in welche Richtung sich Steine während einer Partie entwickeln sollen und in welche Richtung bereits gespielte Steine wirken. Dieses Buch ist damit zu empfehlen für alle, die ihr strategisches Go-Verständnis verbessern wollen.

17.50€



The Nihon Kiin Handbook 1: Go Proverbs

Artikelnummer : 11-yu020

Vom Nihon Kiin, engl., 163 Seiten
Dieses Buch über Go-Sprichworte unterteilt sich in Abschnitte zur Eröffnung und zur Entwicklung im Mittelspiel. Die über 150 Sprichworte sind sehr hilfreich, um sich die Vielzahl strategischer und taktischer Konzepte beim Go merken zu können.

19.00€



The Theory and Practice of Analysis

Artikelnummer : 11-hi018

Von Valery Shikshin, engl., 226 Seiten.

Der Autor, erfolgreicher Go-Trainer des Russischen Go-Verbands, will seinen Lesern die Fähigkeiten zur Analyse von Go-Partien vermitteln, wozu Stellungsbeurteilung ebenso gehört wie das Zählen von Gebiet und die Beurteilung von Einfluss.

Kapitelübersicht:

1. Methods of Counting Territory
2. Standing Formations of Territory
3. The Scheme of Game Analysis
4. Analysis in Action
5. Path of Perfection
6. Diagnostic Analysis
7. Preparatory Analysis
8. Thorough Analysis

26.00€



The Theory and Practice of Semeai

Artikelnummer : 11-hi016

Von Valery Shikshin, engl., 219 Seiten.

Der Autor, erfolgreicher Go-Trainer des Russischen Go-Verbands, präsentiert eine ausführliche Studie zum Thema Wettlauf um Leben und Tod (Semeai). Dabei typisiert er unterschiedliche Formen von Semeais und zeigt, wie man im jeweiligen Fall ausrechnen kann, wer den Wettlauf gewinnen wird.

Kapitelübersicht:

1. Basic Theory of Semeai
2. Group without an Eye vs. Group without an Eye
3. Group with an Eye vs. Group without an Eye
4. Group with an Eye vs. Group with an Eye
5. Planning Semeai
6. Semeai in Action
7. Summary of Rules

26.00€



The Theory and Practice of Tsumego

Artikelnummer : 11-hi015

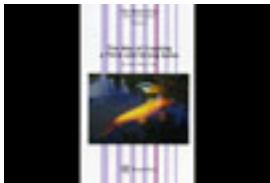
Von Valery Shikshin, engl., 297 Seiten.

Der Autor, erfolgreicher Go-Trainer des Russischen Go-Verbands, präsentiert nicht einfach nur über 300 Leben-und-Tod-Probleme (Tsumego), sondern nimmt diese als Material, um dem Leser zu zeigen, wie man Go-Probleme löst und auf welche Prinzipien man achten soll.

Kapitelübersicht:

1. Fundamentals of Tsumego
2. Tsumego in the Corner
3. Tsumego on the Side
4. Tsumego and Seki
5. Tsumego and Ko-Fighting
6. Kyu Level Tsumego Problems
7. Dan Level Tsumego Problems
8. Tsumego in Action

26.00€



The Way of Creating a Thick and Strong Game

Artikelnummer : 11-hi007

Von Hane Naoki, engl., 254 Seiten.

Was ist "Dicke" beim Go und wie geht man mit ihr um? Auf diese Fragen hat der Autor Hane Naoki eine überraschende Antwort, denn er nutzt sie nicht zum Angriff oder um den Gegner zu dominieren. Vielmehr gibt Dicke seiner Ansicht nach die Möglichkeit, sein Spiel entspannt aufzuziehen, anstatt alles auf eine Karte setzen zu müssen. Diese Einschätzung des Wertes von Dicke vermittelt Hane anhand von ausführlichen Stellungsanalysen eigener Partien von der Inseizeit bis zu seinem Gewinn des Tengen-Titels.

23.00€



The Workshop Lectures, Vol. 1

Artikelnummer : 11-ss037

Von Yilun Yang, engl., 68 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einfühlsam vermitteln kann. Die drei Lectures in diesem Band basieren auf tatsächlich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. Wann soll man in der Eröffnung Tenuki (Fernbleiben) spielen?
2. Wie wählt man die richtige Richtung für einen Angriff?
3. Wie spielt man komplizierte Joseki (Eckabfolgen)?

15.00€



The Workshop Lectures, Vol. 2

Artikelnummer : 11-ss038

Von Yilun Yang, engl., 81 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einförsam vermitteln kann. Die fünf Lectures in diesem Band basieren auf tatsäclich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. Wie invadiert man richtig?
2. Wie wählt man den richtigen Klemmzug?
3. Ausdehnungen in der Eröffnung
4. Wie spielt man richtig auf Gebiet?
5. Wie spielt man richtig auf Einfluss?

15.00€



The Workshop Lectures, Vol. 3

Artikelnummer : 11-ss040

Von Yilun Yang, engl., 76 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einförsam vermitteln kann. Die fünf Lectures in diesem Band basieren auf tatsäclich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. Die Eröffnung
2. Entwicklung um den 4-4-Punkt
3. Schwache Gruppen direkt angreifen
4. Forcing Moves ausnutzen
5. Wie behandle man schwache Steine?

15.00€



The Workshop Lectures, Vol. 4

Artikelnummer : 11-ss043

Von Yilun Yang, engl., 72 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einförsam vermitteln kann. Die vier Lectures in diesem Band basieren auf tatsäclich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. Gute und schlechte Form
2. Wann soll man langsam, wann soll man schnell spielen?
3. Wie spielt man eine kampfbetonte Eröffnung?
4. Wie zerstört man große, fast fertige Stellungen?

15.00€



The Workshop Lectures, Vol. 5

Artikelnummer : 11-ss047

Von Yilun Yang, engl., 72 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einförsam vermitteln kann. Die drei Lectures in diesem Band basieren auf tatsäclich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. In welcher Gegend soll man in der Eröffnung spielen?
2. Wie geht man am besten mit unüblichen Eröffnungszügen um?
3. Wie sichert man die eigene Stellung?

15.00€



The Workshop Lectures, Vol. 6

Artikelnummer : 11-ss049

Von Yilun Yang, engl., 84 Seiten.

Der Autor der "Fundamental Principles of Go" gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einfühlsam vermitteln kann. Die vier Lectures in diesem Band basieren auf tatsächlich gehaltenen Workshops und behandeln folgende Themen:

1. Einstieg ins Mittelspiel
2. Druckvoll angreifen
3. Umgang mit Moyos
4. Spielen mit und gegen San-ren-sei

15.00€



Think like a Pro: Haengma

Artikelnummer : 11-or020

Von Yoon Yung-sun, engl./kor., 192 Seiten.

"Haengma" ist ein koreanischer Go-Begriff, der sich nicht einfach übersetzen lässt. Seine Bedeutung liegt irgendwo zwischen Tesuji, guter Form und Sabaki. Die Proﬁspielerin Janice Kim hat "Haengma" mit "Weg des gleitenden Pferdes" übersetzt.

In ihrem neuen Buch versucht Yoon Young-sun 8p, eine der spielstärksten Go-Profispielerinnen Koreas, das Thema "Haengma" dem Leser – zumeist anhand von Beispielen aus Profipartien – näher zu bringen. In spannenden Analysen offenbart sie den fließenden Übergang und Zusammenhang zwischen Tesuji, Sabaki und guter Form. Oromedia-Ausverkauf

~~17.50€~~ 12.00€

This is Go the Natural Way

Artikelnummer : 11-hi008

Von Takemiya Masaki, engl., 171 Seiten.

"This is Go the Natural Way" - damit versucht der Autor Takemiya Masaki, den von ihm in diesem Buch präsentierten Go-Stil zu umschreiben. Das Buch könnte auch den Titel tragen: "Die besten Partien von Takemiya Masaki". Dabei enden längst nicht alle der zwölf gezeigten Partien mit einem Sieg von Takemiya. Es geht ihm nicht um die Präsentation eigener Siege, vielmehr will er seinen eigenen, absolut einflussorientierten Stil in voller Anwendung präsentieren. Dieses Buch ist somit zumindest für alle Takemiya-Fans und Moyo-Spieler ein Muss!

21.00€



This is Haengma

Artikelnummer : 11-so099

Von Kim Sung Rae, engl., 247 Seiten.

"Haengma" ist ein koreanischer Go-Begriff, der sich nicht einfach übersetzen lässt. Seine Bedeutung liegt irgendwo zwischen Tesuji, guter Form und Sabaki. Die Proﬁspielerin Janice Kim hat "Haengma" mit "Weg des gleitenden Pferdes" übersetzt.

Kim Sung Rae, der Autor von so erfolgreichen Titeln wie After Joseki und 21st Century New Openings, nimmt sich nun auch des Themas Haengma an. Im Gegensatz zu anderen Büchern zu diesem Thema, so der Anspruch des Autors, will er nicht das Thema in seiner ganzen Breite vorstellen, sondern so einfach und klar wie möglich erarbeiten, so dass der Leser eine eindeutige Vorstellung vom Begriff Haengma bekommt und die damit zusammenhängenden Konzepte in der eigenen Praxis anwenden kann.

18.00€



Winning a Won Game

Artikelnummer : 11-yu018

Von Go Seigen, engl., 166 Seiten Wann soll man aggressiv spielen, wann soll man sich zurückhalten? Go Seigen stellt in seinem Buch dazu zunächst drei goldene Regeln vor und erläutert sie dann an verschiedenen Beispielen. Zusätzlich enthält das Buch eine kurze Biographie von Go Seigen.

19.00€



Winning Go

Artikelnummer : 11-so103

Von Richard Bozulich und Peter Shotwell, engl., 255 Seiten.

Dies ist das erste Problem-Buch in englischer Sprache, das das gesamte Go-Spiel abdeckt, indem es Probleme zur Öffnung (Fuseki), zum Mittelspiel (Chuban) und zum Endspiel (yose) präsentiert. Ebenfalls enthalten sind Kapitel über besonders clevere Züge (Tesuji), Leben und Tod (Shikatsu) und wie man Eckeabwicklungen (Joseki) richtig spielt sowie eine Anleitung zum genauen Zählen. Mit seinen 203 Problemen und deren kommentierten Antworten zeigt dieses Buch dem Leser nicht nur, wo man spielen sollte, sondern auch, warum andere Züge falsch sind.

18.00€



Zone Press Park

Artikelnummer : 11-hi010

Von O Meien, engl., 254 Seiten.

O Meien 9p hat ein ungewöhnliches Buch vorgelegt. Es besteht komplett aus einem - natürlich mit Go-Diagrammen angereicherten - Gespräch des Profis mit zwei Journalisten, denen er auf unkonventionelle Weise versucht, sein Verständnis des Go-Spiels näher zu bringen. Er spricht dabei über gutes Essen, Baseball, Fußball, Philosophie und das Go-Spiel selbst. Der Leser bleibt wohl entweder irritiert oder begeistert zurück - zumindest gehen die ersten Reaktionen auf dieses Buch so weit auseinander.

Bill Cobb: "O Meien war wohl die meiste Zeit während des Interviews betrunken."

David Kent: "O Meien legt uns kein normales Problem-Antwort-Buch vor. Er versucht vielmehr, beim Leser eine bestimmte Erfahrung zu provozieren - es geht ihm mehr um Weisheit denn um Wissen."

23.00€

Go-Bücher --> Eröffnung



21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1

Artikelnummer : 11-ki061

Von Takao Shinji, engl., 286 Seiten (Großformat).

Dies ist der erste des zweibändigen Joseki-Standardwerks von Takao Shinji 9p, das als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden kann. Er umfasst alle Varianten, die mit dem 3-4-Punkt zusammenhängen (hoher und niedriger Angriff!). Im zweiten Band folgen der 4-4-Punkt, der 5-3- und der 5-4-Punkt sowie der 3-3-Punkt.

Beide Bände dieses Werkes können zusammen vergünstigt erworben werden.

Dieses Werk von Takao Shinji ist beim Brett und Stein Verlag dreibändig in deutscher Sprache erschienen: Band 1, Band 2 und Band 3

46.00€



21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1+2

Artikelnummer : 11-ki61/65

Von Takao Shinji, engl., 286+288 Seiten (Großformat).

Dieses zweibändige Joseki-Standardwerk von Takao Shinji 9p kann als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden. Der erste Band umfasst alle Varianten Rund um den 3-4-Punkt, im zweiten Band dreht es sich um den 4-4-Punkt, den 5-3- und den 5-4-Punkt sowie den 3-3-Punkt.

Dieses Werk von Takao Shinji ist beim Brett und Stein Verlag dreibändig in deutscher Sprache erschienen: Band 1, Band 2 und Band 3

~~92.00€~~ 82.00€

21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 2

Artikelnummer : 11-ki065

Von Takao Shinji, engl., 288 Seiten (Großformat).

Dies ist der zweite des zweibändigen Joseki-Standardwerks von Takao Shinji 9p, das als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden kann. Er umfasst alle Varianten, die mit dem 4-4-Punkt, dem 5-3- und dem 5-4-Punkt sowie dem 3-3-Punkt zusammenhängen. Der erste Band behandelt alle Varianten rund um den 3-4-Punkt.

Beide Bände dieses Werkes können zusammen vergünstigt erworben werden.

Dieses Werk von Takao Shinji ist beim Brett und Stein Verlag dreibändig in deutscher Sprache erschienen: Band 1, Band 2 und Band 3

46.00€



21st Century New Openings 1

Artikelnummer : 11-yu042

Von Kim Sung-Rae, engl., 380 Seiten.

"Josekis lernt man, um sie wieder zu vergessen", besagt ein Go-Spruchwort. Damit wird betont, dass es beim Josekistudium nicht um das Auswendiglernen von Zugfolgen geht, sondern um das Verstehen von Zügen. Kim Sung-Rae versucht daher in seinem Buch, in 17 Kapiteln neue Josekis vorzustellen und sehr detailliert zu analysieren, um dem Leser die mit den Zügen verbundenen Ideen näher zu bringen. Dabei ist das Buch in drei Teile untergliedert: Im ersten Teil werden Josekis behandelt, im zweiten Teil Josekis im Verhältnis zum Fuseki und im dritten Teil neuartige Fuseki-Ideen. Wie in seinem Buch Korean Style of Baduk und dem zweiten Band dieser Reihe zielt der Autor insbesondere auf einstellige Kyu- und Dan-Spieler.

21.00€



21st Century New Openings 2

Artikelnummer : 11-yu045

Von Kim Sung-Rae, engl., 380 Seiten.

"Josekis lernt man, um sie wieder zu vergessen", besagt ein Go-Spruchwort. Damit wird betont, dass es beim Josekistudium nicht um das Auswendiglernen von Zugfolgen geht, sondern um das Verstehen von Zügen. Kim Sung-Rae versucht daher in seinem Buch zum Thema, in 12 Kapiteln neue Josekis vorzustellen und sehr detailliert zu analysieren, um dem Leser die mit den Zügen verbundenen Ideen näher zu bringen. Dabei ist das Buch in drei Teile untergliedert: Im ersten Teil werden Josekis behandelt, im zweiten Teil Josekis im Verhältnis zum Fuseki und im dritten Teil neuartige Fuseki-Ideen.

Wie in seinem Buch Korean Style of Baduk und dem ersten Band dieser Reihe zielt der Autor insbesondere auf einstellige Kyu- und Dan-Spieler.

21.00€



A Dictionary of Modern Fuseki: The Korean Style

Artikelnummer : 11-ki045

engl., 286 Seiten (Din A4) Dieser Dictionary ist die ideale Ergänzung zum "Dictionary of Basic Fuseki" von Rin Kaiho. Der "Dictionary of Modern Fuseki: The Korean Style" behandelt alle wichtigen Fuseki-Entwicklungen der letzten Jahre, die durch das anregende und innovative Spiel der Topspieler aus Korea angestoßen worden sind. Unserer Meinung nach die interessanteste Buchveröffentlichung der letzten Jahre. Ein "must-have" für jeden ambitionierten Go-Spieler!

39.00€



After Joseki

Artikelnummer : 11-so095

Von Kim Sung-rae, engl., 241 Seiten.

In diesem Buch stellt der Autor Kim Sung-rae 4p zahlreiche Joseki-Stellungen vor und zeigt, wo in diesen Stellungen die späteren Angriffs- und Schwachpunkte verborgen liegen. Enden die meisten Joseki-Bücher mit der Endstellung des Josekis, zeigt dieses Buch, wie diese Josekis das Spiel über wirken werden. Somit lernt der Leser für die Eröffnung, Josekis besser einschätzen zu können - er kann sie auch im Hinblick auf mögliche spätere Mittelspielkämpfe gezielter auswählen. Aber auch im Mittelspiel kann er eigenes oder auch gegnerisches Aji (Potential) besser erkennen und zum eigenen Vorteil nutzen.

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.00€



After Openings

Artikelnummer : 11-so108

Von Kim Sung-rae, engl., 248 Seiten.

In diesem Buch behandelt Kim Sung-rae 4p, der Autor des erfolgreichen, auch in deutsch vorliegenden "After Joseki" vornehmlich Stellungen nach Eckabschlüssen (Shimari) und Ausdehnungen am Rand. Wie man in der Eröffnung Gebiet sinnvoll abgrenzt, ist vielen Spielern bekannt, wie man in solche abgegrenzten Stellungen richtig invadiert und das noch vorhandene Aji nutzt, ist dagegen nicht so bekannt. Genau an dieser Stelle will "After Openings" helfen, einen angemessenen Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel zu finden.

18.00€



Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 1

Artikelnummer : 11-yu033

Von Rin Kaiho, engl. 216 Seiten Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der erste von vier Bänden behandelt Ni-Ren-Sei, San-Ren-Sei und diagonale Fuseki.

19.00€



Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 2

Artikelnummer : 11-yu036

Von Rin Kaiho, engl., 294 Seiten. Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der zweite von vier Bänden behandelt 4-4/3-4-Kombinationen, Chinesisches Fuseki und Spezialstrategien.

19.00€



Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 3

Artikelnummer : 11-yu041

Von Rin Kaiho, engl., 221 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der dritte von vier Bänden behandelt das Shusaku-Fuseki und verschiedene Diagonal-Fuseki.

19.00€



Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 4

Artikelnummer : 11-yu046

Von Rin Kaiho, engl., 290 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der vierte und letzte Band behandelt Parallel-Fuseki mit diversen 3-4-Kombinationen und Fusekis mit 5-4-, 5-3- und 3-3-Punkten.

19.00€



Easy Learning: Joseki

Artikelnummer : 11-ja008

Von Robert Jasiek, engl., 196 Seiten.

Dieses Buch bietet drei Arten von Kapiteln: Josekis, Theorie und Probleme (inkl. Antworten). Das Thema Joseki wird dabei aus den verschiedenen taktischen Blickwinkeln wie strategische Entscheidungen, der Einbettung in den globalen Zusammenhang oder der Positionsbewertung beleuchtet.

Das Buch behandelt ein Thema pro Seite. Nur gelegentlich füllt ein Joseki oder ein theoretisches Thema zwei oder mehr Seiten. Das schnelle Verständnis der wichtigsten Ideen wird so gefördert, während zu viele Details vermieden werden sollen.

Da Easy Learning: Joseki auch Theorie vermittelt und Probleme bietet, ist das Buch viel mehr als nur eine Auswahl von Josekis. Es ist das ideale erste oder zweite Joseki-Buch eines Spielers, um zu lernen, wie man Josekis versteht und sich so auch dauerhaft merkt.

25.00€



Elementary Go Series 1: In the Beginning

Artikelnummer : 11-ki005

Von Ishiguro Ikuro, engl., 151 Seiten. Es handelt sich bei diesem Buch nicht um eine allgemeine Einführung in das Go-Spiel, sondern um ein Buch über den Anfang einer Go-Partie, also deren Eröffnung, das sog. Fuseki. Das erste Kapitel macht mit der Bedeutung der Standardzüge während des Fusekis vertraut (z.B. dem 3-4-Punkt, dem 3-3-Punkt, der Randausdehnung, dem Klemmzug und der Invasion). Das zweite Kapitel stellt anspruchsvollere Konzepte wie z.B. "Dicke" vor. Das dritte Kapitel besteht aus zehn Problemen.

17.50€



Elementary Go Series 2: 38 Basic Joseki

Artikelnummer : 11-ki006

Von Kosugi/Davies, engl. 243 Seiten. Dieses Buch stellt die 38 üblichsten Josekis und deren Hauptvarianten vor. Es wird dabei auch versucht, die Gründe für die Auswahl eines bestimmten Josekis zu vermitteln. Dieses Buch ist sehr gut geeignet für den Einstieg in das breitere Joseki-Studium!

17.50€



Essential Joseki

Artikelnummer : 11-yu019

Von Rui Naiwei, engl., 228 SeitenDieses Buch ist ein kleines Joseki-Lexikon. Es ist natürlich nicht so umfangreich wie z. B. der dreibändige "Ishida", aber enthält dafür neuere Entwicklungen und konzentriert sich stärker auf die Varianten, die auch häufig in Partien vorkommen.

19.00€



Get strong at Joseki 1

Artikelnummer : 11-ki031

Von Richard Bozulich, engl., 173 SeitenDie drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationene dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis. Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€



Get strong at Joseki 2

Artikelnummer : 11-ki032

Von Richard Bozulich, engl., 174 SeitenDie drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationene dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis.Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€

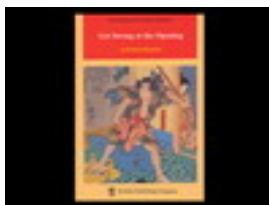


Get Strong at Joseki 3

Artikelnummer : 11-ki033

Von Richard Bozulich, engl., 206 SeitenDie drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationene dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis.Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€



Get Strong at the Opening

Artikelnummer : 11-ki030

Von Richard Bozulich, engl., 164 SeitenDieser erste Band der "Get-Strong"-Serie besteht aus 175 Ganz-Brett-Problemen zur Eröffnung. Dabei geht es nicht um Josekis, sondern um die strategisch richtige Entwicklung der Partie. Die Probleme in der ersten Buchhälfte konzentrieren sich auf Niren-Sei, Sanren-Sei, das Chinesische und das Shusaku-Fuseki. Im zweiten Teil geht es genereller um die allgemeine Positionsbeurteilung.

20.00€



Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis

Artikelnummer : 11-ki074

Von Takemiya Masaki, engl., 207 Seiten.

Lange vergriffen und endlich wieder erhältlich ist dieser Klassiker von Takemiya Masaki, der in Form eines Lexikons die Angriffsmöglichkeiten auf gegnerische Eckstellungen zeigt. Gerade die systematische Art, in der in diesem Buch quasi Mittelspiel-Josekis dargestellt werden, machen diesen Titel so beliebt.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 4: Power of the Star-Point - San-Ren-Sei

Artikelnummer : 11-ki076

Von Takagawa Shukaku, engl., 133 Seiten.

Die San-Ren-Sei-Eröffnung, bei der drei Sternpunkte auf einer Seite besetzt werden, ist wohl die kraftvollste und dynamischste Eröffnung im modernen Go. Takagawa vermittelt dem Leser in seinem Buch ein Verständnis dieser Eröffnung und zeigt, wie man seine Steine nutzt, um Einfluss und ein großes Moyo aufzubauen. Er zeigt dabei, dass diese Eröffnung vom Konzept her einfach zu verstehen und anzuwenden ist.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 6: 3-3 Point Modern Opening Strategy

Artikelnummer : 11-ki078

Von Cho Chikun, engl., 214 Seiten.

Im modernen Go hat sich der 4-4-Punkt gegenüber dem 3-4-Punkt in vielen Eröffnungsstrategien durchgesetzt. Mit ihm kann man die Ecke mit einem Zug besetzen, sich schnell entwickeln und spielt sehr einflussorientiert. Seinen Schwachpunkt hat der 4-4-Punkt allerdings auf dem 3-3-Punkt, mit dem ihm sein Gebiet in der Ecke genommen werden kann. Auch hat sich der 3-3-Punkt selbst zu einem attraktiven Eröffnungszug entwickelt, da er die gleichen Vorteile hat, wie der 4-4-Punkt, aber gebiets- statt einflussorientiert ist. In diesem Buch analysiert Cho Chikun 9p die Bedeutung des 3-3-Punkts und entfaltet sie anhand von Beispielen aus zahlreichen eigenen Partien.

25.00€



Ishi Press Classics 7: Great Joseki Debates

Artikelnummer : 11-ki079

Von Honda Kunihi, engl., 254 Seiten.

Durch das Lernen von Joseki kann man im Go besser werden, aber richtig stark wird man erst, wenn man auch versteht, wann man welches Joseki wählen sollte. Das Buch von Honda Kunihi versucht, genau dieses Wissen zu vermitteln, indem es 24 Fuseki-Stellungen vorstellt, in denen der Leser aus drei verschiedenen Vorschlägen für das passende Joseki in einer Ecke auswählen soll. Ausführlich wird in der Folge erleutert, welches Joseki warum das richtige ist. Spannend und lehrreich zugleich!

25.00€



Joseki Jeongseok Compass

Artikelnummer : 11-bt003

Von Lee Jae-Hwan, engl., 168 Seiten.

Diese Buch schließt an die Level-Up!-Reihe an und vermittelt systematisch Josekikenntnisse mittels einfacher Probleme. Die Bücher enthalten selbst keine Lösungen und eignen sich so besonders für die Nutzung als Studienbücher für Lerngruppen. Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können aber hier als PDF heruntergeladen werden.

13.50€



Joseki, Vol. 1: Fundamentals

Artikelnummer : 11-so094

Von Robert Jasiek, engl., 268 Seiten.

Robert Jasiels auf drei Bände konzipiertes Werk über das Thema Joseki behandelt im ersten Band die Grundlagen, im zweiten Band sollen alle relevanten strategischen Konzepte besprochen werden und der dritten Band wird die theoretischen Einsichten der ersten beiden Bände auf tatsächliche Josekis anwenden und so versuchen, sie zu klassifizieren und im Detail zu analysieren.

In diesem ersten Band werden zunächst Steine, Züge und ihre Charakteristika untersucht und im Hinblick auf die Bedeutung und das Entwicklungspotential befragt. Aufgrund der sehr hohen Komplexität von Go hält es der Autor für geboten, sich in dieser Weise grundlegend mit dem Thema zu beschäftigen, da wir ohne Struktur, Konzept, Methode und passendem Vokabular keine Ordnung in die Vielzahl der möglichen Züge zu bringen vermögen.

26.50€



Joseki, Vol. 2: Strategy

Artikelnummer : 11-ja002

Von Robert Jasiek, engl., 272 Seiten.

Robert Jasiels auf drei Bände konzipiertes Werk über das Thema Joseki behandelt im ersten Band die Grundlagen, im zweiten Band alle relevanten strategischen Konzepte und der dritten Band wird die theoretischen Einsichten der ersten beiden Bände auf tatsächliche Josekis anwenden und so versuchen, sie zu klassifizieren und im Detail zu analysieren.

In diesem zweiten Band werden über 300 mögliche Prinzipien, Definitionen, Konzepte und Methoden erklärt, die helfen sollen, die Komplexität bei der Suche nach dem richtigen Zug zu reduzieren und zu einer fundierten Entscheidung zu finden. Behandelt werden unter anderem so wichtige Konzepte wie Aji, Potential, Einfluss, Dicke, Fernbleiben und Timing.

26.50€



Joseki, Vol. 3: Dictionary

Artikelnummer : 11-ja003

Von Robert Jasiek, engl., 256 Seiten.

Robert Jasiels auf drei Bände konzipiertes Werk über das Thema Joseki behandelt im ersten Band die Grundlagen, im zweiten Band alle relevanten strategischen Konzepte und der dritten Band wird die theoretischen Einsichten der ersten beiden Bände auf tatsächliche Josekis anwenden und so versuchen, sie zu klassifizieren und im Detail zu analysieren.

In diesem dritten Band werden 400 moderne Joseki und 130 Partiebeispiele präsentiert. Über die klassische rein taktische Beurteilung hinaus, versucht der Autor ein strategisch und klassifikatorisch erweitertes Verständnis der einzelnen Zugfolgen zu vermitteln, wozu auf die erarbeiteten Grundlagen der ersten beiden Bände seines Werkes zurückgegriffen wird.

26.50€



Jungsuk in Our Time

Artikelnummer : 11-so040

Von Soe Bung-soo/Jung Dong-sik, engl., 354 Seiten.

Es ist schwieriger, für eine einzige Brettsituation das richtige Joseki (Eckabfolge, Koreanisch: Jungguk) zu finden als sich an eine Unzahl von gelernten Josekis zu erinnern. Bereits ein Stein in der Nähe einer Ecke macht aus einer ausgeglichen Joseki-Stellung eventuell ein schlechtes Ergebnis. Daher versucht das Buch, aktuelle (koreanische) Josekis immer in Bezug auf die Brettstellung zu untersuchen und zu bewerten. Es wird von den Autoren empfohlen, nicht die Josekis in diesem Buch auswendig zu lernen, sondern viel mehr verstehen zu lernen, wie man über Josekis nachdenken und sie in einer speziellen Situation bewerten sollte.

22.00€



Korean Style 1: Avalanche & Mini-Chinese

Artikelnummer : 11-or004

Von Lee Chang-ho & Kim Sung-rae, engl./kor., 280 Seiten
Dieses Buch ist ganz auf der Höhe der Zeit, denn es setzt sich mit dem Go in Korea auseinander. In den letzten Jahren wurde dort erhebliches auf dem Gebiet der der Eröffnungs- und Josekitheorie geleistet. Zwei der wichtigsten Themen, das Lawinen-Joseki und der sogenannte Mini-Chinese werden in diesem Buch in aller Ausführlichkeit analysiert und mit Partiebeispielen erläutert. Ein wirklich lohnendes Buch für jeden ambitionierten Go-Spieler!

Oromedia-Ausverkauf

~~20.00€~~ 12.00€

Lectures on the Opening, Vol. 1

Artikelnummer : 11-yu040

Von Cho Hun-hyun, engl., 218 Seiten.

Das Buch des Koreanischen 9d-Spielers Cho Hun-Hyun teilt sich in zwei Abschnitte. Im ersten Abschnitt werden in fünf kurzen Kapiteln auf 50 Seiten sehr konzentriert und verständlich die wesentlichen Aspekte der Eröffnung einer Go-Partie vorgestellt (Gebiet und Anlage, Ecken, Ausdehnungen, Bedeutung der Basis von Gruppen, das Zusammenwirken von Steinen). Weitergehend erläutert und vertieft wird dieses Wissen im zweiten Abschnitt anhand von 41 Problemen, bei denen man jeweils aus einer Anzahl von Vorschlägen den besten nächsten Zug bestimmen soll. Die Lösungen werden jeweils in sechs Diagrammen besprochen und auf das bisher gelernte rückbezogen.

19.00€



Lexikon der Joseki 1

Artikelnummer : 11-bs017

Von Takao Shinji, dt., 299 Seiten.

Joseki sind ein fundamentaler Bestandteil des Go. Der Begriff bezeichnet die formelhaften Zugfolgen, die in den Ecken des Spielbretts gespielt werden. Sie bestehen aus den besten Zügen im lokalen Kontext und führen deshalb zu einem lokal ausgeglichenen Ergebnis. Ihr Studium ist essenziell für jeden Spieler, der aus dem Stadium des Anfängers herausgewachsen ist.

Takao Shinji 9p hat ein aktuelles Joseki-Lexikon zusammengestellt, das viele wichtige Neuerungen aufnimmt und damit als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden kann. Es bietet dem Leser einen verständlichen Weg durch die vielen Varianten der grundlegenden Joseki mit all ihren versteckten Tesuji und Leben-und-Tod-Problemen. Weiterhin gibt Takao eine Bewertung der entstandenen Endstellungen mit Blick aufs gesamte Brett, was entscheidend die Wahl des passenden Joseki beeinflusst.

Der erste Band behandelt die 3-4-Punkt-Joseki mit tiefer Keima-Annäherung, Ogeima- oder hoher Zwei-Punkte-Annäherung.

Dieses Werk von Takao Shinji erscheint beim Kiseido Verlag zweibändig in englischer Sprache, wobei der erste Band bereits vorliegt.

32.00€



Lexikon der Joseki 2

Artikelnummer : 11-bs020

Von Takao Shinji, dt., 319 Seiten.

Joseki sind ein fundamentaler Bestandteil des Go. Der Begriff bezeichnet die formelhaften Zugfolgen, die in den Ecken des Spielbretts gespielt werden. Sie bestehen aus den besten Zügen im lokalen Kontext und führen deshalb zu einem lokal ausgeglichenen Ergebnis. Ihr Studium ist essenziell für jeden Spieler, der aus dem Stadium des Anfängers herausgewachsen ist.

Takao Shinji 9p hat ein aktuelles Joseki-Lexikon zusammengestellt, das viele wichtige Neuerungen aufnimmt und damit als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden kann. Es bietet dem Leser einen verständlichen Weg durch die vielen Varianten der grundlegenden Joseki mit all ihren versteckten Tesuji und Leben-und-Tod-Problemen. Weiterhin gibt Takao eine Bewertung der entstandenen Endstellungen mit Blick aufs gesamte Brett, was entscheidend die Wahl des passenden Joseki beeinflusst.

Der zweite Band behandelt 3-4-Punkt-Joseki mit hoher Keima-Annäherung sowie 5-3-Punkt- und 5-4-Punkt-Joseki.

Dieses Werk von Takao Shinji erscheint beim Kiseido Verlag zweibändig in englischer Sprache, wobei der erste Band bereits vorliegt.

32.00€



Lexikon der Joseki 3

Artikelnummer : 11-bs023

Von Takao Shinji, dt., 279 Seiten.

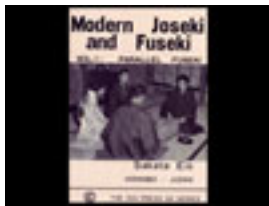
Joseki sind ein fundamentaler Bestandteil des Go. Der Begriff bezeichnet die formelhaften Zugfolgen, die in den Ecken des Spielbretts gespielt werden. Sie bestehen aus den besten Zügen im lokalen Kontext und führen deshalb zu einem lokal ausgeglichenen Ergebnis. Ihr Studium ist essenziell für jeden Spieler, der aus dem Stadium des Anfängers herausgewachsen ist.

Takao Shinji 9p hat ein aktuelles Joseki-Lexikon zusammengestellt, das viele wichtige Neuerungen aufnimmt und damit als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden kann. Es bietet dem Leser einen verständlichen Weg durch die vielen Varianten der grundlegenden Joseki mit all ihren versteckten Tesuji und Leben-und-Tod-Problemen. Weiterhin gibt Takao eine Bewertung der entstandenen Endstellungen mit Blick aufs gesamte Brett, was entscheidend die Wahl des passenden Joseki beeinflusst.

Der dritte und letzte Band behandelt 4-4-Punkt- und dem 3-3-Punkt-Joseki.

Dieses Werk von Takao Shinji erscheint beim Kiseido Verlag zweibändig in englischer Sprache, wobei der erste Band bereits vorliegt.

32.00€



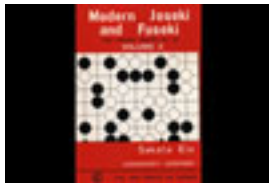
Modern Joseki and Fuseki, Bd. 1

Artikelnummer : 11-ki002

Von Sakata Eio, engl., 175 Seiten.

Dieser Klassiker Sakatas von 1968 war wohl das allererste Theoriebuch in englischer Sprache. Es behandelt das Parallel-Fuseki in seinen verschiedenen Ausprägungen. Obwohl viele ganz moderne und gegenwärtig oft gespielte Fusekis nicht behandelt werden, kann Sakatas Werk als gutes Basiswerk über die "klassische Moderne" der Fusekitheorie in Japan angesehen werden.

25.00€



Modern Joseki and Fuseki, Bd. 2

Artikelnummer : 11-ki052

Von Sakata Eio, engl., 166 Seiten. Dieses Buch erläutert die Eröffnungstheorie an verschiedenen Profipartien, die so ausgewählt wurden, daß durch ihre Analyse verschiedenste Fuseki-Ansätze und Joseki-Varianten vermittelt werden können.

25.00€



Nach dem Joseki

Artikelnummer : 11-bs016

Von Kim Sung-rae, dt., 199 Seiten.

In diesem Buch stellt der Autor Kim Sung-rae 4p zahlreiche Joseki-Stellungen vor und zeigt, wo in diesen Stellungen die späteren Angriffs- und Schwachpunkte verborgen liegen. Enden die meisten Joseki-Bücher mit der Endstellung des Josekis, zeigt dieses Buch, wie diese Josekis das Spiel über wirken werden. Somit lernt der Leser für die Eröffnung, Josekis besser einschätzen zu können - er kann sie auch im Hinblick auf mögliche spätere Mittelspielkämpfe gezielter auswählen. Aber auch im Mittelspiel kann er eigenes oder auch gegnerisches Aji (Potential) besser erkennen und zum eigenen Vorteil nutzen.

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

19.90€



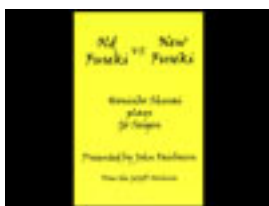
New Moves

Artikelnummer : 11-ss060

Von Alexander Dinerchtein/An Young Gil, engl., 160 Seiten.

Der mehrfache Europameister Alexander Dinerchtein 3p ist für seine Vorliebe für neue, ungewöhnliche Eröffnungszüge ebenso berühmt wie gefürchtet. An der Grenze zum Trickzug zwingt er damit seine Gegner, sich auf ungewohntes Terrain zu begeben und sich mit seiner weithin bekannten Rechenfähigkeit zu messen. In diesem Buch stellt Dinerchtein 25 seiner innovativen Züge vor und diskutiert sie mit An Young Gil 8p, um sie so dem Leser näher zu bringen.

21.00€



Old Fuseki vs. New Fuseki

Artikelnummer : 11-ss063

Von John Fairairn, engl., 132 Seiten.

Der Autor nimmt das Buch zum Anlass, um Anhand einer Partie zwischen Go Seigen und Honinbo Shusai aus dem Jahr 1933 die Entwicklung des Neuen Fusekis in Absetzung zum klassischen Fuseki nachzuzeichnen. Der ausführlichen Partieanalyse sind Kapitel zu "hypermodernen" Eröffnung sowie den Lebensläufen von Shusai und Go vorangestellt. Abgerundet wird das Buch mit einem Anhang, der Partiebeispiele zum Neuen Fuseki versammelt, und einer Auswahlbibliographie zum Thema mit Verweis auf vorwiegend japanische Quellen.

17.00€



Patterns of the Sanrensei

Artikelnummer : 11-ss064

Von Michael Redmond, engl., 212 Seiten (Großformat).

Michael Redmond 9p stellt in diesem Buch mit dem Sanrensei sein favorisiertes Fuseki vor und erläutert zunächst in sechs Kapiteln die strategischen wie taktischen Implikationen dieses Fusekis. Im zweiten Teil des Buches stellt er 20 eigene Partien vor, in denen er dieses Fuseki zur Anwendung gebracht hat, und analysiert somit das Sanrensei in der konkreten Anwendung. Da alle diese Partien von Redmond selbst gespielt worden sind, handelt es sich zugleich um eine Partiensammlung des spielstärksten Westlers, der jemals in Fernost Go-Profi geworden ist.

26.00€



Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei

Artikelnummer : 11-ki068

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Der schnellste Weg zum Verbessern der eigenen Eröffnungkenntnisse ist zu lernen, wie man dicke Positionen baut, um dann aus dem Einfluss der eigenen Stellung Gebiet zu machen. Das mag für den Anfänger paradox erscheinen, da Go ja ein Gebietsspiel ist, aber Go ist eben auch ein strategisches Spiel und Einfluss ist ein vorrangiges Mittel, um Gebiet zu generieren.

Der erste Band der Roadmap-Serie zeigt daher, wie man mit Vorgabesteinen umgeht, um Einfluss zu bauen und, sobald man stärker wird, diese strategischen Prinzipien beim Gleichaufpartien im Sanrensei-Fuseki anwendet.

19.00€



Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game

Artikelnummer : 11-ki069

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Aber auch im beginnenden Mittelspiel helfen strategische Prinzipien bei den richtigen Entscheidungen z. B. für oder gegen einen Kampf.

Der zweiten Band der Roadmap-Serie vermittelt daher anhand von zahlreichen Problemen und Beispielen 20 strategische Prinzipien für die Eröffnung und den strategischen Aspekt des Mittelspiels, die dem Leser helfen sollen, schnell substantiell stärker zu werden.

19.00€



Sanren-sei (dt.)

Artikelnummer : 11-bs015

Von Takagawa Shukaku, dt., 142 Seiten.

Das Sanren-sei, die Form, die aus drei Steinen auf den Vorgabepunkten an einem Bretttrand besteht, ist die kraftvollste und dynamischste unter den modernen Eröffnungen. Und doch ist sie diejenige, die am einfachsten zu beherrschen ist. Seit ihrer Einführung erfreut sie sich beständiger Popularität, da sie die Entwicklung eines unternehmenden und offensiven Stils fördert.

In der vorliegenden übersichtlichen Abhandlung legt Takagawa Shukaku die grundlegenden Ideen dieser Eröffnung dar. Und er zeigt, wie man sie einsetzt, um Außeneinfluss zu behaupten und große Gebietsanlagen aufzubauen. Er gibt zunächst eine umfassende Übersicht über die Grundlagen des Sanren-sei, um dann zu zeigen, wie es im professionellen Go auf höchstem Niveau zum Einsatz kommt.

Die Sanren-sei-Strategie ist gleichermaßen einfach zu verstehen und anzuwenden. Die wichtigen Konzepte dieser Eröffnung sind anschaulich und einleuchtend, außerdem genügt das Erlernen relativ weniger Josekis.

18.50€



The Chinese Opening

Artikelnummer : 11-ss071

Von Yuan Zhou, engl., 73 Seiten

In diesem Heft will Yuan Zhou, Autor zahlreicher Go-Bücher, seinen Lesern die Grundgedanken des Chinesischen Fuseki näher bringen und präsentiert in einem Anhang zudem 14 Partien, in denen dieses Fuseki gespielt wurde.

14.00€



The Chinese Opening. The Sure-Win Strategie

Artikelnummer : 11-ki020

Von Kato Masao, engl., 142 SeitenDieses Buch behandelt das Chinesische Fuseki, das - anders als z. B. das San-Ren-Sei-Fuseki - gleichermaßen auf Einfluß und Gebiet ausgerichtet ist. Die Kapitel des Buches behandeln das Konzept des Chinesischen Fusekis, den 4-4-Stein, den 3-4-Stein, den Ausbau zum Moyo (Gebietsanlage), diverse Klemmzüge und das Fuseki selbst in Aktion.

17.50€



The Nihon Kiin Handbook 3: Starpoint Joseki

Artikelnummer : 11-yu027

Vom Nihon Kiin, engl., 232 SeitenDieses Buch setzt sich mit dem 4-4-Punkt auseinander. Es ist somit ein kleines Joseki-Lexikon zu diesem Punkt und eine sinnvolle Erweiterung zum dritten Band des "Ishida".

19.00€



The Nihon Kiin Handbook 5: Even Game Joseki

Artikelnummer : 11-yu032

Vom Nihon Kiin, engl., 232 SeitenDieser Band der Handbuch-Serie enthält eine gute lexikalische Übersicht über häufig in Gleichaufpartien auftretende Josekis für den 3-4-, den 3-5- und den 4-5-Punkt und stellt damit eine ideale Ergänzung zum dritten Band dieser Reihe dar.

19.00€



The Opening Theory Made Easy

Artikelnummer : 11-ki021

Von Otake Hideo, engl., 167 SeitenDieses Buch ist eine hilfreiche Einführung in die Eröffnungstheorie. Es vermittelt 20 strategische Prinzipien, unterteilt in grundlegende Fundamente, gute Form und Strategie. Das Buch kann allen Anfänger in der Eröffnungstheorie empfohlen werden!

17.50€



Tricks in Joseki

Artikelnummer : 11-yu026

Von Yang Yilun, engl., 80 SeitenDieses Buch ist ein kleines Taschenbuch von nur 80 Seiten. Wer eine Sammlung von Trickzügen erwartet, wird von diesem Buch enttäuscht sein. Vielmehr will das Buch die Urteilskraft stärken, ob es sich bei einer Ecksituation um eine ausgeglichene Stellung handelt oder nicht. Dadurch soll mittelbar auch die Fähigkeit gestärkt werden, mit Trickzügen adäquat umzugehen.

15.00€



Whole Board Opening Problems

Artikelnummer : 11-ss074

Von Yuan Zhou, engl., 100 Seiten.

Der renommierte Go-Buch-Autor Yuan Zhou präsentiert 21 Ganzbrett-Probleme, bei denen Eröffnungsstellungen bewerten und jeweils der beste Zug gefunden werden. Die Probleme basieren auf real gespielten Profi- und Amateurpartien.

16.50€

Go-Bücher --> Mittelspiel



After Joseki

Artikelnummer : 11-so095

Von Kim Sung-rae, engl., 241 Seiten.

In diesem Buch stellt der Autor Kim Sung-rae 4p zahlreiche Joseki-Stellungen vor und zeigt, wo in diesen Stellungen die späteren Angriffs- und Schwachpunkte verborgen liegen. Enden die meisten Joseki-Bücher mit der Endstellung des Josekis, zeigt dieses Buch, wie diese Josekis das Spiel über wirken werden. Somit lernt der Leser für die Eröffnung, Josekis besser einschätzen zu können - er kann sie auch im Hinblick auf mögliche spätere Mittelspielkämpfe gezielter auswählen. Aber auch im Mittelspiel kann er eigenes oder auch gegenerisches Aji (Potential) besser erkennen und zum eigenen Vorteil nutzen.

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

18.00€



After Openings

Artikelnummer : 11-so108

Von Kim Sung-rae, engl., 248 Seiten.

In diesem Buch behandelt Kim Sung-rae 4p, der Autor des erfolgreichen, auch in deutsch vorliegenden "After Joseki" vornehmlich Stellungn nach Eckabschlüssen (Shimari) und Ausdehnungen am Rand. Wie man in der Eröffnung Gebiet sinnvoll abgrenzt, ist vielen Spielern bekannt, wie man in solche abgegrenzten Stellungen richtig invadiert und das noch vorhandene Aji nutzt, ist dagegen nicht so bekannt. Genau an dieser Stelle will "After Openings" helfen, einen angemessenen Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel zu finden.

18.00€



All About Ko

Artikelnummer : 11-ki051

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 243 Seiten.

Ein Ko kann sehr kompliziert sein, besonders im Mittelspiel. Meist wird es dann unübersichtlich und es ist schwer, den korrekten Wert eines Ko zu ermitteln, der auch noch für beide Seiten unterschiedlich sein kann. Und wie sieht es mit der Größe von Ko-Drohungen aus? Selbst starke Go-Spieler stehen hier allzu oft vor Problemen.

Dieses Buch behandelt die verschiedenen Aspekte eines Ko in 19 Kapiteln. Anhand von Beispielen - teilweise auf kleinen Brettern, um den Fokus auf das Wesentliche zu richten - werden alle Techniken und wichtigen Situationen erläutert. Anhand von Profipartien wird aufgezeigt, wie die Lösung schwieriger Situationen auszusehen hat.

Abgerundet wird das Buch durch 122 Probleme, über die das Gelernte vertieft und verinnerlicht werden soll.

26.00€



Astute Use of Brute Force

Artikelnummer : 11-hi002

Von Takao Shinji, engl., 220 Seiten.

Dicke ist selbst für starke Go-Spieler auf dem Go-Brett schwer zu fassen. Ähnlich wie Einfluss ist Dicke nicht messbar und damit ein Spieler sehr auf Erfahrung angewiesen. Daher versucht Takao Shinji in seinem Buch, Dicke über Ganzbrettstellungen zu vermitteln, bei denen der Leser sich die weitere Spielfolge überlegen soll.

Anschließend werden die Stellungen kleinschrittig mit Blick auf Dicke erläutert. Einen schönen Abschluss bildet ein Blick auf die Partien des Autors beim 60. Honinbo-Titelkampf.

23.00€



Attacking and Defending Moyos

Artikelnummer : 11-ki058

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 222 Seiten.

Dieses Buch wendet sich an die, die gerne große Moyos (Gebietsanlagen) aufziehen, aber auch an die, die gegen große Gebietsanlagen antreten müssen. Im ersten Kapitel werden 13 Prinzipien für das Moyo-Spiel vorgestellt und anhand von Stellungen aus Partien starker Profispieler erläutert. Im zweiten Kapitel werden Partien berühmter Moyo-Spieler (Sonoda, Takemiya) und -Invasoren (Cho Chikun) ausführlich analysiert. Im dritten Kapitel kann das Gelernte an 151 Problemen getestet und vertieft werden.

26.00€



Capturing Races 1. Two Basic Groups

Artikelnummer : 11-ja010

Von Robert Jasiek, engl., 272 Seiten.

Die sehr differenzierte Analyse von Robert Jasiek 5d versetzt Spieler aller Stärken in den Stand, Wettläufe um Leben und Tod (jap. Semeai) zwischen zwei einfachen Gruppen treffend zu berechnen. Wenn Rechnen und Freiheiten zählen nicht hilft, bringen ein Blick auf die gemeinsamen Freiheiten und eine von Jasiek präsentierte neue Formel die Lösung. Insgesamt werden 200 Prinzipien und eine vollständige Klassifikation von 93 möglichen Fällen behandelt. In der Fortsetzung dieser Serie über Semeais sollen Werte, Annährungsdefekte und Kos behandelt werden.

28.00€



Close Encounters with the Middle Game

Artikelnummer : 11-ki083

Von Michiel Eijkhout, engl., 220 Seiten.

In der Eröffnung kann man sich eine vorteilhafte Stellung erarbeiten, im Endspiel kann man einiges an Punkten gutmachen, aber im Mittelspiel werden Partien meist entschieden. Deswegen stellt der Autor 32 komplizierte Mittelspielstellungen aus realen Profi-Partien vor und diskutiert sie mit Blick auf mögliche und tatsächliche Strategien und Züge, um zu zeigen, warum die Profis spielen wie sie gespielt haben. Dabei steht jede Partie zugleich exemplarisch für eine bestimmtes Mittelspielkonzept, das der Autor vermitteln möchte.

26.00€



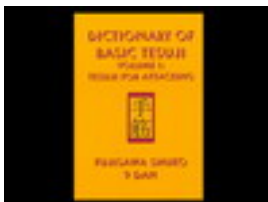
Cross-Cut Workshop

Artikelnummer : 11-ss002

Von Richard Hunter, engl., 76 Seiten

Dieses Buch ist das erste in einer Serie von übersichtlichen Studien von Richard Hunter. Es basiert auf einer überarbeiteten und erweiterten Artikelserie, die ursprünglich im »British Go Journal« erschienen ist. Hunter vermittelt Prinzipien, mittels derer es möglich sein soll, auf einen Kreuzschnitt in unterschiedlichen Situationen die richtige Antwort zu finden. Angereichert ist die Studie durch praxisorientierte Probleme. Das Buch ist für Spieler jeder Spielstärke geeignet, richtet sich aber in erster Linie an ambitionierte Anfänger und zweistellige Kyu-Spieler. Bei dieser 2. Auflage wurde ein paar weitere Beispiele hinzugefügt sowie das Layout und die Diagramme verbessert.

14.50€



Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 1

Artikelnummer : 11-ss026

Von Shuko Fujisawa, engl. 253 SeitenDieser erste von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Angriffs-Tesujis systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch. Der erste Band befasst sich vornehmlich mit Angriffs-, der zweite Band mit Verteidigungs-Tesujis. Der dritte und vierte Band widmen sich der Eröffnung, Semeais, Leben&Tod-Stellungen sowie dem Endspiel.

26.00€



Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 2

Artikelnummer : 11-ss033

Von Shuko Fujisawa, engl. 258 Seiten

Dieser zweite von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Verteidigungs-Tesujis systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch. Der erste Band befasst sich vornehmlich mit Angriffs-, der zweite Band mit Verteidigungs-Tesujis. Der dritte und vierte Band widmen sich der Eröffnung, Semeais, Leben&Tod-Stellungen sowie dem Endspiel.

26.00€



Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 3

Artikelnummer : 11-ss035

Von Shuko Fujisawa, engl. 236 SeitenDieser dritte von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Tesujis zur Eröffnung, Semeais und Leben&Tod-Problemen systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch. Die ersten beiden Bände befassen sich vornehmlich mit Angriffs- und Verteidigungs-Tesujis.

26.00€



Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 4

Artikelnummer : 11-ss039

Von Shuko Fujisawa, engl., 270 SeitenDieser vierte und letzte Dictionary-Band zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Tesujis für Leben&Tod (Teil 2) und für das Endspiel systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch. Die ersten drei Bände befassen sich vornehmlich mit Angriffs- und Verteidigungs-Tesujis sowie mit Tesujis zur Eröffnung, Semeais und Leben&Tod (Teil 1)

26.00€



Die Kunst des Angriffs

Artikelnummer : 11-bs009

Von Kato Masao, dt., 199 Seiten.

Katos "Attack and Kill" war lange Jahre ein Klassiker der englischsprachig erhältlichen Go-Literatur, allerdings leider auch seit vielen Jahren vergriffen. Dem Frankfurter Verlag "Brett und Stein" ist es zu verdanken, dass dieses spannende Werk nun in deutscher Sprache vorliegt.

Dem Klappentext ist nicht viel hinzuzufügen:

"Große Gruppen jagen und sie dann erlegen – das ist eine der großen Freuden des Go-Spiels. Es ist das Privileg eines jeden Amateurs, der zu seinem Vergnügen Go spielt, seinen eigenen Stil des Angreifens zu entwickeln und so gibt es zahlreiche Beispiele von Spielern, die mit viel Eifer und Energie kleine wertlose Gruppen angreifen und jagen, um dann plötzlich festzustellen, dass der Gegner sie mit einer dicken Wand eingeschlossen hat oder ihre ausgefeilten Attacken ihr Ziel verfehlten und sie am Ende nicht genug Gebiet gesichert haben.

Im aktuellen Boom von Go-Büchern gibt es viele Bücher über Joseki und Tesuji, aber erstaunlicherweise nur wenige, die die Grundprinzipien des richtigen Angreifens erklären. Dies ist ein unzumutbarer Zustand für Spieler, die wissen wollen, wie man richtig angreift.

Darum, sagt Kato Masao, hat er dieses Buch geschrieben."

19.90€



Elementary Go Series 3: Tesuji

Artikelnummer : 11-ki007

Von James Davies, engl., 198 SeitenDiese Buch führt in die Technik des Tesuji ein. Ein Tesuji ist der taktisch beste Zug in einer lokalen Situation.Das ersten Kapitel behandelt das (Vorausbe-)Rechnen und die Bewertung taktischer Situationen. Die weiteren vierzehn Kapitel stellen unterschiedliche Tesuji-Kategorien vor, die sehr praxisnah anhand von Problemenstellungen erarbeitet werden. Im letzten Kapitel wird das Gelernte über einige schwierige Probleme überprüft.

17.50€



Elementary Go Series 4: Life and Death

Artikelnummer : 11-ki008

Von James Davies, engl., 157 SeitenDieses Buch will zeigen, wie man in Leben-und-Tod-Situationen spielen sollte. Jedes Kapitel behandelt eine bestimmte Form, die an der Grenze zwischen Leben und Tod steht, und klärt darüber auf, wann diese Form lebendig und wann sie tot ist. In jedem Kapitel wird das Gelernte über Probleme vertieft.

17.50€



Elementary Go Series 5: Attack and Defense

Artikelnummer : 11-ki009

Von Ishida/Davies, engl., 249 SeitenDieses Buch führt in die Mittelspiel-Theorie ein. Die einzelnen Kapitel behandeln Gebiet und Kraft, Angriffsstrategie, Angriffszüge, Verteidigung, Forcing- und Induktions-Züge, die Reduktion und die Invasion sowie den Ko-Kampf. Es gibt damit eine Einführung in alle wichtigen Aspekte, die man im Mittelspiel beachten sollte.

17.50€



Fighting Fundamentals

Artikelnummer : 11-ja006

Von Robert Jasiek, engl., 251 Seiten.

Robert Jasiek 5d analysiert systematisch das Thema Kampf - wie man warum, wann und wo um was kämpfen sollte und ob man angreifen oder verteidigen sollte. Dabei vermittelt er allgemeine Prinzipien über zahlreiche Beispiele von Kämpfen aller Art wie Reduktion, Splitting Attack oder Tausch. Ziel seiner detaillierten Ausführungen ist, dass der Leser nach der Lektüre des Buches auch in komplizierten Kämpfen vertraute Strukturen erkennt.

26.50€



Fighting Ko

Artikelnummer : 11-yu002

Von Jin Jiang, engl., 146 SeitenDieses kleine Buch handelt vom richtigen Umgang mit Ko-Kämpfen. Nach einer kurzen Einführung wird betrachtet, wann Ko-Kämpfe begonnen werden sollten, welche Art von Ko-Drohungen im Verlauf eines Kampfes auftauchen können und in welchen Situationen typischerweise Ko-Kämpfe entstehen. Abgerundet wird dies mit einigen Beispielen aus Profipartien und einigen Problemen.

13.00€



Get strong at Attacking

Artikelnummer : 11-ki039

Von Richard Bozulich, engl., 152 SeitenDieses Buch der "Get-Strong"-Serie enthält 136 interessante Ganzbrett-Probleme zu Mittelspiel-Situationen.

20.00€



Get strong at Invading

Artikelnummer : 11-ki034

Von Richard Bozulich, engl., Dieses Buch besteht aus 171 Invasions-Problemen und unterteilt sich thematisch in Invasionen am Rand, Invasionen in der Ecke und Invasionen in große Gebietsanlagen. Schwierige Brettssituationen werden teilweise auf mehrere Problem aufgeteilt und somit auch ausführlich analysiert.

20.00€



Get strong at Life and Death

Artikelnummer : 11-ki037

Von Richard Bozulich, engl., 187 SeitenDieses Buch unterteilt sich in drei Abschnitte. Im ersten Teil geht es um die grundlegenden Stellungen, im zweiten Teil geht es um Stellungen, die aus Josekis resultieren und im dritten Teil werden weitere gemischte Probleme präsentiert.

20.00€



Get Strong at Tesuji

Artikelnummer : 11-ki035

Von Richard Bozulich, engl., 180 SeitenDiese Buch besteht aus 524 Tesuji-Problemen, die in vier Schwierigkeitsstufen aufgeteilt sind. Die letzte Gruppe von 100 Problemen richtet sich an Dan-Spieler, können aber wohl auch von Kyu-Spielern gelöst werden.

20.00€



Invasions

Artikelnummer : 11-ss072

Von Iwamoto Kaoru, engl., 116 Seiten.

Dieses Buch will zeigen, wann und wie man invadieren soll und wie man sich gegen Invasionen verteidigt. Dabei setzt sich der Autor mit Situationen auseinander, wie sie tatsächlich in gespielten Partien vorkommen, was dazu führen soll, dass der Leser künftig besser mit Invasionen zurechtkommt - auf beiden Seiten, als Invadierender und Invadierter.

18.00€



Ishi Press Classics 1: Kato's Attack and Kill

Artikelnummer : 11-ki073

Von Kato Masao, engl., 215 Seiten.

Katos "Attack and Kill" war lange Jahre ein Klassiker der englischsprachig erhältlichen Go-Literatur, allerdings auch seit vielen Jahren vergriffen. Nun hat Kiseido diesen Ishi-Press-Klassiker wieder aufgelegt, in dem es zentral um Kampf und Angriff im Mittelspiel geht.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis

Artikelnummer : 11-ki074

Von Takemiya Masaki, engl., 207 Seiten.

Lange vergriffen und endlich wieder erhältlich ist dieser Klassiker von Takemiya Masaki, der in Form eines Lexikons die Angriffsmöglichkeiten auf gegnerische Eckstellungen zeigt. Gerade die systematische Art, in der in diesem Buch quasi Mittelspiel-Josekis dargestellt werden, machen diesen Titel so beliebt.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 5: All About Thickness

Artikelnummer : 11-ki077

Von Ishida Yoshio, engl., 194 Seiten.

Viele Theorie-Bücher erscheinen textlastig mit endlosen und schwer verständlichen Erklärungen. Ishida Yoshio geht in diesem Buch einen anderen Weg, indem er große Diagramme, einfache und griffige Erklärungen und ein Minimum an Text einsetzt, um Spielern aller Spielstärken die Geheimnisse von Einfluss und die effektive Nutzung desselben näher zu bringen.

Im Paket günstiger!

25.00€



Ishi Press Classics 8.1+2: All About Life and Death 1+2

Artikelnummer : 11-ki080+81

Von Cho Chikun, engl., 170+176 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

45.00€



Ishi Press Classics 8.1: All About Life and Death 1

Artikelnummer : 11-ki080

Von Cho Chikun, engl., 170 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

25.00€



Ishi Press Classics 8.2: All About Life and Death 2

Artikelnummer : 11-ki081

Von Cho Chikun, engl., 170 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

25.00€



Nach dem Joseki

Artikelnummer : 11-bs016

Von Kim Sung-rae, dt., 199 Seiten.

In diesem Buch stellt der Autor Kim Sung-rae 4p zahlreiche Joseki-Stellungen vor und zeigt, wo in diesen Stellungen die späteren Angriffs- und Schwachpunkte verborgen liegen. Enden die meisten Joseki-Bücher mit der Endstellung des Josekis, zeigt dieses Buch, wie diese Josekis das Spiel über wirken werden. Somit lernt der Leser für die Eröffnung, Josekis besser einschätzen zu können - er kann sie auch im Hinblick auf mögliche spätere Mittelspielkämpfe gezielter auswählen. Aber auch im Mittelspiel kann er eigenes oder auch gegnerisches Aji (Potential) besser erkennen und zum eigenen Vorteil nutzen.

Hier der gleiche Titel in englischer Sprache.

19.90€



Reducing Territorial Frameworks

Artikelnummer : 11-ki018

Von Fujisawa Shuko, engl., 200 SeitenDieses Buch behandelt das Thema "Reduzierung". Es beinhaltet ein Kapitel über Reduktionszüge, drei Kapitel über Reduzierungs-Josekis, ein Kapitel über Angriff und Verteidigung und ein Kapitel mit Problemen. Das Buch ist gleichermaßen ein Buch über das Mittelspiel und ein Nachschlagewerk für Reduktions-Josekis.

17.50€



Reductions

Artikelnummer : 11-ss073

Von Iwamoto Kaoru, engl., 91 Seiten.

Dieses Buch will zeigen, wann und wie man gegnerisches Gebiet bzw. Anlagen reduzieren soll und erleutert den Unterschied zur Invasion. Dabei setzt sich der Autor mit Situationen auseinander, wie sie tatsächlich in gespielten Partien vorkommen, was dazu führen soll, dass der Leser sich künftig besser auf das Reduzieren versteht.

18.00€



Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game

Artikelnummer : 11-ki069

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Aber auch im beginnenden Mittelspiel helfen strategische Prinzipien bei den richtigen Entscheidungen z. B. für oder gegen einen Kampf.

Der zweiten Band der Roadmap-Serie vermittelt daher anhand von zahlreichen Problemen und Beispielen 20 strategische Prinzipien für die Eröffnung und den strategischen Aspekt des Mittelspiels, die dem Leser helfen sollen, schnell substantiell stärker zu werden.

19.00€



Roadmap to Shodan 3: Basics of Life and Death

Artikelnummer : 11-ki070

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 225 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Der dritte Band der Roadmap-Serie vermittelt im ersten Teil die Grundlagen von Leben und Tod, wie sie einem Anfänger vermittelt werden sollten, die ab auch für Spieler bis. zum 5. Kyu von Interesse sein können, wenn er die Grundlagen noch nicht systematisch erlernt hat.

Im zweiten Teil warten 177 grundlegende Leben-und-Tod-Probleme mit Formen, wie sie immer wieder in Go-Partien vorkommen. Diese Stellungen sind fundamental und wer im Go stark werden will, sollte mit ihnen vertraut sein. Wer sich mit ihnen auseinandersetzt, lernt zugleich grundlegende Techniken für das Töten, aber auch für das Leben kennen.

20.00€



Roadmap to Shodan 4: Survey of the Basic Tesujis

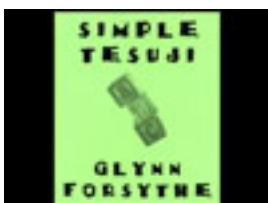
Artikelnummer : 11-ki072

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 212 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Der vierte Band der Roadmap-Serie vermittelt über 40 grundlegende Tesuji-Typen, die vorgestellt und in insgesamt über 180 Problemen vertieft werden. Ziel ist es, die Mustererkennung und die Intuition des Lesers für diese Tesujis zu verbessern, die man als Amateur-Danspieler kennen sollte.

20.00€



Simple Tesuji

Artikelnummer : 11-ss066

Von Glynn Forsythe, engl., 38 Seiten.

Dieses kleine Heft soll Anfänger mit grundlegenden Techniken vertraut machen, deren Kenntnis für das Go-Spiel unerlässlich ist. Es geht dabei um das Netz, Treppen, Verbindungen, die Mausefalle, Leben & Tod, das Endspiel und den Affensprung.

5.00€



Think like a Pro: Pae

Artikelnummer : 11-or021

Von Yoon Yung-sun, engl./kor., 187 Seiten.

"Pae" ist der koreanische Begriff für Ko. In ihrem neuen Buch versucht Yoon Young-sun 5p, eine der spielstärksten Go-Profi-Spielerinnen Koreas und Autorin des Erfolgsbuchs "Think like a Pro: Haengma", das Thema "Pae" dem Leser systematisch näher zu bringen, indem sie zunächst verschiedene Typen von Paes behandelt und diese dann kapitelweise in Leben&Tod-Situationen, in Jeongseoks (Josekis), im Endspiel und in tatsächlich gespielten Partien beleuchtet.

Oromedia-Ausverkauf

~~17.50€~~ 12.00€

**Whole Board Living Tesuji**

Artikelnummer : 11-yu035

Von Chatterjee/Yang, engl., 148 Seiten
Das Buch trägt den Untertitel "Problems Drawn From Real-Life Games" und präsentiert tatsächlich 150 Tesuji-Probleme, die echten Partien entnommen sind bzw. sich mit Zugfolgen beschäftigen, die in realen Partien immer wieder vorkommen. Teilweise sind die Probleme recht anspruchsvoll.

17.00€

Go-Bücher --> Endspiel



Elementary Go Series 6: Endgame

Artikelnummer : 11-ki010

Von Ogawa/Davies, engl., 211 Seiten Die verschiedenen Kapitel dieses Buches führen ein in das Zählen, in Endspiel-Tesujis und in das Macro-Endspiel. Beides wird dabei vermittelt: Die Theorie hinter dem Endspiel und spezifische Tesujis, um aus einer Situation die meisten Punkte herauszuholen.

17.50€



Endgame 1. Fundamentals

Artikelnummer : 11-ja009

Von Robert Jasiek, engl., 264 Seiten.

Die meisten Züge einer zuende gebrachten Partie sind Endspielzüge. Gerade Kyu-Spieler verlieren in dieser Phase der Partie zahlreiche Punkte durch einfach zu vermeidende Endspielfehler. Durch das Studium von Endspiel können daher diese Spieler schnell deutlich messbare Erfolge erzielen.

Der Autor versucht in seinem Buch aber, das Studium des Enspiels zu erleichtern. Anstatt den Leser mit Zahlen und Zählungen zu konfrontieren, stellt er ihm einfache Prinzipien zum Verständnis des Endspiels vor. Der Leser soll so lernen, große Endspielfehler zu vermeiden und die richtigen Züge sowohl global als auch lokal zu finden sowie sie in der richtigen Reihenfolge zu spielen. Darüber hinaus wird er durch die Lektüre, so verspricht der Autor, spezifische Endspiel-Tesujis kennenlernen, seine Rechenstärke im Endspiel verbessern und bereits in der Eröffnung und im Mittelspiel wichtige Endspielaspekte im Auge haben können.

26.50€



Get strong at the Endgame

Artikelnummer : 11-ki036

Von Richard Bozulich, engl., 198 Seiten Dieses Buch beginnt mit 42 Endspielproblemen auf dem 11x11-Brett, gefolgt von 120 Endspiel-Tesuji-Problemen und 101 Endspiel-Rechenproblemen und mit 28 weiteren 11x11-Problemen schließt.

20.00€



Monkey Jump Workshop

Artikelnummer : 11-ss005

Von Richard Hunter, engl., 154 Seiten Dieses Buch präsentiert eine gründliche Studie zum Affensprung. Sie basiert auf einer Artikelserie, die ursprünglich im »British Go Journal« erschienen ist, und ist um Material aus der »Go World«, dem in Japan erscheinenden englischsprachigen Go-Journal, erweitert worden.

20.00€

Go-Bücher --> Vorgabe



Cosmic Go. A Guide to 4-Stone Handicap Games

Artikelnummer : 11-ki040

Von Chatterjee/Yang, engl., 174 SeitenDieses Buch ist schwer einzuordnen - es ist entweder ein Buch über Vorgabe-Go oder ein Spiel über Joseki. Genaugenommen handelt es von 4-Steine-Vorgabepartien, gespielt mit einem kompromisslosen, auf Einfluß orientierten Stil. Nach einem Einführungskapitel folgen vier Kapitel über Josekis, die in 4-Steine-Partien auftreten können. Besonders diskutiert wird die klassische These, daß man bei zwei angreifenden Steinen an den stärkeren anlegen solle, um den schwächeren noch schwächer zu machen. Hier wird ein Wandel in dieser Auffassung diskutiert.

15.00€



Elementary Go Series 7: Handicap Go

Artikelnummer : 11-ki011

Von Nagahara Yoshiaki und Richard Bozulich, engl., 205 Seiten.

Im ersten Kapitel stellen die Autoren 20 Prinzipien vor, die man bei Vorgabepartien im Kopf haben und beherzigen sollte, im zweiten Kapitel stellen sie ein "Sure-Win-Strategie" vor, die mittelfristig die Gewinnrate bei Vorgabepartien erhöhen sollte, im dritten Kapitel betrachten sie Vorgabepartien aus der Sicht von Weiß, im vierten Kapitel stellen sie vier Vorgabepartien vor und analysieren sie eingehend und im abschließenden fünften Kapitel präsentieren sie abschließen 38 Probleme zum Thema Vorgabe.

Dieses Buch ist genauso empfehlenswert wie jedes andere aus der Elementary Go Series!

17.50€



Galactic Go 1: A Guide to 3-Stone Handicap Games

Artikelnummer : 11-yu025

Von Chatterjee/Huiren, engl., 261 SeitenDie beiden Galactic-Go-Bände stellen eine Fortsetzung des Cosmic-Go-Bandes dar. Handelte letzteres von 4-Steine-Vorgabe-Partien, so handeln die beiden Galactic-Go-Bände sehr ausführlich von 3-Steine-Vorgabe-Partien. Und wie schon bei Cosmic-Go wird auch diesmal ein sehr einflußorientierter Stil empfohlen.

19.00€



Galactic Go 2: A Guide to 3-Stone Handicap Games

Artikelnummer : 11-yu028

Von Chatterjee/Huiren, engl., 204 SeitenDie beiden Galactic-Go-Bände stellen eine Fortsetzung des Cosmic-Go-Bandes dar. Handelte letzteres von 4-Steine-Vorgabe-Partien, so handeln die beiden Galactic-Go-Bände sehr ausführlich von 3-Steine-Vorgabe-Partien. Und wie schon bei Cosmic-Go wird auch diesmal ein sehr einflußorientierter Stil empfohlen.

19.00€



Get strong at Handicap Go

Artikelnummer : 11-ki038

Von Richard Bozulich, engl., 179 SeitenDieses Buch der "Get-Strong"-Reihe enthält Probleme aus Partien mit unterschiedlich hohen Vorgaben - von 9-Steine-Partien bis zu 2-Steine-Partien. Auch ohne Interesse an Vorgabe-Partien und -Stellungen vermitteln die Probleme Einsichten im Hinblick auf den Aufbau von Stärke.

20.00€



How to Play Handicap Go

Artikelnummer : 11-ss019

Von Yuan Zhou, engl., 180 SeitenDieses Buch enthält acht sehr umfangreich kommentierte Vorgabepartien des Autors, die er als Amateur-7d gegen andere Amateure mit drei bis sieben Steinen gespielt hat.

20.00€



Masterpieces of Handicap Go, Vol. 2

Artikelnummer : 11-ss032

Hrsg. von William Cobb/Gordon Fraser, engl., 187 S.

Die beiden Bände von "Masterpieces of Handicap Go" versammeln eine Vielzahl von berühmten Vorgabepartien, die zuerst im "American Go Journal" erschienen sind. Alle Partien sind von japanischen Go-Profis gespielt worden und zeigen somit Vorgabe-Go auf höchstem Niveau.

20.00€



Pro-Pro Handicap Games

Artikelnummer : 11-yu010

Vom Nihon Kiin, engl., 220 SeitenIn diesem Buch werden insbesondere die Strategien für Partien mit drei bis fünf Steinen Vorgabe behandelt. Dabei werden die gespielten Partien sehr breit und lehrreich kommentiert.

22.00€



Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei

Artikelnummer : 11-ki068

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 155 Seiten.

Die Roadmap-Serie hat das Ziel, Anfänger mit den strategischen Grundsätzen und taktischen Fähigkeiten auszustatten, um das Niveau eines 1. Dan zu erreichen.

Strategisches Wissen und taktischen Fähigkeiten sind gleichermaßen wichtig beim Go. Da Brute-Force-Analyse - also Rechnen - in der Eröffnung unmöglich ist, werden für diese Phase die strategischen Prinzipien betont. Der schnellste Weg zum Verbessern der eigenen Eröffnungkenntnisse ist zu lernen, wie man dicke Positionen baut, um dann aus dem Einfluss der eigenen Stellung Gebiet zu machen. Das mag für den Anfänger paradox erscheinen, da Go ja ein Gebietsspiel ist, aber Go ist eben auch ein strategisches Spiel und Einfluss ist ein vorrangiges Mittel, um Gebiet zu generieren.

Der erste Band der Roadmap-Serie zeigt daher, wie man mit Vorgabesteinen umgeht, um Einfluss zu bauen und, sobald man stärker wird, diese strategischen Prinzipien beim Gleichaufpartien im Sanrensei-Fuseki anwendet.

19.00€



The Nihon Kiin Handbook 4: Handicap Go

Artikelnummer : 11-yu029

Vom Nihon Kiin, engl., 236 SeitenDieses Buch versucht in der Form eines Handbuches, geordnet nach Anzahl der Vorgabesteine, unterschiedliche Situationen, die in Vorgabepartien häufig vorkommen, abzuhandeln.

19.00€

Go-Bücher --> Probleme

**1001 Life and Death Problems**

Artikelnummer : 11-ki043

Von Richard Bozulich, engl., 240 SeitenDieses Buch besteht - wie nicht anders zu erwarten - aus 1001 Leben-und-Tod-Problemen. Sie teilen sich auf in 400 Einzüger, 300 Dreizüger und 301 Fünfzüger. Pro Seite werden 8 bis 9 Probleme präsentiert und auf der folgenden Seite in jeweils einem Diagramm aufgelöst.

26.00€

**200 Endgame Problems**

Artikelnummer : 11-ss020

Von Shirae Haruhiko, engl., 212 SeitenEs handelt sich bei diesem Buch um eine Sammlung von Endspiel-Problemen, von denen die ersten 100 grundlegenden Charakters sind, die zweiten 100 weitergehenden Charakters. Darüber hinaus enthält das Buch drei Zwischenkapitel mit Partiebeispielen, in denen das exakte Zählen demonstriert wird.

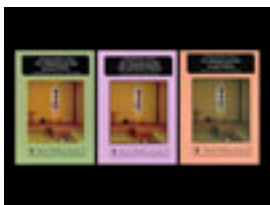
19.00€

**200 Tesuji Problems**

Artikelnummer : 11-ss021

Von Shirae Haruhiko, engl., 214 SeitenDas Buch enthält im ersten Teil 50 einführende und 50 weiterführende Tesuji-Probleme - gesucht ist also immer der beste Zug in einer taktisch schwierigen Situation. Die zweiten 100 Probleme testen das Tesuji-Verständnis an praxisnahen Anwendungsproblemen. Abgerundet wird dieses Buch noch durch einige klassische Tesuji-Probleme.

19.00€

**2003 Go-Probleme im Set**

Artikelnummer : 11-ki42/43/4

Richard Bozulich liefert mit seinen drei Problembüchern die ideale Basis für das Go-Studium von Kyu-Spielern, die ihre Spielstärke nachhaltig verbessern wollen - im Buch über Eröffnung verbessern sie ihr strategisches Verständnis für die Anlage einer Partie, im Leben-und-Tod-Band wird eingehend das Rechnen in taktischen herausfordernden Situationen geübt und im Band über Tesuji wird die Kreativität in Kampfsituationen gesteigert. Wer alle drei Bände ehrlich und ernsthaft durcharbeitet, sollte damit einiges an Spielstärke hinzugewinnen können.

501 Opening Problems

Engl., 252 Seiten.

Dieses Buch enthält 501 Eröffnungsprobleme, wobei jeweils vier Probleme auf einer Seite sind. Jedes Problem wird in Verbindung mit einem Go-Spruchwort - wie z. B. "Vergrößere Dein Gebiet, während Du Deinen Gegner angreifst" - vorgestellt und mit jeweils einem Lösungsdiagramm aufgelöst.

1001 Life and Death Problems

Engl., 240 Seiten.

Dieses Buch besteht - wie nicht anders zu erwarten - aus 1001 Leben-und-Tod-Problemen. Sie teilen sich auf in 400 Einzüger, 300 Dreizüger und 301 Fünfzüger. Pro Seite werden 8 bis 9 Probleme präsentiert und auf der folgenden Seite in jeweils einem Diagramm aufgelöst.

501 Tesuji Problems

Engl., 287 Seiten.

Dieses Buch enthält 501 Tesujiprobleme, wobei jeweils mehrere Probleme auf einer Seite sind. Tesujis sind Züge, die zu einem klaren taktischen Erfolg führen - sie fangen Steine, retten oder töten Gruppen, trennen oder binden Steine an. Das Buch stellt mit seinen 501 Problemen 45 verschiedene Tesujiarten vor. Viele dieser Tesujis tauchen häufig in realen Partien auf, manche nur selten. Über das gesamte Buch verteilt werden die verschiedenen Tesujis immer wieder abgefragt und somit ihre Kenntnis vertieft.

~~78.00€~~ 70.00€



501 Opening Problems

Artikelnummer : 11-ki042

Von Richard Bozulich, engl., 252 Seiten
Dieses Buch enthält 501 Eröffnungsprobleme, wobei jeweils vier Probleme auf einer Seite sind. Jedes Problem wird in Verbindung mit einem Go-Spruchwort - wie z. B. "Vergrößere Dein Gebiet, während Du Deinen Gegner angreifst" - vorgestellt und mit jeweils einem Lösungsdiagramm aufgelöst.

26.00€



501 Tesuji Problems

Artikelnummer : 11-ki049

Von Richard Bozulich, engl., 287 Seiten
Dieses Buch enthält 501 Tesujiprobleme, wobei jeweils mehrere Probleme auf einer Seite sind. Tesujis sind Züge, die zu einem klaren taktischen Erfolg führen - sie fangen Steine, retten oder töten Gruppen, trennen oder binden Steine an. Das Buch stellt mit seinen 501 Problemen 45 verschiedene Tesujiarten vor. Viele dieser Tesujis tauchen häufig in realen Partien auf, manche nur selten. Über das gesamte Buch verteilt werden die verschiedenen Tesujis immer wieder abgefragt und somit ihre Kenntnis vertieft.

26.00€



Creative Live & Death II

Artikelnummer : 11-or041

Von Cho Hye Yeon, kor./engl., 220 Seiten.

Cho Hye Yeon 9p präsentiert 39 interessante Probleme für Dan- und starke Kyu-Spieler, deren Lösung jeweils sehr ausführlich dargelegt wird.

20.00€



Creative Live & Death III

Artikelnummer : 11-so109

Von Cho Hye Yeon, kor./engl., 226 Seiten.

Cho Hye Yeon 9p präsentiert 26 interessante Probleme für Dan- und starke Kyu-Spieler, deren Lösung jeweils sehr ausführlich dargelegt wird.

20.00€



Der Elefant im Reisfeld

Artikelnummer : 11-bs027

Von Izumi Hase, dt., 146 Seiten.

Wie fängt man einen Elefanten? Kann ein Fragezeichen leben? Was hat Go mit Musik zu tun? Und haben Sie schon einmal in einem Reisfeld Go gespielt?

Hinter den kreativen und amüsanten Bildern aus weißen und schwarzen Go-Steinen, die in diesem Buch abgedruckt sind, verbergen sich wunderbare Übungsaufgaben, deren Schwierigkeitsgrad von sehr leicht bis äußerst schwierig reicht - für Einsteiger und Dan-Spieler, für Kinder und Erwachsene.

18.50€



Essential Life & Death

Artikelnummer : 11-bt002

Von Lee Jae-Hwan, engl., 4 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Diese Reihe schließt an die Level-Up!-Reihe an und versammelt eine Vielzahl von thematisch und didaktisch sinnvoll sortierten Go-Problemen. Ziel ist dabei weniger die Steigerung der Lesefähigkeit als vielmehr die Vermittlung klassischer Leben&Tod-Formen und vitaler Punkte.

Die Bücher enthalten selbst keine Lösungen und eignen sich so besonders für die Nutzung als Studienbücher für Lerngruppen. Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können aber hier als PDF heruntergeladen werden.

Bd. 1: 30-20k

Bd. 2: 20-15k

Bd. 3: 15-10k

Bd. 4: Einstellig Kyu-Spieler

Alle Bände zusammen bieten wir rabattiert an. Wählen Sie ggf. die Option im Dropdownmenü.

13.50€



First Life and Death

Artikelnummer : 11-ja013

Von Robert Jasiek, engl., 232 Seiten.

Dieses Buch hat sich zum Ziel gesetzt, das Lösen von Go-Problemen systematisch zu vermitteln. Dabei kann der Leser die grundlegenden Techniken wie z. B. zwei Augen, Nakade, Freiheitenmangel und Freiheiten-Wettlauf. Auf diese Weise soll er zugleich die eingetragene Spielstärke erheblich verbessern können.

25.00€



Get strong at Attacking

Artikelnummer : 11-ki039

Von Richard Bozulich, engl., 152 Seiten
Dieses Buch der "Get-Strong"-Serie enthält 136 interessante Ganzbrett-Probleme zu Mittelspiel-Situationen.

20.00€



Get strong at Handicap Go

Artikelnummer : 11-ki038

Von Richard Bozulich, engl., 179 Seiten
Dieses Buch der "Get-Strong"-Reihe enthält Probleme aus Partien mit unterschiedlich hohen Vorgaben - von 9-Steine-Partien bis zu 2-Steine-Partien. Auch ohne Interesse an Vorgabe-Partien und -Stellungen vermitteln die Probleme Einsichten im Hinblick auf den Aufbau von Stärke.

20.00€



Get strong at Invading

Artikelnummer : 11-ki034

Von Richard Bozulich, engl., Dieses Buch besteht aus 171 Invasions-Problemen und unterteilt sich thematisch in Invasionen am Rand, Invasionen in der Ecke und Invasionen in große Gebietsanlagen. Schwierige Brett-situationen werden teilweise auf mehrere Problem aufgeteilt und somit auch ausführlich analysiert.

20.00€



Get strong at Joseki 1

Artikelnummer : 11-ki031

Von Richard Bozulich, engl., 173 Seiten
Die drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationen dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis. Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€



Get strong at Joseki 2

Artikelnummer : 11-ki032

Von Richard Bozulich, engl., 174 Seiten
Die drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationen dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis. Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€



Get Strong at Joseki 3

Artikelnummer : 11-ki033

Von Richard Bozulich, engl., 206 Seiten
Die drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationen dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis. Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

20.00€



Get strong at Life and Death

Artikelnummer : 11-ki037

Von Richard Bozulich, engl., 187 SeitenDieses Buch unterteilt sich in drei Abschnitte. Im ersten Teil geht es um die grundlegenden Stellungen, im zweiten Teil geht es um Stellungen, die aus Josekis resultieren und im dritten Teil werden weitere gemischte Probleme präsentiert.

20.00€



Get Strong at Tesuji

Artikelnummer : 11-ki035

Von Richard Bozulich, engl., 180 SeitenDiese Buch besteht aus 524 Tesuji-Problemen, die in vier Schwierigkeitsstufen aufgeteilt sind. Die letzte Gruppe von 100 Problemen richtet sich an Dan-Spieler, können aber wohl auch von Kyu-Spielern gelöst werden.

20.00€



Get strong at the Endgame

Artikelnummer : 11-ki036

Von Richard Bozulich, engl., 198 SeitenDieses Buch beginnt mit 42 Endspielproblemen auf dem 11x11-Brett, gefolgt von 120 Endspiel-Tesuji-Problemen und 101 Endspiel-Rechenproblemen und mit 28 weiteren 11x11-Problemen schließt.

20.00€



Get Strong at the Opening

Artikelnummer : 11-ki030

Von Richard Bozulich, engl., 164 SeitenDieser erste Band der "Get-Strong"-Serie besteht aus 175 Ganz-Brett-Problemen zur Eröffnung. Dabei geht es nicht um Josekis, sondern um die strategisch richtige Entwicklung der Partie. Die Probleme in der ersten Buchhälfte konzentrieren sich auf Niren-Sei, Sanren-Sei, das Chinesische und das Shusaku-Fuseki. Im zweiten Teil geht es genereller um die allgemeine Positionsbeurteilung.

20.00€



Go Puzzles, Vol. 1: Life and Death by the Numbers

Artikelnummer : 11-ss017

Von Yilun Yang, engl., 92 SeitenEin nettes kleines Buch mit Go-Problemen, bei denen die Steine auf dem Brett Zahlen ergeben.

15.50€



Go Puzzles, Vol. 2: Life and Death by Chin. Characters

Artikelnummer : 11-ss018

Von Yilun Yang, engl., 100 SeitenEin nettes kleines Buch mit Go-Problemen, bei denen die Steine auf dem Brett chinesische Schriftzeichen ergeben.

15.50€



Go-Probleme für Genießer

Artikelnummer : 11-bs021

Von Erwin Gerstorfer, dt., 159 Seiten.

In diesem Buch stellt der Autor 76 Go-Probleme unterschiedlicher Schwierigkeitsstufe vor, die sich von der Masse der üblichen Problemstellungen abheben. Vermittelt werden soll dabei die besondere Freude sowie der ästhetische Genuß, die die Beschäftigung mit dem Go-Spiel bereiten können.

17.50€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1

Artikelnummer : 11-ki025

Von Kano Yoshinoro, engl. 212 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2

Artikelnummer : 11-ki026

Von Kano Yoshinoro, engl. 248 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3

Artikelnummer : 11-ki027

Von Kano Yoshinoro, engl. 199 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4

Artikelnummer : 11-ki028

Von Kano Yoshinoro, engl. 197 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Graded Go Problems for Dan Players, alle Bände

Artikelnummer : 11-ki_ggd

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Will ein einstelliger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Kyu-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Aber auch schwächere eintellige Kyu- und stärkere Dan-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Aber auch schwächere eintellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 301 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlagern im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an schwache Dan-Spieler, sind aber auch für Spieler ab dem 5. Kyu geeignet.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

Will ein einstelliger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Dan-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Auch schwächere Dan-Spieler und eintellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 316 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an Spieler ab dem 3. Dan. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mittelspiel)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 319 Seiten.

Dieses Buch präsentiert dem Leser eine Vielzahl von Ganzbrett-Problemen (127 Eröffnungs- und 129 Mittelspielprobleme) mit einer ganzen Bandbreite möglicher Entscheidungssituationen. Der Leser soll diese Stellungen unvoreingenommen in Augenschein nehmen, als handele es sich um eine seiner eigenen Partien, und jeweils durch Anwendung grundlegender Go-Prinzipien den besten Zug bzw. strategischen Plan finden.

Alle Probleme in diesem Buch richten sich vornehmlich an Dan-Spieler. Bei den ersten 100 relativ einfachen Problemen sind jeweils drei Möglichkeiten vorgegeben, von denen jeweils nur eine richtig ist. Danach werden die Probleme schwieriger, da kaum noch Vorgaben oder Hinweise gegeben werden, sondern der Leser sich auf seine Intuition verlassen soll. Wer aber die grundlegende Prinzipien des Go kennt, wird auch diese Probleme lösen können.

Wer die Probleme dieses Buches (noch) nicht lösen kann, wird aber dennoch eine Menge aus der Beschäftigung mit ihnen und ihren Lösungen lernen können, da über sie die Grundlagen von Eröffnung und Mittelspiel auf hohem Niveau vermittelt werden.

~~182.00€~~ 162.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod)

Artikelnummer : 11-ki054

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Will ein einstelliger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Kyu-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Aber auch schwächere eintellige Kyu- und stärkere Dan-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji)

Artikelnummer : 11-ki055

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Aber auch schwächere eintellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki)

Artikelnummer : 11-ki056

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an schwache Dan-Spieler, sind aber auch für Spieler ab dem 5. Kyu geeignet.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod)

Artikelnummer : 11-ki059

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Dan-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji)

Artikelnummer : 11-ki064

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Auch schwächere Dan-Spieler und einsteiger Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki)

Artikelnummer : 11-ki084

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 316 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an Spieler ab dem 3. Dan. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mittelspiel)

Artikelnummer : 11-ki057

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 319 Seiten.

Dieses Buch präsentiert dem Leser eine Vielzahl von Ganzbrett-Problemen (127 Eröffnungs- und 129 Mittelspielprobleme) mit einer ganzen Bandbreite möglicher Entscheidungssituationen. Der Leser soll diese Stellungen unvoreingenommen in Augenschein nehmen, als handele es sich um eine seiner eigenen Partien, und jeweils durch Anwendung grundlegender Go-Prinzipien den besten Zug bzw. strategischen Plan finden.

Alle Probleme in diesem Buch richten sich vornehmlich an Dan-Spieler. Bei den ersten 100 relativ einfachen Problemen sind jeweils drei Möglichkeiten vorgegeben, von denen jeweils nur eine richtig ist. Danach werden die Probleme schwieriger, da kaum noch Vorgaben oder Hinweise gegeben werden, sondern der Leser sich auf seine Intuition verlassen soll. Wer aber die grundlegende Prinzipien des Go kennt, wird auch diese Probleme lösen können.

Wer die Probleme dieses Buches (noch) nicht lösen kann, wird aber dennoch eine Menge aus der Beschäftigung mit ihnen und ihren Lösungen lernen können, da über sie die Grundlagen von Eröffnung und Mittelspiel auf hohem Niveau vermittelt werden.

26.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 1-3

Artikelnummer : 11-ki54-56

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Kyu-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Aber auch schwächere intelligente Kyu- und stärkere Dan-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Aber auch schwächere intelligente Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 301 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlagern im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an schwache Dan-Spieler, sind aber auch für Spieler ab dem 5. Kyu geeignet.

~~79.00€~~ 70.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 4-7

Artikelnummer : 11-ki57/58/6

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Dan-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Auch schwächere Dan-Spieler und einsteigende Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 316 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an Spieler ab dem 3. Dan. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mittelspiel)

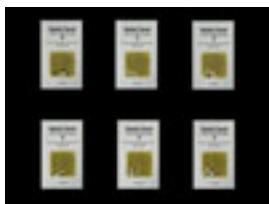
Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 319 Seiten.

Dieses Buch präsentiert dem Leser eine Vielzahl von Ganzbrett-Problemen (127 Eröffnungs- und 129 Mittelspielprobleme) mit einer ganzen Bandbreite möglicher Entscheidungssituationen. Der Leser soll diese Stellungen unvoreingenommen in Augenschein nehmen, als handle es sich um eine seiner eigenen Partien, und jeweils durch Anwendung grundlegender Go-Prinzipien den besten Zug bzw. strategischen Plan finden.

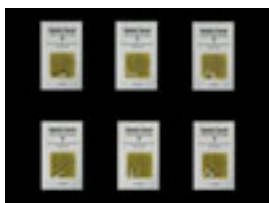
Alle Probleme in diesem Buch richten sich vornehmlich an Dan-Spieler. Bei den ersten 100 relativ einfachen Problemen sind jeweils drei Möglichkeiten vorgegeben, von denen jeweils nur eine richtig ist. Danach werden die Probleme schwieriger, da kaum noch Vorgaben oder Hinweise gegeben werden, sondern der Leser sich auf seine Intuition verlassen soll. Wer aber die grundlegende Prinzipien des Go kennt, wird auch diese Probleme lösen können.

Wer die Probleme dieses Buches (noch) nicht lösen kann, wird aber dennoch eine Menge aus der Beschäftigung mit ihnen und ihren Lösungen lernen können, da über sie die Grundlagen von Eröffnung und Mittelspiel auf hohem Niveau vermittelt werden.

~~104.00€~~ 94.00€



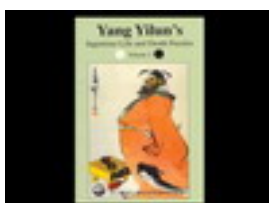
Guanzipu (alle Bände)
Artikelnummer : 11-so115-120
Von Guo Bailing, Tao Shiyu und Cho Hye Yoen, engl., je 236 Seiten. Cho Hye Yoen 9p hat diesen chinesischen Klassiker aus dem 17. Jahrhundert für das englischsprachige Publikum übersetzt und überarbeitet. Das Guanzipu gilt als die größte Problemsammlung der klassischen Periode. Ihr erster Herausgeber war Guo Bailing 1660, gefolgt von Tao Shiyu 1689. Ursprünglich impliziert der Name Guanzipu Endspielprobleme, aber über die Zeit ist die Sammlung angewachsen und enthält jetzt auch andere Themenbereiche wie Angriff oder Form/Tesuji. So geht es z. B. oft auch nur um die optimale Behandlung einer Situation im Hinblick auf das Enspiel oder die Ausnutzung von Formschwächen beim Gegner. So enthält das Guanzipu einige Probleme mehrfach mit unterschiedlichen Antworten, je nachdem unter welchem Hinblick in der Situation gespielt werden soll. Zahlreiche Ausgaben dieser Problemsammlung wurden bereits veröffentlicht, zum ersten Mal liegt sie nun in englischer Sprache vor. Jeder einzelne Band enthält über 100 Probleme, insgesamt werden 677 ausgesuchte Probleme präsentiert. Cho Hye Yoen 9p hat alle Fehler der klassischen Editionen in Aufgaben und Antworten korrigiert, die einzelnen Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad von einstelligem Kyu bis Hochdan klassifiziert und bei extrem schwierigen Problemen auch zusätzliche Antwortdiagramme hinzugefügt. Die Bände können auch einzeln erworben werden.
75.00€ 69.00€



Guanzipu (einzelne Bände)
Artikelnummer : 11-so115-120
Von Guo Bailing, Tao Shiyu und Cho Hye Yoen, engl., je 236 Seiten. Cho Hye Yoen 9p hat diesen chinesischen Klassiker aus dem 17. Jahrhundert für das englischsprachige Publikum übersetzt und überarbeitet. Das Guanzipu gilt als die größte Problemsammlung der klassischen Periode. Ihr erster Herausgeber war Guo Bailing 1660, gefolgt von Tao Shiyu 1689. Ursprünglich impliziert der Name Guanzipu Endspielprobleme, aber über die Zeit ist die Sammlung angewachsen und enthält jetzt auch andere Themenbereiche wie Angriff oder Form/Tesuji. So geht es z. B. oft auch nur um die optimale Behandlung einer Situation im Hinblick auf das Enspiel oder die Ausnutzung von Formschwächen beim Gegner. So enthält das Guanzipu einige Probleme mehrfach mit unterschiedlichen Antworten, je nachdem unter welchem Hinblick in der Situation gespielt werden soll. Zahlreiche Ausgaben dieser Problemsammlung wurden bereits veröffentlicht, zum ersten Mal liegt sie nun in englischer Sprache vor. Jeder einzelne Band enthält über 100 Probleme, insgesamt werden 677 ausgesuchte Probleme präsentiert. Cho Hye Yoen 9p hat alle Fehler der klassischen Editionen in Aufgaben und Antworten korrigiert, die einzelnen Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad von einstelligem Kyu bis Hochdan klassifiziert und bei extrem schwierigen Problemen auch zusätzliche Antwortdiagramme hinzugefügt. Die Bände können auch vergünstigt als Paket erworben werden.
12.50€



Igo Hatsuyo-ron
Artikelnummer : 11-yu013
Von Inoue Dosetsu Inseki, engl., 196 SeitenDas "Igo Hatsuyo-ron" ist eine klassische japanische Go-Problem-Sammlung - geschrieben von Inoue Dosetsu Inseki und für seine Go-Schüler des Inoue-Hauses zum Studium gedacht.
19.00€



Ingenious Life and Death Puzzles, Bd. 2
Artikelnummer : 11-yu011
Von Yang Yilun, engl., 214 SeitenBeide Bände enthalten eine Sammlung von 200 Leben-und-Tod-Problemen, die sich vom Anfängerniveau bis zu anspruchsvollen Dan-Spieler-Problemen steigern. Für Go-Anfänger lohnt sich daher allenfalls der erste Band, ab dem 5k kann man - mit dem notwendigen Ehrgeiz ausgestattet - Gefallen an beiden Bänden finden.
19.00€



Inspiration of Pro

Artikelnummer : 11-or024

Von Kim Sung-Rae, kor./engl., 199 Seiten.

Viele versuchen, im Go stärker zu werden, indem sie Profipartien nachspielen. Das ist aus Sicht von Kim Sung-Rae zwar ein richtiger Ansatz, das Problem ist aber, dass meist nur nachgespielt, aber nicht über die Partie nachgedacht wird. Dagegen bietet Kim in seinem Buch über 300 Problemstellungen aus tatsächlich gespielten Profipartien auf, die alle Aspekte des Spiels berühren: Leben und Tod, Form, Tesuji, Haengma, Angriff, Ausbruch, Rechnen, notwendige und gute Züge, Dicke, Stil, Stellungsbeurteilung und Endspiel. Natürlich sind dadurch die Probleme sehr anspruchsvoll, soll man sich doch mit den Stellung echter Profipartien auseinandersetzen. Lohnenswert ist dies aber durchaus auch für alle Kyu-Spieler zumindest im einstelligen Bereich, denken sie doch - durch die Probleme aus diesem Buch angeregt - endlich einmal tiefgreifend über die Stellungen von tatsächlich gespielten Profipartien nach. Das sollte sich auf die Spielstärke positiv auswirken!

Oromedia-Ausverkauf

~~18.00€~~ 12.00€

Key-Move-Serie

Artikelnummer : 11-so125-127

Von Baduk TV, korean., 207/207/207 Seiten.

In drei Bänden werden jeweils in 240 Problemen pro Band die jeweiligen Schlüsselzüge gesucht. Da meist in den Lösungen, die praktischerweise erst am Ende der Bände abgedruckt sind, auch nur diesen Key-Zug zeigen, stellt es kein Problem dar, dass die Bücher auf koreanisch sind. Die Probleme sind zudem sehr praxisorientiert und meist geht es um Tesujis, die auch im Go-Alltag von Nutzen sind.

Geeignet sind die Bände dieser Serie für einstellige Kyu-Spieler und die unteren Dan-Ränge.

Alle drei Bände zusammen können rabattiert erworben werden.

19.00€



Life and Death Problems 1: Basics

Artikelnummer : 11-ja007

Von Robert Jasiek, engl., 196 Seiten.

Das Ziel dieses Buches ist es, einen systematischen Überblick über alle wichtigen Grundtechniken für das Thema Leben und Tod zu bieten. Anfänger wollen nicht unzählige Problem-Bücher studieren, um das Rad neu zu erfinden, sie wollen einfach wissen: Was sind die Grundlagen? Dieses Buch wendet sich an Anfänger, um die Grundlagen des Problemlösens selbst kennen zu lernen, da der Autor systematisch alle für das Lösen von Leben-und-Tod-Problemen relevanten Themen abarbeitet. Aber auch für fortgeschrittenere Spieler in höheren Kyu-Rängen stellt es eine systematische Referenz zu elementaren Techniken und Lösungsstrategien für Leben-und-Tod-Probleme dar.

23.00€



Magic on the First Line

Artikelnummer : 11-ss057

Von Nakayama Noriyuki, engl., 119 Seiten.

Das Buch enthält 90 Probleme, die sich nur mit - oft überraschenden - Zügen auf der ersten Reihe lösen lassen. Gestaffelt vom Schwierigkeitsgrad vom 15. Kyu bis zum Dan-Spieler, sollen diese Probleme dem Leser Einsichten in taktische Feinheiten des Go-Spiels vermitteln.

Wer alle 90 Probleme lösen kann, so Nakayama Noriyuki im Einleitungskapitel, der wird dabei vom 15. Kyu zum 1. Dan.

14.00€



Problem-Go für Fortgeschrittene

Artikelnummer : 11-so001

Von Maeda Nobuaki, dt., 163 Seiten»Wenn Sie dieses Buch sorgfältig durcharbeiten«, so Maeda Nobuaki, 9d-Pro und Autor des Buches, »sollten Sie Fortschrittsverzeichnisse können, die einen, zwei oder mehr Kyu-Grade ausmachen.« Hilfreich ist dabei, daß die Auflösungen bei diesem Problem-Go-Klassiker in deutscher Sprache vorliegen.

10.00€



Profound and Mysterious (alle Bände)

Artikelnummer : 11-so121-124

Von Yan Defu, Yan Tianzhang und Cho Hye Yeon, engl., je 239 Seiten.

"The Profound and Mysterious" (Xuanxuanqijing) wurde erstmals 1349 veröffentlicht, die Einleitung zu diesem klassischen Werk ist sogar von 1347. Dieses Leben-und-Tod-Buch, dass vor so vielen Jahrhunderten geschrieben wurde, erfreut sich unter Profis wie Amateuren immer noch großer Beliebtheit. Was nicht zuletzt daran liegt, dass die Sammlung über die einzelnen Probleme alle notwendigen taktischen Grundlagen des Go-Spiels präsentiert und vermittelt.

Für diese Ausgabe hat Cho Hye Yeon 9p alle Fehler der klassischen Editionen in Aufgaben und Antworten korrigiert, die einzelnen Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad von einstelligem Kyu bis Hochdan klassifiziert und bei extrem schwierigen Problemen auch zusätzliche Antwortdiagramme hinzugefügt.

Die Bände können auch einzeln erworben werden.

~~50.00€~~ 46.00€

Profound and Mysterious (einzelne Bände)

Artikelnummer : 11-so121-124

Von Yan Defu, Yan Tianzhang und Cho Hye Yeon, engl., je 239 Seiten.

"The Profound and Mysterious" (Xuanxuanqijing) wurde erstmals 1349 veröffentlicht, die Einleitung zu diesem klassischen Werk ist sogar von 1347. Dieses Leben-und-Tod-Buch, dass vor so vielen Jahrhunderten geschrieben wurde, erfreut sich unter Profis wie Amateuren immer noch großer Beliebtheit. Was nicht zuletzt daran liegt, dass die Sammlung über die einzelnen Probleme alle notwendigen taktischen Grundlagen des Go-Spiels präsentiert und vermittelt.

Für diese Ausgabe hat Cho Hye Yeon 9p alle Fehler der klassischen Editionen in Aufgaben und Antworten korrigiert, die einzelnen Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad von einstelligem Kyu bis Hochdan klassifiziert und bei extrem schwierigen Problemen auch zusätzliche Antwortdiagramme hinzugefügt.

Die Bände können auch vergünstigt als Paket erworben werden.

12.50€



Rescue and Capture

Artikelnummer : 11-yu015

Von Yang Yilun, engl., 163 Seiten. Diese kleine Taschenbuch soll dazu dienen, die Rechenfähigkeit des Lesers zu verbessern. Es enthält 80 Probleme, 40 über das Retten und 40 über das Fangen von Steinen. Pro Seite hat das Buch ein Problem, auf der Rückseite ist jeweils die Lösung. Ein kleines, aber feines Buch!

14.00€



Schwarz am Zug 1 (30-25k)

Artikelnummer : 11-bs025

Von Gunnar Dickfeld, dt., 103 Seiten.

Das erste von mehreren Übungsbüchern unter dem Titel "Schwarz am Zug" stellt Aufgaben vor, mit denen man lernen kann, die Zusammenhänge und Abhängigkeiten der einzelnen Steine zueinander zu erkennen. Es richtet sich somit an diejenigen, die gerade erst die Regeln des Go-Spiels kennengelernt haben. Die Aufgaben steigern sich vom Anfang bis zum Ende des Buches in ihrem Schwierigkeitsgrad von leicht bis knifflig.

Behandelte Themen: Regeln, Freiheiten, Atari, Schlagen, Verbinden, Richtung, erlaubte Züge, Doppel-Atari, Trennen, Leben, Tod, Ko, Augen, Partieende

12.50€



Schwarz am Zug 2 (25-20k)

Artikelnummer : 11-bs026

Von Gunnar Dickfeld, dt., 111 Seiten.

Das zweite von mehreren Übungsbüchern richtet sich an Spieler, die ihre ersten Spielerfahrungen auf dem 9x9-Brett gesammelt haben und nun mehr über Spieltechniken lernen möchten. Die Aufgaben stellen neue Formen und Züge vor, die helfen, die Zusammenhänge und Abhängigkeiten der einzelnen Steine zueinander besser zu erkennen. Die Auseinandersetzung mit diesen Techniken wird das Spiel des Lesers deutlich verbessern.

Behandelte Themen: Atari, Treppe, Netz, Semeai, Mangel an Freiheiten, Tesuji: Einwurf, Mausefalle, Trennen und Verbinden, Leben, Tod, Seki, Tesuji, Endspiel

12.50€



Schwarz am Zug 3 (20-15k)

Artikelnummer : 11-bs030

Von Gunnar Dickfeld, dt., 143 Seiten.

Das dritte von mehreren Übungsbüchern richtet sich an Spieler, die die ersten Hürden genommen haben und nun ernsthaft einsteigen wollen. Die Aufgaben decken nahezu alle wichtigen Themenfelder ab. Angefangen vom Fangen von Steinen über Semeai, Tesuji, Leben und Tod bis hin zum Endspiel gibt Ihnen dieses Buch Aufgaben an die Hand, mit denen Sie Ihren Blick für lokale Brettstellungen trainieren und darauf aufbauend Ihr Spiel verbessern.

12.50€



The Most Difficult Problem Ever

Artikelnummer : 11-bs018

Von Thomas Redecker, dt./engl., 141 Seiten.

Das schwierigste aller Go-Probleme, geschaffen von Inoue Dosetsu Inseki (1646 - 1719), ist bis heute von professionellen Go-Spielern nicht gelöst worden. Hat die jahrelange Zusammenarbeit dreier Amateure aus Deutschland und Großbritannien jetzt die Antwort ans Licht gebracht? Wer eine Antwort auf diese Frage haben möchte, der sollte sich dieses Buch kaufen, in dem Thomas Redecker die ganze Vielfalt und Tiefe des wohl schwierigsten aller je komponierten Go-Probleme vor dem Leser entfaltet und erläutert, so dass es eine wahre Freude für alle Freunde des Problem-Go ist.

15.00€



The Theory and Practice of Tsumego

Artikelnummer : 11-hi015

Von Valery Shikshin, engl., 297 Seiten.

Der Autor, erfolgreicher Go-Trainer des Russischen Go-Verbands, präsentiert nicht einfach nur über 300 Leben-und-Tod-Probleme (Tsumego), sondern nimmt diese als Material, um dem Leser zu zeigen, wie man Go-Probleme löst und auf welche Prinzipien man achten soll.

Kapitelübersicht:

1. Fundamentals of Tsumego
2. Tsumego in the Corner
3. Tsumego on the Side
4. Tsumego and Seki
5. Tsumego and Ko-Fighting
6. Kyu Level Tsumego Problems
7. Dan Level Tsumego Problems
8. Tsumego in Action

26.00€



Train Like a Pro, Bd. 1

Artikelnummer : 11-or018

Von Kim Sung-rae, englisch, 192 Seiten inkl. Lösungsheft.

Die beiden "Train Like a Pro"-Bände sind etwas anders aufgebaut als übliche Problembücher, die sich normalerweise einem bestimmten Thema widmen. Beide Bände enthalten 30 anspruchsvolle "Tagesrationen" an Go-Problemen jeweils aus den Bereichen Eröffnung, Joseki, Tesuji, Leben&Tod, aktuelle Profipartie und Endspiel. Der Leser ist aufgefordert, sich jeden Tag eine dieser Rationen zum Studium vorzunehmen. Zielgruppe sind starke Kyu- sowie Danspieler. Aber auch schwächere einstellige Kyuspieler sollten die Einheiten mit Gewinn studieren können. Für beide "Train Like a Pro"-Bände gibt es ein gemeinsames Lösungsheft, das kostenfrei mitgeliefert wird. Beide Bände zusammen sind bei uns zu einem günstigen Paketpreis zu erwerben.

19.00€



Train Like a Pro, Bd. 2

Artikelnummer : 11-or019

Von Kim Sung-rae, englisch, 192 Seiten inkl. Lösungsheft.

Die beiden "Train Like a Pro"-Bände sind etwas anders aufgebaut als übliche Problembücher, die sich normalerweise einem bestimmten Thema widmen. Beide Bände enthalten 30 anspruchsvolle "Tagesrationen" an Go-Problemen jeweils aus den Bereichen Eröffnung, Joseki, Tesuji, Leben&Tod, aktuelle Profipartie und Endspiel. Der Leser ist aufgefordert, sich jeden Tag eine dieser Rationen zum Studium vorzunehmen. Zielgruppe sind starke Kyu- sowie Danspieler. Aber auch schwächere einstellige Kyuspieler sollten die Einheiten mit Gewinn studieren können. Für beide "Train Like a Pro"-Bände gibt es ein gemeinsames Lösungsheft, das kostenfrei mitgeliefert wird. Beide Bände zusammen sind bei uns zu einem günstigen Paketpreis zu erwerben.

19.00€



Whole Board Opening Problems

Artikelnummer : 11-ss074

Von Yuan Zhou, engl., 100 Seiten.

Der renommierte Go-Buch-Autor Yuan Zhou präsentiert 21 Ganzbrett-Probleme, bei denen Eröffnungsstellungen bewerten und jeweils der beste Zug gefunden werden. Die Probleme basieren auf real gespielten Profi- und Amateurpartien.

16.50€



Winning Go

Artikelnummer : 11-so103

Von Richard Bozulich und Peter Shotwell, engl., 255 Seiten.

Dies ist das erste Problem-Buch in englischer Sprache, das das gesamte Go-Spiel abdeckt, indem es Probleme zur Öffnung (Fuseki), zum Mittelspiel (Chuban) und zum Endspiel (yose) präsentiert. Ebenfalls enthalten sind Kapitel über besonders clevere Züge (Tesuji), Leben und Tod (Shikatsu) und wie man Eckeabwicklungen (Joseki) richtig spielt sowie eine Anleitung zum genauen Zählen. Mit seinen 203 Problemen und deren kommentierten Antworten zeigt dieses Buch dem Leser nicht nur, wo man spielen sollte, sondern auch, warum andere Züge falsch sind.

18.00€

Go-Bücher --> Partien



2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 1

Artikelnummer : 11-ki067

Von Rob van Zeijst, engl., 204 Seiten.

Auf über 200 Seiten werden die ersten fünf Partien des Jubango (10-Partien-Match) zwischen Gu Li 9p (China) und Lee Sedol 9p (Korea) ausführlich analysiert. Bei dem Wettkampf traten zwei der stärksten Spieler ihres Landes gegeneinander an, die jeweils die Go-Szene über Jahre dominiert haben. Da der Verlierer mit lediglich 33.000 USD nach Hause ging, der Gewinner hingegen die stolze Summe von 820.000 USD kassierte, konnte man sicher sein, dass beide Kontrahenten sich intensiv auf dieses Match vorbereitet und alles aus sich herausholt haben. Es sind spannend kommentierte Partien dabei herausgekommen, die ein jeder Go-Liebhaber mit Gewinn nachspielen kann.

Hier ist der andere Band zu diesem Wettkampf, beide Bände können aber auch zusammen vergünstigt erworben werden.

20.00€



2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 1+2

Artikelnummer : 11-ki67/71

Von Rob van Zeijst, engl., 204 und 175 Seiten.

Auf 375 Seiten werden die acht Partien des Jubango (10-Partien-Match) zwischen Gu Li 9p (China) und Lee Sedol 9p (Korea) ausführlich analysiert. Bei dem Wettkampf traten zwei der stärksten Spieler ihres Landes gegeneinander an, die jeweils die Go-Szene über Jahre dominiert haben. Da der Verlierer mit lediglich 33.000 USD nach Hause ging, der Gewinner hingegen die stolze Summe von 820.000 USD kassierte, konnte man sicher sein, dass beide Kontrahenten sich intensiv auf dieses Match vorbereitet und alles aus sich herausholt haben. Es sind spannend kommentierte Partien dabei herausgekommen, die ein jeder Go-Liebhaber mit Gewinn nachspielen kann.

Zusätzlich sind noch zwei Titelpartien kommentiert, die die beiden Kontrahenten zusätzlich während der Zeit ihres Jubango gegeneinander gespielt haben.

Hier ist der erste Band zu diesem Wettkampf, hier der zweite Band zu diesem Wettkampf.

36.00€



2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 2

Artikelnummer : 11-ki071

Von Rob van Zeijst, engl., 175 Seiten.

Auf fast 200 Seiten werden die letzten drei Partien des Jubango (10-Partien-Match) zwischen Gu Li 9p (China) und Lee Sedol 9p (Korea) ausführlich analysiert. Bei dem Wettkampf traten zwei der stärksten Spieler ihres Landes gegeneinander an, die jeweils die Go-Szene über Jahre dominiert haben. Da der Verlierer mit lediglich 33.000 USD nach Hause ging, der Gewinner hingegen die stolze Summe von 820.000 USD kassierte, konnte man sicher sein, dass beide Kontrahenten sich intensiv auf dieses Match vorbereitet und alles aus sich herausholt haben. Es sind spannend kommentierte Partien dabei herausgekommen, die ein jeder Go-Liebhaber mit Gewinn nachspielen kann.

Zusätzlich sind noch zwei Titelpartien kommentiert, die die beiden Kontrahenten auch während der Zeit ihres Jubango gegeneinander gespielt haben.

Hier ist der andere Band zu diesem Wettkampf, beide Bände können aber auch zusammen vergünstigt erworben werden.

20.00€



9-Dan Showdown

Artikelnummer : 11-ss059

Von John Fairbairn, engl., 335 Seiten im Großformat.

Dieses Buch ist das dritte aus von John Fairbairns Serie über Jubango (Match über 10 Partien) von Go Seigen. Dieses Mal enthält das Werk die drei Auseinandersetzungen mit Fujisawa Hosai 9p, dem ersten 9-Dan-Profi der Go-Geschichte.

Wie das erste Jubango-Buch über Go-Seigen, Kamakura, und der zweite Titel, Final Summit, enthält auch dieser Titel vielfältiges biographisches Material über die Spieler und den Hintergrund ihres Aufeinandertreffens sowie ausführliche Analysen der gespielten Partien. Zusätzlich sind im Anhang noch die Kommentare zu drei Drei-Partien-Wettkämpfen der beiden Spieler enthalten.

Die drei Titel mit Jubango-Partien von Go Seigen gibt es jetzt auch als rabattiertes Set.

34.00€



AlphaGo vs. Lee Sedol

Artikelnummer : 11-ss079

Von Yuan Zhou, engl., 92 Seiten.

Mit vollem Recht behauptet der Autor im Untertitel des Buches "the match that changed the world of go", denn in den von Zhou Yuan analysierten Partien zwischen der Software AlphaGo von Google Deepmind und Lee Sedol 9p hat zum allerersten Mal überhaupt ein Computerprogramm einen Top-Go-Spieler ohne Vorgabesteine geschlagen. Dabei hat das Programm teilweise mit auch für Profis überraschenden Zügen aufgewartet und damit das Go-Verständnis insgesamt beeinflusst.

Die fünf Partien werden Zug für Zug auf jeweils über 20 Seiten detailliert und kenntnisreich analysiert.

19.50€



Best Game Records of 2009

Artikelnummer : 11-or042

Von Jeong Dong Sik, kor./engl., 223 Seiten.

Ein immer wieder empfohlener Weg, die eigene Spielstärke zu verbessern, ist das Nachspielen von Profipartien. Allerdings sind diese häufig zu kompliziert, um sie ohne Hilfe zu verstehen. Viele aber glauben, es reiche schon, die Partien einfach nachzuspielen. Sicher bekommt man allein dadurch bereits ein Gefühl für große Züge und gute Form, aber der tiefere Sinn vieler Züge bleibt einem verborgen.

Daher präsentiert Jeong Dong Sik in diesem Buch 54 ausgewählte Partien aus dem Jahr 2009 mit kurzen Kommentaren, die beim Verständnis der entscheidenden Züge der Partie helfen sollen.

Zugleich bekommt der Leser mit diesem Buch einen guten Überblick über die Profi-Szene des Jahres 2009 und ihre entscheidenden Partien. Der Verlag Oromedia plant daher auch für die kommenden Jahre die Herausgabe eines solchen Buches mit kommentierten Partien.

17.00€



Brilliance/Power

Artikelnummer : 11-ss067

Von John Fairbairn, engl., 96+189 Seiten.

In diesem Doppelbuch (gegenläufig gebunden) stellt John Fairbairn zwei historisch bedeutsame Go-Partien vor, wobei er in der ihm eigenen Art ausführlich auf den historischen und kulturellen Hintergrund eingeht. Ein Leckerbissen für Go-Liebhaber!

1. Brilliance. Jowa's 'Ghost Moves' Destroy Intetsu, 96 Seiten

Bei dieser an vier Tagen im Jahr 1835 gespielten Partie trafen Honinbo Jowa und Intetsu Akaboshi aufeinander. Ausgewählt wurde diese Partie nicht nur aufgrund dreier genialer Züge Jowas, von denen zwei nur auf das Brett kamen, weil sich Jowa zuvor einen fatalen Fehlzug geleistet hatte, sondern vor allen Dingen auch wegen der politischen Begleitumstände und des tragischen Todes von Intetsu, der während der Partie bereits Blut gespuckt hatte, was der Begegnung den Namen "Blood Vomiting Game" eingebracht hat.

2. Power. Honinbo Shusai Defends the Nihon Ki-in, 189 Seiten

In dieser Partie aus dem Jahr 1926 wurde an insgesamt sechs Tagen zwischen Honinbo Shusai und Junichi Karigane gespielt und stellt eine der wohl berühmtesten Kampfpartien der Go-Geschichte dar. Nach eigenen Aussagen hat sie die Liebe des Autors zum Go-Spiel begründet. Sie begründete aber auch die moderne Go-Geschichte, da sie als erste Partie breit publiziert wurde und die Auflage der Zeitung Yomiuri Shinbun innerhalb einer Woche verdreifachte. Ohne diese Partie wäre das moderne japanische Turnier-Go mit den Tageszeitungen des Landes als Sponsor undenkbar.

24.00€



Chinesische Meisterpartien

Artikelnummer : 11-bs007

Von Guo Juan, dt., 162 Seiten.

In diesem Buch analysiert Guo Juan 5p die Partien zweier bedeutender chinesischer Titelkämpfe, des 19. Mingren (Meijin) und des 21. Tianyuan (Tengen). In beiden Titelkämpfen wird mit Gu Li einer der stärksten Profispieler der Gegenwart herausgefordert. Die sechs Partien der beiden Auseinandersetzungen werden von der seit vielen Jahren in den Niederlanden lebenden Go-Lehrerin Guo Juan in der ihr eigenen ausführlichen und verständlichen Art kommentiert.

14.90€



Commented Games by Lee Sedol 1

Artikelnummer : 11-bt004

Von Lee Sedol und Lee Sena, engl., 320 Seiten.

In diesem Buch kommentiert mit Lee Sedol 9p einer der stärksten Go-Spieler der Gegenwart drei eigene Partien auf jeweils um die 100 Seiten so detailliert, wie wie man es in keinem anderen Go-Buch deutscher oder englischer Sprache finden kann. Zusätzlich wird von seiner Schwester Lee Sena aus dem Leben dieser lebenden Go-Legende berichtet. Jedem Liebhaber des Go-Spiels können wir dieses Buch nur wärmstens ans Herz legen!

"Das Buch ist sehr interessant zu lesen, weil es sehr detailliert geschrieben ist, so dass man direkt an den Gedanken eines der stärksten Spieler aller Zeiten teilhaben kann. Auch für mich war das äußerst spannend [...]" (Yoon Young Sun 8p)

Der Titel liegt auch in deutscher Sprache vor.

Siehe auch den zweiten Band ...

38.00€



Commented Games by Lee Sedol 2

Artikelnummer : 11-bt026

Von Lee Sedol und Lee Sena, engl., 322 Seiten.

In diesem Buch kommentiert mit Lee Sedol 9p einer der stärksten Go-Spieler der Gegenwart drei weitere Partien auf jeweils um die 100 Seiten so detailliert, wie wie man es in keinem anderen Go-Buch deutscher oder englischer Sprache finden kann. Zusätzlich wird von seiner Schwester Lee Sena aus dem Leben dieser lebenden Go-Legende berichtet. Jedem Liebhaber des Go-Spiels können wir dieses Buch nur wärmstens ans Herz legen!

"Das Buch ist sehr interessant zu lesen, weil es sehr detailliert geschrieben ist, so dass man direkt an den Gedanken eines der stärksten Spieler aller Zeiten teilhaben kann. Auch für mich war das äußerst spannend [...]" (Yoon Young Sun 8p)

Zum ersten Band ...

38.00€



Deep Thought 2. Commentaries on Pro Games

Artikelnummer : 11-ss076

Von Yuan Zhou, engl., 186 Seiten

In diesem Buch kommentiert Yuan Zhou, Autor zahlreicher Go-Bücher, drei Partien in sehr großer Ausführlichkeit, so dass fast zu jedem Zug etwas gesagt wird.

Partie 1: Yamashiro Hiroshi gegen Kong Xiangming (Japan China Friendshipmatch 1978)

Partie 2: Cho Chikun gegen Chen Yaoye (9. Chunlan Cup 2009)

Partie 3: Ishida Yoshio gegen Kin Kaiho (13. Meijin Titelkampf 1974)

22.00€



Deep Thought. Commentaries on Pro Games

Artikelnummer : 11-ss070

Von Yuan Zhou, engl., 166 Seiten

In diesem Buch kommentiert Yuan Zhou, Autor zahlreicher Go-Bücher, zwei Partien in sehr großer Ausführlichkeit, so dass fast zu jedem Zug etwas gesagt wird.

Partie 1: Fujisawa Shuko gegen Nie Weiping (Japan China Super-Go 1985)

Partie 2: Sakata Eio gegen Fujisawa Shuko (2. Meijin Titelkampf, 1963)

22.00€



Deutsche Go-Meisterschaft 2004

Artikelnummer : 11-hv003

Hrsg. v. Tobias Berben, dt., 64 Seiten.

Die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft wird jährlich vom Deutschen Go-Bund e. V. (DGoB) veranstaltet. Ihr Gewinn stellt quasi die „Krone des Deutschen Go“ dar. Zusätzlich wird bei dieser Meisterschaft darum gestritten, wer Deutschland bei der Amateur-Weltmeisterschaft in Japan vertreten darf.

In diesem Heft sind alle 28 Partien der Endrunde des Jahres 2004 abgedruckt. Die Hälfte dieser Partien wurde mit ausführlichen Kommentaren der Profispieler Saijo Masataka, 9p, Catalin Taranu, 5p, und Alexandre Dinrechten, 1p, versehen.

Die Hoffnung des Verlags bei der Herausgabe dieses Heftes ist nicht nur, bereits aktiven Go-Spielern einen breiten Bericht über die Deutsche Meisterschaft 2004 vorzulegen, sondern gerade auch, Go-Anfängern und Neulingen in der „Go-Szene“ einen Einblick in das deutsche Spitzen-Go zu vermitteln. Schön wäre darüber hinaus, wenn möglichst viele Leser beim Nachspielen der Partien möglichst viel lernen können.

Mitglieder des Deutschen Go-Bundes e. V. erhalten einen Rabatt von 3,00 EUR.

12.00€



Deutsche Meisterschaft im Go 2009

Artikelnummer : 11-bs013

Von Gunnar Dickfeld, dt., 94 Seiten.

Die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft wird jährlich vom Deutschen Go-Bund e.V. (DGoB) veranstaltet. Ausgetragen wurde die Meisterschaft 2009 in zwei Teilen: einer Vorrunde und einer Endrunde. In der Endrunde spielten der Meister und der Vizemeister des Vorjahres sowie die sechs Bestplatzierten der Vorrunde mit. Der Gewinn dieser Meisterschaft stellt den höchsten Titel des Go in Deutschland dar. Die Austragung der Endrunde 2009 fand vom 15. bis 18. Oktober in Frankfurt am Main statt.

In diesem Buch sind alle 28 Partien der Endrunde des Jahres 2009 abgedruckt. Mehr als die Hälfte dieser Partien wurden mit ausführlichen Kommentaren versehen. Die Kommentatoren Yoon Young-Sun, 5 dan Pro, Catalin Taranu, 5 dan Pro, und Alexander Dinerchtein, 3 dan Pro, sind renommierte Go-Spieler und erfahrene Kommentatoren.

9.90€



Fight Like a Pro - The Secrets of Kiai

Artikelnummer : 11-ki066

Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 275 Seiten.

Die Autoren wollen dem Leser das Prinzip des Kiai, das gemeinhin aus den Kampfkünsten bekannt ist und meist mit "Fighting Spirit" übersetzt wird, über die ausführliche Analyse von 16 ausgewählten Profipartien näher bringen. Profipartien sind in der Regel voll von Kiai, von dem Wunsch, den besten Zug zu finden, etwas unerwartetes, geniales zu spielen und so im Spiel über sich hinaus zu wachsen ...

Zitat aus dem "Lexikon der Kampfkünste" von Werner Lind, Berlin 1999, S. 323 f.:

"KIAI (jap): auch Yagui, in der Übersetzung: 'Geistes-Begegnung' oder 'Versammlung der Energie'. Rein objektiv gesehen ist der Kiai ein lauter Kampfschrei, in dem ein Übender seine gesamte geistige und körperliche Energie in einer Handlung konzentriert. Er bezeichnet die Manifestation des 'Ki' ('Qi') in der Technik. Kiai wird in der entscheidenden Phase des Kampfes verwendet und sollte im Ernstfall von einer tödlichen Technik ('Chi mei') begleitet sein."

26.00€



Final Summit

Artikelnummer : 11-ss055

Von John Fairbairn, engl., 165 Seiten.

Dieses Buch ist das zweite aus von John Fairbairns Serie über Jubango (Match über 10 Partien) von Go Seigen.

Dieses Mal ist der Gegner niemand geringerer als Takagawa Kaku 9p, der über 10 Jahre lang den Honinbo-Titel hat halten können. Wie das erste Jubango-Buch über Go-Seigen, Kamakura, enthält auch dieser Titel vielfältiges biographisches Material über die Spieler und den Hintergrund ihres Aufeinandertreffens sowie ausführliche Analysen der gespielten Partien. Zusätzlich sind im Anhang noch die Kommentare zu drei

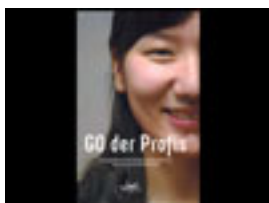
Drei-Partien-Wettkämpfen der beiden Spieler enthalten. Als weiterer Titel mit Jubango-Partien von Go Seigen ist das Buch 9-Dan Showdown erschienen.

Die drei Titel mit Jubango-Partien von Go Seigen gibt es jetzt auch als rabattiertes Set.

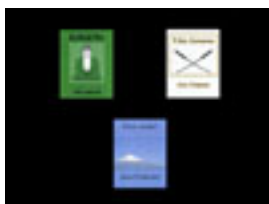
26.00€



Go der Profis, Bd. 01
Artikelnummer : 11-bs014
Von Yoon Young Sun, dt., 200 Seiten. Der erste Band von "Go der Profis" enthält acht ausgewählte Profipartien, ausführlich kommentiert von Yoon Youngsun Profi-8-Dan. Wie spielen die Profis? Und warum spielen sie, wie sie spielen? Ein jeder, der sich mit dem Brettspiel Go beschäftigt, hat schon einmal die Aufzeichnungen von Profi-Partien zur Hand genommen und die eine oder andere Partie auf einem Brett nachgelegt. Doch allein das Nachlegen und Nachspielen einer Partie beantwortet nur die erste Frage, wie die Profis spielen. Wer Profi-Partien nachlegt und über sie nachdenkt, kommt unweigerlich zu der Frage, warum die Profis ihre Züge so wählen. Um auf diese Frage eine erste bescheidene Antwort zu geben, wurde im Jahr 2009 die Veranstaltungsreihe „Profipartie des Monats“ ins Leben gerufen, die durch den Hebsacker Verlag organisiert und durch die Omikron Data Quality GmbH gesponsert wird. Einmal im Monat wird eine aktuelle Profipartie durch die koreanische Profi-Spielerinnen Yoon Youngsun 5p auf dem Internetserver KGS präsentiert und analysiert. Die Partieanalysen des Jahres 2009 wurden aufgearbeitet und zum vorliegenden Buch zusammengestellt - jedes Kapitel trägt daher den Namen des Monats, in dem die Partie vorgestellt wurde. Die im Buch analysierten Partien können hier als SGF-Datei herunter geladen werden.
19.90€



Go der Profis, Bd. 02
Artikelnummer : 11-bs024
Von Yoon Young Sun, dt., 237 Seiten. Der zweite Band von "Go der Profis" enthält zwölf ausgewählte Profipartien, ausführlich kommentiert von Yoon Young Sun Profi-8-Dan. Wie spielen die Profis? Und warum spielen sie, wie sie spielen? Ein jeder, der sich mit dem Brettspiel Go beschäftigt, hat schon einmal die Aufzeichnungen von Profi-Partien zur Hand genommen und die eine oder andere Partie auf einem Brett nachgelegt. Doch allein das Nachlegen und Nachspielen einer Partie beantwortet nur die erste Frage, wie die Profis spielen. Wer Profi-Partien nachlegt und über sie nachdenkt, kommt unweigerlich zu der Frage, warum die Profis ihre Züge so wählen. Um auf diese Frage eine erste bescheidene Antwort zu geben, wurde im Jahr 2009 die Veranstaltungsreihe „Profipartie des Monats“ ins Leben gerufen, die durch den Hebsacker Verlag organisiert und durch die Omikron Data Quality GmbH gesponsert wird. Einmal im Monat wird eine aktuelle Profipartie durch die koreanische Profi-Spielerinnen Yoon Youngsun 5p auf dem Internetserver KGS präsentiert und analysiert. Die Partieanalysen des Jahres 2010 wurden aufgearbeitet und zum vorliegenden Buch zusammengestellt - jedes Kapitel trägt daher den Namen des Monats, in dem die Partie vorgestellt wurde. Die im Buch analysierten Partien können hier als SGF-Datei herunter geladen werden.
21.90€



Go-Seigen-Set
Artikelnummer : 11-ss52/55/5
Von John Fairbairn, engl., 205/335/165 Seiten im Großformat. John Fairbairn hat drei Bücher mit Jubango-Partien von Go Seigen veröffentlicht, die als Set rabattiert erworben werden können: Kamakura 9-Dan Showdown Final Summit
95.00€ 85.00€



Invincible. The Games of Shusaku
Artikelnummer : 11-ki024
Von John Power, engl., 420 Seiten Dieses Buch ist eine Sammlung der Partien von Shusaku, dem Unbesiegbaren. Neben einer historischen Einführung, eine Biographie Shusakus und einem Abschnitt über das berühmte Shusaku-Fuseki enthält es vor allem 80 Partien mit ausführlichen und 60 weitere Partien mit kurzen Kommentaren. Das Buch gilt als das eines der besten in englischer Sprache.
48.00€



Kamakura

Artikelnummer : 11-ss052

Von John Fairbairn, engl., 205 Seiten im Großformat.

Das berühmte Jubango (Match über 10 Partien) zwischen Go Seigen und Kitani Minoru, das zwischen 1939 und 1941 in Kamakura gespielt worden ist und seinerzeit Go Seigen als den besten Spieler der Gegenwart etablierte, wird von John Fairbairn in diesem Buch in sorgfältiger Breite präsentiert. Fairbairn greift dafür aus zahlreiche, bisher nicht in englischer Sprache zugängliche Quellen zurück und präsentiert nicht nur packende Partieanalysen, sondern berichtet auch über den historischen und kulturellen Hintergrund der Zeit. Die Partien werden in einer Vielzahl von Diagrammen präsentiert, von denen jedes nur einige, wenige Züge enthält, so dass der Leser den Partien ohne Probleme folgen kann.

Diese Studie zeigt sich ungewöhnlich breit und tief und braucht inhaltlich wohl den Vergleich mit dem berühmten Buch über Honinbo Shusaku nicht zu scheuen. Wir können es jedem Liebhaber des Go-Spiels nur wärmstens ans Herz legen! Als Fortsetzung sind mittlerweile mit Final Summit und 9-Dan Showdown zwei weitere Jubango-Bücher über Go Seigen erschienen.

Die drei Titel mit Jubango-Partien von Go Seigen gibt es jetzt auch als rabattiertes Set.

33.00€



Kommentierte Partien von Lee Sedol 1

Artikelnummer : 11-bt005

Von Lee Sedol und Lee Sena, dt., 320 Seiten.

In diesem Buch kommentiert mit Lee Sedol 9p einer der stärksten Go-Spieler der Gegenwart drei eigene Partien auf jeweils um die 100 Seiten so detailliert, wie wie man es in keinem anderen Go-Buch deutscher oder englischer Sprache finden kann. Zusätzlich wird von seiner Schwester Lee Sena aus dem Leben dieser lebenden Go-Legende berichtet. Jedem Liebhaber des Go-Spiels können wir dieses Buch nur wärmstens ans Herz legen!

"Das Buch ist sehr interessant zu lesen, weil es sehr detailliert geschrieben ist, so dass man direkt an den Gedanken eines der stärksten Spieler aller Zeiten teilhaben kann. Auch für mich war das äußerst spannend [...]" (Yoon Young Sun 8p)

Der Titel liegt auch in englischer Sprache vor.

38.00€



Learning from Pro Games

Artikelnummer : 11-ss065

Von Zhou Yuan, engl., 258 Seiten.

Zhou Yuan, der Autor der bekannten Master-Play-Serie, kommentiert in diesem Buch 14 Partien aktuell starker Profi-Go-Spieler aus Japan, Korea und China. Er richtet sich bei seinen Kommentaren vornehmlich an Kyu-Spieler, die wissen wollen, wie man durch das Studium von Profi-Partien stärker werden kann. Jeder Partie sind im Schnitt ca. 20 Seiten gewidmet, so dass von wirklich detaillierten Kommentaren gesprochen werden kann.

23.00€



Master Play - The Fighting Style of Kato Masao & Seo Bong Soo

Artikelnummer : 11-ss051

Von Yuan Zhou, engl., 113 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie vier sehr ausführlich kommentierte Partien von Kato Masao und Seo Bong Soo, die beide für ihren kampfbetonten Stil bekannt sind. Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

17.00€



Master Play - The Playing Styles of Seven Top Pros

Artikelnummer : 11-ss061

Von Yuan Zhou, engl., 269 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie jeweils zwei ausführlich kommentierte Partien von sieben berühmten Profispielern: Sakata Eio, Takagawa Kaku, Fujisawa Shuko, Rin Kaiho, Nie Weiping, Ma Xiaochun, Cho Hunhyun.

Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

23.00€



Master Play - The Style of Go Seigen

Artikelnummer : 11-ss044

Von Yuan Zhou, engl., 83 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie zwei sehr ausführlich kommentierte Go-Seigen-Partien, beide gegen Fujisawa Hosai gespielt, eine von 1943, die andere von 1953. Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

14.50€



Master Play - The Style of Iyama Yuta

Artikelnummer : 11-ss078

Von Yuan Zhou, engl., 70 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie drei Parteien von Iyama Yuta 9p, die ideal dazu dienen, den aktuell dominierenden Spieler in Japan näher kennenzulernen. In den Parteien spielt er gegen Yamashita Keigo, Yu Zhengqi und Takao Shinji.

19.00€



Master Play - The Style of Lee Changho

Artikelnummer : 11-ss042

Von Yuan Zhou, engl., 71 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie zwei sehr ausführlich kommentierte Lee-Changho-Partien: Die Partie gegen Rin Kaiho, mit der Lee 1992 seinen ersten Weltmeister errungen hat, und eine Partie gegen Chang Hao, mit der Lee 1998 den 2. Fujitsu Cup gewonnen hat. Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

14.50€



Master Play - The Style of Lee Sedol

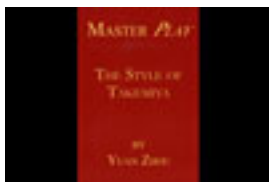
Artikelnummer : 11-ss075

Von Yuan Zhou, engl., 120 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie drei Parteien von Lee Sedol 9p, die ideal dazu dienen, dessen aktiven, aggressiven Mittelspiel-Stil zu veranschaulichen.

1. Halbfinalpartie des 9. Chunlan Cups von 6.12.2012 gegen Kong Jie 9p.
2. Partie aus der Chinesischen Stadtliga von 2013 gegen Lian Xiao 4p.
3. Fünfte Jubango-Partie gegen Gu Li 9p von 2014.

19.00€



Master Play - The Style of Takemiya Masaki

Artikelnummer : 11-ss048

Von Yuan Zhou, engl., 72 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie zwei sehr ausführlich kommentierte Takemiya-Partien, beide gegen Rin Kaiho: Die Partie, mit der Takamiya 1988 seinen ersten Weltmeister errungen hat, und eine Partie mit der Takemiya auch mit Weiß auf Moyo spielt. In einem kurzen Anhang werden weitere Beispiele für Takemiyas Moyo-Stil gezeigt. Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

14.50€



Master Play - The Territorial Styles of Kitani Minoru and Cho Chikun

Artikelnummer : 11-ss053

Von Yuan Zhou, engl., 106 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band seiner Master-Play-Serie vier sehr ausführlich kommentierte Parteien von Kitani Minoru und Cho Chikun, die beide für ihren gebietsorientierten Stil bekannt sind. Wer Yuan Zhou aus seinen anderen Büchern kennt (z.B. "How to Play Handicap Go"), weiß ihn als exzellenten Didaktiker zu schätzen.

17.00€



Meijin's Retirement Game: Shusai vs. Kitani

Artikelnummer : 11-ss062

Von John Fairbairn, engl., 141 Seiten.

Die letzte große Partie von Honinbo Shusai gegen Kitani Minoru dauerte sechs Monate und gelangte durch das Buch "The Master of Go" von Nobelpreisträger Kawabata Yasunari zu Berühmtheit weit über die Grenzen der Go-Interessierten hinaus. Nutzte Kawabata die Partie als Metapher für das Ende des alten Japans, legt Fairbairn den Schwerpunkt seines Buchs auf die Partie selbst und präsentiert eine Kompilation aus Profikomentaren zu der Partie aus unterschiedlichen Quellen, angereichert um Informationen zum biographischen Hintergrund der beiden Protagonisten und einen Anhang zu Kawabatas Buch mit Zusammenfassungen und Erläuterungen zu den einzelnen Kapiteln.

18.00€



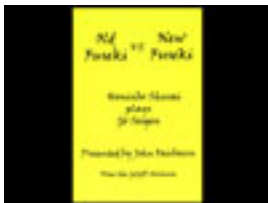
Modern Masters, Vol. 01

Artikelnummer : 11-ss069

Von Michael Redmond, engl., 38 Seiten.

Das Heft enthält drei von Michael Redmond 9p kommentierte Partien, von denen er zwei selbst gespielt hat, die dritte wurde von Iyama 9p gegen Yamashita 9p bestritten.

8.50€



Old Fuseki vs. New Fuseki

Artikelnummer : 11-ss063

Von John Fairbairn, engl., 132 Seiten.

Der Autor nimmt das Buch zum Anlass, um Anhand einer Partie zwischen Go Seigen und Honinbo Shusai aus dem Jahr 1933 die Entwicklung des Neuen Fusekis in Absetzung zum klassischen Fuseki nachzuzeichnen.

Der ausführlichen Partieanalyse sind Kapitel zu "hypermodernen" Eröffnung sowie den Lebensläufen von Shusai und Go vorangestellt. Abgerundet wird das Buch mit einem Anhang, der Partiebeispiele zum Neuen Fuseki versammelt, und einer Auswahlbibliographie zum Thema mit Verweis auf vorwiegend japanische Quellen.

17.00€



Relentless

Artikelnummer : 11-so128

Von An Youngil/David Oremond, engl., 601 Seiten (Großformat, Softcover).

Dieses Buch enthält die Analyse von 48 Partien zwischen zwei der Top-Go-Spieler des frühen 21. Jahrhunderts, aber es ist nicht nur ein weiteres Buch mit Kommentaren, es ist vielmehr die Geschichte der Rivalität und Freundschaft zwischen Lee Sedol und Gu Li, eine Geschichte ihres unerbittlichen Kampfs und ein Versuch, die in ihren Partien versteckten Geheimnisse zu lüften.

Das Buch gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Teil, dem Kern des Buches, wird absolut detailreich das 10-Spiel-Match (Jubango) zwischen Lee Sedol und Gu Li aus dem Jahr 2014 analysiert. Im zweiten Teil werden alle anderen offiziellen Partien zwischen diesen beiden Außnahmepspielern (bis 2015) vorgestellt, wobei der Leser das überprüfen kann, was er im ersten Teil gelernt hat.

Anstatt nur zu erläutern, was passiert ist, nutzen die Autoren im ersten das Match als Grundlage für eine umfassende Studie über die grundlegenden Techniken, Strategien und Prinzipien des Go-Spiels - im Rahmen von realen Spielen angewandt, so dass der Leser sehen kann, wie Ideen und Techniken in der Praxis angewandt werden.

49.00€



Relentless (Hardcover)
Artikelnummer : 11-so129
Von An Youngil/David Ormerod, engl., 601 Seiten (Großformat, Hardcover). Dieses Buch enthält die Analyse von 48 Partien zwischen zwei der Top-Go-Spieler des frühen 21. Jahrhunderts, aber es ist nicht nur ein weiteres Buch mit Kommentaren, es ist vielmehr die Geschichte der Rivalität und Freundschaft zwischen Lee Sedol und Gu Li, eine Geschichte ihres unerbittlichen Kampfs und ein Versuch, die in ihren Partien versteckten Geheimnisse zu lüften. Das Buch gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Teil, dem Kern des Buches, wird absolut detailreich das 10-Spiel-Match (Jubango) zwischen Lee Sedol und Gu Li aus dem Jahr 2014 analysiert. Im zweiten Teil werden alle anderen offiziellen Partien zwischen diesen beiden Außnahmepielern (bis 2015) vorgestellt, wobei der Leser das überprüfen kann, was er im ersten Teil gelernt hat. Anstatt nur zu erläutern, was passiert ist, nutzen die Autoren im ersten das Match als Grundlage für eine umfassende Studie über die grundlegenden Techniken, Strategien und Prinzipien des Go-Spiels - im Rahmen von realen Spielen angewandt, so dass der Leser sehen kann, wie Ideen und Techniken in der Praxis angewandt werden.
79.00€



Single Digit Kyu Game Commentaries
Artikelnummer : 11-ss068
Von Yuan Zhou, engl., 269 Seiten. Der bekannte und renommierte Go-Buch-Autor Yuan Zhou kommentiert in diesem Buch 17 Partien von einstelligen Kyu-Spielern, anhand derer er typische taktische wie strategische Fehler aufzudecken versucht, die in kommentierten Partien stärkerer Spieler oder gar in Partien von Profi-Spielern gar nicht auftreten würden. So kann Yuan Zhou Kyu-Spielern seiner Meinung nach weit verbreitete Missverständnisse über das richtige Go-Spiel vor Augen führen, wie er es schon in seinem Buch How Not to Play Go unternommen hat.
26.00€



The 1971 Honinbo Tournament
Artikelnummer : 11-ki004
Von Iwamoto Kaoru, engl., 201 SeitenDieses Buch berichtet über den Honinbo-Titelkampf von 1971, der von Ishida Yoshio gewonnen wurde. Es enthält die entscheidenden Qualifikations- sowie alle Finalpartien, alle detailliert und gut kommentiert.Eines der besten Bücher zum Nachspielen von Profipartien!
17.00€



The Best Play. In-Depth Game Analysis
Artikelnummer : 11-ss024
Von Feng Yun, engl. 53 SeitenDieses kleine Heft enthält auf 53 Seiten zwei ausführlich kommentierte Partien von Feng Yun, die neben Rui Naiwai als einzige Frau auch den Rang eines 9. Dan trägt.
12.00€



The Dawn of Tournament Go
Artikelnummer : 11-ki063
Von Rob van Zeijst und Richard Bozulich, engl., 162 Seiten (Großformat). Dieser erste Band der Serie "Modern Master Games" präsentiert 11 sehr ausführlich kommentierte Partien aus dem Japan der 40er, 50er und frühen 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts, als das moderne, vornehmlich durch Tageszeitungen gesponserte Turnier-Go am Entstehen war. Diese Jahrzehnte waren geprägt durch so interessante Spieler wie Hashimoto Utao, Iwamoto Kaoru, Takagawa Kaku und natürlich Sakata Eio. Aus dieser Zeit werden nicht nur herausragende Partien präsentiert, sondern diese werden jeweils auch fundiert in den historischen Kontext eingeordnet. Somit ist dieses sorgfältig produzierte Buch ein Muss für jeden Freund ausführlicher Partieanalysen sowie für alle, die an japanischer Go-Geschichte interessiert sind.
30.00€



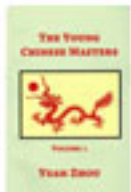
The Go Consultants

Artikelnummer : 11-ss054

Von John Fairbairn/T. Mark Hall, engl., 151 Seiten.

Wer immer schon mal gedacht hat, er würde gerne wissen, was Go-Profis während einer Partie denken, der sollte sich dieses Buch kaufen. Es behandelt eine Partie Beratungs-Go zwischen Segoe Kensaku und Susuki Tamejiro auf der einen sowie Kitani Minoru und Go Seigen auf der anderen Seite. Die Idee des Beratungs-Go, bei der sozusagen zwei Mannschaften gegeneinander antreten, wurde seinerzeit (1934) vom westlichen Schach übernommen. Die Teilnehmer waren die damals wohl stärksten aktiven Spielern und die Partie verlief über fünf Tage. Sehr ausführlich wird die Diskussion der Spieler über die Partie dokumentiert.

23.00€



The Young Chinese Masters

Artikelnummer : 11-ss077

Von Yuan Zhou, engl., 117 Seiten.

Der Autor präsentiert in diesem Band vier Partien von jungen Chinesischen Top-Spielern, die er gewohnt ausführlich und kenntnisreich kommentiert.

19.00€



This is Go the Natural Way

Artikelnummer : 11-hi008

Von Takemiya Masaki, engl., 171 Seiten.

"This is Go the Natural Way" - damit versucht der Autor Takemiya Masaki, den von ihm in diesem Buch präsentierten Go-Stil zu umschreiben. Das Buch könnte auch den Titel tragen: "Die besten Partien von Takemiya Masaki". Dabei enden längst nicht alle der zwölf gezeigten Partien mit einem Sieg von Takemiya. Es geht ihm nicht um die Präsentation eigener Siege, vielmehr will er seinen eigenen, absolut einflussorientierten Stil in voller Anwendung präsentieren. Dieses Buch ist somit zumindest für alle Takemiya-Fans und Moyo-Spieler ein Muss!

21.00€

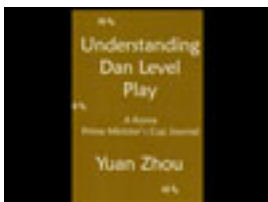


Tournament Go 1992

Artikelnummer : 11-so022

Von John Power, engl., 266 SeitenDieses Jahrbuch berichtet über die japanische Profi-Szene von 1992. Es beinhaltet alle Finalpartien der sieben großen Titelkämpfe dieses Jahres und einiger anderer Turniere mit zum Teil recht ausführlichen und lesenswerten Kommentaren.

22.00€



Understanding Dan Level Play

Artikelnummer : 11-ss058

Von Yuan Zhou, engl., 113 Seiten.

In diesem Buch präsentiert der durch zahlreiche Bücher bekannte und geschätzte Go-Lehrer Yuan Zhou seine sieben mit ausführlichen Kommentaren versehenen Partien vom "4th Korea Prime Minister's Cup" im Herbst 2009, bei dem er einen hervorragenden 5. Platz belegte.

16.00€

Go-Bücher --> Serien



2003 Go-Probleme im Set

Artikelnummer : 11-ki42/43/4

Richard Bozulich liefert mit seinen drei Problembüchern die ideale Basis für das Go-Studium von Kyu-Spielern, die ihre Spielstärke nachhaltig verbessern wollen - im Buch über Eröffnung verbessern sie ihr strategisches Verständnis für die Anlage einer Partie, im Leben-und-Tod-Band wird eingehend das Rechnen in taktischen herausfordernden Situationen geübt und im Band über Tesuji wird die Kreativität in Kampfsituationen gesteigert. Wer alle drei Bände ehrlich und ernsthaft durcharbeitet, sollte damit einiges an Spielstärke hinzugewinnen können.

501 Opening Problems

Engl., 252 Seiten.

Dieses Buch enthält 501 Eröffnungsprobleme, wobei jeweils vier Probleme auf einer Seite sind. Jedes Problem wird in Verbindung mit einem Go-Spruchwort - wie z. B. "Vergrößere Dein Gebiet, während Du Deinen Gegner angreifst" - vorgestellt und mit jeweils einem Lösungsdiagramm aufgelöst.

1001 Life and Death Problems

Engl., 240 Seiten.

Dieses Buch besteht - wie nicht anders zu erwarten - aus 1001 Leben-und-Tod-Problemen. Sie teilen sich auf in 400 Einzüger, 300 Dreizüger und 301 Fünzüger. Pro Seite werden 8 bis 9 Probleme präsentiert und auf der folgenden Seite in jeweils einem Diagramm aufgelöst.

501 Tesuji Problems

Engl., 287 Seiten.

Dieses Buch enthält 501 Tesujiprobleme, wobei jeweils mehrere Probleme auf einer Seite sind. Tesujis sind Züge, die zu einem klaren taktischen Erfolg führen - sie fangen Steine, retten oder töten Gruppen, trennen oder binden Steine an. Das Buch stellt mit seinen 501 Problemen 45 verschiedene Tesujiarten vor. Viele dieser Tesujis tauchen häufig in realen Partien auf, manche nur selten. Über das gesamte Buch verteilt werden die verschiedenen Tesujis immer wieder abgefragt und somit ihre Kenntnis vertieft.

~~78.00€~~ 70.00€



21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1+2

Artikelnummer : 11-ki61/65

Von Takao Shinji, engl., 286+288 Seiten (Großformat).

Dieses zweibändige Joseki-Standardwerk von Takao Shinji 9p kann als Nachfolger des berühmten Joseki-Lexikons von Ishida Yoshio angesehen werden. Der erste Band umfasst alle Varianten Rund um den 3-4-Punkt, im zweiten Band dreht es sich um den 4-4-Punkt, den 5-3- und den 5-4-Punkt sowie den 3-3-Punkt.

Dieses Werk von Takao Shinji ist beim Brett und Stein Verlag dreibändig in deutscher Sprache erschienen: Band 1, Band 2 und Band 3

~~92.00€~~ 82.00€



Alle Bände der "Elementary Go Series"

Artikelnummer : 11-ki5-11

Elementary Go Series 1: In the Beginning

Von Ishigure Ikuro, engl., 151 Seiten

Es handelt sich bei diesem Buch nicht um eine allgemeine Einführung in das Go-Spiel, sondern um ein Buch über den Anfang einer Go-Partie, also deren Eröffnung, das sog. Fuseki. Das erste Kapitel macht mit der Bedeutung der Standardzüge während des Fusekis vertraut (z.B. dem 3-4-Punkt, dem 3-3-Punkt, der Randausdehnung, dem Klemmzug und der Invasion). Das zweite Kapitel stellt anspruchsvollere Konzepte wie z.B. "Dicke" vor. Das dritte Kapitel besteht aus zehn Problemen.

Elementary Go Series 2: 38 Basic Joseki

Von Kosugi/Davies, engl., 243 Seiten

Dieses Buch stellt die 38 üblichsten Josekis und deren Hauptvarianten vor. Es wird dabei auch versucht, die Gründe für die Auswahl eines bestimmten Josekis zu vermitteln. Dieses Buch ist sehr gut geeignet für den Einstieg in das breitere Joseki-Studium!

Elementary Go Series 3: Tesuji

Von James Davies, engl., 198 Seiten

Dieses Buch führt in die Technik des Tesuji ein. Ein Tesuji ist der taktisch beste Zug in einer lokalen Situation. Im ersten Kapitel behandelt das (Vorausbe-)Rechnen und die Bewertung taktischer Situationen. Die weiteren vierzehn Kapitel stellen unterschiedliche Tesuji-Kategorien vor, die sehr praxisnah anhand von Problemenstellungen erarbeitet werden. Im letzten Kapitel wird das Gelernte über einige schwierige Probleme überprüft.

Elementary Go Series 4: Life and Death

Von James Davies, engl., 157 Seiten

Dieses Buch will zeigen, wie man in Leben-und-Tod-Situationen spielen sollte. Jedes Kapitel behandelt eine bestimmte Form, die an der Grenze zwischen Leben und Tod steht, und klärt darüber auf, wann diese Form lebendig und wann sie tot ist. In jedem Kapitel wird das Gelernte über Probleme vertieft.

Elementary Go Series 5: Attack and Defense

Von Ishida/Davies, engl., 249 Seiten

Dieses Buch führt in die Mittelspiel-Theorie ein. Die einzelnen Kapitel behandeln Gebiet und Kraft, Angriffsstrategie, Angriffszüge, Verteidigung, Forcing- und Induktions-Züge, die Reduktion und die Invasion sowie den Ko-Kampf. Es gibt damit eine Einführung in alle wichtigen Aspekte, die man im Mittelspiel beachten sollte.

Elementary Go Series 6: Endgame

Von Ogawa/Davies, engl., 211 Seiten

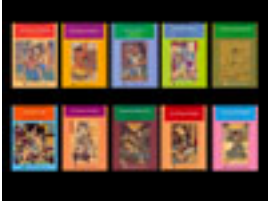
Die verschiedenen Kapitel dieses Buches führen ein in das Zählen, in Endspiel-Tesujis und in das Macro-Endspiel. Beides wird dabei vermittelt: Die Theorie hinter dem Endspiel und spezifische Tesujis, um aus einer Situation die meisten Punkte herauszuholen.

Handicap Go

Von Nahahara Yoshiaki und Richard Bozulich, engl., 205 Seiten.

Im ersten Kapitel stellen die Autoren 20 Prinzipien vor, die man bei Vorgabepartien im Kopf haben und beherzigen sollte, im zweiten Kapitel stellen sie ein "Sure-Win-Strategie" vor, die mittelfristig die Gewinnrate bei Vorgabepartien erhöhen sollte, im dritten Kapitel betrachten sie Vorgabepartien aus der Sicht von Weiß, im vierten Kapitel stellen sie vier Vorgabepartien vor und analysieren sie eingehend und im abschließenden fünften Kapitel präsentieren sie abschließend 38 Probleme zum Thema Vorgabe.

~~122.50€~~ 110.00€



Alle Bände der "Get-strong-at"-Serie

Artikelnummer : 11-ki30-39

Get Strong at the Opening

Von Richard Bozulich, engl., 164 Seiten

Dieser erste Band der "Get-Strong"-Serie besteht aus 175 Ganz-Brett-Problemen zur Eröffnung. Dabei geht es nicht um Josekis, sondern um die strategisch richtige Entwicklung der Partie. Die Probleme in der ersten Buchhälfte konzentrieren sich auf Niren-Sei, Sanren-Sei, das Chinesische und das Shusaku-Fuseki. Im zweiten Teil geht es genereller um die allgemeine Positionsbeurteilung.

Get Strong at Joseki 1-3

Von Richard Bozulich, engl., 173/174/174 Seiten

Die drei Joseki-Bände der "Get-Strong"-Reihe enthalten Joseki-Probleme. Jeder Band beginnt mit der Präsentation von ein bis zwei Josekis und ca. 10 Variationen dazu. Darauf folgen jeweils um die 170 Probleme zu diesen Josekis. Die Probleme sind so konstruiert, daß weitere Varianten vorgestellt und andere Züge widerlegt werden.

Get strong at Life and Death

Von Richard Bozulich, engl., 187 Seiten

Dieses Buch unterteilt sich in drei Abschnitte. Im ersten Teil geht es um die grundlegenden Stellungen, im zweiten Teil um Stellungen, die aus Josekis resultieren und im dritten Teil werden weitere gemischte Probleme präsentiert.

Get Strong at Tesuji

Von Richard Bozulich, engl., 180 Seiten

Dieses Buch besteht aus 524 Tesuji-Problemen, die in vier Schwierigkeitsstufen aufgeteilt sind. Die letzte Gruppe von 100 Problemen richtet sich an Dan-Spieler, können aber wohl auch von Kyu-Spielern gelöst werden.

Get strong at Attacking

Von Richard Bozulich, engl., 152 Seiten

Dieses Buch der "Get-Strong"-Serie enthält 136 interessante Ganzbrett-Probleme zu Mittelspiel-Situationen.

Get strong at Handicap Go

Von Richard Bozulich, engl., 179 Seiten

Dieses Buch der "Get-Strong"-Reihe enthält Probleme aus Partien mit unterschiedlich hohen Vorgaben - von 9-Steine-Partien bis zu 2-Steine-Partien. Auch ohne Interesse an Vorgabe-Partien und -Stellungen vermitteln die Probleme Einsichten im Hinblick auf den Aufbau von Stärke.

Get strong at Invading

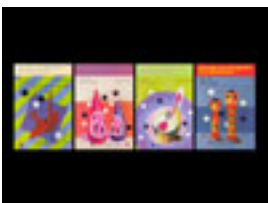
Von Richard Bozulich, engl.,

Dieses Buch besteht aus 171 Invasions-Problemen und unterteilt sich thematisch in Invasionen am Rand, Invasionen in der Ecke und Invasionen in große Gebietsanlagen. Schwierige Brettsituationen werden teilweise auf mehrere Probleme aufgeteilt und somit auch ausführlich analysiert.

Get strong at the Endgame

Von Richard Bozulich, engl., 198 Seiten

Dieses Buch beginnt mit 42 Endspielproblemen auf dem 11x11-Brett, gefolgt von 120 Endspiel-Tesuji-Problemen und 101 Endspiel-Rechenproblemen und mit 28 weiteren 11x11-Problemen schließt.

~~200.00€~~ 180.00€

Alle Bände der "Graded Go Problems for Beginners"

Artikelnummer : 11-ki25-28

Graded Go Problems for Beginners, Bde. 1-4

Von Kano Yoshinoro, engl. 212/248/199/197 Seiten

Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Texte in deutscher Sprache, Bd. 1 (PDF) Texte in deutscher Sprache, Bd. 2 (PDF)

~~80.00€~~ 72.00€



Alle Bände der "Workshop Lectures"

Artikelnummer : 11-ss37ff

Yilun Yang, der Autor der "Fundamental Principles of Go" und aller "Workshop Lectures", gilt in den USA als begnadeter Go-Lehrer, der komplizierte Inhalte didaktisch einfühlsam vermitteln kann. Die einzelnen "Lectures" in den Bänden basieren jeweils auf tatsächlich gehaltenen Workshops.

The Workshop Lectures, Vol. 1

Engl., 68 Seiten. Die drei Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. Wann soll man in der Eröffnung Tenuki (Fernbleiben) spielen?
2. Wie wählt man die richtige Richtung für einen Angriff?
3. Wie spielt man komplizierte Joseki (Eckabfolgen)?

The Workshop Lectures, Vol. 2

Engl., 81 Seiten. Die fünf Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. Wie invadiert man richtig?
2. Wie wählt man den richtigen Klemmzug?
3. Ausdehnungen in der Eröffnung
4. Wie spielt man richtig auf Gebiet?
5. Wie spielt man richtig auf Einfluss?

The Workshop Lectures, Vol. 3

Engl., 76 Seiten. Die fünf Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. Die Eröffnung
2. Entwicklung um den 4-4-Punkt
3. Schwache Gruppen direkt angreifen
4. Forcing Moves ausnutzen
5. Wie behandle man schwache Steine?

The Workshop Lectures, Vol. 4

Engl., 72 Seiten. Die vier Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. Gute und schlechte Form
2. Wann soll man langsam, wann soll man schnell spielen?
3. Wie spielt man eine kampfbetonte Eröffnung?
4. Wie zerstört man große, fast fertige Stellungen?

The Workshop Lectures, Vol. 5

Engl., 72 Seiten. Die drei Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. In welcher Gegend soll man in der Eröffnung spielen?
2. Wie geht man am besten mit unüblichen Eröffnungszügen um?
3. Wie sichert man die eigene Stellung?

The Workshop Lectures, Vol. 6

Engl., 84 Seiten. Die vier Lectures in diesem Band behandeln folgende Themen:

1. Einstieg ins Mittelspiel
2. Druckvoll angreifen
3. Umgang mit Moyos
4. Spielen mit und gegen San-ren-sei

~~90.00€~~ 82.00€



Alle Bände des "Dictionary of Basic Fuseki"

Artikelnummer : 11-yu33/36/4

Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 1

Von Rin Kaiho, engl. 216 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der erste von vier Bänden behandelt Ni-Ren-Sei, San-Ren-Sei und diagonale Fuseki.

Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 2

Von Rin Kaiho, engl., 294 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der zweite von vier Bänden behandelt 4-4/3-4-Kombinationen, Chinesisches Fuseki und Spezialstrategien.

Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 3

Von Rin Kaiho, engl., 221 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der dritte von vier Bänden behandelt das Shusaku-Fuseki und verschiedene Diagonal-Fuseki.

Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 4

Von Rin Kaiho, engl., 290 Seiten.

Dieses Fuseki-Lexikon von Rin Kaiho, 9-Dan, will dem Leser die unterschiedlichsten Eröffnungsstrategien systematisch vorstellen und in ihren Grundgedanken erläutern. Der vierte und letzte Band behandelt Parallel-Fuseki mit diversen 3-4-Kombinationen und Fusekis mit 5-4-, 5-3- und 3-3-Punkten.

~~76.00€~~ 69.00€

Alle Bände des "Dictionary of Basic Tesuji"

Artikelnummer : 11-ss26/33/3

Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 1

Von Shuko Fujisawa, engl. 253 SeitenDieser erste von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Angriffs-Tesujis systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch.

Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 2

Von Shuko Fujisawa, engl. 258 SeitenDieser zweite von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Angriffs-Tesujis systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch.

Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 3

Von Shuko Fujisawa, engl. 236 SeitenDieser dritte von insgesamt vier Dictionary-Bänden zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Tesujis zur Eröffnung, Semeais und Leben&Tod-Problemen (Teil 1) systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch.

Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 4

Von Shuko Fujisawa, engl., 270 SeitenDieser vierte und letzte Dictionary-Band zum Thema Tesuji (ausgezeichneter lokaler Zug) stellt diverse Tesujis für Leben&Tod (Teil 2) und für das Endspiel systematisch geordnet vor und überprüft das Gelernte jeweils an Problemen zur gerade vorgestellten Tesuji-Form. Somit handelt es sich nicht nur um eine systematisch geordnetes Nachschlagewerk, sondern auch um ein Studienbuch.

~~104.00€~~ 95.00€



Go-Seigen-Set

Artikelnummer : 11-ss52/55/5

Von John Fairbairn, engl., 205/335/165 Seiten im Großformat.

John Fairbairn hat drei Bücher mit Jubango-Partien von Go Seigen veröffentlicht, die als Set rabattiert erworben werden können:

Kamakura

9-Dan Showdown

Final Summit

~~95.00€~~ 85.00€

Graded Go Problems for Dan Players, alle Bände

Artikelnummer : 11-ki_ggd

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Kyu-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Aber auch schwächere eintellige Kyu- und stärkere Dan-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Aber auch schwächere eintellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 301 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlagern im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend.

Die Probleme in diesem Buch richten sich an schwache Dan-Spieler, sind aber auch für Spieler ab dem 5. Kyu geeignet.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Dan-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und

steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Auch schwächere Dan-Spieler und einstellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 316 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an Spieler ab dem 3. Dan. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mittelspiel)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 319 Seiten.

Dieses Buch präsentiert dem Leser eine Vielzahl von Ganzbrett-Problemen (127 Eröffnungs- und 129 Mittelspielprobleme) mit einer ganzen Bandbreite möglicher Entscheidungssituationen. Der Leser soll diese Stellungen unvoreingenommen in Augenschein nehmen, als handle es sich um eine seiner eigenen Partien, und jeweils durch Anwendung grundlegender Go-Prinzipien den besten Zug bzw. strategischen Plan finden.

Alle Probleme in diesem Buch richten sich vornehmlich an Dan-Spieler. Bei den ersten 100 relativ einfachen Problemen sind jeweils drei Möglichkeiten vorgegeben, von denen jeweils nur eine richtig ist. Danach werden die Probleme schwieriger, da kaum noch Vorgaben oder Hinweise gegeben werden, sondern der Leser sich auf seine Intuition verlassen soll. Wer aber die grundlegende Prinzipien des Go kennt, wird auch diese Probleme lösen können.

Wer die Probleme dieses Buches (noch) nicht lösen kann, wird aber dennoch eine Menge aus der Beschäftigung mit ihnen und ihren Lösungen lernen können, da über sie die Grundlagen von Eröffnung und Mittelspiel auf hohem Niveau vermittelt werden.

~~182.00€~~ 162.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 1-3

Artikelnummer : 11-ki54-56

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Kyu-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Aber auch schwächere eintellige Kyu- und stärkere Dan-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 227 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 5-Kyu-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 3-Dan-Level, wobei die meisten Probleme um den 1. Kyu angesiedelt sind. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Aber auch schwächere eintellige Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 301 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselszüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlagern im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an schwache Dan-Spieler, sind aber auch für Spieler ab dem 5. Kyu geeignet.

~~78.00€~~ 70.00€



Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 4-7

Artikelnummer : 11-ki57/58/6

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

Will ein einsteiger Kyu-Spieler einmal Dan-Spieler werden, muss er die Grundlagen von Leben und Tod beherrschen. Nichts hat größeren Einfluss auf den Ausgang einer Partie als eine leichtfertiger Zug, der den Gegner die eigenen Gruppe töten lässt, oder die verschenkte Möglichkeit, eine Gruppe des Gegners zu töten. Fast ausnahmslos jeder Profi-Spieler antwortet auf die Frage, wie man stärker werden könne, mit einem Verweis auf die Steigerung der Lesefähigkeit durch das Studieren von grundlegenden Leben-und-Tod-Problemen, die auch in tatsächlich gespielten Partien auftauchen.

Dieses Buch versammelt 300 Probleme für Dan-Spieler mit einigem Basiswissen im Bereich Leben und Tod, die ihre Kenntnisse vertiefen und ihre Lesefähigkeit verbessern wollen. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 238 Seiten.

In einem Mittelspielkampf ist das Wissen um das richtige Tesuji oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nicht ohne Grund ist daher das Wissen um entscheidende Kampftechniken ein wesentlicher Unterschied zwischen Kyu- und Dan-Spielern. Ein gutes Urteilsvermögen ist hier ebenso grundlegend wie Timing und die Bestimmung des richtigen Ziels. Aber Urteilsvermögen ist wertlos ohne technisches Wissen, das auf der Kenntnis und Anwendung des richtigen Tesujis beruht - das gilt für die gesamte Partie den Josekis bis ins Endspiel.

Dieses Buch präsentiert eine systematische Sammlung grundlegender Tesujis, die jeder Dan-Spieler kennen sollte. Das Buch fängt bei 4-Dan-Problemen an und steigert sich langsam bis zum 7-Dan-Level. Nur wenige Dan-Spieler, auch sehr starke, werden alle vorgestellten Tesujis kennen. Ein eingehendes Studium der vorgestellten Probleme wird nicht nur die Fähigkeit verbessern, die eigenen Kampfpläne umzusetzen, sondern auch neue Horizonte für mögliche Kämpfe eröffnen sowie das Verständnis des Spiels insgesamt vertiefen. Auch schwächere Dan-Spieler und einsteigende Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 316 Seiten.

Dieses Buch enthält 300 Joseki-Probleme, die das Verständnis der Josekis selbst und ihrer Auswahl und Anwendung im Fuseki verbessern helfen. Das vermittelte Joseki-Wissen ist für einen Dan-Spieler essentiell.

Der Schlüssel zu Josekis ist nicht, sie auswendig zu lernen, sondern sie zu verstehen. Die vorgestellten Probleme konzentrieren sich auf die Schlüsselzüge und Tesujis der jeweiligen Josekis, so dass die dahinter stehenden taktischen Entscheidungen transparent werden - sollte ich z. B. Profit oder besser Dicke vorziehen? Solche Entscheidungen verlangen im Grunde alle Josekis und sie sind für die Gesamtstrategie einer Partie entscheidend. Die Probleme in diesem Buch richten sich an Spieler ab dem 3. Dan. Aber auch schwächere Dan- und starke Kyu-Spieler werden ihren Nutzen aus diesem Buch ziehen können.

Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mittelspiel)

Vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband), engl., 319 Seiten.

Dieses Buch präsentiert dem Leser eine Vielzahl von Ganzbrett-Problemen (127 Eröffnungs- und 129 Mittelspielprobleme) mit einer ganzen Bandbreite möglicher Entscheidungssituationen. Der Leser soll diese Stellungen unvoreingenommen in Augenschein nehmen, als handle es sich um eine seiner eigenen Partien, und jeweils durch Anwendung grundlegender Go-Prinzipien den besten Zug bzw. strategischen Plan finden.

Alle Probleme in diesem Buch richten sich vornehmlich an Dan-Spieler. Bei den ersten 100 relativ einfachen Problemen sind jeweils drei Möglichkeiten vorgegeben, von denen jeweils nur eine richtig ist. Danach werden die Probleme schwieriger, da kaum noch Vorgaben oder Hinweise gegeben werden, sondern der Leser sich auf seine Intuition verlassen soll. Wer aber die grundlegende Prinzipien des Go kennt, wird auch diese Probleme lösen können.

Wer die Probleme dieses Buches (noch) nicht lösen kann, wird aber dennoch eine Menge aus der Beschäftigung mit ihnen und ihren Lösungen lernen können, da über sie die Grundlagen von Eröffnung und Mittelspiel auf hohem Niveau vermittelt werden.

~~104.00€~~ 94.00€



Ishi Press Classics, 5 Bände

Artikelnummer : 11-ki73-82

Fünf Ishi-Press-Classic-Bände in einem Paket zum Preis von vier Bänden:

Ishi Press Classics 1: Kato's Attack and Kill

Von Kato Masao, engl., 215 Seiten.

Katos "Attack and Kill" war lange Jahre ein Klassiker der englischsprachigen Go-Literatur, allerdings auch seit vielen Jahren vergriffen. Nun hat Kiseido diesen Ishi-Press-Klassiker wieder aufgelegt, in dem es zentral um Kampf und Angriff im Mittelspiel geht.

Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis

Von Takemiya Masaki, engl., 207 Seiten.

Lange vergriffen und endlich wieder erhältlich ist dieser Klassiker von Takemiya Masaki, der in Form eines Lexikons die Angriffsmöglichkeiten auf gegnerische Eckstellungen zeigt. Gerade die systematische Art, in der in diesem Buch quasi Mittelspiel-Josekis dargestellt werden, machen diesen Titel so beliebt.

Ishi Press Classics 3: Breakthrough to Shodan

Von Miyamoto Naoki, engl., 158 Seiten.

In diesem Buch über Partien mit geringer Vorgabe zeigt Miyamoto Schritt für Schritt, wie man die Initiative ergreift, wie man angreift, wie man Ecken richtig behandelt und wie man eine Partie einfach hält - um insgesamt den Zugang zum Spiel auf eine neue Ebene zu heben, damit künftig die Gegner, die der Leser noch fürchtet, das Fürchten gelehrt bekommen.

Ishi Press Classics 4: Power of the Star-Point - San-Ren-Sei

Von Takagawa Shukaku, engl., 133 Seiten.

Die San-Ren-Sei-Eröffnung, bei der drei Sternpunkte auf einer Seite besetzt werden, ist wohl die kraftvollste und dynamischste Eröffnung im modernen Go. Takagawa vermittelt dem Leser in seinem Buch ein Verständnis dieser Eröffnung und zeigt, wie man seine Steine nutzt, um Einfluss und ein großes Moyo aufzubauen. Er zeigt dabei, dass diese Eröffnung vom Konzept her einfach zu verstehen und anzuwenden ist.

Ishi Press Classics 5: All About Thickness

Von Ishida Yoshio, engl., 194 Seiten.

Viele Theorie-Bücher erscheinen textlastig mit endlosen und schwer verständlichen Erklärungen. Ishida Yoshio geht in diesem Buch einen anderen Weg, indem er große Diagramme, einfache und griffige Erklärungen und ein Minimum an Text einsetzt, um Spielern aller Spielstärken die Geheimnisse von Einfluss und die effektive Nutzung desselben näher zu bringen.

Ishi Press Classics 6: 3-3 Point Modern Opening Strategy

Von Cho Chikun, engl., 214 Seiten.

Im modernen Go hat sich der 4-4-Punkt gegenüber dem 3-4-Punkt in vielen Eröffnungsstrategien durchgesetzt. Mit ihm kann man die Ecke mit einem Zug besetzen, sich schnell entwickeln und spielt sehr einflussorientiert. Seinen Schwachpunkt hat der 4-4-Punkt allerdings auf dem 3-3-Punkt, mit dem ihm sein Gebiet in der Ecke genommen werden kann. Auch hat sich der 3-3-Punkt selbst zu einem attraktiven Eröffnungszug entwickelt, da er die gleichen Vorteile hat, wie der 4-4-Punkt, aber gebiets- statt einflussorientiert ist. In diesem Buch analysiert Cho Chikun 9p die Bedeutung des 3-3-Punkts und entfaltet sie anhand von Beispielen aus zahlreichen eigenen Partien.

Ishi Press Classics 7: Great Joseki Debates

Von Honda Kuniyisa, engl., 254 Seiten.

Durch das Lernen von Joseki kann man im Go besser werden, aber richtig stark wird man erst, wenn man auch versteht, wann man welches Joseki wählen sollte. Das Buch von Honda Kuniyisa versucht, genau dieses Wissen zu vermitteln, indem es 24 Fuseki-Stellungen vorstellt, in denen der Leser aus drei verschiedenen Vorschlägen für das passende Joseki in einer Ecke auswählen soll. Ausführlich wird in der Folge erleutert, welches Joseki warum das richtige ist. Spannend und lehrreich zugleich!

Ishi Press Classics 8.1+2: All About Life and Death 1+2

Von Cho Chikun, engl., 170+174 Seiten.

Leben und Tod ist beim Go von zentraler Bedeutung. Cho Chikun führt seine Leser in zwei Bänden durch alle wichtigen Kapitel dieses Themas, so dass bei der Breite des Materials sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler profitieren können. Beide Bände können genutzt werden:

- als Studienbuch zum Thema Leben und Tod,
- als Problembuch zur Stärkung der Rechenfähigkeit und
- als Enzyklopädie zum Nachschlagen von Stellungen.

Band 1 enthält vornehmlich Eckstellungen und Band 2 analysiert das "Carpenter Square", Stellungen am Rand und Stellungen nach Josekis.

~~125.00€~~ 99.00€



Jump Level Up!-Serie (10k-1k)

Artikelnummer : 11-bt006/7

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Jump Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um fortgeschrittenen Anfängern und Kindern insbesondere nach dem Studium der "Level-Up"-Serie (1. Teil (30k-20k), 2. Teil (20k-10k)) einen tieferen Einstieg in das Go-Spiel - bis an den Rand der Dan-Ränge - zu erleichtern.

Jump Level Up 1 - 10-8 kyu

Jump Level Up 2 - 8-6 kyu

Jump Level Up 3 - 6-4 kyu

Jump Level Up 4 - 4-2 kyu

Jump Level Up 5 - 2-1 kyu

Jump Level Up Antwortheft

Alle Bände dieser Teilserie inklusive Antwortheft können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Ausführliche Angaben über den Inhalt der einzelnen Bände finden Sie hier.

13.50€



Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k)

Artikelnummer : 11-bt001a

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der erste Teil der Serie ist für Spieler vom totalen Anfänger (=30k) bis zum 20k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels.

Die englische Ausgabe wurde gerade für erwachsene Leser um einige Texte zur Kulturgeschichte des Spiels erweitert. Zu den Inhalten:

Bd. 1: Erste Schritte ...

Bd. 2: Übungen zu Konzentration und Verhalten am Brett

Bd. 3: Leben & Tod

Bd. 4: Vitale Punkte, Leben & Tod, Mausefalle, etc.

Bd. 5: Spielverständnis und Rechenfähigkeit verbessern

Bd. R1: Vertiefung der gelernten Konzepte

Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Zu Teil 2 der Level Up!-Reihe ...

13.50€



Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k)

Artikelnummer : 11-so001b

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der zweite Teil der Serie ist für Spieler vom 20k bis zum 10k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels. Zu den Inhalten:

Bd. 6: Eröffnung und Haengma (Spielfluss)

Bd. 7: Das Reduzieren von Freiheiten

Bd. 8: Drei Züge weit rechnen lernen

Bd. 9: Wichtige und unwichtige Steine

Bd. 10: Vorsicht bei Selbstatari (Jachung)

Bd. R2: Vertiefung der gelernten Konzepte

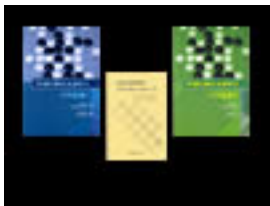
Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie dazu einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü.

Zu Teil 1 der Level Up!-Reihe ...

Zu Fortsetzung der Level-Up-Serie für Spieler ab ca. 10k ...

13.50€



Train-Like-a-Pro-Set (Bde. 1+2)

Artikelnummer : 11-or019

Von Kim Sung-rae, englisch, Bde. 1+2 inkl. Lösungsheft.

Die beiden "Train Like a Pro"-Bände sind etwas anders aufgebaut als übliche Problembücher, die sich normalerweise einem bestimmten Thema widmen. Beide Bände enthalten 30 anspruchsvolle "Tagesrationen" an Go-Problemen jeweils aus den Bereichen Eröffnung, Joseki, Tesuji, Leben&Tod, aktuelle Profipartie und Endspiel. Der Leser ist aufgefordert, sich jeden Tag eine dieser Rationen zum Studium vorzunehmen. Zielgruppe sind starke Kyu- sowie Danspieler. Aber auch schwächere einstellige Kyuspieler sollten die Einheiten mit Gewinn studieren können. Für beide "Train Like a Pro"-Bände gibt es ein gemeinsames Lösungsheft, das kostenfrei mitgeliefert wird. Oromedia-Ausverkauf

~~38.00€~~ 24.00€

Go-Bücher --> Comics/Manga



Go for Kids

Artikelnummer : 11-so023

Von Milton Bradley, engl., 250 SeitenDieses Einführungsbuch richtet sich an Kinder (die Go UND Englisch lernen wollen/sollen). Es ist in zwei Abschnitte unterteilt, einen über die Regeln und taktische Grundlagen, einen über anderes Wissenswertes, wobei z. B. auch japanische Go-Ausdrücke, das Rating beim Go, Go und Computer und Internet-Go behandelt werden.

19.00€

Go-Bücher --> Sonstiges



400 Years of Go in Japan

Artikelnummer : 11-ss036

Von Andrew Grant, engl., 196 Seiten

Dieses Buch behandelt die Geschichte des Go-Spiels in Japan von seinen Anfängen bis ins späte 20. Jahrhundert. In leicht lesbarem Stil beschreibt Grant die Charaktere und den Spielstil der wichtigsten Persönlichkeiten der verschiedenen Evolutionsstufen des Spiels bis zu seiner heutigen Form. Zudem finden sich 37 besonders bemerkenswerte Partien abgedruckt, die jeweils für ihre Zeit charakteristisch sind.

26.00€



A Life of Hundred Years ...

Artikelnummer : 11-or025

Von Gwang Jeong, kor./engl., 133 Seiten.

Dieser Band mit dem vollen Titel "A Life of Hundred Years Seems Like a Game of Baduk" enthält 61 koreanische Baduk-Gedichte vom 16. bis 20. Jahrhundert. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

10.00€



Das leere Brett

Artikelnummer : 11-bs022

Von William S. Cobb, dt., 151 Seiten.

Obgleich das Go-Spiel viel älter ist als der Buddhismus, wurde es von Buddhisten als anschauliche Verkörperung von Grundprinzipien der buddhistischen Sicht auf die Wirklichkeit und das Leben erkannt. William S. Cobb, emeritierter Professor für Philosophie am College of William and Mary und Herausgeber zahlreicher Go-Bücher, betrachtet in diesem Buch das Go-Spiel aus verschiedensten Blickwinkeln und zeigt dabei, wie es aufgrund dieser Prinzipien den Spielern die Erfahrung einer - buddhistisch inspirierten - Weltsicht ermöglicht, die sich von der im Westen verbreiteten deutlich unterscheidet.

17.50€



Die Schatztruhe. Go-Geschichten und Rätsel

Artikelnummer : 11-bs006

Von Noriyuki Nakayama, dt., 182 Seiten.

Dies ist die deutschsprachige Ausgabe des beliebten Buches "The Treasure Chest Enigma" von Nakayama Noriyuki. Es enthält sieben unterhaltsame Essays, drei Partiekommentare und 20 ausgewählte Go-Probleme. In den Essays plaudert Nakayama aus dem Nähkästchen, indem er amüsante Anekdoten aus der japanischen Profi-Go-Szene erzählt. In den Partiekommentaren erläutert er nicht nur das Spiel, sondern berichtet auch detailliert über die Spieler. Die meisten der Probleme sind Treppenprobleme, die Nakayama selbst komponiert hat. Das Buch ist weniger zum Studieren geeignet, sondern vermittelt in erster Linie die Freude am wunderschönen Brettspiel Go!

19.90€



Go as Communication

Artikelnummer : 11-ss003

Von Yasuda Yasutoshi, engl., 70 Seiten Yasuda Yasutoshi, 9d-Pro, ist ein Pionier des »Atari-Go« als Methode, um Kindern das Go-Spiel näher zu bringen. Sein Buch erzählt von seiner Antwort auf das Mobbing-Problem an japanischen Schulen mittels Go-Unterricht und der Entdeckung des pädagogischen und therapeutischen Werts von Go. Yasudas Programm fand eine schnelle Verbreitung an diversen Schulformen nicht nur in Japan. Sein Buch ist ein anregendes Zeugnis für die positive Kraft des Go-Spiels und ein exzellentes Handbuch für die Entwicklung solcher Programme auch andernorts.

13.00€



Go-World

Artikelnummer : 11-ki047

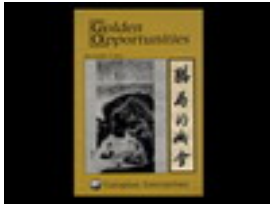
Go-Zeitschrift, engl., 68 Seiten, erscheint viermal im Jahr und ist eine ausgezeichnete Quelle für gut kommentierte Profipartien. Die Go-World enthält:

Go-Nachrichten: Berichte von Profi-Turnieren und -Partien, etc., ausführlich kommentierte Profi-Partien von allen wichtigen Titelkämpfen, Go-Probleme und Theorie-Serien

Die aktuelle Ausgabe ist das Heft Nr. 129. Sie ist zugleich die letzte Ausgabe dieser Zeitschrift, deren Erscheinen eingestellt wurde.

Ältere Hefte liefern wir gerne auf Anfrage.

~~9.50€~~ 7.50€



Golden Opportunities

Artikelnummer : 11-yu008

Von Rin Kaiho, engl., 308 Seiten Dieses Buch handelt vom Nutzen großer Chancen, vom Spielen großer Punkte. In drei Teilen werden die Themen List, lokaler Kampf und Gewinn einer Partie behandelt. Dabei werden die Go-Themen vom Autoren gereinigt mit Ereignissen in der Geschichte - vornehmlich Schlachten - verglichen. Egal, ob das einleuchtend ist, es macht Spaß, es zu lesen.

22.00€



Japanese Prints and the World of Go

Artikelnummer : 11-ki060

Von William Pinckard/Kitagawa Akiko, jp./engl., 195 Seiten.

Das Buch zeigt 75 ausgesuchte Holzschnitte in Farbe, die jeweils ein Go-Motiv enthalten. Jede dieser Abbildungen ist mit einem ausführlichen, zweisprachigen Kommentar (jp./engl.) versehen, um dem Leser den Inhalt der Arbeit und die Absicht des Künstlers näher zu bringen. Damit versuchen die Autoren des Buches, unter den Freunden des Go-Spiels das Verständnis für die lange historische Eingebundenheit ihres Spiels in die japanische Kultur zu stärken.

70.00€



Lexikon japanischer Fachbegriffe

Artikelnummer : 11-bs008

Von Thomas Hillebrand, dt., 231 Seiten.

Eine Vielfalt japanischer Begriffe und Fachausdrücke prägt die Welt des Go-Spiels. In den meisten Zeitschriften und Büchern zum Thema Go finden Erläuterungen nur zum Teil Platz. Sorgfältig ausgewählt und zusammengestellt soll dieses Lexikon diese Lücke füllen. Die Begriffe werden nicht nur ins Deutsche übersetzt, sondern sie sind mit ihren japanischen Kanji versehen und werden ausführlich erläutert. Darüber hinaus finden sich zu vielen Einträgen erläuternde Abbildungen sowie auch ihre jeweilige englische Übertragung.

Der Autor ist leidenschaftlicher Go-Spieler und hat in langjähriger Arbeit eine umfassende Übersicht der japanischen Fachbegriffe des Brettspiels Go zusammengetragen. Er ist Autor des Buches Go. Grundlagen und elementare Techniken

29.50€



Master Go in Ten Days

Artikelnummer : 11-yu006

Von Xu/Zheng, engl., 172 Seiten Dieses Buch ist ein Einführungsbuch, das mit den Regeln beginnt, dann aber Inhalte präsentiert, die sich eher für den fortgeschrittenen Anfänger eignen, da es eher in Grundlagen des Go-Spiels einführt, die schon einiges an Grundverständnis voraussetzen.

19.00€



Meijin
Artikelnummer : 11-bs033
Von Kawabata Yasunari, dt., 175 Seiten, gebunden. “Die Schönheit Japans und des Ostens waren aus dem Go entwichen. Alles ist zu Wissenschaft und Regulierung verkommen.” 1938. Der alte und sterbenskranke Go-Meister Honinbo Shusai trifft in einer letzten Partie, deren Verlauf sich über mehr als sechs Monate erstreckt, auf den jungen, aufstrebenden Kitani Minoru. Kawabata beobachtet die Begegnung zwischen altem und neuem Japan, er beschreibt das Ringen von Tradition und Moderne, von Ästhetik und Pragmatismus. Kawabata Yasunari wurde als erster Japaner im Jahr 1968 für sein Werk mit dem Literaturnobelpreis ausgezeichnet. In seinen Romanen schildert und beklagt er subtil den gesellschaftlichen Wandel in Japan, der insbesondere in den 1920er und 1930er Jahren vonstatten ging: von der Ära des Meiji zu Showa, von Tradition zu Moderne. Kawabata bezeichnete sich selbst als entwurzelt: Im Jahr 1899 geboren, war er bereits mit drei Jahren Vollwaise, und auch seine Schwester und die ihn versorgenden Großeltern starben noch während seiner Kindheit. Die alte Zeit der Traditionen schwand dahin, der Krieg ging verloren – dies Erfahrungen prägen Kawabata und sein Werk. Kawabata nahm sich 1972 das Leben, ohne einen Brief zu hinterlassen. Ein Artikel zu deutschsprachigen Edition ...
19.90€



Meijin-Buchset
Artikelnummer : 11-meijinset
1. Meijin Von Kawabata Yasunari, dt., 175 Seiten, gebunden. “Die Schönheit Japans und des Ostens waren aus dem Go entwichen. Alles ist zu Wissenschaft und Regulierung verkommen.” 1938. Der alte und sterbenskranke Go-Meister Honinbo Shusai trifft in einer letzten Partie, deren Verlauf sich über mehr als sechs Monate erstreckt, auf den jungen, aufstrebenden Kitani Minoru. Kawabata beobachtet die Begegnung zwischen altem und neuem Japan, er beschreibt das Ringen von Tradition und Moderne, von Ästhetik und Pragmatismus. Kawabata Yasunari wurde als erster Japaner im Jahr 1968 für sein Werk mit dem Literaturnobelpreis ausgezeichnet. In seinen Romanen schildert und beklagt er subtil den gesellschaftlichen Wandel in Japan, der insbesondere in den 1920er und 1930er Jahren vonstatten ging: von der Ära des Meiji zu Showa, von Tradition zu Moderne. Kawabata bezeichnete sich selbst als entwurzelt: Im Jahr 1899 geboren, war er bereits mit drei Jahren Vollwaise, und auch seine Schwester und die ihn versorgenden Großeltern starben noch während seiner Kindheit. Die alte Zeit der Traditionen schwand dahin, der Krieg ging verloren – dies Erfahrungen prägen Kawabata und sein Werk. Kawabata nahm sich 1972 das Leben, ohne einen Brief zu hinterlassen. Ein Artikel zu deutschsprachigen Edition ... 2. The Meijin Retirement Game: Shusai vs. Kitani Von John Fairbairn, engl., 141 Seiten. Die letzte große Partie von Honinbo Shusai gegen Kitani Minoru dauerte sechs Monate und gelangte durch das Buch "The Master of Go" von Nobelpreisträger Kawabata Yasunari zu Berühmtheit weit über die Grenzen der Go-Interessierten hinaus. Nutzte Kawabata die Partie als Metapher für das Ende des alten Japans, legt Fairbairn den Schwerpunkt seines Buchs auf die Partie selbst und präsentiert eine Kompilation aus Profikomentaren zu der Partie aus unterschiedlichen Quellen, angereichert um Informationen zum biographischen Hintergrund der beiden Protagonisten und einen Anhang zu Kawabatas Buch mit Zusammenfassungen und Erläuterungen zu den einzelnen Kapiteln.
37.90€ 29.90€



Novel Plays and Shapes
Artikelnummer : 11-yu023
Von Lee Changho, engl., 230 Seiten Dieses Buch handelt von neuen Zügen, vornehmlich neuen Joseki-Zügen. Insgesamt werden fünfzehn solcher Züge bzw. Sequenzen gründlich und verständlich analysiert.
19.00€



Oromedia-Buchpaket

Artikelnummer : 11-or_xyz

Bücherpaket von Oromedia:

1. Inspiration of Pro
2. Korean Style 1: Avalanche & Mini-Chinese
3. Think like a Pro: Haengma
4. Think like a Pro: Pae
5. Train-Like-a-Pro-Set (Bde. 1+2)

Oromedia-Ausverkauf

~~111.00€~~ 62.00€

Reflections on the Game of Go

Artikelnummer : 11-ss030

Von Willam Cobb, engl., 116 S.

In diesem Buch finden sich die Essays der Kolumne "The Empty Board" abgedruckt, die zwischen 1994 und 2004 im "American Go Journal" abgedruckt worden sind. William Cobb, Professor Eritus der Philosophie am College of William and Mary in Virginia, setzt sich in seinen Essays zentral mit der geistigen Verwandtschaft von Buddhismus und Go auseinander, reflektiert aber auch über andere Themen wie: Welche der schönen Künste ist dem Go-Spiel am nächsten? Wie wird die Sprache des Kampfsports beim Go verwendet? Oder auch: Wie läßt sich Go mit Football vergleichen?

15.00€



The Beauty and the Beast

Artikelnummer : 11-yu014

Von Shen Guosun, engl., 172 SeitenDieses Buch trägt den Untertitel "Exquisite Play and Go Theory" und es beschäftigt sich hauptsächlich mit außergewöhnlichen und unerwarteten Zügen. Diese werden untersucht und der Autor versucht zu zeigen, daß es an der klaren Anwendung zentrale Go-Prinzipien liegt, daß diese Züge sich am Ende als besonders gute Züge erwiesen haben. Zusätzlich angereichert wird dieses Buch durch Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Spielern und einigen Einblicken in die Welt des chinesischen Profi-Go.

19.00€



The Go Companion. Go in History and Culture

Artikelnummer : 11-ss050

Von John Fairbairn und T. Mark Hall, engl., 297 Seiten.

Die Produzenten von "GoGod" präsentieren 34 interessante Artikel aus der Welt des Go-Spiels - Geschichten und Anekdoten, Analysen, Kommentare, Trends in der Theorieentwicklung und historische Neuentdeckungen. Wer kennt z. B. schon die beiden Profi-Partien, die auf dem 3-2-Punkt eröffnet wurden? Wen interessieren Details über die berühmte Atombombenpartie, die bisher nicht in englischer Sprache veröffentlicht worden sind? Wer möchte zum ersten Mal die Stellen im "Prinzen Genji", bei denen Go vorkommt, in angemessener Übersetzung lesen? Wen interessiert nicht Go Seigens ganz spezieller Zugang zum Spiel, seine wegweisenden Ideen? Diese und viele andere interessante Themen werden in diesem Buch behandelt.

30.00€



The Go Players Almanac

Artikelnummer : 11-ki022

Von Richard Bozulich, engl., 377 SeitenDieser Almanach enthält umfangreiche Informationen über die Geschichte und Kultur des Go, Informationen über Go-Spieler in Geschichte und Gegenwart und Wissenswertes über Turniere, Regeln, Rekorde und japanische Go-Terminologie. Wer etwas über die "Welt des Go" erfahren will, der sollte sich dieses Buch kaufen!

30.00€



The Treasure Chest Enigma

Artikelnummer : 11-ss034

Von Nakayama Noriyuki, engl., 182 Seiten.

Dies ist die Neuauflage des beliebten Buchs von Nakayama Noriyuki aus den 80er Jahren. Es enthält sieben unterhaltsame Essays, drei Partiekommentare und 20 ausgewählte Go-Probleme. In den Essays plaudert Nakayama praktisch aus dem Nähkästchen - er erzählt amüsante Anekdoten aus der japanischen Profi-Go-Szene. Bei den Partiekommentaren berichtet er mehr von den Spielern als dies sonst üblich ist. Die meisten der Probleme sind Treppenprobleme, die Nakayama selbst komponiert hat. Das Buch ist nicht zum Studieren geeignet, sondern soll in erster Linie die Freude am Go vermitteln.

26.00€



The World of Chinese Go

Artikelnummer : 11-ki041

Von Guo Juan, engl., 157 Seiten
Dieses Buch erzählt vom Go in China. Es hat 10 Kapitel, von denen jedes einen anderen Aspekt des Go in China behandelt. Einige handeln von einzelnen Spielern, ein anderes z. B. von der Nationalmannschaft. Alle Kapitel erzählen zunächst vom Thema, stellen dann aber auch ein bis zwei Partien zum Thema vor.

16.00€

Go-Spielmateriale --> Go-Bretter



Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gedruckten Linien

Artikelnummer : 12-br043

Solides verarbeitetes und widerstandsfähiges 19x19-Klappbrett aus dunklem Bambus mit gedruckten Linien.

Maße: 470 x 440 x 20 mm

Gewicht: 2,6 kg

39.00€



Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gefrästen Linien

Artikelnummer : 12-br050

Solides verarbeitetes und widerstandsfähiges 19x19-Klappbrett aus dunklem Bambus mit gefrästen Linien.

Maße: 470 x 440 x 20 mm

Gewicht: 2,6 kg

39.00€



Bambusbrett, 19x19/13x13, 20mm, dunkel mit gedruckten Linien

Artikelnummer : 12-br042

Solides verarbeitetes und widerstandsfähiges 19x19-Brett aus dunklem Bambus mit gedruckten Linien und einem 13x13-Brett auf der Rückseite.

Maße: 470 x 440 x 20 mm

Gewicht: 2,8 kg

44.00€



Bambusbrett, 19x19/13x13, 20mm, dunkel mit gefrästen Linien

Artikelnummer : 12-br055

Solides verarbeitetes und widerstandsfähiges 19x19-Brett aus dunklem Bambus mit gefrästen Linien und einem 13x13-Brett auf der Rückseite.

Maße: 470 x 440 x 20 mm

Gewicht: 2,8 kg

44.00€



Birkenholz-Klappbrett, 19x19, Multiplex, 11mm

Artikelnummer : 12-br014

Holzklappbrett, 19x19, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, gut verarbeitet, versenktes Scharnier, nicht lackiert

Gewicht: ca. 1,6kg

26.00€



Birkenholzbrett, 19x19/13x13, Multiplex, 11mm

Artikelnummer : 12-br018

Holzbrett, 19x19/13x13, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, gut verarbeitet, nicht lackiert Gewicht: ca. 1,6kg

26.00€

**Birkenholzbrett, Multiplex mit runden Ecken**

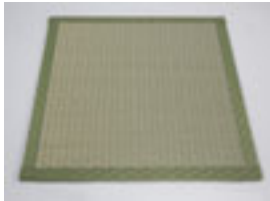
Artikelnummer : 12-br040

Holzbrett, 19x19 und 13x13, Multiplex Birke,
470 x 470 x 12mm, gut verarbeitet, sehr stabil,
mit runden Ecken

Gewicht: ca. 1,95kg

Dieses Brett wird in einer Behindertenwerkstatt der Lebenshilfe gefertigt.

26.00€

**Brett-Tatami**

Artikelnummer : 12-so047

Tatami für 19x19-Go-Bretter, 500x460 mm Randbreite: 25mm

38.00€

**Brettschutzbeutel**

Artikelnummer : 12-so071

Ein Stoffbeutel mit Kordelzug zur Aufbewahrung und Schutz von Go-Brettern jeder Stärke.

Maße: 75 x 50 cm

4.90€

**Buchenfurnierbrett, 13x13/9x9, lackiert**

Artikelnummer : 12-br039

Stabiles, lackiertes Holzbrett

Material: Buchenfurnier,
13x13-Brett mit 9x9 auf der Rückseite

Maße: 310 x 290 x 13 mm

Gewicht: ca. 880 g

19.00€

**Buchenfurnierbrett, 19x19, 13mm, lackiert, Metallscharnier**

Artikelnummer : 12-br002

Stabiles, lackiertes Holzbrett mit Metallscharnier
Material: Buchenfurnier Maße: 455 x 420 x 13 mm Gewicht: ca. 2 kg

36.00€

**Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert**

Artikelnummer : 12-br004

Massives, lackiertes Holzbrett Material: Buchenfurnier Maße: 455 x 420 x 36 mm Gewicht: ca. 5 kg Ein sehr gut
verarbeitetes Go-Brett, unsere Preis-Leistungs-Empfehlung!

64.00€

**Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert, mit Füßen**

Artikelnummer : 12-br038

Massives, lackiertes Holzbrett

Material: Buchenfurnier

Maße: 455 x 420 x 36 mm, mit Füßen 85 mm

Gewicht: ca. 5 kg

78.00€



Buchenfurnierbrett, 19x19/13x13, 13mm, lackiert

Artikelnummer : 12-br001

Stabiles, lackiertes HolzbrettMaterial: Buchenfurnier,13x13-Brett auf der Rückseite Maße: 455 x 420 x 13 mmGewicht: ca. 2 kg

32.00€



Buchenfurnierbrett, 19x19/13x13, 13mm, lackiert, Magnetscharnier

Artikelnummer : 12-br003

Stabiles, lackiertes Holzbrett mit Magnetscharnier 13x13-Brett auf der Rückseite Material: Buchenfurnier Maße: 455 x 420 x 13 mm Gewicht: ca. 2 kg

36.00€



Buchenfurnierbrett, 9x9, lackiert

Artikelnummer : 12-br059

Stabiles, lackiertes 9x9-Holzbrett

Material: Buchenfurnier,
Maße: 215 x 205 x 13 mm

Gewicht: ca. 390 g

16.00€



Folienbrett 13x13/9x9

Artikelnummer : 12-br065

Folienbrett mit kombiniertem 13x13- und 9x9-Aufdruck. Beim Material handelt es sich um eine wetterfeste, schwer entflammbare 510g PVC-Plane.

29,4 x 30,6 cm, 50g

4.80€



Folienbrett 19x19

Artikelnummer : 12-br064

Folienbrett mit 19x19-Aufdruck.Beim Material handelt es sich um eine wetterfeste, schwer entflammbare 510g PVC-Plane.

42,6 x 44,4 cm, 100g

8.80€



Go-Brett Agathis, 60mm

Artikelnummer : 12-br027

Vollholzbrett, aus zwei bis drei Stücken

Material: Agathis (hartes Tannenholz)

Agathis-Bretter dieser Stärke sind die Standardbretter in koreanischen Go-Clubs. Agathis-Holz ist sehr beliebt, da es robust und damit widerstandsfähig ist.

Maße: 455 x 425 x 60 mm

Gewicht: ca. 5,5 kg

149.00€



Go-Brett Hiba, 60mm

Artikelnummer : 12-br006

Vollholzbrett, mit zwei bis drei Teilen, aus japanischem Hiba-Holz (Zypressenart) mit einem markanten, angenehmen Geruch

Material: jap. Hiba

Maße: 450 x 420 x 60 mm

Gewicht: ca. 5,5 kg

329.00€

**Go-Brett Shin Kaya, 13x13/9x9**

Artikelnummer : 12-br058

Schönes, hochwertiges Holzbrett

Material: Shinkaya,
13x13-Brett mit 9x9 auf der Rückseite

Maße: 350 x 330 x 9 mm

Gewicht: 590 g

24.00€

**Go-Brett Shin Kaya, 50mm**

Artikelnummer : 12-br008

Vollholzbrett, aus vier bis sechs Stücken

Material: Shinkaya (Alaska-Fichte)

Maße: 46 x 43 x 5 cm

Gewicht: ca. 4,2 kg

139.00€

**Go-Brett Shin Kaya, 60mm**

Artikelnummer : 12-br005

Vollholzbrett, aus drei bis vier Stücken, hochwertig

Material: Shinkaya (Alaska-Fichte)

Maße: 455 x 420 x 60 mm Gewicht: ca. 5,2 kg

199.00€

**Go-Tischbrett, 65mm, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-br060

Lackiertes Tischbrett mit Füßen, unten geschlossen

Material: Buchenfurnier

Maße: 510 x 505 x 65 mm

Gewicht: ca. 3,2 kg

38.00€

**Go-Tischbrett, 75mm, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-br061

Lackiertes Tischbrett, unten offen

Material: Buchenfurnier

Maße: 505 x 500 x 75 mm

Gewicht: ca. 2,8 kg

38.00€

**Kunstlederbrett, 13x13**

Artikelnummer : 12-br015

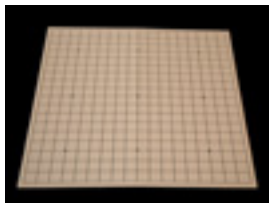
Sehr günstiges 13x13-Kunstlederbrett für die Reise, die Kneipe oder den dünnen Geldbeutel Gewicht: ca. 0,07kg
8.00€**Kunstlederbrett, 19x19**

Artikelnummer : 12-br012

Sehr günstiges 19x19-Kunstlederbrett für die Reise, die Kneipe oder den dünnen Geldbeutel Gewicht: ca. 0,14kg
10.00€



Kunstlederbrett, 9x9
Artikelnummer : 12-br016
Sehr günstiges 9x9-Kunstlederbrett für die Reise, die Kneipe oder den dünnen GeldbeutelGewicht: ca. 0,03kg
6.00€



Kunststoffbrett, 19x19/13x13
Artikelnummer : 12-br025
Dieses einfache, aber gut verarbeitete Kunststoffbrett (faltbar) bietet ein 19x19- und auf der Rückseite ein 13x13-Brett. Gut geeignet für den Anfang, wenn man sich noch kein Holzbrett zulegen möchte.
14.80€



Sperrholzbrett, 13x13/9x9
Artikelnummer : 12-br011
13x13-Sperrholzbrett, 9x9 auf der Rückseite Maße: 310x290x6 mm Gewicht: 0,4kg
9.00€



Sperrholzbrett, 9x9
Artikelnummer : 12-br010
9x9-Sperrholzbrett, Maße: 21x21x4,5 mm Gewicht: ca. 0,12kg
6.00€

Go-Spielmaterial --> Go-Steine



Ersatzsteine, schwarz

Artikelnummer : 12-st998

10 Ersatzsteine, schwarz.

Wir bieten für alle Glas-Steinsorten aus unserem Sortiment Ersatzsteine an.

Ersatzsteine für Steine aus anderen Materialien liefern wir, falls möglich, auf Anfrage.

1.95€



Ersatzsteine, weiß

Artikelnummer : 12-st999

10 Ersatzsteine, weiß.

Wir bieten für alle Glas-Steinsorten aus unserem Sortiment Ersatzsteine an.

Ersatzsteine für Steine aus anderen Materialien liefern wir, falls möglich, auf Anfrage.

1.95€



Glassteine, 20,5 x 07 mm

Artikelnummer : 12-st004

Diese koreanischen Glassteine, 7 x 20,5 mm, haben einen etwas geringeren Durchmesser als die üblichen 21,5mm-Steine. Außerdem verfügt ein Satz statt der üblichen 180 Steine nur über 160 Steine je Farbe. Da aber die überwiegende Mehrzahl aller Go-Partien weniger als 300 Züge lang ist, kann diese Anzahl durchaus als ausreichend betrachtet werden. Diese Steine überzeugen durch gute Qualität, werden in einer Kunststoffbox geliefert und haben einen attraktiven Preis.

24.00€



Glassteine, 20,5 x 08 mm

Artikelnummer : 12-st005

Diese koreanischen Glassteine, 8 x 20,5 mm, haben einen etwas geringeren Durchmesser als die üblichen 21,5mm-Steine. Außerdem verfügt ein Satz statt der üblichen 180 Steine nur über 160 Steine je Farbe. Da aber die überwiegende Mehrzahl aller Go-Partien weniger als 300 Züge lang ist, kann diese Anzahl durchaus als ausreichend betrachtet werden. Diese Steine überzeugen durch gute Qualität, werden in einer Plastikbox geliefert und haben einen attraktiven Preis.

29.00€



Glassteine, 21,5 x 08 mm

Artikelnummer : 12-st001

Diese koreanischen Glassteine, 8 x 21,5 mm, sind von ansprechender Qualität und bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis in Bezug auf die Anschaffung von Go-Steinen. In einem Satz befinden sich 180 Steine pro Farbe (+/- 5 Steine).

34.00€



Glassteine, 21,5 x 09 mm

Artikelnummer : 12-st002

Diese koreanischen Glassteine, 9 x 21,5 mm, sind von ansprechender Qualität und bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis in Bezug auf die Anschaffung von Go-Steinen. In einem Satz befinden sich 180 Steine pro Farbe (+/- 5 Steine).

39.00€



Glassteine, 21,5 x 10 mm

Artikelnummer : 12-st003

Diese koreanischen Glassteine, 10 x 21,5 mm, sind von ansprechender Qualität und bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis in Bezug auf die Anschaffung von Go-Steinen. In einem Satz befinden sich 180 Steine pro Farbe (+/- 5 Steine).

59.00€


Glassteine, 21,5 x 11 mm

Artikelnummer : 12-st022

Diese koreanischen Glassteine, 11 x 21,5 mm, sind von ansprechender Qualität und bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis in Bezug auf die Anschaffung von Go-Steinen. In einem Satz befinden sich 180 Steine pro Farbe (+/- 5 Steine).

69.00€


Go-Steine, Yunzi, Linse, 9,8 mm

Artikelnummer : 12-st024

2 x 180 chinesische Yunzi-Steine aus der Provinz Yunnan. Sie bestehen aus gepresstem Stein, die exakte Zusammensetzung ist ein Geheimnis.

Meist sind diese Art Steine auf einer Seite flach, wir bieten sie hier aber linsenförmig an. Maße: 22 x 9,8 mm

Die ausgesprochen hochwertigen Steine passen auf die chinesischen Shinkaya-Bretter 3cm und 5 cm und auf alle Bambusbretter sowie in unsere Bambus- und Linden-XL-Dosen.

59.00€


Kunststoffsteine, 21,5 x 6 mm, im Stoffbeutel

Artikelnummer : 12-st034

Diese flachen Kunststoffsteine, 21,5 x 6 mm, 180 Steine pro Farbe, sind gut verarbeitet und deutlich preisgünstiger als Glassteine.

Die Steine werden in Stoffbeuteln geliefert.

16.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine 30, Standard, 8 mm

Artikelnummer : 12-st006

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 8,0 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet.

Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

440.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine 32, Standard, 8,8 mm

Artikelnummer : 12-st008

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 8,8 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet.

Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

540.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine 34, Standard, 9,5 mm

Artikelnummer : 12-st010

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 9,5 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet.

Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

660.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine 36, Standard, 10,1 mm

Artikelnummer : 12-st012

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 10,1 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet.

Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

820.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine 38, Standard, 10,7 mm

Artikelnummer : 12-st011

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 10,7 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet.
Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

990.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y32, Yuki, 8,8 mm

Artikelnummer : 12-st015

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 8,8 mm Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein.
Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1190.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y34, Yuki, 9,5 mm

Artikelnummer : 12-st017

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 9,5 mm Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein.
Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1560.00€


Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y36, Yuki, 10,1 mm

Artikelnummer : 12-st019

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 10,1 mm Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein.
Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1890.00€

Go-Spielmateriale --> Go-Dosen

**13x13-Holzdosen, Linde, dunkel**

Artikelnummer : 12-do042d

Kleine, dunkle Holzdosen aus Lindenholz für ein 13x13-Brett, geeignet für achtzig 21,5x8mm Steine.

Höhe: 7 cm

Durchmesser: 13,5 cm

Gewicht: 360g

52.00€

**13x13-Holzdosen, Linde, hell**

Artikelnummer : 12-do042h

Kleine, helle Holzdosen aus Lindenholz für ein 13x13-Brett, geeignet für achtzig 21,5x8mm Steine.

Höhe: 7 cm

Durchmesser: 13,5 cm

Gewicht: 360g

52.00€

**9x9-Holzdosen, Esche**

Artikelnummer : 12-do043

Kleine, einfach verarbeitete Holzdosen aus Eschenholz für ein 9x9-Brett, geeignet für vierzig 21,5x8mm Steine.

Höhe: 6 cm

Durchmesser: 11 cm

Gewicht: 200g

Sonderposten - nur, solange der Vorrat reicht

22.00€

**9x9-Holzdosen, Linde, dunkel**

Artikelnummer : 12-do041d

Kleine, dunkle Holzdosen aus Lindenholz für ein 9x9-Brett, geeignet für vierzig 21,5x8mm Steine.

Höhe: 6 cm

Durchmesser: 11 cm

Gewicht: 200g

42.00€

**9x9-Holzdosen, Linde, hell**

Artikelnummer : 12-do041h

Kleine, helle Holzdosen aus Lindenholz für ein 9x9-Brett, geeignet für vierzig 21,5x8mm Steine.

Höhe: 6 cm

Durchmesser: 11 cm

Gewicht: 200 g

42.00€

**Bastdosen**

Artikelnummer : 12-do021

Einfache Bastdosen, geeignet für Steine mit einem Durchmesser von 20,5 mm

Bei Steinen mit 21,5 x 8 mm Durchmesser passen nur etwa 160 Steine in eine Dose.

16.00€

**Beutel für Go-Steine**

Artikelnummer : 12-so051

Zwei Stoffbeutel mit Kordelzug zur Aufbewahrung von Go-Steinen jeder Stärke

Maße: 17 x 20 cm

Wir bieten diese Beutel auch bedruckt an.

3.50€

**Beutel für Go-Steine, bedruckt**

Artikelnummer : 12-so051b

Zwei Stoffbeutel mit Kordelzug zur Aufbewahrung von Go-Steinen jeder Stärke, je Beutel bedruckt mit einem Motiv nach Wahl.

Maße der Beutel: 17 x 20 cm

6.50€

**Chin. Dosen Bambus**

Artikelnummer : 12-do005

Sehr solide verarbeitete Bambus-Dosen aus China. Diese Dosen sind für eine Steinstärke bis 11mm geeignet. Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis!

Höhe: 11 cm

Durchmesser: 15,5 cm

Gewicht: 720 g

36.00€

**Chin. Dosen Standard A**

Artikelnummer : 12-do020

Einfach verarbeitete Holzdosen aus China.

Diese Dosen sind für eine Steinstärke bis 8mm geeignet. Bei 9mm-Steinen passen evtl. um die 5 bis 10 Steine pro Farbe nicht in die Dose.

Höhe: 9 cm

Durchmesser: 15 cm

Gewicht: 460 g

32.00€

**Chin. Dosen Standard B**

Artikelnummer : 12-do003

Dunkle, gut gearbeitete Dosen aus China.

Diese Dosen sind für eine Steinstärke bis 9mm geeignet. Bei 10mm-Steinen passen evtl. um die 5 bis 10 Steine pro Farbe nicht in die Dose.

Höhe: 9,6 cm

Durchmesser: 14,5 cm

Gewicht: 650 g

36.00€

**Dosen aus Kunststoff**

Artikelnummer : 12-do038

Kunststoffdosen, 12 x 12 x 8 cm, für alle Steingrößen geeignet.

Gewicht: 160 g

6.80€



Dosen aus Kunststoff, Schraubdeckel
Artikelnummer : 12-do018
Kleine Kunststoffdosen mit Schraubdeckeln. Für Kunststoffsteine, 20,5mm-Glassteine und 8x21,5mm-Steine geeignet. Von 9x21,5 passen nur 160 Steine in die Dosen. Höhe: 10,5 cm Durchmesser: 9,5 cm Gewicht: 110 g
5.50€



Flache Holz Dosen, Buche
Artikelnummer : 12-do009
Flache Holz Dosen aus Buche, geeignet für 8mm-Go-SteineGo-Sets können Sie sich über unseren Go-Set-Konfigurator zusammenstellen - Sie erhalten dann bis zu 10% Rabatt!
74.00€



Flache Holz Dosen, Fichte, Hell
Artikelnummer : 12-do029
Helle Holz Dosen aus Fichtenholz, geeignet für Go-Steine bis 8mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 15,5 cm Gewicht: 450 g
68.00€



Flache Holz Dosen, Linde, dunkel
Artikelnummer : 12-do001
Dunkle Holz Dosen aus Lindenholz, geeignet für Go-Steine bis 8mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 15,5 cm Gewicht: 450 g
72.00€



Flache Holz Dosen, Linde, hell
Artikelnummer : 12-do002
Helle Holz Dosen aus Lindenholz, geeignet für Go-Steine bis 8mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 15,5 cm Gewicht: 450 g
72.00€



Große, flache Holz Dosen, Buche
Artikelnummer : 12-do010
Große, flache Dosen aus Buchenholz, geeignet für Go-Steine bis 11 mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 17 cm Gewicht: 880 g
80.00€



Große, flache Holz Dosen, Linde, dunkel
Artikelnummer : 12-do007
Große, flache, dunkle Dosen aus Lindenholz, geeignet für Go-Steine bis 11 mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 17 cm Gewicht: 600 g
78.00€



Große, flache Holzdosen, Linde, hell
Artikelnummer : 12-do008
Große, flache, helle Dosen aus Lindenholz, geeignet für Go-Steine bis 11 mm. Höhe: 9 cm Durchmesser: 17 cm Gewicht: 600 g
78.00€



Japanische Edel-Dosen, Karin (asiat. Hartholz)
Artikelnummer : 12-do014
Edele Dosen aus asiatischem Hartholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit! Go-Sets können Sie sich über unseren Go-Set-Konfigurator zusammenstellen - Sie erhalten dann bis zu 10% Rabatt!
260.00€



Japanische Edel-Dosen, Keyaki (Zelkovaholz)
Artikelnummer : 12-do015
Edle Dosen aus Zelkovaholz, Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
280.00€



Japanische Edel-Dosen, Kuri (Kastanienholz)
Artikelnummer : 12-do011
Edle Dosen aus dunklem Kastanienholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
140.00€



Japanische Edel-Dosen, Kusu (Kampferholz)
Artikelnummer : 12-do012
Edle Dosen aus Kampferholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
220.00€



Japanische Edel-Dosen, Sakura (Kirschholz)
Artikelnummer : 12-do013
Edle Dosen aus Kirschholz, für Go-Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
240.00€



Jujube-Dosen, dunkel
Artikelnummer : 12-do026
Dosen aus Dattelholz für Steine bis 9 mm. Höhe: 10 cm Durchmesser: 14 cm Gewicht: ca. 880 g
56.00€

**Shinkaya-Dosen**

Artikelnummer : 12-do027

Dosen aus Alaska-Fichte für Steine bis 9 mm,

Höhe: 9,5 cm

Durchmesser: 13,5 cm

Gewicht: ca. 600 g

84.00€

Go-Spielmateriel --> Go-Tische

**13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-so037

Dieses hochwertige 13x13-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils achzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 13x13-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger, die das 9x9-Brett hinter sich lassen wollen. Aber auch routinierte Spieler spielen gerne auf dieser Brettgröße, um insbesondere ihre taktischen Fähigkeiten zu verbessern. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

109.00€

**9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-so036

Dieses hochwertige 9x9-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils vierzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 9x9-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Aber auch routinierte Spieler nutzen diese Brettgröße gern für einige schnelle Partien oder um das Spiel Freunden vorzustellen. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

89.00€

**Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert, mit Füßen**

Artikelnummer : 12-br038

Massives, lackiertes Holzbrett

Material: Buchenfurnier

Maße: 455 x 420 x 36 mm, mit Füßen 85 mm

Gewicht: ca. 5 kg

78.00€

**Go-Tisch Shin Kaya 11**

Artikelnummer : 12-ti005

Shin Kaya (Alaska-Fichte), massiv, 110 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

690.00€

**Go-Tisch Shin Kaya 17**

Artikelnummer : 12-ti006

Shin Kaya (Alaska Fichte), massiv, 170 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

990.00€

**Go-Tisch Shin Kaya 20**

Artikelnummer : 12-ti009

Shin-Kaya (Alaska Fichte), massiv, 205 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1290.00€



Go-Tischbrett, 65mm, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-br060

Lackiertes Tischbrett mit Füßen, unten geschlossen

Material: Buchenfurnier

Maße: 510 x 505 x 65 mm

Gewicht: ca. 3,2 kg

38.00€



Go-Tischbrett, 75mm, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-br061

Lackiertes Tischbrett, unten offen

Material: Buchenfurnier

Maße: 505 x 500 x 75 mm

Gewicht: ca. 2,8 kg

38.00€



Go-Tische, Hyuga Kaya

Artikelnummer : 12-ti007

Die Go-Tische aus Hyuga-Kaya sind in ihrer Ausführung - in Holzton, Maserung und vor allem in der Höhe - so unterschiedlich, dass wir Angebote nur auf Anfrage unterbreiten und ihnen dann gerne individuell Fotos zuschicken. Die Preise für Tische aus Hyuga-Kaya beginnen allerdings erst bei 1.500,00 EUR für einen einfachen »Itame«-Tisch und enden in der Gegend um 70.000,00 EUR für einen wunderschönen, hohen »Masame«-Tisch. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1500.00€

Go-Spielmateriale --> Go-Sets

**13x13-Go-Set, klein**

Artikelnummer : 12-so059

Einfaches, kleines 13x13-Set mit einem dünnen Kunststoffbrett und Halblinsen-Steinen in Kunststoffbehältern. Gut geeignet für die Einführung in das Go-Spiel oder für Kinder. Ein Mengenrabatt bei der Abnahme mehrerer Sets ist möglich.

Brett: 25 x 26 cm

Steine: 17 mm

Gewicht: 220 g

7.80€

**13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-so037

Dieses hochwertige 13x13-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils achtzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 13x13-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger, die das 9x9-Brett hinter sich lassen wollen. Aber auch routinierte Spieler spielen gerne auf dieser Brettgröße, um insbesondere ihre taktischen Fähigkeiten zu verbessern. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

109.00€

**13x13/9x9-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-se011

Dieses 13x13/9x9-Go-Set mit einem 11mm Brett, Buchenfurnier, und jeweils achtzig 21,5x8mm-Steinen in kleinen Lindenholzdosen (hell oder dunkel) eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Dieses Set verbindet hohe Qualität und ästhetischen Anspruch.

77.00€

**9x9-Set mit Eschen-Dosen**

Artikelnummer : 12-se019

Dieses 9x9-Go-Set mit einem 13mm 9x9-Brett, Buchenfurnier, und jeweils vierzig 21,5x8mm-Steinen in kleinen, einfach verarbeiteten Dosen aus Eschenholz.

Sonderposten - nur, solange der Vorrat reicht! Lieferbar leider erst ab 20.11.2016

39.00€

**9x9-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-se013

Dieses 9x9-Go-Set mit einem 13mm 9x9-Brett, Buchenfurnier, und jeweils vierzig 21,5x8mm-Steinen in kleinen Lindenholzdosen (hell oder dunkel) eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Dieses Set verbindet hohe Qualität und ästhetischen Anspruch.

58.00€

**9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier**

Artikelnummer : 12-so036

Dieses hochwertige 9x9-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils vierzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 9x9-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Aber auch routinierte Spieler nutzen diese Brettgröße gern für einige schnelle Partien oder um das Spiel Freunden vorzustellen. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

89.00€



China-Set Bast

Artikelnummer : 12-se006

19x19-Brett, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm,
wahlweise druchgehend (mit 13x13-Brett auf der Rückseite) oder als Klappbrett mit versenktem Scharnier
2 x 160 Glassteine, wahlweise 7x20,5 mm oder 8x20,5 mm
Bastdosen

Der Rabatt gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.

59.40€



Garten-Go 19x19

Artikelnummer : 12-hv021

19x19 Garten-Go mit 2 x 160 Mini-Frisbee-Scheiben als Go-Steinen in großen Stoffbeuteln. Das Brett ist auf eine 900g/qm extra starke, schwer entflammable PVC-Plane gedruckt. Ösen im Abstand von 50 cm rundum ermöglichen ggf. die Befestigung im Boden.

Maße: Brett 2x2m, Steine 10cm Durchmesser

Gewicht: 5,5 kg

Lieferzeit: ca. 14 Tage

269.00€



Garten-Go 9x9

Artikelnummer : 12-hv020

9x9 Garten-Go mit 2 x 40 Mini-Frisbee-Scheiben als Go-Steinen in Stoffbeuteln. Das Brett ist auf eine 900g/qm extra starke, schwer entflammable PVC-Plane gedruckt. Ösen im Abstand von 50 cm rundum ermöglichen ggf. die Befestigung im Boden.

Maße: Brett 1x1m, Steine 10cm Durchmesser

Gewicht: 1,8 kg

Lieferzeit: ca. 14 Tage

89.00€



Go für Einsteiger (9x9-Set in Baumwollbeuteln)

Artikelnummer : 12-hv014

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Glassteinen und einer Spielanleitung in ansprechend bedruckten Baumwollbeuteln.

Das Set ist mit zwei verschiedenen Motiven lieferbar. Ein individueller Aufdruck - z.B. für Geburtstage - ist nach Rücksprache gegen Aufpreis möglich.

18.80€



Go für Einsteiger (9x9-Set)

Artikelnummer : 12-hv002B

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Spielsteinen aus Kunststoff oder Glas (+ 3,00 Euro) und einer Spielanleitung im neu gestalteten, handlichen Karton.

Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erstehen.

16.80€



Go-Box mit Glassteinen

Artikelnummer : 12-hv025

Unsere Go-Box enthält in dieser Version ein gut verarbeitetes 11mm-Holzklappbrett (12-br014) aus Multiplex Birke, 2x160 8mm-Glassteine (12-st005) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten!

46.00€



Go-Box mit Kunststoffsteinen
Artikelnummer : 12-hv024
Unsere Go-Box enthält in dieser Version ein gut verarbeitetes 11mm-Holzklappbrett (12-br014) aus Multiplex Birke, 2x180 6mm-Kunststoffsteine (12-st034) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten!
36.00€



Go-Brettset mit Schubladen, Buchenfurnier, klein
Artikelnummer : 12-so063
Kleines Go-Brettset, 29,5 x 29,5 cm, aus Buche, furniert, mit Schubladen und 2 x 180 12mm-Steinen aus Kunststoff.
29.90€



Go-Brettset, Buchenfurnier, klein
Artikelnummer : 12-so065
Kleines Go-Set, 30 x 30 cm, Spielfläche 26,4 x 26,4 cm, mit 2 x 180 12mm-Steinen aus Kunststoff. Klein aber fein auf dem 19x19-Brett spielen!
16.00€



Go-Brettset, Buchenfurnier, klein mit Rand
Artikelnummer : 12-so066
Kleines Go-Set, 40,5 x 40,5 cm, Spielfläche 30,5 x 30,5 cm, mit 2 x 180 12mm-Steinen aus Kunststoff. Klein aber fein auf dem 19x19-Brett spielen!
16.00€



Go-Klappbox, Buchenfurnier, klein
Artikelnummer : 12-so062
Kleine Klappbox, 29,5 x 29,5 cm, geklappt 29,5 x 14,75 cm, aus Buche, furniert, mit 2 x 180 12mm-Steinen aus Kunststoff. Schön für unterwegs, wenn man nicht auf einem Magnetset spielen möchte.
26.00€



Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen
Artikelnummer : 12-hv015
Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen (7 x 21,5 mm Durchmesser) in einem praktischen Karton.
Zum Kennenlernen und für die ersten Schritte auf dem Go-Brett genau das Richtige, aber auch sehr praktisch für unterwegs, da das Set recht robust ist. Bei den Folienbrettern handelt es sich um einen Qualitätsdruck auf wetterfester, schwer entflammbarer PVC-Plane.
Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erwerben.
19.80€



Go-Studenten-Set Master
Artikelnummer : 12-se005b
19x19-Brett, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, wahlweise druckgehend (mit 13x13-Brett auf der Rückseite) oder als Klappbrett mit versenktem Scharnier 2 x 160 Glassteine, 8x20,5 mm
Der Rabatt bei diesem Set liegt bei 10% gegenüber den Einzelpreisen.
Dieses Set gibt es auch als Go-Studenten-Set "in a Box".
49.50€



Komplettset I
Artikelnummer : 12-se001
19x19-Brett, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, wahlweise druchgehend (mit 13x13-Brett auf der Rückseite) oder als Klappbrett mit versenktem Scharnier 2 x 180 Glassteine, wahlweise 8x21,5 mm, 9x21,5 mm oder 10x21,5 mm Bambusdosen
Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.
86.40€



Komplettset II
Artikelnummer : 12-se002
19x19-Brett, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, wahlweise druchgehend (mit 13x13-Brett auf der Rückseite) oder als Klappbrett mit versenktem Scharnier 2 x 180 Glassteine, wahlweise 8x21,5 mm, 9x21,5 mm dunkle Holz-Dosen (chin. Dosen B) für Steine bis 9mm
Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.
86.40€



Komplettset III
Artikelnummer : 12-se003
19x19-Buchenfurnier-Brett, 455 x 420 x 13mm, lackiert, mit einem 13x13-Brett auf der Rückseite 2 x 180 Glassteine, 8x21,5 mm formschöne Holzdosen, wahlweise dunkel (Linde) oder hell (Fichte)
Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.
124.20€



Komplettset IV
Artikelnummer : 12-se004
36mm-Buchenfurnierbrett, 19x19, lackiert, 455 x 420 x 36mm 2 x 180 Glassteine, 8x21,5 mm Holzdosen, wahlweise dunkel (Linde) oder hell (Fichte)
Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.
153.00€



Komplettset IV (XL)
Artikelnummer : 12-se015
36mm-Buchenfurnierbrett, 19x19, lackiert, 455 x 420 x 36mm 2 x 180 Glassteine, wahlweise 9x21,5 mm oder 10x21,5 mm, große Holzdosen, wahlweise dunkel (Linde) oder hell
Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 10%.
162.90€



Luxus-Set
Artikelnummer : 12-so038
Ein wirklich sehr schönes Go-Set für den gehobenen Anspruch! Das Set setzt sich aus einem Shinkaya-Brett, 55mm, Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Jitsujo, 9,2 mm, und Keyaki-Dosen aus asiatischem Zelkova-Holz zusammen. Ca. 2 Wochen Lieferzeit!
790.00€



Yunzi-Set Bambus
Artikelnummer : 12-se021
Set mit 19x19-Bambus-Klappbrett (Linien gedruckt oder geätzt), 9,8mm Yunzisteinen, Bambusdosen Der Rabatt bei diesem Set gegenüber den Einzelpreisen liegt bei 12%.
117.92€

Go-Spielmateriel --> Magnet-Go



Magnetset, 13x13-Brett, 16x16cm
Artikelnummer : 12-ma006
Kleines, gut verarbeitetes 13x13-Magnetbrett, 16x16 cm, geklappte 16x8 cm, ca. 84 Magnetsteinen pro Farbe, mit gutem Verschluss, Steine im Brett verstaubar.
12.00€



Magnetset, chinesisches, großes, 19x19-Brett, 37,5x37,5cm
Artikelnummer : 12-ma004
Großes 19x19-Magnetbrett aus China, 37,5 x 37,5 cm, geklappt 37,5 x 18,75 cm, mit ca. 180 17mm-Steinen pro Farbe
Gewicht: 1,5 kg
38.00€



Magnetset, chinesisches, kleines, 19x19-Brett, 28,5x28,5cm
Artikelnummer : 12-ma003
Kleines 19x19-Magnetbrett, 28,5 x 28,5 cm, geklappt 28,5 x 14,25 cm, mit ca. 150 13mm-Steinen pro Farbe.
24.00€



Magnetset, japanisches, kleines, 19x19-Brett, 23x25cm
Artikelnummer : 12-ma001
Kleines, gut verarbeitetes 19x19-Magnetbrett aus Japan, 23x25 cm, mit ca. 160 Magnetsteinen pro Farbe, mit Verriegelung.
54.00€



Magnettasche mit 19x19-Rollbrett, 34,5x36 cm
Artikelnummer : 12-ma005
Stabiles, gut gearbeitetes 19x19-Magnet-Rollbrett, 34,5x36 cm, das selbst magnetisch ist, mit ca. 170 Magnetsteinen pro Farbe im Beutel, in einer praktischen Tasche. Ideal für unterwegs und trotzdem nicht zu klein!
49.00€



Magnettasche, 19x19-Brett, 35x36cm
Artikelnummer : 12-ma002
Großes 19x19-Magnetbrett, 35x36 cm, mit ca. 180 Magnetsteinen pro Farbe, klappbar, in einer praktischen Tasche. Ideal für unterwegs und trotzdem nicht zu klein!
69.00€



Taschen-Magnet-Go, 17x20
Artikelnummer : 12-ma007
Kleines, flaches (!) 13x13-Magnetbrett, 17x20 cm, geklappte 17x10 cm, 75 Magnetsteine pro Farbe.
8.50€

Go-Spielmaterial --> Go-Taschen



Brettschutzbeutel

Artikelnummer : 12-so071

Ein Stoffbeutel mit Kordelzug zur Aufbewahrung und Schutz von Go-Brettern jeder Stärke.

Maße: 75 x 50 cm

4.90€

Go-Spielmateriale --> Go-Uhren



Go-/Schach-Uhr, DGT 2010

Artikelnummer : 12-so011

Diese Uhr ist der Nachfolger der DGT 2000. Sie verfügt über dreizehn verschiedene Algorithmen, die alle beliebten Bedenkzeiteinstellungen abdecken, darunter aus japanisches und kanadisches Byoyomi sowie Fischer- und Bronstein-Zeit. Ab Werk verfügt die Uhr über einundzwanzig eingestellte Optionen zur schnellen Nutzung, alle Zeitmodi können aber auch manuell eingestellt werden. Es besteht die Möglichkeit der Korrektur von Bedenkzeit- und Zügezahlwerk während der Partie, es besteht die Möglichkeit einer Korrektur des LCD-Kontrasts und es gibt optional eine akustische Warnung bei drohendem Ablauf der Bedenkzeit sowie einen Warnhinweis bei niedrigem Stand der Batterie. Zwei Batterien AA sind nicht im Lieferumfang enthalten.

Anleitung (PDF, 1,18 MB)

58.00€



Go-/Schach-Uhr, Garde

Artikelnummer : 12-so002

Qualitativ hochwertige Go-/Schach-Uhr mit großem, übersichtlichen Zifferblatt

49.00€



Go-/Schach-Uhr, quartz

Artikelnummer : 12-so035

Angenehm ruhige elektronische Go-/Schach-Uhr aus Kunststoff. Die Uhr verfügt über ein großes, übersichtliches Ziffernblatt.

Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.

29.00€

Go für Anfänger --> Bücher



Ata und Ri im Reich der Steine

Artikelnummer : 11-bs032

Von Carolin Seck und Gunnar Dickfeld, dt., 24 Seiten (Großformat).

Für Ata und Ri beginnen die lang ersehnten Sommerferien leider verregnet. So beschließen die Kinder, den alten Fischer zu besuchen, denn dort gibt es immer etwas zu erleben. Als der Fischer vorschlägt ein eigenes Spiel zu erfinden, sind die beiden Feuer und Flamme. Nachdem die ersten Regeln geklärt und die ersten Steine gesetzt sind, blitzt und donnert es draußen und plötzlich werden sie mit einem Wirbel in das Reich der Steine gezogen. Dort müssen sie drei schwierige Aufgaben lösen, um wieder in ihre Welt zurück zu gelangen. Ob sie das wohl schaffen?

„Ata und Ri im Reich der Steine“ ist ein buntes Bilderbuch, dass die Regeln des Atari-Go in einer spannenden Geschichte für Kinder verpackt. Sie sind anschaulich dargestellt und werden spielerisch erklärt. Natürlich muss man kein Atari-Go spielen, um der Geschichte folgen zu können. Aber das Buch soll Lust machen, das Spiel selbst auszuprobieren. Es richtet sich an 8- bis 12-jährige Kinder mit Spaß an Spielen, sowie an alle Mamas, Papas, Omas, Opas, Tanten und Onkel, Brüder und Schwestern, die sich oder andere für dieses Spiel begeistern wollen.

14.90€



Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel

Artikelnummer : 11-hv004

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten

Es handelt sich um das offizielle Einführungsbuch des Deutschen Go-Bundes e. V.

»Die Regeln des Go-Spiels lassen sich in wenigen Minuten erlernen«, schrieb einmal Cho Chikun, einer der erfolgreichsten Go-Spieler aller Zeiten. »Aber man kann sein gesamtes Leben damit verbringen, die Komplexität dieses Spiels zu ergünden.«

Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzi---pi---en zu verstehen.

In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

Eine Kundenbewertung: "Ich kann dieses Buch nur jedem empfehlen, der sich mit dem Go-Spiel beschäftigen möchte.

Allein das Durchblättern hat mir schon Spaß gemacht, aufgrund des sehr interessanten Bildmaterials.

Die Erklärungen sind gut nachvollziehbar, da kleinschrittig vorgegangen wird. Jede Erklärung wird durch ein Diagramm unterstützt. Die Übungsaufgaben bieten die Möglichkeit zu überprüfen, ob man alles verstanden hat.

Gut gefällt mir, dass neben der bloßen Lösung auch noch abweichende Möglichkeiten behandelt werden. Stets wird der Lehrstoff aufgelockert, sei es durch die Comic-Figuren, einen Auszug aus Hikaru na Go, einem Interview mit einem Go-Spieler, der Hinweis auf Go im Internet und vieles mehr.

Es ist schon erstaunlich, wie es die Autoren es geschafft haben, auf 120 Seiten eine Menge an Infos unterzubringen.

Ich würde mir eine Fortsetzung wünschen!"

Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erstehen.

12.80€



First Fundamentals

Artikelnummer : 11-ja004

Von Robert Jasiek, engl., 212 Seiten.

Robert Jasiek 5d will Anfängern und fortgeschrittenen Anfängern ein Buch an die Hand geben, das ihnen hilft, grundlegende Fehler zu erkennen und diese künftig zu vermeiden. Einfache und klare Prinzipien sollen dabei helfen. Aufgelockert wird der Lehrstoff durch kurze Geschichten mit illustrativem Wert. Hier einige Beispiele strategischer wie taktischer Prinzipien, die im Buch ausführlich erleutert werden:

Fülle nicht eigenes Gebiet auf
 Verbinde nicht bereits verbundene Gruppen
 Bewege dich in die Richtung mit mehr Raum
 Vermeide frühzeitiges Endspiel
 Greife nicht an, wenn du der Schwächere bist
 Vermeide das leere Dreieck
 Sei nicht ängstlich ohne Grund
 usw.

25.00€



Go! More Than a Game

Artikelnummer : 11-so030

Von Peter Shotwell, engl., 188 Seiten.

Shotwell hat mit seinem Buch eines der schönsten Einführungsbücher in das Go-Spiel vorgelegt, das man in englischer Sprache erstehen kann. Ansprechend gestaltet, verknüpft es die Regeleinführung mit einem Blick auf die Geschichte und Gegenwart des Spiels. Wenn man eine Einführung in das Spiel in englischer Sprache haben möchte, dann sollte man sich dieses Buch zulegen!

20.00€



Go-Spielanleitung

Artikelnummer : 11-hv002

Von Tobias Berben, dt., 16 Seiten Diese Spielanleitung führt in das asiatische Brettspiel Go ein. Zusätzlich enthält sie die offiziellen japanischen Go-Regeln von 1989 in deutscher Übersetzung.

Wem eine PDF-Version dieses Regelheftes reicht, der kann diese Anleitung auch hier herunterladen.

1.50€



Go. A Complete Introduction

Artikelnummer : 11-ki029

Von Cho Chikun, engl., 128 Seiten Dieses Buch ist für Anfänger gedacht und enthält Kapitel über die Regeln, grundlegende Techniken aber auch Abschnitte über Historisches und die Profi-Go-Szene und Go-Spielmateriale.

15.00€



Go. Die Mitte des Himmels

Artikelnummer : 11-hv001

Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte.

Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erstehen.

14.80€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1

Artikelnummer : 11-ki025

Von Kano Yoshinoro, engl. 212 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2

Artikelnummer : 11-ki026

Von Kano Yoshinoro, engl. 248 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

NEU: Alle Texte in deutscher Sprache (PDF)

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3

Artikelnummer : 11-ki027

Von Kano Yoshinoro, engl. 199 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4

Artikelnummer : 11-ki028

Von Kano Yoshinoro, engl. 197 Seiten Die vier Bände der "Graded Go Problems" richten sich an Anfänger - Band 1 an Spieler von 30 bis 25 Kyu, Band 2 an Spieler zwischen 25 und 20 Kyu, Band 3 an Spieler von 20 bis 15 Kyu und Band 4 an Spieler, die stärker sind als 15 Kyu. Sind die ersten beiden Bände tatsächlich für totale Anfänger geeignet, so können aber die Probleme der Bände 3 und 4 auch für Spieler, die stärker sind als 10 Kyu, eine Herausforderung darstellen.

20.00€



Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k)

Artikelnummer : 11-bt001a

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der erste Teil der Serie ist für Spieler vom totalen Anfänger (=30k) bis zum 20k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels.

Die englische Ausgabe wurde gerade für erwachsene Leser um einige Texte zur Kulturgeschichte des Spiels erweitert. Zu den Inhalten:

Bd. 1: Erste Schritte ...

Bd. 2: Übungen zu Konzentration und Verhalten am Brett

Bd. 3: Leben & Tod

Bd. 4: Vitale Punkte, Leben & Tod, Mausefalle, etc.

Bd. 5: Spielverständnis und Rechenfähigkeit verbessern

Bd. R1: Vertiefung der gelernten Konzepte

Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü!

Zu Teil 2 der Level Up!-Reihe ...

13.50€



Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k)

Artikelnummer : 11-so001b

Von Lee Jae-Hwan, engl., 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd.

Das Konzept für die "Level Up!"-Serie wurde am "Department of Baduk Studies" an der Myongji University in Seoul, Korea, entwickelt, um Anfängern und insbesondere Kindern den Einstieg in das Baduk-Spiel zu erleichtern. Baduk ist der koreanische Name für das Go-Spiel.

Der zweite Teil der Serie ist für Spieler vom 20k bis zum 10k gedacht.

Der Autor Lee Jae-Hwan ist selbst Inhaber einer Go-Schule und blickt auf 16 Jahre Erfahrung in der Vermittlung des Go zurück. Seine Bücher werden in Korea an vielen privaten Go-Schulen zur Gestaltung des Unterrichts genutzt, wobei ein Kapitel den Stoff für eine Unterrichtsstunde liefert. Kinder ab dem fünften Lebensjahr erlernen mittels dieser Bände spielerisch und kleinschrittig die Regeln des Go-Spiels. Zu den Inhalten:

Bd. 6: Eröffnung und Haengma (Spielfluss)

Bd. 7: Das Reduzieren von Freiheiten

Bd. 8: Drei Züge weit rechnen lernen

Bd. 9: Wichtige und unwichtige Steine

Bd. 10: Vorsicht bei Selbstatari (Jachung)

Bd. R2: Vertiefung der gelernten Konzepte

Die Lösungen zu den Problemen in den einzelnen Bänden können hier als PDF heruntergeladen werden.

Alle Bände dieser Teilserie können jetzt als rabattiertes Set erworben werden. Wählen Sie dazu einfach "alle Bände" im Drop-Down-Menü.

Zu Teil 1 der Level Up!-Reihe ...

Zu Fortsetzung der Level-Up-Serie für Spieler ab ca. 10k ...

13.50€



Strategien und Taktiken des Go-Spiels

Artikelnummer : 11-hv005

Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten.

Das Second Book of Go von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist.

In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt.

Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel: "Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat."

Stimmen zur englischen Originalausgabe:

"Dieses Buch ist eine bemerkenswert positive Seltenheit, da es nahtlos am Basiswissen, das Einstiegswerke und/oder erste Partie-Erfahrungen vermitteln, anknüpft." (Simone B.)

"Nach einer 20-jährigen Spielpause hat mir das Buch geholfen, schnell wieder meine alte Form zu erreichen und sogar zu übertreffen." (Stefan M.)

"Genau das, was ich jetzt, nachdem ich die Regeln verstanden und die ersten Spiele gespielt habe, brauche." (Bernhard S.)

16.80€



Teach Yourself Go

Artikelnummer : 11-so009

Von Charles Matthews, engl., 216 Seiten. Dieses materialreiche Einführungsbuch enthält Erklärungen und Problemen zu z. B. Tesuji und Leben-und-Tod. Es ist damit mehr als eine einfache Einleitung, vielmehr eine Studienbuch. Am Ende des Buches gibt es noch einiges Material zu Geschichte und Kultur des Go.

12.50€

Go für Anfänger --> Material



13x13-Go-Set, klein

Artikelnummer : 12-so059

Einfaches, kleines 13x13-Set mit einem dünnen Kunststoffbrett und Halblinsen-Steinen in Kunststoffbehältern. Gut geeignet für die Einführung in das Go-Spiel oder für Kinder. Ein Mengenrabatt bei der Abnahme mehrerer Sets ist möglich.

Brett: 25 x 26 cm

Steine: 17 mm

Gewicht: 220 g

7.80€



13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-so037

Dieses hochwertige 13x13-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils achtzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 13x13-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger, die das 9x9-Brett hinter sich lassen wollen. Aber auch routinierte Spieler spielen gerne auf dieser Brettgröße, um insbesondere ihre taktischen Fähigkeiten zu verbessern. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

109.00€



13x13/9x9-Set, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-se011

Dieses 13x13/9x9-Go-Set mit einem 11mm Brett, Buchenfurnier, und jeweils achtzig 21,5x8mm-Steinen in kleinen Lindenholzdosen (hell oder dunkel) eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Dieses Set verbindet hohe Qualität und ästhetischen Anspruch.

77.00€



9x9-Go-Demobrett

Artikelnummer : 12-hv010

Demobrett mit magnetischen Go-Steinen (s/w) für die Einführung in das Go-Spiel vor größeren Lerngruppen.

Geliefert werden:

- 1 Magnetfolie mit 9x9-Brett, 42 x 42 cm
- 2 x 40 Magnetsteine, 4 cm Durchmesser
- 2 Stoffbeutel oder 2 Kunststoffboxen

Gut benutzbar auf einer Flipchart, einer Schultafel oder einem Whiteboard mit jeweils metallischem Untergrund.

84.00€



9x9-Set, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-se013

Dieses 9x9-Go-Set mit einem 13mm 9x9-Brett, Buchenfurnier, und jeweils vierzig 21,5x8mm-Steinen in kleinen Lindenholzdosen (hell oder dunkel) eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Dieses Set verbindet hohe Qualität und ästhetischen Anspruch.

58.00€



9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier

Artikelnummer : 12-so036

Dieses hochwertige 9x9-Go-Set aus Buchenfurnier ist wahlweise mit dunklen oder hellen Lindenholzdosen erhältlich, in denen sich jeweils vierzig 8mm-Steine befinden. Da es sich um einen Furniertischchen handelt, ist die Maserung deutlich einheitlicher als bei einem massiven Holzbrett.

Ein 9x9-Set eignet sich sehr gut für Neueinsteiger. Aber auch routinierte Spieler nutzen diese Brettgröße gern für einige schnelle Partien oder um das Spiel Freunden vorzustellen. Gut verpackt in einem kleinen gepolsterten Koffer ist das Set stets gut aufbewahrt.

89.00€



Buchenfurnierbrett, 13x13/9x9, lackiert

Artikelnummer : 12-br039

Stabiles, lackiertes Holzbrett

Material: Buchenfurnier,
13x13-Brett mit 9x9 auf der Rückseite

Maße: 310 x 290 x 13 mm

Gewicht: ca. 880 g

19.00€



Buchenfurnierbrett, 9x9, lackiert

Artikelnummer : 12-br059

Stabiles, lackiertes 9x9-Holzbrett

Material: Buchenfurnier,
Maße: 215 x 205 x 13 mm

Gewicht: ca. 390 g

16.00€



Demo-Ersatzstein-Set, 4 cm

Artikelnummer : 12-st032

10 magnetische Ersatzsteine mit 4 cm Durchmesser für Go-Demobretter.

7.90€



Folienbrett 13x13/9x9

Artikelnummer : 12-br065

Folienbrett mit kombiniertem 13x13- und 9x9-Aufdruck. Beim Material handelt es sich um eine wetterfeste, schwer entflammable 510g PVC-Plane.

29,4 x 30,6 cm, 50g

4.80€



Garten-Go 9x9

Artikelnummer : 12-hv020

9x9 Garten-Go mit 2 x 40 Mini-Frisbee-Scheiben als Go-Steinen in Stoffbeuteln. Das Brett ist auf eine 900g/qm extra starke, schwer entflammable PVC-Plane gedruckt. Ösen im Abstand von 50 cm rundum ermöglichen ggf. die Befestigung im Boden.

Maße: Brett 1x1m, Steine 10cm Durchmesser

Gewicht: 1,8 kg

Lieferzeit: ca. 14 Tage

89.00€



Go für Einsteiger (9x9-Set in Baumwollbeuteln)

Artikelnummer : 12-hv014

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Glassteinen und einer Spielanleitung in ansprechend bedruckten Baumwollbeuteln.

Das Set ist mit zwei verschiedenen Motiven lieferbar. Ein individueller Aufdruck - z.B. für Geburtstage - ist nach Rücksprache gegen Aufpreis möglich.

18.80€



Go für Einsteiger (9x9-Set)

Artikelnummer : 12-hv002B

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Spielsteinen aus Kunststoff oder Glas (+ 3,00 Euro) und einer Spielanleitung im neu gestalteten, handlichen Karton.

Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erstehen.

16.80€



Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen
Artikelnummer : 12-hv015
Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen (7 x 21,5 mm Durchmesser) in einem praktischen Karton. Zum Kennenlernen und für die ersten Schritte auf dem Go-Brett genau das Richtige, aber auch sehr praktisch für unterwegs, da das Set recht robust ist. Bei den Folienbrettern handelt es sich um einen Qualitätsdruck auf wetterfester, schwer entflammbarer PVC-Plane. Diesen Artikel können Sie als Teil eines unserer Anfänger-Pakete günstiger erwerben.
19.80€



Kunstlederbrett, 13x13
Artikelnummer : 12-br015
Sehr günstiges 13x13-Kunstlederbrett für die Reise, die Kneipe oder den dünnen Geldbeutel Gewicht: ca. 0,07kg
8.00€



Kunstlederbrett, 9x9
Artikelnummer : 12-br016
Sehr günstiges 9x9-Kunstlederbrett für die Reise, die Kneipe oder den dünnen Geldbeutel Gewicht: ca. 0,03kg
6.00€



Magnetset, 13x13-Brett, 16x16cm
Artikelnummer : 12-ma006
Kleines, gut verarbeitetes 13x13-Magnetbrett, 16x16 cm, geklappte 16x8 cm, ca. 84 Magnetsteinen pro Farbe, mit gutem Verschluss, Steine im Brett verstaubar.
12.00€



Schul-AG-Koffer
Artikelnummer : 12-hv008
Schul-AG-Koffer für 14 Personen mit vier 9x9-Sets und drei 9x9/13x13-Sets. Vier 9x9-Sperrholzbretter [12-br010] mit je 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004], drei 9x9/13x13-Bretter [12-br011] mit 3 x 160 20,5x7mm Steinen [12-st004], ein Einführungsbuch und ein weiterführendes Buch über die wichtigsten Strategien und Taktiken. Gesamtgewicht: 10kg Wir haben auch einen Schul-Go-Koffer mit 15 9x9-Sets für insg. 30 Personen sowie einen Lehr-Go-Koffer mit beigefügtem 9x9-Go-Demobrett im Angebot.
139.00€



Schul-Go-Koffer
Artikelnummer : 12-hv007
Schul-Go-Koffer für 30 Personen mit 15 Anfängerspielen, 9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004] und einem Einführungsbuch. Gesamtgewicht: 10 kg Der Koffer ist auch mit 21,5x8mm-Glassteinen [12-st001] oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen [12-st034] erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist der Koffer ca. 2,5 kg leichter. Wir haben auch einen Lehr-Go-Koffer mit beigefügtem 9x9-Go-Demobrett sowie einen Schul-AG-Koffer mit 9x9-Sets und 9x9/13x13-Sets für insg. 14 Personen im Angebot.
169.00€



Sperrholzbrett, 13x13/9x9

Artikelnummer : 12-br011

13x13-Sperrholzbrett, 9x9 auf der Rückseite Maße: 310x290x6 mm Gewicht: 0,4kg

9.00€



Sperrholzbrett, 9x9

Artikelnummer : 12-br010

9x9-Sperrholzbrett, Maße: 21x21x4,5 mm Gewicht: ca. 0,12kg

6.00€



Workshop-Set 06

Artikelnummer : 12-hv017

Workshop-Set für 12 Personen mit 6 Anfängerspielen,

9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004].

Gesamtgewicht: 3 kg

Auch mit 21,5x8mm-Glassteinen oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist die Box fast 1 kg leichter.

69.00€



Workshop-Set 08

Artikelnummer : 12-hv018

Workshop-Set für 16 Personen mit 8 Anfängerspielen,

9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004].

Gesamtgewicht: 4,5 kg

Auch mit 21,5x8mm-Glassteinen oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist die Box ca. 1,5 kg leichter.

89.00€

Go für Anfänger --> Anfänger-Pakete



Anfänger-Paket 01

Artikelnummer : 12-hv501

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. 9x9-Anfängerspiel [12-hv002 oder 12-hv014]

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Glassteinen und einer Spielanleitung in einem handlichen Karton oder in Baumwollbeuteln mit Aufdruck.

20% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

27.84€



Anfänger-Paket 02

Artikelnummer : 12-hv502

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. Go. Die Mitte des Himmels

[11-hv001]

Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten

Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte.

3. 9x9-Anfängerspiel [12-hv002 oder 12-hv014]

Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Glassteinen und einer Spielanleitung in einem handlichen Karton oder in Baumwollbeuteln mit Aufdruck.

25% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

41.70€



Anfänger-Paket 03

Artikelnummer : 12-hv503

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen

[12-hv015]

Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen in einem praktischen Karton.

20% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

28.64€



Anfänger-Paket 04
Artikelnummer : 12-hv504
1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004] Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen. 2. Go. Die Mitte des Himmels [11-hv001] Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte. 3. Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen [12-hv015] Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen in einem praktischen Karton. 25% Rabatt auf das Go-Spielmaterial Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)
42.45€



Anfänger-Paket 05
Artikelnummer : 12-hv505
1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004] Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen. 2. Strategien und Taktiken des Go-Spiels [11-hv005] Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten. Das "Second Book of Go" von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist. In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt. Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel: "Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat." 3. Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen [12-hv015] Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen in einem praktischen Karton. 25% Rabatt auf das Go-Spielmaterial Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)
44.45€



Anfänger-Paket 06
Artikelnummer : 12-hv506 1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004] Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen. 2. Go. Die Mitte des Himmels [11-hv001] Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte. 3. Strategien und Taktiken des Go-Spiels [11-hv005] Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten. Das "Second Book of Go" von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist. In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt. Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel: "Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat." 4. Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen [12-hv015] Go-Set mit einem 19x19-Folienbrett, einem kombinierten 13x13/9x9-Folienbrett und 2 x 180 Kunststoffsteinen in einem praktischen Karton. 30% Rabatt auf das Go-Spielmaterial Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB) 58.26€



Anfänger-Paket 07
Artikelnummer : 12-hv511 1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004] Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen. 2. Sperrholzbrett, 9x9 [12-br010] 9x9-Sperrholzbrett, 210x210x4,5 mm 3. Go-Box! [12-hv024 oder 12-hv025] Unsere Go-Box enthält ein gut verarbeitetes 19x19-Holzklappbrett (12-br014) aus 11mm Multiplex Birke, 6mm-Kunststoffsteine (12-st034) oder 8mm-Glassteine (12-st001) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten! 15% Rabatt auf das Go-Spielmaterial Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB) 48.50€



Anfänger-Paket 08

Artikelnummer : 12-hv512

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. Go. Die Mitte des Himmels

[11-hv001]

Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten

Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte.

3. Sperrholzbrett, 9x9 [12-br010]

9x9-Sperrholzbrett, 210x210x4,5 mm

4. Go-Box! [12-hv024 oder 12-hv025]

Unsere Go-Box enthält ein gut verarbeitetes 19x19-Holzklappbrett (12-br014) aus 11mm Multiplex Birke, 6mm-Kunststoffsteine (12-st034) oder 8mm-Glassteine (12-st001) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten!

20% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

61.20€



Anfänger-Paket 09

Artikelnummer : 12-hv513

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. Strategien und Taktiken des Go-Spiels

[11-hv005]

Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten.

Das "Second Book of Go" von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist.

In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt.

Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel:

"Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat."

3. Sperrholzbrett, 9x9 [12-br010]

9x9-Sperrholzbrett, 210x210x4,5 mm

4. Go-Box! [12-hv024 oder 12-hv025]

Unsere Go-Box enthält ein gut verarbeitetes 19x19-Holzklappbrett (12-br014) aus 11mm Multiplex Birke, 6mm-Kunststoffsteine (12-st034) oder 8mm-Glassteine (12-st001) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten!

20% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

63.20€



Anfänger-Paket 10

Artikelnummer : 12-hv514

1. Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel [11-hv004]

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten. Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen. In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

2. Go. Die Mitte des Himmels

[11-hv001]

Von Michael Koulen, dt., 168 Seiten

Michael H. Koulen, selbst ein Freund und Kenner des Spiels, entfaltet in diesem Buch die reichhaltige Geschichte des Go und erzählt dabei von dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung ebenso wie von seinen strategischen und philosophischen Hintergründen. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt. Das Buch enthält zahlreiche Abbildungen des Go-Spiels aus der japanischen und chinesischen Kunst- und Kulturgeschichte.

3. Strategien und Taktiken des Go-Spiels

[11-hv005]

Von Richard Bozulich, dt., 160 Seiten.

Das "Second Book of Go" von Richard Bozulich ist ein Weltbestseller der Go-Literatur, der mit diesem Titel endlich auch in deutscher Sprache vorliegt. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger, die ihr erstes Regel- und Einführungsbuch gelesen haben und sich nun fragen, wie der weitere Einstieg in dieses faszinierende Spiel am besten zu bewerkstelligen ist.

In diesem Buch bekommt der Leser gezeigt, wie man eine angemessene Strategie entwickelt und auf der Basis taktischer Kenntnisse die schwachen Gruppen des Gegners so angreift, dass sich Einfluss auf dem Brett in sicheres Gebiet verwandelt. Die verschiedenen Aspekte des Spiels werden in einer ersten Hälfte über Strategie (Eröffnung, Mittelspiel und Vorgabe) und einer zweiten Hälfte über Taktik (Tesuji, Leben und Tod, gute Form, Endspiel, Ko) behandelt.

Mit gutem Grund trägt das Buch daher den Untertitel:

"Was man wissen muss, nachdem man die Regeln gelernt hat."

4. Sperrholzbrett, 9x9 [12-br010]

9x9-Sperrholzbrett, 210x210x4,5 mm

5. Go-Box! [12-hv024 oder 12-hv025]

Unsere Go-Box enthält ein gut verarbeitetes 19x19-Holzklappbrett (12-br014) aus 11mm Multiplex Birke, 6mm-Kunststoffsteine (12-st034) oder 8mm-Glassteine (12-st001) sowie ein Regelheft (11-hv002). Alles zusammen in einem stabilen Spielkarton ist ein wunderbares Geschenk für alle, die Go kennenlernen und spielen möchten!

25% Rabatt auf das Go-Spielmaterial

Übersicht Anfängerpakete (PDF, 135 KB)

75.90€

Go-Exklusiv --> Bretter



Go-Brett Hiba, 60mm

Artikelnummer : 12-br006

Vollholzbrett, mit zwei bis drei Teilen, aus japanischem Hiba-Holz (Zypressenart) mit einem markanten, angenehmen Geruch

Material: jap. Hiba

Maße: 450 x 420 x 60 mm

Gewicht: ca. 5,5 kg

329.00€



Go-Brett Shin Kaya, 60mm

Artikelnummer : 12-br005

Vollholzbrett, aus drei bis vier Stücken, hochwertig

Material: Shinkaya (Alaska-Fichte)

Maße: 455 x 420 x 60 mm Gewicht: ca. 5,2 kg

199.00€

Go-Exklusiv --> Steine



Schiefer- & Muschelkalk-Steine 30, Standard, 8 mm
Artikelnummer : 12-st006
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 8,0 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
440.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine 32, Standard, 8,8 mm
Artikelnummer : 12-st008
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 8,8 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
540.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine 34, Standard, 9,5 mm
Artikelnummer : 12-st010
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 9,5 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
660.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine 36, Standard, 10,1 mm
Artikelnummer : 12-st012
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 10,1 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
820.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine 38, Standard, 10,7 mm
Artikelnummer : 12-st011
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Standard-Qualität, 10,7 mm Haben die weißen Steine sieben bis acht Linien auf der Oberseite, so werden sie der Standard-Qualitätsstufe zugeordnet. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
990.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y32, Yuki, 8,8 mm
Artikelnummer : 12-st015
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 8,8 mm Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
1190.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y34, Yuki, 9,5 mm
Artikelnummer : 12-st017
Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 9,5 mm Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
1560.00€



Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y36, Yuki, 10,1 mm

Artikelnummer : 12-st019

Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Yuki-Qualität, 10,1 mm
Nur ca. 10 % der Steinproduktion haben ausreichend viele Linien auf der Oberseite, um als Yuki-Steine klassifiziert werden zu können. Denn Go-Steine dieser Qualitätsstufe müssen auf der Oberseite mindestens 80 % mit feinen Linien überzogen sein. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1890.00€

Go-Exklusiv --> Dosen



Japanische Edel-Dosen, Karin (asiat. Hartholz)
Artikelnummer : 12-do014
Edele Dosen aus asiatischem Hartholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit! Go-Sets können Sie sich über unseren Go-Set-Konfigurator zusammenstellen - Sie erhalten dann bis zu 10% Rabatt!
260.00€



Japanische Edel-Dosen, Keyaki (Zelkova-Holz)
Artikelnummer : 12-do015
Edle Dosen aus Zelkova-Holz, Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
280.00€



Japanische Edel-Dosen, Kuri (Kastanienholz)
Artikelnummer : 12-do011
Edle Dosen aus dunklem Kastanienholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
140.00€



Japanische Edel-Dosen, Kusu (Kampferholz)
Artikelnummer : 12-do012
Edle Dosen aus Kampferholz, für Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
220.00€



Japanische Edel-Dosen, Sakura (Kirschholz)
Artikelnummer : 12-do013
Edle Dosen aus Kirschholz, für Go-Steine bis 10,1 mm Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!
240.00€



Shinkaya-Dosen
Artikelnummer : 12-do027
Dosen aus Alaska-Fichte für Steine bis 9 mm, Höhe: 9,5 cm Durchmesser: 13,5 cm Gewicht: ca. 600 g
84.00€

Go-Exklusiv --> Tische



Go-Tisch Shin Kaya 11

Artikelnummer : 12-ti005

Shin Kaya (Alaska-Fichte), massiv, 110 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

690.00€



Go-Tisch Shin Kaya 17

Artikelnummer : 12-ti006

Shin Kaya (Alaska Fichte), massiv, 170 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

990.00€



Go-Tisch Shin Kaya 20

Artikelnummer : 12-ti009

Shin-Kaya (Alaska Fichte), massiv, 205 mm hoch, mit handgeschnitzten Füßen. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1290.00€



Go-Tische, Hyuga Kaya

Artikelnummer : 12-ti007

Die Go-Tische aus Hyuga-Kaya sind in ihrer Ausführung - in Holzton, Maserung und vor allem in der Höhe - so unterschiedlich, dass wir Angebote nur auf Anfrage unterbreiten und ihnen dann gerne individuell Fotos zuschicken. Die Preise für Tische aus Hyuga-Kaya beginnen allerdings erst bei 1.500,00 EUR für einen einfachen »Itame«-Tisch und enden in der Gegend um 70.000,00 EUR für einen wunderschönen, hohen »Masame«-Tisch. Zwei bis vier Wochen Lieferzeit!

1500.00€

Go-Exklusiv --> Sets



Luxus-Set

Artikelnummer : 12-so038

Ein wirklich sehr schönes Go-Set für den gehobenen Anspruch!

Das Set setzt sich aus einem Shinkaya-Brett, 55mm, Schiefer- & Muschelkalk-Steine, Jitsujo, 9,2 mm, und Keyaki-Dosen aus asiatischem Zelkova-Holz zusammen.

Ca. 2 Wochen Lieferzeit!

790.00€

Go-Software



Go ++, Vers. 7, engl.

Artikelnummer : 13-sw002

Go++ hat bereits eine Geschichte von zwanzig Jahren hinter sich und hat in dieser Zeit eine Vielzahl internationaler Computer-Go-Turniere gewonnen. Seit 1996 hat dieses Programm bei jedem Turnier, an dem es teilgenommen hat, einen der ersten drei Plätze belegt. Es bietet fünf Schwierigkeitsgrade auf den drei Brettgrößen 9x9, 13x13 und 19x19 und läuft unter Windows 95/98/2000/NT/XP oder auf Linux-Systemen unter Wine.

48.00€



Go++ Deluxe, Vers. 7, engl.

Artikelnummer : 13-sw003

Go++ hat bereits eine Geschichte von zwanzig Jahren hinter sich und hat in dieser Zeit eine Vielzahl internationaler Computer-Go-Turniere gewonnen. Seit 1996 hat dieses Programm bei jedem Turnier, an dem es teilgenommen hat, einen der ersten drei Plätze belegt. Go++ Deluxe verfügt – über das reine Spielprogramm Go++ hinaus – über einen einstellbaren Spielstil, eine offene Josekidatenbank, wählbare Eröffnungen (Fuseki), eine Gute-Form-Anzeige und über eine Anzeige für die internen Berechnungen.

85.00€



Go-World on DVD (1-108)

Artikelnummer : 13-sw007

Dieses 3er-DVD-Set enthält die Go-World-Hefte 1 bis 108.

Die "Go World" ist eine englischsprachige Go-Zeitschrift, die mit 68 Seiten Umfang vierteljährlich erscheint. Die Go-World enthält:

- * Go-Nachrichten: Berichte von Profi-Turnieren und -Partien, etc.,
- * ausführlich kommentierte Profi-Partien von allen wichtigen Titelkämpfen,
- * Go-Probleme und Theorie-Serien

Das DVD-Set enthält die ersten 108 Ausgaben in gescannter Form, aufbereitet mit einem Index und einer Volltextsuche. Das gesamte Archiv enthält somit fast 7000 Seiten Go-Geschichts- und -Studienmaterial höchster Qualität.

Die DVDs können auf jedem Rechner mit einem DVD-Laufwerk und einem PDF-Viewer genutzt werden. Es ist auch möglich, zur einfacheren Nutzung den kompletten Inhalt der drei DVDs auf die eigene Festplatte zu übertragen.

~~129.00€~~ 99.00€

MasterGo, Partie-Datenbank und -Analyse, engl./dt.

Artikelnummer : 13-sw001

NEU! MasterGo kann zunächst [HIER] gratis heruntergeladen werden, um das komplette Programm mit nur knapp 2.000 Partien zu testen. Danach kann man bei uns im Shop durch den Kauf dieses Artikels eine Seriennummer erwerben, um MasterGo für die legale, dauerhafte Nutzung mit vollem Partiezugriff zu aktivieren.

MasterGo bietet zweierlei: einerseits eine große, ständig wachsende Datenbank mit derzeit über 60.000 Profipartien, andererseits eine äußerst schnelle, speziell auf Go-Stellungen ausgerichtete Analysesoftware. In ihrer Kombination bieten diese beiden Funktionalitäten von MasterGo eine ideale Möglichkeit zum Studium von Joseki und Fuseki auf der Basis tatsächlich gespielter Profipartien.

Michael Redmond, 9d-Profi: »MasterGo stellt einen entscheidenden Durchbruch für die Joseki- und Fuseki-Analyse dar. Ich nutze dieses Programm sowohl für das Studium im Zusammenhang mit meinen eigenen Partien als auch zur Vorbereitung auf Partieanalysen und -kommentare.«

38.00€

Go-Trivia



Anhänger, mit Kanji (doppelseitig)

Artikelnummer : 12-so026

Ein Anhänger mit Go-Kanji (doppelseitig, chin. und jap.).
Mengenrabatt auf Anfrage (z. B. 10 für 15,00 EUR)!

2.00€



Anhänger, Schiefer- und Muschelkalk

Artikelnummer : 12-so006

Ein Anhänger mit einem Schiefer- und einem Muschelkalkstein. Ein sehr schönes kleines Geschenk für den echten Go-Freund!

4.50€



Anstecker, mit chin. Fuseki

Artikelnummer : 12-so027

Ein Anstecker mit dem chinesischen Fuseki
Mengenrabatt auf Anfrage (z. B. 10 für 15,00 EUR)!

2.00€



Becher mit Go-Kanji, groß

Artikelnummer : 12-so005

Großer, bauchiger Becher, vorne und hinten mit Go-Kanji, spülmaschinenfest, weiß, Füllmenge 300ml

6.90€

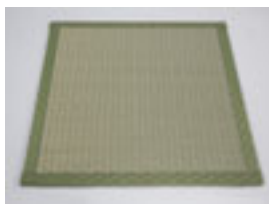


Becher mit Go-Kanji, groß: 6er-Set

Artikelnummer : 12-so005_set

Große, bauchige Becher, vorne und hinten mit Go-Kanji, spülmaschinenfest, im 6er-Set, weiß, Füllmenge je Becher 300ml

36.00€



Brett-Tatami

Artikelnummer : 12-so047

Tatami für 19x19-Go-Bretter, 500x460 mmRandbreite: 25mm

38.00€



Garten-Go 19x19

Artikelnummer : 12-hv021

19x19 Garten-Go mit 2 x 160 Mini-Frisbee-Scheiben als Go-Steinen in großen Stoffbeuteln. Das Brett ist auf eine 900g/qm extra starke, schwer entflammable PVC-Plane gedruckt. Ösen im Abstand von 50 cm rundum ermöglichen ggf. die Befestigung im Boden.

Maße: Brett 2x2m, Steine 10cm Durchmesser

Gewicht: 5,5 kg

Lieferzeit: ca. 14 Tage

269.00€



Garten-Go 9x9

Artikelnummer : 12-hv020

9x9 Garten-Go mit 2 x 40 Mini-Frisbee-Scheiben als Go-Steinen in Stoffbeuteln. Das Brett ist auf eine 900g/qm extra starke, schwer entflammare PVC-Plane gedruckt. Ösen im Abstand von 50 cm rundum ermöglichen ggf. die Befestigung im Boden.

Maße: Brett 1x1m, Steine 10cm Durchmesser

Gewicht: 1,8 kg

Lieferzeit: ca. 14 Tage

89.00€



Go-Aufkleber

Artikelnummer : 12-so056

Go-Aufkleber, wetterfest, für Autos geeignet.

1. japanisches Go-Kanji, rund, 9,5 cm Durchmesser

2. Go-Igo-Weiqi-Baduk, quadratisch, 7,5x7,5 cm

1.00€



Go-Fächer mit Kalligraphie

Artikelnummer : 12-so030b

Profi-Faltfächer mit Kalligraphie, 24 cm lang:

1. "Die Aufrichtigkeit" von Lee Chang Ho
2. "Freude am Spielen" von Chen Zude
3. "Das echte Gold (Talent + Fleiß) wird glänzen" von Go Seigen
4. "Kosmischer Stil" von Takemiya Masaki
5. "Frei, locker (spielen)" von Ma Xiaochun
- 6.1 "Wunderbar" von Nie Weiping
- 6.2 "Stürmt in den Himmel" von Nie Weiping

19.50€



Go-Infoposter A2 (10 Stück)

Artikelnummer : 14-hv012

10 Go-Info-Poster A2 (420 x 594) zum Aufhängen zu Hause oder zur Werbung für das Spiel in Schulen, Universitäten, Firmen, Bücherreien, Kneipen, Jugendzentren usw.

Erhältlich in den Größen A2 und A3.

4.50€



Go-Infoposter A3 (10 Stück)

Artikelnummer : 14-hv011

10 Go-Info-Poster A3 (297 x 420) zum Aufhängen zu Hause oder zur Werbung für das Spiel in Schulen, Universitäten, Firmen, Bücherreien, Kneipen, Jugendzentren usw.

Erhältlich in den Größen A2 und A3.

2.50€



Go-Mauspad

Artikelnummer : 12-hv022

Mauspad, rechteckig (24 x 19cm), hochwertig bedruckt aus Kunststoff mit Kautschuk-Rücken

Motiv 1: "Kleiner Hase"

Motiv 2: "Weise Männer"

4.90€



Go-Notationsblock

Artikelnummer : 14-hv001

DIN-A5, ca. 50 Blatt

2.50€



Go-Pin mit Katzen

Artikelnummer : 12-so069

Pin mit Go-spielenden Katzen, 2,5 x 1,5 cm

6.50€



Go-Postkarte 01

Artikelnummer : 14-hv002_01

Go-Käfer von Andreas Fecke, Titelbild der DGoZ 01/2007

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 02

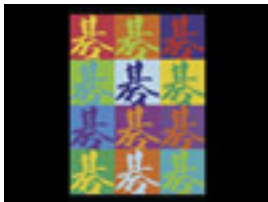
Artikelnummer : 14-hv002_02

Go-Spiel mit dem Tod, Titelbild der DGoZ 02/2007

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 03

Artikelnummer : 14-hv002_03

Go! (nach Andy Warhol), Titelbild der DGoZ 03/2005

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 04

Artikelnummer : 14-hv002_04

Go-Spieler in Berglandschaft, Titelbild der DGoZ 06/2004

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 05

Artikelnummer : 14-hv002_05

Go-Spieler (Detail, Kyosai Kawanabe), Titelbild der DGoZ 06/2005

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 06

Artikelnummer : 14-hv002_05

Go-Spieler in Emmaus (nach Caravaggio), Titelbild der DGoZ 04/2006

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€



Go-Postkarte 07

Artikelnummer : 14-hv002_07

Go-Brett, Titelbild der DGoZ 02/2004

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€

**Go-Postkarte 08**

Artikelnummer : 14-hv002_08

Alte Männer beim Go-Spiel, Titelbild der DGoZ 02/2006

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€

**Go-Postkarte 09**

Artikelnummer : 14-hv002_09

Die Abrafaxe am Go-Tisch, Titelbild der DGoZ 05/2005

DIN A6, 2-seitig, 4/1-farbig Euroskala/Schwarz, 280 g/m² Chromokarton glänzend, Rückseite matt.

Postkarten im Überblick (760kb, PDF)

0.40€

**Go-Stempel mit Katzenmotiv**

Artikelnummer : 12-so068

Go-Stempel mit Katzenmotiv, 2,5 x 3,2 cm

7.50€

**GoMory**

Artikelnummer : 14-hv007

25 Kartenpaare mit Go-Motiven.

Spielregeln:

1. Zuerst legt einer der Mitspieler nach gutem Durchmischen die 25 Kartenpaare mit der Bildseite nach unten nebeneinander auf den Spieltisch. Weder er selbst noch einer der Mitspieler dürfen dabei die Abbildungen einsehen können.
2. Danach bestimmen die Spieler untereinander den Anfänger und die weitere Reihenfolge beim Mitspiel.
3. Der anfangende Spieler dreht zwei beliebige Karten mit der Bildseite nach oben und verdeckt sie wieder, wenn alle Mitspieler vom Go-Motiv und seinem Platz im Kartenfeld Kenntnis genommen haben.
4. Deckt ein Spieler ein Kartendouble auf, behält der jeweilige Spieler das Kartenpaar und probiert sein Glück erneut. Nach einem Fehlgriff werden die nicht zusammengehörenden Karten wieder am gleichen Platz verdeckt abgelegt. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.
5. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden worden sind. Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat.
6. Die Anzahl der Kartenpaare sind die erreichten Punkte, die für die Fortsetzung je Mitspieler notiert werden können.

19.80€

**Muschelstein-Halskette**

Artikelnummer : 12-so048

60cm-Halskette mit einem Go-Stein-Anhänger. Die Kette besteht aus mit Rhodium veredelten Messing, der Go-Stein aus original Hamaguri-Muschelkalk.

29.00€

Go-World & -Review



Go-World
Artikelnummer : 11-ki047
Go-Zeitschrift, engl., 68 Seiten, erscheint viermal im Jahr und ist eine ausgezeichnete Quelle für gut kommentierte Profipartien. Die Go-World enthält:
Go-Nachrichten: Berichte von Profi-Turnieren und -Partien, etc., ausführlich kommentierte Profi-Partien von allen wichtigen Titelkämpfen, Go-Probleme und Theorie-Serien
Die aktuelle Ausgabe ist das Heft Nr. 129. Sie ist zugleich die letzte Ausgabe dieser Zeitschrift, deren Erscheinen eingestellt wurde. Ältere Hefte liefern wir gerne auf Anfrage.
9.50€ 7.50€



Go-World on DVD (1-108)
Artikelnummer : 13-sw007
Dieses 3er-DVD-Set enthält die Go-World-Hefte 1 bis 108.
Die "Go World" ist eine englischsprachige Go-Zeitschrift, die mit 68 Seiten Umfang vierteljährlich erscheint. Die Go-World enthält:
* Go-Nachrichten: Berichte von Profi-Turnieren und -Partien, etc., * ausführlich kommentierte Profi-Partien von allen wichtigen Titelkämpfen, * Go-Probleme und Theorie-Serien
Das DVD-Set enthält die ersten 108 Ausgaben in gescannter Form, aufbereitet mit einem Index und einer Volltextsuche. Das gesamte Archiv enthält somit fast 7000 Seiten Go-Geschichts- und -Studienmaterial höchster Qualität.
Die DVDs können auf jedem Rechner mit einem DVD-Laufwerk und einem PDF-Viewer genutzt werden. Es ist auch möglich, zur einfacheren Nutzung den kompletten Inhalt der drei DVDs auf die eigene Festplatte zu übertragen.
129.00€ 99.00€

Go-Unterricht



9x9-Go-Demobrett
Artikelnummer : 12-hv010
Demobrett mit magnetischen Go-Steinen (s/w) für die Einführung in das Go-Spiel vor größeren Lerngruppen. Geliefert werden: - 1 Magnetfolie mit 9x9-Brett, 42 x 42 cm - 2 x 40 Magnetsteine, 4 cm Durchmesser - 2 Stoffbeutel oder 2 Kunststoffboxen Gut benutzbar auf einer Flipchart, einer Schultafel oder einem Whiteboard mit jeweils metallischem Untergrund.
84.00€



Demo-Ersatzstein-Set, 4 cm
Artikelnummer : 12-st032
10 magnetische Ersatzsteine mit 4 cm Durchmesser für Go-Demobretter.
7.90€



Schul-AG-Koffer
Artikelnummer : 12-hv008
Schul-AG-Koffer für 14 Personen mit vier 9x9-Sets und drei 9x9/13x13-Sets. Vier 9x9-Sperrholzbretter [12-br010] mit je 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004], drei 9x9/13x13-Bretter [12-br011] mit 3 x 160 20,5x7mm Steinen [12-st004], ein Einführungsbuch und ein weiterführendes Buch über die wichtigsten Strategien und Taktiken. Gesamtgewicht: 10kg Wir haben auch einen Schul-Go-Koffer mit 15 9x9-Sets für insg. 30 Personen sowie einen Lehr-Go-Koffer mit befestigtem 9x9-Go-Demobrett im Angebot.
139.00€



Schul-Go-Koffer
Artikelnummer : 12-hv007
Schul-Go-Koffer für 30 Personen mit 15 Anfängerspielen, 9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004] und einem Einführungsbuch. Gesamtgewicht: 10 kg Der Koffer ist auch mit 21,5x8mm-Glassteinen [12-st001] oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen [12-st034] erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist der Koffer ca. 2,5 kg leichter. Wir haben auch einen Lehr-Go-Koffer mit befestigtem 9x9-Go-Demobrett sowie einen Schul-AG-Koffer mit 9x9-Sets und 9x9/13x13-Sets für insg. 14 Personen im Angebot.
169.00€



Workshop-Set 06
Artikelnummer : 12-hv017
Workshop-Set für 12 Personen mit 6 Anfängerspielen, 9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004]. Gesamtgewicht: 3 kg Auch mit 21,5x8mm-Glassteinen oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist die Box fast 1 kg leichter.
69.00€



Workshop-Set 08
Artikelnummer : 12-hv018
Workshop-Set für 16 Personen mit 8 Anfängerspielen, 9x9-Sperrholzbrett [12-br010] und 2 x 40 20,5x7mm-Glassteinen [12-st004]. Gesamtgewicht: 4,5 kg Auch mit 21,5x8mm-Glassteinen oder 21,5x7mm-Kunststoffsteinen erhältlich. Mit Kunststoffsteinen ist die Box ca. 1,5 kg leichter.
89.00€

Andere Spiele --> Mah-Jongg



Mah-Jongg-Set (Kunststoff/Kunststoff)

Artikelnummer : 23-mj017

Mah-Jongg-Spiel mit schweren Spielsteinen aus Kunststoff in einem soliden Kunststoffkoffer. Inkl. Würfel und Windanzeiger aus Kunststoff.

Maße der Steine: 2,4 x 3,2 x 1,8 cm

Gewicht der Steine: 21 g

Maße des Koffers: 23,5 x 31,8 x 5 cm

Gewicht des Koffers: 4,1 kg

48.00€

Andere Spiele --> Shogi



Classic Shogi. Games Collection

Artikelnummer : 22-sh009

Von Tony Hosking, engl., 178 Seiten.

Dieses Buch, versehen mit einem Vorwort von Habu Yoshiharu, enthält 80 kommentierte Partien aus 400 Jahren Shogi.

27.50€



Dobutsu-Shogi (groß)

Artikelnummer : 22-sh012

Dobutsu- bzw. Tier-Shogi unterscheidet sich in dieser großen Variante vom "normalen" japanischen Shogi nur durch die Figuren, die durch einfach zu merkende Tiersymbole statt japanischer Schriftzeichen dargestellt werden. Ziel ist die Eroberung des gegnerischen Löwen - so heißt das Spielmotto: "Let's catch the lion!".

Beim Shogi gibt es die Besonderheit des Einsetzens einer vom Gegner geschlagenen Figur als eigener Figur und des Beförderns einer Figur, wenn sie auf die gegenerische Seite gelangt. So kann z. B. das Küken zum Huhn werden und verfügt dann über erweiterte Zugmöglichkeiten.

Ein sehr schönes Spiel in ansprechender Ausführung mit Spielsteinen aus Holz, einem Spielplan aus Stoff, verpackt in einer hochwertigen Holzschachtel - geeignet für Shogispieler und Einsteiger, die sich nicht mit den komplizierten Schriftzeichen abmühen oder einfach nur ein schön gestaltetes Spiel genießen möchten.

58.00€



Dobutsu-Shogi (klein)

Artikelnummer : 22-sh011

Dobutsu- bzw. Tier-Shogi ist eine vom japanischen Schach abgewandelte Shogi-Variante mit Tierbildern. Die kleine Version wurde mit nur vier Figuren pro Spieler und einfachen, überschaubaren Zug-Regeln speziell für Kinder entwickelt. Ziel ist die Eroberung des gegnerischen Löwen - so heißt das Spielmotto: "Let's catch the lion!".

Beim Shogi wie beim Dobutsu-Shogi gibt es die Besonderheit des Einsetzens einer vom Gegner geschlagenen Figur als eigener Figur und des Beförderns einer Figur, wenn sie auf die gegenerische Seite gelangt. So kann z. B. das Küken zum Huhn werden und verfügt dann über erweiterte Zugmöglichkeiten.

Ein sehr schönes Spiel in ansprechender Ausführung - geeignet nicht nur für die Kinder von Shogi-Spielern!

22.00€



Dobutsu-Shogi, magnetisch

Artikelnummer : 22-sh028

Dobutsu- bzw. Tier-Shogi ist eine vom japanischen Schach abgewandelte Shogi-Variante mit Tierbildern. Die kleine Version wurde mit nur vier Figuren pro Spieler und einfachen, überschaubaren Zug-Regeln speziell für Kinder entwickelt. Ziel ist die Eroberung des gegnerischen Löwen - so heißt das Spielmotto: "Let's catch the lion!".

Beim Shogi wie beim Dobutsu-Shogi gibt es die Besonderheit des Einsetzens einer vom Gegner geschlagenen Figur als eigener Figur und des Beförderns einer Figur, wenn sie auf die gegenerische Seite gelangt. So kann z. B. das Küken zum Huhn werden und verfügt dann über erweiterte Zugmöglichkeiten.

Ein sehr schönes Spiel in kleiner, magnetischer Ausführung - geeignet nicht nur für die Kinder von Shogi-Spielern!

17.50€



Edge Attack at a Glance

Artikelnummer : 22-sh022

Von Kitao Madoka, engl., 412 Seiten (Kleinformat).

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Probleme zum Thema (Flanken-)Angriff. Die Autorin behandelt mittels der Probleme unterschiedliche Angriffstypen und bietet gute Erklärungen für die gezeigten Zugfolgen.

Alle Bände der "Glance Shogi Series" als Paket ...

19.50€



Ending Attack at a Glance

Artikelnummer : 22-sh032

Von Kitao Madoka, engl., 414 Seiten (Kleinformat).

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Probleme zum Thema Endspiel. Die Autorin behandelt mittels der Probleme unterschiedliche Mattformen und Mattdrohungen, die zu einem Matt führen, in unterschiedlichen Kategorien. Alle Bände der "Glance Shogi Series" als Paket ...

19.50€



Ending Attack Techniques

Artikelnummer : 22-sh024

Von Kaneko Takashi, engl., 232 Seiten.

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Probleme zum Thema Angriff im Endspiel. Der Autor behandelt mittels der Probleme unterschiedlichste Endspiele und bietet gute Erklärungen für die gezeigten Zugfolgen.

Ein Fortsetzung findet dieser Band in "Storming the Mino Castle".

Kapitelübersicht:

- 1: Restrain from Above
- 2: Pincer Attack
- 3: Utilization of Horse and Bishop
- 4: Utilization of Dragon and Rook
- 5: Blockade the Escape Route
- 6: The Process toward a Gold-on-the-head
- 7: Edge Pawn against Edge King
- 8: Mastering Silver-on-the-belly
- 9: The Deadly Double Check
- 10: Various Ending Attacks
- 11: Combination of Techniques

29.00€



Glance Shogi Series 1-4

Artikelnummer : 22-sh0XX

Von Kitao Madoka, engl., 412/412/414/414 Seiten (Kleinformat).

Band 1:

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Joseki-Probleme und ist in Japan mit über 15.000 verkauften Exemplaren ein Bestseller. Die Autorin behandelt mittels der Probleme praktisch alle Joseki-Arten und liefert gute Erklärungen für die gezeigten Zugfolgen.

Band 2:

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Probleme zum Thema (Flanken-)Angriff. Die Autorin behandelt mittels der Probleme unterschiedliche Angriffstypen und bietet gute Erklärungen für die gezeigten Zugfolgen.

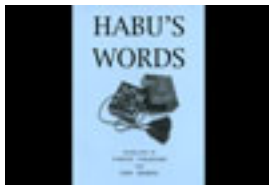
Band 3:

Dieser dritte Band der "Glance Shogi Series" beschäftigt sich mit Sabaki, einem Mittelspielkonzept zur intelligenten Behandlung schwieriger Situationen im Shogi. In den 200 Problemen bringt die Autorin dem Leser die unterschiedlichen Bedeutungen von Sabaki näher, so dass dem Leser ein tieferes Verständnis dieses wichtigen Konzepts ermöglicht wird.

Band 4:

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Probleme zum Thema Endspiel. Die Autorin behandelt mittels der Probleme unterschiedliche Mattformen und Mattdrohungen, die zu einem Matt führen, in unterschiedlichen Kategorien.

~~78.00€~~ 69.90€



Habu's Words

Artikelnummer : 22-sh010

Von Habu Yoshiharu, engl., 118 Seiten.

Der japanische Top-Spieler Habu Yoshiharu kommentiert in diesem Buch ausführlich Partien von schwachen und starken Amateurspielern aus dem Westen.

24.00€



Joseki at a Glance

Artikelnummer : 22-sh016

Von Kitao Madoka, engl., 412 Seiten (Kleinformat).

Dieses Shogi-Buch enthält 200 Joseki-Probleme und ist in Japan mit über 15.000 verkauften Exemplaren ein Bestseller. Die Autorin behandelt mittels der Probleme praktisch alle Joseki-Arten und liefert gute Erklärungen für die gezeigten Zugfolgen.

Alle Bände der "Glance Shogi Series" als Paket ...

19.50€



Sabaki at a Glance

Artikelnummer : 22-sh027

Von Kitao Madoka, engl., 414 Seiten (Kleinformat).

Dieser dritte Band der "Glance Shogi Series" beschäftigt sich mit Sabaki, einem Mittelspielkonzept zur intelligenten Behandlung schwieriger Situationen im Shogi. In den 200 Problemen bringt die Autorin dem Leser die unterschiedlichen Bedeutungen von Sabaki näher, so dass dem Leser ein tieferes Verständnis dieses wichtigen Konzepts ermöglicht wird.

Alle Bände der "Glance Shogi Series" als Paket ...

19.50€



Shogi - Schach der Samurai

Artikelnummer : 22-sh030

Von Stephan Michels, dt., 200 Seiten.

Shogi oder japanisches Schach wird in Japan von Millionen Menschen gespielt. Auch im Westen entdecken immer mehr Menschen dieses faszinierende Strategiespiel. Zwar ist die Verwandtschaft zwischen dem westlichen Schach und dem Shogi unverkennbar, jedoch gibt es eine Regel, die dem Shogi eine einzigartige Dynamik und Spannung verleiht: Geschlagene Steine sind nicht aus dem Spiel, sondern können wieder eingesetzt werden. Dadurch sind unentschiedene Partien so gut wie ausgeschlossen. Die Entscheidung fällt häufig im aufregenden Endspiel, bis der gegnerische König schließlich mattgesetzt wird.

Dieses Buch führt Sie in das faszinierende Spiel ein. Neben den Regeln und besonderen Zugmöglichkeiten der Steine werden alle Phasen des Spiels behandelt. Viele Übungen vertiefen das Erlernete. Ein besonderes Augenmerk gilt dem Computer als Hilfsmittel, da frei verfügbare Software individuelles Training ermöglicht und im Internet Tausende von Spielpartnern erreichbar sind. Artikel zur Geschichte und zur Shogiszene runden das Buch ab.

16.80€



Shogi for Beginners

Artikelnummer : 22-sh003

Von John Fairbairn, engl., 167 Seiten Eine Einführung in des japanische Schachspiel.

14.00€



Shogi-Brett, Buche furniert

Artikelnummer : 22-sh014

Shogibrett aus Buche, furniert

Brett: 33 x 29,5 x 1,3 cm

Felder: 3,5 x 3,1 cm

24.00€



Shogi-Brett, Kunstleder
Artikelnummer : 22-sh008
Flexibles Shogibrett aus Kunstleder
Maße: 31,5x26 cm
9.00€



Shogi-Klappbrett, Holz
Artikelnummer : 22-sh020
Shogi-Klappbrett, hochwertiges Furnierbrett ohne Metallscharnier
Brett: 36,5 x 33,5 x 1,3 cm
Felder: 3,8 x 3,5 cm
49.00€



Shogi-Lernspiel
Artikelnummer : 22-sh033
Shogi-Klappspiel mit Lernsteinen aus Holz, bei denen die Zugmöglichkeiten notiert sind.
1 Brett, 2 x 20 Spielsteine, Steinbox (die als Spielsteinablage genutzt werden kann), Einführung.
Größe: 17 x 35,5 x 6,5 cm geklappt, 34 x 35,5 , 3,25 aufgeklappt.
Gewicht: 1 kg
49.00€



Shogi-Pappbrett
Artikelnummer : 22-sh034
Gut verarbeitetes Shogi-Klappbrett aus Pappe.
12.00€



Shogi-Set 1, mit Furnierbrett
Artikelnummer : 22-sh500
Shogi-Set mit Shogibrett aus Buche, furniert, [22-sh014] und einem der folgenden Steine-Sets:
Shogi-Steine, Kunststoff [22-sh002]
Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji [22-sh019]
Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji mit roter Rückseite [22-sh031]
Shogi-Steine, Holz, komplexe Kanji [22-sh005]
Shogi-Steine, Holz, international [22-sh018]
Der Set-Rabatt liegt bei 10%.
45.00€



Shogi-Set 2, mit Holz-Klappbrett
Artikelnummer : 22-sh501
Shogi-Set mit Shogi-Klappbrett, hochwertiges Furnierbrett ohne Metallscharnier [22-sh020] und einem der folgenden Steine-Sets:
Shogi-Steine, Kunststoff [22-sh002]
Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji [22-sh019]
Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji mit roter Rückseite [22-sh031]
Shogi-Steine, Holz, komplexe Kanji [22-sh005]
Shogi-Steine, Holz, international [22-sh018]
Der Set-Rabatt liegt jeweils bei 10%.
67.00€



Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji
Artikelnummer : 22-sh019
Shogi-Steine aus Holz, mit vereinfachten Schriftzeichen (1-kanji)
36.00€



Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji (rote Rückseite)
Artikelnummer : 22-sh031
Shogi-Steine aus Holz, mit vereinfachten Schriftzeichen (1-kanji) und roten Rückseiten
38.00€



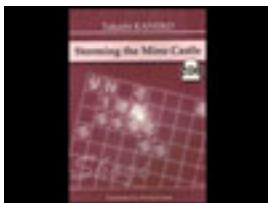
Shogi-Steine, Holz, international
Artikelnummer : 22-sh018
Shogi-Steine aus Holz, mit internationalisierten Zeichen nach Hidetchi.
38.00€



Shogi-Steine, Holz, komplexe Kanji
Artikelnummer : 22-sh005
Shogi-Steine aus Holz, mit komplexen Schriftzeichen (2-kanji)
36.00€



Shogi-Steine, Kunststoff
Artikelnummer : 22-sh002
Shogi-Steine aus Kunststoff, mit gravierten Schriftzeichen.
26.00€



Storming the Mino Castle
Artikelnummer : 22-sh025
Von Kaneko Takashi, engl., 239 Seiten.
Dies ist die englischsprachige Ausgabe des berühmten Shogi-Bestsellers "Ending Attack Techniques 200" von Takashi Kaneko, das seit mehr als 20 Jahren zu einer "Bibel für Endspieltechnik" avanciert ist. Dieses Buch kann als Fortsetzung des ebenso erfolgreichen Vorgängers "Ending Attack Techniques 200" angesehen werden.
Kapitelübersicht:
1: Storming the Simple Mino
2: Storming the Complete Mino
3: Storming the High Mino
4: Storming the Silver Crown
5: Storming the Kimura Mino and Gold Mino
6: Finishing Techniques
7: Application of Techniques in Joseki
29.00€

**The Art of Shogi**

Artikelnummer : 22-sh004

Von Tony Hoskins, engl., 270 Seiten
Sehr umfassendes Buch über das japanische Schachspiel, das über eine einfache Einführung weit hinausgeht.

31.00€

Andere Spiele --> Xiangqi



Chinese Chess for Beginners
Artikelnummer : 21-xi004
Von Sam Sloan, engl., 184 SeitenEine Einführung in des chinesische Schachspiel.
15.00€



Xiangqi-Brett, dunkel, klein
Artikelnummer : 21-xi003
Flexibles Kunstleder-Brett, dunkel, 30x33 cm, für kleine Xianqi-Steine [21-xi001].
7.50€



Xiangqi-Brett, groß
Artikelnummer : 21-xi011
Folienbrett, 43x48 cm, für große Xianqi-Steine [21-xi005 + 21-xi009] . Beim Material handelt es sich um eine wetterfeste, schwer entflammbare 510g PVC-Plane.
8.50€



Xiangqi-Brett, hell, klein
Artikelnummer : 21-xi002
Flexibles Kunstleder-Brett, hell, 30x33 cm, für kleine Xianqi-Steine [21-xi001].
7.50€



Xiangqi-Set, groß (A)
Artikelnummer : 21-xi052
Xianqi-Set mit großen Holzsteinen [21-xi005] und einem Folienbrett [21-xi011], 43x48 cm. Ca. 15% Rabatt gegenüber den Einzelpreisen.
19.90€



Xiangqi-Set, groß (B)
Artikelnummer : 21-xi053
Xianqi-Set mit großen Kunststoffsteinen [21-xi009] und einem Folienbrett [21-xi011], 43x48 cm. Ca. 15% Rabatt gegenüber den Einzelpreisen.
23.90€



Xiangqi-Set, klein
Artikelnummer : 21-xi051
Xianqi-Set mit kleinen Holzsteinen [21-xi001] und einem Kustlederbrett, dunkel oder hell [21-xi002/21-xi003], 30x33 cm. Ca. 15% Rabatt gegenüber den Einzelpreisen.
14.80€



Xiangqi-Steine, groß
Artikelnummer : 21-xi005
Hochwertige, lackierte Holzsteine zum Spielen von chinesischem Schach. Maße: 4,4 x 1,5 cm
14.90€



Xiangqi-Steine, klein

Artikelnummer : 21-xi001

Einfache Holzsteine zum Spielen von chinesischem Schach. Passend für unsere Xiangqi-Kunstlederbretter.

Maße: 3,3 x 1,2 cm

9.90€



Xiangqi-Steine, Kunststoff, groß

Artikelnummer : 21-xi009

Hochwertige, schwere Kunststoffsteine zum Spielen von chinesischem Schach. Aufgrund ihres hohen Gewichts liegen die Steine gut und angenehm in der Hand.

Maße: 4,2 x 1,7 cm

Gewicht: 34g

19.90€



Xiangqi. Regeln und Taktik des chin. Schachs

Artikelnummer : 21-xi010

Von Dieter Ziethen, dt., 175 Seiten.

Das Buch bietet einen kompakten Einstieg in das chinesische Schach (Xiangqi), einem Brettspiel, das in China zum alltäglichen Straßenbild gehört. Strukturiert wird in die Philosophie und die Spielregeln des Spiels eingeführt. Eine Betrachtung der geschichtlichen Entwicklung des Elefantenschachs und seiner Beziehung zum europäischen Schach runden das Buch ab.

Der erste Teil des Buchs richtet sich an Anfänger. Schritt für Schritt werden die einzelnen Spielfiguren vorgestellt und mit Übungen ihre Zugweise erklärt. Dabei wird Wert darauf gelegt, den Leser mit den chinesischen Spielsteinen vertraut zu machen. Die Spielsteine und ihre Regeln werden dabei erst einzeln betrachtet und dann in den Kontext des bisher Gelernten gebracht. Der zweite Teil des Buchs richtet sich an Fortgeschrittene. Typische Spielsituationen des Mittel- und Endspiels bieten dem fortgeschrittenen Leser Anregungen und Strategien. Eine Sammlung von Schachaufgaben vervollständigt das Buch.

12.90€

Gutscheine



Gutscheine (wählbarer Betrag)

Artikelnummer : 90-hv001

Sie wissen nicht, was aus unserem Angebot Sie verschenken wollen? Ob jemand ein bestimmtes Buch schon hat oder sich über ein Go-Spiel auch wirklich freut? Dann ist ein Gutschein eine sinnvolle Alternative!

0.00€

Fundgrube --> Bücher



10 x Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel (Mängelaufgabe)

Artikelnummer : 11-hv004x

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten

Es handelt sich um das offizielle Einführungsbuch des Deutschen Go-Bundes e. V.

Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen.

In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

Bei einigen Diagrammen dieser Mängelaufgabe von [11-hv004] sind Brettmarkierungen, auf die im Text Bezug genommen wird, nicht zu erkennen. Daher wird dem Buch ein Korrekturzettel (DIN A4, beidseitig) beigelegt, auf dem alle diese Diagramme fehlerfrei dargestellt sind. Damit kann das Buch problemlos zum Erlernen des Go-Spiels genutzt werden.

39.00€



Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettspiel (Mängelaufgabe)

Artikelnummer : 11-hv004x

Von Digulla/Ebert/Fecke/Timm, dt., 121 Seiten

Es handelt sich um das offizielle Einführungsbuch des Deutschen Go-Bundes e. V.

Mit diesem Buch wollen die Autoren – allesamt erfahrene Go-Spieler – es dem Leser ermöglichen, die Regeln des Go-Spiels selbstständig zu erlernen und darüber hinaus auch einige grundlegende Techniken und erste strategische Prinzipien zu verstehen.

In der vorliegenden, vollständig überarbeiteten Neuauflage dieses Anfängerbuches sind zahlreiche interessante Übungsaufgaben hinzugekommen, die dem Leser das Selbststudium erleichtern sollen.

Bei einigen Diagrammen dieser Mängelaufgabe von [11-hv004] sind Brettmarkierungen, auf die im Text Bezug genommen wird, nicht zu erkennen. Daher wird dem Buch ein Korrekturzettel (DIN A4, beidseitig) beigelegt, auf dem alle diese Diagramme fehlerfrei dargestellt sind. Damit kann das Buch problemlos zum Erlernen des Go-Spiels genutzt werden.

4.50€



Go - der richtige Zeitpunkt

Artikelnummer : 11-so101

Von Jürgen Mattern, dt., 175 Seiten.

Dieses Buch des zehnfachen Deutschen und siebenfachen Europameisters Jürgen Mattern können wir, nachdem jahrelang vergriffen war, nun als Sonderposten sehr günstig anbieten. Das Buch behandelt mit dem "Timing" ein ebenso wichtiges wie vernachlässigtes Thema der Go-Theorie. Beim Timing treten, so der Autor in seinem Vorwort, Taktik und Strategie am stärksten in ihren wechselseitigen Beziehungen hervor. Die "Wahl des richtigen Zeitpunkts" ist in seinen Augen sogar die wichtigste Fähigkeit eines Go-Spielers. Neben Problemen zum Thema stellt Mattern vor allen Dingen in drei ausführlichen Kapiteln die Konzepte Kikashi, Sabaki und Yosu-Miru vor.

4.50€

Fundgrube --> Spielmaterial



Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gedruckten Linien (2. Wahl)

Artikelnummer : 12-br043x

Solides verarbeitetes und widerstandsfähiges 19x19-Klappbrett aus dunklem Bambus mit gedruckten Linien.

Maße: 470 x 440 x 20 mm

Gewicht: 2,6 kg

2. Wahl von 12-br043 mit wenigen, leichten Kratzern oder Dellen.

29.00€



Birkenholzbrett, Multitplex, 11mm (2. Wahl)

Artikelnummer : 12-br014x

Holzklappbrett, 19x19, Multiplex Birke, 455 x 420 x 11mm, gut verarbeitet, versenktes Scharnier, nicht lackiert

Gewicht: ca. 1,6kg

2. Wahl von 12-br014 mit Astlochausbesserungen, was aber keinesfalls die Nutzbarkeit beeinträchtigt

16.00€



Go-Brett Shinkaya, 30mm, 19x19 (2. Wahl)

Artikelnummer : 12-br033x

Vollholzbrett, aus vier bis sechs Stücken,

mit einem 13x13-Brett auf der Rückseite

Material: Shin-Kaya (Alaska-Fichte)

Maße: 455 x 420 x 30 mm

Gewicht: ca. 3,4 kg

2. Wahl von 12-br033 mit leicht unsauberer Verarbeitung und/oder leicht unregelmäßiger Maserung und/oder leichten Schrammen/Schlägen.

49.00€



Magnetset, chinesisches, klein, 19x19-Brett, 30x30cm

Artikelnummer : 12-ma008

Kleines, einfach verarbeitetes 19x19-Magnetbrett, 30x30 cm.

Restposten

19.00€

Artikelname	Seite
11-hv004x: 10 x Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Br.....	148
11-bs011: 100 Tipps für Amateure, Bd. 1.....	10
11-bs019: 100 Tipps für Amateure, Bd. 3.....	10
11-bs012: 100 Tipps für Amateure, Bd. 2.....	10
11-ki043: 1001 Life and Death Problems.....	45
12-so059: 13x13-Go-Set, klein.....	116
12-so059: 13x13-Go-Set, klein.....	103
12-do042d: 13x13-Holzdosen, Linde, dunkel.....	96
12-do042h: 13x13-Holzdosen, Linde, hell.....	96
12-so037: 13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	101
12-so037: 13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	116
12-so037: 13x13-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	103
12-se011: 13x13/9x9-Set, Buchenfurnier.....	103
12-se011: 13x13/9x9-Set, Buchenfurnier.....	116
11-ss020: 200 Endgame Problems.....	45
11-ss021: 200 Tesuji Problems.....	45
11-ki42/43/4: 2003 Go-Probleme im Set.....	70
11-ki42/43/4: 2003 Go-Probleme im Set.....	45
11-ki071: 2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 2.....	60
11-ki067: 2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 1.....	60
11-ki67/71: 2014 Ten-Game Match Gu Li vs. Lee Sedol, Vol. 1+2.....	60
11-yu045: 21st Century New Openings 2.....	25
11-yu042: 21st Century New Openings 1.....	24
11-ki61/65: 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1+2.....	24
11-ki061: 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1.....	24
11-ki065: 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 2.....	24
11-ki61/65: 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1+2.....	70
11-ss036: 400 Years of Go in Japan.....	83
11-ki042: 501 Opening Problems.....	46
11-ki049: 501 Tesuji Problems.....	46
11-ss059: 9-Dan Showdown.....	60
12-hv010: 9x9-Go-Demobrett.....	116
12-hv010: 9x9-Go-Demobrett.....	137
12-do041h: 9x9-Holzdosen, Linde, hell.....	96
12-do041d: 9x9-Holzdosen, Linde, dunkel.....	96
12-do043: 9x9-Holzdosen, Esche.....	96
12-se019: 9x9-Set mit Eschen-Dosen.....	103
12-se013: 9x9-Set, Buchenfurnier.....	103
12-se013: 9x9-Set, Buchenfurnier.....	116

12-so036: 9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	116
12-so036: 9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	103
12-so036: 9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier.....	101
11-ki045: A Dictionary of Modern Fuseki: The Korean Style.....	25
11-or025: A Life of Hundred Years	83
11-yu030: A Scientific Introduction to Go.....	3
11-so095: After Joseki.....	34
11-so095: After Joseki.....	25
11-so108: After Openings.....	25
11-so108: After Openings.....	34
11-ki051: All About Ko.....	34
11-ki30-39: Alle Bände der "Get-strong-at"-Serie.....	72
11-ss37ff: Alle Bände der "Workshop Lectures".....	73
11-ss26/33/3: Alle Bände des "Dictionary of Basic Tesuji".....	74
11-ki5-11: Alle Bände der "Elementary Go Series".....	71
11-yu33/36/4: Alle Bände des "Dictionary of Basic Fuseki".....	74
11-ki25-28: Alle Bände der "Graded Go Problems for Beginners".....	72
11-ss079: AlphaGo vs. Lee Sedol.....	61
12-hv506: Anfänger-Paket 06.....	122
12-hv511: Anfänger-Paket 07.....	122
12-hv512: Anfänger-Paket 08.....	123
12-hv505: Anfänger-Paket 05.....	121
12-hv504: Anfänger-Paket 04.....	121
12-hv501: Anfänger-Paket 01.....	120
12-hv502: Anfänger-Paket 02.....	120
12-hv503: Anfänger-Paket 03.....	120
12-hv514: Anfänger-Paket 10.....	124
12-hv513: Anfänger-Paket 09.....	123
12-so006: Anhänger, Schiefer- und Muschelkalk.....	132
12-so026: Anhänger, mit Kanji (doppelseitig).....	132
12-so027: Anstecker, mit chin. Fuseki.....	132
11-hi002: Astute Use of Brute Force.....	34
11-bs032: Ata und Ri im Reich der Steine.....	3
11-bs032: Ata und Ri im Reich der Steine.....	111
11-ki058: Attacking and Defending Moyos.....	34
12-br043x: Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gedruckten L.....	149
12-br043: Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gedruckten L.....	88
12-br050: Bambus-Klappbrett, 19x19, 20mm, dunkel mit gefrästen Li.....	88
12-br042: Bambusbrett, 19x19/13x13, 20mm, dunkel mit gedruckten L.....	88
12-br055: Bambusbrett, 19x19/13x13, 20mm, dunkel mit gefrästen Li.....	88
11-ki001: Basic Techniques of Go.....	10
12-do021: Bastdosen.....	96

12-so005_set: Becher mit Go-Kanji, groß: 6er-Set.....	132
12-so005: Becher mit Go-Kanji, groß.....	132
11-or042: Best Game Records of 2009.....	61
11-hi014: Best of Kido 2: The Ins and Outs of Life and Death.....	11
11-hi013: Best of Kido 1: The Art of Positional Analysis.....	10
12-so051b: Beutel für Go-Steine, bedruckt.....	97
12-so051: Beutel für Go-Steine.....	97
12-br040: Birkenholzbrett, Multiplex mit runden Ecken.....	89
12-br014: Birkenholz-Klappbrett, 19x19, Multitplex, 11mm.....	88
12-br014x: Birkenholzbrett, Multitplex, 11mm (2. Wahl).....	149
12-br018: Birkenholzbrett, 19x19/13x13, Multitplex, 11mm.....	88
11-hi011: Breakthrough Attacking Power. Yamashita-Stil.....	11
12-so047: Brett-Tatami.....	132
12-so047: Brett-Tatami.....	89
12-so071: Brettschutzbeutel.....	109
12-so071: Brettschutzbeutel.....	89
11-ss067: Brilliance/Power.....	61
12-br038: Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert, mit Füßen.....	89
12-br002: Buchenfurnierbrett, 19x19, 13mm, lackiert, Metallscharn.....	89
12-br039: Buchenfurnierbrett, 13x13/9x9, lackiert.....	89
12-br001: Buchenfurnierbrett, 19x19/13x13, 13mm, lackiert.....	90
12-br059: Buchenfurnierbrett, 9x9, lackiert.....	90
12-br059: Buchenfurnierbrett, 9x9, lackiert.....	117
12-br004: Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert.....	89
12-br038: Buchenfurnierbrett, 19x19, 36mm, lackiert, mit Füßen.....	101
12-br039: Buchenfurnierbrett, 13x13/9x9, lackiert.....	117
12-br003: Buchenfurnierbrett, 19x19/13x13, 13mm, lackiert, Magnet.....	90
11-ja010: Capturing Races 1. Two Basic Groups.....	35
11-hi004: Catching Scent of Victory.....	11
11-hi006: Changing One's Conceptions: Awaji's Aphorisms.....	11
12-do005: Chin. Dosen Bambus.....	97
12-do003: Chin. Dosen Standard B.....	97
12-do020: Chin. Dosen Standard A.....	97
12-se006: China-Set Bast.....	104
21-xi004: Chinese Chess for Beginners.....	145
11-bs007: Chinesische Meisterpartien.....	61
22-sh009: Classic Shogi. Games Collection.....	139
11-ki083: Close Encounters with the Middle Game.....	35
11-bt026: Commented Games by Lee Sedol 2.....	62
11-bt004: Commented Games by Lee Sedol 1.....	62
11-ki040: Cosmic Go. A Guide to 4-Stone Handicap Games.....	43
11-so109: Creative Live & Death III.....	46

11-or041: Creative Live & Death II.....	46
11-ss002: Cross-Cut Workshop.....	35
11-hv004: Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettsp.....	3
11-hv004: Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettsp.....	111
11-hv004x: Das Go-Spiel. Eine Einführung in das asiatische Brettsp.....	148
11-bs022: Das leere Brett.....	83
11-ss076: Deep Thought 2. Commentaries on Pro Games.....	62
11-ss070: Deep Thought. Commentaries on Pro Games.....	62
12-st032: Demo-Ersatzstein-Set, 4 cm.....	117
12-st032: Demo-Ersatzstein-Set, 4 cm.....	137
11-bs027: Der Elefant im Reisfeld.....	46
11-hv003: Deutsche Go-Meisterschaft 2004.....	63
11-bs013: Deutsche Meisterschaft im Go 2009.....	63
11-ss039: Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 4.....	36
11-ss026: Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 1.....	35
11-ss033: Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 2.....	35
11-ss035: Dictionary of Basic Tesuji, Bd. 3.....	36
11-yu036: Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 2.....	26
11-yu046: Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 4.....	26
11-yu041: Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 3.....	26
11-yu033: Dictionary of Basic Fuseki, Bd. 1.....	25
11-bs009: Die Kunst des Angriffs.....	36
11-bs006: Die Schatztruhe. Go-Geschichten und Rätsel.....	83
22-sh028: Dobutsu-Shogi, magnetisch.....	139
22-sh012: Dobutsu-Shogi (groß).....	139
22-sh011: Dobutsu-Shogi (klein).....	139
12-do038: Dosen aus Kunststoff.....	97
12-do018: Dosen aus Kunststoff, Schraubdeckel.....	98
11-ja008: Easy Learning: Joseki.....	26
22-sh022: Edge Attack at a Glance.....	139
11-ki010: Elementary Go Series 6: Endgame.....	42
11-ki011: Elementary Go Series 7: Handicap Go.....	43
11-ki009: Elementary Go Series 5: Attack and Defense.....	37
11-ki008: Elementary Go Series 4: Life and Death.....	36
11-ki005: Elementary Go Series 1: In the Beginning.....	26
11-ki007: Elementary Go Series 3: Tesuji.....	36
11-ki006: Elementary Go Series 2: 38 Basic Joseki.....	26
11-ki082: Encyclopedia of Go Principles.....	11
11-ja009: Endgame 1. Fundamentals.....	42
22-sh024: Ending Attack Techniques.....	140
22-sh032: Ending Attack at a Glance.....	140
12-st999: Ersatzsteine, weiß.....	93

12-st998: Ersatzsteine, schwarz.....	93
11-yu019: Essential Joseki.....	27
11-bt002: Essential Life & Death.....	4
11-bt002: Essential Life & Death.....	46
11-ki066: Fight Like a Pro - The Secrets of Kiai.....	63
11-ki066: Fight Like a Pro - The Secrets of Kiai.....	12
11-yu002: Fighting Ko.....	37
11-ja006: Fighting Fundamentals.....	12
11-ja006: Fighting Fundamentals.....	37
11-ss055: Final Summit.....	63
11-ja004: First Fundamentals.....	4
11-ja004: First Fundamentals.....	112
11-ja013: First Life and Death.....	47
12-do009: Flache Holzdosen, Buche.....	98
12-do001: Flache Holzdosen, Linde, dunkel.....	98
12-do002: Flache Holzdosen, Linde, hell.....	98
12-do029: Flache Holzdosen, Fichte, Hell.....	98
12-br065: Folienbrett 13x13/9x9.....	117
12-br065: Folienbrett 13x13/9x9.....	90
12-br064: Folienbrett 19x19.....	90
11-ss025: Fundamental Principles of Go.....	12
11-yu028: Galactic Go 2: A Guide to 3-Stone Handicap Games.....	43
11-yu025: Galactic Go 1: A Guide to 3-Stone Handicap Games.....	43
12-hv020: Garten-Go 9x9.....	104
12-hv021: Garten-Go 19x19.....	104
12-hv020: Garten-Go 9x9.....	117
12-hv021: Garten-Go 19x19.....	132
12-hv020: Garten-Go 9x9.....	133
11-ki032: Get strong at Joseki 2.....	47
11-ki033: Get Strong at Joseki 3.....	47
11-ki031: Get strong at Joseki 1.....	47
11-ki034: Get strong at Invading.....	47
11-ki037: Get strong at Life and Death.....	48
11-ki030: Get Strong at the Opening.....	48
11-ki038: Get strong at Handicap Go.....	47
11-ki031: Get strong at Joseki 1.....	27
11-ki033: Get Strong at Joseki 3.....	27
11-ki030: Get Strong at the Opening.....	27
11-ki032: Get strong at Joseki 2.....	27
11-ki035: Get Strong at Tesuji.....	48
11-ki036: Get strong at the Endgame.....	48
11-ki039: Get strong at Attacking.....	47

11-ki038: Get strong at Handicap Go.....	43
11-ki036: Get strong at the Endgame.....	42
11-ki035: Get Strong at Tesuji.....	37
11-ki039: Get strong at Attacking.....	37
11-ki037: Get strong at Life and Death.....	37
11-ki034: Get strong at Invading.....	37
22-sh0XX: Glance Shogi Series 1-4.....	140
12-st005: Glassteine, 20,5 x 08 mm.....	93
12-st004: Glassteine, 20,5 x 07 mm.....	93
12-st022: Glassteine, 21,5 x 11 mm.....	94
12-st003: Glassteine, 21,5 x 10 mm.....	93
12-st002: Glassteine, 21,5 x 09 mm.....	93
12-st001: Glassteine, 21,5 x 08 mm.....	93
13-sw002: Go ++, Vers. 7, engl.....	131
11-so101: Go - der richtige Zeitpunkt.....	12
11-so101: Go - der richtige Zeitpunkt.....	148
11-ss003: Go as Communication.....	83
11-bs014: Go der Profis, Bd. 01.....	64
11-bs024: Go der Profis, Bd. 02.....	64
11-so023: Go for Kids.....	82
12-hv014: Go für Einsteiger (9x9-Set in Baumwollbeuteln).....	117
12-hv014: Go für Einsteiger (9x9-Set in Baumwollbeuteln).....	104
12-hv002B: Go für Einsteiger (9x9-Set).....	117
12-hv002B: Go für Einsteiger (9x9-Set).....	104
11-ss014: Go Proverbs.....	12
11-ss017: Go Puzzles, Vol. 1: Life and Death by the Numbers.....	48
11-ss018: Go Puzzles, Vol. 2: Life and Death by Chin. Characters.....	48
11-so030: Go! More Than a Game.....	112
11-so030: Go! More Than a Game.....	4
13-sw003: Go++ Deluxe, Vers. 7, engl.....	131
12-so035: Go-/Schach-Uhr, quartz.....	110
12-so002: Go-/Schach-Uhr, Garde.....	110
12-so011: Go-/Schach-Uhr, DGT 2010.....	110
12-so056: Go-Aufkleber.....	133
12-hv024: Go-Box mit Kunststoffsteinen.....	105
12-hv025: Go-Box mit Glassteinen.....	104
12-br058: Go-Brett Shin Kaya, 13x13/9x9.....	91
12-so065: Go-Brettset, Buchenfurnier, klein.....	105
12-so066: Go-Brettset, Buchenfurnier, klein mit Rand.....	105
12-so063: Go-Brettset mit Schubladen, Buchenfurnier, klein.....	105
12-br005: Go-Brett Shin Kaya, 60mm.....	125
12-br006: Go-Brett Hiba, 60mm.....	90

12-br027: Go-Brett Agathis, 60mm.....	90
12-br033x: Go-Brett Shinkaya, 30mm, 19x19 (2. Wahl).....	149
12-br005: Go-Brett Shin Kaya, 60mm.....	91
12-br006: Go-Brett Hiba, 60mm.....	125
12-br008: Go-Brett Shin Kaya, 50mm.....	91
12-so030b: Go-Fächer mit Kalligraphie.....	133
14-hv012: Go-Infoposter A2 (10 Stück).....	133
14-hv011: Go-Infoposter A3 (10 Stück).....	133
12-so062: Go-Klappbox, Buchenfurnier, klein.....	105
12-hv022: Go-Mauspad.....	133
14-hv001: Go-Notationsblock.....	133
12-so069: Go-Pin mit Katzen.....	134
14-hv002_03: Go-Postkarte 03.....	134
14-hv002_02: Go-Postkarte 02.....	134
14-hv002_04: Go-Postkarte 04.....	134
14-hv002_09: Go-Postkarte 09.....	135
14-hv002_05: Go-Postkarte 06.....	134
14-hv002_07: Go-Postkarte 07.....	134
14-hv002_08: Go-Postkarte 08.....	135
14-hv002_05: Go-Postkarte 05.....	134
14-hv002_01: Go-Postkarte 01.....	134
11-bs021: Go-Probleme für Genießer.....	48
11-ss52/55/5: Go-Seigen-Set.....	75
11-ss52/55/5: Go-Seigen-Set.....	64
11-hv002: Go-Spielanleitung.....	112
12-hv015: Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen.....	118
11-hv002: Go-Spielanleitung.....	4
12-hv015: Go-Spiel für Einsteiger, alle Brettgrößen.....	105
12-st024: Go-Steine, Yunzi, Linse, 9.8 mm.....	94
12-so068: Go-Stempel mit Katzenmotiv.....	135
12-se005b: Go-Studenten-Set Master.....	105
12-ti009: Go-Tisch Shin Kaya 20.....	129
12-br061: Go-Tischbrett, 75mm, Buchenfurnier.....	91
12-ti009: Go-Tisch Shin Kaya 20.....	101
12-ti006: Go-Tisch Shin Kaya 17.....	101
12-ti005: Go-Tisch Shin Kaya 11.....	129
12-br060: Go-Tischbrett, 65mm, Buchenfurnier.....	102
12-ti007: Go-Tische, Hyuga Kaya.....	129
12-br060: Go-Tischbrett, 65mm, Buchenfurnier.....	91
12-ti007: Go-Tische, Hyuga Kaya.....	102
12-ti005: Go-Tisch Shin Kaya 11.....	101
12-br061: Go-Tischbrett, 75mm, Buchenfurnier.....	102

12-ti006: Go-Tisch Shin Kaya 17.....	129
13-sw007: Go-World on DVD (1-108).....	136
13-sw007: Go-World on DVD (1-108).....	131
11-ki047: Go-World.....	84
11-ki047: Go-World.....	136
11-ki029: Go. A Complete Introduction.....	112
11-ki029: Go. A Complete Introduction.....	4
11-hv001: Go. Die Mitte des Himmels.....	5
11-hv001: Go. Die Mitte des Himmels.....	112
11-yu008: Golden Opportunities.....	84
14-hv007: GoMory.....	135
11-ki028: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4.....	5
11-ki025: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1.....	113
11-ki027: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3.....	113
11-ki056: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 3 (Joseki).....	51
11-ki026: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2.....	113
11-ki059: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 4 (Leben & Tod).....	52
11-ki057: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 7 (Eröffnung/Mi.....	53
11-ki54-56: Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 1-3.....	53
11-ki084: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 6 (Joseki).....	52
11-ki028: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4.....	113
11-ki064: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 5 (Tesuji).....	52
11-ki57/58/6: Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 4-7.....	54
11-ki055: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 2 (Tesuji).....	51
11-ki025: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1.....	49
11-ki026: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2.....	49
11-ki027: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3.....	5
11-ki026: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 2.....	5
11-ki025: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 1.....	5
11-ki027: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 3.....	49
11-ki028: Graded Go Problems for Beginners, Bd. 4.....	49
11-ki054: Graded Go Problems for Dan Players, Bd. 1 (Leben & Tod).....	51
11-ki_ggd: Graded Go Problems for Dan Players, alle Bände.....	51
11-ki57/58/6: Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 4-7.....	78
11-ki_ggd: Graded Go Problems for Dan Players, alle Bände.....	76
11-ki54-56: Graded Go Problems for Dan Players, Bde. 1-3.....	77
12-do007: Große, flache Holzdosen, Linde, dunkel.....	98
12-do010: Große, flache Holzdosen, Buche.....	98
12-do008: Große, flache Holzdosen, Linde, hell.....	99
11-so115-120: Guanzipu (alle Bände).....	55
11-so115-120: Guanzipu (einzelne Bände).....	55
90-hv001: Gutscheine (wählbarer Betrag).....	147

22-sh010: Habu's Words.....	141
11-ss056: How Not to Play Go.....	13
11-ss019: How to Play Handicap Go.....	43
11-yu013: Igo Hatsu-yo-ron.....	55
11-yu011: Ingenious Life and Death Puzzles, Bd. 2.....	55
11-or024: Inspiration of Pro.....	56
11-ss072: Invasions.....	38
11-ki024: Invincible. The Games of Shusaku.....	64
11-ki73-82: Ishi Press Classics, 5 Bände.....	80
11-ki080: Ishi Press Classics 8.1: All About Life and Death 1.....	39
11-ki075: Ishi Press Classics 3: Breakthrough to Shodan.....	13
11-ki080: Ishi Press Classics 8.1: All About Life and Death 1.....	13
11-ki081: Ishi Press Classics 8.2: All About Life and Death 2.....	13
11-ki080+81: Ishi Press Classics 8.1+2: All About Life and Death 1+2.....	38
11-ki080+81: Ishi Press Classics 8.1+2: All About Life and Death 1+2.....	13
11-ki074: Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis.....	38
11-ki076: Ishi Press Classics 4: Power of the Star-Point - San-Re.....	27
11-ki074: Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis.....	27
11-ki079: Ishi Press Classics 7: Great Joseki Debates.....	28
11-ki081: Ishi Press Classics 8.2: All About Life and Death 2.....	39
11-ki073: Ishi Press Classics 1: Kato's Attack and Kill.....	38
11-ki077: Ishi Press Classics 5: All About Thickness.....	38
11-ki078: Ishi Press Classics 6: 3-3 Point Modern Opening Strateg.....	28
11-ki060: Japanese Prints and the World of Go.....	84
12-do014: Japanische Edel-Dosen, Karin (asiat. Hartholz).....	99
12-do015: Japanische Edel-Dosen, Keyaki (Zelkovaholz).....	99
12-do013: Japanische Edel-Dosen, Sakura (Kirschholz).....	99
12-do012: Japanische Edel-Dosen, Kusu (Kampferholz).....	99
12-do015: Japanische Edel-Dosen, Keyaki (Zelkovaholz).....	128
12-do014: Japanische Edel-Dosen, Karin (asiat. Hartholz).....	128
12-do011: Japanische Edel-Dosen, Kuri (Kastanienholz).....	99
12-do011: Japanische Edel-Dosen, Kuri (Kastanienholz).....	128
12-do012: Japanische Edel-Dosen, Kusu (Kampferholz).....	128
12-do013: Japanische Edel-Dosen, Sakura (Kirschholz).....	128
22-sh016: Joseki at a Glance.....	141
11-bt003: Joseki Jeongseok Compass.....	28
11-bt003: Joseki Jeongseok Compass.....	5
11-ja002: Joseki, Vol. 2: Strategy.....	28
11-so094: Joseki, Vol. 1: Fundamentals.....	28
11-ja003: Joseki, Vol. 3: Dictionary.....	29
12-do026: Jujube-Dosen, dunkel.....	99
11-bt006/7: Jump Level Up!-Serie (10k-1k).....	6

11-bt006/7: Jump Level Up!-Serie (10k-1k).....	80
11-bt006/7: Jump Level Up!-Serie (10k-1k).....	14
11-so040: Jungsuk in Our Time.....	29
11-ss052: Kamakura.....	65
11-so125-127: Key-Move-Serie.....	56
11-bt005: Kommentierte Partien von Lee Sedol 1.....	65
12-se002: Komplettsset II.....	106
12-se001: Komplettsset I.....	106
12-se004: Komplettsset IV.....	106
12-se015: Komplettsset IV (XL).....	106
12-se003: Komplettsset III.....	106
11-or004: Korean Style 1: Avalanche & Mini-Chinese.....	29
12-br015: Kunstleder Brett, 13x13.....	118
12-br012: Kunstleder Brett, 19x19.....	91
12-br015: Kunstleder Brett, 13x13.....	91
12-br016: Kunstleder Brett, 9x9.....	92
12-br016: Kunstleder Brett, 9x9.....	118
12-st034: Kunststoffsteine, 21,5 x 6 mm, im Stoffbeutel.....	94
12-br025: Kunststoff Brett, 19x19/13x13.....	92
11-ss065: Learning from Pro Games.....	65
11-yu040: Lectures on the Opening, Vol. 1.....	29
11-yu044: Lectures on Go Techniques, Vol. 2.....	14
11-yu047: Lectures on Go Techniques, Vol. 3.....	14
11-bs001: Lehrbücher des Go 2: Leben und Tod.....	14
11-bs004: Lehrbücher des Go 1: Elementare Techniken.....	6
11-bs029: Lehrbücher des Go 4: Strategie.....	14
11-bs010: Lehrstunden in den Grundlagen des Go.....	15
11-ki017: Lessons in the Fundamentals of Go.....	15
11-bt001a: Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k).....	114
11-bt001a: Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k).....	80
11-so001b: Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k).....	7
11-so001b: Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k).....	114
11-so001b: Level Up!-Einführungserie, Teil 2 (20k-10k).....	81
11-bt001a: Level Up!-Einführungserie, Teil 1 (30k-20k).....	6
11-bs020: Lexikon der Joseki 2.....	30
11-bs008: Lexikon japanischer Fachbegriffe.....	84
11-bs023: Lexikon der Joseki 3.....	30
11-bs017: Lexikon der Joseki 1.....	30
11-ja007: Life an Death Problems 1: Basics.....	56
11-ja007: Life an Death Problems 1: Basics.....	7
12-so038: Luxus-Set.....	107
12-so038: Luxus-Set.....	130

11-yu043: Magic of Placement.....	15
11-ss057: Magic on the First Line.....	56
12-ma006: Magnetset, 13x13-Brett, 16x16cm.....	118
12-ma001: Magnetset, japanisch, klein, 19x19-Brett, 23x25cm.....	108
12-ma008: Magnetset, chinesisches, klein, 19x19-Brett, 30x30cm.....	149
12-ma006: Magnetset, 13x13-Brett, 16x16cm.....	108
12-ma003: Magnetset, chinesisches, klein, 19x19-Brett, 28,5x28,5cm.....	108
12-ma004: Magnetset, chinesisches, groß, 19x19-Brett, 37,5x37,5cm.....	108
12-ma002: Magnettasche, 19x19-Brett, 35x36cm.....	108
12-ma005: Magnettasche mit 19x19-Rollbrett, 34,5x36 cm.....	108
23-mj017: Mah-Jongg-Set (Kunststoff/Kunststoff).....	138
11-ki044: Making good shape.....	15
11-yu006: Master Go in Ten Days.....	84
11-ss051: Master Play - The Fighting Style of Kato Masao & Seo Bo.....	65
11-ss061: Master Play - The Playing Styles of Seven Top Pros.....	65
11-ss053: Master Play - The Territorial Styles of Kitani Minoru a.....	66
11-ss044: Master Play - The Style of Go Seigen.....	66
11-ss042: Master Play - The Style of Lee Changho.....	66
11-ss048: Master Play - The Style of Takemiya Masaki.....	66
11-ss078: Master Play - The Style of Iyama Yuta.....	66
11-ss075: Master Play - The Style of Lee Sedol.....	66
13-sw001: MasterGo, Partie-Datenbank und -Analyse, engl./dt.....	131
11-ss046: Mastering Ladders.....	15
11-ss028: Mastering the Basics of Go.....	16
11-ss032: Masterpieces of Handicap Go, Vol. 2.....	44
11-bs033: Meijin.....	85
11-ss062: Meijin's Retirement Game: Shusai vs. Kitani.....	67
11-meijinset: Meijin-Buchset.....	85
11-ki052: Modern Joseki and Fuseki, Bd. 2.....	31
11-ki002: Modern Joseki and Fuseki, Bd. 1.....	31
11-ss069: Modern Masters, Vol. 01.....	67
11-ss005: Monkey Jump Workshop.....	42
12-so048: Muschelstein-Halskette.....	135
11-bs016: Nach dem Joseki.....	31
11-bs016: Nach dem Joseki.....	39
11-ss060: New Moves.....	31
11-yu023: Novel Plays and Shapes.....	85
11-ss063: Old Fuseki vs. New Fuseki.....	67
11-ss063: Old Fuseki vs. New Fuseki.....	31
11-or_xyz: Oromedia-Buchpaket.....	86
11-hi005: Otake's Secrets of Strategy.....	16
11-ss064: Patterns of the Sanrensei.....	31

11-hi003: Perceiving the Direction of Play.....	16
11-ja005: Positional Judgement 1. Territory.....	16
11-ki023: Positional Judgement. High-Speed Game Analysis.....	17
11-ja012: Positional Judgement 2. Dynamics.....	17
11-yu016: Power Builder, Bd. 1.....	17
11-yu031: Power Builder, Bd. 2.....	17
11-yu010: Pro-Pro Handicap Games.....	44
11-so001: Problem-Go für Fortgeschrittene.....	56
11-so121-124: Profound and Mysterious (alle Bände).....	57
11-so121-124: Profound and Mysterious (einzelne Bände).....	57
11-ki018: Reducing Territorial Frameworks.....	39
11-ss073: Reductions.....	39
11-ss030: Reflections on the Game of Go.....	86
11-so128: Relentless.....	67
11-so129: Relentless (Hardcover).....	68
11-yu015: Rescue and Capture.....	57
11-ki068: Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei.....	17
11-ki070: Roadmap to Shodan 3: Basics of Life and Death.....	18
11-ki068: Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei.....	44
11-ki072: Roadmap to Shodan 4: Survey of the Basic Tesujis.....	18
11-ki068: Roadmap to Shodan 1: Handicap-Go and Sanrensei.....	32
11-ki069: Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game.....	40
11-ki072: Roadmap to Shodan 4: Survey of the Basic Tesujis.....	40
11-ki070: Roadmap to Shodan 3: Basics of Life and Death.....	40
11-ki069: Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game.....	32
11-ki069: Roadmap to Shodan 2: Opening and Middle Game.....	18
22-sh027: Sabaki at a Glance.....	141
11-bs015: Sanren-sei (dt.).....	32
12-st019: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y36, Yuki, 10,1 mm.....	127
12-st017: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y34, Yuki, 9,5 mm.....	126
12-st012: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 36, Standard, 10,1 mm.....	126
12-st008: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 32, Standard, 8,8 mm.....	126
12-st010: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 34, Standard, 9,5 mm.....	126
12-st011: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 38, Standard, 10,7 mm.....	126
12-st006: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 30, Standard, 8 mm.....	94
12-st015: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y32, Yuki, 8,8 mm.....	95
12-st017: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y34, Yuki, 9,5 mm.....	95
12-st019: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y36, Yuki, 10,1 mm.....	95
12-st011: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 38, Standard, 10,7 mm.....	95
12-st012: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 36, Standard, 10,1 mm.....	94
12-st008: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 32, Standard, 8,8 mm.....	94
12-st010: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 34, Standard, 9,5 mm.....	94

12-st006: Schiefer- & Muschelkalk-Steine 30, Standard, 8 mm.....	126
12-st015: Schiefer- & Muschelkalk-Steine Y32, Yuki, 8,8 mm.....	126
12-hv008: Schul-AG-Koffer.....	118
12-hv008: Schul-AG-Koffer.....	137
12-hv007: Schul-Go-Koffer.....	118
12-hv007: Schul-Go-Koffer.....	137
11-bs026: Schwarz am Zug 2 (25-20k).....	7
11-bs030: Schwarz am Zug 3 (20-15k).....	8
11-bs025: Schwarz am Zug 1 (30-25k).....	57
11-bs031: Schwarz am Zug 4 (15-10k).....	8
11-bs025: Schwarz am Zug 1 (30-25k).....	7
11-bs026: Schwarz am Zug 2 (25-20k).....	57
11-bs030: Schwarz am Zug 3 (20-15k).....	58
12-do027: Shinkaya-Dosen.....	128
12-do027: Shinkaya-Dosen.....	100
22-sh030: Shogi - Schach der Samurai.....	141
22-sh003: Shogi for Beginners.....	141
22-sh014: Shogi-Brett, Buche furniert.....	141
22-sh008: Shogi-Brett, Kunstleder.....	142
22-sh020: Shogi-Klappbrett, Holz.....	142
22-sh033: Shogi-Lernspiel.....	142
22-sh034: Shogi-Pappbrett.....	142
22-sh501: Shogi-Set 2, mit Holz-Klappbrett.....	142
22-sh500: Shogi-Set 1, mit Furnierbrett.....	142
22-sh002: Shogi-Steine, Kunststoff.....	143
22-sh019: Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji.....	143
22-sh005: Shogi-Steine, Holz, komplexe Kanji.....	143
22-sh031: Shogi-Steine, Holz, einfache Kanji (rote Rückseite).....	143
22-sh018: Shogi-Steine, Holz, international.....	143
11-hi012: Shuko: The Only Move, Vol. II.....	18
11-hi009: Shuko: The Only Move, Vol. I.....	18
11-ss066: Simple Tesuji.....	8
11-ss066: Simple Tesuji.....	40
11-ss068: Single Digit Kyu Game Commentaries.....	68
12-br010: Sperrholzbrett, 9x9.....	119
12-br011: Sperrholzbrett, 13x13/9x9.....	119
12-br010: Sperrholzbrett, 9x9.....	92
12-br011: Sperrholzbrett, 13x13/9x9.....	92
11-yu034: Step Up to a Higher Level.....	19
22-sh025: Storming the Mino Castle.....	143
11-hv005: Strategien und Taktiken des Go-Spiels.....	8
11-hv005: Strategien und Taktiken des Go-Spiels.....	115

11-ja011: Tactical Reading.....	19
12-ma007: Taschen-Magnet-Go, 17x20.....	108
11-so009: Teach Yourself Go.....	8
11-so009: Teach Yourself Go.....	115
11-ki004: The 1971 Honinbo Tournament.....	68
22-sh004: The Art of Shogi.....	144
11-ki050: The Basics of Go Strategy.....	19
11-yu014: The Beauty and the Beast.....	86
11-ss024: The Best Play. In-Depth Game Analysis.....	68
11-ss071: The Chinese Opening.....	32
11-ki020: The Chinese Opening. The Sure-Win Strategie.....	33
11-ki063: The Dawn of Tournament Go.....	68
11-ki016: The Direction of Play.....	19
11-ss050: The Go Companion. Go in History and Culture.....	86
11-ss054: The Go Consultants.....	69
11-ki022: The Go Players Almanac.....	86
11-bs018: The Most Difficult Problem Ever.....	58
11-yu029: The Nihon Kiin Handbook 4: Handicap Go.....	44
11-yu020: The Nihon Kiin Handbook 1: Go Proverbs.....	19
11-yu027: The Nihon Kiin Handbook 3: Starpoint Joseki.....	33
11-yu032: The Nihon Kiin Handbook 5: Even Game Joseki.....	33
11-ki021: The Opening Theory Made Easy.....	33
11-hi015: The Theory and Practice of Tsumego.....	20
11-hi015: The Theory and Practice of Tsumego.....	58
11-hi016: The Theory and Practice of Semeai.....	20
11-hi018: The Theory and Practice of Analysis.....	19
11-ss034: The Treasure Chest Enigma.....	87
11-hi007: The Way of Creating a Thick and Strong Game.....	20
11-ss047: The Workshop Lectures, Vol. 5.....	21
11-ss043: The Workshop Lectures, Vol. 4.....	21
11-ss049: The Workshop Lectures, Vol. 6.....	22
11-ss037: The Workshop Lectures, Vol. 1.....	20
11-ss038: The Workshop Lectures, Vol. 2.....	21
11-ss040: The Workshop Lectures, Vol. 3.....	21
11-ki041: The World of Chinese Go.....	87
11-ss077: The Young Chinese Masters.....	69
11-or021: Think like a Pro: Pae.....	40
11-or020: Think like a Pro: Haengma.....	22
11-hi008: This is Go the Natural Way.....	22
11-hi008: This is Go the Natural Way.....	69
11-so099: This is Haengma.....	22
11-so022: Tournament Go 1992.....	69

11-or019: Train Like a Pro, Bd. 2.....	59
11-or018: Train Like a Pro, Bd. 1.....	58
11-or019: Train-Like-a-Pro-Set (Bde. 1+2).....	81
11-yu026: Tricks in joseki.....	33
11-ss058: Understanding Dan Level Play.....	69
11-ss074: Whole Board Opening Problems.....	59
11-ss074: Whole Board Opening Problems.....	33
11-yu035: Whole Board Living Tesuji.....	41
11-so103: Winning Go.....	23
11-so103: Winning Go.....	9
11-yu018: Winning a Won Game.....	22
11-so103: Winning Go.....	59
12-hv017: Workshop-Set 06.....	137
12-hv018: Workshop-Set 08.....	137
12-hv018: Workshop-Set 08.....	119
12-hv017: Workshop-Set 06.....	119
21-xi009: Xiangqi-Steine, Kunststoff, groß.....	146
21-xi002: Xiangqi-Brett, hell, klein.....	145
21-xi052: Xiangqi-Set, groß (A).....	145
21-xi011: Xiangqi-Brett, groß.....	145
21-xi003: Xiangqi-Brett, dunkel, klein.....	145
21-xi001: Xiangqi-Steine, klein.....	146
21-xi053: Xiangqi-Set, groß (B).....	145
21-xi005: Xiangqi-Steine, groß.....	145
21-xi051: Xiangqi-Set, klein.....	145
21-xi010: Xiangqi. Regeln und Taktik des chin. Schachs.....	146
12-se021: Yunzi-Set Bambus.....	107
11-hi010: Zone Press Park.....	23