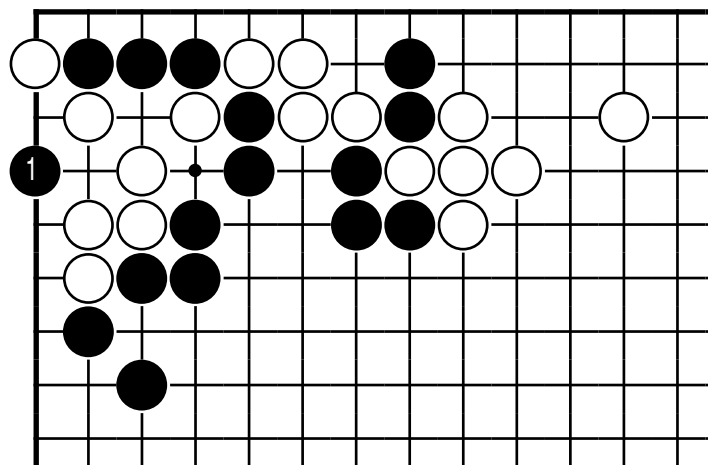


SVENSK-NORSK GO BLAD

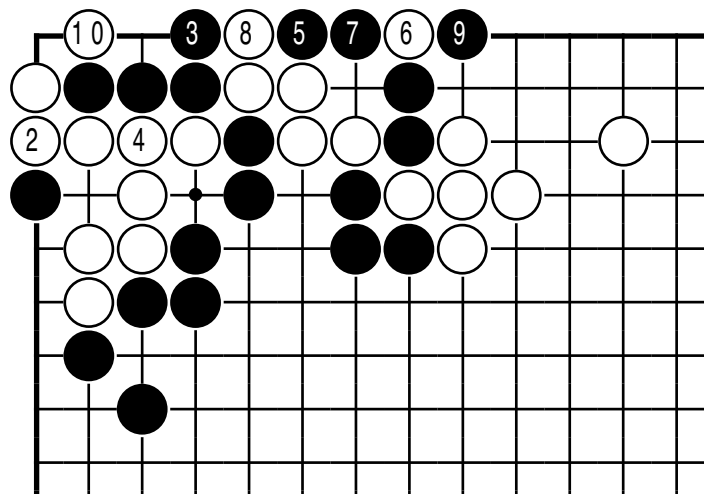
ISSN 1400-5263

1/98



SVART ATTACKERAR
VITS GRUPP PÅ DESS
VITALA PUNKT.
HUR SKA VIT FÖR-
SVARA SIG ?

SÅ HÄR !
VEM HAR SAGT ATT
MAN INTE SKA SPELA
EFTER KANTEN ?



INNEHÅLL

REPORTAGE FRÅN NORSKA MÄSTERSKAPEN
SAMT VÄSTERÅS OPEN

GO-SPELARNAS SJU DÖDSSYNDER

UPPSALASPELARE FICK MÖTA MICHAEL
REDMOND PÅ IGS

ATT FÖRBINDA: 5 PROBLEM

P-A LUND OM JAPANSKA GO-TERMER

NORGESMESTERSKAPET I Go 25-26/10 1997

PÅL SANNES

Norgesmesterskapet 1997 ble avholdt med rekorddeltakelse: i alt 18 spillere hadde funnet veien til Oslo denne siste helgen i oktober. Dessverre skjedde også det langt mindre hyggelige at det for første gang i de årene NM har blitt arrangert ble lagt inn protest. Dette kommer vi tilbake til.

Det må med en gang sies at den gode deltagelsen først og fremst skyldes at våre brødre i øst endelig har fått øynene opp for at det er mulig å spille Go i Norge også: 4 Malmöinger hadde tatt fatt på den lange bilturen fra Malmö til Oslo. Dessuten kom Pelle fra Göteborg og Krister fra Vesterås, altså var faktisk en av tre deltagere fra Sverige...

Ser man på den norske deltagelsen, var det et sterkt skår i gleden at ingen utenfra Oslo fant anledning til å delta i år. Litt skuffende også at blant de mange nye spillere som har kommet til Oslo Go-klubb de siste 1-2 årene var det bare Øystein og Christian som til slutt møtte opp. Og litt vemodig at Dag Belsnes, som faktisk har deltatt i hvert eneste NM som har vært arrangert (siden 1978!), måtte melde avbud på grunn av utenlandsreise.

Nytt av året var at trekningen denne gang ble foretatt av et dataprogram (laget av tyskeren Cristoph Gerlach). Hovedgrunnen til at dette ble gjort var naturligvis at Oslo i påsken skal arrangere Nordisk, og dette var derfor en glimrende anledning til å gjøre seg kjent med trekningsprogrammet som da skal benyttes.

Her fikk for øvrig arrangørene uvurderlig hjelp av svensken Bjørn Wendsjø, som var den eneste av deltagerne med tidligere erfaring med Gerlachs program.



*Antje Rapmund, Hanna Pehrson (Pelle Evensens flickvän)
samt Terje Christoffersen*

DET NORSKE UTTAKET TIL VM

Som kjent gjelder NM som det norske uttaket til VM for amatører (se under). For å gi alle de potensielle kandidatene her likest mulig utgangspunkt, var det ikke mulig å sette øvre MacMahon-bar høyere enn 1 kyu. Siden dette delte feltet akkurat i to, og kyu-grader generelt er langt mer usikre enn dan-grader, ble det like så godt besluttet å plassere resten av deltagerne i en MacMahon gruppe nr 2, med ett MacMahon poeng mindre enn øvre gruppe. Denne inndelingen har den store fordel at alle spillere i praksis har sjanse til å komme høyt opp på resultatlisten hvis man spiller bra. Ulempen måtte i så fall være at man ikke får fullt den jevne trekningen som en finere gruppeinndeling ville innebære, likevel er det ganske sikkert lenge siden sist et NM er blitt arrangert med så få "uinteressante" partier (dvs hvor styrkeforskjellen er så stor at resultatet av partiet er mer eller mindre gitt på forhånd). Slikt sett tror jeg det var almen enighet om at trekningsprogrammet fungerte meget bra.

EN TØFFERE TREKNING ENN FORVENTET

I siste runde ble imidlertid stemningen mindre hyggelig. Foranledningen her var først og fremst at 5 av deltagerne valgte å droppe siste runde på grunn av lang hjemreise. Dette førte til en tøffere trekning enn forventet for en av de potensielle VM-farnerne, og det ble levert protest mot å bruke turneringen til å kåre Norgesmester og til VM-uttak. Sentralt i protesten var også det faktum at de som ikke deltok i enkeltrunder ble tildelt 1/2-poeng for disse (i tråd med vanlig praksis i MacMahon-turneringer, men i strid med tidligere praksis i NM).

Av samme grunn trakk klageren seg fra siste runde (denne ble først spilt 4 uker senere og er årsaken til at referatet fra NM ikke kom med i forrige nr av Svensk-Norsk Go-blad). I alle fall var dette en svært lei sak å håndtere, og med tanke på hvor lite og sårbart go-miljøet i

Norge er, besluttet dommerne at protesten skulle behandles på eget klubbmøte 3 uker senere.

Resultatet av dette møtet var at protesten til slutt ble trukket, men fordi enkelte hadde så store motforestillinger mot å gi "gratis" 1/2-poeng, ble det besluttet å stryke disse fra resultatlisten (dette berører ingen av deltagerne i det "egentlige" norgesmesterskapet, dvs de med norsk statsborgerskap).

På grunn av de mange uteblivelsene ble det også besluttet å se bort fra SOS og SODOS ved den endelige rangeringen av spillerne. Derfor det litt uvanlige utseendet på resultatlisten.

JOSTEIN GIKK PÅ ET 1/2-POENGS TAP

Tilbake til selve turneringen: Som ventet ble det seier til Jostein, men den store overraskelsen var at han gikk på et 1/2-poengs tap - mot Antje i 4. runde. Jostein gjorde her den tabben å overvurdere sin egen stilling ved slutten av midtspillet: i stedet for å invadere Antjes moyo nøyde han seg med en reduksjon, og det viste seg altså ikke å være nok. Dermed ble det litt spenning også om første plass i turneringen, men til slutt viste det seg at Jostein ble alene om 5 seire.

Underveis i turneringen ble det utkjempet uvanlig mange jevne partier til et NM å være, og det er et lite spørsmål om ikke 6 runder på to dager kan være litt i tøffeste laget for enkelte med en trekningsmodell som

jo er spesiallaget med tanke på nettopp å hele tiden matche mest mulig likeverdige motstandere.

RESULTATLISTE NM I GO 1997.

Pl	Id	Name	Str	Cl	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt
1.	1	Jostein Flood	5d	N	6	7+	2+	4+	3-	5+	11+	5
2.	4	Kong Xin Wei	2d	N	5	3+	11+	1-	5-	15+	2+	4
	3	Antje Rapmund	2d	N	5	4-	17+	8+	1+	2-	7+	4
	2	Pgl Sannes	3d	N	5	5+	1-	12+	9+	3+	4-	4
5.	5	Jörgen Abrahamsson	1k	S	4	2-	14+	7+	4+	1-	-	3
	7	Øystein Gjerstad	1k	N	4	1-	16+	5-	13+	8+	3-	3
	8	Alec Malinowski	1k	N	4	11-	15+	3-	16+	7-	12+	3
	6	Krister Strand	2k	S	4	WO	9-	10+	14+	11+	-	4
9.	11	Terje Christoffersen	1d	N	3	8+	4-	9-	12+	6-	1-	2
	9	Liu Xiangfeng	2k	N	3	10+	6+	11+	2-	-	-	3
	13	Jens Thomassen	3k	N	3	14-	10-	17+	7-	18+	16+	3
	10	Björn Wendsjö	3k	S	3	9-	13+	6-	17+	14+	-	3
13.	14	Roger Abrahamsson	5k	S	2	13+	5-	18+	6-	10-	-	2
	16	Pelle Evensen	6k	S	2	18+	7-	15+	8-	12-	13-	2
	17	Cecilie Irgens	4k	N	2	15-	3-	13-	10-	WO	18+	2
	12	Kato Kanji	2d	N	2	-	-	2-	11-	16+	8-	1
	15	Joakim Lindfors	5k	S	2	17+	8-	16-	18+	4-	-	2
18.	18	Christian Moen	6k	N	1	16-	WO	14-	15-	13-	17-	1

Siste: Øystein og Jostein har utkjempet sine 3-steners handikappartier om retten til å representere Norge i årets verdensmesterskap for amatører i Japan.

Resultat: Jostein vant to strake og blir dermed Norges representant.

DE NORSKE UTTAGNINGSREGLENE

For de uinnvidde er de norske uttagningsreglene som følger: Forrige VM-farer er ikke med i kampen om VM-plass. For de øvrige spillerne gjelder at

bestemann i NM reiser, såframt ikke han/hun har deltatt i ett av 4 siste VM. I så fall må denne spilleren gjennom en best-av-3-partier match mot beste spiller i NM som ikke har deltatt i VM de siste 4 år. I matchen gjelder de samme tidsbetingelser som under NM, men med 3 stener i forgave til svakeste spiller. Disse reglene er blitt innført for å gi flest mulig en reell sjanse til den fantastiske opplevelsen det er å delta i et amatørVM.



*Jostein Flood och
Cecilia Irgens*

HOW STRONG ARE COMPUTER GO PROGRAMS?

DAVID A. MECHNER

There's some controversy over evaluating the success of existing computer go programs. On one hand, the Japanese Go Association has awarded Handtalk, winner of the Ing and FOST tournaments, a 3-kyu diploma. On the other hand, many players find that they can give Handtalk (and the other top programs) handicaps placing them around 15 kyu.

Much of this discrepancy is due to the "first game" phenomenon. Go programs play moves that look good, and, applying their heuristics for judging human strength, naive human players are wont to give programs more credit than they are due. The result of this respect is that in initial games, human players tend to play in safe, orthodox ways that fail to probe and reveal the weaknesses of the programs.

When a player has gotten few games with a particular program under his belt, or even if he is familiar with computer go programs in general, the effective level of the program's play drops precipitously. Human players learn to make unorthodox moves that challenge a program's understanding of the meanings of moves, and accordingly, programs make big mistakes.

How then should we rate the go programs? Since humans can learn and programs can't, is it fair to let humans use their ability to identify and exploit specific (or for that matter, general) weaknesses? Does the stable level of play that a program reaches against an experienced player really reflect the program's "true" level better than its initial performance? My feeling is, "yes."

Part of the reason that games like go and chess are considered useful domains for research in AI is that the success of a program can be easily assessed by arranging a competition with a human player of known rank. Why confound this property by imposing conditions for the competition? What is gained, except a warm fuzzy feeling for go programmers? Why should we rate go programs based only on their strengths and not on their weaknesses? We certainly don't rate human players that way! Finally, I'd just point out that in principle there's nothing to keep programmers from writing programs that learn from their mistakes -- why build the assumption of defeat in this task into our thinking?

AT WHAT RATE WILL PROGRAMS IMPROVE?

There are different conclusions that can be drawn from the performance of go programs. It has been suggested that Go programs play quite well, except for a few

lapses, and that these lapses will soon be corrected, leaving the overall level of play closer to the high level of the "average" computer move. As Martin Mueller puts it, "it looks as though normal, steady progress can lead to a dan-level program within a few years."

This is, of course, a matter of speculation, but I'm inclined to disagree. My take on it is that, probably because of their use of patterns, go programs often play good shape without understanding the meaning of the moves. This is basically syntax without semantics; and it results in programs that make huge blunders that seem quite at odds with their overall level of play.

My guess is that it won't be possible to "patch over" these blunders; in my estimation they reflect a fundamental shortcoming of existing programs. Specifically, I think that no program will reach the "true" 1-dan level without a creditable life & death analysis module. Of course, programmers will develop these, eventually, but I'm inclined to classify this as a major hurdle rather than something that can be overcome by incremental improvements (though I don't want to make too much of the semantics).



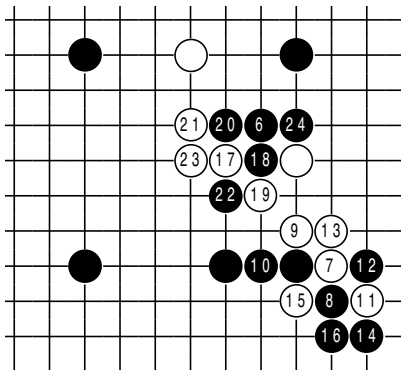
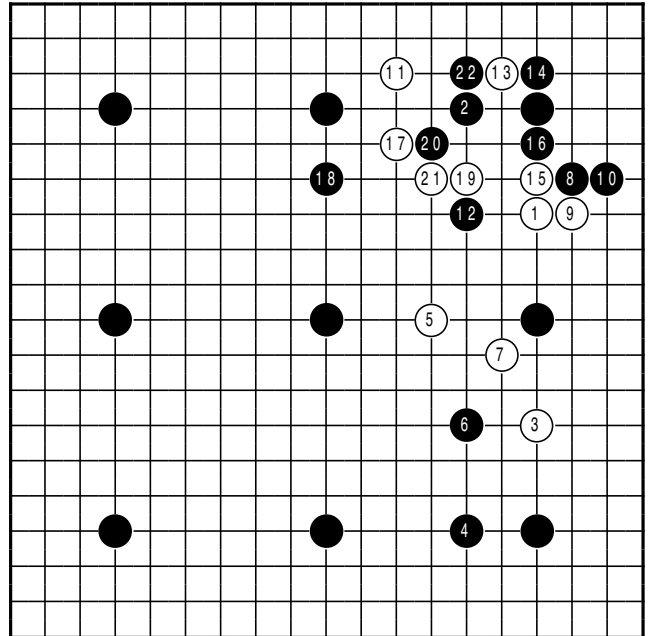
MICHAEL REDMOND 8P-MIKAEL ANDERSSON 18 K*

PER-ERIK MARTIN

Med benäget tillstånd från Uppsala-spelaren Mikael Andersson skickar jag nedanstående tyvärr rätt korta parti från IGS. Där spelade han sin vinst från Back-to-School Tournament i höstas: Ett parti mot Redmond 8p, som sedan kommenterats av densamme.

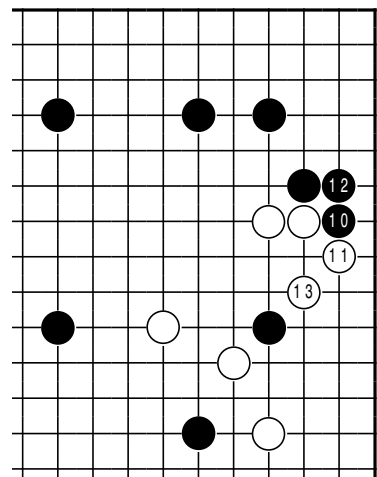
Betänketid en timme.
Spelat 1998-01-17

12. Ett bra drag.



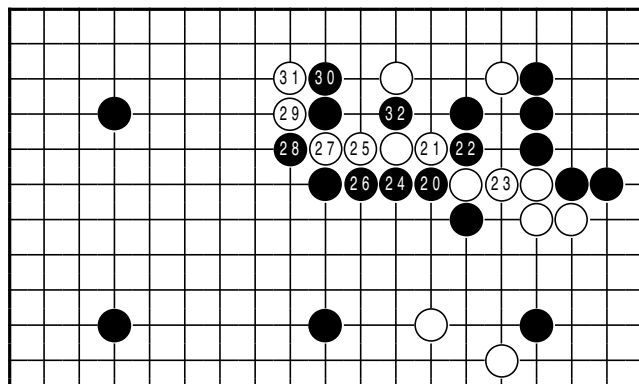
Svarts starkaste drag vid 6. Det spelade draget var säkert.

”Resultatet är dåligt för vit



Svart 10 var litet. Att spela någon annanstans eller som här var bättre.

Varianten slutar med sente för svart.



20. Detta är mycket kraftigare.

En tesuji värt att komma ihåg.

AVARICE

Our club has a common saying: "GREED is the besetting sin of the go player".

And how! Just think - how many games have you chucked by going for too much? Dozens! How many points chucked? Thousands!! You've already cut off half a group, but rather than settle for that and some further gentle progress, you foolishly go for the lot, and blow everything. That's greed! You have your eye on a big point; but rather than play a finalizing urgent gote move in the current fight, you hit the big point. Greed! Your opponent hammers your unsecured group, and soon you're bleeding.

Play the urgent point before the big point, goes the proverb. So true. To do the opposite is GREED. Avoid it.

PRIDE

In go this is usually called:- lack of respect for one's opponent. It is a well-known failing. You don't think your opponent will see the one tricky way to kill your group, so you leave it. He kills it.

You leave a group hanging slightly, to get in a "forcing" move elsewhere. You know it isn't *really* forcing, but *he'll* never realize that! Pow!

You play with a general lack of care and attention; after all, he's taking three stones from you, the moron! "Hell, I'll beat him without having to exert myself!" Your game never gets up speed. History.

It's all PRIDE; lack of respect for the opponent. It'll kill your go soul!

ANGER

In go, it especially takes the form of REVENGE. He's just succeeded with an unsound invasion. How dare he! Strike back to show he can't get away with that!!! But no - sit on your hands, and take several deep breaths. No matter if it was sound or unsound, you've still got a game to play. Pretend some silly clubmate has been called to the phone, and you must complete his game.

The opponent falls back in good order from a breakthrough that should have smashed him completely! Don't let it rile you; an unsound push somewhere else to "make up for it" will not help you win! Trying to catch up on disappointments with ill-considered, hasty, over-aggressive moves is a sure way to an early grave.

Calm your ANGER.

LAZINESS

Well, we all know what this is. Slack moves - we all make 'em!

You can't see a really good move straight off to deal with the current situation, so you make do with second best. You play a routine move out of habit, without considering there may be something more special. You defend in what seems the standard manner, in a slightly nonstandard situation, and it all goes wrong, 'coz you didn't look properly.

Too much LAZINESS, and your winning chances will evaporate.

LUST

No, I'm not speaking of the glamorous opponent on the other side of the table! That form of lust doesn't apply at go; (we should be so lucky!)

But this one does:- LUST for battle! Not anger, or revenge. But just plain bloody-mindedness to no purpose. Stirring things up, when proceeding naturally will be quite sound. Creating complications just for the hell of it, when it doesn't really suit your plans. Initiating fights when a simple move would be much more profitable. It's all lust for battle.

One golden lesson we westerners have still not really learned from the Japanese, is the value of PATIENCE. There is no need to give into lust for battle before your position is ready for it.

LUST will get you peppered with a shotgun; at the go board!

GLUTTONY

As I said earlier, this is distinguished from greed proper, by its aspect of immediate gratification. It certainly happens in go. You cut off a little bit, but rather than progressing onward smoothly, you gobble it up right away by taking it off the board, losing precious time.

"Win the stones and lose the game", goes the proverb. Maybe not always true; but if you spend your efforts scoffing up little bits here and there, when large amounts of influence and future prospects are going begging - that's a real sin!

Too much GLUTTONY and you'll soon be sick; sick of your game, anyway.

ENVY

There is really only one form of this at go, bit it is *very* common.

After some initial jostling for position, you think, "My God, he's got a *much* bigger territory than me! I must get into it! Mess it up! Steal it!"

Resist this temptation. Honest toil is better than theft, (usually). And remember, to most of us, the opponent's territory *always* looks bigger than your own. He's probably sitting there thinking the same thing.

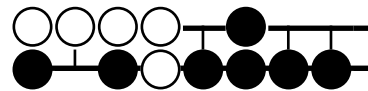
So anyway, in a fit of envy, you dive deep into his moyo with an unsound overplay. Ugh. A gentle erasure will be more successful in most cases; and in any event is more likely to leave *him* under pressure than you; whereas the deep invasion will leave *you* gasping for air and losing sente.

ENVY is an ugly thing; many a fair game of go has been disfigured by it!

SO THERE ARE THE SEVEN DEADLY SINS OF GO, to avoid like the plague; (or like death, war or pestilence, though in modern times this last apocalyptic horseman has been retired in favor of pollution).

Maybe I'm exaggerating here, but I'd reckon that anyone worse than 7 kyu can probably gain a whole kyu for each sin, just by eliminating it completely from his game.

Do it!



2x9 go, Chinese scoring, suicide allowed. White to move.

I wonder, is this the smallest rectangular board where legal suicide can make a difference?

INNBYDELSE TIL NORDISK MESTERSKAP PÅSKEN 1998

Oslo Go-klubb ønsker alle hjertelig velkommen til nordisk mesterskap i Go 1998. Vi har fått leie lokaler tilhørende Sjakklubben Stjernen i Seilduksgata 11, ca 1.5 km nord for Oslo Sentralstasjon. Turneringen er åpen for alle, men bare spillere bosatt i Norden kan konkurrere om tittelen nordisk mester.

Turneringsform: 6 runder MacMahon med komi 5 1/2.
Betenkningstid 75 minutter, deretter Canadisk byoyomi (20 stener på 10 minutter).
Registreringsavgift: 200 NKR

Spilleplan:	Lørdag 11. april
Fredag 10. april	10:00 3. runde
10:00 Registrering	14:00 4. runde
10:45 Åpning av turneringen	Søndag 12. april
11:00 1. runde	09:00 5. runde
15:00 2. runde	13:00 6. runde
	16:30 Premiutdeling

Det er første gang nordisk arrangeres i Norge, og vi regner med at mange vil benytte sjansen til et Norgesbesøk. Vi skal gjøre så godt vi kan for å skaffe privat innkvartering til flest mulig, men vil du være sikker bør du være tidlig ute med påmeldingen!

En litt mer detaljert innbydelse (på engelsk) er lagt ut på internett

<http://www.ifi.uio.no/~asbjxrn/go/nordic98.html>
Her vil du finne kart over området, samt forslag til rimelige (til Oslo å være...) overnattingsmuligheter.

Påmelding innen mandag 30. mars til

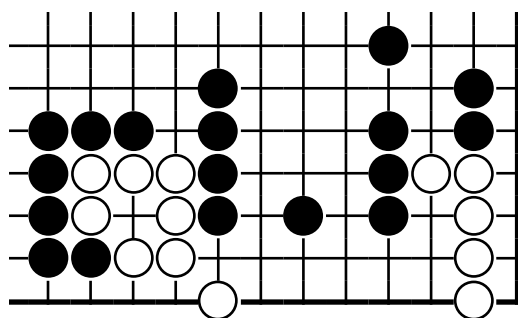
Pål Sannes, Filerv. 17, 0684 Oslo
tlf. (+47) 22 27 94 57
eller

Antje Rapmund, Åsvegen 111, 1400 Ski
tlf. (+47) 64 87 27 27

Å FORBINDE STENER - PROBLEMER

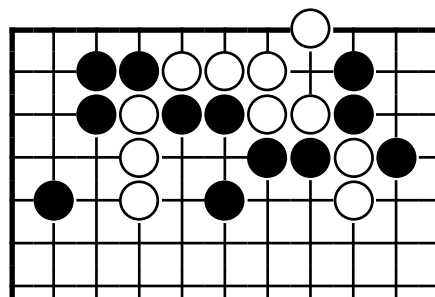
PÅL SANNES

5 av de 6 problemene som følger under er hentet fra boka "Art of Connecting Stones" av Wu Piao og Yu Xing (Yutopian Enterprises), en bok som herved anbefales. Man må bare være oppmerksom på at vanskelighetsgraden i denne boka generelt ligger en del over f.eks. James Davies' "Tesuji" og Richard Bozulich's "Get Strong at Tesuji". Egner seg nok best for spillere som er på eller nær dan-nivå.



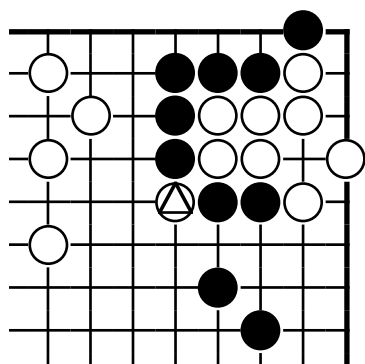
Problem 1. Hvit trekker

De to hvite gruppene ser ut til å ligge milevidt fra hverandre. Likevel fins det et trekk (og bare ett) som forbinder.



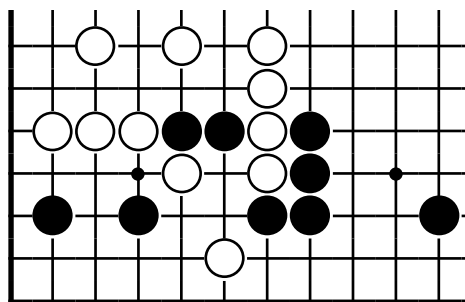
Problem 2. Hvit trekker

Den hvite gruppen øverst kan ikke lage to øyne alene. Er det mulig å forbinde med noen av de andre hvite stenene?



Problem 3. Sort trekker

Det ville vært fint om sort kunne fange den hvite kutt-stenen og dermed forbinde gruppene sine.

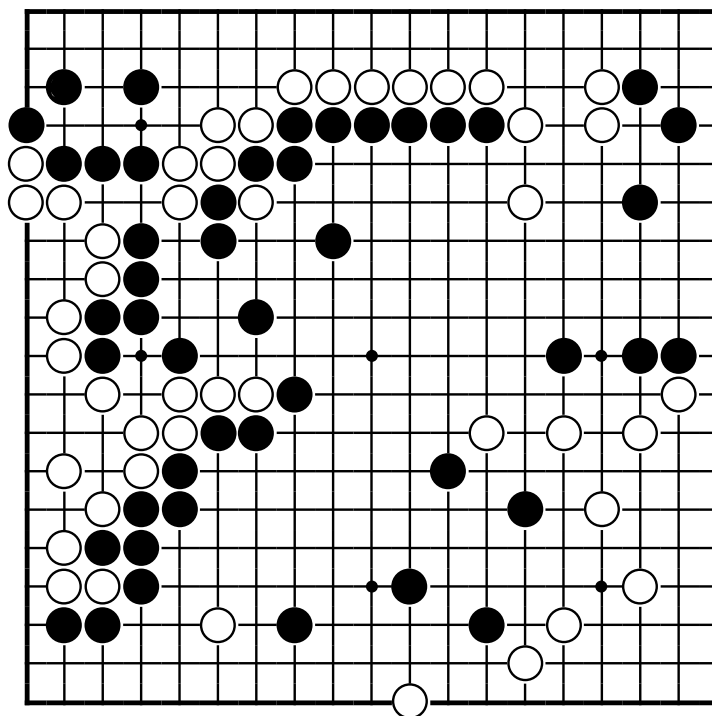
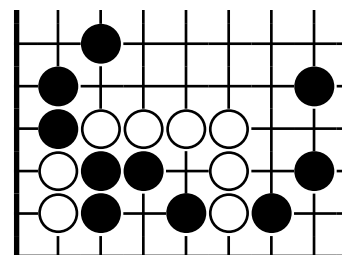


Problem 4. Sort trekker

Så øker vi vanskelighetsgraden et par hakk. Kan sort redde ut de to sorte stenene i hjørnet? Hint: Sorts tredje trekk er en briljant tesuji.

Problem 5. Hvit trekker

Er det mulig for hvit å forbinde gruppene sine? Hint: Av og til lønner det seg å skynde seg langsomt.



Problem 6. Hvit i trekket

Vi avslutter med et problem hentet fra "real life". Dette er fra et parti mellom Per Erik Martin (hvit) og Tim Hunt (sort) i London Open tidligere i år. Som man ser har sort etablert en stor moyo og Tim fortalte etter partiet at han på dette tidspunkt var overbevist om at han ledet stort. Etter hvits neste trekk var han slettes ikke så sikker lenger...

Temaet er fremdeles det samme: å forbinde stener. Løsning kommer i neste nummer!

JAPANSKA GOTERMER


Ett omfattande dokument med japanska gotermer har kommit till på Internet.

Det är en av "gamlingarna" i den svenska govärlden P-A Lund som satsat ordentligt.

Han var med när Göteborgs goklubb startade och spelade aktivt i klubben under en period. De senaste

tio åren har hans spelande inskränkt sig till deltagande i två Göteborg Open "med eländigt resultat" och en smula på the Internet Gaming Zone. *Skall bättra mig.* P-A har läst nordiska språk, engelska, allmän språkvetenskap, fonetik etc - *allt i tidernas morgon.* Han förtjänar under ytterligare några månader sitt levebröd som gymnasielärare i svenska, engelska och hypermedia. *Jag övergår i sommar till att göra vad jag har lust till :-)*

<http://www.algonet.se/~palund/termer.htm>



P-A Lunds japansk-svensk-engelska
GO-ordlista
P-A Lund's Japanese-Swedish-English
GO Word List

Japanska gotermer översatta och förklarade

[introduktion](#) [språkligheter 1](#) [språkligheter 2](#) [hiragana](#) [katakana](#)
[mer om kana](#) [räkneord 1](#) [räkneord 2](#) [källor](#)

ordlistan [➔](#)

För språkitresserade finns ett antal sidor med introduktion till japanskt skriftspråk.

Klickar man på [ordlistan](#) kommer man till ett register med alla uppslagsord.

Ordlistan är uppdelad i 47 sidor. De understrukna orden är de första på varje sida,

Genom att klicka på [ikken shimari](#) kommer jag till sidan 12.

hiroï	inu no kao
Honinbô	ippoji
honkô	ishi
honte	ishi no shita
hôrikomi	isseki
hoshi	itte
hoshi no shimari	ji
ichigô-masu	jiai
i-go	jigo
ii	jijinchi
ikasu	jimoyô
ikiru	jingasa
ikken basami	jitsuri
ikken biraki	joban(sen)
ikken kakari	jôhen
ikken shimari	jôkyô
ikken takabasami	jôseki
ikken takagakari	jôzu
ikken tobi	jûbun
ikken uke	
insei	

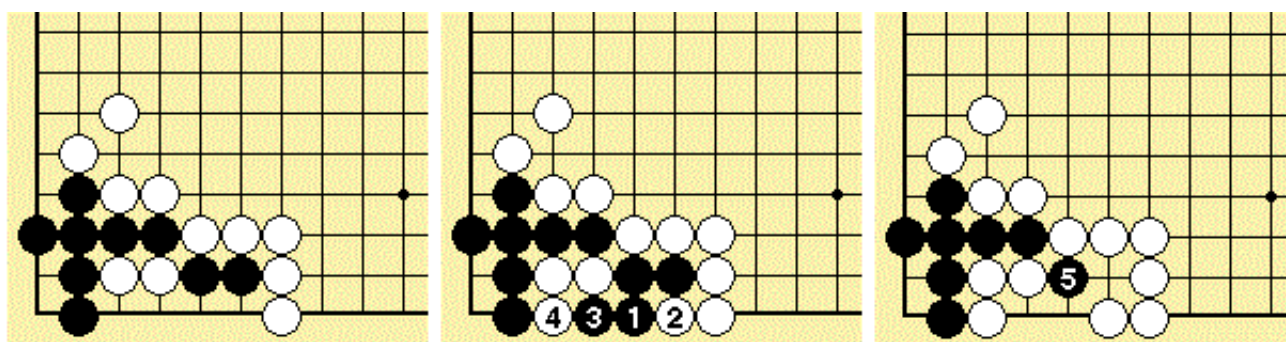
<p>inu no kao 犬の顔 - a dog's neck extension</p>	<p>➤➤ En trestensformation där två stenar är på ikken tobi-avstånd från varandra, den tredje på kogeima-avstånd från var och en av de andra. Ordet betyder "hundansikte". Se även tokkuri. Jfr uma no kao.</p>
<p>ippoji 一方地 - -</p>	<p>➤➤ Ett enda stort område.</p>
<p>ishi 石 sten; grupp (av stenar) a stone; a group (of stones)</p>	<p>Termen för de linsformade svarta och vita spelpjäserna i go. Eftersom det japanska språket avstår från särskilda pluralformer av substantiven, kan <i>ishi</i> också beteckna en grupp av stenar.</p>
<p>ishi no shita 石の下 - under the stones</p>	<p>➤➤ Följ pilen till förklaring och exempel.</p>



Några av orden på sidan tolv

Ishi no shita 石の下

Här har vi på sidan tolv klickat oss in på ishi no shita.



1a

1b

1c

Svarts grupp lever genom ishi no shita. Dragföljden innebär att svart offerar en grupp stenar för att därefter skära av en motståndargrupp. Den offerade gruppens form är karakteristisk; den skapar en lämplig skärningspunkt, som uppstår när gruppen själv försvinner.

Ishi no shita betyder "under stenarna". I sekvensen ovan spelar svart sitt drag 5 på en punkt där en av hans offerade stenar legat, dvs "under" stenarna.

Kanske kan man jämföra med uttegaeshi (engelska snap-back): en spelare offerar stenar för att sedan ta tillbaka med ränta. Ishi no shita innebär dock ett mera komplicerat förlopp, där en större grupp offeras, inte bara en enstaka sten. Återerövringen sker heller inte omedelbart.

Här har vi istället klickat på länken [räkneord 1](#)

Konsten att räkna på japanska

一	ichi	1
二	ni	2
三	san	3
四	shi	4
五	go	5
六	roku	6
七	shichi	7
八	hachi	8
九	ku/kyû	9
十	jû	10

- Det finns (minst) två uppsättningar räkneord i japanskan, de rent japanska och de som en gång i tiden lånades från kinesiskan.
- De inlånade sino-japanska räkneorden är nästan allena råddande. Det är de som kan ses i spalten till vänster.
- 死 (*shi*) - "döden" - kan väcka obehagliga associationer. Alltså används ofta *yo* eller *yan* som räkneord i stället för *shi*. På samma sätt ersätts *shichi* med *nana*.
Kanji är desamma, det är bara i det talade språket skillnaden märks.
- 壹 貳 參 拾 är 1, 2, 3 och 10 i juridiska dokument.
- 半 (*han*) betyder ?.
- Japanska räkneord finns bara som grundtal.



Å FORBINDE STENER - LÖSNINGAR

1

4

2

27 på 24

3

5

VÄSTERÅS OPEN 1998

Västerås Open spelades som vanligt i Bryggargården. Men nu hade vi flyttat upp några våningar. Lokalen var stor och ljus. Den stora fördelen var att vi slapp bli störda. Vi fick faktiskt lovord för den.

I år hade vi tjugio deltagare vilket var en klar förbättring efter förra året och förhoppningsvis blir det ännu fler nästa år. Det var en del Svenska klubbar som saknade representant. Däremot fick vi för första gången besök från Norge.

Tävlingarna gick bra. Först rondan var som vanligt försenad och som i flera turneringar på sista tiden var det problem med skrivaren.

Efter förseningarna kom turneringen igång. Det blev en lyckad turnering med många intressanta partier. Själva turneringen avgjordes i tredje rondan då de båda favoriterna och dittills obesegrade Jin Li från Västerås och Pål Sannes från Oslo möttes. Efter ett jämnt parti vann Pål. Efter ytterligare två vinster vann han turneringen. Jin Li kom på andra plats med fyra segrar och på tredje plats med tre segrar kom Erik Ekholm.

Notera att Mikael Andersson och Egil Salomonsson fick spela alla partier med handikapp.

Gunnar Farneback från Linköping fick uppmuntringspriset efter att ha vunnit fyra partier.

Till sist kan sägas att det var en lyckad tävling med många roliga partier. Leif Pettersson ska ha ett stort tack för att ensam ha en stor eloge föra att ensam ha klarat av en stor del av arbetet. Jag hade bara hand om datorerna och anmälningarna.

Pl.	Name	Str	Cl.	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS
1	Sannes, Pål	3d	Osl	10	5+	3+	2+	4+	6+	5	38
2	Jin Li	3d	Väs	9	4+	7+	1-	3+	5+	4	39
3	Ekholm, Erik	2d	Sto	8	6+	1-	9+	2-	4+	3	39
4	Willför, Lars	1d	Lin	7	2-	8+	6+	1-	3-	2	40
5	Bäcklund, Staffan	2d	Sto	7	1-	6-	10+	7+	2-	2	39
6	Hisashi	2d	Upp	7	3-	5+	4-	11+	1-	2	37
7	Thulin, Mikael	1k	Upp	7	12+	2-	8+	5-	9+	3	33
8	Fahl, Gustav	1k	Sto	6	9+	4-	7-	10-	11+	2	31
	Pettersson, Leif	1k	Väs	6	8-	11+	3-	12+	7-	2	31
10	Strand, Krister	2k	Väs	6	11-	13+	5-	8+	12+	3	28
11	Gyulai, Niklas	2k	Lin	5	10+	9-	14+	6-	8-	2	30
12	Mellin, Niklas	1k	Sto	5	7-	14-	15+!	9-	10-	1	29
13	Solum, Patrik	3k	Söd	5	16-	10-	20+	18+	17+	3	26
14	Martin, Per-Erik	3k	Upp	5	15+	12+	11-	17-	18+	3	21
15	Howlden, Andy	2k	Väs	5	14-	16+	12-!	-	-	1	20
16	Solin, Niclas	4k	Sto	4	13+	15-	17-	19+	20+	3	29
17	Farneback, Gunnar	6k	Lin	4	18+	19+	16+	14+	13-	4	20
18	Salomonsson, Lars	6k	Upp	2	17-	20+	19+	13-	14-	2	21
19	Andersson, Mikael	9k	Upp	2	20+	17-	18-	16-	free	2	11
20	Salomonsson, Egil	13k	Upp	1	19-	18-	13-	free	16-	1	0



Erik Ekholm och en annan fd Stockholmspelare som tillhört de bästa i Sverige redan för 10 år sedan: Jin Li.



Hisashi från Uppsala, Patrik Solum Söderhamn (sittande) Pål Sannes Oslo samt Per-Erik Martin också Uppsala.

LONDON OPEN GO TOURNAMENT, 1998

NICK WEDD

Guo Juan was the clear winner, with eight wins from eight games. She was born in China but is now Dutch, living in Amsterdam.

Shutai Zhang was clearly second, having lost both his games with Guo Juan but won his other six games. He is a Chinese citizen, currently living in England.

The next three places went to Britons. Their final order is somewhat odd, because of the system which causes some players to play each other twice.

So M. Macfadyen, who played and lost three games to Juan and Zhang, appears below M. Cocke and J. Rickard, who only played and lost two games each with them.

Pos'n	No.	Name	Grade	Nationality	round	wins	mms	sos	sodos							
					1 2 3 4 5 6 7 8											
1	1	Guo Juan	7D	Netherlands	12+	4+	5+	2+	11+	3+	4+	2+	8	11	65	65
2	2	S Zhang	7D	China	6+	3+	10+	1-	21+	5+	5+	1-	6	9	68	46
3	3	M Cocke	5D	UK	14+	2-	21+	6+	23+	1-	10+	8+	6	9	62	42
4	4	J Rickard	4D	UK	25+	1-	6-	18+	22+	20+	1-	10+	5	8	62	32
5	5	M Macfadyen	6D	UK	38+	23+	1-	20+	13+	2-	2-	15+	5	8	60	31
6	6	J Fincke	4D	Germany	2-	53+	4+	3-	12+	11-	20+	13+	5	8	57	32
7=	7	F Poll	4D	Germany	15-	17-	26+	8-	27+	24+	14+	11+	5	8	54	32
7=	8	F Roads	4D	UK	10-	24+	20-	7+	36+	23+	11+	3-	5	8	54	32
9	9	P Shepperson	5D	UK	23-	16+	14+	13-	10-	40+	22+	12+	5	8	52	32
10	10	E Sim	4D	Singapore	8+	15+	2-	11-	9+	13+	3-	4-	4	7	63	30
11	11	T M Hall	4D	UK	13+	21-	22+	10+	1-	6+	8-	7-	4	7	61	28
12	12	Y Kim	5D	UK	1-	14-	16+	24+	6-	21+	36+	9-	4	7	58	24
13	13	C Nijhuis	4D	Netherlands	11-	37+	15+	9+	5-	10-	18+	6-	4	7	57	27
14	14	E Nijhuis	5D	Netherlands	3-	12+	9-	22-	25+	26+	7-	21+	4	7	56	25
---- the scandinavians ----																
22	22	P Sannes	3D	Norway	32+	38+	11-	14+	4-	17+	9-	19-	4	6	55	25
49	49	C Lindstedt	2D	Sweden	36-	47+	56+	27-	52-	..	71+	..	3	5	28	12
73	73	G Fahl	1K	Sweden	78+	74+	50+	70-	72-	54-	77+	64-	4	3	28	14
79	79	P Liboriussen	2K	Denmark	86+	95+	64-	105+	77-	87+	84+	62-	5	3	18	7
84	84	N Mellin	1K	Sweden	65+	59-	77-	89+	85+	71-	79-	82-	3	2	24	8
97	97	P-E Martin	3K	Sweden	99+	107+	93-	95+	87-	86-	105+	76-	4	1	10	2
---- the end of the field ----																
146	146	D Fairbrother	29K	UK	145-	143-	142-	144-	138-	135-	0	-28	-64	0