

# SVENSK-NORSK GO BLAD

ISSN 1400-5263

2/98

## HÄR AVGÖRS SM 1998



Erik Ekholm möter Kouketsu Hisashi i sista ronden i SM. Dessa båda spelarna var ensamma med fyra poäng efter fem ronder.

### INNEHÅLL

ETT PARTI FRÅN LONDON OPEN  
NORDISK MESTERSKAP I GO 1998  
TO TEST A POWERFUL COMPUTER  
PLAY AN ANCIENT GAME  
SM I UPPSALA PINGSTHELGEN  
5 PROBLEMER

# ETT PARTI FRÅN LONDON OPEN

Per-Erik Martin 3 kyu (hvit) mot D. McLeod 2 kyu (sort)  
Fra London Open 2/1-98. Resultat: Hvit vinner ved res.

*KOMMENTARER AV JOSTEIN FLOOD OG PÅL SANNESEN*

10: Ingen stor feil, men en profesjonell ville vært meget forbeholden mot å spille et slikt trekk hvis ikke meningen er å fortsette i dette området umiddelbart. Grunnen er at dette trekket styrker sort, og hvid mister muligheten til f.eks. å angripe/invadere med L3 senere.

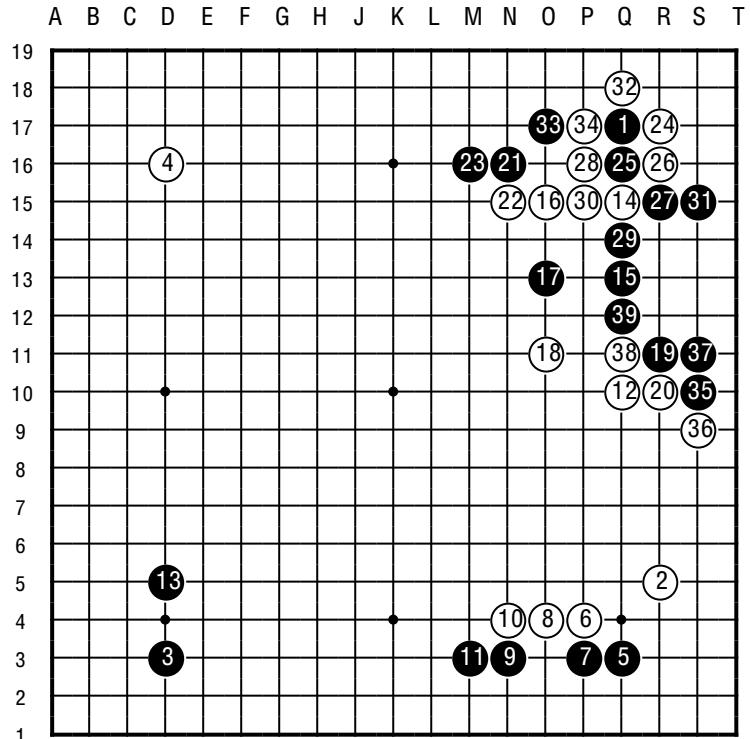
13: Det er opplagt at tiden nå er inne til å lukke et av de to sorte hjørnene. Hvilket som er størst faller ofte vanskelig for kyu-spillere å bedømme. En god hjelp i slike tilfeller er å tenke litt på hvor motstanderen ville spilt hvis denne hadde vært i trekket. Siden det er klart at hvid ville valgt øvre høyre hjørne siden dette også er en ideell ekstensjon fra den hvite gruppen under, følger det at dette hjørnet er viktigere.

15: Tøft spilt: man går her rett inn i et område hvor hvid er meget sterkt. Mer naturlig er diagram 1: hvid får en moyo, men sort får også mye territorium og er absolutt med i partiet. I utgangspunktet vil vi si at sort 15 smaker av overspill, men hvis man liker å fighte eller mislikrer moyo-partier må man gjerne spille på denne måten.

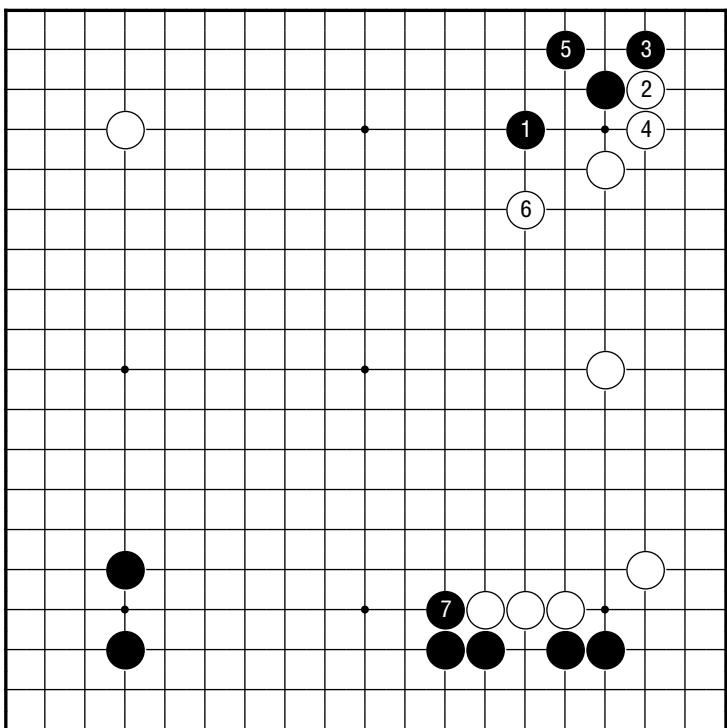
Etter dette blir partiet komplisert og meget krevende å kommentere en del trekk framover.

16: Synes naturlig, men det er faktisk et shape-problem her. Problemet er at sort kan "forbinde" med R15, se diagram 4. Etter dette blir ting vanskelig, men dette synes spillbart for sort. Vi mener at hvits strategi her må være for all del å prøve å holde de sorte troppe atskilt, og forslår hvid 16 på R17 i stedet. Hvis sort svarer som i diagram 2, kan han ikke forhindre hvid fra å få enten O17 eller P12 i sitt neste trekk. Dette virker så bra for hvid at sort antakelig heller bør følge diagram 3, men med de to isolerte sorte stenene på Q13 og O13 å bekymre seg om, mener vi bestemt at hvid nå har skaffet seg et lite overtag i partiet.

17: Som nevnt i forrige kommentar foreslår vi



1 - 39



*Diagram 1*

at sort følger diagram 4 i stedet.

18: Sort har spilt tenuki i hjørnet, og det virker naturlig å prøve å utnytte dette. Vi har endt opp med P17 og O17 som hvits beste alternativer her. Diagram 5 og 6 viser mulige fortsettelser. I begge tilfeller er hvits strategi å gjøre de to svarte stenene på utsiden svake for dermed å ha dem som et takknemlig angrepsobjekt utover i partiet.

19: Dette bare styrker hvit. Slike trekk må kun spilles i rene nødsfall.

21: En dan-spiller vil instinktivt føle at dette er for tynt: bedre er N17. Men hvordan man skal straffe slike trekk krever gjerne atskillig spill-estyrke. Vi må bare gi ros til hvit for måten han følger opp på her.

24: Godt. Hindrer sort å forbinde med R15 og sikter mot N13.

27: Et overspill. Må voere på R18.

28: Sort håpet vel på R14 her, men hvits 28 er en tesuji som gir sort et skrekkelig dårlig resultat.

38: Egentlig en blunder: gir sort sjansen til å hoppe ut til sentrum med M13, noe som hjelper de tre enslige stenene over. Hvis så hvit R12, gir sort etter med S12 og hvit oppnår ikke mye. Hvis i stedet hvit 39, svarer sort med S13 og har fremdeles sine to øyne i behold.

39: Men sort benytter ikke sjansen.

41: Igjen et trekk som etterlater meget dårlige aji: dette trekket skulle naturligvis vært på L4. Men igjen er problemet: hvordan utnytte slike aji? En mulighet er å kutte med L3: Diagram 7 viser en mulig utvikling etter dette, problemet er at hvits moyo vil bli skadelidende. En annen mulighet er å spille på L4 etterfulgt av sort L3 og hvit K5: hvits moyo vokser raskere enn om sort hadde valgt standardtrekket på L4. Men naturligvis vokser også sorts moyo, så dette

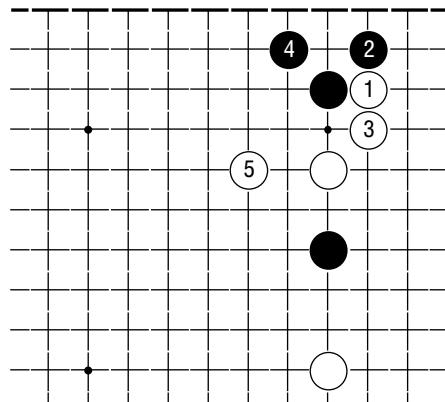


Diagram 2

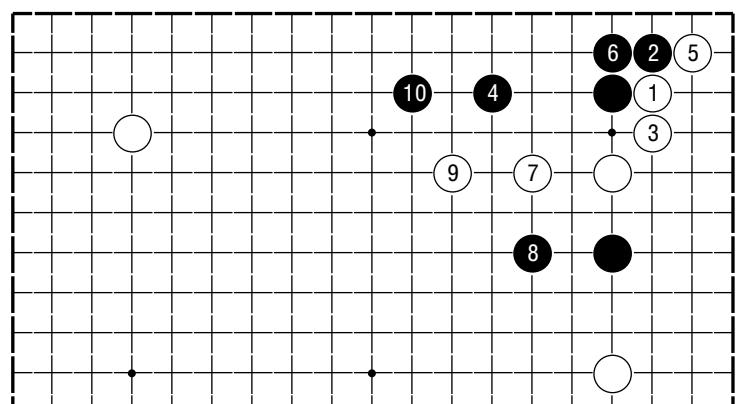


Diagram 3

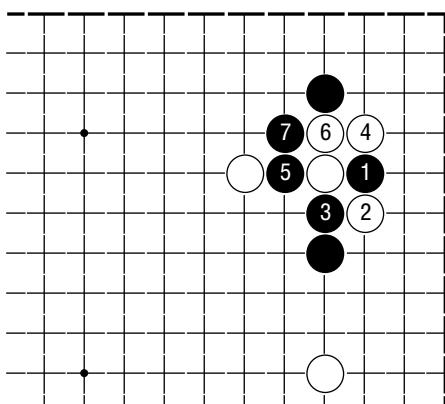


Diagram 4

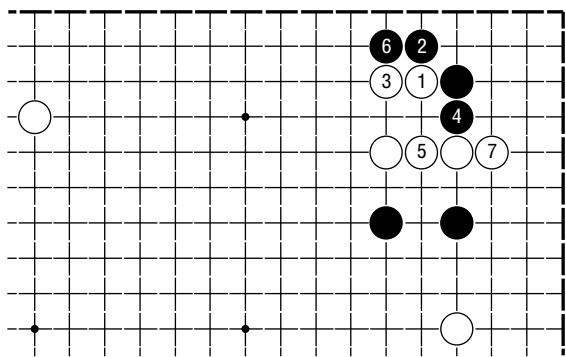


Diagram 5

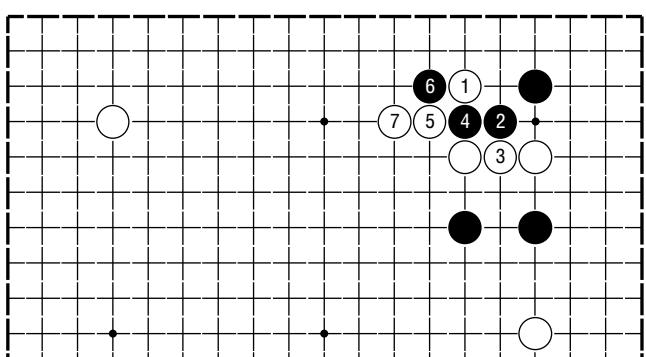


Diagram 6

er ikke nødvendigvis godt for hvit.

I situasjoner som denne, hvor motstanderen gjør et tvilsomt trekk men hvor man ikke ser noen god måte å utnytte dette direkte på, er det vanligvis best strategi å forlate området midlertidig, i håp om at den senere utvikling i partiet skal gjøre det lettere å avgjøre hvordan man skal utnytte ajiene. Det som gjerne skjer er at motstanderen før eller siden blir nødt til å gjøre enda et trekk for å eliminere disse svakhetene, og dermed ender overkonsentrert.

I dette partiet burde nå hvit i stedet kastet sine øyne på de tre sorte stenene øverst på brettet. Man kan bare ikke la sjansen til å angripe en slik "tung" gruppe gå fra seg!

42: I 99 av 100 tilfeller ville dette være å sløse bort en ko-trussel...

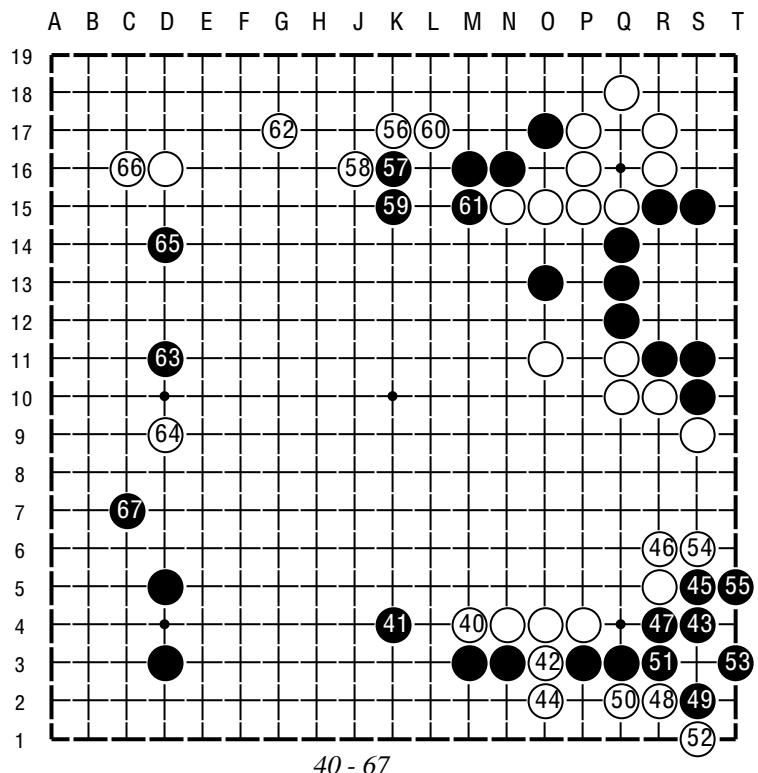
43: Men dette var altså tilfelle nr 100. Antakelig det verste trekket i hele partiet. Her er det ikke rom for valg: sort må forbinde.

47: Bedre form er S2.

48: I lynpartier kan det ofte være fristende å spille slik: for å få motstanderen til å bruke opp tid og eventuelt gjøre en feil. I turneringer bør man derimot ikke gjøre slike trekk hvis man da ikke mener bestemt å ha lest ut at dette dreper motstanderens gruppe eller gir en fordelaktig ko. Dette trekket haster ikke (hva skulle sort evt ha spilt her hvis hvit spiller tenuki?), man bruker opp ko-trusler, og risikerer at f.eks. hvit Q4 senere ikke blir sente. Og hva om sort svarer på P2? Risken er stor for at hvit da har gitt sort noen gratis sluttspillspoeng. Kompliserte hjørnesituasjoner som dette som kan vente bør vente: kanskje får man senere i partiet muligheten til å bruke motstanderens tid til tenke grundigere over valgmulighetene i hjørnet. Les innledningen til James Davies' bok "Tesuji" for en glimrende framstilling av hva vi prøver å få fram her.

50: Q1 er bedre som det vil framgå under.

51: En stor feil. Sort bør spille som i diagram 8 og hvit har oppnådd lite. Etter sekvensen til 55 i partiet har hvit senere mulighet til å starte en ko med T2.



40 - 67

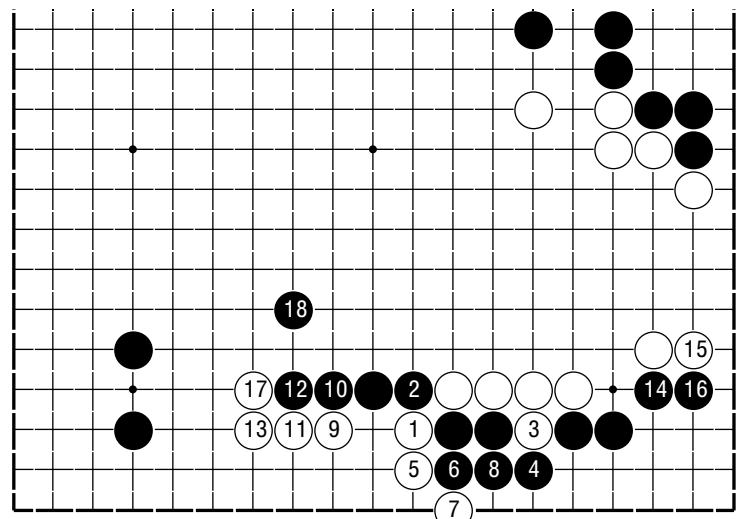


Diagram 7

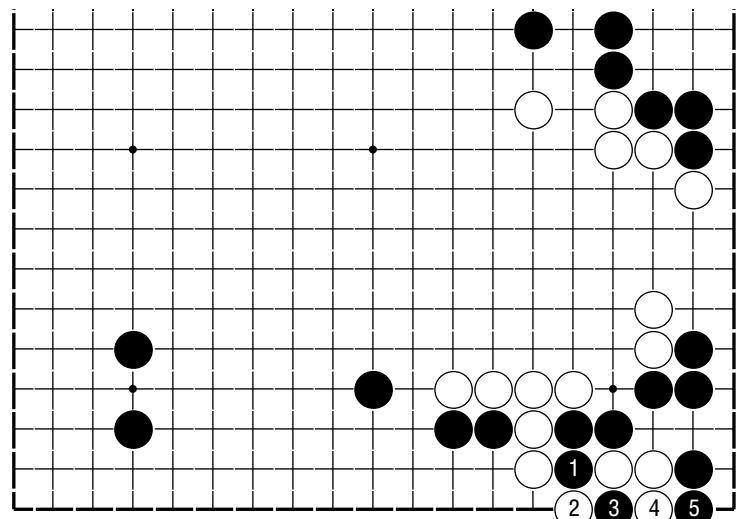


Diagram 8

62: Litt passivt og langsomt. D10 eller deromkring synes som et bedre valg - sorts gruppe er for svak til at en invasjon rundt G16 synes sørlig realistisk.

68: Til nå har hvit spilt glimrende. Men på dette stadiet av partiet synes det som om hvit mister mye av oversikten. E8 er standardtrekket her for å forhindre forbindelsen mellom 63 og 67. Dette sikter videre mot enten å angripe de to sorte stenene over, eller alternativt forberede en invasjon av sorts moyo nede rundt H4.

70: Skal hvit fortsette her, er i realiteten de eneste valgmulighetene C3 eller E3. En bedre strategi her er å utsette dette valget litt og i stedet skifte til E8 eller H4.

78: For smått. Sort er i ferd med å danne en stor moyo her og gir gjerne bort et par stener i gjengjeld.

81: Dette gir hvit et stort sluttspilltrekk i J2 samtidig som sentrum fortsatt er vid åpen. J4 ville vært langt bedre form.

83: Igjen et meget tynt trekk fra sorts side, og igjen er problemet hvordan hvit skal utnytte dette.

84: Hvit setter i gang straks, men dette er en farlig strategi. Bedre å rømme ut med 64 og heller ha svakhetene rundt 84 i bakhånd.

97: "Chicken"! Her lar sort en stor sjanse gå i fra seg. Vi har sett litt på variantene som følger hvis sort forbindes med J5, og de 3 hvite stenene over synes umulig å redde, noe som vel viser at hvit 84 faktisk var et overspill.

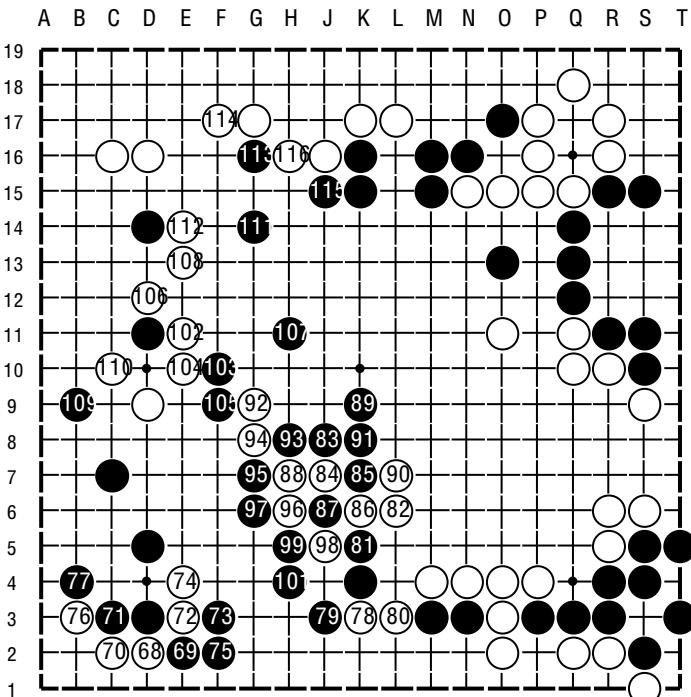
101: Lokalt er dette naturligvis stort. Men det alt-overskyggende viktige på brettet nå er skjebnen til de tre hvite stenene på venstresiden. Sorts siste sjanse i partiet var å angripe disse med G11 el.l.

102: Med to svake sorte grupper rundt seg ville det vært bedre å spille midt i mellom med G11. Avhengig av hvilken av gruppene sort velger å forsøre dernest, kan hvit angripe den andre.

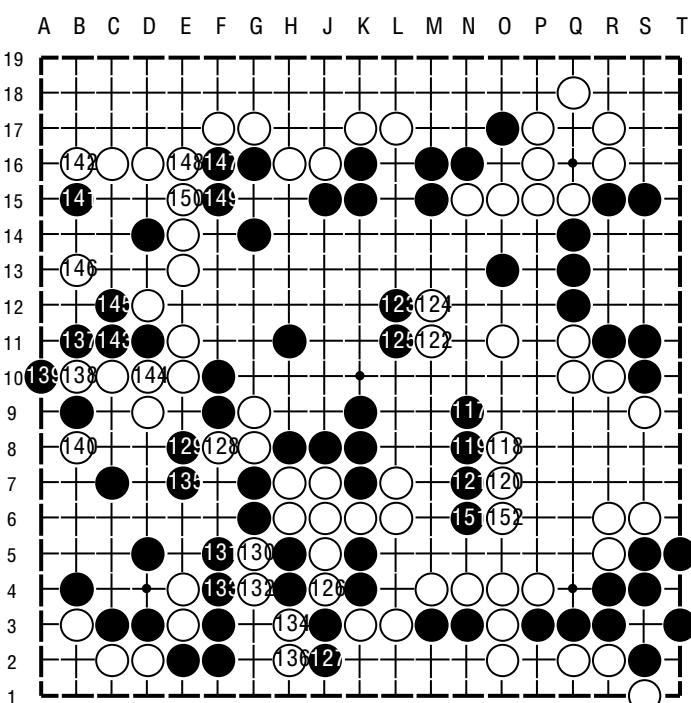
103: Her mister sort oversikten: Det holder ikke for sort å fange de to hvite stenene hvis hvit i gjengjeld sikrer seg venstresiden.

107: Ganske typisk for sorts spillestil: Etterlater svære aji. F eks. blir hvit F11 sente eller alternativt kan hvit spille på D7 og hvit F8 blir straks en ubehagelig mulighet for sort. Honte her er 107 på G10.

Vi velger å avslutte kommentarene her: Hvit leder klart på brettet og med koen i nedre høyre hjørne i bakhånd har sort et håpløst parti.



68 - 116



117 - 152

### Oppsummering

Sorts problem er han han spiller for "tynt" og etterlater dårlige aji overalt. Hvit spilte meget bra i første del av partiet. Hvis vi ser bort fra det som skjedde i nedre venstre del av brettet, synes den største lørdom hvit kan trekke å være å være litt mer tålmodig: når motstanderen etterlater aji kan det ofte lønne seg å vente litt med å prøve å utnytte dem. Med hvit 84 ga hvit sort en sjanse til å komme inn igjen i dette partiet.

# NORDISK MESTERSKAP I GO 1998

PÅL SANNESEN

For første gang i historien ble nordisk mesterskap i Go arrangert på norsk jord. Arangørene var på forhånd litt nervøse for hvordan dette ville gå, men mye takket være de glimrende lokalene tilhørende Stjernen Sjakkklubb i Oslo ble dette en meget vellykket turnering.

I Norge er tradisjonen sterkt for å feire påsken sammen med familien - fortrinnsvis i høyfjellet - så oppmøtet av norske spillere ble som ventet noe svak. Men spesielt svenskene møtte mannsterke opp, så deltakerantallet ble pussig nok helt identisk med hva som var tilfellet i de to foregående nordiske mesterskapene i Odense og Stockholm.

Turneringen viste seg å bli meget jevn. Riktig nok så alt ut til å ligge til rette for dansken Thomas Heshe etter at han etter 4 runder hadde nedkjempet begge de finske 5-danene og var alene med 4 poeng. Men så tapte han først for Jostein (mistet en gruppe) før han deretter gikk på et meget forsmedelig 1/2 poengs tap for den nye sterke Oslo-spilleren Jie-Ling Xia. De som fulgte med på avslutningen av dette partiet kunne fortelle hvordan Thomas, på et tidspunkt hvor det stort sett bare var 1 poengere igjen på brettet, brukte sine siste 10 minutter av ordinær betenkningstid og minst 5 av de 10 minuttene i første byo-yomi til først å beregne stillingen, deretter fortvilt å søke rundt på brettet for å finne et eller annet sted å tjene inn det ene poenget han sårt manglet. Ved ikke å klare dette falt han faktisk ned fra 1. til 4. plass i turneringen. Bittert!

Vel så jevnt var det mellom Øystein Gjerstad og Leif Petterson i siste runde: denne 1/2 poengeren ble avgjort ved at Leif hadde nøyaktig en mer ko-trussel enn sin motstander i den siste avgjørende 1 poengskoen. Dermed ble det Leif og ikke Øystein som stakk av gårde med bokprisen som beste kyu-spiller i turneringen.

Men det partiet som samlet flest interesserte tilskuere av alle var det i siste runde mellom Erik og undertegnede. To durabelige ko-fighter gjorde at dette partiet varte i rekordmange 362 trekk. Da var det tatt så mange fanger på begge sider at spillerne for lengst hadde gitt opp å prøve å beregne hvem som var i ledelsen, men det viste seg til slutt å ende med 1 1/2 poeng i Eriks disfavør. Hadde resultatet blitt motsatt ville Jostein avansert fra tredje til delt annen plass på slutttabellen, så jevnt var det faktisk i teten!

Nok en gang ble det altså dobbelt finsk, men i motsetning til i Odense og Stockholm i de to foregående mesterskapene var det denne gang Matti Siivola som kunne innkassere tittelen nordisk mester. Vi får se om noen kan gjøre noe med den finske dominansen til neste år, men det kan nok bli vanskelig: turneringen vil da nemlig foregå i Helsinki i Finland...

Pl	Name	Str	Cl	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt	SOS	SODOS
1	Sivola, Matti	5d	Hel	13	10+	3+	4-	9+	2+	6+	5	67	55
2	Laatikainen, Vesa	5d	Hel	12	5+	6+	7+	4-	1-	3+	4	71	46
3	Flood, Jostein	5d	Osł	12	9+	1-	5+	6+	4+	2-	4	70	45
4	Heshe, Thomas	5d	Arh	12	8+	13+	1+	2+	3-	5-	4	69	45
5	Xia, Jie-Ling	4d	Osł	12	2-	9+	3-	10+	7+	4+	4	67	43
6	Rasmussen, Jannik	4d	Cop	11	7+	2-	8+	3-	12+	1-	3	68	31
7	Sannes, Pål	3d	Osł	11	6-	12+	2-	8+	5-	11+	3	65	30
8	Xia, Jie-Li	3d	Osł	11	4-	11+	6-	7-	15+	12+	3	61	27
9	Kim, Chong-Kwan	3d	Osł	10	3-	5-	13+	1-	--	--	1	62	9
10	Bäcklund, Staffan	2d	Sto	10	1-	15+	12+	5-	11-	13+	3	61	26
11	Ekholt, Erik	2d	Sto	10	12-	8-	14+	13+	10+	7-	3	59	28
12	Kylemark, Magnus	2d	Got	9	11+	7-	10-	18+	6-	8-	2	60	17
13	Staub, Michael	2d	Cop	9	14+	4-	9-	11-	18+	10-	2	58	16
14	Petterson, Leif	1k	Vas	9	13-	21+	11-	16+	17+	15+	4	49	30
15	Gjerstad, Øystein	1k	Osł	8	18+	10-	16+	20+	8-	14-	3	51	21
16	Mellin, Niklas	1k	Sto	8	19+	17-	15-	14-	20+	18+	3	45	20
17	Gylai, Niklas	2k	Lin	8	20+	16+	18-	21+	14-	19+	4	43	27
18	Fahl, Gustav	1k	Sto	7	15-	19+	17+	12-	13-	16-	2	49	15
19	Malinowski, Alec	1k	Osł	7	16-	18-	20-	23+	26+	17-	2	38	9
20	Strand, Krister	2k	Vas	6	17-	25+	19+	15-	16-	22-	2	42	12
21	Martin, Per-Erik	3k	Upp	6	24+	14-	23+	17-	22-	26+	3	37	14
22	Carlsson, Torbjörn	4k	Got	6	27-	26-	24+	28+	21+	20+	4	26	18
23	Kristensen, Per	4k	Got	5	25+	24+	21-	19-	27-	28+	3	28	11
24	Kohonen, Sari	3k	Hel	5	21-	23-	22-	26-	28+	27+	2	26	5
25	Irgens, Cecilie	3k	Osł	5	23-	20-	--	--	--	--	0	23	0
26	Evensen, Pelle	6k	Got	4	28+	22+	27+	24+	19-	21-	4	29	16
27	Moen, Christian	6k	Osł	4	22+	28+	26-	w/o	23+	24-	4	24	15
28	Siivola, Sinikka	11k	Hel	1	26-	27-	w/o	22-	24-	23-	1	24	0

# NM OCH SHOGI...

NIKLAS GYULAI

En rolig händelse i samband med NM i Oslo, har inte nått er via dagspressen, varför jag skall försöka återge den för er:

*Dagen efter turneringen begav sig de svenska gospelarna till Vikingaskeppsutställningen på Bygdö; eftersom de "ändå var i Oslo".*

*Endast de listigaste spelarna nådde målet, där de pliktskyldigt tittade på hela utställningen och inköpte nödvändiga minnesföremål.*

*Därefter kunde spelarna äntligen avvika till närmaste cafeteria där gobrädet togs fram och stenarna fick dansa.*

*Mitt i en dramatisk semeai dyker tre Japaner upp för att beskåda spelet; de är mycket vänliga och vill hjälpa dessa spontant spelande amatörer att hitta andra [norska] spelare.*

*Efter deras försök att konvertera gospelarna till Shogispelare, visade det sig att en av dessa tre Japaner var en professionell Shogi-spelare som just hade föreläst i Stockholm och i Oslo.*



"Kom ihåg nu herr Nilsson att detta bara en tillfällig utbyteshjärna, så undvik alltför utdragna kostrider -Och framför allt: ingen Taisha"

Ett lustigt sammanträffande! Dessa Japaner lär nu tro att det finns gott om dan-spelare i go i norden :-)

Av en ren slump så träffade den kontaktperson Japarna gav oss, Pål Sannes, som dessutom hade inhyst oss under turneringen, norges bäste Shogi-spelare på tunnelbanan, kort därefter.

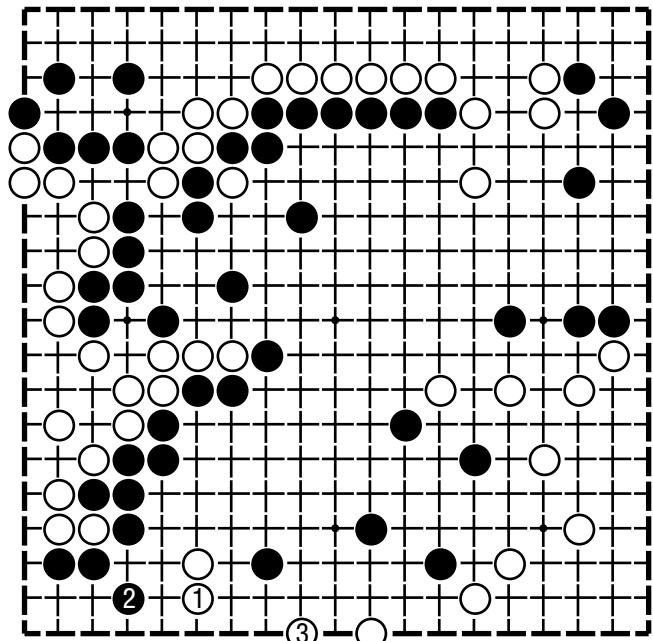
Norrmannen förtäljde historien för Pål och det visade sig att den professionelle spelaren inte var vem som helst, utan ett fullblod på 9-dan...

Vad jag har lärt mig av denna historia, är att det nog är klokare att vara ödmjuk, som Staffan, snarare än ivrig, som jag, inför främlingar :-)

## LÖSNING PROBLEM 6 I FÖRRA NUMRET:

Hvit i trekket. Tema: å forbinde stener

"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... "



# VERBALA BUGNINGAR

I snart ett år har det funnits en svenskspråkig diskussionsgrupp på Internet. Tekniken bakom den står göteborgaren och go-spelaren Pelle Evensen för. Och om det tekniska finns väl inte mycket mer att säga än att det fungerar !

**Om man har tillgång till Internet behöver man bara, i sin web-läsare, mata in adressen <http://cgi.algonet.se/htbin/cgiwrap?user=plutt&script=sgdis/?list> för att läsa tidigare diskussioner och göra egna inlägg.**

En sådan *diskussionstråd* nyligen var denna:

## INLÄGG BW

Min klubbkamrat Jörgen Abrahamsson berättade att han kommit överens med en japansk spelare på IGS att ta ett parti tillsammans.

Under de inledande ömsesidiga verbala bugningarna för varann skrev japanen "One Gesai Mas" (med starka reservationer för stavningen).

Jörgen trodde det betydde något i stil med "Please teach me" vilket skulle vara en vanligt förekommande fras i Japan när man vill visa sin vördnad för sin Sensei.

Q: Vet någon av läsarna mer om detta uttryck ?

## FÖRSTA SVAR AV P-A

Det du är ute efter är nog ONEGAISHIMASU som är en mycket djup verbal bugning som betyder "please". Vi oartiga svenskar har ju ingen bra översättning...

## ANDRA SVAR AV P-A

Jag blev intresserad av ordet och gav mig ut att klättra i det världsvida nätet och fann bland annat följande:

ONEGAISHIMASU är en traditionell inledningsfras i aikido och betyder i den kontexten något i stil med "Välkommen att ta en dust med mig".

Efter slagsmålet säger man DOMO ARIGATO GOZAIMASHITA ("Jag ber att få framföra mitt vördasmma tack"). Troligen kan samma fraser nyttjas vid gospel.

Vidare hittade jag följande, som är intressant nog att citera:

### AikiWeb: Meaning of Onegai Shimasu

"Onegai shimasu" is a hard phrase to directly translate to English. The second part "shimasu" is basically the verb "suru" which means "to do" conjugated into the present tense. "Onegai" comes from the verb "negau" which literally means "to pray to (something)" or "to wish for (something)." The "O" at the beginning is the "honorific O" that makes the phrase more "honoring." Of course,

*we would never say that particular phrase without it, but that's what it is. (Don't confuse this "O" with the "O" in O-sensei. The one in O-sensei is actually "Oo" meaning "big" or "great.")*

*In Japanese culture, we use "onegai shimasu" in many different situations. The basic connotation is the feeling of exchanging "good will" towards the "future" of the two meeting parties. Hence, it's sometimes kind of like saying "I'm hoping that our relationship holds good things in the future." We use this during New Year's celebration by saying "kotoshi mo yoroshiku onegai shimasu" which transliterated (to the best of my abilities) means "this year also good tidings I pray I do." You get the gist.*

*Another connotation is "please" as in, "please let me train with you." It's an entreaty often used in asking the other person to teach you, and that you are ready to accept the other person's teaching.*

*If you're feeling really, really humble, you can say "onegai itashimasu" which uses "kenjougo" or the "humble" form of the verb. This places you lower on the hierarchy than the person to whom you're speaking (unless they too use the same humbling form -- in which case, I think it all comes down to stuff like who can put their nose closer to the ground when bowing or something).*

*To pronounce this, I'd transcribe it as: o ne gai shi ma su. (If you want to get technical about it, the last "su" is a stop-fricative rather than a fricative-vowel combination, so it \_is\_ pronounced like the ending "s" in "gas" more so than the long "su" sound in "Sue.")*

*by J. Akiyama*

*<http://www.aikiweb.com/language/onegai.html>*

Japanska är inget lätt språk! /P-A

**THE NEW YORK TIMES, CYBER TIMES, JULY 29, 1997**

# TO TEST A POWERFUL COMPUTER PLAY AN ANCIENT GAME

GEORGE JOHNSON

Deep Blue's recent trouncing of Garry Kasparov sent shock waves through the Western world. In much of the Orient, however, the news that a computer had beaten a chess champion was likely to have been met with a yawn.

While there are avid chess players in Japan, China, Korea and throughout the East, far more popular is the deceptively simple game of Go, in which black and white pieces called stones are used to form intricate, interlocking patterns that sprawl across the board. So subtle and beautiful is this ancient game that, to hear aficionados describe it, Go is to chess what Asian martial arts like aikido are to a boxing match.

And, Go fans proudly note, a computer has not come close to mastering what remains a uniquely human game.

Over the last decade, inspired in part by a \$1.4 million prize offered by a Taiwanese organization for a computer program that can beat a champion human player, designers have been coming up with better and better Go-playing machines. Later this year, about \$25,000 in prizes will be given to the best programs in two annual international contests in Japan and the United States.

As impressive as the winners of these tournaments have been, they can still be defeated by even an amateur player with perhaps a year's experience.

Deep Blue defeated the world chess champion by leveraging a moderate amount of chess knowledge with a huge amount of blind, high-speed searching power. But this roughshod approach is powerless against the intricacies of Go, leaving computers at a distinct disadvantage. "

"Brute-force searching is completely and utterly worthless for Go" said David Fotland, a computer engineer for Hewlett-Packard, who is the author of one of the strongest programs, called The Many Faces of Go. "You have to make a program play smart like a person" To play a decent game of Go, a computer must be endowed with the ability to recognize subtle, complex patterns and to draw on the kind of intuitive knowledge that is the hallmark of human intelligence.

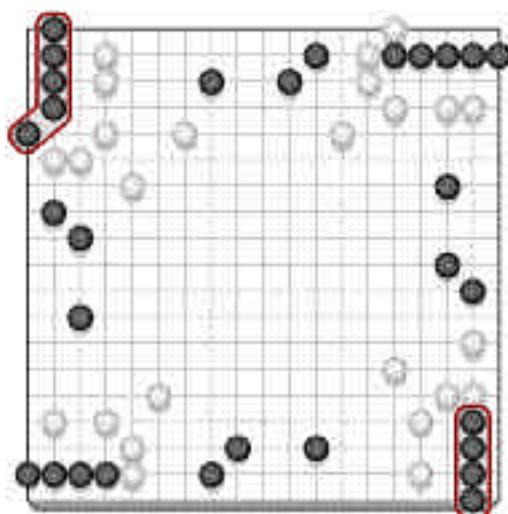
"It may be a hundred years before a computer beats humans at Go -- maybe even longer" said Dr. Piet Hut, an astrophysicist at the Institute for Advanced Study in Princeton, N.J., and a fan of the game. "If a reasonably intelligent person learned to play Go, in a few months he could beat all existing computer programs. You don't have to be a Kasparov"

When or if a computer defeats a human Go champion, it will be a sign that artificial intelligence is truly beginning to become as good as the real thing.

"Go is the highest intellectual game," said Dr. Chen Zhixing, a retired chemistry professor at Zhongshan University, in Guangzhou, China.

Zhixing has spent the last six years perfecting Handtalk, the winner of several recent international competitions. In Go, he said, the mind is dazzled by

## SEEING SUBTLE PATTERNS



*In this hypothetical game, the corner positions are very similar, but the results very different: the black stones, lower right, are "dead," about to be hemmed in; those in the upper left are "alive." Recognizing this is relatively easy for people, relatively hard for computers.*

the beauty of the patterns unfolding on the board, and a sequence of moves can be as mesmerizing as a melody. The trick is to get a computer to compose and understand this visual music.

On its surface, Go seems simple compared with chess. A chess match begins with two facing armies of 16 pieces, ranking from pawn to king, on a 64-square board. Each of the six kinds of pieces is allowed to move only in certain ways -- bishops diagonally; knights in L-shaped paths.

In Go there are few such complications. All of a player's stones are identical. A game begins with a blank 19-by-19 grid (sometimes smaller ones are used), and the two contestants take turns placing their stones (black for one side, white for the other) on any of the unoccupied intersections. A player can capture a group of an opponent's stones by surrounding it and then removing the cluster from the board. The object of the game is to build complex fence-like structures enclosing as much territory as possible.

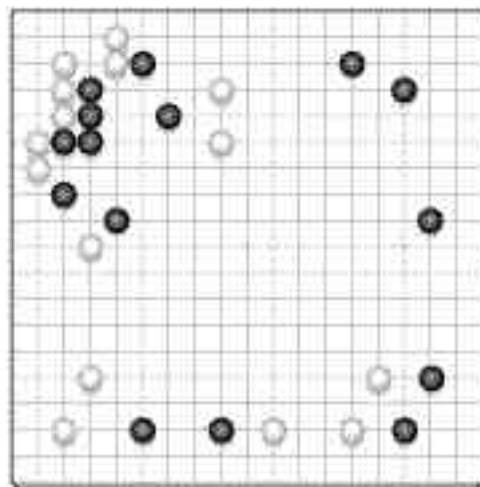
"In chess you start with everything you have on the board," said Tim Klinger, a graduate student in computer science at New York University who is studying computer Go. "In Go you start from nothing and build."

Stone by stone, you try to construct enclaves, engulfing those of your opponent, who is all the time trying to engulf your own. Adding to the complications, there are usually several skirmishes going on simultaneously in different corners of the board. If chess is like a medieval battle, it is sometimes said, Go is more like a world war. And it can be maddeningly difficult to determine who is ahead.

"In chess, if a player loses even a single pawn at world champion level, it can decide the game maybe 99 percent of the time," said Dr. Hans Berliner, a computer scientist at Carnegie-Mellon University in Pittsburgh who is an expert on computer chess. "In Go, you keep hearing people say that you can lose a life-and-death



#### TOO MANY POSSIBILITIES



*Even after 30 moves, the number of possible continuations is overwhelming, with 331 "legal" moves for black. A computer might consider all of them and their myriad continuations; an adept human player would choose from far fewer "reasonable" choices.*

battle along the edge of the board, but that is far from deciding the outcome. You can go on to other battles. It's a very different kind of game."

From the point of view of a computer, the difference could not be more profound. Because of the tight constraints in how chess pieces can be moved, a player is faced with an average of only about 35 legal moves to consider with each turn. Computer programs like Deep Blue analyze these moves, considering the opponent's possible countermoves, and then the countermoves to the countermoves. In computer chess terminology, each move and its response is called a ply. The fastest chess programs look ahead seven or eight plies into the game.

The result is a densely proliferating tree of possibilities with the branches and twigs representing all the different ways the game could unfold. Looking ahead just seven plies (14 individual chess moves) requires examining 35 to the 14th power (more than a billion trillion) leaves representing all the various outcomes.

As the computer tries to look deeper, the number of possibilities explodes. Programmers have learned clever ways to "prune" the trees, so that all but a fraction of the paths can be discarded without plumbing them all the way to the bottom. Even so, a chess-playing computer looking ahead seven plies might consider as many as 50 or 60 billion scenarios each time its turn comes around.

As bad as that sounds, in Go the situation is drastically worse. The tree of possible moves is so broad and dense that not even the fastest computer can negotiate it. The first player can put a stone in any of 361 places; the opponent can respond by placing a stone on any of 360 places, and so on. As the game continues, there are steadily fewer possible places to play. But, on average, a player is faced with about 200 possible moves, compared with just 35 in chess.

As a computer scientist would put it, the branching factor is much higher for Go than for chess. In chess the approximate number of possible board positions after only four moves is typically 35 times 35 times 35 times 35 equals 1,500,625. For Go, the number is 200 times 200 times 200 times 200 equals 1,600,000,000 -- and far more toward the beginning of a game. Search one ply deeper and the numbers rapidly diverge: about 1.8 billion possible outcomes for chess and 64 trillion for Go. Looking ahead 14 moves, or seven plies, in Go creates a search tree not with a mere 35 to the 14th power leaves, as for chess, but with more than 200 to the 14th power leaves. Pruning techniques cut this down to about ten thousand trillion possibilities to consider. Still, a Go computer as fast as Deep Blue (which analyzed some 200 million chess positions per second) would take a year and a half to mull over a single move.

Even worse, performing so laborious a search would give the computer no significant advantage over its human opponent. After sifting through the myriad possibilities, a chess-playing computer tries to choose the move that will leave it in the strongest position. It determines this by using fairly simple formulas called evaluation functions. Each piece can be assigned a number indicating its rank (pawns are worth 1, knights and bishops 3, rooks 5, queens 9). This figure can be multiplied by another number indicating the strength of the piece's position on the board. Other formulas quantify concepts like "king safety," or how wellprotected that piece is. These rules, called heuristics, are hardly infallible, but they give the computer a rough sense of the state of the game and a basis on which to make its decisions.

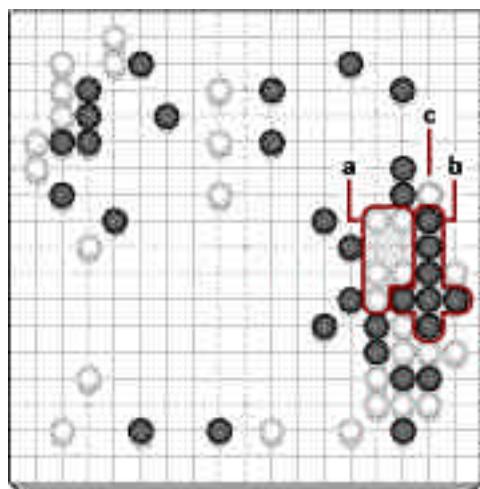
Go does not succumb to such simple analysis. There is no single piece, like a king, whose loss decides the game. Even counting the amount of territory each player has captured is not very revealing. With the placement of a single stone, a seeming underdog might surround the grand structure his opponent has been assiduously building and turn it -- jujitsu-like -- into his own. "You're stringing all these stones together, and if you don't watch out the whole collection becomes dinner for your opponent," Klinger said.

Expert Go players evaluate the state of the board by using their skills at pattern recognition, and these are very hard to capture in an algorithm. After years of experience, they can look at a complex configuration and sense whether it is "alive," meaning that it is constructed in such a way that it cannot be captured, or "dead," so that no amount of reinforcement can save it. Learning to sense life and death is crucial. A player does not want to waste stones attacking a group that is invulnerable, or defending one that is doomed. Sometimes there are fairly obvious clues: if a group of stones contains two configurations called eyes, it can fend off any attempt to capture it. But often the difference between life and death is difficult to perceive, hinging on a single stone.

Go masters can also sense whether several unconnected stones might be slowly joined to form a group, or whether two smaller groups might be combined into a larger, stronger whole.

To get a computer to do this kind of analysis, programmers must confront fundamental problems in artificial intelligence. Fotland armed his program, The Many Faces of Go, with basic concepts like territory and connectivity (whether several stones are in adjacent positions). It can also recognize some 1,100 different patterns, each of which sets off a sequence of suggested moves, and it has access to about 200 higher-level strategic notions like "attack a weak group" or "expand into a potential territory" or "if behind, make unreasonable invasions that you

#### WHERE DO THEY STAND?



*In this actual tournament game, after 63 moves, most computer Go programs would have difficulty answering these questions:*

- Is group **a** dead or alive?
- What about group **b** and the single stone marked **c**?

don't expect to work." Like Deep Blue, the program draws on a library of standard openings and other commonly used plays. Drawing on this knowledge, it will consider only about 5 or 10 of the approximately 200 possible moves available to it in a typical turn.

But programming this kind of knowledge is extremely difficult. "People are so good at dealing with fuzzy concepts," said David Mechner, a doctoral student in neural science at New York University who is a top-ranked amateur Go player. But how do you tell a computer that several stones might end up being connected, but not necessarily? Mechner and Klinger are studying these kinds of problems and fine-tuning an algorithm for recognizing life and death. They hope to soon join the handful of programmers competing to make the best Go program.

*Answers to questions about the third game:*

- An experienced Go player would say the group of white stones marked "a" is dead, because it is vulnerable to being encircled as more black stones are played.
- The block labeled "b" is alive, with the potential to protect itself from encirclement.
- The white stone labeled "c" is dead.

The winner of the FOST Cup, sponsored by the Japanese Fusion of Science and Technology organization and held in Nagoya next month as part of the International Joint Conference on Artificial Intelligence, will get about \$17,000. The contest for the \$7,000 Ing Cup, sponsored by the Ing Chang-ki Wei-Chi Educational Foundation in Taipei, will be held in November in the San Francisco Bay Area. (The winner will have the opportunity to challenge three young Go players for additional prizes).

But winning the \$1.4 million prize promised by the Ing foundation to a program that beats a human champion may be an impossible dream. The offer expires in the year 2000. Go programmers are hoping it will be extended for another century or two.

## SM I UPPSALA PINGSTHELGEN

FÖR FÖRSTA GÅNGEN VAR DET NU UPPSALAS TUR ATT ANORDNA SM. Idén att låna en pensionärslokal av kommunen tror jag alla deltagarna uppskattade. Det var stora utrymmen, dels för själva spelet, och dels för avkoppling och analys -och fint möblerat. Läget var också ganska "maxat": Nära till järnvägsstation, centrum samt restauranger. Vi som kom från Skåne med bil behövde inte röra den på hela helgen! Allt var inom gångavstånd. Kinesrestaurangen i kvarteret brevid föll tydligt deltagarna på läppen. Två kvällar i rad stärkte vi deras finanser rejält.

Själva tävlingen kom att bli överraskande jämn. Till att börja med var flera tidigare svenska mästare inte med: Ulf Olsson, Christer Lindstedt samt Magnus Kylemark. Ran Tao som vann i fjol var inte heller med.

Sedan hände det roliga -för spänningen- att de högst rankade spelarna Pål Sannes och Harry Taari åkte på oväntade förluster. Pål förlorade mot 1-kyuaren Gustav Fahl sedan han "glömt bort" att försvara en hörngrupp och senare missat



Två av sveriges flitigaste tävlingsspelare just nu:

Gustav Fahl 1k, till vänster, tidigare drivande kraft i Linköpings Go-klubb. Nu bor han i Stockholm. Här i SM lyckades han ta vinna över Pål Sannes (3D).

Leif Pettersson 1k, en av de aktivaste i Västerås go-klubb. Från denna tävling fick han med sig bl.a. en vinst över Harry Taari (3d).

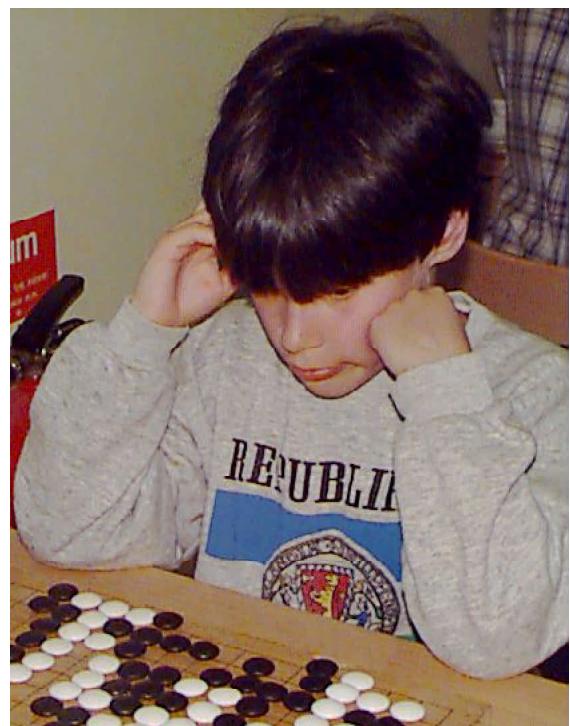
ett enkelt sätt att ”återuppliva” hörnet. Harry förlade också mot en 1-kyuare: Leif Pettersson. Efter fyra av sex ronder var det en tätklunga på fem personer som hade tre poäng. Med andra ord var det en helt öppen historia!

Efter femte ronden visade det sig dock att bara Erik Ekholm och Kouketsu Hisashi hade fyra poäng. Sista ronden blev en direkt final dem emellan! Och från att ha varit en ganska okänd spelare i Sverige så gick Kouketsu direkt upp till toppen. Inte illa. Tyvärr är han inte svensk medborgare, så därför gick titeln Svensk Mästare -med åtföljande VM-poäng- ändå till Erik Ekholm. Detta är första gången Stockholm fått tillbaka titeln efter Eui Suks vinst 1993!

Pl.	Name	Str	Co.	MMS	1	2	3	4	5	6	Pt	SOS	SODOS
1	Kouketsu Hisashi	2d	Jap	13	13+	9+	2-	4+	6+	3+	5	67*	55*
2	Sannes, Pål	3d	Nor	12	5+	3+	1+	7-	4-	8+	4	71	48
3	Ekholm, Erik	2d	Sve	12	6+	2-	5+	12+	7+	1-	4	69	44
4	Taari, Harry	3d	Sve	12	8-	13+	9+	1-	2+	6+	4	67*	43*
5	Bäcklund, Staffan	2d	Sve	12	2-	10+	3-	13+	11+	7+	4	65*	41*
6	Abrahamsson, Jörgen	1k	Sve	11	3-	12+	11+	8+	1-	4-	3	68	31
7	Fahl, Gustav	1k	Sve	11	11-	16+	8+	2+	3-	5-	3	65	31
	Pettersson, Leif	1k	Sve	11	4+	11+	7-	6-	14+	2-	3	65	31
9	Persson, Magnus	2d	Sve	11	10+	1-	4-	11-	12+	14+	3	65	30
10	Thulin, Mikael	1k	Sve	11	9-	5-	12-	17+	13+	11+	3	59*	26*
11	Mellin, Niklas	1k	Sve	10	7+	8-	6-	9+	5-	10-	2	67	22
12	Wendsjö, Björn	2k	Sve	10	14+	6-	10+	3-	9-	16+	3	62	28
13	Wu Xiaoming	2d	Kin	9*	1-	4-	14+	5-	10-	--	1	65	9
14	Strand, Krister	2k	Sve	9	12-	17+	13-	16+	8-	9-	2	56*	15
15	Carlsson, Lars-Göran	5k	Sve	9	20+	18-	21+	19+	16+	17+	5	43	36
16	Martin, Per-Erik	3k	Sve	8	17+	7-	18+	14-	15-	12-	2	53	14
17	Solum, Patrik	3k	Sve	7	16-	14-	19-	10-	20+	15-	1	51	7
18	Salomonsson, Lasse	5k	Sve	7	19+	15+	16-	20-	22+	21-	3	43	21
19	Gustavsson, Mattias	5k	Sve	7	18-	20+	17+	15-	21-	25+	3	39	16
20	Evensen, Pelle	5k	Sve	7	15-	19-	25+	18+	17-	24+	3	35	12
21	Andersson, Mikael	7k	Sve	7	22+	25+	15-	23+	19+	18+	5	33	24
22	Ekstrand, Niklas	8k	Sve	5	21-	24+	26+	25+	18-	23+	4	28	14
23	Säterberg, Sten	9k	Sve	3	25-	free	24+	21-	26+	22-	3	24	10
24	Aspenström, Stellan	10k	Sve	3	free	22-	23-	26+	25+	20-	3	23	8
25	Ylman, Jens	8k	Sve	2	23+	21-	20-	22-	24-	19-	1	32	3
26	Salomonsson, Egil	13k	Sve	2	--	--	22-	24-	23-	free	1	3	1

Flera andra saker var kul att se:

- Lars-Göran Carlsson som tidigare varit aktiv i Stockholm gjorde comeback för den nya klubben i Växjö.
- Patrik Solum som spelar för (en så avlägsen plats som) Söderhamn har nått upp till 3-kyu.
- Flera av deltagarna hade lägre kyu-tal. Se separat tabell. Dvs, någon form av tillströmning av nya spelare finns fortfarande.
- Att Per-Erik Martin lyckats få nio Uppsala-spelare ”på fötterna” är imponerande. Uppsala är ju ändå en relativ nykomling bland goklubbarna.



Egil Salomonsson var tävlingens klart yngsta deltagare.

#### Klubb, # deltagare, # partier, Vinst %

Göteborg	4	24	54.2
Malmö	3	18	55.6
Oslo	1	6	66.7
Stockholm	5	30	46.7
Söderhamn	1	6	16.7
Uppsala	9	51	51.0
Västerås	2	12	41.7
Växjö	1	6	83.3

#### Deltagarnas ranking

13 Kyu	1
12 Kyu	0
11 Kyu	0
10 Kyu	1
9 Kyu	1
8 Kyu	2
7 Kyu	1
6 Kyu	0
5 Kyu	4
4 Kyu	0
3 Kyu	2
2 Kyu	2
1 Kyu	5
1 Dan	0
2 Dan	5
3 Dan	2



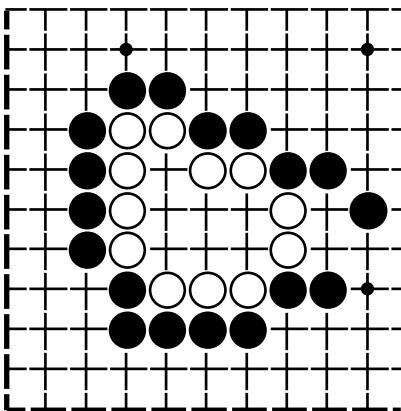
Ytterligare två 1-kyuare:

Jörgen Abrahamsson, till vänster. I partiet mot Kouketsu hittade han, på den halva sekund armrörelsen tog, ett ”ännu smartare sätt” att dra ut sina invaderande stenar ur motståndarens moyo. Om han bara spelat det hederliga draget hade turneringens resultat blivit mycket annorlunda i toppen.

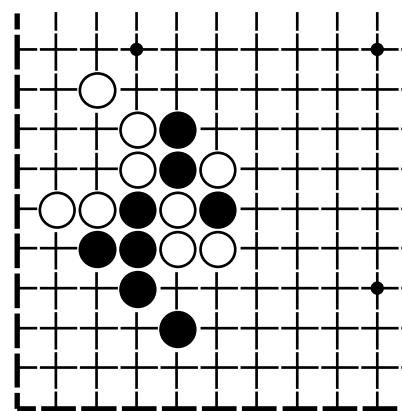
Niklas Mellin är ny ordförande i Svenska Go-förbundet. Kommer hans rankingtal fortsätta stiga i samma fart som det gjort hittills?

## 5 PROBLEMER

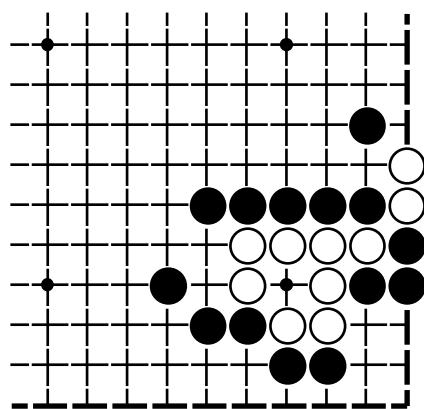
*PÅL SANNEs*



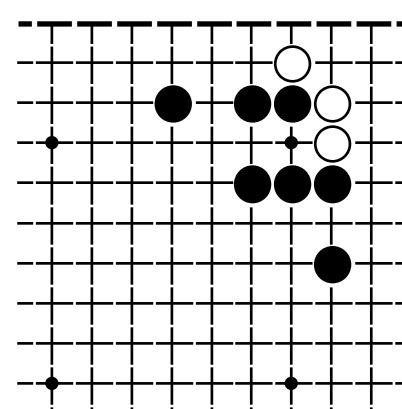
Problem 1. Sort trekker  
Hvor er det svake punktet i hvits formasjon?



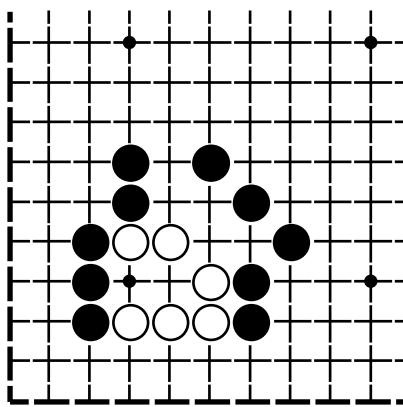
Problem 2. Hvit trekker.  
Hvit ser ut til å være grundig kuttet i minst to grupper. Men det er altså hvit i trekket...



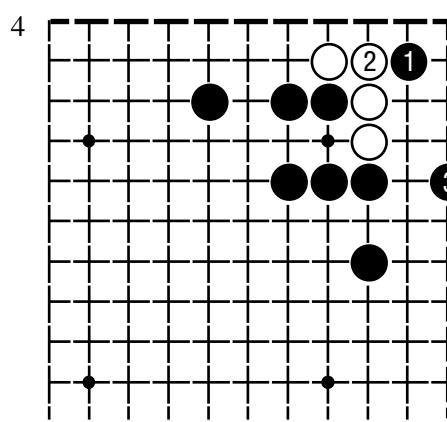
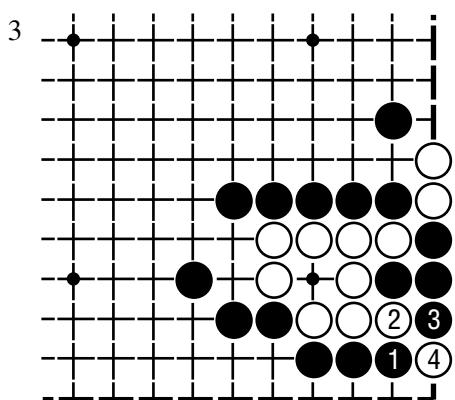
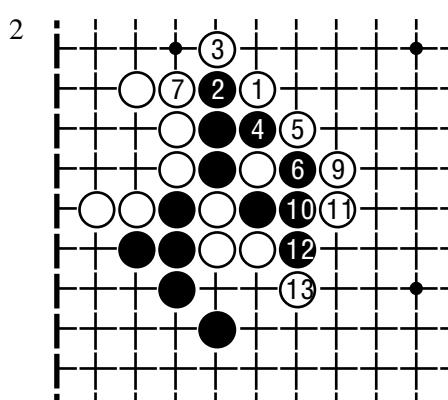
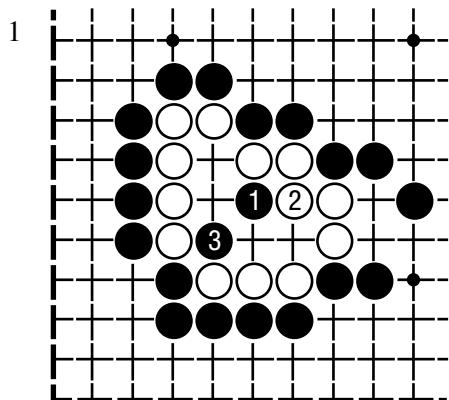
Problem 3. Sort trekker.  
Mange vil nok raskt finne en måte å lage en ko om livet til denne hvite gruppa. Litt mer omtanke kreves for å oppdage at sort faktisk kan drepe hvid ubetinget!



Problem 4. Sort trekker.  
For spillere på dan-nivå bør dette være grei skuring. Men hvis man ikke har sett denne tesujien før er sorts andre trekk bort imot umulig å finne.  
Ko er ikke bra nok!

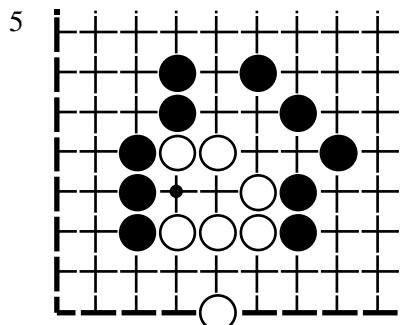
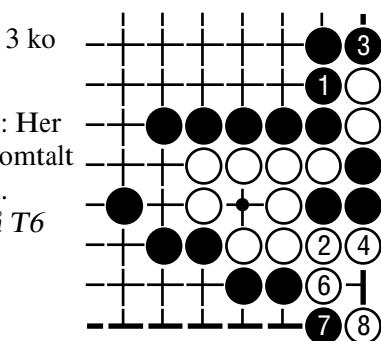


Problem 5. Hvit trekker.  
Hvit trekker og lever ubetinget. Denne stillingen ser både enkel og fundamental ut. Overraskende nok er dette likevel et ganske krevende problem.



Svart 5 inkast på T4, ovanför 3

For ordens skyld: Her  
er koen som ble omtalt  
i oppgaveteksten.  
*Svart 5 täcker på T6*



Hvit 1 er den enkle men sikkert for mange overraskende løsning.

Diagram 5A og 5B viser to varianter som kan følge etter dette, diagram 5C viser hvorfor det "opplagte" trekket ikke fungerer.

