



BRETT UND STEIN
VERLAG

Ihr Fachverlag für das Go-Spiel

Go verwendet nur elementare Materialien und Konzepte: Linien und Kreise, Holz und Steine, Schwarz und Weiß.

In Verbindung mit wenigen, einfachen Regeln entsteht ein Spiel voll taktischer Raffinesse und strategischer Komplexität, weit jenseits des menschlichen Vorstellungsvermögens.

Go ist ein Brettspiel für zwei Spieler. Schwarze und weiße Steine werden abwechselnd auf einem Holzbrett mit einem Gitternetzmuster platziert.



Schwarz am Zug. Die Übungsbücher



Schwarz am Zug. Die Go-Übungsbücher

Gunnar Dickfeld, je EUR 12,50

Das Go-Spiel ist eines der faszinierendsten Spiele überhaupt. Obwohl Go als ein recht komplexes und geheimnisvolles Spiel betrachtet werden kann, sind die Regeln selbst sehr einfach.

Diese Reihe von Übungsbüchern gibt Ihnen viele viele Aufgaben an die Hand, deren Schwierigkeitsgrad mit jedem Band ansteigt und Sie so auf Ihrem Entwicklungsweg im Go begleitet.

Die Aufgaben decken alle wichtigen Themenfelder ab. Angefangen vom Fangen von Steinen über Semeai, Tesuji, Eröffnung, Leben und Tod, Ko bis hin zum Endspiel bietet Ihnen jedes Buch zahlreiche Aufgaben, mit denen Sie Ihren Blick für lokale Brettstellungen trainieren und darauf aufbauend Ihr Spiel verbessern.



Band 1 30 - 25 Kyu

Band 2 25 - 20 Kyu

Band 3 20 - 15 Kyu

Band 4 15 - 10 Kyu

Band 5 10 - 5 Kyu

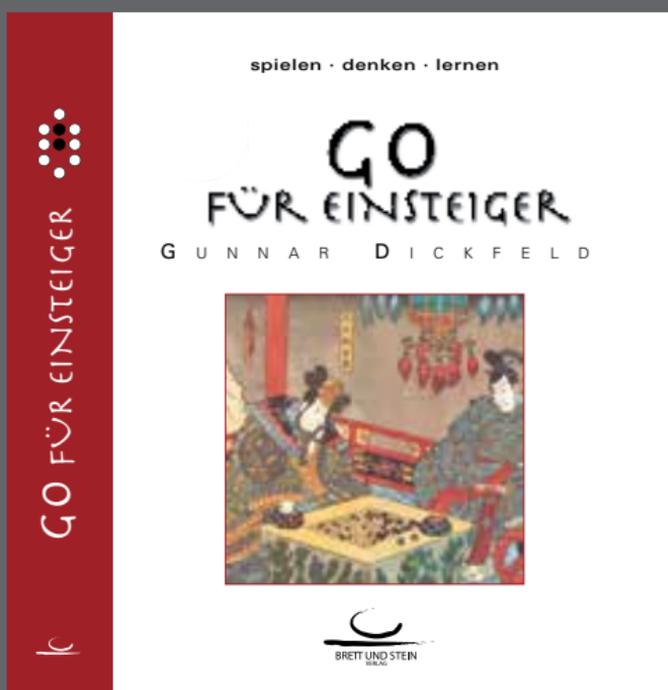
Band 6 5 - 1 Kyu

Empfohlen vom
Deutschen Go-Bund



Die Reihe wurde übersetzt ins Englische und Französische. Weitere Sprachen sind Spanisch, Niederländisch, Italienisch und Türkisch.

Das Buch für den Einstieg!



„Das Buch ist eine wunderschöne und liebevoll durchdachte Einführung in das Go-Spiel, ja, eben für Einsteiger. Es ist sehr angenehm geschrieben, ohne Schnörkel und Firlefanz, auch für ältere Kinder und Jugendliche verständlich.“

Das Buch bietet eine abwechslungsreiche Mischung aus Regel- und Technischeinführung, lebendiger Geschichte, Spielkultur und Philosophie des Spiels. Und vor allem: Es macht Lust auf mehr!

**2. Auflage 2016, Hardcover, 128 Seiten
ISBN 978-3-940563-40-8, EUR 14,90**

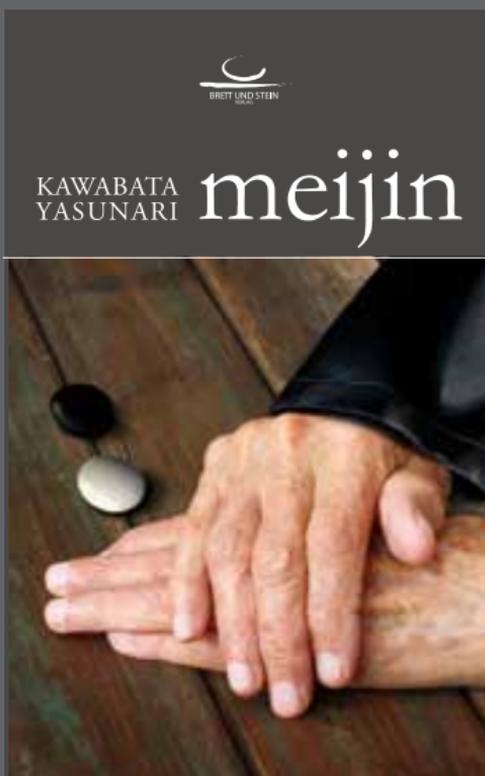


Das leere Brett. Betrachtungen über das Go-Spiel, William S. Cobb

Das Go-Spiel wurde von Buddhisten als anschauliche Verkörperung der buddhistischen Sicht auf die Wirklichkeit und das Leben erkannt. Die Philosophie beruht auf den vier Prinzipien: Leere, Unbeständigkeit, wechselseitige Abhängigkeit und Nicht-Selbst. Jedes dieser Prinzipien ist auf unmittelbare Weise im Go-Spiel enthalten.

**2013, 152 Seiten
ISBN 978-3-940563-01-9, EUR 17,50**

Der Literaturnobelpreis



“Die Schönheit Japans und des Ostens waren aus dem Go entwichen. Alles ist zu Wissenschaft und Regulierung verkommen.”

Japan 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 (1899 – 1972) erhielt 1968 als erster Japaner „für seine Erzählkunst, die mit feinem Gefühl japanisches Wesen und dessen Eigenart ausdrückt“ (Begründung des Komitees) den Nobelpreis für Literatur verliehen.

2015, Hardcover, 176 Seiten
ISBN 978-3-940563-22-4, EUR 19,90

Der Weg zum Profi



„Ich begrüßte freudig meine Mitspieler und setzte mich an den Platz mit meinem Namensschild.

Das Brett vor mir war leer und blank. Neben dem Brett zeigte eine silbrige Digitaluhr drei Stunden plus fünfmal sechzig Sekunden Zeitzuschlag pro Spieler an.

Als ich auf das leere Holzbrett blickte, war mir plötzlich, als schaute das Brett mich fragend an: „Wo warst du denn?“

Ich wusste nicht, was ich sagen sollte.“

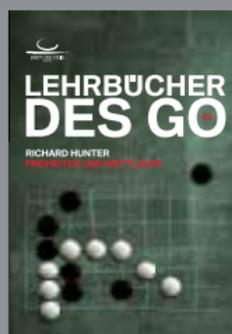
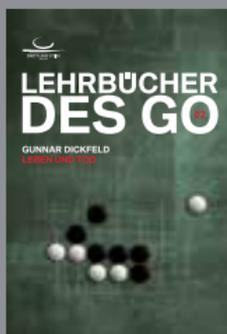
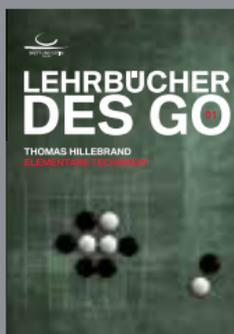
Hajin „Haylee“ Lee

Die Stimme einer bemerkenswerten jungen Frau erzählt uns in diesen Texten vom Leben einer erfolgreichen professionellen Go-Spielerin, und dann von ihrem Weg in ein anderes, facettenreicheres Leben.

Dieses Buch ist eine Sammlung von Aufsätzen und Betrachtungen, die sehr klar geschrieben und leicht und bereichernd zu lesen sind.

**2017, Hardcover, 200 Seiten
ISBN 978-3-940563-24-8, EUR 19,90**

Die Lehrbücher



Elementare Techniken

Thomas Hillebrand, EUR 17,50

Nach dem Erlernen der Regeln stellt sich meist die Frage: "Und jetzt?" Ein Buch für diejenigen, die die Spielregeln bereits kennen und nun wissen möchten, wie es weitergeht. Es schließt die Lücke zwischen Regelkenntnis und weiterführender Vertiefung.

Leben und Tod

Gunnar Dickfeld, EUR 19,90

Jede Go-Partie ist geprägt von Leben und Tod. Ob es nur kleine Stellungen am Brettrand oder in den Ecken sind, oder ob es sich um die ganz großen Kämpfe handelt, die sich über das ganze Spielbrett erstrecken und die Partie entscheiden können: Leben und Tod bilden einen fundamentalen Bestandteil des Go-Spiels. Das Buch enthält über 300 Übungsaufgaben.

Freiheiten und Wettläufe

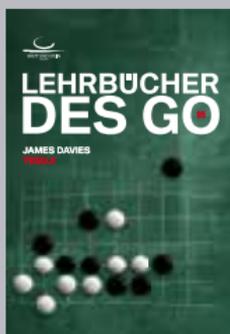
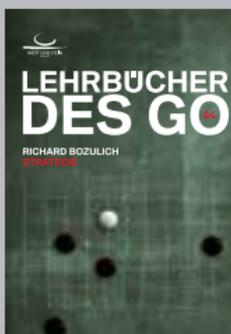
Richard Hunter, EUR 19,90

Dieses Buch vermittelt Methoden, um den Ausgang eines Semeai (Wettlauf um Freiheiten) schnell und einfach zu berechnen. Dabei werden sechs grundlegende Typen mit jeweils eigenen Prinzipien zur Berechnung unterschieden, die in zahlreichen Übungsaufgaben Anwendung finden.

Strategie

Robert Bozulich, EUR 19,90

Aji, Kikashi und Sabaki sind wichtige Konzepte im Go. Sie bereichern die strategischen Feinheiten wie in keinem anderen Spiel. Ohne diese Konzepte verstanden zu haben, kann kein Go-Spieler erwarten, ein höheres Spielniveau zu erreichen.



Tesuji

James Davies, EUR 19,90

Wer Tesuji kennt, spielt deutlich stärker. Ob beim Fangen von Steinen oder dem Ausbrechen aus einer Umzingelung: Immer wieder kommen ähnliche Positionen vor, in denen „etwas geht“... wenn nur der richtige Zug erkannt wird, das Tesuji. Es ist der eine Zug, der der Stellung gerecht wird und alles aus der Form herausholt.

James Davies zeigt, wie man Tesuji erlernt. Sein klar gegliedertes Buch ist voller Beispiele, die den Fokus bei den Grundlagen halten. Spielerisch erklimmt der Leser die nächste Schwierigkeitsstufe und entwickelt ein Gefühl für den „leuchtenden“ Punkt, auf den der nächste Stein gesetzt werden muss.

Ein Standardwerk der Go-Literatur.

Die Reihe wird fortgesetzt:

Angriff und Verteidigung

Akira Ishida, James Davies, EUR 19,90

Das Mittelspiel erscheint oft chaotisch, aber es gibt Ordnung im Chaos, wie dieses Buch deutlich zeigt. In diesem Buch werden zuerst einige klare Prinzipien für Angriff und Verteidigung festgelegt. Anschließend durchläuft es eine Fülle von Anwendungen und Beispielen.

Bestseller und Standardwerke



Lehrstunden in den Grundlagen des Go

Kageyama Toshiro, EUR 18,50

„Was mich vom Amateur zum Profi gemacht hat, war das wirkliche Durchdringen der Grundlagen“, schreibt Kageyama. Die Essenz von 22 Jahren Wettkampferfahrung als Profi sind in dieses Buch eingeflossen. Und es ist voll von Ratschlägen, die jeder Go-Spieler nützlich finden wird.

Die Kunst des Angriffs

Kato Masao, EUR 19,90

Kato Masao war bekannt und gefürchtet für seine kämpferische und überaus aggressive Spielweise, die ihm den Spitznamen „Der Killer“ einbrachte.

SANREN-SEI. Die Power-Eröffnung

Takagawa Shukaku, EUR 18,50

Das Sanren-sei, die Form, die aus drei Steinen auf den Vorgabepunkten an einem Brettrand besteht, ist die kraftvollste und dynamischste unter den modernen Eröffnungen. Wer ins Go einsteigt, kommt an ihr nicht vorbei.



LEXIKON DER JOSEKI I, II, III

Takao Shinji, je EUR 32,00

Joseki sind ein fundamentaler Bestandteil des Go. Der Begriff bezeichnet die Zugfolgen, die in den Ecken des Spielbretts angewandt werden. Takao 9p hat ein aktuelles Joseki-Lexikon zusammengestellt, das viele wichtige Neuerungen aufnimmt. Es bietet einen verständlichen Weg durch die vielen Varianten der grundlegenden Joseki mit all ihren versteckten Tesuji und Leben-und-Tod-Problemen.

Go-Partien



Die Partien des Großen Senchi. Yasui VII Senkaku

Kato Shin, John Fairbairn, EUR 12,50

Yasui VII Senkaku (1764 – 1837) ist bekannt als der „Vater des Modernen Go“, obwohl nur wenige seiner Partien überliefert sind. Dieses Buch präsentiert sechs Kommentare von Oshirogo-Partien, die in der Burg des Shoguns gespielt wurden. Sie stellen Senkaku als innovativen Spieler vor, der die Vorzüge des alten und des neuen Go geschickt zu verbinden wusste.

Die Kommentare entstammen der Feder von Kato Shin (1891 – 1952), der nicht zu Unrecht als der „Vater der Modernen Go-Kommentierung“ bezeichnet werden kann. John Fairbairn ist ein erfahrener und anerkannter Übersetzer der japanischen Go-Historie, der mit viel Fleiß und Sorgfalt eine Vielzahl von historischen Ereignissen und Personen in seinen Büchern wiederaufleben lässt.

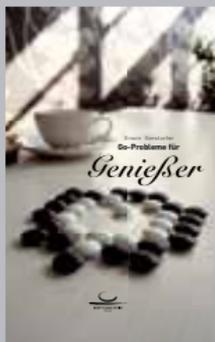
Kunst. Kämpfe. Leidenschaft.

Ausgewählte Profi-Go-Partien zum Nachlegen. 2018

Gunnar Dickfeld, Ringbuch, EUR 14,90

Das Nachlegen und Analysieren von Profi-Partien stellt einen Weg dar, seine eigenen Fähigkeiten im Go-Spiel zu verbessern. Zwar sind Profi-Partien häufig nur schwierig zu verstehen, doch das Nachlegen der Steine visualisiert das Ergebnis des Berechnens, Kalkulierens und Planens der Profis. Die Essenz umfangreicher Analyse wird in all ihrer Spannung und Dramatik auf dem Brett ausgelegt. Diese Sammlung umfasst Profi-Partien, die nicht nur der Analyse, sondern auch der Unterhaltung dienen. Sie zeigen kunstvoll gestaltete Meisterwerke, dramatische Kämpfe; sie spiegeln die Leidenschaft ihrer Schöpfer für das Spiel wider. In diesem Buch geht es um: Kunst, Kämpfe, Leidenschaft.

Go-Probleme und Spieltechnik



Go-Probleme für Genießer

Erwin Gerstorfer, EUR 17,50

Vom Herz zur großen Woge. Von Treppen, Minimalisten und den üblichen Verdächtigen. Oder einfach nur perfekte Symmetrie. Dies es Buch stellt Ihnen ausgewählte Go-Probleme vor, die sich von der Masse der üblichen Problemstellungen abheben.

Der Elefant im Reisfeld

Izumi Hase, EUR 18,50

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 verbergen sich wunderbare Übungsaufgaben.

Die Schatztruhe

Nakayama Noriyuki, EUR 19,90

Dies ist die deutschsprachige Ausgabe des beliebten Buches von Nakayama Noriyuki aus den 1980er Jahren. Es enthält sieben unterhaltsame Essays, drei Partiekommentare und 20 ausgewählte Go-Probleme.

Nach dem Joseki

Kim Sungrae, EUR 19,90

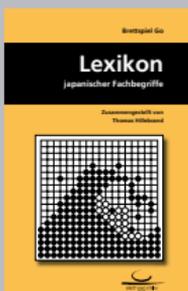
In zahlreichen Joseki-Stellungen sind noch Schwach- und Angriffspunkte verborgen. Enden die meisten Bücher mit den Endstellungen eines Joseki, so zeigt dieses Buch, wie Joseki noch weit in das Spiel hinein wirken.



Lexikon japanischer Fachbegriffe

Thomas Hillebrand, EUR 29,50

Eine Vielfalt japanischer Begriffe und Fachausdrücke prägt die Welt des Go-Spiels. Diese Lexikon ist eine sorgfältig ausgewählte Zusammenstellung.



AlphaGo



Moderne Go-Eröffnung.

Der Einfluss von Alpha-Go auf Profi-Partien

Zhou Yuan

Das KI-Programm AlphaGo Zero hat eine Anzahl neuer Ideen dazu vorgestellt, wie man in der Eröffnung einer Go-Partie spielt. Der bekannte Go-Lehrer Yuan Zhou bespricht einige davon und zeigt ihre Anwendung in verschiedenen Profi-Partien.

50 Seiten, 9,95 EUR
ISBN 978-3-940563-37-8

Alpha-Go gegen Lee Sedol.

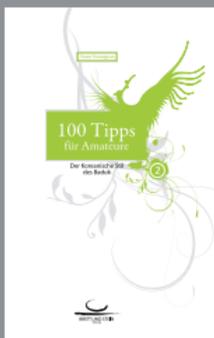
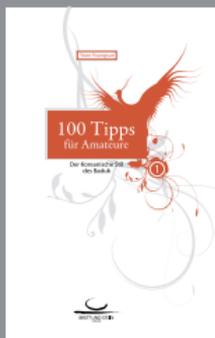
Der Wettkampf, der die Welt veränderte

Zhou Yuan

Yuan Zhou analysiert eingehend die fünf Go-Partien des historischen Wettkampfs zwischen dem Computerprogramm AlphaGo und dem Spitzen-Profi Lee Sedol. Dabei erzählt er auch von den Wahrnehmungen und Reaktionen seitens der Zuschauer und Teilnehmer des Geschehens.

136 Seiten, 12,50 EUR
ISBN 978-3-940563-38-5

Yoon Youngsun



100 Tipps für Amateure

Yoon Youngsun, je EUR 18,50

Seit Anfang 2006 lehrt die koreanische Profispielerin Yoon Youngsun Baduk (Go) in Deutschland und Europa auf Spielabenden, Turnieren und in Seminaren. Diese Bücher sind als erstes Ergebnis ihrer Erfahrungen mit den Schwächen europäischer Amateure anzusehen.

In den drei Bänden werden 100 grundlegende Tipps anhand von Übungen erläutert. Während der erste Band Joseki, Fragen der Eröffnung und Training von Problemen behandelt, ist Band 2 Leben und Tod, Invasionen und Angriffstechniken gewidmet. Band 3 beschäftigt sich schließlich mit Wettläufen, Endspiel und typischen Amateurfehlern.

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

Go der Profis

Yoon Youngsun

Wie spielen die Profis? Und warum spielen sie, wie sie spielen?

Allein das Nachlegen und Nachspielen einer Profi-Partie beantwortet nur die erste Frage, wie die Profis spielen. Wer Profi-Partien nachlegt und über sie nachdenkt, möchte wissen, warum die Profis ihre Züge so wählen.

Diese Bücher enthalten spannende Partien aus aktuellen Wettkämpfen in China, Japan und Korea. Sie wurden von Yoon Youngsun ausgewählt, kommentiert und aufgrund der Fragen von Amateurspielern analysiert.

Band 1 EUR 19,90

Band 2 EUR 21,90



Der etwas andere Zug



Der etwas andere Zug, Viktor Lin

Diese Bücher stellen ausgewählte Go-Probleme vor, die sich von der Masse des klassischen TsumeGo unterscheiden. Es sind die Stellungen und Situationen, in denen die Profis ihr wahres Können aufzeigen, denn die guten Züge sind meist nicht die erwarteten. Sie sind ... etwas anders.

Mit pointierten Beschreibungen wird der Leser eingeladen, die Stellungen selbst zu analysieren und in Ruhe nachzudenken. Die oft überraschenden Lösungen sind klar dargelegt und so lassen sich die kunstvollen Züge und Sequenzen nicht nur genießen, sondern sie geben auch neue Inspirationen.

Von Ninja und Zen. Über Selbstverteidigung und invasives Miai. Wie man Keima zerlegt und die Richtung spürt. Von der Magie der Freiheiten ...

128 Seiten, 14,90 EUR
ISBN 978-3-940563-26-2

Von blinden Flecken, bösen Überraschungen und dramatischen Semeai. Wie man nach dem Weg fragt und wegläuft. Über Treppen und Ploppen. Und noch mehr Ninja ...

128 Seiten, 14,90 EUR
ISBN 978-3-940563-27-9

Wie stark ist dein Go?

Wie stark ist dein Go?

Dein Test zur Einstufung im Go-Spiel

Gunnar Dickfeld, EUR 12,50

Dieses Buch ist sowohl Test als auch Training. Es hilft Ihnen, Ihre Spielstärke einzuschätzen und auch Ihre Stärken und Schwächen im Go-Spiel zu identifizieren.

In insgesamt acht Kapiteln sind Sie gefordert Go-Probleme auf Zeit zu lösen. Anhand der Auswertungstabellen können Sie ermitteln, in welche Rangstufe von Kyu- und Meistergraden Sie eingeordnet werden.

Neben der Einordnung in die Rangstufen zeigen Ihnen Ihre Ergebnisse, in welchen Themenfeldern Sie besonders stark sind und in welchen noch Schwächen bestehen.



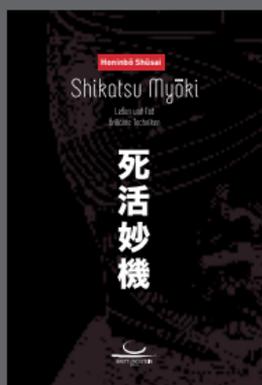
Shikatsu Myoki

Shikatsu Myoki

Leben und Tod. Brillante Techniken

Honinbo Shusai, EUR 12,50

Dieses Buch ist die vollständige Ausgabe des Klassikers „Shikatsu Myoki“ von Honinbo Shusai. Es enthält 120 Go-Probleme einschließlich ihrer Lösungen. Viele sind einzigartig und ebenso anspruchsvoll wie genial.



Honinbo Shusai (1874 - 1940) zählte zur Spitze des japanischen Go in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Er war der 21. Honinbo und ab 1914 der Meijin.

Für Kinder und Schulen



Für Ata und Ri beginnen die Sommerferien leider verregnet. Darum beschließen die beiden den ersten Ferientag beim alten Fischer zu verbringen, denn dort gibt es immer etwas zu erleben. Jedoch hat keiner mit solch einem aufregenden Abenteuer gerechnet ...

Ein buntes Kinderbuch für 8 bis 12-jährige, Eltern, Lehrer, Pädagogen und alle jung gebliebenen.

Ausgezeichnet mit dem LesePeter, November 2015



„Die Intention der Autoren, dass Kinder das Spiel zusammen mit Ata und Ri entdecken, ist voll und ganz gelungen. Das Spiel wird den Kindern nicht fertig vorgesetzt, vielmehr werden sie ermutigt, sich selbst auszuprobieren. Das Spiel ist ideal für Grundschüler geeignet und überall einsetzbar.“

Hardcover, A4, 24 Seiten

ISBN 978-3-940563-28-6, EUR 14,90

Paperback, A5, 24 Seiten

ISBN 978-3-940563-29-3, EUR 3,99



ATARI. Neue Aufgaben für Ata und Ri

Übungsbuch, 2015, 48 Seiten

ISBN 978-3-940563-23-1, EUR 7,99

Bestellungen

Sie können alle unsere Bücher bequem im Buchhandel bestellen, ob im Buchladen Ihres Vertrauens oder bei einem Online-Händler. Und natürlich liefern wir sie Ihnen gern auch persönlich.



Veranstaltungen

Wir organisieren Go-Einführungskurse und Workshops für Veranstaltungen wie Japan-Tage, Schulprojekte, Events in Buchläden und für Firmen.



BRETT UND STEIN
VERLAG

Brett und Stein Verlag

Gunnar Dickfeld, St.-Nr. 012 812 05525
Neuenhainer Str. 7, 60326 Frankfurt/Main

Tel.: +49 (0) 69 204 34 667

E-Mail: info@brett-und-stein.de

Internet: www.brett-und-stein.de

www.facebook.com/BrettundSteinVerlag