

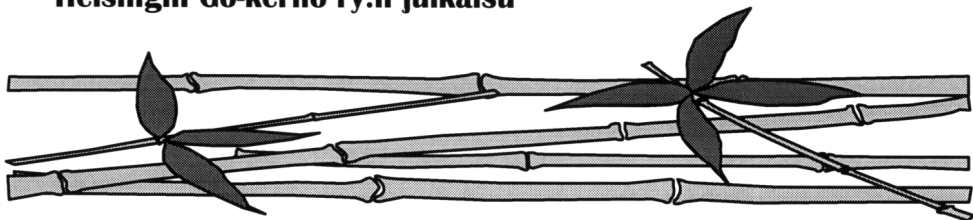
SENTE

Nro 10

5.12.1995



Helsingin Go-kerho ry:n julkaisu



Kymmenennen Senten talvi

Lintuparvi lentää korkealla näkymättömiin,
orpo pilvi maleksii muualle, seuraa vailla.
Me kaksi vain katselemme toisiamme,
kyllästymättä:
Sente nro 10 ja minä.

(Li Pota mukailleen)

Kun talven kylmyys ja pimeys alkavat tuntua ahdistavalta, Helsingin go-kerho järjestää vaihtelua ja virkistystä pelaajilleen. Syksyllä pidettiin go-pelaajien viihteeksi peli-iltojen lisäksi turnauksia ja opetusiltoja. Kaiken kruunaa nyt pikkujoulu ja pikkujoululahja: Sente numero 10. Näin vanhakin jo nuortuu kuin lapsi pelaamaan...

Go-kerhon eloon kuuluu jatkuvan juhlimisen lisäksi vakavaakin asiaa: Meritähden sunnuntaipeli-illalle ei enää löydy aktiivista tukea vaan toinen ilta pitäisi valita - perjantai vai lauantai vai ehkä sittenkin sunnuntai. Sähköpostitse =E4=E4nest=E4m=E4ll=E4 voit vaikuttaa.

Tämä on siis kymmenes Sente, virstanpylväs suomalaisessa go-journalismissa. Kymmenvuotisjuhlia päästään viettämään kevään koittaessa.

Lehdessä on SM-kisojen tulospöytä ja omassa SM-kisaliitteessä täydellinen kokoelma SM-sarjan ja finaalin peleistä. Opiksi saa ottaa ja kenties kriittisellä silmällä itse kukin saattaa löytää näistä Suomen huippupelaajien peleistä jopa virhesiirtoja. Senten muilla sisäsiivuilla älypähkinänä on tarjolla oikea loppupelitehtävä, historian tunnilla käydään vuosisadan takaisessa Japanissa, opettavaisena hetkenä opitaan opettamaan gota. Ahkerille lukijoille Senten ehto- puolella Keijo kamppailee yhä kiusauksia vastaan, ja viime sivun kevennykset vaihtavat totisen lukumielen vapaalle.

Kauan olen muistellut vanhoja lehtiä
kirkkaan syystaivaan alla.
Muistot ovat nyt kuluneet loppuun:
mennyt
on kuin unta.

(Li Yüta mukailleen)



Vesa Laatikainen



Helsingin Go-kerho ry.

Perustettu vuonna 1979

Helsingin go-kerhon peli-illat 1995

Tiistai 18.00 - 21.00 Ystävyysdenpuiston kerhotila
Kauppakartanonkatu 16, Itäkeskus
(sisäpihan kerhorakennus)

Sunnuntai 17.30 - Ravintola Meritähti
Itämerenkatu 12, Ruoholahti

Sunnuntain peli-ilta vaihtunee perjantaipeli-illaksi vuoden 1996 vaihteessa.

Go-opetusta järjestetään tiistaisin noin kerran kuukaudessa, seuraa kerhon ilmoitustaulua.

Tapahtumia

Salon pikkujouluturnaus	3.12.1995	Salo
Go-kerhon pikkujoulu	5.12.1995 klo 19 -	Sari's and Vesa's
Kanikutonon-turnaus	27.-28.1.1996	Tampere
Jaakko Munkki -turnaus	9.-10.3.1996	Helsinki

Yhteystiedot

Puheenjohtaja Vesa Laatikainen Laakavuorentie 14 B 48, 00970 Helsinki
Puh. koti: 395 1391 Puh työ: 569 6842

Varapuheenjohtaja Matti Siivola Rautkalliontie 4 B 24, 01360 Vantaa
Puh. koti: 87 44 283 Puh työ: 434 6609

Suomen go-luokitukset 28.11.1995

1	Vesa Laatikainen	Helsinki	5 dan	46	Lauri Hiekkaranta	Turku	11 kyu
2	Matti Siivola	Helsinki	5 dan	47	Timo Klemola	Tampere	11 kyu
3	Olli Lounela	Helsinki	4 dan	48	Juha Kuusela	Helsinki	11 kyu
4	Lauri Paatero	Helsinki	3 dan	49	Jari Torkkola	Tampere	11 kyu
5	Ari Karppinen	Helsinki	2 dan	50	Vesa Tuomi	Helsinki	11 kyu
6	Markku Jantunen	Tampere	1 kyu	51	Janne Viertiö	Helsinki	11 kyu
7	Veikko Lähdesmäki	Tampere	1 kyu	52	Lauri Levanto	Salo	12 kyu
8	<i>Lauri Aapola</i>	<i>Tampere</i>	<i>2 kyu</i>	53	Kim Minkkinen	Lapinjärvi	12 kyu
9	Keijo Alho	Helsinki	2 kyu	54	<i>Martti Tolvanen</i>	<i>Helsinki</i>	<i>12 kyu</i>
10	Timo Reijola	Helsinki	2 kyu	55	<i>Samuli Vaittinen</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>12 kyu</i>
11	Tero Sand	Helsinki	2 kyu	56	Jyrki Alenius	Kotka	13 kyu
12	Jarmo Heino	Helsinki	3 kyu	57	Marko Lindroos	Lapinjärvi	13 kyu
13	Mauri Tikka	Helsinki	3 kyu	58	<i>Sinikka Siivola</i>	<i>Helsinki</i>	<i>13 kyu</i>
14	<i>Otsa Alanko</i>	<i>Helsinki</i>	<i>4 kyu</i>	59	Nils Lindqvist	Salo	14 kyu
15	Sari Kohonen	Helsinki	4 kyu	60	Tomio Alho	Helsinki	15 kyu
16	Mika Lähteenmäki	Tampere	4 kyu	61	Satu Eloranta	Helsinki	15 kyu
17	Helena Niinisalo	Tampere	4 kyu	62	Kari Konttijärvi	Tampere	15 kyu
18	Heikki Paatero	Helsinki	4 kyu	63	Jukka Laakso	Turku	15 kyu
19	Matti Rainio	Tampere	4 kyu	64	Jani Lahtinen	Helsinki	15 kyu
20	Tero Suomela	Tampere	4 kyu	65	Juha Lintula	Tampere	16 kyu
21	Jarkko Lindblad	Helsinki	5 kyu	66	<i>Mikko Saarinen</i>	<i>Helsinki</i>	<i>16 kyu</i>
22	Henri Toukoma	Tampere	5 kyu	67	Sami Sandqvist	Tampere	16 kyu
23	Jarkko Hyvärinen	Tampere	6 kyu	68	Jukka Laajarinne	Helsinki	17 kyu
24	Tapio Lampén	Helsinki	6 kyu	69	Ari Lehtonen	Tampere	17 kyu
25	Kyösti Lehto	Helsinki	6 kyu	70	<i>Jonne Rantala</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>17 kyu</i>
26	Oliver Nebelung	Turku	6 kyu	71	<i>Tapio Tuomala</i>	<i>Loviisa</i>	<i>17 kyu</i>
27	Petri Autio	Helsinki	7 kyu	72	Tony Danielsbacka	Lapinjärvi	18 kyu
28	Kari Haatanen	Helsinki	7 kyu	73	Arto Inkala	Helsinki	18 kyu
29	<i>Tapio Poutiainen</i>	<i>Helsinki</i>	<i>7 kyu</i>	74	<i>Fred Lee</i>	<i>Helsinki</i>	<i>18 kyu</i>
30	Jukka Ranta	Salo	7 kyu	75	<i>Tomi Mickos</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>18 kyu</i>
31	Matias Roto	Lapinjärvi	7 kyu	76	Teemu Rovio	Tampere	19 kyu
32	Seppo Rönkkö	Lapinjärvi	7 kyu	77	Marko Alenius	Nurmijärvi	20 kyu
33	Rolf Ström	Tampere	7 kyu	78	Mika Junttila	Lapinjärvi	20 kyu
34	Mauri Torikka	Turku	7 kyu	79	Juhani Heino	Helsinki	20 kyu
35	Timo Tähtinen	Helsinki	7 kyu	80	<i>Eljas Törneblom</i>	<i>Helsinki</i>	<i>20 kyu</i>
36	Jussi Wuorela	Helsinki	7 kyu	81	<i>Pasi Järvinen</i>	<i>Helsinki</i>	<i>21 kyu</i>
37	<i>Tuomas Lukka</i>	<i>Helsinki</i>	<i>9 kyu</i>	82	Tiina Liukkonen	Tampere	22 kyu
38	Miika Minkkinen	Lapinjärvi	9 kyu	83	Dinos Papadopoulos	Helsinki	24 kyu
39	Petri Pitkänen	Salo	9 kyu	84	<i>Jukka Zitting</i>	<i>Helsinki</i>	<i>27 kyu</i>
40	Juha Tanskanen	Helsinki	9 kyu	85	Urpo Tikka	Helsinki	27 kyu
41	Kaj Jansen	Salo	10 kyu	86	<i>Minna Mickos</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>28 kyu</i>
42	Harri Kempainen	Tampere	10 kyu	87	Jani Nyström	Lapinjärvi	28 kyu
43	<i>Jörgen Illman</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>10 kyu</i>				
44	<i>Tuomas Klingberg</i>	<i>Lapinjärvi</i>	<i>10 kyu</i>				
45	Pekka Laakso	Turku	10 kyu				

Suomen mestaruuskisat 1995

Syksy 1995 kylmeni vasta finaalien alla, karsinnat ja SM-sarja käytiin läpi aurinkoisina ja lämpiminä viikonloppuina. Kaiken kaikkiaan kaksikymmentäviisi pelaajaa oli pelaamassa Suomen mestaruuden eri vaiheissa: alussa 21 karsinnoissa, 6 SM-sarjassa, vielä 3 finaalissa ja lopulta yksi voitti.

Karsinnat on pidetty yhdeksänä viime vuotena. Lapinjärven Kycklingskotiseututalo oli kuitenkin tunnelmallisin tähän astisista kisapaikoista. Pelillisesti suuria yllätyksiä ei tapahtunut, Tapio Poutiainen keskikyu-sarjassa menestyi mainiosti korotuksen arvoisesti ja kahdenkymmenen kyun sarjassa Eljas Törneblom osoitti olevansa taitavampi kuin Lapinjärven nuorimmat pelaajat. Jatkoon pääsivät konkari Lauri Paatero, 3 dan, Helsingistä ja uutena SM-sarjapelaajana Markku Jantunen, 1 kyu, Tampereelta.

SM-sarjan pelipaikkaa isännöivät tänä vuonna Siivolat Vantaan Koivukylässä. Neljä pelaajaa: Vesa Laatikainen 5 dan, Matti Siivola 5 dan, Ari Karppinen 2 dan ja Olli Lounela 4 dan olivat suoraan edellisvuoden turnausmenestyksen perusteella jatkossa. Kuuden pelaajan SM-sarjaan liittyivät siis karsintojen kaksi parasta. Pelitapahtumista kenties odottamattomimmat olivat mestaruutta puolustavan Vesa Laatikaisen tappio Olli Lounelalle jo toisella kierroksella (valittuaan vielä värinsä väärin) ja Ari Karppisen, 2 dan, tappio Markku Jantuselle, 1 kyu. Viisikierroksisen savun hälvettyä pelilautojen päältä kolme ensimmäistä olivat tasapisteissä ja useamman vuoden takaiset säännöt piti kaivaa esiin. Vesa Laatikainen edellisvuoden mestarina suoraan finaaliin ja Matti Siivola ja Olli Lounela ratkaisivat keskenään semifinaali-pelillä, kumpi jatkaa finaaliotteluun.

Semifinaali lauantaiaamupäivänä 4.11. Mellunmäessä Helsingissä aloitti kolmen pelaajan finaaliiviikonlopun. Matin ja Ollin semifinaalipelin voittaja pelasi iltapäivällä Vesaa vastaan. Pelissä Ollilla oli mahdollisuutensa mutta Matti pelasi tarkemmin kriittisissä kohdissa ja jatkoi finaaliin. Menettyjä mahdollisuuksia voi seurata Senten SM-liitteen semifinaalikommenteista.

Finaalin ensimmäinen osa pelattiin lauantai-iltapäivänä. Matti sai keskipelin alkuvaiheissa edullisemman aseman, mutta ei aloittanut loppupeliä ajoissa, ja viimeisessä taistelussa pelitilanne kääntyi Vesan voitoksi. Tämäkin peli on kommentoitu lyhyesti SM-liitteessä. Finaalin toinen peli päättyi Vesan voittoon Matin luovutettua siirron 162 jälkeen, pelin ratkaisun tapahduttua jo noin sata siirtoa aikaisemmin. Paras kolmesta -finaali päättyi näin 2-0. Vesalle mestaruus oli kolmas peräkkäinen ja kahdeksas kautta aikojen.

SM-kilpailujen lopputulokset 1995

1. Vesa Laatikainen 5 dan Helsinki SM 1995
2. Matti Siivola 5 dan Helsinki
3. Olli Lounela 4 dan Helsinki
4. Lauri Paatero 3 dan Helsinki
5. Markku Jantunen 1 kyu Tampere
6. Ari Karppinen 2 dan Helsinki

SM-finaali 4.-5.11.1995 Mellunmäki, Helsinki

Finaali

Vesa Laatikainen 5 dan - Matti Siivola 5 dan 1-0
 Matti Siivola 5 dan - Vesa Laatikainen 5 dan 0-1

Vesa Laatikainen voitti Suomen mestaruuden 2-0.

Semifinaali 4.11.

Matti Siivola 5 dan - Olli Lounela 4 dan 1-0

SM-sarja 13.-15.10.1995 Koivukylä, Vantaa

	VLa	MSi	AKa	OLo	LPa	MJa	Pisteet	Sija
Vesa Laatikainen	■	1	1	0	1	1	4	1.(1.)
Matti Siivola	0	■	1	1	1	1	4	1.(2.)
Ari Karppinen	0	0	■	0	0	0	0	6.
Olli Lounela	1	0	1	■	1	1	4	1.(3.)
Lauri Paatero	0	0	1	0	■	1	2	4.
Markku Jantunen	0	0	1	0	0	■	1	5.

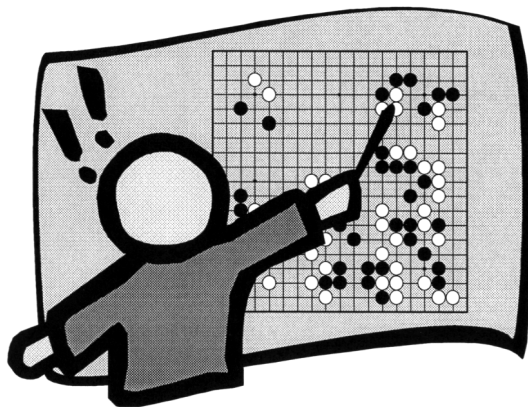
(suluissa edellisvuoden tuloksiin perustuva tasatilanteen vertailujärjestys)

SM-karsinnat 16.-17.9.1995 Lapinjärvi

PLC	PLAYER	GR	1	2	3	4	5	MM	PT	SOS	DOS
*1	Paatero, Lauri	Hki 3D	6+	5+	2+	3+	7+	9	5	34	34
*2	Jantunen, Markku	Tre 1K	12+	3+	1-	9+	4+	8	4	34	25
3	Alanko, Otso	Hki 6K	4+	2-	11+	1-	10+	7	3	34	17
4	Reijola, Timo	Hki 2K	3-	10+	5+	6+	2-	7	3	33	18
5	Heino, Jarmo	Hki 3K	8+	1-	4-	13+	6+	7	3	33	17
6	Kohonen, Sari	Hki 4K	1-	8+	12+	4-	5-	6	2	34	11
7	Ranta, Jukka	Salo 7K	9-	14+	8+	12+	1-	6	3	31	16
8	Lampén, Tapio	Hki 6K	5-	6-	7-	14+	11+	6	2	29	10
9	Poutiainen, Tapio	Hki 8K	7+	12-	10+	2-	15+	6	3	28	15
10	Rönkkö, Seppo	Lvi 7K	11+	4-	9-	19+	3-	5	2	28	8
11	Minkkinen, Miika	Lvi 9K	10-	13+	3-	15+	8-	5	2	27	9
12	Niinisalo, Helena	Hki 4K	2-	9+	6-	7-		5	1	26	6
13	Siivola, Sinikka	Hki 14K	16+	11-	18+	5-	17+	5	3	24	12
14	Illman, Jörgen	Lvi 10K	15+	7-	19+	8-	20+	5	3	22	10
15	Vaittinen, Samuli	Lvi 12K	14-	21+	16+	11-	9-	4	2	22	6
16	Klingberg, Tuomas	Lvi 10K	13-	18+	15-	17-	19+	4	2	20	7
17	Törneblom, Eljas	Hki 23K	++	19-	20+	16+	13-	4	3	15	7
18	Tuomala, Tapio	Lov 17K	20+	16-	13-	++	21+	4	3	14	5
19	Rantala, Jonne	Lvi 17K	21+	17+	14-	10-	16-	3	2	20	6
20	Mickos, Minna	Lvi 29K	18-	++	17-	21+	14-	3	2	15	2
21	Mickos, Tomi	Lvi 18K	19-	15-	++	20-	18-	2	1	14	0

*: Kaksi parasta pääsivät jatkoon SM-finaaliin

Hki: Helsinki, Lov: Loviisa, Lvi: Lapinjärvi, Tre: Tampere, PLC: place of player, NAT: nationality, GR: grade, MM: MacMahon-score, PT: points, SOS: Sum of Opp. Scores, SDS: Sum of Defeated Opp. Scores



Saijo-sensein opetuksia

Helsingin go-kerhossa kävi elokuun puolessavälissä harvinainen vieras: go-pelin ammattilainen. Suomessa käyneet ammattilaiset voidaan vielä laskea kahden käsin sormin ja edellisestä vierailusta lienee jo kaksi vuotta.

Saijo Masataka, 8 dan, on jo kerran aikaisemmin käynyt Suomessa, kahdeksisen vuotta sitten, ja meille Euroopan go-kongressikävijöille hän on tuttu useammasta kongressista. Muistan myös hyvin, kun Nagoyassa, Japanissa, amatööriön maailmanmestaruuskisojen aikana hän esiintyi iloisen isännän elkein, tuoden oman kerhonsa jäseniä pelaamaan ja pitämään hauskaa kisaan osallistujien kanssa. Tunnusomaisinta hänelle on se, että go-peli tai useamman simultaani on aina menossa ja imukkeella varustettu savuke käryämässä.

Go-kerhon tiistain peli-ilta oli tällä kertaa vilkkaampi kuin koskaan, yli kolmekymmentä pelaajaa tai peliä opettelevaa harjoitteli kerhon salissa. Kun tilaisuus alkoi, Saijo otti heti aloitteen haltuunsa: hän haluaa opettaa uusille pelaajille gon perusteet, ja meidän paikallisten pelaajien on seurattava, miten se tehdään. Sente seurasi, ja nyt kirjoittaa, mitä Saijo-sensei opetti.

Mutta ennen opetuksen aloittamista pitää tietää periaatteet: Aloittelijoita on käsiteltävä silkkihansikkain. He haluavat ennen kaikkea pelata eivätkä välttämättä ymmärrä silmien päälle lainkaan. Kerhon toiset aloittelevat pelaajat ovat parhaimpia harjoitusvastustajia vasta-alkajille.

Säännöistä opetetaan ensimmäiseksi perusasiat:

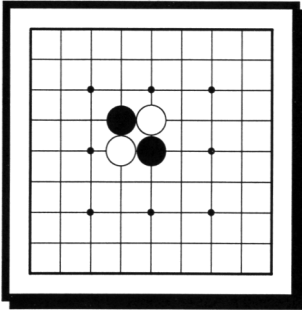
- Peli aloitetaan tyhjältä laudalta.
- Musta ja valkoinen pelaavat vuorotellen uuden kiven laudalle, vapaavalintaiseen pisteeseen.
- Kivien ympäröiviä pisteitä kutsutaan vapauksiksi ja yhteenkytkettyjä, samanvärisiä kiviä ryhmiksi.

Harjoituksena muodostetaan erimuotoisia kiviryhmiä ja pyydetään peliin vihkiytyvät laskemaan vapauksia.

Ensimmäinen varsinainen sääntö kuuluu:

1. Kun kivellä tai kiviryhmällä ei ole vapauksia, se poistetaan laudalta.

Tämän säännön opittuaan tulevat go-pelaajat voivatkin alkaa jo pelata gota, tosin hieman yksinkertaistettua muunnelmaa:



“Go for Beginners”

- 9x9 lauta
- Alkutilanteessa asetetaan kaksi valkeaa ja kaksi mustaa kiveä vinoittain ristiin keskelle lautaa.
- Musta aloittaa.
- Pelin voittaa se, joka saa ensin toisen kiven tai kiviryhmän vangiksi!

Tätä peliä voidaan harjoituksen vuoksi pelata puolesta tunnista tuntiin. Jos musta voittaa yhden pelin, värejä vaihdetaan seuraavaan peliin. Jos valkea voittaa, jatketaan samoilla väreillä.

Toinen sääntö kuuluu:

2. Loppupisteet muodostuvat saarretuista alueista ja vangituista kivistä. Se, kummalla on enemmän pisteitä lopussa, voittaa pisteiden erolla.

Tätä sääntöä harjoitetaan asettamalla laudalle aluksi kahden pisteen alueita, kolmen pisteen alueita, 1 tai 2 vangiksi joutuvaa kiveä, ja niin edelleen. Asemien todentunnusta ei ole väliä. Pelaajat saavat aina laskea alueet ja kertoa piste-eron mustan ja valkean välillä. Kun vaikuttaa siltä, että laskenta on kohtalaisen tarkkaa, voidaan pelejä jatkaa oikeilla säännöillä 9x9 laudalla. Edelleen, jos musta voittaa, vaihdetaan värit seuraavaan peliin, ja jos valkea voittaa, jatketaan samoilla väreillä.

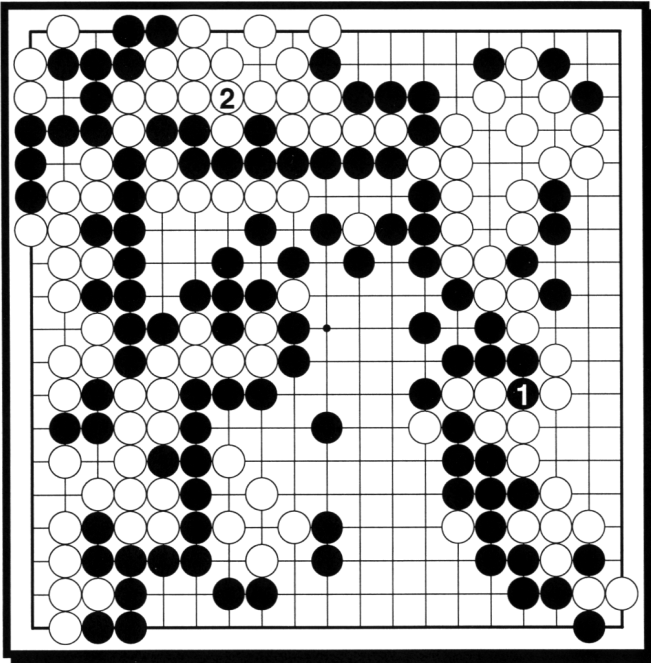
Mikäli peleissä törmätään ko-tilanteeseen, kolmas sääntö kuuluu:

3. Pelaaja ei saa heti vangita sitä vastustajan kiveä, jolla vastapelaaja on vanginnut yhden kiven. Ko. kivi (huomaa kompa) voidaan vangita vasta yhden siirtoparin jälkeen.

Näillä säännöillä vastakoulutetut gon pelaajat pärjäävätkin jo ensimmäisen kerhoillan ja vielä muutaman pelipäivän eteenpäin. Taitojen karttuessa pelaajille voidaan sitten opettaa tarkemmin ryhmien elämän ja kuoleman teoria, sekut ja semeait.

Kerran tuhannessa vuodessa

Tehtävä Senten lukijoille, ei liian vaikea eikä liian helppo, onpahan vain tosielämästä. Asia lienee näin: musta on juuri pelannut dame-siirron ❶, joka ei tietenkään ole ko-uhkaus, ja valkea on kytkenyt viimeisen pisteen kon ❷:lla.



Vangit: mustalla 13 valkeaa, valkealla 15 mustaa

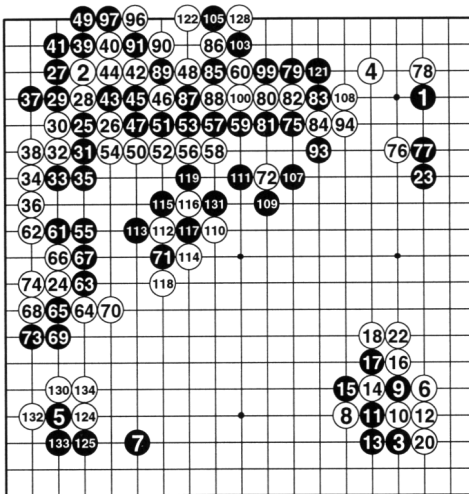
Tehtävä: Kumpi voittaa, miksi ja miten?

Vihjeitä: minulla oli mustat, se oli taisha ja paikan päällä tuomarina toiminut japanilainen ammattilainen Ushikubo, 9 dan, oli suuresti huvittunut tästä seuranneista pelin tapahtumista. Oikeat vastaukset johdantoinen seuraavilla sivuilla.

Kerran tuhannessa vuodessa - johdanto ja vastaukset

Tehtäväkuvion peli on allekirjoittaneen Amatöörien maailmanmestaruuskisojen 1995 päätöspeli. Valkeilla oli Victor (Guang) Chow, 4 dan Etelä-Afrikasta ja mustilla siis Vesa Laatikainen, 5 dan, Suomi. Molemmat olivat voittaneet ennen tätä kahdeksannen kierroksen peliä neljä seitsemästä ja vain toinen saisi kunnioitettavat viisi pistettä. Taistelun kovuus tulee ilmi oheisista pelikuvista.

Kuva 1. 1-134

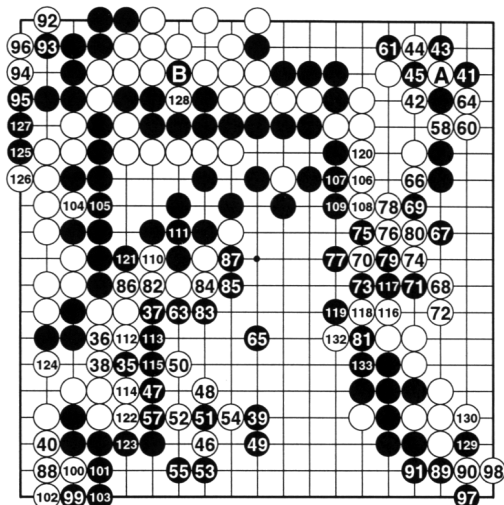


Kuvassa 1 peli lähtee mielenkiintoisesti käyntiin taisha-josekilla (8-22) ja jatkuu myöhemmin ko-taisteluilla. Valkea voittaa ensimmäisen kon yläreunan alueen varmistavalla siirrollä 122, mutta musta voittaa toisen kon keskellä lautaa siirrollä 131. Valkea saa vasemmasta laidasta korvauksen ko-uhkauksellaan 130, ja peli jatkuu.

19 at 9, 21 at 14, 92 at 46, 95 at 89, 98 at 46,
101 at 89, 102 at 91, 104 at 85, 106 at 46, 120 at 112,
123 at 117, 126 at 112, 127 at 89, 129 at 117

Kuva 2. 135-234 (seuraava sivu)

Laudalla käydään vielä kolmaskin isohko ko-taistelu oikeassa ylänurkassa. Valkea vuorostaan varmistaa kon itselleen siirrollä 64 ja musta ottaa kompensaaiona ison keskusta-alueen 65:llä.

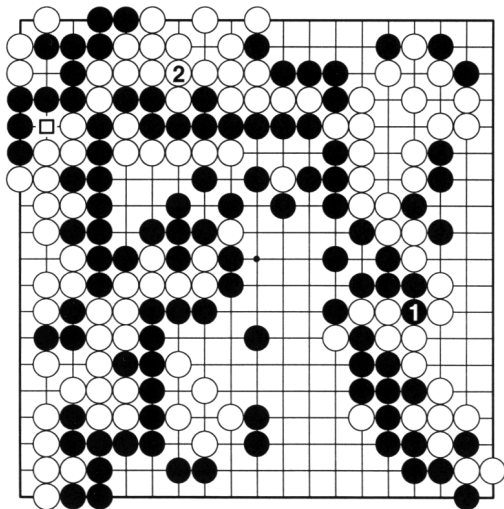


56 at A, 59 at 45, 62 at A, 131 at B, 134 at 128

Vasemman ylänurkan mustasta ryhmästä tulee periaatteessa seki siirroilla 92-96, sillä kysymyksessä on ns. mannen-ko (kymmenentuhannen vuoden ko): Jos musta aloittaa kon, niin valkea häviää korkeintaan kuusi pistettä, kun taas musta voi hävitä koko ryhmänsä. Tällaisen kon sanotaan aloitettavan kerran tuhannessa (tai siis kymmenessä tuhannessa) vuodessa.

Vaihtelevan pelin viimeisin iso vaihtokauppa käydään oikeassa reunassa, kun musta päättää äkisti uhrata laitansa varmistaakseen itselleen todella ison keskustan. Ja viimeinen pisteen ko alkaa...

Kuva 3. 235-236 (1-2)



Jos valkea olisi pelannut *sekin* varmistavan kiven □, 2:n sijasta, niin musta olisi kyllä voittanut viimeisen pisteen kon, mutta valkea olisi voittanut pelin puolella pisteellä. Toisaalta, eihän mustan 1 ollut mikään kouhkaus, joten on ymmärrettävää, että valkea halusi viimeisen pisteen itselleen. Tilanteen täsmällinen arviointi ei ollut helppoa, näinpä kaikki pisteet, mitä sai, oli otettava.

Tamura - Ishii, marraskuu 1895

Gota on pelattu jo vuosituhanneet, joten tietyssä mielessä tämä peli on pelattu Japanissa aivan äskettäin - vain sata vuotta sitten. Pelin aikoihin Suomi oli vielä Venäjän suuriruhtinaskunta, Nikolai II oli tullut juuri valtaan ja Bobrikov oli matkalla Suomen kenraalikuvernööriksi...

Pelissä pelasivat Tamura Hoju, 4 dan, ja Ishii Senji, 5 dan. Peli aloitti näiden kahden pelaajan välisen pitkän kymmenen pelin otteluiden sarjan, he pelasivat jubangon peräti viisi kertaa. Jubango ja keskinäiset pelit huippupelaajien välillä oli vallitseva ranking-järjestelmä Japanissa ennen Japanin go-liiton luokitusturnauksen, oteain, käyttöönottoa. Tamura aloitti mustilla tasoituksella sen-ni eli vuorotellen peli mustilla, toinen peli kahdella kivellä. Tässä ottelussa hän vähensi tasoitusta seuraavaan pykälään, seuraavassa ottelussa pääsi tasoihin ja lopulta 13 vuotta myöhemmin hän oli pakottanut Ishiin pelaamaan tasoituksella sen-ni. Tuolloin heidän nimensä olivat jo Honinbo Shusai ja Nakagawa Senji.

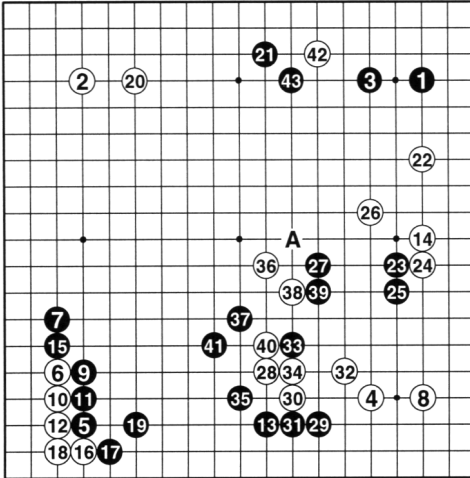
Pelin Tamura Hoju oli siis 21-vuotias tuleva Honinbo Shusai, viimeinen Honinbo-koulun mestari ja viimeinen Meijin. Pari vuotta ennen tätä peliä hän oli vaellellut ympäri Japania itsetutkiskelun merkeissä, yrittänyt menestyksestä tehdä bisnestä ja suunnitellut jopa Amerikkaan muuttoa, mutta Honinbo-koulun onneksi palasi takaisin Honinbo Shuein koulutettavaksi. Honinbo-koulussa hän edistyi nopeasti ja vuonna 1908 hänestä tuli koulun mestari, Honinbo Shusai. Viimeisenä Honinbona hän oli Japanin go-liiton, Nihon Kiinin perustavia jäseniä, mutta luopui ylimmän go-mestarin asemastaan vasta vuotta ennen kuolemaansa 1938.

Ishii Senji oli tämän pelin aikoihin 27 vuoden ikäinen ja jo asemansa go-maailmassa vakiinnuttanut. Hänestä tuli myöhemmin kuuluisan Nakagawa Kamesaburon seuraaja, jolloin hän muutti nimensä Nakagawa Senjiksi ja myöhemmin vielä Nakagawa Kamesaburo II:ksi. Hän oli yksi nykyisen Japanin go-liiton perustajia. Hänen go-lahjakkuutensa oli kiistaton mutta hänet tunnettiin myös sakeen meneväksi. Noina aikoina sanottiin, että jos hän olisi hallinnut juomisensa hieman paremmin, hän olisi ollut paljon vahvempi vastus Tamuraa vastaan näissä kymmenotteluissa. Hän kuoli vuonna 1928.

Ensimmäinen jubango, 1. peli, 29.11.1895

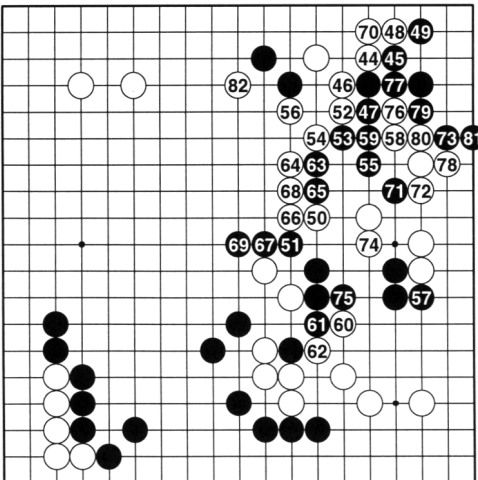
Musta: Tamura Hoju 4 dan (sen-ni) Valkea: Ishii Senji 5 dan

Kuva 1. Siirrot 1-42.



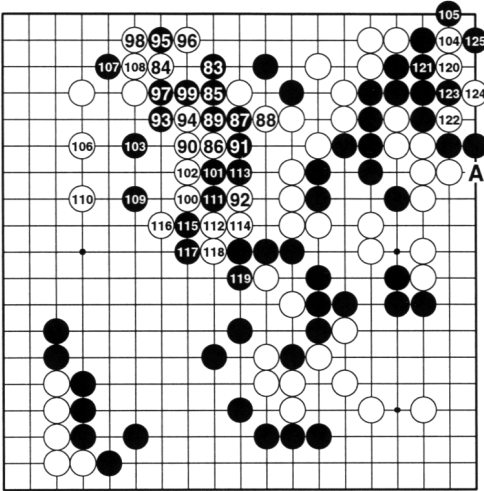
Jos joku Senten lukijoista ihmettelee, voiko valkea sulkea mustan ryhmän sisään siirrolla A siirron 42 asemasta, niin vastaus on ei. Asian selittämiseen tosin tarvittaisiin pari noin neljäkymmenen siirron muunnelmaa.

Kuva 2. Siirrot 42-82.



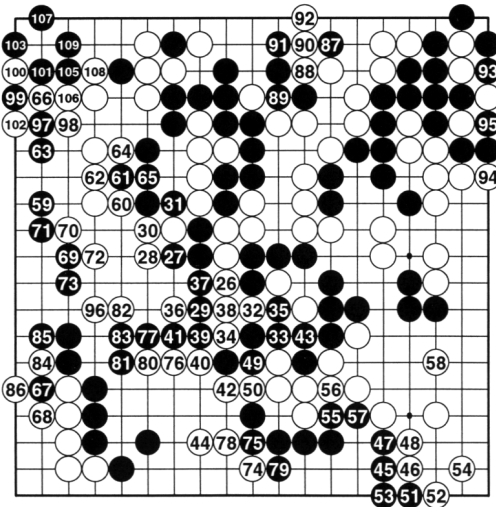
Keskipelissä valkea hyökkäilee mustan ryhmää vastaan, mutta mitään ratkaisevaa ei tässä vaiheessa tapahdu. Mikä on oikea yläkulman mustan nurkan status?

Kuva 3. Siirrot 83-125.



Tesujilla 95 musta pääsee heikolla ryhmällään juuri ja juuri ulos, valkea tyytyy isoon alueeseen vasemmassa yläkulmassa ja jopa uhraa keskeltä lautaa viiden kiven ryhmänsä. Siirtojen 220-225 jälkeen valkealla on optiona vangita kaksi mustan kiveä siirrolla A, musta tosin elää nurkassaan.

Kuva 4. Siirrot 126-209.

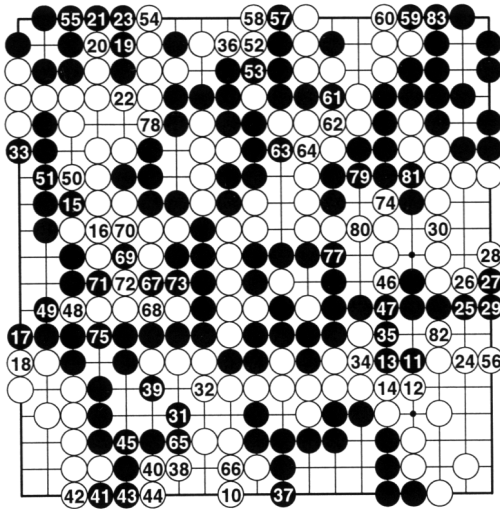


Pelin loppupeli on esimerkillistä ja mustan loppupelitesuji 87 mainitsemisen arvoinen.

Valkea 98 vastauksena mustan 97:ään on kuitenkin poikkeuksena vakava virhe, joka kieli tarkkaavaisuuden puutteesta. Siirtoa 99 seuraava siirtosarja nurkassa lienee tuttu monelle tasoituspelejä pelanneelle. Miten ihmeessä musta saattoi elää valkean nurkassa?

104 at 99

Kuva 5. Siirrot 210-283. Musta voitti 3 pisteellä.



76 at 69

Tämä ensimmäinen jubango, joka pelattiin yhden vuoden aikana, päättyi Tamura Hojun voittoon 7-2 (+ yksi tasapeli). Seuraava jubango saatettiin sen-ai-sen, eli Tamura otti Ishiitä vastaan peleissä kaksi kertaa kolmesta mustat ja kerran kolmesta valkeat.



Tamura Hoju vanhempana: Honinbo Shusai, viimeinen Meijin.

Viimeinen kiusaus

Pelaajamme on tässä kirjoitus-sarjassa käynyt läpi jos jonkinlaisia kiusauksia go-pelin ääreltä. Niitä on riittänyt laidasta laitaan vastustajan karaktääristä mittelöihin omien vajavaisuuksien kanssa. Jäljellä on vielä yksi kiusaus, joka onkin sitten haastavin.

Pelaajamme on omistanut go-laudan pitkään ja aktiivisia pelivuotia on runsaasti. Pelattujen pelien määrä on varsin kunnioitettava ja pelaamiseen käytettyjen tuntien luku suuri. Menestys ei kuitenkaan ole suostunut seuraamaan pelaajaa, vaan pudotellut armopalojaan kitsaillen. Edistyminen on ollut satunnaista, pelaamisen taso pomppoilevaa. Ja miten monta harmaata hetkeä pelaaminen onkaan aiheuttanut, miten monta pettymyksen huokausta, miten lukuisia raivon latauksia. Samaa on jatkunut vuosikaudet. Samat hankaluudet, samat tunteet, sama kipu. Toki iän mukanaan tuoma seesteisyys alkaa vaikuttaa, ja helpotuksen tilanteisiin tuo suloinen unohduksen armo. On myös valonpilkahduksia, jolloin lamppu loistaa yhden hetken

vuoksi päivätolkulla. Mutta ne ovat harvinaisuuksia.

Miten on sitten selitettävissä näin pitkä ajanjakso raastavaa gon pelaamista? Kuinka on tämä ihmeellinen takavuosien tuote päässyt tunkeutumaan pelaajamme elämään siihen murhetta tuomaan? Ja miksi pitää jatkuvasti kiusata itseään mokomalla pelillä? Miksei antaa kiusaukselle valtaa ja kaivaa lauta kivineen ja kuppeineen metrin syvyyteen mustaan multamaahan ja unohtaa koko juttu? Ainakin luulisi elon olevan vähän helpompaa.

Hmm. Olipas turha kysymys, ajattelee pelaajamme toinen minä samanaikaisesti. Se nimittäin tietää, että tällä Grande Kiusauksella ei ole mitään mahdollisuuksia. Sillä niin kauan kuin sormipari ja vähän ajatuskin liikaa - tai vain sormipari liikaa - go on osa pelaajamme elämää. Miksi näin? No siksi, että GO kaikkine kiusauksineen ja harvoine huipennuksineen sitä oikeaa elämää juuri onkin.

Keijo Alho

Kielioppia go-pelaajille

Gon kansainvälinen kanssakäymiskieli on englanti, kuten jokainen ehkä arvaakin. Kun tätä ja monta muuta kieltä käyttävät originaali-britit, suomalaiset, japanilaiset ja monet muut, niin väärinymmärrysten mahdollisuus on olemassa. Tässä muutama likimain tositarina siitä, miten voi käydä.

Ruotsalainen Yvonne Benzian oli kerran go-kongressissa kymmenenä kyuna ja tapasi ystävällisiä japanilaisia. Japanilaiset kyselivät niitä näitä ja muun muassa:

“How strong are you?”

“I’m ten kyu.”

“Hai, hai! Tenk you, tenk you!”

Suomen Sari Kohonen oli Japanissa naisten amatöörimestaruuskilpailuissa ja luonnollisesti joutui myös juttuihin japanilaisten kanssa. Kuten asiaan kuuluu, japanilaiset kysyivät Sarin vahvuutta, ja Sari halusi brassailla japanin taidoillaan.

“How strong are you?”

“San kyu.”

“Hai, hai! Sank you, Sank you!”

Samainen Sari joutui myös Wienissä kieliongelmiensä uhriksi. Hänen pelinsä Euroopan mestaruusturnauksen ensimmäisellä kierroksella Kathleen Timminsiä vastaan alkoi legendaarisesti:

“Hello, I’m Sari.”

“Why??”

Saksan kielikin voi johtaa yllättäviin tilanteisiin. Kun Vesa Laatikainen ja Ulf Olsson olivat Düsseldorfissa Fujitsu-cupin karsintaturnauksessa 1988, niin eräänä päivänä he menivät oluelle läheiseen Bierstubeen. Listasta kumpikin valitsi omat oluensa, mutta Ulfin tilaus ei ollutkaan aivan yksinkertainen:

“Ein Weissbier mit Schüss, Bitte!”

“Rot oder grün?”

Ranskan kieli sen sijaan sujuu kieltä tuntemattomaltakin. Namurissa 1991 Vesa antoi esimerkin ravintola-ranskan käytöstä tilatessaan kivennäisvettä.

“Eau de minerale, sil vouz plais.”

“Ölömölö ölömölö?”

“Naturel.”

