

Boekenlijst Go Club Salland

Boeken te leen voor de leden van GCS.

Aan de titel (onderstreept) kan je wel zien in welke taal het is geschreven, meest Engels.

Tussen haakjes staat wie de eigenaar is.

Coördinatie: Gerard Bouwman. Laatste wijziging 20 juli 2021

A.	Eerste boeken, over het spel en de regels
1	<p>CHO, Chikun. <u>The magic of Go</u>. G41. Ishi Press, 1988, 1e dr. 174 pag. Over regels en een beetje tactiek, maar vooral aardig door de stukjes over oorsprong van go, go in China, in Korea, in Japan, in de wereld, computers, spelmateriaal, sterkte, e.a. (GCS)</p>
2	<p>DAVIES, James. <u>The rules and elements of Go</u>. 64 pag. Ishi Press, 1977. Eenvoudige uitgave van Ishi-press over regels en basistactiek.(GCS)</p>
3	<p>DAVIES, James & Richard Bozulich. <u>An introduction to Go</u>. Ishi Press, 1985, 2e dr. G30. 92 pag. Over de spelregels en een beetje strategie. (GCS)</p>
4	<p>DORHOLT, Winfried. <u>Das japanische Brettspiel GO</u>. 102 pag. Falken Verlag, 1982. Duitstalig. Met spelregels en enige tactiek en strategie. (GCS)</p>
5	<p>IWAMOTO, Kaoru. <u>Go voor beginners</u>. 149 pag. Uitgeverij Het Spectrum, 1976. Vertaling van "Go for beginners" 1972. Prisma pocket 1765. Spelregels en elementaire tactiek.(GB)</p>
6	<p>IWAMOTO, Kaoru. <u>Go voor beginners</u>. 151 pag. Uitg Bzztoh, 1987. De regels en eenvoudige tactiek en strategie. (GCS)</p>
7	<p>KISHIKAWA, Shigemi. <u>Stepping stones to go. A game of strategy</u>. 159 pag. Spelregels en enige tactiek.(GB)</p>
8	<p>LASKER, Edward. <u>Go and go-moku</u>. 213 pag. Een vroeg boek (1934) met spelregels, eenvoudige en gevorderde strategie. En acht pagina's over go-moku (vijf op een rij). (GB)</p>
9	<p>SMITH, Arthur. <u>The game of GO. The national game of Japan</u>. Uitgeverij Charles E. Tuttle Company, 4e druk, 1959. Oorspronkelijke druk 1908. 224 pag. Het eerste boek over go in het Engelse taalgebied. Met veel referenties aan Korschelt, die in het Duits over go schreef. Dit boek is eerder antiquarisch van waarde, en tegenwoordig niet meer erg boeiend voor wie het spel wil leren. Met veel gebruik van het coördinatensysteem en enkele diagrammen. (GCS)</p>
10	<p>VIE, Leon. <u>Go, het oudste denkspel</u>. 88 pag., z.j. Over spelregels en enige tactiek. Gemakkelijk leesbaar. (GB)</p>

11	<p><u>Go het boeiendste spel dat er bestaat.</u> Handleiding en basistechnieken. Samengesteld door Nihon Ki-in (de Japanse Go-bond). Vertaald door Max Rebattu. 192 pag. Uitgeverij Luitingh, Laren, 1975. De regels en elementaire speeltechniek. (GCS)</p>
----	---

B. Studie voor beginners	
1	<p>BOZULICH, Richard. <u>The second book of Go</u>, G31. 124 pag. Ishi Press, 1987, 1e dr. Eenvoudige inleiding in vechtzetten, opening, middenspel en eindspel. (GCS)</p>
2	<p>DAVIES, James. <u>Life and death. Elementary Go Series, volume 4.</u> G13. 157 pag. Basisvormen die een grote rol spelen bij het vangen van groepen of het juist levend houden er van. (GCS) (GB)</p>
3	<p>HARUYAMA, Isamu & NAGAHARA, Yoshiaki. <u>Basic techniques of GO.</u> G2. 170 pag. Ishi press, 1974, 4e dr. Een mooi overzicht van allerlei strategische begrippen, die met opening, middenspel of eindspel van doen hebben. Barst van de Japanse termen dit boekje uit 1969.(GCS)</p>
4	<p>ISHIDA, Akira & DAVIES, James. <u>Attack & Defense.</u> Elementary Go Series, volume 5. Ishi Press, G 14, 2e druk, 1984. 253 pag. Tien hoofdstukken, tien thema's rondom aanval en verdediging, vooral middenspel situaties. (GCS) (GB)</p>
5	<p>ISHIGURE, Ikuro. <u>In the beginning. Elementary Go Series, volume 1.</u> G10. The Ishi Press, 1988, 5e dr. 152 pag. Over diverse principes voor de openingsfase. Voor beginners en gevorderden. (GCS) (GB)</p>
6	<p>KANO, Yoshinori. <u>Graded go problems for beginners, volume one. Introductory problems.</u> 226 pag. The Nihon Ki-in, 1985, 1e dr. Eenvoudige go-problemen (237 stuks) in diverse categorieën: stenen vangen, verbinden en knippen, opening, eindspel. Aanrader voor beginners. Voor 30-15 kyu. (GCS) (GB)</p>
7	<p>KANO, Yoshinori. <u>Graded go problems for beginners, volume two. Elementary problems.</u> 250 pag. The Nihon Ki-in, 1985, 1e dr. Vervolg op deel 1 met weer fijn veel problemen. Voor 25-20 kyu zegt de kaft, maar 20-10 klopt beter. Een uitdaging voor een beginner. (GCS)</p>
8	<p>KENSAKOE, Segoe <u>Go proverbs illustrated.</u> Go library in English, volume 1. 1e druk, 1960. 262 pag. Spreekwoorden (43) worden toegelicht met voorbeelden.(GCS)</p>
9	<p>KOSUGI, Kiyoshi & DAVIES, James. <u>38 basic joseki. Elementary Go Series, volume 2.</u> G11. 244 pag. Ishi Press, 1973, 1e dr. Een overzicht van hoekpatronen die veel voorkomen. Geen boek om van voor naar achter door te lezen; eerder een naslagwerk.(GCS)</p>

10	NAGAHARA, Yoshiaki & Richard Bozulich. <u>Handicap Go. Elementary Go Series, volume 7.</u> G16. 199 pag. Adviezen voor de zwartspeler, maar ook voor de witspeler, over gebied maken en over invasies. Voor beginners en ervaren spelers.(GCS)
11	OGAWA, Tomoko & DAVIES, James. <u>The Endgame. Elementary Go Series, volume 6.</u> G15. Ishi Press, 1982, 2e dr. 212 pag. (Zw) Hoeveel punten zijn eindspelzetten waard, sterke eindspelzetten, wat is de optimale volgorde van de laatste zetten.(GCS) (GB)
12	OTAKE, Hideo. <u>Opening theory made easy.</u> 170 pag. Twintig principes, verdeeld over de onderwerpen “Handvaten voor de opening”, “Goede vorm” en “Strategie”.(GB)

C. Studie voor gevorderden	
1	AWAJI, Shuzo. <u>Changing one’s conceptions.</u> H06. Hinoki Press, 2008. 262 pag. Commentaren, deels in dialogvorm, op 7 amateurpartijen en 3 profpartijen. Tussendoor ook nog 55 problemen over middenspel. (GB)
2	BOZULICH, Richard. <u>Get strong at the opening.</u> K51, Kiseido. 1996. 166 pag. Vooral problemen. Verschillende openingspatronen komen terug: san-ren-sei, Chinese opening, e.a. (GB)
3	BOZULICH, Richard. <u>Get strong at endgame.</u> K 57, Kiseido, 1997. 200 pag. Een kleine test om achter je speelsterkte m.b.t. eindspel te komen, gevolgd door een reeks eindspeltesuji’s, eindspelberekeningen, en problemen uit partijen. (GB)
4	BOZULICH, Richard. <u>The basics of Go strategy.</u> K75, Kiseido, 2007. 216 pag. Vooral over middenspel: 69 pag. theorie en dan nog 101 problemen (GB)
5	BOZULICH, Richard. <u>A survey of the basic tesuji’s. The road map to shodan. Volume 4.</u> K85, Kiseido, 2015. 218 pag. 38 tesuji’s, elk uitgelegd en gevolgd door enkele problemen. (GB)
6	BOZULICH, Richard. <u>Get strong at joseki 2.</u> Get Strong at Go series, volume three. Kiseido Publishing Company. 1e druk, 1996. 174 pag. Behandeling van acht joseki’s en wat daarna. (GB)
7	EIO, Sakata. <u>Modern Joseki and Fuseki. The opening theory of Go. Volume 2.</u> G3. Ishi Press, 1983, 2e dr. Bevat hoofdstuk 8 t/m 14, pag. 180-347, over drie fuseki, en vier joseki’s , o.a. taisha. (GCS)
8	EIO, Sakata. <u>The middle game of go. Volume 1.</u> G5. 144 pag. Ishi Press, 1983, 3e dr. Diepgaande analyse van vier profpartijen, vooral gericht op het middenspel. (GCS)

9	<p>FAIRBAIRN, John. <u>The Meijin's retirement game. Honinbo Shusai vs Kitani Minoru.</u> Slate & Shell, 2010, SSJF006. 142 pag. Beschrijving en royaal commentaar van 1 partij, gespeeld juni tot december 1938. Voorafgegaan door uitgebreide biografische notities over de spelers en afgesloten met 28 pag. opmerkingen over de roman "The master of Go" van Yasunari Kawabata. (GB)</p>
10	<p>FUJISAWA, Shuko. <u>Reducing territorial frameworks.</u> K29, Kiseido, 2e druk, 1997. 202 pag. Uitgangspunten bij reducties, reduceren van zijkant, van hoekafsluiting, van Chinese opening. Plus 26 problemen. (GB)</p>
11	<p>GUO, Juan. <u>The world of Chinese go.</u> Some stories about Chinese go from 1970. Kiseido Publishing Company. K 70. 162 pag. 1^e druk, 2000. Tien hoofdstukken, in elk een partij met analyse. Aangevuld met veel informatie over (professioneel) go spelen in China. Schrijfster is meerdere keren Nederlands kampioen geweest.(GB)</p>
12	<p>ISHIDA, Yoshio. <u>Dictionary of basic joseki 1.</u> Kiseido Publishing Company. K21. 1998, 3^e druk. 268 pag. Verzameling van hoekpatronen, startend op 3-4 punt. Naslagwerk. (GCS)</p>
13	<p>ISHIDA, Yoshio. <u>Dictionary of basic joseki 2.</u> The Ishi Press Go Series. G 22. 308 pag. 1^e druk, 1977. Ed. John Power. Een verzameling van hoekpatronen, startend vanaf 3-4 punt (vervolg op deel 1) en vanaf 5-3 punt. Naslagwerk. (GCS)</p>
14	<p>KAGEYAMA, Toshiro. <u>Kage's secret chronicles of handicap Go.</u> G 17, The Ishi Press, Tokyo, 2e druk, 1987, 204 pag. Over partijen met 5, 4, 3 of 2 voorgiftstenen. Partij wordt beschreven en van commentaar voorzien. De lezer wordt veelvuldig gevraagd of de volgende zet A, B of C is, waarna op de volgende pagina het juiste antwoord komt. (GB)</p>
15	<p>KAGEYAMA, Toshiro. <u>Lessons in the Fundamentals of Go.</u> G28. The Ishi Press, 2^e druk, 1984. 268 pag. Elf hoofdstukken die onderwerpen behandelen als: ladder, net, knippen, verbinden, vorm, vechten, e.a. (GCS)</p>
16	<p>KANO, Yoshinori. <u>Graded go problems for beginners, volume three. Intermediate problems.</u> 201 pag. The Nihon Ki-in, 1987, 1e dr. Voor 20-15 kyu, maar voor 15-5 kyu zeker interessant. 421 problemen. Voor de gevorderde beginner. (GCS)</p>
17	<p>KANO, Yoshinori. <u>Graded go problems for beginners, volume four. Advanced problems.</u> 199 pag. The Nihon Ki-in, 1990, 1e dr. Voor de gevorderde kyu-speler, 10-1 kyu. 390 problemen.(GCS) (GB)</p>
18	<p>KATO, Masao. <u>Kato's attack and kill.</u> G27. 215 pag. The Ishi Press, 1978, 1e dr. Uitgangspunten bij aanvallen, een test, en acht profpartijen met uitgebreid commentaar.(GCS)</p>

19	<p>KATO, Masao. <u>The Chinese Opening. The sure-win strategy.</u> G33. 146 pag. Ishi Press, 1989, 1e dr. Over allerlei aspecten van dit openingspatroon en hoe die, volgens de auteur, onvermijdelijk leidt tot winst. (GCS)</p>
20	<p>MAEDA, Nobuaki. <u>Life and death: Intermediate Level Problems.</u> Slate& Shell, 1e druk, 2001, 138 pag. Elf series van tien problemen die steeds in moeilijkheidsgraad oplopen. Handzaam jaszakformaat. (GB)</p>
21	<p>MINGJIU, Jiang & Adam Miller. <u>Punishing and correcting joseki mistakes.</u> Slate & Shell, 2003, 1e druk. 120 pag. Over vijf hoekpatronen, wat daar soms fout gespeeld wordt en hoe je dat kan afstraffen. (GB)</p>
22	<p>NAGAHARA, Yoshiaki. <u>Strategic concepts of GO.</u> G6. 137 pag. Ishi Press, 1976, 3e dr. Acht hoofdstukjes over: miai, aji, kikashi, dikte, korigatachi, sabaki, furikawari, yosu-miru. En een tweede deel bestaande uit 72 problemen. (GCS)</p>
23	<p>NAOKI, Miyamoto. <u>Test your go strength.</u> G18. Ishi Press, 2e druk, 1991, 216 pag. Vijftig problemen, verdeeld over de categorieën opening, middenspel en eindspel, waar je punten kan scoren. Het puntentotaal geeft een indicatie van je speelsterkte. (GB)</p>
24	<p>NAOKI, Hane. <u>The way of creating a thick and strong game.</u> The heart of go. Discovery series, volume 5. Hinoki Press, 2008, 1e druk. 254 pag. Aan de hand van 22 eigen partijen, demonstreert Naoki hoe dikte werkt. Partijen vaak zonder eindspel genoteerd, alle aandacht gaat naar opening en middenspel. (GCS)</p>
25	<p>NIHON KI-IN Jaarboek 1978, Japans. 350 pag. Met een flink aantal partijen. Commentaar in Japans schrift, maar de diagrammen zijn goed te volgen en op het bord goed na te spelen. (GCS)</p>
26	<p>NIHON KI-IN Jaarboek 1979, Japans. 350 pag.(GCS)</p>
27	<p>NIHON KI-IN Jaarboek 1980, Japans. 350 pag.(GCS)</p>
28	<p>OHIRA, Shuzo. <u>Appreciating famous games.</u> G25. 282 pag. Ishi Press, 1977, 1e dr. Beschrijving en uitgebreid commentaar van tien bijzondere partijen uit de afgelopen eeuwen (1683 tot 1853). Leuk om na te spelen. (GCS)</p>
29	<p>TAKAO, Shinji. <u>Takao's astute use of brute force.</u> H02, Hinoki Press, 2007, 1e druk. 220 pag. Vooral over dikte: dikte opbouwen, dikte gebruiken, simpel spelen. Gevolgd door zes profpartijen met commentaar. (GB)</p>
30	<p>TAKEMIYA, Masaki. <u>Enclosure Josekis. Attacking and defending the corner.</u> G24. The Ishi Press, 1e druk, 1983. 207 pag. Verschillende hoekafsluitingen en hoe je die kan aanvallen c.q. verdedigen. (GCS)</p>
31	<p>TAKEO, Kajiwara. <u>The direction of play.</u> G 26. The Ishi Press, Tokio, 1979, 1e druk. 248 pag. Over strategische keuzes in opening en middenspel. (GCS)</p>

32	<p>YANG, Yilun. <u>The workshop lectures</u>, vol. 4. Slate & Shell, 2007. 72 pag. Dit boekje gaat over vorm, snel of langzaam spelen, een conflictueuze opening, invaderen.(GB)</p>
33	<p>YANG, Yilun. <u>The fundamental principles of go</u>. Slate & Shell, 2004. 188 pag. Nieuwe inzichten over belangrijke principes in go. Het gaat o.a. in op de beste openingszetten, gebruik van joseki, snel en flexibel versus stevig en langzaam, invasies, reducties. (GB)</p>
34	<p>YOON, Youngsun. <u>Haengma</u>. Oromedia, volume 1. 1^e druk, 2006. 192 pag. Engelstalig. Uit de Koreaanse school: een boek over vorm. Qua didactiek geheel anders dan de Japanse en Engelse boeken, toegankelijker ondanks soms diepgaande uitleg. (GWB)</p>
35	<p>ZEIJST, Rob van & BOZULICH, Richard. <u>Making good shape</u>. Mastering the basics, volume 3. K73, Kiseido, 1^e druk, 2002, 205 pag. Met 62 pagina's uitleg en theorie en daarna 245 problemen en vier voorbeeldpartijen met commentaar. (GB)</p>
36	<p>ZEIJST, Rob van & BOZULICH, Richard. <u>All about ko</u>. Mastering the basics, volume 6. Kiseido Publishing Company, K 76, 1^e druk, 2007. 250 pag. Een fors boek over ko: gebruik, waarde, soorten ko, ko dreigingen. (GB)</p>
37	<p>ZEIJST, Rob van & BOZULICH, Richard. <u>Fight like a pro. The secrets of kiai</u>. Mastering the basics, volume 8. K 78, Kiseido Publishing Company, 1^e druk, 2012. 282 pag. Met 14 pag. beschouwing over vechtlust. En daarna demonstratie daarvan in (delen van) 16 profpartijen. (GB)</p>
38	<p>ZEIJST, Rob van & BOZULICH, Richard. <u>The basic principles of the opening and the middle game</u>. The roadmap to shodan, volume two. Kiseido Publishing Company, K83, 1^e druk, 2014. 146 pag. Uitleg van 20 uitgangspunten, aangevuld met blokjes problemen waarin deze uitgangspunten moeten worden toegepast. (GB)</p>

D. Overige uitgaven, soms geheel aan go gerelateerd, soms deels en soms niet

1	<p>BOZULICH, Richard <u>The Go Player`s Almanac</u>. Ishi-press, 1992. 256 pag. De begeleidende opstellen geven dit boek een interessante historische context (geschiedenis en filosofie, go in de 17^e en 18^e eeuw, go in de 19^e en 20^e eeuw), en allerlei extra informatie uit de go wereld (van potten, stenen, borden, tot toernooien, en afwijkende spelregels). Het gaat nergens over speltechniek. (GCS)</p>
2	<p>GO World, internationaal tijdschrift. Nrs 74, 75, 77, 86, 92. (GB)</p>
3	<p>NGoB tijdschriften, jaargangen 1986 t/m 2012. (GCS)</p>
4	<p>OBERMAIR, Gilbert. <u>Klassieke spelen uit het Verre Oosten</u>. 158 pag. Uitg Bzztoh, 1986. Over negen spelen (waaronder go) uit het Verre Oosten. (GCS)</p>
5	<p>SAKATA, Goro & Wataru Ikawa. <u>Five-in-a-row (Renju)</u>. R1. Ishi Press, 1981. 153 pag. Over de bijzondere tak van sport 5-op-een-rij. Regels en elementaire tactiek. (GCS)</p>
6	<p>SHAN, Sa. <u>De Go speelster</u>. Vertaald uit het Frans, 223 pag. Een roman, geplaatst in China, tijdens de Japanse bezetting 1936/37. Een Japanse officier en een Chinese jonge vrouw ontmoeten elkaar regelmatig aan het go-bord op een plein in een bezette Chinese stad. (GB)</p>
7	<p>SLOAN, Sam. <u>Chinese Chess for beginners</u>. S4. Ishi Press, 1989. 186 pag. Dit boekje gaat niet over go maar over Chinees schaak, oftewel xiang-qi. (GCS)</p>
8	<p><u>Yumi, Hotta</u> <u>Hikaru No Go, vol.9</u>. Engelstalig. 207 pag. Manga over Hikaru die met hulp van een geest heel goed go leert spelen. (GB)</p>
9	<p><u>53^e European Go Congress in Groningen 2009</u>. 118 pag. Sfeerbeschrijving, en verslag van een aantal partijen van dit EGC, plus resultaten van de diverse toernooien. (GB)</p>
10	<p>OUWELEEN, Kim, e.a. <u>European Go Yearbook 2016</u>. Uitgave van European Go Federation, 2017. 575 pag. Een inventarisatie van wat er in 2016 op go-gebied gebeurde in 2016 in Europa. Met 200 pagina's over landen en de go-activiteiten daar en 220 pagina's over Europa-brede activiteiten. Bevat een enorm scala aan individuele bijdrages, partijen (200!) en diverse statistische overzichten. Plus nog zo'n 80 pag. over go en kunstmatige intelligentie. 2016 was tenslotte het jaar van Alpha Go. (OV)</p>