

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (1)

瀬越憲作

von Ulrich Groh

Unter den vielen Go-Büchern, die sich über die Jahre angesammelt haben, befinden sich auch japanische Ausgaben verschiedener Autoren, darunter auch fünf Bücher von Segoe Kensaku. Beim Durchsehen der Bücher entdeckte ich erneut, was für tolle Bücher ich da habe, die bestens geeignet sind, um die eigene Spielstärke zu verbessern. Da ich nun die Zeit habe, mich intensiver mit den Inhalten der Bücher zu beschäftigen, möchte ich diese in Form von Beiträgen in der DGoZ vorstellen. Natürlich ist es nicht möglich, den gesamten Inhalt wiederzugeben – das wäre vermessen. Vielleicht kann ich aber einen Eindruck von dem Inhalt und der Darstellung vermitteln.

Zu diesen Büchern findet man manches auf der Webseite von Sensei's Library. Aber dies sind meist nur Zusammenfassungen zum Inhalt und keine weiteren Details. Leider gibt es die Bücher nicht mehr im Handel, sondern nur noch im Antiquariat. Und vielleicht wecke ich so das Interesse an Übersetzungen von diesen, was aber sicherlich mit viel Arbeit – nicht nur bei dem Erhalt der Lizenzrechte – verbunden sein dürfte.

Etwas zu Segoe Kensaku

Segoe Kensaku (1889–1972) war ein Go-Spieler der japanischen Taisho- und Showa-Zeitrechnung. Er wurde in der Präfektur Hiroshima geboren und war Mitglied der Hoensha und von Nihon Ki-in und er trägt den ehrenvollen Rang eines 9. Dan, den er 1955 verliehen bekam. Mit fünf Jahren lernte er Go von seinem Großvater, besuchte aber keine spezielle Go-Schule. Als er 1909 nach dem Schulabschluss nach Tokio kam, trat er der Hoensha bei und erreichte 1917 den Rang eines 5. Dan. Er war Schiedsrichter beim Honinbo-Spiel im August 1945 in Hiroshima und verlor viele Verwandte beim Abwurf der Atombombe auf diese Stadt. Die Informationen



Segoe (hinten) mit Go Seigen

zu diesem besonderen Spiel findet man auf der Sensei's Library Website unter „Atomic Bomb Game“. Von 1946 bis 1948 war er Vorsitzender des Nihon Ki-in und trug wesentlich zur Popularisierung von Go in Japan bei.

Aufgrund seiner sich verschlechternden Gesundheit und weil er vermeiden wollte, jemandem zur Last zu fallen, beging er im Jahr 1972 Selbstmord. Er folgte damit seinem Freund Kawabata Yasunari (1899–1972), dem Literaturnobelpreisträger und Verfasser von „Meijin“, der kurz vorher auch Selbstmord begangen hatte. Auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe“ und der japanischen Webseite von Wikipedia findet man eine kurze Vita seines Lebens und Wirkens.

Zu seinen Schülern gehören u.a. Hashimoto Utaru (1907–1994), dem 2., 3. und 5. Honinbo, Go Seigen (1914–2014), den er in China entdeckte und der koreanische Spieler Cho Hun-Hyeon, dessen Spielstärke Segoe als sehr hoch einschätzte.

Von Cho Hun-Hyeon ist ein interessantes Buch erschienen – *Go with the Flow* – in der er u.a. seine Erlebnisse aus der Zeit als Schüler von Segoe beschreibt. Er geht auch auf die wichtigsten Stationen des Lebens von Segoe ein, auf seine Schüler und die Umstände seines Todes.

Nun aber zu den fünf Büchern, die ich vorstellen will.

1. Go Proverbs Illustrated

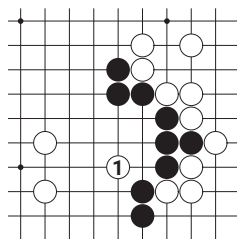
Dieses Buch ist die englische Übersetzung von 碁の形を教える金言集, *Go no katachi o oshieru kigen shū*, oder: *Eine Sammlung von Sprichwörtern, die die Form von Go lehren*. Die englische Ausgabe ist in der Reihe Go Library der Japanese GO Association 1960 auf Englisch erschienen. 1988 gab es noch eine Neuauflage des japanischen Buches, das leider nur noch antiquarisch erhältlich ist. Die englische Version ist bereits lange nicht mehr verfügbar bzw. wird gebraucht hoch gehandelt. Eine Neuauflage ist wohl aufgrund der Lizenzrechte nicht möglich, was bedauerlich ist.

Auf Sensei's Library kann man diese Sprichwörter unter dem Stichwort „Go Proverbs Illustrated“ finden. Man sollte sich zumindest diese Seite ansehen – das Buch gefällt mir besser.

Es ist natürlich nur Heuristik, mit der man allein kein Spiel gewinnen kann. Aber es sind gute Ratschläge und in vielen Fällen können diese einen Lösungsansatz für ein Problem aufzeigen – sei es nun im Spiel unmittelbar oder bei der Bearbeitung von Go-Problemen. Dazu passt, was Segoe in der Einleitung des Buchs schreibt:

„... a single phrase may be worth
ten games of teaching.“

Anhand eines Beispiels wollen wir die Nützlichkeit zweier Sprichwörter verdeutlichen. Das Problem selbst stammt aus einer Problemsammlung zu „guter Form“ – Sabaki サバキ.



Beispiel 1: Ist der weiße Zug 1 gut?

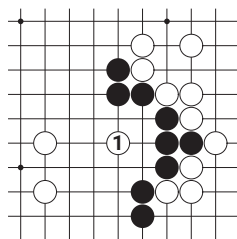
Ist der weiße Zug 1 wirklich der beste in dieser Situation und wie sollte Schwarz darauf antworten?

Zur Beantwortung dieser Frage nutzen wir zwei Sprichwörter die man, mit Beispielen unterlegt, ab den Seiten 58 bzw. 66 in dem Buch findet:

- Against three in a row play right in the center.
- The enemies key point is my own key point.

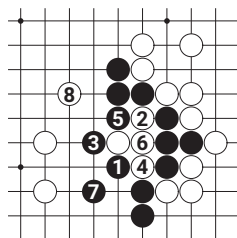
Wie sollte Weiß spielen?

Beherzigt Weiß das erste Sprichwort, so hätte Weiß sicherlich besser auf in die fiktive Mitte der drei schwarzen Steine spielen sollen.



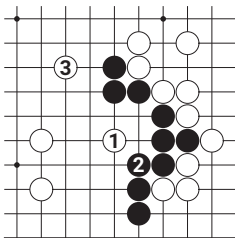
Der richtige Zug

Hieraus kann sich dann die folgende Zugfolge ergeben, in der Weiß nicht nur vier schwarze Steine fängt, sondern mit W8 die schwarze Stellung weiterhin unter Druck setzen kann.



Eine mögliche Zugfolge

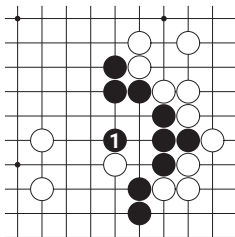
Aber einfach auf S2 zu decken ist natürlich die schlechteste Variante von Schwarz den weißen Zug zu beantworten.



Eine schlechte Antwort

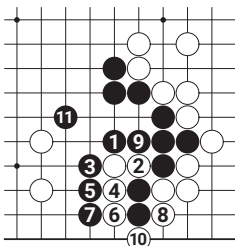
Die richtige Antwort von Schwarz

Schwarz kann sich zunächst fragen, ob der Auftaktzug von Weiß dessen bester Zug ist. Hat Schwarz erkannt, dass Weiß gegen die erste Empfehlung verstoßen hat, so wendet Schwarz den zweiten Ratschlag an: „Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt.“



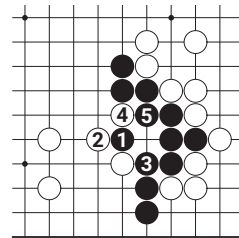
Die richtige Antwort ...

Eine mögliche Zugfolge: Weiß fängt zwei Steine, aber Schwarz hat gute Form und ist vorab sicher vor weiteren Attacken von Weiß.



... und eine mögliche Zugfolge

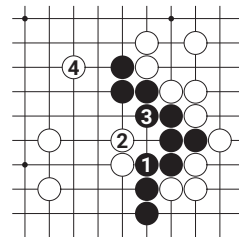
Eine Alternative von Weiß ist es auf W2 zu antworten. Aber auch hier ist Schwarz momentan sicher.



Momentan sicher

Wieder schlecht ist die Verbindung auf S1 – Schwarz wird schwerfällig und angreifbar.

An diesem einfachen Beispiel sieht man, dass



Schwerfällig

Sprichwörter manchmal nützlich sein können.

2. Das Tesuji Lexikon 手筋事典

Dieses Lexikon hat Segoe zusammen mit Go Seigen erarbeitet, es beinhaltet Beispiele, die aus aktuellen Spielen stammen – so schreiben es die Autoren in der Einleitung. Die Erstauflage erschien 1971 kurz vor dem Tod von Segoe. Meine japanische Ausgabe habe ich 1979 am Anfang meiner ersten Schritte in das Go-Spiel zusammen mit dem Proverbs-Buch bei GoSangyo gekauft. Es ist die sechste Auflage aus dem Jahr 1975 und besteht aus zwei Bänden. Die hohe Auflage nach so einer kurzen Zeit zeigt, dass diese Bücher von einer breiten Masse von Go-Spielern genutzt wurden. Leider gibt es keine englische Übersetzung und alle japanischen Ausgaben, auch die von 1988, sind vergriffen und nur noch antiquarisch erhältlich.

Von Fujisawa Hideyuki (1925–2009) gibt es auch ein „Dictionary of Basic Tesuji“. Die Zielsetzung seiner Bücher besteht jedoch darin, aufzuzeigen, in welcher Spielsituation welches Tesuji wie angewendet werden sollte, während das Lexikon von Segoe und Go Seigen mehr Wert auf die Technik legt.

Bei seinen Beispielen nutzt Fujisawa immer wieder Probleme aus Klassikern der Go-Literatur. Sensei's Library bietet hierzu weitere Informationen unter dem Stichwort „Fujisawa Tesuji Dictionary.“ Seine Bücher sind auch in der Smart Go-Reihe erschienen und man kann hier interaktiv sich durch die Empfehlungen des Meisters arbeiten. Diese Art des „interaktiven Lesens“ macht Spaß und motiviert.

Den Büchern von Segoe und Go Seigen ist jeweils eine Karte beigelegt, auf deren Vorderseite man einen Überblick zu den besprochenen Zügen findet und auf deren Rückseite die wichtigsten japanischen Schriftzeichen, um überhaupt Problem und Antwort enträtseln zu können. Auch geben die Autoren in der Einleitung einen Überblick über die Tesujis und deren Benennung – mich hat es seinerzeit motiviert, Japanisch zu lernen.

Eine Übersicht zum Inhalt findet sich auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe Tesuji Dictionary“. Dort sind die Überschriften der Kapitel des

Buches mit einigen Hinweisen und weiteren Links versehen. So kann man sich einen weiteren Überblick über den Inhalt des Lexikons verschaffen. Auf dieser Webseite finden sich auch drei Beispiele aus den Büchern.

Dieses Lexikon bietet eine Klassifikation und eine Übersicht über die verschiedenen Arten von Tesuji-Zügen. Diese werden dann anhand von weitergehenden Problemen erläutert und geübt. Dazu wählen die Autoren drei Schwierigkeitsgrade:

- Kategorie C: einfach – sollte man lösen können.
- Kategorie B: mittelschwer – was in jedem Spiel vorkommen kann.
- Kategorie A: meistens schwer – für einsame Abende gut geeignet.

Diese Art der Einteilung in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ist auch in den anderen Büchern von Segoe zu finden, die wir noch besprechen werden. Er vermeidet so die Einteilung in Spielränge, wie es meistens in den Problembüchern des Go üblich ist.

In den einzelnen Kapiteln finden sich die Probleme in ungeordneter Reihenfolge der Schwierigkeit und die Lösungsvorschläge findet man am Ende des jeweiligen Kapitels. Durch diese ungeordnete Reihenfolge wird aber die Bearbeitung etwas erschwert – man muss eventuell Probleme überspringen, falls man nur eine Kategorie bearbeiten will.

Und der Vergleich der eigenen Lösung mit der der Autoren führt zu einem ewigen Blättern – wenigstens helfen zwei Lesebändchen etwas dabei. Interaktive Bücher, wie die aus der Reihe „Smart Go“ haben hier natürlich einen Vorteil bei der Nutzung.

Eine kleine Anmerkung: Schaut man auf die letzte Seite des Buches, auf der die Verlagsangaben etc. zu finden sind, so wird dort

TESUJI DICTIONARY Vols. 1 and 2 (JG 105, JG 106) by Segoe Kensaku, hon. 9-dan and Go Seigen, 9-dan			Instructions: 問題の部 解答の部 第1図, etc.		Problem Section Answer Section Diagram No. 1, etc.	
Contents:			黒 先		Black to play	
手筋辞典 (上)	Volume 1		白 先	A 級	White to play	A Class (difficult)
ツケの手筋	Tsuke Tesuji	1	黒 先	B 級	Black to play	B Class (medium difficult)
ハミツケの手筋	Hasami-tsuke Tesuji	71	白 先	C 級	White to play	C Class (easy)
トビツケの手筋	Tobi-tsuke Tesuji	119	正解図	参考図	Correct Answer Diagram	Reference Diagram
ハナツケの手筋	Hana-tsuke Tesuji	129	変化図		Variation Diagram	Variation Diagram
ツケコシの手筋	Tsukekoshi Tesuji	141				
オキの手筋	Oki Tesuji	171				
ウリコシの手筋	Urikoshi Tesuji	227				
カリの手筋	Kiri Tesuji	277				
手筋辞典 (下)	Volume 2					
ハネとオサエの手筋	Hane and Osae Tesuji	1				
コスミの手筋	Kosumi Tesuji	47				
コスミツケの手筋	Kosumi-tsuke Tesuji	87				
グダの手筋	Geta Tesuji	99				
シチョウの手筋	Shicho Tesuji	133				
ワタリの手筋	Watari Tesuji	145				
捨て石の手筋	Sacrifice Tesuji	175				
目を欠く手筋	Eye-stealing Tesuji	203				
左右同型の手筋	Symmetrical Shape Tesuji	231				
サガリの手筋	Sagari Tesuji	241				
アタコシの手筋	Atakoshi Tesuji	261				
オコトビの手筋	Okotobi Tesuji	279				
ダマヅマリの手筋	Damazumari Tesuji	289				
シボリの手筋	Shibori Tesuji	297				
オシフツシの手筋	Oshifutushi Tesuji	309				
トビの手筋	Tobi Tesuji	315				
その他の手筋	Miscellaneous Tesuji	325				

n.b. More complete definitions of the Go terms used are to be found in GO: International Handbook and Dictionary (G 4) published by the Ichi Press Inc., CPO Box 2126, Tokyo, Japan priced \$ 2.00 (including postage).

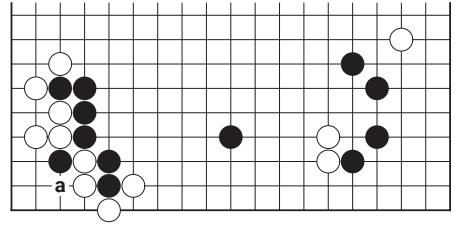
das Kanji 瀬越 nicht als „Segoe“ gelesen, sondern als „Segoshi“ – せごし – in Furigana angegeben. Dies ist wohl ein allgemeines Problem, dass sein Name falsch gelesen wird.

Eine Beispielseite

Hier zunächst die Startseite des Kapitels zu Tsuke ツケ – Anlegen (siehe unten).

Auf der rechten Seite sieht man die Überschriften zu den 92 Problemen dieses Kapitels, wobei die Überschrift stets mit einem Schlagwort das Problem beschreiben soll – meine Interpretation. Auf der linken Seite sind vier Probleme dargestellt, die jeweils mit einem kurzen Text versehen sind, in dem das Problem beschrieben ist und eventuell auf eine mögliche Lösung hingewiesen wird. Alle weiteren Seiten sind entsprechend wie diese linke aufgebaut, d.h. pro Seite vier Probleme.

Hier zunächst das Problem 3, das im Buch als Kategorie A, also als schwer, bezeichnet ist.



Beispiel 2: Kunstfertigkeit

Die Überschrift zum obigen Problem lautet, frei übersetzt – Kunstfertigkeit – und es folgt „Dies ist ein schwieriges Problem, das handwerkliches Geschick und den Beginn von Schwarz auf erfordert. Das Problem wird in 23 Zügen entschieden, mit einem Tsuke in Zug 11.“

Wie die Autoren treffend in der Problembeschreibung anmerken:

„... Wenn es sich um einen echten Kampf handelt und Sie ein Anfänger sind, können Sie die Züge nicht vollständig lesen, oder?“

問題の部・ツケ 3

第1図 黒先 C級
一刀両断
やさしい筋だが、実だ
と初心者は見当がつかない
問題として出すと、ちよ
つと考へると、すぐ筋が
かるはずである
一刀両断の切れ味で見事
に決めて欲しい

第2図 黒先 B級
肺腑をエグル
全部の白を取ってしま
う手があるが、それは手順
の前後がないせつである
筋をえぐる筋的な手段
を発見すれば解決する
半分なら誰れでも取れ
る、それでは完全でない

第3図 黒先 A級
細工は流流
23手で決まる問題、実戦だ
と初心者は読めない
であろうが、手を減む研究
問題である

第4図 黒先 B級
紫電一閃
黒1の手を受け方、勝負
があるのは大きな問題で
ある
紫電一閃のヒラキとい
うか、こけいという処は形を
見つけた上で筋がわかる
ばならない

2 手筋辞典

ツケの手筋

第1図 黒先 C級
一刀両断
精快回大拾石一早一飛同壺絶緊復快一飛燕の姿変直眼細一
密刀転破のぬ計発躍異曲は一気呵成天来の妙手もたれる流々
妙け

第2図 黒先 B級
肺腑をエグル
急 奇 仕 ア 手 肉 虎 鬼 血 裸 強 危 紫 肺
所 判 上 一 心 眼 骨 逆 網 打 起 機 電 腑
ゆ 断 二 石 眼 口 手 回 生 一 点 一
りん 想 鳥 驚 く 転 手 生 髪 は 四
は 上 驚 く 転 手 生 髪 は 四

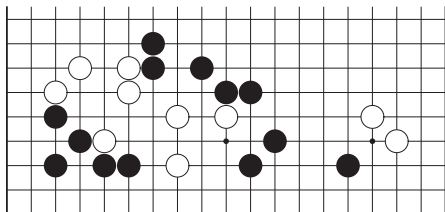
第3図 黒先 A級
細工は流流
軽佳撃偶作速盲含輕活最潜伏含正決生捌体狙大忍工機
騎手沈恐怖の戦絡点蓄快用善感行練み法壊くりり利法作微

第4図 黒先 B級
紫電一閃
読 天 石 妙 削 浸 薄 切 精 応 痛 玉 手 意 非 一 攻 氣 鋭 一 怪 異 転 面 突
手 ヤ 撃 勢 迫 利 即 死 發 變 妖 口
み 狗 命 想 滅 食 味 断 妙 用 烈 箱 ン ス 表 段 勢 迫 利 即 死 發 變 妖 口

Übersicht zum Kapitel Tsuke

Aber es ist ein Problem, um Methoden des Go-Spiels zu erlernen.“

Die Probleme der Kategorie C sind zwar einfacher zu lösen – aber nur fast. Hierfür ist unser nächstes Problem ein Beispiel – auch aus dem o.g. Kapitel und Problem 1 dort.



Beispiel 3: Mit einem Schlag in zwei Hälften schneiden.

Die Überschrift hier und der Text: Mit einem Schlag in zwei Hälften schneiden. „Dies ist ein leichter Zug, aber Anfänger übersehen diesen oft. Mit etwas Übung wird einem der Züge plötzlich einfallen.“

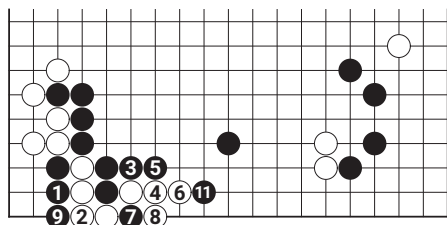
Lösungsvorschläge zu den Problemen

Eine Antwort zu Beispiel 2:

Wenn man die Lösung des Beispiels sieht, wird man sich fragen – eigentlich alles easy. Aber in einem Spiel mit beschränkter Zeit auch „easy?“

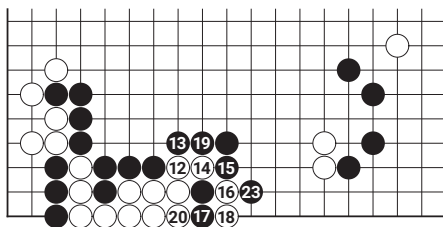
Schwarz muss seinen Angriff auf a starten, spielt S7 auf W10, worauf W8 schlägt und nach S9 verbindet Weiß mit Zug 10.

Der schwarze Zug S11 ist dann das Tesuji – Tsuke ツケ.



Der Beginn bis zu Zug 11 ... (10 auf 7)

Nach W16 verlängert S17 auf W22, Weiß schlägt mit W20 und Schwarz wirft auf S21 ein – dann ist alles vorbei.

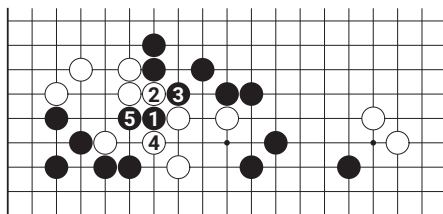


... und das Ende (21 über 17; 22 auf 17)

Eine Antwort zu Beispiel 3:

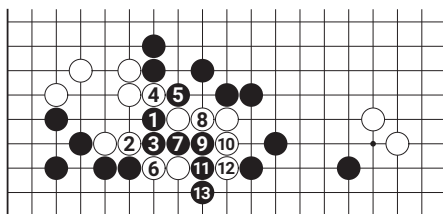
Das zweite Problem ist vermeintlich einfacher, aber man muss die Lösung auch erst finden. Hier hilft aber auch eine Redewendung:

„Strike at the waist of the knights move!“



Kraftvoll in zwei Hälften schneiden

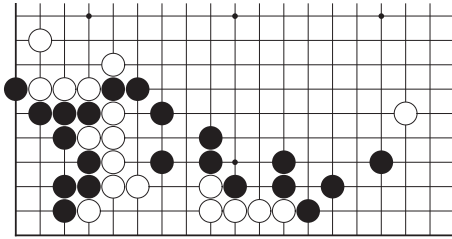
Und für Weiß gibt es hier keine andere Möglichkeit zu Antworten? Eigentlich nicht: Auch die folgende Zugfolge ist nicht erfolgreich.



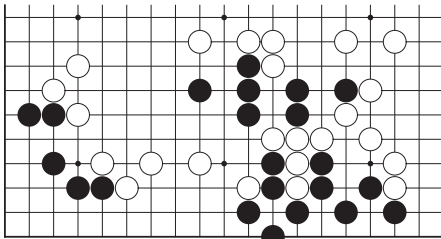
Eine Variante, die auch nicht geht

Die beiden verbleibenden Probleme

Ich will noch Lösungen für die beiden verbleibenden Problemen besprechen, die man auf der Kopie der Seite aus dem Lexikon findet – beide haben den Schwierigkeitsgrad B und in beiden Fällen startet Schwarz.



Beispiel 4: Problem 2 der Eingangsseite



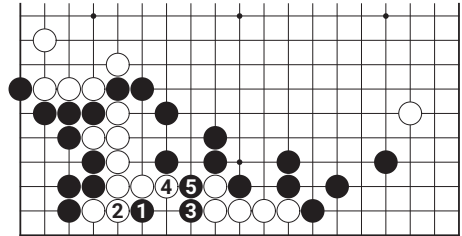
Beispiel 5: Problem 4 der Eingangsseite

Wie Eingangs geschrieben, finden sich die Lösungsvorschläge zu den Problemen im Anhang des jeweiligen Kapitels. Die Lösungsvorschläge zu den vier Problemen der ersten Seite des Kapitels sieht dann so aus wie unten gezeigt.

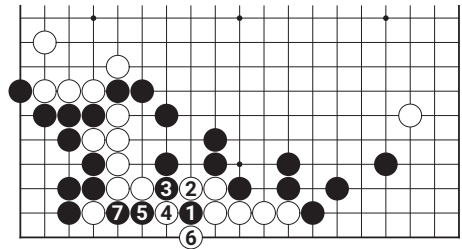
Mit den „Instructions“ auf der Beilage zum Buch kommt man dann einigermaßen zurecht, selbst

dann, wenn man kein Japanisch kann – einfach an den beiden obigen Beispielen ausprobieren. Leider gehen in diesem Fall einige Details in den Erläuterungen zu den Lösungen verloren.

Hier also die Lösungsvorschläge etwas größer dargestellt.



Die richtige Spielweise



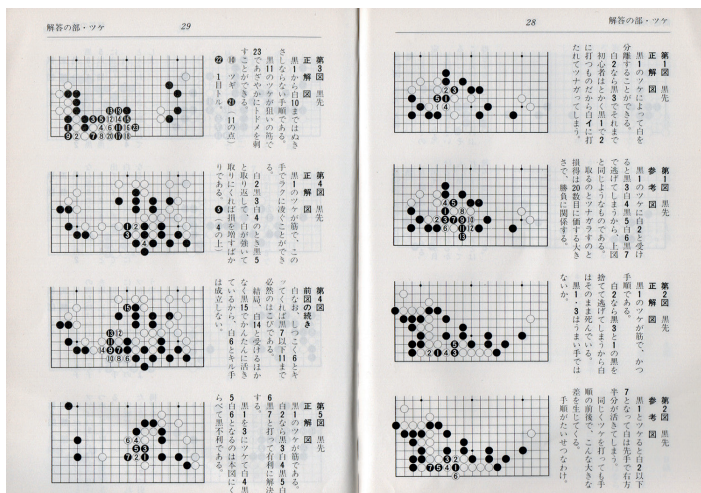
Das falsche Anliegen

Eine Antwort zu Beispiel 4: Zunächst zu Beispiel 4, dem Problem 2 des Buches.

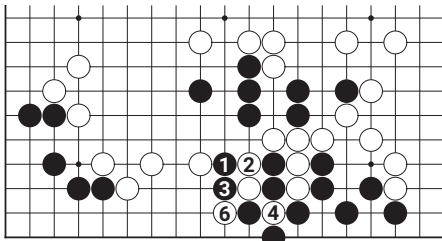
Das erste Diagramm zeigt die richtige Spielweise von Schwarz und Weiß hat sicherlich Probleme, seine Gruppe zu retten.

Das Anliegen im zweiten Diagramm ist von Schwarz der falsche Zug, da Weiß so zum Leben kommt.

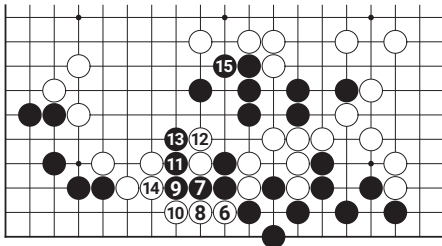
Eine Antwort zu Beispiel 5: Das andere Problem hat eine längere Zugfolge, in der aber Schwarz zum Leben kommt und Teile der weißen Steine fängt.



Lösungsvorschläge komplett



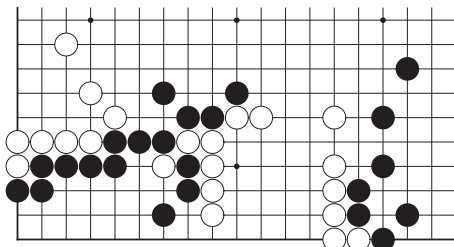
Anlegen von Schwarz ... (5 schlägt 4)



... und Schwarz ist erstmal sicher

Als Ergänzung

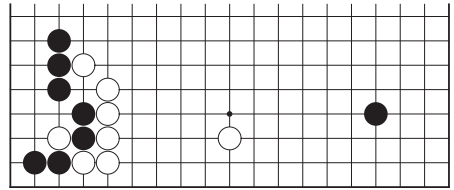
Damit man ein Gefühl für die Schwierigkeitsgrade bekommt – hier noch vier weitere Aufgaben, davon drei aus dem Kapitel „Tsuke“. Der beigefügte Text ist meine Übersetzung der Erläuterungen zu den Diagrammen des Buches. In den ersten beiden beginnt Weiß, in den anderen Schwarz und in den Klammern ist der Schwierigkeitsgrad angegeben.



Beispiel 6: Mit Präzision (C)

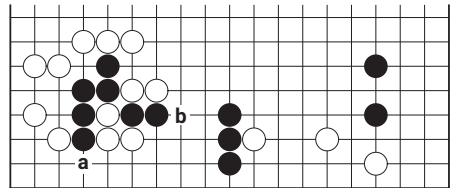
Dies ist ein Problem mit wenig Gewinn oder Verlust, aber wie muss Weiß gegen das schwarze Gebiet im Endspiel spielen? Je nachdem wie Weiß spielt, sind höchstens zwei Punkte zu gewinnen.

Eine genaue Spielweise wird aber zum Erfolg führen.



Beispiel 7: Feinheiten (B)

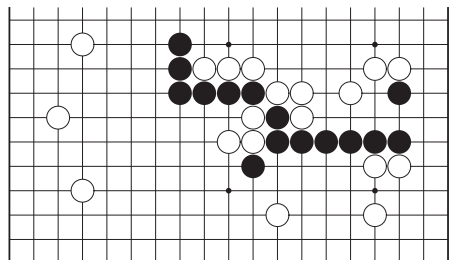
Auch dies ist ein Endspielproblem und Weiß hat den Vorteil, in die Ecke eindringen zu können. Je nachdem, wie Weiß spielt, ergibt sich eine Gewinn- und Verlustdifferenz von etwa drei Punkten.



Beispiel 8: Ein Stein – Zwei Vögel (A)

Spielt Schwarz auf (a), so spielt Weiß auf (b) und spielt Schwarz auf (b), so antwortet Weiß auf (a). Es gibt aber einen Zug, mit dem man „zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen“ kann - auf Japanisch: „Ein Stein – zwei Vögel 一石二鳥.“

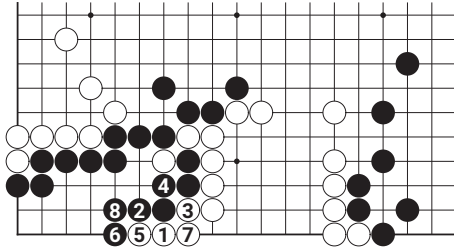
Wem das letzte Beispiel zu einfach war, hier ein Problem aus dem zweiten Band, Kapitel Geta ゲタ. Wie schreiben die Autoren dazu: Dies ist ein ziemlich schwieriges Problem, das nur zu einem Geta führen kann.



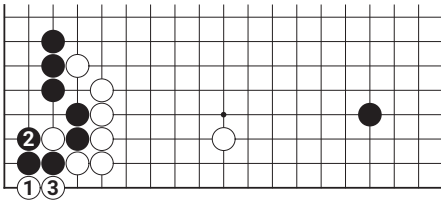
Beispiel 9: Stolz (A)

Die drei weißen Steine in der Mitte muss man in einem großen Stil einschließen und nicht mehr freilassen. Dies ist dann etwas, auf das man Stolz sein kann. Eine Gelegenheit für Schwarz, sein Können zu zeigen.

Anhang: Die Lösungsvorschläge zu den vier letzten Problemen

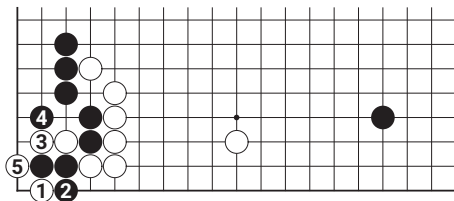


Lösung zu Beispiel 6

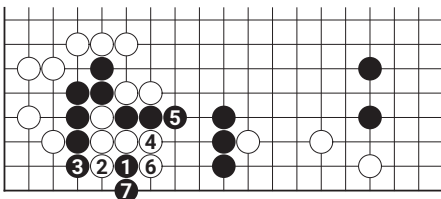


Lösung zu Beispiel 7

Antwortet hier Weiß wie im folgenden Diagramm, ergibt sich ein großes Ko.



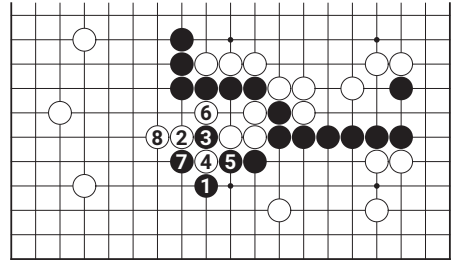
Eine falsche Antwort von Weiß



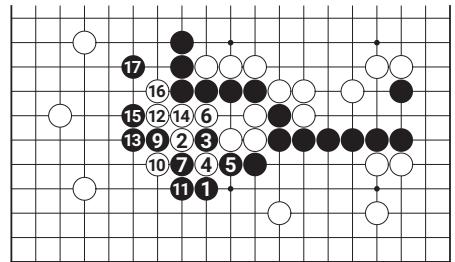
Lösung zu Beispiel 8

Im nächsten Problem (Beispiel 8) hat Weiß nach dem Anlegen von Schwarz keine Alternativen mehr und wird gefangen.

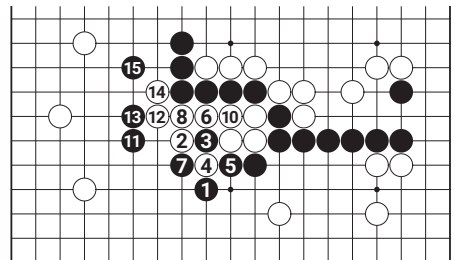
Im letzten Problem bleibt für Weiß bei richtiger Spielweise von Schwarz nur noch übrig, ein Ko zu spielen. Alles andere führt dazu, dass Weiß gefangen wird.



Lösung zu Beispiel 9: S9 schlägt auf 3 und es gibt ein Ko



Variante 1: Weiß deckt das Ko mit 8 und wird gefangen



Variante 2: Weiß deckt mit 8 und wird auch gefangen

Literatur

- K. Segoe: Go Proverbs Illustrated, Japanese Go Association (1960)
- K. Segoe: Go Seigen: Tesuji Jiten (2 Bände), Seibundo Shinkosha (1975)