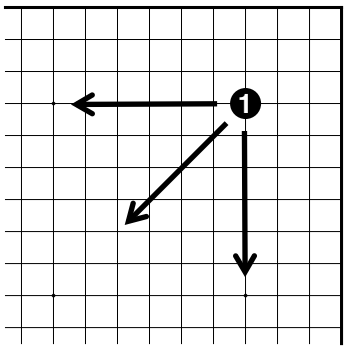
Grundkurs Go

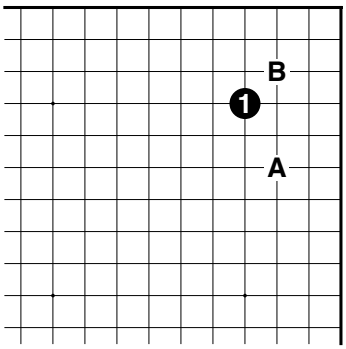
© Hartmut Kehmann

Lektion 10
Steine in der Ecke Teil 2 "Hoshi"

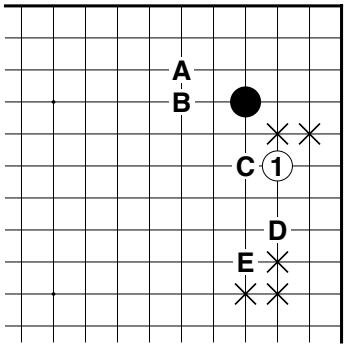


Dia. 1

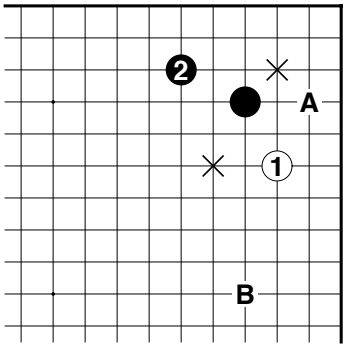
Dia.1 *Hoshi* (Sternpunkt) wird der 4-4-Punkt genannt. Ein Stein dort steht symmetrisch zur Ecke, hat aber nicht das primäre Ziel, diese zu besetzen, sondern entfaltet seine Kraft eher zum Zentrum und entlang der Seiten.
Dia.2 Der isolierte Stein wird in der Regel durch ein *keima* angegriffen (A) oder durch eine Invasion auf *San-San* (B)



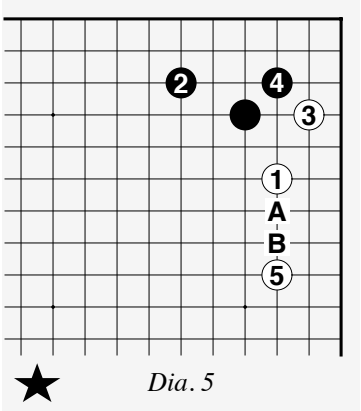
Dia. 2



Dia. 3

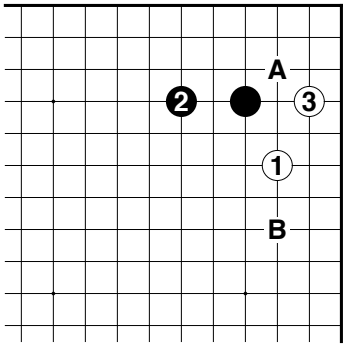


Dia. 4

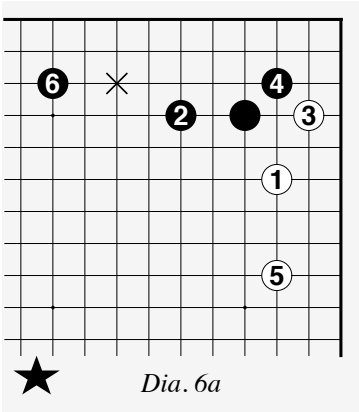


Dia. 5

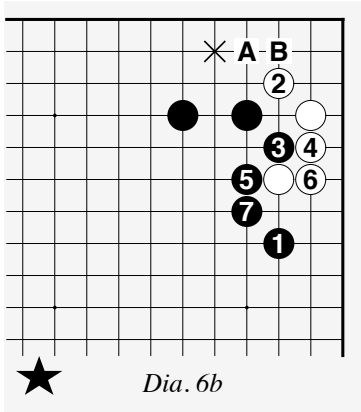
Dia.3 Einen Annäherungszug an einen Eckstein nennt man ein *kakari*. Je nach Relation der beiden Steine zueinander haben sie verschiedene Bezeichnungen. Ein *kakari* in Form eines *keima* heißt *kogeima kakari*. Schwarz kann darauf sehr unterschiedlich reagieren oder auch nicht lokal reagieren (*tenuki*). Die Antworten A und B folgen dem Prinzip, wenn du eine Seite nimmst, nehme ich die andere, während D und E eher kampfbetont sind, was natürlich möglich ist, weil Schwarz lokal einen Stein mehr hat. C ist gut für den Ausbau des oberen Randes. Die X markierten Antworten sind nicht Thema dieses Grundkurses.
Dia.4 Nach dem schwarzen *keima* gleitet Weiß mit A zur Ecke, was die Situation fixiert, oder spielt in der Gegend um B. In diesem Fall wären spätere Fortsetzungen für Weiß Züge auf einen der markierten Punkte und für Schwarz auf A um die Möglichkeit einer Invasion auf *San-San* zu eliminieren.
Dia.5 S4 ist groß und sichert eine solide Basis für die schwarzen Steine. Dieser Zug kann auch sehr kämpferisch auf A gespielt werden, was ebenfalls nicht im Grundkurs behandelt wird. Nach S4 ist die weiße Ausdehnung auf 5 obligat, sie kann evtl. auch auf der vierten Reihe erfolgen. Lässt man sie ganz aus, so ist ein schwarzer Angriff auf B gravierend. In diesem Fall wäre es besser gewesen, die schwarze Ecke nicht zu fixieren.



Dia. 6



Dia. 6a

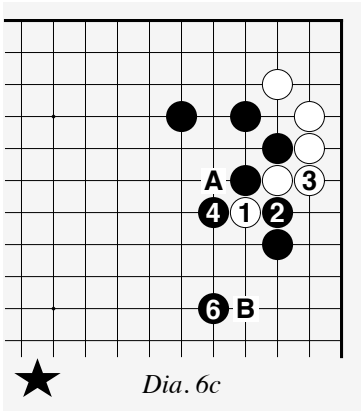


Dia. 6b

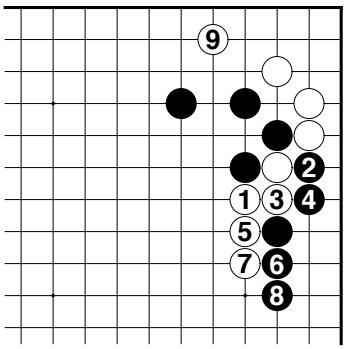
Dia.6 Wenn Schwarz S2 auf der vierten Reihe spielt ist das ein *ikken tobi,* was den Sprung um einen Zwischenraum wörtlich beschreibt. In diesem Fall sollte sich Schwarz bewußt sein, dass er lokal eher in *gote* enden wird im Unterschied zu Diagramm 5. Nach W3 kann Schwarz mit A oder B fortsetzen.

Dia.6a S6 hier ist ein wichtiger Abschluss der Formation. Ohne diesen Stein ist die Gruppe bei einem Angriff auf X zwar nicht unmittelbar gefährdet, aber die Steine werden sehr wenig Gebiet machen und das ist in einem so frühen Spielstadium ineffektiv. Wenn Schwarz fernbleiben will sollte er S2 lieber tief spielen.

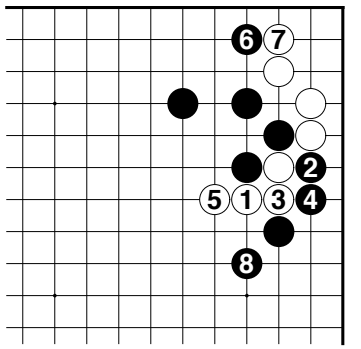
Dia.6b Nach dem *ikken tobi* S2 ist S4 als Klemmzug *hasami* gespielt durchaus möglich und wird oft gewählt, wenn Einfluss erwünscht ist. Danach kann Weiß auf X springen, muss dies aber nicht. Wenn er fernbleibt ist SA *sente* und wird mit WB beantwortet.



Dia. 6c



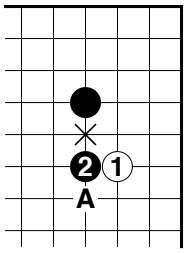
Dia. 6d



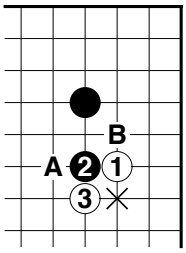
Dia. 6e

Dia.6c W6 in Diagramm 6b kann auch als *hane* gespielt werden, insbesondere, wenn die Treppe nach S4 für Weiß laufen würde. In diesem Fall würde S4 auf A oder B gespielt. Wenn sie für Schwarz läuft, kann Weiß aber mindestens einen Treppenbrecher spielen. S6 fängt W1 lokal.

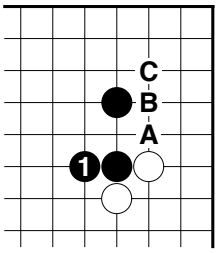
Dia.6d Schwarz hat außerdem eine kämpferische Alternative zu S2 in Diagramm 6c. So kommt es zu einem Kampf in der Mitte, der auch wie in Diagramm 6e aussehen kann.



Dia. 7



Dia. 7a

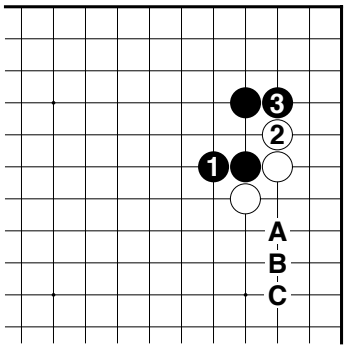


Dia. 7b

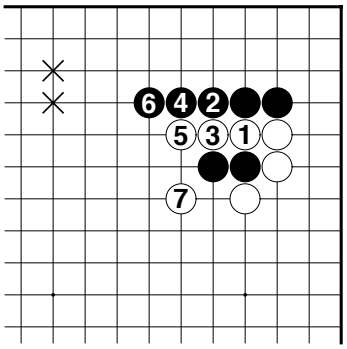
Dia.7 Nach dem Anlegezug S2 ist WA die Standardantwort. Auch ein Spaltzug auf X ist möglich.

Dia.7a Nach dem *hane* W3 hat Schwarz die Möglichkeiten A und B, sowie X für erfahrene Spieler.

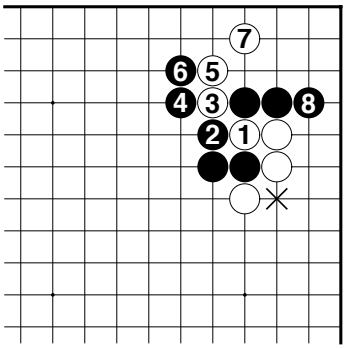
Dia.7b Nach S1 kann Weiß mit A,B,C antworten.



Dia. 8



Dia. 8a

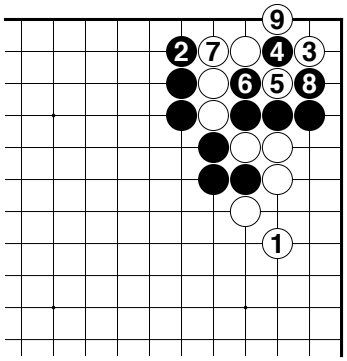


Dia. 8b

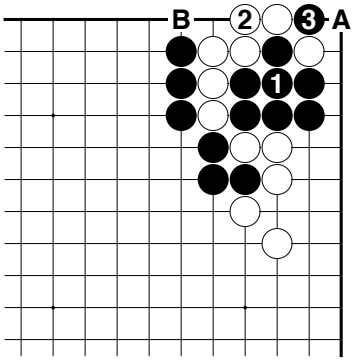
Dia.8 S1 ist die natürliche Antwort auf das weiße *hane*, denn der Anlegezug soll in der Regel den oberen Rand betonen. Danach sind die Züge W2 und S3 obligat. Für Schwarz ist es zu nachgiebig als Antwort auf W2 seine Steine zu verbinden, denn ein weißer Zug auf 3 ist zu groß. Danach breitet sich Weiß am rechten Rand aus und je nachdem, wie er zieht, reagiert Schwarz am oberen Rand.

Dia.8a Schwarz muss hier keine Angst vor dem Schnitt haben, denn er kann seine beiden Steine vorteilhaft opfern, insbesondere dann, wenn er schon einen Stein auf X positioniert hat.

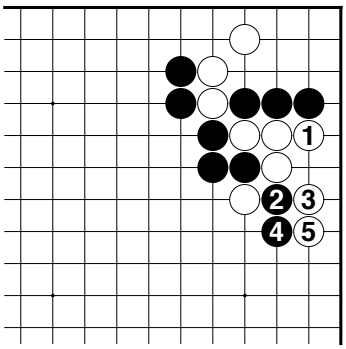
Dia. 8b Schwarz kann Weiß aber auch zu einem Schnitt provozieren, denn dieser funktioniert nicht. S8 zielt auf die weiße Schwäche bei X.



(1-9): Dia. 8c



Dia. 8d

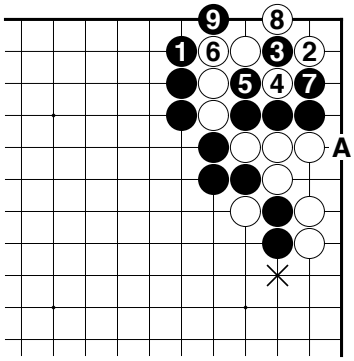


Dia. 8e

Dia.8c Nach W9 kann Schwarz das *Ko* decken, denn er ist um eine Freiheit schneller.

Dia.8d Der Einwurf S3 bringt Weiß zur Strecke. Nach WA folgt SB und Schwarz gewinnt.

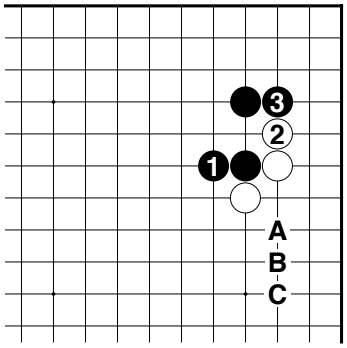
Dia.8e Das könnte Weiß auf die Idee bringen, S8 aus Diagramm 8b so zu beantworten, dass es eine schwarze Freiheit nimmt, denn dann hätte Schwarz entsprechend Diagramm 8d keine Zeit, das *Ko* zu decken. Deshalb produziert Schwarz vorsorglich eine Situation, in der er eine interne Kodrohung hat.



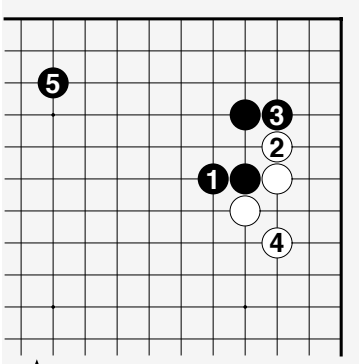
(1-9): Dia. 8f

Dia.8f Nachdem Schwarz im letzten Diagramm Weiß genötigt hat, auf der zweiten Reihe zu kriechen, spielt er die Sequenz bis zum *Ko*, deckt dieses jedoch nicht, weil ihm dafür eine Freiheit fehlt, sondern zwingt Weiß, nach S9 das *Ko* zu schlagen. Danach hat Schwarz eine interne Kodrohung auf A, die Weiß beantworten muss. Danach kann Schwarz in diesem frühen Stadium des Spieles jede weiße Kodrohung ignorieren, denn Weiß wird diese kaum realisieren können, weil zusätzlich SX droht. Kommt Schwarz auch noch zu diesem Zug, ist die Partie definitiv zu Ende.

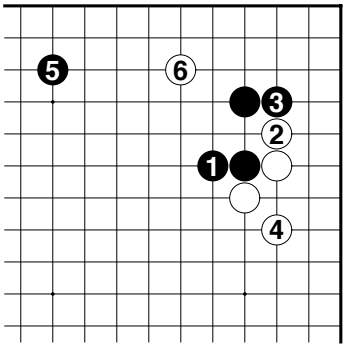
Dieser Ausflug in eine etwas komplizierte Stellung war notwendig, um zu begründen, warum Schwarz seine Antwort am oberen Rand davon abhängig macht, wie Weiß am rechten Rand zieht.



Dia. 8

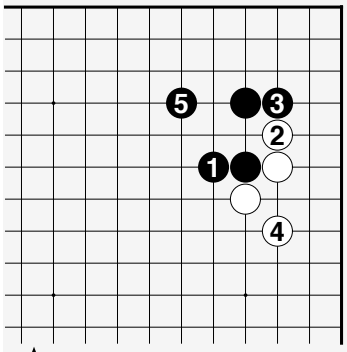


★ *Dia. 9*



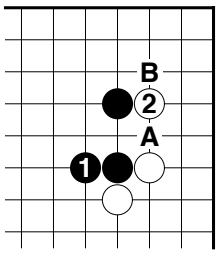
Dia. 9a

Dia.9 Deckt Weiß seinen Schwachpunkt mit W4 eng, so könnte man denken, Schwarz zieht auf 5 mit der Absicht, Diagramm 8a zu erreichen mit einem zusätzlich von Weiß investierten nutzlosem Stein W4. Aber Weiß wird so natürlich nicht spielen, sondern stattdessen mit W6 eine Invasion starten. Dieser Stein kann bei richtigem Spiel nicht getötet werden, die einzelnen Variationen können aber in diesem Kurs nicht erläutert werden.



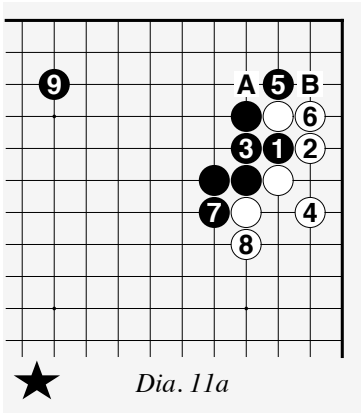
★ *Dia. 10*

Dia.10 Deshalb kann S5 auch hier gespielt werden. Das sichert die Ecke und verhindert einen Schnitt. Ob S5 in Diagramm 9 oder 10 besser ist richtet sich auch nach der Situation in der oberen linken Ecke. Spielt Weiß in Diagramm 8 auf B, so ist die Gesamtsituation sehr ähnlich, wie bei einem Zug auf A. Zieht er hingegen auf C, so kann Schwarz wegen der verbliebenen weißen Schwäche auch am oberen Rand besser kämpfen und einen Zug wie W6 in Diagramm 9a besser aushalten. Für noch nicht so erfahrene Spieler ist Diagramm 10 sicher einfacher zu spielen als Diagramm 9.

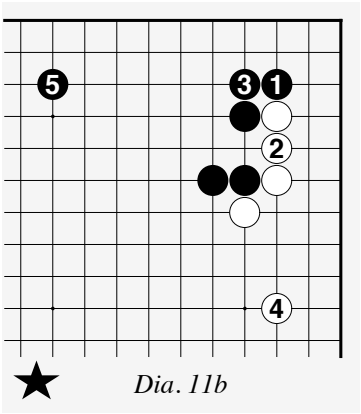


Dia. 11

Dia.11 Die zweite Option für Weiß in Diagramm 7a ist auf *komoku*. Danach hat Schwarz wiederum zwei Möglichkeiten.



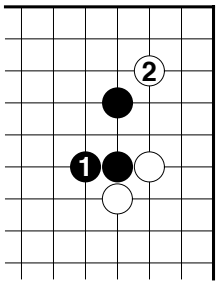
★ *Dia. 11a*



★ *Dia. 11b*

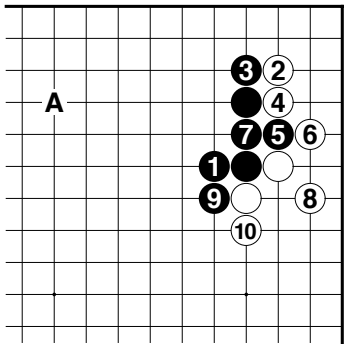
Dia.11a Nach dem Spaltzug S1 gibt es keine Variationsmöglichkeiten, das Ergebnis ist ausgeglichen.

Dia.11b Wenn Schwarz auf *San-San* blockt, zieht Weiß in der Regel auf 2 zurück, S3 sichert die Ecke und beide Seiten dehnen sich aus. Schwarz hat hier etwas weniger Stärke als in Diagramm 11a, hat aber mit S3 einen großen Punkt bekommen. Die Stellung ist insgesamt etwas offener.

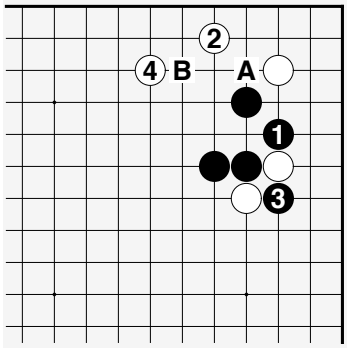


Dia. 12

Dia.12 Die letzte Option für Weiß in Diagramm 7a ist, die Ecke selber zu besetzen.

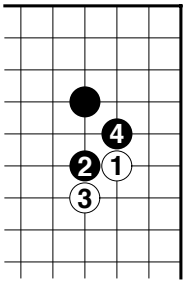


Dia. 12a

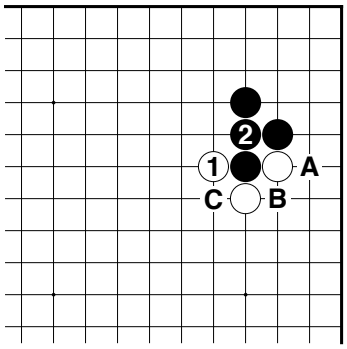


★ *Dia. 12b*

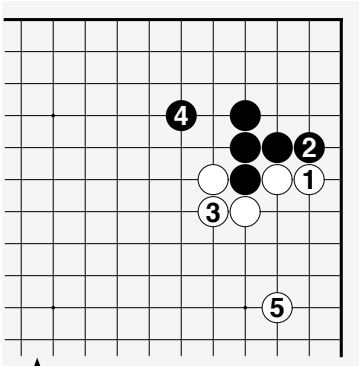
Dia.12a Hier mit 3 zu blocken ist etwas nachgiebig, der Vergleich zum Josekidiagramm 11a zeigt dies. Schwarz kann aber evtl. so spielen, wenn er bereits einen Stein auf A hat.
Dia.12b Wenn Weiß die Ecke nimmt, behandelt er die beiden vorher gesetzten Steine leicht und möchte sich stattdessen am oberen Rand ausbreiten. Damit durchkreuzt er evtl. schwarze Pläne. W2 kann auch auf A gespielt werden, anschließend erfolgt S3 und WB.



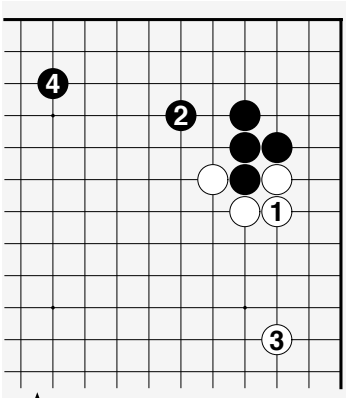
Dia. 13



Dia. 13a

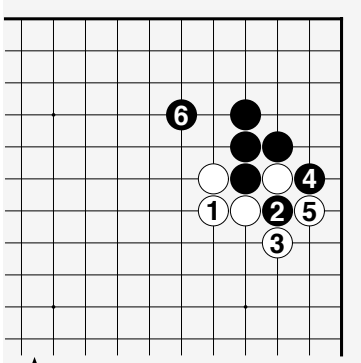


★ *Dia. 13b*



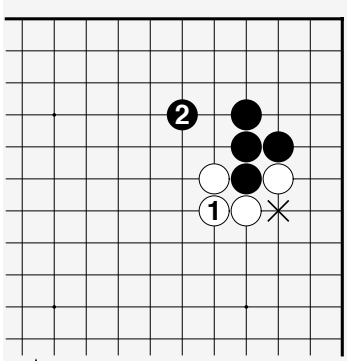
★ *Dia. 13c*

Dia.13 Schwarz muss auf W3 nicht unbedingt mit einem *nobi* antworten, sondern kann auch hier blocken. Er wird dies hauptsächlich dann tun, wenn er die Ecke unbedingt behalten will.
Dia.13a Danach ist das *atari* und anschließendes Decken obligat. Weiß hat nun drei Möglichkeiten der Fortsetzung.
Dia.13b Bei den schwarzen Antwortmöglichkeiten nach W1 hier beschränken wir uns auf diesen Blockzug, weil er am konsequentesten die Idee umsetzt, die Ecke zu nehmen.
Dia.13c Wenn Weiß hier deckt, erweitert Schwarz ebenfalls seine Ecke.

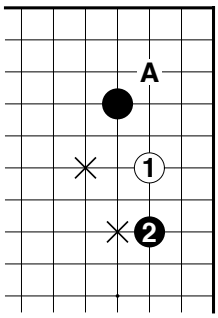


★ *Dia. 13d*

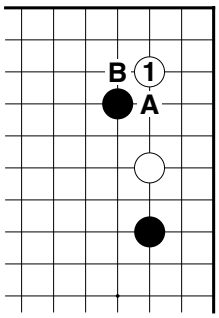
Dia.13d Deckt Weiß oben, so kann Schwarz schneiden und das anschließende *Ko* zugunsten von S6 offen lassen.
Dia.13e Schwarz kann aber durchaus auch gleich diesen Zug machen und schauen, ob er die weiße Schwäche bei X später anders nutzen kann, denn letzlich hilft der direkte Schnitt des letzten Diagrammes Weiß, seine Formschwäche zu beheben.



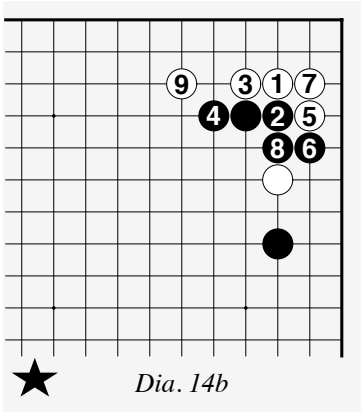
★ *Dia. 13e*



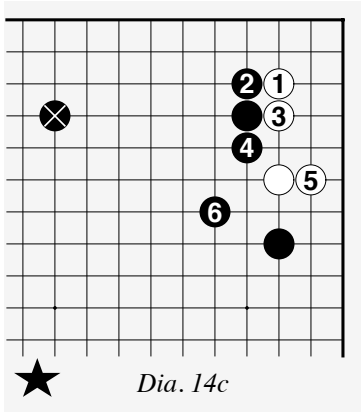
Dia. 14



Dia. 14a

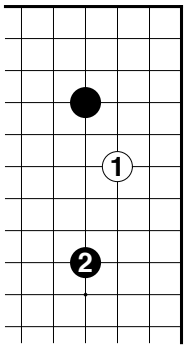


Dia. 14b

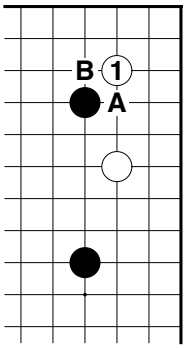


Dia. 14c

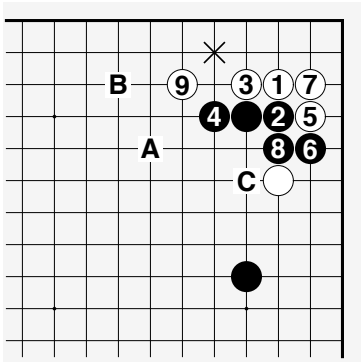
Dia.14 Die nächste Möglichkeit für Schwarz auf das *kakari* zu reagieren ist ein Klemmzug *hasami* (*basami*). Danach springt Weiß meistens in die Ecke, die anderen Möglichkeiten X sind wiederum eher etwas für fortgeschrittene Spieler.
Dia.14a Danach hat Schwarz erneut zwei Möglichkeiten.
Dia.14b In aller Regel trennt Schwarz auf S2 hier, die Abfolge ist eines der am meisten gespielten *josekis*.
Dia.14c Wenn Schwarz hingegen schon einen Stein auf dem Sternpunkt an der Seite hat, empfiehlt es sich eher die andere Seite zu blocken, denn Schwarz bekommt hier ideale Formation.



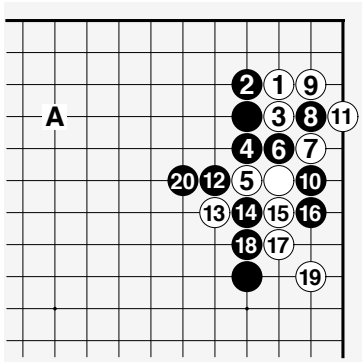
Dia. 15



Dia. 15a

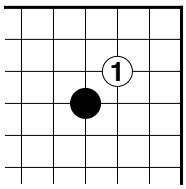


Dia. 15b

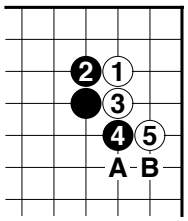


Dia 15c

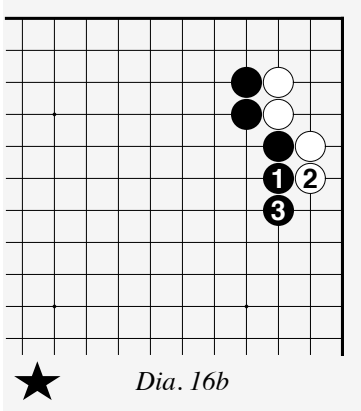
Dia.15 Die letzte Möglichkeit einer schwarzen Antwort, die wir betrachten werden ist dieses hohe *hasami*. Schwarz spielt es dann gerne, wenn er einen weißen Einfluss in der unteren Bretthälfte begrenzen möchte. Auch hier besprechen wir nur die häufigste weiße Reaktion, den Sprung in die Ecke.
Dia.15a Schwarz hat zwei mögliche Antworten.
Dia.15b Diese Stellung ist sehr flexibel, ein schwarzer Folgezug auf A baut Stärke auf und limitiert die Möglichkeiten des isolierten weißen Steines. SB hingegen betont den oberen Rand, denn danach wäre ein Zug auf X möglich. SC hingegen ist etwas zu vorsichtig, solange Weiß sich am rechten Rand nicht genähert hat. Dort kann Schwarz auch vob hier aus gut selber spielen, wenn sich ein *kakari* dort anbietet.
Dia.15c Das ist ein langes *joseki*, was man kennen sollte, weil es wichtig ist. Schwarz gibt Weiß hier viel Gebiet, da es in Nachhand für Schwarz endet, sollte er bereits einen Stein in der Gegend von A haben, damit seine Stärke sich auswirken kann. In diesem *joseki* gibt es einige Fallen, die wir im Rahmen der Probleme bearbeiten wollen.



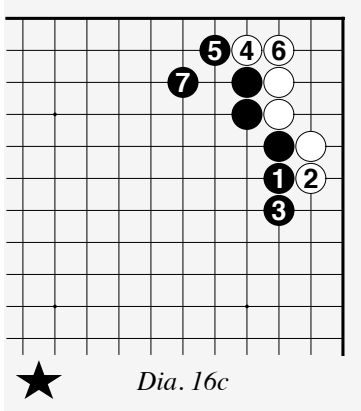
Dia. 16



Dia. 16a



Dia. 16b



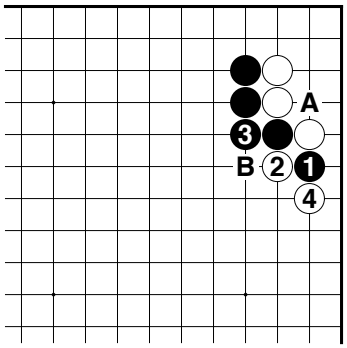
Dia. 16c

Dia.16 Die direkte Invasion auf *San-San* ist seit Alpha Go wieder mehr in Mode gekommen.

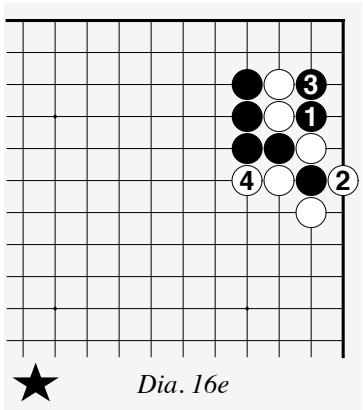
Dia.16a Schwarz kann und sollte hier härter antworten, als bei einer Invasion nach einem *kakari*. Vergleiche dazu Diagramm 14b. Deshalb kann S4 hier als *hane* gespielt werden. Auch beeinflusst durch die Entwicklung von KI wird jetzt häufiger S4 auch auf A gespielt. Das kann im Rahmen des Grundkurses nicht behandelt werden.

Dia.16b Nach S3 lebt Weiß bereits und kann die Vorhand nehmen.

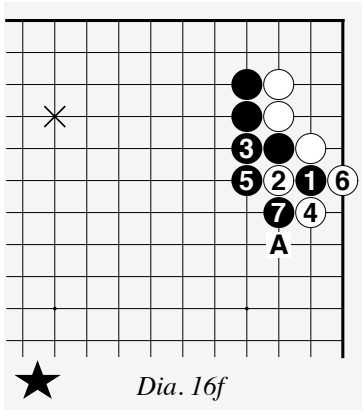
Dia.16c Oder er spielt die Ecke aus und behält auch dann die Vorhand.



Dia. 16d



Dia. 16e

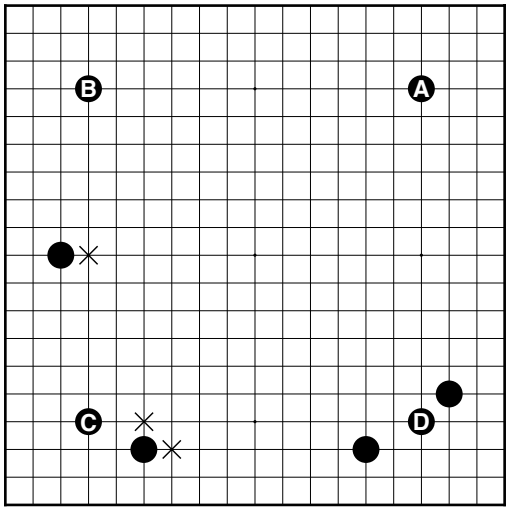


Dia. 16f

Dia.16d Das doppelte *hane* (*ryo-bane*) ist eine scharfe Spielweise, mit der Schwarz sich die Ecke zurückholen will, oder seinen Außeneinfluss vergrößert, je nachdem, ob er mit A oder B antwortet.

Dia.16e Schwarz gewinnt hier die Ecke zurück.

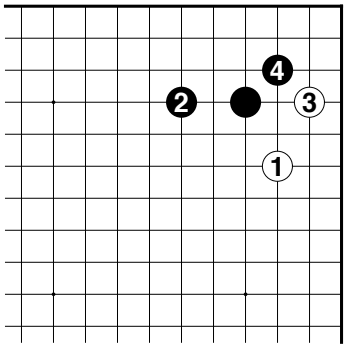
Dia.16f Wenn er schon einen Stein auf X hat, kann er auch weiter von außen drücken und erhält eine starke Stellung.



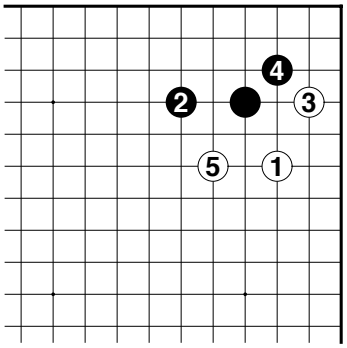
Dia. 17

Dia.17 Wir haben bisher Annäherungen an einen singulären Stein auf *hoshi* betrachtet. Wenn von dort aus primär eine Ausdehnung erfolgt wie bei B, die hoch oder tief stehen kann, oder ein Eckeinschluss *shimari* besteht wie bei C ebenfalls mit lokalen Variationen oder einem kompletten Eckabschluss wie bei D, sehen die Möglichkeiten für die Gegenseite damit umzugehen natürlich anders aus. Alle diese Formationen, zu denen es ebenfalls den *josekis* vergleichbare Standardprozeduren gibt, können im Rahmen des Grundkurses nicht behandelt werden.

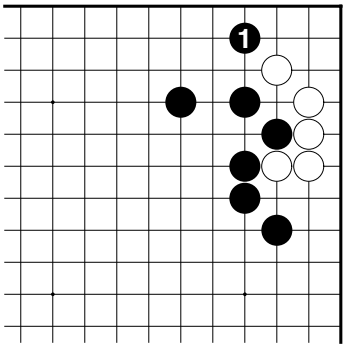
Probleme 91 - 100



Problem 91

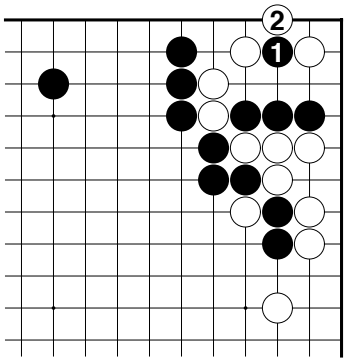


Problem 92

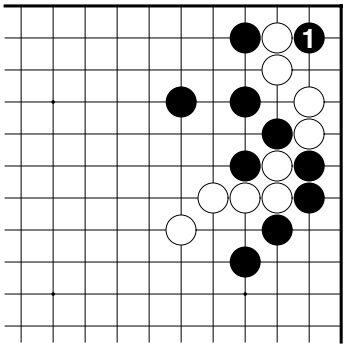


Problem 93

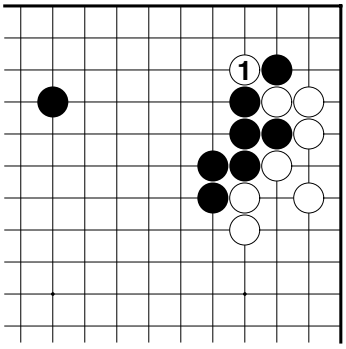
Problem 91: Nach S4 bleibt Weiß fern. Warum ist das schlecht?
Problem 92: W5 ist kein Josekizug. Entwickle Vorstellungen, daraus für Schwarz ein vorteilhaftes lokales Ergebnis zu erzielen.
Problem 93: Wenn Weiß S1 ignoriert, kann Schwarz die Gruppe dann töten?



Problem 94

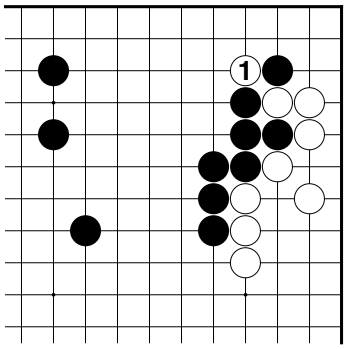


Problem 95



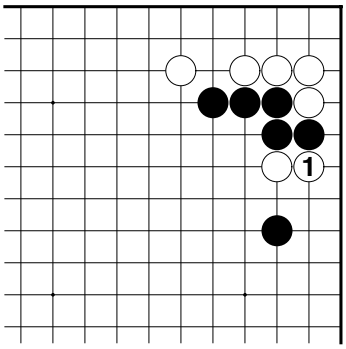
Problem 96

Problem 94: Weiß spielt W2 vom Rand her, warum ist das schlecht? Vergleiche dazu W4 in Diagramm 8f.
Problem 95: Kann S1 hier töten? Vergleiche dazu Diagramm 6e.
Problem 96: Wie sollte Schwarz nach dem weißen Schnitt reagieren?

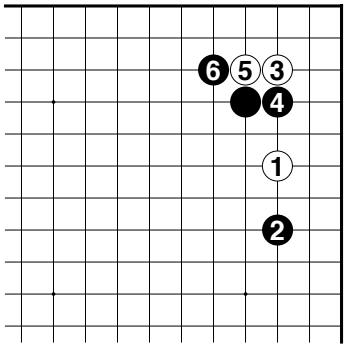


Problem 97

Problem 97: Hier ist die schwarze Umgebung deutlich stärker, gibt ihm das neue Möglichkeiten?
Problem 98: Wie kann Schwarz auf diesen weißen Streckzug reagieren? Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, die von der Umgebung abhängen.

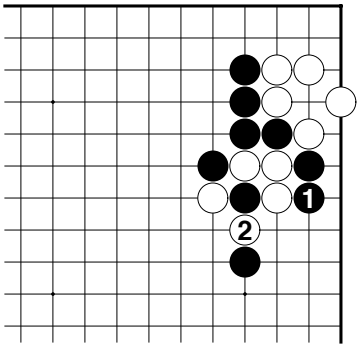


Problem 98



Problem 99

Problem 99: S6 ist ein fragwürdiger Zug, vergleiche dazu Diagramm 14b. Wie kann Weiß kontern?
Problem 100: W2 ist ein schwerer Fehler, vergleiche dazu Diagramm 15c.



Problem 100