

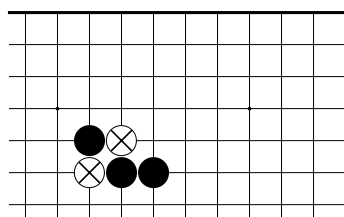


Grundkurs Go

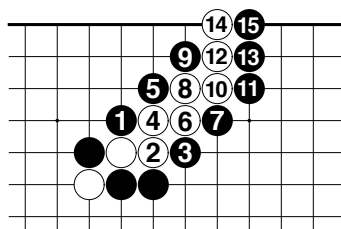
© Hartmut Kehmann

Lektion 3 Treppen (*Shicho*)

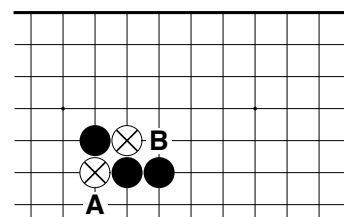
Eine Treppe ist eine regelmäßige Abfolge von Zügen, bei der Steine im Zickzack über das Brett getrieben werden.



Dia. 1



Dia. 1a

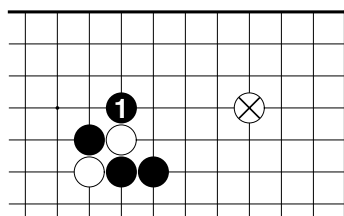


Dia. 1b

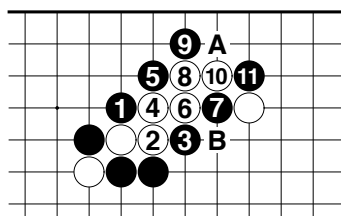
Dia.1 Die markierten weißen Steine haben die schwarzen getrennt, wenn Schwarz einen dieser Steine fangen kann, ist die Trennung aufgehoben.

Dia.1a Schwarz beginnt mit einem *atari* von der schwächeren Seite. Danach ist die Abfolge zwingend, weil Weiß nie mehr als zwei Freiheiten bekommt und jeder schwarze Zug ein *atari* ist. Am Rand ist die Reise dann zuende, Weiß ist verloren.

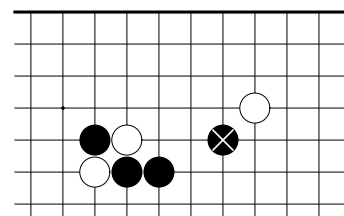
Dia.1b Wichtig ist der richtige Anfangszug, schwarze Züge auf A oder B erzeugen in dieser Stellung keine Treppe.



Dia. 2



Dia. 2a

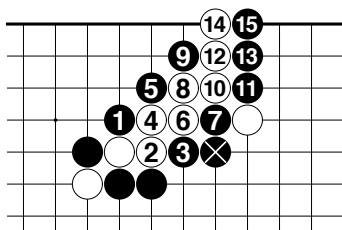


Dia. 3

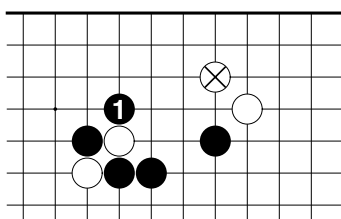
Dia.2 Eine Treppe ist auch für Anfänger vergleichsweise einfach zu lesen, weil die Zugfolge schematisch immer dem gleichen Muster folgt, aber das Ergebnis ist davon abhängig, ob irgendwo auf dem Weg noch eigene Steine oder Steine des Gegners liegen. Hier z.B. gibt es noch einen weißen Stein, der die Treppe beeinflussen könnte.

Dia.2a Wenn Schwarz hier versucht, eine Treppe zu spielen, führt das zum Fiasko. Durch den weißen Stein auf dem 4/4-Punkt *hoshi* steht S7 nach W10 plötzlich auf *atari* und Weiß muss S11 nicht mehr auf A beantworten, sondern kann S7 schlagen, was gleichzeitig *atari* für S3 bedeutet. Schwarz hat nicht nur sein Ziel verfehlt, die weißen Steine zu fangen, sondern gleichzeitig eine eigene Stellung mit vielen Schwächen produziert. Schon hier lassen sich Doppelataris kaum vermeiden, die schwarze Stellung bricht auseinander. Eine Treppe ist zwar im Prinzip einfach lesbar, aber man muss sehr genau schauen, wem man da auf dem Weg begegnet.

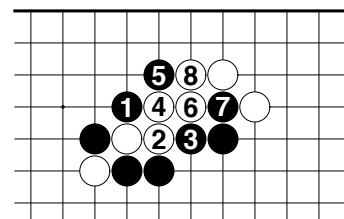
Dia.3 Hier ist ein schwarzer Stein X hinzugefügt. Läuft die Treppe jetzt für Schwarz oder nicht?



Dia. 3a



Dia. 4

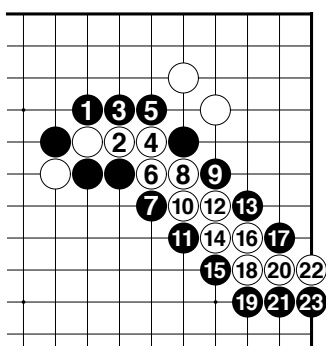


Dia. 4a

Dia.3a Durch den markierten Stein X kommt S7 nach W10 nicht mehr ins *atari*, die Treppe läuft für Schwarz.

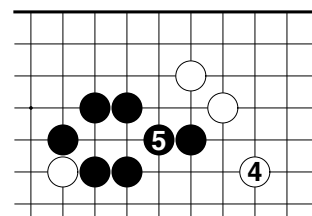
Dia.4 Hier gibt es einen weiteren weißen Stein, der die Treppe offensichtlich bricht (Treppenbrecher) und Weiß freut sich über den Versuch des Schwarzen, mit S1 seinen Stein fangen zu wollen.

Dia.4a Im Vertrauen auf diese Abfolge zieht Weiß W2 aber....



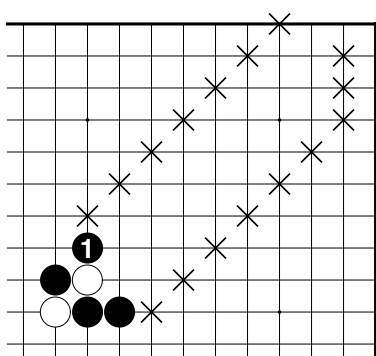
Dia. 4b

Dia.4b Ups, Schwarz setzt S3 nicht dort, wo Weiß es erwartet hat, die Treppe läuft plötzlich in die andere Richtung und Weiß ist verloren. Was kann Weiß tun, wenn er nach S3 die drohende Katastrophe ahnt? Natürlich war W2 schon ein Fehler, aber man muss ihn ja nicht fortsetzen, wenn man ihn erkannt hat.

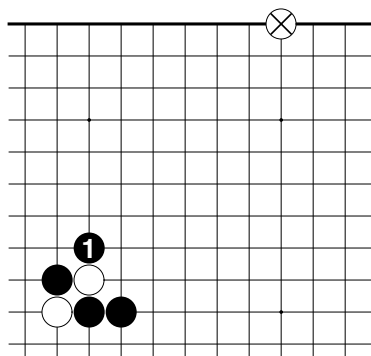


Dia. 4c

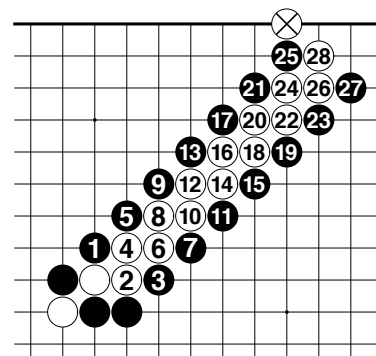
Dia.4c Weiß könnte z.B. einen weiteren Treppenbrecher W4 spielen, reagiert Schwarz nicht richtig, dann kommt S9 nach W12 im Vergleich zu Dia.4b ins *atari* und die Treppe zerbricht. Deshalb ist es richtig für Schwarz nach W4 die beiden Steine mit S5 zu schlagen. Schwarz hat eine sehr starke Stellung bekommen, aber Weiß hat den Fehler begrenzt und mit W4 sein Potential in der Ecke deutlich verbessert.



Dia. 5



Dia. 5a



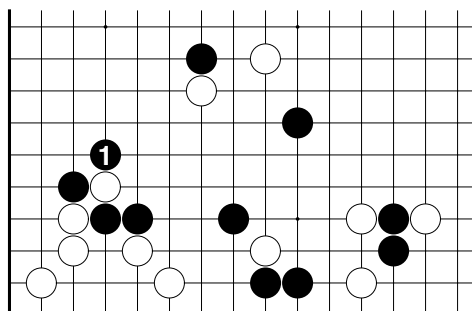
Dia. 5b

Dia.5 Alle Steine, die sich in dem markierten Korridor befinden, beeinflussen die Treppe.

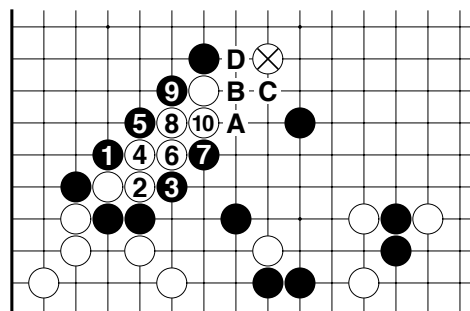
Dia.5a Selbst dieser weiße Randstein bricht die Treppe.

Dia.5b nach W28 steht S25 im *atari*, wenn so etwas passiert, ist die Partie entschieden.

Eine Treppe kann die Richtung mehrmals wechseln, es gibt regelrechte Problemkompositionen, die mehr oder weniger artefiziell sind und mit der Spielpraxis wenig zu tun haben. Eine Beschäftigung damit übt aber die Lesefähigkeit.

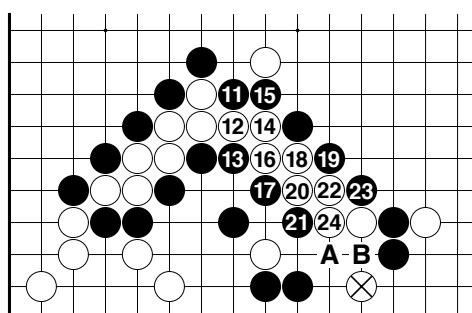


Dia. 6

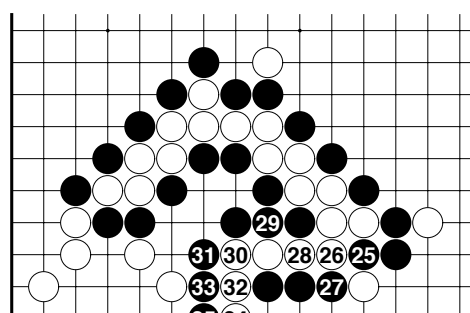


Dia. 6a

Dia.6 Hier ist ein kleines Beispiel, kann S1 den weißen Stein fangen, da steht so einiges im Weg?
 Dia.6a Nach W10 taucht das erste Problem auf. Wenn Schwarz jetzt im Zickzack der bisherigen Richtung mit SA/WB/SC/WD fortsetzt, wirkt X als Treppenbrecher. Gibt es eine andere Möglichkeit oder fängt S1 nicht?



Dia. 6b

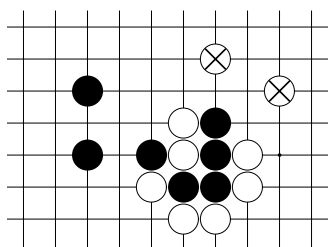


Dia. 6c

Dia.6b Man sollte zumindest mal schauen, was in dieser Richtung passiert. S11 von der anderen Seite biegt die Treppe um, S13 hier ist ebenfalls erforderlich, weil S7 sonst ins *atari* kommt. Das Umlenkmanöver ist nur deshalb möglich, weil rechts neben W14 bereits ein schwarzer Stein steht. Nach W24 muss man sich wieder entscheiden. SA/WB führt zum Verlust wegen des weißen Steines X.

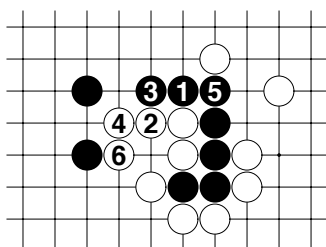
Dia.6c S25 hier saves the day, Weiß wird elegant zum Rand geführt und ist am Ende verloren.

Wir haben an diesem Beispiel schon ein paar wichtige Prinzipien gesehen. Zum einen kann die Treppe gebrochen werden durch Hilfssteine auf dem Weg, sie kann aber auch in eine andere Richtung geführt werden, wenn sich Steine des Angreifers in der Nähe befinden. Dabei ist auf drei Dinge zu achten. Erstens darf der Verteidiger nie mehr als zwei Freiheiten haben, wenn der Angreifer am Zug ist, zweitens muss jeder Zug des Angreifers ein *atari* sein und drittens darf während der Zugfolge kein begrenzender Stein des Angreifers selber ins *atari* kommen. Von dieser letzten Regel gibt es eine interessante Ausnahme, und das ist dann der Fall, wenn ein Begrenzungsstein zwar bedroht ist, das Schlagen desselben aber nicht zu einem erneuten *atari* führt, sondern vom Angreifer so beantwortet werden kann, dass der Verteidiger an der Stelle des geschlagenen Steines füllen muss. Das klingt kompliziert, ist aber an einem Beispiel einfach zu sehen.



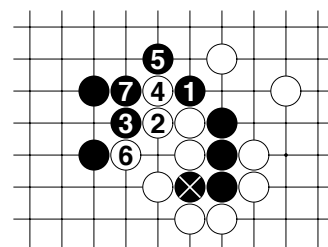
Dia. 7

Dia.7 Die vier schwarzen Steine sind in großer Gefahr wegen der beiden weißen Steine X in unmittelbarer Nähe. Schwarz muss sehr direkt spielen, um seine Steine zu retten.



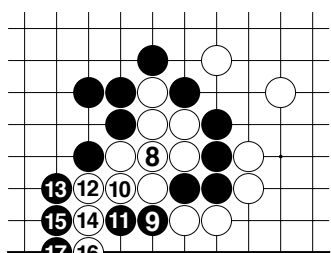
Dia. 7a

Dia.7a Diese Zugfolge zieht die schwarzen Steine raus, hinterlässt aber eine wackelige schwarze Struktur. Nach W4 hat Schwarz keine Zeit, seinen einzelnen Stein zu schützen, sondern muss auf S5 verbinden. Dadurch kann Weiß den schwarzen Schnittstein fangen und hat keine Probleme mehr. Geht es besser für Schwarz?



Dia. 7b

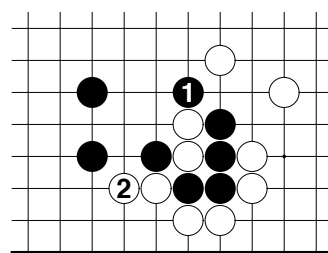
Dia.7b Ja, Schwarz kann die weißen Schnittsteine fangen, indem er S3 wie bei einer "normalen" Treppe spielt und Weiß im Zickzack laufen lässt. Der Anfang dieser Treppe ist sehr kurz, denn nach S5 kann Weiß nicht auf 7 weiterlaufen, weil dies ein Selbstatari wäre. Er muss stattdessen den schwarzen Stein schlagen. S3 und SX bilden nun eine diagonale Klemmform und S7 ist deshalb erneutes *atari* auf die weißen Steine.



Dia. 7c

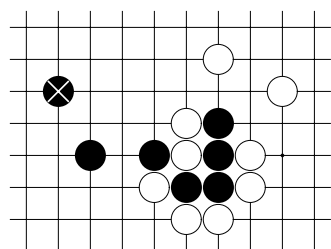
Dia.7c Wenn Weiß nun verbindet, führt das zu einem bitteren Ende, er wird komplett gefangen.

Dia.7d Weiß sollte deshalb nach S1 lokal zunächst nicht weiterspielen, irgendwann ist W2 ein sehr großer Zug, der die Lage lokal verändert und Schwarz nötigt, die beiden Weißen zu nehmen.



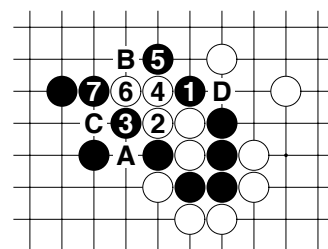
Dia. 7d

Das ist eine sehr eindrucksvolle Technik. Sie beinhaltet das Opfer eines Steines mit einem anschließenden Zusammendrücken der gegnerischen Steine und einer Schlußsequenz in Form einer Treppe. Sie heißt im Englischen "spiral ladder" auf japanisch *guruguru mawashi*, was soviel wie "runddrehen" bedeutet. Im Deutschen gibt es noch keinen etablierten Begriff dafür, ich finde die Bezeichnung "Drehtreppe" geeignet, weil sie wiedergibt, wie die Treppenrichtung nach dem Opfer herumgedreht wird.



Dia. 8

Dia.8 Man muss sehr genau darauf achten, dass nach dem Schlagen des Opfersteines gedrückt werden kann, damit der Verteidiger an der Stelle des Opfersteines verbinden muss. Das ist dann nicht der Fall, wenn das Schlagen des Opfersteines gleichzeitig ein *atari* ist.



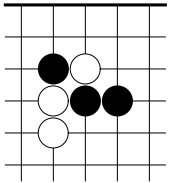
Dia. 8a

Hier steht der markierte Stein etwas anders als in Dia.7 und in der Folge funktioniert die Drehtreppe nicht, weil in Dia.8a das weiße Schlagen auf A, S3 ins *atari* setzt, so dass Schwarz nicht erfolgreich von außen drücken kann.

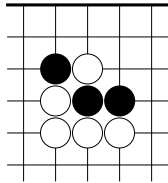
Es gibt noch andere Fangtechniken als diese sehr direkten Treppen, bei denen jeder Zug ein Kontaktzug ist. Damit werden wir uns in den nächsten beiden Lektionen beschäftigen.

Probleme 21 - 30

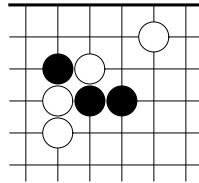
Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.



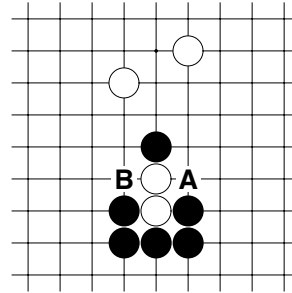
Problem 21



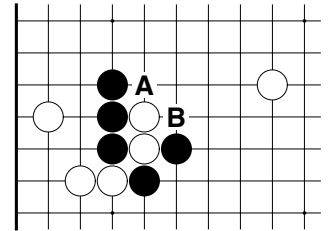
Problem 22



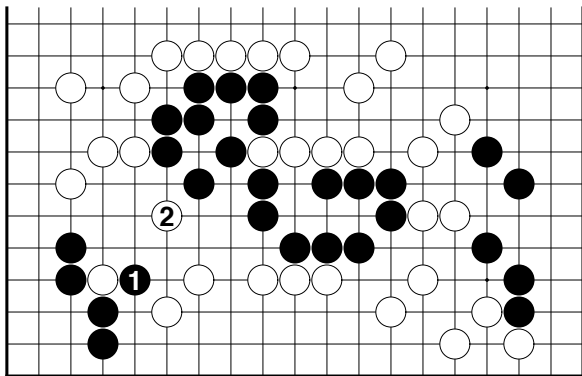
Problem 23



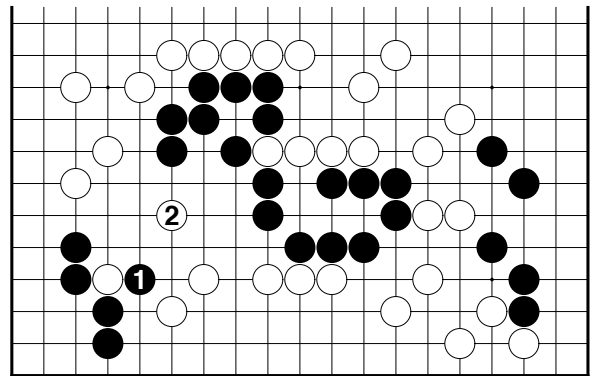
Problem 24



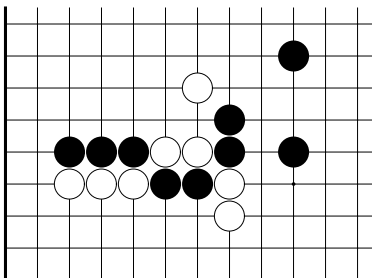
Problem 25



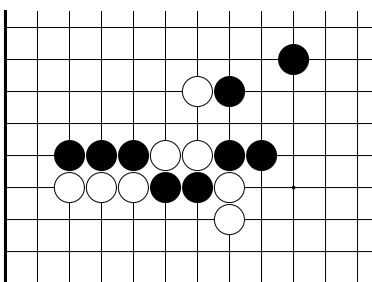
Problem 26



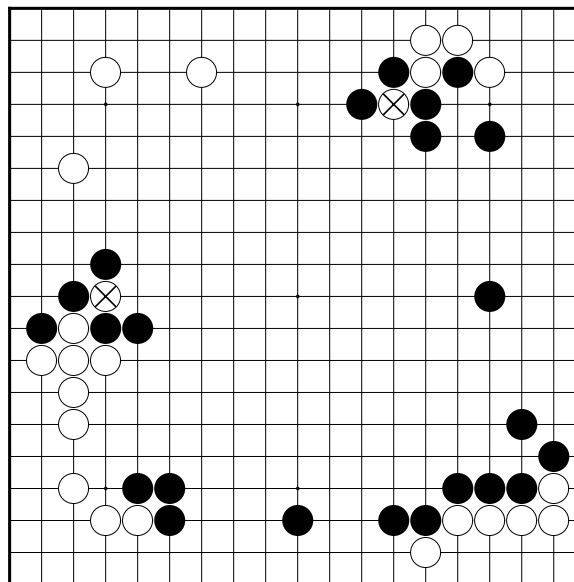
Problem 27



Problem 28



Problem 29



Problem 30

Problem 30: Schwarz ist am Zug, aber da gibt es gleich zwei Treppen zu beachten.