

Grundkurs Go

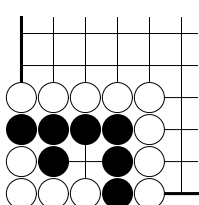
© Hartmut Kehmann

Lektion 7 Grundformen in der Ecke Teil 2

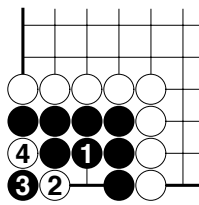
L-Vierer in der Ecke

Bent Four in the Corner

sumi no magari yon muko



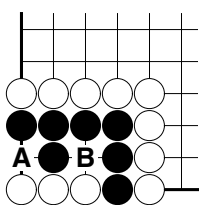
Dia. 1



(4): Dia. 1a

Dia.1 Diese Formation haben wir in der letzten Lektion untersucht. Das Ergebnis war ein für beide Seiten direktes *Ko*.

Dia.1a Schwarz schlägt vier weiße Steine, Weiß spielt auf 2 und es entsteht ein *Ko* in der Ecke. Das ist schon einmal ein Unterschied gegenüber vergleichbaren Situationen am Rand oder in der Mitte, denn dort bedeutet das Schlagen eines L-Vierers bedingungsloses Leben ohne *Ko*.



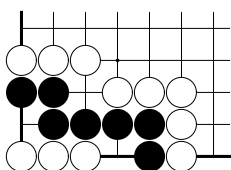
Dia. 2

Dia.2 Wenn diese Situation entsteht, ist Schwarz handlungsunfähig, denn jede Annäherung auf A oder B bedeutet, dass er definitiv eine *Nakadeform* schlagen müsste und damit den eigenen Tod. Weiß hingegen kann sich den Zeitpunkt aussuchen, zu dem er auf A spielt. Das könnte am Schluss des Spieles sein, nachdem er alle potentiellen Kodrohungen des Schwarzen beseitigt hätte. Dies ist die gedankliche Grundlage, aufgrund derer diese Stellung nicht als *Ko* eingestuft wird, sondern die schwarze Gruppe tot ist.

Dies war bis 1989 das offizielle Regelwerk. Es gibt jedoch Kodrohungen, die sich nicht beseitigen lassen, wie bei einem Doppelko. Deshalb hat man die Regeln wie folgt präzisiert:

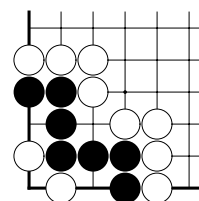
Nachdem beide Spieler gepasst haben, ist das Spiel noch nicht zu Ende sondern lediglich angehalten. Danach einigen sich beide Spieler auf den Status aller Steine. Wenn es Meinungsverschiedenheiten gibt, wird das Spiel fortgesetzt und in dieser Phase des Spieles muss für ein *Ko* mindest einmal gepasst werden. Aus diesem Grunde ist Schwarz in Diagramm 2 tot und die Steine werden am Schluss des Spieles entfernt.

Eine grundsätzlich andere Situation haben wir dann, wenn schon während des Spieles vier Steine in L-Form geschlagen werden, wie z.B. in Diagramm 1a. Dann kann das *Ko* natürlich gespielt werden und das Ergebnis ist abhängig von diesem Kokampf.



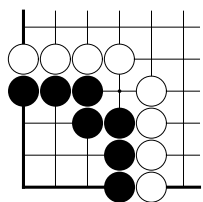
Dia. 3

Dia.3/4 Dies sind die beiden Grundstellungen für *sumi no magari yon moku*. Schwarz ist handlungsunfähig und Weiß kann am Schluss des Spieles mit einem L-Vierer füllen. Aufgrund der besonderen Koregel für diese Spielphase ist Schwarz tot. Die schwarzen Steine haben eine M-Form.

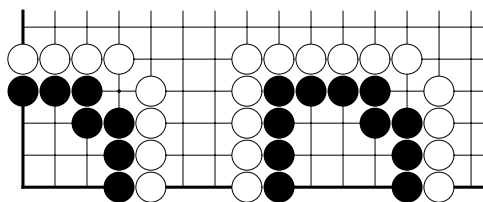


Dia. 4

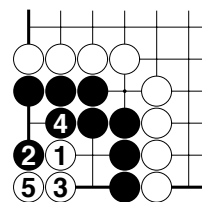
M-Formen



Dia. 5



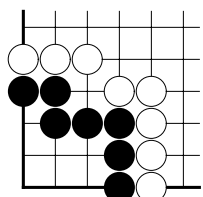
Dia. 5a



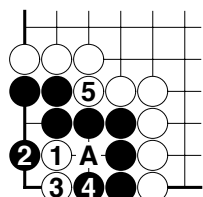
Dia. 5b

Dia.5-5a Diese Form umschließt acht Schnittpunkte, am Rand und in der Mitte wäre sie deshalb am Leben, aber in der Ecke ist sie angreifbar.

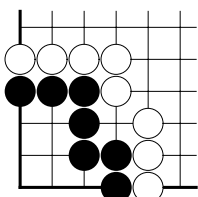
Dia.5b Wenn Schwarz auf den vitalen Punkt setzt entsteht ein *Mannenke*.



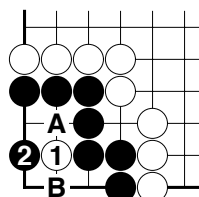
Dia. 6



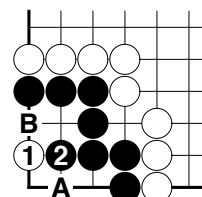
Dia. 6a



Dia. 7



Dia. 7a



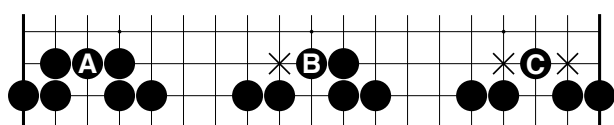
Dia. 7b

Dia.6 Diese Form umschließt nur sieben Schnittpunkte, aber sie lebt bedingungslos.

Dia.6a Nach W5 kann Schwarz sich auf A nicht nähern, die Stellung ist *seki*. Hätte der Schwarze eine Außenfreiheit mehr, so könnte er auf A ziehen und lebte mit Gebietspunkten.

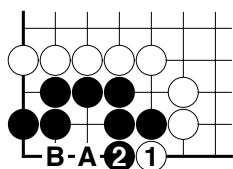
Dia.7,a-b Auch diese M-Form lebt bedingungslos, wie die nächsten beiden Diagramme zeigen.

D-Formen

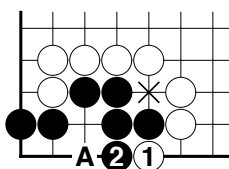


Dia. 8

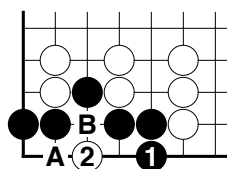
Dia.8 Formationen in D-Form können unterschiedlich aussehen, je nachdem, ob die markierten Punkte vom Gegner besetzt sind oder nicht. Ich nenne A eine "D-Form", B eine "halbe D-Form" und C eine "defekte D-Form".



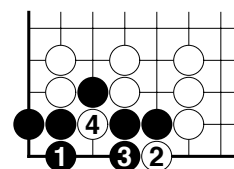
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



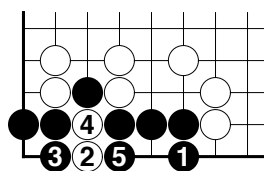
Dia. 11a

Dia.9 Diese D-Form in der Ecke lebt. A und B sind *miai*.

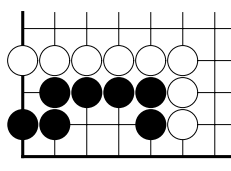
Dia.10 Die halbe D-Form lebt ebenfalls, allerdings ist Vorsicht geboten, falls die Freiheit X besetzt ist, dann würde W1 auf A beantwortet werden, weil nach S2 WA mit *atari* folgen würde.

Dia.11 Die defekte D-Form dieser Länge ist tot, nach W2 sind wiederum A und B *miai*.

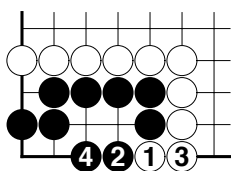
Dia.11a Auch der Versuch Augen zu bauen ist nicht ausreichen. Hier zeigt sich deutlich, dass die defekte "Nase" der D-Form eher ein Nachteil ist, hätte Schwarz selber einen Stein auf 4, so würde die Form leben.



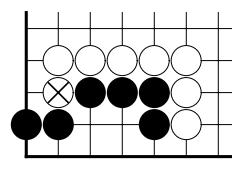
(1-5): Dia. 12



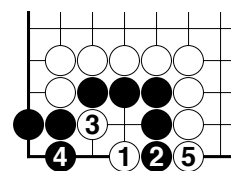
Dia. 13



Dia. 13a



Dia. 14



Dia. 14a

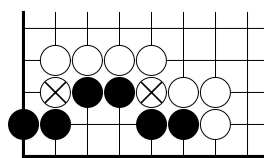
Dia.12 Die Form ist ungeklärt. Weiß am Zug erzeugt mit W1 eine zu Diagramm 11 vergleichbare Stellung, Schwarz wäre tot. Schwarz lebt mit einem Zug an der gleichen Stelle. Selbst nach einem weiteren *horikomi* auf 4 bliebe Schwarz mit zwei Augen verbunden.

Dia.13 Hier ist die "Nase" des D um einen Punkt länger und auch diese Form lebt.

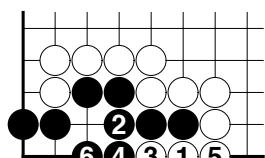
Dia.13a Das Maximum, was Weiß hier erreichen kann ist diese Abwicklung.

Dia.14 Diese halbe D-Form ist ein häufiges Thema im *Tsume-Go*, sie ist ungeklärt.

Dia.14a Die Kombination W1/W3 bringt Schwarz in Freiheitsnot, Schwarz ist tot. Schwarz beginnend sichert das Leben durch einen Zug auf 2.



Dia. 15



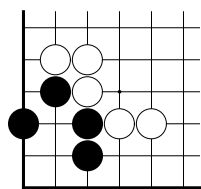
Dia. 15a

Dia.15 Diese defekte D-Form kommt häufig vor, man sollte sich ihre Prinzipien gut merken. Sie lebt in der Ecke aber nicht am Rand.

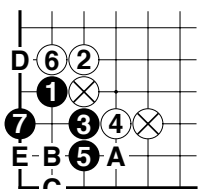
Dia.15a Weiß kann hier nur reduzieren.

Die gleiche Form am Rand werden wir in der nächsten Lektion untersuchen.

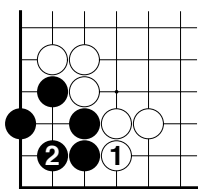
J-Formen



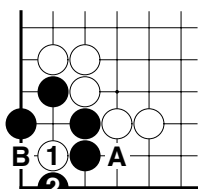
Dia. 16



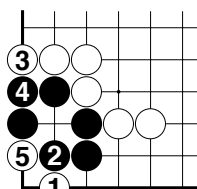
Dia. 16a



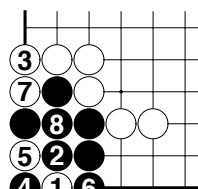
Dia. 16b



Dia. 16c



Dia. 16d



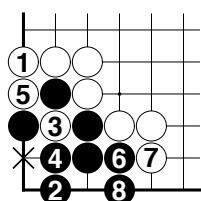
(1-8): Dia. 16e

Dia. 16,16a Diese J-Form in der Ecke ist recht häufig. Sie kann entstehen, wenn an ein *Komoku Shimari* auf 1 angelegt wird. Weiß hat auch andere Möglichkeiten als W2 und W4, doch wir untersuchen die J-Form, die sich aus dieser Abwicklung ergibt. Die schwarze Gruppe lebt, aber die möglichen weißen Angriffszüge auf A-D erfordern sorgfältige Antworten.

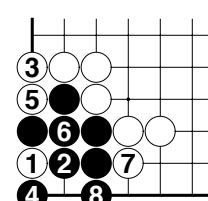
Dia.16b-c W1 ist einfach zu beantworten, ebenso W1 in Diagramm 16c, A und B sind *miai*.

Dia.16d Etwas schwieriger ist W1 hier in der Kombination mit W3, wenn S4 das Auge vermeintlich sichert, so spielt W5 ein *Ko*.

Dia.16e Die Rettung ist ein *horikomi* auf 4 um danach mit S6 ein *oshitsubushi* zu erzeugen

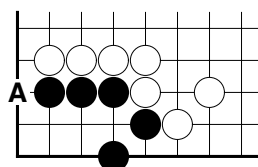


(1-8): Dia. 16f

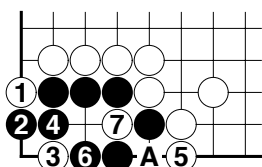


(1-8): Dia. 16g

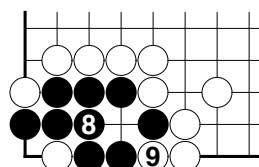
Dia.16f Auf das *sagari* W1 antwortet Schwarz mit S2 und darf sich von W3 nicht beirren lassen. Wenn Weiß am Schluss der Sequenz das *Ko* schlägt, sichert SX zwei Augen.
Dia.16g Dieser weiße Angriff ist einfach zu parieren, Schwarz lebt.



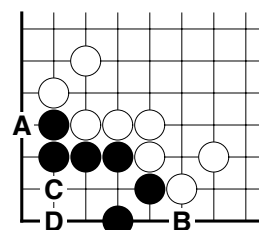
Dia. 17



Dia. 17a



Dia. 17b



Dia. 18

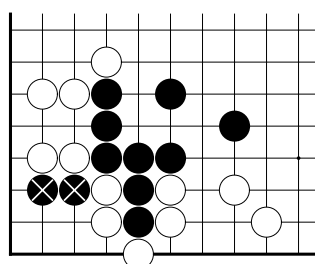
Dia.17 diese Form ist ungeklärt. (siehe auch Diagramm 4a in Lektion 6) Schwarz lebt am einfachsten mit A.

Dia.17a-b Das *hane* W1 ist der Zug, mit dem Weiß den Schwarzen an zwei Augen hindert. Die Kombination der weißen Steine 3,5 und 7 ist ein häufiges Thema beim Tsume-Go. Nach W7 kann Schwarz wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen, das Auge bei 7 wird unecht.

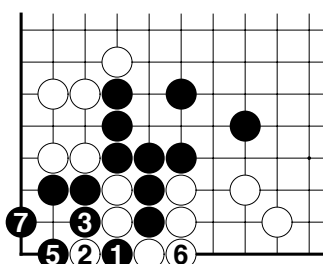
Dia.18 Hier hat die J-Form einen Stein mehr, was dazu führt, dass sie lebt. Untersuche die weißen Angriffszüge A-D (Problem 64)

O-Formen

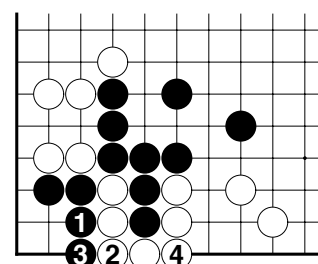
Die O-Form ist nicht so häufig, sie sichert nur ein Minimum an Gebiet. Gelegentlich kommt es aber zu Stellungen ähnlich wie im nächsten Diagramm.



Dia. 19



(1-7) 4 at 1: Dia. 19a

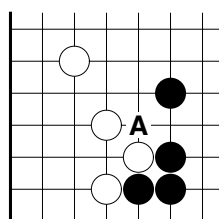


Dia. 19b

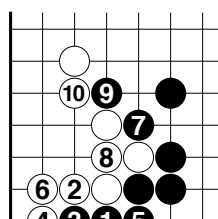
Dia.19 Die beiden schwarzen Steine scheinen verloren, aber es gibt eine Möglichkeit.

Dia.19a Das *horikomi* S1 ist der Schlüsselzug. Wenn Schwarz die beiden weißen Steine fängt ist er angebunden. Verhindert Weiß das in der Sequenz bis W6, so bildet Schwarz mit S7 eine lebende Form.

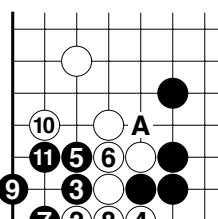
Dia.19b S1 hier wäre ein Fehler, nach W4 kann Schwarz in der Ecke keine lebende Form bilden.



Dia. 20



Dia. 20a

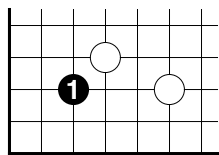


1 at 8: Dia. 20b

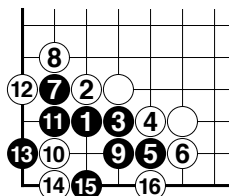
Dia.20 In solchen Stellungen soll Schwarz nicht frühzeitig auf A spielen, weil es die Stellung fixiert und andere Möglichkeiten nicht mehr zulässt.

Dia.20a Auf das *hane* S1 muss Weiß einmal nachgeben, danach hat Schwarz die Vorhandsequenz bis W9.

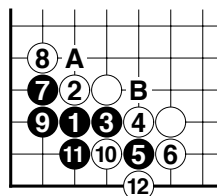
Dia.20b Wenn W2 direkt blockt, so muss Weiß S5 mit W6 beantworten und ermöglicht so ein schwarzes Leben in der Ecke. Das wäre nicht möglich gewesen, wenn Schwarz vorher SA gegen W6 abgetauscht hätte. Solch eine Zerstörung alternativer Möglichkeiten nennt man *ajikeshi*.



Dia. 21



Dia. 21a

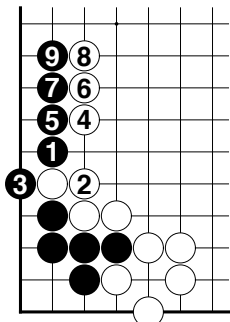


(1-12): Dia. 21b

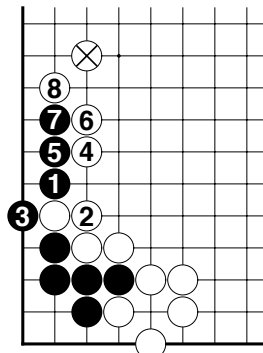
Dia.21 Am häufigsten treten O-Formen in Verbindung mit einem *Ko* auf wie in diesem Beispiel. Ein Stein, der unter einem von *Hoshi* ausgehenden *Keimashimari* auf *San-San* invadiert, kann ohne Hilfe von außen in der Regel nur durch ein *Ko* überleben.

Dia.21a Wenn Schwarz ein *Ko* verweigert, kommt er in dieser Variante nicht zum Leben.

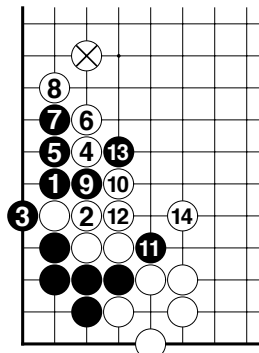
Dia.21b Und hier gibt es ebenfalls keine lebende Form in der Ecke. Allerdings hat Weiß Defekte bei A und B, die sich evtl. ausnutzen lassen.



Dia. 21c



Dia. 21d

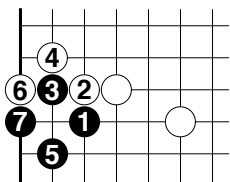


Dia. 21e

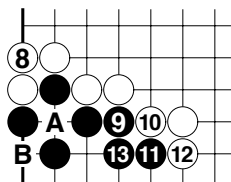
Dia.21c S1 kann hier einen Klemmzug machen, man nennt einen solchen Zug, der einen einzelnen Stein von beiden Seiten umfasst *hasami-tsuke*. In der Sequenz bis S9 kommt Schwarz zum Leben, allerdings ist die weiße Außenstärke sehr dominant, so dass ein solches Leben in der Regel nicht empfehlenswert ist.

Dia.21d Außerdem funktioniert die gesamte Sequenz bereits dann nicht, wenn Weiß anfangs einen Stein in der markierten Position hat, weil er jetzt mit W8 blocken kann.

Dia.21e Schwarz hat keine Möglichkeit auszubrechen.



Dia. 21f

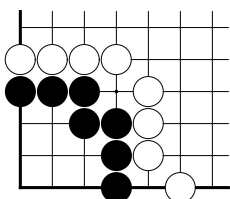


Dia. 21g

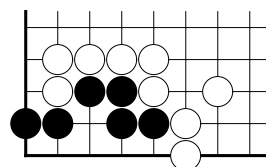
Dia.21f Deshalb wird nach der Invasion in aller Regel ein *Ko* gespielt, bei dem die Schwarz eine O-Form erzeugt.

Dia.21g Wenn Weiß das *Ko* nicht spielt, kommt Schwarz bedingungslos zum Leben, nach WA folgt SB und Schwarz hat eine lebende halbe D-Form.

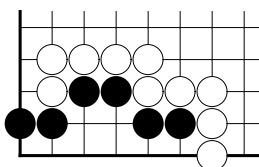
Probleme 61 - 70



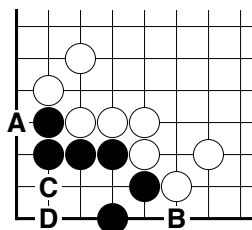
Problem 61



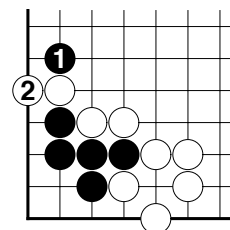
Problem 62



Problem 63



Problem 64



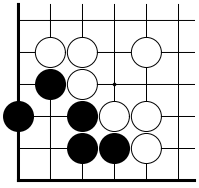
Problem 65

Problem 61 - 63 Status?

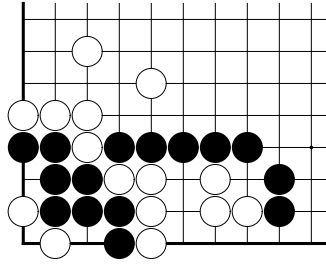
Problem 64 Wie antwortet Schwarz auf weiße Angriffe von A - D?

Problem 65 Wie antwortet Schwarz auf W2?

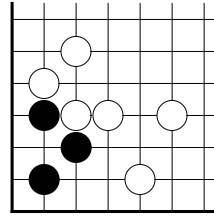
Problem 66 - 70 Status?



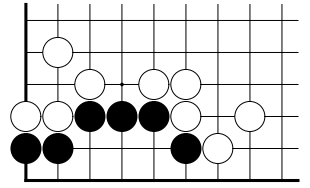
Problem 66



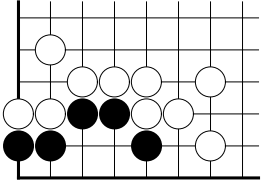
Problem 67



Problem 68



Problem 69



Problem 70