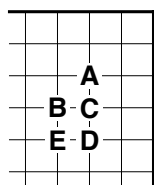


# Grundkurs Go

© Hartmut Kehmann

## Lektion 9 Steine in der Ecke Teil 1 "San-San"

Viele Spieler machen sich kaum Gedanken über die ersten Züge in einem Spiel. Natürlich wissen sie, dass es wichtig ist, die Ecken zuerst zu besetzen, aber welchen der Eckpunkte sie wählen, erscheint oft ohne Plan und das bereits ist der Anfang eines schlechten Spiels. Der erste Zug des Schwarzen sollte eine Absicht zeigen, die er weiter verfolgt, ebenso wie die erste Antwort des Weißen. Die erste Entscheidung, die man treffen muss, ist die zwischen einer mehr einflussorientierten oder einer mehr gebietsorientierten Strategie. Steine auf der dritten Reihe (niedrig) sichern Gebiet, Steine auf der vierten Reihe (hoch) erzeugen Einfluss. Das klingt einfach und es ist einfach aber man sollte diese Grundsätze beachten und nicht bei jedem zweiten oder dritten Zug das Konzept ändern. Natürlich macht es keinen Sinn, einem Plan zu folgen, der nicht länger sinnvoll ist, weil das Spiel sich anders entwickelt hat, dann ist Flexibilität und Kreativität gefragt, aber man sollte immer möglichst konsistent bleiben, sonst wirken die Steine nicht so gut zusammen, wie sie könnten.

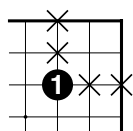


Dia. 1

Dia.1 Die Eckpositionen haben je nach Lokalisation durchaus unterschiedliche Wirkungen auf die nähere Umgebung, je nachdem, ob sie hoch oder tief stehen, oder von beidem etwas haben, oder symmetrisch bzw. unsymmetrisch zur Ecke.

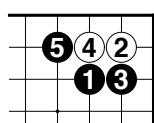
Die Namen der Punkte sind: A 3-3-Punkt *San-San*; B 4-4-Punkt *Hoshi*; C 3-4-Punkt *Komoku*; D 3-5-Punkt *Mokuhazushi*; E 4-5-Punkt *Takamoku*

Die ersten drei Positionen werden wir in dieser und den beiden folgenden Lektionen behandeln, die letzten beiden sind eher etwas für fortgeschrittene Spieler.



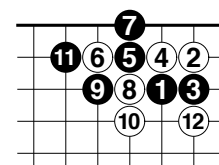
Dia. 2

Dia.2 *San-San* steht symmetrisch zur Ecke, er erhebt Anspruch auf diese und hat vergleichsweise wenig Einfluss nach außen. Er ist ziemlich resistent gegen Angriffe, weil er seinen Augenraum in der Ecke gut verteidigen kann, und er ist vergleichsweise schnell, da er die Ecke mit einem Zug besetzt.



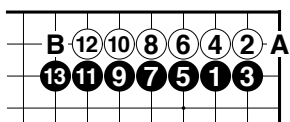
Dia. 2a

Dia.2a Wenn Weiß unter *San-San* invadiert, kann er mindestens bis im Mittelspiel kein gutes Ergebnis erwarten. Allerdings ist auch hier Achtsamkeit geboten, S5 ist möglich, aber hält den Weißen nicht auf.



Dia. 2b

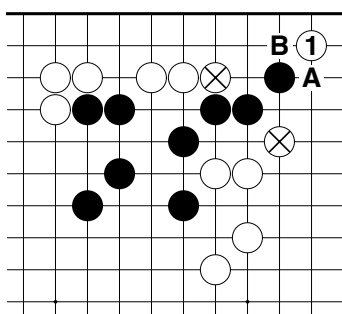
Dia.2b Der Klemmzug *hasami-tsuke* W6 schafft ein Problem, Schwarz kann hier nicht trennen, sonst verliert er das Rennen.



Dia. 2c

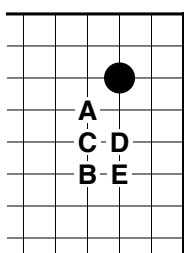
Dia.2c Schwarz kann den Weißen hier so lange auf der zweiten Reihe kriechen lassen, bis er lebt, in dieser Stellung sind A und B *miai*. Weiß hat etwa 5-8 Gebietspunkte ohne jedes Wachstumspotential.

Die schwarze Stärke lässt ein größeres Gebiet erwarten und hat weiteres Entwicklungspotential, dabei hat Schwarz nur einen Stein mehr investiert. So etwas kann man sich gegen einen gleichwertigen Gegner nicht erlauben, sonst verliert man die Partie.

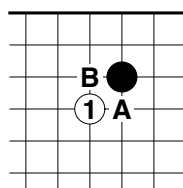


Dia. 3

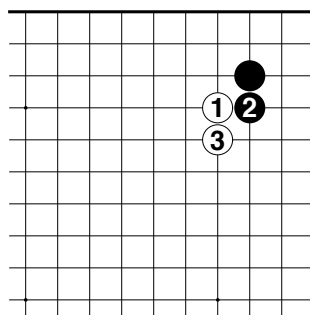
Dia.3 Im Endspiel oder späten Mittelspiel kann die Situation anders sein. In diesem Beispiel ist W1 ein guter Zug, denn er kann über A oder B an einen der beiden markierten weißen Steine angebunden werden. Das ist nicht nur gebietsmäßig groß, sondern nimmt der schwarzen Gruppe auch die Augenbasis in der Ecke, was vielleicht weitere Vorteile verschafft.



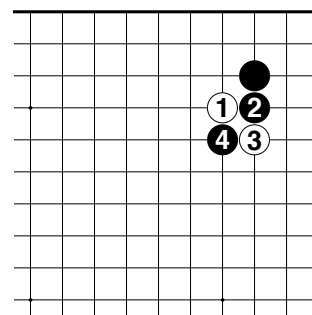
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b

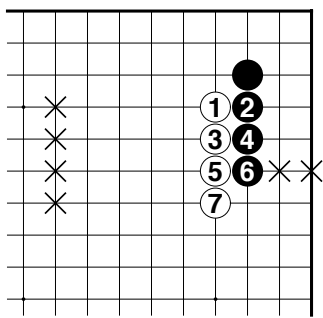
Dia. 4 In der Regel wird *San-San* von außen angegriffen, das ist effektiver als ein frühzeitiges Unterlaufen. Die Näherungen von A und B sind am häufigsten.

Wir werden jetzt einige Standardabfolgen betrachten, man nennt sie *Joseki*, ihr Ergebnis wird als ausgeglichen für beide Seiten betrachtet, aber das gilt nur für die isolierte Sicht auf die Zugfolge. Ein *Joseki* ist lokal immer ausgeglichen, es kann aber im Gesamtkontext der Brettstellung schlecht für eine Seite sein. Deshalb ist es wichtig, von Anfang an nicht irgendein *Joseki* zu spielen, weil man es gelernt hat, sondern den Sinn hinter den Zügen zu verstehen und auch ggf. davon abzuweichen.

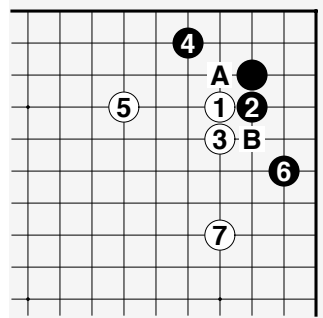
Dia.5 W1 auf *Hoshi* ist ein Standard, der einfach zu verstehen ist, man gibt Weiß die Ecke und möchte dafür zentrale Präsenz. Ein solcher Zug diagonal von oben heißt *katatsuki* (Schulterschlag). Schwarz sollte auf A oder B antworten, kann aber auch fernbleiben (*tenuki*). Welche Seite besser ist, hängt von der weiteren Brettsituation ab (siehe Probleme).

Dia.5a Nach W1 besteht eine gleiche Anzahl von Steinen auf beiden Seiten mit ausgeglichenem Kräfteverhältnis. Wenn Schwarz nicht reagiert und Weiß lokal einen weiteren Stein bekommt, wird sich das zugunsten von Weiß verschieben. Natürlich heißt das nicht, dass man auf jeden Angriff immer sofort reagieren muss, aber wir betrachten zunächst einmal solche Zugfolgen, die ausgeglichen sind. Nach S2 möchte Schwarz sicher nicht, dass Schwarz einen Stein auf 3 bekommt, deshalb zieht er selber da.

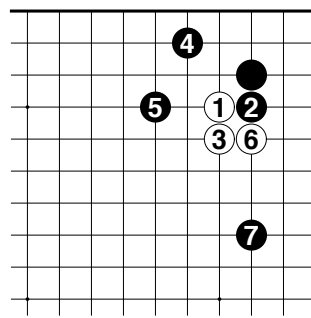
Dia.5b Warum spielt Weiß kein *hane* auf W3 hier? Schwarz wird sofort schneiden (*kiri*) und Weiß wird bei richtigem Spiel des Schwarzen einen seiner beiden Schnittsteine verlieren.



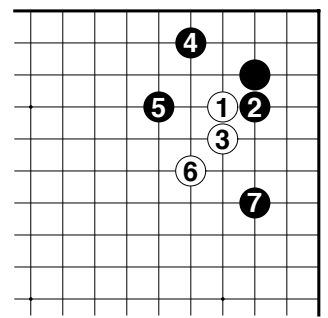
Dia. 5c



Dia. 5d



Dia. 5e

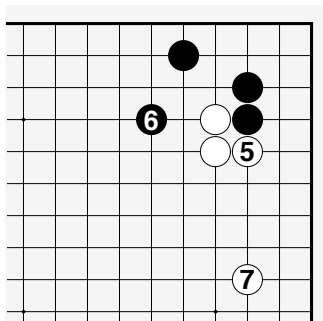


Dia. 5f

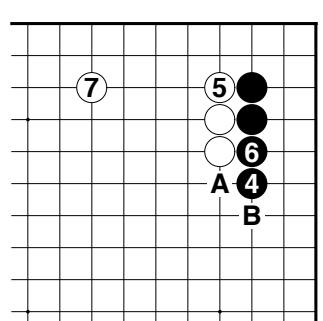
Dia.5c Man könnte nun denken, dass Schwarz weiter auf der dritten Reihe zieht und Weiß auf der vierten vor sich her schiebt. Eine solche Folge gilt, wenn es keine besonderen Gründe gibt wie die notwendige Rettung von Steinen, wiederholt ausgeführt als ungünstig in diesem Fall für Schwarz. Jeder Zug von Schwarz gewinnt zwei Gebietspunkte, aber je öfter Schwarz das macht, desto größer wird der weiße Vorteil. Natürlich kann das weiße Gebiet nicht genau beziffert werden, aber man schätzt sein Potential etwa entsprechend der markierten Linie (vier Steine, vier Schnittpunkte).

Dia.5d Schwarz entwickelt sich deshalb mit S4 zur anderen Seite, WA ist ebenfalls möglich und auch *Joseki*. S6 verhindert den einschließenden Effekt von WB, wonach Schwarz sehr gedrückt stünde und Weiß keine Probleme mehr hätte. Die Züge W5 und W7 sichern den weißen Einfluss, den er als Kompensation für das sichere schwarze Gebiet bekommt. Dieses Diagramm ist das erste *Joseki* zum lernen. Die Diagramme mit *Josekis* sind grau unterlegt und haben in der Schriftzeile einen Stern.

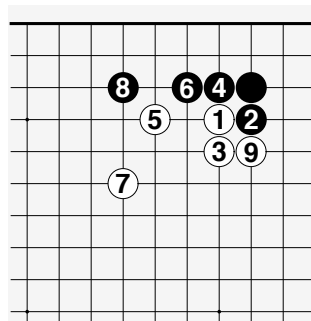
Dia.5e-f Lässt Weiß W5 aus, so kann Schwarz zu gegebener Zeit auf die vierte Reihe springen und die weißen Steine kommen in Bedrängnis.



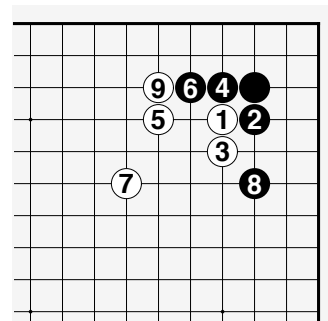
Dia. 5g



Dia. 5h



Dia. 6



Dia. 6a

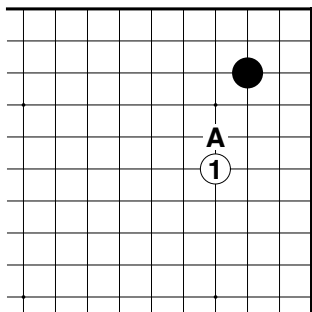
Dia.5g Wenn der rechte Rand sehr interessant ist, kann Weiß W5 auch hier spielen.

Dia.5h Wenn Schwarz dieses Ergebnis vermeiden möchte, kann er mit S4 selber in diese Richtung gehen. Das Ergebnis ist nicht ganz optimal für Schwarz weil man sich eigentlich wünscht, dass nun S4 auf A oder S6 auf B stehen würde, deshalb ist es auch nicht *Joseki*, es zeigt aber die Flexibilität, mit der man *Josekis* behandeln sollte.

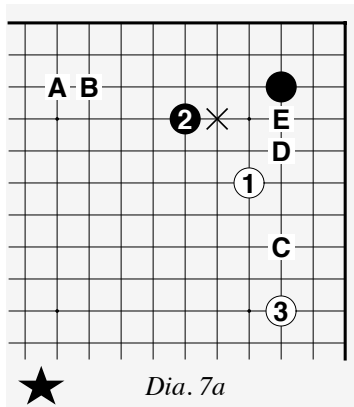
Dia.6 Wenn Schwarz mehr Wert auf den oberen Rand legt, kann er mit S4 auch etwas enger spielen, auch das ist *Joseki*.

Dia.6a S4/S6 an dieser Stelle ist aber flexibel, Schwarz kann danach auch den rechten Rand bevorzugen, er wird so vielleicht spielen, wenn er Diagramm 5h vermeiden möchte.

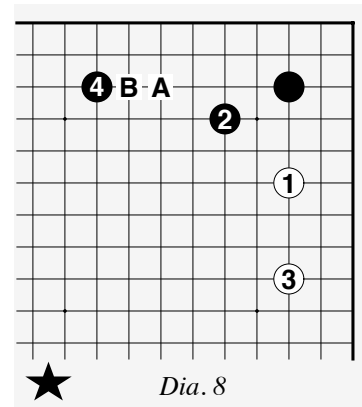
Dieses Beispiel sollte zeigen, dass es keinen Sinn macht, *Josekis* nur zu lernen, ohne sie wirklich zu verstehen. Die Züge haben meistens eine klare Bedeutung, die man entsprechend der Brettstellung kreativ nutzen muss. Dafür muss man die Josekis allerdings kennen. Der Angriff über *Hoshi* ist einflussorientiert und im Ergebnis zeigen die *Josekis* weitgehend fixierte Strukturen. Flexibler ist eine Annäherung über ein *Ogeima*, das ist um einen Punkt größer als ein *Keima*.



Dia. 7



Dia. 7a

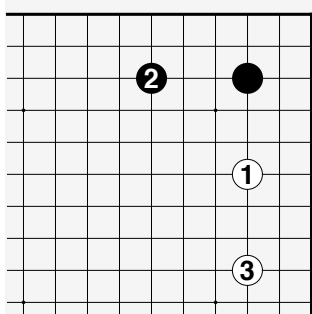


Dia. 8

Dia.7 Dieser Zug legt ebenfalls Wert auf Einfluss, denn er steht hoch auf der vierten Reihe. Der Angriff über ein *Keima* von A verfolgt im Prinzip die gleichen Ziele.

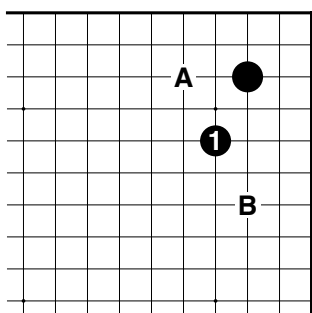
Dia.7a S2 ist eine natürliche Antwort des Schwarzen, auch ein Zug auf X ist denkbar, je nachdem, wie der obere Rand bespielt werden soll. Anschließend nimmt Weiß die andere Seite und es bleiben hier viele Dinge offen. Schwarz möchte sich auf A oder B entwickeln, muss das aber nicht sofort tun. Eine schwarze Invasion auf C ist möglich, wogegen ein weißer Zug auf D oder auch E einen gewissen Schutz bietet.

Dia.8 Weiß greift eher tief an, wenn er auf dieser Seite stabil stehen möchte. Der Preis dafür ist eine gute schwarze Stellung am oberen Rand. Wenn Schwarz eine Invasion auf A fürchten muss, kann S4 auch auf B gespielt werden.



Dia. 8a

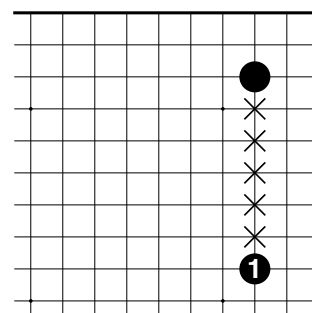
Dia.8a In diesem Fall scheint es aber ratsam, eher gleich stabil zu antworten, denn im Gegensatz zum vorherigen Diagramm behält Schwarz hier eher die Vorhand. Wenn man vorhat S4 in Diagramm 8 auszulassen, spielt man besser Diagramm 8a, denn ein WA in Diagramm 8 ohne den vorhandenen Stein S4 bringt die schwarzen Steine in eine ineffektive Form.



Dia. 9

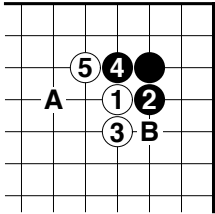
Dia.9 Aus dem gleichen Grund ist ein primärer Eckeinschluss *Shimari* von *San-San* aus eher ungewöhnlich, denn es verbleiben gute Angriffsmöglichkeiten auf A oder B.

Dia.10 Wenn *San-San* nicht angegriffen wird, ist eher die Entwicklung zu einer Seite mit einem Abstand von in der Regel fünf Punkten zu empfehlen.

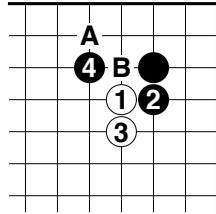


Dia. 10

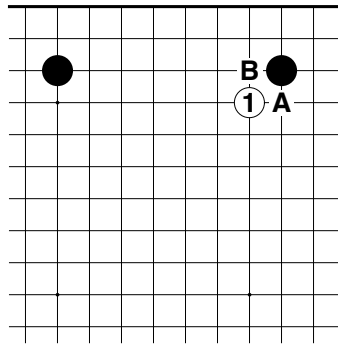
## Probleme 81 - 90



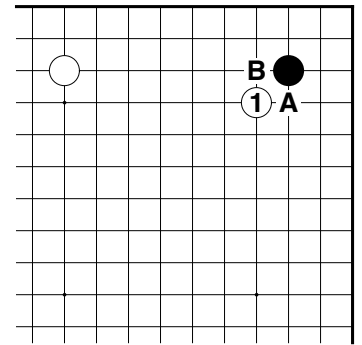
Problem 81



Problem 82



Problem 83



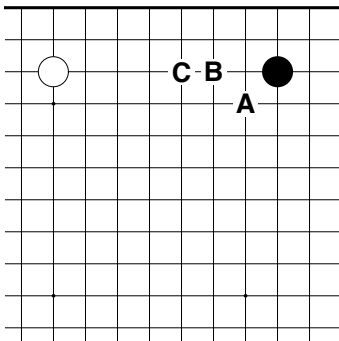
Problem 84

Problem 81: Der "normale" Josekizug für W5 ist auf A oder in besonderen Fällen B. Wie könnte Schwarz auf dieses *hane* vorteilhaft reagieren? Nehmen wir an, die Treppe nach einem Schnitt zwischen 1 und 5 liefere für Weiß.

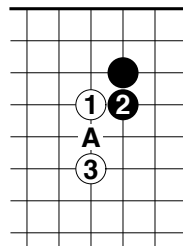
Problem 82: Auch hier wäre der Josekizug A oder B, dafür muss es einen Grund geben.

Problem 83: Hier gibt es schon einen schwarzen Stein am oberen Rand. Ist nun SA oder SB besser?

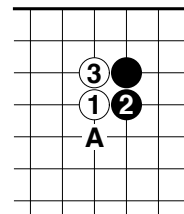
Problem 84: Die gleiche Frage mit einem weißen Stein am oberen Rand.



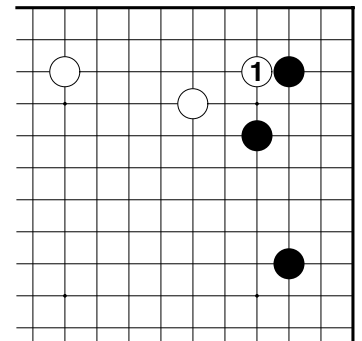
Problem 85



Problem 86



Problem 87



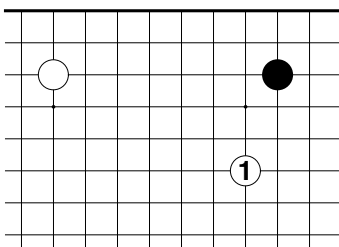
Problem 88

Problem 85: Weiß am Zug, gibt es hier gute und schlechte Züge?

Problem 86: Auch das kann zu einem *Joseki* führen. Was für Antwortmöglichkeiten hat Schwarz?

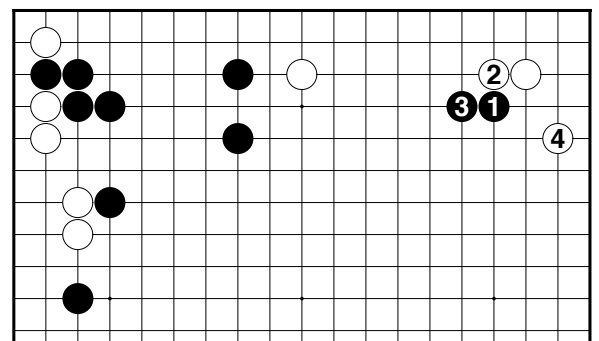
Problem 87: W3 ist definitiv ein Fehler, wie kann man das bestrafen?

Problem 88: Weiß spielt ein *tsuke* in der Ecke, was kann Schwarz tun?



Problem 89

Probleme 89 und 90:  
Schwarz am Zug



Problem 90