

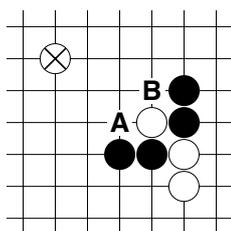


Grundkurs Go

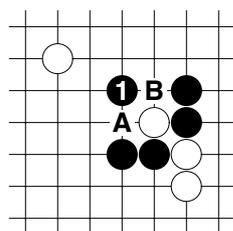
© Hartmut Kehmann

Lektion 4 Netze (*Geta*)

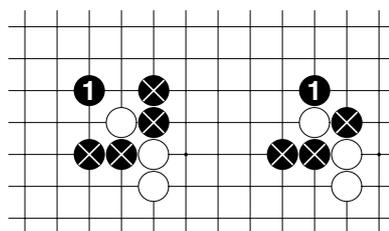
In der letzten Lektion haben wir Treppen kennengelernt, bei denen jeder Zug des Angreifers ein Kontaktzug ist. Wenn eine Treppe nicht für den Angreifer läuft, dann kommen andere Techniken in Frage.



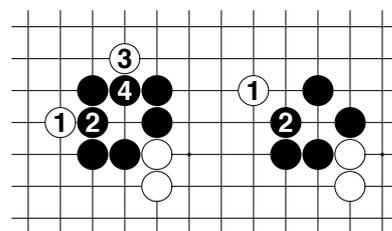
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 3a

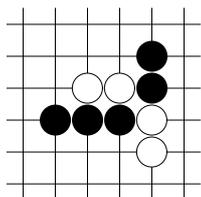
Dia.1 Die schwarzen Steine sind geschnitten und Schwarz sollte überlegen, ob er den Schnittstein fangen kann. Beide Treppen beginnend mit A oder B laufen für Weiß wegen seines Steines X.

Dia.2 S1 spannt ein Netz (*geta*) auf, aus dem Weiß nicht entkommen kann. Spielt er A oder B, so blockt Schwarz bereits mit *atari* und Weiß ist verloren.

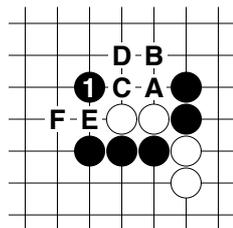
Dia.3 Was ist der Unterschied zwischen einer Treppe und einem Netz? Für ein Netz braucht es auf beiden Seiten Ketten mit mindestens zwei Steinen (es sei denn, es gibt noch andere Hilfssteine siehe Problem 31), während es bei einer Treppe ausreicht, wenn eine der beiden Ketten aus zwei Steinen besteht.

Dia.3a Der Vorteil eines Netzes ist, dass der Stein definitiv lokal gefangen ist. Zwar kann der Verteidiger lokale Drohzüge (*kikashi*) wie W1 und W3 spielen, aber wenn Schwarz reagiert, ist der Stein gefangen. Bei einer Treppe hingegen, kann der Verteidiger einen Treppenbrecher spielen, der weit entfernt auf dem Brett sein kann, und auf den man eventuell dort lokal reagieren muss, wonach die Treppe nicht mehr läuft. Deshalb gilt die Regel, dass man eine Treppe möglichst frühzeitig beenden sollte, damit eine solche Konfliktsituation nicht entsteht. Um einen Stein mit einem Netz zu fangen, braucht man in dieser Gegend des Brettes also immer nur einen Zug, es sei denn der Gegner zieht dort noch einmal, während man bei einer Treppe in der Regel zwei lokale Züge braucht, den ersten, um die Treppe aufzubauen und den zweiten, um den Stein zu schlagen. Der Nachteil eines Netzes ist, dass der Verteidiger lokal gleich mehrere Drohzüge spielen kann und insgesamt eine etwas schwerfällige Form entsteht. Im Vergleich der beiden Formen hat Schwarz für das Netz lokal einen Stein mehr investiert, um den Schnittstein zu fangen, als bei der Treppe (*geta* S7-W5=2, *shicho* S5-W4=1).

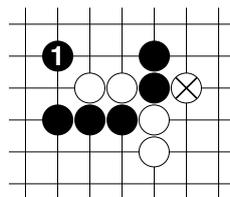
Beende eine Treppe so früh wie möglich, indem du schlägst oder so ziehst, dass die Steine sicher lokal gefangen sind.



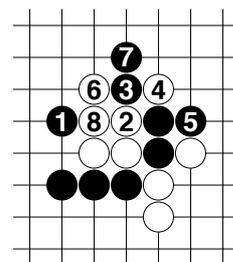
Dia. 4



Dia. 4a



Dia. 5



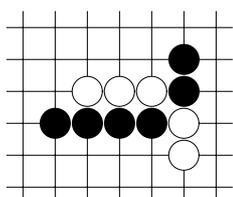
Dia. 5a

Dia.4 Es können auch mehrere Steine sein, die in einem Netz gefangen werden.

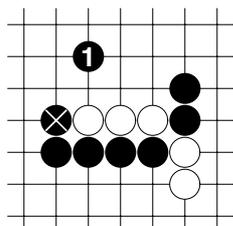
Dia.4a S1 fängt die beiden weißen Steine sicher lokal, Nach der Abfolge WA/SB/WC/SD/WE werden sie mit SF geschlagen. Beachte aber, dass Weiß die Züge B,D und F als *kikashi* spielen kann und damit droht, seine Steine herauszuziehen.

Dia.5 Außerdem ist diese Form vergleichsweise locker, weil die Steine immerhin noch drei Freiheiten haben im Vergleich zu zwei Freiheiten in Diagramm 2. Deshalb können schon kleine lokale Veränderungen wie die Besetzung einer Freiheit einen Einfluss auf das Netz haben.

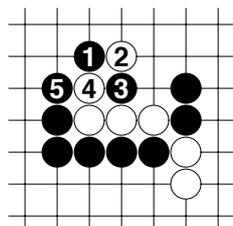
Dia.5a S1 in Diagramm 5 fängt die beiden Steine nicht, denn wegen des zusätzlichen weißen Steines kann Weiß W4 mit *atari* spielen und in der Folge seine Steine aus dem Netz ziehen.



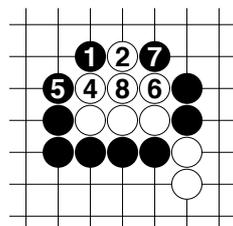
Dia. 6



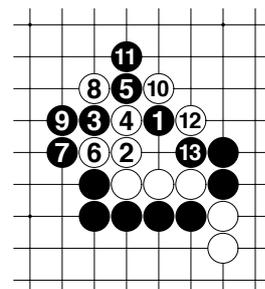
Dia. 7



Dia. 7a



3 at 8: Dia. 7b



Dia. 7c

Dia.6 Drei Steine können nicht mehr so ohne weiteres mit einem Zug in einem Netz gefangen werden, dazu muss die Grundstruktur schon etwas fester sein.

Dia.7 Durch den zusätzlichen schwarzen Stein X fängt S1 die drei Weißen.

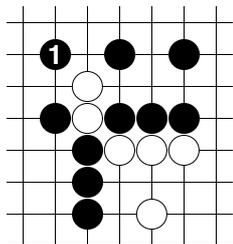
Dia.7a Wenn Weiß hier versucht herauszuspringen, wirft Schwarz auf 3 einen Stein ein, der geopfert wird. Einen solchen Spaltzug nennt man *warikomi* das bedeutet in etwa "unterbrechen". S5 lässt den Weißen nicht nach außen entkommen, sondern zwingt ihn, S3 mit W6 zu schlagen.

Dia.7b Danach ist S7 *atari* und wenn Weiß auf W8 füllt, können schließlich alle weißen Steine geschlagen werden. Die Technik, einen Stein zu opfern und anschließend den Gegner durch ein *atari* in eine Klumpenform (*dango* "Reisklumpen") zu nötigen nennt man englisch "squeeze" und japanisch *shibori*, was "quetschen" oder "pressen" bedeutet. Bei einem *shibori* werden nicht immer am Schluss Steine geschlagen, schon alleine die Bildung einer ineffektiven Klumpenform ist für den Gegner hilfreich.

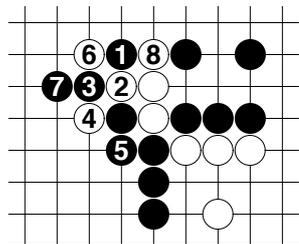
Dia.7c S1 hier ist auch erfolgreich aber etwas komplizierter. Weiß kann auch mit einer Serie von *ataris* nicht ausbrechen, denn am Schluss ist S13 das entscheidende *tesuji*. Wenn Weiß nun S1 schlägt, nimmt Schwarz an der gleichen Stelle alle weißen Steine raus. Einen solchen Zug nennt man Mausefalle, auf Englisch "snap back" und auf japanisch *uttegaeshi*. Solche Zugfolgen sind für den Anfänger noch schwer im Kopf auszulesen, deshalb ist es gerade zu Anfang wichtig, solche

Dia.12 Allerdings kommt es nicht nur auf die Anzahl der Freiheiten an, sondern auch auf die umgebenden Steine. Hier hat Weiß auch ursprünglich vier Freiheiten, doch die schwarze Struktur ist stabiler und dadurch ist S1 erfolgreich.

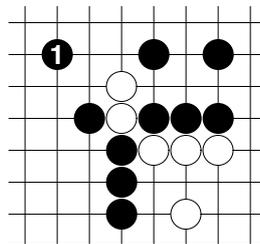
Dia. 12a Weiß kann nicht entkommen.



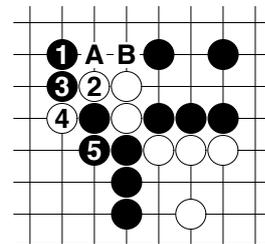
Dia. 13



Dia. 13a



Dia. 13b



Dia. 13c

Dia.13 Kann S1 fangen?

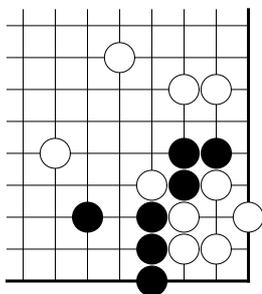
Dia.13a Nein, das Netz ist zu instabil, Weiß kann ausbrechen. Die Schwäche dieser schwarzen Stellung liegt darin, dass alle drei weißen Züge W4,W6 und W8 mit einem *atari* verbunden sind. Wenn man das berücksichtigt, kann man den richtigen schwarzen Anfangszug finden.

Dia.13b Hier wird das Netz etwas lockerer aufgespannt, dennoch hat Weiß keine Freiheit mehr als in Diagramm 13.

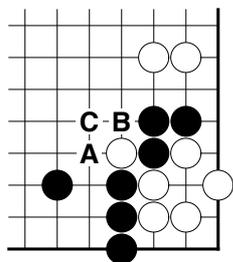
Dia.13c Durch die veränderte Position von S1, Kann Weiß weder A noch B mit *atari* spielen und ist gefangen.

Probleme 31 - 40

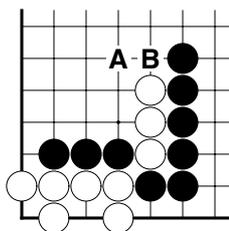
In allen Problemen ist Schwarz am Zug, bei Alternativen A,B...ist der beste Zug gefragt.



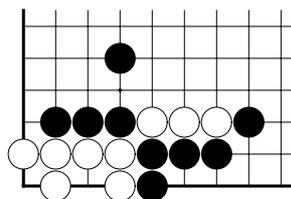
Problem 31



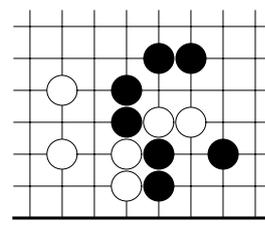
Problem 32



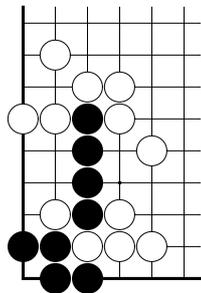
Problem 33



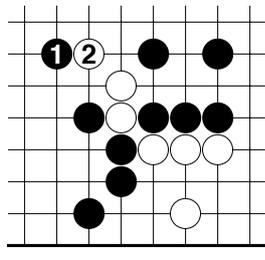
Problem 34



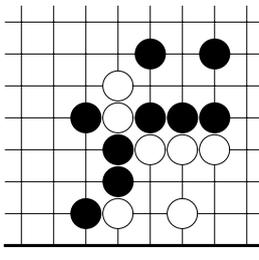
Problem 35



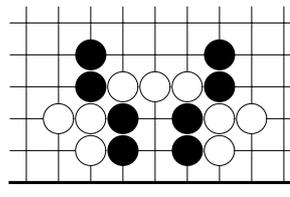
Problem 36



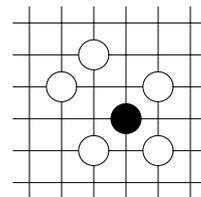
Problem 37



Problem 38



Problem 39



Problem 40

Das Problem 40 entstammt der klassischen chinesischen Problemsammlung "Xuanxuanqijing" aus dem 14. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Kann Schwarz dem weißen Netz entkommen? Der Titel des Problems ist "Der Mond geht auf über dem Wasser".