

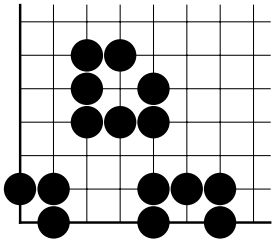
Grundkurs Go

© Hartmut Kehmann

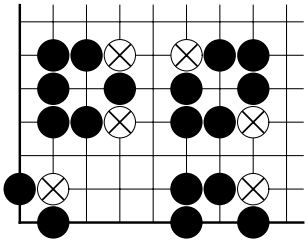
Lektion 2

Echte Augen und falsche Augen (*kakeme*)

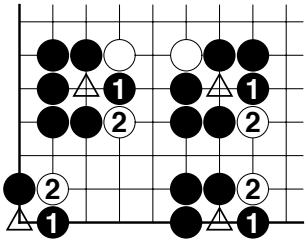
In der ersten Lektion haben wir gelernt, welche Formen sich in zwei Augen unterteilen lassen, und welche in dieser Beziehung angreifbar sind (7 *Nakadeformen*). In dieser Lektion werden wir untersuchen, welche Voraussetzungen je nach Brettlokalisation gegeben sein müssen, um ein Auge zu bilden, und unter welchen Umständen man dass verhindern kann. Dafür gibt es typische Muster.



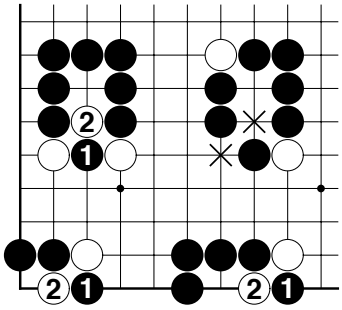
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



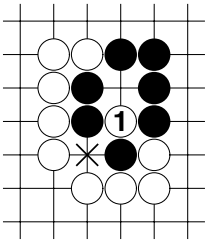
Dia. 4

Dia.1 Je nach Brettposition erfordert es eine unterschiedliche minimale Anzahl von Steinen, um ein vollständiges Auge zu bilden. In der Ecke benötigt man 3, am Rand 5 und in der Brettmitte 7 Steine. Ob diese Punkte alle besetzt sein müssen, hängt von der lokalen Situation ab, Schwarz muss aber in der Lage sein, diese Mindestpositionen zu erreichen.

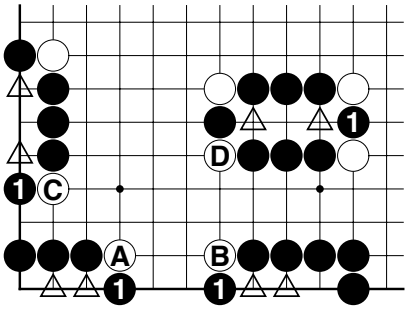
Dia.2 Die markierten Punkte sind die Schlüsselpunkte zum Erhalt des Auges ebenso wie zu seiner Zerstörung. Kann der Gegner in der Ecke den markierten Platz besetzen, so wird das Auge unecht, da für mindestens einen der beteiligten Steine der Augenpunkt irgendwann zur letzten Freiheit wird, die selber besetzt werden muss oder vom Gegner schlagend besetzt werden kann. Damit ist das Auge zerstört. Man nennt es auch ein "falsches Auge" (*kakeme*). Am Rand genügt ebenso die Besetzung eines Schlüsselpunktes, um das Auge zu zerstören, in der Brettmitte werden dafür 2 der 4 Punkte benötigt.

Dia.3 Das Schlagen eines Steines Δ ist deshalb nicht hinreichend zur sicheren Augenbildung, W2 zerstört jeweils das Auge. Wären diese Steine ebenfalls Schwarz, so wären die Augen vollkommen oder echt.

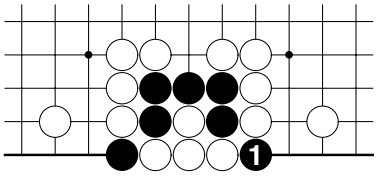
Dia.4 S1 hat jeweils zwei weiße Steine geschlagen, aber auch das führt noch nicht sicher zu einem schwarzen Auge. Ein Einwurf (*horikomi*) kann das Auge unecht machen. In der Brettmitte kann das Auge nur in der linken Konstellation zerstört werden, indem Weiß auf 2 einwirft. In der rechten Konstellation sind die Punkte 2 und 3 *miai* und sichern damit das Auge, es sei denn, alle äußeren Freiheiten sind besetzt, was im nächsten Diagramm zu sehen ist.



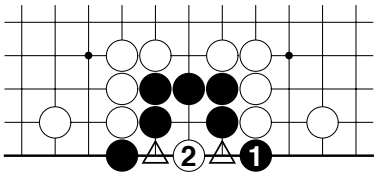
Dia. 5



Dia. 6



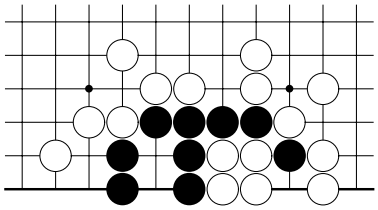
(1): Dia. 7



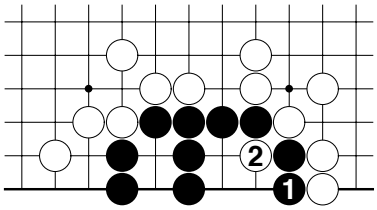
Dia. 7a

Dia.5 Es ist auf Freiheitsnot zu achten. Hier kann Schwarz nicht auf X antworten, und das Auge wird falsch.

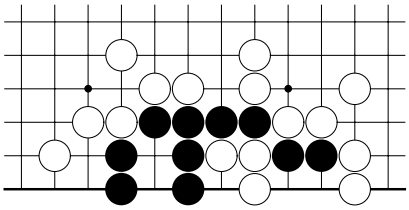
Dia.6 Das Schlagen dreier Steine in der Ecke führt im Beispiel zu einem Auge, nach S1 sind die beiden Δ Punkte *miai*. Ebenso verhält es sich mit der Randstellung B. Die Randstellung C ist anders. Nach dem Schlagen dreier Steine ist kein Auge entstanden, die Δ sind wiederum *miai* zur Zerstörung des Auges. Die gleiche Konstellation kann bei D in der Brettmitte entstehen. Das Sprichwort " drei geschlagene Steine sichern ein Auge" ist also nicht immer richtig.
Dia.7 Selbst das Schlagen von vier Steinen führt nicht immer zu einem Auge. In Dia.7a spielt Weiß anschließend auf den vitalen Punkt, und die beiden Δ sind *miai* um das Auge zu zerstören.



Dia. 8

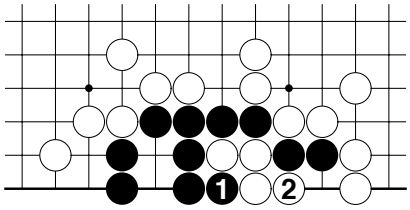


Dia. 8a

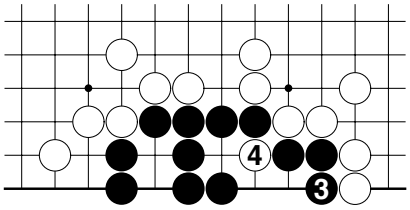


Dia. 9

Dia.8 In dieser Stellung ist Schwarz einäugig verloren. Es sieht so aus, als ob Schwarz am Zug durch das Fangen der vier Steine ein zweites Auge sichert, aber das ist nicht der Fall.
Dia.8a Weiß spielt W2 zurück in den entstandenen Raum und verhindert das schwarze Auge. Diese Technik heißt *ishi no shita* im Japanischen und "under the stones" in der englischsprachigen Go-Literatur, die Wortbedeutung ist die gleiche.
Dia.9 Auch hier scheint Schwarz am Zug ein zweites Auge machen zu können, indem er drei weiße Steine fängt.

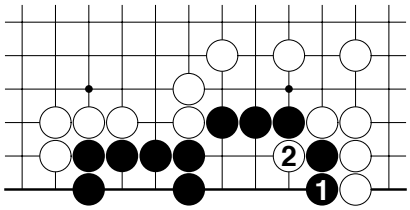


Dia. 9a

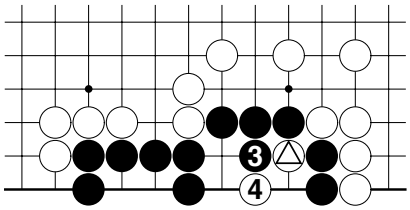


Dia. 9b

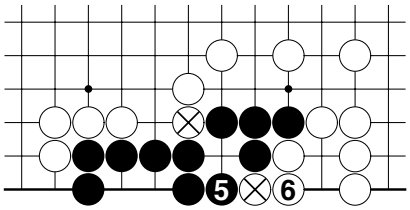
Dia.9a Der Überaschungszug ist W2, Weiß investiert einen Gefangenen mehr,
Dia.9b um anschließend mit W4 seinerseits drei schwarze Steine fangen zu können. Das schwarze Auge ist zerstört.
Es können noch mehr als 4 Steine sein, die geschlagen werden, ohne dass im entstandenen Raum ein Auge entsteht. Das nächste Diagramm zeigt ein solches Beispiel.



Dia. 10

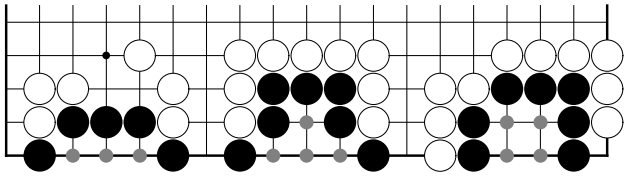


Dia. 10a

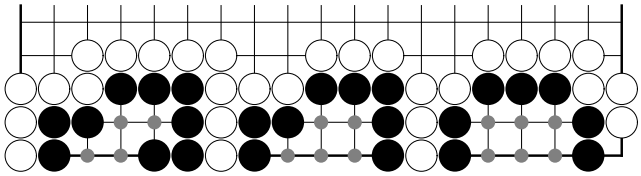


Dia. 10b

Dia.10 Schwarz hat mit S1 soeben sechs weiße Steine geschlagen und W2 spielt zurück in den entstandenen Raum.
Dia.10a Schwarz versucht mit S3 dennoch ein Auge zu bilden und wenn Weiß nun die beiden schwarzen Steine schlägt gelingt ihm das auch, aber W4 ist ein Zug in Hochform (*tesuji*). Wenn Schwarz nun W△ schlägt, nimmt Weiß an △ zurück. Das ist eine sogenannte "Rückschlagfalle" oder "Mausefalle", englisch "snap back", japanisch *uttegaeshi*.
Dia.10b Schwarz kann deshalb nur von außen spielen. Nach dem Abtausch S5/W6 bilden die beiden markierten weißen Steine eine Diagonale, die das schwarze Auge zerstört. Vergleiche dazu Dia.2. Wäre einer der beiden X nicht vorhanden oder schwarz, so wäre das Auge echt.



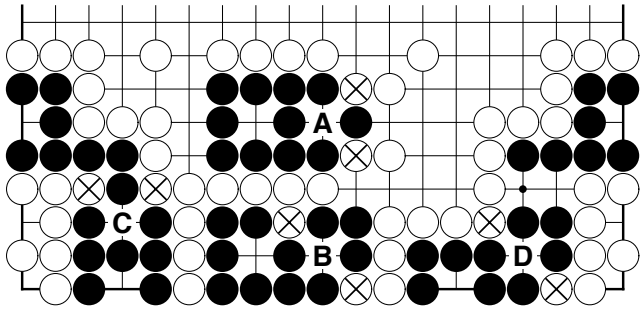
Dia. 11



Dia. 12

Dia.11,12 Die Beispiele zeigen den potentiellen Augenraum nach dem Schlagen mehrerer Steine. Es sind typische Muster, die eine Zerstörung des Auges ermöglichen. Die größeren Formen werden leicht übersehen. *Ishi no shita* ist eine besonders beeindruckende Technik.

Ein Augenraum kann zerstört werden durch Bedrohung eines oder mehrerer seiner begrenzenden Steine von außen, durch Opfersteine von innen oder durch eine Kombination beider Methoden.

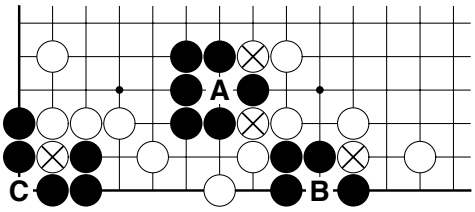


Dia. 13

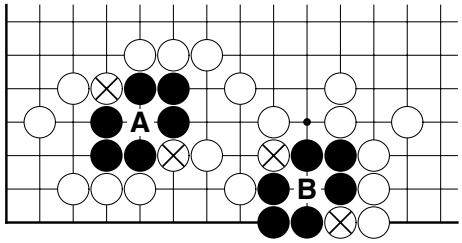
Dia.13 Das Diagramm zeigt die typischen Formationen, in denen die Begrenzungssteine durch Bedrohung von außen irgendwann das potentielle Auge selber schließen müssen oder geschlagen werden. Bei A kann wegen der beiden markierten weißen Steine kein Auge entstehen. Diese Form heißt *hasami tsuke*, im englischen Sprachgebrauch "clamping".

In der deutschen Goliteratur gibt es bereits den Begriff "Klemmzug" für hasami, ich möchte diese augenzerstörende Form deshalb "parallele Klemmform" nennen im Unterschied zu einer "diagonalen Klemmform" bei B (eye-stealing-*tesuji*). Die Anzahl der isolierten Steine ist unerheblich. Es kann sich um einen einzelnen Stein handeln wie bei A oder beliebig viele, die daran hängen.

Entscheidend ist allerdings, ob diese Steine wiederum ein Auge bilden können, wie in den Beispielen C und D. Wenn es gelingt, auf <u>beiden</u> Seiten ein zusätzliches Auge zu bilden, können die Begrenzungssteine nicht mehr ins *atari* gesetzt werden und damit werden auch C und D zum Auge.



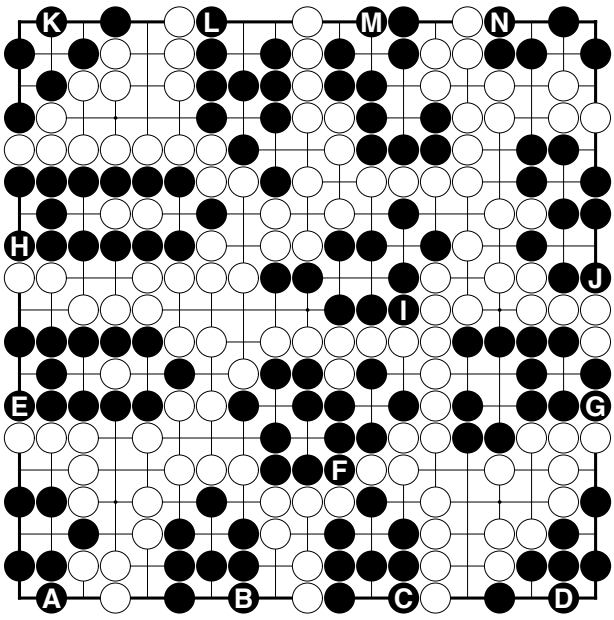
Dia. 14



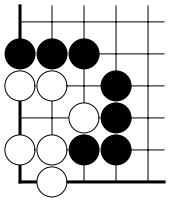
Dia. 15

Dia.14 Die markierten Steine bilden eine parallele Klemmform. Am Rand und in der Ecke ist dafür nur ein Stein notwendig, da der Rand die andere Seite klemmt.
Dia.15 Für eine diagonale Klemmform sind immer zwei Steine erforderlich.

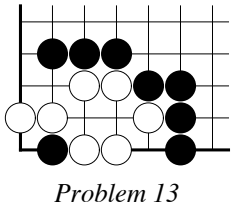
Probleme 11 - 20



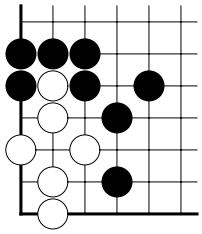
Problem 11



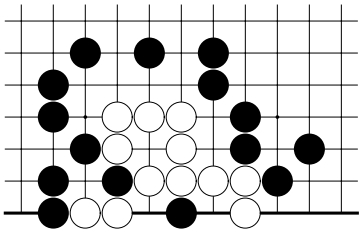
Problem 12



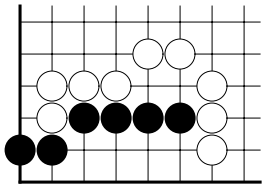
Problem 13



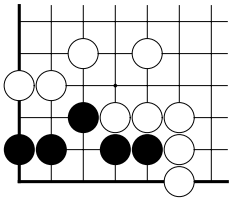
Problem 14



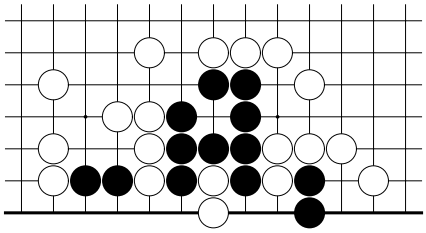
Problem 15



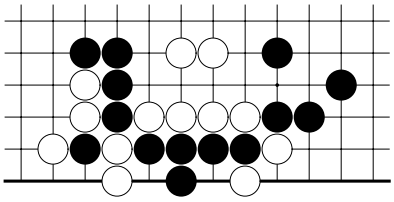
Problem 16



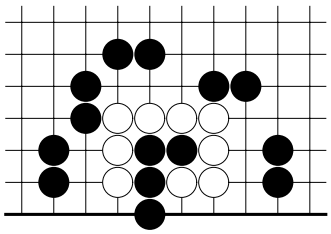
Problem 17



Problem 18



Problem 19



Problem 20