

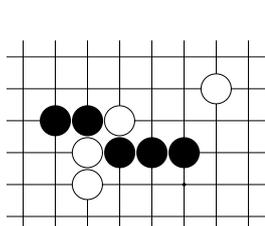


Grundkurs Go

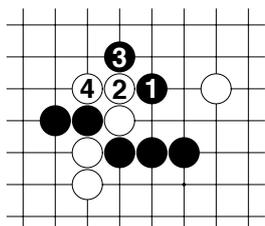
© Hartmut Kehmann

Lektion 5 Offene Treppen (Yurumi Shicho)

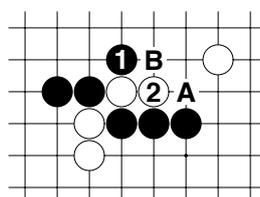
Wir haben gelernt, dass eine Treppe aus einer Folge von Kontaktzügen besteht, wobei jeder Zug des Angreifers ein *atari* ist. Der Anfangszug eines Netzes besteht hingegen gerade nicht aus einem Kontaktzug und ist auch kein *atari*. Nun gibt es Kombinationen dieser beiden Fangtechniken, bei der beide Elemente aufeinander folgen.



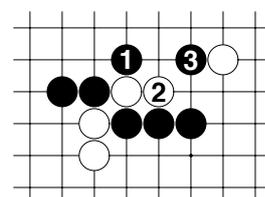
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b



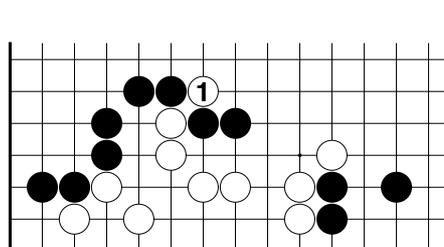
Dia. 1c

Dia.1 Kann Schwarz den weißen Schnittstein fangen?

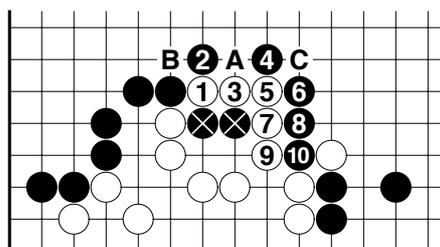
Dia.1a Ein *geta* funktioniert offensichtlich nicht, Weiß entkommt.

Dia.1b Wenn Schwarz mit S1 beginnt und anschließend mit A oder B eine Treppe spielen will, kann das auch nicht zum Erfolg führen.

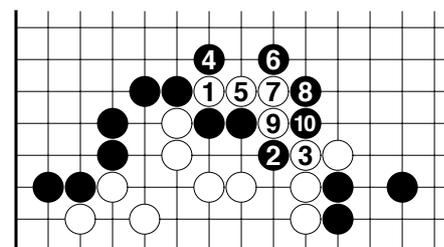
Dia.1c Aber die Kombination eines *ataris* wie bei einer Treppe und einem anschließenden Netz fängt die weißen Steine lokal sicher.



Dia. 2



Dia. 2a

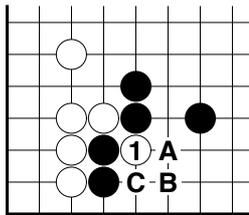


Dia. 2b

Dia.2 Hier hat die schwarze Kette nur zwei Steine und wenn Weiß schneidet, kann der Stein lokal nicht gefangen werden.

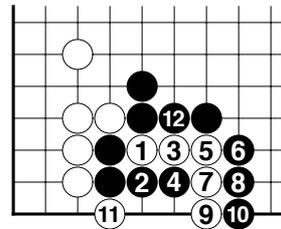
Dia.2a Die offene Treppe führt nicht nur zum Verlust zweier Steine, sondern hinterlässt auch eine Mauer mit Defekten bei A,B und C.

Dia.2b Wenn man eine solche ungünstige Zugfolge visualisiert, kann man sich vorstellen, welche zusätzlichen Steine man bräuchte, um sie erfolgreicher zu gestalten. Schwarz hat hier ein gutes *kikashi* bei S2, und wenn Weiß den Schnitt mit W3 deckt, kann W1 lokal in einer *yurumi shicho* gefangen werden. Diese Form kann man sich merken, sie kommt in realen Spielen häufiger vor.

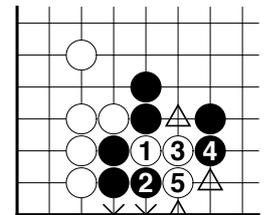


Dia. 3

Dia.3 Weiß hat mit W1 geschnitten, was kann Schwarz tun, SA oder SB führen offensichtlich zum Verlust zweier schwarzer Steine und damit zum Erfolg des Schnittes.



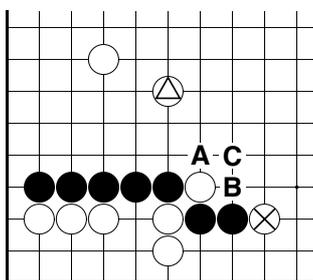
Dia. 3a



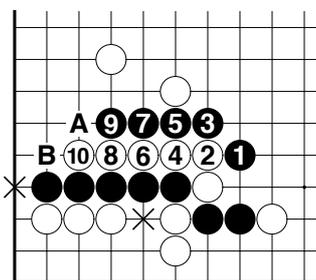
Dia. 3b

Dia.3a Aber Schwarz kann den Schnittstein fangen, wenn er eine offene Treppe spielt. Dabei ist nur der erste Zug ein *atari*, danach hat Weiß nach jedem seiner Züge drei Freiheiten statt zwei Freiheiten bei einer "normalen" Treppe. Insofern brauchen auch die Steine des Angreifers am Zuge mindestens diese drei Freiheiten, um erfolgreich zu sein.

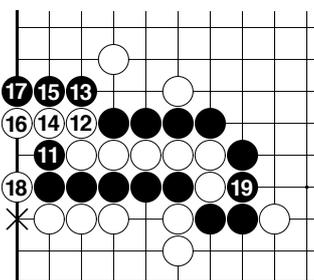
Dia.3b Wenn Schwarz mit S4 zu früh umbiegt, sind diese Voraussetzungen nicht mehr gegeben. Weiß hat eine Freiheit mehr als Schwarz und gewinnt das Rennen.



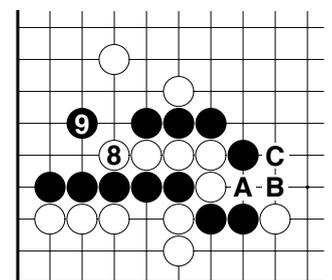
Dia. 4



Dia. 4a



Dia. 4b



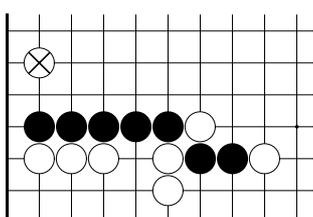
Dia. 4c

Dia.4 Der Anfangszug für eine offene Treppe muss nicht immer ein *atari* sein. In diesem Beispiel ist X ein Treppenbrecher für die Treppe nach SA, während SB zwangsläufig dazu führt, dass der weiße Schnittstein sich mit Δ mehr oder weniger verbinden kann, wonach Schwarz mit zwei getrennten Gruppen kämpfen muss. Besser wäre es, den Schnittstein zu fangen, geht das?

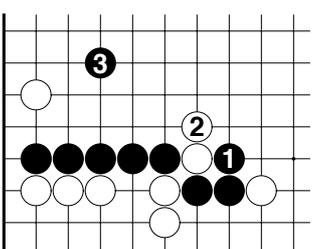
Dia.4a Schwarz beginnt mit dem *geta* S1 und braucht danach Kontaktzüge, weil Weiß am Zug nie mehr als zwei Freiheiten haben darf. Nach W10 gibt es einen Wendepunkt, nach SA würde WB dazu führen, dass die schwarze Kette nur noch zwei Freiheiten hätte, Weiß hingegen drei.

Dia.4b Schwarz muss umbiegen, den Weißen zum Rand führen und am Schluss mit S19 die Hintertür schließen, Weiß ist gefangen. Beachte aber, dass die Sequenz nicht erfolgreich wäre, wenn auf X noch ein weißer Stein stünde.

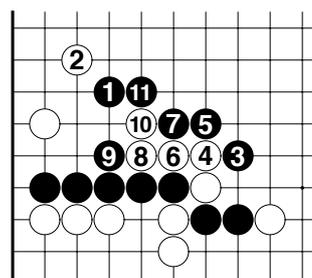
Dia. 4c Schwarz darf nicht noch einmal ein Netz aufspannen. In manchen Stellungen ist das möglich aber nicht hier. Weiß hätte bei eigenem Zugrecht drei Freiheiten und könnte mit WA/SB/WC entkommen. Deshalb muss jeder Folgezug nach dem anfänglichen *geta* ein Kontaktzug sein, denn dann wäre SB nach WA bereits *atari* auf die weißen Steine.



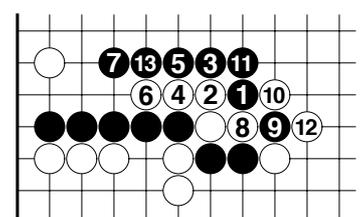
Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b



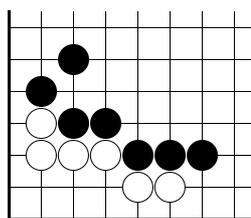
(1-13): Dia. 5c

Dia.5 Der markierte weiße Stein bricht die offene Treppe. Dadurch kann der weiße Schnittstein, so wie es steht, nicht lokal gefangen werden, was soll Schwarz tun?

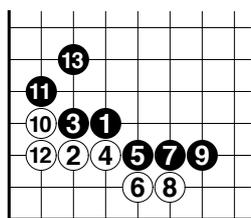
Dia. 5a Wenn Schwarz mit seinen beiden Gruppen kämpfen will, könnte er z.B. zunächst die eine Gruppe und dann die andere entwickeln.

Dia.5b Eine zweite etwas subtilere Methode wäre es, das *atari* auszulassen und zu schauen, wie Weiß reagiert. Wenn er am linken Rand etwas macht, wie ein *keima* W2, kann Schwarz anschließend eine offene Treppe spielen. Allerdings überlässt man auf diese Weise auch die Entscheidung dem Gegner, denn Weiß kann statt W2 wie gezeigt natürlich auch den Schnittstein entwickeln.

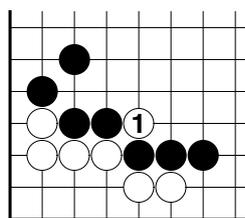
Dia.5c Eine dritte Möglichkeit besteht darin, die Steine am unteren Rand bewusst zu opfern, um zum Zentrum hin Stärke zu gewinnen. Welche der drei Möglichkeiten die beste ist, hängt von der Gesamtsituation ab und kann ohne Kenntnis dieser nicht beantwortet werden.



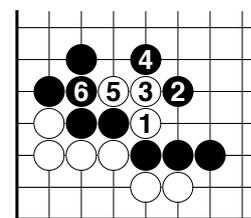
Dia. 6



Dia. 6a



(1): Dia. 6b



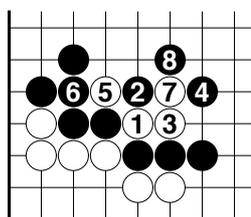
Dia. 6c

Dia.6 Diese Stellung kommt sehr häufig vor. Sie entsteht als eine Möglichkeit, wenn Schwarz den Sternpunkt auf 4/4 (*hoshi*) besetzt hat und Weiß auf 3/3 (*san-san*) invadiert.

Dia.6a Das ist eine Standardabwicklung. Solche Zugfolgen, deren Ergebnis für beide Seiten als ausgewogen betrachtet wird, gibt es viele, man nennt sie *joseki*. Wir werden uns in späteren Lektionen damit noch beschäftigen. Hier hat Weiß sicheres Gebiet in der Ecke gemacht, während Schwarz Stärke zur Mitte hin aufgebaut hat. Was besser ist, hängt wiederum von der Gesamtsituation ab. Weiß hat *cash* aber eine Gruppe ohne Entwicklungsperspektive, während Schwarz noch kaum sicheres Gebiet hat, aber gute Aussichten, solches zu realisieren.

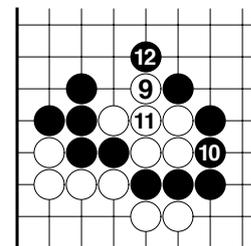
Dia.6b Wenn nun Weiß auf die Idee käme mit W1 zu schneiden, nachdem er vorsorglich einen entfernten Treppenbrecher gespielt hat, entsteht ein Problem welches Schwarz lokal lösen muss. Was kann Schwarz tun?

Dia.6c Eine Möglichkeit besteht darin, den Weißen in einem Netz zu fangen.



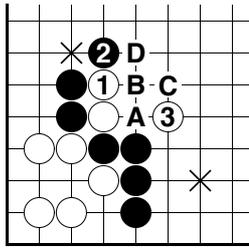
Dia. 6d

Dia.6d,e Und eine zweite ist die offene Treppe. Nach W7 sieht es fast so aus, als ob Weiß entkommen könnte, aber Schwarz kann hier mit S8 blocken und anschließend *shibori* spielen. Nach S12 ist Weiß lokal gefangen.

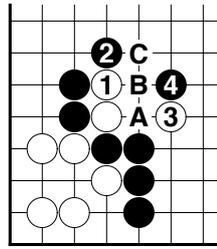


Dia. 6e

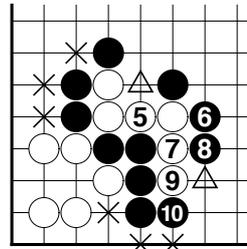
W1 in Diagramm 6b funktioniert also nicht, der Stein kann lokal gefangen werden. Das muss auch so sein, wenn dies nicht so wäre, dann würde die zugrundeliegende Zugfolge kein ausgewogenes Ergebnis erbringen, und damit kein *joseki* sein. Schwarz hätte als Kompensation für das sichere weiße Gebiet keine wirkliche Stärke, sondern eher eine Schwäche.



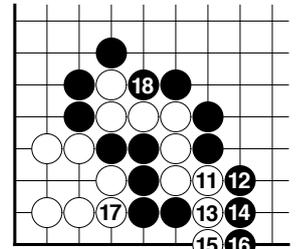
Dia. 7



Dia. 7a



Dia. 7b



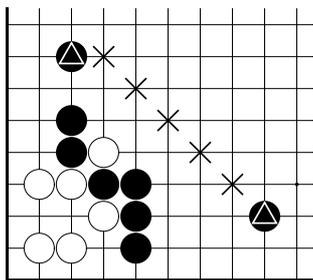
Dia. 7c

Dia.7 Weiß entschließt sich, seinen Schnittstein zu aktivieren und spielt W1/S2/W3. Danach funktioniert die Treppe beginnend mit SA nicht und wenn Schwarz mit B beginnt, kann er Weiß nicht stoppen, nachdem dieser auf A gespielt hat. Spielt Schwarz hingegen auf D, dann verhilft er Weiß zu guter Form mit einem Bambus (*takefu*) auf C und zurück bleiben zwei kritische Punkte X, die Schwarz nicht beide gleichzeitig eliminieren kann.

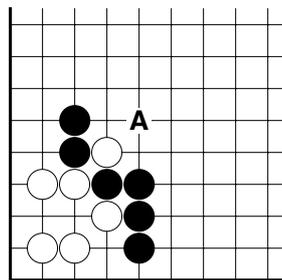
Dia.7a S4 ist ein starkes *tesuji*. Es verhindert die gute Form für Weiß, indem es den vierten Punkt eines Bambus selber besetzt. Die unmittelbare Drohung ist offensichtlich SA mit sofortigem Fangen der beiden Schnittsteine. Verhindert Weiß dies mit WC, so trennt Schwarz auf B und hat nach WA eine einfache Treppe rechts neben W3. Deshalb ist der einzige Antwortzug für Weiß, sofort auf A zu setzen.

Dia.7b Aber danach hat Schwarz eine offene Treppe, alle Voraussetzungen sind erfüllt. Schwarz hat bei weißem Zugrecht immer eine Freiheit mehr.

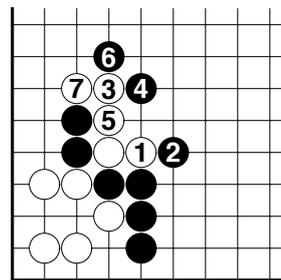
Dia.7c Weiß kann nicht entkommen. Hat er etwas falsch gemacht?



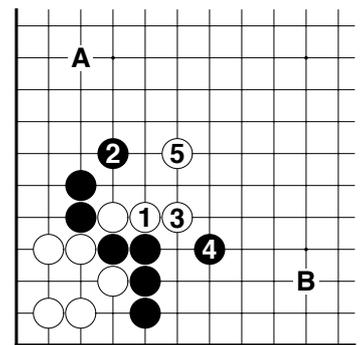
Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10



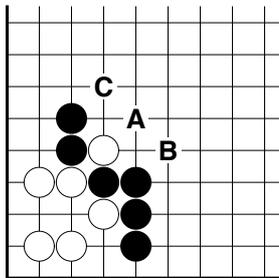
Dia. 10a

Dia.8 Zunächst einmal ist die Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, den einzelnen Stein zu aktivieren. Nehmen wir an, Schwarz hätte bereits auf beiden Seiten eine Ausdehnung (*hiraki*) gespielt, dann ist der weiße Stein zwar nach wie vor ein Schnittstein, aber er trennt zwei schwarze Gruppen, die beide schon sehr vital sind. In solchen Fällen ist es meistens die bessere Idee, das sich abzeichnende Gebiet von außen einzudrücken.

Dia.9 In dieser Stellung hingegen kann die Entwicklung des Schnittsteines eine reale Perspektive sein denn die beiden schwarzen Steine sind angreifbar und mit einem *geta* auf A hätte Schwarz keine Probleme mehr. Was kann Weiß also tun?

Dia.10 Die Formidee von Diagramm 7 war nicht schlecht, aber Weiß hat die falsche Seite gewählt. Spielt er diese Form spiegelsymmetrisch, so kann Schwarz nicht auf die gleiche Weise antworten, denn damit würde er Weiß zu seiner schwächeren Seite treiben, wo die offene Treppe nicht funktioniert.

Dia.10a Schwarz wird deshalb sofort mit S2 seine schwächere Gruppe stärken und das Diagramm zeigt eine mögliche Sequenz. Weiß muss jetzt darauf achten, dass Schwarz nicht beide Ausdehnungen A und B bekommt.

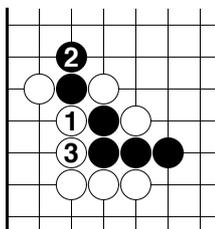


Dia. 11

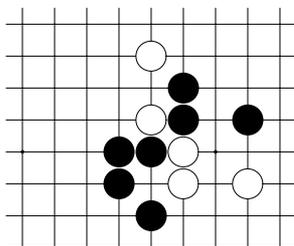
Dia.11 Die Standardentwicklung für einen solchen Stein ist A, aber auch B oder C sind eventuell möglich. Die Variationen sind nicht Thema dieses Grundkurses. Der kleine Ausflug sollte mehr dazu dienen, daran zu erinnern, dass Steine fangen oder retten nicht das Ziel des Spieles ist, und man immer darauf achten muss, dass sich eine solche Aktion in die Gesamtsituation sinnvoll einfügt.

Probleme 41 - 50

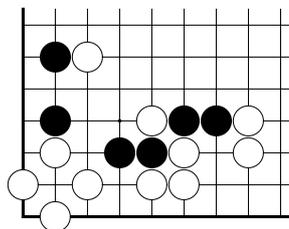
Bei allen Problemen geht es darum, ob Schnittsteine gefangen werden können. Wenn nicht, muss man nach Alternativen suchen. Es ist jeweils Schwarz am Zug.



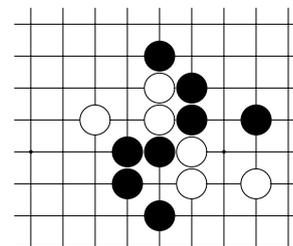
Problem 41



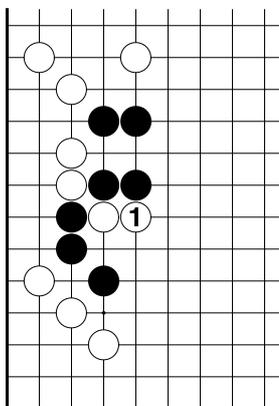
Problem 42



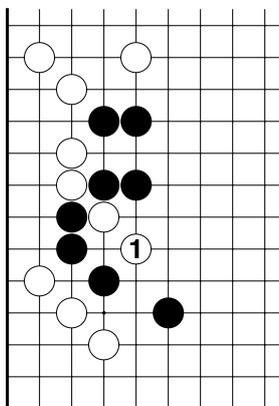
Problem 43



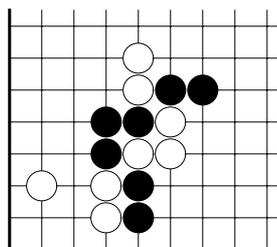
Problem 44



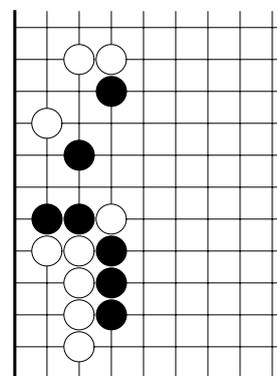
Problem 45



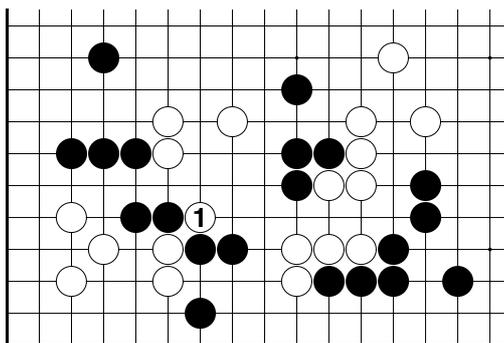
Problem 46



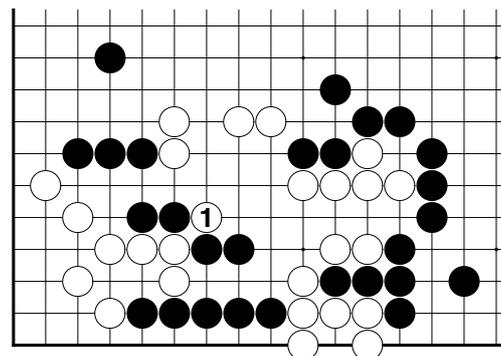
Problem 47



Problem 48



Problem 49



Problem 50