

# Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.2) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 2. Teil)

von Ulrich Groh

定石問答 Jōseki Mondō

## Jōseki – Fragen und Antworten

In diesem Abschnitt werden 51 Eröffnungssituationen vorgestellt und besprochen, wobei manches davon eventuell durch die KI-Einflüsse neu bewertet werden muss. Segoe diskutiert diese Regeln aber immer unter dem Gesichtspunkt der allgemeinen Prinzipien des Go-Spiels, die sicherlich weiterhin gültig sind. Viele Stellungen sind aus Vorgabespiele, d.h. für alle, die neu beim Go sind, weiterhin aktuell.

Den Auftakt macht ein kleines Vorwort, in dem er u.a. Folgendes schreibt:

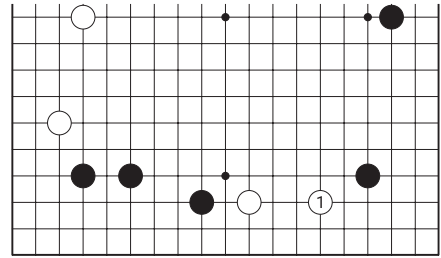
„Es gibt die etwas spöttische Aussage: ‚Wenn du die Spielzüge eines Jōseki nicht kennst, wirst du gegen deinen Gegner verlieren.‘ Obwohl es eine ironische Aussage ist, zeigt sie eine Wahrheit: Wenn man die Spielzüge nicht korrekt versteht und nur oberflächlich auswendig lernt, wird man scheitern, wenn der Gegner einen Zug außerhalb der Standardzüge macht, da man dann nicht die Fähigkeit hat, diesen zu widerlegen.“

In diesem Kapitel geht es darum, diese Fähigkeit anhand der Beispiele zu erlernen. Die ersten drei Probleme auf einer Seite werden durch seine Anmerkungen zu allgemeinen Grundsätzen für Go, wie sie in diesem Abschnitt bezeichnet werden, eingeleitet (囲碁心得 – Igo Kokoro). Diese sind auch in seinem Lehrbuch des Go-Spiels enthalten, das ich in der Einleitung erwähnt habe. Er verzichtet auch auf seine übliche Kategorisierung der Probleme – offensichtlich sind dies für ihn grundlegende Dinge, die jeder Spieler kennen sollte.

Die Regel, die er hier den Problemen voranstellt, lernt jeder zu Beginn seiner Go-Karriere: Zuerst müssen die Ecken, dann die Seiten und schließlich das Zentrum berücksichtigt werden.

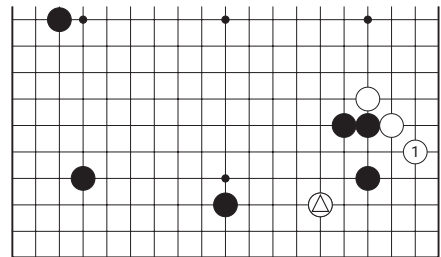
## Die drei Beispiele

Weiß spielt in Beispiel 1 nach dem Keima von Schwarz einen Zwei-Punkte-Sprung in der schwarzen Stellung und greift so den schwarzen Stein auf dem Hoshi-Punkt mit einem Kakari an.



Beispiel 1: Schwarz am Zug

Insbesondere in der Eröffnung gibt es aufgrund von Vorlieben oder dem Spielstil unterschiedliche Spielweisen. Dies ist, im Gegensatz zum Tsume-Go, unvermeidlich. Dennoch gibt es eine vernünftige und etablierte Spielweise für die Antwort von Schwarz.

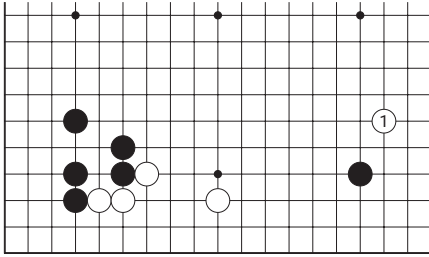


Beispiel 2: Schwarz am Zug

Der weiße Kosumi (Schrägzug) bei 1 ist eine von den üblichen Eröffnungen (Jōseki), die nach dem Angriff von Weiß auf den schwarzen Stein auf dem Hoshi-Punkt gespielt wird. Doch in der Situation mit dem markierten weißen Stein ist dies schlechte Form. Überlege, wie Schwarz reagieren kann, um den Fehler von Weiß zu bestrafen.

Fazit: Die Wahl eines Jōseki sollte nicht leichtfertig getroffen werden.

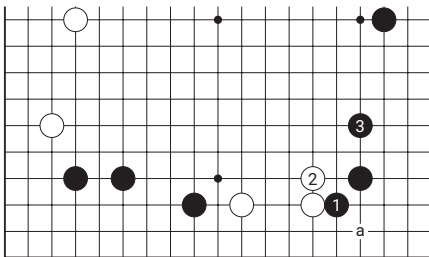
Bei Beispiel 3 handelt sich um eine Form, die in Go-Spielen mit mindestens vier Steinen Vorgabe



### Beispiel 3: Schwarz am Zug

häufig vorkommt. Wie muss eine aktive Eröffnungsstrategie für Schwarz aussehen, um auf den weißen Zug 1 energisch zu antworten? Wenn man es aus einer anderen Perspektive betrachtet, kann dies zu einer situationsgerechten Nutzung eines bekannten Jōseki führen.

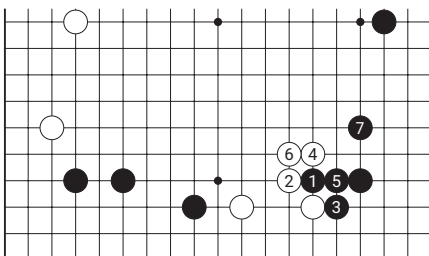
## Die Lösungsvorschläge



*Antwort 1: Kosumi-Tsuke*

### Beispiel 1:

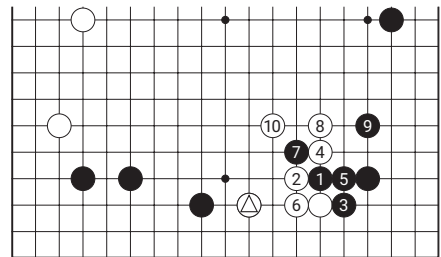
Nach dem Anlegen auf 1 (Kosumi-Tsuke) und dem Sprung auf 3 in Antwort 1 hat Weiß mit seinem Zwei-Punkte-Sprung eine enge und verkrampfte



*Antwort 2: Auch korrekt ist das Tsukeosae*

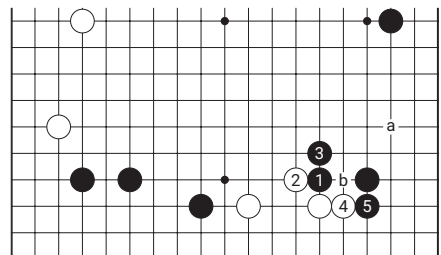
Stellung. Der schwarze Zug auf 1 ist in dieser Situation der beste von Schwarz. Spielt stattdessen Schwarz mit 1 unmittelbar auf 3, so kann sich Weiß auf a in die Ecke ausdehnen und bekommt eine ausgewogene Stellung.

Das Anlegen von Schwarz auf 1 und dann auf 3 in Antwort 2 ist auch korrekt – auch hier bekommt Weiß eine verkrampfte Stellung (Korigatachi). Dies ist auch eine richtige Spielweise von Schwarz. Vergleicht man das Ergebnis mit dem obigen Ergebnis, so ist Schwarz in der Ecke sicher, aber auch die Weiße Stellung ist fest. Diese Spielweise hat somit ihre Vor- und Nachteile.



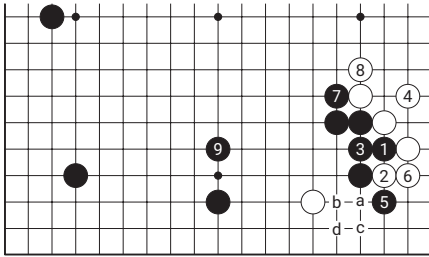
### Eine Alternative

Verbindet Weiß nach der Zugfolge 1 bis 5 auf 6, so steht der markierte weiße Stein zu eng und Schwarz bekommt mit dieser Spielweise Vorhand (Sente). Spielt stattdessen Schwarz mit Zug 7 auf 9 und später auf 7, so kann Weiß den Stein auf 4 als nicht mehr wichtig betrachten und ihn aufgeben.



### Ein Fehler

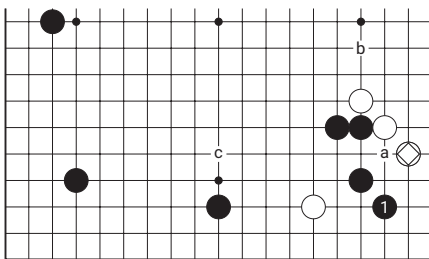
In dieser Situation ist das Tsukenobi-Jōseki (anlegen und strecken) falsch, da es mit a oder b Möglichkeiten für Weiß gibt, in die schwarze Stellung einzudringen.



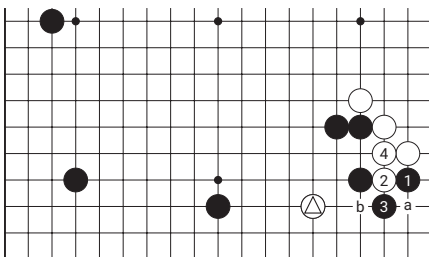
*Richtig*

## Beispiel 2:

Das Ate Komi von Schwarz auf 1 ist eine einfache und komplikationslose Antwort. Die Züge bis Weiß 8 sind ein Jōseki und nach dieser Zugfolge springt Schwarz auf 9 (Tobi). Später hat Weiß die Möglichkeit, auf a zu spielen und mit Schwarz b, Weiß c und Schwarz auf d bekommt Schwarz die Vorhand, indem er den Stein 5 opfert.



*Alternative*

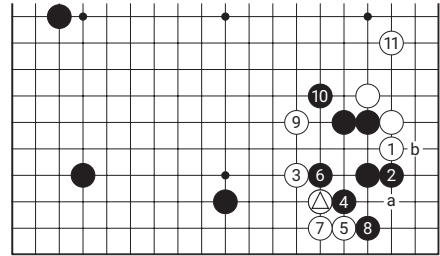


*Falsch*

Der Schwarze Zug 1 Kosumi auf den 3-3-Punkt ist ein ruhiger Zug, der später b oder c ermöglicht. Dies ist auch die KI-Empfehlung. Beherzigt man als Weiß das Sprichwort „des Gegners Schlüssel-

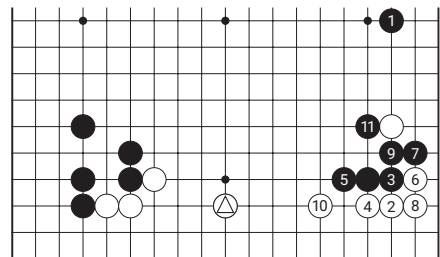
punkt ist mein Schlüsselpunkt“, so hätte Weiß den markierten Stein auf 1 oder auf a spielen müssen.

Das direkte Anlegen von Schwarz ist zwar auch möglich, aber hier ein Fehler. Schwarz kann zwar auf b decken, aber nach dem Schnitt von Weiß auf a kommt der markierte weiße Stein zum Leben und der schwarze Plan geht nicht auf.



*Jōseki*

Wenn Weiß mit dem markierten Stein auf beiden Seiten ein kakari gespielt hat, so ist die Spielweise auf Weiß 1 üblich, wobei der Zug auf a auch Jōseki ist. Auf jeden Fall ist aber der weiße Zug auf b in dieser Situation nicht angebracht.

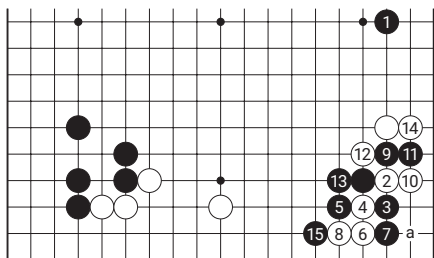


*Richtig von Schwarz 1*

## Beispiel 3:

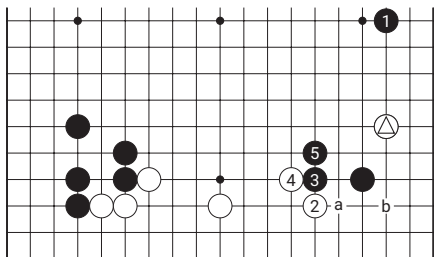
Das Hasami auf 1 ist die richtige Antwort von Schwarz. Wenn Weiß auf den 3-3-Punkt setzt, so ergibt sich die Zugfolge bis 11. Das Ergebnis ist, dass dann der weiße markierte Stein niedrig und eng steht, was ein Fehler ist.

Weiß 2 und 4 im nächsten Diagramm sind Züge, um das Ergebnis des vorherigen zu vermeiden. Es ist eigentlich ein schlechter Zug, der aber hier eine gewisse Wirkung erzeugt. Was Schwarz betrifft,



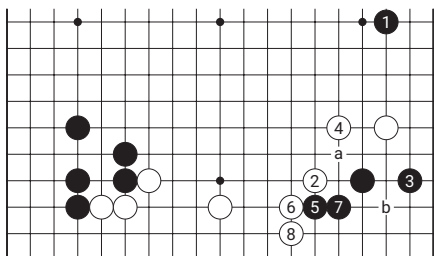
*Erste Alternative von Weiß*

so ist die Spielweise bis 5 die einfachste Antwort. Auch wenn es zu einem Gebietstausch kommt (Furikawari), so ist dies kein schlechtes Ergebnis für Schwarz. Spielt aber Schwarz mit 9 auf 13, so spielt Weiß auf a.



*Zweite Alternative von Weiß*

Spielt Weiß nach Schwarz 1 auf 2, d.h. Kakari auf beiden Seiten, so legt Schwarz auf 3 an, da dies die stärkere Seite von Weiß ist und setzt Weiß unter Druck. Es ergibt sich das Tsukenobi-Jōseki, was die richtige Spielweise ist, um den weißen markierten Stein anzugreifen. Egal, ob nun Weiß auf a oder b spielt – der schwarze Stein 1 sitzt auf dem richtigen Punkt.



*Dritte Alternative von Weiß*

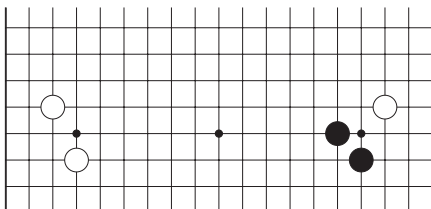
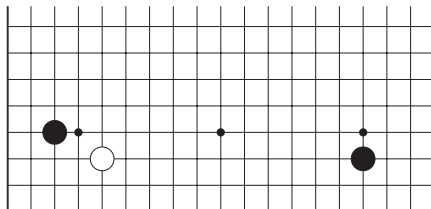
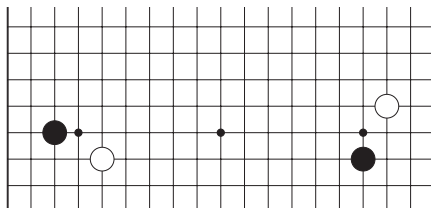
Es ist eine vielversprechende Strategie für Weiß, auf Schwarz 1 mit einem hohen Zug auf Weiß 2 zu antworten – vor allem in einem Vorgabespiel. In diesem Fall muss es eine klare Strategie von Schwarz sein, durch 3 und 5 schnell Vorteile in der Ecke zu erzielen und so die Situation zu stabilisieren. Spielt Schwarz mit 3 auf a, so spielt Weiß unmittelbar auf b und gewinnt die Ecke.

## Drei weitere Beispiele

Hier noch drei weitere Beispiele, ohne die Lösungsvorschläge von Segoe anzugeben – ich werde diese später nachreichen. Jeder kann sich überlegen, wie die Antwort unter dem Einfluss von KI wohl aussehen würde. Die Stellung im oberen Teil des Brettes kann man hier außer Acht lassen.

Seine Regel lautet hier: Sich nicht auf Angriff oder Verteidigung beschränken, sondern die Fähigkeit haben, sowohl Angriff als auch Verteidigung zu vereinen, ist die beste Herangehensweise.

Es ist jeweils Schwarz am Zug ...



## 打ち込み – uchikomi

### Das Eindringen in gegnerisches Gebiet

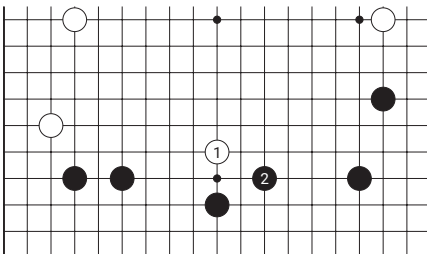
Wie Segoe in der Einleitung zu diesem Kapitel schreibt: Das Eindringen ist am effektivsten, wenn man den Moment erfasst, in dem der Gegner das Gebiet vollständig abgrenzen will, um dann mit einem kräftigen Zug die empfindliche Stelle zu treffen und dadurch die Gebietsanlage des Gegners zu zerstören. Jedoch wird es äußerst schwierig sein, den genauen Zeitpunkt dieses Moments in der tatsächlichen Spielsituation zu bestimmen. Mit anderen Worten hängt der Erfolg oder Misserfolg des Eindringens von der Wahl des richtigen Moments ab. Dies wiederum erfordert praktische Kampferfahrung und eine scharfe Beobachtungsgabe.

Uchikomi ist daher eine der Techniken des Go-Spiels, die man nur durch viel Üben lernen kann. Dazu eignet sich bestens das Buch *Get Strong at Invading* von Richard Bozulich, das 1995 bei Kiseido als Buch und 2015 bei SmartGo als interaktives Buch erschienen ist. Die Übungen sind unterteilt in die Kapitel Eindringen in der Seite, Eindringen in eine Ecke und Eindringen in eine große Gebietsanlage.

So systematisch wie in diesem Buch macht es Segoe nicht. Er stellt insgesamt 45 Beispiele in den gewohnten Dreiergruppen vor, wobei diese durch Regeln für das Mittelspiel eingeleitet werden.

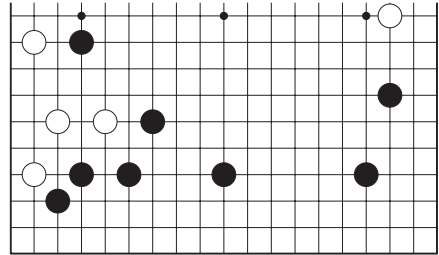
Die Regel für unsere drei Beispiele lautet: Greift man an einer Seite an, so kann man dieses mit Gelassenheit tun, wenn man sich nach links oder rechts mit einem 2-Punkte-Sprung ausdehnen kann, was hier zwar nicht ganz passt, aber dennoch wichtig ist.

### Die drei Beispiele



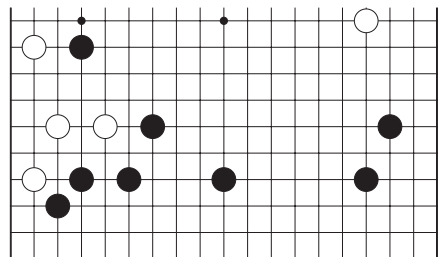
Beispiel 1: Weiß am Zug

Diese Stellung findet sich immer wieder in Vorgabe. Nach dem Bōshi von Weiß antwortet Schwarz getreu des Sprichworts „Bōshi beantwortet man mit dem Keima“ auf 2. Und nun muss Weiß mit seinem nächsten Zug die richtige Antwort darauf finden.



Beispiel 2: Weiß am Zug

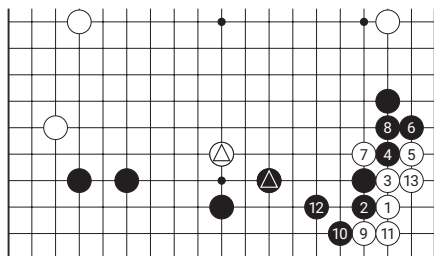
Auch dies ist wieder eine Stellung, wie man sie in Spielen mit Vorgabe findet. Hier hat Schwarz eine gute Gebietsanlage, die vor deren Vollendung steht – also muss Weiß handeln. Es ist aber die Spielsituation verschieden zu der des ersten Problems, also muss auch die Methode des Eindringens verschieden sein.



Beispiel 3: Weiß am Zug

Dies ist eine ähnliche Situation wie im Beispiel 2, nur wurde in der rechten unteren Ecke ein kleines Shimari gespielt und kein großes. Dies muss man daher für die Auswahl der Züge berücksichtigen.

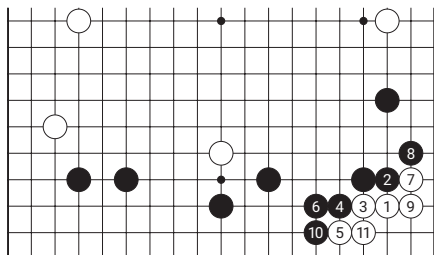
## Die Lösungsvorschläge



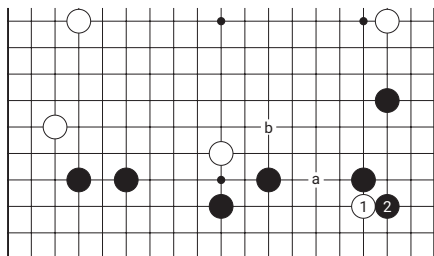
*Richtige Spielweise*

### Beispiel 1:

Der Zug Weiß 1 auf den 3-3-Punkt in der schwarzen Ecke ist der richtige Zug und ein Muss. Der Schwarze Zug 2 ist die richtige Antwort, da der schwarze markierte Stein einen Abstand von drei Punkten hat. Die Zugfolge bis 12 ist dann ein bekanntes Jōseki. Was man aber auch sehen muss: Der schwarze markierte Stein ist überflüssig und von Weiß erzwungen (Kikashi).



*Eine Alternative*

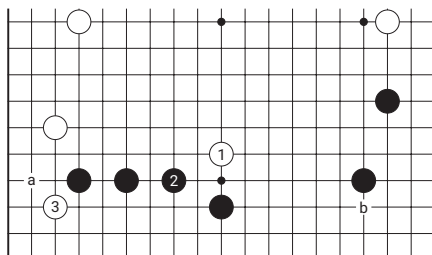


*Fehler von Schwarz*

Schwarz kann auch von der anderen Seite her Osae spielen und damit sperren. Spielt Weiß mit

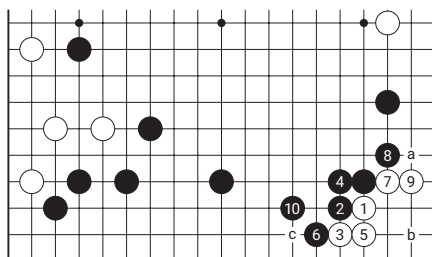
7 auf 10, so ist Schwarz auf 7 ein guter Zug. Aber auch hier sieht man: Nach dem Bōshi von Weiß mit dem Keima zu antworten ist gut für Weiß.

Spielt Weiß nach dem Austausch auf 1 im „Fehler-Diagramm“, so ist Schwarz 2 die richtige Antwort und es entsteht ein schwieriger Kampf. Das Eindringen von Weiß auf a ist alternativ nicht möglich, da Schwarz auf 1 oder auf b antworten kann.



*Richtige Spielweise von Schwarz*

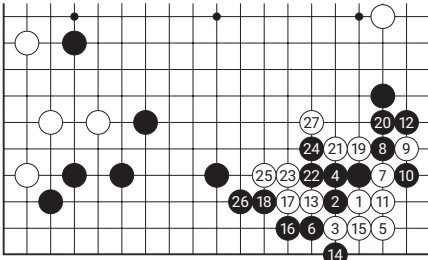
Schwarz kann auch mit dem Keima auf 2 antworten. Dann spielt aber Weiß auf 3 und es ergibt sich eine Semeai analog zu oben. Die richtige Spielweise von Schwarz als Antwort auf die weiße Spielweise im zweiten Beispiel ist es, nach dem Bōshi entweder auf a oder auf b zu spielen, um so seine Ecke abzusichern.



*Richtige Spielweise*

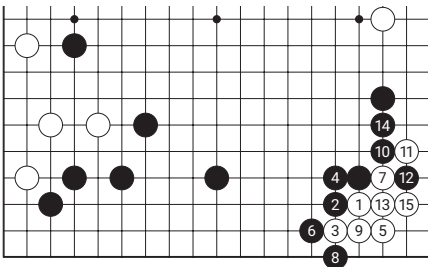
### Beispiel 2:

Das Anlegen von Weiß auf 1 ist in dieser Situation der richtige Zug, ebenso das Osae von außen von Schwarz. Nach dem Hane von Weiß auf 3 muss Schwarz auf 4 decken und nach Schwarz 10 ist ein Zug auf a möglich. Spielt Schwarz mit 10 auf a, so antwortet Weiß mit b und hat später die Möglichkeit, auf c anzugreifen.



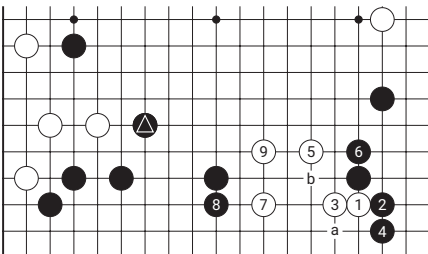
*Eine Treppe*

Anstelle von 5 im vorherigen Diagramm kann Weiß auch diesen Zug wie hier als Kosumi spielen. Antwortet Schwarz wie im Diagramm gezeigt, so ergibt sich eine Treppe. Ist diese gut für Weiß, so muss Schwarz anders spielen (siehe das nächste Diagramm).



*Richtige Spielweise*

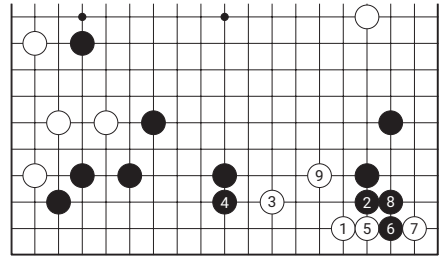
Ist die oben gezeigte Treppe gut für Weiß, so muss Schwarz wie hier gezeigt spielen. Ein weißer Ausgangszug auf 13 (3-3-Punkt) ist nicht gut, da dann Schwarz auf 1 spielt, Weiß in der Ecke eingeschlossen wird und Schwarz eine große Gebiets-anlage erhält.



*Eine Erläuterung*

Wenn Schwarz den weißen Zug 1 auf 2 beantwortet, so ergibt sich mit Weiß 9 ein Ergebnis, in dem der markierte schwarze Stein schlecht positioniert ist.

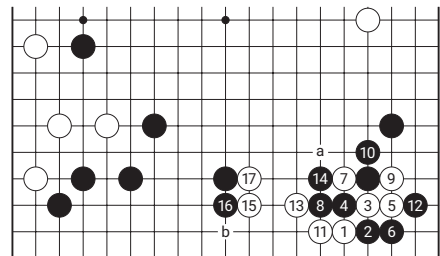
Spielt etwa Weiß gleich auf a und beantwortet Schwarz diesen Zug auf 1, so folgt Weiß 7, Schwarz 8 und Weiß b – auch ein möglicher Plan von Weiß (siehe hierzu das nächste Beispiel).



*Richtige Spielweise*

## Beispiel 3:

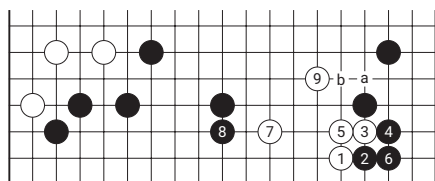
In diesem Beispiel hat Schwarz die Ecke mit dem kleinen Shimari abgesichert, daher ist das niedrige Keima von Weiß auf 1 richtig (submarine attack). Nach dem Sagari von Schwarz auf 2 ergibt sich die Zugfolge bis Weiß 9. Dieses ist dann die richtige Antwort von Schwarz auf die Spielweise von Weiß in dieser Spielsituation.



*Alternative 1*

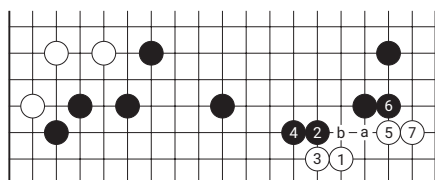
Wenn Schwarz auf 2 Tobitsuke spielt, so spielt Weiß auf 3 Hane und es ergibt sich die im Diagramm gezeigte Form. Später hat Weiß mit a oder b die Möglichkeit, eine gute Form (Sabaki) zu bekommen.

Spielt Schwarz wie in Alternative 2 gezeigt, so ist Weiß nach dem Anlegen auf a sicher. Spielt aber Weiß seinen Zug 3 unmittelbar auf a, so antwortet Schwarz am besten gleich auf b Hane – und dann?



*Alternative 2*

Was aber die letzten beiden Ergebnisse gezeigt haben: Für Schwarz ist es besser, wie im ersten Diagramm zu spielen.



*Eine weitere Möglichkeit*

Der schwarze Zug 2 (Kake) ist hier keine gute Antwort, da Schwarz in der Mitte kein großes Gebiet erzeugen kann.

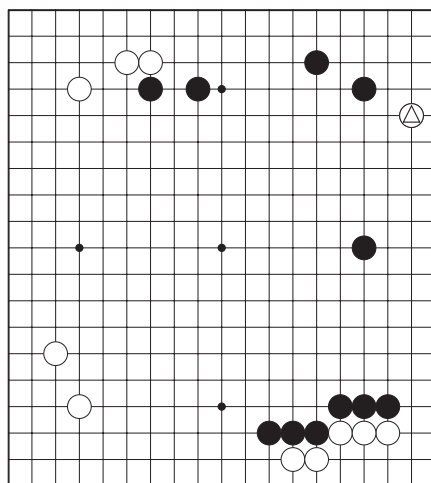
Spielt Weiß gleich auf a, so legt Schwarz auf b an und es ergibt sich die Zugfolge, die wir im zweiten Beispiel gesehen hatten. Diesmal wird es aber für Weiß in der Ecke eng, was schlecht für Weiß ist. Ebenso ist ein Auftaktzug auf 5 schlecht für Weiß, da dann Schwarz auf a antwortet. Was aber die letzten drei Ergebnisse gezeigt haben: Für Schwarz ist es in dieser Konstellation besser, wie im ersten Diagramm zu spielen.

Es ist aber zu beachten, dass dies alles von der Situation des Spiels abhängig ist. Zunächst ist die Spielweise in Dia. 2 ein Jōseki, welches im Detail in dem Jōseki-Lexikon, Band 3 von Ishida ab Seite 231 diskutiert wird.

## Ein weiteres Beispiel

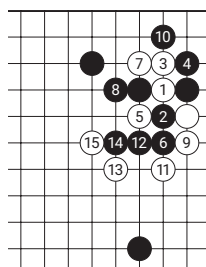
Von Michael Redmond findet man unter dem Stichwort „How to Deal with the Submarine Attack“ auf YouTube eine Diskussion zu dem hier gezeigten Keima von Weiß. In seinem Beispiel (nächste Spalte oben) ist aber die Ausgangssituation auf dem Go-Brett anders als in unserem Beispiel.

Die richtige Spielweise von Weiß in dieser Situation ist es, auf 13 zu springen.

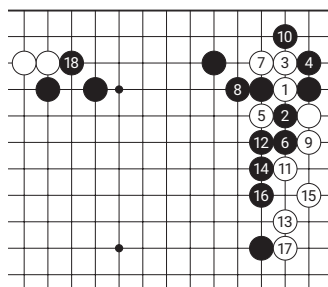


*Die Ausgangssituation*

Würde Weiß mit 13 so spielen wie in der Alternative 1 des Beispiels von Segoe, so spielt Schwarz auf 14 und bekommt nach Schwarz 18 eine große Gebietsanlage. In dem Beispiel von Segoe wird dies durch den weißen Stein rechts oben verhindert.



*Die richtige Spielweise von Weiß*



*Die falsche Spielweise von Weiß*

**Fazit:**  
Man muss immer sehen, wie die Stellung auf dem Go-Brett ist und darauf basierend seine Strategie aufbauen. Ich

bedanke mich bei Michael Redmond für den Hinweis auf diese Spielweise.