

Version 2024/01/20

Wie lerne ich den richtigen Zug zu finden?

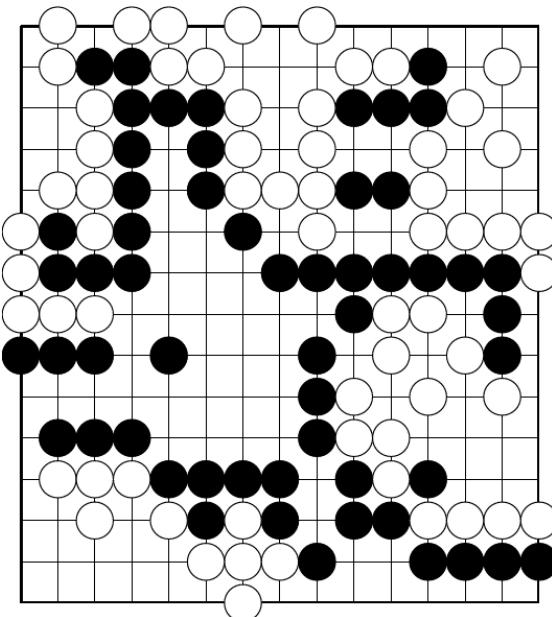
Von 1976 bis 1988 erscheint mit Unterstützung von [Kansai Kiin](#) das Go-Magazin _Gekkan Go Gaku_ - 別冊 月刊碁学 Monatliche Go-Schule -, das sich hauptsächlich an Kyū-Spieler richtete.



(./jpg/gekkan.jpg)

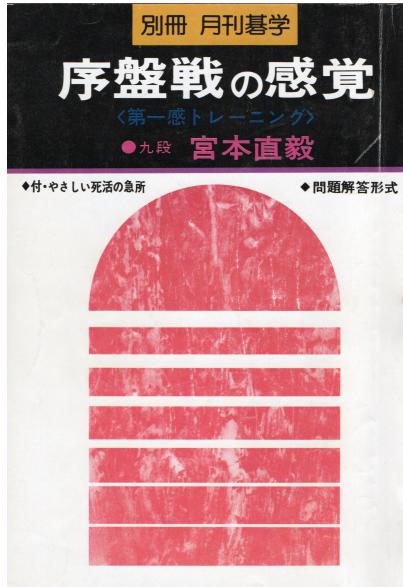
Manchmal gab es auf der Umschlagseite, wie hier, eine Monstertreppe über das ganze Brett – bitte versuchen, diese Aufgabe zu lösen. Das Magazin enthielt kommentierte Spiele, viele Rubriken mit Techniken, die man kennen sollte und natürlich Aufgaben, mit deren Hilfe man seine Stärke testen konnte.

Hier ein Beispiel aus dem obigen Heft aus der Rubrik *Grundausbildung im Endspiel*: Die Aufgabe hier ist es, die beste Zugfolge im Endspiel zu finden und das Endergebnis anzugeben. Schwarz beginnt, es gibt keine gefangenen Steine und kein Komi. Und wenn man es richtig macht, haben Schwarz und Weiß am Schluss jeweils 38 Punkte in der japanischen Zählweise.



(./eps/prbgekkanyose-1.eps)

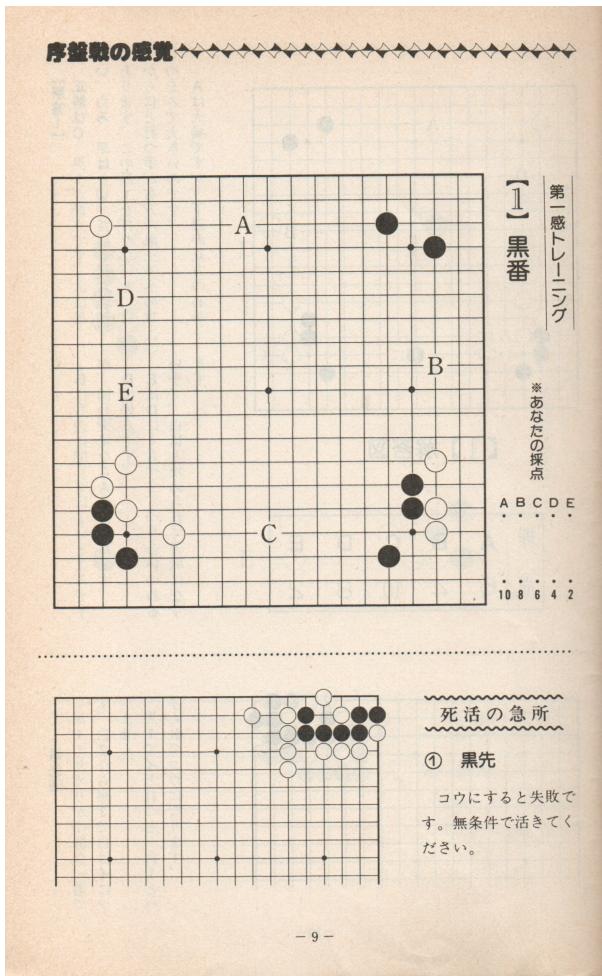
Parallel dazu erschien regelmäßig ein Sonderheft, in dem spezielle Themen behandelt wurden, etwa zum Endspiel, Joseki, Fuseki, Mittelspiel und vieles andere mehr. Eine dieser Sonderausgaben, dessen Autor Miyamoto Naoki ist, hat den Titel (etwas frei übersetzt) *Ein Gefühl für die Eröffnungsphase entwickeln* – 序盤戦の感覚 Shōbansen no kankaku –



(./jpg/Umschlag.jpg)

In diesem werden Stellungen besprochen, die sich in der Anfangsphase des Spiels ergeben können. Das Besondere hier ist, dass es nicht um das Auffinden **eines** Zugs geht, sondern fünf Alternativen vorgestellt werden und man diese **bewerten** muss, d.h. eine **Reihenfolge** angeben muss, in der man diese spielen würde. Zusätzlich ist dem noch ein *Leben-und-Tod*-Problem beigefügt.

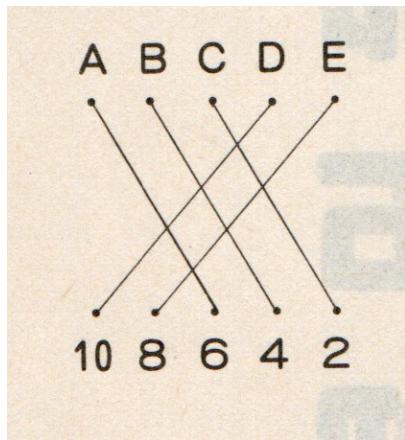
Dazu eine typische Seite:



(./jpg/beispiel-1.jpg)

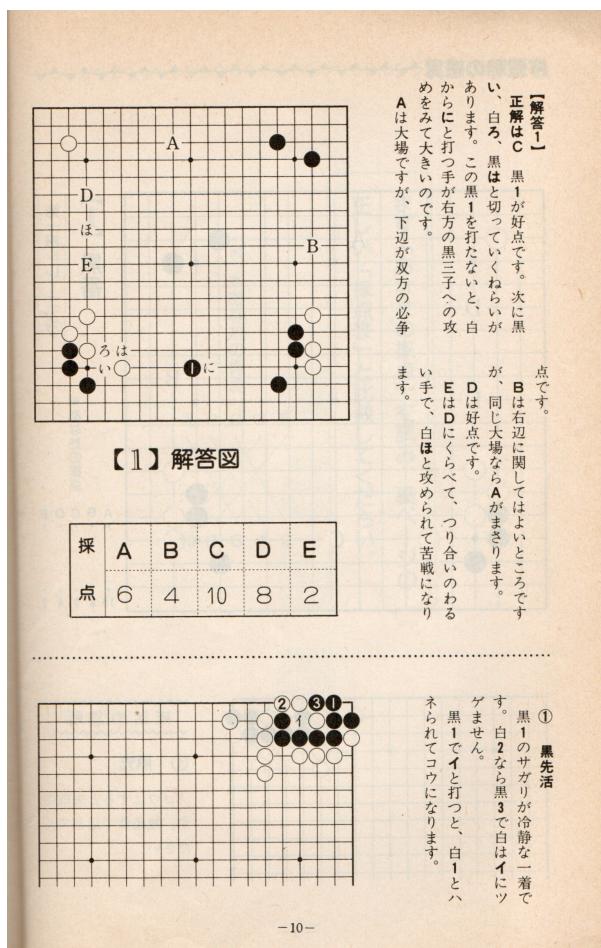
Der Aufbau ist stets gleich:

- Oben links die bereits gesetzten Steine, mit den Buchstaben A bis E sind die Punkte bezeichnet, die bewertet werden müssen. Unter der Nummer des Problems, hier die Zahl »1«, steht dann, wer spielt – in diesem Fall Schwarz 黒.
- Darunter findet man in einer kleinen Tabelle die Buchstaben A – E und die Zahlen 10, 8, 6, 4 und 2. Die Buchstaben muss man jetzt mit den Zahlen verbinden: Buchstabe X mit Zahl Y, wenn man X mit der Zahl Y gewichtet. Also etwa so:



(./jpg/bewertung.jpg)

- Zum Schluss dann noch das Tsume-Go-Problem und die Angabe, wer spielt: 黒, wie hier, oder 白 Weiß (was auch vorkommt). Ein kleiner Kommentar beschreibt, worauf zu achten ist – in unserem Fall ist *kō* nicht die richtige Lösung.
- Auf der nächsten Seite gibt es dann die Lösungen der Rangfolge der Züge – mit einer kurzen Erläuterung – und die Lösung des Tsume-Go-Problems.



(./jpg/beispiel-3.jpg)

Es sind zwei Kapitel: Einmal bezeichnet mit *Fuseki* und 45 Problemen und dann *Vom Fuseki zum Mittelspiel* mit weiteren 45 Problemen. Wie von Miyamoto Sensei nicht anders zu

erwarten, ist es ist ein ausgezeichnetes Übungsbuch, um die Bewertungen von Zügen zu üben –

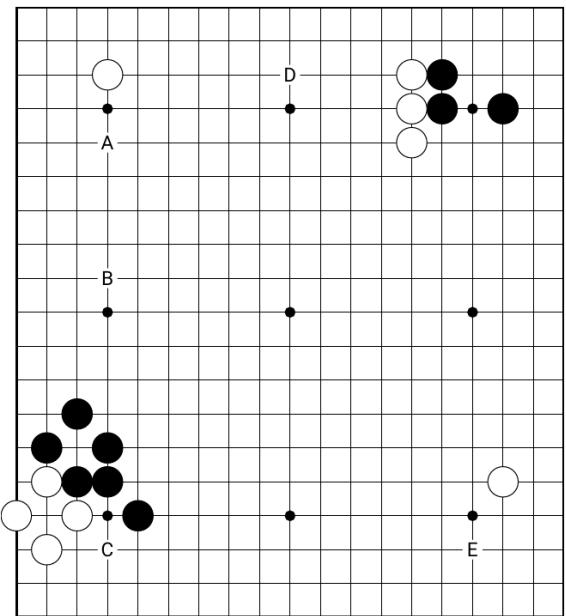
Wie immer finden sich auf der Webseite ugroh.github.io die SmartGo bzw. EPUB-Versionen des Beitrags und die sgf-Dateien, die ich für die AI-Analyse, die ich unten erläutere, genutzt habe.

Die Gesamtlösung zum obigen Yose-Problem findet sich danach. Die Details zu dieser wird in einem separaten Beitrag besprochen.

Zwei Problemseiten

Problem 1 (Fuseki)

– Schwarz spielt



(./eps/prbboard-4.eps)

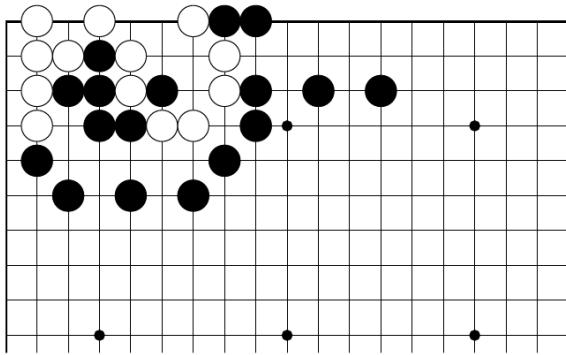
– Bitte die Züge bewerten

A	B	C	D	E
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
10	8	6	4	2

(./eps/bewmatrix-0.eps)

Leben & Tod: Schwarz spielt

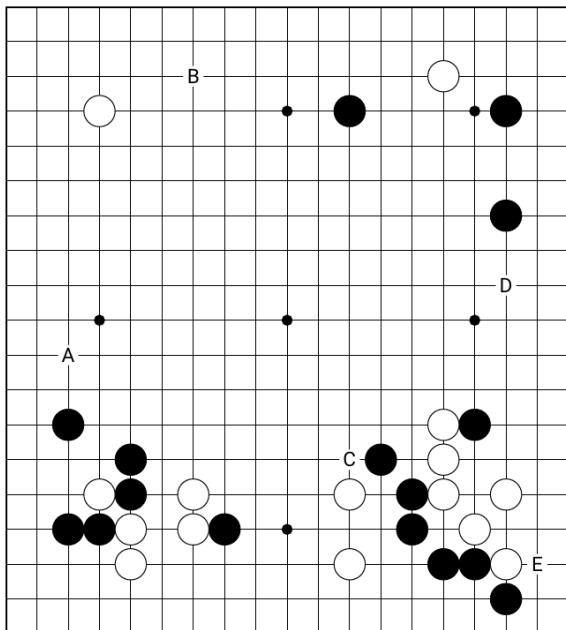
Wenn man den richtigen ersten Zug findet, ist dies ein einfaches Problem.



(./eps/prbtsumego-4.eps)

Problem 2 (Vom Fuseki zum Mittelspiel)

– Schwarz spielt



(./eps/prbboard-50.eps)

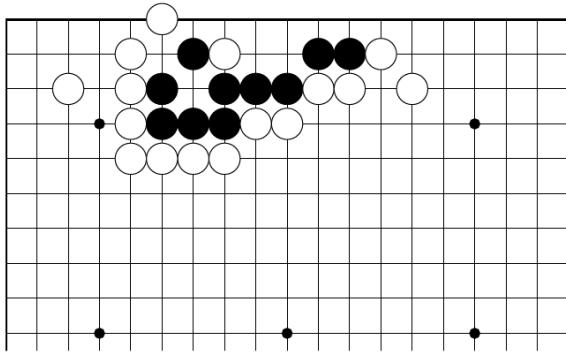
– Bitte die Züge bewerten

A	B	C	D	E
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
10	8	6	4	2

(./eps/bewmatrix-0.eps)

Leben & Tod: Weiß spielt

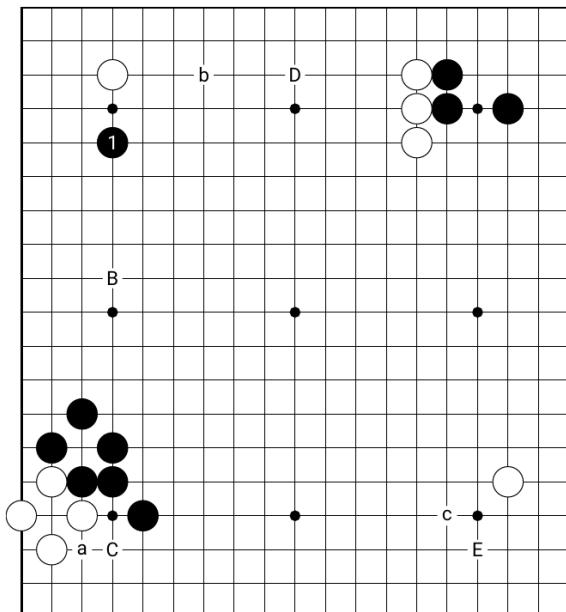
Den weißen Stein versuchen zu verbinden, wird nicht funktionieren. Lassen Sie sich etwas einfallen.



(./eps/prbtsumego-50.eps)

Die Lösungen

Lösung zu Problem 1



(./eps/solboard-4.eps)

Der schwarze Zug auf 1 nutzt die schwarze Stärke links unten geschickt aus und ist der korrekte Zug.

Der Zug B ist zu nah an der eigenen Stärke und daher nicht gut. Im Gegensatz dazu wäre ein Zug auf C in Ordnung, wenn Weiß auf 'a' decken würde – aber Weiß kann die Ecke opfern und auf 1 spielen. Grundsätzlich ist aber C gut, aber zu früh. Spielt Schwarz auf D, so spielt Weiß auf 'b' und es wird kompliziert. Spielt Schwarz auf E so antwortet Weiß auf 'c'. Wenn schon, dann sollte Schwarz gleich auf 'c' spielen.

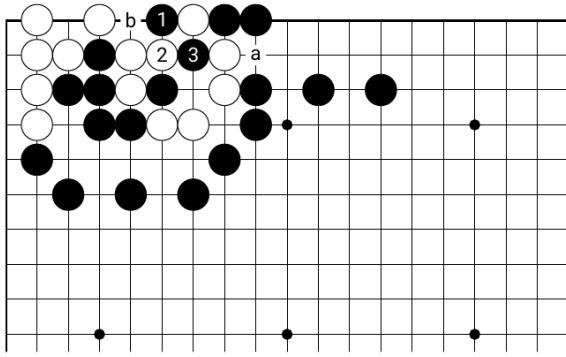
Insgesamt ergibt sich daraus die folgende Bewertungsmatrix:

Zug:	A	B	C	D	E
Punkte:	10	2	8	6	4

./eps/bewmatrix-4.eps

Schwarz spielt, Weiß stirbt

Schwarz 1 ist der richtige Zug. Nach Weiß auf 2 schlägt Schwarz mit 3 und nichts geht mehr. Spielt Weiß mit 2 auf 'a', so spielt Schwarz auf 2. Und wenn Weiß auf 'b' spielt, so spielt Schwarz wieder auf 3. Fazit: Weiß kann nicht Leben.

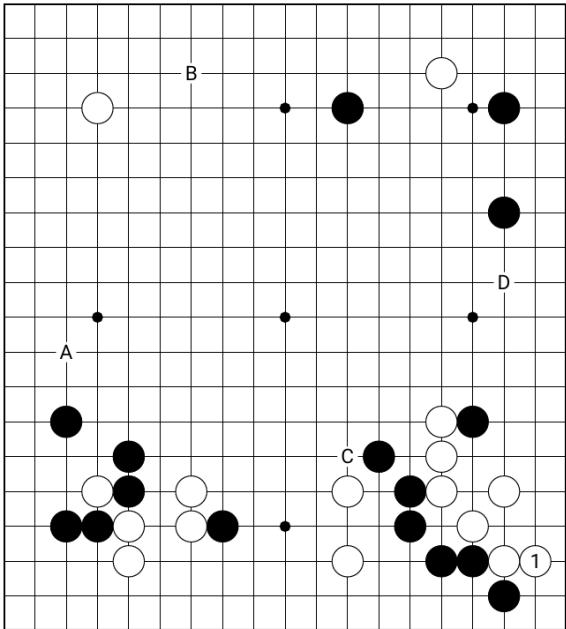


(./eps/soltsumego-4.eps)

AI Anmerkung

Man kann nun die Ausgangsstellung auch mit AI untersuchen lassen, was ich mithilfe von Katrain gemacht habe: Auch für AI ist A der richtige Zug. Bei den anderen Zügen zeigte AI alternative Züge an – etwa nach C oder D spielte AI auf E.

Lösung zu Problem 2



(./eps/solboard-50.eps)

Der weiße Zug auf 1 beruhigt die Situation auf der rechten Seite und gleichzeitig nimmt dieser den schwarzen Steinen die Möglichkeit, einfach ein Auge zu bekommen. Wenn jedoch Schwarz auf 1 spielt, so ändert sich Angriff und Verteidigung und es ist daher der wichtigste Zug.

Mit A nähert sich Weiß einer starken schwarzen Stellung. B ist ein großer Punkt, aber momentan nicht wichtig. C ist ein guter Punkt. Aber nach Schwarz 'a' und Weiß 'b' spielt Schwarz auf 1. Nach D verbleibt Schwarz 'katatsuki' auf 'c' und lässt D daher schlecht aussehen.

Kleine Anmerkung: Im Text steht – 味のわるい手 aji no warui te –, was wörtlich übersetzt »ein Zug von schlechtem Geschmack« bedeutet, was ich hier etwas freier übersetzt habe.

Mehr zum Begriff 'aji' findet man unter diesem Stichwort auf [Sensei's Library](#) oder in dem Buch [Strategic Concepts of Go](#) oder besser, da verfügbar, in [Lehrbücher des Go: Strategie](#)

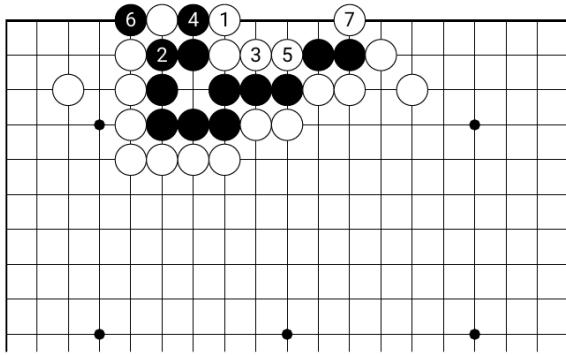
Insgesamt ergibt sich daraus die folgende Bewertungsmatrix:

Zug:	A	B	C	D	E
Punkte:	2	6	8	4	10

(./eps/bewmatrix-50.eps)

Weiß spielt, Schwarz stirbt

Nach dem ‘sagari’ von Weiß auf den richtigen Punkt 1 und dem schwarzen Zug 2, muss Weiß auf 3 spielen – danach geht nichts mehr und Schwarz ist gefangen. Spielt Schwarz auf 4, so antwortet Schwarz auf 2. Oder spielt Schwarz mit 2 auf 3, so spielt Weiß wieder auf 2.



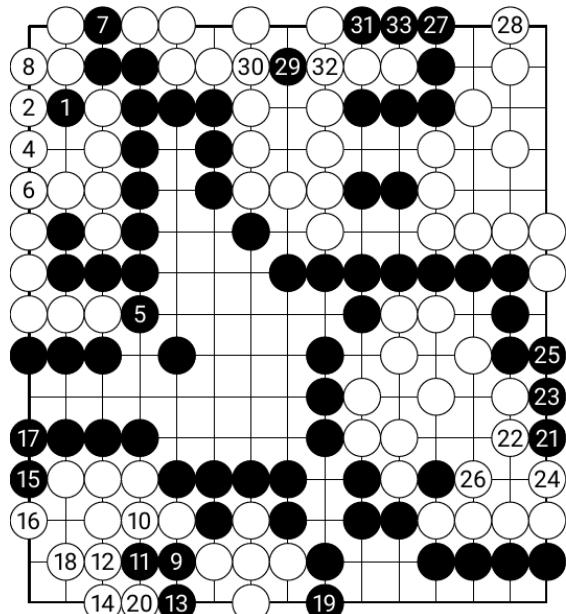
(./eps/soltsumego-50.eps)

AI Anmerkung

Untersucht man dieses Problem wieder mit AI, so ist dessen Bewertung ähnlich: E ist der beste Zug und das Spiel bleibt ausgeglichen. Der Zug auf A lässt aber die Chancen für Schwarz auf 85 % steigern, oder 5 Punkte Vorsprung. Interessant ist auch zu sehen, was die Folgezüge jeweils sind, da diese sich von denen in dem Lösungsdiagramm etwas unterscheidet – jedenfalls in meiner Version von Katrain.

Lösung zum Endspielproblem

Hier noch die richtige Zugfolge für das Eingangs gezeigte Endspielproblem. Bitte beim Zählen die gefangenen Steine beachten.



(./eps/solgekkanyose-1.eps)