

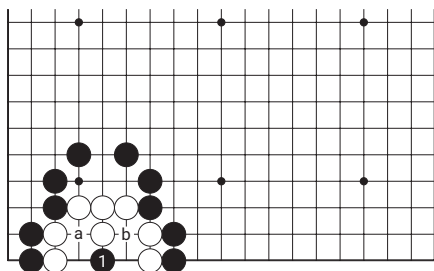
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5) 瀬越憲作, 瀬越憲作-詰碁辞典 – Tsume Go Jiten (2. Teil)

von Ulrich Groh

Beispiel 1: 目お欠ぐ筋 – Augen zerstören –

Die Erläuterungen von Segoe

Wenn man versucht, Steine des Gegners zu fangen, ist es meistens erfolgreich, auf einen Punkt zu spielen, der verhindert, dass die gegnerische Stellung Augen zum Leben bekommt. Daher ist es wichtig, ein gutes Gespür für solche Züge zu entwickeln.



Ein Beispiel zu „Augen zerstören“

Im obigen Diagramm ist Schwarz 1 ein solcher Zug, da danach in der weißen Stellung ein Auge fehlt. Auch ein weißer Zug auf ‚a‘ oder ‚b‘ nützt dann nichts mehr. Spielt stattdessen Weiß auf 1, so hat die weiße Stellung zwei perfekte Augen und lebt somit.

Dieses Beispiel ist auch eines, das verschiedene Grundformen miteinander kombiniert: denn Weiß kann weder auf den Punkt links noch rechts von Schwarz 1 setzen – Widerstand gegen Berührung – und nach Weiß auf ‚a‘ etwa kann Schwarz, wenn erforderlich, auf ‚b‘ einwerfen und die weißen Steine fangen.

Beide Techniken werden in den Abschnitt 5 – ダメズマリに導く筋 Damezumari ni michibiku suji – Züge, die zu Widerstand gegen Berührung führen – und in Abschnitt 2 – ウチカギとウツテガエの筋 Uchikagi to uttega e no suji – Einwerfen und Snapback – intensiver besprochen.

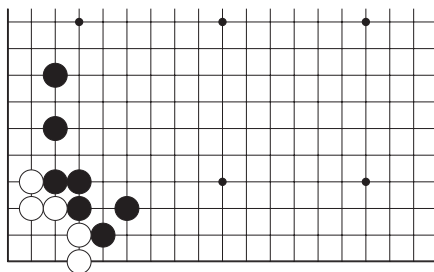
Kleine Anmerkung: „目お欠ぐ筋“ kann ins Deutsche etwa als „Züge, die leere Augen erzeugen“ übersetzt werden (hoffe, ich liege da nicht ganz daneben). Ich finde aber „zerstören“ einprägender.

Sechs Beispiele

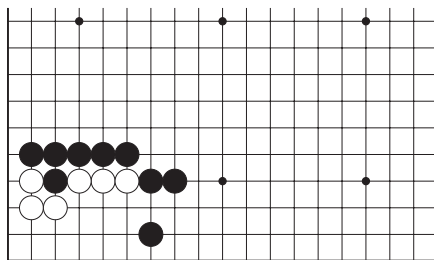
Zur Notation:

- Problem × ist die Nummer des Problems im Lexikon,
- das Kürzel (C) oder (B) oder (A) bezeichnet den Schwierigkeitsgrad und
- der restliche Text beschreibt, wer anfängt, was das Ergebnis ist und welcher Zug der Schlüsselzug ist.

Die Lösungen zu allen Beispielen folgen am Ende dieses Artikels.



Problem 6 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.



Problem 7 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.

Die Beispiele

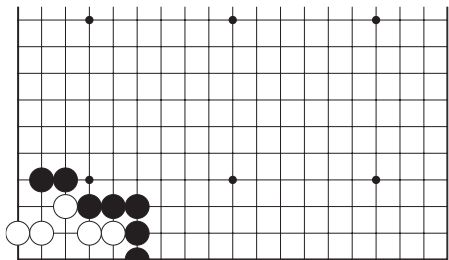
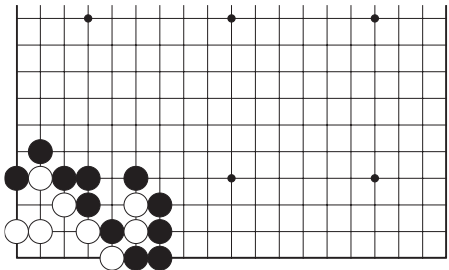


Abb. 3: Die Ausgangsstellung



Problem 511 (B): Weiß spielt und lebt

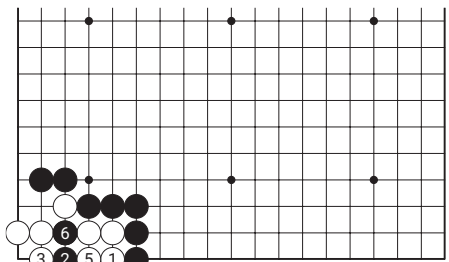
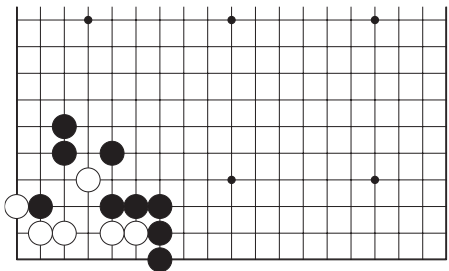


Abb. 4: Die Zugfolge startet (S4 auf 6) ...



Problem 512 (B): Weiß spielt und lebt

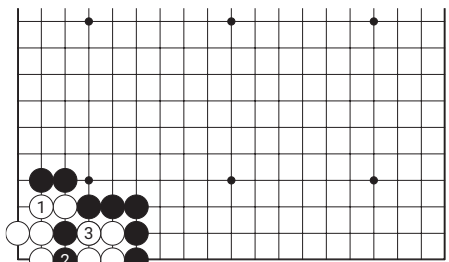
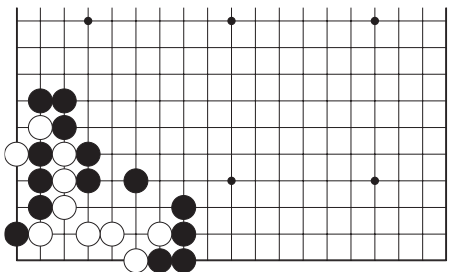
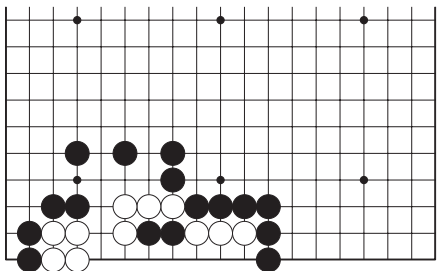


Abb.5: ... S2 fängt vier Steine, aber W3 ist dann
»Unter-die-Steine«

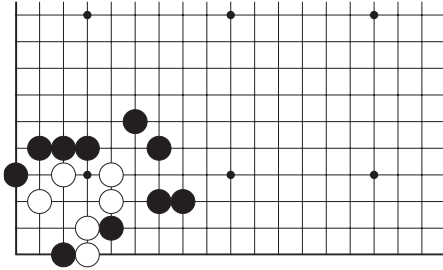


Problem 513 (A): Weiß spielt und lebt

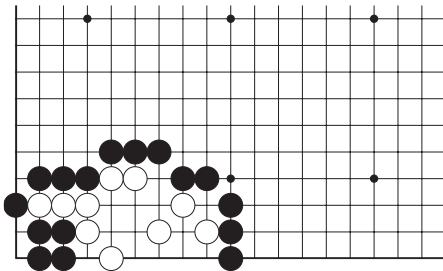
Von dieser Form behauptet er, dass diese bis auf ein zwei Ausnahmen stets zum Leben führt – zwei Beispiele dazu finden sich anschließend in den Problemen 566 und 567.



Problem 514 (A): Weiß spielt und lebt



Problem 566 (A): Schwarz spielt und Weiß stirbt



Problem 567 (A): Schwarz spielt und erreicht ein Ko. Hier ist noch ein Snapback (uttegaeshi) zu beachten.

Beispiel 3: ふ筋の筋 Fu suji no suji – Abweichende Züge –

Die Erläuterungen von Segoe

Zunächst wieder eine Erläuterung von Segoe: Der Begriff „Zug“ bezieht sich auf ein bestimmtes Muster, um Augen zu verhindern. Normalerweise werden jedoch abweichende Züge als fehlerhaft betrachtet, es sei denn, sie erweisen sich in bestimmten Situationen als erfolgreich. Diese unkonventionellen, aber effektiven Züge werden als „abweichende Züge“ bezeichnet. In Bezug auf Go-Probleme gelten sie oft als meine bevorzugten Strategien. In praktischen Spielsituationen kann es vorkommen, dass sogar Experten solche abweichenden Züge übersehen und dadurch unerwartete Erfolge erzielt werden können.

Kleine Anmerkung: ふ筋の筋 könnte man eventuell auch als „Züge, die keine sind“ übersetzen. John Fairbairn hat dieses als „Tesuji that go against common sense“ übersetzt – dies war mir zu lang.

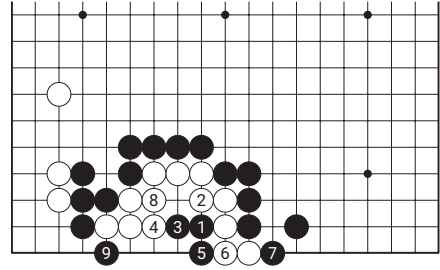
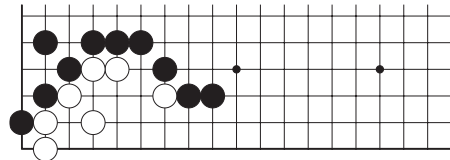


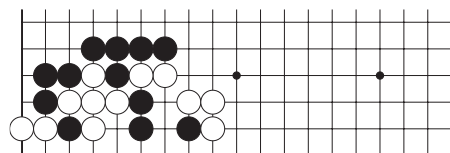
Abb. 1: Beispiel zu „Abweichende Züge“

Hier sein Beispiel in Abb. 1, das man parallel zu den obigen Erläuterungen findet. Schwarz 1 ist in diesem Beispiel ein abweichender Zug, da dieser normalerweise auf Schwarz 3 gesetzt wird, um ein Auge zu verhindern. Aber hier ist er der richtige Zug!

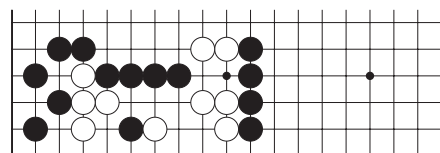
Die Beispiele

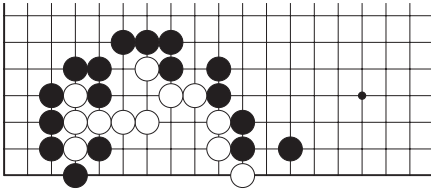


Problem 896 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 1.

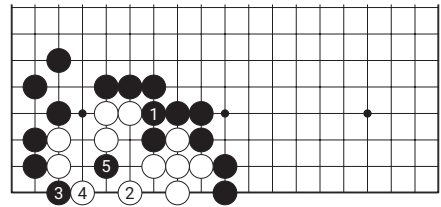


Problem 897 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 3.



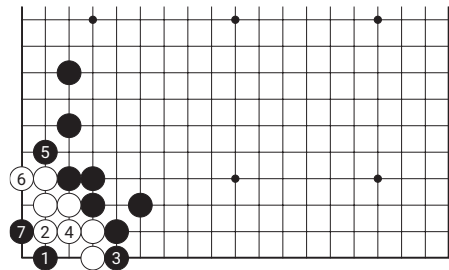


*Problem 899 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.*

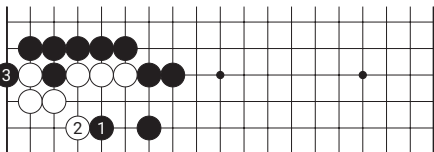


Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt

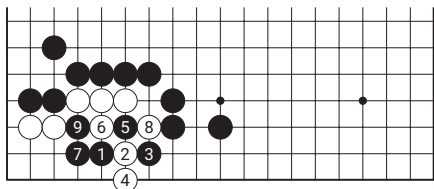
Lösungen für „Augen zerstören“



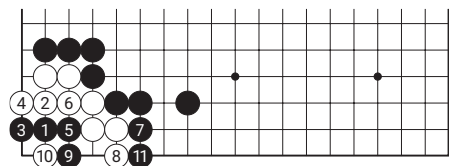
Lösung zu Problem 6: Schwarz spielt, Weiß stirbt



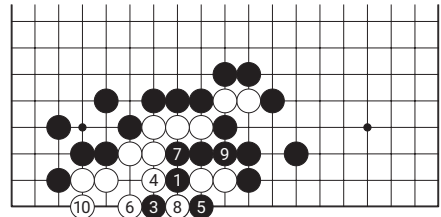
Lösung zu Problem 7: Schwarz spielt, Weiß stirbt



Lösung zu Problem 8: Schwarz spielt, Weiß stirbt



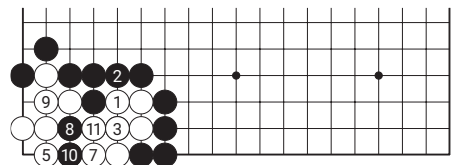
Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt



Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt

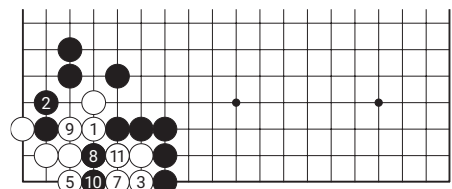
Wie man sieht, werden die Lösungen nicht im Detail besprochen. Vor allem wird nicht aufgezeigt, warum Abweichungen von diesen ein Fehler ist oder warum es keine alternativen Antworten gibt.

Lösungen zu „Unter die Steine“



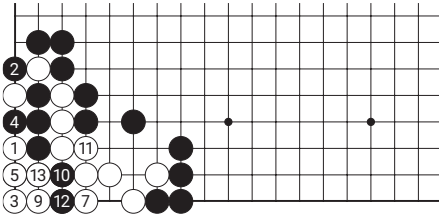
Lösung zu Problem 511: Weiß spielt und lebt.

S4 auf 10, S6 auf 8, S10 fängt sieben weiße Steine und dann fängt W11 zwei schwarze Steine.



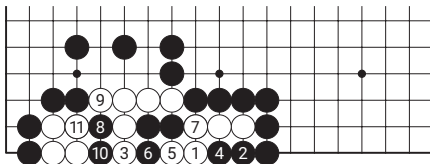
Lösung zu Problem 512: Weiß spielt und lebt.

S6 auf 8, S10 fängt sieben weiße Steine, und W11 fängt zwei schwarze Steine.



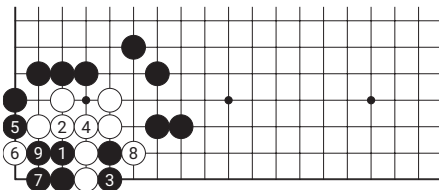
Lösung zu Problem 513: Weiß spielt und lebt.

S6 auf 12, S8 auf 10, S12 fängt fünf weiße Steine und W13 fängt dann zwei schwarze Steine.

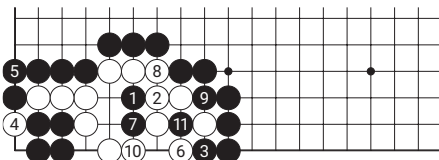


Lösung zu Problem 514: Weiß spielt und lebt.

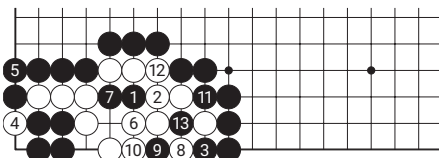
S6 fängt fünf weiße Steine, S10 fängt drei weiße Steine. Aber nach W11 lebt Weiß.



Lösung zu Problem 566: Schwarz spielt und Weiß stirbt: Denn fängt Weiß die vier schwarzen Steine mit S6, so spielt Schwarz einfach auf S9 und Weiß hat keine zwei Augen.

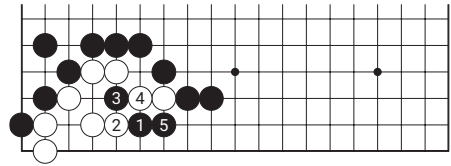


Lösung zu Problem 567: Erste mögliche Lösung – Ko.

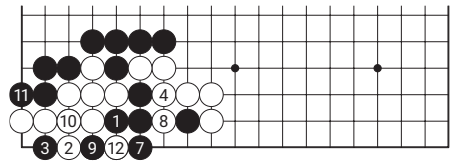


Lösung zu Problem 567: Eine alternative Lösung – auch Ko.

Lösungen zu „Abweichende Züge“

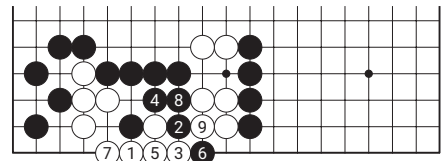


Lösung zu Problem 896: Schwarz spielt, Weiß stirbt.

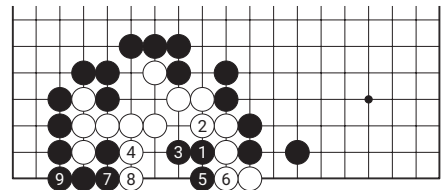


Lösung zu Problem 897: Schwarz spielt und es gibt ein Ko.

S5 auf 9, W6 auf 12, S9 schlägt und nach W12 gibt es das Ko.



Lösung zu Problem 898: Weiß spielt und verbindet



Lösung zu Problem 899: Schwarz spielt, Weiß stirbt.

Epilog

Mit diesem Beitrag ist die Reihe „Fünf Bücher von Segoe Kensaku“ beendet. Ich hoffe, dass ich einen kleinen Eindruck dieser großartigen Bücher vermitteln konnte. Danke auch an Tobias Berben, dass er Geduld mit mir hatte. Alle Artikel stehen im Format „SmartGo-Gobook“ und im EPUB-Format auf ugroh.github.io zur Verfügung. Diese Formate beinhalten alle Links und man kann interaktiv die Probleme bearbeiten. Viel Spaß damit!