

Ein Endspielproblem

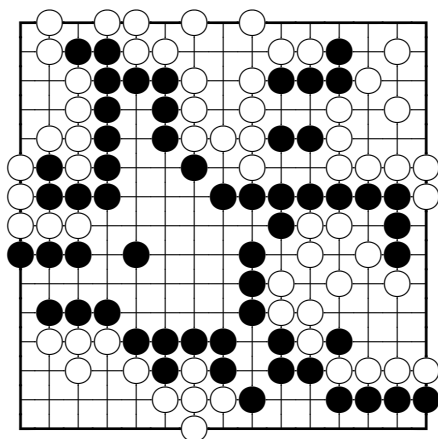
Das Problem

In der DGoZ 1/25 hatte ich ein Endspielproblem auf einem 15×15 Go-Brett vorgestellt und nur die Lösungszüge ohne weitere Begründung angegeben. In diesem Artikel möchte ich dieses nachholen. Probleme dieser Art erschienen regelmäßig in dem Go-Magazin *Gekkan GoGaku* – 別冊 月刊碁学 Monatliche Go-Schule – in der Rubrik *Grundausbildung im Endspiel* von dem Profispieler [Ushikubo Yoshitaka](#).¹

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.

Im Text zu dem Problem finden sich die folgenden Hinweise:

- Starte in der linken oberen Ecke und behalte Vorhand.
- Als Nächstes geht es in der linken unteren Ecke weiter und finde eine Zugfolge, mit der man wiederum Vorhand behält.
- Dann geht es über rechts unten zu der oberen Brethälfte.



Die Ausgangsstellung

Der Start: Links oben schneiden

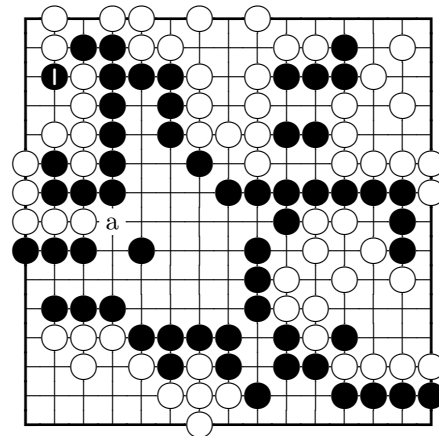


Abb. 1

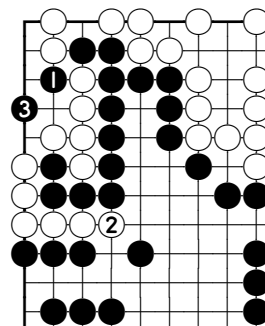


Abb. 2

Betrachtet man in Abb. 1 die beengte Stellung von Weiß ([Damezumari](#)), so muss Schwarz scharf angreifen und ❶ ist der richtige Opferstein mit dem Ziel, auf 'a' zu drohen. Dazu muss man aber noch einiges vorbereiten.

Der Versuch von Weiß in Abb. 2 zu fliehen ist unüberlegt. Es spielt Schwarz einen ([Kosumi](#)), ❸, und droht zu schneiden. Sollte Weiß decken, so ist Schwarz schneller und kann fangen.

¹ *Gekkan Go Gaku* 8/1983

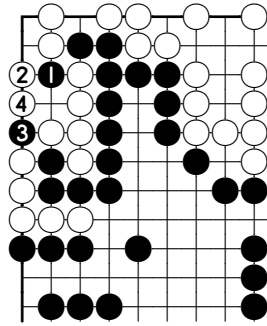


Abb. 3

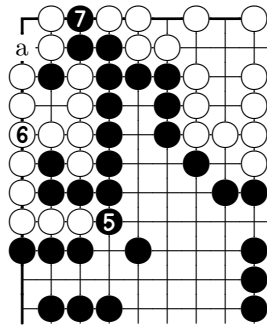


Abb. 4

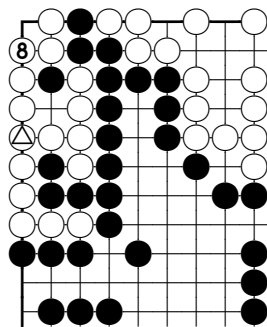


Abb. 5: Weißes Gebiet:
Fünf Punkte

Für Weiß bleibt nach ❶ nur übrig, auf ❷ zu spielen (Abb. 3). Danach wirft Schwarz mit ❸ ein ([Horikomu](#)) und Weiß muss diesen Stein schlagen. Dieses Einwerfen ist ein geschickter Zug von Schwarz. Wenn Weiß mit ❹ diesen Stein fängt, so droht Schwarz auf ❺ (Abb. 4). Weiß muss auf ❻ decken und nach Schwarz ❼ droht ein Doppelatari auf 'a' ([Uttegaeshi](#)). Weiß muss daher mit ❽ decken (Abb. 5) und die Zugfolge kommt zu einem vorläufigen Ende. Das Ergebnis: Weiß hat fünf Gebietspunkte, wobei der gefangene Stein berücksichtigt werden muss.

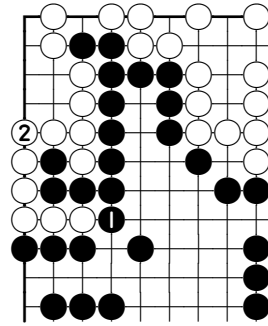


Abb. 6: Weißes Gebiet:
Sechs Punkte

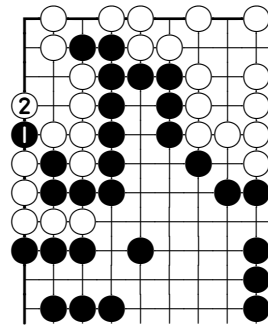


Abb. 7

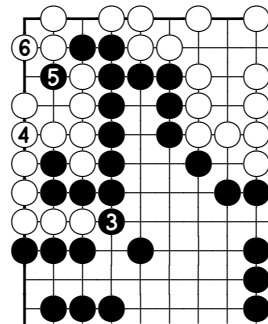


Abb. 8

Spielt Schwarz in Abb. 6 unmittelbar auf ❶, so deckt Weiß auf ❷ und hat sechs Gebietspunkte. Auch geht das unmittelbare Einwerfen von Schwarz auf ❶ in Abb. 7 nicht. Weiß fängt mit ❷ diesen Stein. Nach Schwarz ❸ in Abb. 8 deckt Weiß auf ❹ und der Zug Schwarz ❺ wird von Weiß auf ❻ beantwortet.

Der nächste Schritt: Links unten schneiden

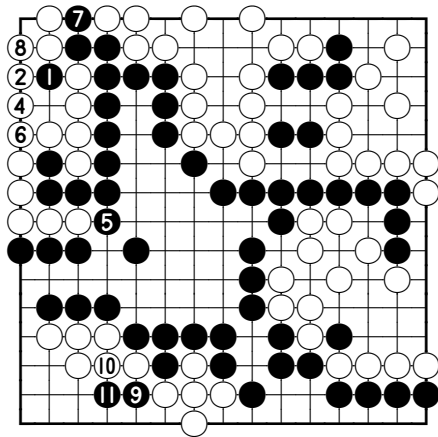


Abb. 9: Die richtige Zugfolge (1 – 11)
3 auf 6

Abb. 9 zeigt die richtige Zugfolge von Schwarz, mit der dieser bis ⑧ Vorhand behält. Nach dem Schneiden auf ⑨ und dem Decken von Weiß auf ⑩ verlängert Schwarz auf ⑪, (Hai) – und danach wird es schwierig.

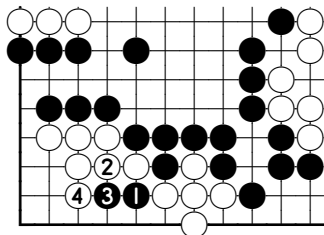


Abb. 10: Wohin muss ⑤?

Abb. 10: Nach Schwarz ① und ③ muss Weiß auf ④ spielen und der nächste Zug von Schwarz ist wichtig.

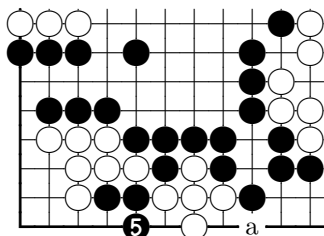


Abb. 11: Hervorragend!

Abb. 11: Das Umbiegen Magari ist der richtige Zug, da dann Schwarz auf 'a' zu einer Drohung wird, d. h. Weiß muss antworten. Wie wir sehen werden, behält Weiß 10 Gebietspunkte.

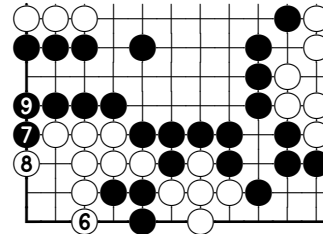


Abb. 12

Weiß muss auf ⑥ spielen, Schwarz spielt auf ⑦, deckt auf ⑨ und es ist offensichtlich, dass Weiß nicht fernbleiben kann (Abb. 12).

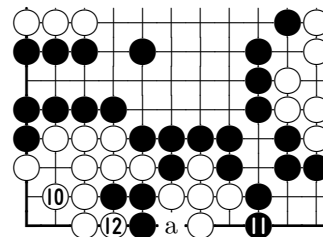


Abb. 13

Abb. 13: Nach dem Decken ⑩ ist Schwarz ⑪ Vorhand, die Weiß mit ⑫ beantwortet. Und tatsächlich sind es 10 Gebietspunkte für Weiß, da dieser später auf 'a' decken muss.

Nun aber zu einigen Alternativen.

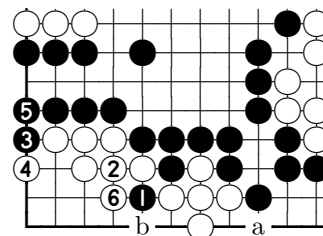


Abb. 14

Abb. 14: Spielt Schwarz nach dem Schneiden direkt auf ⑩, so hat zwar Schwarz weiterhin Vorhand, aber das weiße Gebiet ist ein Punkt größer, also 11 Punkte Auch droht Schwarz 'a' nicht, da Weiß jederzeit auf 'b' fangen kann.

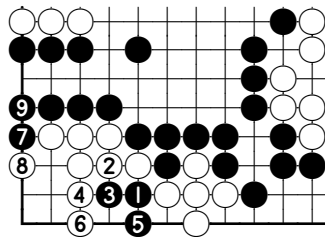


Abb. 15

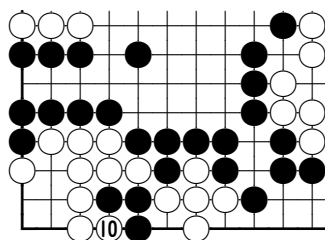


Abb. 16

Was ist aber, wenn Weiß nach der Zugfolge in Abb. 15, wie in Abb. 16 spielt? Zunächst muss Weiß auf ⑫ decken und nach ⑬ die drei schwarzen Steine fangen.

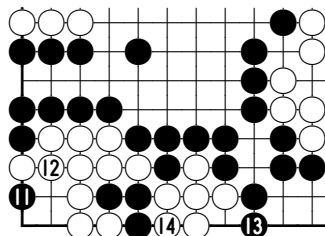


Abb. 17

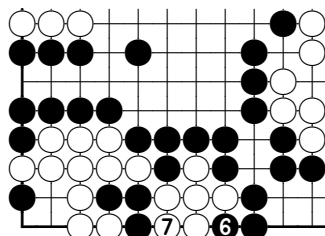


Abb. 18

Macht er dieses nicht, so spielt Schwarz wie in Abb. 18 und nach ③ in Abb. 19 ergibt sich ein Seki.

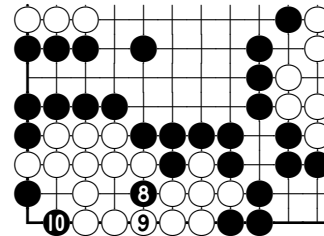


Abb. 19: Seki

Da Weiß nach Schwarz auf 'a' in Abb. 20 noch auf 'b' decken muss, ist in diesem Fall das weiße Gebiet auch nur mit 10 Punkten zu bewerten.

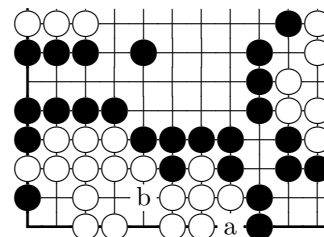


Abb. 20

Alles in allem: Auch hier behält Schwarz die Vorhand oder Weiß verliert 10 Punkte.

Und nun: Setzen auf die erste Linie rechts unten (一線の置き)

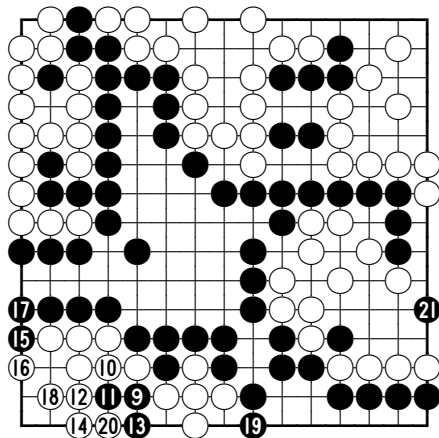


Abb. 21: Die richtige Reihenfolge (9 – 21)
Setzen auf die erste Linie

Bis ⑳ ist es die richtige Zugfolge und Schwarz behält so die Vorhand. Dann wendet sich Schwarz nach rechts unten und ㉑ Oki ist ein vergleichsweise einfacher Zug, den Weiß nicht blocken kann.

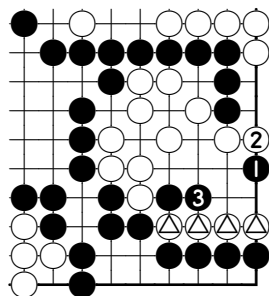


Abb. 22: Katastrophe

Versucht etwa Weiß mit ② zu blocken, so spielt Schwarz auf ③ und die markierten Steine sind gefangen.

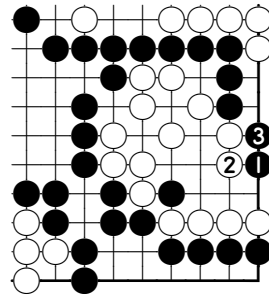


Abb. 23

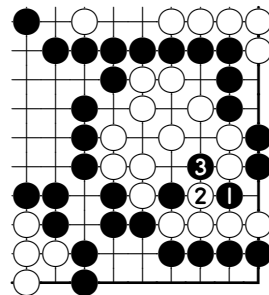


Abb. 24

Weiß muss also in Abb. 23 mit ② antworten und Schwarz wird sicherlich auf ③ verbinden. Antwortet Weiß auf diesen Zug nicht, so spielt Schwarz auf ① und ③ und versetzt Weiß einen harten Schlag (Abb. 24).

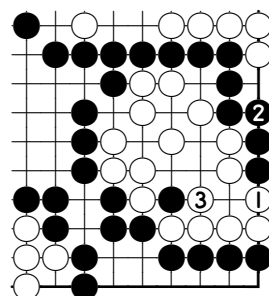


Abb. 25: Die Entwicklung

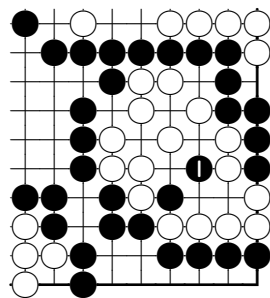


Abb. 26

Daher muss Weiß wie in Abb. 25 spielen und darf auch Zug ⑥ nicht auslassen – Abb. 26 zeigt, was dann passieren würde.

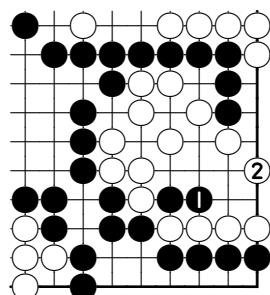


Abb. 27

Nochmals zum Anfang zurück: Schwarz ① in Abb. 27 beantwortet Weiß auf ② und beherrsigt so das Sprichwort: »Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt.« Daran sieht man auch, warum der Zug auf 2 in der Zugfolge aus Abb. 21 richtige von Schwarz ist.

Das Finale: Rechts oben setzen und drohen (置き und ノゾキ)

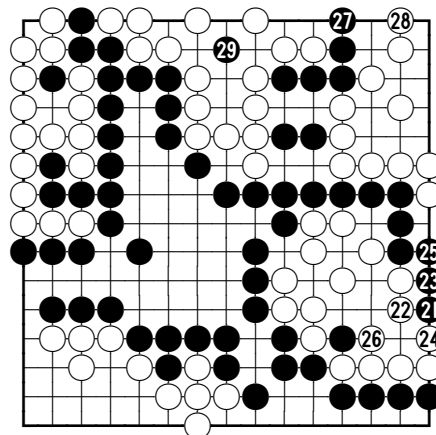


Abb. 28: Die richtige Reihenfolge (21 – 29)
Setzen und Drohen

Nach ②⑥ hat Schwarz wieder Vorhand und kann sich der rechten oberen Ecke und Seite widmen. Schwarz spielt eine Verlängerung **Sagari** auf ②⑦ und Weiß antwortet auf ②⑧, um ein Anlegen von Schwarz hier zu verhindern. Nun setzt Schwarz auf ②⑨, **Oki**, und Weiß muss links davon verbinden. Wie spielt Schwarz nun weiter?

Anmerkung: Zur Vereinfachung der Darstellung haben wir die Form und die Position in den folgenden Diagrammen geändert – dies macht die Darstellung der wesentlichen Dinge einfacher.

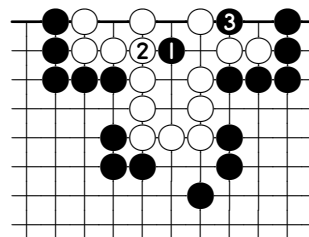


Abb. 29

Abb. 29: Nach ① und ② spielt Schwarz auf ③ – ein geschickter Zug und der finale in diesem Endspielproblem. Und jeder Neuling des Go-Spiels wird sich beim ersten Mal gefragt haben: »Gibt es diesen Zug tatsächlich?« – um dann

große Augen zu machen. Und jeder, der diesen Zug aus eigener Kraft gefunden hat, hat sicherlich zufrieden gelächelt.

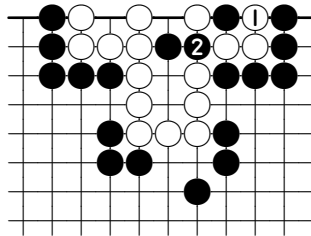


Abb. 30

Wenn nun ein Anfänger auf ① schlägt, spielt Schwarz auf ② **Atari**. Daher bleibt Weiß nichts anderes übrig, als auf ④ zu decken und Schwarz verbindet auf ⑤ (Abb. 31).

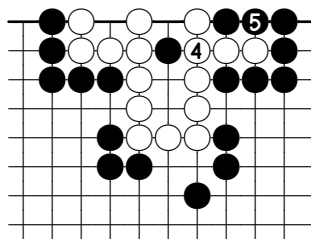


Abb. 31

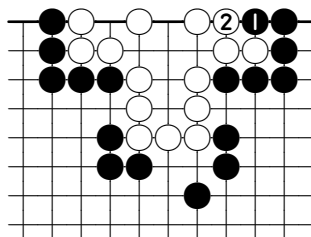


Abb. 32

Abb. 32: Spielt Schwarz im Gegensatz dazu den gewöhnlichen Endspielzug auf ①, so deckt Weiß auf ②. Vergleicht man die Ergebnisse in Abb.31 und 32, so besteht ein Unterschied von einem Punkt – sechs Punkte in Abb. 31 und sieben Punkte in Abb. 32).

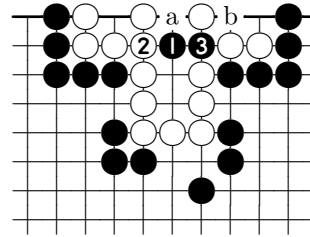


Abb. 33

Abb. 33: Spielt Schwarz auf ①, so darf Weiß nicht auf 'a' spielen, da Schwarz auf 'b' einwerfen kann und dies für Weiß schlimm endet.

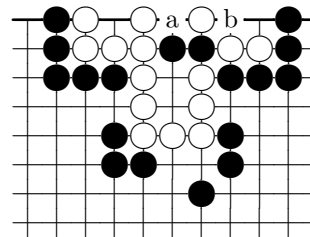


Abb. 34

Die richtige Antwort ist ④ in Abb. 34 – nach Schwarz 'b' verbindet Weiß auf 'a', ist sicher und hat wieder sieben Gebietspunkte.

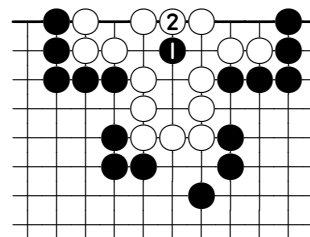


Abb. 35

Abb. 35: Dies ist die komplett falsche Antwort.

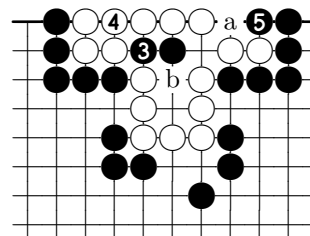
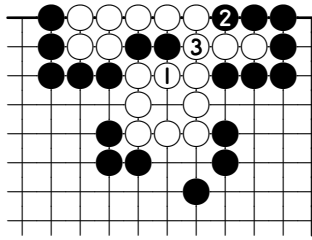


Abb. 36

Nach ③, ④ und ⑤ kann Weiß nicht auf 'a' spielen, da die Stellung nach Schwarz 'b' tot ist.



Es bleibt also nur ⑥ als Antwort und nach ⑦ lebt Weiß mit ⑧. Aber diesmal hat das weiße Gebiet fünf Gebietspunkte – verglichen mit Abb. 31 also ein Verlust von einem Punkt.

Fazit: Ein zufriedenstellendes Endergebnis für Schwarz

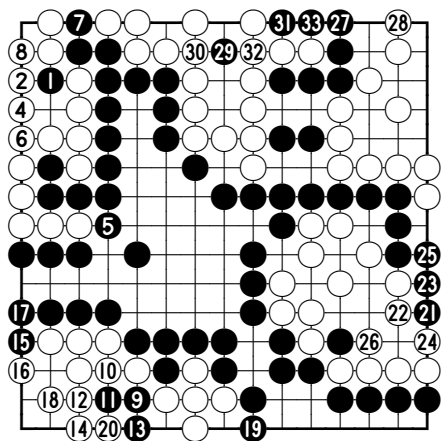


Abb. 38: Die gesamte Zugfolge (1 — 33)

Abb. 38 zeigt die komplette richtige Zugfolge, wobei ③① und ③③ das Ende der Partie bedeuten. Wenn man alles nochmals ansieht, so nutzt die Zugfolge ① bis ②① das **Prinzip der Opfersteine**, das ich bereits in meiner Besprechung der Bücher von Segoe Kensaku vorgestellt hatte. Und ②① nutzt den Vorteil, dass dieser Stein nicht abgeschnitten werden kann.

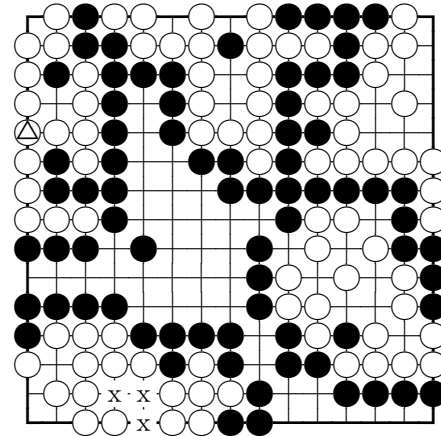


Abb. 39:

Abb. 39: Wie üblich müssen noch die neutralen Punkte besetzt werden und geschlagene Steine entfernt werden, die natürlich richtig gezählt werden müssen — △ als einen Punkt und 'x' als jeweils zwei Punkte.

Insgesamt ergibt sich:

- **Schwarz:** Links und Mitte 28 Punkte, Ecke rechts unten 10 Punkte, insgesamt also 38 Punkte.
- **Weiß:** Links oben 5 Punkte, obere Seite 6 Punkte, Ecke oben rechts 9 Punkte, Ecke rechts unten 8 Punkte, Ecke links unten 10 Punkte, also insgesamt auch 38 Punkte.

Zwei Ergänzungen

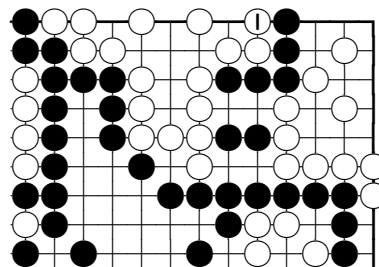


Abb. 40

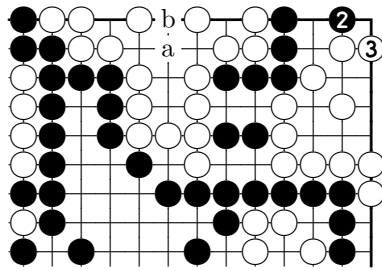


Abb. 41

Nach dem Setzen von ② (siehe Abb. 38) könnte Weiß unmittelbar auf ① setzen. Darauf antwortet Schwarz mit ② und Weiß muss auf ③ spielen.

Spielt Weiß so, so gewinnt er zwei Punkte am oberen Rand, verliert aber zwei in der Ecke. Da sich das schwarze Gebiet nicht geändert hat, ist dies ein Nullsummenspiel. Beachten muss man noch, dass 'a' auf 'b' beantwortet werden kann, d.h. die weiße Stellung ist sicher. Aber in der

Hektik eines Spiels kann alles mögliche passieren.

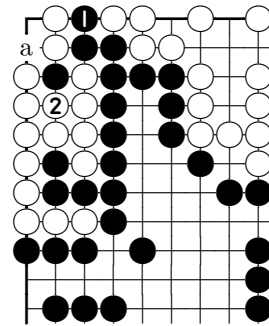


Abb. 42

Ein kleiner Exkurs zurück zum Beginn: Schlägt Weiß nach ① den schwarzen Schnittstein, so verbleibt der Punkt 'a' als Ko-Drohung für Schwarz. Nun gibt es in diesem Endspiel (noch) kein Ko, aber ...