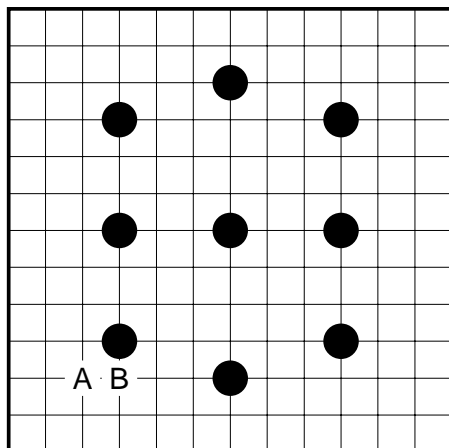


## Groningse beginner, vs Sterke man uit Amsterdam,

(Date unknown)



*Figure 1 (999-0)*

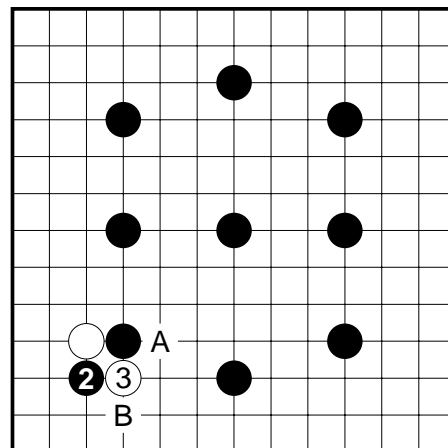
Het commentaar bij deze partij is een bewerking van de opmerkingen van Peter Zandveld in GO 18-5 (juli 1981).

De uitvoerige redactie is van de hand van Peter Dijkema.

De partij vond plaats onder Chinese regels: zwart mag zelf kiezen waar hij zijn voorgiftstenen wil hebben. Bovendien tellen stenen op het bord ook als punten, maar gevangen stenen niet. In een partij gelijk-op maakt het meestal niet veel uit of je Chinees of Japans telt. Maar in een partij met handicap is elke voorgift-steen ook een punt extra.

Volgens Peter Zandveld schuilt in het verspreiden van de voorgift-stenen over het bord van een gezond inzicht in het spel. Wit zit al meteen in moeilijkheden. Hij heeft eigenlijk geen goede zet. Het enige wat wit kan doen is het ingewikkeld maken en hopen dat zwart een blunder begaat.

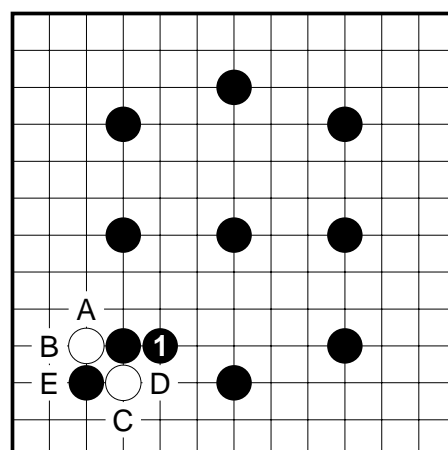
White 1 Wit begint met een plakzet in de hoek. Op een plakzet moet je bijna altijd antwoorden. Dat is les 1 uit deze partij. Want een plakzet verzwakt je steen enorm. Als wit vervolgens met een zet of A of B zijn positie in de hoek kan versterken, dan is hij daar gelijk veilig. Voor zwart is de ombuigzet op A als antwoord het beste, maar ook het moedigste - want meest riskante. In een partij met 9 handicap op een klein bord is echter B goed genoeg. Wit speelt dan op A en is veilig.



*Figure 2 (2-3)*

White 3 De kruisknip. Dit maakt de stelling lastig, want zwart kan nu fouten maken. De verleiding om ergens atari te geven is groot. Maar - en dat is les 2: atari geven is slecht, tenzij het goed is ... Hier kan zwart het beste verlengen op A.

Wit moet dan haast wel een van zijn twee knipstenen verliezen. Klik op A voor een mogelijk vervolg. De partij gaat verder bij B. klik daar om terug in de partij te komen.



*Diagram 1 (1)*

Probeer zelf na te gaan wat er gebeurt als wit nu gelijk op A, B, C of D speelt. Een klik op E toont een variant. In de partij kiest zwart voor een zet op C.

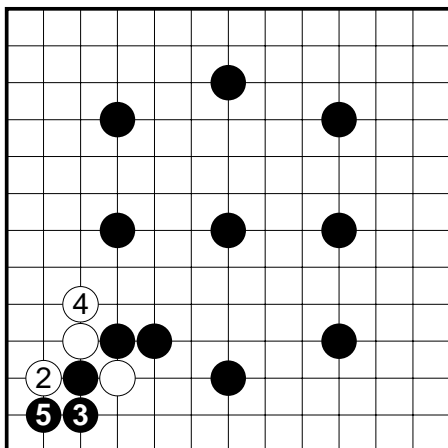


Diagram 2 (2-5)

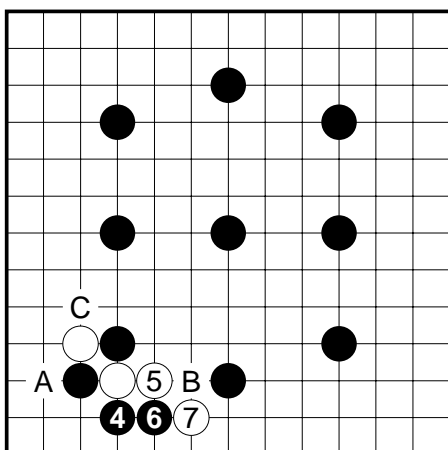


Figure 3 (4-7)

White 7 Met hulp-stenen in de buurt is de zwarte speelwijze geen ramp, maar dan moet hij nu wel op A verlenen, waarna hij of op B kan knippen, of op C een steen kan vangen. Na een zwarte zet op A, zijn de punten B en C strategisch gelijk voor zwart: hij breidt zijn hoek uit langs de ene of de andere kant.

De punten B en C zijn *miai* voor zwart, zo heet dat met een Japanse go-term.

In partij-analyses komen veel Japanse termen voor. Het spel komt oorspronkelijk wel uit China, maar bereikte zijn grote bloei pas in Japan. In Japan vonden ze in de laatste vier eeuwen (!) vele nuttige strategische begrippen uit. Vooral de Japanners hebben het spel door de hele wereld verspreid. Dat was in de vorige eeuw. Daarom hanteren de meeste westerse talen nog veel Japanse woorden voor situaties op het go-bord, waar (nog) geen goed eigen woord voor is.

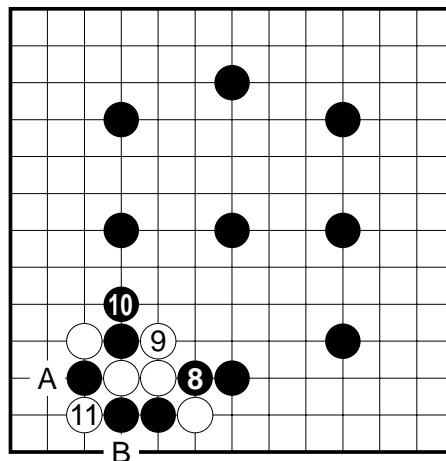


Figure 4 (8-11)

White 11 Nu is het gevecht goed voor wit, want een steen slaan met A is *miai* met twee stenen vangen met B!

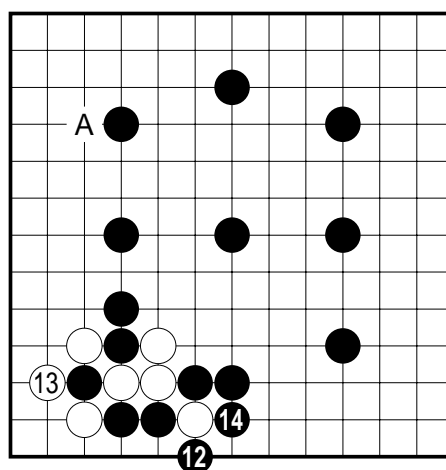


Figure 5 (12-14)

Black 14 Overbodige zet. De witte steen kon niet ontsnappen. Een zet op A is veel beter. Dat zou aan een grote bovenrand bouwen.

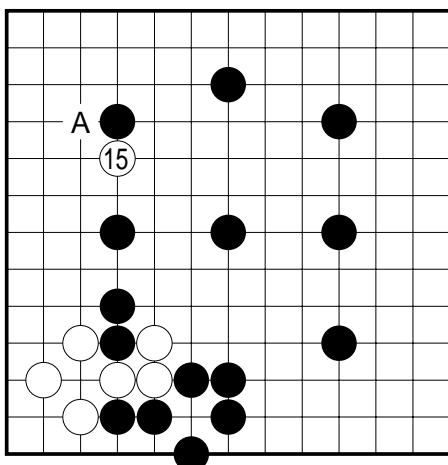


Figure 6 (15)

Dubieuze zet van de vermeende meester uit Amsterdam. Als zwart gewoon op A antwoordt, staat het witte steentje letterlijk en figuurlijk voor paal. Een 'paal' is een formatie van twee aaneengesloten stenen. De paal met zet A zou vijf vrijheden hebben en de witte plaksteen maar drie.

In de komende zettenreeks wil wit teveel en geeft zwart niets toe. Zo moet je dus wit in de tang nemen in een voorgift partij!

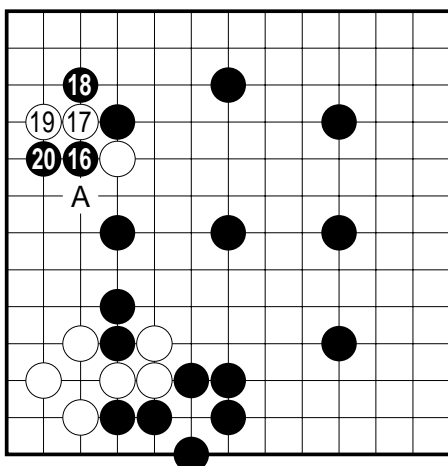


Figure 7 (16-20)

**Black 16** Goede zet, maar maakt het toch nodeloos ingewikkeld ...

**White 17** ... want wit speelt natuurlijk weer een kruis-knip.

**Black 20** Goed zo, nu kunnen de twee witte stenen in de hoek niet meer levend ontsnappen. De zwarte zet voorkomt natuurlijk ook dat wit met een zet op A een steen vangt.

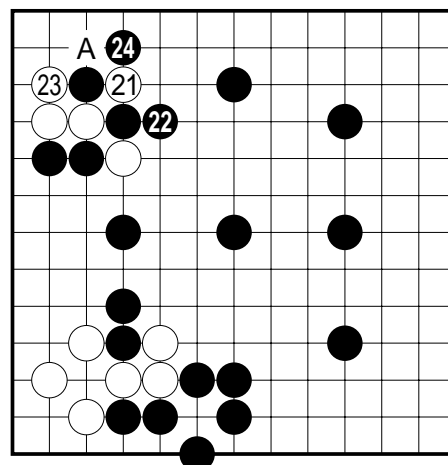


Figure 8 (21-24)

**Black 24** Zwart had natuurlijk op A moeten spelen. Dan hebben alle ketens in het gevecht drie vrijheden, alleen de twee eenzame knipstenen niet. Die hebben er elk maar twee. Zo moet wit wel wat verliezen, dat is onvermijdelijk.

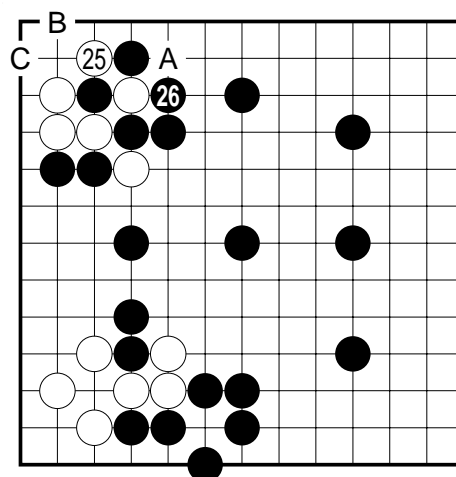


Figure 9 (25-26)

**Black 26** Leeft wit in de hoek? Als zwart op A dekt, zijn de punten B en C miai voor zwart (als zwart B speelt, antwoordt wit C - en omgekeerd). Dan is wit dus dood. Als wit begint op A en daarna het ko wint, dan leeft hij wel in de hoek.

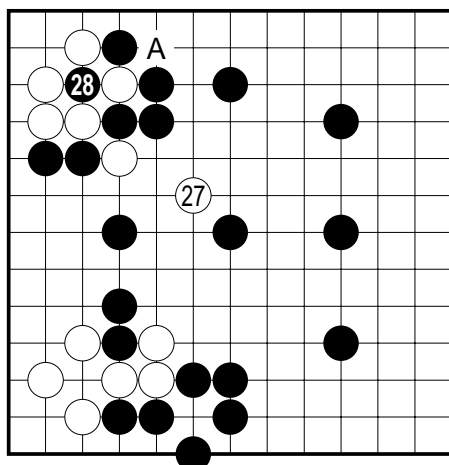


Figure 10 (27–28)

**White 27** Derde les: in een voorgift-partij heeft wit geen ko-dreigingen.

In dit geval: een ko op leven en dood weegt niet op tegen de ruil van twee witte zetten elders. Concreet: zwart slaat het ko, wit doet een dreiging, zwart legt het ko dicht en wit voert de vervolgzet op zijn dreiging uit.

Daarom zoekt wit zijn heil in complicaties. Hij probeert zijn knipsteen te activeren en hoopt op termijn een van de twee omsingelde groepjes te vangen.

**Black 28** Het ko slaan heeft hetzelfde effect als 'hard' dekken op A: wit is dood.

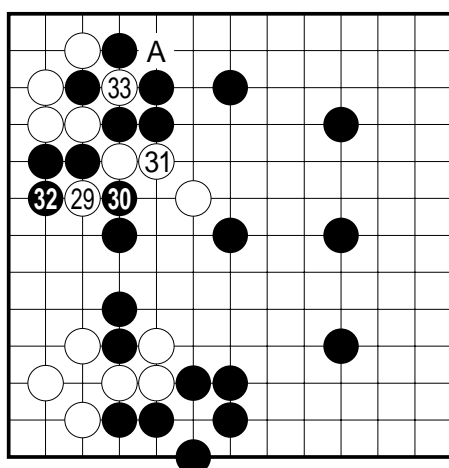


Figure 11 (29–33)

**White 29** Tegen beter weten in. Zwart knipt natuurlijk. Het enige wat hij daarna hoeft te doen is het aantal vrijheden van zijn ketens in de gaten houden. In het algemeen geldt dat wit zulke zetten beter achterwege kan laten. Als zwart correct antwoordt wordt het verlies alleen maar groter. Dat was dus les 4. Of in feite de eerste les voor wit in een voorgift-partij: probeer niet de boel te 'flessen'

als je nog normale, 'gezonde', zetten tot je beschikking hebt.

**White 33** Wit probeert te leven in de hoek, maar na een zwarte zet op A is hij nog steeds dood.

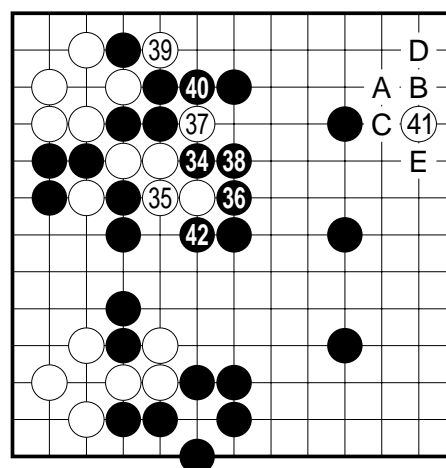


Figure 12 (34–42)

**Black 40** Goed gezien van zwart om het ko niet terug te slaan. Als hij dat zou doen, dan zou wit spelen waar de laatste zwarte zet nu is. Zo zou hij alles vangen.

**White 41** Moet zwart hier lokaal op antwoorden? Niet perse, maar het is wel veel punten waard.

**Black 42** Hier is wit erg dankbaar voor. De vier witte stenen konden niet ontsnappen en waren dus al gevangen. Zwart had beter op A kunnen antwoorden. Dan is zijn hoek daar veilig en kan wit langs de rechterraand eigenlijk ook nauwelijks overleven.

Een veel gemaakte fout in deze stelling is de zet zwart B. Wit vervolgt met de knip op A, zwart C. Wit geeft atari op D en zwart contra-atari op E. Wit slaat dan die steen op B en zwart denkt misschien dat hij slim was: "Door een steentje te offeren, sluit ik met voorhand de rechterand af." Met weinig voorgift-stenen valt daar wellicht iets voor te zeggen, maar hier had zwart beter met een zet op A wit halfdood langs de rechterraand kunnen laten strompelen.

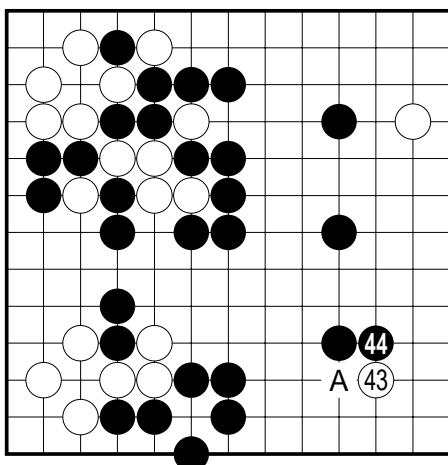


Figure 13 (43-44)

**Black 44** Zwart blokt aan de goede kant. Hij is al sterk aan de onderrand. Zijn beste kans om wit aan te vallen is om het gevecht te verplaatsen naar de plekken waar hij sterk is. Omgekeerd geldt: als zwart zou blokken op A, maakt hij maar een paar extra puntjes langs de onderrand. Wit kan dan wel ondertussen vanuit beide invasies in de hoeken er voor zorgen dat zwart niet veel punten krijgt rechts.

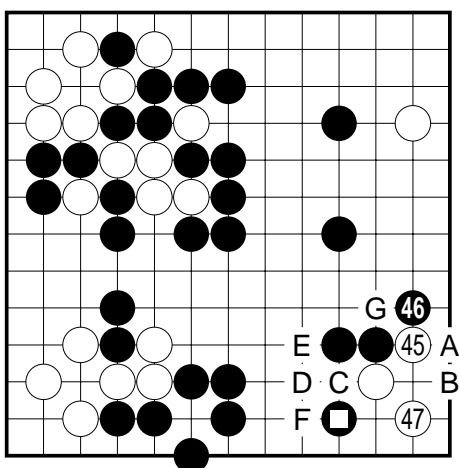


Figure 14 (45-47)

**White 45** Slim van wit. Zwart is sterk aan de onderrand. Rechts ziet wit meer kans.

**Black 46** De zwarte antwoorden op de witte invasie in de hoek zijn gezond. Zwart moet wit eerst in de hoek opsluiten en pas daarna kan hij kijken of wit hij nog dood kan maken.

**Black 48** Zwart wil te veel. Hij kan beter op A spelen, na wit B ontstaat een ko om het leven van de witte invasie. In de partij kan wit knippen met wit C, zwart D en wit E.

Dan dreigt wit of met de atari op F, of met een knip op G, een van de gemarkeerde stenen te veroveren.

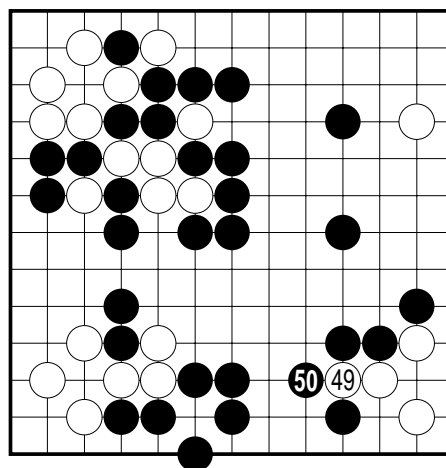


Figure 15 (49-50)

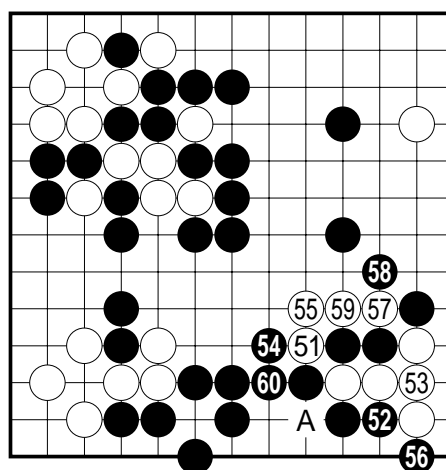


Figure 16 (51-60)

**Black 52** Met deze zet en de volgende twee zetten lost zwart zijn problemen in de hoek niet op.

**Black 60** Zwart kan beter gelijk op A spelen. Later in de partij moet zwart hier nog eens dekken.

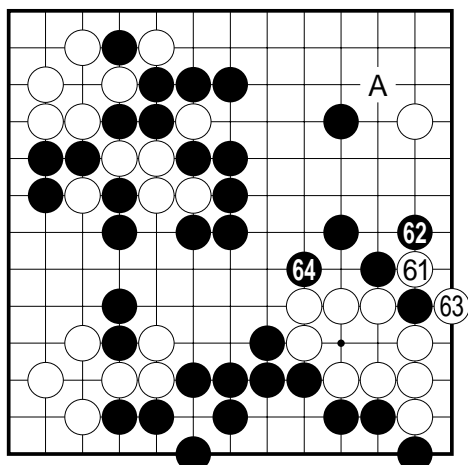


Figure 17 (61–64)

**Black 64** Dit levert zwart weinig punten op en is nog niet aan de orde. Een zet op A zou verhinderen dat wit in de hoek leeft.

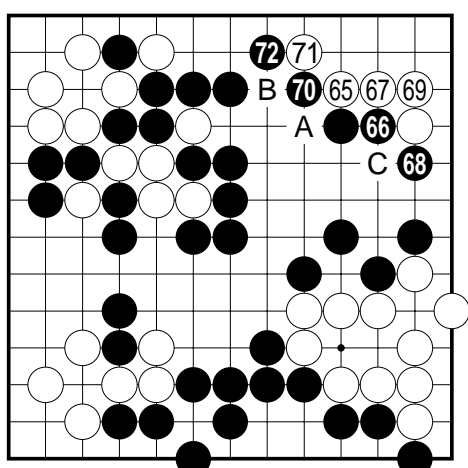


Figure 18 (65–72)

**Black 72** Beter op B verbinden. In de partij is de zwarte muur zwak door de knippunten op A en C. In het vervolg verliest zwart aan de rechterrاند zeker zo veel als hij aan de bovenrand binnenhaalde.

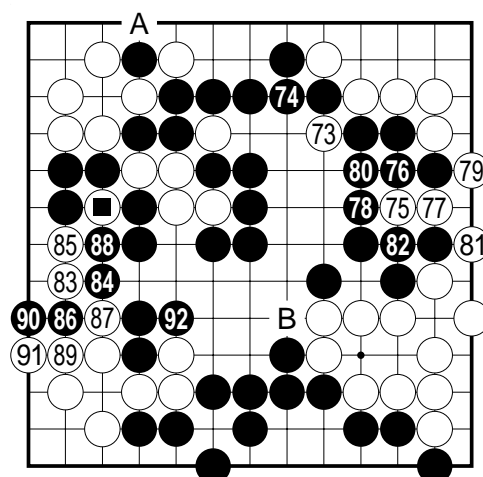


Figure 19 (73–92)

**White 83** Wit dreigt zijn 'gevangen' gemerkte steen te bevrijden.

**Black 92** Zwart A is waarschijnlijk iets groter. De zwarte zet in het centrum is niet zo urgent, omdat wit ook nog vanaf de rechterrاند - op B - het witte centrum kan verkleinen.

Ook de volgende drie zetten van beide spelers zijn min of meer dubieus omdat A steeds de grootste zet is.

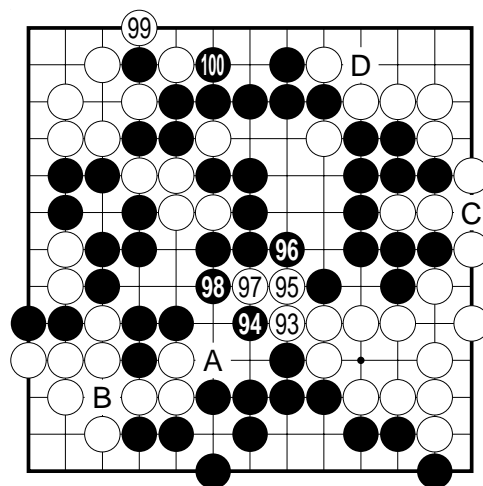


Figure 20 (93–100)

**White 99** Na honderd zetten staat het ongeveer gelijk volgens de Japanse telling. Volgens de Chinese telling staat zwart dus nog steeds voor met ongeveer het aantal van zijn handicapstenen - negen punten.

**Black 100** Dit is simpel nahand: wit hoeft lokaal niet te antwoorden. Zwart moet eerst zijn voorhandzeten doen en dan pas de grootste nahand. Dus eerst zwart A voor wit B. Vervolgens slaan op C, wit neemt C terug en dan pas zet zwart op D. Die steen op D pakken is groter dan de nahandzet in de partij.

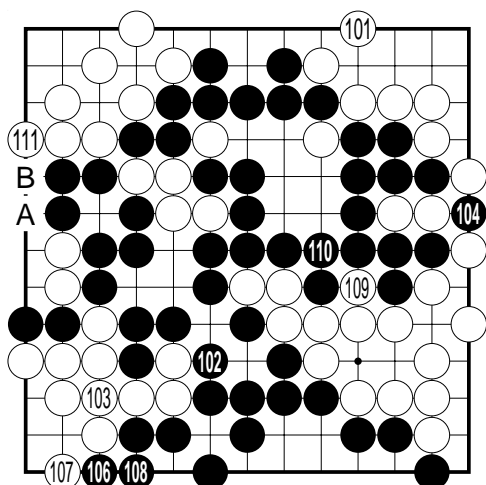


Figure 21 (101–111)

(105) at (m,8)

**White 111** Wit dreigt onderdoor te verbinden met wit A, waarna zwart vrijheden te kort komt om op B te kunnen blokken.

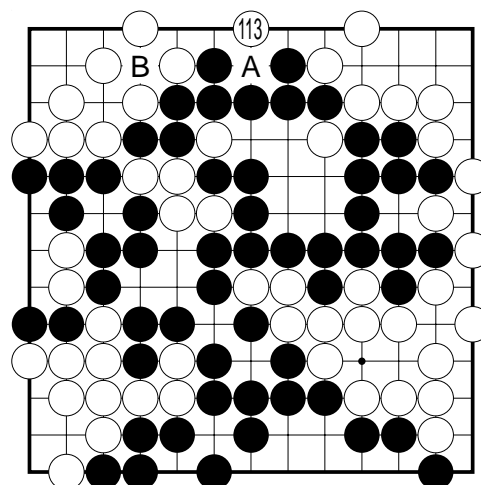


Figure 23 (113)

Dit lijkt heel slim, maar is slecht. Ga maar na: wit vernietigt een punt voor zwart (A), maar hij moet er zelf twee inleveren. Hij moet nog dekken op B en daarna nog eens in de hoek. Zie het vervolg in de partij.

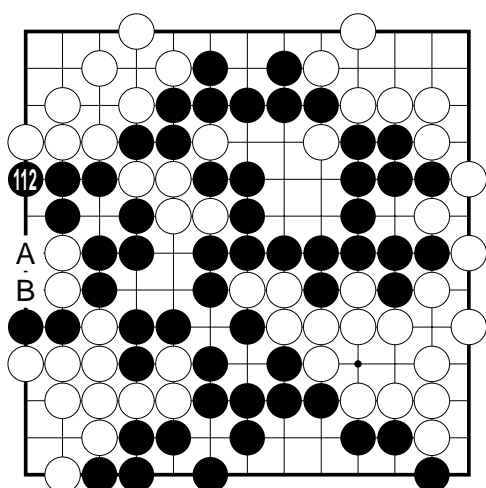


Figure 22 (112)

Zwart verhindert die verbinding van wit. Dat is dus twee punten waard. De punten A en B blijven nu neutraal, anders waren ze wit gebied geworden.

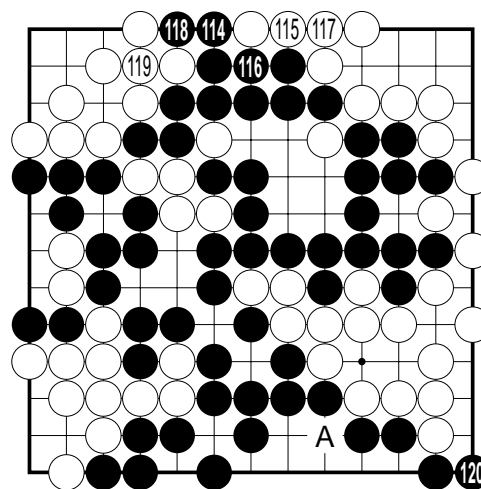


Figure 24 (114–120)

**Black 120** Deze zwarte zet en zwarts volgende zijn blunders. Hij moet natuurlijk eerst op A dekken.

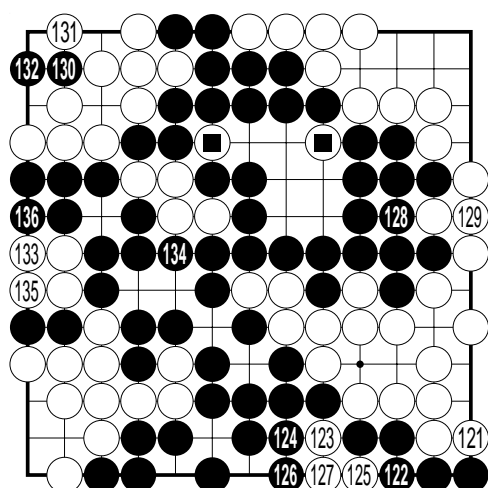


Figure 25 (121–136)

**Black 130** Goede actie. Zwart forceert een seki in de hoek. Dat scheelt flink wat punten.

**White 133** Als het gevecht om gebied is afgelopen, blijven bij Japanse regels de zogeheten 'neutrale' punten over. Die laatste zetten veranderen de uitslag niet meer. Ze maken alleen het tellen van de einduitslag wat een-

voudiger. Onder Chinese regels is elke steen ook een punt. Als het aantal neutrale punten oneven is, loopt degene die de laatste zet mag doen nog een puntje in!

**Black 136** Wit wint. Ga zelf na met hoeveel punten volgens de Japanse regels en met hoeveel punten bij Chinese telling. Bij de Chinese regels telt elke steen op het bord en alle punten gebied, maar gevangen tellen niet mee. Want door alle stenen op het bord te tellen, hou je vanzelf rekening met het verschil in geslagen of gevangen stenen. Na afloop van de Chinese partij neemt zwart de twee gemerkte witte stenen van het bord en geeft ze terug aan zijn tegenstander. Onder beide telstelsels tellen bordpunten in een seki niet mee, maar de seki-stenen wel in China.

Als je goed telt zul je merken dat wit in China maar heel nipt zou winnen. De uitslag is onder Japanse regels precies negen punten gunstiger voor wit. Dat klopt: in de partij is zwart maar een van zijn negen voorgift-stenen kwijtgeraakt, maar zwart mocht in de partij de laatste zet doen, die in het Japans een neutraal punt is, maar in het Chinees dus wel mee telt.

Result: W+10