

Nico Spruit, 1k, vs Niek van Diepen, 2D,

1984

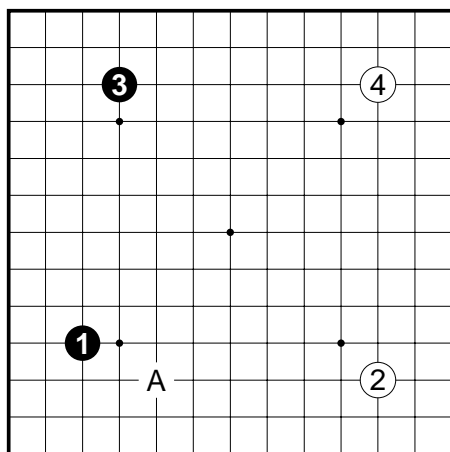


Figure 1 (1-4)

Het commentaar bij deze partij is een bewerking door Peter Dijkema uit december 2007 voor 321Go van de analyse van Tonny Claasen in GO 23-2 uit april 1986. De partij is vermoedelijk gespeeld in het toernooi om het Europees Kampioenschap 13x13 tijdens het Europees Go Congres van 1984 in Porrentruy (Zwitserland).

White 4 Wit kan met zet 4 op ook A spelen. Een zwarte zet daar sluit

de hoek af en bouwt een mooie stelling aan de linkerrand.

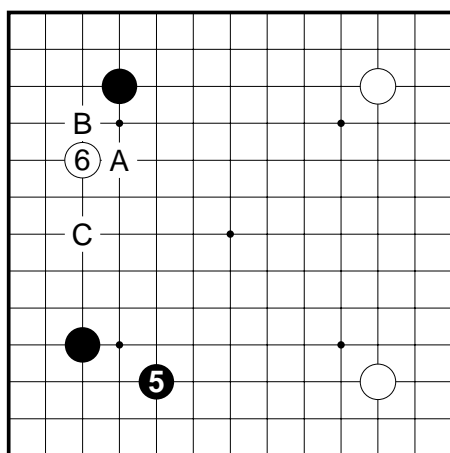


Figure 2 (5-6)

White 6 Wit 6 voorkomt dat zwart nog zo'n mooie hoekafsluiting maakt, maar op A is iets beter. Zwart kan nu wit met B aanvallen op grote schaal. Klik voor die variant op B. In de partij speelt zwart op C. Dat is ook een goede zet, want hij verenigt twee functies. Ten eerste

neemt hij de witte steen in de tang. Wit moet haast wel wat met die steen doen. Ten tweede is de zwarte zet een solide uitbreiding van zijn hoekafsluiting links onder.

Hoekafsluiting heet *shimari* in het Japans. Soms gebruiken we bij analyses van gopartijen Japanse termen omdat er (nog) geen goed Nederlands woord voor is, zoals "atari". Soms blijven we het Japanse woord gebruiken omdat het korter is als ons eigen woord. Dat zelfde zie je in andere Europese talen als Engels, Duits en Frans. Dat is handig om te weten als je eens met een buitenlander speelt en na afloop de partij nog even wil nabespreken.

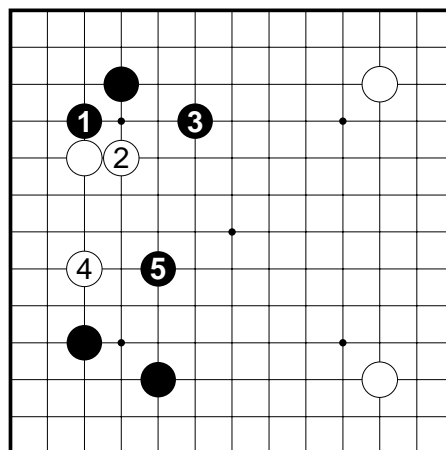


Diagram 1 (1-5)

Black 5 Door wit links onder druk te houden behoudt zwart het initiatief. Wit moet zich naar buiten wurmen of gaan leven.

In ruil krijgt zwart nog meer kracht en wat punten in de hoeken.

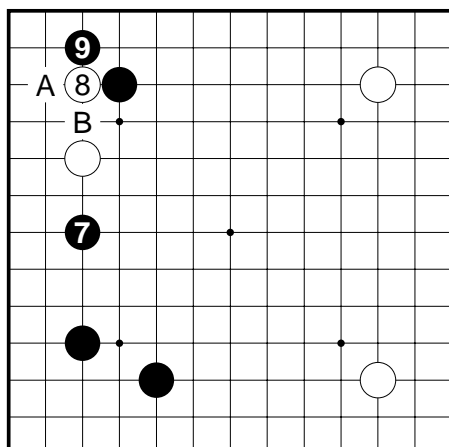


Figure 3 (7-9)

Black 7 Een inklemzet en tegelijk een mooie uitbreiding vanuit de hoek linksonder, dus een goede zet met een dubbele betekenis. Toch vindt de analyticus de aanval in de getoonde variant bij de vorige zet nog overtuigender.

White 8 Deze plakzet in de hoek speel je als vervolgzet van de aanval op de hoek. Afhankelijk van zwarts antwoord leef je of in de hoek, of je bouwt een mooie stelling aan de buitenkant op.

Black 9 Dit zwarte antwoord komt het meeste voor. Op A en B dreigen nu atari's.

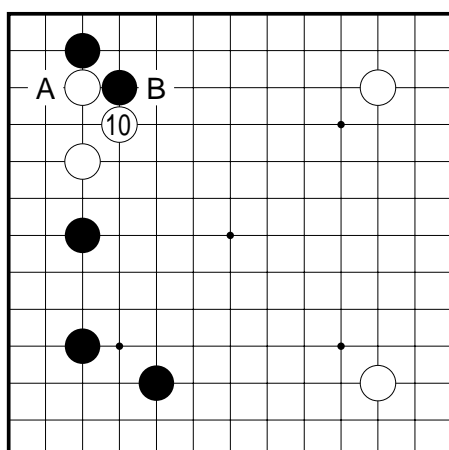


Figure 4 (10)

De atari met zet A in de partij is niet goed, omdat in het vervolg zwart overgeconcentreerd raakt. Dat wil zeggen: hij maakt maar weinig punten met zijn volgende zetten, terwijl wit een muur krijgt die mooi samenwerkt met zijn stenen aan de rechterraand. Klik op B de betere standaard voortzetting te zien.

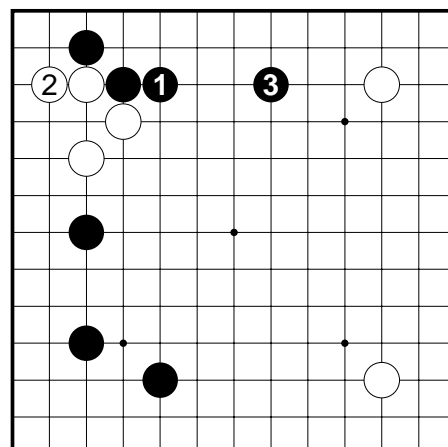


Diagram 2 (1-3)

Black 3 Na deze uitwisseling zijn beiden voorlopig stabiel links boven.

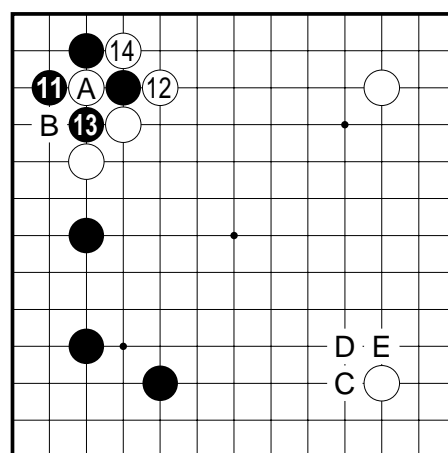


Figure 5 (11-14)

White 12 Wit verdedigt niet tegen de atari. Het zou hem een lelijke vorm opleveren, de lege driehoek. Hij besluit een steen te offeren en in de tegenaanval te gaan.

White 14 Zwart heeft geen keus. Als zwart niet het ko dichtlegt op A, zal wit graag op A slaan. Daarna 'doet hij zijn ogen dicht' - het doet er niet toe wat zwart zet - en slaat dan door op B. Wit heeft dan een dikke gevulde hoek. Het effect van twee zwarte zetten elders op het bord weegt daar niet tegen op. Zelfs niet als zwart op C en D of E mag spelen. In het algemeen geldt de vuistregel: "In de opening van de partij zijn er geen ko dreigingen".

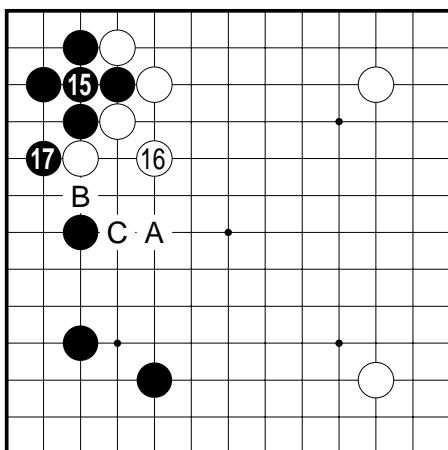


Figure 6 (15-17)

White 16 Met voorhand bouwt wit - in ruil voor wat punten - kracht op naar het centrum. Die kracht werkt goed samen met zijn twee openingszetten in de hoeken rechts. Zwart moet haast nog wel onderdoor verbinden op de tweede lijn.

Black 17 Wit kan beter gelijk op A spelen, dan zijn de zetten op B en C ook later voorhand voor wit. In de voortzetting van de partij raakt wit het initiatief na wit 26 kwijt.

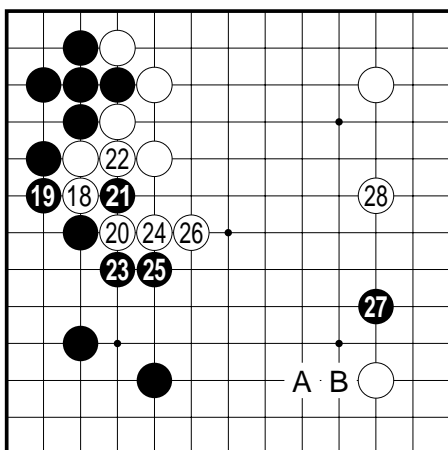


Figure 7 (18-28)

White 28 Inklemzet, die niet alleen de zwarte steen aanvalt, maar ook de witte invloedssfeer aan de bovenrand vergroot en verstevigt. Een zet dus met drie betekenissen, die moet wel goed zijn! In het vervolg kan zwart beter het strijdtoneel verleggen met een zet op A, wat beter is als B, zoals de partij verder ging. Klik op A voor het vervolg van de analyse. Klik op B om naar de partij terug te keren.

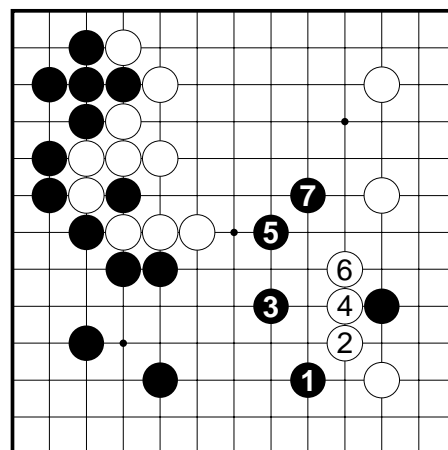


Diagram 3 (1-7)

Black 7 Zwart dwingt wit zo om rechts gebied te maken. In ruil vergroot hij zijn greep op de onderrand en loopt hij de witte invloedssfeer binnen.

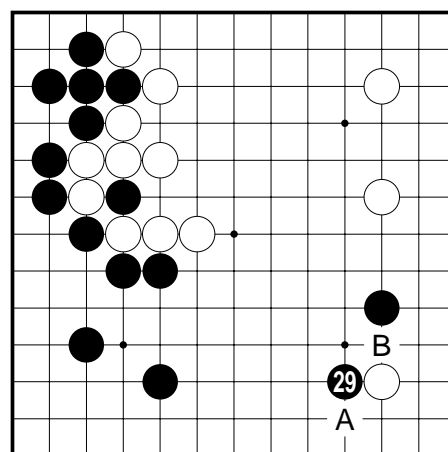


Figure 8 (29)

Wit kan beter op A antwoorden. De partij-zet op B geeft zwart de gelegenheid om een muur te bouwen en daarmee zijn gebied aan de onderrand groot en stevig te maken.

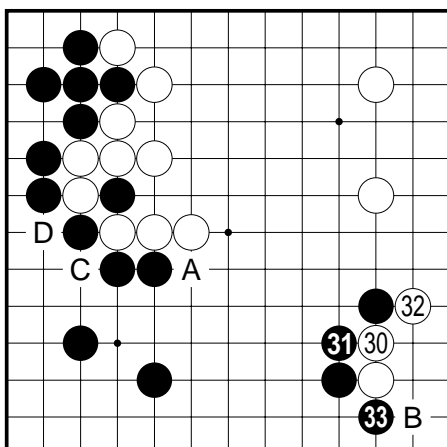


Figure 9 (30-33)

Black 33 De zet op A is het 'hete' punt van het bord. In de partij antwoordt wit op B, maar hij kan beter atari geven op C, zwart dekt op D. Na die knip op C zou wit A nog dwingender zijn.

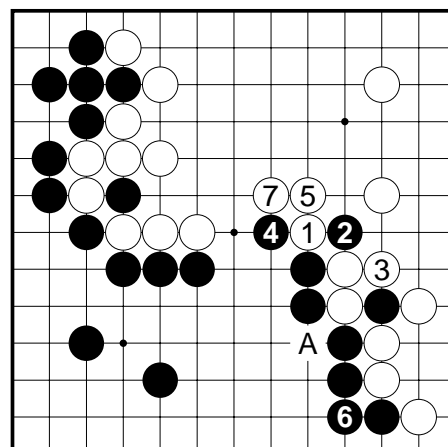


Diagram 4 (1-7)

White 7 Door met de gemerkte steen te verbinden, dekt zwart ook de knip op A. Wit kan dan in het centrum tegenhouden. Probeer zelf te tellen wie er zo zou winnen.

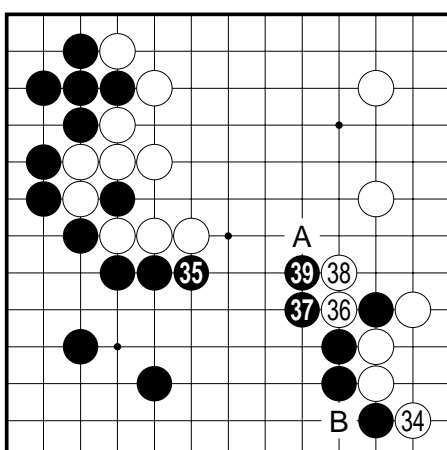


Figure 10 (34-39)

Black 35 Dit haalt bijna alle mogelijkheden voor wit aan de onderrand uit de zwarte stelling. Zo wordt de zwarte invloedssfeer - *moyo* in het Japans - al bijna gebied.

Black 39 In de partij gaat verder met B, maar A is een interessant alternatief. Klik op A voor het vervolg.

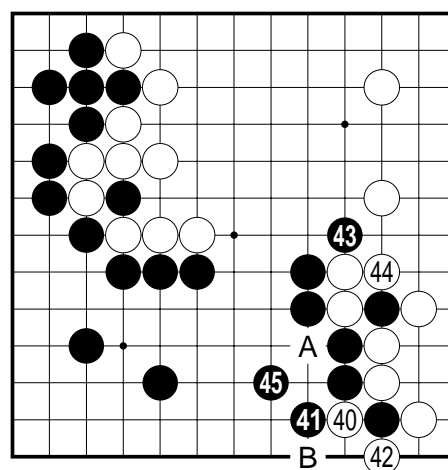


Figure 11 (40-45)

Black 45 Zwart kan beter hard dekken op A, zodat hij wat sterker is in het centrum. een nadeel van een zet op A is dat zet B -een grote - voorhand voor wit wordt.

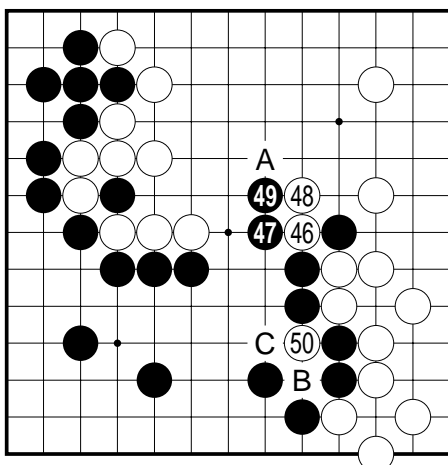


Figure 12 (46–50)

White 50 Te klein, wit vangt twee stenen met nahand. In ruil mag zwart als eerste in het centrum spelen. Daar vernietigt hij meer potentieel gebied van wit dan die punten die wit afpakt.

Overigens kan zwart zijn twee stenen niet redden met een zet op B. Klik op B als je niet ziet waarom. Klik op C voor het vervolg van de partij.

Vanaf deze fout doen beide spelers nog vele pogingen om niet te winnen.

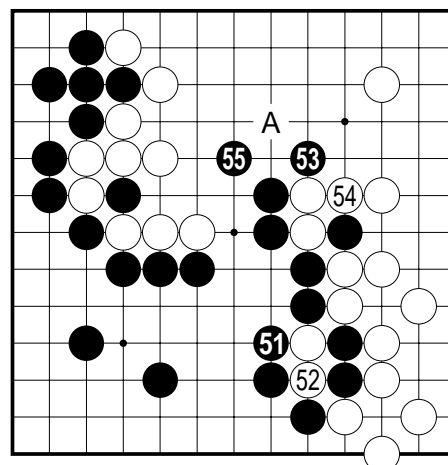


Figure 13 (51–55)

Black 55 Op A is de beste 'tjiggerbek' verbinding. Dat vernietigt het witte gebied aan de bovenrand bijna helemaal.

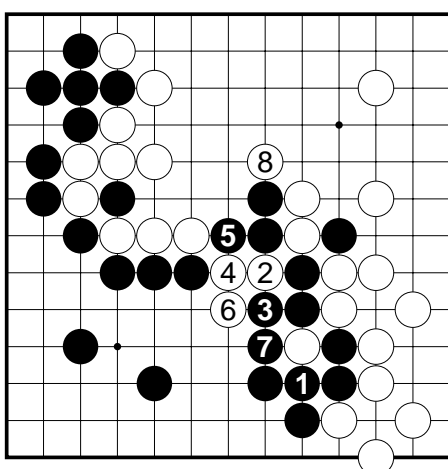


Diagram 5 (1–8)

White 8 Zwart kan de witte knipstenen niet vangen.

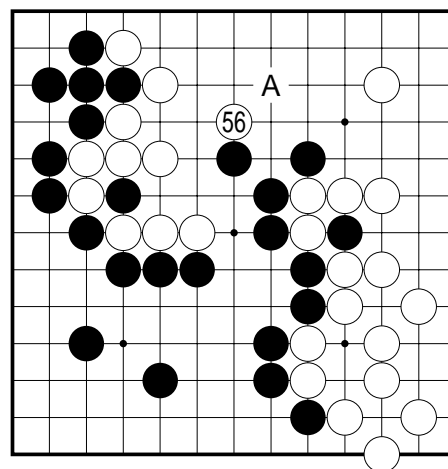


Figure 14 (56)

Wit kan beter niet plakken maar op A spelen om zijn gebied te verdedigen en zijn groepen verbonden te houden.

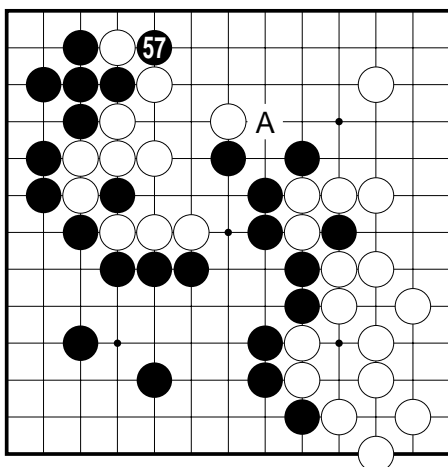


Figure 15 (57)

Moet op A, dan blijft er weinig over van de witte bovenrand. Bovendien is de zet in de partij nahand.

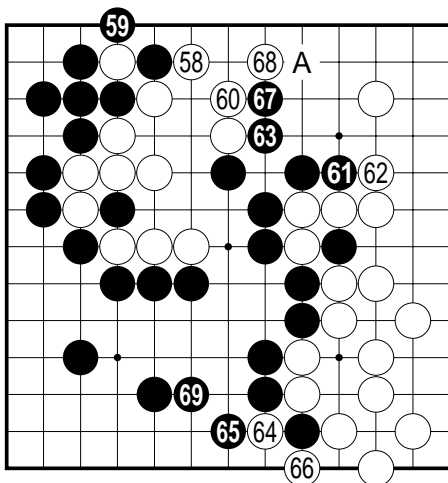


Figure 16 (58-69)

White 60 Nu komt zwart te laat om de bovenrand kapot te maken..

Black 69 Als zwart op A speelt, wint hij nog steeds, tel maar na!

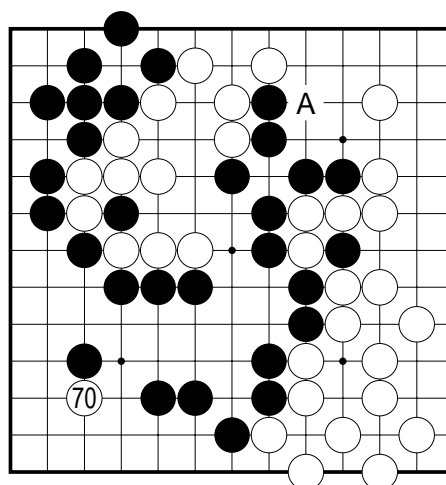


Figure 17 (70)

Om te winnen moet wit op A spelen. Bovendien kan wit toch niet leven in de zwarte linker onderhoek...

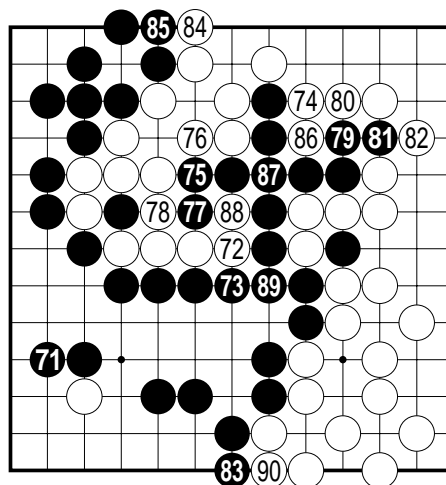


Figure 18 (71-90)

Black 71 ... maar zwart speelt liever de verliezende zet.

White 74 Nu wint wit.

White 90 Wit wint met 1 punt.

Result: Unknown