

Haengma voor beginners (deel 2)

*Dit artikel is een vertaling van “Haengma tutorial for beginners” dat op Sensei’s Library werd gepubliceerd door **Minue**, een Koreaanse 6 dan. Dit artikel heeft een bepalende rol gespeeld in mijn eigen begrip over Go, met name dat de essentie van Go is om zoveel mogelijk levende stenen op bord te zetten en dat de fundamentele balans in Go die is tussen ontwikkeling en stabiliteit. Hieruit kunnen de meeste concepten, hoe moeilijk ze ook schijnen, vrijwel moeiteloos kunnen worden afgeleid. Waar ik dit wenselijk achtte heb ik het artikel aangevuld en verduidelijkt, met de expliciete vermelding “toevoeging”. Wie het ongeschonden origineel wil lezen, of het Engels beter machtig is, verwijst ik graag naar de pagina op Sensei’s Library.*

Dieter Verhofstadt

Wat vooraf ging

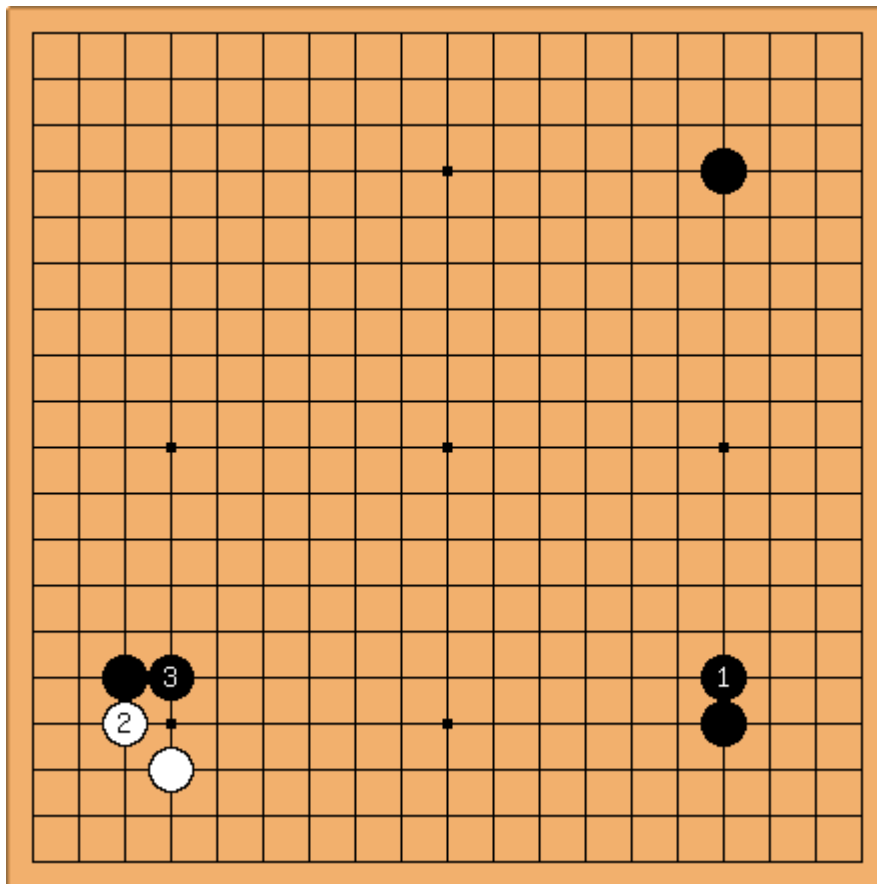
In wat voorafging hebben we de kernbegrippen van Haengma vastgelegd: stabiliteit en ontwikkeling van stenen. De basisprincipes in Go zijn “knippen/verbinden” en “vrijheden vrijwaren/inperken”. Ontwikkelen doe je bij voorkeur langs rechte lijnen. Verder hebben we enkele openingszetten aan een onderzoek onderworpen en vastgesteld dat de derde lijn optimale stabiliteit biedt terwijl de vierde lijn gunstig is om een balans te vinden tussen stabiliteit en ontwikkeling.

Vier basiszetten voor het uitbouwen van groepen

Er zijn vier basiszetten om groepen uit te bouwen: de *staaf*, de *eenpuntssprong*, de *diagonaal* en de *paardensprong*. De meeste vormen die een goede lokale positie uitbouwen, zijn opgebouwd uit deze vier bouwstenen. Elk heeft zijn betekenis en functie, in afwezigheid en aanwezigheid van vijandelijke stenen.

Voor je verder leest, wil ik benadrukken dat zelfs vele ervaren spelers fundamenteel onwetend zijn over de ware aard van de basiszetten en dus dikwijls fundamenteel verkeerde keuzes maken. Dit onderwerp is verraderlijk simpel en verdient een flinke leesbeurt, voor spelers van elk niveau.

De staaf

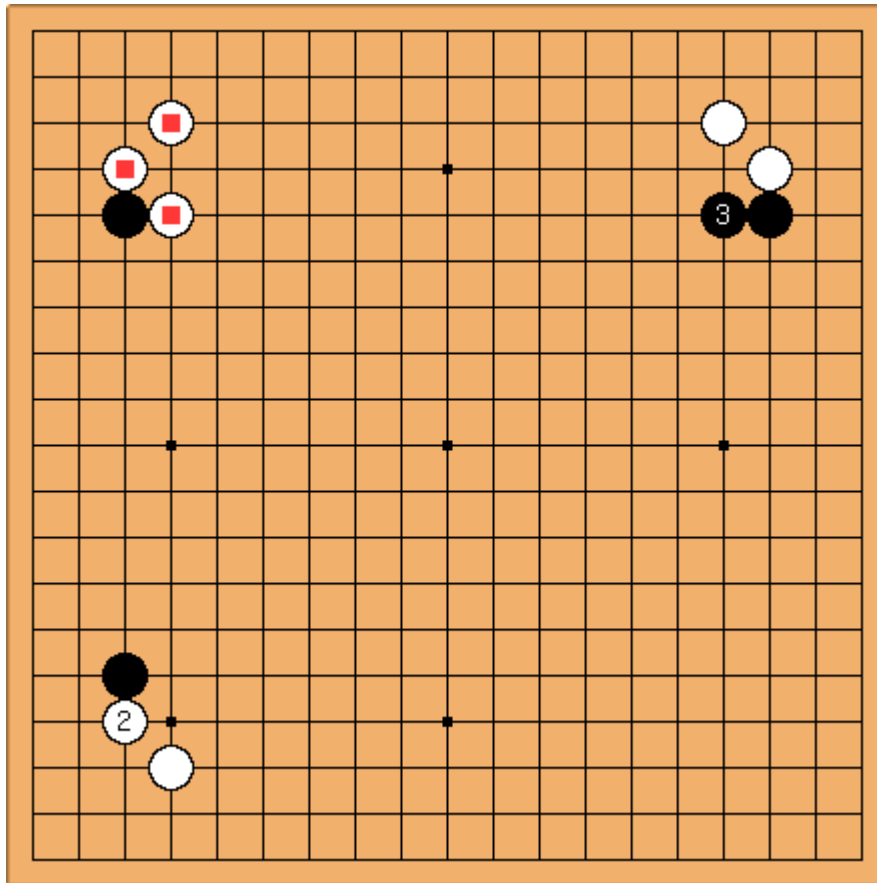


Een zet die twee stenen van de eigen kleur aaneenschakelt, eender waar ze zich bevinden, noemen we een *staaf*. Een aaneenschakeling van stenen noemen we in het algemeen een *sterke verbinding*. Het woord *staaf* zullen we verder gebruiken voor een sterke verbinding van twee stenen.

Voordelen - Een staaf maakt de verbonden stenen onverbreekbaar ofte solide. Wit kan ze op geen enkele manier van elkaar scheiden. Aangezien ze samen moeten gevangen worden, delen ze hun vrijheden met elkaar. Met het oog op de basisprincipes van verbinding en vrijheden, is de staaf dus een gunstige zet voor stabiliteit.

Nadelen – Een eerste nadeel van de staaf is dat hij traag ontwikkelt. Men heeft 18 dergelijke zetten nodig om het ganse bord over te steken. Een tweede nadeel is het gebrek aan flexibiliteit. Soms zouden we willen dat we een deel van de stenen kunnen opgeven. Die optie hebben we niet bij sterke verbindingen: we redden alles of niets. Een groep met veel sterke verbindingen die toch onder bedreiging komt, wordt daarom als *zwaar* bestempeld.

De staaf in actie – In de linkerbenedenhoek zien we de staaf in actie. Wit speelde zonet een diagonale aanhechting ② tegen de zwarte steen. Zwart antwoordt met de meest natuurlijke zet ③. Zelfs God kan lokaal geen beter antwoord verzinnen dan de staaf: lokaal gesproken is dit de *enige zet*. Hieronder volgt een verduidelijking over het waarom van deze uitspraak.



Waarom de staaf het beste antwoord is op de diagonale plakker

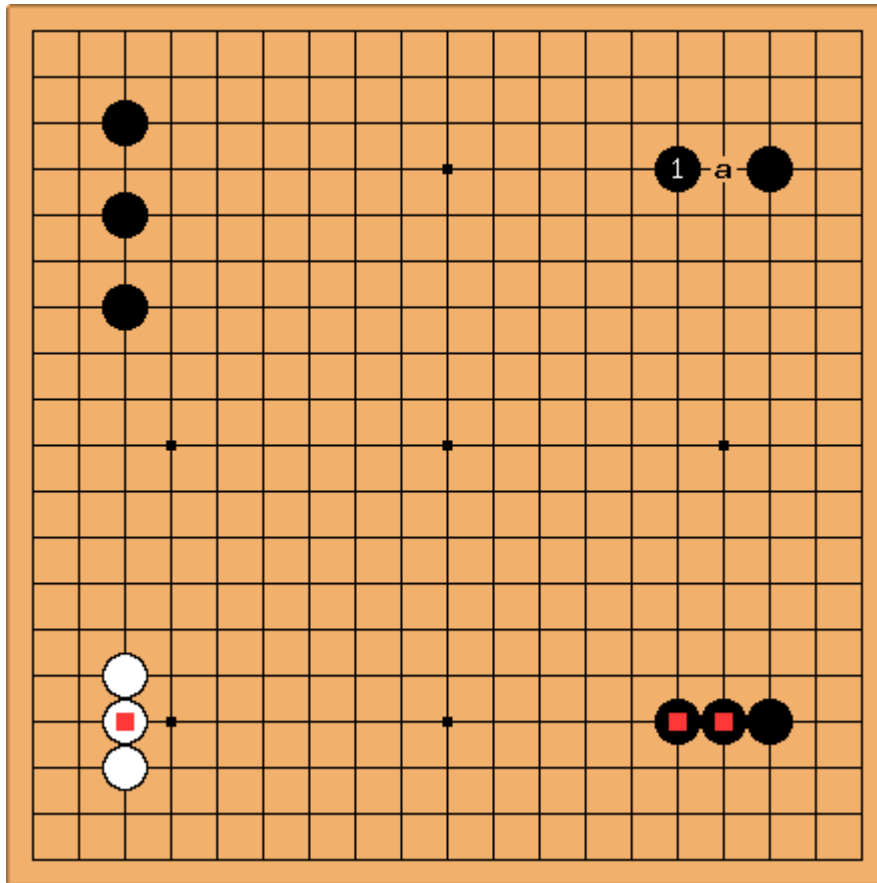
In de linkerbenedenhoek bedreigt Wit de zwarte steen enorm met de diagonale plakker ②, aangezien een van de vrijheden wordt afgenomen. We weten dat vrijheden een belangrijk aspect vormen van de stabiliteit van stenen. Dit maakt de situatie erg dringend of “heet”, vooral voor Zwart.

Wat zou er namelijk gebeuren als Zwart elders speelt? Wit zal dan Zwart helemaal teneer drukken zoals de drie gemerkte stenen tonen in de linkerbovenhoek. De zwarte steen heeft bijna al zijn krachten verloren en is flink op weg om een wegwerpsteen te worden

In de rechterbovenhoek zien we een correct lokaal antwoord voor Zwart. De staaf, ontwikkelend in de richting van het centrum is de beste zet in deze schermutseling. Wanneer we namelijk kijken naar de vier gespeelde stenen, dan vloeien de zwarte stenen langs een rechte lijn, terwijl de witte stenen over de diagonaal lopen. In deel 1 hebben we omstandig aangetoond dat rechte ontwikkeling merkkelijk sterker is dan schuine.

Het feit dat de situatie vóór zo “heet” is en nà zo gunstig, maakt de staaf als antwoord op de diagonale plakker bijna een verplichte zet: de “enige zet”.

De éénpuntssprong

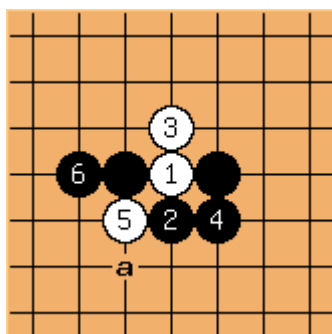


In de rechterbovenhoek toont ❶ een *éénpuntssprong*. Die zet dient, grofweg, om te ontwikkelen in een bepaalde richting terwijl je een zekere verbinding tussen de stenen handhaaft.

Voordelen – Vergeleken met de staaf heeft de éénpuntssprong een duidelijk voordeel: hij ontwikkelt sneller. We kunnen zeggen dat de éénpuntssprong “stapt” en de staaf “kruipt”. Vanuit die zienswijze is het alsof de éénpuntssprong het effect heeft van twee staven (zie de twee gemerkte stenen in de rechterbenedenhoek). De éénpuntssprong is dus efficiënter dan de staaf wat betreft ontwikkeling.

Vergelijk de twee ontwikkelingen in de linkse hoeken. Met het zelfde aantal zetten heeft Zwart meer controle over het bord, terwijl zijn verbinding – hoewel geen sterke verbinding – niet echt in het gedrang komt (dit zien we later). De gemerkte witte steen is in dat opzicht overbodig. Overbodige stenen in een positie noemen we *overconcentratie*. De trage, zware ontwikkeling van de witte stenen in de linkerbenedenhoek is dus een schoolvoorbeeld van overconcentratie. Voor meer uitwerking van het begrip overconcentratie, zie het artikel in Belgonet 2.

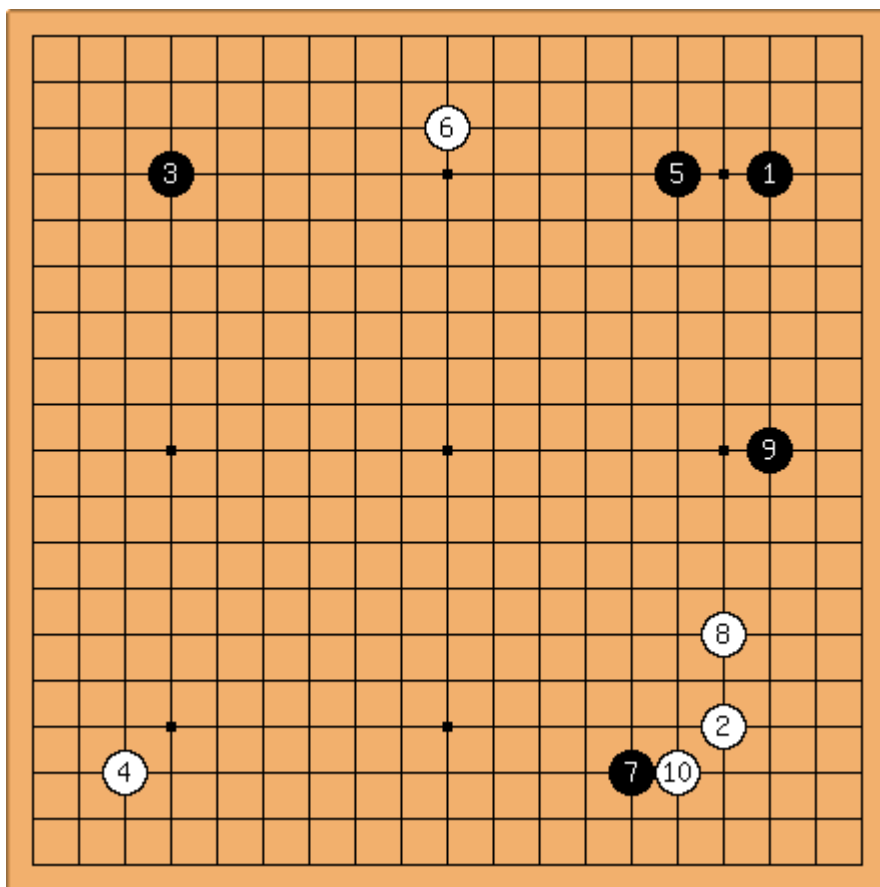
Nadelen – De éénpuntssprong is knipbaar, terwijl de staaf dat niet is. Vooral indien er vijandelijke stenen dicht in de buurt zijn, wordt dit gevaar geknipt te worden acuut. Zonder nabije vijandige stenen is de knip niet echt een dreiging: (toevoeging)



Hier zie je wat er gebeurt als Wit probeert om zonder hulp de eenpuntssprong te knippen. Meteen na ① heeft wit nog maar 2 vrijheden. Zwart kiest langs welke kant hij atari geeft. Na ③ kan Zwart weer kiezen welke kant hij verbindt. Opnieuw is Wit gedwongen met ⑤ om de knip vol te houden. Na Zwart ⑥ dreigt een ladder. Alleen al de grote flexibiliteit voor Zwart om met deze situatie om te gaan en het aantal gedwongen zetten van Wit, maakt deze onmiddellijke knip-poging een slecht idee. Vandaar noemen we de éénpuntssprong “virtueel verbonden”.

(einde toevoeging)

De éénpuntssprong in actie in profpartijen



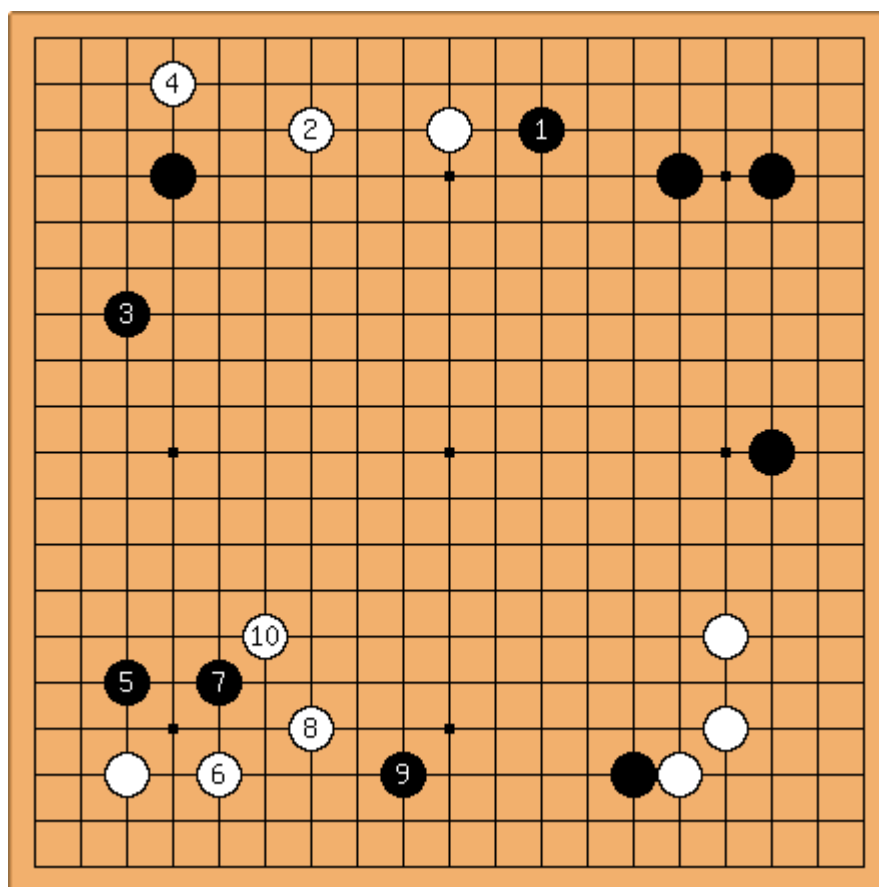
Honda 9p (Zwart), Takagawa 9p (Wit)

Om een beter idee te krijgen hoe je de éénpuntssprong dient te gebruiken in een partij, nemen we de zettenreeks onder de loep tot en met zet W24, in deze profpartij tussen Honda en Takagawa.

Korte commentaar bij de partij

⑤ en ⑧ zijn éénpuntssprongen. In deze opening vormen ze “hoekafsluitingen”. Beide zetten maken een stabiele basis in de hoek. Na ⑤ moet Zwart zich geen zorgen meer maken over de overlevingskansen van stenen in die hoek. Hij heeft een prima vooruitzicht op ontwikkeling naar bovenkant en rechterkant, geruggesteund door de twee sterke stenen in de hoek.

Na de staaf is de eenpuntssprong de stevigste, meest solide lokale figuur. Samen met de paardensprong is het de meest fundamentele zet in Go.



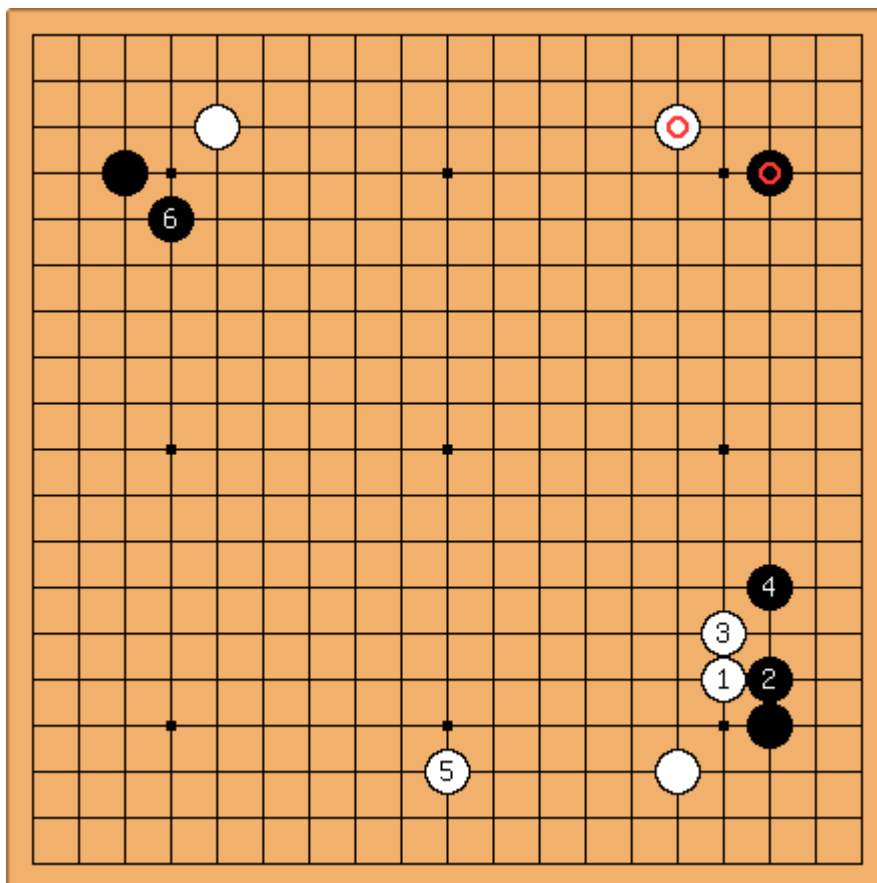
De diagonale zet

Naast de staaf en de éénpuntssprong is de diagonaal een derde basiszet om van één steen twee stenen te maken. In bijgaand diagram is ❶ zo'n zet. Net als de vorige twee is dit een gebruikelijke solide zet om stenen te ontwikkelen.

Als we louter kijken naar ontwikkeling van stenen, dan is de diagonaal solider dan de éénpuntssprong: hij kan namelijk niet gescheiden worden in één zet. Maar de diagonaal is eerder inefficiënt, zelfs wat inspiratieloos. Dat schuine ontwikkeling minderwaardig is ten opzichte van snelle rechte ontwikkeling, werd uitvoerig behandeld in deel 1.

Als dat zo is, waarom zouden we de diagonaal dan spelen?

- Diagonalen worden vaak gebruikt in “*tegenstelling in paardensprong*”. In zo'n stelling dient de diagonale zet om een hogere positie te verwerven.
- Diagonale zetten worden vaak gebruikt in combinatie met paardensprongen.

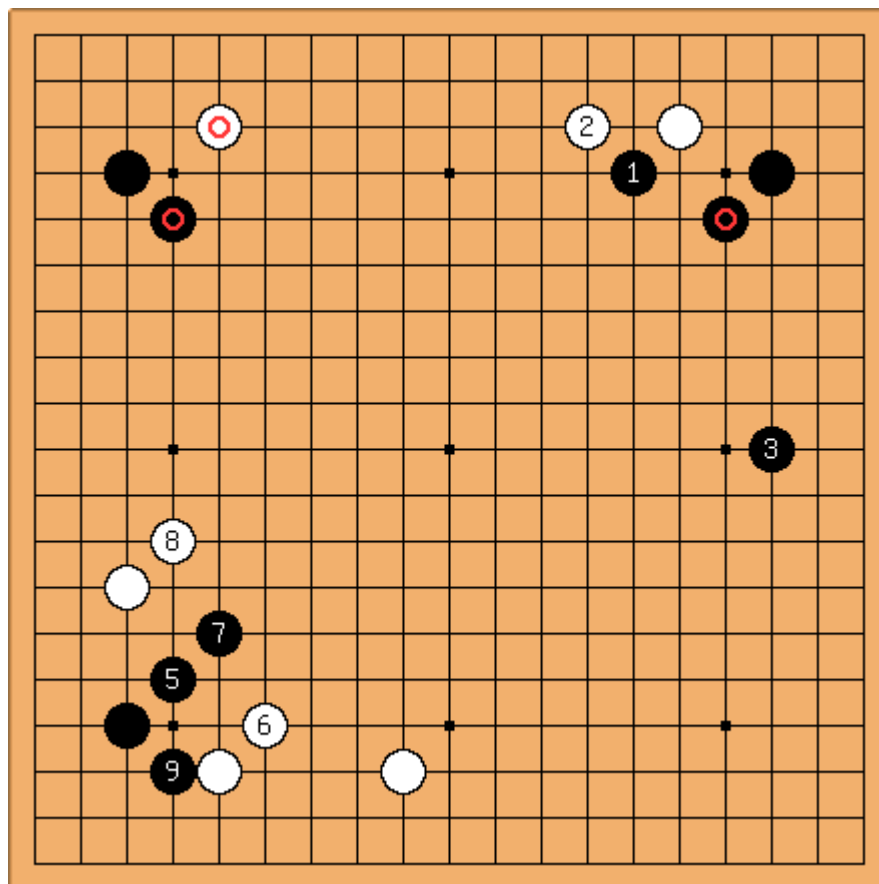


In de rechterbovenhoek vormen de gemerkte zwarte en witte steen een “tegenstelling in paardensprong”. De gemerkte witte zet (een benadering van de hoek in paardensprong) verspert Zwart de weg naar de bovenrand en verhindert zijn ontwikkeling in die richting. Beide stenen hebben zich geworteld in de hoek, beide

hebben 4 vrijheden en er zijn geen stenen in de buurt om hulp te bieden. Lokaal is de positie dus evenwichtig.

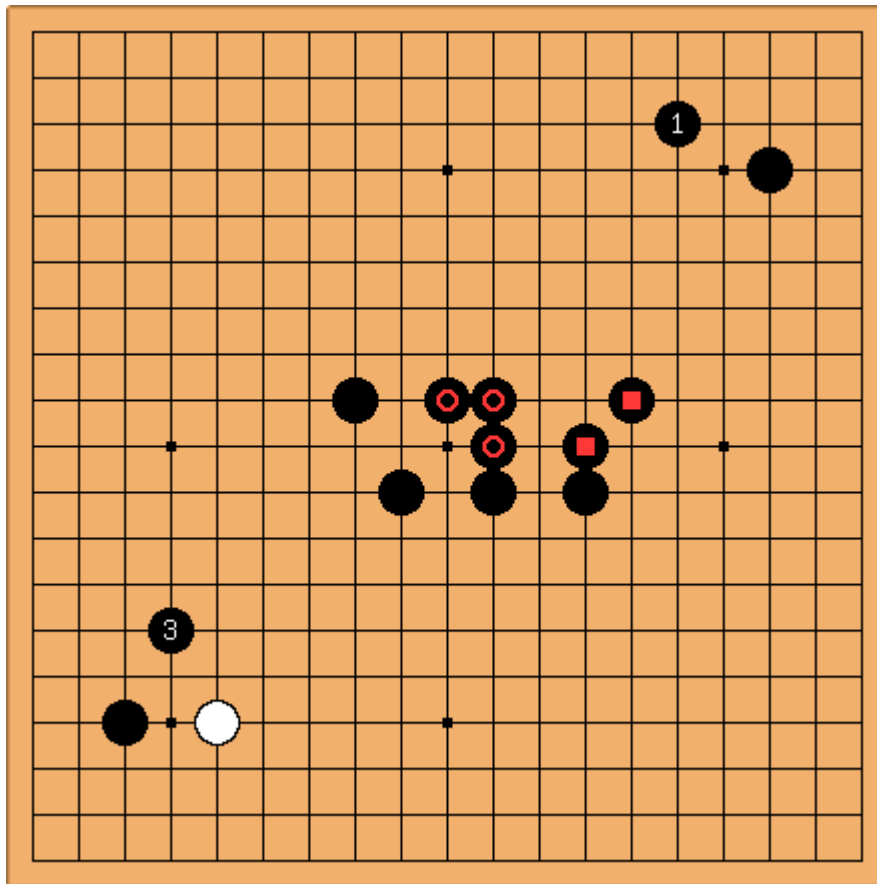
Als Wit mag beginnen, kan hij spelen zoals in de rechteronderhoek. Wit dwingt Zwart om over de derde lijn te kruipen, en verwerft een superieure positie naar centrum en onderkant. De uitbreiding ⑤ vanaf ① en ③ levert controle over de onderkant, dus het wordt moeilijk voor Zwart om daar nog levende stenen neer te planten. Dit is een goed vervolg voor Wit wanneer onderkant en centrum belangrijk zijn.

Hoe kan Zwart dit voorkomen? De *diagonale zet* is hiertoe een effectief instrument. We praten over ⑥ in de linkerbovenhoek: Zwart ontnemt Wit zijn kansen op een hogere positie met invloed naar centrum en rand.



Merk op dat na de zwarte diagonaal een nieuwe “tegenstelling in paardesprong” ontstaat: zie de gemerkte stenen in dit diagram linksboven. Het effect van de diagonaal blijft hier niet bij. Zwart kan nu zelf druk uitoefenen met een paardesprong op ① vanuit de diagonaal en uitbreiden met 3. Linksonder zien we een andere zettenreeks waar de diagonaal goed dienst doet. Van ⑤ tot ⑧, zijn alle zetten bedoeld om een hogere positie te verwerven. Telkens zijn de zwarte en witte stenen vervat in een “tegenstelling in paardesprong”.

De paardensprong

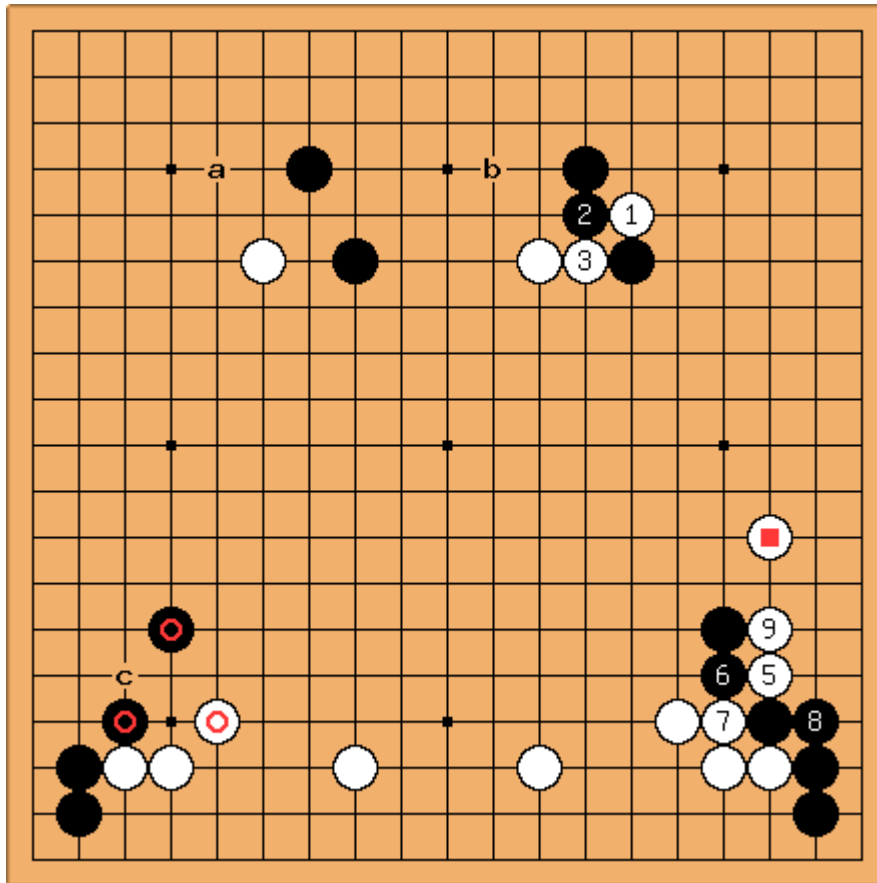


Rechtsboven zien we het eenvoudigste voorbeeld van een *paardensprong* ❶. Dit is de “hoekafsluiting met een paardensprong”. Linksonder is ❸ een ander veel voorkomend gebruik van een paardensprong.

Deze haengma vergt meer vaardigheid dan de vorige drie om aan te wenden ter ontwikkeling van een steen. Inzake ontwikkeling is de paardensprong een combinatie van drie staven, of een eenpuntssprong en een staaf, of een diagonaal en een staaf. Daarom is de paardensprong de meest efficiënte vorm van de vier inzake ontwikkeling.

Maar er is uiteraard een keerzijde aan de medaille. Vergeleken met de vorige drie is de paardensprong “dunner”, omdat het een zwakke mate van verbinding heeft. Wit heeft niet veel stenen nodig in de buurt om de verbinding te verbreken.

Wanneer we deze zet dus gebruiken, moeten we ons goed bewust zijn van die zwakte.



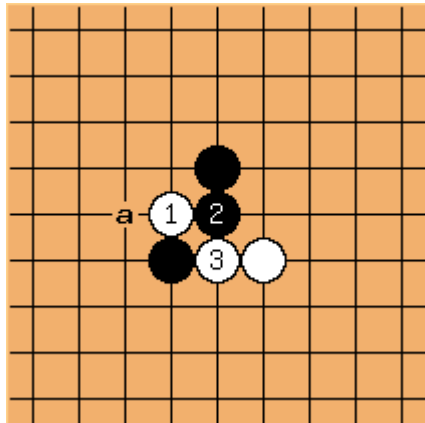
De zwakheden van de paardensprong

Positie (a) aan de bovenkant toont de basisstelling voor de “dreiging om door de paardensprong te knippen”. Positie (b) toont de standaard opvolging om door de paardensprong te knippen. Zwart kan nu ❶ vangen in een ladder, dus er lijkt geen probleem. Juist, maar we moeten ons goed bewust zijn van dit potentieel gevaar. Afhankelijk van de omringende positie kan die potentiële zwakte ernstige gevolgen hebben voor Zwart.

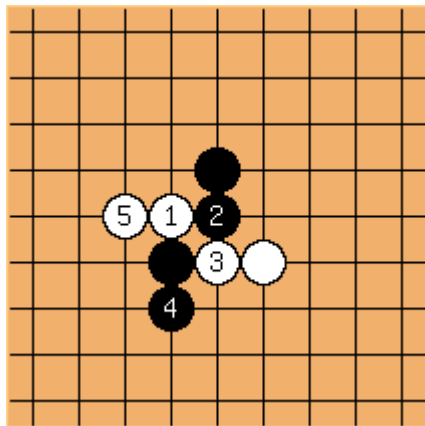
Linksonder zie je een standaard zettenreeks in de hoek waar de “dreiging om door de paardensprong te knippen” tot uiting komt. De gemerkte stenen geven de basisvorm (a). Momenteel is er geen probleem voor Zwart.

Maar als er een Witte steen in de buurt opduikt, in casu de gemerkte steen rechts, dan wordt de potentiële knip plots een dwingend gevaar. Merk op dat de knipsequentie ❸ tot ❺ identiek is aan de standaard zettenreeks in (b).

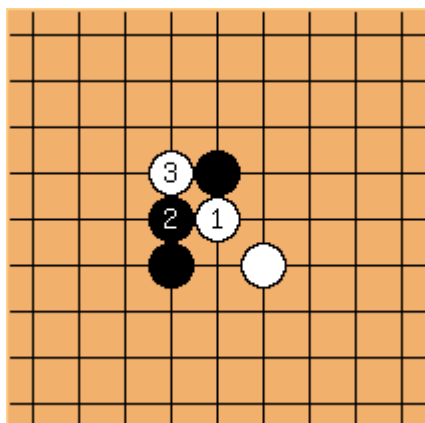
Waarom (b) de standaard manier is om door de paardensprong te knippen (toevoeging)



De basiszet om door de paardensprong te knippen is dus ❶. Na ❸, kan Zwart ❶ vangen in een ladder. De voorwaarde voor de knip is dus dat de ladder niet werkt.



Indien de ladder niet werkt, kunnen beiden zich versterken en ontstaat *een windmolentje*.



Je zou dus denken dat dit hier een betere manier is om door de paardensprong te knippen. Na ❸ is er geen ladder. Er is echter een ander nadeel. Ditmaal vormen de witte stenen een zwakkere diagonale ontwikkeling, terwijl Zwart over een sterke

verbinding beschikt. Zwart is nog aan de beurt ook. Dit voordeel is groot en dus is dit niet de beste manier om te knippen. In geval de ladder niet werkt voor Wit, is het dan ook vaak beter om helemaal niet te knippen. Dat wil niet zeggen dat bovenstaand diagram nooit de oplossing is.

Samenvatting

Van de vier basiszetten om lokale posities uit te bouwen, de vier basis “haengma”, is de staaf de meest solide maar ook de traagste. De paardensprong is de snelste maar ook de zwakste. De diagonaal is intrinsiek inefficiënt maar is erg doeltreffend in combinatie met bevriende of vijandelijke paardensprongen. De éénpuntssprong tenslotte, heeft de beste balans tussen stabiliteit en ontwikkeling van lokale posities. Vandaar ook het spreekwoord “een éénpuntssprong kan nooit verkeerd zijn”.

De fundamentele kennis van deze haengma is erg belangrijk. Gelukkig wordt Go niet herleid tot dergelijke simpele wetmatigheden. Voor beginners en ervaren spelers die geen vooruitgang meer maken kan het geen kwaad om bovenstaande rigoureuus toe te passen, om daarna weer af te wijken naar gelang van de tactiek en de strategie.