

Haengma voor beginners (deel 1)

*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

Inleiding

Het doel van dit artikel is om beginners “correcte” of “redelijke” zetten aan te leren in een lokaal gevecht. Het is een inleiding tot “haeng-ma”. “Haeng-ma” is een Koreaanse term en betekent letterlijk “de beweging van paarden”. In Baduk wordt het gebruikt om aan te geven hoe een steen zich ontwikkelt over het bord, welke invloed hij uitoefent en hoe hij de ontwikkeling van vijandige stenen verhindert. Correcte haeng-ma maakt de lokale positie sterk en efficiënt, en uiteindelijk zal die goede lokale positie uitmonden in gebied.

De spelregels van Go zijn eenvoudig, maar vreemd genoeg is het allesbehalve simpel om te leren hoe je stenen verbindt, hoe je een positie uitbouwt en hoe je de stenen efficiënt ontwikkelt. Dat vraagt tijd en ervaring. Erger nog, de complexiteit van het spel maakt het onmogelijk om alle correcte zetten in alle lokale posities te onthouden. We kunnen wel de standaardsituaties bestuderen die vaak voorkomen in Go, geleidelijk aan leren wat “redelijk” spel in lokale posities betekent, en dat toepassen op andere situaties. Dat is het doel van dit artikel.

De auteur veronderstelt dat de lezer elementaire Go-concepten en -technieken beheerst, als daar zijn: atari, vrijheden, ko, gebied, hoek, centrum, rand, net en ladder. Het beoogde publiek is 30 tot 15 kyu sterk.

Stabiliteit en ontwikkeling van stenen

Voor we meer in detail treden over haeng-ma, moeten we ons afvragen wat de eigenschappen zijn van stenen. We kunnen ze grofweg verdelen in twee categorieën.

- Stabiliteit
- Ontwikkeling (of groei)

Stabiliteit van stenen

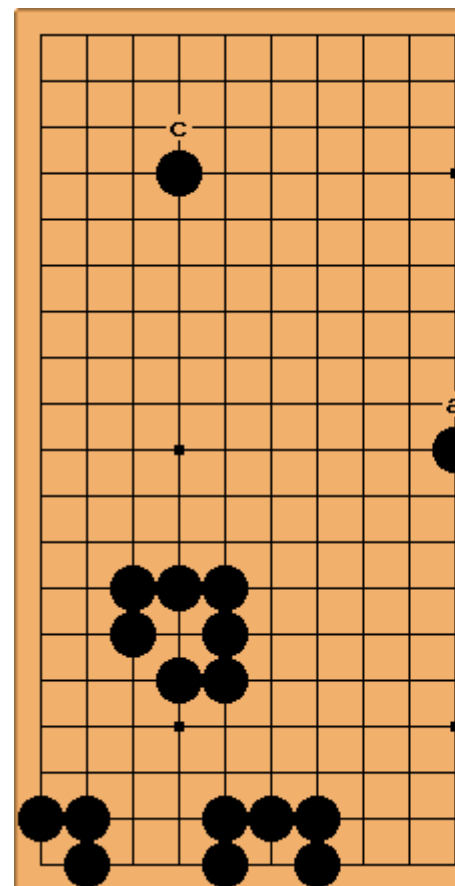
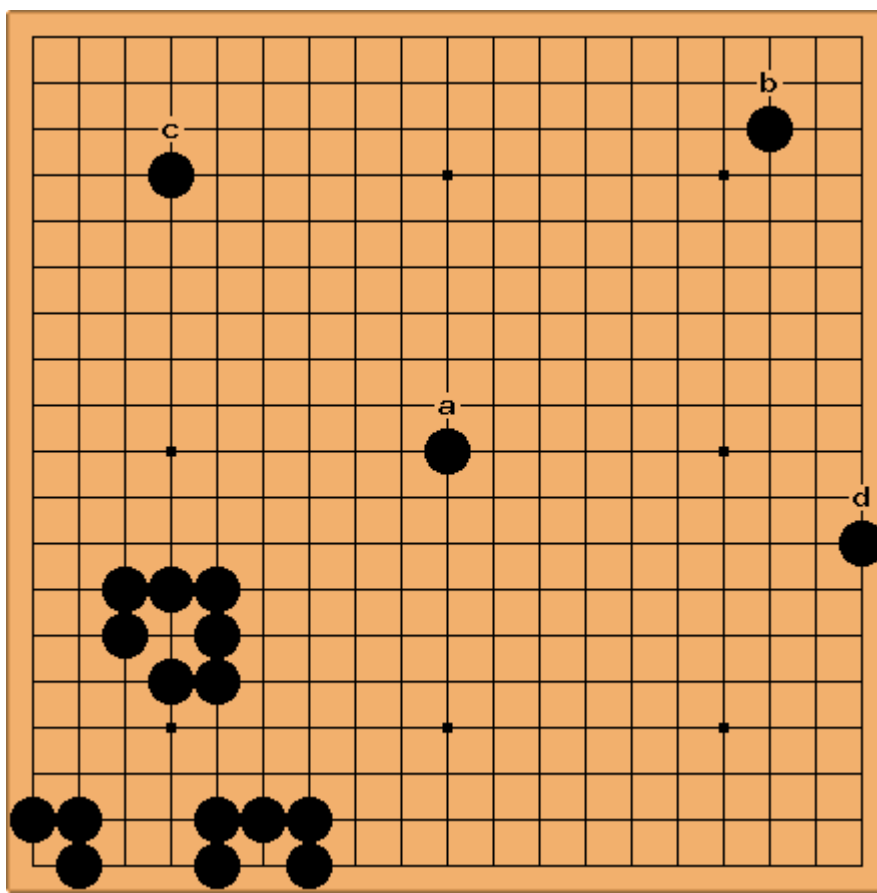
Volgende factoren beïnvloeden de stabiliteit van stenen

- De vrijheden
- De plaats op het bord
- De vorm
- Bevriende en vijandelijke stenen in de buurt
- De inwendige connectiviteit en oogruimte (sterk verwant met het vormbegrip)

De meest elementaire factoren zijn “de vrijheden” en “de plaats op het bord”.

Vrijheden

Als alle andere factoren identiek zijn, dan betekent “meer vrijheden” meer stabiliteit (sterkte) voor de stenen. In Korea betekent wordt de term voor “vrijheid” ook nog gebruikt voor “ademruimte”. Wanneer de vrijheden van een steen verminderen, krijgt de steen – bij wijze van spreken – te weinig zuurstof en zal hij uiteindelijk sterven.



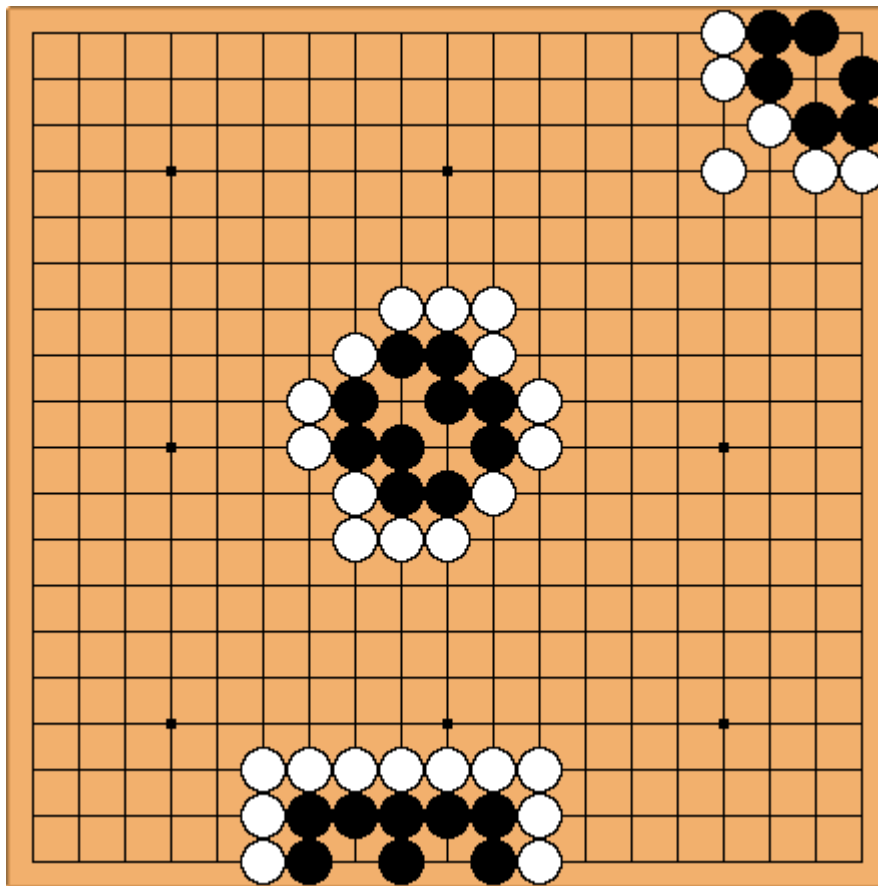
In dit diagram zie je drie zwarte stenen (a, b, c) met elk vier vrijheden en één steen (d) met slechts drie vrijheden. Dus, louter op basis van het aantal vrijheden kan je besluiten dat de stenen a, b, en c stabielere zijn dan d.

Plaats op het bord

Dit is de andere belangrijke factor die de stabiliteit van stenen bepaalt. Indien stenen oneindig veel vrijheden hadden, dan zouden ze altijd leven. Het Go-bord is echter eindig en dus kunnen we niet oneindig veel vrijheden scheppen voor onze stenen. Een andere manier om je stenen te doen leven, is twee ogen maken. Zoals je wel weet, is de hoek de plaats waar je het gemakkelijkst ogen maakt, of, iets vager, een basis. Aan de rand of in het centrum is dat moeilijker. Het is niet zo moeilijk om te begrijpen waarom dit zo is. Ik heb enkele stenen gezet in de hoek linksonder om dat te laten zien. Dus, als alle andere factoren identiek zijn, is de hoek de beste plek voor stabiliteit, dan de rand en ten slotte het centrum.

Als we beide argumenten combineren, dan is 'b' de meest stabiele zwarte steen: die steen heeft een maximum aantal vrijheden en bevindt zich in de hoek. 'c' is een beetje zwakker: hij bevindt zich iets hoger, meer naar het centrum, dus moeilijker dan 'b' om een basis te verwerven (meer uitleg later). Dan komt de steen op 'a' en de slechtste steen is 'd': die heeft minder vrijheden.

Twee-ogige configuraties op het bord (toevoeging)

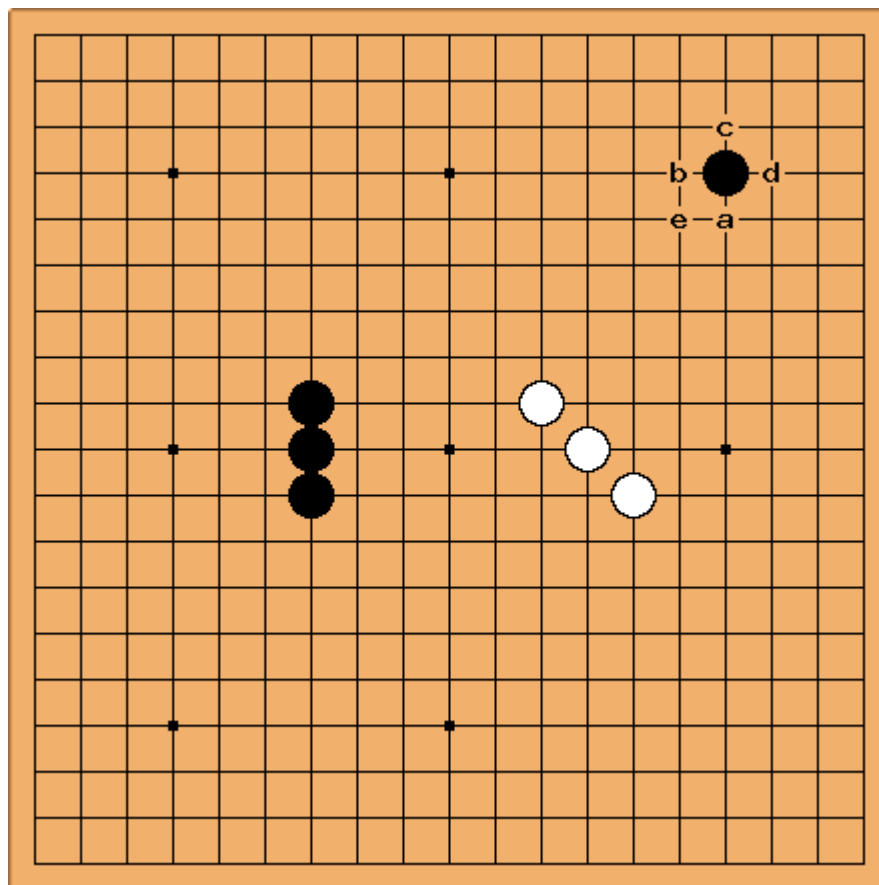


Bovenstaand diagram illustreert dat een omsingelde groep in het centrum minimaal tien stenen nodig heeft om twee ogen te maken. Een groep aan de rand heeft er acht nodig en een groep in de hoek zes. Dit ter vervollediging van het door de auteur gegeven argument. Wanneer we de zaak bekijken vanuit het standpunt van de omsingelaar, dan zien we ook dat het niet zo gemakkelijk is om een groep te omsingelen in het centrum (14 stenen nodig) als aan de rand (10 stenen) of in de hoek (6 stenen). De eerste zijn in de hoek geeft snelle stabiliteit. De eerste zijn in de hoek geeft ook meer controle over die zone. Zowel stabiliteit als controle zijn niet zo gemakkelijk te verwerven aan de zijden of in het centrum.

Ontwikkeling

Stel je, voor het gemak, eens voor dat stenen op het bord echt leven. Denk dat het cellen zijn, of een virus of een bacterie ... Elk heeft zijn eigen leven en wil zoveel mogelijk copieën van zichzelf maken en die vervolgens verspreiden over het ganse bord. Hun mate van stabiliteit kan verschillen. Sommige zijn misschien erg gezond, hebben veel vrijheden, een basis, vriendjes in de buurt ... Dit zijn de sterke exemplaren. Maar, andere zijn zwak, meestal door gebrek aan vrijheden of gebrek aan oogruimte (geen basis). Hoe dan ook, alle stenen willen zich dupliceren en verspreiden over het bord.

Als ze op een gezonde en efficiënte wijze kunnen groeien, dan zullen ze een stevige greep uitoegenen op het bord en uiteindelijk resulteren in een “gebiedsvorm”.

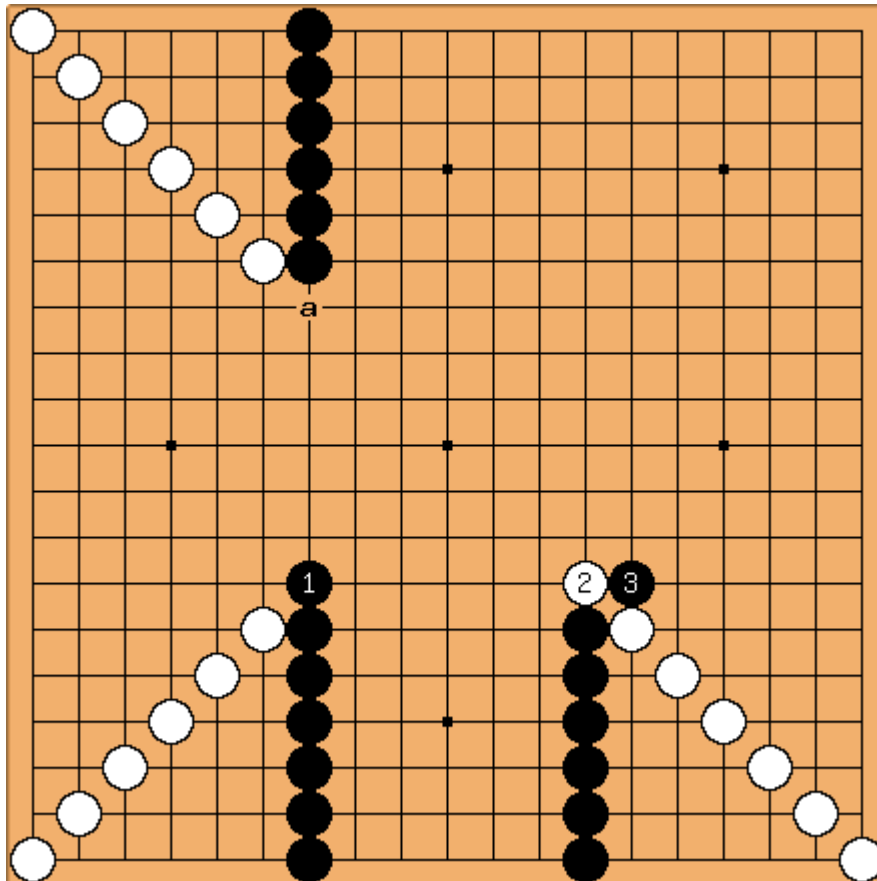


Laat ons eens kijken wat deze ene steen op het sterpunt kan doen. Hij heeft vier manieren om zich te ontwikkelen, van ‘a’ tot ‘d’. Waarom ‘e’ niet? Ja, natuurlijk, dat is ook een mogelijke richting om te ontwikkelen. Maar, in Go willen stenen groeien en vloeien langs rechte lijnen. Stenen op een rechte lijn zijn sterker dan die op een schuine lijn. Dit is een fundamenteel en erg belangrijk principe in Haeng-ma.

In dit diagram hebben de drie zwarte stenen in het midden een sterkere positie dan de drie witte. Zwart staat steviger. Wit is “dun”.

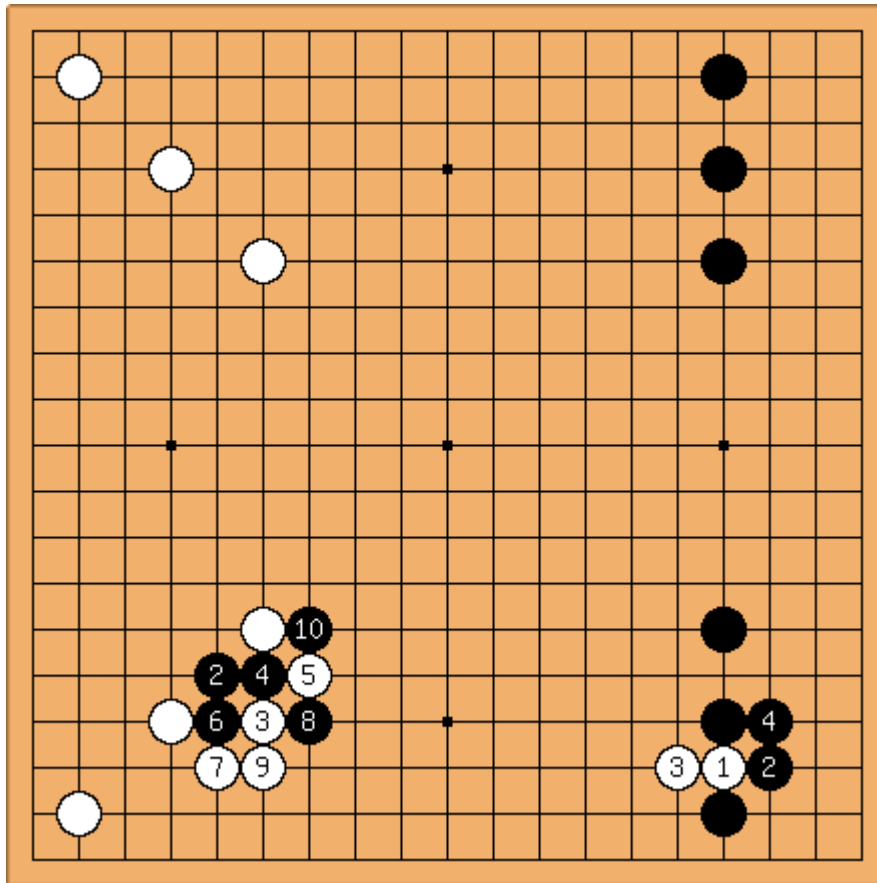
Waarom rechte lijnen beter zijn dan schuine (toevoeging)

De eenvoudigste reden waarom rechte lijnen beter zijn dan schuine, is dat twee stenen vlak naast elkaar een solide verbinding maken en hun vrijheden met elkaar delen. Zo'n solide verbinding is sterk. Twee diagonaal "verbonden" stenen zijn niet solide verbonden en delen hun vrijheden niet. Je zou kunnen tegenwerpen dat de diagonaal virtueel verbonden is en tegelijk flexibeler dan de solide verbinding. Dus moeten we extra argumenten vinden waarom recht beter is dan schuin.



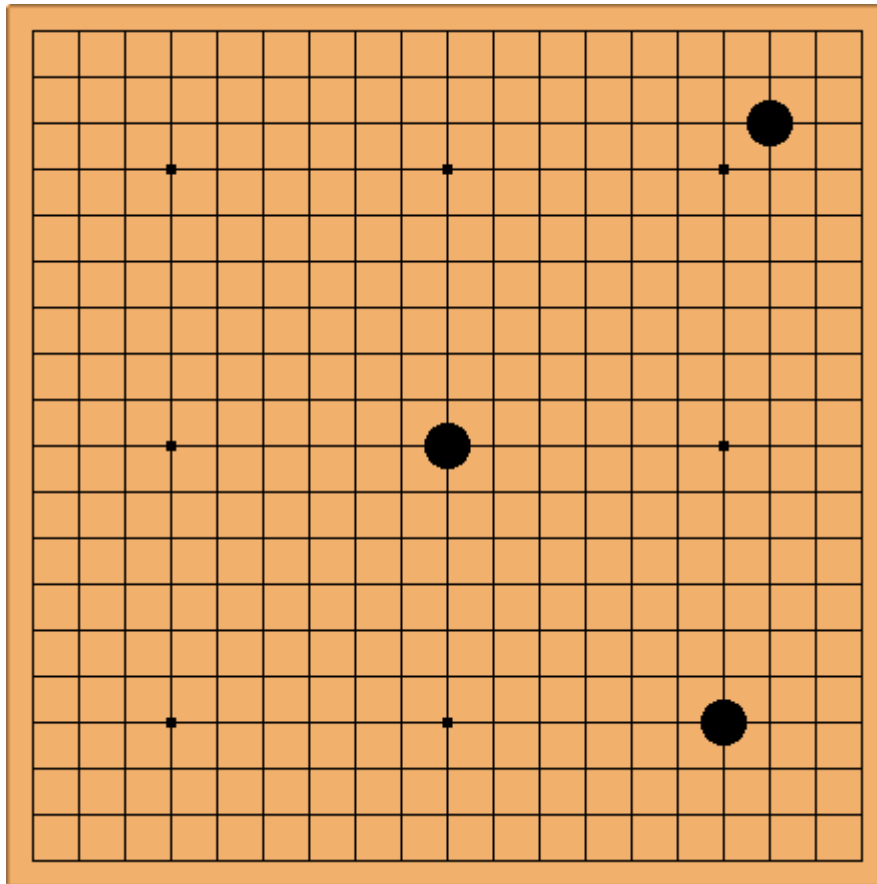
In de linkerbovenhoek van dit diagram lopen twee groepen over het bord, de ene schuin, de andere recht. Ze ontmoeten elkaar onderweg. De eerste die op "a" kan spelen, zet zijn ontwikkeling voort en onderbreekt de ontwikkeling van de andere. Indien Zwart eerst mag spelen, zoals linksonder, blokkeert hij de witte ontwikkeling terwijl hij de zijne ongestoord voortzet met een verbonden ketting. Indien Wit eerst mag spelen, blokkeert zij tevens de zwarte ontwikkeling, terwijl ze de hare voortzet, maar nu kan Zwart wel knippen!

Dit is het voornaamste verschil tussen rechte en schuine ontwikkeling: wanneer ze elkaar ontmoeten, kan de rechte groep meer schade aanbrengen.



Nog duidelijker wordt de zwakheid van de schuine ontwikkeling wanneer beide hun snelheid verdubbelen en een punt overslaan. De rechte lijn ontwikkelt zich nu met éénpuntssprongen. Wanneer Wit een van de segmenten probeert af te snijden, wordt ze onmiddellijk herleid tot twee vrijheden. In de daaropvolgende zettenreeks, rechtsonder, kan Zwart een hoge mate van verbinding handhaven. De schuine lijn ontwikkelt ook met dubbele snelheid, maar wanneer Zwart knipt, linksonder, behoudt zijn knipsteen vier vrijheden. In de erop volgende zettenreeks is de Witte ontwikkelingslijn volledig doorbroken.

Meer over eenvoudige posities van één steen



Sommige van mijn baduk-vrienden menen dat Tengen de beste plaats is voor de eerste zet van zwart. Hoewel de meeste baduk-spelers, profs inclusief, nogal weifelend staan tegenover tengen als eerste zet, lijkt Tengen een zekere aantrekking uit te oefenen op de intuïtie van sommige spelers.

Momenteel “weet” niemand – want niemand kan het bewijzen – welke openingszet de beste is. Als je dat dus vraagt aan een professional in Korea, wordt dat een beetje als een grap beschouwd.

Hoe dan ook, het valt me altijd weer op hoeveel Go-spelers, vooral beginners, niet de juiste reden kennen waarom de hoeken over het algemeen als “redelijke” openingszetten (ik herhaal: niemand weet zeker dat ze beter zijn dan tengen) worden beschouwd. Hier volgen enkele verduidelijkingen over de voordelen en nadelen van Tengen en hoekzetten, omdat een correct begrip ervan zeer belangrijk is.

Go gaat niet over gebied, maar over het overleven van stenen

Gebied is niets anders dan een snelle en handige manier om na te gaan hoe goed je stenen erin geslaagd zijn om controle te nemen over het bord. Met andere woorden, “zeker gebied” is niets dan een afgeleide van “sterkte van stenen”. Als je stenen zo geplaatst zijn dat hun kracht en efficiëntie hoger ligt dan die van de tegenstander, dan

volgt gebied op natuurlijke en automatische wijze. Stenen levend maken is dus belangrijker dan gebieden afbakenen. Anders geformuleerd:

Dringende zetten gaan voor op grote zetten.

Om gebied te bouwen, zijn grote ruimtes geschikter dan kleine ruimtes.

Indien we enkel kijken naar de snelle ontwikkeling van stenen, is het centrum het best. Het centrum gaat voor op de rand enelijkerwijs is de rand beter dan de hoek om gebied te bouwen.

Waarom zijn hoekzetten dan zo gebruikelijk in de opening? Omdat het in de eerste plaats gaat over het overleven van stenen.

Om het overleven van stenen te verzekeren, eerst hoeken, dan randen, dan centrum

Waarom? Omdat het zoveel makkelijker is om een basis te maken in de hoek dan aan de rand en het centrum.

De hoofdreden om eerst in de hoek te spelen is dus NIET om het hoekgebied te grijpen, MAAR WEL om stevige en stabiele bruggenhoofden te vestigen om vervolgens te ontwikkelen naar de rand en het centrum, zonder zich al te veel zorgen te moeten maken over de overlevingskansen van de stenen.

Samengevat: louter voor snelle ontwikkeling is het centrum zeker beter dan de hoeken. Maar, het nadeel van het centrum is dat men er moeizamer een basis verwerft. Stenen in het centrum, zonder verbinding naar rand of hoek, zijn als bomen zonder wortels. Het is moeilijk om ze in veiligheid te brengen en vandaar zullen we altijd problemen hebben om er solide posities te creëren.

Drie openingszetten en hun eigenschappen

Het 3-3 punt is het beste om snel een solide, stabiele basis te maken. Gezien zijn lage positie, is hij echter niet erg geschikt om te ontwikkelen naar rand en centrum. Stenen op de derde lijn zijn over het algemeen geschikt om een basis te verwerven.

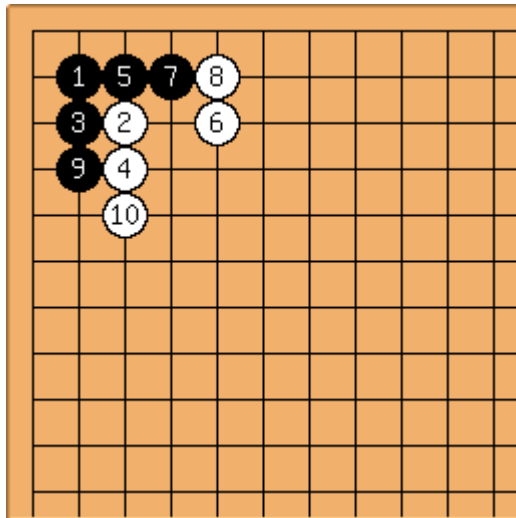
Het sterpunt (4-4) is meer gericht naar het centrum dan 3-3. Die zet is dus veel geschikter om snel naar rand en centrum te ontwikkelen, maar minder goed in het verwerven van een stabiele basis in de hoek dan 3-3. Traditioneel spreken we over de vierde lijn als de “invloedslijn”. Invloed is een andere term voor “potentiële ontwikkeling van stenen”.

Tengen ten slotte, is de beste keuze voor snelheid van ontwikkeling, maar veel “dunner” dan hoekzetten.

Waarom het 3-3 punt het ideale punt is voor onmiddellijke stabiliteit (toevoeging)

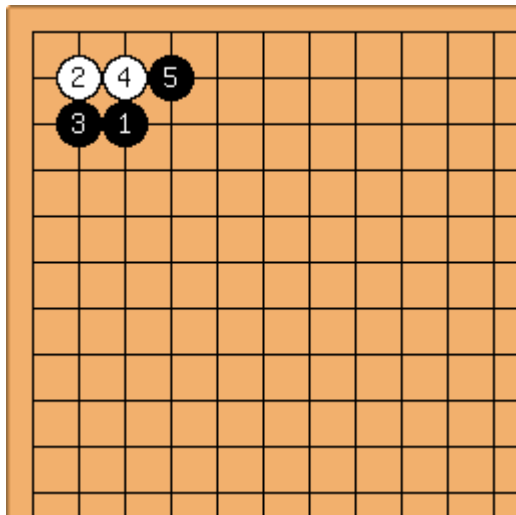
Laat ons kijken naar drie symmetrische punten in de hoek en hun stabiliteit evalueren.

Het 2-2 punt



Wit kan een steen op 2-2 niet meteen doden.

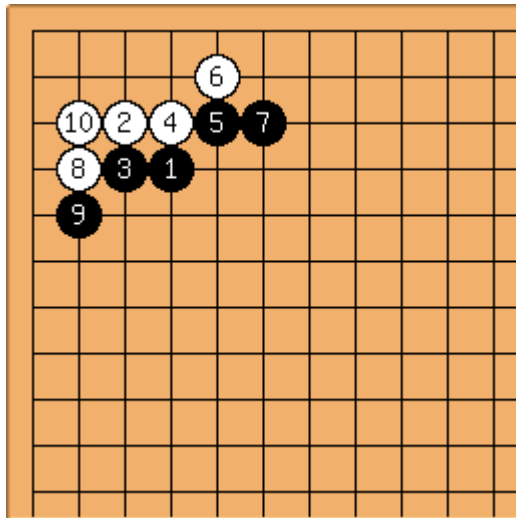
Het 3-3 punt



Indien Wit onmiddellijk de oogruimte van Zwart 1 ondermijnt op het 3-3 punt, wordt hij eenvoudig gevangen als in dit diagram. Langs buiten is er geen bedreiging voor de stabiliteit van Zwart 1.

Zowel het 2-2 punt als het 3-3 punt zijn dus niet te doden zonder ondersteuning. Met gelijke stabiliteit, verkiest men uiteraard het hoger gelegen punt, omdat dit meer potentieel voor ontwikkeling heeft (zie later). Laat ons dan nog een lijntje hoger kijken.

Het 4-4 punt

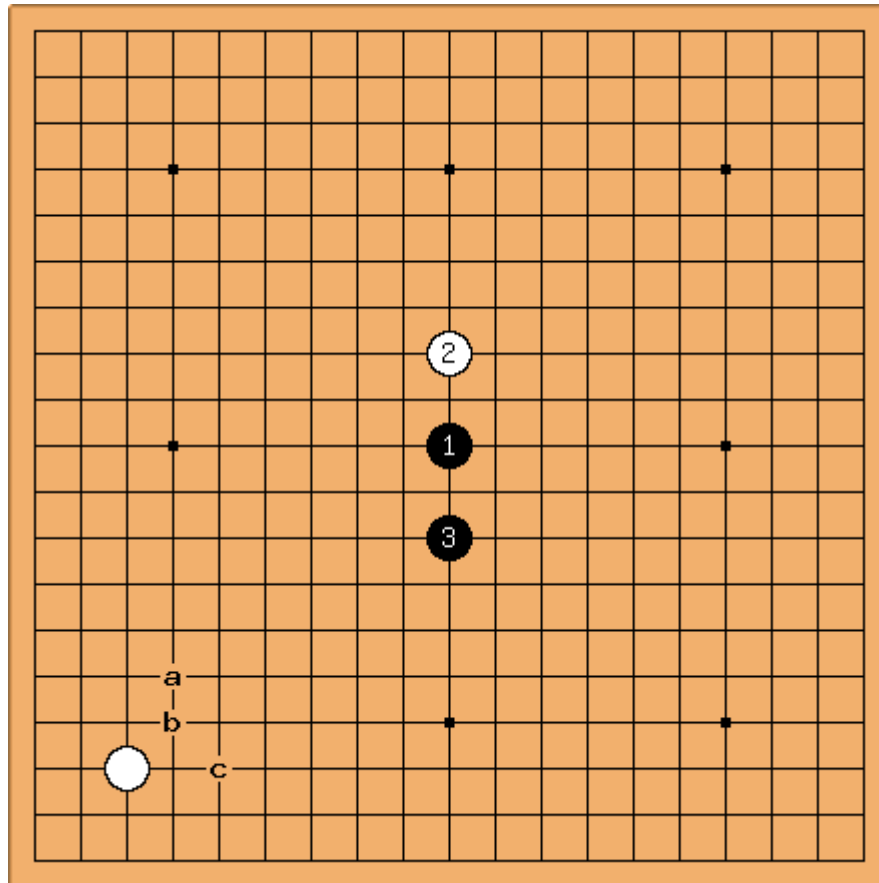


Elk hoger gelegen symmetrisch punt geeft geen onmiddellijke stabiliteit in de hoek. De oogruimte achter het 4-4 punt in de hoek wordt weggeveegd door een invasie op 3-3. Zelfs met Zwart 1 al in de aanslag, kan Zwart de steen op 3-3 niet doden.

Er is dus geen twijfel mogelijk: het 3-3 punt is het ideale punt met het oog op onmiddellijke stabiliteit. Dit is het startpunt van alle strategische overwegingen elders op het bord.

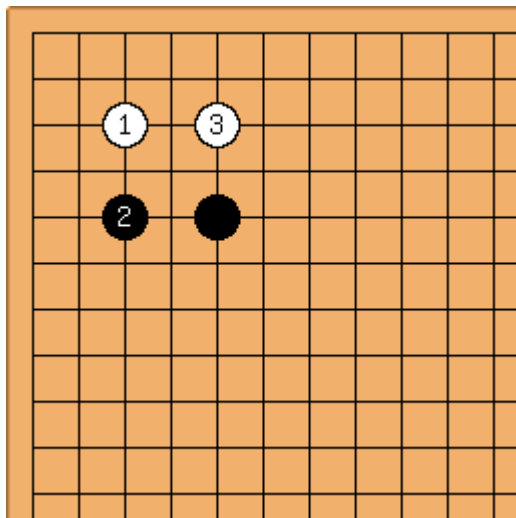
Waarom het 4-4 punt een ideaal startpunt is voor ontwikkeling (toevoeging)

Meer over het 10-10 punt



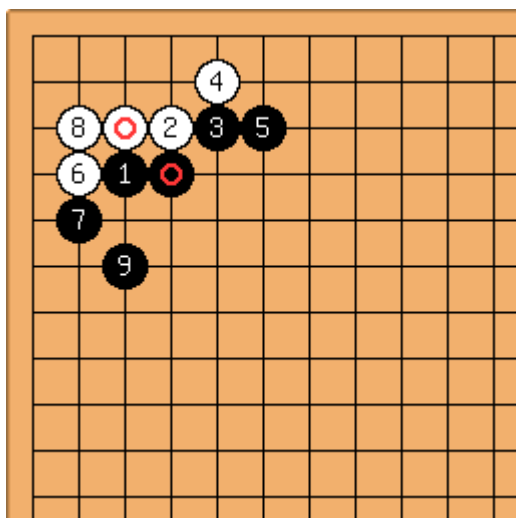
Op kleine bordjes, als 5x5 of 7x7, is het centrale punt ontegensprekelijk het beste punt, omdat het een onmiddellijke invloed uitoefent op alle andere punten. Op een 19x19, is tengen zoals gezegd de slechtste keuze als het gaat om onmiddellijke stabiliteit, omdat de impact op de veraf gelegen hoeken miniem is. Anderzijds heeft deze steen in alle richtingen een even grote invloed. Als Wit een kant afblokt, kan de steen nog steeds ontwikkelen in alle andere richtingen. Vergelijk dit met de 3-3 steen, wiens ontwikkeling meteen kan worden belemmerd door eender welke zet in de nabijheid (a, b, of c).

Het 5-5 punt

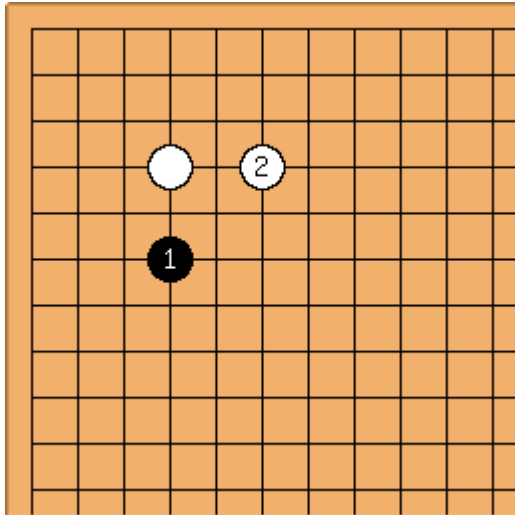


Een interessant punt om te onderzoeken is het 5-5 punt. Wit 1 neemt onmiddellijk alle oogruimte weg in de hoek, zonder zichzelf te kwetsen. Zwart kan geen enkele technisch voordelige zet spelen om Wit in te perken tot de hoek: Wit ontwikkelt rustig naar een zijde, zij het niet op grote schaal

Terug naar het 4-4 punt



Keren we terug naar het 4-4 point en het resultaat van de witte invasie die aan Zwart zijn basis in de hoek ontnam. We zien dat Zwart basistechnieken als de hane kan toepassen om Wit op te sluiten in de hoek. Zwart bouwt een krachtige muur in de richting van zijden en centrum. Sterker nog, de zwarte groep is bijna levend geworden en kan erg stabiel genoemd worden.



Benadert Wit het 4-4 punt langs de buitenkant, zoals in dit diagram, dan ontwikkelt de 4-4 steen op grotere schaal dan het 3-3 punt. Men kan die schaal visualiseren en quantificeren door de zone achter de witte stenen als potentieel gebied te beschouwen, maar men moet opletten voor de waanidee dat dit definitief gebied is.

Voorgaande argumenten geven aan waarom op een groot bord het 4-4 punt een ideaal punt is om te ontwikkelen zonder de stabiliteit uit het oog te verliezen. Dit argument breidt zich uit tot de zijden:

De vierde lijn is die van ontwikkeling. De derde lijn die van stabiliteit.

Asymmetrische hoekzetten

Het elementaire asymmetrisch punt is het 3-4 punt. Die zet wordt uiteraard gekozen indien men meer onmiddellijke stabiliteit wenst dan het 4-4 punt biedt en meer potentiële ontwikkeling dan het 3-3 punt. Het nadeel van het 3-4 punt is dat het een zijde benadrukt. De tegenstander kan de keuze in rekening brengen bij zijn volgende zet. Asymmetrische zetten zijn in dat opzicht dus minder flexibel, maar aangezien flexibiliteit tot de gevorderde concepten mag worden gerekend, gaan we er hier niet verder op in.

(wordt vervolgd)