

# Tempo

I go handler det om at komme først. Hvis din medspiller har spillet en sten på et punkt kan du ikke selv spille der bagefter. Omvendt så kan din medspiller ikke spille en sten på et punkt, hvis du selv allerede har spillet der.

Måden at få fart på sit spil er at undgå at spille på punkter, som man allerede har erobret. Nogle punkter kan ens medspiller ikke spille på, og der skal man helt ikke spille. Hvis du gør det alligevel, så bliver dit spil langsomt.

Det kan selvfølgelig være, at lægge en sten, hvor din medspiller ville komme i atari med det samme, hvis medspilleren spiller der. Det svare lidt til at stoppe op, for at binde sit snørebånd op for at binde det igen, for at snørebåndet ikke skal gå op.

Andre gange kommer din medspillers stenen ikke i atari med det samme, men kommer det hurtigt, hvis din medspiller spiller der. I disse situationer, kan man godt være modig og risikere, at modstanderen spiller der.

## At skubbe i ryggen

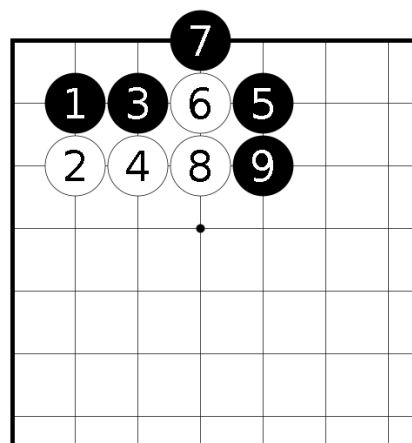
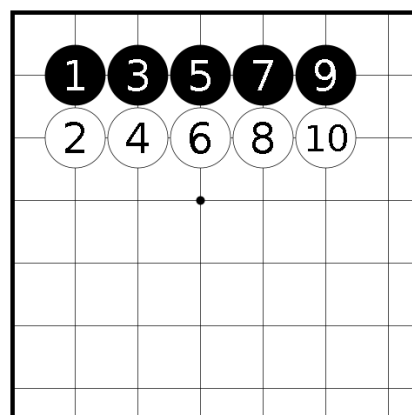
På *diagram 1* er vist et simpelt eksempel på at hvid har succes med at skubbe sort i ryggen, og derved bestemme, hvor sort kommer til at løbe hen:

Når hvid har spillet sten 2 oven på sort 1, gælder det om for sort at løbe sin vej ud af hjørnet for ikke at blive fanget. Dette kan sort gøre som vist på diagrammet. Hver gang sort forsøger at komme væk fra hvid, følger hvid efter, og skubber derved sort i ryggen.

Men sort kan undgå dette ved at løbe hurtigere end hvid, og derved komme foran hvid.

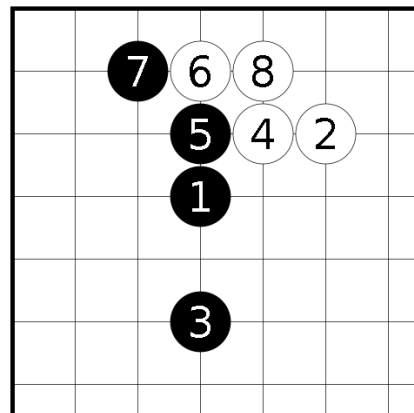
På *diagram 2* laver sort et one-point-jump som sten nummer 5. Nu bliver der et hul mellem sort 3 og 5, men kan hvid komme igennem dette hul?

Hvis hvid forsøger at komme igennem med hvid 6, kommer hvid i atari med det samme, og må dække med hvid 8. Nu har sort fået vendt sig om og begynder at skubbe til hvid i stedet for med sort 9.



## At skubbe igennem

På *diagram 3* vil hvid gerne ind i hjørnet. Hvid ser at man kan komme forbi sort ved at spille hvid 4, men stort blokerer bare hvid med sort 5. Hvis hvid så forsøger at komme ind i hjørnet, ved at fortsætte med hvid 6, blokerer sort igen med sort 7, og hvid må igen tilbage, for at dække med hvid 8 for at være kommet bare et lille stykke ind i hjørnet.

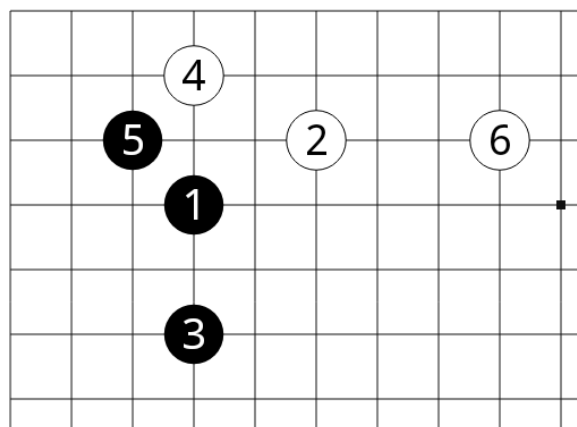


I stedet for hvid 4, kan hvid springe ind i hjørnet med en kema (hvid 4) i diagram 4. Hvid får godt nok et hul, mellem hvid 2 og hvid 4, men sort kan ikke komme igennem uden meget hurtigt at komme til at ligge i atari.

Sort må derfor forsvare sig mod hvids angreb ved at trække sig lidt tilbage med sort 5.

Hvid kan nu få endnu mere fart på ved at lave et 2-point-jump hvid 6. Her får man så igen et hul mellem hvid 2 og hvid 6, men igen kan sort ikke komme igennem.

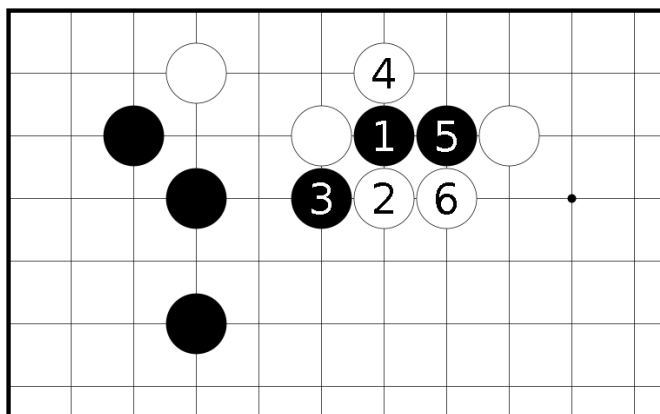
Herved har vi spillet en simpel joseki.



## En nem måde at forhindre at sort kommer i mellem de hvide sten på 3de-linjen.

Når hvid skal forhindre at sort går mellem de sorte sten, gælder det om at tage så mange friheder fra sort, at hvid har flere friheder end sort.

Hvis Sort eksempelvis går imellem de hvide sten med sort 1, kan hvid tage en frihed fra sort med hvid 2 og samtidig forhindre sort i at kunne forbinde sine sten på 4de-linjen. Sort kan derpå tage friheder fra de hvide sten ved at lave et cross-cut med sort 3 og forsøge at forbinde sine sten på 4-5de-linjen.

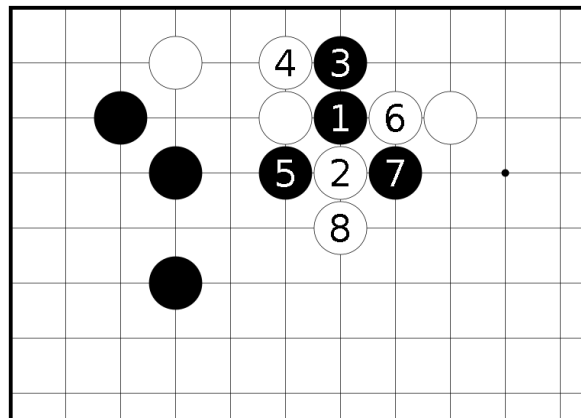


Nu har både de sorte og hvide sten 2 friheder hver. Det kan hvid hurtigt lave om på ved at lægge sort 1 i atari med hvid 4. Når sort går ud af atarien med sort 5, fanger hvid sort i en stige med hvid 6. Sort kan ikke komme ud af stigen og er fanget.

Hvis sort har set stigen, kan sort sikre sig flere friheder ved at spille sort 3 i stedet for og forsøge at forbinde sine sten på anden-linjen, men det hjælper ikke sort.

Hvid kan tage en frihed fra sort med hvid 4 og samtidig forhindre sort i at forbinde sine sten på anden-linjen.

Nu har hvid masser af friheder ind mod hjørnet. Sort kan nu forsøge at fange den svage hvide sten på den anden side, med sort 5, så hvid skaber sig flere friheder til sin sten med hvid 6.



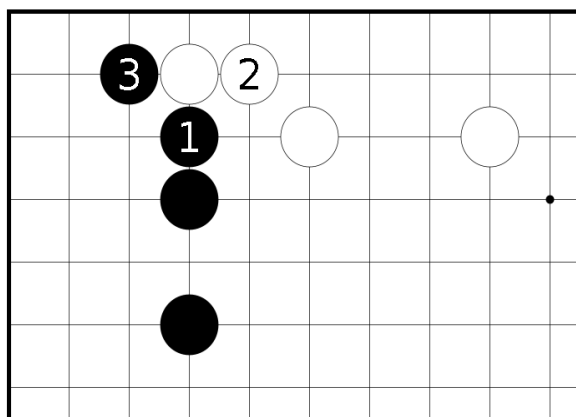
Sort kan nu lægge hvid 2 i atari med sort 7, men når hvid går ud af atarien, får hvid mindst 3 friheder til alle sine grupper, mens sort kun har to friheder til sine sten mellem de sorte sten, og sort kan aldrig få mere end 2 friheder til disse sten.

## At spille zuki er ofte dårligt

Det er ofte bedst at omringe medspillerens sten på afstand, frem for at spille zuki, altså at røre ved medspillerens sten. Når man rører ved modstanderens sten, mister modstander selvfølgelig en frihed, men man mister også selv en frihed. Da det så er medspillerens tur næste gang, risikere man at medspilleren også tager en frihed fra dig, og at man dermed selv mister to friheder, mens modstanderen kun mister en frihed.

I denne joseki, som vi kigger på, kunne sort måske være fristet til at spille zuki med sort 1 ned oven på den hvide sten, og der ved presse hvid ned mod baglinjen, i stedet for at spille på san-san-punktet.

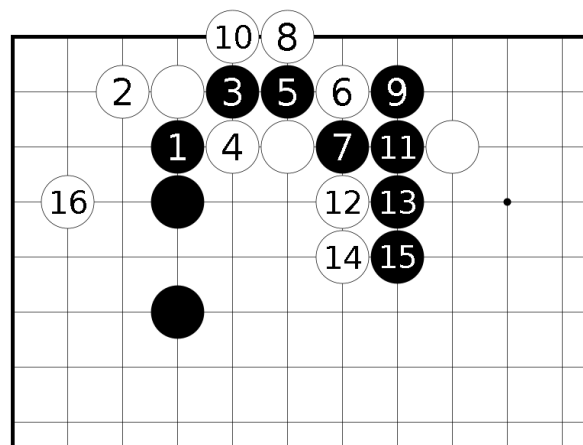
Hvis hvid er flink, trækker han sig hen mod sine egne sten for at få flere friheder og forbinde sine sten. Her ved har sort vundet et enkelt point, men det er jo ikke sikkert, at hvid ønsker at forære et point væk.



Hvid kunne også forsøge at sikre sig øjne i hjørnet ved at spille hvid 2 i stedet for, fordi sort ikke kan komme til at splitte de hvide sten.

Sort kan godt forsøge at fange de hvide sten med sort 3, men ender bare selv med at blive fanget.

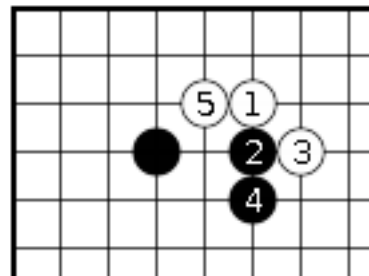
Efter hvid 16, har hvid lavet sig to øjne i hjørnet. Hvid har fået afskåret sort fra kanten, og derved frataget sort muligheden for at lave to øjne på kanten. Tilmed er hvid ved at omringe de sorte sten, så sort skal til at løbe væk for at lave to øjne et andet sted. Dette er ikke godt for sort.



## Spil zuki når du selv er stærkest

Når man selv er stærkest styrker man ofte både sig selv og modstanden. Det kan mange gange godt betale sig, når man selv er stærkest.

Igen vælge hvid at nærme sig en sort sten, der er spillet op 4-4-punktet med en kakari hvid 1. Når sort allerede har en sten, kan sort vælge at styrke sig selv ved at spille zuki, ved at spille oven på hvids sten, med sort 2.

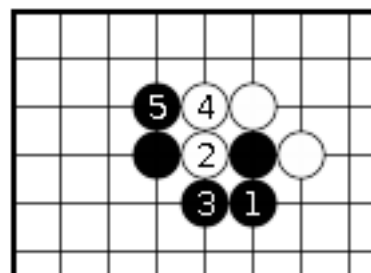


Nu skal hvid ud af hjørnet, for ikke at blive omringet i hjørnet. Det kunne hvid gøre med hvid 3, så hvid bevæger sig ud mod centeret.

Så får sort 2 hvide sten i mod sort 2, så sort styrker sine sten med en zuki-nobi (rør og skub), sort 4. Til sidst styrker hvid sine sten ved at spille en zuki-hiki (rør og træk), hvid 5. Herved har sort og hvid udvekslet en zuki-nobi og en zuki-hiki, som er to lige stærke figure.

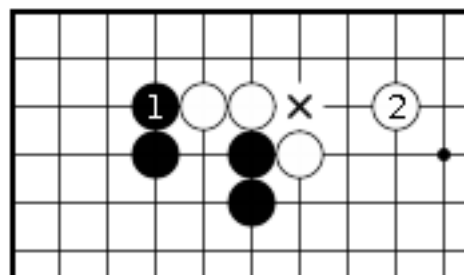
Denne situation finder man mange steder på brættet – ikke kun i hjørnerne – og det er ofte det stærkeste for begge parter at udveksle en zuki-nobi med en zuki-hiki og omvendt. Bagefter har både de hvide og de sorte sten har 7 friheder hver, og de er lige stærke.

Dette ville for eksempel være helt forskelligt fra den situation, hvor hvid forsøger at gå igennem hullet mellem de sorte sten med hvid 2 på diagrammet til højre. Efter sort har spillet 5, har de sorte sten stadig 7 friheder, mens hvid kun har 5 friheder tilbage. Dette betyder, at sort er kommet til at stå stærkest.

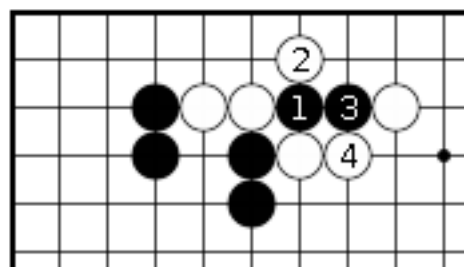


Efter at have udvekslet en zuki-nobi med en zuki-hiki kan sort fortsætte med at lukke hjørnet af med sort 1, på diagrammet til højre.

Nu skal hvid passe på ikke at blive cuttet, hvis sort spiller på X. I stedet for at hvid spiller på X selv for at forhindre sort i at spille der, kan hvid spille hvid 2 for at dække cuttet. På den måde dækker hvid både sit cut og udvider sin gruppe hen langs siden.

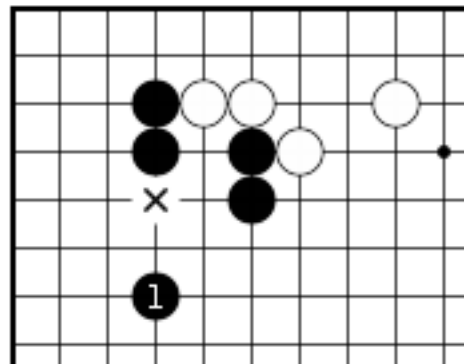


Hvis sort forsøger alligevel at cutte hvid bliver sort hurtigt fanget i en stige, som vist på diagrammet til højre.



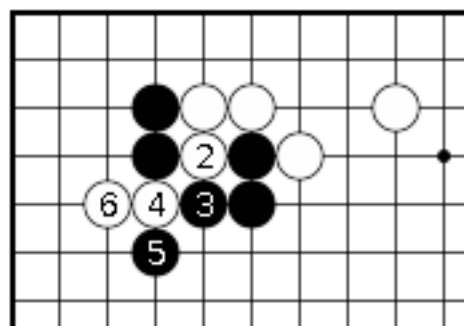
Efter hvid har dækket sig cut, er der sort i fare for at blive cuttet på X, så sort må dække sit cut med sort 1 på diagrammet til højre.

Grunden til at sort dækker med sort 1 i stedet for at spille på X direkte er den samme som, gjalt for hvid før. Hvis sort spiller på X efter at sort 1 er blevet spillet, bliver hvid fanget med det samme i en stige, på samme måde som sort blev fanget af hvid i en stige før.



Hvis sort ikke dækker med sort 1, har hvid mulighed for at cutte på X, som vist på diagrammet til højre.

Nu er vi i en situation, hvor hvid har 3 friheder, mens sort ligeledes har 3 friheder på den ene af sine grupper. Forsøger sort at skaffe sig flere friheder, har hvid mulighed for at cutte igen, og dele de resterende sorte sten op i to grupper med kun 2 friheder.



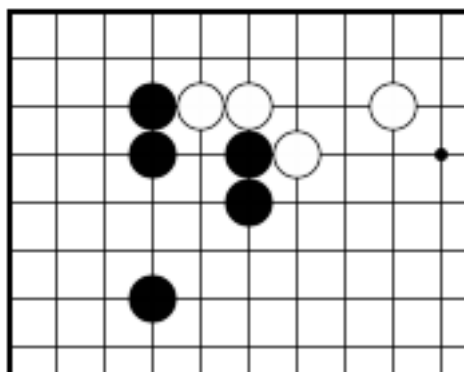
Dette ser ikke ud til at ende godt for sort.

Hvis både hvid og sort har spillet josekien rigtig ender man i situationen vist på diagrammet til højre, og det er hvid til at spille.

Sort ligger nu meget stærkt i dette hjørne og er ikke lige til at så hjel, da sort næsten har 2 øjne allerede.

Det samme gælder hvid. Hvid er heller ikke lige til at slå ihel, da hvid ligeledes næsten allerede har to øjne.

Det betyder, at der ikke er mere at gøre for hvid lige her. Der er ikke nogle sorte sten, der er lette at angribe, og der er heller ikke nogle hvide sten, der er i fare for at blive slået ihel lige nu.



Derfor skal hvid se sig om på brættet, for at se, om hvid kan finde sig nogle sorte sten, der er nemmere at angribe.

## Altid sikre sine sten inden man angribe modstanderens sten

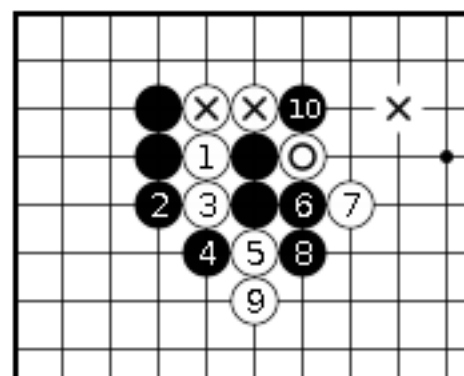
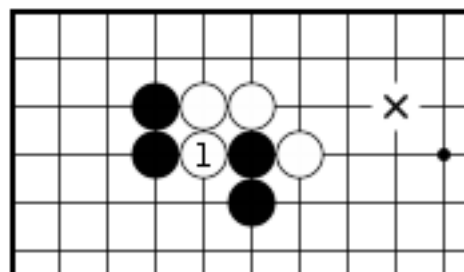
Hvad nu, hvis hvid bare angriber sort med det samme med hvid 1, inden han har sikret sine sten ved at spille på X, som vist til højre. Kan hvid ikke slippe af sted med det og dermed opnå en fordel?

Svaret er nej. Hvid kommer i frygtelige problemer og kan endda dø, hvis han ikke dækker sine sten for hvid går til angreb.

Lad os sige at sort bare forsvare sine sten i hjørnet med sort 2. Det giver hvid mulighed for at mose sig igennem sorts sten med hvid 3, men bliver stoppet af sort 4.

Hvid har nu muligheden for at fange de sorte sten i en stige med hvid 5. Sort går lidt med på stigen til at hvid 5 kommer i atari.

Hvid bliver så nødt til at gå ud af atarien, med hvid 9, og sort lægger den hvide sten O i atari. Selv om hvid forsøger at gå ud af atarien, vil de hvide sten, markeret med X aldrig få mere end 1 frihed efterfølgende, så de vil være døde.



## Spil også zuki på siden

I stedet for at ramme den hvide sten ovenfra, kan man også give hvid et spark fra siden med sort 1, som vist på diagrammet til højre.

Hvis sort får lov at spille på hvid 2, bliver hvid jagtet hen langs siden på tredje-linjen, så hvid skynder sig at spille hvid 2.

Herefter sikre sort sig hjørnet med sort 3 og hvid sikre sig en bid af kanten, ved at spille hvid 4.

Dette er endnu en joseki, der er nogenlunde lige for både hvid og sort.

