

Facila Lim-aranĝado

- Ek de simia glito ĝis poent-kalkulado –

USIKUBO Yositaka 9a profesiluo

Antaŭparolo

Go-ludo progresas ek de unua stadio (formaciado), tra meza stadio (batalado), ĝis fina stadio (lim-aranĝado). La stadio de limaranĝado estas, ke post ĉiuj bataloj, restas plimultigo aŭ malplimultigo de teritorioj (plimultigi sian teritorion kaj malplimultigi kontraŭulan teritorion). Ĝis la meza stadio, grave estas sinteno, ke fortigu sin kaj ne restigu maltrankvilaĵojn. Sed en lim-aranĝado, oni devas gajni poentojn realistike. En lim-aranĝado, sin-fortigaj metoj taksigas tro sin-gardemaj.

Multaj amatoraj ludantoj estas nek lertaj, nek interesitaj en lim-aranĝado. Ĉefa kialo ŝajnas esti ili volas glori venki batalojn en meza stadio. Sed, el bataloj kun samnivela kontraŭulo ofte rezultas malgranda diferenco. Do la venko/malvenko ofte decidiĝas en lim-aranĝado. Kaj se vi havas memfidon en via povon de lim-aranĝado, vi povas senriske ludi en mesa stadio.

Ŝajne, multaj amatoraj ludantoj ne volas lerni lim-aranĝadon, pro ke ĝi estas ĝena kalkulado. Lim-aranĝado iel similas al problem-solvado pri vivigi/mortigi. Sed se vi transiras super la ĝeneco, vi povas ĝui GOon pli profunde. Dum scipoviĝas ludi Goon, se vi ne studas lim-aranĝadon, vi nur ĝuas duonon de GOaj amuzoj. Ankaŭ en tiu senco, lim-aranĝado estas kompletigo de GOo.

Mi pensas, ke en arto de GOo estas du fazoj, unu estas povo por legi (baza povo), kaj la alia estas esencaj procedoj (teknikoj memoreblaj). Baza povo decidas veran fortecon. Ĉi tion oni ne povas memori per lernado, sed oni devas penante sin ekzerci (por tio bone estas perfekte studi vivigi/mortigi problemojn, ek de la facilajn problemojn.)

En lernado de lim-aranĝado, ankaŭ estas du fazoj, povo por kalkuli, kaj esencaj procedoj. Kreskigi sian povon por kalkuli (gajnon aŭ malgajnon de poentoj) estas kulturi sian povon por legi, la bazan povon.

En ĉi tiu libro, tre detale klarigitaj estas la senco kaj metodo de la gajno/malgajno kalkulado.

Aliflanke, oni devas lerni kaj memorigi al si esencajn procedojn. Vi nepre lernu ilin. Unue klarigitaj estas bazaj esencaj procedoj. Sekve, diversaj esencaj procedoj estas prezentitaj en ekzercaj problemoj.

Enhavo

(skribota poste)

~ Profesiulaj konsiloj ~

Taktiko, Baza tekniko 1-‘Tranĉi’

La stadio de limaranĝado estas, ke post ĉiuj bataloj, restas plimultigo aŭ malplimultigo de teritorioj. Ĉiuj 22 problemoj en tiu ĉi libro estas en la stadio. La stadio komenciĝas ek de gravaj lim-aranĝoj. En la situacio vi devus atenti “sekvigan lim-aranĝon”. {“sekviga” signifas “tenanta metrajton”}.

(1) Ne forgesu viajn “sekvigan lim-aranĝon”.

(2) Preventu kontraŭulajn “sekvigan lim-aranĝon”. Tio nomiĝas “inversa lim-aranĝo”.

Inversaj lim-aranĝoj valoras same valoras al la sekvigaj lim-aranĝoj. Inversaj lim-aranĝoj taksigas double pli valoraj ol ne-sekvigaj lim-aranĝoj. Tio aperos ofte en tiu ĉi libro.

Kompreni la valoron de inversaj lim-aranĝoj estas grave en lernado de lim-aranĝado.

(3) Ŝtonmetu la ne-sekvigajn lim-aranĝojn laŭ la ordo de la valoroj.

En situacio de ne-gravaj limaranĝoj, vi devus atenti, ĉu ekzistas ŝtonmeton gajnantan eĉ nur unu poenton. Tial vi devas ekzerci vin por senti ekziston de gajnanta ŝtonmeto tuj vidante la figuron de ŝtonaroj. Vi nepre povos utiligi la spertojn vidi diversajn figurojn de lim-aranĝo, kaj plifortiĝos.

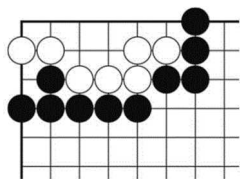
La studadon de lim-aranĝado, ne koncernas la larĝeco de la GO-tabulo. Ĉe la problemoj bonvolu tralegi la ludon ĝis la fino.

La esencaj metodoj en lim-aranĝado ekzistas 3 teknikoj;

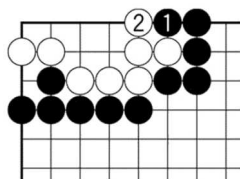
1. Tranci
2. Internen meti
3. Tuŝmeti

Unue montras tipan ekzemplon el “Tranĉi”;

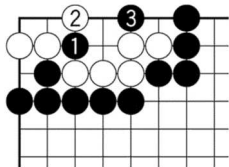
Problemo: Nigro havas metrajton.



Diag.1: Se N1, 6 poentoj da blanka teritorio.



Diag.2: Teknike estas tranĉi kiel la N1. La ŝtono estas kaptita de B2, sed pro la ofero Nigro povas plie invadi kiel la N3. {Ĉi tiam Blanko ne povas forlasi la procedon, ĉar se forlasus, la blanka ŝtonaro estus mortgita.}



Diag.3: Ĝis B6 la procedo estas devigita. Kiom da poentoj Blanko havas? 4 poentoj inkluzive la kaptito. Kompare de diagramo 1 malmultigita je 2 poentoj. Grava estas la diferenco en tia mallarĝa parto. Tio estas la efiko de la tekniko "Tranĉi".

