



Indfangningsteknikker - Stiger

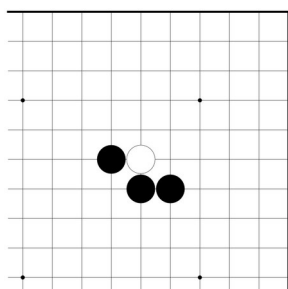
Stigen

En stige er en indfangningsteknik, som ofte benyttes i Go. På japansk kaldes den *shicho*, men på dansk benytter vi ordet "stige".

Teknikken går ud på at spilleren hele tiden sætter modstanderen i *atari* indtil alle modstanderens sten er fanget. Hvis det kan lade sig gøre. Efter nogle træk dannes et mønster på brættet, der ligner en "stige", og det er det mønster, som har givet navn til teknikken.

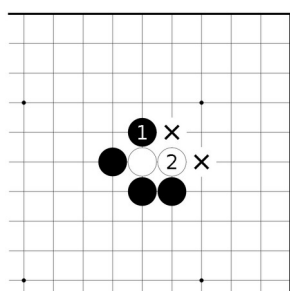
Grundlæggende mønster

Her ses det grundlæggende mønster for en stige:



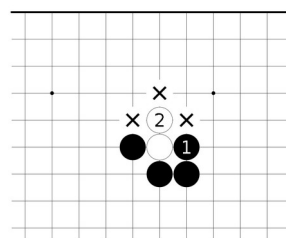
Det er Sorts tur til at trække. Bemærk at Hvid kun har 2 friheder.

Korrekt:



Sort 1 sætter Hvid i *atari*. Hvis Hvid kun kan forlænge sin sten med 2 for igen at få 2 friheder.

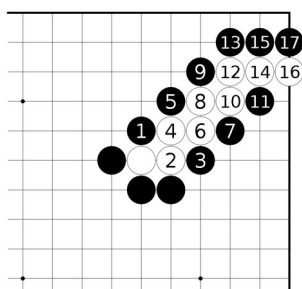
Forkert:



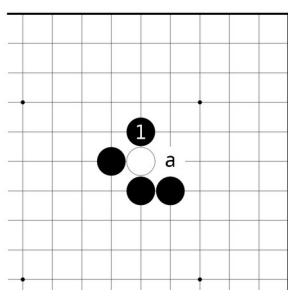
Sort 1 forsøger at omringe Hvid fra den anden side. Hvid undslipper *atari* med 2, og har nu 3 friheder.



Hvis Sort fortsætter med at sætte Hvid i *atari*, vil Sort skubbe Hvid ud mod kanten, og der opstår en stige. Til sidst har Hvid ingen friheder og de hvide sten erobres af Sort:



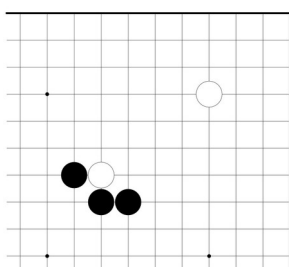
Så når vi ser følgende mønster på brættet:



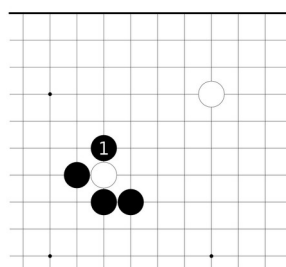
Så har Sort altså fanget Hvid i en stige, og Hvid bør derfor som hovedregel opgive den hvide sten og spille et andet sted. Hvid bør altså ikke spille i punktet a.

En stigebryder

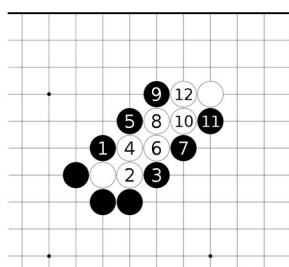
En stige vil dog ikke altid virke, hvis modstanderen har en såkaldt stige-bryder.



Her ses en situation, hvor Sort ser en tilsyneladende oplagt stige. Men Sort har ikke opdaget Hvid sten i øverste højre *hoshi* punkt.

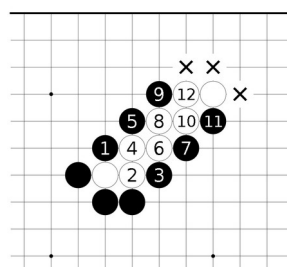


Sort vælger med træk 1, at forsøge at fange den hvide sten i en stige ved at sætte Hvid i *atari*.

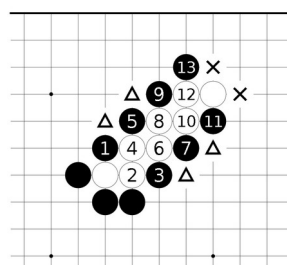


Alt forløber fint, indtil Hvid træk 12. Her opdager Sort, at hvid sten 12 forbinder med den hvide sten i *hoshi* punktet.

En sådan sten, som bryder en stige, kaldes en stigebryder.

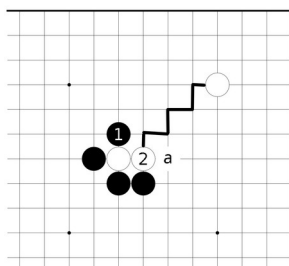


Bemærk, at idet Hvid sætter sten 12 har den hvide gruppe nu 3 friheder, og er derved sluppet ud af stigen.



Bemærk også, at en stigebryder giver modstanderen (her Hvid) mulighed for at sætte Sort i *dobbelt-atari* langs stigen. Markeret med trekant på diagrammet.

En måde, at finde ud af, om modstanderen har en stigebryder er ved at følge stigen med øjnene ud mod kanten:

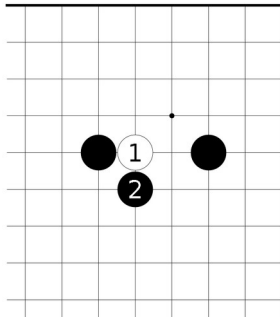


Har modstanderen en stigebryder på stigen vej, så virker stigen ikke. Husk at stigebryderen ikke nødvendigvis ligger der i forvejen. Hvis du ikke fanger modstanderen med det samme, så husk at modstanderen kan lægge en stigebryder senere i spillet.



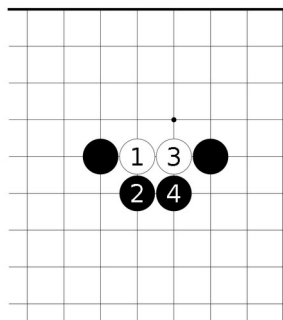
Variation over mønster

På følgende diagram ses to sorte sten, der har to øjepunkter mellem sig:

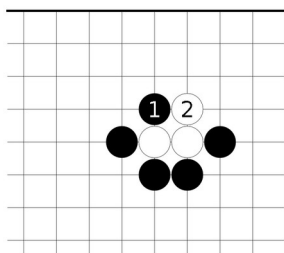


Hvis Hvid forsøger at cutte de to sort sten med 1, kan Sort følge op med 2.

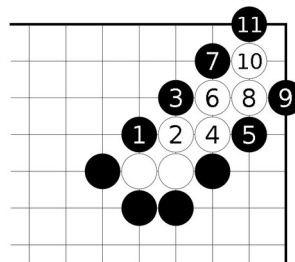
Hvis Hvid fortsætter med 3, så er den fanget i en stige med Sort 4, hvis Hvid ikke reagerer og prøver at undslippe:



Sort fanger Hvid i en stige:



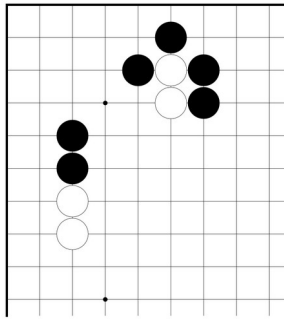
Og konsekvensen er at Hvids gruppe dør:



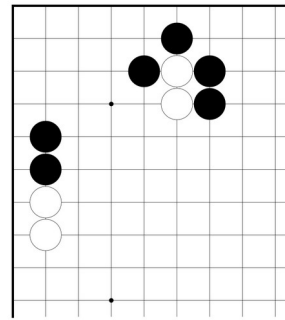


Opgaver

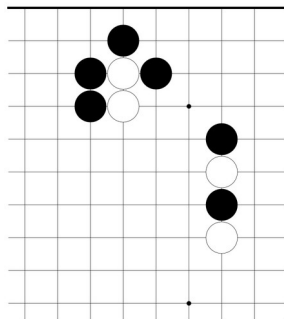
Opgave 1:



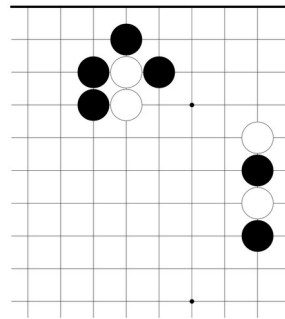
Opgave 2:



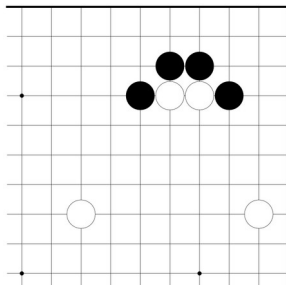
Opgave 3:



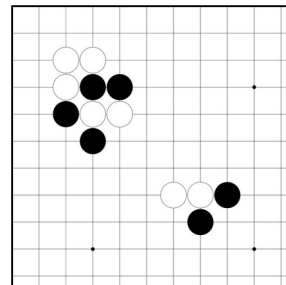
Opgave 4:



Opgave 5:



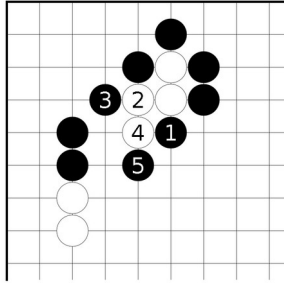
Opgave 6:



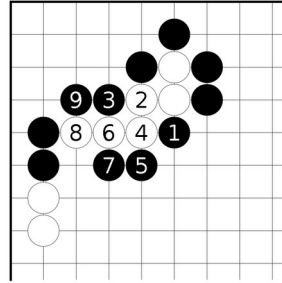


Løsninger

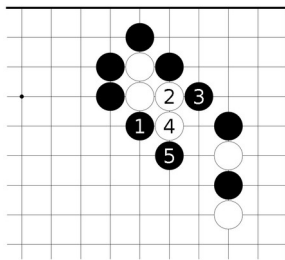
Opgave 1:



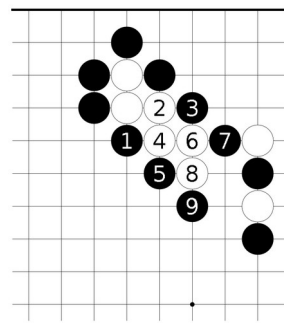
Opgave 2:



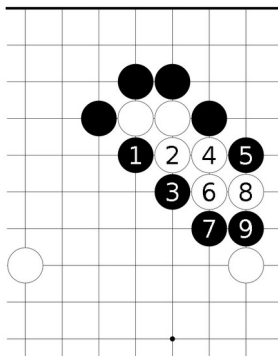
Opgave 3:



Opgave 4:



Opgave 5:



Opgave 6:

