

Kaku Takagawa

Joseki im Mittel- spiel



KAKU TAKAGAWA

Joseki im Mittelspiel

In diesem Buch werden häufig wiederkehrende
Stellungen des frühen Mittelspieles behandelt.

Die 47 Beispiele werden hinsichtlich des besten
Angriffes und der optimalsten Verteidigung
untersucht.

Inhaltsverzeichnis

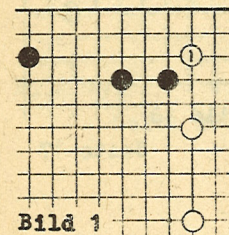


Bild 1
Seite 9

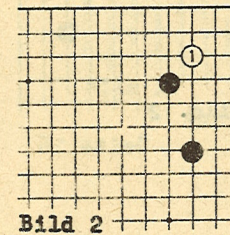


Bild 2
Seite 9

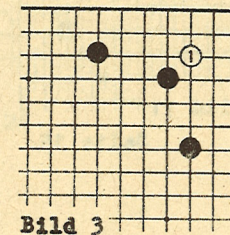


Bild 3
Seite 10

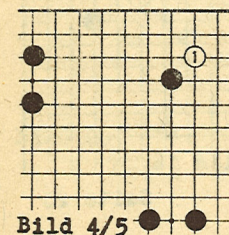


Bild 4/5
Seite 11/11

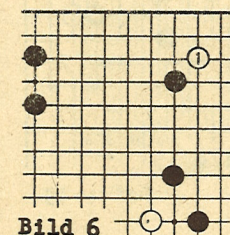


Bild 6
Seite 12

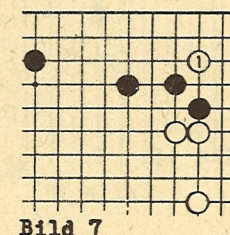


Bild 7
Seite 12

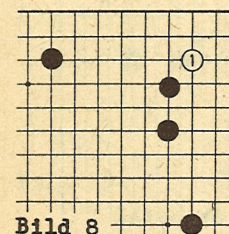


Bild 8
Seite 13

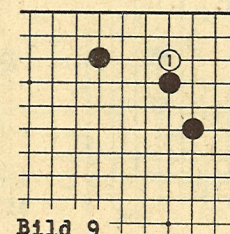


Bild 9
Seite 14

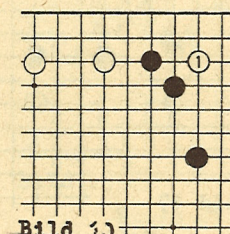


Bild 10
Seite 14

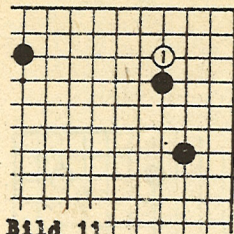


Bild 11
Seite 15

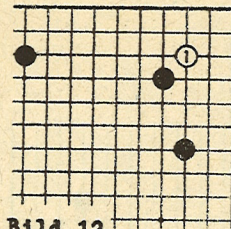


Bild 12
Seite 16

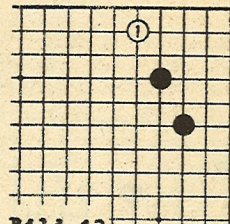


Bild 13
Seite 17

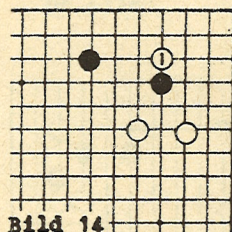


Bild 14
Seite 18

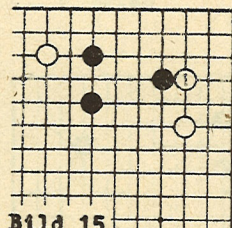


Bild 15
Seite 19

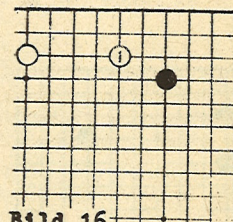


Bild 16
Seite 20

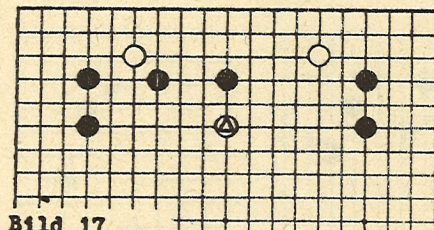


Bild 17
Seite 21

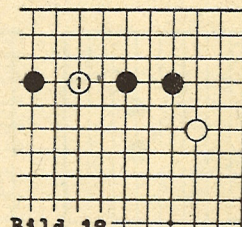


Bild 18
Seite 22

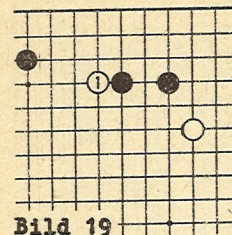


Bild 19
Seite 22

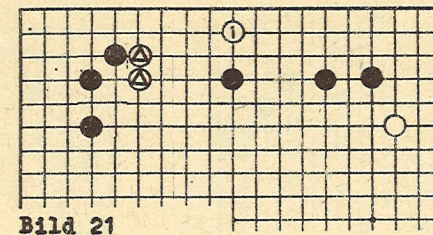


Bild 21
Seite 24

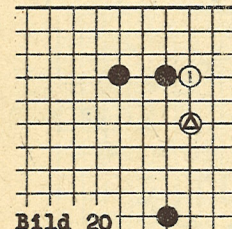


Bild 20
Seite 23

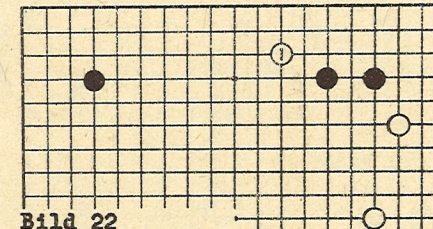


Bild 22
Seite 25

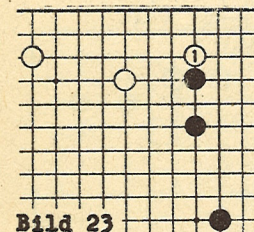


Bild 23
Seite 26

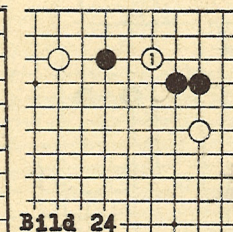


Bild 24
Seite 27

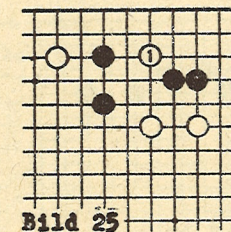


Bild 25
Seite 28

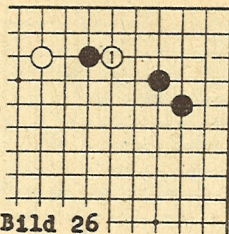


Bild 26

Seite 28

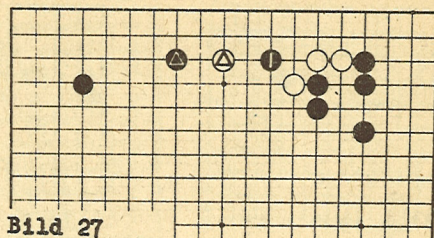


Bild 27

Seite 29

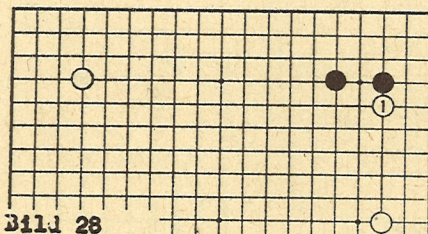


Bild 28

Seite 30

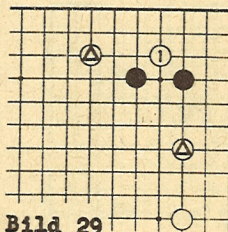


Bild 29

Seite 31

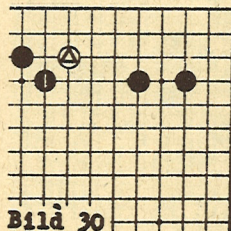


Bild 30

Seite 32

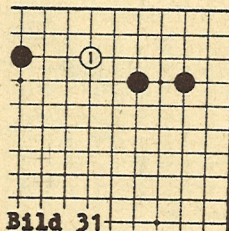


Bild 31

Seite 33

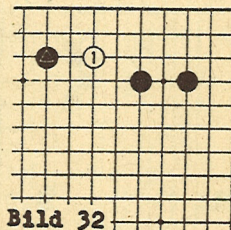


Bild 32

Seite 33

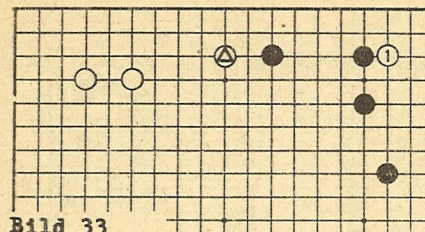


Bild 33

Seite 34

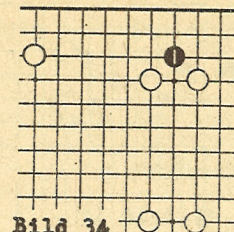


Bild 34

Seite 35

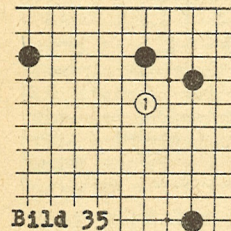


Bild 35

Seite 35

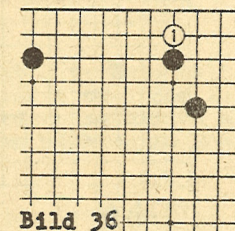


Bild 36

Seite 36

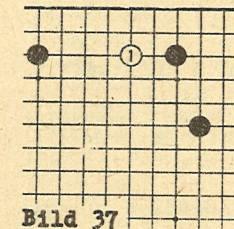


Bild 37

Seite 37

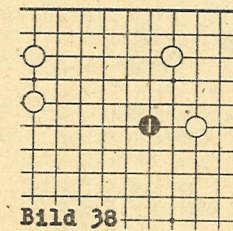


Bild 38

Seite 38

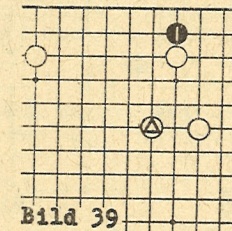


Bild 39

Seite 39

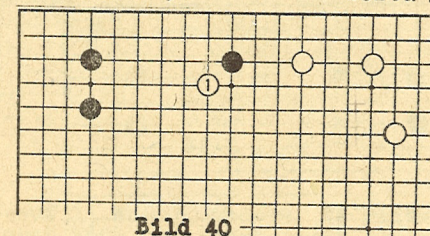


Bild 40

Seite 40

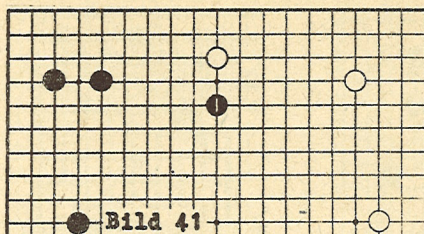


Bild 41
Seite 40

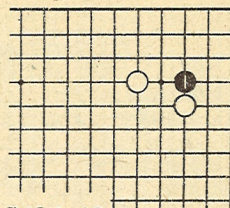


Bild 42
Seite 41

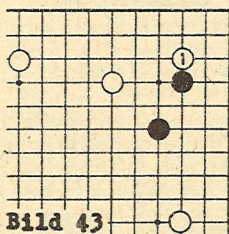


Bild 43
Seite 42

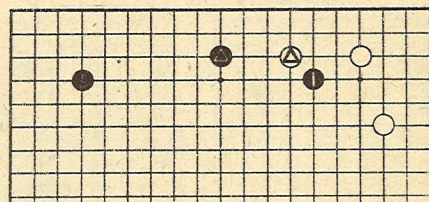


Bild 44
Seite 43

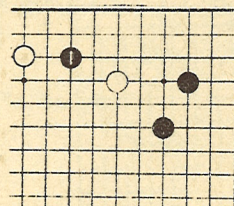


Bild 45
Seite 44

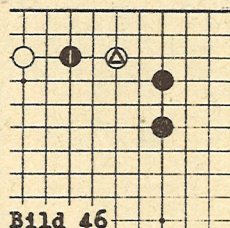


Bild 46
Seite 45

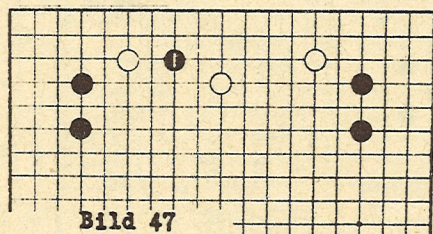


Bild 47
Seite 45

Bild 1

Der Sprung mit w1 ist gut, sobald ein s Stein auf 2 oder auf dem Vorgabepunkt steht.

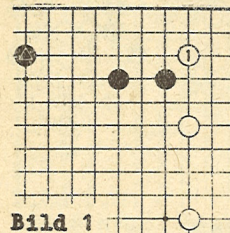


Bild 1

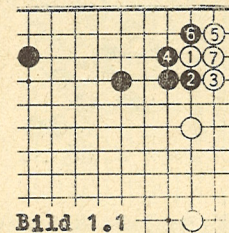


Bild 1.1

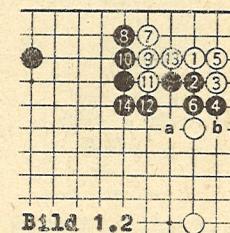


Bild 1.2

Bild 1.1

Die Antwort s2 ist allgemein üblich. Mit s4 läßt S die Verbindung zu, erhält aber die Vorhand. S6 wird in einem so frühen Stadium natürlich nicht gedeckt; wenn W den s Stein fangen möchte, so kann er das nur mit Nachhand tun.

Bild 1.2

Hier wird die andere Möglichkeit für s4 gezeigt. W wird in der Ecke eingeschlossen. Die s Gebietsanlage ist um einige Punkte reduziert worden, dafür ist aber der s Einfluß zur Brettmitte und auf die beiden w Steine gewachsen. W hat die Vorhand und die spätere Möglichkeit, a oder b zu spielen.

Bild 1.3

Wenn W nach s10 in Bild 1.2 tenuki spielt, ist in der Ecke ein ko möglich. W13 in Bild 1.2 ist also ein wichtiger Satz für W.

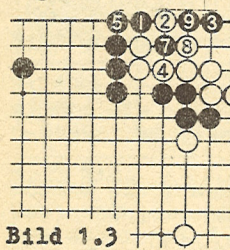


Bild 1.3

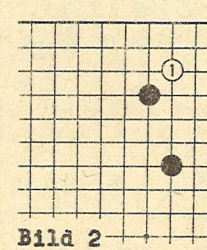


Bild 2

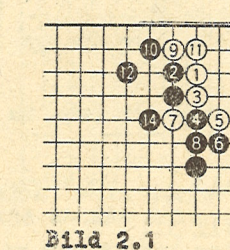


Bild 2.1

Bild 2

Spielt W auf 1, muß er wissen, daß S ihn in der Ecke einschließen kann und dabei einen großen äußeren Einfluß bekommt.

Bild 2.1

Das w Gebiet wiegt den s Einfluß nicht auf. Deshalb muß W gründlich die äußeren Umstände bedenken, bevor er auf 1 spielt. W7 ist nötig, damit W mit Vorhand endet.

Bild 2.2

Wie man sieht, kann der Opferstein $\triangle$ nicht entfliehen.

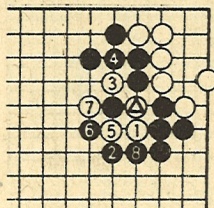


Bild 2.2

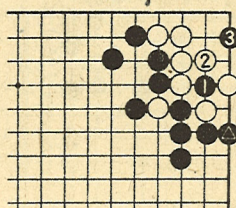


Bild 2.3

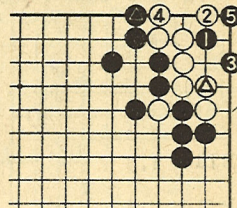


Bild 2.4

Bild 2.3

ist eine Vorhand. Antwortet W darauf nicht, wird er durch s1 und 3 getötet.

Bild 2.4

Um dem Angriff im vorigen Bild zu entgehen, kann W $\triangle$ setzen. Nun hat S mit $\triangle$ auf der anderen Seite eine Vorhand. Antwortet W nicht, kann S die Ecke über ko töten.

Bild 3

Mit seinem Sprung in die Ecke macht W die schlechte Form des S offensichtlich. Egal wie S antwortet - die beiden ogeima stehen zu nah am Vorgabestein. Grundsätzlich sollte S statt des zweiten ogeima $\triangle$ auf a setzen, wenn er die Ecke vergrößern will, oder auf b, wenn er eine gute Anlage am Rand aufbauen will.

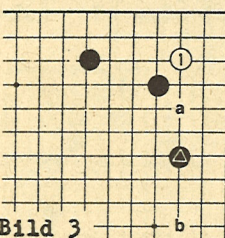


Bild 3

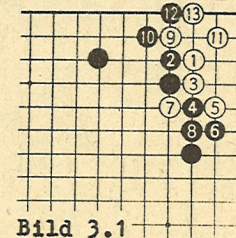


Bild 3.1

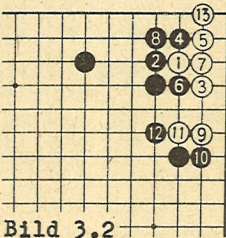


Bild 3.2

Bild 3.1

Hier lebt W nur mit ko, hat dafür aber dem S eine schlechte Form verschafft.

Bild 3.2

W kann auch ohne ko leben, wenn er 3 spielt, doch dafür muß er die Nachhand und die bessere Form des S in Kauf nehmen.

Bild 3.3

Spielt S 10 in Bild 3.2 auf 1 hier, kommt W ebenfalls bedingungslos zum Leben. W4 ist tesuji.

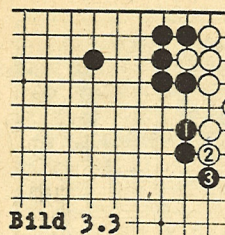


Bild 3.3

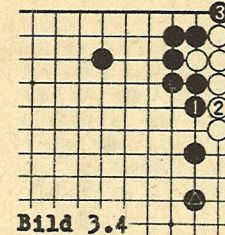


Bild 3.4

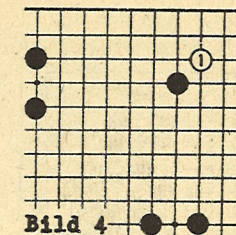


Bild 4

Bild 3.4

Hat S zusätzlich einen Stein auf $\triangle$, wird W getötet; W kann sich nur an die ko-Variante von Bild 3.1 halten.

Bild 4

In dieser Position ist w1 ein dringender Satz. Für beide ist dieser Punkt sehr groß.

Bild 4.1

Wäre S auf 1 gegangen, so hätte W auf diesem Brettviertel kaum Chancen für eine lebende Stellung gehabt. Hier gibt S widerstandslos die Ecke auf. Doch er kann auch 6 auf 7 spielen. (siehe Bild 5).

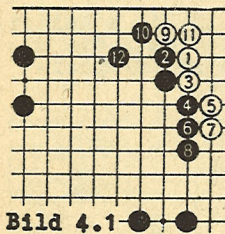


Bild 4.1

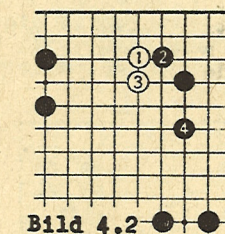


Bild 4.2

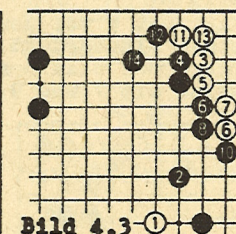


Bild 4.3

Bild 4.2

W1 ist ein ungünstiger Angriff. Nach s4 sind die beiden w Steine zu schwerfällig.

Bild 4.3

Sollte die s Anlage von Bild 4 noch nicht voll ausgebaut sein, so kann sie W vor dem Sprung in die Ecke von außen mit 1 eindrücken.

Bild 5

Hier wählt S mit 6 eine von Bild 4.1 abweichende Variante, die oft gespielt wird. W7 und 9 ist natürlich. W sollte sich nicht in der Ecke einschließen lassen. W13 ist eine Vorhand (es droht wa mit nachfolgendem wb). S18 ist notwendig, damit W den S nicht in eine schlechte Form zwingen kann (siehe Bild 5.1).

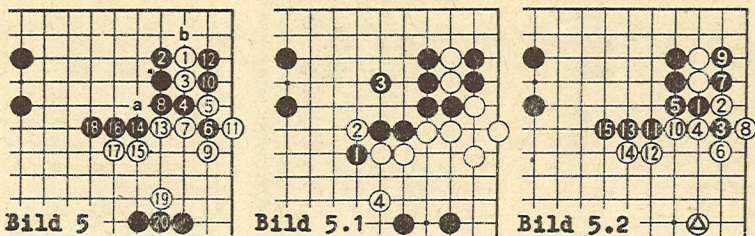


Bild 5.1

S1 ist nicht gut. W bringt ihn mit 2 in eine schlechte Form. Man merke sich dieses Motiv, wo der Gegner zwei Steine halb eingerahmt hat. Die zwei angegriffenen Steine müssen durch einen dritten verlängert werden (siehe s18 in Bild 5).

Bild 5.2

Hier ist es gut von S, den W nicht in die Ecke kommen zu lassen. Nach s15 steht S besser, da der Stein Δ zu nah an der w Mauer steht.

Bild 6

Hier hat W vor dem Eindringen in die Ecke die s Anlage etwas eingedrückt. (siehe Bild 4.3). Versucht S die Abfolge von Bild 5 zu erreichen, ändert W seine Spielweise mit 7 und 9.

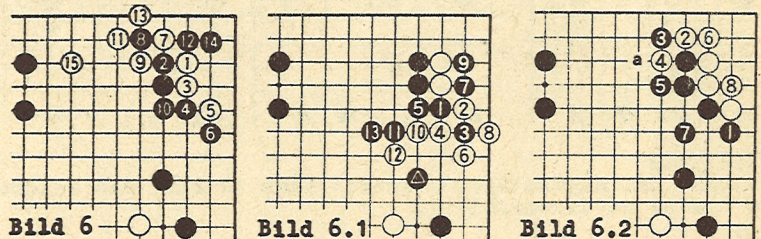


Bild 6.1

Spielt W wie in Bild 5, steht er nach s13 schlecht, da der s Stein Δ seine Entwicklung behindert.

Bild 6.2

Spielt S 10 in Bild 6 auf 5 hier, erreicht W Leben in der Ecke. Nach w8 bleibt das aji a.

Bild 7

Dieses Bild zeigt eine häufig wiederkehrende Stellung. Das Gegenstellen mit Δ ist gut, da W nach Δ eine zu enge Ausbreitung hat.

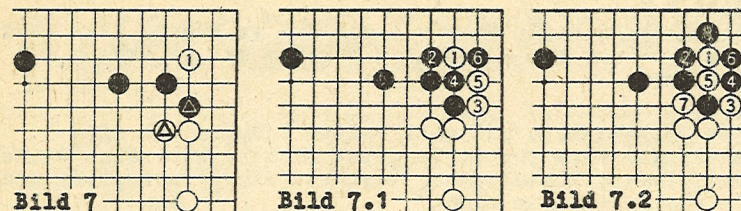


Bild 7.1

Die korrekte Antwort ist s2 bis 6.

Bild 7.2

S kann auch diese Abfolge wählen, falls seine Gruppe gefährdet ist. Diese Möglichkeit sollte aber nur im Notfall ergriffen werden.

Bild 7.3

In Verbindung mit den beiden s Steinen Δ ist s2 möglich, denn die drei w Steine stehen nun schwach. W1 war hier kein glücklicher Satz. S könnte statt 10 auch die w Stellung mit a angreifen.

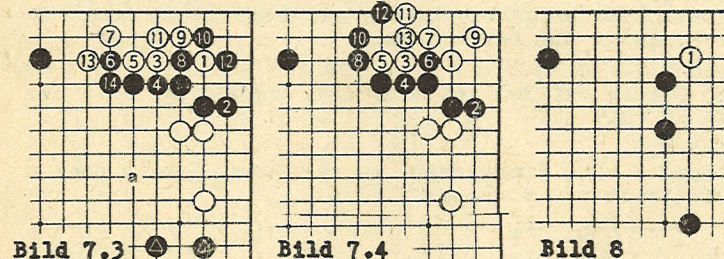


Bild 7.3

Bild 7.4

Bild 8

Bild 7.4

In dieser Situation ist s2 nicht gut, denn die drei w Steine am Rand sind stark. Besteht W auf der Ecke, kann er anstelle von 10 auf 9 spielen.

Bild 8

In dieser großzügig aufgebauten s Stellung ist w1 ein naheliegender Angriff.

Bild 8.1

Für das Leben ist w3 hier der Schlüsselpunkt.

Bild 8.2

Will S das zweite Auge verhindern, entflieht W.

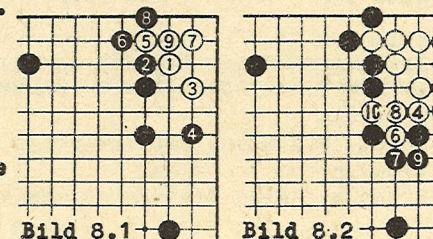


Bild 8.1

Bild 8.2

Bild 8.3

Beseitigt S seine Schwäche mit 3 - er könnte dies auch mit a oder b tun -, muß W das Leben seiner Gruppe mit 4 sichern.

Bild 9

Der Vorgabestein mit zwei weiten Flügeln ist eine schlechte Form für S. Es nützt nichts, wenn eine Seite zum kleinen Rüsselsprung verkürzt wird, da W immer noch in der Ecke leben kann.

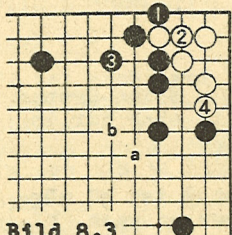


Bild 8.3

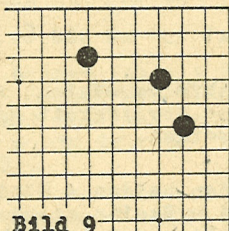


Bild 9

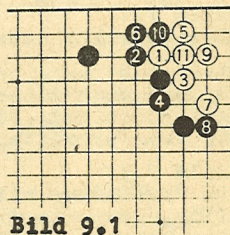


Bild 9.1

Bild 9.1

Dieses Bild zeigt ein bewährtes Abspiel, in dem W bedingungslos zum Leben kommt.

Bild 9.2

Der Sprung auf 3-3 ist hier sehr ungünstig, da W nur ein ko erreicht.

Bild 9.3

S1 und 3 sind fragwürdig, es sei denn, S kann nach 6 ungestraft mit a weiterspielen.

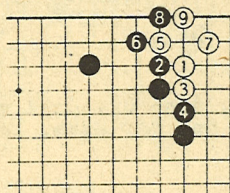


Bild 9.2

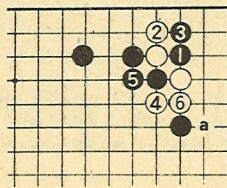


Bild 9.3

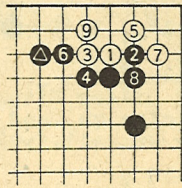


Bild 9.4

Bild 9.4

Ist der s Stein stark, so kann S 4 auch auf 5 setzen, um dem W die Grundlage zu nehmen.

Bild 9.5

Spielt W 3 hier, ist die Folge bis w17 naheliegend.

Bild 10

S hat mit drei Steinen in einer typischen Formation die

Ecke besetzt. Es soll nun der w Sprung auf 3-3 untersucht werden. Wie sich im Folgenden zeigt, hängt das Gelingen eines solchen Vorhabens sehr von den äußeren Umständen ab.

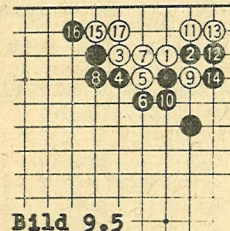


Bild 9.5

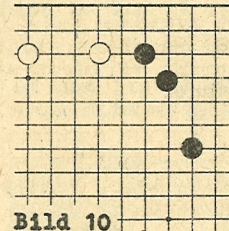


Bild 10

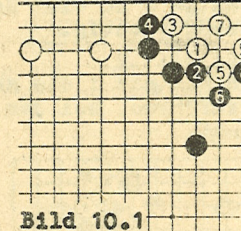


Bild 10.1

Bild 10.1

Hier kommt W die Stellung am oberen Rand zur Hilfe. S muß mit 4 die Flucht des W nach außen verhindern; die Folge bis w9 ergibt ein ko. Das ist alles, was W erreichen kann.

Bild 10.2

In dieser Position ist der Sprung auf 3-3 vergebens.

Bild 10.3

Auch wenn S mit 4 blockt, kann W nicht zum Leben kommen

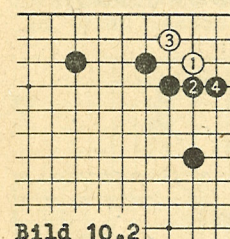


Bild 10.2

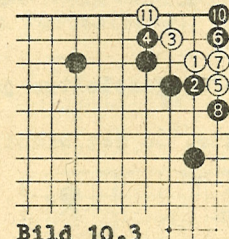


Bild 10.3

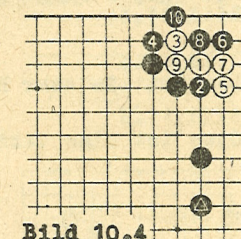


Bild 10.4

Bild 10.4

Wegen des s Steines ist die Spielweise s8 und 10 möglich. W kommt nicht zum Leben.

Bild 10.5

Hier sind die äußeren Bedingungen wieder günstig für W.

Bild 11

Wie soll W diese Formation angreifen? Soll er so vorgehen wie in den Bildern 2 und 3 - wie es in

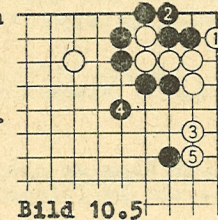


Bild 10.5

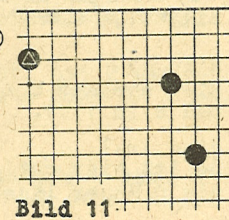


Bild 11

Bild 12 noch gezeigt wird - oder muß er in Anbetracht der weiten Ausbreitung anders spielen?

Bild 11.1

W1 ist der richtige Angriff. Spielte W hier auf 3-3, hätte S zu viel Raum. W3 und s4 sind bei diesem Abspiel sehr wichtig.

Bild 11.2

S hat mit 1 die Möglichkeit, ein ko in der Ecke herbeizuführen, bei dem er aber noch eine Freiheit füllen muß.

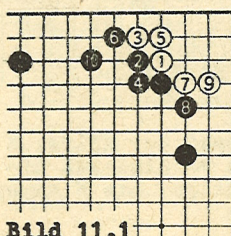


Bild 11.1

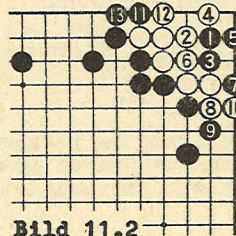


Bild 11.2

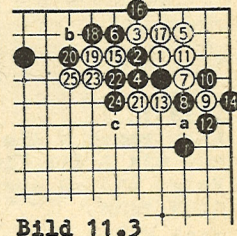


Bild 11.3

Bild 11.3

Wenn die Treppe c für W läuft, ist b und c nach w25 miai. S muß in diesem Falle 12 auf a spielen. Läuft die Treppe nicht für W, spielt er besser wie in Bild 11.1.

Bild 11.4

Das ist ein sehr häufig gespieltes joseki.

Bild 11.5

Dies ist eine Variante. S6 ist wichtig.

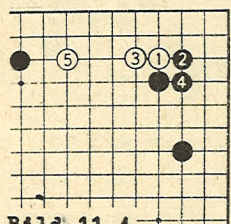


Bild 11.4

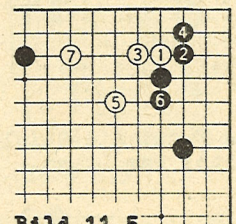


Bild 11.5

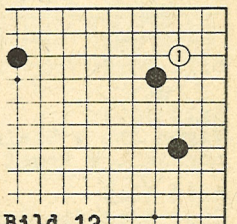


Bild 12

Bild 12

Hier springt W auf 3-3. Siehe Anmerkungen zu Bild 11 und Bild 11.1.

Bild 12.1

S4 ist hier gut. Der Raum am oberen Rand ist größer und die s Mauer länger als im folgenden Bild.

Bild 12.2

Das ist dieselbe Variante wie in Bild 2.1, doch wegen der s Randausbreitung ist die Variante von Bild 12.1 besser für S.

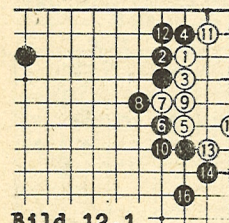


Bild 12.1

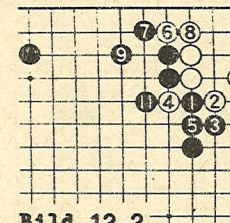


Bild 12.2

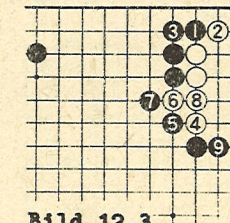


Bild 12.3

Bild 12.3

W2 ist ein Fehler; er kann nun nicht mehr mit 4 fortsetzen.

Bild 12.4

Die einzige Möglichkeit für W ist 4 hier. Die Folge ist eine starke s Mauer, die im Unterschied zu Bild 12.1 keine Schnittstelle am Rand hat.

Bild 13

Wenn S eine Vorhand benutzt, um seinen Vorgabestein auszubauen, so ist w1 ein häufiger Angriff. S2 und w3 ist eine mögliche Fortsetzung.

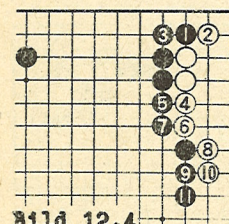


Bild 12.4

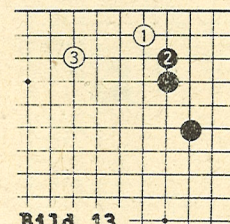


Bild 13

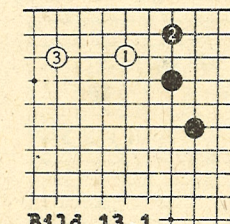


Bild 13.1

Bild 13.1

Hier greift W die s Ecke unter den gleichen Voraussetzungen wie im vorigen Bild an. Bei diesem Angriff erhält S jedoch mit der Antwort s2 eine Idealstellung.

Bild 13.2

Antwortet S auf den Angriff mit 2 nicht, hat W die unangenehme Möglichkeit 1 bis 7. W2 sollte deshalb beantwortet werden.

Bild 13.3

Steht am Rand noch ein Vorgabestein wie hier, kann S auf w1 mit 2 auch blocken. Nach w3 und s4 sehen die

beiden w Steine sehr schwerfällig aus.

S wird den Gegner immer mit s2 zu einer Verdopplung seines Steines zwingen, wenn dieser keine Möglichkeit hat, eine Idealstellung mit drei ken Abstand aufzubauen. W sollte deshalb besser wie in Bild 13 angreifen.

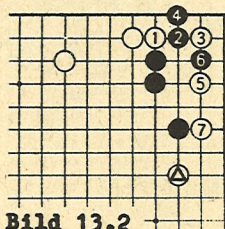


Bild 13.2

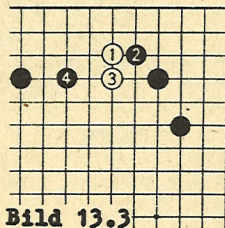


Bild 13.3

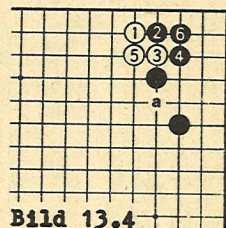


Bild 13.4

Bild 13.4

Dies ist eine häufig gespielte Variante. Das Ergebnis sieht für S recht gut aus, aber W kann später auf a noch einmal angreifen und den S an den Rand drücken.

Bild 14

In dieser Stellung kann W mit 1 angreifen, wenn er nicht den einfachen Weg mit 3-3 gehen will.

Bild 14.1

S2 ist die beste Antwort auf w1. Die Fortsetzung bis w7 ist zwangsläufig. S8 ist wichtig. Nach s9 ist s10 die richtige Antwort.

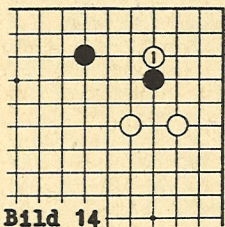


Bild 14

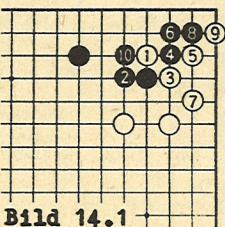


Bild 14.1

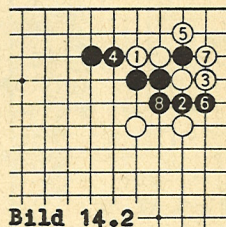


Bild 14.2

Bild 14.2

Sollte W die Ecke haben wollen, kann S ihn völlig einschließen, muß aber auf die richtige Reihenfolge der Sätze achten. Insbesondere sind s2 und 4 sehr wichtig (siehe Bilder 14.4 und 14.5). W hat hier wieder die Vorhand.

Bild 14.3

Will W nicht eingeschlossen werden, kann er 5 von Bild 14.2 auf 1 hier spielen.

Bild 14.4

Hier erleidet S großen Verlust, da er die richtige Reihenfolge der Sätze nicht befolgt hat.

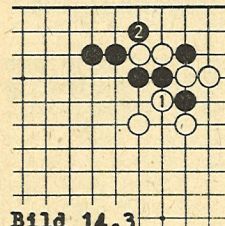


Bild 14.3

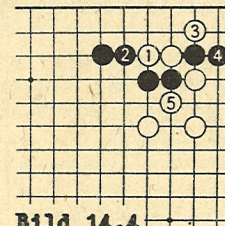


Bild 14.4

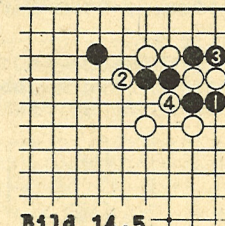


Bild 14.5

Bild 14.5

Auch hier hält S die Reihenfolge des Bildes 14.2 nicht ein und kommt in Nachteil.

Bild 15

Dieses Bild hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Bild 14. W könnte statt 1 auch auf 3-3 springen, aber das ist ungünstig, weil dann S nach außen hin zu stark wird.

Bild 15.1

Die ersten drei Sätze sind natürlich. S4 ist in diesem Falle sehr gut wegen des s Steines. Es stellt eine Ausnahme des Sprichwortes "Verlängere auf einen Gegenschnitt" dar.

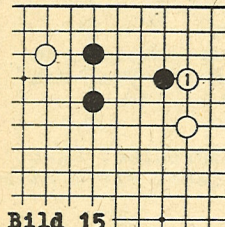


Bild 15

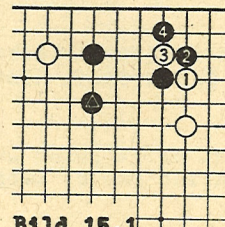


Bild 15.1

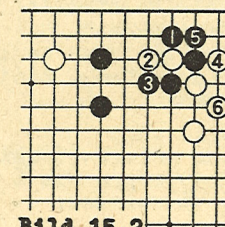


Bild 15.2

Bild 15.2

W4 ist ein Mißgriff, da W in Nachhand kommt.

Bild 15.3

Dies ist das gewöhnliche joseki (vgl. Bild 14.1).

Bild 15.4

S1 ist ein Fehler. S spielt zwar das gewöhnliche Jose-

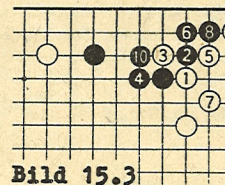


Bild 15.3

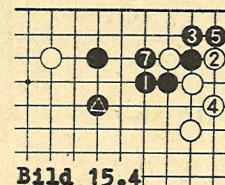


Bild 15.4

ki, aber wegen Δ hat er schließlich eine Überbesetzung.

Bild 15.5

Nach w2 muß W 4 spielen (s. Bild 15.2). Er bekommt die Vorhand, doch dafür hat S etwas besser abgeschnitten.

Bild 16

Hier beantwortet S den w Angriff in der Art des Anlege-joseki (tsuke-nobi), doch das Ergebnis wäre zu günstig für W. So empfiehlt es sich, eine Variante zu spielen.

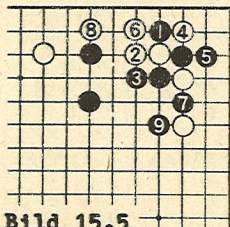


Bild 15.5

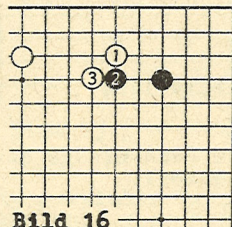


Bild 16

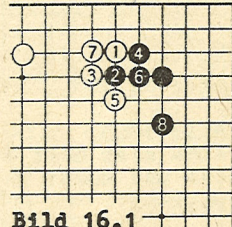


Bild 16.1

Bild 16.1

Mit 4 spielt S das tsuke-osae-joseki. Das ist günstiger für ihn als tsuke-nobi (4 auf 5), da nun der Abstand zwischen dem einzelnen w Stein und w3, w7 zu eng ist.

S4 ist im allgemeinen nicht gut. Er ist aber dann angebracht, wenn die Ecke von zwei Seiten angegriffen ist oder wenn, wie in diesem Falle, der Gegner eine Überbesetzung erhält.

Bild 16.2

Hier ist das tsuke-osae-joseki besonders günstig, da die beiden w Steine Δ nur einen Abstand von zwei ken haben.

Bild 16.3

Das Anlege-joseki ist nicht immer zu empfehlen. Läuft die Treppe mit 6 nämlich für W, kann dieser mit 2 hane-komi spielen.

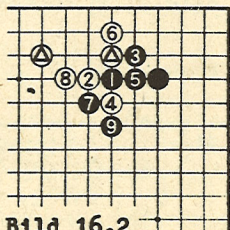


Bild 16.2

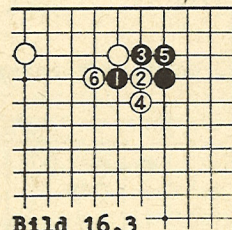


Bild 16.3

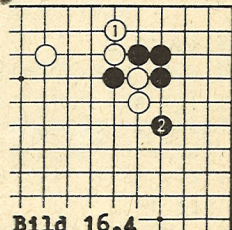


Bild 16.4

Bild 16.4

Läuft die Treppe für S, spielt W 1, doch nach 2 steht

S besser.

Bild 16.5

Hier wird ein Fall gezeigt, wo die Ecke von beiden Seiten angegriffen ist. Durch das tsuke-osae-joseki erreicht S Sicherheit in der Ecke.

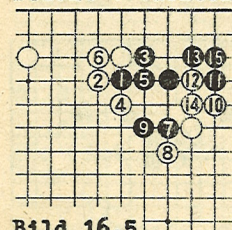


Bild 16.5

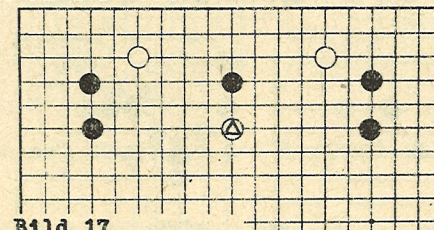


Bild 17

Bild 17

Nachdem W die Ecken angegriffen hat, setzt er mit Δ den s Randstein einen Hut auf. Diese Spielweise wird häufig in Partien mit hoher Vorgabe benutzt. (Ausführlich behandelt in "Go Monthly Review 12/65".)

Bild 17.1

Dieses Bild zeigt eine kraftvolle s Spielweise. Der Schnitt w6 braucht nicht gefürchtet zu werden. S7 und 9 sollte man sich merken. Nach s23 ist W gefangen.

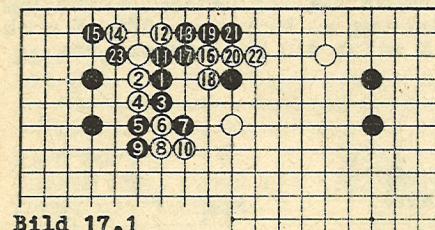


Bild 17.1

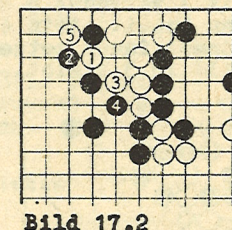


Bild 17.2

Bild 17.2

Statt 16 in Bild 17.1 provoziert W hier mit 1 einen ko-Kampf. S braucht dies nicht zu fürchten, da er das ko zuerst nimmt und W in den meisten Fällen keinen genügend großen Angriff findet.

Bild 17.3

Will S dem Kampf aus dem Wege gehen, deckt er nach 1 mit 3 ab. Nun erreicht W Leben in der Ecke mit Nachhand. S7 und 9 ist eine mögliche Fortsetzung für S.

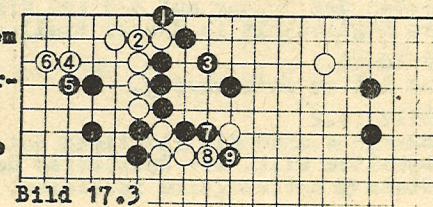


Bild 17.3

Bild 18

In dieser Position ist w1 ein Standardangriff.

Bild 18.1

Durch den Schnitt 6 kann S den W einschließen. In der Folge bis s18 lebt W mit Vorhand. S jedoch hat großen Einfluß.

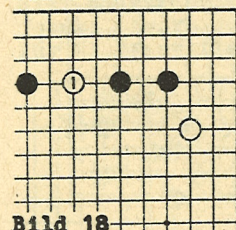


Bild 18

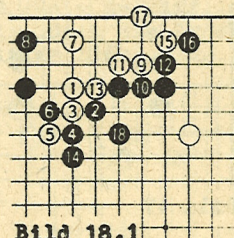


Bild 18.1

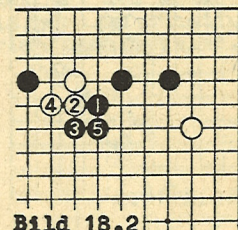


Bild 18.2

Bild 18.2

Will W sich nicht einschließen lassen, muß er 4 spielen. Damit bekommt er allerdings eine schlechte Form.

Bild 18.3

Hat S einen zusätzlichen Stein (A), kann er statt 18 in Bild 18.1 auf 1 hier setzen und einige w Steine fangen.

Bild 18.4

Mit 1 versucht S seine Abwehr von der anderen Seite. Um den Schnittstein 4 zur Geltung zu bringen, müßte W noch einmal innen setzen, da S sonst die Möglichkeit von Bild 18.3 bleibt.

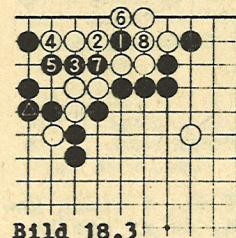


Bild 18.3

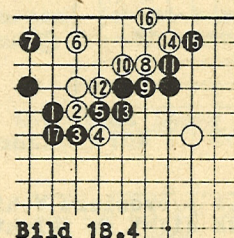


Bild 18.4

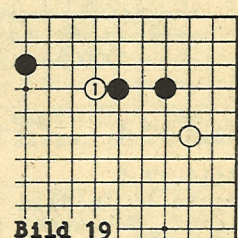


Bild 19

Bild 19

Neben dem Sprung auf 3-3 (s. Bild 1) ist w1 eine weitere Möglichkeit in dieser Stellung.

Bild 19.1

S4 ist zu unterwürfig.

Bild 19.2

S2 und 4 sind die richtigen Sätze, wenn S seinen Rand behalten will. Die Spielweise des Bildes 19.1 würde den Stein (A) hoffnungslos isolieren. S6 ist sehr wichtig.

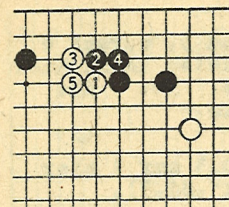


Bild 19.1

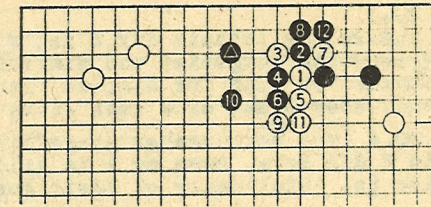


Bild 19.2

Bild 19.3

Hier ist s6 ein Fehler. Die Folge ist der Verlust der Ecke.

Bild 19.4

Diese Variante sollte S nur wählen, wenn er in der linken Ecke stark steht.

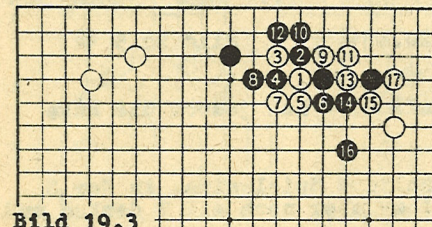


Bild 19.3

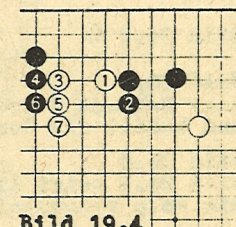


Bild 19.4

Bild 20

Mit (A) hat W den Vorgabestein in der Ecke angegriffen. Da er sich nicht ausbreiten kann, versucht er durch 1 auf engem Raum eine Basis zu errichten.

Bild 20.1

Dieses Bild zeigt die einfachste Fortsetzung. S bekommt die Vorhand.

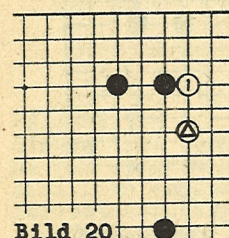


Bild 20

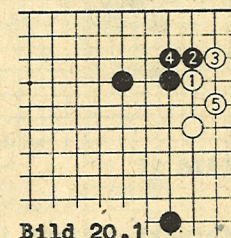


Bild 20.1

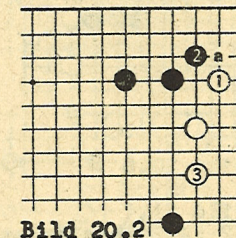


Bild 20.2

Bild 20.2

W1 ist eine Alternative zu Bild 20. Später ist a für beide ein großer Punkt.

Bild 20.3

Eine andere Möglichkeit für S ist s1 und 3, worauf W mit 4 zwischen Eckgebiet und Einfluß wählen kann. Hier entscheidet er sich für Einfluß. Nach s17 hat W die Vorhand, aber S hat eine sehr große Ecke.

Bild 20.4 (vom Herausgeber eingefügt)

Möchte W die Ecke, kann er 4 in Bild 20.3 auf 1 hier spielen (s. "Dictionary of Basic Joseki", Bd.3).

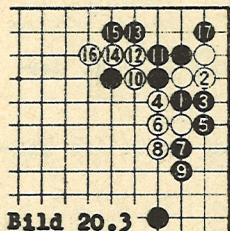


Bild 22.2

W1 ist zu beachten. Die Sätze 2 und 4 sichern S darauf das Leben in der Ecke.

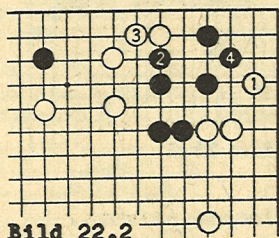


Bild 22.2

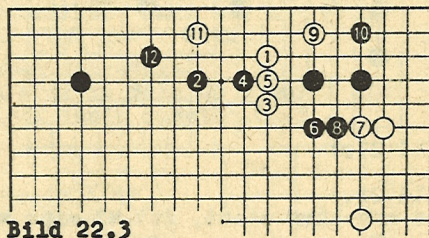


Bild 22.3

Bild 22.3

Hier setzt S 2 auf die 4. Reihe, im Unterschied zu Bild 22.1. Vergleicht man beide Bilder, so sieht man, daß S beim Setzen auf die 3. Reihe (die Gebietsreihe) eine größere Anlage bekommt, beim Setzen auf die 4. Reihe (die Einflußreihe) aber mehr Einfluß zu Mitte. Die Wahl einer dieser Möglichkeiten hängt vom Plan des Spielers und von den äußeren Umständen ab.

Bild 23

Die beiden w Steine können auf a bedroht werden. Um diese Schwäche zu beheben bzw. den Angriff zu entkräften, spielt W mit 1 einen Angriff auf die Ecke.

Bild 23.1

Mit 2 bis 6 wählt S eine einfache Antwort. Nach diesem Abspiel sind die gegenseitigen Eindringungsmöglichkeiten a und b in Bild 23 entschärft.

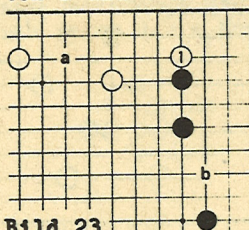


Bild 23

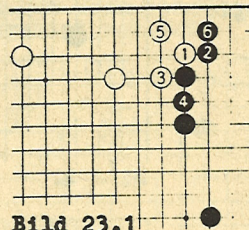


Bild 23.1

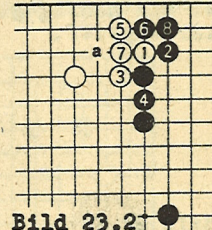


Bild 23.2

Bild 23.2

Das atari mit s6 ist nicht gut, da die Möglichkeit a verloren geht.

Bild 23.3

Hier wird die stärkste Antwort für S gezeigt. S3 ist sehr wichtig. W wird in der Ecke eingeschlossen und seine Position am Rand ist stark geschwächt.

Bild 23.4

Dieses Bild zeigt eine Möglichkeit für einen Ausbruch, der bei gegebenen Umständen günstig sein mag.

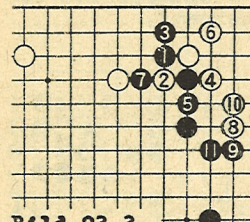


Bild 23.3

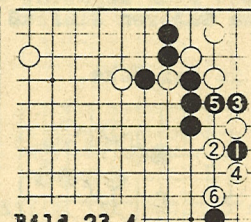


Bild 23.4

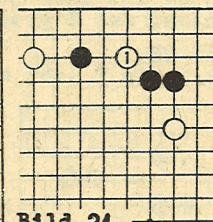


Bild 24

Bild 24

Diese Stellung sieht man häufig in Vorgabepartien. Nach dem ogeima wird dem Anfänger empfohlen, die Ecke durch einen weiteren Satz auf 3-4 zu stärken. Wegen der beiden Steine am Rand hat W nun die Eindringungsmöglichkeit 1.

Bild 24.1

Diese Folge zeigt, wie W in der Ecke zum Leben kommt. S gewinnt dafür äußeren Einfluß. Dabei sind s4 und 12 gute und wichtige Sätze.

Bild 24.2

Hat W den zusätzlichen Stein 12, sollte S für Leben in der Ecke sorgen und 4 aus dem vorigen Bild auf 1 hier spielen.

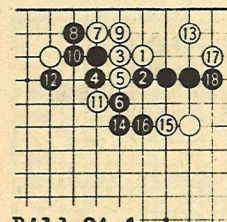


Bild 24.1

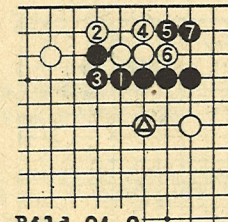


Bild 24.2

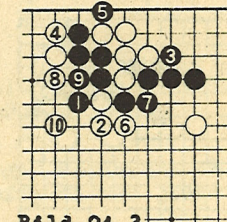


Bild 24.3

Bild 24.3

S1 statt 12 in Bild 24.1 ist nicht gut. S fängt zwar fünf Steine, doch W bekommt zu starken Einfluß.

Bild 24.4

Nach der Folge in Bild 24.1 kann S mit 1 angreifen. Antwortet W mit 2, erreicht S ein ko. Will W das vermeiden, muß er 2 auf 3 spielen.

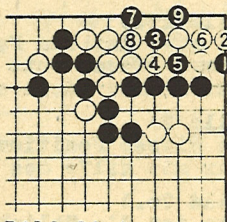


Bild 24.4

Bild 25

Hier haben beide gegenüber dem vorigen Bild ihre Position mit einem weiteren Satz gestärkt. Das Eindringen mit w1 ist auch jetzt noch möglich, W sollte jedoch beachten, daß S großen äußeren Einfluß bekommt.

Bild 25.1

Mit 1 bis 7 lebt W in der Ecke.

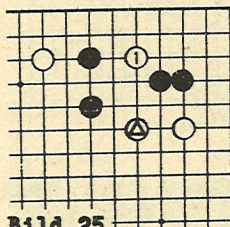


Bild 25

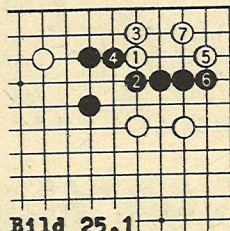


Bild 25.1

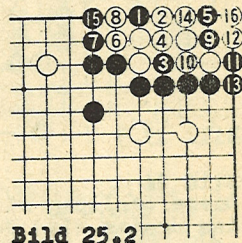


Bild 25.2

Bild 25.2

Dieses Bild zeigt eine sehr gute Fortsetzung für S. Mit Hilfe einiger Opfersteine kann er den W völlig einschließen.

Bild 25.3

S2 hier ist schlecht. W verbindet zum Rand, und die beiden geopferten Steine haben nochaji.

Bild 25.4

Fehlt W der Stein auf a, kann er 1 nicht spielen, da S mit 2 und 4 fängt.

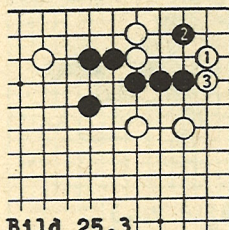


Bild 25.3

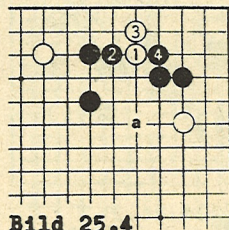


Bild 25.4

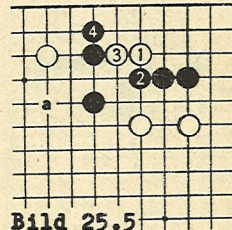


Bild 25.5

Bild 25.5

W3 hier ist ein Fehler, da S die w Steine mit 4 fangen kann. Dieser Satz ist aber möglich, wenn W einen zusätzlichen Stein auf a stehen hat.

Bild 26

In dieser Position ist w1 ein typischer Angriff. Er ist nur mit Hilfe des äußeren w Steines möglich.

Bild 26.1

Das ist die übliche Folge, mit der W die Ecke eindrückt.

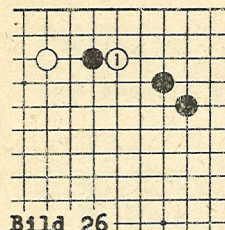


Bild 26

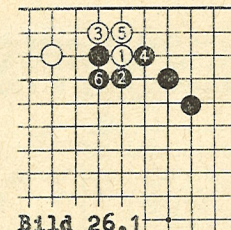


Bild 26.1

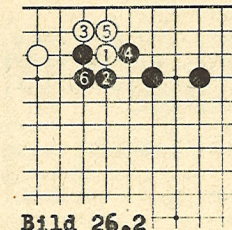


Bild 26.2

Bild 26.2

Auch in dieser Position ist 1 bis 6 eine übliche Abwicklung.

Bild 26.3

S kann auch mit 2 blocken. Danach hat aber W die Wahl, nach oben oder nach unten zu verlängern.

Bild 26.4

S2 und 4 ist zu aggressiv, da W die s Steine spalten kann.

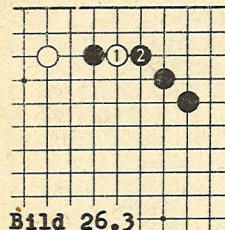


Bild 26.3

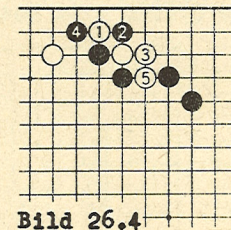


Bild 26.4

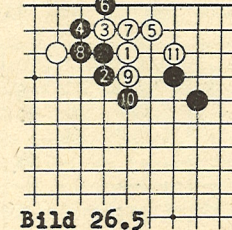


Bild 26.5

Bild 26.5

Auch s2 hier ist falsch, da W mit 3 bis 11 in der Ecke lebt und die s Umschließung noch Schwächen hat.

Bild 27

Die hier gezeigte Position kann nach dem bekannten Anlege-joseki entstehen. W schließt häufig dieses joseki mit a ab. Danach ist a für S ein sehr guter Angriff. Im allgemeinen antwortet W darauf mit a oder b. Bleibt er jedoch fern, kann S mit 1 eindringen.

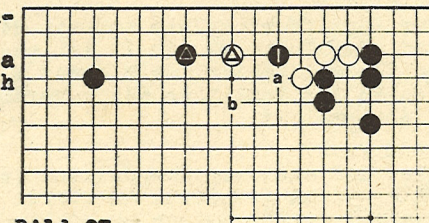


Bild 27

Bild 27.1

Nach dem Abtausch s1,w2 ist s3 eine kräftige Fortsetzung, die w4 erzwingt. In der Folge bis s9 erhält S Einfluß zur Mitte, während sich W noch ums Leben kümmern muß.

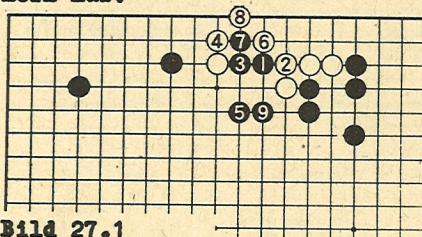


Bild 27.1

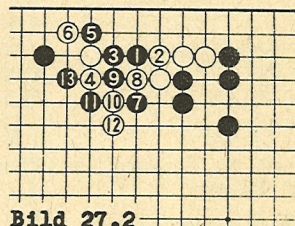


Bild 27.2

Bild 27.2

W4 ist ein großer Fehler, wie die Fortsetzung zeigt. S5 vor 7 ist sehr wichtig.

Bild 27.3

Spielt W statt 8 im vorigen Bild 4 hier, erreicht S am Rand Leben, und die w Steine sind getrennt.

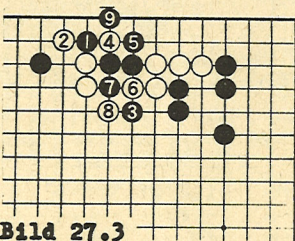


Bild 27.3

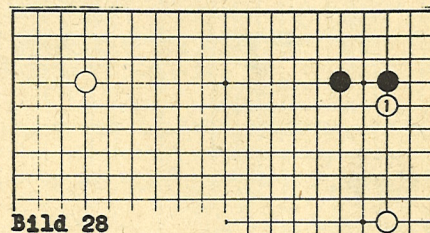


Bild 28

Bild 28

Dies ist eine Stellung, wie sie in Partien ohne Vergabe vorkommt. S hat ein shimari, und W möchte gern von beiden Seiten angreifen. Das direkte Anlegen mit 1 zwingt S zu einer Antwort.

Bild 28.1

Der Angriff w1 sollte nur mit Hilfe von △ gespielt werden. Die Folge s2 bis 10 ist natürlich. S12 nach w11 darf nicht fehlen, da W sonst a spielt und nach dem Decken des Schnittes mit b verlängert. Mit 13 hat W viel erreicht.

Bild 28.2

Hier ist die Ausgangsposition gegenüber dem vorigen Bild leicht geändert. Am oberen Rand steht schon der Stein △, dafür jedoch am rechten Rand nichts. 1 und 3 sind für W Vorhand, so daß er den notwendigen Satz 5

machen kann.

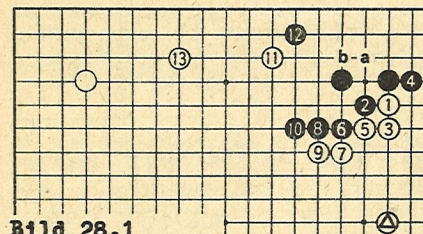


Bild 28.1

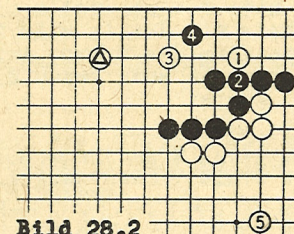


Bild 28.2

Bild 28.3

In diesem Bild ist die Ausgangsstellung noch einmal leicht verändert. △ steht nun schon sehr nah am s shimari. Das muß S beachten, denn W könnte 5 selbst auf 4 setzen. S4 ist deshalb notwendig.

Bild 29

Hat W das s shimari schon durch die beiden Steine △ angegriffen, kann er mit 1 hineinspringen.

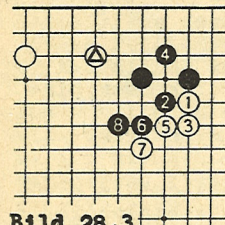


Bild 28.3

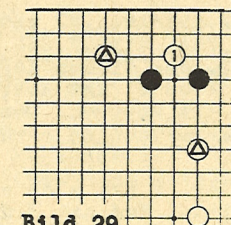


Bild 29

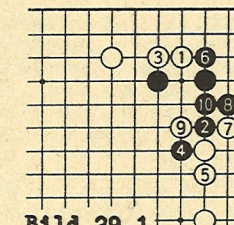


Bild 29.1

Bild 29.1

S2 ist ein geschickter Gegenangriff. In der Folge bekommt S die Ecke und ist nicht eingeschlossen. Dafür hat sich W auf beiden Seiten gefestigt.

Bild 29.2

W kann statt 5 im vorigen Bild auch 2 hier spielen. Die Wahl zwischen diesen beiden Möglichkeiten trifft W nach den äußeren Umständen.

Bild 29.3

S2 ist fragwürdig. Danach ergibt sich zwangsläufig die Folge bis s10. W11 macht den Fehler des S offensichtlich. Sollte S 6 auf 11 spielen, überbrückt W nach s10 mit a.

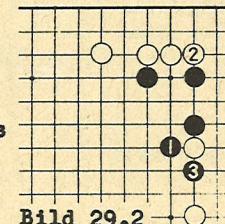


Bild 29.2

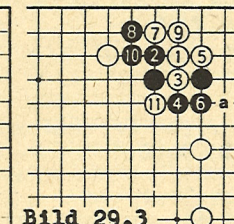


Bild 29.3

Bild 29.4

S2 hier ist ebenfalls nicht gut. Vergleicht man das Ergebnis mit dem in Bild 29.1, fällt einem die schwerfällige Form des S auf. Außerdem stehen die beiden Steine am rechten Rand genau dort, wohin sich dieser ausbreiten müßte.

Bild 30

Mit Δ ist W in die s Gebietsanlage eingedrungen. Darauf hat S mit 1 geantwortet.

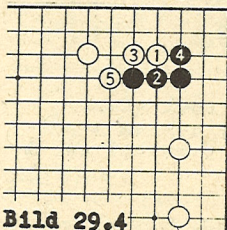


Bild 29.4

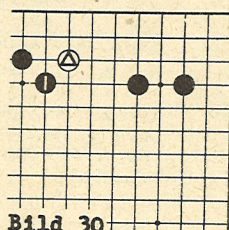


Bild 30

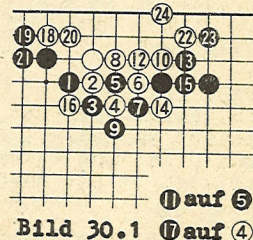


Bild 30.1
11 auf 5
17 auf 4

Bild 30.1

Statt 1 kann S auch 12 spielen. W2 ist auch auf 4 möglich - auch in diesem Fall wird S die Methode s3 bis 9 anwenden; diese Methode des Einschließens sollte man sich merken. Nach w24 lebt W, ist aber vollkommen eingeschlossen, und S hat die Vorhand. Deshalb sollte W bei dieser Aktion die Gesamtsituation berücksichtigen.

Bild 30.2

S2 ist ein grober Fehler. S hat sich nicht an die oben erwähnte Methode gehalten. Nun hat W die s Steine getrennt.

Bild 30.3

Will W nicht wie in Bild 30.1 eingeschlossen werden, so muß er 2 spielen. Hier sind zwar die s Steine auch getrennt, doch die w Steine sind wesentlich schwächer als im vorigen Bild.

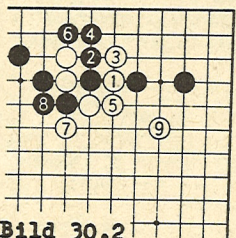


Bild 30.2

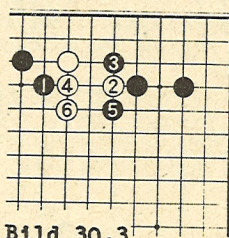


Bild 30.3

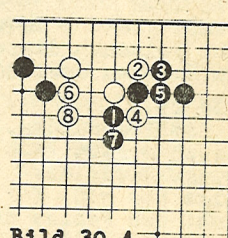


Bild 30.4

Bild 30.4

Bei dieser Spielweise steht S etwas besser zur Mitte,

dafür kann W aber mit einem weiteren Satz am Rand eine Basis errichten.

Bild 31

Im Unterschied zu Bild 30 dringt hier W ein ken weiter rechts in die Anlage ein.

Bild 31.1

3 ist der Plan des W. S hat darauf drei Möglichkeiten (4, 5 oder 7). Nach 4 wird W in der Ecke eingeschlossen. S muß noch auf den Schnitt a achten.

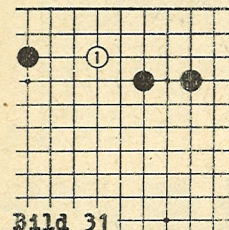


Bild 31

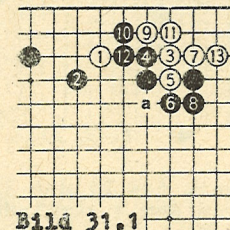


Bild 31.1

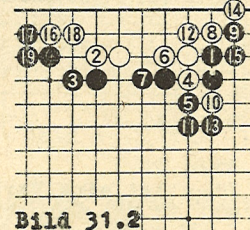


Bild 31.2

Bild 31.2

Dieses Bild zeigt die zweite Möglichkeit, den w Angriff zu beantworten. W4 ist lebensnotwendig. Durch das Opfer w10 muß S 11 und 13 spielen. Nach s19 hat W die Vorhand.

Bild 31.3

S1 ist die dritte Möglichkeit. Wieder wird W eingeschlossen, wobei diese Einschließung am solidesten ist.

Bild 32

Hier steht die s Randausbreitung Δ ein ken näher an der Ecke als in den vorigen beiden Bildern. Trotzdem kann W mit 1 eindringen.

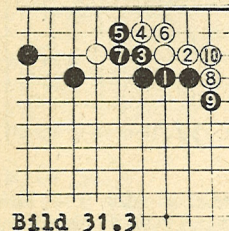


Bild 31.3

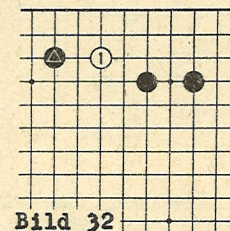


Bild 32

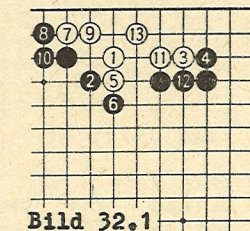


Bild 32.1

Bild 32.1

Hier wird nur der Fall s4 gezeigt. Die anderen Möglichkeiten für S wurden in den Bildern 31.1 und 31.3 untersucht. Trotz des enger gewordenen Raumes kommt W zum Leben.

Bild 32.2

In diesem Beispiel war die Invasion des W sehr günstig, denn die Stärke, die S nach außen erhält, nützt diesem wenig. Deshalb wird S sicher versuchen, einen anderen Weg zu wählen.

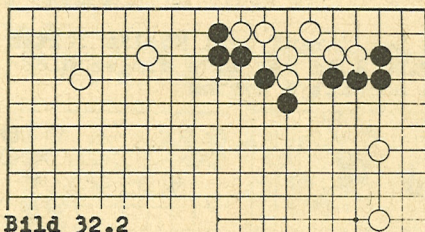


Bild 32.2

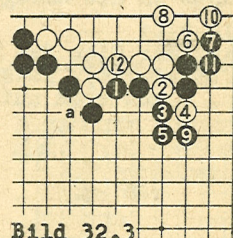


Bild 32.3

Bild 32.3

Dies ist eine Variante des Bildes 32.1. Dort hatte S mit 12 den Durchbruch des W verhindert, hier spielt er nun statt dessen 1. Nach 12 lebt W mit Nachhand, S hat in der Ecke Punkte eingebüßt, doch sein Einfluß hat sich verstärkt. Der schwache Punkt a ist geblieben.

Bild 33

Hier möchten beide ihre Steine Δ stützen bzw. den gegnerischen Stein angreifen. Hat W die Vorhand, wird er auf a oder b setzen wollen, umgekehrt möchte S c oder d besetzen. Natürlich sind für beide die anlegenden Angriffe b bzw. d die interessanteren. W soll das Anlegen mit b vorbereiten.

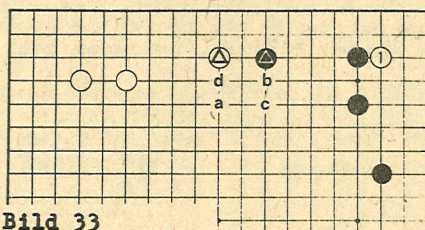


Bild 33

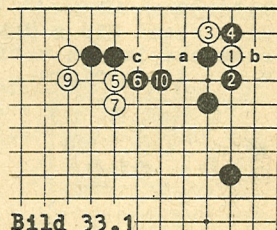


Bild 33.1

Bild 33.1

S2 und 4 sind unentbehrlich. Danach kann W mit 5 anlegen und erhält nach 10 die Vorhand. Spielt S nicht 10, folgt wa, sb, wc.

Bild 33.2

Will S w3 aus dem vorigen Bild verhindern und spielt 2 selbst dorthin, folgt w3 bis 7, wonach a und b miai sind. Wenn S 6 auf c setzt, folgt wd, und a und b sind wieder miai.

Bild 33.3

Diesmal ist w1 schlecht, da der s Stein Δ zu weit weg steht. Nach s2 ist eine Invasion am rechten Rand schwer. Günstiger ist es für W, gleich a oder b zu spielen (siehe Bild 30 und 31). Möglich ist auch ein Schulterangriff mit c, womit das s Gebiet gedrückt wird.

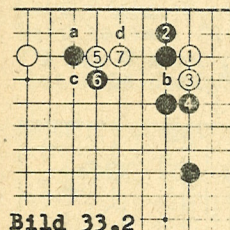


Bild 33.2

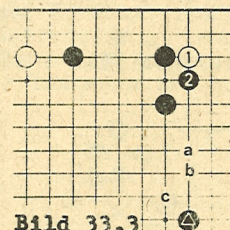


Bild 33.3

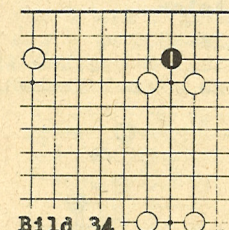


Bild 34

Bild 34

Wollte S diese große Anlage nur eindrücken, würde das w Gebiet zu groß werden. Auf s1 gibt es drei Antworten, wobei in zwei Fällen ein ko entsteht.

Bild 34.1

Will W diese Variante wählen, muß er wissen, ob er sich ein ko leisten kann, da dieses ko sehr teuer wird.

Bild 34.2

Kann sich W kein ko leisten, spielt er 2. Doch nun kann S mühelos leben und hat dem W einen großen Teil seiner Gebietsanlage zerstört.

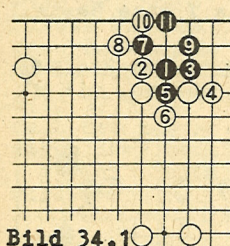


Bild 34.1

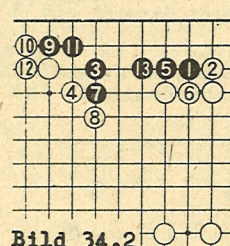


Bild 34.2

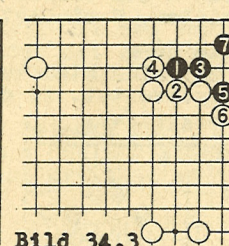


Bild 34.3

Bild 34.3

W2 ist die dritte Möglichkeit. Mit 3 strebt S ein ko in der Ecke an. Er kann 3 auch auf 4 spielen - antwortet W darauf mit 3, ergibt sich die Variante des vorigen Bildes.

Bild 35

Dieses Bild zeigt eine häufig zu beobachtende s Formation. Mit 1 besetzt W den Schlüsselpunkt. Nun kann

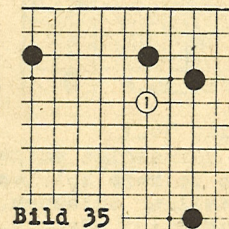


Bild 35

er auf einer Seite den Randstein von der Ecke trennen. 1 ist auch für S der Schlüsselpunkt.

Bild 35.1

S2 ist die gebräuchlichste Antwort. Darauf ist w3 eigentlich die einzige Fortsetzung. S kann 4 auch auf 7 spielen.

Bild 35.2

Spielt S statt 8 im vorigen Bild 1 hier, kann W mit 2 noch einmal drehen. W4 ist auch auf a möglich oder auf b.

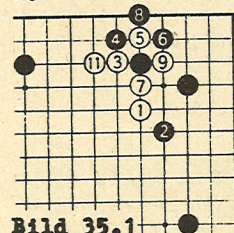


Bild 35.1

10 auf 5

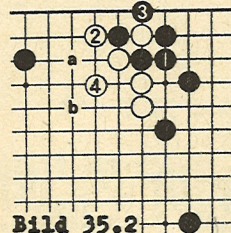


Bild 35.2

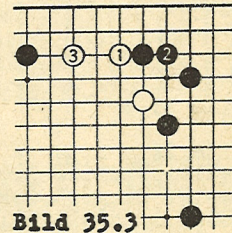


Bild 35.3

Bild 35.3

Das ist eine Variante von Bild 35.1. S2 ist etwas ängstlich. Nach 3 sind die w Steine leicht.

Bild 35.4

Will S den oberen Rand verteidigen, muß er das kosumi 2 spielen. W sichert sich darauf mit 3 bis 7 eine Basis.

Bild 36

S hat sich hier von seinem shimari aus mit dem Stein 1 ausgebreitet. In dieser Position ist es üblich, mit w1 anzugreifen.

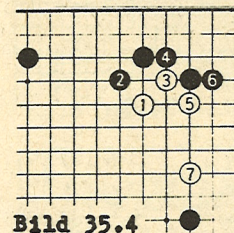


Bild 35.4

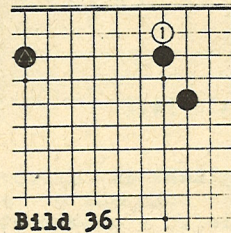


Bild 36

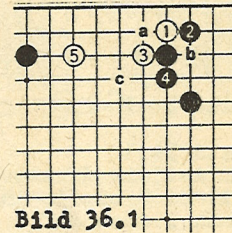


Bild 36.1

Bild 36.1

S verteidigt seine Ecke mit 2 und 4. W3 und 5 zeigt eine lockere Spielweise. Danach kann W mit a eine Grundstellung aufbauen, aber auch leicht fliehen. Auch w3 auf 4 ist möglich, wonach sb und wc folgt.

Bild 36.2

S2 verhindert, daß ein w Satz auf b Verhand ist, wie im vorigen Bild. Jetzt spielt W wieder locker 3 und 5. Sollte S 4 auf a setzen, lebt W mit b.

Bild 36.3

Legt S mehr Wert auf Einfluß, muß er den W mit 2 in der Ecke halten. Die Entscheidung, wohin der W getrieben werden soll, hängt von den äußeren Umständen ab.

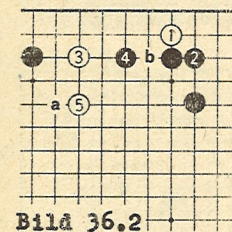


Bild 36.2

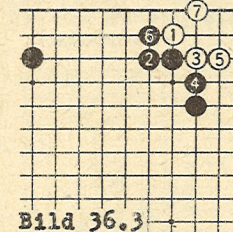


Bild 36.3

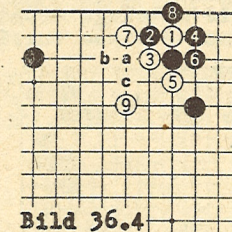


Bild 36.4

Bild 36.4

S2 ist eine weitere mögliche Verteidigung. Die Sätze bis s8 sind zwangsläufig. Den lockeren Satz w9 sollte man sich merken. Mit ihm läßt sich das Spiel leichter fortsetzen als mit einem direkten Decken, z.B. auf c, was nur zu einem w Klumpen führen würde. Schneidet S nach w9 auf a, folgt wb.

Später kann W diese Formation durch b verstärken.

Bild 37

Dieses Bild hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem vorigen. Dort wurde die Ecke mit keima, hier mit ogeima geschlossen. Der Schlüsselpunkt ist hier w1.

Bild 37.1

Nach dem hasami 2 macht W mit 3 bis 7 leichte Form. Gelegentlich kann er seine Position mit a und b festigen. W kann 3 auch auf 6 spielen, was hier nicht behandelt wird.

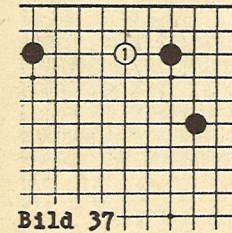


Bild 37

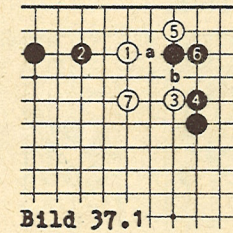


Bild 37.1

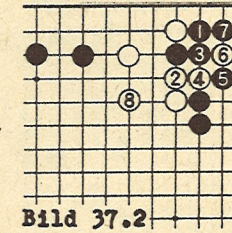


Bild 37.2

Bild 37.2

S1 statt 6 in Bild 37.1 ist nicht gut. Die w Stellung

nach 8 ist etwas fester als im vorigen Bild.

Bild 37.3

Diese Variante ergibt sich durch den ungünstigen Satz s1 statt 7 im vorigen Bild. Spielt S 3 auf a, folgt w3, S nimmt, wb und sc. S kann zwar die w Steine in der Ecke fangen, doch sind sie unbequem (z.B. kann W am oberen Rand mit Vorhand abschließen). Der Satz w4 ist sehr wichtig; fehlt er, kann S dort angreifen.

Bild 38

Die w Anlage droht ein großes Gebiet zu werden. Mit 1 kann S diese vorsichtig eindrücken.

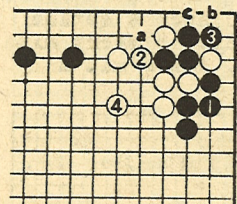


Bild 37.3

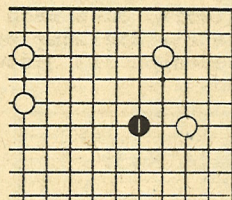


Bild 38

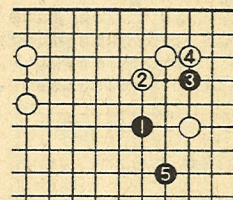


Bild 38.1

Bild 38.1

W2 ist eine gebräuchliche Antwort. Um 5 mit mehr Nachdruck setzen zu können, spielt S vorher 3.

Bild 38.2

Nimmt W mit 2 Einfluß auf den rechten Rand, kann S auf den oberen Rand drücken. Die hier gezeigte lockere Spielweise von S im feindlichen Einflußbereich sollte man sich merken. Mit Leichtigkeit kann der eine oder andere Stein geopfert werden, wodurch sich die übrigen gut festigen lassen.

Bild 38.3

Dies ist eine mögliche Fortsetzung für S. Ist es auf Grund der Gesamtanlage für ihn günstig, den rechten Rand zu besetzen, so kann er sich das wegen der Leichtigkeit seiner Mittelgruppe leisten.

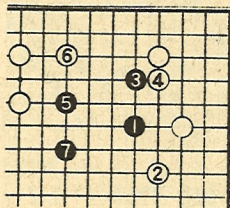


Bild 38.2

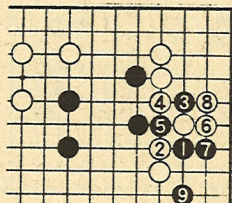


Bild 38.3

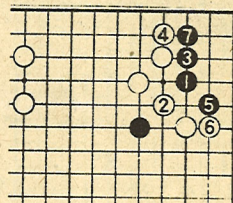


Bild 38.4

Bild 38.4

Spielt W 4 in Bild 38.1 auf 2 hier, erreicht S in der Folge bis s7 Leben in der Ecke. Dies ist ungünstig für W.

Bild 39

W hat wieder mit vier Steinen eine große Anlage errichtet. Diesmal ist das w ogeima mit △ verstärkt worden. S1 ist eine beliebte Methode, um Angriffsmöglichkeiten zu erkunden, d.h. das weitere Spiel hängt davon ab, wie W antwortet.

Bild 39.1

W2 ist keine gute Antwort, da W nach s3 noch 4 setzen muß und eine überbesetzte Stellung erhält. S macht mit 5 leichte Form. Zu bedenken ist jedoch, daß W mit a stark fortsetzen kann.

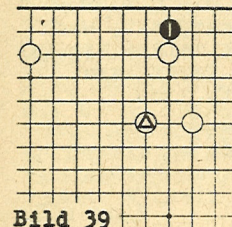


Bild 39

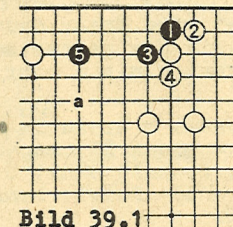


Bild 39.1

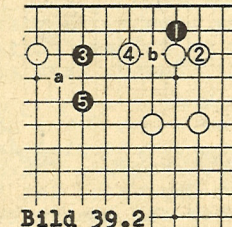


Bild 39.2

Bild 39.2

W2 hier ist besser. Nach s3 kann W nicht a spielen, da S sonst b antwortet. Die Endstellung ähnelt der in Bild 36.2, mit dem Unterschied, daß W eine großzügigere Stellung besitzt und S nach rechts hin nicht so viel Platz hat.

Bild 39.3

Für diese Verteidigung braucht W gute ko-Drohungen. Spielt W 6 auf b, folgt sofort sa, womit S leichtes Spiel erhält.

Bild 39.4

Nach w2 sind die Sätze s3 bis w8 zwangsläufig. S9 ist wieder eine sehr lockere Spielweise, die man sich unbedingt merken muß. Schneidet W auf a, folgt sb.

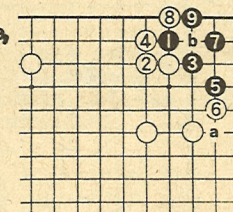


Bild 39.3

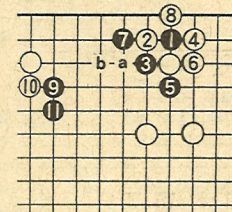


Bild 39.4

Bild 42.2

W2 ist ein Fehlgriff. S gibt natürlich die beiden Steine in der Ecke auf. Nach w6 hat er die großzügige w Stellung eingedrückt und die Vorhand.

Bild 42.3

Will W die Ecke behaupten, muß er 2 spielen. Allerdings bekommt nun S äußeren Einfluß.

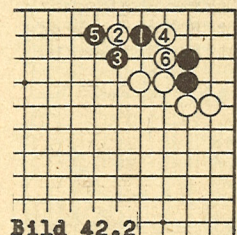


Bild 42.2

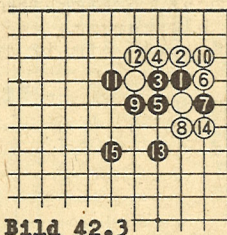


Bild 42.3

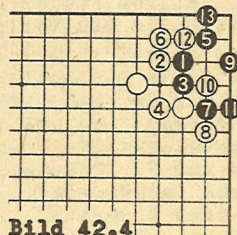


Bild 42.4

Bild 42.4

S kann in dieser Stellung auch auf 3-3 springen. Nach s13 lebt er in der Ecke, doch nur mit Nachhand. Das Bild 42.1 ist günstiger für ihn, da er dort mit Vorhand lebt. Außerdem ist der Einschluß dort noch nicht so fest.

Bild 43

Nachdem S in diesem Brettviertel mehrmals tenuki gespielt hat, erfolgt nun mit w1 ein direkter Angriff. Es soll untersucht werden, wie sich S in diesem w Einflußbereich verteidigt.

Bild 43.1

S2 bis 12 ist joseki. S hat im w Einflußbereich Form gemacht und mit 10 auch noch Kontakt zur Brettmitte.

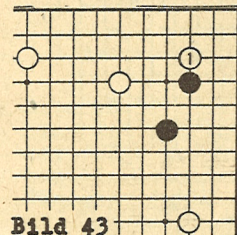


Bild 43

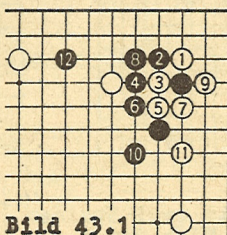


Bild 43.1

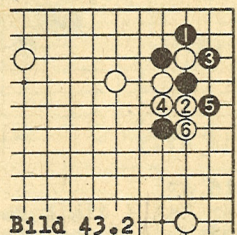


Bild 43.2

Bild 43.2

Möchte S die Ecke behalten, spielt er 4 in Bild 43.1 auf 1 hier. In der Folge bis w6 erreicht er sein Ziel mit Vorhand. Allerdings hat W nun eine sehr große Ausstrahlungskraft zur Mitte. Deshalb muß S vorsichtig bei der Wahl dieser Variante sein und die äußeren Umstände

in Betracht ziehen.

Bild 43.3

W2 ist ein Fehler. Da W nicht schlechter wegkommen will als in Bild 43.1 (man beachte den Abtausch s1,w2 hier), nimmt er nicht mit 8 den s Stein, sondern schneidet. Nach 11 hat S jedoch die Ecke. D.h. also, hat W mit 2 einmal den Fehler gemacht, bleibt ihm nichts anderes übrig als den Verlust hinzunehmen und mit 8 den s Stein zu schlagen. Danach wäre s10 bis 12 in Bild 43.1 denkbar.

Bild 43.4

Aufgrund der äußeren Umstände ist s1 zu gewagt. Nach w4 hat S schwieriges Spiel.

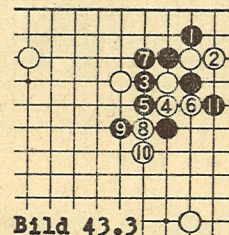


Bild 43.3

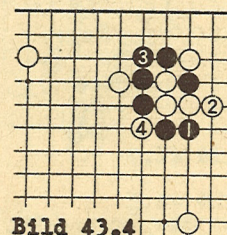


Bild 43.4

Bild 44

Dieses Bild zeigt eine Situation des Übergangs vom fukesei ins Mittelspiel. Nach dem Abtausch ②, ③ greift S mit 1 an, um die w Eckanlage zu reduzieren.

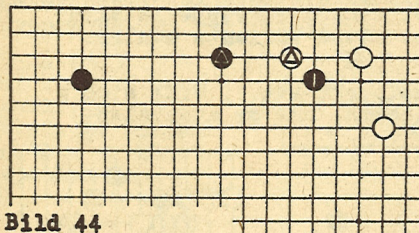


Bild 44

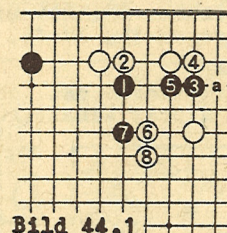


Bild 44.1

Bild 44.1

W muß mit 2 antworten. Nach der Vorbereitung mit 1 kann S nun mit 3 in die Ecke einsteigen. Nach w8 hat S die Vorhand, muß jedoch beachten, daß W noch mit a überbrücken kann.

Bild 44.2

Möchte W die Entwicklung des vorigen Bildes verhindern, spielt er 4 dort auf 2 hier. Vergleicht man die beiden Bilder, so sieht man, daß es S im ersten Bild gelungen ist, W zu spalten, und im zweiten, eine Ausdehnung zu verhindern und selbst ei-

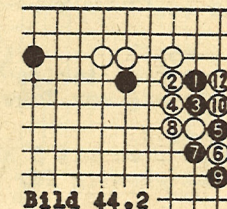


Bild 44.2

ne lebende Stellung aufzubauen.

Bild 44.3

Bedingung für das Einsteigen in die Ecke ist eine für S laufende Treppe. Ansonsten kann W 4 und 10 spielen.

Bild 44.4

S kann auch 1 hier spielen, doch auch diese Variante ist von der Treppe abhängig.

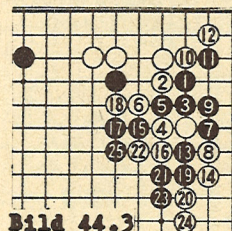


Bild 44.3

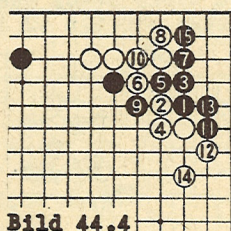


Bild 44.4

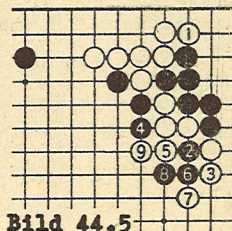


Bild 44.5

Bild 44.5

Ist die Treppe für W günstig, kann er 14 aus dem vorigen Bild auf 1 hier spielen.

Bild 44.6

W2 führt zum ko. Im Unterschied zu den anderen Bildern hat S hier zwar eine bessere Stellung in der Mitte, jedoch kann W diese durch die ko-Drohungen dort wieder vernichten. Deshalb wird W, wenn die Treppe in Bild 44.5 gegen ihn läuft, immer diese Variante wählen.

Bild 45

S besetzt hier den Schlüsselpunkt mit 1. Will sich W gegen dieses Einsteigen sichern, muß er a spielen.

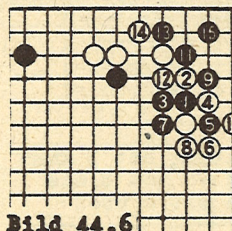


Bild 44.6

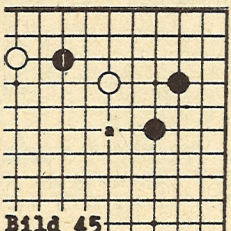


Bild 45

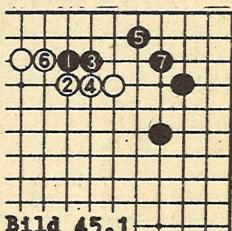


Bild 45.1

Bild 45.1

W2 ist die einzige Verteidigung. Mit 7 stellt S die Verbindung zur Ecke her.

Bild 45.2

S kann auch mit 3 hane-komi spielen. Auch diese Variante ist günstig für ihn.

Bild 46

Diese Situation entsteht häufig in Vorgabepartien. Nach dem Angriff auf den Vorgabestein breitet sich W mit einem Drei-ken-Sprung aus. Diese etwas zu weite Ausbreitung läßt S ein, 1 zu spielen. Eine mögliche Fortsetzung für W wäre 3-3, wobei der Stein A geopfert wird.

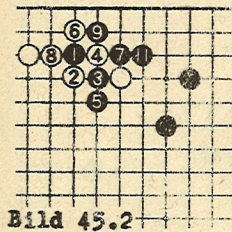


Bild 45.2

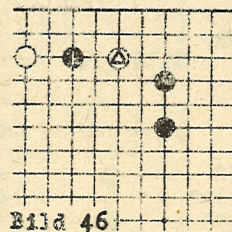


Bild 46

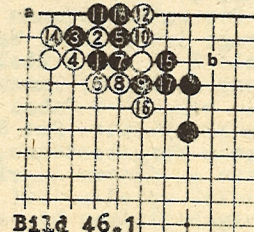


Bild 46.1

⑩ deckt

Bild 46.1

W2 ist eine Alternative zum Sprung auf 3-3. Mit 9 erreicht S beträchtlichen Punktgewinn, doch durch das Opfer der drei Steine bekommt W Einfluß. Außerdem hat W noch die späteren Drohungen a oder b.

Bild 46.2

Spielt W 12 im vorigen Bild auf 4 hier, bekommt er die Ecke, endet jedoch mit Nachhand. Wichtig ist, daß die Treppe sa, wb für ihn läuft.

Bild 46.3

Hier hat S zusätzlich den Stein ⑨. Deshalb sollte er nicht a spielen sondern 9.

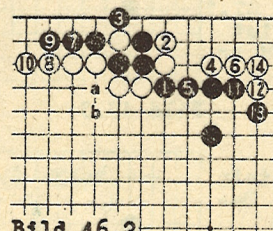


Bild 46.2

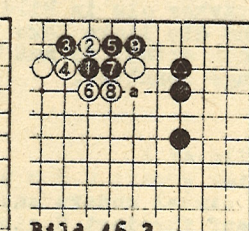


Bild 46.3

Bild 47

Auch diese Situation sieht man häufig in Vorgabepartien. Was wie im vorigen Bild eine lockere Stellung gewählt. S1 ist hier der Schlüsselpunkt.

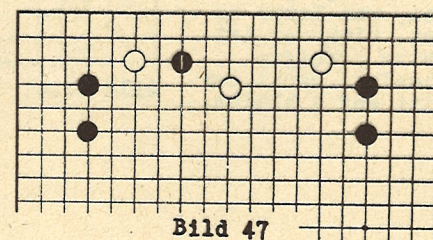
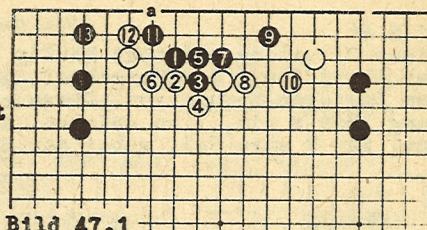


Bild 47

Bild 47.1

S3 sollte man sich merken. W6, 8 und 10 sind unentbehrlich. Nach 11 lebt S, und durch 13 hat er bei Gefahr die Vorhand a.

Die entscheidende Frage ist jedoch: Wann soll S in die w Stellung springen? Immerhin bekommt W dabei starke Dichte. Hat S sechs Vorgabesteine, kann er diesen Angriff gleich spielen, bei vier Vorgabesteinen hingegen gibt es am Anfang noch wichtigere Dinge.



1. Auflage

Verlag: Eigenverlag

Lizenz-Nr.: 880/86

Lizenzgeber: Rat des Bezirkes Dresden

Herausgeber: Deutscher Schachverband der DDR
Kommission Gc

Bearbeiter: Stephan Schiller, 5. Dan
Frank Mickan, 4. Dan

Druck: VEB Dienstleistungskombinat Dresden
Bereich Druckerei

00500