

Inhalt

Kapitel 1.

Jeongseok (정석) 9

Kapitel 2.

Eröffnung (포석) 77

01. Annäherung – Von der weiten Seite!
걸침 – 넓은 쪽에서 걸쳐라!(백차례)
02. Ausdehnung – Mitte der Einflussphären
벌림 – 마주보는 중앙이 급소(백차례)
03. Dazwischengehen – Die Fortsetzung bedenken
갈라침 – 갈라칠 때는 다음 벌림을 고려하라.(백차례)
04. Annäherung – Entwicklung zur aussichtsreicheren Seite!
다가섬 – 발전성 있는 곳을 키워라.(흑차례)
05. Blocken – Die weite Seite nehmen!
막는 방향 – 넓은 쪽에서 막아라!(흑차례)
06. Diagonal anlegen – Ein typisch schlechter Zug
모불임(입구자) – 이적수의 표본(백차례)
07. Balance der 3. und 4. Linie – Effizienz der Steine
고저장단-돌의 능률을 높여라!(흑차례)
08. Die Drei-Sterne-Eröffnung
3연성
09. Die Chinesische Eröffnung
중국식
10. Die Kobayashi-Eröffnung
고바야시류
11. Solide Eröffnung mit dem 4-4-Punkt und dem 3-4-Punkt
견실한 귀곤힘 포석 – 화점 소목 병행형

Kapitel 3.

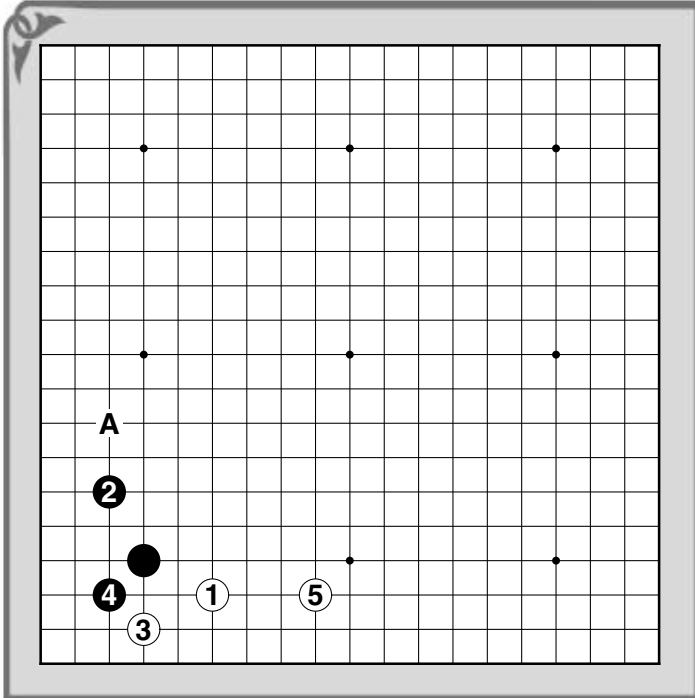
Übungen (트레이닝) 141

A1. JEONGSEOK (정석)

4-4-PUNKT-JEONGSEOK – ANNÄHERUNG

기본 화점정석 - 날일자 걸침

Grundstellung

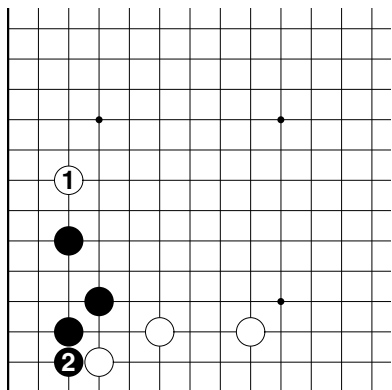


Dies ist eines der bekanntesten 4-4-Jeongseoks.

Nach dem Jeongseok kann sich Weiß mit A an die Ecke annähern.
Welche Absicht verfolgt dieser Zug?

유행에 변함없이 현대까지 가장 많이 쓰이는 화점 기본정석.
정석 이후 백이 A로 접근하는 경우가 많은데... 백에게는 어떤
노림수가 숨어 있을까?

DIA. 01

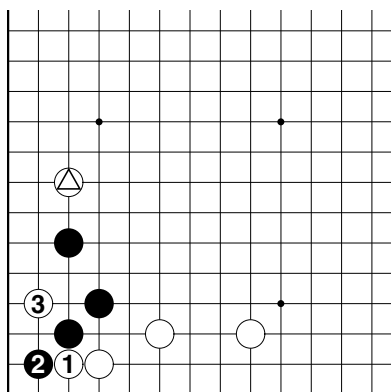


Nach Weiß 1
다가섬에는

Schwarz 2 ist eine einfache und gute Antwort. Sie ist als Endspiel etwa vierzehn Punkte wert.

흑2로 막아두는 것이 간명한 선택으로 이창호9단의 애용수법. 끝내기로도 약 14 집에 해당 한다.

DIA. 02



Absicht des Weißen
백의 노림

Wenn Schwarz den markierten, weißen Stein ignoriert, dann ist die weiße Fortsetzung mit 1 und 3 sehr schmerzlich für Schwarz.

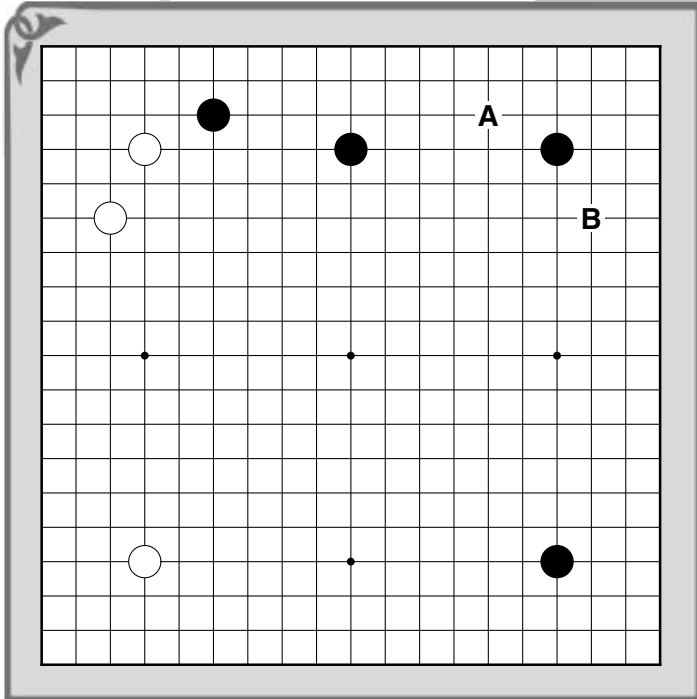
△로 왔을 때 흑이 손빠면 백1로 밀고 흑2로 막을 때 백3의 치증이 노림수.

B1. ERÖFFNUNG (포석)

ANNÄHERUNG – VON DER WEITEN SEITE

걸침- 넓은 쪽에서 걸쳐라!

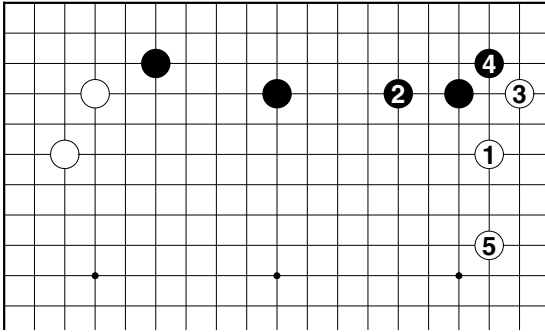
Grundstellung



Weiß am Zug. Welcher Zug ist in dieser Stellung richtig: A oder B?

백차례. 백이 우상귀에 걸친다면 A와 B중 어느 쪽일까?

DIA. 01

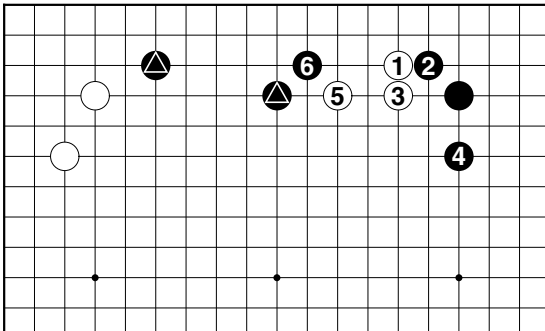


Richtige Richtung
올은 방향

Weiß 1 ist der richtige Zug und nach dem Jeongseok bis Weiß 5 ist das Ergebnis ausgeglichen für beide Seiten.

넓은 쪽인 우변쪽에서 걸치는 것이 승리. 백5까지 서로 붙만없는 진행이다.

DIA. 02



Falsche Richtung
무리한 걸침

Weiß 1 ist aufgrund der markierten Steine die falsche Richtung. Nach Schwarz 6 hat Weiß Schwierigkeiten, er hat keine Basis.

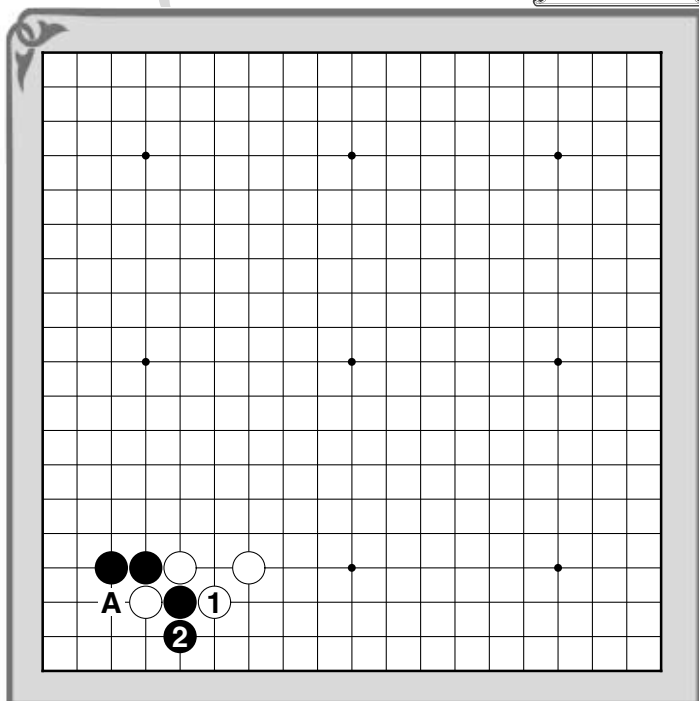
상변 ▲의 기착점들이 있는 장면에서 백1은 방향착오. 흑2는 백돌을 무겁게 만들어 공격하겠다는 의도이다. 흑6까지 백은 근거없이 쫓기는 모습.

C1. ÜBUNG (트레이닝)

OPFER

돌 버리기 - 사석작전

Grundstellung

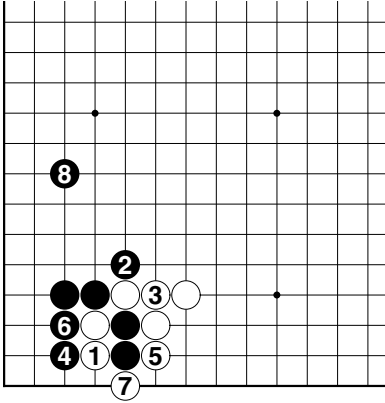


Die größte Schwierigkeit für schwächere Spieler stellt das Opfern von Steinen dar. Je stärker Sie sind, desto leichter fällt das Opfern. Lernen Sie, wie man dem Gegner Steine zum eigenen Nutzen opfert! Schwarz 2 ist in diesem Sinne ein guter Zug; ein Zug auf A dagegen schlecht.

하수들이 가장 어려워하는 것 중 하나가 돌 버리기다. 자신의 돌이 아까워 지키려 하다가 손해를 보는 경우가 더 많기 때문. 고수일수록 돌 버리기를 잘 한다. 버림돌을 이용해 어떤 이득을 보게 되는지 살펴보자.

백1의 단수에 흑2는 두점으로 키워서 버리는 좋은 예이다. 그냥 흑A로 몰아 뺄때림을 주는 비능률적인 수법.

DIA. 01



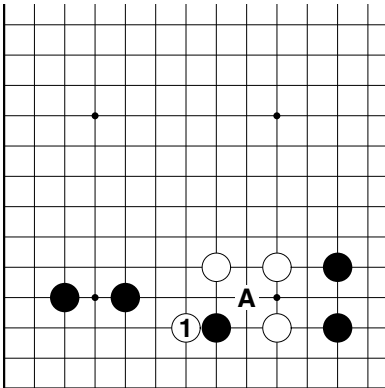
Auf beiden Seiten

양쪽 활용

Nach Weiß 1 sind Schwarz 2 bis 8 die korrekte Zugfolge. Durch das Opfern eines zusätzlichen Steins kann Schwarz auf zwei Seiten Vorhandzüge spielen.

백1로 두점을 잡을 때 흑2로 먼저 단수치고 4,6을 선수해 철저하게 활용한 모습이다. 그냥 빵때림을 주는 것과는 큰 차이다.

DIA. 02



Beispiel 1: Opfer

예1: 희생타

Weiß 1 ist hier ein guter Opferzug. Zudem deckt dieser Zug die Schwäche auf A.

흑A의 들여다봄이 영 성가신 상태에서 백1의 건너볼임은 희생타. 백 석점을 안정된 모양으로 만들려는 생각이다.