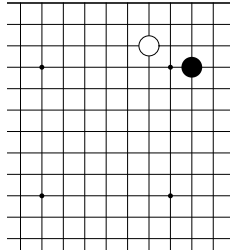


# Komoku, der 3-4-Punkt

## Teil 1: Die tiefe Annäherung



Die tiefe Annäherung ist die stärkste Annäherung an das Komoku, den 3-4-Punkt in der Ecke. Wenn man nur von „Annäherung“ spricht, so meint man gemeinhin die tiefe Annäherung. Früher ist ausschließlich die tiefe Annäherung gespielt worden, daher ist die Erforschung hier weiter vorangeschritten als bei der hohen Annäherung, der Ogeima-Annäherung und der hohen Zwei-Punkte-Annäherung, evolutionär verhältnismäßig jungen Annäherungszügen. Es gibt Joseki, die seit drei- bis vierhundert Jahren immer wieder gespielt werden. Doch gerade darum sind sie Joseki.

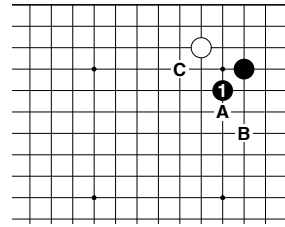
Es gibt jedoch auch Sequenzen, deren Beurteilung sich subtil geändert hat, und solche, die sich selbst jetzt noch entwickeln.

# Kapitel 1 Kosumi

## Basisdiagramm

Die tiefe Annäherung beantwortet Schwarz hier mit dem Kosumi 1, das man auch „Shusaku Kosumi“ nennt.

Verglichen mit dem Keima A oder der Zwei-Punkte-Ausdehnung B ist er langsamer, aber er hat mehr Einfluss. Schwarz kann nun direkt auf C drücken, daher hat der Zug eine starke Wirkung auf den weißen Stein.



Basisdiagramm

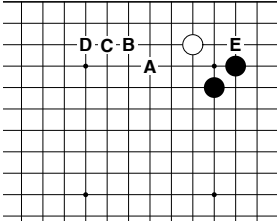


Diagramm 1

### Diagramm 1: Die Antworten

Die Antworten von Weiß auf das Kosumi sind das Keima A, die Zwei-Punkte-Ausdehnung B, die Drei-Punkte-Ausdehnung C und die Vier-Punkte-Ausdehnung D, außerdem kann Weiß noch mit E anlegen.

Zudem betrachtet man häufig den Austausch gegen das Kosumi vorläufig als Kikashi, das das Shimari verhindert, und bleibt anschließend fern.

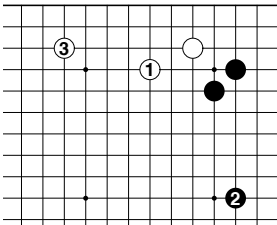


Diagramm 2

## 1. Die Keima-Verteidigung

### Diagramm 2: Joseki

Die Keima-Verteidigung 1 gewinnt Einfluss zurück, während sie zugleich auf die Entwicklung des oberen Rands abzielt.

Schwarz beabsichtigt mit der Kosumi-Verteidigung unter anderem, sich auf 2 auszudehnen. Weiß dehnt sich auf 3 aus und beide Seiten bekommen einen zufriedenstellenden Aufbau. Abhängig von der Situation werden manchmal Schwarz 2 und Weiß 3 ausgelassen.

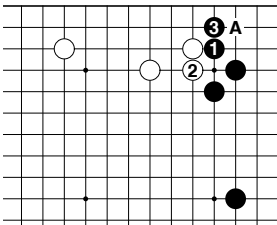


Diagramm 3

### Diagramm 3: Die Folgezüge

Später werden der Kontaktzug 1 und das Strecken auf 3 zu sehr großen Zügen, die das Gebiet in der Ecke sichern. Wenn Weiß hier zuerst spielt, dann gleitet er auf A in die Ecke. Hier zu ziehen ist beinahe 20 Punkte wert.

Schwarz 1 und 3 sind gute Züge, die man zu einem recht frühen Zeitpunkt spielen kann.

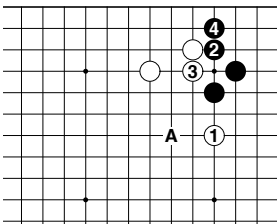


Diagramm 4

### Diagramm 4: Fernbleiben ist auch Joseki

Weiterhin spielt Schwarz den Kontaktzug, wenn er eine Basis sicherstellen muss. Wenn Schwarz statt 2 in Diagramm 2 fernbleibt und Weiß mit einem Zug wie 1 die schwarzen Steine in die Zange nimmt, dann ist das ein Fall für Schwarz 2 und 4. Damit erlangt die schwarze Gruppe eine ausgezeichnete, sichere Form.

Weiß kann nun ebenfalls gute Form auf A spielen, aber das muss Schwarz hinnehmen, wenn er fernbleibt.

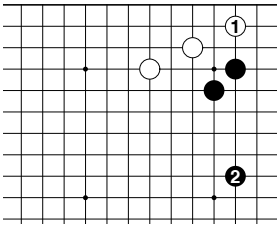


Diagramm 5

*Diagramm 5: Weiß gleitet in die Ecke*

Wenn Weiß das Anlegen auf 2 aus dem vorigen Diagramm nicht zulassen möchte, dann kann er mit 1 in die Ecke gleiten. In dem Fall dehnt sich Schwarz auf 2 aus.

Wenn man das Anlegen im vorigen Diagramm und diese Ausdehnung als *Miai* betrachtet, dann muss Schwarz keine Sorge vor einem weißen Angriff haben. Allerdings gibt er Weiß damit die Möglichkeit, zwischen diesem und dem vorigen Diagramm zu wählen.

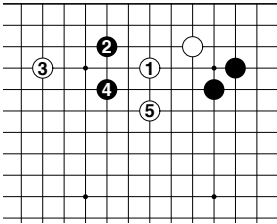


Diagramm 6

*Diagramm 6: Ein jäher Kampf*

Es ist nicht auszuschließen, dass Schwarz nach dem weißen Keima 1 den Klemmzug 2 spielt. Die weiße Zange 3 zwingt Schwarz zu 4. Weiß springt auf 5 hinaus und es kommt zu einem jähen Kampf.

Selbst wenn Weiß eine Stellung in der oberen linken Ecke hat, ist Schwarz 2 ein starker Zug. Gibt es links oben eine schwarze Stellung, so ist der Zug auf 2 natürlich noch stärker.

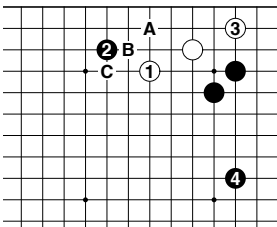


Diagramm 7

*Diagramm 7: Eine Basis*

Mit dem Gleiten auf 3 als Antwort auf Schwarz 2 möchte Weiß zunächst eine Basis bauen. Doch Schwarz dehnt sich erst einmal auf 4 aus und Weiß muss noch den unangenehmen Zug auf A fürchten. Der Abtausch Weiß B gegen Schwarz C ist jedoch unangenehm zu spielen.

Wenn Weiß die Zange 3 im vorigen Diagramm nicht spielen kann, dann liegt das Problem schon bei Weiß 1.

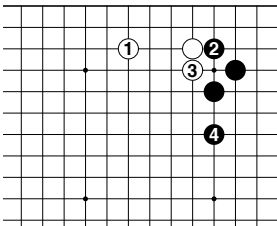


Diagramm 8

**2. Die Zwei-Punkte-Ausdehnung**

*Diagramm 8: Joseki*

Die Zwei-Punkte-Ausdehnung 1 sucht Sicherheit in einem Zug. Weiß muss sich nicht wie beim Keima im vorigen Diagramm fürchten, von links angegriffen zu werden.

Statt 2 kann Schwarz auch fernbleiben, aber wenn er hier spielt, dann den Kontaktzug 2 und den Sprung auf 4. Diese Züge bilden eine Kombination.

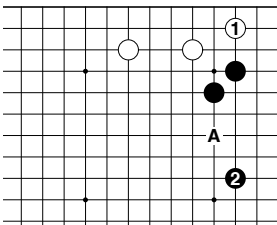
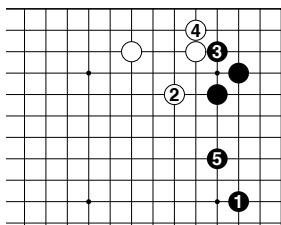


Diagramm 9

*Diagramm 9: Schwarz bleibt fern*

Wenn Schwarz nach der weißen Zwei-Punkte-Ausdehnung fernbleibt, so wird Weiß 1 zu einem großen Zug. Normalerweise muss sich Schwarz auf 2 ausdehnen.

Aber abhängig von der Stellung in der unteren rechten Ecke kommt es auch vor, dass Weiß auf 1 verzichtet, um später mit A von unten angreifen zu können.



◆◆ Diagramm 10

Diagramm 10: Die einfache Ausdehnung

Schwarz kann sich statt des Kontaktzugs auch einfach mit 1 großräumig am Rand entwickeln. Der Zug wird in Balance mit der unteren rechten Ecke gespielt.

Weiß 2 ist nun ein wichtiger Punkt. Schwarz forciert mit dem Kontaktzug 3 und verteidigt den Rand mit 5. Hiermit ist die Sequenz vorläufig abgeschlossen.

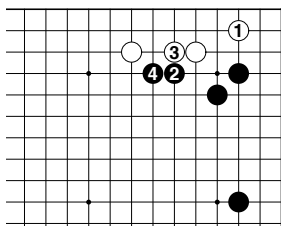


Diagramm 11

Diagramm 11: Moyo

Nach der weiten schwarzen Ausdehnung mit Weiß 1 in die Ecke zu gleiten ist fragwürdig, so groß es auch sein mag. Schwarz kann mit den natürlichen Zügen 2 und 4 den rechten Rand in ein Moyo verwandeln.

Der Zug auf 1 klammert sich zu sehr an Gebiet. Daher folgt man gewöhnlich dem vorigen Diagramm.

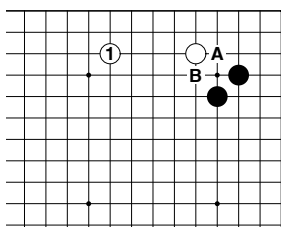


Diagramm 12

### 3. Die Drei-Punkte-Ausdehnung

Diagramm 12: Der Plan

Die weiße Drei-Punkte-Ausdehnung 1 wird wie die Zwei-Punkte-Ausdehnung häufig gespielt.

Schwarz A ist schwerlich spielbar, da Weiß gute Form bekommt, wenn er gemäß dem Leitsatz „Von zwei Steinen drei Punkte weit ausdehnen“ auf B streckt. Man kann also sagen, dass Weiß 1 das Anlegen auf A unmöglich macht.

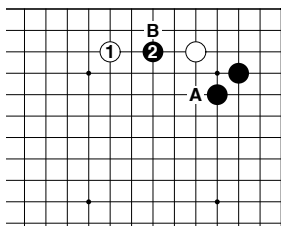
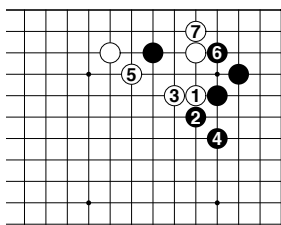


Diagramm 13

Diagramm 13: Invasion

Demnach bleibt Schwarz nach der Drei-Punkte-Ausdehnung meist fern. Wenn er dennoch hier spielen möchte, dann ist die Invasion auf 2 eine gute Fortsetzung. Natürlich hat Weiß, da er die Drei-Punkte-Ausdehnung gespielt hat, hierfür Vorkehrungen getroffen.

Weiß hat im Wesentlichen zwei Möglichkeiten: Er kann entweder auf A oder B anlegen.



◆◆◆ Diagramm 14

Diagramm 14: Joseki

Wenn Weiß auf 1 anlegt und auf 3 streckt, dann deckt Schwarz hängend mit 4 und lässt Weiß einen Stein fangen. Nach Weiß 5 erzwingt Schwarz mit dem Kontaktzug 6 die Antwort auf 7. Das Joseki ist nun vorläufig abgeschlossen und Schwarz hat Vorhand.

Schwarz opfert den Invasionsstein, aber das gehört zu seinem Plan. Er ist damit zufrieden, mit 4 gute Form zu bekommen.