

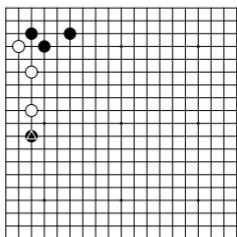
NACH DEM JOSEKI

Schwach- und
Angriffspunkte

Kim Sung-rae
8. Dan

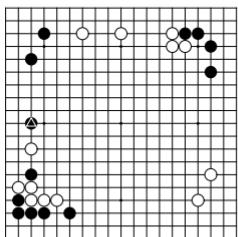


Inhalt



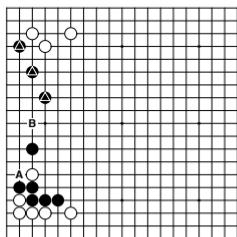
Stellung 1

9



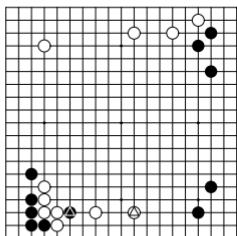
Stellung 2-1

25



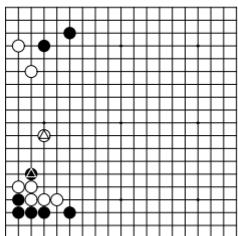
Stellung 2-2

33



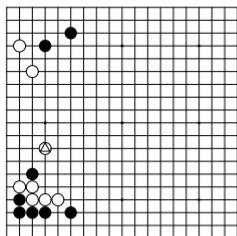
Stellung 2-3

41



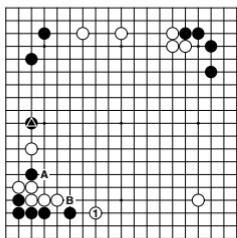
Stellung 2-4

51



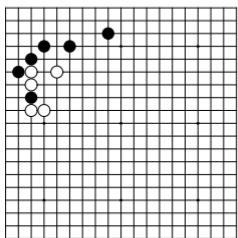
Stellung 2-5

63



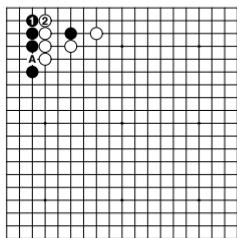
Stellung 2-6

69



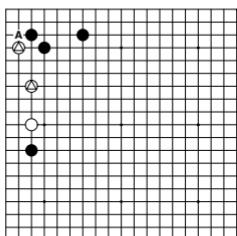
Stellung 3

79



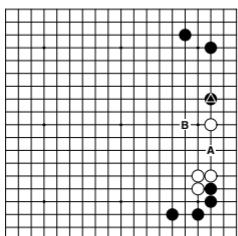
Stellung 4

89



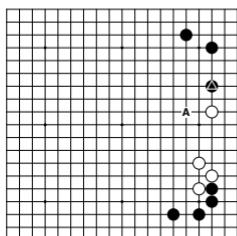
Stellung 5

97



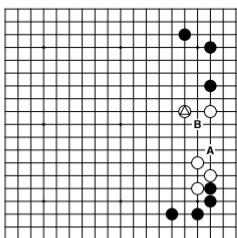
Stellung 6-1

105

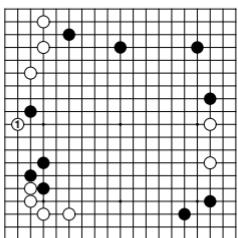


Stellung 6-2

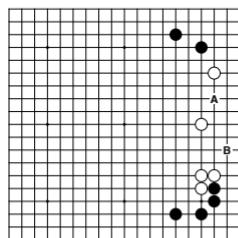
111



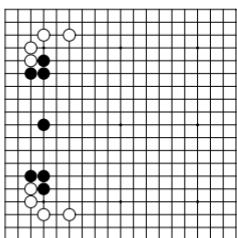
Stellung 6-3 119



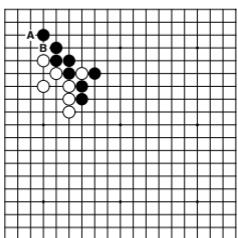
Stellung 6-4 129



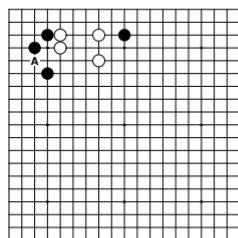
Stellung 6-5 135



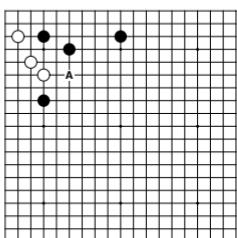
Stellung 6-6 141



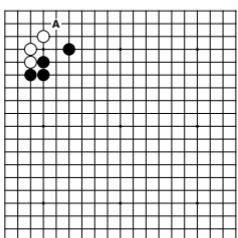
Stellung 7 151



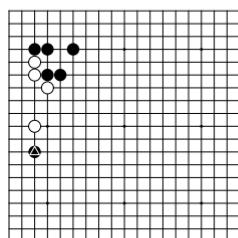
Stellung 8 157



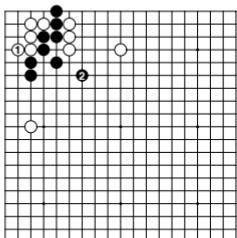
Stellung 9 167



Stellung 10 177



Stellung 11 187

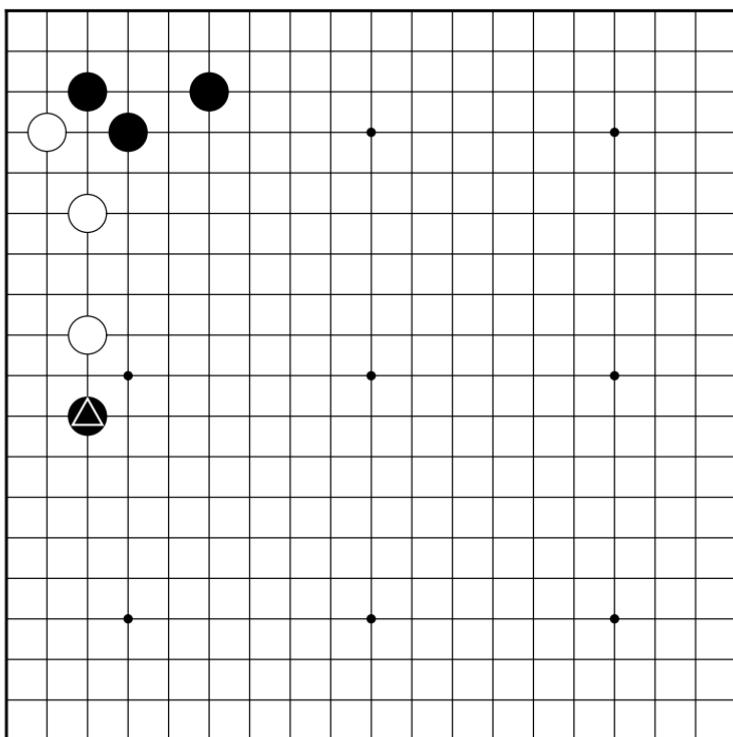


Stellung 12 193

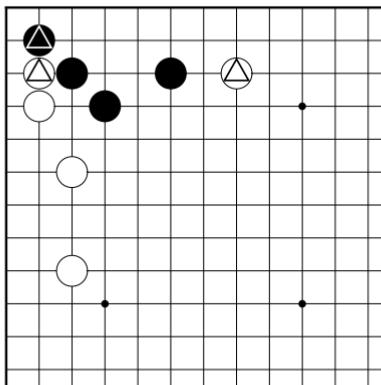
Glossar 201

Stellung 1

Ein einfaches Joseki

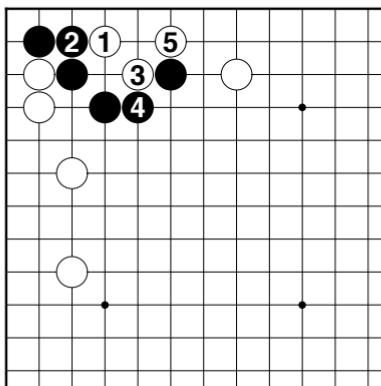


Obwohl dies eines der einfachsten Josekis ist, sind Vielen die nachfolgenden Varianten nicht bekannt. Insbesondere wenn der markierte Stein bereits gesetzt wurde, hat Schwarz mehrere starke Züge, um die Stellung anzugreifen.



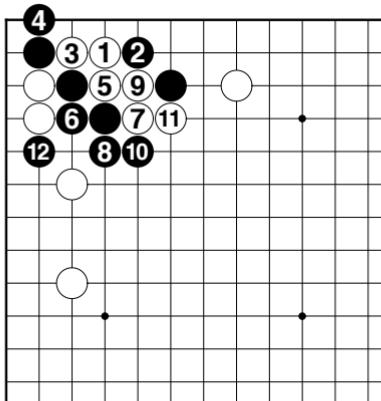
Dia. 1 Basisvariante

In den folgenden Diagrammen werden wir die Varianten untersuchen, welche in Verbindung mit den markierten Steinen auftreten können. Sie beinhalten auch eine Treppe.



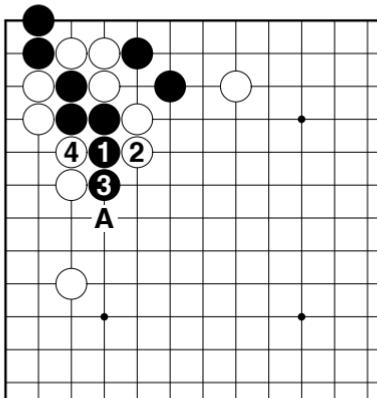
Dia. 2 Erfolg für Weiß

① ist der vitale Punkt. Wenn Schwarz deckt, bindet Weiß seine Steine mit ③ und ⑤ an und untergräbt somit die Basis der schwarzen Gruppe.



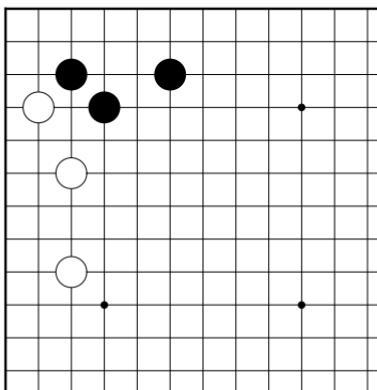
Dia. 3 Schwarz leistet Widerstand

Läuft die Treppe (siehe Diagramm 4) für Schwarz, dann ist ② möglich. Doch dieses Abspiel ist auch für Weiß spielbar.



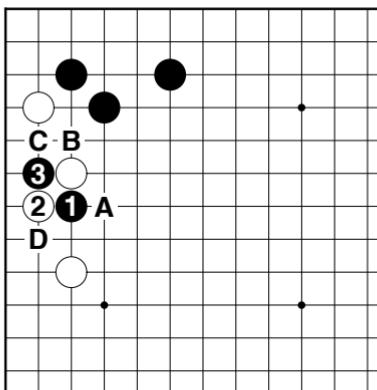
Dia. 4 Sehr schlecht für Schwarz

Sollte die Treppe beginnend mit A gut für Weiß sein, ist die schwarze Stellung völlig zerstört.



Dia. 5 Möglichkeiten für Schwarz

Wir wollen nun die Möglichkeiten für Schwarz nach dem Standard-Joseki betrachten.



Dia. 6 Kreuzschnitt

Schwarz kann über den Anleger auf ① nachdenken. Antwortet Weiß mit einem Zug auf ②, dann spielt Schwarz den Kreuzschnitt ③. Gibt Weiß nun Atari auf A, dann trennt Schwarz mit B, bzw. spielt Weiß C, dann trennt Schwarz die weißen Steine mit D.