

Takao Shinji 9-Dan

LEXIKON der JOSEKI

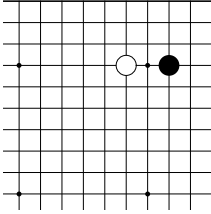
Band 2



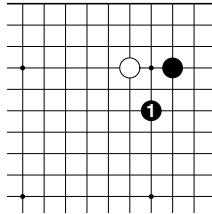
Inhalt

Vorwort
Glossar

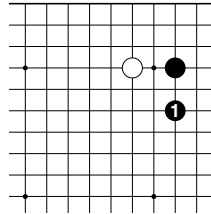
9
316



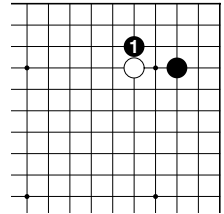
Seite 11



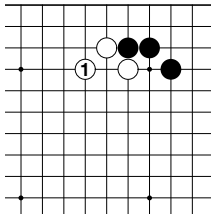
Seite 12



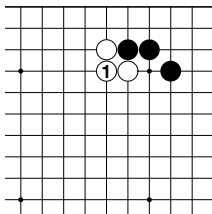
Seite 16



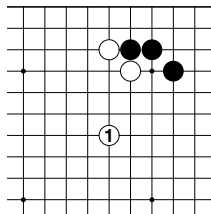
Seite 18



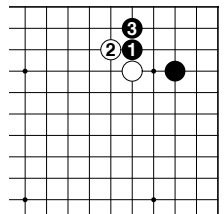
Seite 18



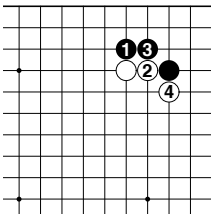
Seite 25



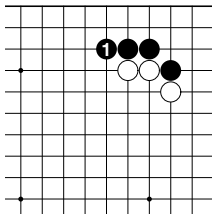
Seite 27



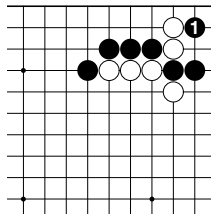
Seite 30



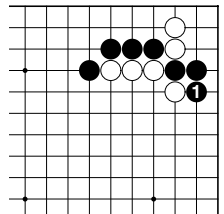
Seite 33



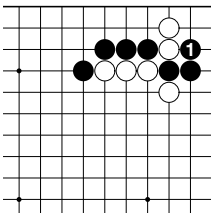
Seite 43



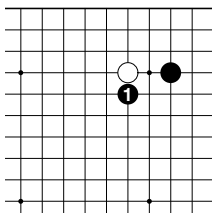
Seite 45



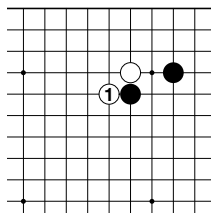
Seite 51



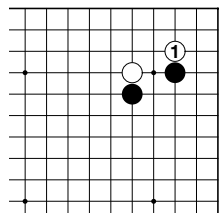
Seite 60



Seite 75



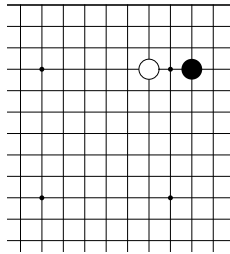
Seite 75



Seite 88

Komoku, der 3-4-Punkt

Teil 2: Die hohe Annäherung



Neben der tiefen Annäherung ist auch die hohe Annäherung ein starker Zug. Sie steht eine Linie höher als die tiefe Annäherung, daher kann man sie auch als leichte Annäherung bezeichnen.

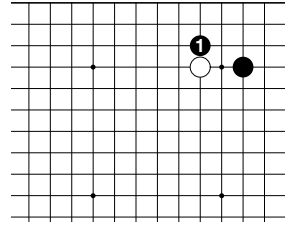
Es ist noch nicht lange her, dass diese Annäherung regelmäßig gespielt wird. Obgleich sie im gegenwärtigen Go gern angewandt wird, ist sie auch jetzt noch ein neuer Zug und daher eine wahre Fundgrube neuer Formen. Besonders die „Lawine“ nach dem Anlegen von unten, oder „Das magische Schwert“ nach der Zwei-Punkte-Zange durchlaufen seit Beginn des 21. Jahrhunderts große Wandlungen.

Kapitel 3 Das Anlegen von unten

Basisdiagramm

Nach der hohen Annäherung legt Schwarz mit 1 an. Diese Technik gibt es bei der tiefen Annäherung nicht.

Wenn Schwarz mit 1 anlegt, dann wird die Ecke, von einigen Sonderfällen abgesehen, zu schwarzem Gebiet.



Basisdiagramm

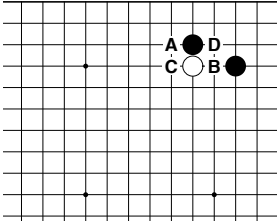


Diagramm 1

Diagramm 1: Die Antworten

Meist antwortet Weiß auf das Anlegen von unten mit A oder B. Gelegentlich zieht er auf C zurück.

Der Kontaktzug B führt zur „Lawine“. Zieht Weiß auf C zurück, dann kann Schwarz auf A kriechen, den Kontaktzug B spielen oder mit D zurückziehen. Dieser Abschnitt beschränkt sich auf Weiß A.

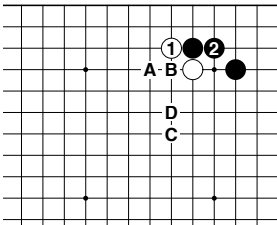


Diagramm 2

Diagramm 2: Weiß blockt

Wenn Weiß auf 1 blockt, dann zieht Schwarz auf 2 zurück. So sichert er bereits etwa zehn Punkte Gebiet in der Ecke.

Danach sind sowohl die feste Verbindung A als auch die hängende Verbindung B eine natürliche Fortsetzung. Gelegentlich werden auch das Ogeima C oder das Keima D gespielt. Nicht zuletzt kann Weiß auch fernbleiben.

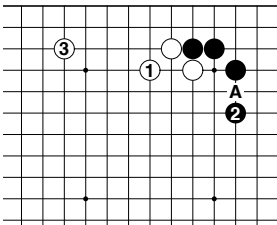


Diagramm 3

1. Die hängende Verbindung

Diagramm 3: Joseki

Nach der hängenden Verbindung 1 verteidigt Schwarz mit der Ein-Punkt-Ausdehnung. Weiß dehnt sich mit dem Drei-Punkte-Keima 3 aus, womit die Sequenz vorläufig abgeschlossen ist.

Indem Schwarz mit 2 verteidigt, verhindert er, dass Weiß auf A anlegt. Selten bleibt Schwarz hier fern, meist verteidigt er mit 2.

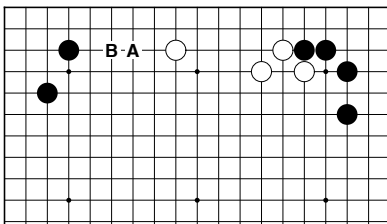


Diagramm 4

Diagramm 4: Nach dem Joseki

In dieser Stellung sind Schwarz A und Weiß B große, erstklassige Punkte, denn diese Züge erweitern nicht nur das Gebiet.

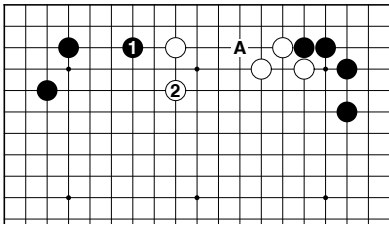


Diagramm 5

Diagramm 5: Schwarz klemmt

Nach dem Joseki spielt Schwarz daher häufig sofort den Klemmzug 1. Hiermit erzeugt er die starke Drohung, auf A zu invadieren. Der Sprung auf 2 ist Honte für Weiß und verhindert die Invasion.

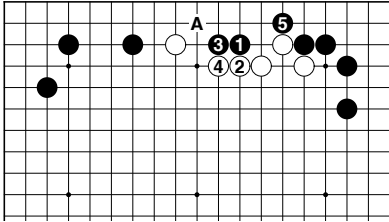


Diagramm 6

Diagramm 6: Viele Punkte für Schwarz

Wenn Weiß es versäumt, zu verteidigen, dann kann Schwarz auf 1 invadieren. Daraufhin ist es nachgiebig von ihm, mit 2 zu blocken, denn Schwarz spielt die Sequenz bis 5.

Außer 1 sind für Schwarz auch A und 3 mögliche Invasionspunkte.

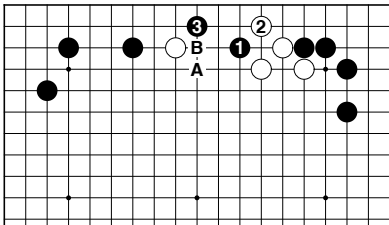


Diagramm 7

Diagramm 7: Gegenwehr

Nach Schwarz 1 sollte Weiß mit dem Kosumi 2 das Anbinden verhindern. Schwarz setzt daraufhin mit 3 fort.

Statt 3 kann er auch A oder B spielen.

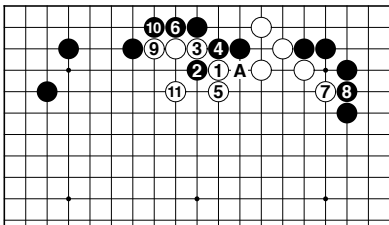


Diagramm 8

Diagramm 8: Joseki

Wenn Schwarz gleitet, ist es für Weiß am besten, mit 1 von oben zu drücken. Daraufhin ist das Anlegen auf 2 ein Tesuji. Mit Weiß 11 kommt es zu einem vorläufigen Abschluss.

Weiß 7 verhindert, dass Schwarz mit A durchstößt.

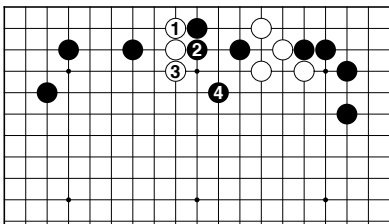


Diagramm 9

Diagramm 9: Kampf

Trennt Weiß statt 1 im vorigen Diagramm mit 1 hier, so schiebt Schwarz mit 2 aufwärts und es kommt zu einem Kampf.

Weiß wird in zwei Gruppen getrennt und steht vor einem harten Kampf.