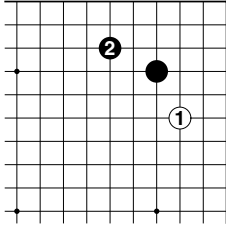
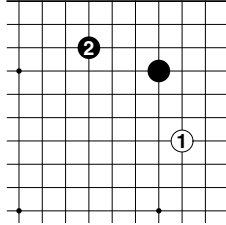


### Annäherungszüge

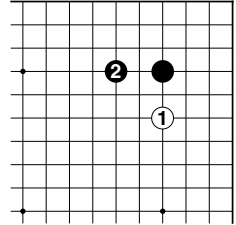
Abhängig von der eigenen Strategie, möchte man den Gegner davon abhalten, einen Eckabschluss zu machen. In diesen Fällen werden Annäherungszüge (*Kakari*) gespielt.



Dia. 15

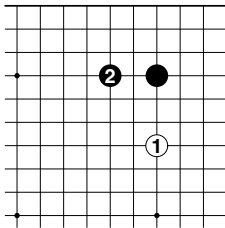


Dia. 16

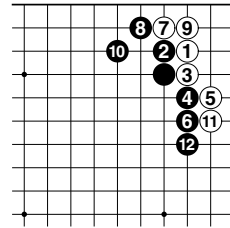


Dia. 17

Diagramm 15 bis 18 zeigen die verschiedenen Annäherungszüge, die gegen einen Stein auf dem 4-4-Punkt gespielt werden können. Mögliche schwarze Erwidernungen sind ebenfalls dargestellt.



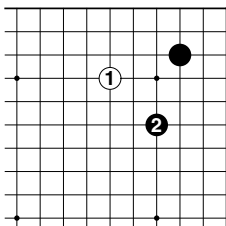
Dia. 18



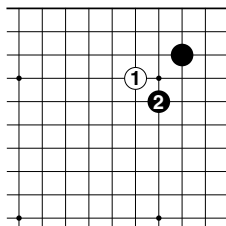
Dia. 19

Invadieren auf dem 3-3-Punkt in Diagramm 19 ist eine weitere Möglichkeit. In diesem Fall zeigt die Sequenz bis Schwarz 12 das zu erwartende Ergebnis: Weiß erhält sicheren Gewinn in der Ecke, aber Schwarz starken Außeneinfluss.

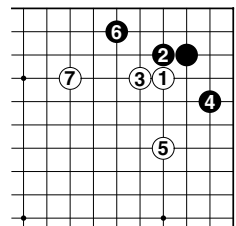
Diagramm 20 und 21 zeigen Annäherungszüge, die gewöhnlich gegen einen Stein auf dem 3-3-Punkt gespielt werden, sowie mögliche schwarze Erwidernungen.



Dia. 20



Dia. 21

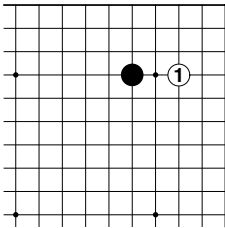


Dia. 22

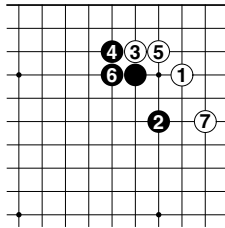
Mit Weiß 1 in Diagramm 22 direkt über den schwarzen Stein auf dem 3-3-Punkt zu ziehen, ist ein starker Zug. Die Sequenz bis Weiß 7 ergibt für Schwarz sicheren Gewinn in der Ecke und Weiß erhält Einfluss nach außen.

Gegen einen Stein auf dem 5-4-Punkt ist der normale Zug Weiß 1 in Diagramm 23. Diagramm 24 zeigt eine typische Sequenz, die sich aus diesem Zug ergibt: Schwarz erhält äußeren Einfluss, während Weiß Gewinn in der Ecke bekommt.

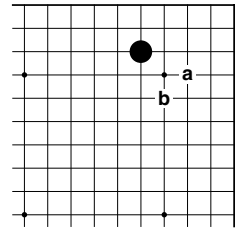
Einem Stein auf dem 5-3-Punkt wird sich Weiß gewöhnlich mit a oder b in Diagramm 25 annähern. Wenn Weiß a spielt, kann Schwarz auf Einfluss zielen, indem er mit 2 und 4 in Diagramm 26 drückt und sich dann entlang des oberen Randes mit 6 ausdehnt. Im Gegenzug erhält Weiß Gebiet entlang der rechten Seite.



Dia. 23

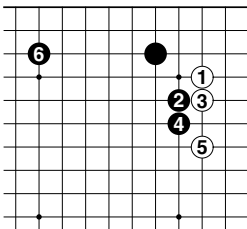


Dia. 24

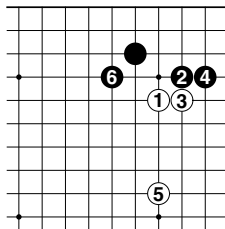


Dia. 25

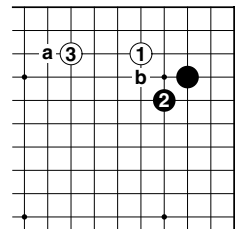
Wenn Weiß sich mit 1 in Diagramm 27 annähert, kann sich Schwarz mit 2 und 4 Gebiet in der Ecke sichern, während Weiß mit 5 eine Stellung entlang der rechten Seite aufbaut.



Dia. 26



Dia. 27



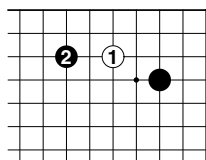
Dia. 28

Gegen einen Stein auf dem 3-4-Punkt gibt es zwei übliche Annäherungszüge: Der eine ist Weiß 1 in Diagramm 28. Der Diagonalzug auf Schwarz 2 ist eine mögliche Erwiderung, worauf sich Weiß auf 3 oder a ausdehnen kann. Dabei sichert er eine Stellung am oberen Rand. Statt auf 1 könnte Weiß sich auch auf b annähern.

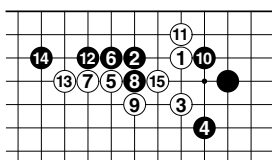
## Klemmzüge

Den Annäherungszug Weiß 1 mit dem Klemmzug (*Hasami*) auf 2 in Diagramm 29 anzugreifen ist sehr druckvoll, da Weiß davon abgehalten wird, sich entlang der Seite auszudehnen. Weiß muss mit 3 in Diagramm 30 in die Mitte ziehen. Die Sequenz bis 15 ist ein mögliches Ergebnis: Schwarz bekommt Gebiet auf der rechten und oberen Seite, während Weiß eine Stellung zur Mitte hin etabliert.

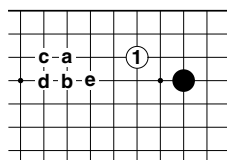
Der Klemmzug in Diagramm 29 ist ein strenger Angriff und kann zu heftigen Kämpfen führen. Andere mögliche Klemmzüge für Schwarz sind a bis e in Diagramm 31. Die Auswahl hängt jeweils von der Stellung der Steine in den anderen Ecken des Brettes ab.



Dia. 29



Dia. 30



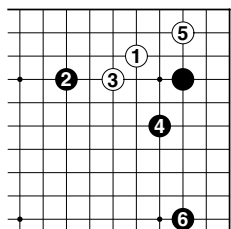
Dia. 31

Wenn Schwarz den hohen Klemmzug 2 in Diagramm 32 spielt, bildet die Sequenz bis Schwarz 6 eine der Standardabfolgen (*Joseki*), die entstehen können. Schwarz hat Gebiet auf der rechten Seite abgesteckt, während Weiß einen Teil der Ecke besetzt.

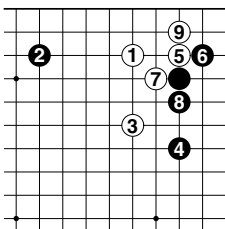
Schwarz 2 in Diagramm 33 ist gegen einen Annäherungszug der weitest mögliche Klemmzug. Die Sequenz bis Weiß 9 ist eines der *Josekis*, das sich nach diesem Klemmzug ergibt.

Der Grund, warum Schwarz 2 in Diagramm 34 keinen Klemmzug darstellt, ist der, dass er Weiß erlaubt, eine ideale 2-Punkt-Ausdehnung auf 3 zu spielen. Ein Zug wie Schwarz 2 wird allgemein als zu nachgiebig angesehen.

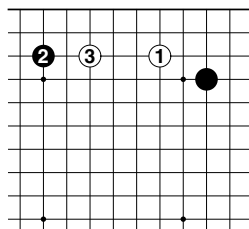
Wenn Weiß einen hohen Annäherungszug wie 1 in Diagramm 35 spielt, ist das gleiche Sortiment von Klemmzügen wie auf Weiß 1 in Diagramm 31 verfügbar, d. h. a bis f, zusätzlich können die Züge g bis i gespielt werden. Die entstehenden



Dia. 32

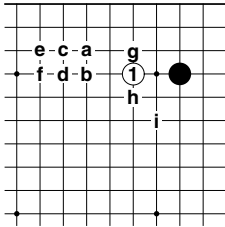


Dia. 33

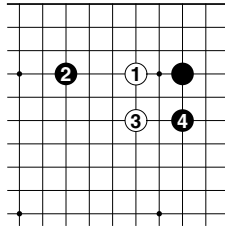


Dia. 34

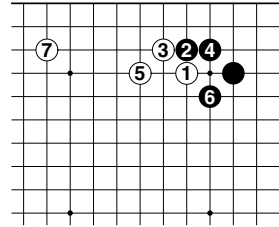
*Josekis* sind häufig sehr komplex; alles, was man sich für den Fall merken muss, wenn man sich mit einem Klemmzug konfrontiert sieht, ist, in die Mitte heraus zu ziehen. Ein typisches Beispiel für diese Strategie zeigt Diagramm 36.



Dia. 35

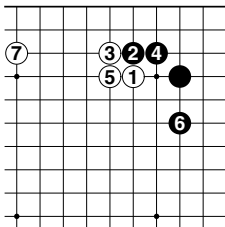


Dia. 36

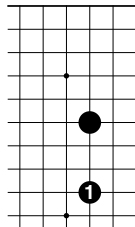


Dia. 37

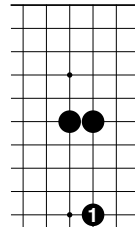
Anlegen an einen Annäherungszug mit 2 in Diagramm 37 führt zu einem wichtigen *Joseki*. Bis Weiß 7 sichert sich Schwarz Profit in der Ecke, während Weiß am oberen Rand gewinnt. Eine andere Variation dieses *Josekis* ist in Diagramm 38 dargestellt.



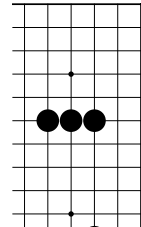
Dia. 38



Dia. 39



Dia. 40



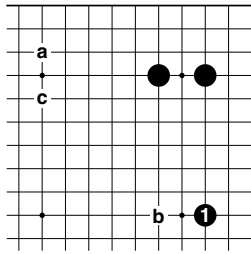
Dia. 41

### Ausdehnungen

Wenn man sich in den Ecken etabliert hat, folgt als nächster Schritt die Ausdehnung entlang der Ränder. Diese Ausdehnungen sollten jedoch nicht nur in Übereinstimmung mit den eigenen Steinen gespielt werden, sondern sie sollten auch möglichst die Pläne des Gegners durchkreuzen.

Ausdehnungen müssen effektiv gespielt werden – nicht zu nah oder zu weit. Für einen einzelnen Stein auf der dritten Linie ist eine 2-Punkt-Ausdehnung wie Schwarz 1 in Diagramm 39 ideal. Wenn man, wie in Diagramm 40, eine Mauer aus zwei Steinen hat, ist eine 3-Punkt-Ausdehnung am besten. Falls Weiß invadiert, kann man ihn gegen die Mauer drücken und ihn entweder töten oder einen anderen Ausgleich erhalten. Eine Mauer aus drei Steinen wie in Diagramm 41 ermöglicht eine 4-Punkt-Ausdehnung, und so weiter. Dies ist jedoch keine eiserne

# 1. Teil: Strategie

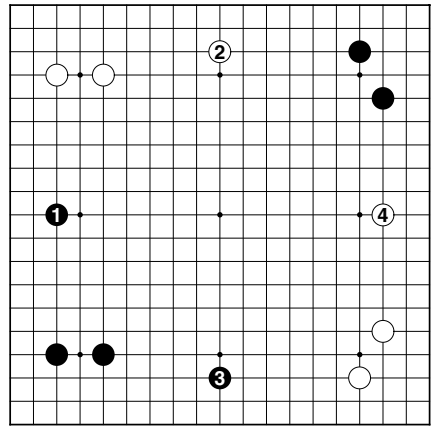


*Dia. 42*

Regel: Das eine Mal wird man sich ein bisschen weiter ausdehnen wollen, ein anderes Mal sollte man besonnen sein und sich weniger ausdehnen. Die beste Ausdehnung wird immer durch die aktuelle Brettstellung bestimmt.

Ein Eckabschluss kann als Mauer betrachtet werden und man sollte sich von ihm in senkrechter Richtung zu den beiden Steinen ausdehnen, so zum Beispiel mit Schwarz 1 in Diagramm 42. Eine Ausdehnung parallel zur Linie durch die Eckabschlusssteine (a in Diagramm 42) ist sicher ein großer Zug, aber wenn man nur die lokale Stellung betrachtet, ist Schwarz 1 effektiver. Der Grund ist folgender: Ein weiterer Stein auf b zusätzlich zu 1 baut einen effektiveren Gebietskasten, als er mit Schwarz a und c entstehen würde.

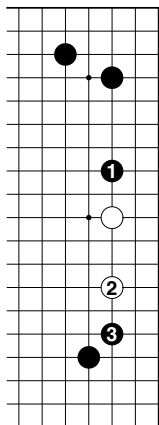
In Diagramm 43 gibt es zwei schwarze und zwei weiße Eckabschlüsse auf dem Brett. Da sich auf der linken Seite schwarze und weiße Eckabschlüsse gegenüber stehen, ist Schwarz 1 der wichtigste Punkt. Weiß 2 und Schwarz 3 sind gleichwertig, denn sie reduzieren beide den Einfluss



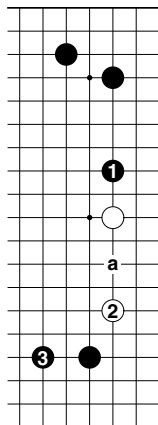
*Dia. 43*

des jeweils gegnerischen Eckabschlusses. Weiß 2 auf 3 wäre genauso gut, aber dann würde Schwarz mit 3 auf 2 spielen. Da Weiß 4 nicht in der Richtung liegt, in die die beiden Eckabschlüsse rechts ihren Einfluss ausstrahlen, ist er der unwichtigste der vier Züge.

Wenn man einen Stein auf dem 4-4-Punkt, dem 3-3-Punkt oder einen Eckabschluss hat, wird man sich gewöhnlich wie in Diagramm 43 bis zur Mitte des Randes ausdehnen. Stehen jedoch auch gegnerische Steine an diesem Rand, wird

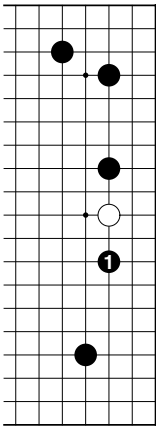


*Dia. 44*

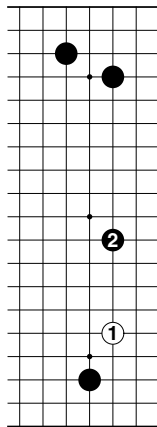


*Dia. 45*

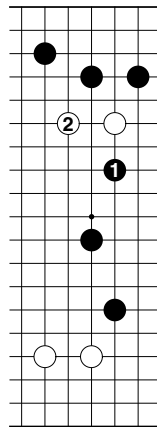
man nicht in der Lage sein, sich so weit auszudehnen. In Diagramm 44 besetzt Weiß den Mittelpunkt der rechten Seite, daher kann Schwarz sich nur bis 1 ausdehnen. Daraufhin spielt Weiß mit 2 eine 2-Punkt-Ausdehnung und etabliert eine Basis für seine Steine – dies ist ein natürlicher Abtausch. Weiß könnte sich auch mit 2 in Diagramm 45 ausdehnen, aber nach 3 zielt Schwarz auf eine Invasion auf a. Wenn Weiß es unterlässt, sich auf 2 in Diagramm 44 oder 45 auszudehnen, wird der einsame weiße Stein durch 1 in Diagramm 46 unter Druck gesetzt.



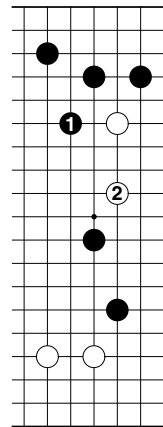
*Dia. 46*



*Dia. 47*



*Dia. 48*



*Dia. 49*

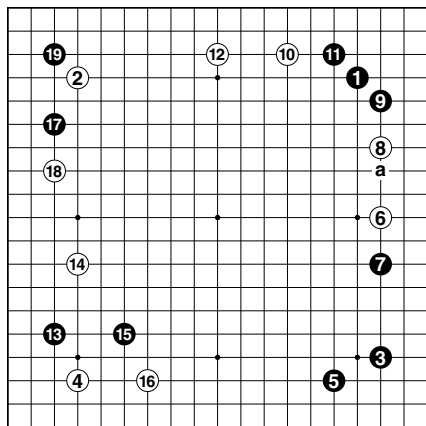
Die besten Züge sind die, die mehr als einen Zweck verfolgen, also z.B. Züge, die Gebiet machen, während sie angreifen. Gelegenheiten, solche Züge zu spielen, tauchen während der Eröffnung häufig auf. In Diagramm 47 macht Weiß mit 1 einen Annäherungszug. Als Erwiderung spielt Schwarz 2. Dieser Zug ist sowohl ein Klemmzug als auch eine Ausdehnung – Schwarz 2 steckt mit dem Eckabschluss oben eine lockere Gebietsanlage ab und setzt den weißen Stein auf 1 unter Druck.

Schwarz 1 in Diagramm 48 folgt der gleichen Idee. Das schwarze Gebiet wird mit 1 größer, während Weiß gezwungen wird, mit 2 in die Mitte zu springen, ein Zug dessen einziger Wert in der Verteidigung liegt – er greift weder an noch macht er Gebiet.

Man vergleiche Diagramm 48 mit 49, wo Schwarz oben mit 1 angreift und Weiß auf 2 spielt. Der Unterschied ist erschreckend: Die weißen Steine sind sicher geworden, während die schwarzen Steine darunter unsicher geworden sind. Der Gebietsunterschied zwischen den beiden Diagrammen beträgt mehr als zwanzig Punkte.

### Beispielpartien

Diagramm 50 zeigt die Eröffnung der fünften Partie des Kisei-Titelkampfes von 1986. Sie ist ein gutes Beispiel dafür, wie Ausdehnungen während der Eröffnung gespielt werden. Nachdem beide Seiten mit den ersten Zügen die Ecken besetzt haben, spielt Weiß auf 6, um die schwarze Vorherrschaft auf der rechten Seite zu begrenzen.

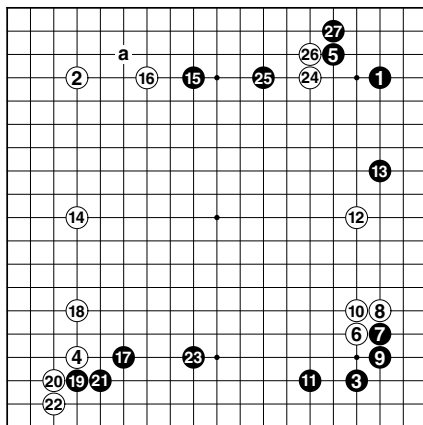


Dia. 50

Anstatt auf 7 hätte Schwarz sich auch auf a ausdehnen können, aber es ist normalerweise größer, eine Ausdehnung von einem Eckabschluss aus statt von einem einzelnen Stein auf 4-4 aus zu spielen. Schwarz 9 und 11 sind Standarderwiderungen. Die obere rechte Ecke ist nun fast sicheres Gebiet. Weiß 12 kann sowohl als Ausdehnung von dem Stein auf 10 als auch von dem Stein auf 2 betrachtet werden. In diesem Sinne handelt es sich um einen Zug mit einem doppelten Zweck.

Das Spiel auf der rechten Seite ist jetzt zu einem vorläufigen Abschluss gekommen und die linke Seite gerät in das Zentrum der Aufmerksamkeit. Die Züge 13 bis 16 sind ein *Joseki*, danach spielt Schwarz auf 17 den letzten Annäherungszug. Das gibt Weiß die Gelegenheit, auf 18 zu spielen, was einen starken Klemmzug mit einer Ausdehnung von 14 kombiniert. Mit der Invasion auf 19 beginnt danach das Mittelspiel.

Diagramm 51 zeigt ein Spiel aus der Vorrunde des Kisei-Turniers von 1986. Nachdem das *Joseki* unten rechts bis Zug 12 ausgespielt ist, ist die Ausdehnung auf 13 ein großer Zug. Wegen der hohen Stellung von 12 ist die weiße Gruppe unten offen und braucht eigentlich einen weiteren Stein, um eine sichere Basis zu erhalten. Es besteht jedoch keine große Gefahr für diese Steine und da eine schnelle Entwicklung in der Eröffnung wichtig ist, spielt Weiß links auf 14. Das ist ein Zug mit zwei Zielen: Er ist eine Ausdehnung



Dia. 51

sowohl von dem Stein auf 2 als auch von dem Stein auf 4. Die Formation Weiß 2-4-14 übt einen starken Einfluss zur Mitte hin aus und hat auf Japanisch einen eigenen Namen: *San-Ren-Sei*. Sie kann in gewissem Sinne mit einem Eckabschluss verglichen werden, der sich über die gesamte linke Seite ausdehnt und dessen Einfluss auf das gesamte Brett strahlt.

Schwarz 15 soll diesen Einfluss reduzieren. Er dient aber auch als eine Ausdehnung vom schwarzen Eckabschluss in der oberen rechten Ecke. Und er zielt auf a als Fortsetzung, denn dieser Zug würde für Schwarz oben eine hervorragende Stellung ergeben. Weiß 16 beugt dem vor und dient zugleich als Ausdehnung von dem Stein auf 2.

Als nächstes spielt Schwarz einen Annäherungszug auf 17. Die Abfolge bis 23 ist ein *Joseki*. Das weiße Gebiet in der unteren linken Ecke ist danach weitgehend gesichert, während Schwarz eine Stellung am unteren Rand etabliert hat.

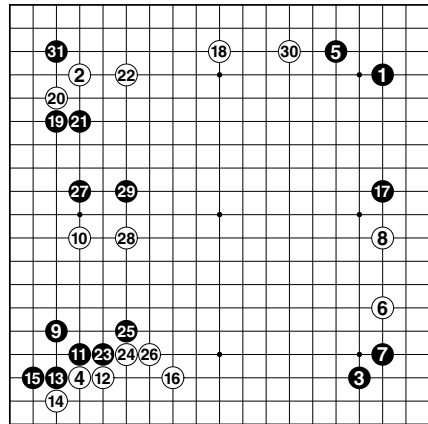
Weiß 24 entspricht einem Annäherungszug und Schwarz 25 wird sowohl zu einem Klemmzug als auch zu einer Ausdehnung.

Diagramm 52 zeigt die erste Partie des Meijin-Titelkampfes von 1985. Vor der Ausdehnung auf 17 auf der rechten Seite wechselt Schwarz zu 9 und spielt bis 15 ein *Joseki* aus, um eine Basis auf der linken Seite zu etablieren. Man beachte dabei, dass Weiß 10 sowohl ein Klemmzug gegen 9 als auch eine Ausdehnung von 2 aus ist.

Nachdem Schwarz von seinem Eckabschluss eine Ausdehnung nach 17 gespielt hat, dehnt sich Weiß mit 18 oben von 2 aus. Schwarz macht mit 19 den letzten Annäherungszug. Weiß 20 und Schwarz 21 sind ein Standardabtausch.

Vor der Ausdehnung auf 27 spielt Schwarz mit 23 und 25 zwei Züge, die jeweils eine weiße Reaktion erzwingen. Er errichtet so eine Mauer, die Schwarz 27 sowohl zu einem Klemmzug als auch zu einer Ausdehnung macht.

Weiß und Schwarz ziehen mit 28 und 29 in die Mitte und Weiß spielt mit 30 die letzte Ausdehnung. Mit der Invasion auf 31 beginnt Schwarz danach das Mittelspiel.



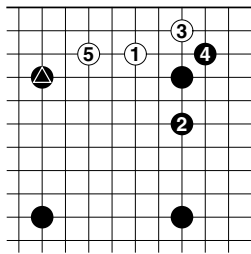
Dia. 52



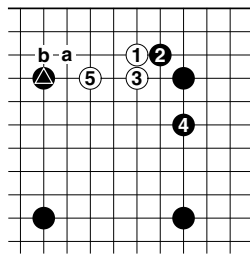
## 2. Kapitel: Vorgabestrategie

In Vorgabepartien ist Schwarz klar im Vorteil. Und die beste Art, diesen Vorteil zu nutzen, besteht darin, von Anfang an offensiv zu spielen. Schwarz muss bei hoher Vorgabe keinesfalls defensiv spielen, am wenigsten in der Eröffnung, vielmehr muss Weiß dies tun. In diesem Kapitel wird gezeigt, wie man Weiß in einer Vorgabepartie angreift. Als schwacher Spieler wird man meist Partien mit hoher Vorgabe spielen, daher hat man ausreichend Gelegenheit, diese Angriffsstrategie zu üben. Man sollte dabei nicht verzweifeln, wenn viele Partien verloren gehen. Wenn man den Grundsätzen folgt, die in diesem Kapitel dargestellt werden, werden es starke Spieler auf Dauer schwer haben, gegen diese Vorgaben zu gewinnen.

Auf den weißen Zug auf 1 mit Schwarz 2 zu erwidern ist nicht schlecht, aber wenn man bedenkt, dass Schwarz bereits den markierten Stein hat, spielt er nicht so scharf, wie er könnte. Da Weiß seine Steine mit der Sequenz bis 5 festigen kann, greifen die schwarzen Steine nicht länger wirkungsvoll an.



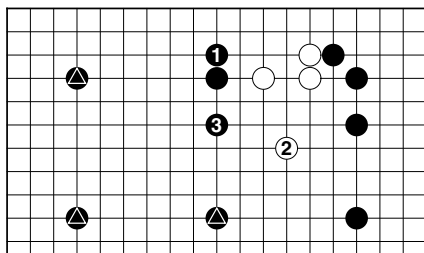
Dia. 1



Dia. 2

Wenn der markierte Stein auf dem Brett steht, ist die beste Art, auf den weißen Annäherungszug zu reagieren, 2 und 3 in Diagramm 2 abzutauschen, bevor man mit 4 auf der rechten Seite spielt. Die natürliche Ausdehnung für die zwei weißen Steine auf 1 und 3 geht bis zu dem markierten Stein, aber da Schwarz

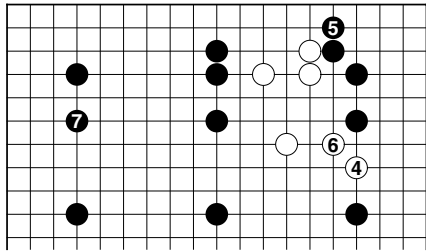
hier bereits steht, kann sich Weiß nur bis 5 ausdehnen, was zu einer eingegengten, überkonzentrierten Stellung führt. Danach spielt Schwarz a oder b, um Weiß in die Mitte zu treiben. Im Verlauf dieses Angriffs errichtet Schwarz auf der linken Seite eine Mauer.



Dia. 3

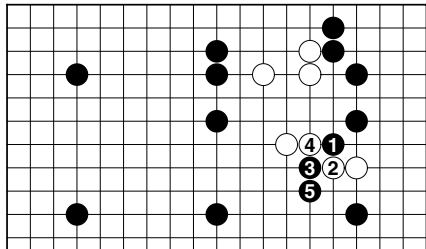
Schwarz 1 in Diagramm 3 macht es für Weiß schwierig, am Rand zwei Augen zu bekommen, weshalb er mit 2 in die Mitte springen muss. Schwarz setzt mit 3 nach – sein Zug arbeitet dabei mit seinen drei markierten Steinen zusammen –, um links eine große Gebietsanlage (*Moyo*) aufzuziehen.

Weiß 4 in Diagramm 4 versucht, die drei schwarzen Steine in der rechten oberen Ecke zu isolieren. Schwarz verstärkt in Ruhe mit 5 seine Ecke und zwingt Weiß dazu, 6 zu spielen, um seine Stellung intakt zu halten. Als nächstes fügt Schwarz mit 7 einen weiteren Stein zu seinem *Moyo* hinzu, was eine weiße Invasion dort enorm erschwert.



Dia. 4

Wenn Weiß es unterlässt, auf 6 in Diagramm 4 zu spielen, wird Schwarz durchstechen und Weiß mit der Sequenz bis 5 in Diagramm 5 in zwei Gruppen trennen. Die beiden weißen Steine rechts und die fünf Steine links sind nun in großer Gefahr. Ein geschickter Zug gegen die Gruppe links könnte diese sogar töten.

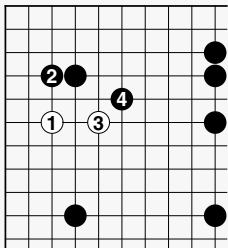


Dia. 5

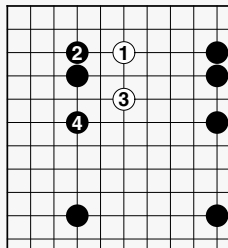
### Ein Moyo errichten

In einer Neun-Steine-Vorgabepartie, in der die eigenen Steine alle Vorgabepunkte besetzen, sollte man versuchen, mindestens ein *Moyo* aufzuziehen. Das erreicht man mit Angriffszügen wie 1 und 3 in Diagramm 3, indem man die äußere Mauer des *Moyos* errichtet und dann die schwachen inneren Stellen mit Zügen wie Schwarz 7 in Diagramm 4 verstärkt, sobald Weiß notwendige Deckungszüge macht.

Auch wenn Weiß in das unvollständige *Moyo* mit Zügen wie 1 und 3 in Diagramm A invadiert, kann man am oberen Rand mit 2 und 4 ein großes, nahezu wasserdichtes Gebiet errichten.



Dia. A



Dia. B

Diagramm A invadiert, kann man am oberen Rand mit 2 und 4 ein großes, nahezu wasserdichtes Gebiet errichten. Wenn Weiß andererseits von der anderen Seite mit 1 und 3 in Diagramm B invadiert, nimmt sich Schwarz mit 2 und 4 sicheren Gewinn am