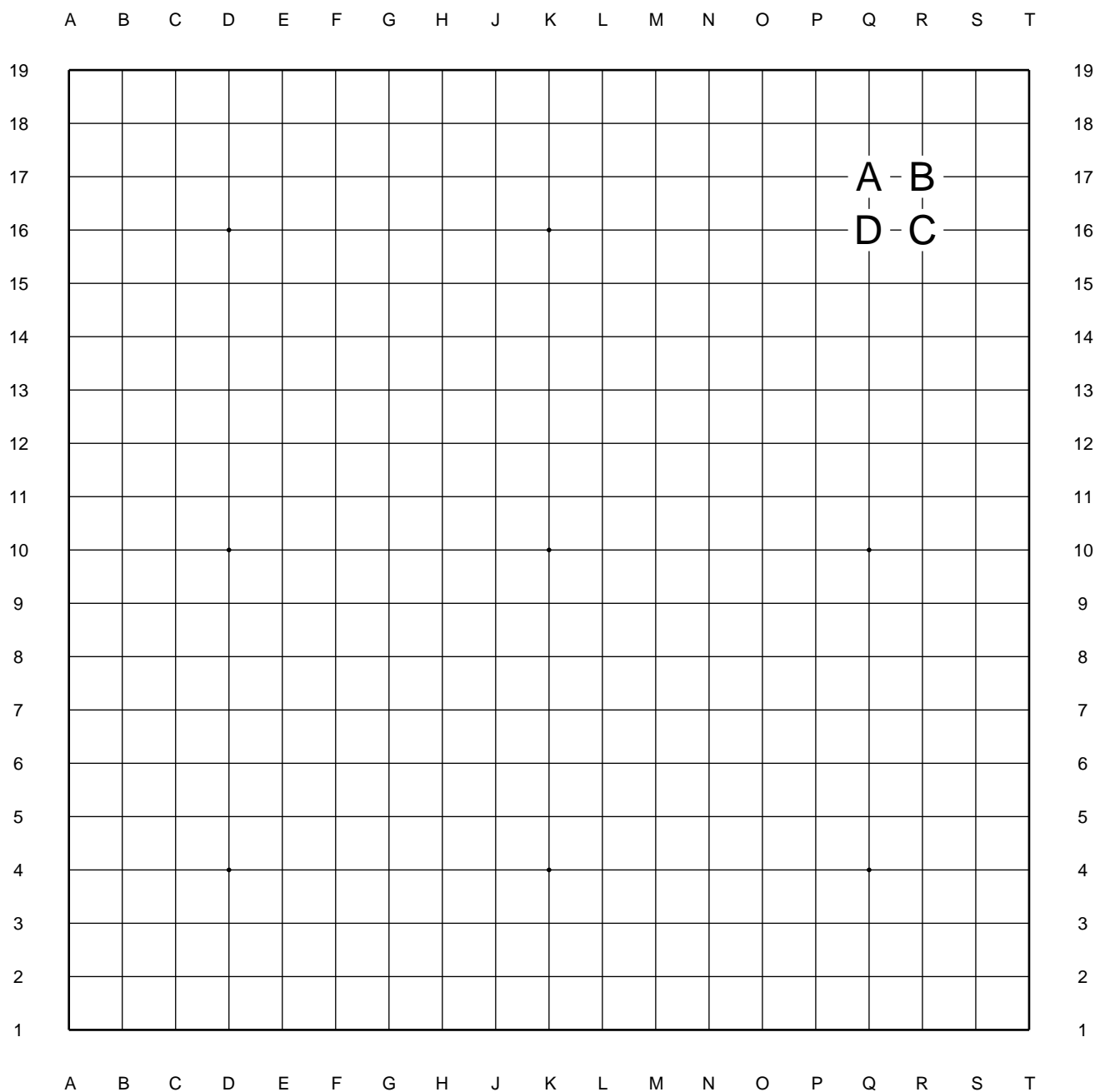


Black player
Date

Tim Cech

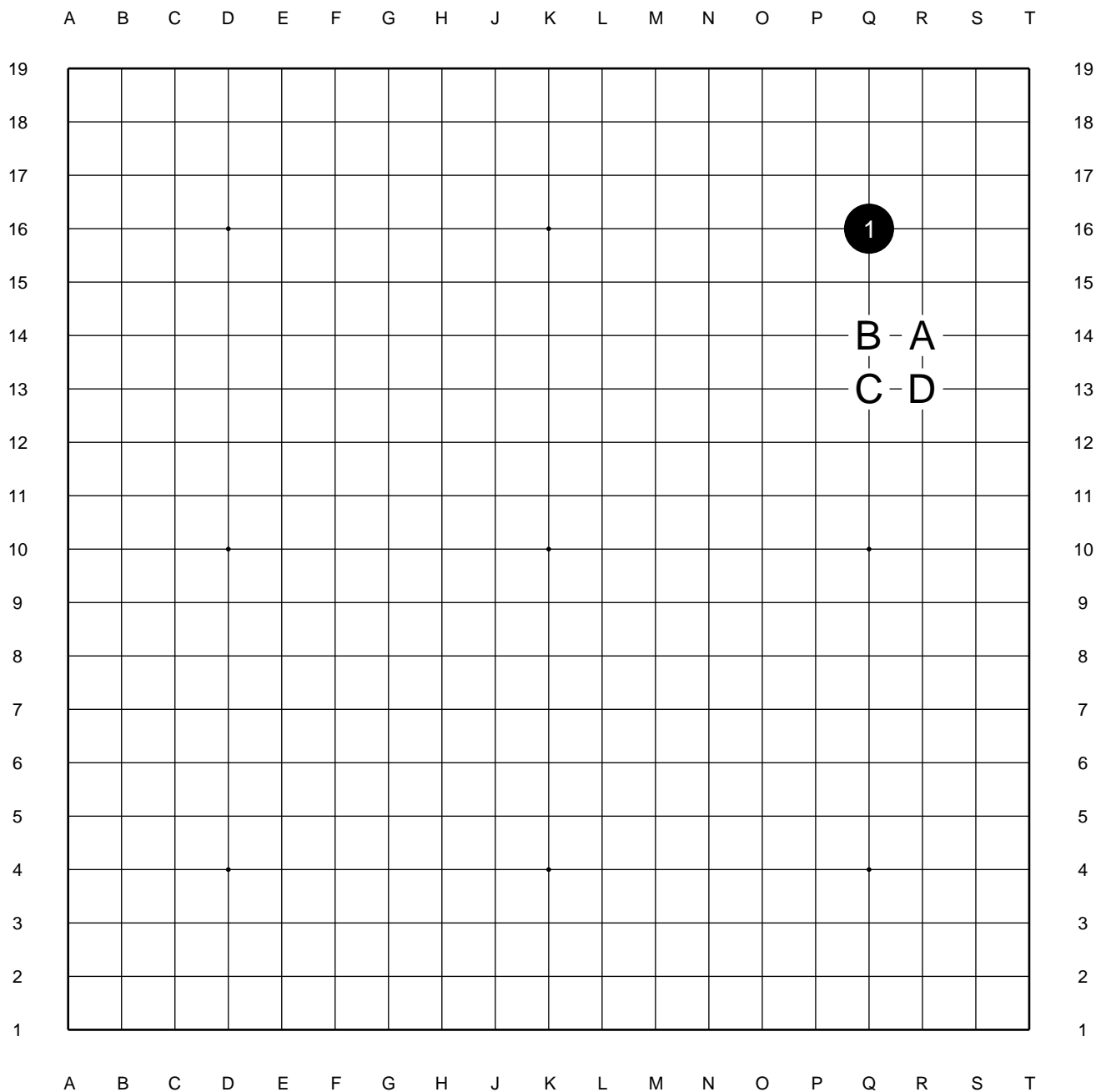
White player
Result

Joseki 1



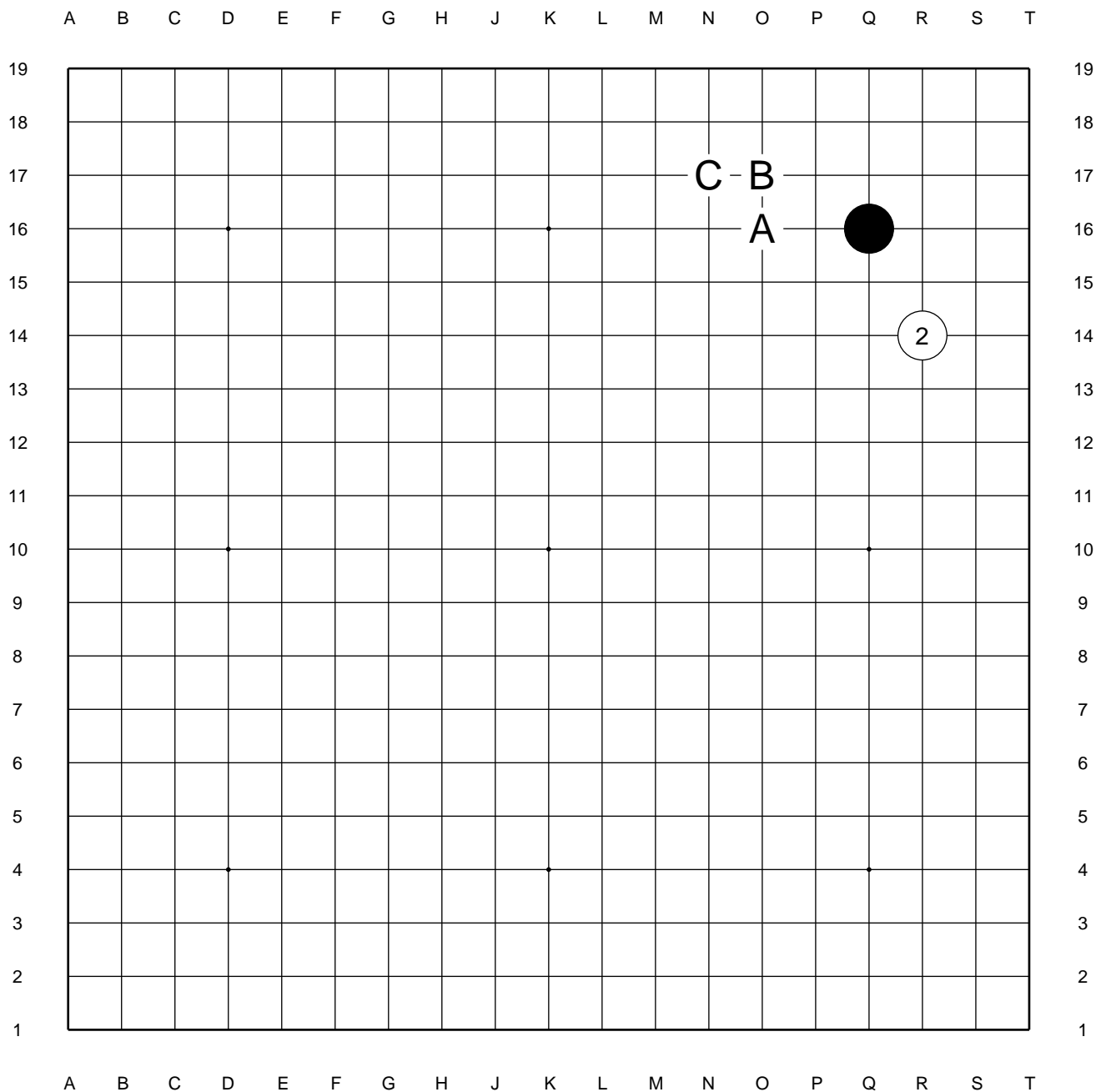
Game 1 - Figure 1 (-)

Zunächst ist die Ecke leer. Es gibt verschiedene Möglichkeiten diese zu besetzen. Für Spieler unter einem höheren Danrang wurde es von Otake Hideo empfohlen nur die Züge A-D zu betrachten. A und C sind dabei, wenn man wie beim Josekistudium davon ausgeht, dass die Ecke isoliert betrachtet wird, analog und müssen nicht separat betrachtet werden. Ansonsten sind aber keine der Züge von vornherein auszuschließen. Der 3-3 betont das Eckgebiet unter Vernachlässigung der Außenseite, der 4-4 die Außenseite unter Vernachlässigung des Eckgebietes und der 3-4 versucht ein Ausgleich zwischen beidem zu finden. Wir betrachten den 4-4.



Game 1 - Figure 2 (1-1)

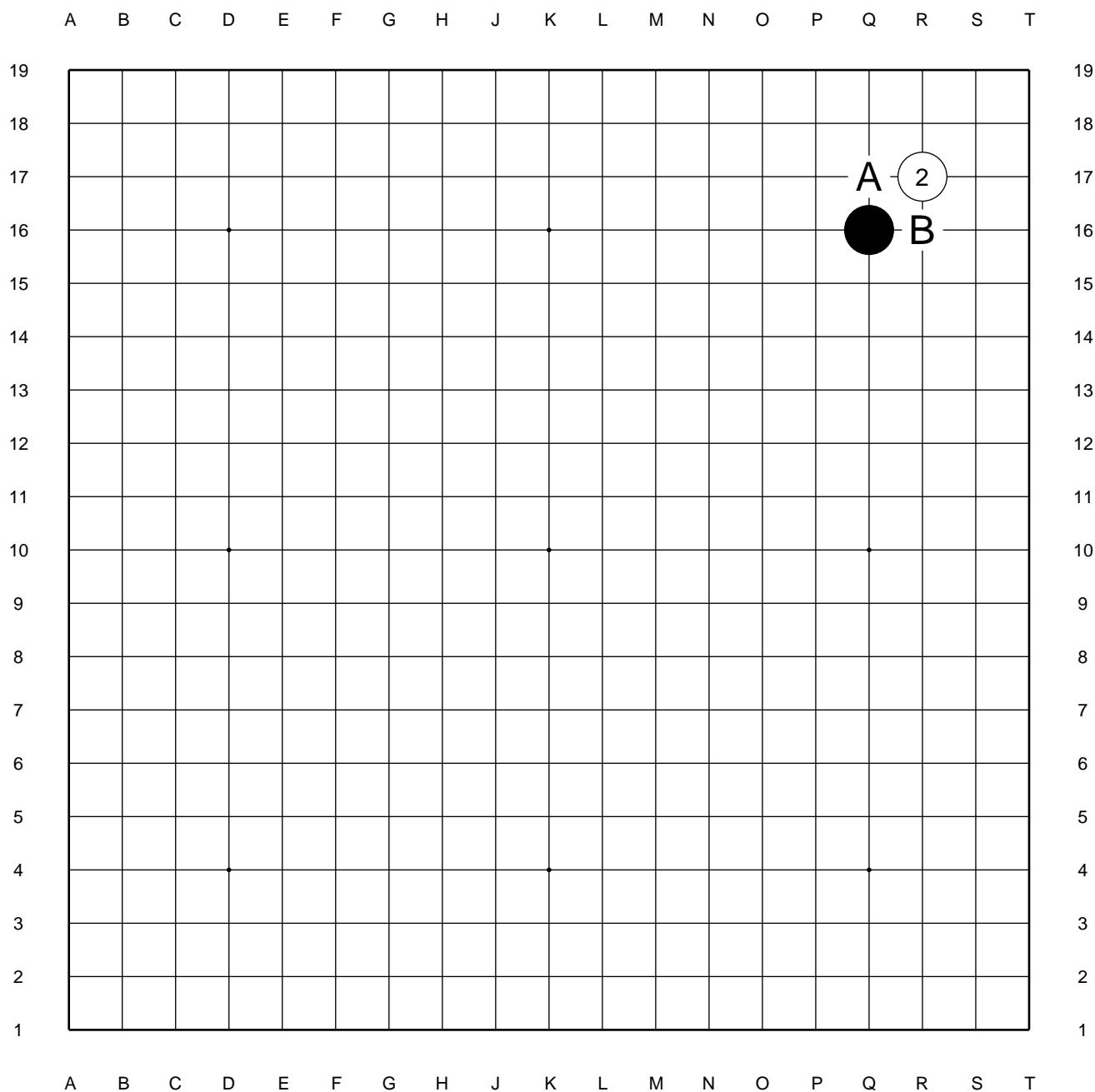
Wieso ist der 4-4 nachlässig in Bezug auf das Eckgebiet? Grund: Weiß kann dieses ohne Vorbereitungen an sich nehmen mit dem 3-3. Die Varianten zeigen jedoch, dass dies nicht ganz unproblematisch für Weiß ist. Weiß will den Zug vorbereiten. A ist der einzige Zug, der dies wirklich in Angriff nimmt. B-D sind Züge für Spezialfälle, die hier nicht betrachtet werden.



Game 1 - Figure 3 (2-2)

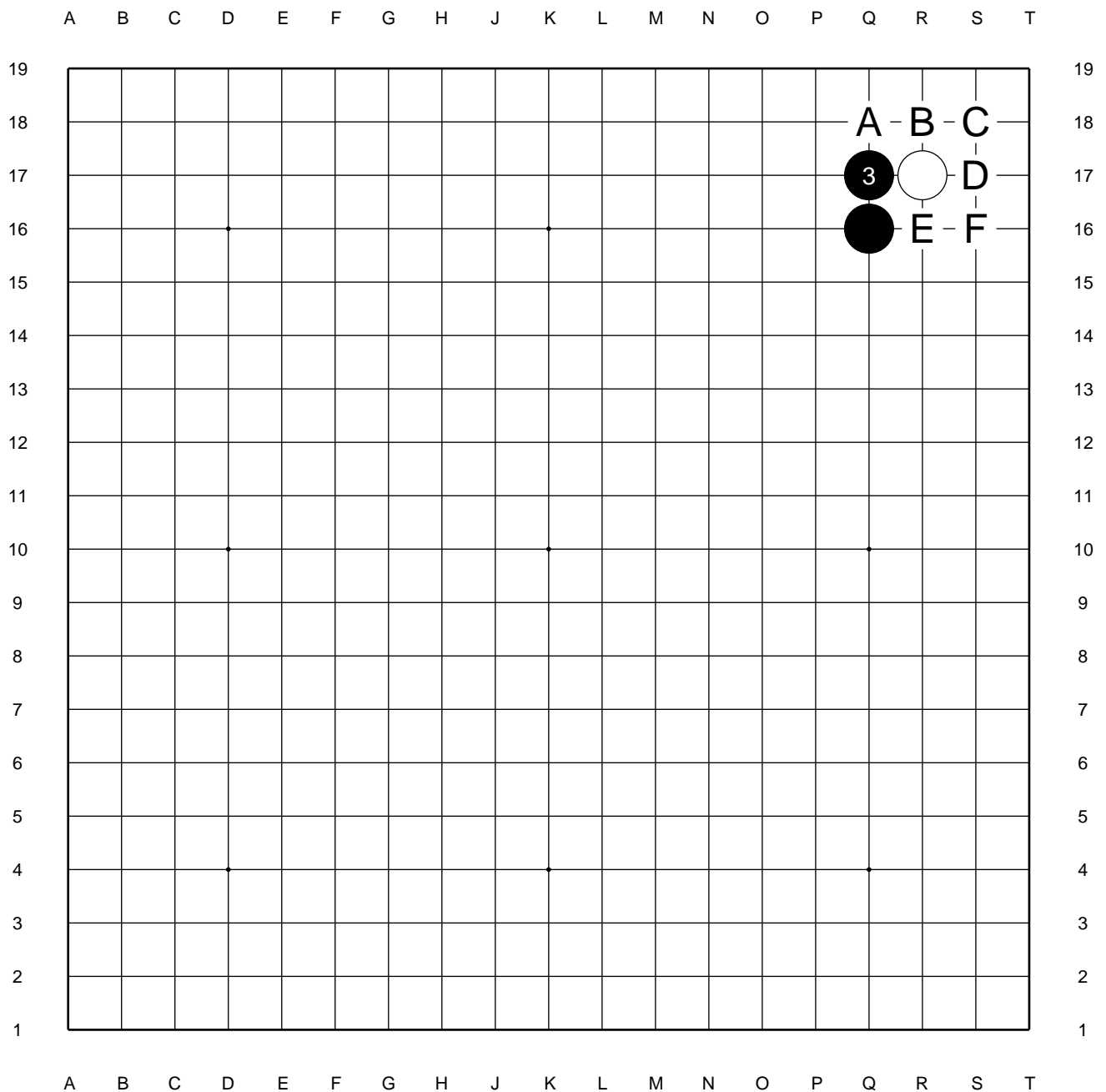
Kann Schwarz fernbleiben? Technisch ja, aber er sollte es im Allgemeinen nicht, es gibt bessere Zeitpunkte dafür. Nur wenn Schwarz einen Zug unbedingt spielen muss und nicht riskieren kann, kann er fernbleiben.

Die Fortsetzungen für Schwarz sind A-C. Dieses sind alle übliche Antworten, wobei C die älteste und komplizierteste Antwort ist. Sie sind aber alle noch verwendbar. Wir betrachten hier erstmal nur B.



Game 1 - Diagram 4

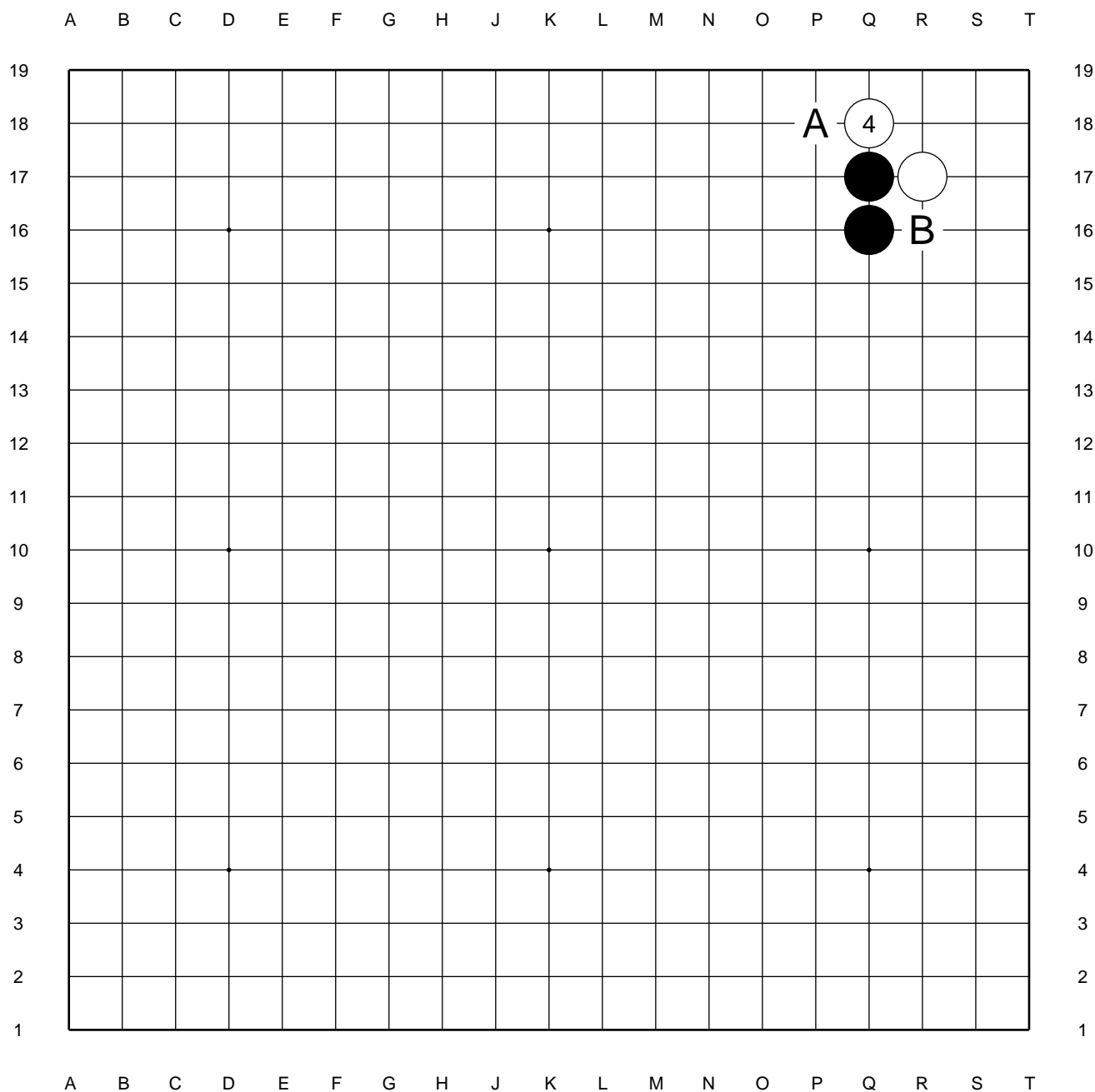
Invadiert Weiß auf 3-3 kann Schwarz natürlich auf A oder B blocken. Wenn wir nur die Ecke die betrachten, sind sie analog.



Game 1 - Diagram 5

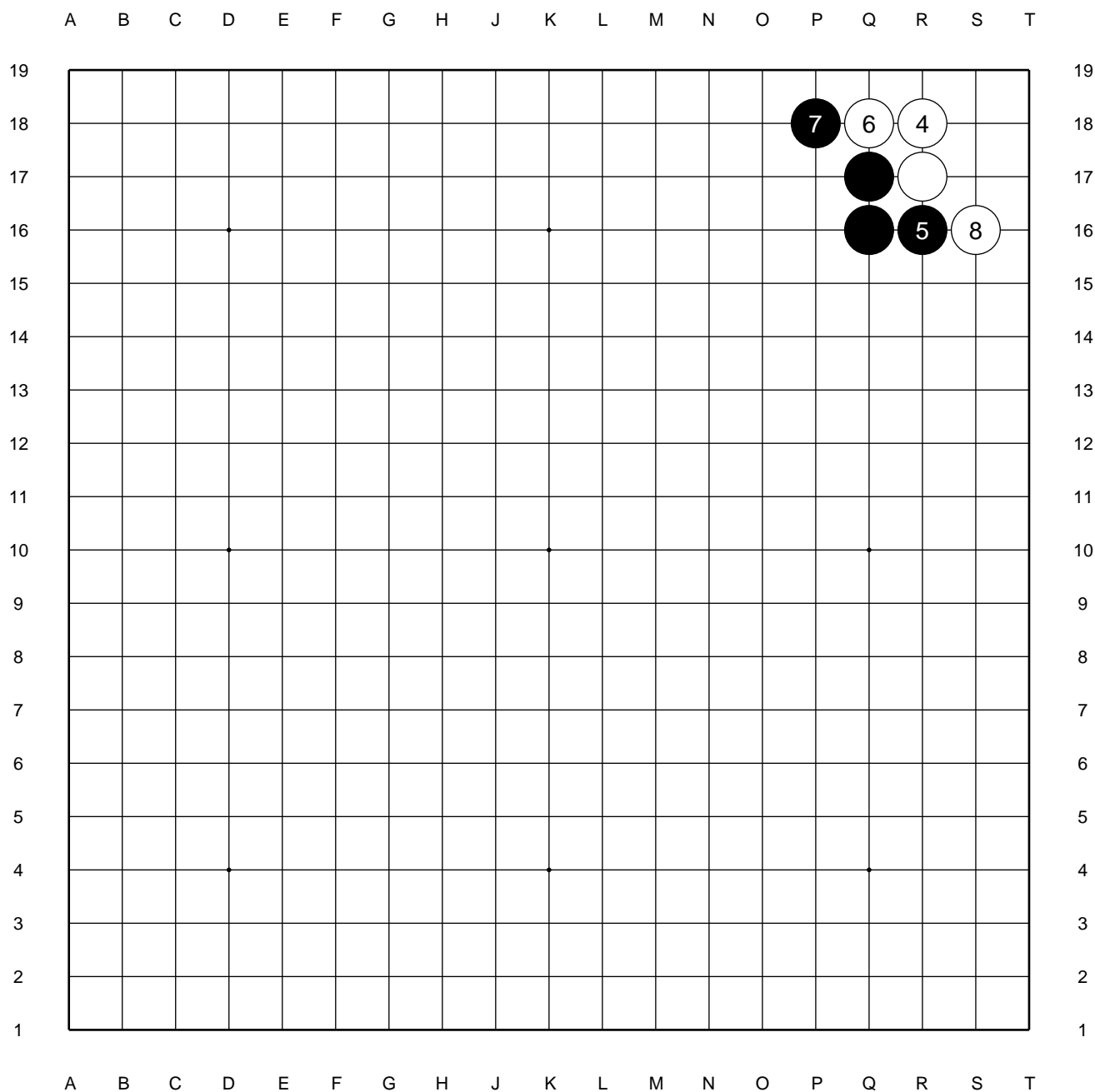
Kann Weiß nun fernbleiben? Antwort: Nein, wenn weiß das täte, dann würde Schwarz noch R16 spielen, womit der R17 Stein tot ist und auch noch die Ecke zu beiden Seiten stark ist und nichts zu tun verbleibt. Wenn man bedenkt, dass Schwarz in der ursprünglichen zwei Züge bräuchte, um nur ein etwas vergleichbares Ergebnis zu bekommen, so wird klar, welchen Verlust Weiß erfahren hat.

Ergebnis: Weiß muss fortsetzen: Grundsätzlich ist jeder Zug denkbar, der den R17 Stein nicht aufgibt. Dementsprechend sind die Züge A-F in Betracht zu ziehen. B-D führen jedoch dazu, dass Weiß zu beiden Seiten eingeschlossen wird, um zu leben. Das ist schlechter als E-F. A wird auch eingeschlossen, hat aber die Wahl zu entkommen. E ist besser als F. Beweise folgen.



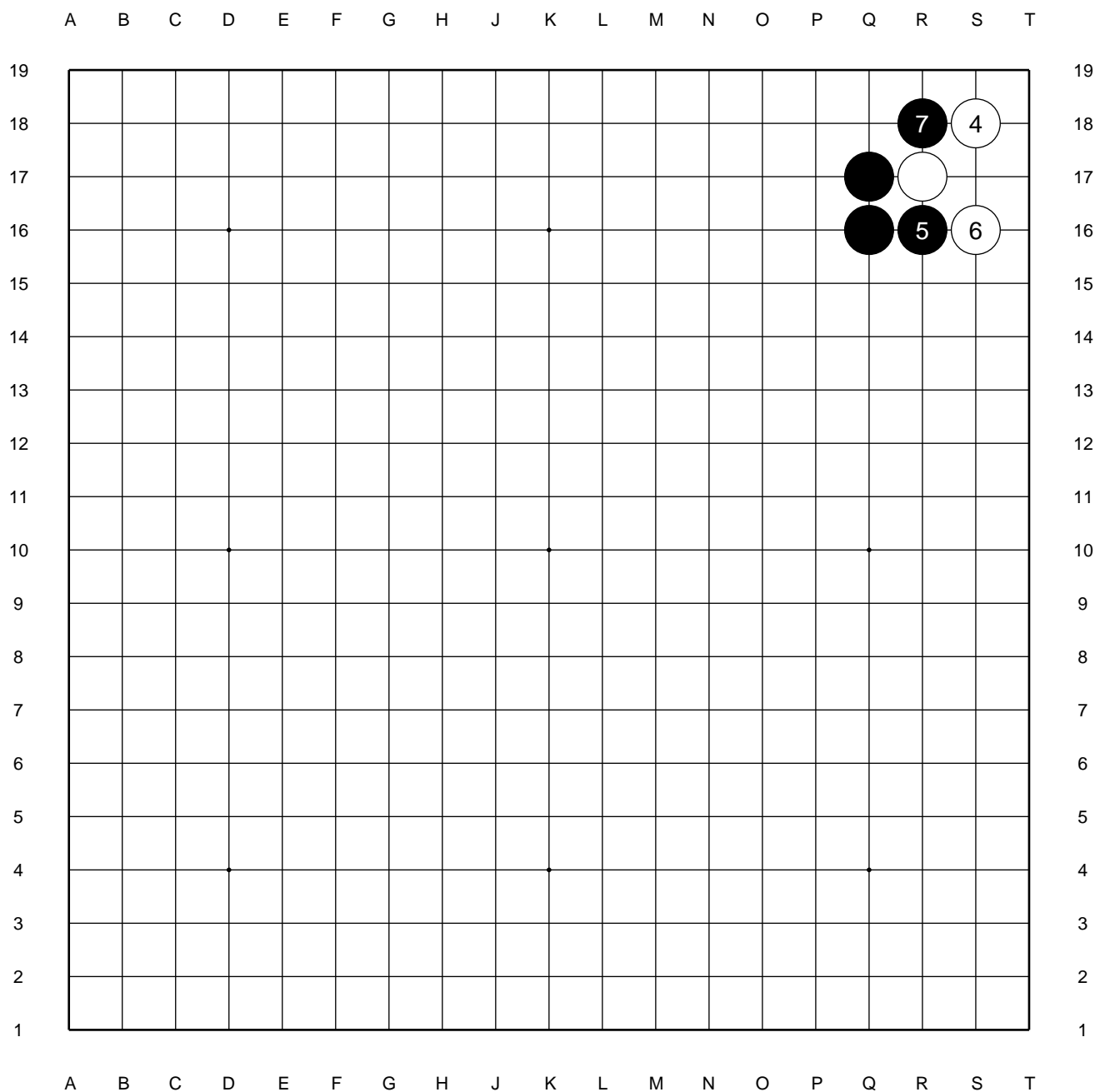
Game 1 - Diagram 6

Schwarz A wäre nicht so gut, da Weiß B spielen kann, um zu besseren Variante zurückzukehren.



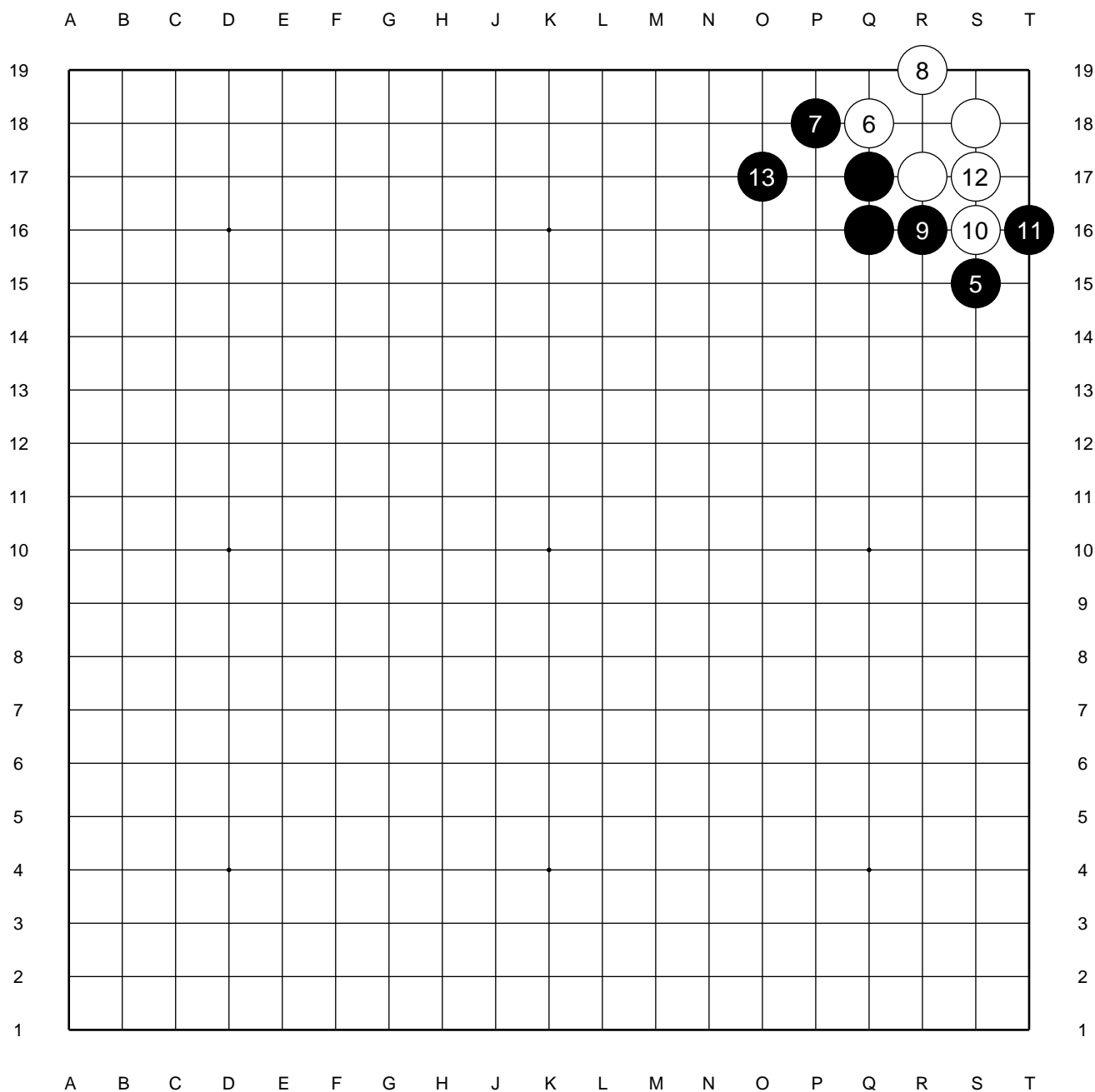
Game 1 - Diagram 7

Analog zu A nur gedreht.



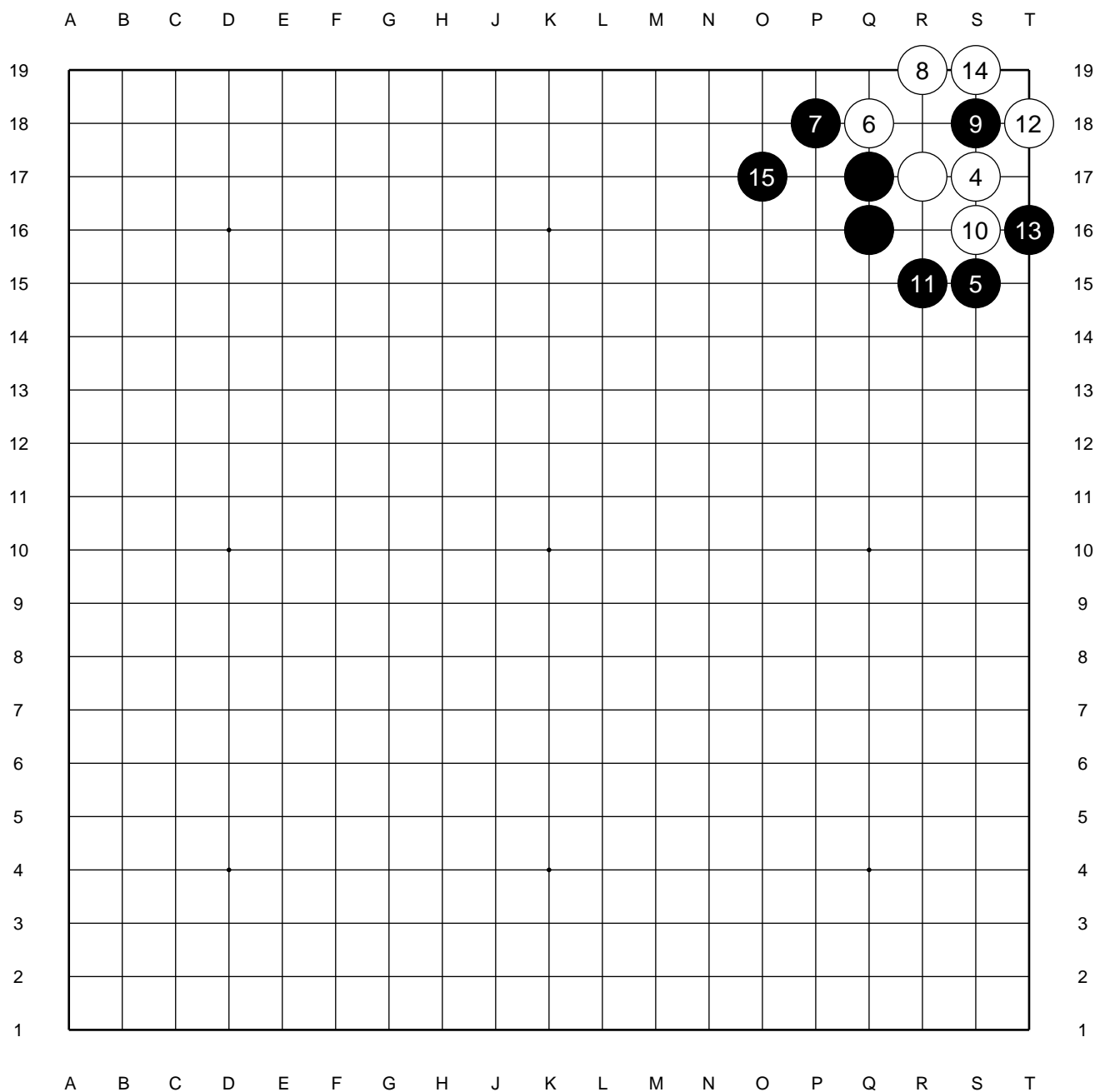
Game 1 - Diagram 8

Analog zu A, aber Achtung, Weiß hat es fertig gebracht, dass Schwarz hier zur anderen Richtung blocken muss



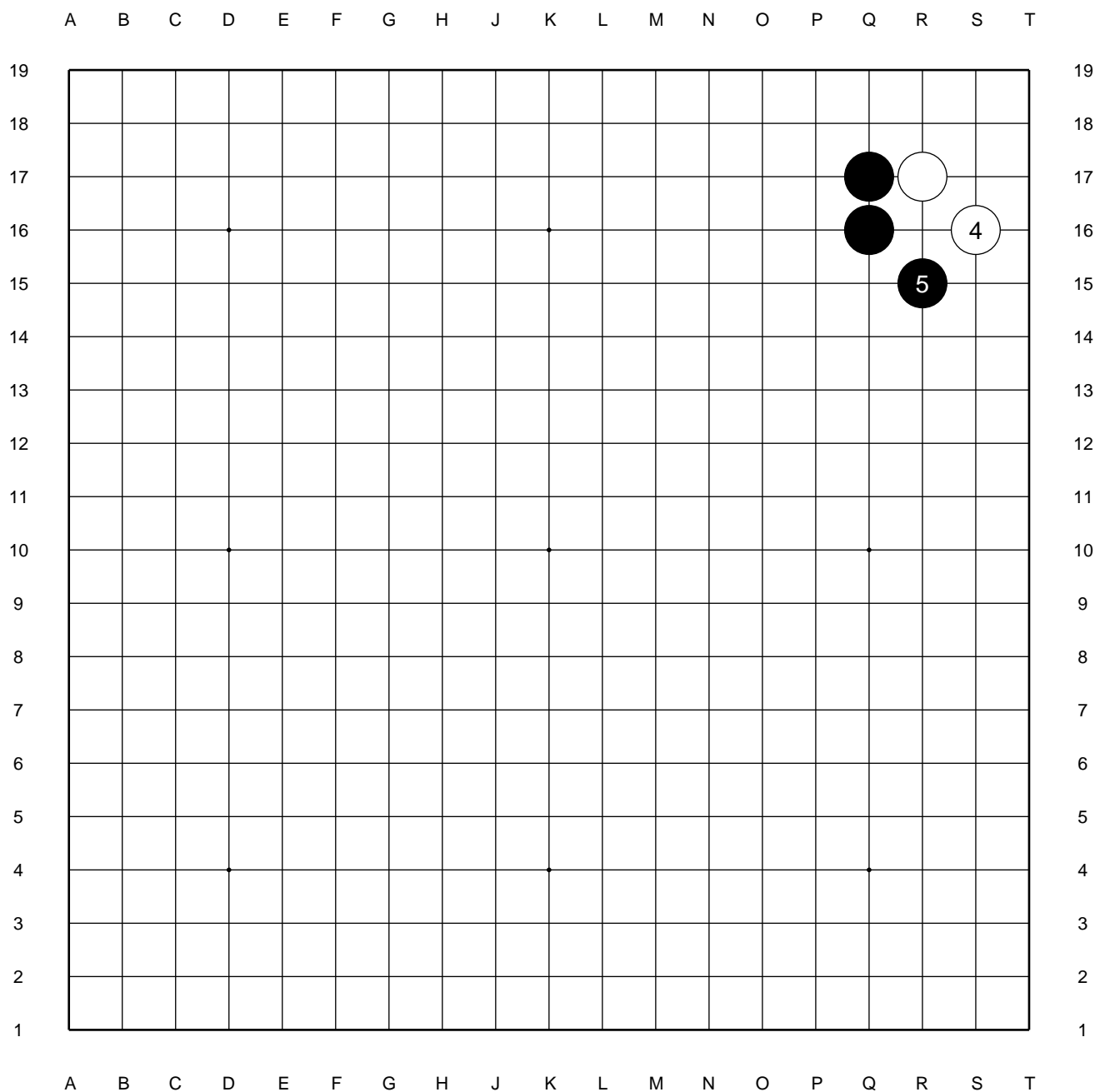
Game 1 - Diagram 9

Wenn Schwarz zur anderen Seite blocken will, kann das erwartet werden



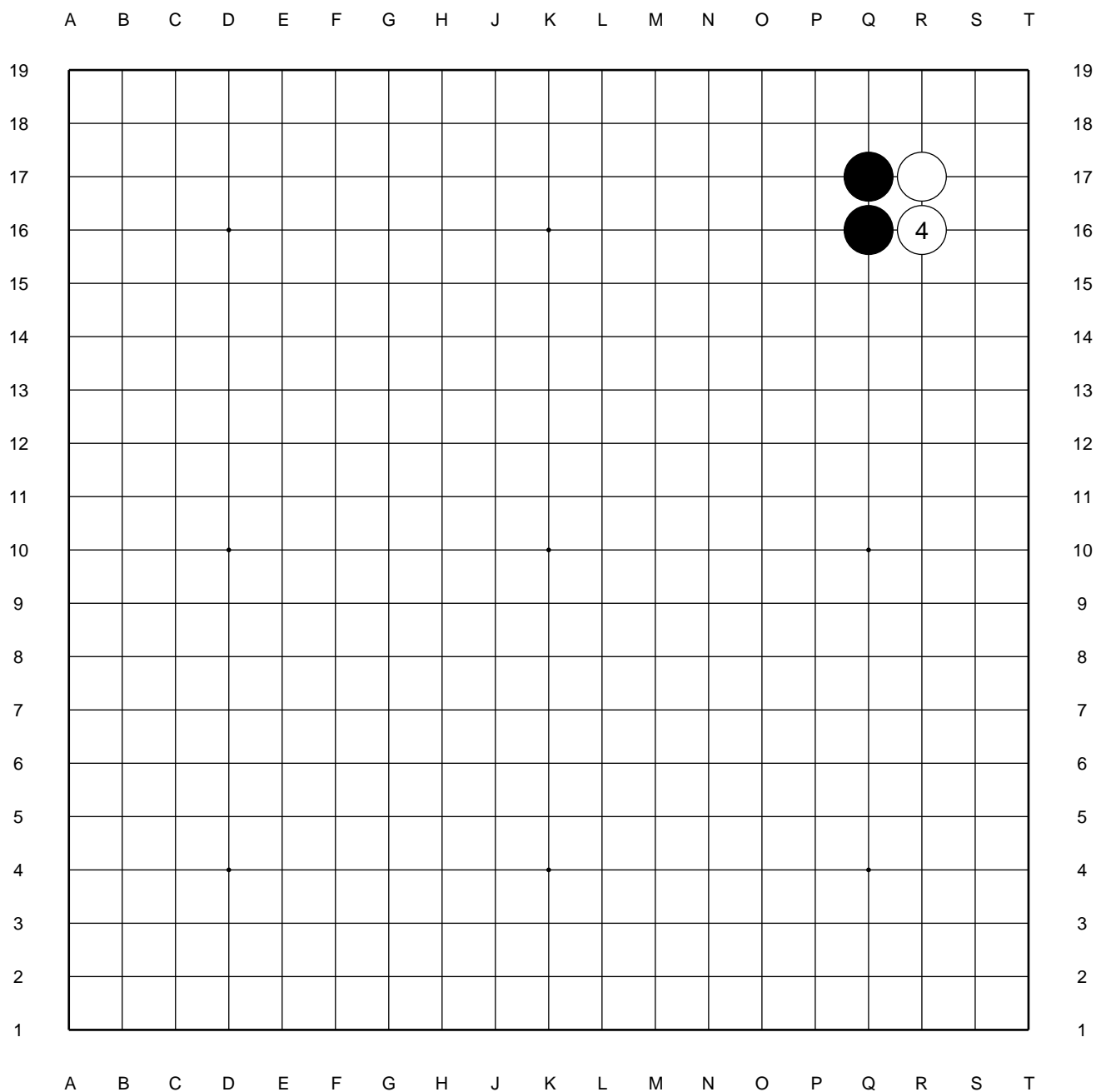
Game 1 - Diagram 10

Hier hat Schwarz sogar keine Schwächen mehr. Das ist mit Abstand einer der schlechtesten Varianten für Weiß



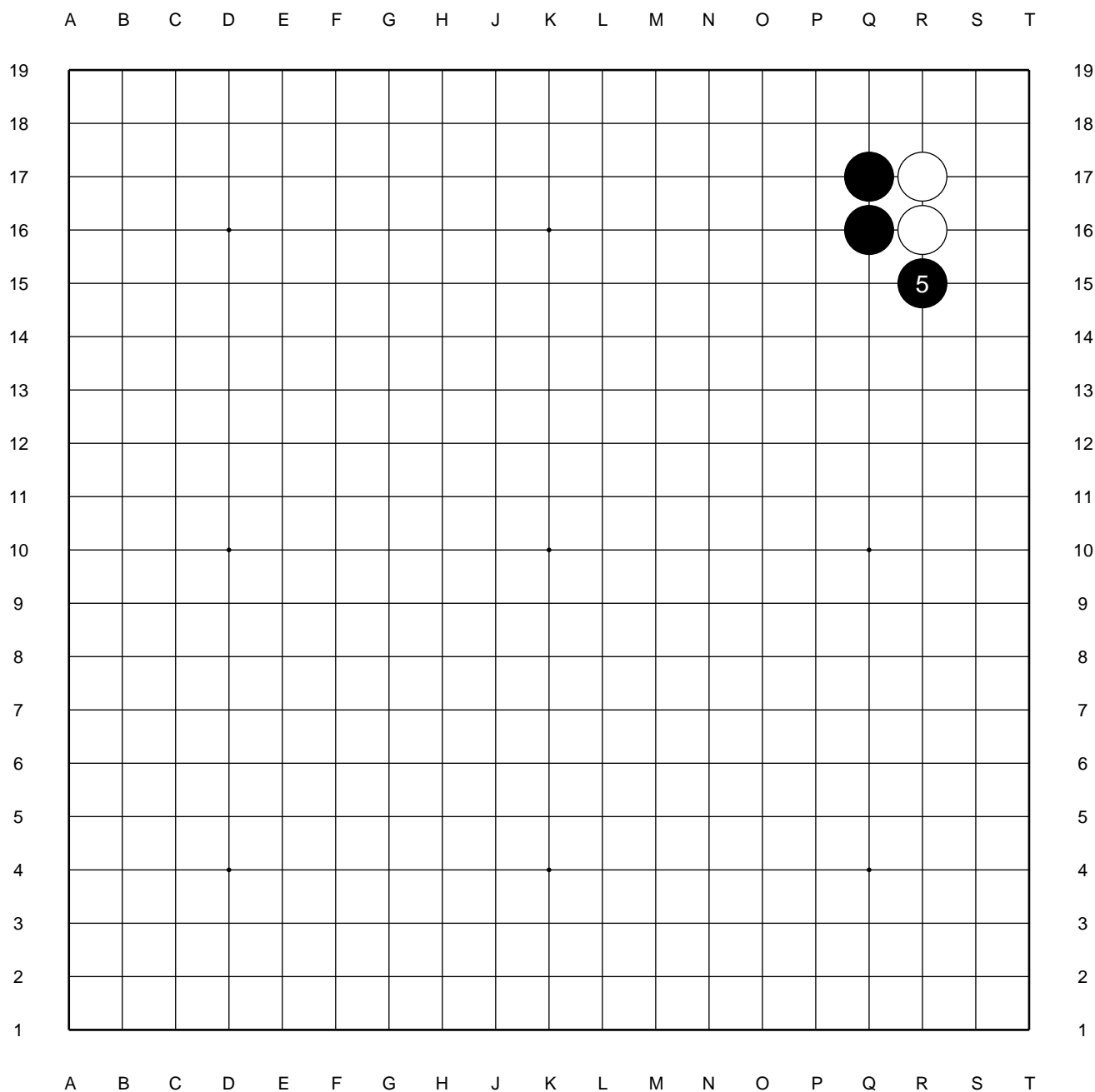
Game 1 - Diagram 11

Weiß würde stärker runtergedrückt als in E



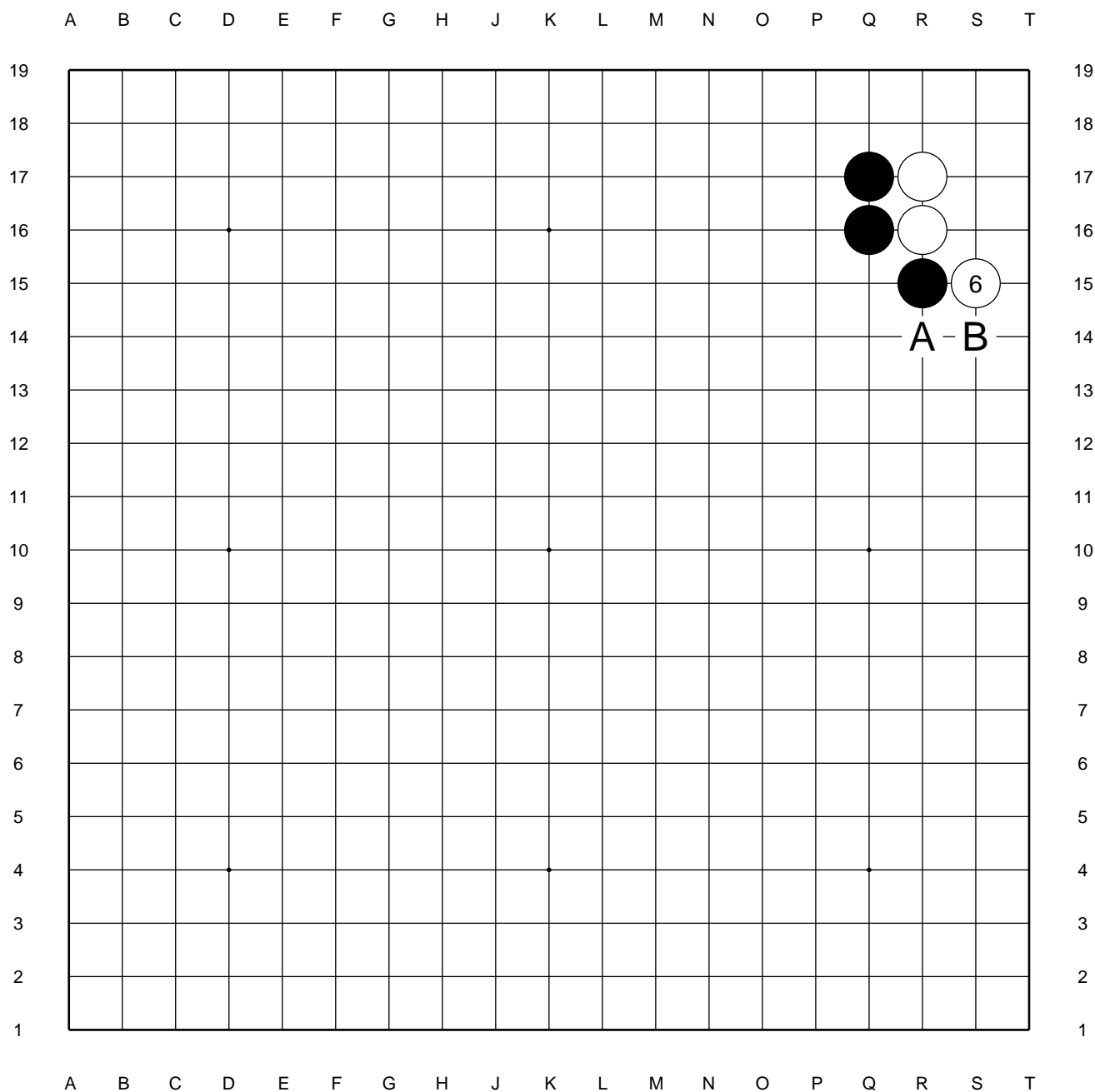
Game 1 - Diagram 12

Das beste für Weiß



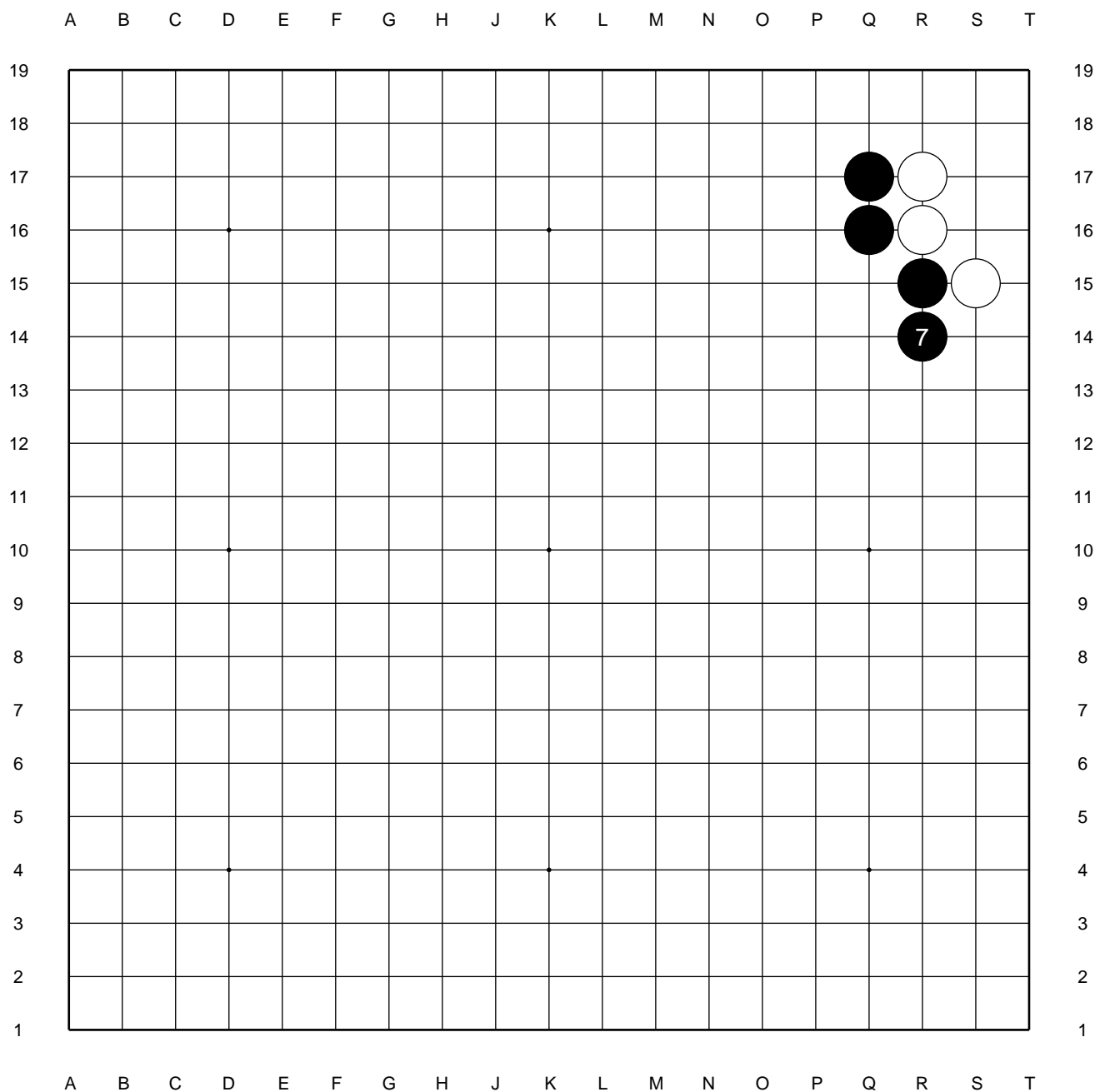
Game 1 - Diagram 13

Kann Weiß wegbleiben? Antworten: Wenn es weiß zuvor nicht konnte, so kann er es nun auch nicht. Schwarz S15 würde Weiß nun größer töten als zuvor.



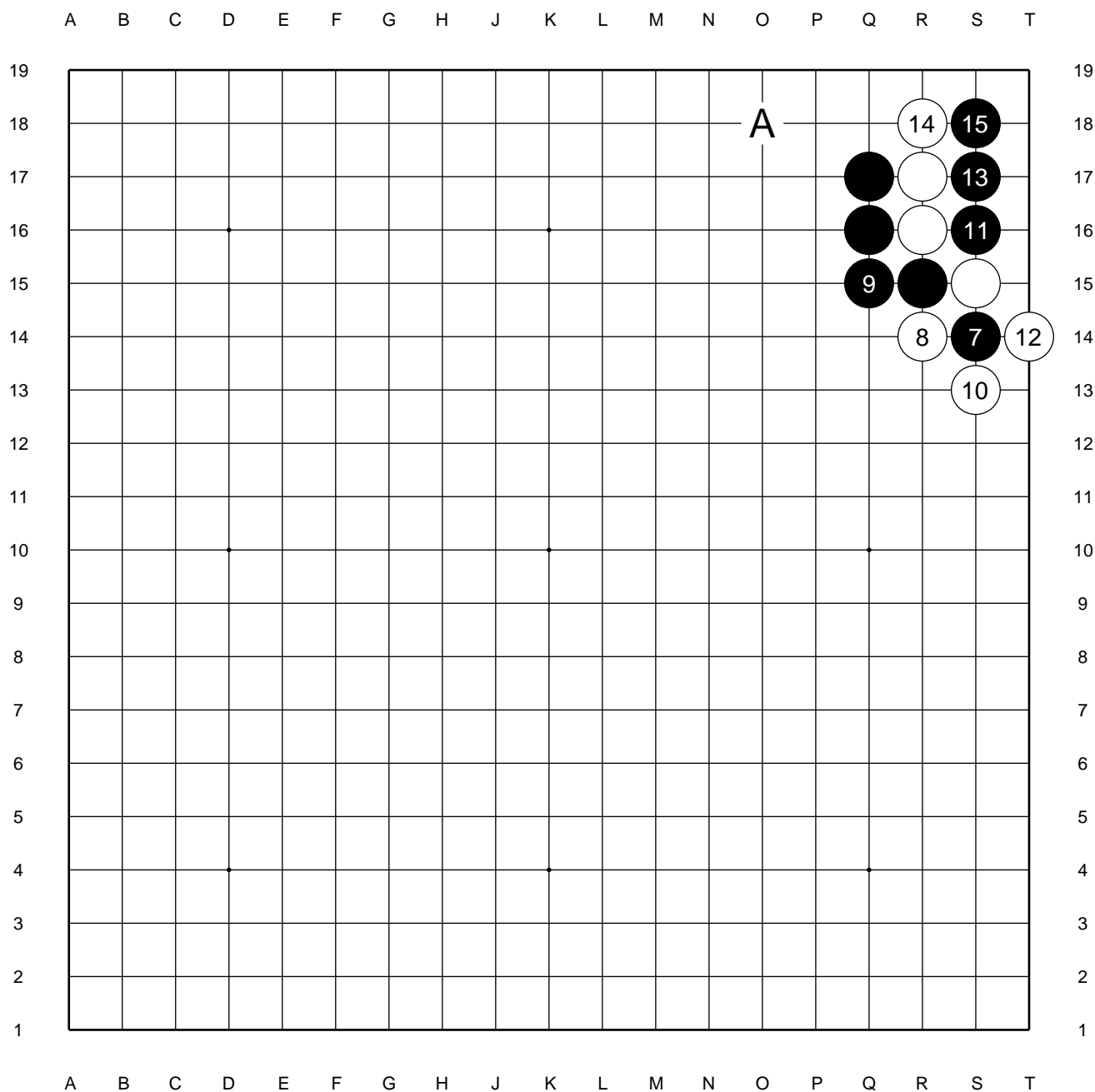
Game 1 - Diagram 14

Gurndsätzlich kann Schwarz sich hier entscheiden mit A die Außenseite oder B die Ecke wieder zu nehmen, aber dafür schwach in Bezug auf die Außenseiten zu sein.



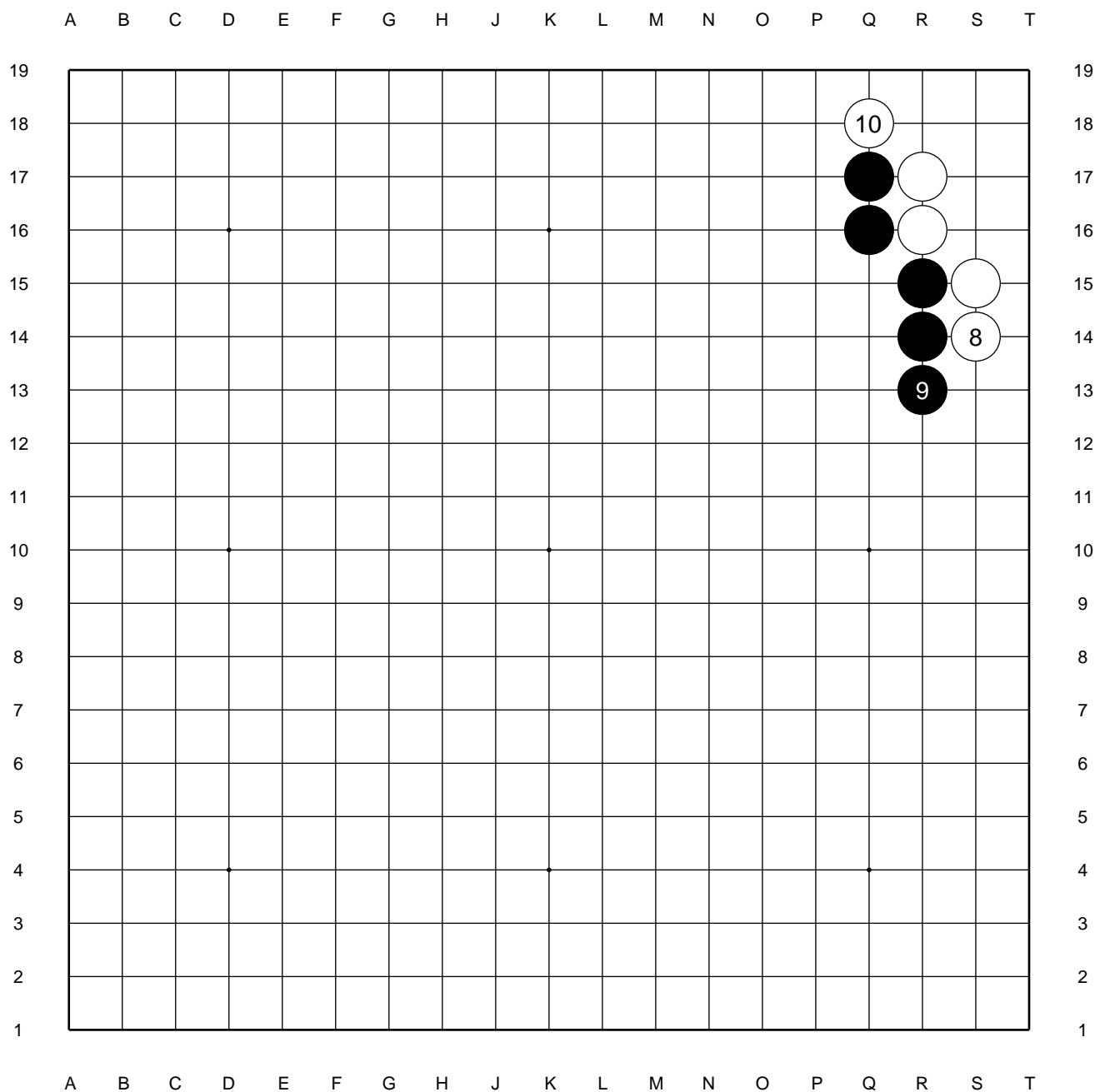
Game 1 - Diagram 15

Kann weiß fernbleiben: Technisch nun ja, da er schon lebt, aber wieso sollte er? S14 ist noch Vorhand.



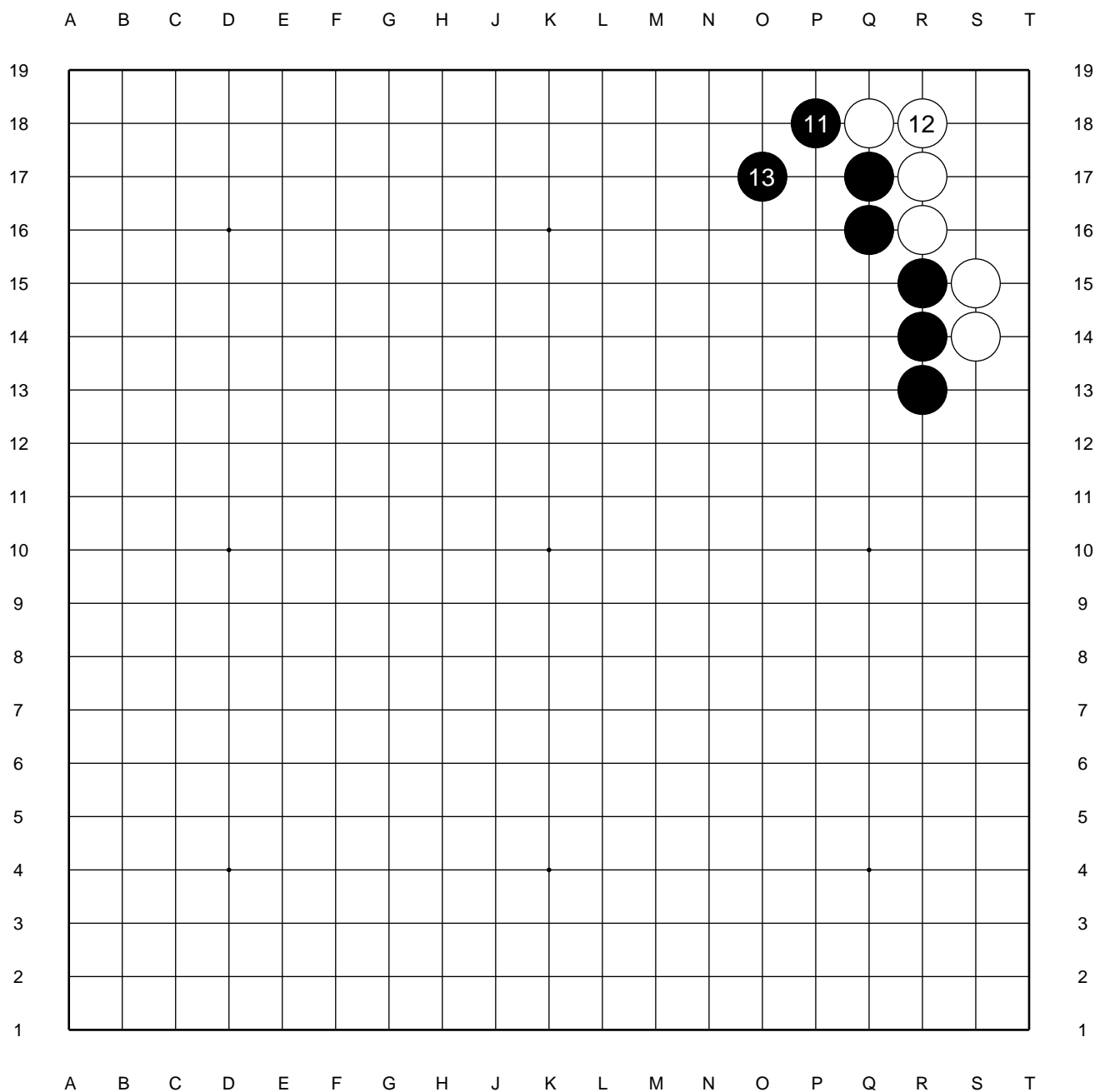
Game 1 - Diagram 16

Bei A ist noch Aji für Weiß. Das Ponnuki auf der Außenseite ist nicht schlecht. Das Eckgebiet für Schwarz ist aber auch gut. Unter den richtigen Umständen ist das ausgeglichen.



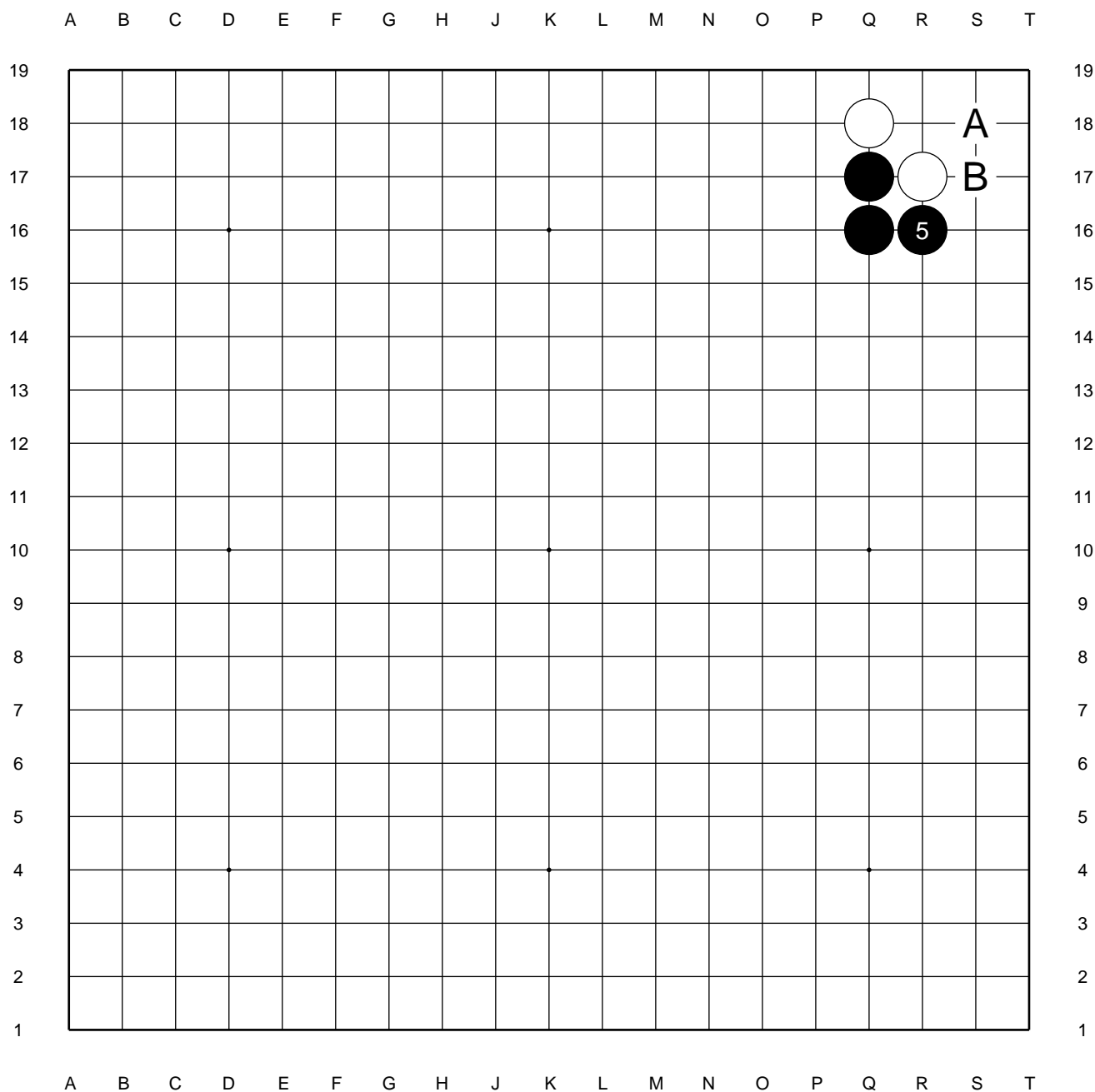
Game 1 - Diagram 17

Sonst ist R18 Vorhand



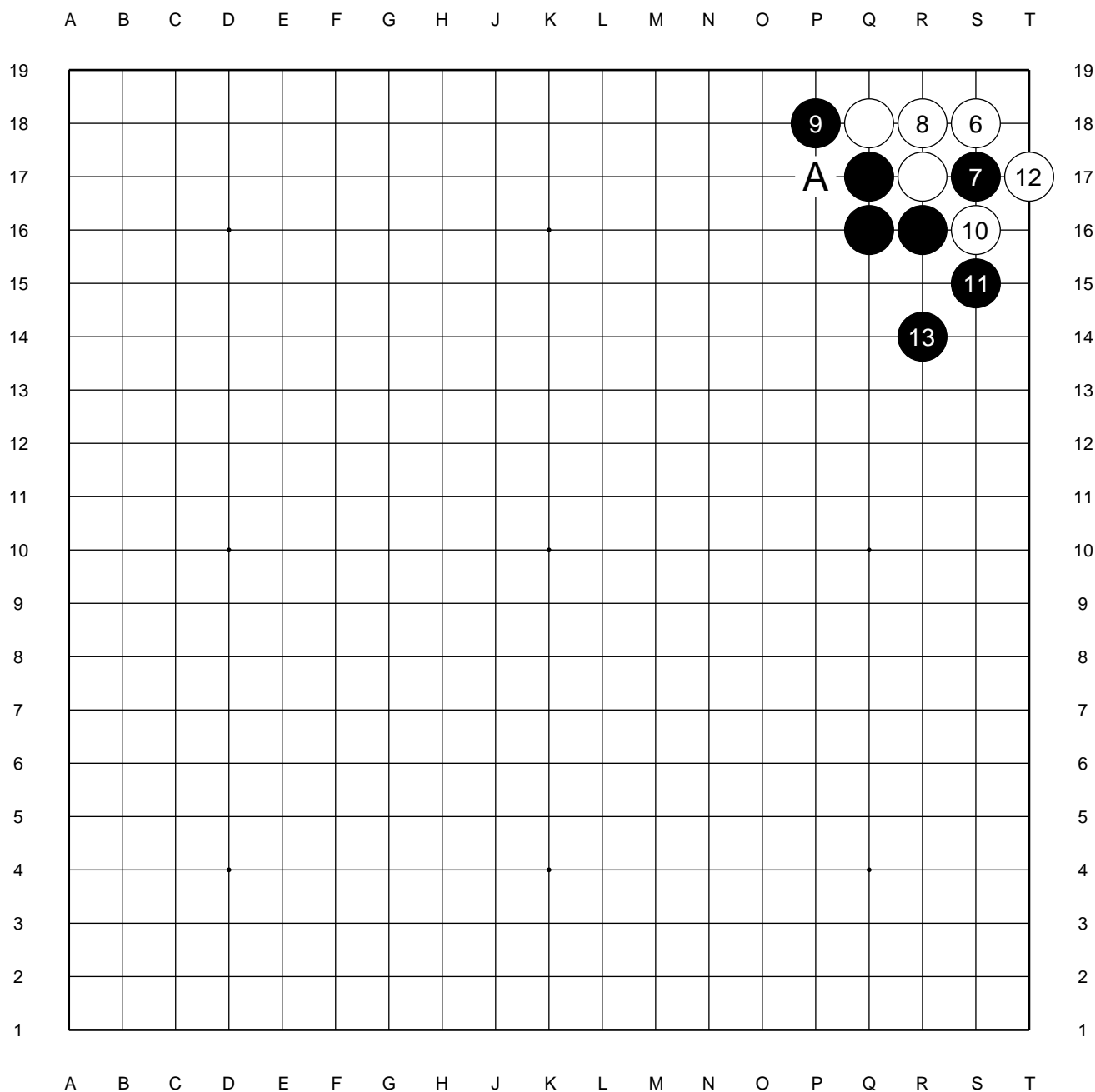
Game 1 - Diagram 18

Dies ist im Allgemeinen nicht ausgeglichen. Die schwarze Außenwand ist durchbar stark und das Eckgebiet klein, allerdings ist Weiß noch zur rechten Seite offen. Das ist das Beste, was weiß erwarten kann. Kann Schwarz die Stärke jedoch nicht nutzen, dann kann dieses Ergebnis ausgeglichen sein.



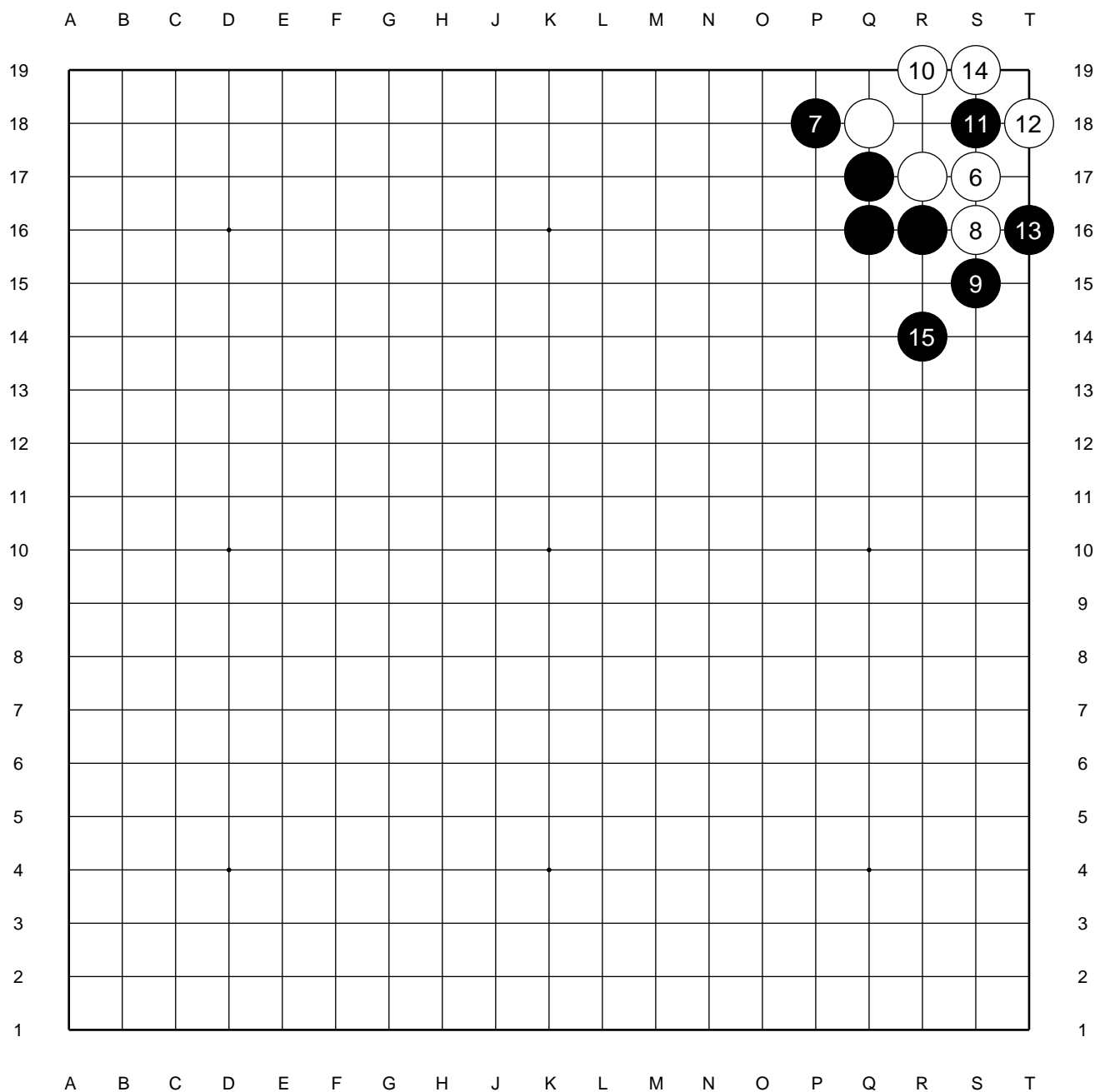
Game 1 - Diagram 19

A-B leben beide.



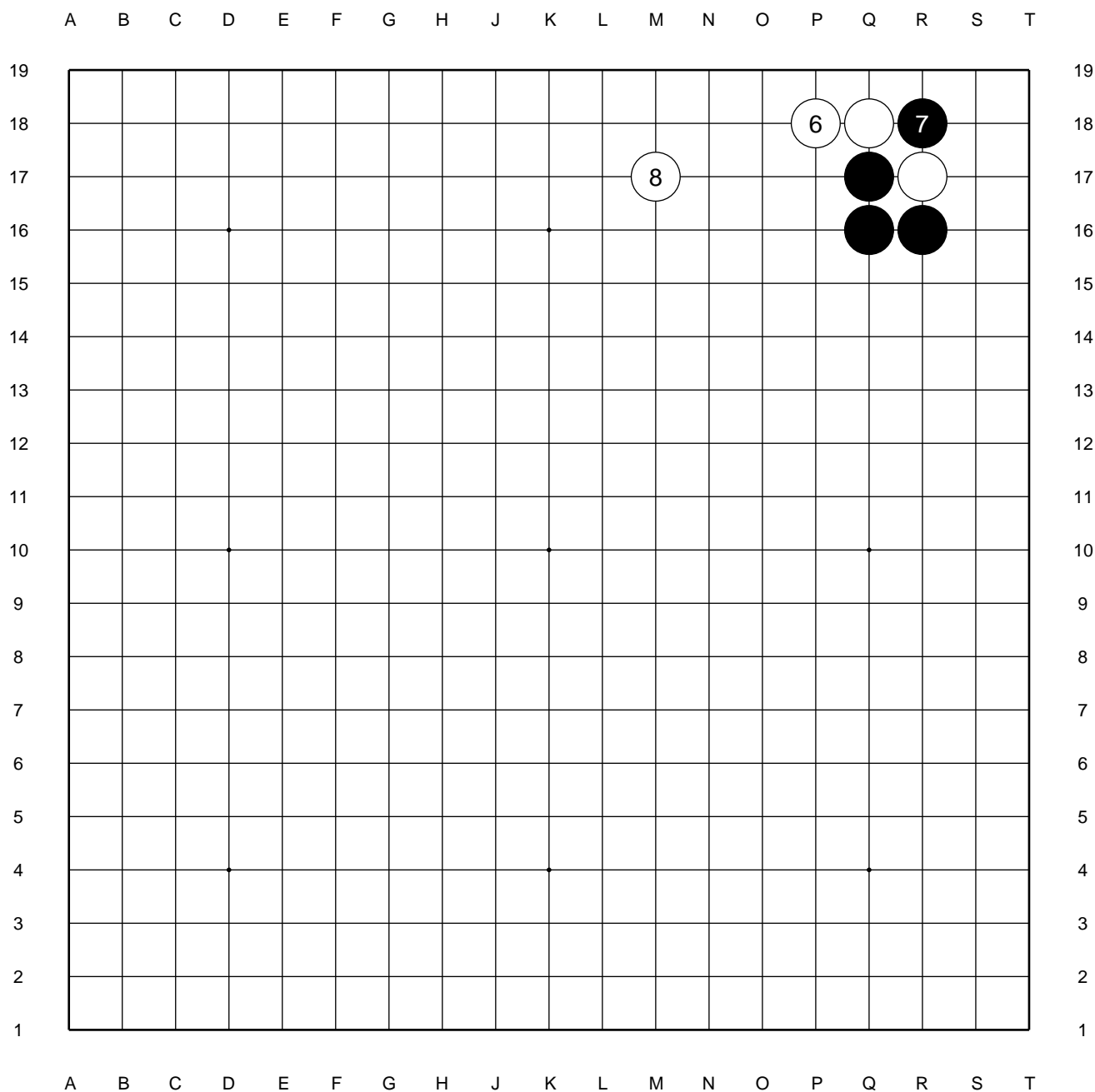
Game 1 - Diagram 20

Es verbleibt ein Schwachpunkt mit A, wenn die Treppe für Weiß läuft. Weiß wurde zu beiden Seiten eingeschlossen. Das Ergebnis ist gut für Schwarz.



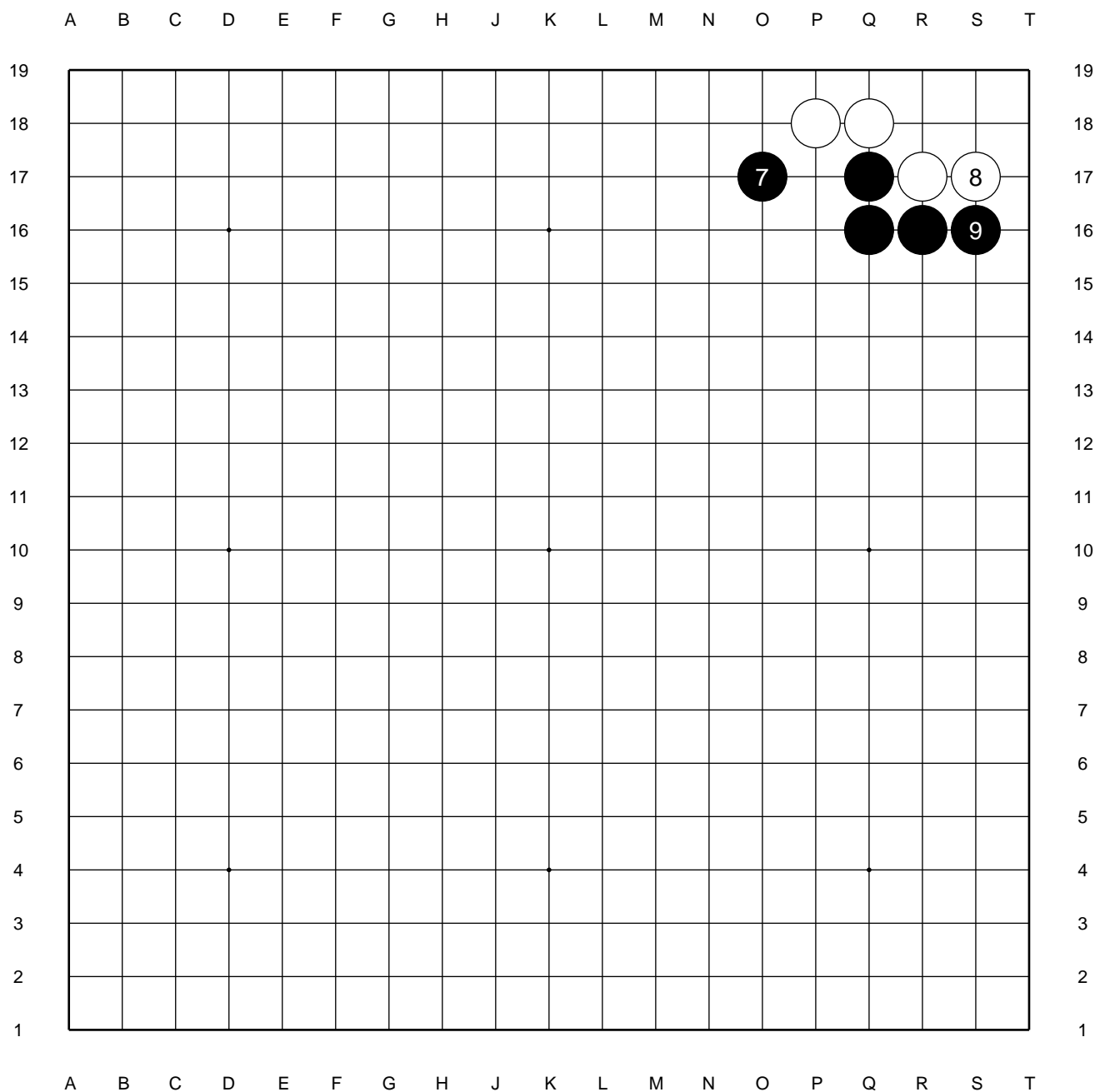
Game 1 - Diagram 21

In etwa analog



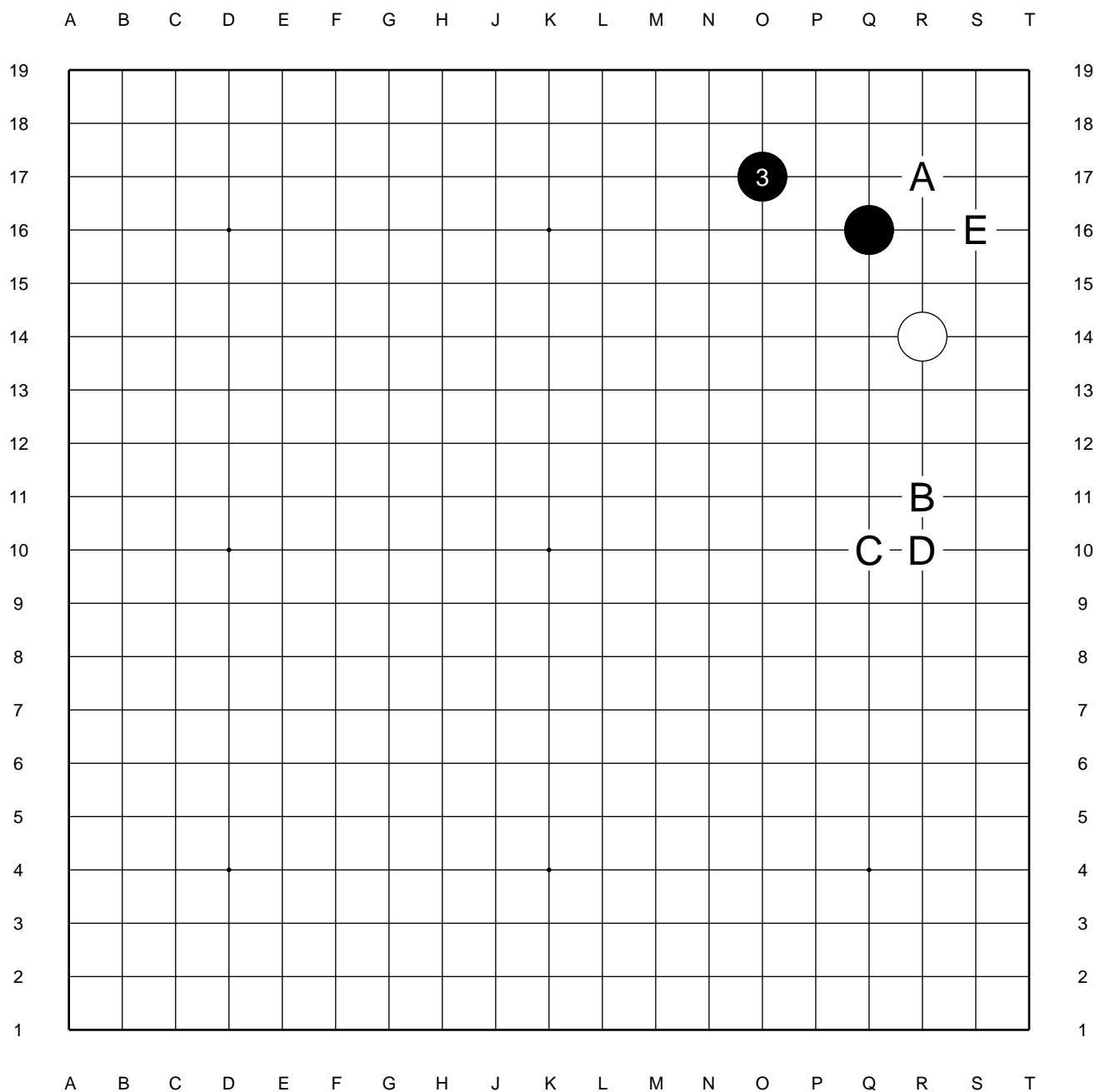
Game 1 - Diagram 22

Möglich verliert aber die Ecke. Schwarz bekommt die Ecke und eine Seite. Das ist gut für Schwarz.



Game 1 - Diagram 23

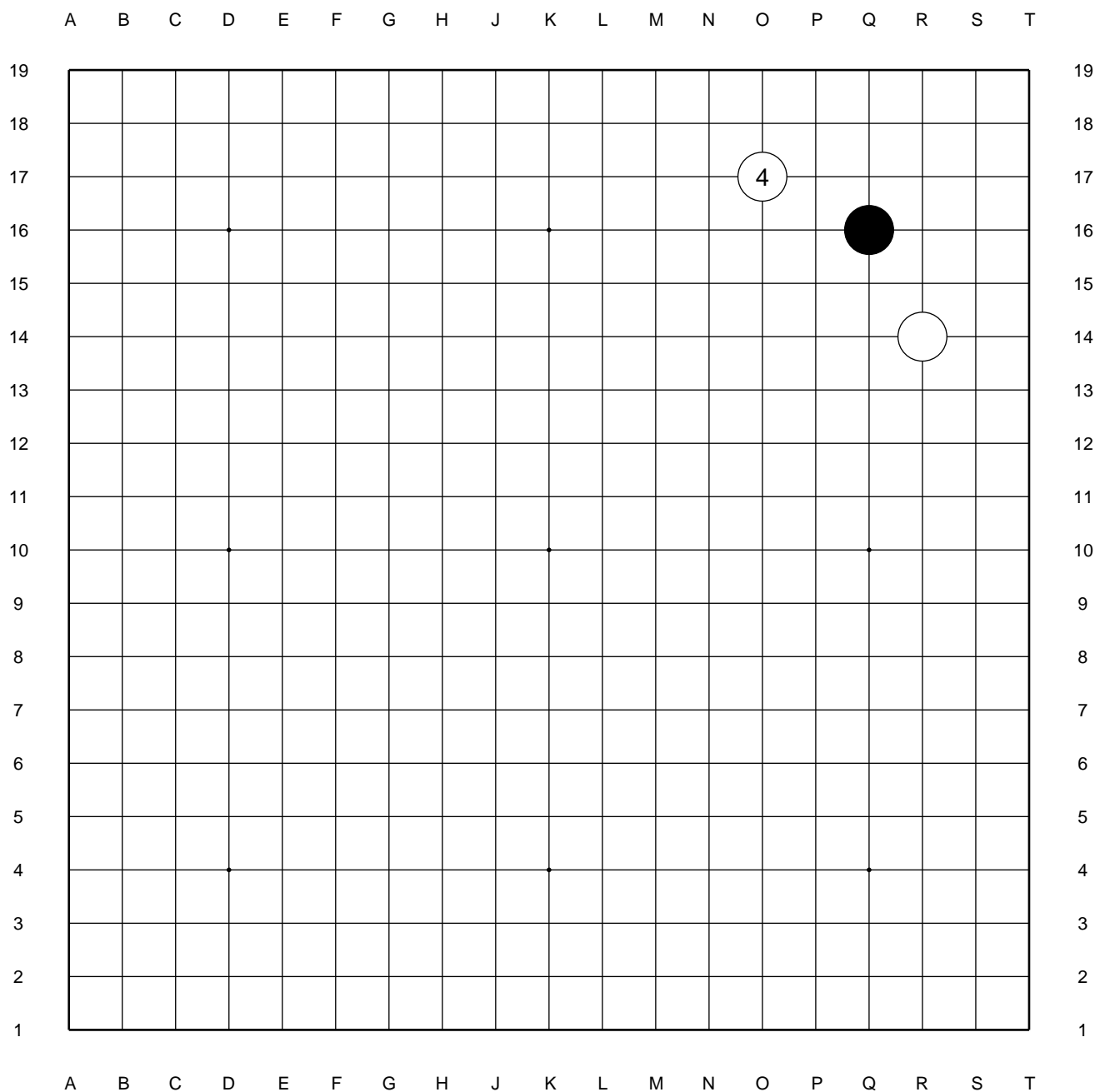
Auch möglich, aber hier lebt Weiß größer.



Game 1 - Figure 24 (3-3)

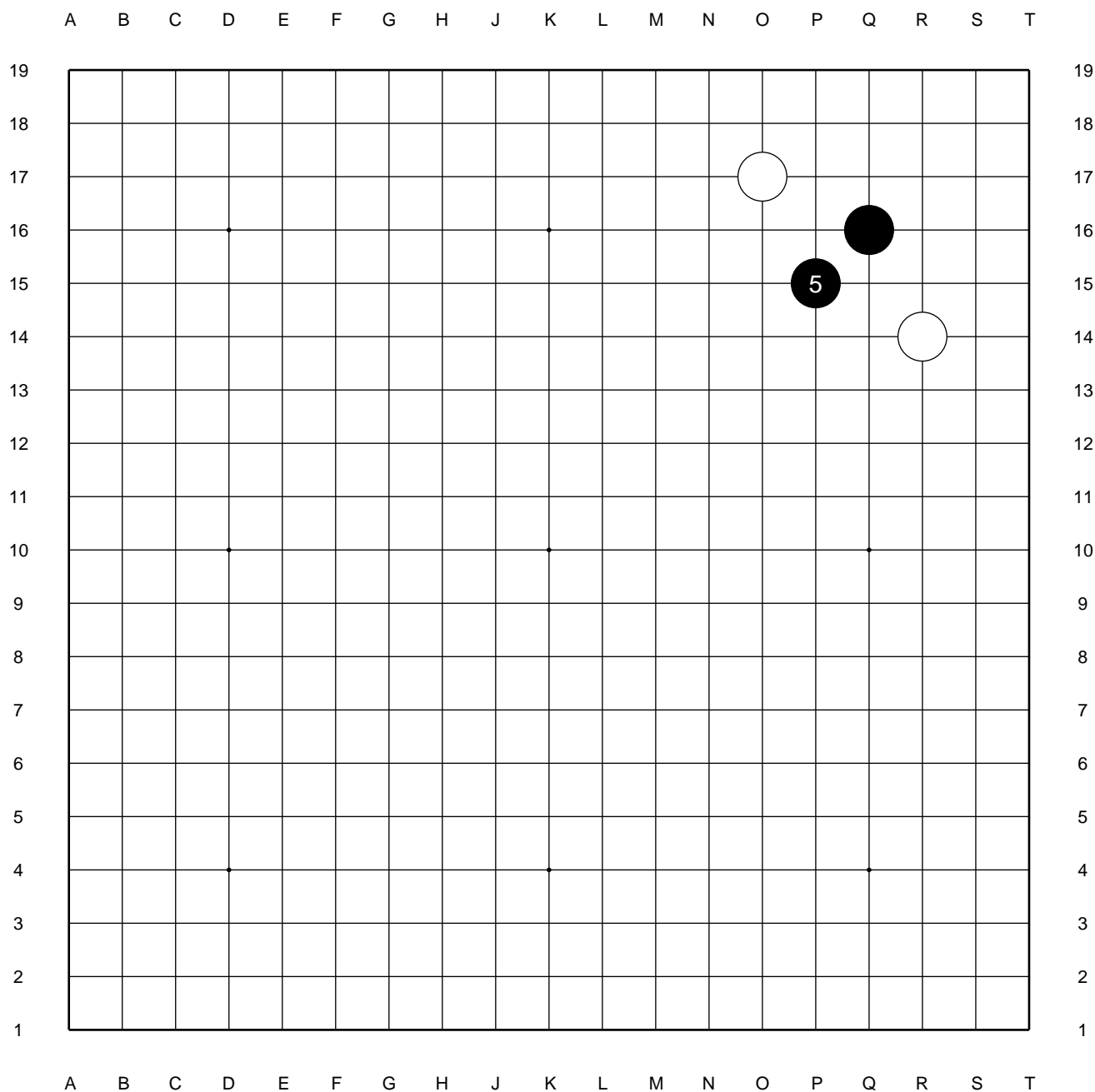
Schwarz trachtet danach die Ecke mit S16 vollends abzuschließen. Dies ist in dem Sinne, die schnellste Antwort. Weiß A ist nur schwerlich möglich. Beweis folgt.

Weiß kann lokal auch B-D spielen. Wir betrachten hier E



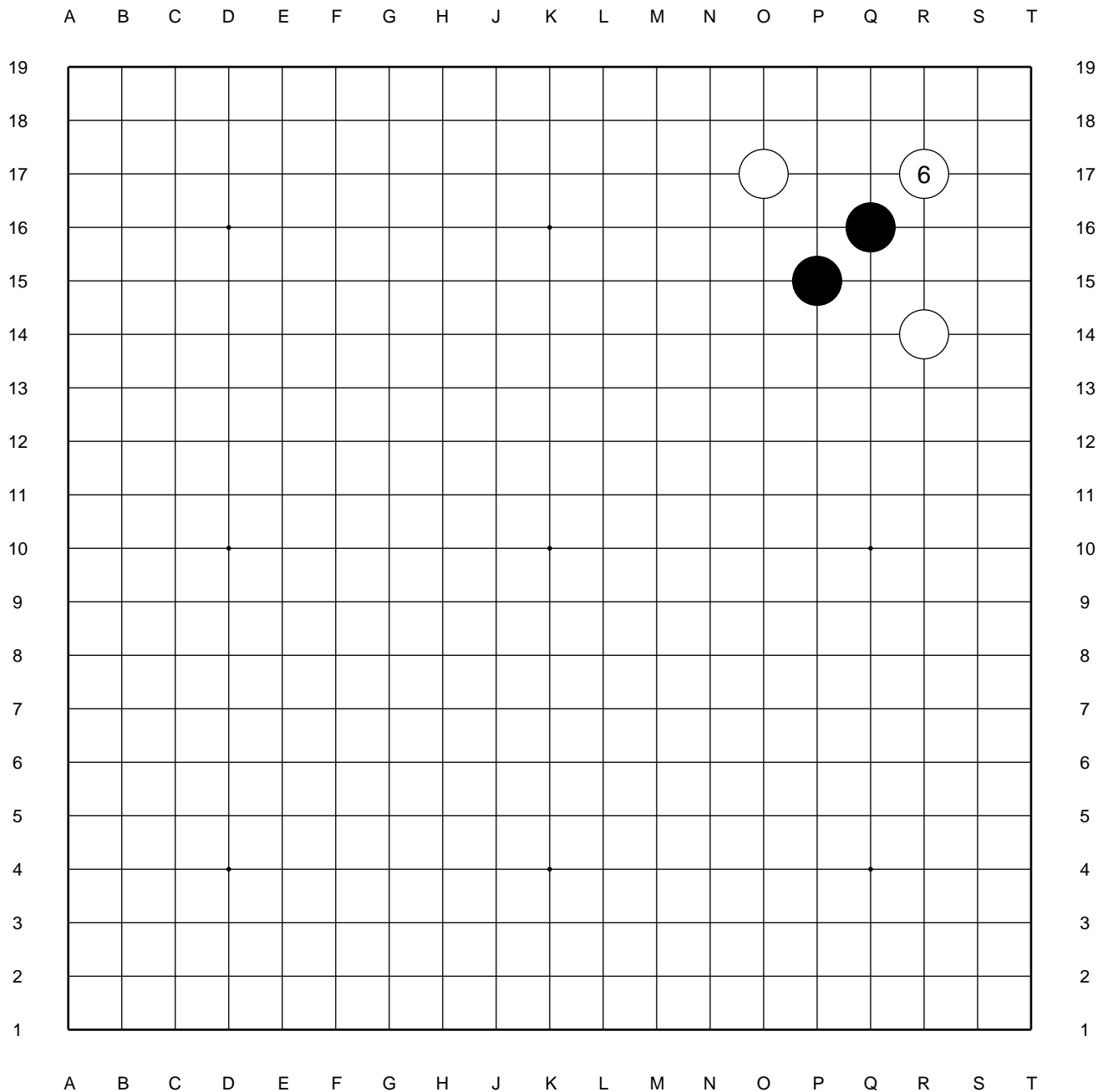
Game 1 - Diagram 25

Nun muss Schwarz reagieren. Auf P15 eingeschlossen zu werden, wäre nun zu hart.



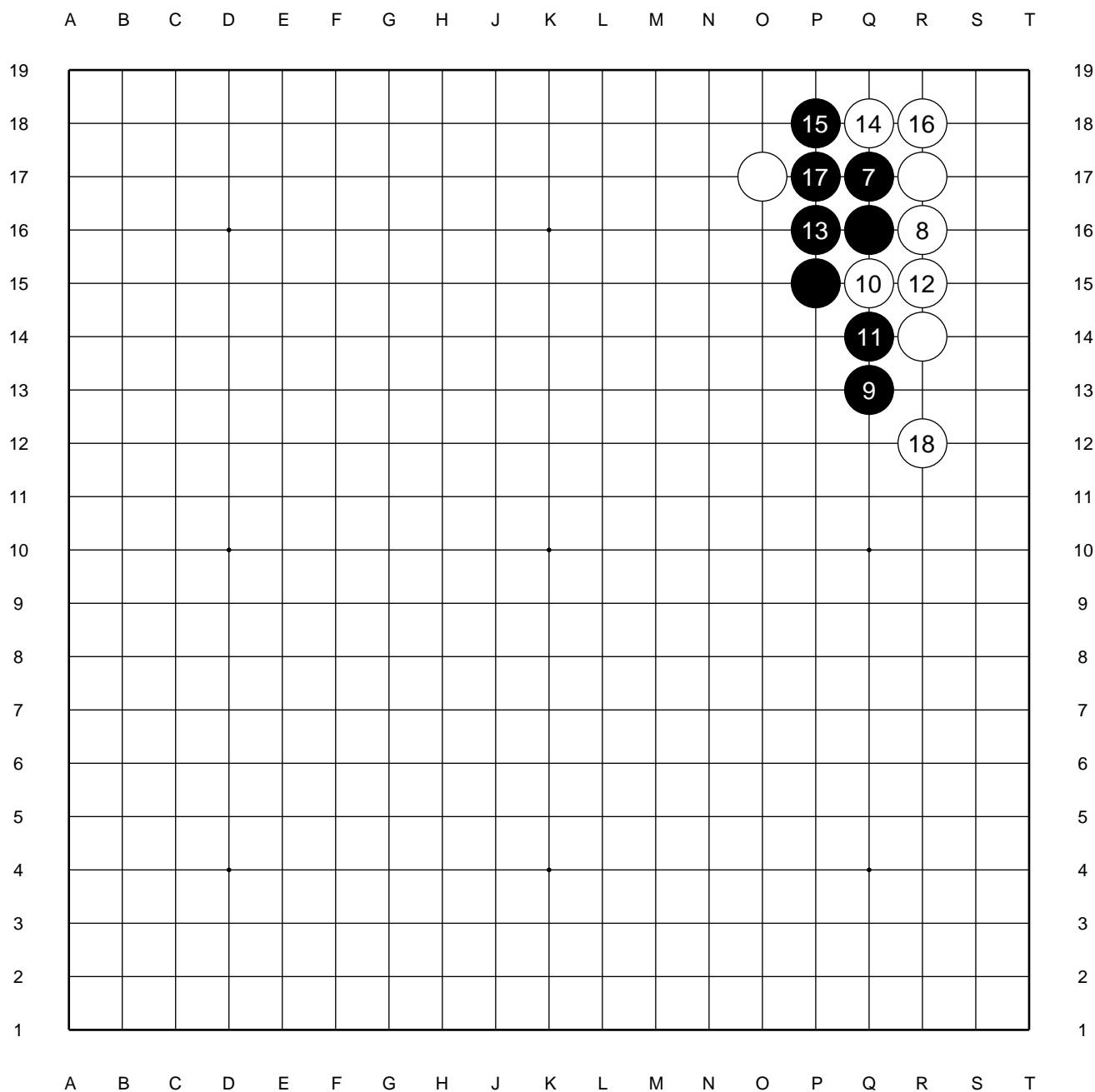
Game 1 - Diagram 26

Der Punkt des Gegners ist dein eigener.



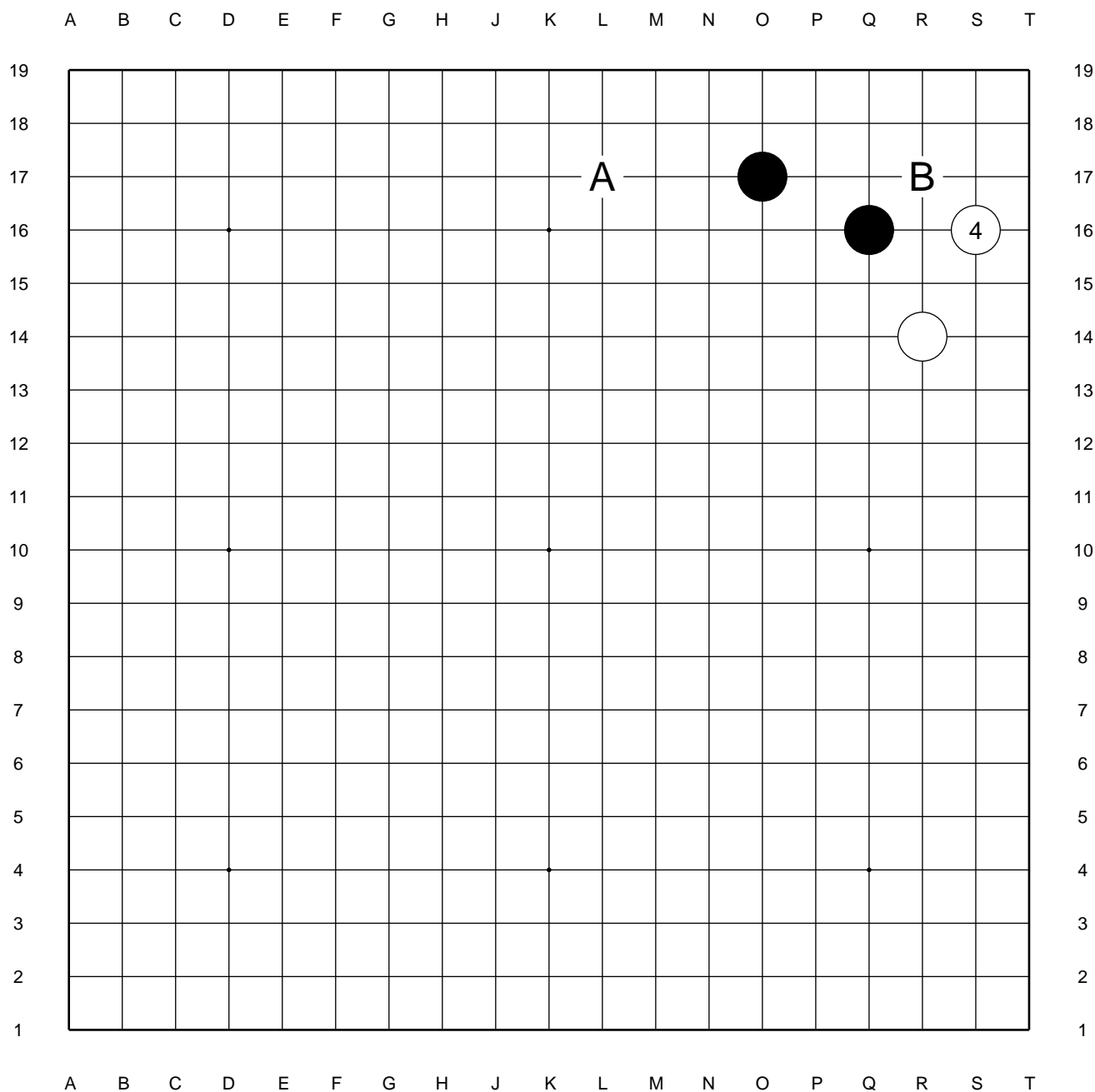
Game 1 - Diagram 27

Es ist schwer für Schwarz hier fortzusetzen, weswegen er oft fernbleibt. Bedenkt man, dass Schwarz zwei-Mal fernbleibt, ist die Variante noch gerade so ausgeglichen. Aber Schwarz verlor die Ecke und wenigstens eine Seite. Schneidet Schwarz zu einer Seite durch, ist das Ergebnis nicht wirklich zufriedenstellend. Beweis folgt.



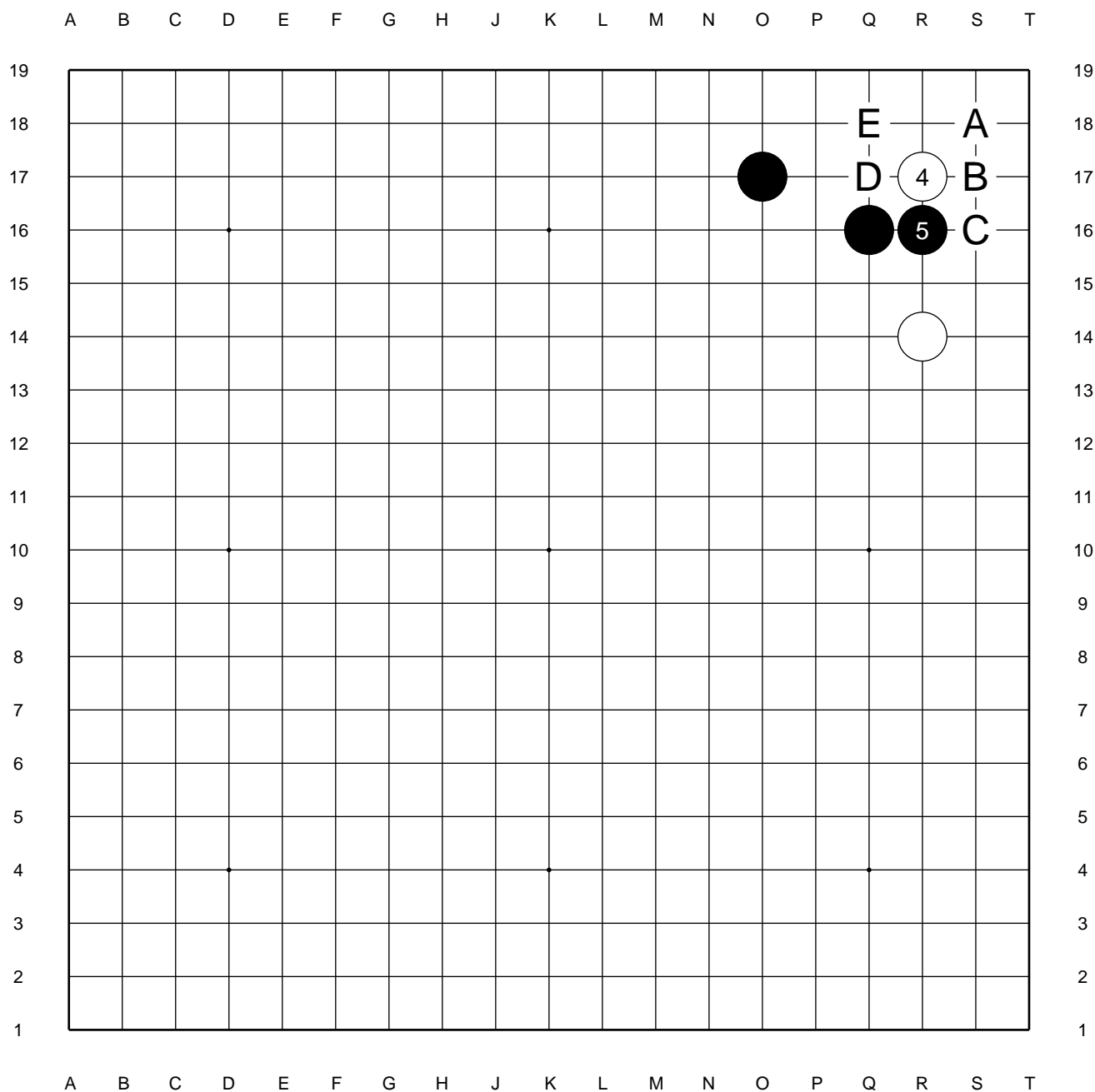
Game 1 - Diagram 28

Die schwarze Form ist grässlich. Die weiße Ecke ist groß. Der O17 Stein hat über O18 noch Potential.

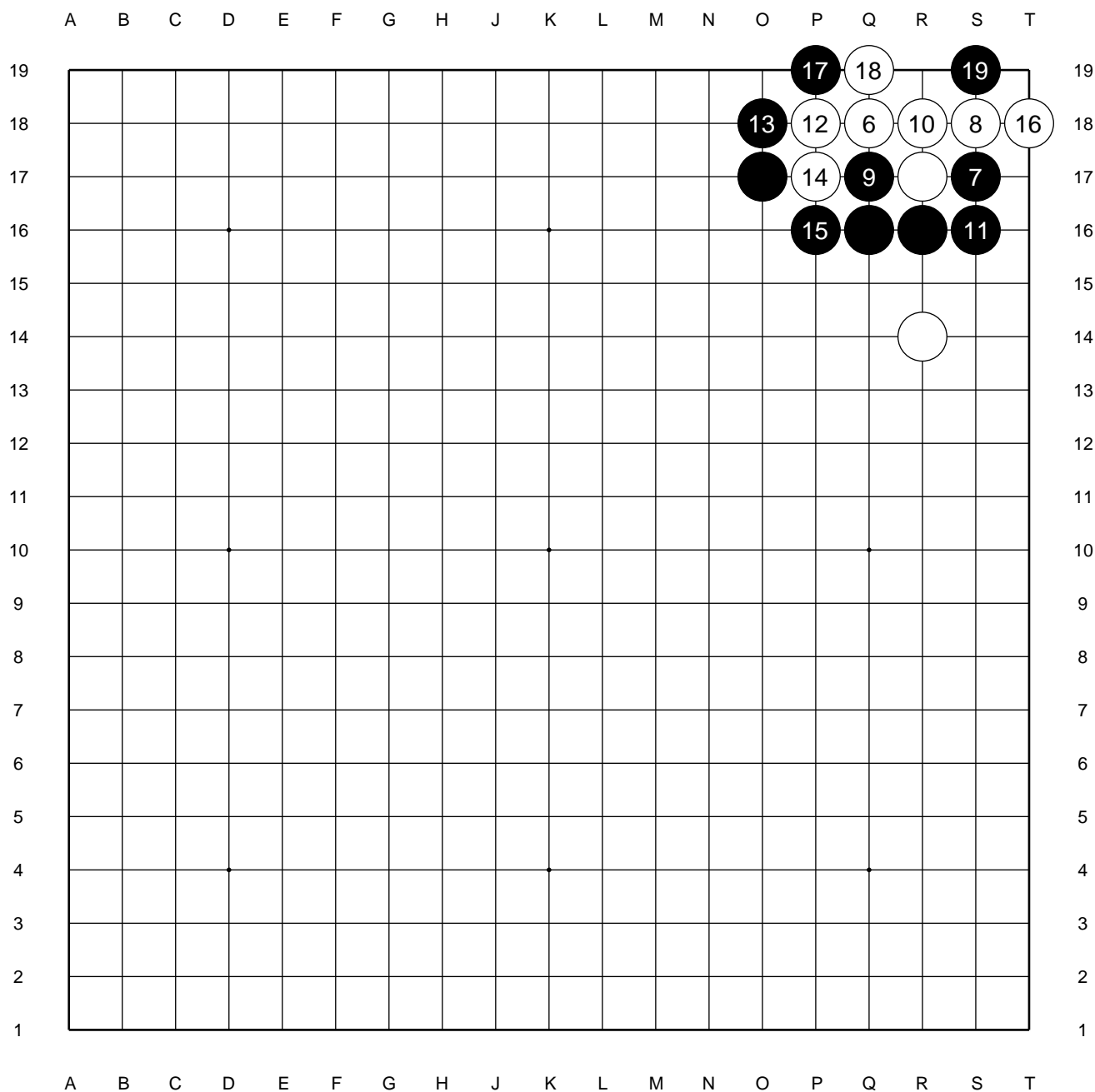


Game 1 - Figure 29 (4-4)

Weiß möchte besser in die Ecke kommen. Schwarz kann jedoch A und B als Miai betrachten (Spiel Weiß A, spielt Schwarz B, spielt Weiß B, spielt Schwarz A) Dementsprechend kann er nun ohne Verlust fernbleiben. Jedoch ist B für Schwarz auch Vorhand

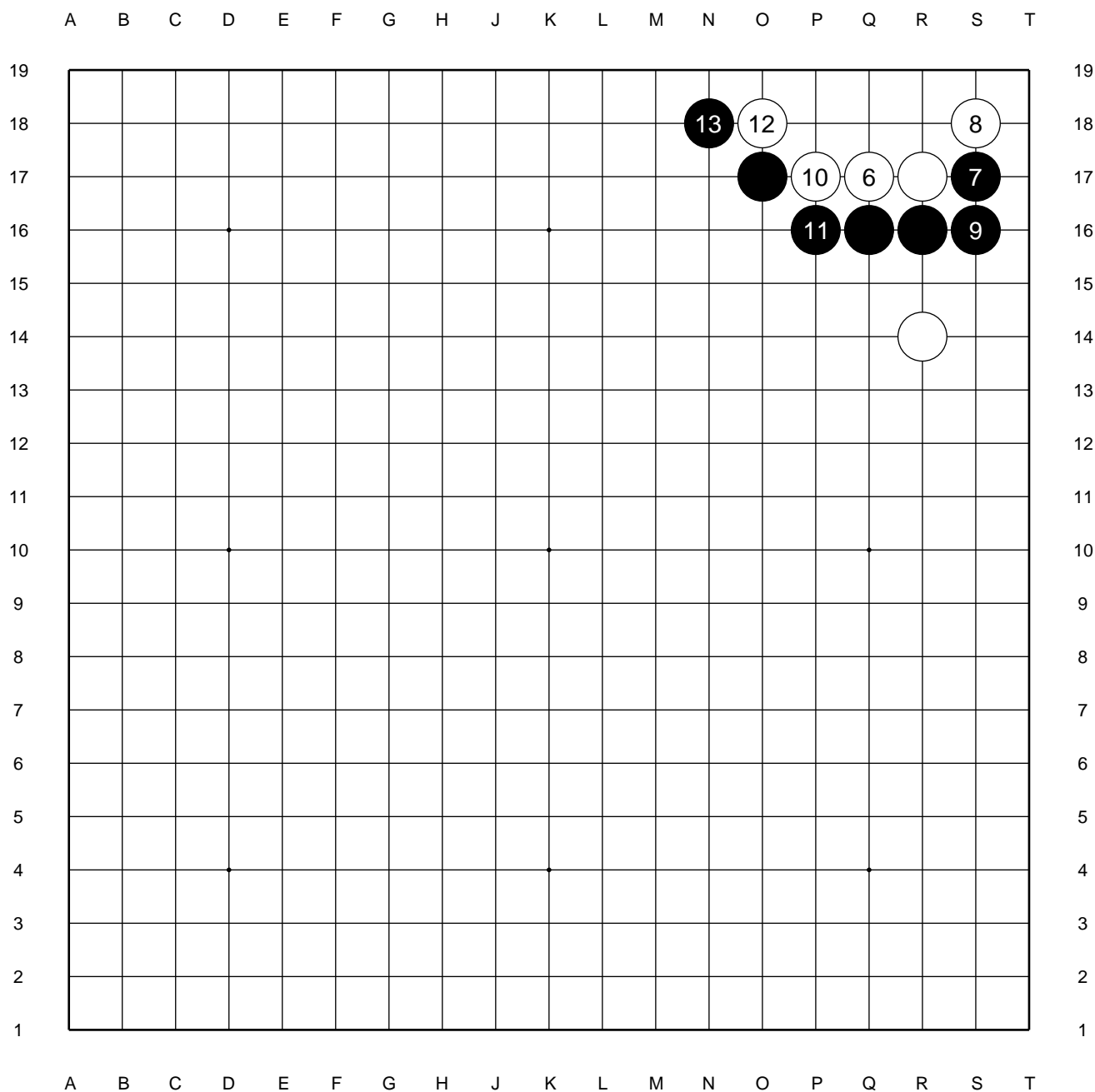


Weiß hat einmal angefangen, die Ecke zu nehmen und muss daher nun fortfahren. B-C leben. A, D und E steben. B ist schlechter als C.



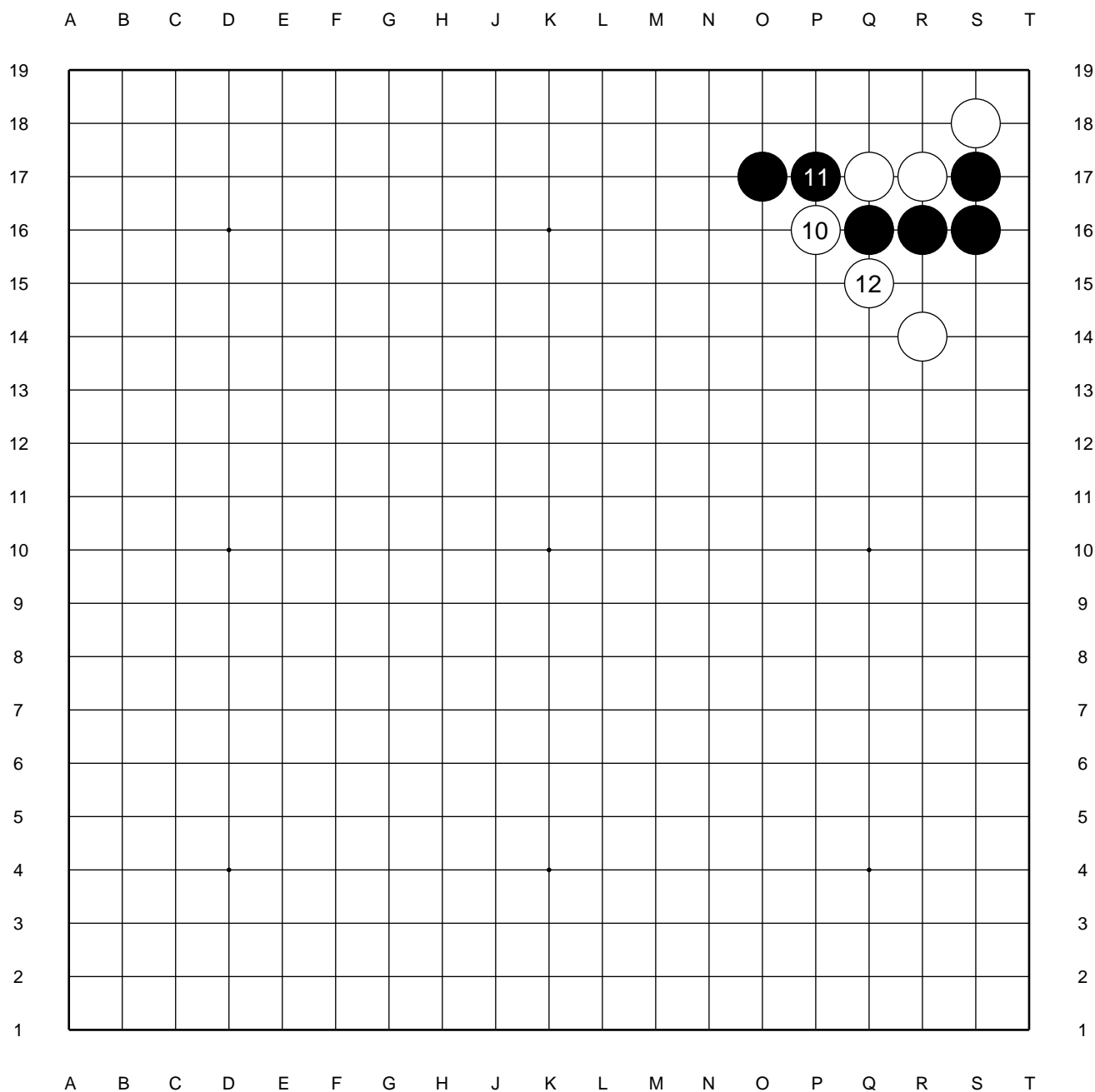
Game 1 - Diagram 31

Weiß ist tot.



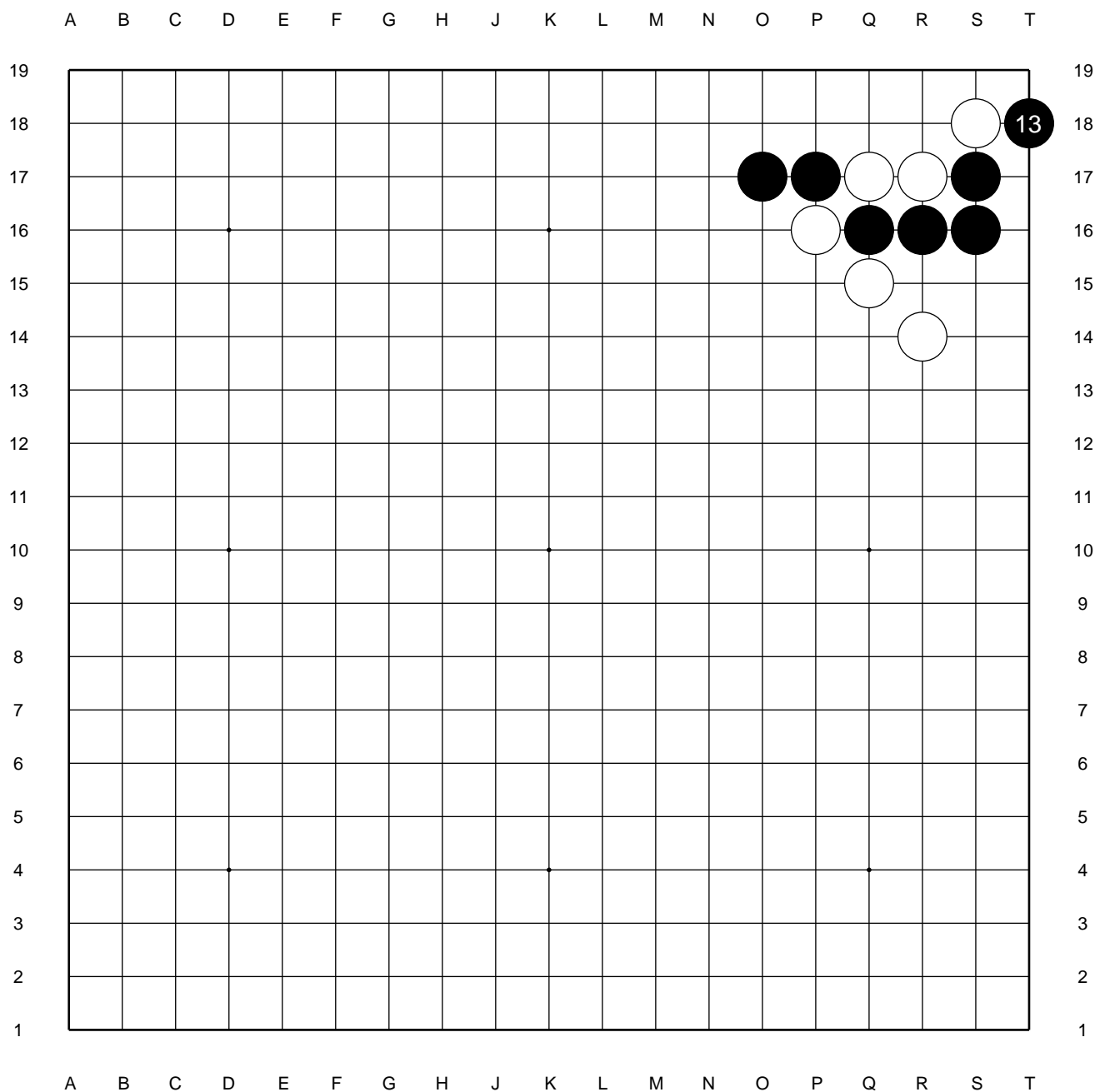
Game 1 - Diagram 32

Schwer für Weiß.



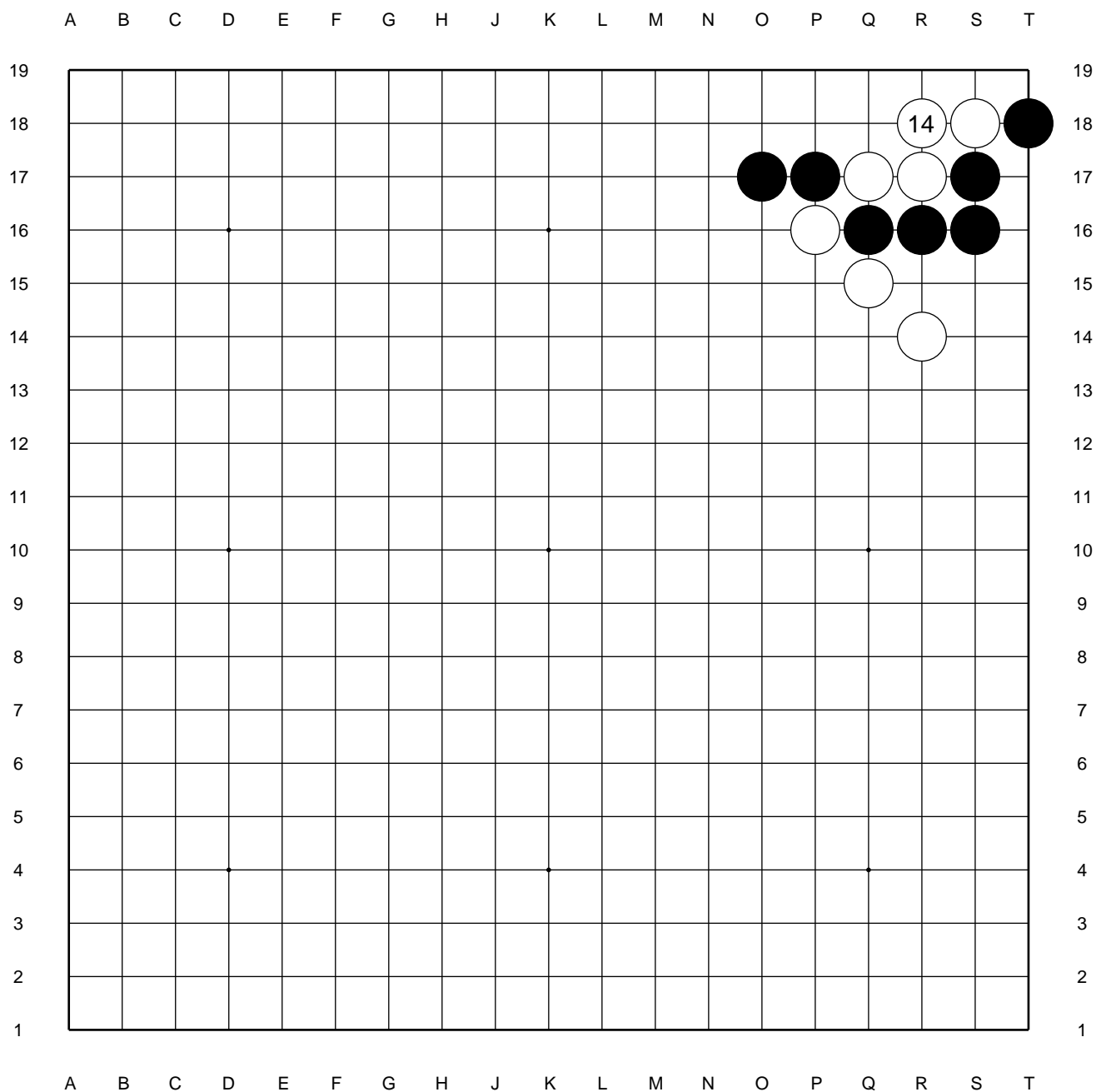
Game 1 - Diagram 33

Nun entbrennt ein Freiheitenwettrennen



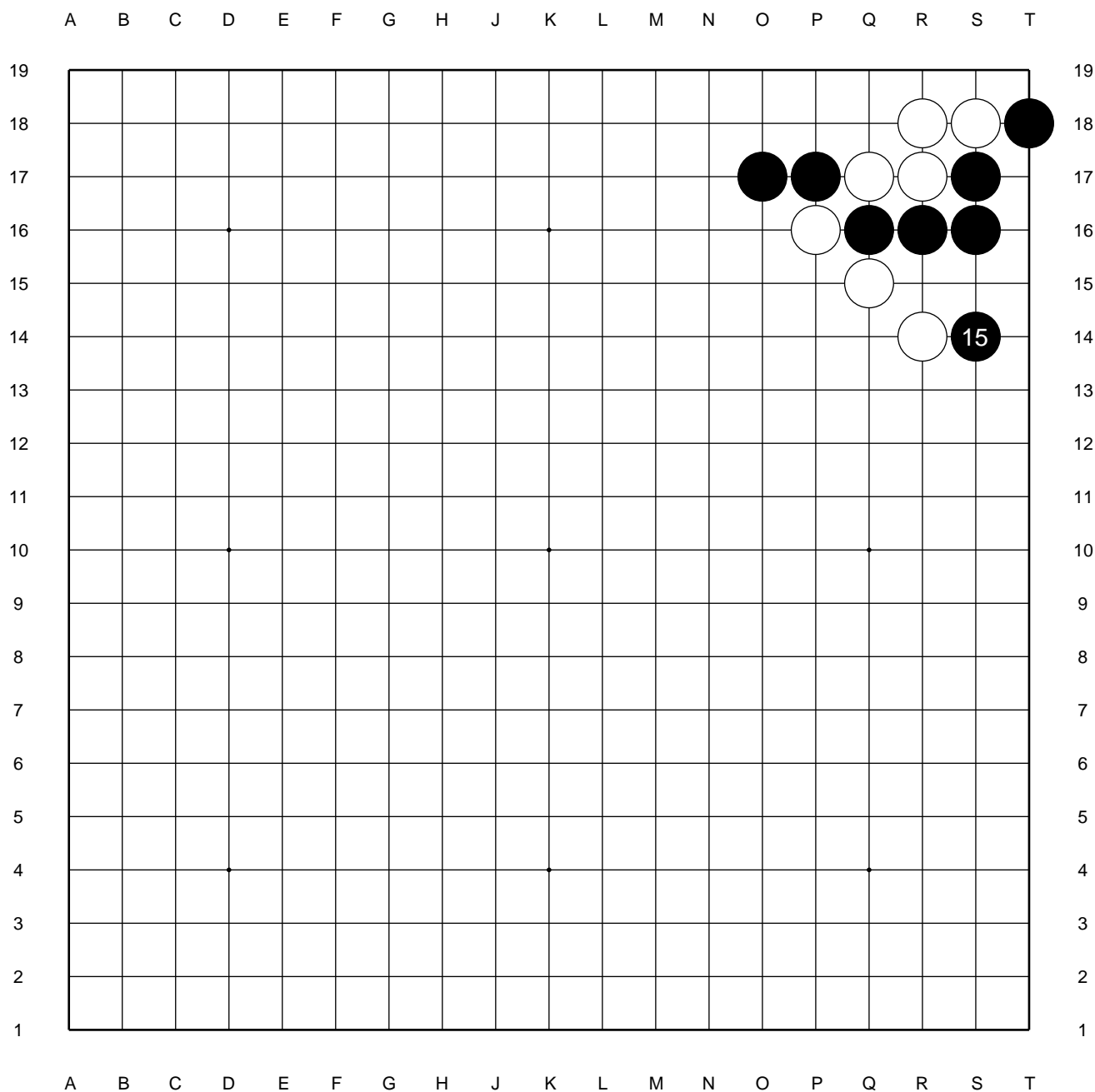
Game 1 - Diagram 34

Schwarz verhindert, dass Weiß in der Ecke Augenform bekommt



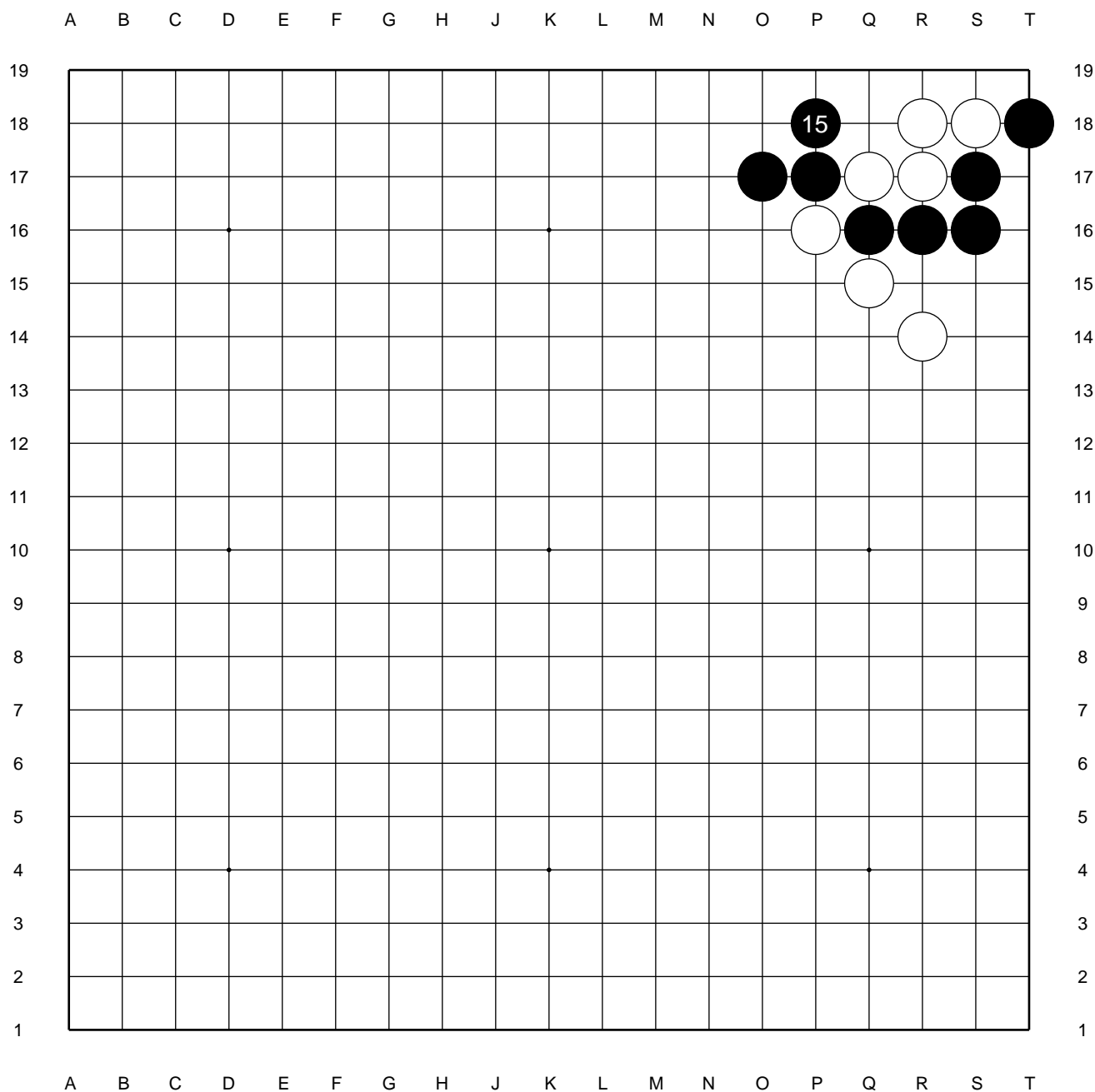
Game 1 - Diagram 35

Schwarz hat 4 und Weiß 3 Freiheiten. Weiß stirbt

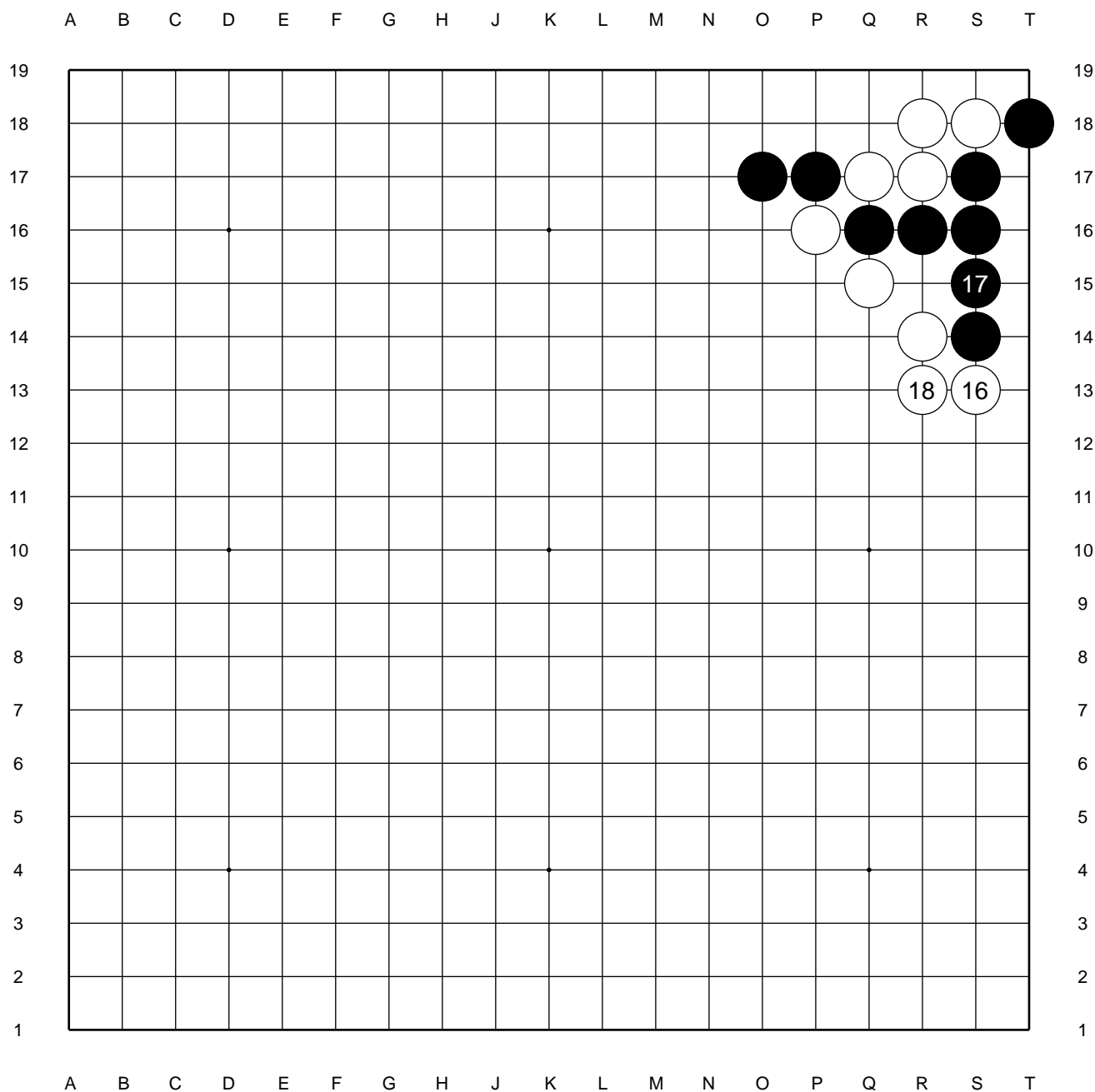


Game 1 - Diagram 36

Auch möglich, für mehr Freiheiten, macht Weiß aber stärker.

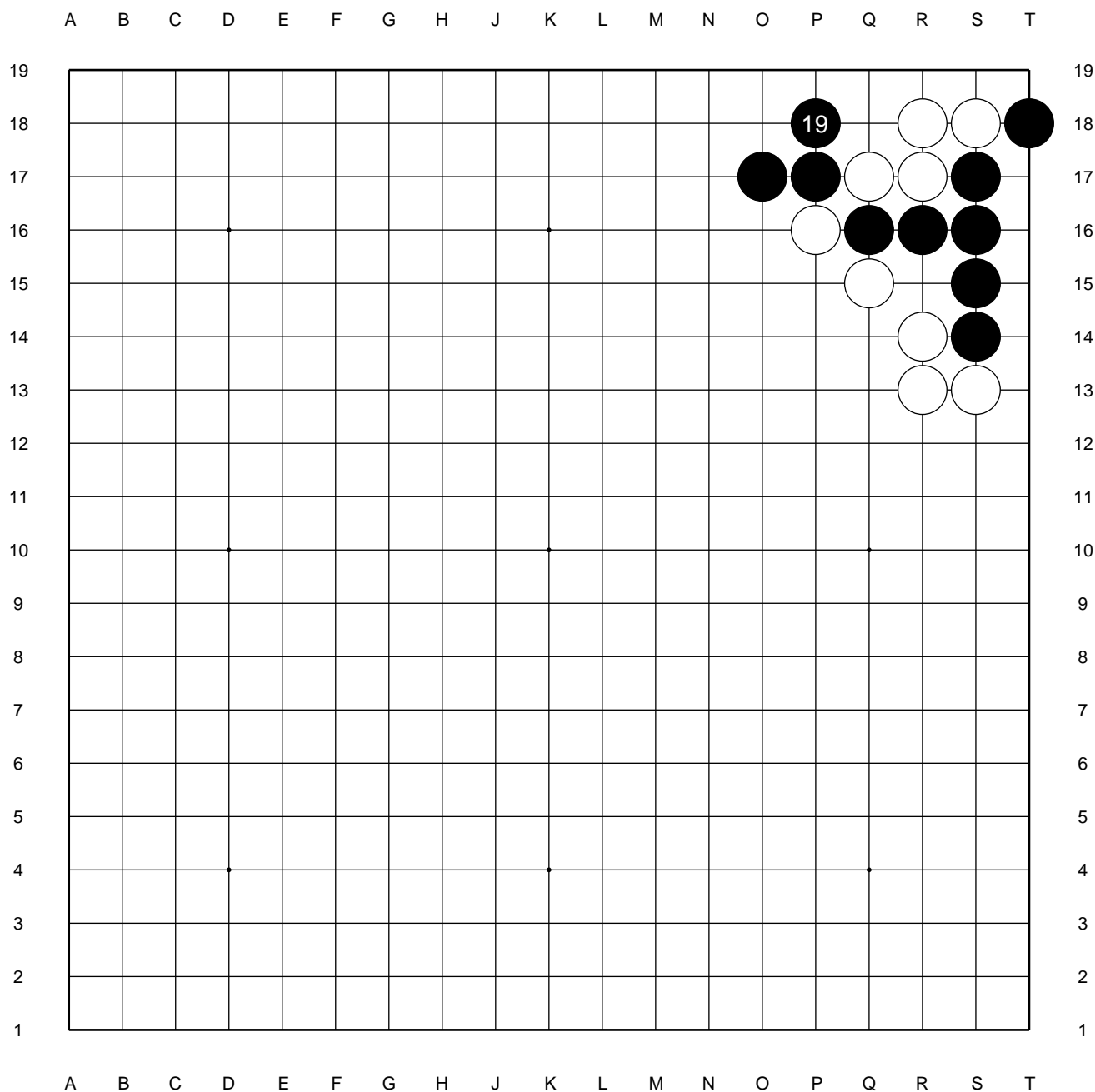


Game 1 - Diagram 37



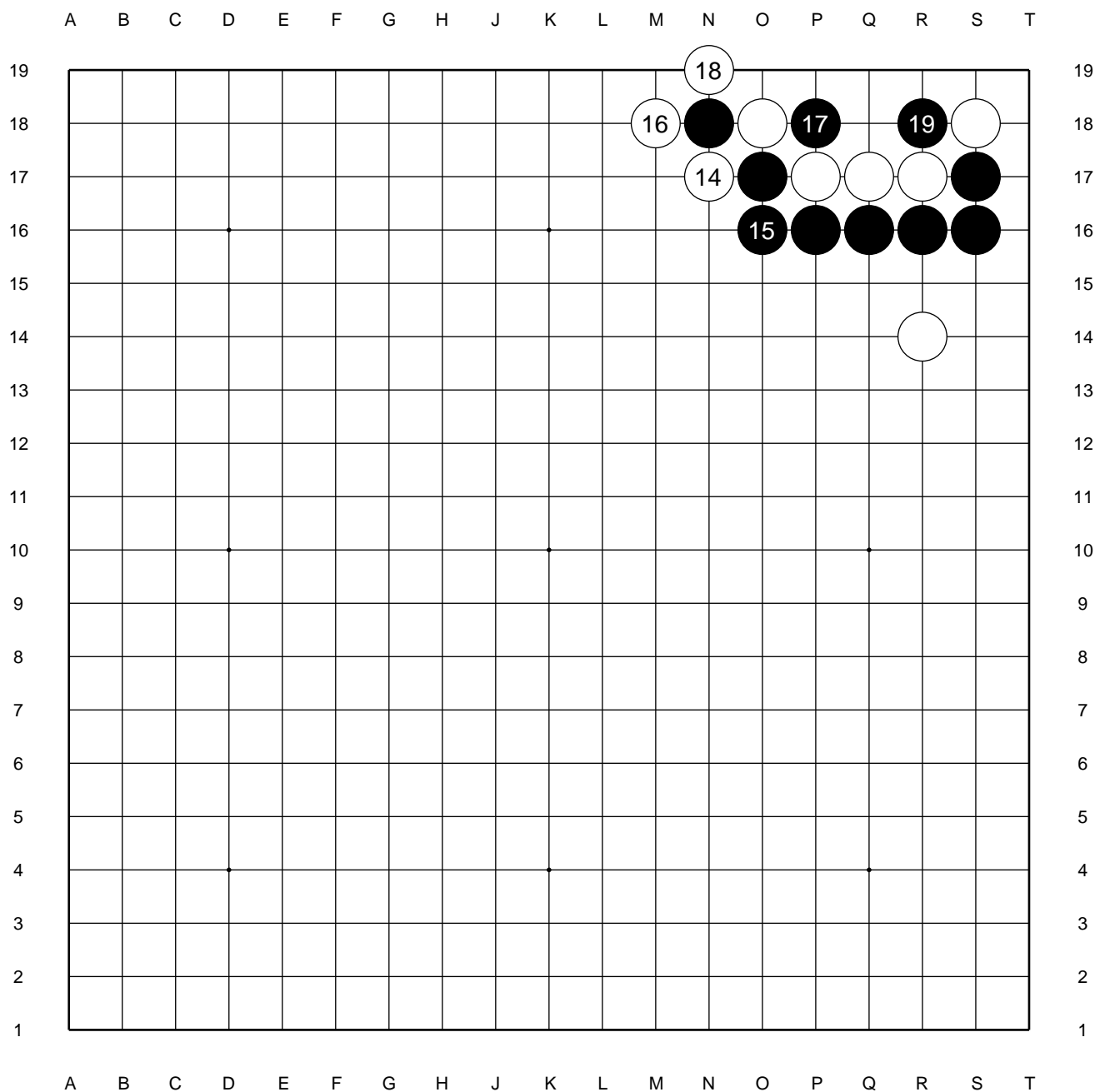
Game 1 - Diagram 38

Nun hat Schwarz 5



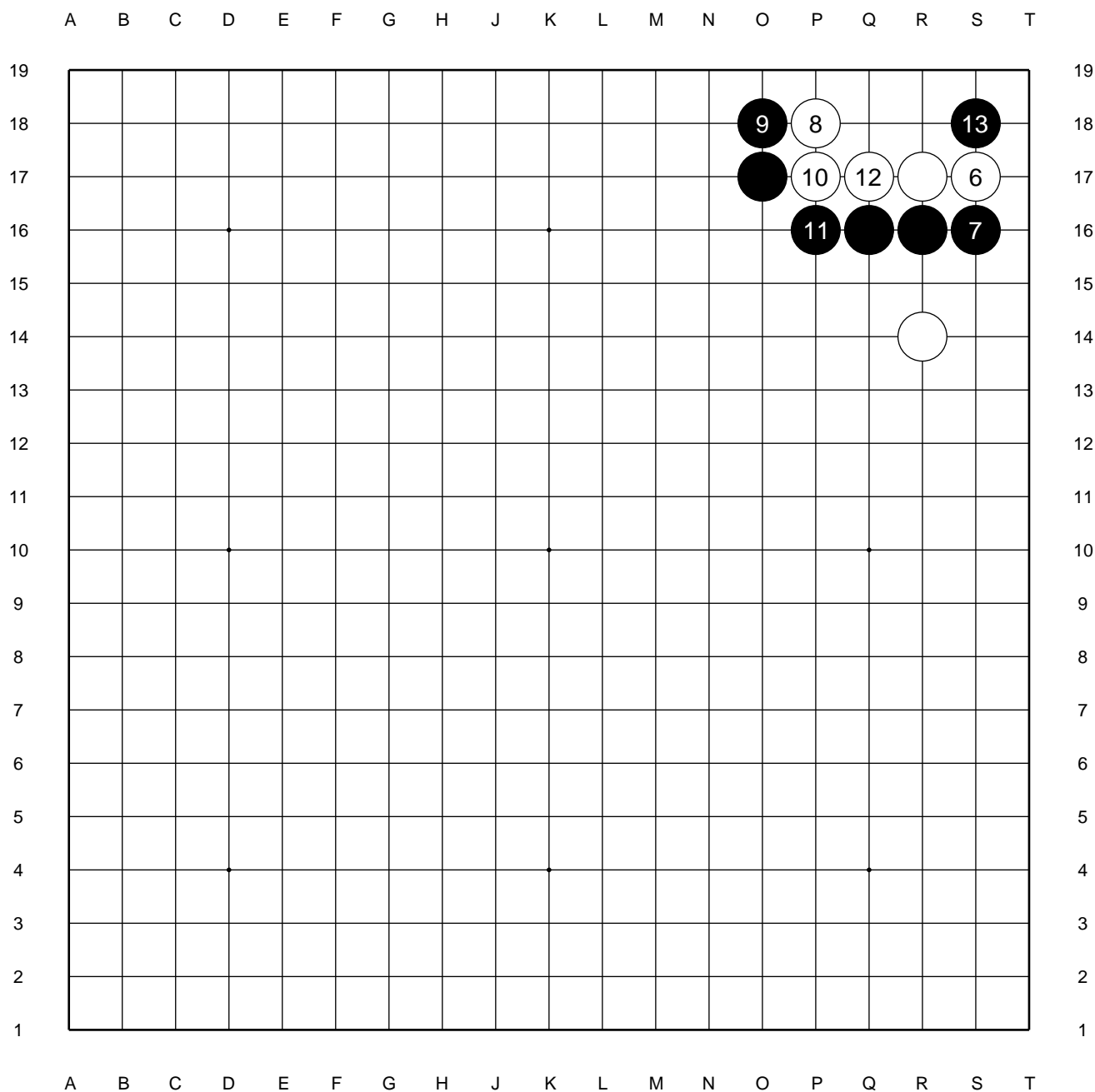
Game 1 - Diagram 39

Tötet



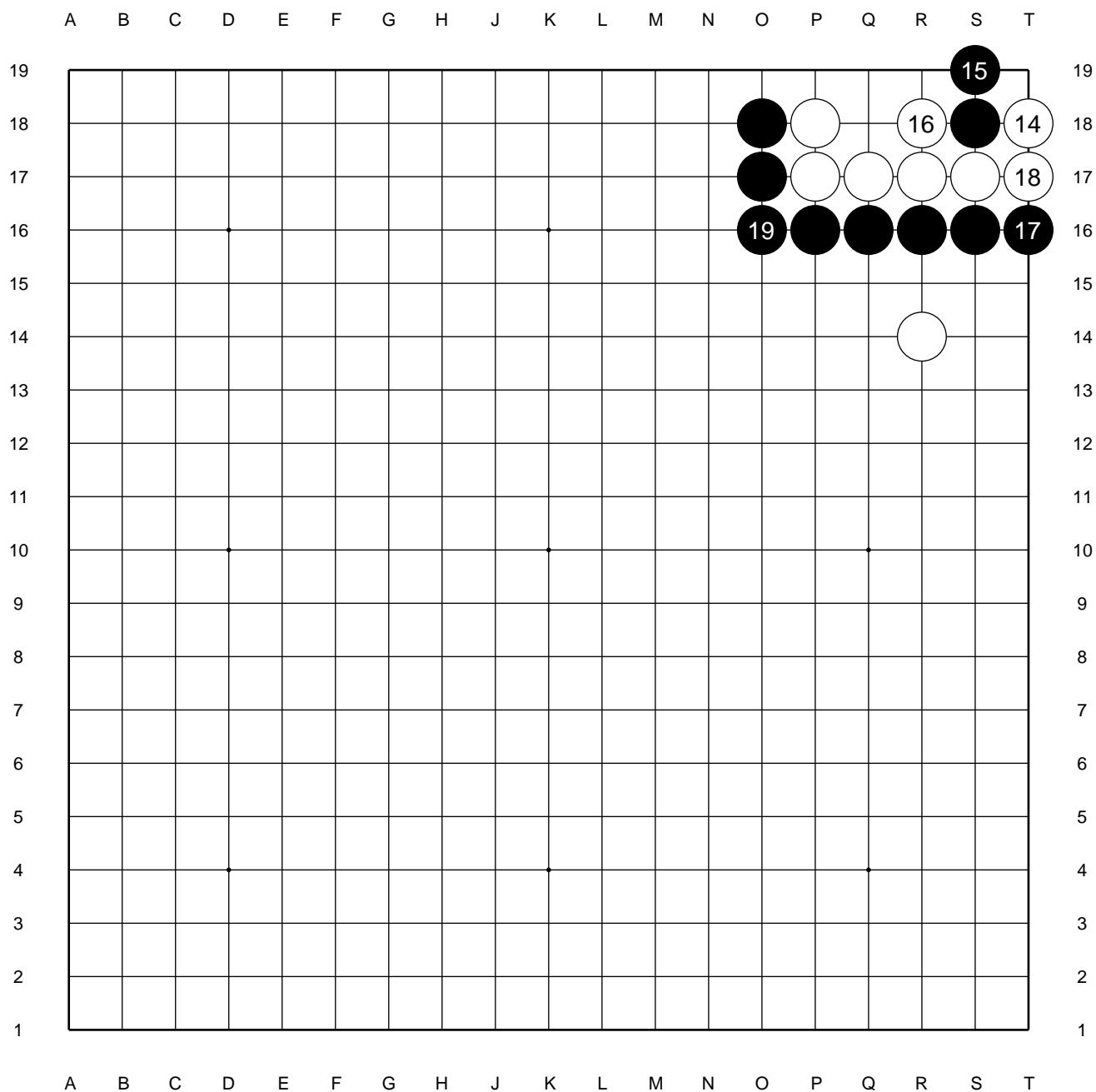
Game 1 - Diagram 40

Weiß ist tot.



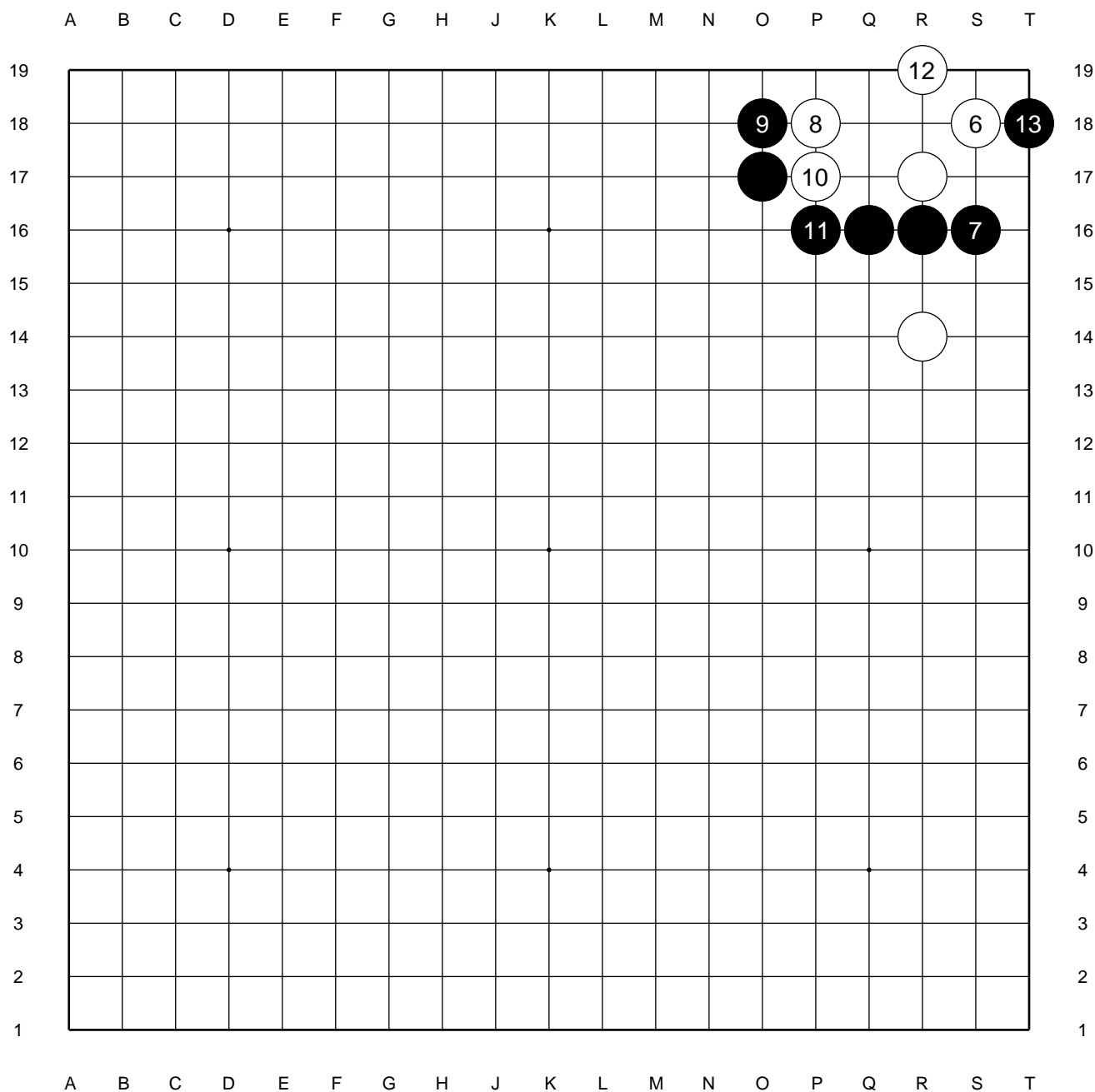
Game 1 - Diagram 41

Das ist nun hart und dem geschuldet, dass Weiß statt S17 S16 spielte



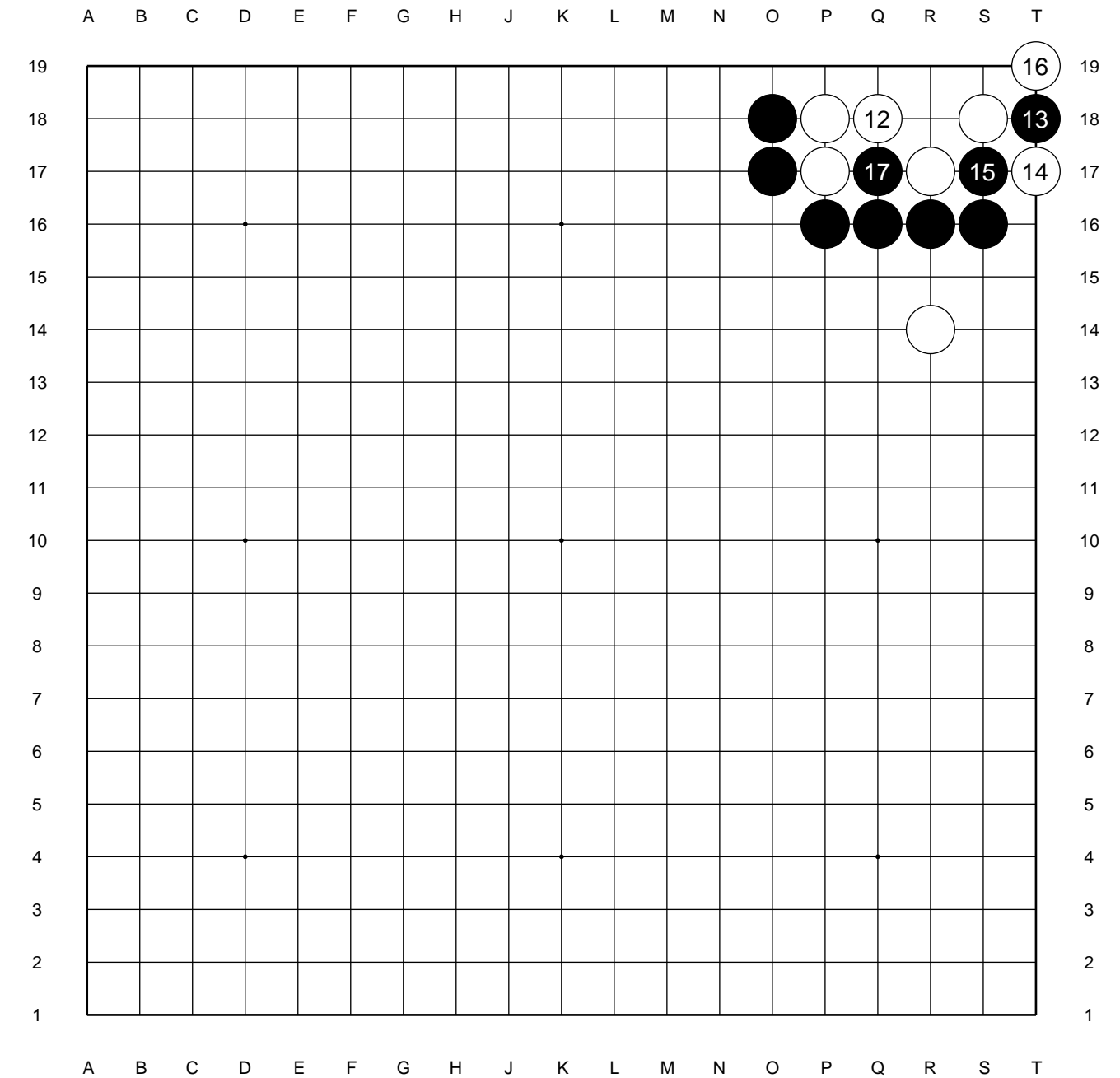
Game 1 - Diagram 42

Der Einschluss ist leicht besser als bei S16



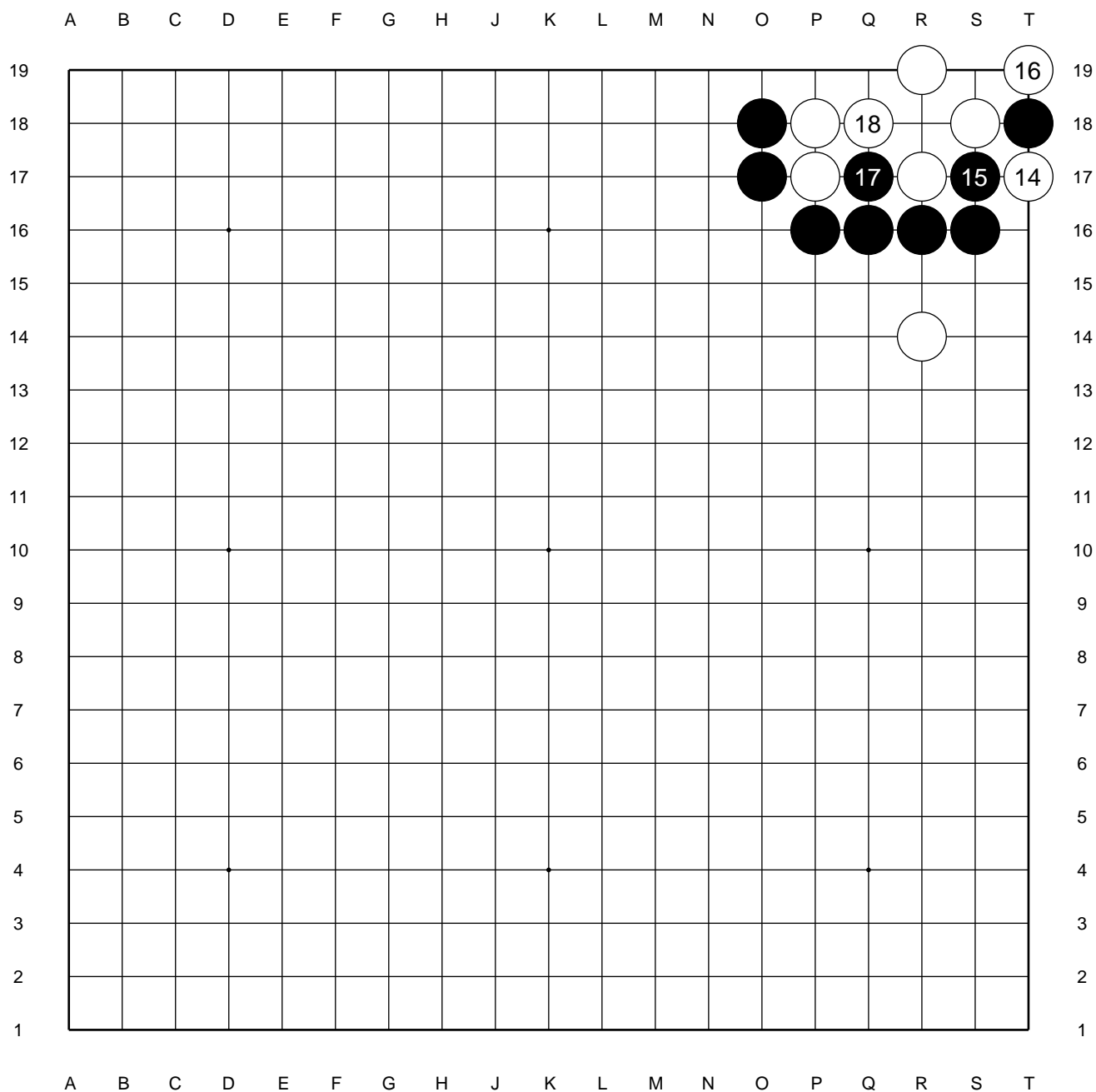
Game 1 - Diagram 43

Wieder gefährlich



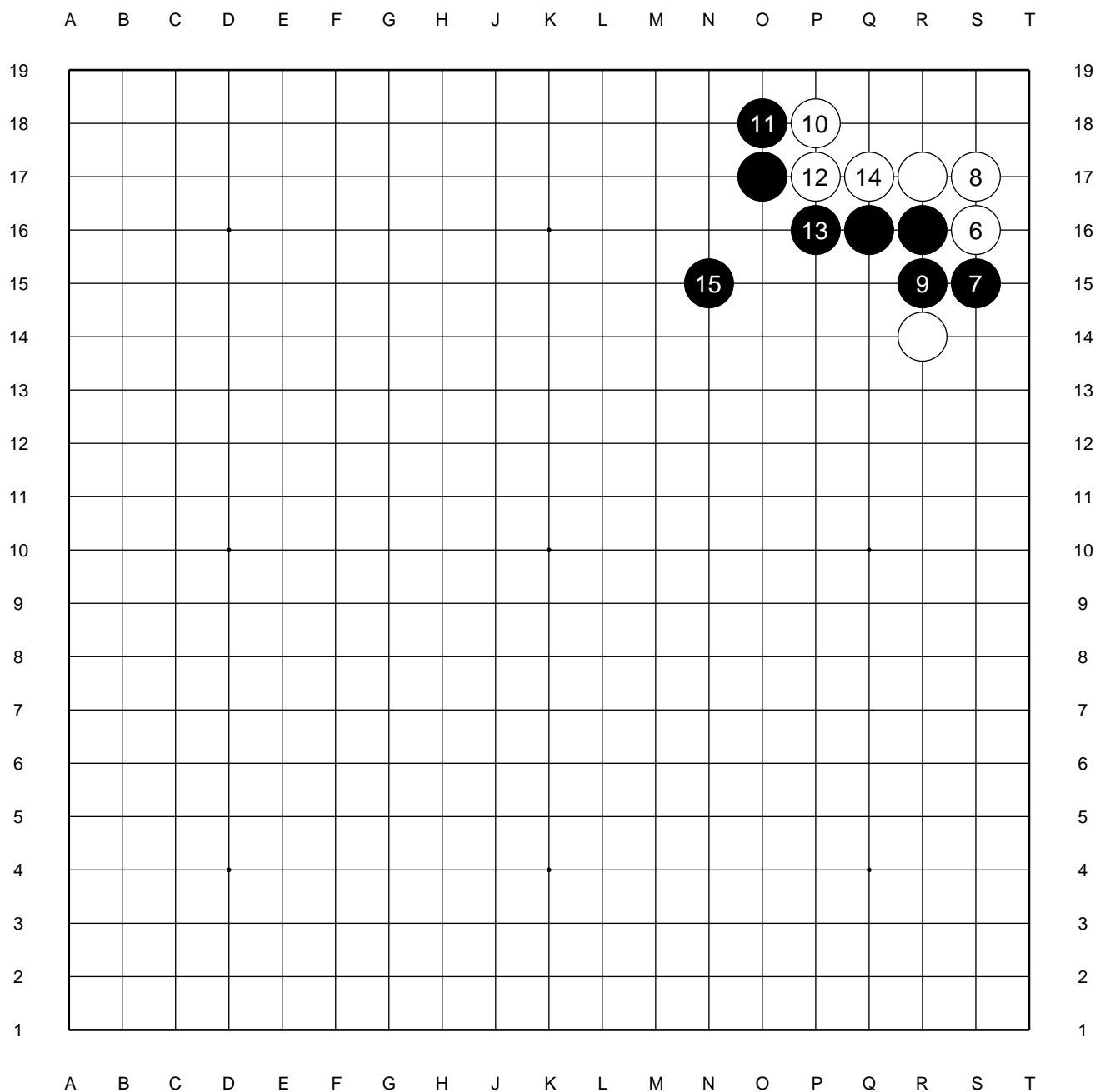
Game 1 - Diagram 44

Tot



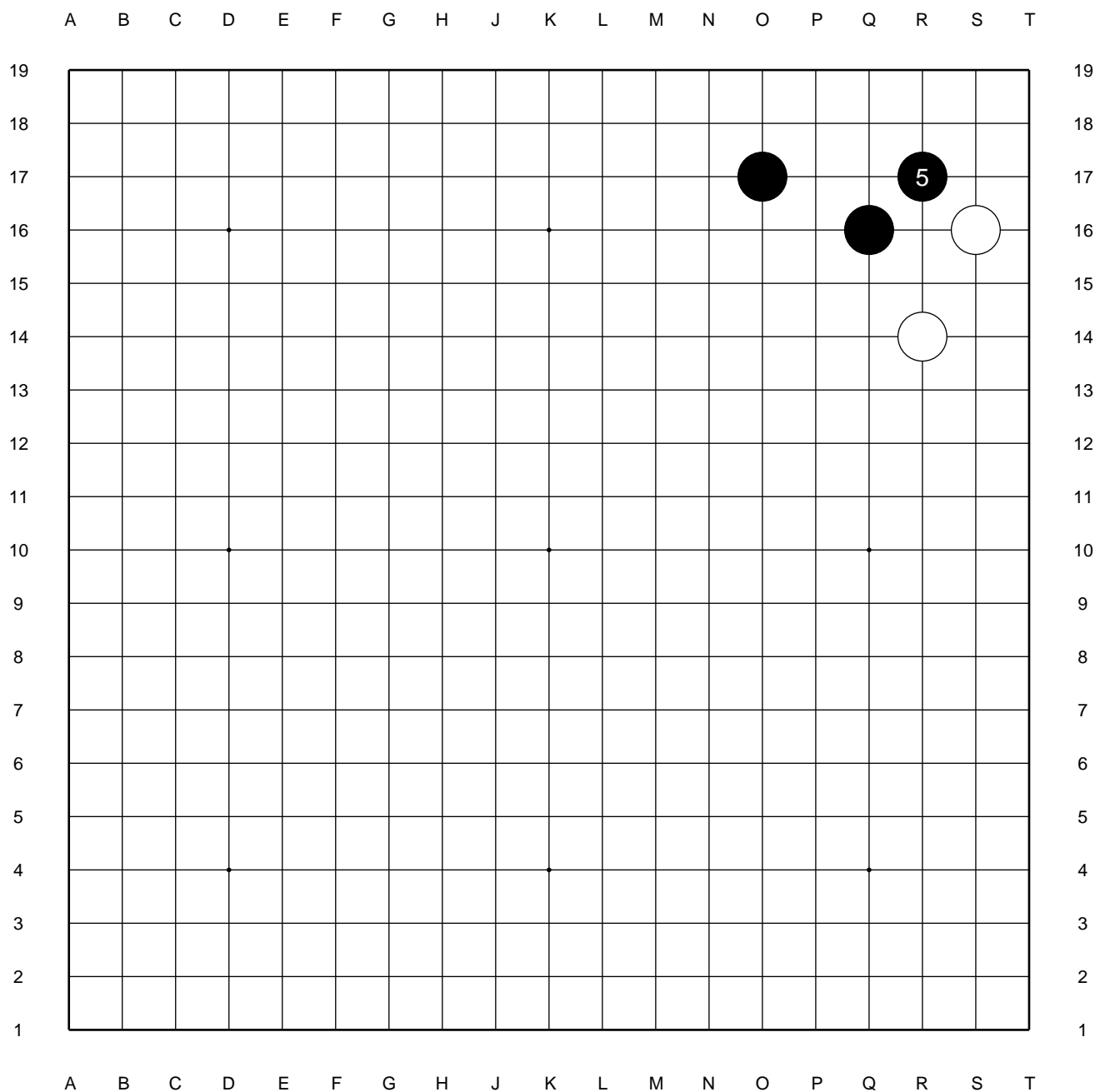
Game 1 - Diagram 45

Kein Ko. Weiß ist tot.



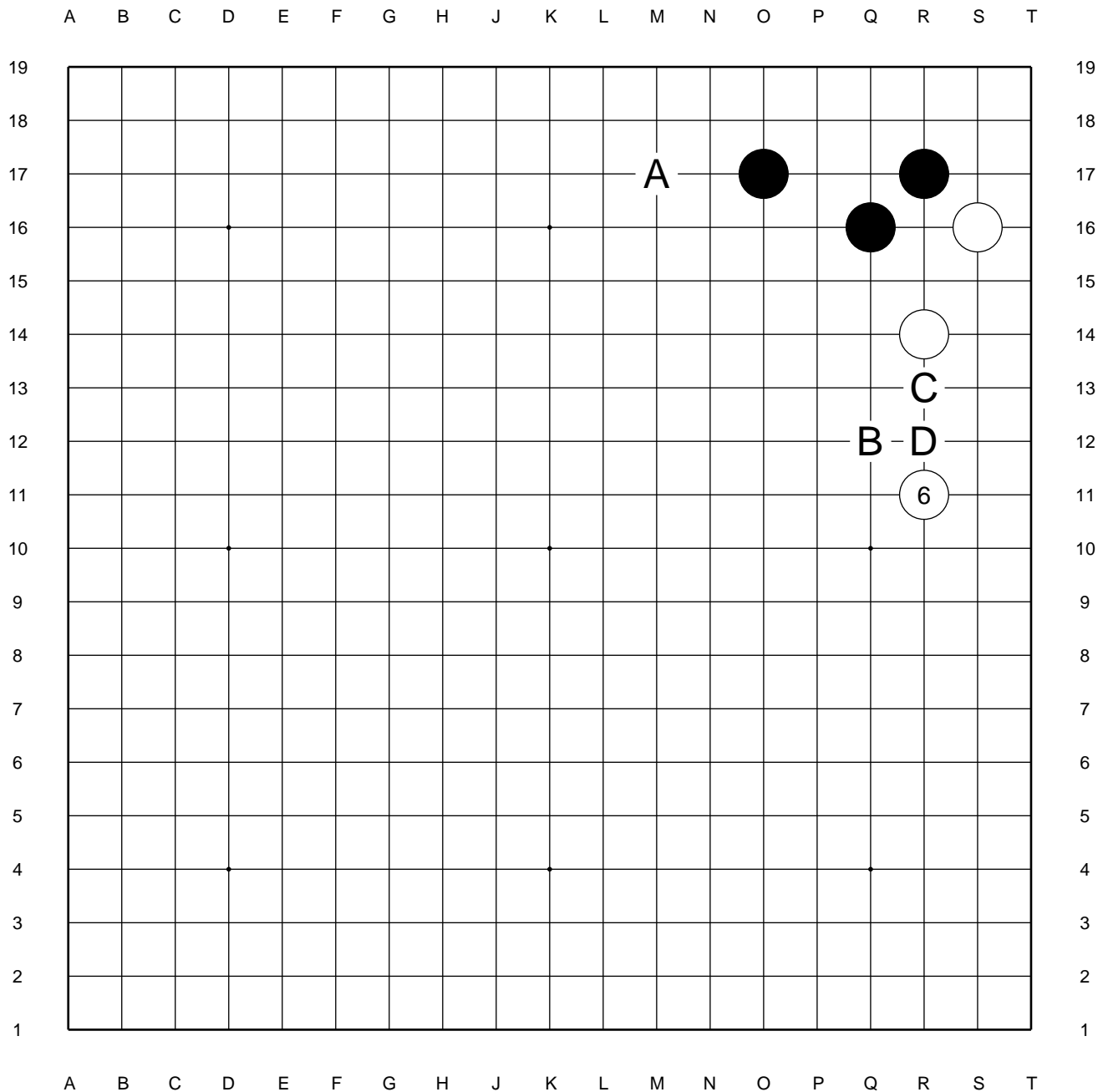
Game 1 - Diagram 46

Weiß lebt sicher, wurde aber vollständig eingeschlossen. Weiß hat etwas Aji bei S14. Dies ist schlechter für Weiß.



Game 1 - Figure 47 (5-5)

Kann Weiß fernbleiben? Antwort: Nein. Schwarz R12 wäre ein zu starker Angriff.



Game 1 - Figure 48 (6-6)

Nun ist Weiß auch recht stabil geworden und die Variante ist halbwegs abgeschlossen für den Moment. Nach dem Joseki ist hier noch viel Potential beidseitig. Das weiße Potential geht vor allem über A und das Schwarze über B (selten C und D). Beide Positionen sind tief. Sowohl Weiß als auch Schwarz haben nun ein gutes Stück Gebiet zu erwarten. Die Stellung ist ausgeglichen.