

Inhalt

Kapitel 1.

Leben und Tod (사활) 9

Kapitel 2.

Invasion (침입) 81

01. 3-3-Invasion unter der 3-Sterne-Formation
3연성에서 3. 3침입
02. 3-3-Invasion unter dem Großen Rösselsprung
눈복자 궁핍에서 3.3 침입
03. 3-3-Invasion unter dem Rösselsprung
날일자 궁핍에서 3.3 침입
04. Invasion unter dem Ein-Punkt-Sprung
한칸 높은 궁핍에서 3.3 침입
05. 3-3-Invasion nach dem Diagonal-Anleger
마늘모불임형에서 3.3 침입
06. Tiefe Invasion
삼연성에서 낮게 침입
07. Tiefe Invasion (2)
화점세칸별림에서 침입
08. Invasion, um den Rand zu testen (1)
변을 의식한 침입 1
09. Invasion, um den Rand zu testen (2)
변을 의식한 침입 2
10. Invasion, um den Rand zu testen (3)
변을 의식한 침입 3
11. Invasion nach dem 3-4-Punkt-Jeongseok
소목정석 이수 침입

Kapitel 3.

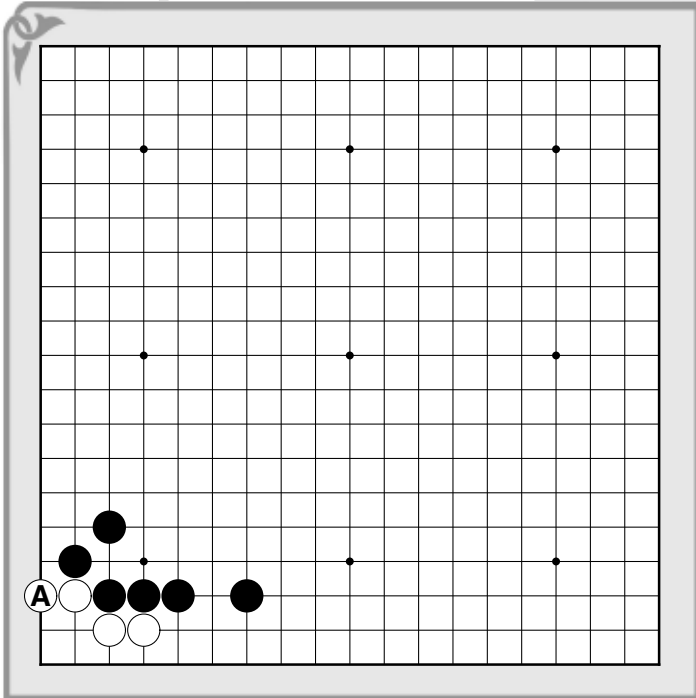
Angriff (공격) 157

A1. LEBEN UND TOD (사활)

DER VIERERWINKEL IN DER ECKE

귀곡사와 빅!

Grundstellung



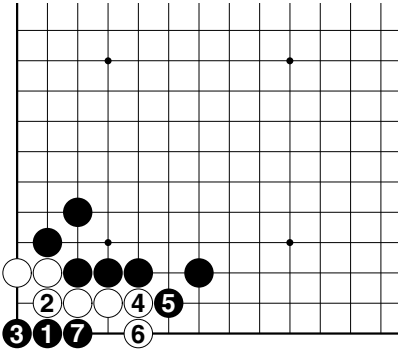
In Baduk-Partien tritt regelmäßig die hier gezeigte Stellung auf. Beginnen wir daher damit, diese Position näher zu untersuchen.

Schwarz am Zug. Weiß A war ein Fehler. Für gewöhnlich entsteht in der Ecke ein Pae (Ko), aber aufgrund der speziellen Form des Viererwinkels in der Ecke stirbt Weiß. Finden Sie den vitalen Punkt!

이 모양은 실전에서 자주 등장한다. 이 기회에 이 모양을 확실히 마스터하자.

흑선. 백 A가 실수. 원래 패가 나는 곳인데, 귀곡사로 죽을 수 있는 형태가 됐다. 먼저 급소를 찾아내라!

DIA. 01



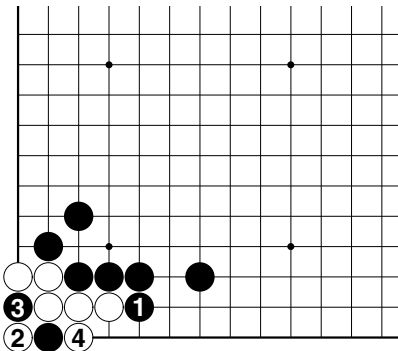
Richtige Antwort

정답

Schwarz 1 ist der vitale Punkt und führt zum *Vierwinkel in der Ecke*. Spielt Weiß auf 2, dann streckt Schwarz auf 3, um die Augenform zu zerstören. Nach Schwarz 7 hat Weiß die Form des *Vierwinkels in der Ecke* angenommen und ist tot.

흑1이 귀곡사를 만드는 급소. 백2 때 흑3으로 눈모양을 없애는 것이 정수. 흑7까지 귀곡사로 백이 죽는다.

DIA. 02



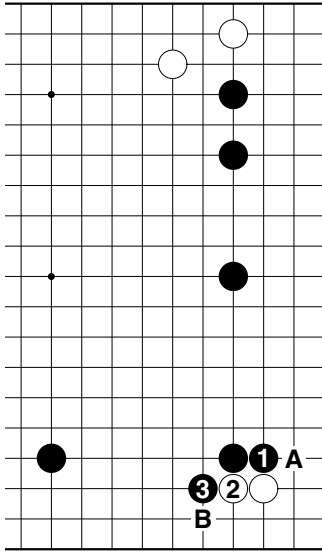
Fehler

실패도

Spielt Schwarz statt 3 im vorigen Diagramm das Blocken auf 1, dann hat Weiß den schönen Einwurf auf 2. Nach Weiß 4 lebt Weiß, denn Schwarz kann die zwei Augen nicht mehr verhindern. Passen Sie hier also auf!

전도 흑3으로 본도 흑1과 같이 바깥쪽을 막는 것은 백2의 먹여침이 좋아 백이 살아버린다. 주의 하시길!

DIA. 01

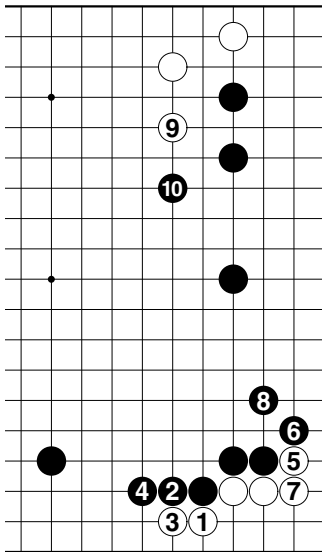


Richtige Richtung
정답

Mit Schwarz 1 den rechten Rand zu blocken ist die richtige Seite. Wenn Weiß danach mit 2 streckt und Schwarz auf 3 umbiegt, wie soll Weiß dann fortsetzen: auf A oder B?

흑1이 올바른 방향- 흑1처럼 넓은쪽을 막는 것이 옳다. 백2로 밀고 흑이 젓혀올 때 A, B 중 백의 선택은?

DIA. 02



Jeongseok in der Ecke
귀의 정석형

Weiß 1 ist die richtige Fortsetzung. Die Sequenz bis Schwarz 8 ist ein übliches Jeongseok, das nach der 3-3-Invasion unter dem 4-4-Stein folgt. Da Weiß nach dem Jeongseok Vorhand hat, kann er mit 9 den schwarzen Einfluss einschränken.

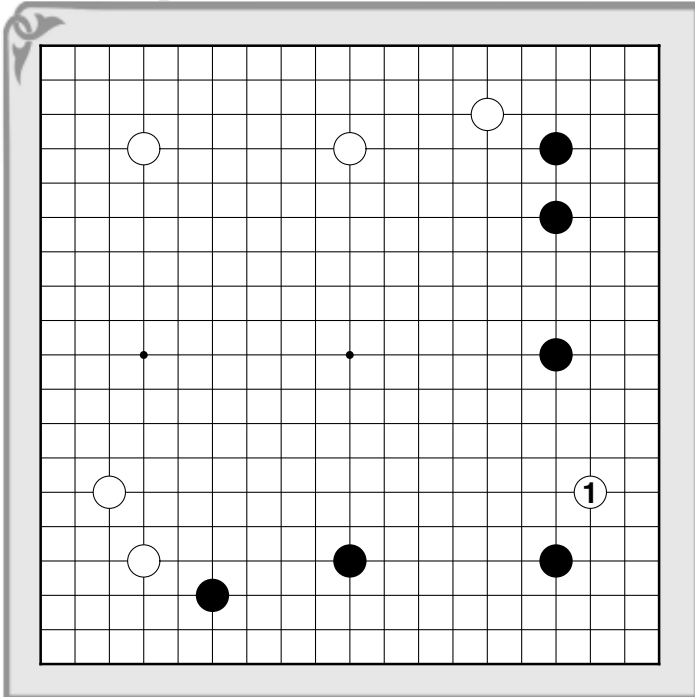
백은 민 방향으로 먼저 젓히는 것이 옳다. 흑 8까지가 귀 침입에서 자주 발생하는 형태. 백은 선수를 잡아 9로 흑 세력을 견제한다.

C1. ANGRIFF (공격)

DEM GEGNER DIE BASIS NEHMEN!

근거를 빼앗아라!

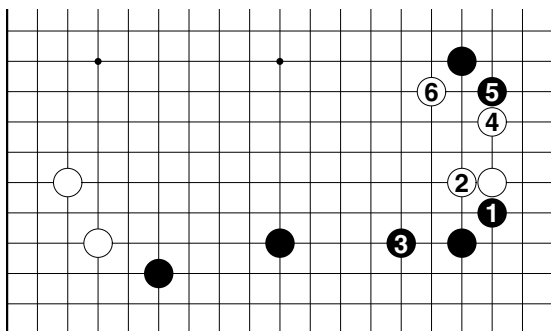
Grundstellung



Schwarz am Zug. Dies ist eine Stellung, in der sich Weiß dem schwarzen Eckstein rechts unten mit 1 annähert. Wie können Sie die starke schwarze Stellung ausnutzend Weiß angreifen?

흑선. 흑 진영에 백1로 걸쳐온 장면이다. 배석상 흑이 유리한 점을 이용해 백을 공격해 보자.

DIA. 01

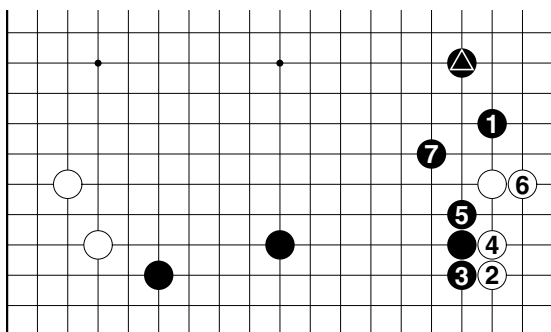


Richtig: Diagonal
anlegen
정답

Der diagonale Anleger mit Schwarz 1 schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe, denn er nimmt Weiß nicht nur die Basis, sondern macht auch die weißen Steine schwer. Dehnt sich Weiß nun mit 4 aus, dann setzt Schwarz den Angriff mit 5 fort.

흑1 마늘모불임이 백의 근거를 빼앗는 동시에 무겁게 만드는 일석이조의 수. 백4의 벌림에는 흑5로 붙여 공격한다.

DIA. 02



Falsche Richtung
흑, 방향착오

Das Klemmen mit Schwarz 1 ist die falsche Richtung, denn Weiß invadiert mit 1 die Ecke und lebt problemlos. Zudem ist nun der markierte schwarze Stein nicht ideal positioniert.

흑1의 협공은 방향착오로 백이 3.3에 침입해 알기쉽게 안정을 취한다. △의 위치가 능률적이지 못하다.