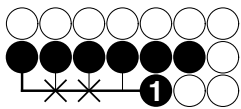
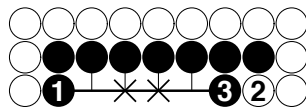


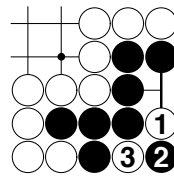
## Lösungen



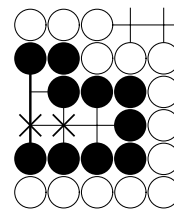
1a



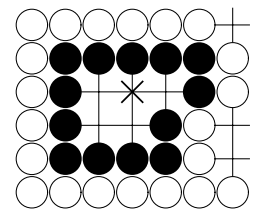
1b



(1-3): 1c



1d



1e

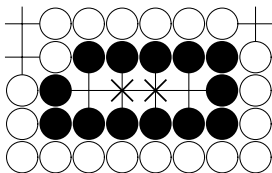
Problem 1a: S1 erzeugt eine Viererstrecke und lebt. W1 auf den gleichen Punkt tötet.

Problem 1b: Auch hier führt die Maximierung des Augenraumes zum Erfolg, nach S3 ist der schwarze Augenraum an zwei Punkten alternativ unterteilbar. Weiß beginnend tötet entsprechend durch Züge auf 1 oder 2.

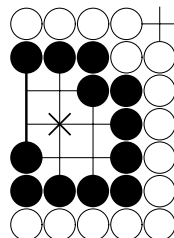
Problem 1c: Das ist die in Diagramm 7 bereits erwähnte Winkelvier in der Ecke. Weiß am Zug erzeugt ein *Ko*, Schwarz beginnend lebt auf 1.

Problem 1d: Die gleiche Form am Rand oder auch in der Mitte lebt bedingungslos.

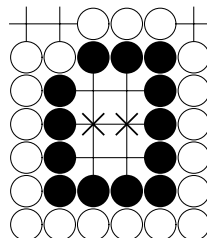
Problem 1e: Die Form kann man sich als Stuhl vorstellen. Ein Zug auf den vitalen Punkt (wo die Lehne beginnt) entscheidet über Leben oder Tod.



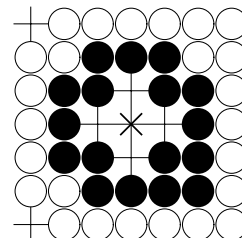
1f



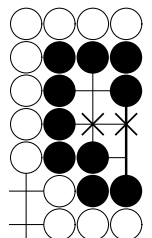
1g



1h



1i



1j

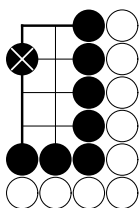
Problem 1f: Die Viererstrecke ist bereits komplett, Schwarz lebt.

Problem 1g: Auch der Schmetterling lebt, aber ein Zug auf den vitalen Punkt entscheidet über Gebiet für Schwarz oder Leben im *Seki* ohne Punkte.

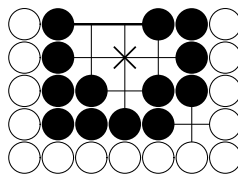
Problem 1h: Der rechteckige Sechser am Rand oder in der Mitte lebt bedingungslos.

Problem 1i: Die Sternfünf kann getötet werden.

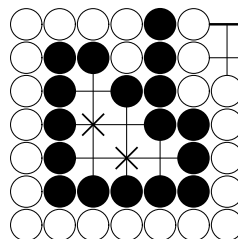
Problem 1j: Eine Z-förmige Viererstrecke kann jederzeit zwei Augen machen.



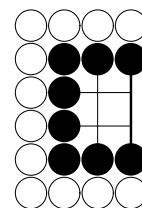
1k



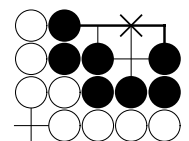
1l



1m



1n



1o

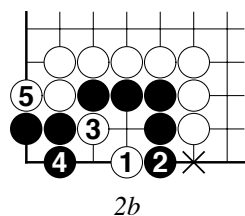
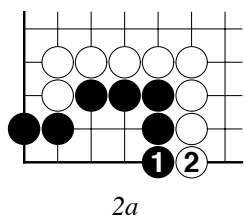
Problem 1k: Dank des markierten Steines hat diese Form in der Ecke keine Probleme. Ohne ihn ist es etwas komplizierter, wir werden das in einer späteren Lektion untersuchen.

Problem 1l: Die Form erinnert an einen Stuhl mit einem Griff nach hinten (Rollstuhl oder Kinderwagen). Es ist die größte *Nakadeform* und kann am vitalen Punkt versterben.

Problem 1m: Diese Form hat wie die vorherige sechs freie Schnittpunkte, ist aber vitaler, weil sie alternativ an den beiden markierten Punkten zwei Augen bilden kann.

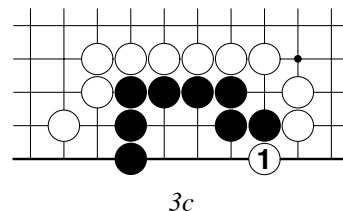
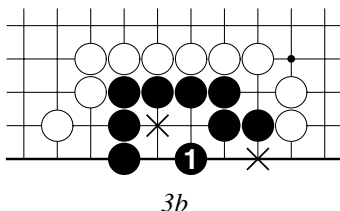
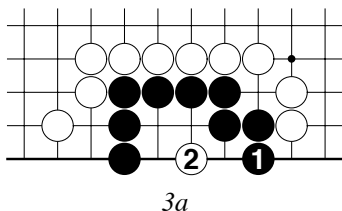
Problem 1n: Der Klumpenvierer ist tot.

Problem 1o: Als *Nakadeform* kann die Pyramidenvier getötet werden.

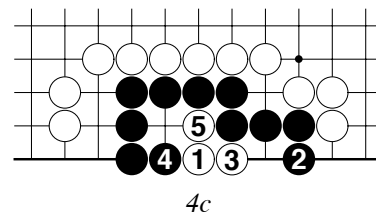
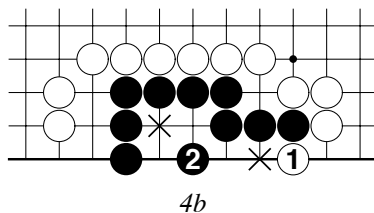
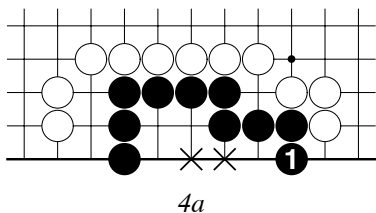


Problem 2: Schwarz am Zug bildet eine lebende Form (die Stuhllehne ist einen Punkt länger). Wenn Weiß allerdings beginnt, ist W1 ein scharfer Angriff. Weil Schwarz diesen Stein nicht fangen kann, gibt es keine zwei Augen. S2 trennt zwar und versucht zu fangen, aber wegen des Schnittes S3 und der schwarzen

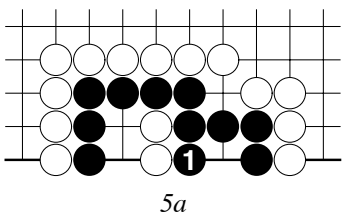
Freiheitsnot ist nach W5 in Dia.2b alles vorbei, Schwarz kann sich von innen nicht nähern und Weiß kann auf X jederzeit schwarze Steine bedrohen (*atari*).



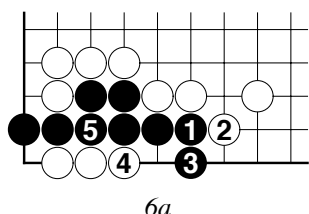
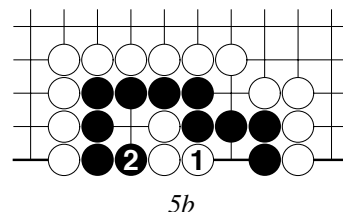
Problem 3: Es ist immer eine gute Idee, den Augenraum so groß wie möglich zu halten, aber in diesem Fall führt das nicht zum Erfolg, weil das Ergebnis eine *Nakadeform* ist, W2 auf den vitalen Punkt tötet. In solchen Fällen ist es oft hilfreich, den vitalen Punkt selber zu nehmen. S1 in 3b führt zum Leben, denn die beiden X sind *miai* zur Bildung von zwei Augen. Weiß am Zug in 3c reicht es, von außen zu spielen, um zu gewinnen.



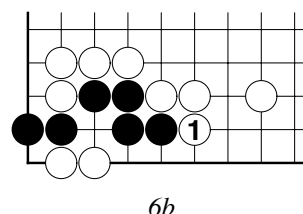
Problem 4: Da der Augenraum nun größer ist, muss Schwarz nicht innen setzen, S1 reicht zum Leben. Wenn Weiß beginnt, ist es ein Fehler, von innen zu spielen. W1 von außen in Dia.4b erzeugt die gleiche Situation wie in Problem 3, und Schwarz kann mit zwei Gebietspunkten leben (ein weißer Zug links neben W1 nötigt Schwarz zu einem Zug auf X). Weiß innen zu spielen wie in Dia.4c ist schlechter. Zwar ist das Ergebnis nun ein *seki*, ohne Gebietspunkte für Schwarz, aber Weiß endet im Gegensatz zu Dia.4b in Nachhand (*gote*). Wenn man berücksichtigt, dass Schwarz in Dia.4c wahrscheinlich rechts von S2 weißes Gebiet reduzieren kann, ist das Ergebnis sogar punktemäßig schlechter für Weiß als Dia.4b.

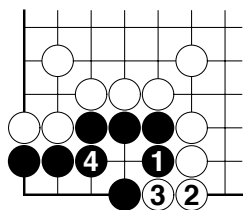


Problem 5: S1 macht sofort zwei Augen, nach W1 sichert S2 aber noch ein *Seki*. Der Unterschied zwischen beiden Anfangszügen beträgt 7 Punkte.

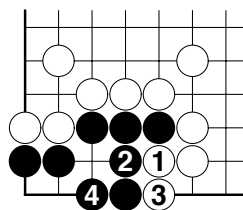


Problem 6: S1 ist der einzige Zug zum Leben in *Seki*. Wenn Schwarz S5 auslässt, tötet ein weißer Zug dort mit einer *Nakadeform*. W1 lässt dem Schwarzen nicht genug Raum zum Leben.

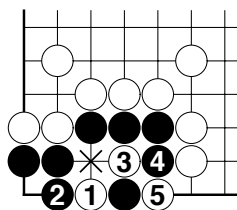




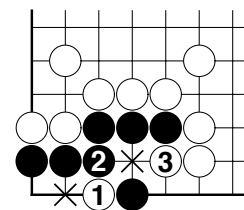
7a



7b

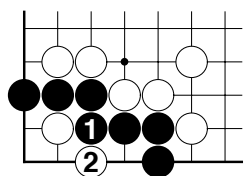


(1-5): 7c

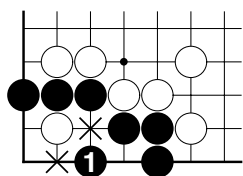


7d

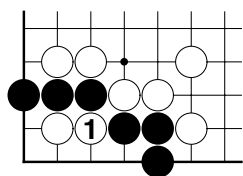
Problem 7: S1 sichert ein Gebiet von 4 Punkten, aber ist ein schwarzer Zug überhaupt notwendig? Wenn Weiß beginnt, von außen zu drücken (Dia.7b), lebt Schwarz auch und hat nur einen Gebietspunkt weniger. Doch Weiß kann innen beginnen und tötet, nach W5 in 7c kann Schwarz auf X wegen Freiheitsnot (*damezumari*) nicht verbinden. Auch S2 hier hilft nicht, die beiden X sind *miai*.



8a

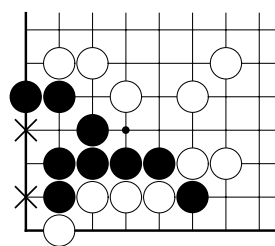


8b

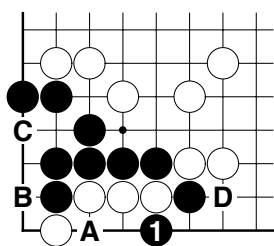


8c

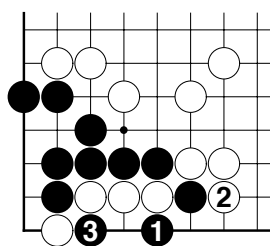
Problem 8: Wenn Schwarz hier den Schnitt deckt, verhindert W2 ein zweites Auge. S1 in 8b ist besser, die X sind *miai* zum Leben. Weiß beginnt in 8c einfach mit dem Schnitt und tötet Schwarz.



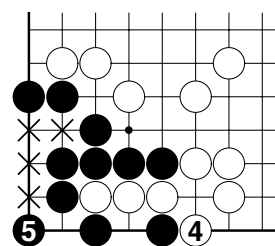
9a



9b

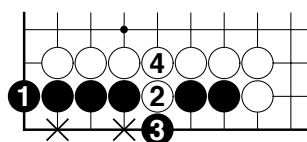


9c

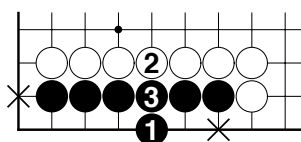


9d

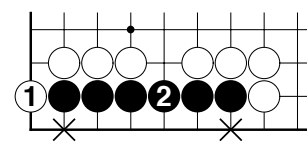
Problem 9: Es sieht erstmal nicht so aus, als ob Schwarz leben könnte, die beiden Markierungen scheinen *miai* zu sein, aber da ist noch ein schwarzer Schnittstein. In 9b droht S1 drei weiße Steine zu fangen. Verhindert Weiß das mit A, so wird SB zur Vorhand (*sente*). Weiß hat keine Zeit für C, sondern muss auf D fangen. Damit bekommt Schwarz beide *Miaipunkte* und lebt. Deshalb muss Weiß in 9c sofort auf W2 spielen, danach aber ist S3 *atari*, Weiß muss nehmen und nach S5 in Dia.9d hat Schwarz eine lebende L-Vier. Schlägt Weiß stattdessen mit W4 den schwarzen Stein S3, so kann Schwarz auf dem gleichen Punkt vier weiße Steine zurückschlagen. Das ist eine sogenannte "Rückschlagfalle" oder auch "Mausefalle" (snap-back, *utte gaeshi*).



10a



10b



10c

Problem 10: Wenn Schwarz hier versucht, soviel Augenraum wie möglich zu schaffen, führt das nicht zum Erfolg. Nach W4 sind die beiden X *miai*, Schwarz ist tot. Beachte, dass wegen W2 rechts von S3 kein Auge mehr entstehen kann. Deshalb muss Schwarz innen beginnen, mit der Idee, nach S1 in 10b entweder zwei Augen links von 1 zu machen oder jeweils eines auf beiden Seiten. Nach W1 ist der schwarze Raum zu klein zum Leben. Selbst nach S2 könnte Schwarz nur durch Besetzen beider markierten Punkte eine gerade Vier erzeugen. Deshalb wird Schwarz S2 nicht setzen, denn seine Steine sind auch danach noch tot.

