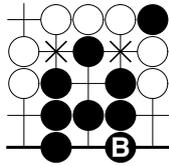
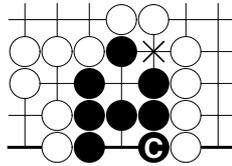


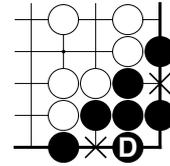
11a



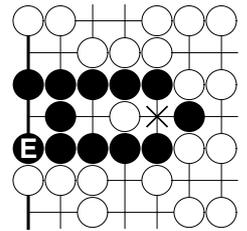
11b



11c



11d



11e

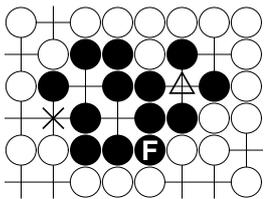
Problem 11a: Ein Zug auf X macht das Auge echt oder unecht.

Problem 11b: Schwarz lebt, die beiden X sind *miai* zur Bildung eines echten Auges.

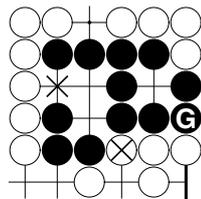
Problem 11c: Schwarz kann auf X leben, Weiß dort töten.

Problem 11d: Schwarz ist tot, beide markierten Punkte sind bereits unechte Augen.

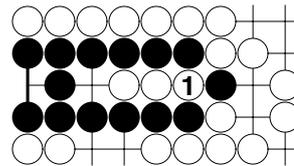
Problem 11e: Weiß tötet auf X, schlägt Schwarz dann zwei Steine, so haben wir eine Problemstellung entsprechend 11a, Weiß setzt erneut auf X und tötet. Schwarz am Zug lebt mit einem Zug auf X.



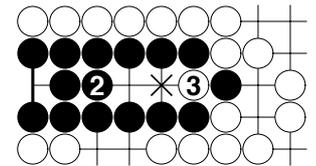
11f



11g



11h1



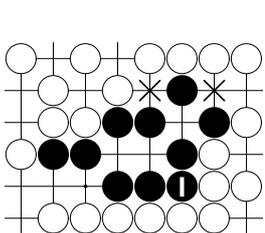
1 at 3: 11h2

Problem 11f: X entscheidet erneut über Leben und Tod. Der Punkt  $\Delta$  kann kein Auge mehr werden.

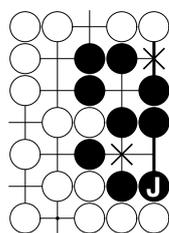
Problem 11g: Weiß kann mit einem Zug auf X eine diagonale Klemmform erzeugen.

Problem 11h1: W1 führt nicht zum Erfolg, denn hier sichern drei geschlagene Steine ein Auge.

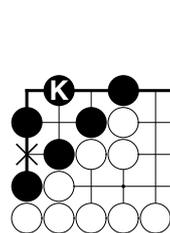
Problem 11h2: Nach W3 nimmt Schwarz auf X und lebt.



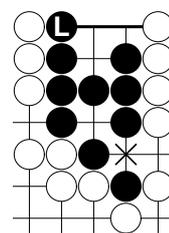
11i



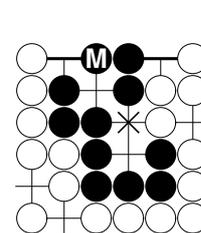
11j



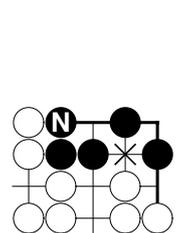
11k



11l



11m



11n

Problem 11i: Schwarz ist tot, er müsste auf beiden X setzen, um zu leben.

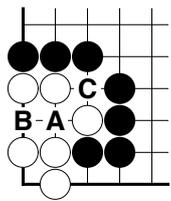
Problem 11j: Auch hier braucht Schwarz zwei Züge zum Leben.

Problem 11k: Ein *Ko* bei X entscheidet über Leben und Tod.

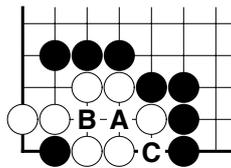
Problem 11l: X bildet das zweite Auge oder zerstört es.

Problem 11m: Auch hier ist X der Schüsselpunkt für Leben oder Tod.

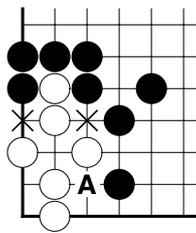
Problem 11n: Zum Leben braucht Schwarz einen Zug auf X.



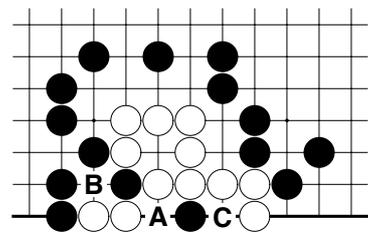
12



13



14



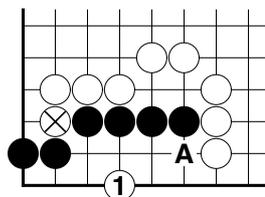
15

Problem 12: SA tötet die weiße Gruppe, denn Weiß kann wegen Freiheitsnot (*damezumari*) nicht auf C setzen, Die Abfolge SA-WB-SC zerstört das weiße Auge.

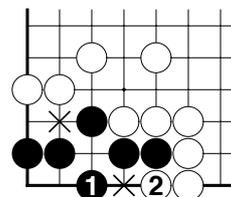
Problem 13: Das sieht etwas komplizierter aus, aber der gleiche Mechanismus funktioniert.

Problem 14: A ist der Schlüsselpunkt für beide Seiten, danach sind die beiden X *miai* für Leben oder Tod.

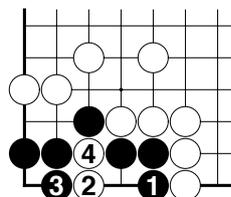
Problem 15: Nach SA kann Weiß wegen *damezumari* nicht auf B nehmen, sondern muss auf C zwei schwarze Steine nehmen. Danach wiederholt Schwarz das gleiche Thema mit einem *horikomi* auf A, um am Schluss mit SB *atari* das Auge zu zerstören. Weiß am Zug lebt einfach mit WB.



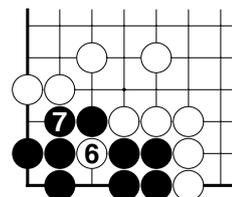
16



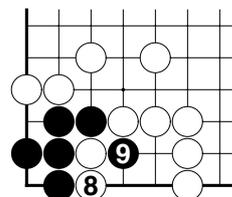
17



17a



17b



17c

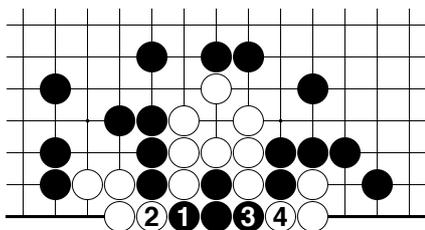
Problem 16: Dieser Zug heißt Affensprung, monkey jump, *saru-suberi*. Er kann vom weißen Stein rechts neben A nicht getrennt werden und ist deshalb ein großer Endspielzug. Hier aber tötet er die schwarze Gruppe, weil er zusammen mit X eine diagonale Klemmform bildet, welche ein Auge zwischen diesen beiden Punkten unmöglich macht. Weiß am Zug lebt einfach mit WA.

Problem 17: S1 sieht wie der vitale Punkt aus, aber nach W2 sind die beiden X *miai* und Schwarz kann kein zweites Auge bilden.

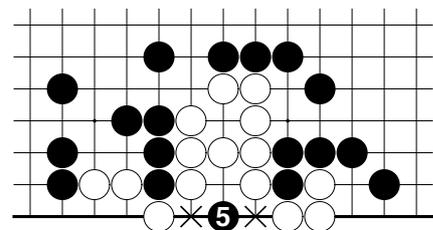
17a: S1 hier ist die einzige Chance und nach W4 muss Schwarz erst einmal schlagen.

17b: W6 wirft erneut ein und Weiß darf jetzt nicht nehmen, weil sonst S7 das Auge zerstören würde, er setzt stattdessen selber auf 7 und lässt sich vier Steine schlagen.

17c: Danach kann er mit einem *ishi no shita* das zweite Auge sichern.

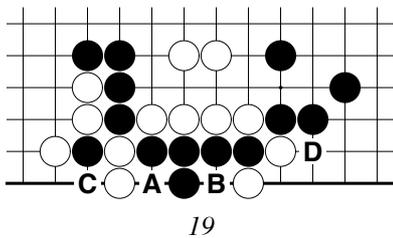


18

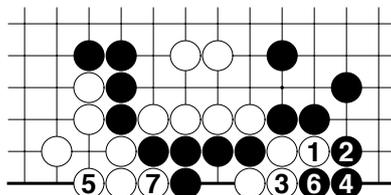


18a

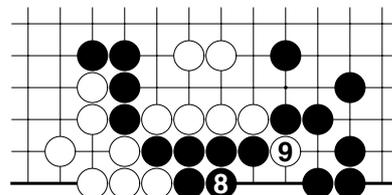
Problem 18: Schwarz opfert vier Steine, um danach auf dem vitalen Punkt das Auge zu zerstören, die beiden X sind wiederum *miai* für ein *kakeme*.



19



19a

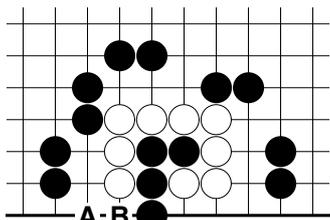


19b

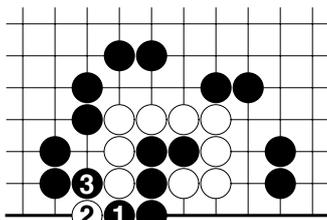
Problem 19: Weiß kann sich weder auf A noch auf B nähern. Schlägt er zuerst auf C um das *damezumari* aufzuheben, so ist Schwarz mit SD schneller.

19a: Weiß muss diesen Punkt selber nehmen und verschafft sich so Zeit für W5.

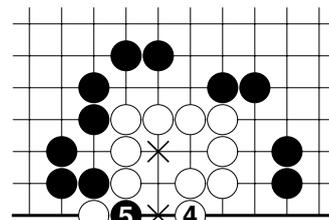
19b: Zwar werden vier weiße Steine geschlagen aber danach erzeugt W9 ein *ishi o shita*, wodurch Weiß seine Steine verbinden kann.



20



20a



20b

Problem 20: Diese Stellung trifft einen blinden Fleck, nach SA-WB fängt Weiß definitiv einen L-Vierer und lebt. Wir können uns schwer vorstellen, dass ein weiterer schwarzer Gefangener daran etwas ändern könnte, aber....

20a: S1 droht anzubinden und es gibt keine Alternative zu W2, S3 schneidet.

20b: Weiß fängt fünf Steine und hat nach dem *horikomi* S5 trotzdem keine zwei Augen, weil die beiden X *miai* sind.