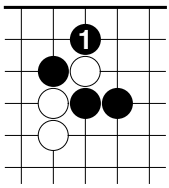
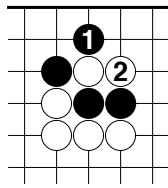


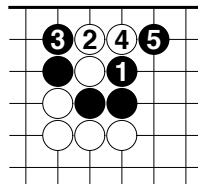
## Lösungen 21 - 30



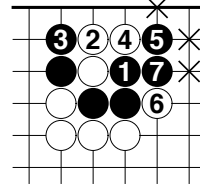
21



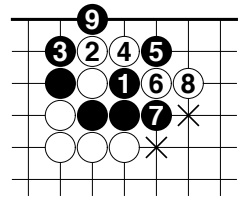
22



22a



22b



22c

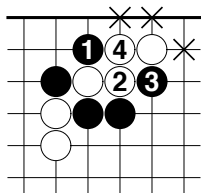
Problem 21: S1 fängt den weißen Stein in einer Treppe. In dieser Stellung nahe am Rand führen auch andere schwarze Züge zum Erfolg, finde heraus, welche es sind.

Problem 22: Hier ist S1 der falsche Zug, weil W2 *atari* auf zwei schwarze Steine ist.

22a: Der einzige Zug, der lokal sicher fängt ist S1 hier. Weiß hat nur noch zwei Freiheiten und alle ihn umgebenden schwarzen Steine haben mehr. Es sieht so aus, als ob die schwarze Gruppe mit drei Steinen auch nur zwei Freiheiten hätte, aber das ist nicht wirklich der Fall.

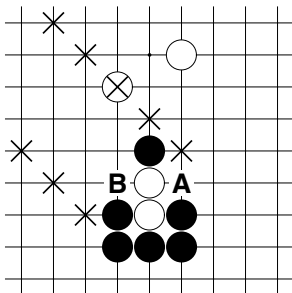
22b: Zwar kann W6 hier spielen, aber Schwarz verbindet mit S5 und hat danach drei Freiheiten.

22c: Oder Weiß schneidet mit W6 hier aber nach S7 steht W6 im *atari* und wenn dieser Zug einen Sinn gehabt haben soll, wird Weiß W8 spielen. Danach haben zwar beide Gruppen um S1 und W2 jeweils zwei Freiheiten, aber nun ist im Gegensatz zu 22a Schwarz am Zug und kann fangen.

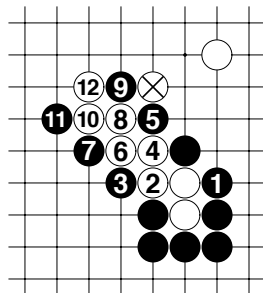


23

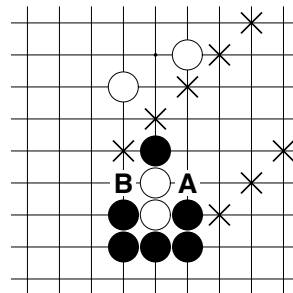
Problem 23: Der zusätzliche weiße Stein ist ein Treppenbrecher, S1 wäre ein Fehler, nach der Abfolge bis W4 haben die weißen Steine drei Freiheiten und Schwarz kann deshalb keine Treppe weiterspielen.



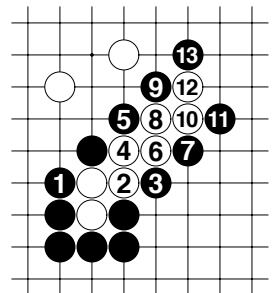
24



24a



24b

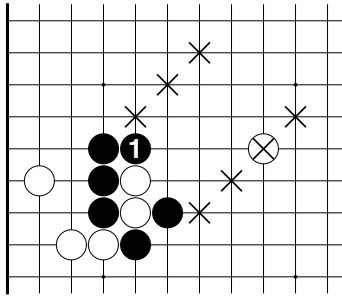


24c

Problem 24: Schwarz kann mit A oder B eine Treppe starten, aber SA wäre ein Fehler, denn der markierte weiße Stein liegt innerhalb des Korridors für Treppenbrecher.

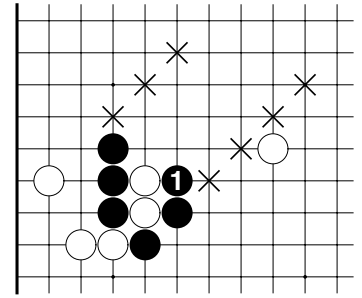
24a: Mit W12 kommt S9 unter Druck und die Treppe ist gebrochen.

24b,c: Wenn Schwarz mit B beginnt, ist lokal alles im Lot, beide weißen Steine liegen außerhalb des Korridors.

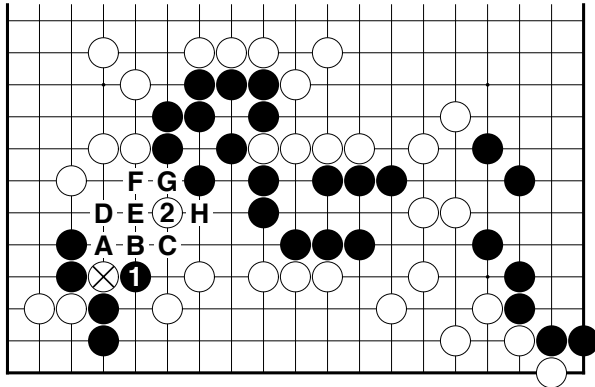


25

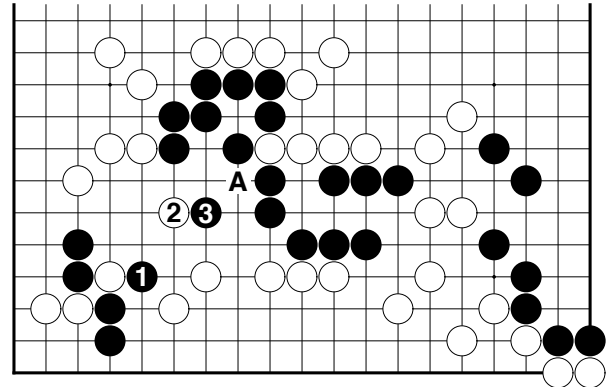
Problem 25: Schwarz hat wieder zwei Möglichkeiten, die Treppe zu starten, von denen die erste offensichtlich falsch ist, denn der weiße Stein liegt im Korridor.  
25a: S1 von dieser Seite ist besser, der Korridor ist frei.



25a



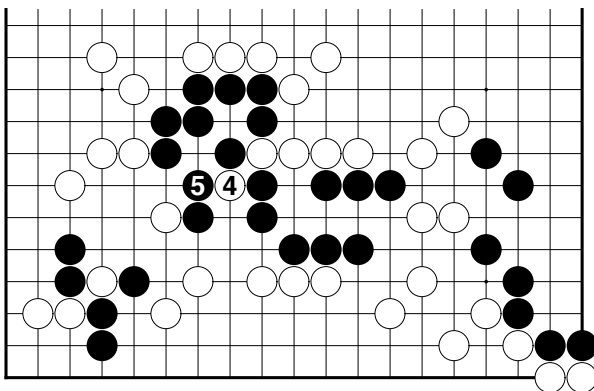
26



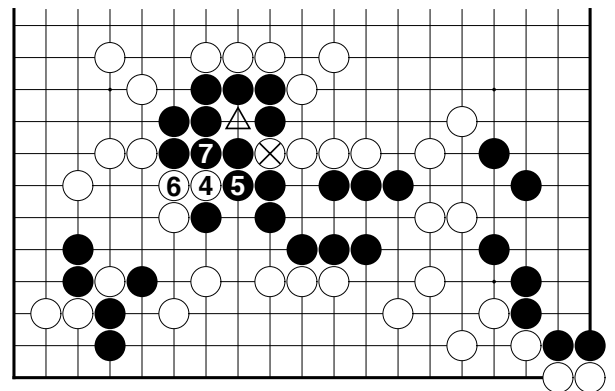
27

Problem 26: Weiß spielt W2 als Treppenbrecher und Schwarz hat acht Möglichkeiten A-H den Schnittstein zu fangen. Spiele alle Möglichkeiten durch.

Problem 27: S3 ist der einzige Zug, der gleichzeitig den Schnittstein in einer Treppe fängt und auch den Schnitt bei A deckt.



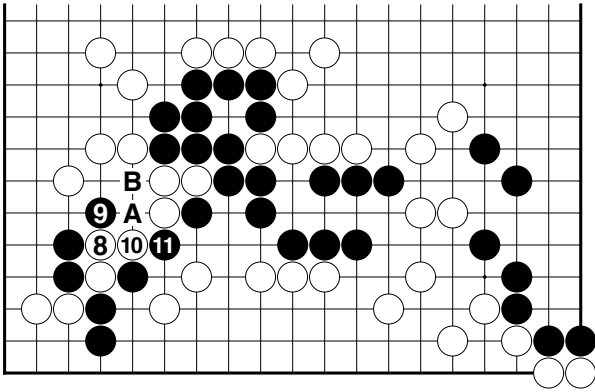
27a



27b

27a: Schneidet Weiß mit W4, so fängt S5 diesen Stein und die Treppe läuft auch noch für Schwarz.

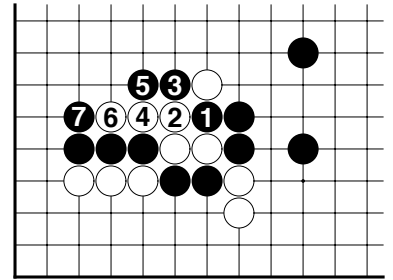
27b: W4 hier droht den Schnitt an und Schwarz muss jetzt sorgfältig spielen. Am einfachsten deckt er den Schnitt mit S5. Allerdings ist W6 Vorhand, denn wenn Weiß selber auf 7 ziehen könnte, würde dieser Stein zusammen mit WX eine parallel Klemmform bilden, die das Auge bei  $\Delta$  unecht machen würde. Dann hätte die gesamte schwarze Gruppe nur noch ein Auge und wäre tot. S7 ist deshalb notwendig und auch möglich, denn selbst danach läuft die Treppe noch für Schwarz, wie das nächste Diagramm zeigt.



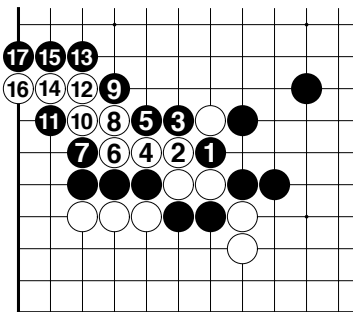
27c

27c: Wenn Weiß nun auf A spielt, werden seine Steine auf B geschlagen.

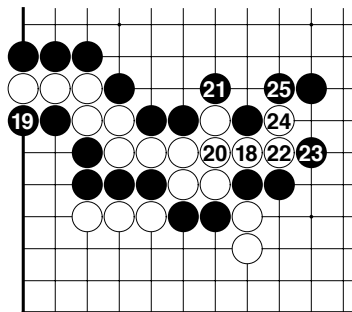
Problem 28: Schwarz kann eine Treppe spielen, wobei er mit S5 einmal strecken muss, damit S3 nicht in Freiheitsnot kommt.



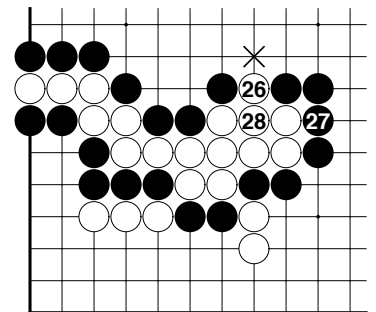
28



29



29a

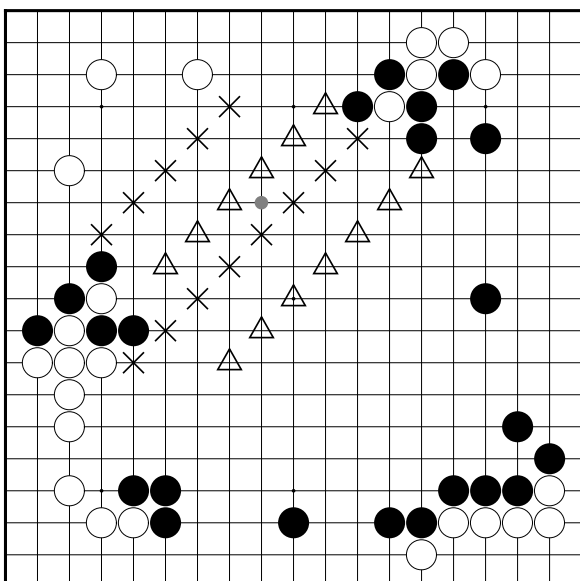


29b

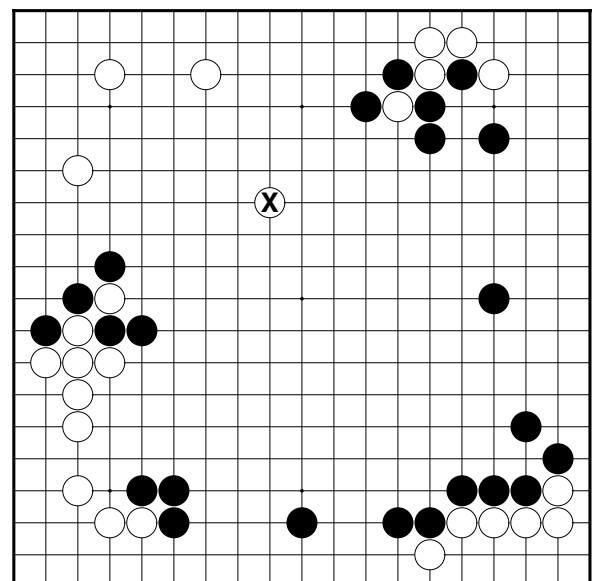
Problem 29: S1 leitet eine Drehtreppe ein. Nach S17 hat Weiß keine andere Möglichkeit, als S1 zu schlagen.

29a: Mit S19 kann Schwarz erfolgreich drücken, W20 verbindet und S21 startet die nächste Treppe, wobei Weiß nach S25 vor dem gleichen Dilemma steht, er muss schlagen,

29b: wird erneut gequetscht und schließlich werden alle weißen Steine auf X geschlagen.



30



30a

Problem 30: Hier laufen zwei Treppen gegeneinander. Wenn Weiß in das überlappende Gebiet spielt, bricht ein solcher Stein beide Treppen, wie im nächsten Diagramm sichtbar.

30a: Aus diesem Grunde sollte Schwarz am Zug es dazu nicht kommen lassen und einen der beiden weißen Steine, die eine Treppe auslösen können sofort schlagen.

Generell gilt die Regel, dass man eine offene Treppe so früh wie möglich eliminiert, indem man die betroffenen Steine schlägt oder wenigstens so zieht, dass der Spielpartner keinen für ihn günstigen Treppenbrecher spielen kann, denn dieser kann wie in diesem Beispiel eventuell eine doppelte Drohung bedeuten.