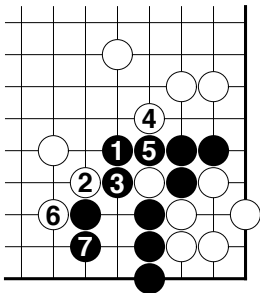
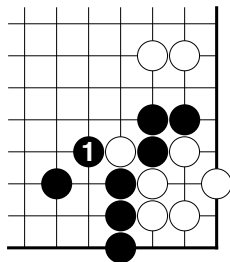


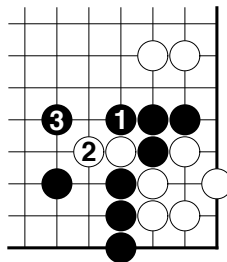
Lösungen 31 - 40



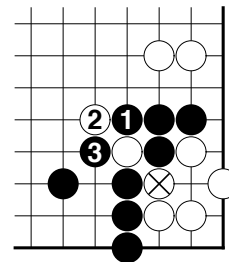
(1-7): 31



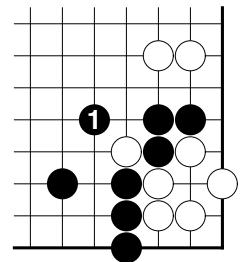
32



32a



(1-3): 32b



32c

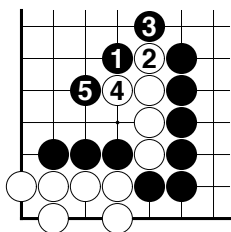
Problem 31: S1 fängt den Schnittstein mit *geta* und sichert zugleich an dieser Stelle ein Auge. Weiß kann noch lokale Drohzüge spielen aber das schwarze Leben nicht verhindern. Da die Treppe beginnend mit S3 nicht für Schwarz läuft, ist S1 der einzig richtige Zug

Problem 32: Dieser Zug fängt den weißen Stein nicht lokal sondern allenfalls in einer Treppe und ist deshalb nicht der beste Zug.

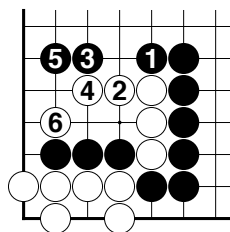
32a: Dieser Zug fängt zwar lokal aber Weiß hat eine andere Möglichkeit für W2.

32b: Und das ist dieser Umbieger auch Kralle genannt, die japanische Bezeichnung für diese Form heißt *hane*. Weiß kann evtl. zu gegebener Zeit diesen Zug spielen und wenn Schwarz W2 nicht fangen kann, bildet dieser Stein zusammen mit X eine diagonale Klemmform, welche ein Auge zerstört, das kann evtl. nachteilig sein.

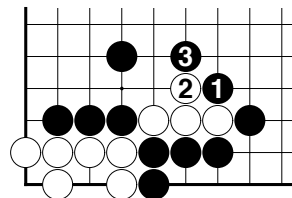
32c: S1 als *geta* fängt lokal mit einem Zug sauber und sicher und ist deshalb der beste Zug.



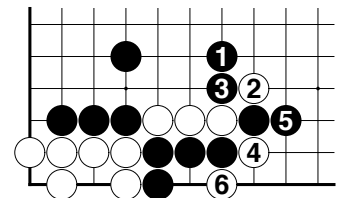
33



33a



34



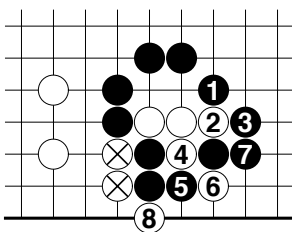
34a

Problem 33: S1 fängt die weißen Schnittsteine sicher.

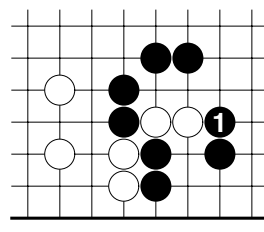
33a: Wenn Schwarz direkter spielt führt das zum Verlust, hier gibt es Varianten, die aber alle für Schwarz schlechter sind als die richtige Lösung.

Problem 34: Schwarz muss hier sehr direkt spielen.

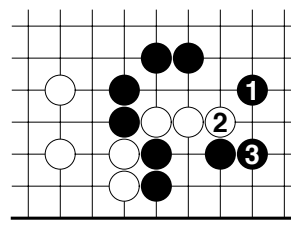
34a: Ein Netz funktioniert hier nicht.



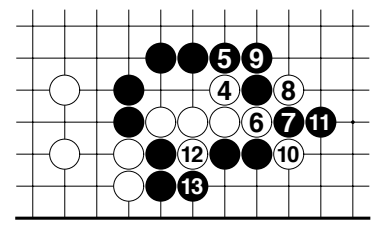
35



35a



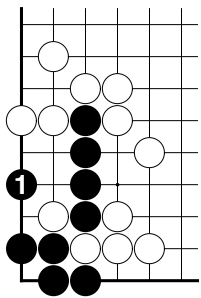
35b



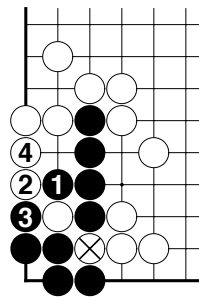
35c

Problem 35: Wegen der beiden X markierten Steine muss Schwarz einen weißen Zug auf 4 immer mit 5 beantworten. Gleichzeitig muss er aber W2 auf S3 beantworten, wenn er mit S1 beginnt und diese Kombination von Bedingungen führt dazu, dass Weiß nicht gefangen werden kann. Nach W8 sind die drei schwarzen Steine verloren. Aus diesem Grunde ist S1 ein Fehler.

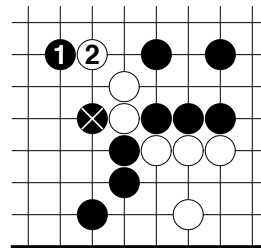
35a: Schwarz sollte hier die Schnittsteine enger umfassen, S1 hier fängt sicher und unkompliziert.
 35b,c: Zwar gibt es auch noch diese Möglichkeit für S1, weil jetzt W2 mit einem Streckzug (*nobi*) beantwortet werden kann, aber man muss dann auch die gesamte Sequenz im Kopf rechnen können. S1 in 35a ist der einfachere Zug.



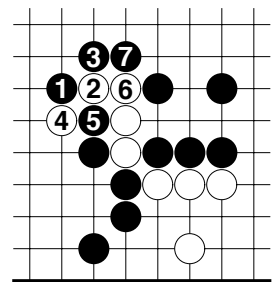
36



(1-4): 36a



37



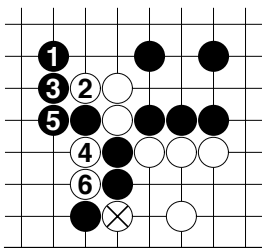
37a

Problem 36: S1 ist der einzige Zug, der das zweite Auge sichert.

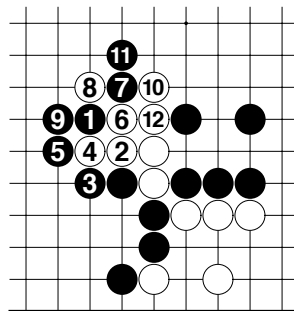
36a: S1 als *atari* ist ein Fehler, denn W2 zerstört das Auge.

Problem 37: In Diagramm 13 der Lektion hatten wir gelernt, dass S1 auf 2 gespielt nicht erfolgreich ist, sondern das Netz etwas weiter aufgezogen werden muss. Die Form von X und S1 erinnert an die Bewegung des Pferdes beim Schach und heißt auf japanisch *keima*. Wenn Weiß hier auf 2 antwortet, muss Schwarz mit S3 blocken (*osae*).

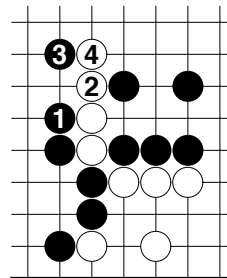
37a: Das Netz hält, Weiß ist gefangen.



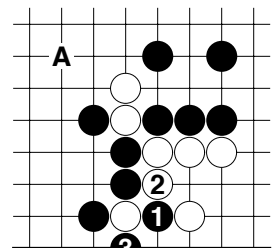
38



38a



38b



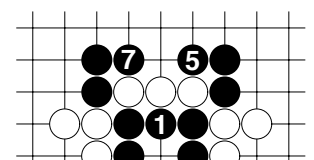
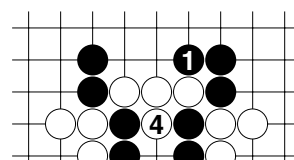
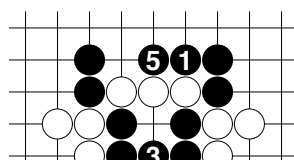
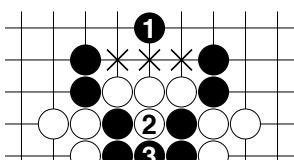
(1-3): 38c

Problem 38: Der markierte Stein ist hinzugefügt und das ändert alles. Das *keima* S1 fängt jetzt nicht mehr, die beiden schwarzen Steine sind verloren.

38a: Auch das Strecken S3 ist nicht ausreichend, um den Weißen aufzuhalten.

38b: Auch ein Kontaktzug S1 ist nicht erfolgreich. Das Ergebnis der Analyse ist also, das Weiß lokal nicht gefangen werden kann.

38c: Wenn Schwarz hier ziehen möchte ist es deshalb das beste, den weißen Stein zu schlagen, weil danach SA funktioniert.

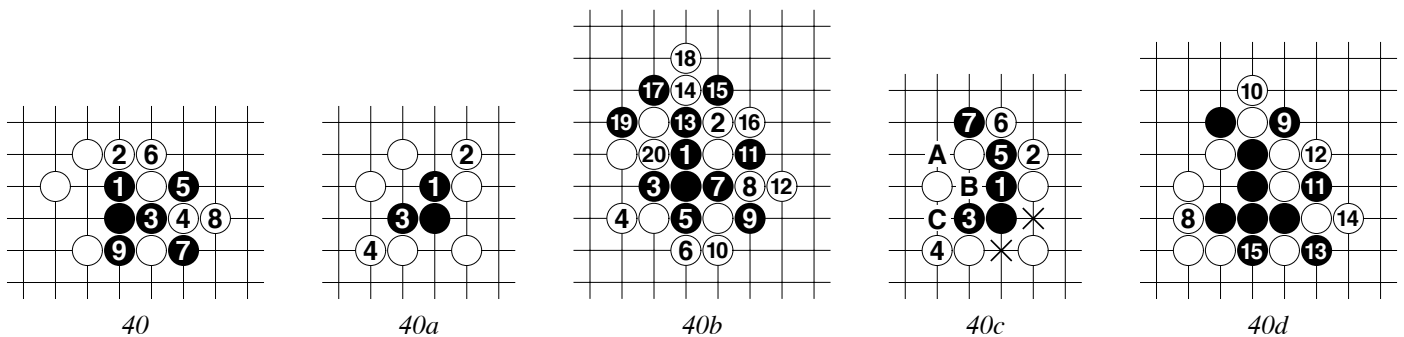


Problem 39: S1 spannt ein Netz auf, Weiß kann nicht entkommen, aber Schwarz hat vergessen, die Freiheiten zu zählen. Nach dem Abtausch W2/S3 haben beide Seiten drei Freiheiten und Weiß am Zug gewinnt das Rennen. Richtig wäre es gewesen, eine weiße Freiheit zu nehmen, aber das nächste Diagramm zeigt, dass es nicht irgendeine Freiheit sein darf.

39a: Wenn Schwarz außen beginnt, ist Weiß schneller.

39b: Die Alternative für S3 ist nicht besser.

39c: Schwarz muss innen beginnen, dann entspricht die Form außen einem Kranichnest, so dass Weiß nicht entkommen kann. Weiß muss einen Näherungszug auf 6 investieren, der dem Schwarzen keine Freiheit nimmt, dadurch gewinnt Schwarz. Wenn Weiß W2 auf 3 zieht, nimmt Schwarz einfach eine weiße Freiheit und gewinnt ebenfalls.



Problem 40: Dies ist das wahrscheinlich bekannteste klassische Problem. Für einen Anfänger ist es etwas zu schwierig, um es alleine zu lösen, aber den Lösungsweg zu verfolgen ist sehr lehrreich. Nach S1 darf Weiß nicht blocken, sonst entkommt Weiß mit einer Serie von *ataris*.

40a: Wegen der Symmetrie der Stellung gilt in dieser Richtung das gleiche.

40b: Danach führt der direkte Weg nicht zum Erfolg, Schwarz ist gefangen.

40c: Dieser Zug entspricht S17 aus dem letzten Diagramm mit dem Unterschied, dass Schwarz die beiden markierten Freiheiten noch hat. Es droht unmittelbar SA/WB und Schwarz bricht auf C aus.

40d: W8 verhindert das, aber nun führen die *ataris* zum Erfolg. In der Folge bis S15 kann sich Schwarz befreien.