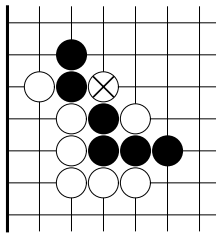
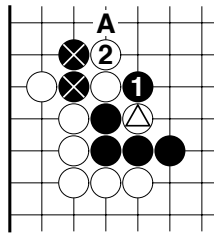


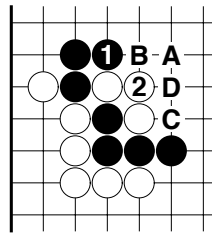
Lösungen 41 - 50



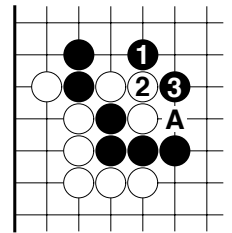
Problem 41



41a



41b



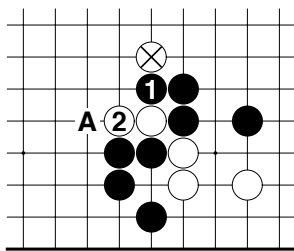
41c

Problem 41: Zunächst einmal ist zu klären, welcher der beiden weißen Steine wichtiger ist. Das ist der markierte Stein, denn er trennt die beiden schwarzen Ketten.

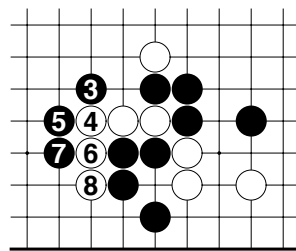
41a: Der direkte Fangversuch mit S1 hier scheitert, die beiden schwarzen X-Steine kommen in Gefahr, und die Treppe mit SA läuft nicht wegen des weißen Δ.

41b: Das *atari* ist auch nicht erfolgreich, weil nach W2 ein *geta* nicht funktioniert. Nach SA oder SB entkommt Weiß auf C, nach SC beliebig auf WA, WB oder WD und nach einem schwarzen Zug auf D entkommt Weiß mit B.

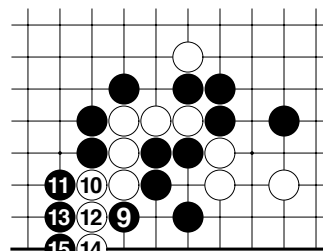
41c: Schwarz muss mit einem *geta* beginnen. Wenn Weiß mit W2 auf A zieht, schneidet Schwarz auf 2 und fängt den wichtigeren Stein.



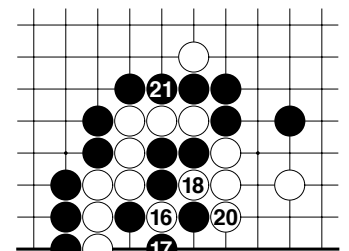
Problem 42



42a



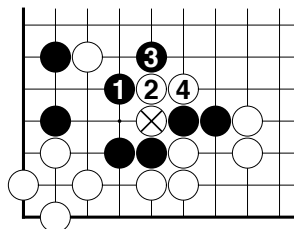
42b



(16-21) 19 at 16: 42c

Problem 42: Jeder Versuch, den Schnittstein zu fangen, kann nur mit S1 beginnen. Danach scheitert eine Treppe beginnend mit SA an dem weißen Stein X.

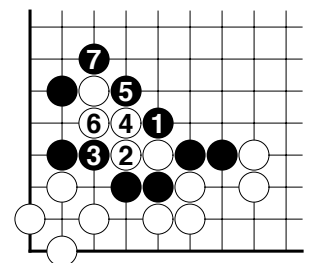
42a-c: Aber Schwarz kann eine offene Treppe *yurumi schicho* spielen. Weiß am Zug hat nie mehr als zwei Freiheiten, und die angrenzenden schwarzen Steine haben genügend Freiheiten.



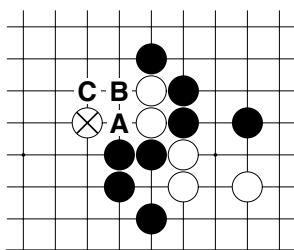
Problem 43

Problem 43: Wenn Schwarz den Schnittstein X fangen will, funktioniert ein *geta* nicht, Weiß entkommt.

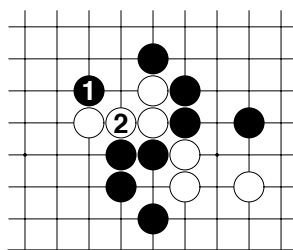
43a: Aber Schwarz kann hier einfach eine Treppe spielen.



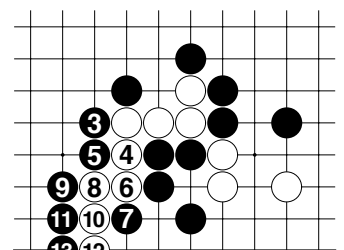
43a



44a



44b

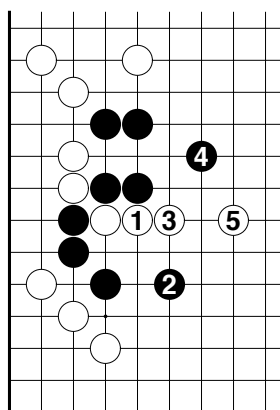


44c

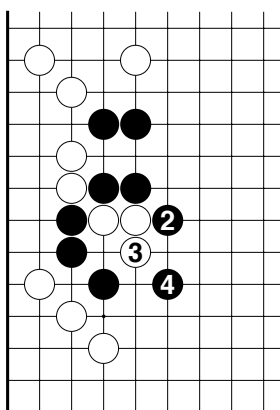
Problem 44: Die weißen Steine haben gute Form, die Treppe SA/WB/SC scheitert an X.

44a: Die Form ist oft gut geeignet, wenn Steine flüchten müssen, aber sie hat eine Schwachstelle und das ist S1. Dieser Punkt ist der fehlende, um einen Bambus *takefu* zu komplettieren. Es droht auf 2 unmittelbar zu fangen und deshalb gibt es zu W2 keine Alternative.

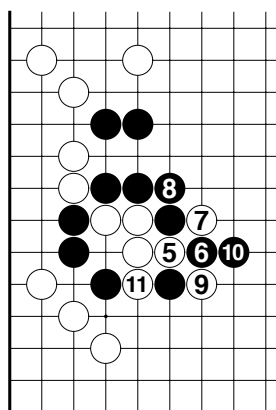
44b: Aber danach funktioniert eine offene Treppe, Weiß ist gefangen.



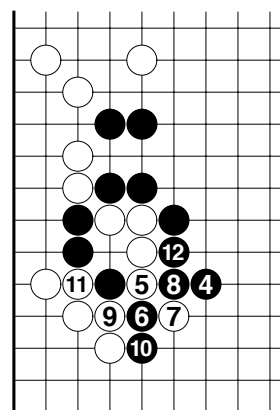
Problem 45



45a



(5-11): 45b



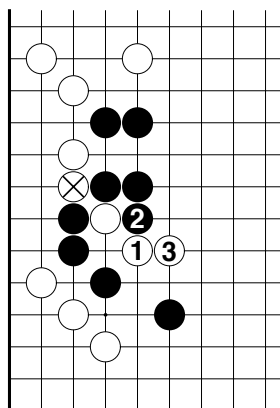
45c

Problem 45: Wenn Schwarz nach W1 nicht versucht, die weißen Steine zu fangen, hat er zwei getrennte Gruppen und Probleme. Deshalb ist ein Fangversuch eine Analyse wert.

45a: Wenn Schwarz hier mit S4 ein Netz aufzieht, ist seine Struktur zu schwach.

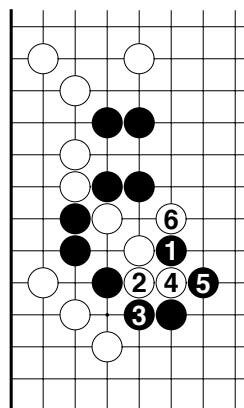
45b: Weiß entkommt mit einer Serie von *ataris*.

45c: In solchen Fällen funktioniert das *keima* S4 oft besser, so auch hier. Der stärkste Ausbruchversuch ist dieser, aber er scheitert an einer Mausefalle.

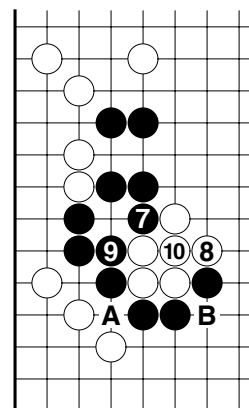


Problem 46

Problem 46: Natürlich kann der Schnittstein in einer kurzen Treppe gefangen werden. Aber beachte, dass Weiß eventuell mit W1 entkommt. Dieser Stein bildet zusammen mit X eine diagonale Klenform, die das Auge zerstört und das kann evtl. wichtig sein.



46a



46b

Insofern lohnt es sich, darüber nachzudenken, ob W1 nicht gleich mitgefangen werden kann.

46a: Ein Anlegezug *tsuke* ist hier zu eng. Weiß kann flüchten.

46b: Zwar kann man hier als Schwarzer noch ein schönes *shibori* spielen, bei dem man den Schnittstein in Vorhand (*sente*) fängt, es, wenn man beide weißen Steine des

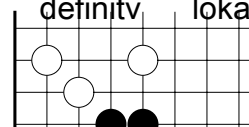
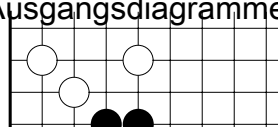
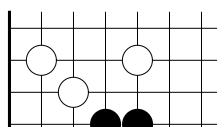
aber besser wäre

46c-e: S1 hier in Form eines Netzes erfüllt diese Aufgabe. Die nächsten beiden Diagramme zeigen, dass Weiß nicht flüchten kann

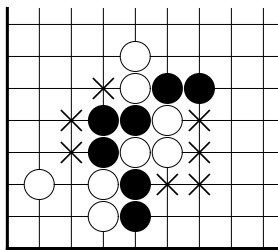
Ausgangsdiagrammes

definitiv

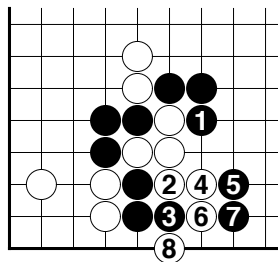
lokal



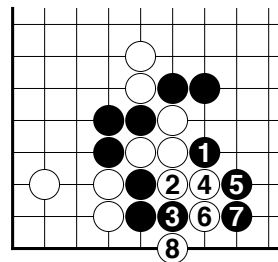
fangen könnte.



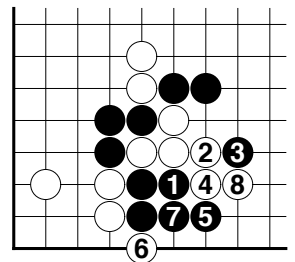
Problem 47



47a



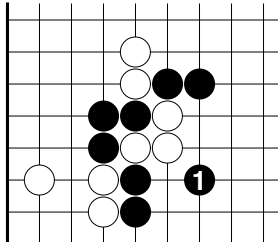
47b



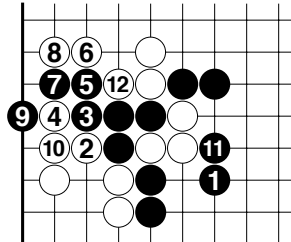
47c

Problem 47: Beide Gruppen haben hier jeweils drei Freiheiten. Schwarz muss also entweder sofort eine weiße Freiheit besetzen, oder sich vergewissern, dass Weiß nicht direkt fangen kann.

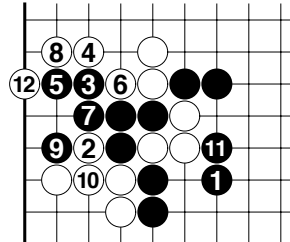
47a-c: Wenn Schwarz eine weiße Freiheit nimmt, kann er den Weißen nicht aufhalten.



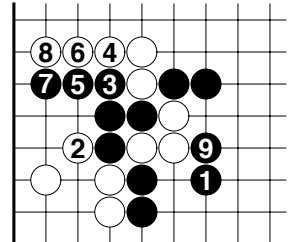
47d



47e



47f

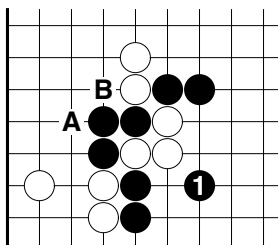


47g

47d: Dieses *geta* fängt lokal, aber die Frage ist nun, ob Weiß schneller ist.

47e-f: Wenn Schwarz S3 wie in diesen Diagrammen spielt, verliert er das Rennen tatsächlich.

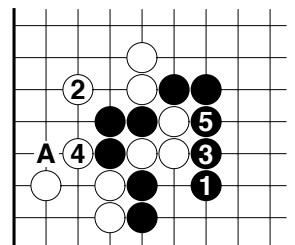
47g: Schwarz muss mit S3 einmal strecken, um genügend Freiheiten zu behalten.



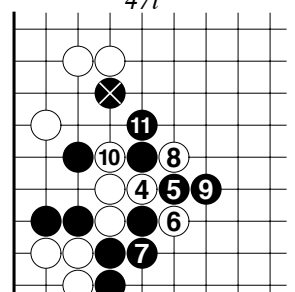
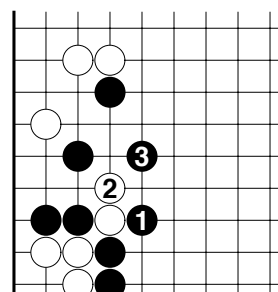
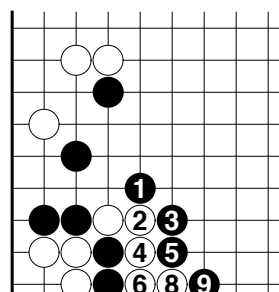
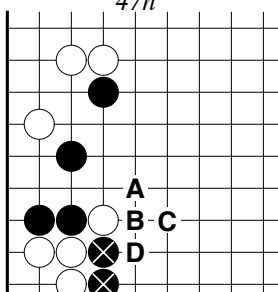
47h

47h: W2 auf A oder B macht keinen Unterschied, du kannst das selber untersuchen.

47i: Bei korrektem Spiel beider Seiten, wird dieses Ergebnis entstehen. Weiß ist gefangen, hat aber seine beiden Gruppen verbunden. Warum kann Schwarz mit S3 auf A nicht trennen?



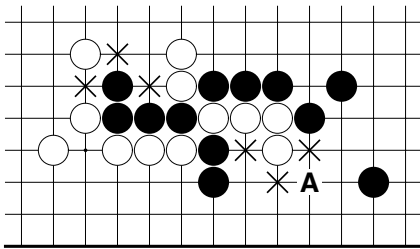
47i



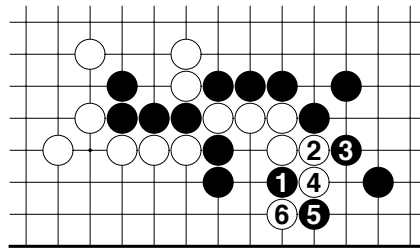
Problem 48: In dieser Stellung denkt man zuerst an eine offene Treppe mit SA/WB/SC/WD.

48a: Aber dafür haben die markierten Steine nicht genügend Freiheiten.

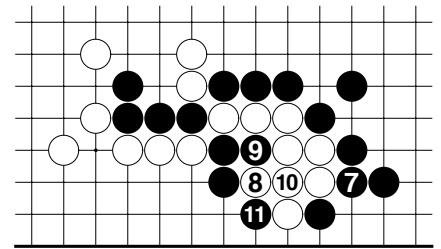
48b-c: Wenn Schwarz zuerst das *atari* gibt und dann ein *geta* spielt ist er erfolgreich. Weiß kann wegen des markierten Steines nicht entkommen.



Problem 49



49a

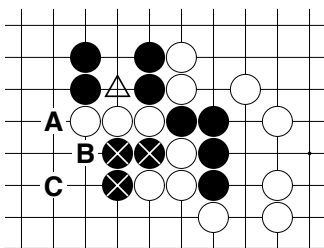


49b

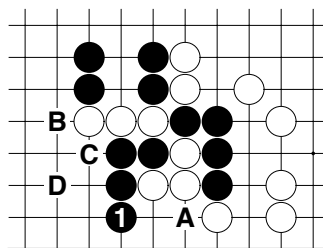
Problem 49: Die beiden L-förmigen Ketten haben jeweils drei Freiheiten, insofern kann ein schwarzes *geta* auf A nicht zum Erfolg führen, weil Weiß einfach eine schwarze Freiheit nimmt und gewinnt.

49a: Schwarz muss sofort eine weiße Freiheit nehmen und ist erfolgreich mit diesem S1 *hanatsuke* "auf die Nase" der weißen Steine (*hana* = Nase, *tsuke* = anstoßen). Nach W6 darf Schwarz S1 nicht decken, weil sonst S5 geschlagen wird und er in der Folge verliert.

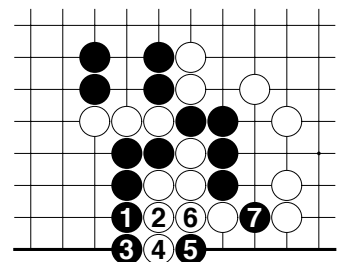
49b: Die Kombination S7/S9 quetscht die weiße Form zusammen und gewinnt.



Problem 50



50a

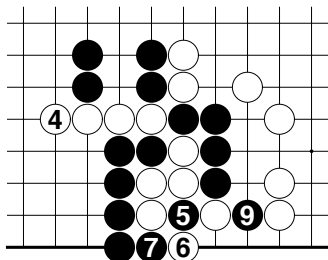


50b

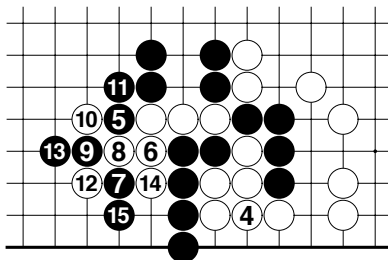
Problem 50: Eine sehr lehrreiche Stellung, eine einfache Treppe beginnend mit SA funktioniert nicht, weil Weiß noch eine zusätzliche Freiheit bei Δ hat. Eine offene Treppe SA/WB/SC ist ebenfalls nicht erfolgreich, weil die markierte schwarze Kette dafür zwei Freiheiten zuwenig hat. Kann Schwarz die Freiheiten in Vorhand vermehren?

50a: S1 droht bei A zu fangen und verschafft gleichzeitig die benötigten beiden zusätzlichen Freiheiten, sofern Weiß auf A direkt deckt.

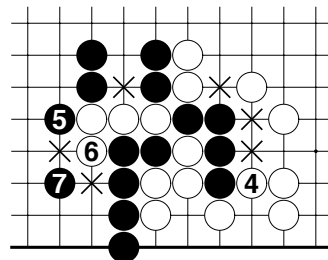
50b: Deckt Weiß indirekt, um die schwarzen Freiheiten zu reduzieren, so verzichtet Schwarz auf ein *atari* bei 4, sondern streckt erneut zum Rand. Wenn Weiß erneut mit W4 die schwarze Freiheitsvermehrung verhindern will, wird er selbst gefangen.



50c



50d

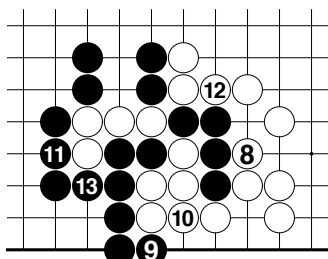


50e

50c: Ein weißer Zug W4 am unteren Rand ist aber nötig. Spielt Weiß W4 hier, so wirft Schwarz mit S5 ein und fängt die weißen Steine wegen der zusätzlichen Schwäche bei 9 (W8 auf 5).

50d: Wenn Weiß das verhindert, indem er seine Schwächen am Rand beseitigt, hat Schwarz genügend Freiheiten, um eine offene Treppe zu spielen.

50e: Aber gerade, wenn man glaubt, die Lösung gefunden zu haben, macht der Gegner plötzlich einen Zug, den man übersehen hat. W4 hier beseitigt ebenfalls die Schwächen, nimmt aber gleichzeitig der anderen schwarzen Gruppe eine Freiheit. Da eine direkte Treppe nicht möglich ist, kann Schwarz die weißen Freiheiten nicht ausreichend reduzieren und verliert das Rennen.



50f

50f: Zwar verliert Schwarz seine vier Steine, das Ergebnis ist aber trotzdem gut für ihn, weil er nach außen große Stärke aufgebaut hat.