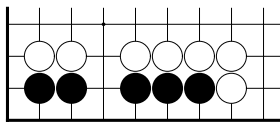
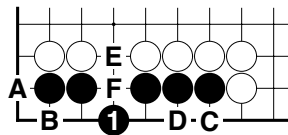


Lösungen 51 - 60

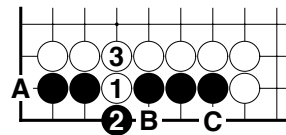
© Hartmut Kehmann



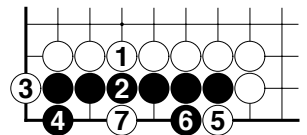
Problem 51



51a



51b

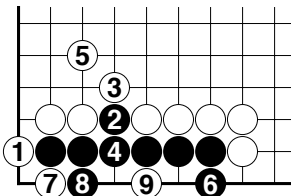


51c

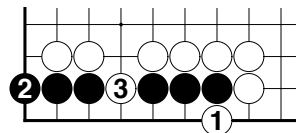
51a: S1 ist der einzige Zug, der Schwarz das Leben sichert. Danach Kann Weiß nur noch mit A und C drohen, aber SB und SD sichern jeweils ein Auge. Auch WE muss noch mit SF beantwortet werden.

51b: Nach dieser Abfolge kann Schwarz zwar auf A ein Auge links von S2 erzeugen, aber rechts davon sind B und C *miai* zur Zerstörung eines zweiten Auges.

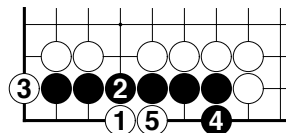
51c: Falls S2 auf 3 erzeugt W3 auf 2 die gleiche Stellung wie in 51b, nachdem Schwarz dort auf A gezogen hätte, Schwarz ist tot.



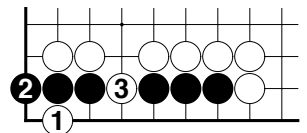
51d



51e

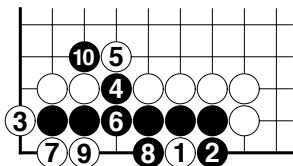


51f

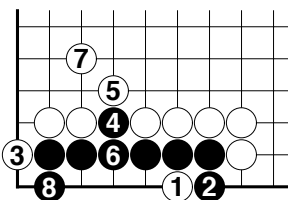


51g

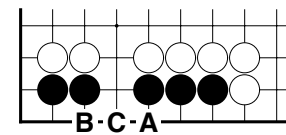
51d-g: Zeigt weitere Möglichkeiten, die schwarze Gruppe zu töten.



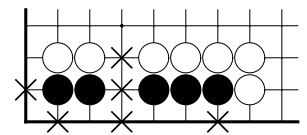
(1-10): 51h



51i



51j



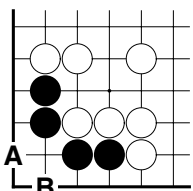
51k

51h: W1 hier ist nicht so gut. Zwar kann Schwarz einäugig gehalten werden, aber nur auf Kosten einer erheblichen eigenen Formschwäche, die Schwarz mit S10 eventuell nutzen kann.

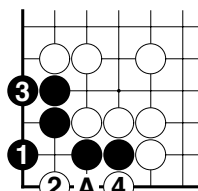
51i: Beseitigt Weiß diese Schwäche mit W7, so kann Schwarz leben. W1 in 51h ist deshalb ein Fehler.

51j: Weiße Anfangszüge auf A oder B führen nicht zum Erfolg, denn die schwarze Antwort C sichert in jedem Fall zwei Augen.

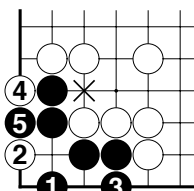
51k: Weiß hat also insgesamt sechs Möglichkeiten für seine Anfangszüge, welches der beste ist, hängt von der Umgebung ab.



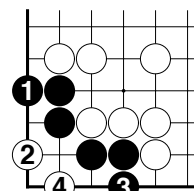
Problem 52



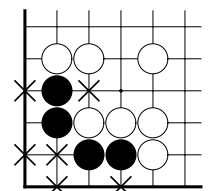
52a



52b



52c



Problem 52d

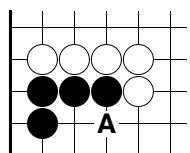
Problem 52: Wenn Schwarz beginnt, kommen die beiden Züge A und B in Frage. Einer von beiden führt zum Erfolg, der andere nicht.

52a: Nach W4 kann Schwarz wegen *damezumari* nicht auf A trennen und bleibt deshalb einäugig.

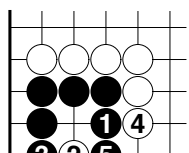
52b: Wegen der markierten Freiheit ist die Trennung auf der anderen Seite möglich, Schwarz lebt.

52c: Wenn Schwarz versucht, seinen Augenraum möglichst groß zu halten, reicht das nicht aus. Das Resultat ist ein L-Vierer in der Ecke und in Lektion 7 werden wir untersuchen, warum die schwarze Gruppe nicht leben kann.

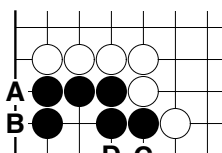
52d: Weiß am Zug hat diverse Möglichkeiten, schwarzes Leben zu verhindern.



Problem 53



53a

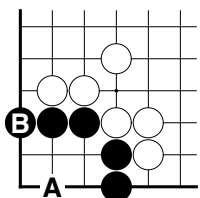


53b

Problem 53: Ein weißes *hane* auf A ist offensichtlich ausreichend, um Schwarz zu töten. Wie könnte Schwarz leben?

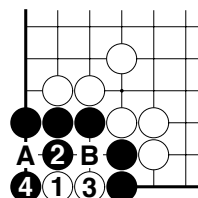
53a: Schwarz kann den gleichen Punkt nehmen oder

53b: besser ein *hane* spielen, das vergrößert den Augenraum. WA kann mit SB beantwortet werden und WC mit SD.

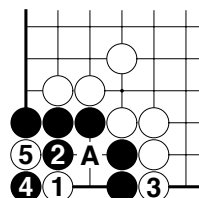


Problem 54

Problem 54: Schwarz hat hier mit B gestreckt, statt auf den vitalen Punkt A zu spielen, kann Weiß das ausnutzen?



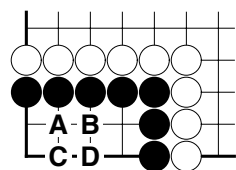
54a



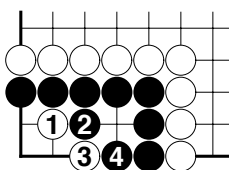
(1-5): 54b

54a: W1 ist der richtige Ansatz, aber W3 ist falsch. Nach S4 schlägt Weiß das *Ko* auf A, aber Schwarz spielt ein *oshitsubushi* auf B und gewinnt.

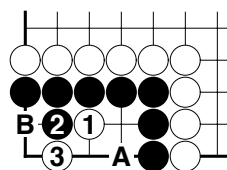
54b: Richtig ist es, W3 hier zu spielen. Schwarz hat nur S4 und nun haben wir ein echtes *Ko*. Wenn Weiß eine Drohung ignoriert, gewinnt er mit WA.



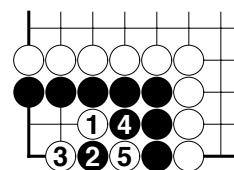
Problem 55



55a



55b



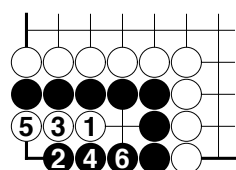
(1-5): 55c

Problem 55: Diese L-Form umfasst acht Schnittpunkte, sie lebt.

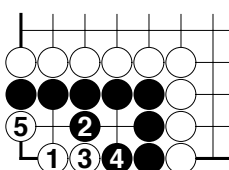
55a: Dieser Anfangszug ist offensichtlich ein Fehler.

55b: Wenn Weiß hier beginnt, muss Schwarz richtig antworten. S2 hier ist falsch. Weiß hat z.B. die Möglichkeit, nach SA, ein *Ko* auf B zu beginnen.

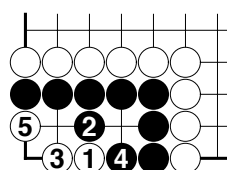
55c: S2 hier führt ebenfalls zu einem *Ko*.



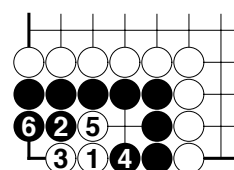
55d



55e



55f



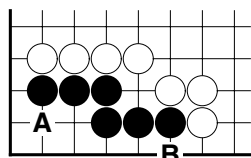
55g

55d: S2 hier ist die einzige richtige Antwort, das Ergebnis ist ein *Seki* in Vorhand für Weiß.

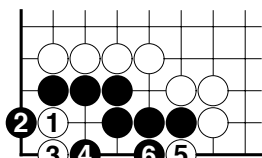
55e: Auch diese Sequenz ergibt ein *Seki*, aber Weiß endet hier in Nachhand.

55f: Mit Zugumstellung bekommen wir die gleiche Situation.

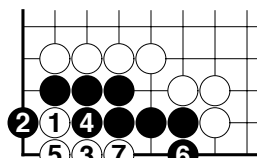
55g: S2 hier kann auch zu einem *Seki* führen, aber es besteht die Gefahr, dass W5 auf 6 gespielt wird, wobei Weiß immerhin ein indirektes *Ko* bekommt.



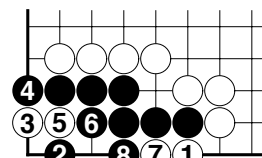
Problem 56



56a



56b

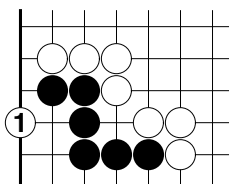


56c

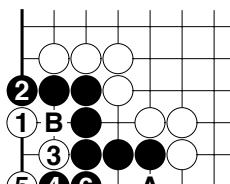
Problem 56: Auch diese schwarze Gruppe lebt, wir werden WA und WB untersuchen.

56a: Schwarz hat keine Probleme, zwei Augen zu formen.

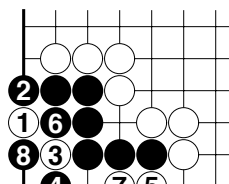
56b: Wenn Weiß W3 als Diagonalzug *Kosumi* spielt, hofft er auf ein *Ko* in der Ecke, aber das *atari* S4 zerstört diese Möglichkeit. Nach W7 hat Schwarz in Abhängigkeit von der Anzahl seiner Außenfreiheiten mindestens ein *Seki* oder lebt mit Gebiet, denn der L-Vierer in dieser Anordnung ist auch in der Ecke keine *Nakadeform*.



Problem 57



57a

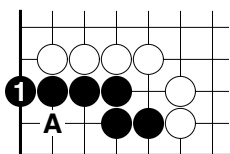


(1-8): 57b

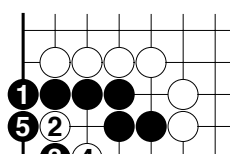
Problem 57: Die schwarze Formation hatten wir als lebend eingestuft, doch manchmal wird anders angegriffen, als man erwartet hat.

57a: Nach S6 sind A und das *oshitsubushi* B *miai*.

57b: Auch so kommt Weiß nicht zum Erfolg.



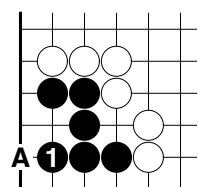
Problem 58



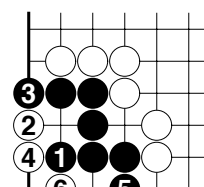
58a

Problem 58: Die schwarze Formation sollte auf A verteidigt werden, Schwarz hat aber auf A gestreckt.

58a: In der Folge spielt Weiß auf den vitalen Punkt und erzeugt ein *Ko* um das Leben der schwarzen Gruppe.



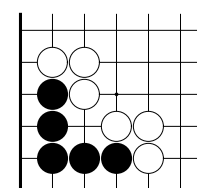
Problem 59



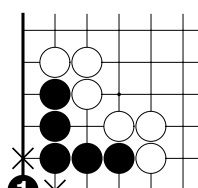
59a

Problem 59: Auch hier hat Schwarz eine ungewöhnliche Verteidigung gewählt.

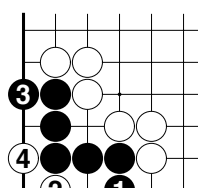
59a: Und wird dafür bestraft mit einem *Seki*, statt einem Leben mit Gebiet.



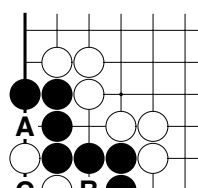
Problem 60



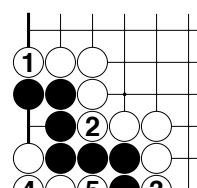
60a



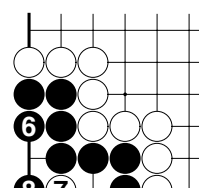
60b



60c



60d



60e

Problem 60: Das ist eine klassische Problemstellung, es gibt nur einen erfolgreichen Weg zum schwarzen Leben.

60a: Oft ist es richtig, in einer symmetrischen Stellung symmetrisch zu setzen, so auch hier. Der Eckpunkt sichert jeweils ein Auge auf beiden Seiten.

60b: Versucht Schwarz hingegen, den Augenraum zu vergrößern, so kontert Weiß mit W2 und W4. In dieser Stellung ist Schwarz tot.

60c: Schwarz ist handlungsunfähig, nähert er sich auf A oder B an, so setzt Weiß auf C und erzeugt eine *Nakadeform*.

60d: Weiß hingegen kann am Ende des Spieles außen und innen füllen und einen L-Vierer schlagen lassen.

60e: Anschließend kommt es zu dieser Formation. Die schwarze Gruppe ist tot. Warum das am Ende des Spieles kein *Ko* ist, behandeln wir in der nächsten Lektion.