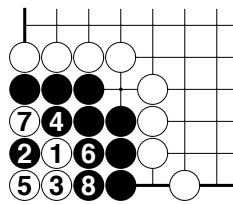
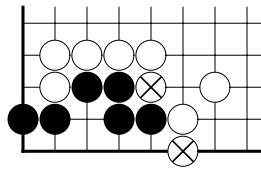


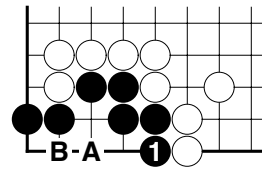
Problem 61



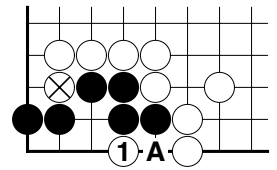
(1-8): 61a



Problem 62



62a



62b

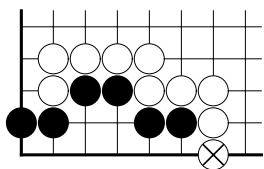
Problem 61: Wir hatten diese Formation bereits untersucht, wenn Weiß beginnt war das Ergebnis ein *Mannenko*. Aber dabei war die markierte Freiheit nicht vorhanden und das ändert die Situation.

61a: Schwarz hat hier genügend Freiheiten für ein *Oshitsubushi*. Vergleiche dazu Diagramm 5 in der Lektion.

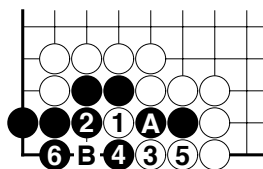
Problem 62: Auch hier gibt es markierte Veränderungen gegenüber einer bekannten Stellung (Diagramm 10)

62a: Schwarz muss hier setzen, nach S1 sind A und B *miai*.

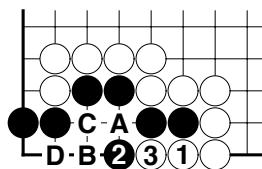
62b: Tut er das nicht, so tötet unter anderem W1 hier. Der Stein bildet zusammen mit X eine diagonale Klemmform, Schwarz kann wegen *Damezumari* auf A nicht trennen. Finde heraus, wie viele andere Anfangszüge es für Weiß noch gibt, um die schwarze Gruppe zu töten. (Lösung am Ende)



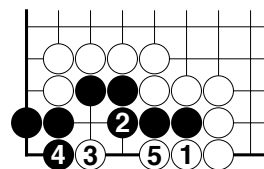
Problem 63



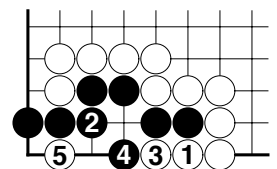
(1-6): 63a



63b



63c



63d

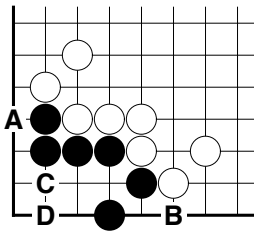
Problem 63: Gegenüber Diagramm 15 ist das weiße *Sagari* X hinzugefügt, muss Schwarz reagieren?

63a: Das *Sagari* ermöglicht es, dass man nach dem Schnitt auf W1 mit W5 ein *Shibori* spielen kann, aber Schwarz muss nicht die beiden Steine decken, sondern macht zwei Augen mit S6. Wenn anschließend Weiß auf 1 schlägt, nimmt Schwarz auf A zurück und das Auge auf B bleibt erhalten. Deshalb ist der Anfangszug W1 ein Fehler.

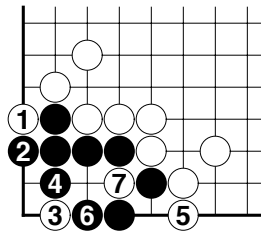
63b: Der einfache Tötungszug ist dieses *Nobi*. Auf WA folgt SB/WC/SD, auf WB einfach SA, auf WC wiederum SD und auf WD SA oder SC.

63c: Deckt S2 direkt, so tötet W3, nach S4 und W5 kann Schwarz nicht trennen. Spielt Schwarz S4 auf 5 so setzt Weiß W5 auf 4.

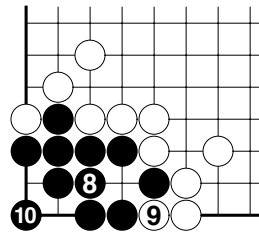
63d: Auch nach dieser Abfolge ist die schwarze Gruppe nicht gerettet.



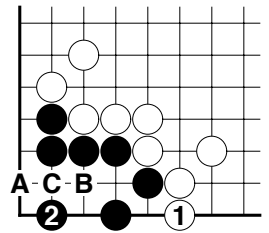
Problem 64



64a

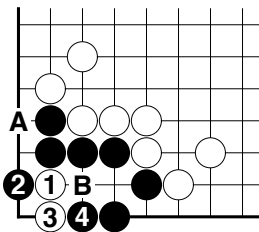


64b



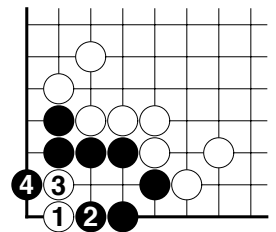
64c

Problem 64: Diese Formation ist häufig das Ergebnis eines *josekis*, die schwarze Gruppe lebt.
 64a-b: Die weiße Kombination 3/5/7 tötet in diesem Fall nicht, weil am Schluss zwar das Auge bei 7 unecht wird, aber Schwarz auf 10 schlagen kann und damit das zweite Auge sichert. Dies liegt daran, dass die J-Form an ihren Fuß noch einen Stein mehr hat.
 64c: W1 wird am einfachsten mit S2 beantwortet, nach WA oder WB folgt jeweils SC.

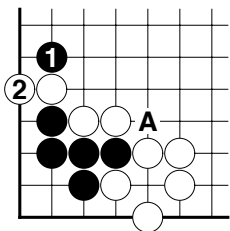


64d

64d: W1 hier ist ein weiterer Versuch, aber nach S4 sind A und B *miai* zum Leben.
 64e: Die gleiche Situation mit Zugumstellung.

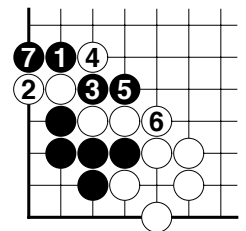


64e

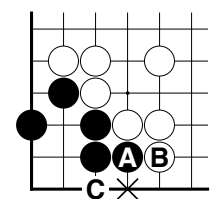


Problem 65

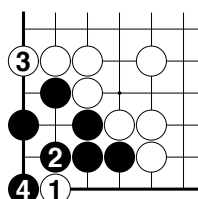
Problem 65: W2 ist wegen des Defektes bei A ein Fehler.
 65a: Schwarz kann 5 mit *Atari* spielen, deshalb hat Weiß keine Zeit, S1 zu fangen.



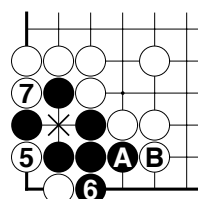
65a



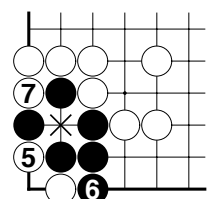
Problem 66



66a

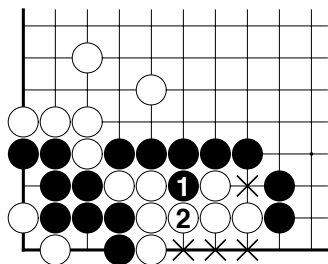


66b

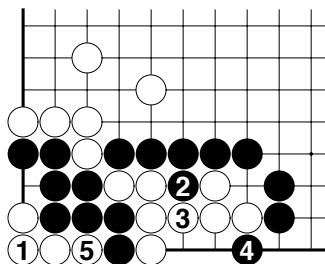


66c

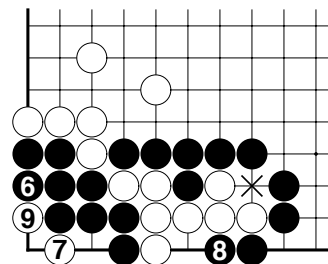
Problem 66: Der Abtausch SA/WB ist ein Fehler, denn er kostet eine Freiheit, falls Schwarz auf C ziehen muss, um zu leben.
 66a-b: Nach W1 ist S2 die einzige Antwort mit dem anschließenden *Horikomi* S4. Nach der Abfolge bis W7 kann Schwarz nun wegen *Damezumari* nicht auf X verbinden, sondern schlägt in der Ecke und danach gibt es ein *Ko* auf X.
 66c: Ohne den erwähnten Abtausch könnte S8 auf X erfolgen und Schwarz würde bedingungslos leben.



Problem 67



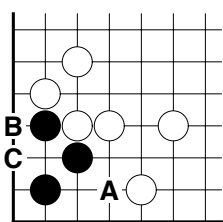
67a



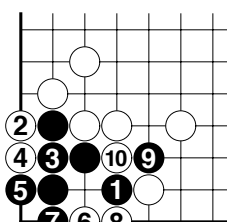
67b

Problem 67: Die schwarze Gruppe ist für sich nicht lebensfähig wegen *sumi no magari yon muko*. Die weiße Gruppe hat aber ebenfalls keine zwei Augen. Ein solches Wettrennen nennt man *Semeai*, eine Situation, in der beide Seiten nur leben können, wenn sie die andere Seite töten, oder ein *Seki* entsteht. Dabei kommt es darauf an, wie viele Freiheiten die beiden Gruppen haben. Da S1 definitiv mit W2 beantwortet werden muss, hat Weiß offensichtlich vier Freiheiten. Wie viele Freiheiten hat Schwarz?

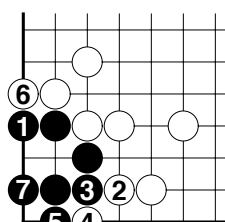
67a-b: Wenn Weiß beginnt, wird das *Semeai* durch ein für beide Seiten direktes *Ko* entschieden. Wenn Schwarz beginnt, hätte er zum Zeitpunkt entsprechend 67b bereits einen Stein auf X und würde gewinnen. Der Status des *Semeai* ist also anfangs ungeklärt, Schwarz beginnend gewinnt, Weiß beginnend erzielt ein *Ko*.



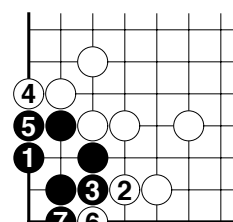
Problem 68



68a



68b



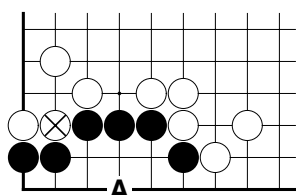
68c

Problem 68: Kann Schwarz leben? In Frage kommen Züge auf A, B und C, was ist richtig?

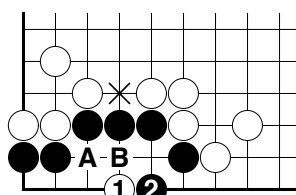
68a: S1 hier führt nicht zu bedingungslosem Leben, W2 müsste auf 4 beantwortet werden, um wenigstens ein *Ko* zu erreichen.

68b: S1 hier ist besser, Schwarz lebt.

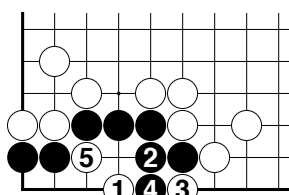
68c: Das Ergebnis ist gebietsmäßig vergleichbar.



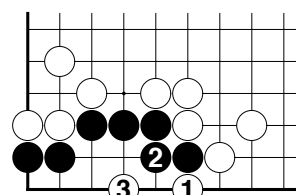
Problem 69



69a



69b



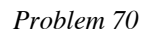
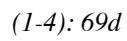
69c

Problem 69: Der Schlüsselpunkt hier ist A, von seiner Besetzung hängt das Überleben der schwarzen Gruppe ab, denn er bildet zusammen mit X eine diagonale Klemmform.

69a: Weiß kann diesen Punkt nicht direkt erfolgreich besetzen, nach S2 ist ein Schnitt WA aussichtslos, Schwarz kann wegen der markierten Freiheit X auf B setzen.

69b: Allerdings darf Schwarz nicht fehlerhaft auf S2 setzen, danach funktioniert die Freiheitsnot.

69c: Aus dem gleichen Grund kann W1 hier nicht erfolgreich mit S2 beantwortet werden,



62c: In Problem 62 hat Weiß am Zug diese vier Möglichkeiten, um die schwarze Gruppe zu töten.