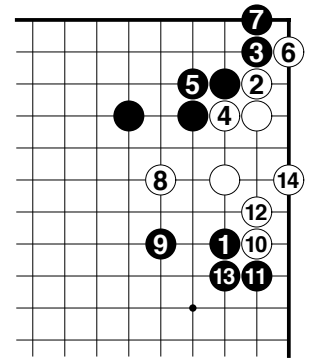


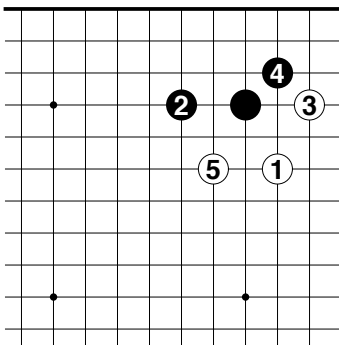
Problem 91

Problem 91: Nachdem Weiß dem Schwarzen die Ecke überlassen hat, ist es lokal schlecht, hier nicht weiter zu ziehen.

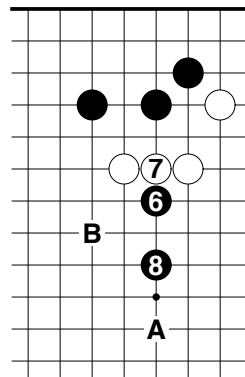


91a

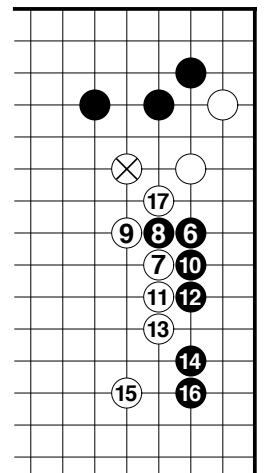
91a: S1 ist ein scharfer Angriff. Wenn Weiß versucht eine Basis am Rand zu schaffen, festigt er die schwarze Stellung am oberen Rand. Schwarz muss diese Gruppe nicht töten, es ist völlig ausreichend, sie durch neutrales Gebiet laufen zu lassen und dabei selber Punkte zu sammeln. Nach W14 lebt Weiß mit minimalem Gebiet, das ist für das *fuseki* unbefriedigend.



Problem 92



92a

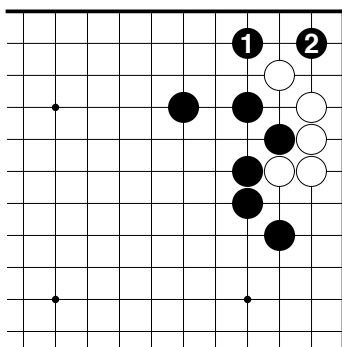


92b

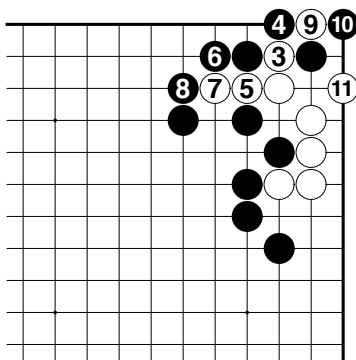
Problem 92: Das *ikken-tobi* ist nicht die natürliche Ausbreitungsrichtung der beiden weißen Steine, diese Steine sind angreifbar.

92a: Eine Möglichkeit ist z.B. diese Kombination. W5 im vorherigen Diagramm erhebt den Anspruch, auf der rechten Seite mehr Gebiet zu machen, als mit dem Josekizug. Das wird nach dieser Abfolge eher schwierig. Selbst wenn Weiß in der unteren rechten Ecke sehr stark ist und auf A die schwarzen Steine in die Zange nimmt, so kann Schwarz auf B in leichter Form (*sabaki*) flüchten und die rechte Seite reduzieren.

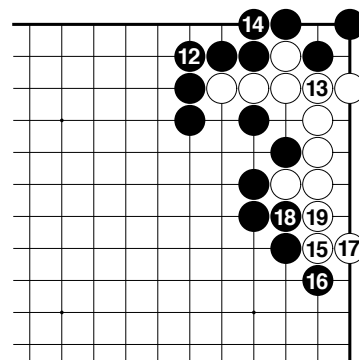
92b: Hier tief anzugreifen ist eher nicht so gut. Weiß kann so leicht Stärke zum Zentrum aufbauen und der Stein WX steht optimal.



Problem 93



93a

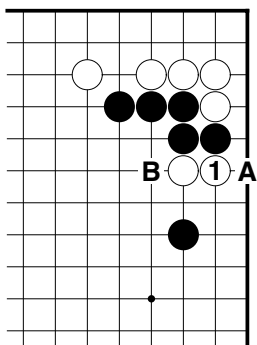


93b

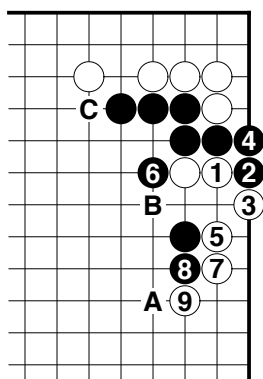
Problem 93: Wenn Weiß S1 ignoriert, kann Schwarz die Gruppe dann töten?

93a: Der Schlüsselzug ist der Einwurf W9. Dadurch bekommt Weiß W11 in Vorhand.

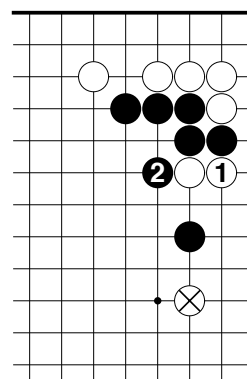
93b: Schwarz muss mit S12 und S14 zweimal seine Defekte decken und Weiß bekommt gerade genug Platz zum Leben.



Problem 94



94a

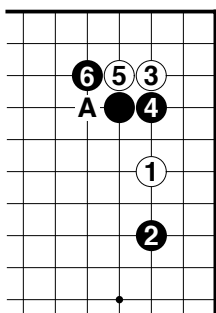


94b

Problem 94: Diese Stellung kommt recht häufig vor. Schwarz kann hier entweder mit SA verhindern, dass Weiß mit seiner Ecke verbindet, oder mit SB das Zentrum stärken. Welche Variante besser ist, hängt von der Gesamtsituation ab.

94a: Wenn Schwarz trennt, kommt es in der Regel zu dieser Stellung und Schwarz kann mit A fortsetzen. Da SB droht, zwei weiße Steine zu fangen und SC in jedem Fall Vorhand ist, bekommt Schwarz eine starke Mauer.

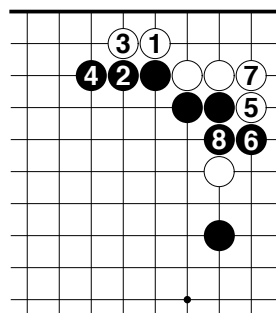
94b: Anders ist die Situation, wenn Weiß in der Ausgangsposition schon einen zusätzlichen Stein hat, auch das ist eine Standardstellung. In diesem Fall ist es für Schwarz besser S2 hier zu ziehen, da Weiß ohnehin alternativ zur Ecke oder zu X anbinden kann.



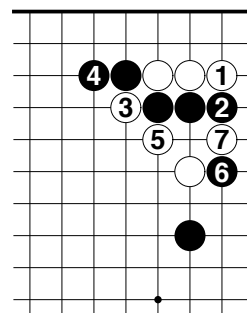
Problem 95

Problem 95: Im *joseki* zieht Schwarz S6 auf A, dafür muss es einen Grund geben.

95a: Diese weiße Antwort kann nicht richtig sein, denn danach steht Schwarz besser als im *joseki*.

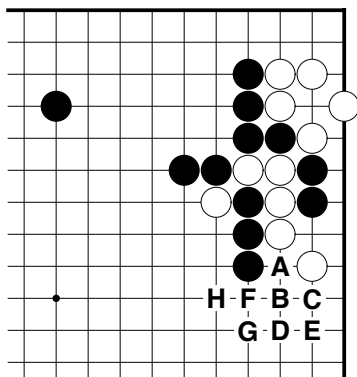


95a

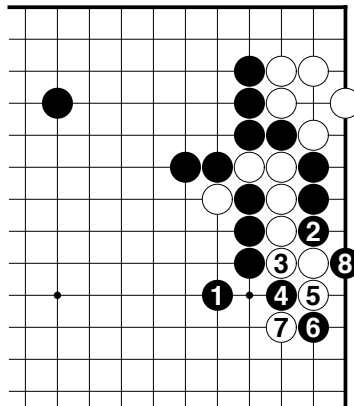


95b

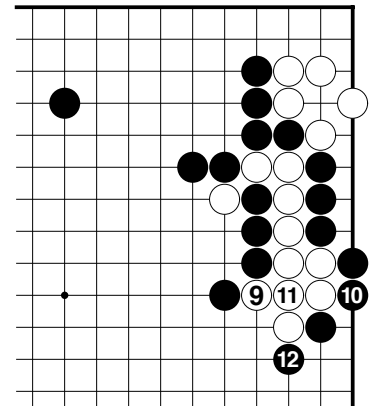
95b: : Diesen Zug sollte man sich merken. Er droht die Verbindung zum vereinzelt weißen Stein. Wenn Schwarz das verhindern will, verliert er entweder S6 aus 95 oder wie hier gleich drei Steine. Schwarz hat nach dem Schnitt W3 nur die Möglichkeit, diese drei Steine zu retten, aber dann geht nach Schwarz auf 4 der ursprüngliche zu aggressive Schnittstein verloren.



Problem 96



96a

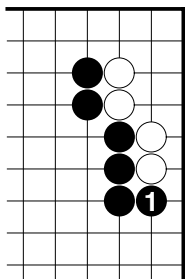


96b

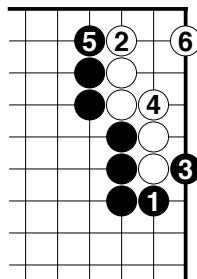
Problem 96: Die schwarze Stärke ist größer als ihr optischer Eindruck, aber ist SH wirklich Vorhand?

96a: Wenn S1 nicht beantwortet wird, hat Schwarz ein Quetschmanöver *shibori*.

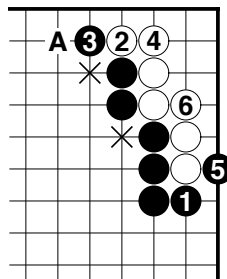
96b: Für den Erfolg ist allerdings erforderlich, dass die Treppe nach S12 für Schwarz läuft.



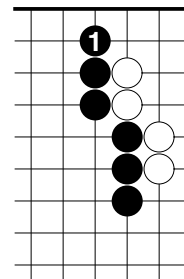
Problem 97



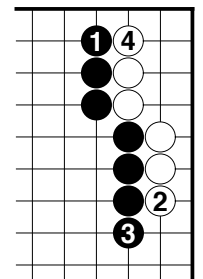
97a



97b



Problem 98



98a

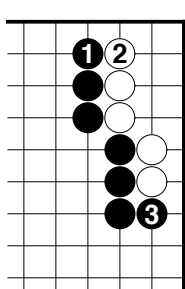
Problem 97: Die weiße Stellung braucht offensichtlich Hilfe.

97a: Nach W6 lebt Weiß, aber die Abfolge ist suboptimal.

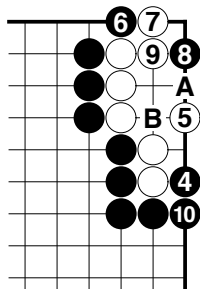
97b: W2 hier erzeugt auch eine lebende Form, aber zusätzliche Schwächen in der schwarzen Stellung. Schwarz könnte z.B. im Endspiel einen Klammerzug *hasami-tsuke* auf A machen, das ist groß.

Problem 98: Schwarz kann den Weißen auch so befragen.

98a: W2 hier ist ausreichend. Wenn Schwarz nach W2 in die Ecke springt, nimmt Weiß den Punkt 3, was mindestens ebenso groß ist.



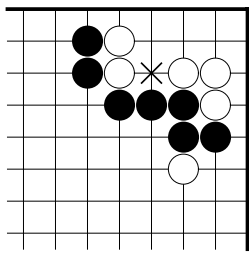
98b



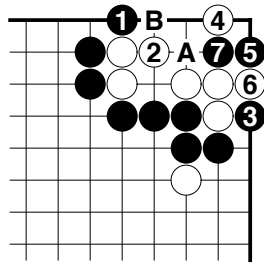
98c

98b: Zieht W2 sofort in der Ecke, so bekommt Schwarz S3 in Vorhand.

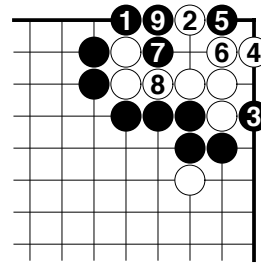
98c: Zieht Weiß nach S3 nicht, so stirbt seine Gruppe. Nach S10 sind die Punkte A und B *miai*.



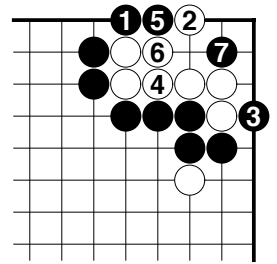
Problem 99



99a



99b



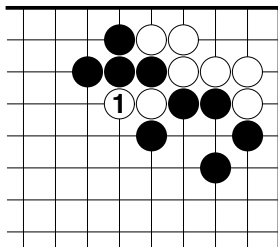
99c

Problem 99: Diese Stellung ist in realen Partien häufig, wenn Weiß nicht auf X zieht, stirbt seine Gruppe.

99a: Charakteristisch ist diese Abfolge von Umbiegern auf beiden Seiten. Nach S7 sind A und B *miai*.

99b: W2 hier rettet den Weißen nicht.

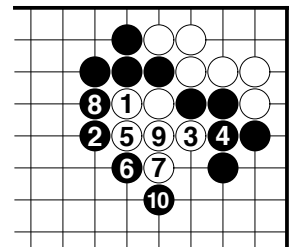
99c: Ebenso wenig diese Alternative für W4. Es gibt hier noch mehr Variationen, die bei korrektem Spiel aber alle mit dem weißen Zusammenbruch enden.



Problem 100

Problem 100: Weiß versucht seinen Schnittstein zu entwickeln, kann Schwarz lokal fangen?

100a: S2 fängt in einem Netz *geta*. Zwar schlägt Weiß mit W7 einen schwarzen Stein, aber S8 mit *atari* nötigt zu W9, wonach S10 alle weißen Steine fängt.



100a