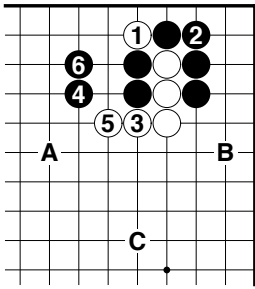
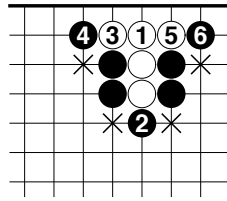


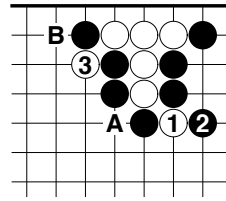
Lösungen 101 - 110



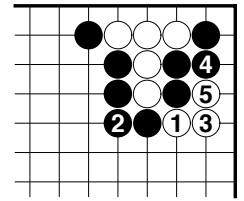
Loesung 101



Loesung 102



102a



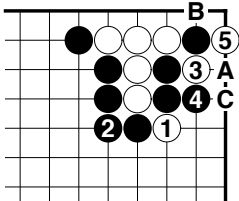
102b

Lösung 101: Weiß stabilisiert sich mit Vorhand im Zentrum und hat danach mehrere Entwicklungsmöglichkeiten.

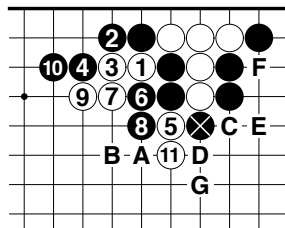
Lösung 102: W1 erhebt den Anspruch, in der Ecke zu leben, Schwarz kann mehrfach blocken, aber das hinterlässt strukturelle Schwächen, die ausgenutzt werden können.

102a: Weiß kann z.B. hier schneiden und nach S2/W3 kommt Weiß zum Leben, denn das Doppelatari A und WB sind *miai*.

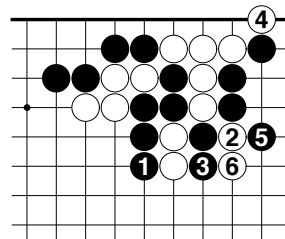
102b: Deckt S2 den Defekt, so ist W3 zu langsam, nach W5 haben beide Seiten drei Freiheiten und Schwarz am Zug gewinnt.



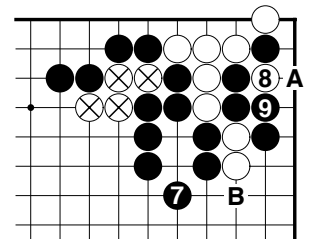
102c



102d



102e



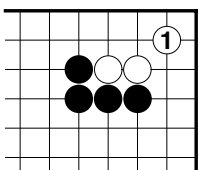
102f

102c: Mit der Zugfolge bis W5 erreicht Weiß ein indirektes *Ko*. Schlägt Schwarz auf A, so WB, streckt Schwarz auf B, so WC.

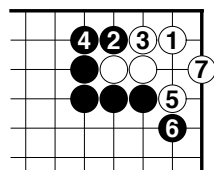
102d: Weiß kann primär auch diesen Defekt nutzen. Nach W11 droht einerseits ein *shicho* auf A oder ein *geta* auf B, andererseits durch den Schnitt auf C und die Folge SD, WE, SF, WG den markierten Stein in einer Treppe zu fangen.

102e: S1 löst beide Probleme und Weiß kann nun kein gutes Ergebnis mehr erwarten.

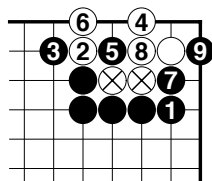
102f: Schwarz ist außen so stark geworden, dass er den Weißen in der Ecke problemlos leben lassen kann. Nach WA spielt Schwarz auf B und die markierten weißen Steine stehen auch nutzlos herum. Das Ergebnis ist für Weiß deutlich schlechter, als wenn er im Lösungsdiagramm 102 W1 auf 2 gespielt hätte. Vergleiche dazu die Lektion.



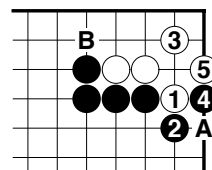
Loesung 103



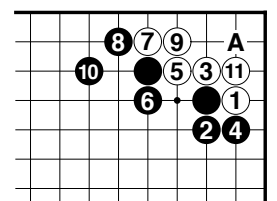
103a



103b



103c



Loesung 104

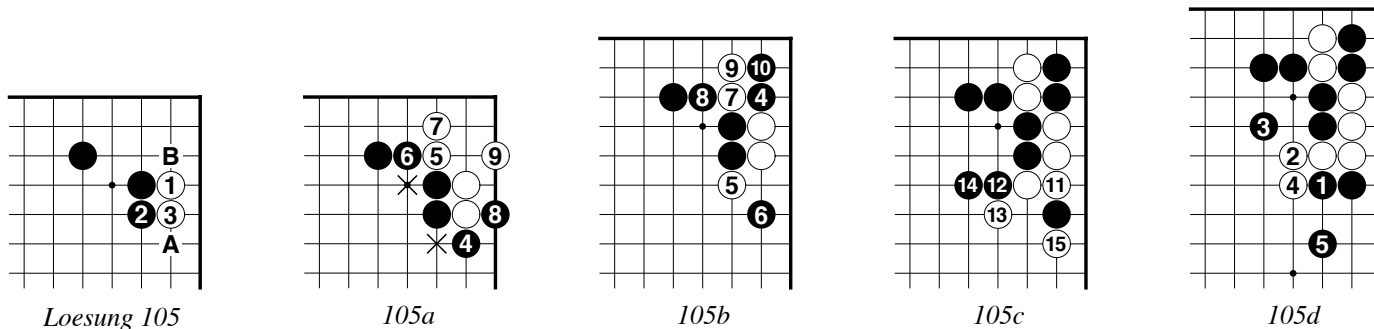
Lösung 103: W1 hofft darauf, dass die beiden Seiten *miai* sind

103a: Diese Abfolge macht es Weiß zu einfach.

103b: Von dieser Seite aus ist Schwarz erfolgreich. Hätten die beiden markierten weißen Steine anfangs eine Freiheit mehr gehabt, so wäre S7 kein *atari* und Weiß könnte S8 auf 9 mit zwei Augen spielen.

103c: So aber bleibt dem Weißen nur dieses *Ko*, deckt Schwarz auf A, so lebt Weiß mit B. Der Zug auf *san-san* war also ein Fehler, vergleiche dazu die Lektion.

Lösung 104: Weiß erhält mit dieser Abfolge eine lebende Form in der Ecke. Wenn Schwarz außen sehr stark ist, kann er 10 auf A spielen, um lokal zu töten, aber er muss dann in der Lage sein, seine Strukturdefekte schadlos zu bespielen.



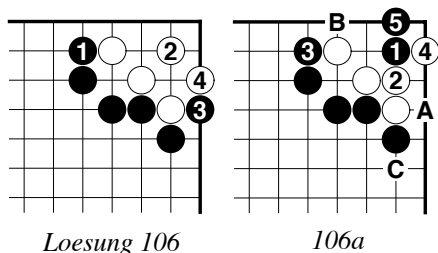
Lösung 105: Weiß kann deshalb erwägen, mit W3 anfangs einmal zu strecken, Schwarz antwortet auf A oder B.

105a: Wenn Weiß außen blockt, kann Weiß relativ komfortabel in der Ecke leben und Schwarz hat noch Defekte.

105b: Nach S4 in der Ecke droht W6 zu schneiden. Weiß kann jetzt in der Ecke opfern um außen Tempo zu gewinnen.

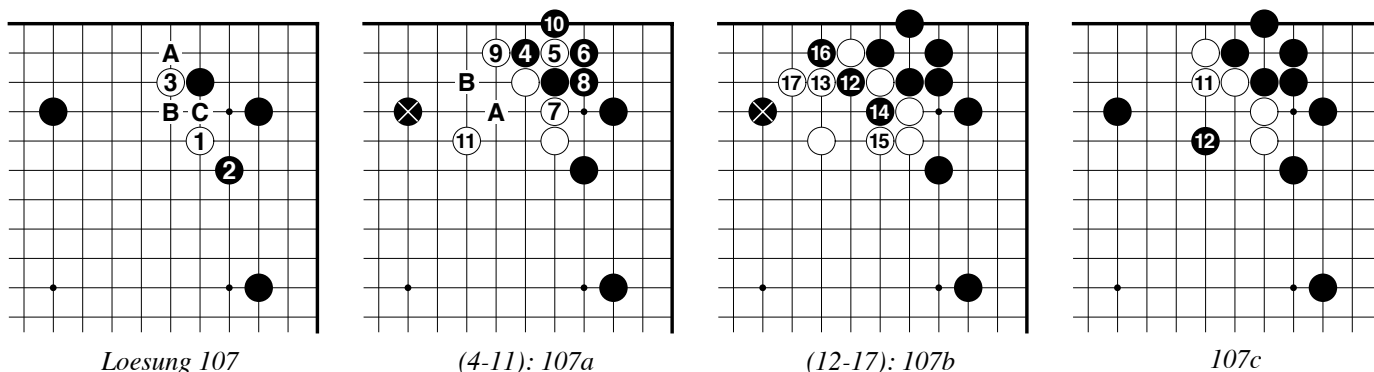
105c: Nach W15 sollte Weiß keine Probleme mehr haben.

105d: Es gibt aber auch andere Möglichkeiten, die dem Weißen nicht so schnell Augenform geben. Insgesamt muss Weiß nach W3 im Lösungsdiagramm auf einen Kampf vorbereitet sein.



Lösung 106: Vielleicht hofft Weiß auf dieses *Ko*, aber Schwarz kann härter spielen.

106a: Der vitale Punkt ist S1 hier, nach S5 sind A und B *miai*, Weiß ist lokal tot. Allerdings kann er nach WA/SB auf C klemmen und evtl. nach außen durchbrechen. Selbst wenn er dadurch zum Leben kommen sollte, sind solche Abwicklungen frühzeitig gespielt in der Regel nachteilig, weil der Gegner außen zu stark wird.

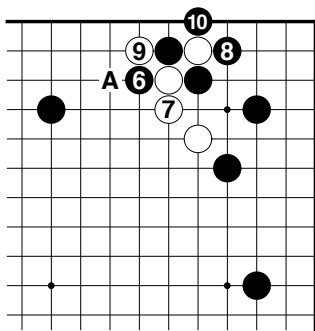


Lösung 107: Wenn Schwarz mit S2 die rechte Seite verteidigt, kann W3 die obere Seite tiefer bespielen, als wenn W1 nicht vorhanden wäre, wir untersuchen die Antworten A,B und C.

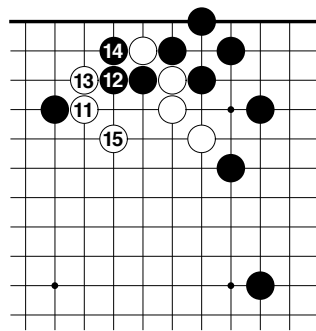
107a: Die Abwicklung ist ein klassisches Beispiel eines Opferzuges (W5) auf der zweiten Reihe. Bei starker lokaler Übermacht des Gegners ist eine leichte flexible Spielweise *sabaki* ratsam. W11 folgt diesem Prinzip konsequent, auch wenn die Stellung "löcherig" aussehen mag. Spielt Weiß 11 auf A, so provoziert das SB und Weiß hat etwas größere Probleme gute Form zu bekommen, als im nächsten Diagramm.

107b: Wenn Schwarz beginnend mit S12 weitere einzelne Steine fängt, grenzt Weiß außen ab, ist auf der dritten Reihe stabil vertreten und hat den schwarzen Stein X isoliert. Das ist angesichts dessen, dass Schwarz anfangs lokal vier Steine mehr hatte durchaus ein Erfolg.

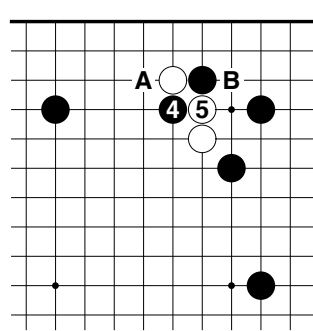
107c: Definitiv schlecht ist W11 hier, weil Schwarz mit S12 den vitalen Punkt der Formation besetzen kann.



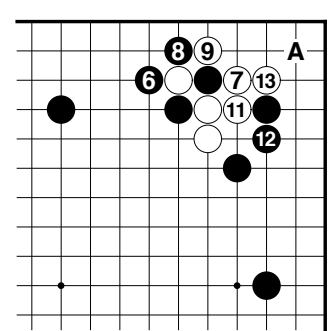
(6-10): 107d



107e



107f



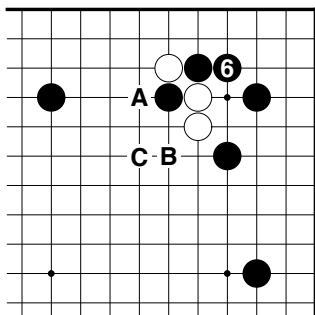
(6-13): 107g

107d: S6 hier macht es Weiß etwas schwerer, Schwarz kann so spielen, wenn die Treppe nach WA wie hier für ihn laufen würde. Weiß muss jetzt flexibel reagieren.

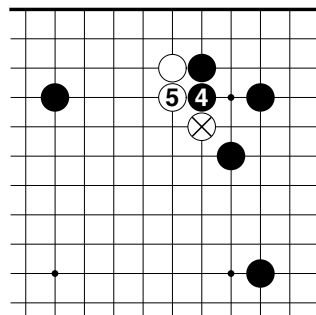
107e: Eine Möglichkeit ist z.B. W11 hier, was die Treppe lokal aktiviert.

107f: S4 ist auch gut möglich und Schwarz kann mit A oder B fortsetzen.

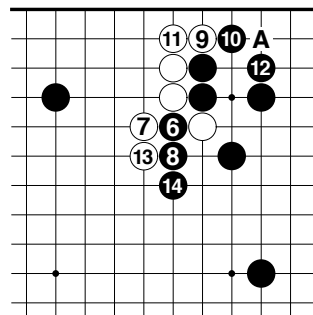
107g: Wenn Schwarz nun im Zentrum spielt, lebt Weiß bereits mit WA, vergleiche dazu Problem 103, das ist die gleiche Form, aber jetzt hat Weiß noch Außenfreiheiten, was das Leben sichert.



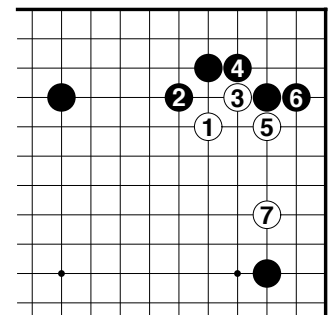
107h



107i



107j



Loesung 108

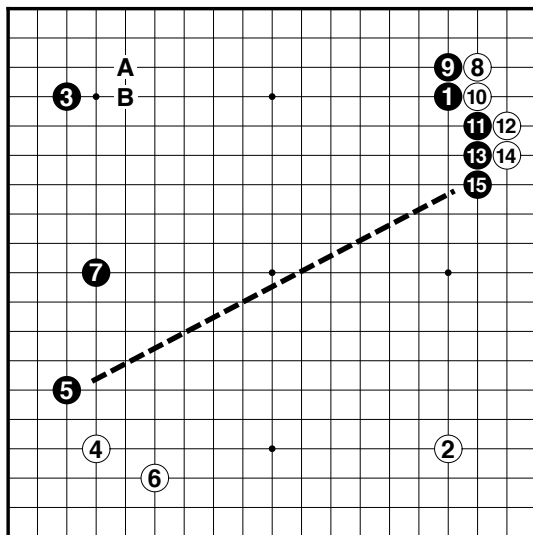
107h: S6 kann Schwarz gut spielen, wenn die Treppe nach A für ihn läuft. Weiß kann auf B oder C locker ins Zentrum flüchten.

107i: S4 hier (C in 107) ist schlechte Form, Schwarz begibt sich wegen WX in Freiheitsnot.

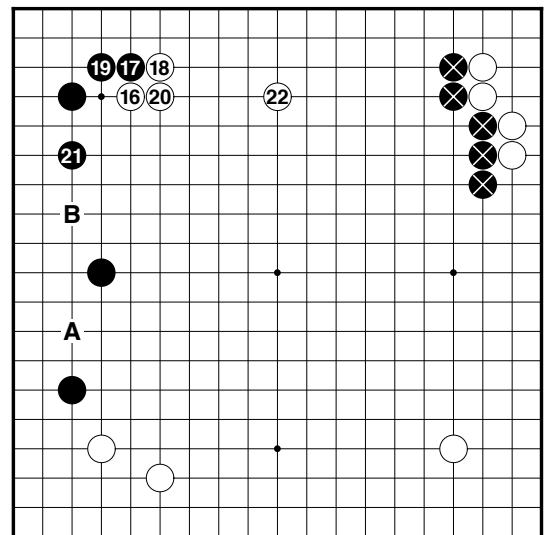
107j: Nach dem Schnitt S6 hat Weiß keine Probleme sich zu entwickeln. Unterlässt Schwarz S12, so bekommt Weiß nach einem Klemmzug auf A ein Auge in der Ecke.

Lösung 108: Wenn Schwarz die obere Seite sichert, dringt Weiß in den rechten Rand ein.

Bei den gezeigten Beispielen 107 und 108 gibt es einige Variationen, wichtig ist es, das Prinzip zu verstehen. Der erste Stein W1 schafft bessere Möglichkeiten, die offen gebliebene Seite zu invadieren, Weiß kann jeweils offensiver spielen, als wenn dieser Stein nicht vorhanden wäre.



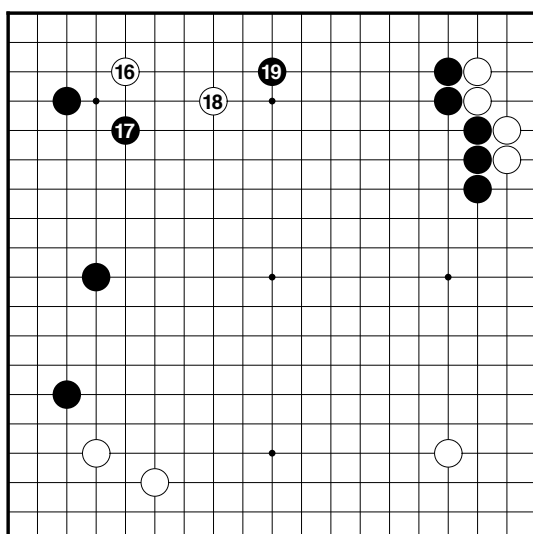
Loesung 109



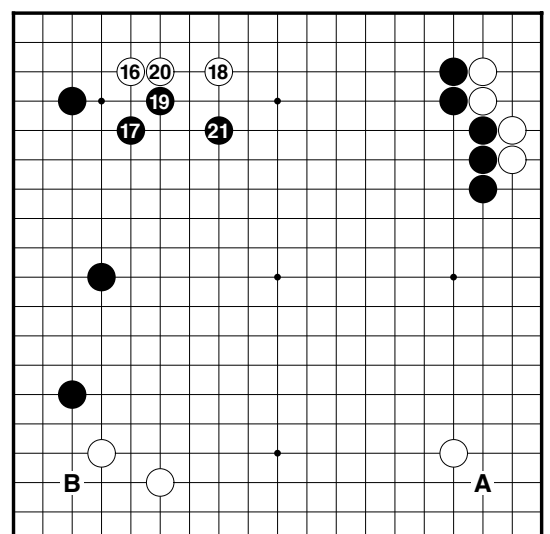
109a

Lösung 109: Schwarz hat hier konsequent ein einflussorientiertes *Fuseki* gespielt. Weiß hingegen hat eine sichere Ecke links oben, einen Vorteil in der Ecke links unten, sowie guten Einfluss am unteren Rand. Wenn wir uns eine Linie von S5 zu S15 denken, so sehen wir, dass in der darüber liegenden Fläche ausschließlich schwarze Steine stehen. Es ist jetzt der richtige Zeitpunkt, die Wirkung der schwarzen Strategie zu begrenzen. Der Unterschied zwischen einem *kakari* auf der dritten bzw. vierten Reihe ist einfach zu verstehen. WA ist gut, um Gebiet schnell zu sichern, WB eher gut für eigene Stärke und das braucht Weiß jetzt in dieser Brettregion.

109a: Das hohe *kakari* ist deshalb richtig, nach diesem beispielhaften *joseki* hat Weiß drei Steine auf der vierten Reihe, um den schwarzen Einfluss zu begrenzen. Die markierten schwarzen Steine haben bereits einen großen Teil ihrer Wirkung eingebüßt und auf der linken Seite gibt es noch zwei Schwachpunkte, wo Weiß invadieren kann. Lebt Weiß z.B. mit einer Gruppe um B am linken Rand, so nützt der zwangsläufig entstehende zusätzliche schwarze Einfluss wegen der weißen Steine 16/20/22 wenig. Die Zugfolge ist ein Erfolg für Weiß, Schwarz wird wahrscheinlich ein anderes *joseki* wählen, aber nach dem hohen weißen *kakari* ist das bereits nicht mehr ganz einfach zu entscheiden.



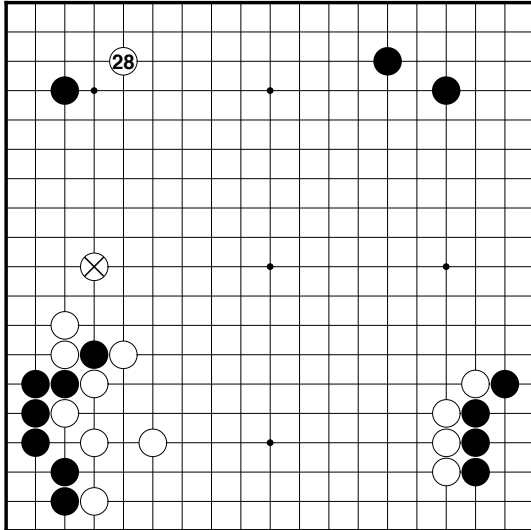
109b



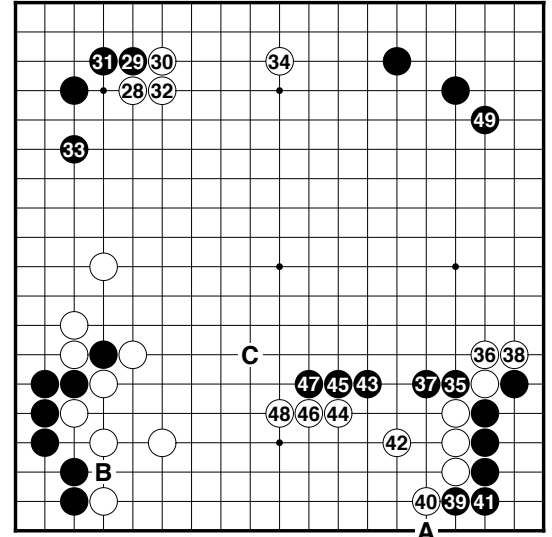
109c

109b: Das tiefe *kakari* macht es Schwarz zu einfach, spielt Weiß nun W18 hoch, so ist nach S19 bereits zu sehen, dass Schwarz auf beiden Seiten gutes Gebiet machen wird und Weiß sich mehr auf neutralem Boden dazwischen bewegt. Das ist schlecht für Weiß.

109c: Spielt Weiß eine sichere Ausdehnung auf W18 tief, so wird er an den Rand gedrückt und Schwarz hat seinen Einfluss deutlich vergrößert. Es macht nichts, dass Schwarz noch kein wirklich sicheres Gebiet hat, denn die beiden Punkte A und B sind noch offen für einen schwarzen Zug. Schwarz kann auch S19 bereits auf A spielen und die Sequenz am oberen Rand noch offen lassen.



Loesung 110



110a

Lösung 110: Hier hat Weiß starke Perspektiven am unteren Rand, aber sonst noch nichts, Schwarz hingegen bereits vergleichsweise viel sicheres Gebiet. Deshalb ist es jetzt an der Zeit für Weiß, Punkte zu sammeln. Spielt Schwarz jetzt ein *hasami* am oberen Rand, so nimmt Weiß Gebiet in der Ecke, spielt Schwarz primär in der Ecke, so besetzt Weiß den oberen Rand. Eventuell entstehender schwarzer Einfluss wird durch den markierten weißen Stein begrenzt.

110a: Ein hohes *kakari* hier ist problematisch, Schwarz könnte noch mehr Gebiet nehmen. Die gezeigte Abfolge ist hypothetisch aber durchaus realistisch. Nach S49 hat Schwarz bereits etwa 50 Punkte sicheres Gebiet, die Partie hängt jetzt davon ab, wieviel Profit Weiß aus dem Angriff auf die schwarze Gruppe erarbeiten kann. Wenn Schwarz die Gefahr zu groß ist, kann er S49 auch auf C spielen.