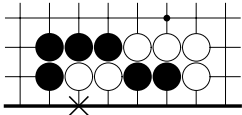
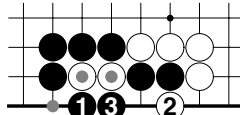


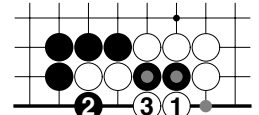
Lösungen 111 - 120



Problem 111

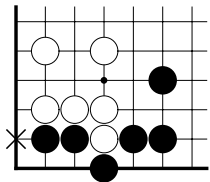


(3): 111a

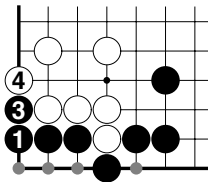


(3): 111b

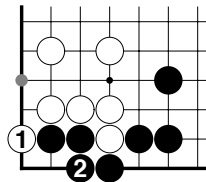
Problem 111: Schwarz beginnend fängt zwei weiße Steine und erzielt 3 Gebietspunkte. Wegen der symmetrischen Stellung beträgt der Zugwert 10 Punkte.



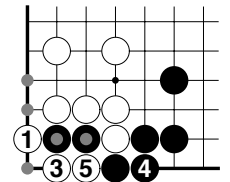
Problem 112



112a



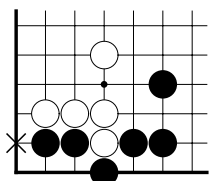
112b



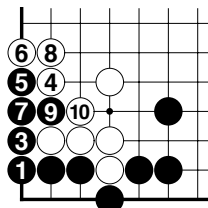
(5): 112c

Problem 112a: Schwarz beginnend erzielt 4 Gebietspunkte und kann später das weiße Gebiet in Vorhand reduzieren.

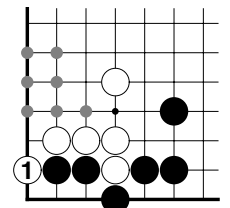
112b,c: Wenn Weiß beginnt sichert er jedenfalls diesen Gebietspunkt, kann evtl. auf W3 fortsetzen und zwei Steine fangen. Der Mittelwert für W1 aus diesen beiden Diagrammen ist $(1+7) : 2 = 4$. Der Zugwert beträgt 8 Punkte.



Problem 113



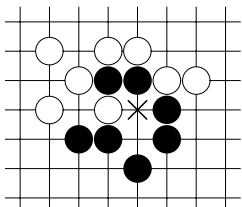
113a



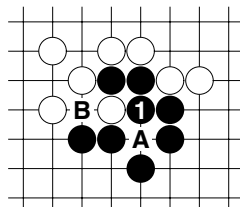
113b

113a: Im Vergleich zu Dia.112a kann Schwarz hier das weiße Gebiet um weitere 6 Punkte in Vorhand reduzieren. S1 = 4

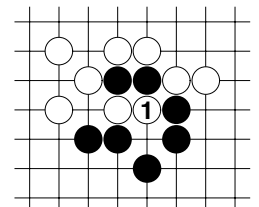
113b: Im Vergleich zum vorherigen Diagramm sichert Weiß 7 Punkte und evtl. weitere 6, falls er die beiden schwarzen Steine fangen kann. W1 = $(7+13) : 2 = 10$. Der Zugwert beträgt 14 Punkte.



Problem 114



114a

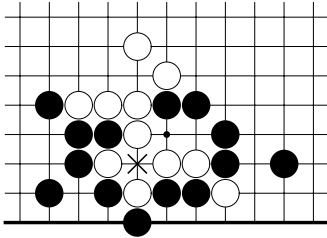


(1): 114b

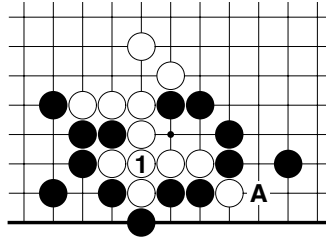
114a: S1 sichert einen Punkt bei A und hat die Option weiterer 2 Punkte durch B.

114b: W1 erzielt 4 Punkte für Weiß

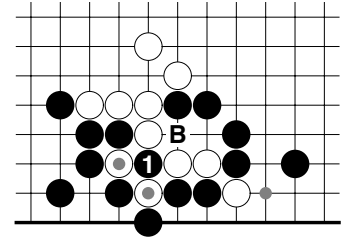
Der Zugwert beträgt 6 Punkte.



Problem 115



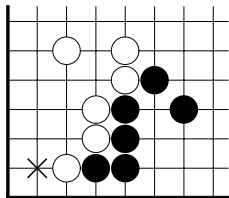
115a



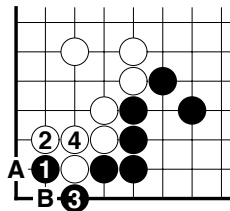
(1): 115b

115a: W1 erzielt kein eigenes Gebiet, nötigt Schwarz aber zu A.

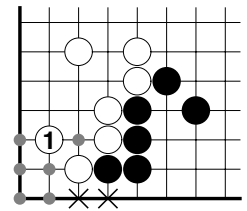
115b: S1 sichert 5 Punkte und hat die Option auf B (2,5 Punkte). Der Zugwert beträgt 7,5 Punkte.



Problem 116



116a

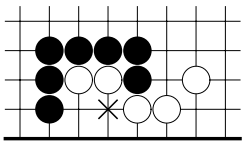


116b

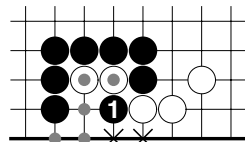
Problem 106: Wegen der weißen Defekte A und B, kann Schwarz hier auf X einen Klemmzug (*hasami-tsuke*) spielen.

106a: Schwarz behält lokal die Vorhand, hat hier allerdings wegen des Einwurfes auf B keine eigene Fortsetzung auf A.

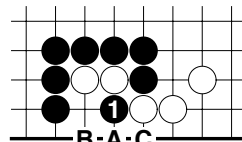
106b: Im Vergleich zu diesem weißen Anfangszug hat Schwarz das weiße Gebiet um 6 Punkte in Vorhand reduziert.



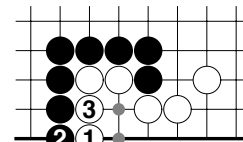
Problem 117



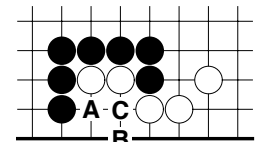
117a



117b



117c



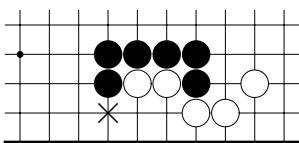
117d

117a: Schwarz kann hier zwei Steine fangen und erzielt dabei 7 Punkte. Danach haben beide Seiten lokal nur noch Züge in Nachhand, die Grenzen beider Gebiete werden deshalb bei X angenommen.

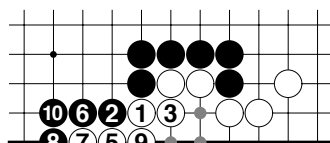
117b: Beachte, dass Schwarz auf WA mit SB antworten kann und nicht die beiden Steine schlagen muss. Schwarz beginnend würde auf C ziehen.

117c: Weiß am Zug gewinnt drei Punkte im Vergleich zu Dia.117a. Der Zugwert beträgt 10 Punkte.

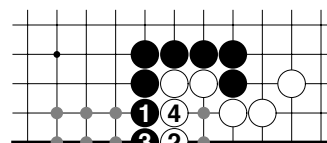
117d: Wenn Weiß stattdessen auf A, B oder C beginnt, verschenkt er zwei Punkte.



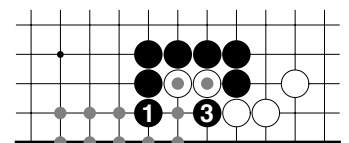
Problem 118



118a



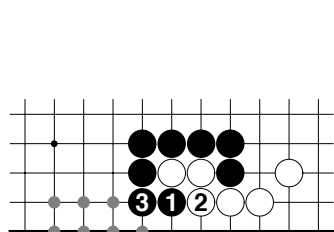
118b



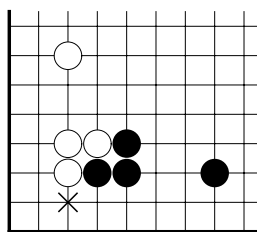
118c

118a: Ein weißer Beginn ist zunächst Nachhand, aber Weiß hat hier eine Folgesequenz in Vorhand, die deshalb voll angerechnet werden muss. W1 = 3, S2 = 0

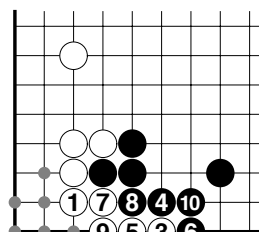
118b,c: Wenn Schwarz beginnt, haben beide Seiten nur Fortsetzungen in Nachhand, deren Ergebnisse deshalb gemittelt werden müssen. $S1 = (6 + 13) : 2 = 9,5$ $W2 = (2 - 0) : 2 = 1$
 Der Zugwert in Dia.108 ist $9,5 + 3 - 1 = 11,5$ Punkte.



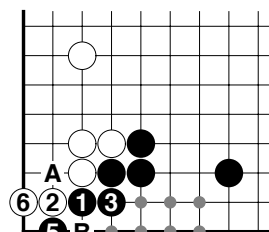
118d



Problem 119



119a



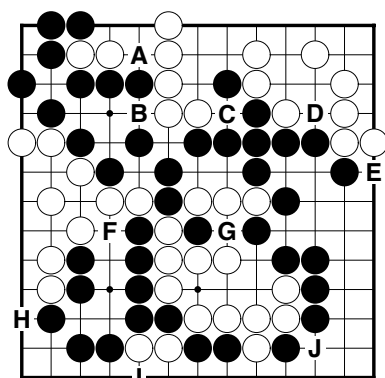
119b

118d: S1 als *hane* gespielt ist um 1,5 Punkte schlechter. Schwarz hat hier nur 7 Punkte im Vergleich zum Mittel aus Dia.118b und 118c (9,5 Punkte), Weiß im Mittel dieser Diagramme hingegen einen Punkt mehr.

Problem 119: Die Größe eines Endspielzuges hier wird oft unterschätzt.

119a: Weiß beginnend hat nach dem *Nobi* in Nachhand später einen "Affensprung" *Ozaru Tobi* in Vorhand. Wir berechnen 6 Gebietspunkte für W1.

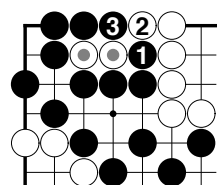
109b: Auch Schwarz hat einen Folgezug in Vorhand und erzielt damit 7 Gebietspunkte mehr als in Dia.109a. Beide Seiten müssen auf A bzw. B später füllen. Der Zugwert beträgt 13 Punkte.



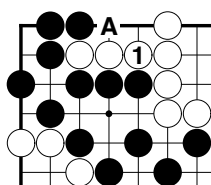
Problem 120

	S1	S2	W1	W2	RES
A	4	0	0,5	0	4,5
B	1	0	0	0	1
C	0	0	8	0	8
D	<1	0	3	<0,5	≈3,5
E	8	0,5	1	0	8,5
F	3	0	1	0	4
G	8	0	2	0	10
H	1,5	0	3,5	1,75	3,25
I	5	0	4,5	0	9,5
J	6	0	2,5	0	8,5

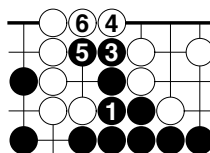
- + -



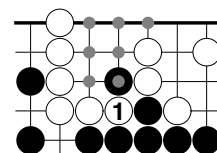
(3): A1



A2



C1

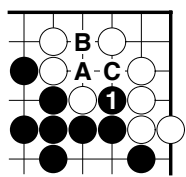


C2

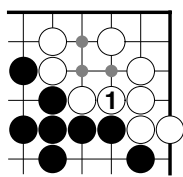
120A: S1 sichert 4 schwarze Punkte, W1 die Option auf einen weißen Punkt.

120B: (ohne Abbildung) WB reduziert Schwarz um einen Punkt in Vorhand.

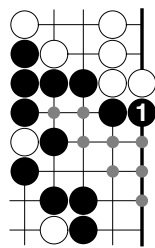
120C: Nach S1 kann Schwarz in Vorhand reduzieren, W1 sichert deshalb 8 Punkte.



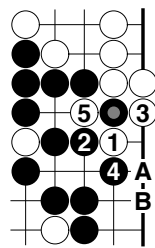
D1



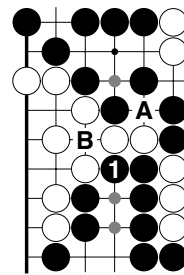
D2



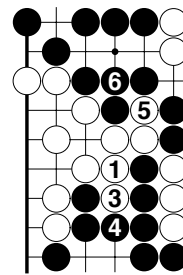
E1



(1-5): E2



F1

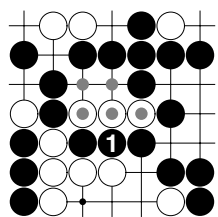


F2

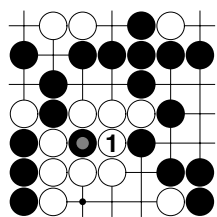
120D: S1 ist zwar keine Vorhand, aber die evtl. Fortsetzung SA ist eine größere Drohung als der Antwortzug WA nach S1, insofern ist SA wahrscheinlicher als WA. Danach können wir WB und auch WC annehmen, um den gefangenen Stein entsteht ein *Ko*. S1 wird deshalb wahrscheinlich kleiner als 1 Punkt sein. W2 ist aber nicht 0, da WA nach S1 durchaus möglich ist, sagen wir $<0,5$. Nach W1 sichert Weiß drei Gebietspunkte.

120E: S1 sichert 8 Gebietspunkte. Weiß hat hier einen effektiven Klemmzug W1. Nach W5 ist ein Zug auf A für beide Nachhand, Schwarz hat deshalb hier einen halben Punkt auf B.

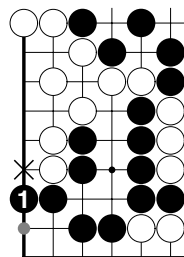
120F: S1 nötigt Weiß später zu B, verhindert WA und sichert unterhalb S1 2 Punkte, die Schwarz besetzen muss, falls Weiß zu W1 kommt.



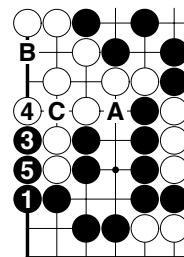
G1



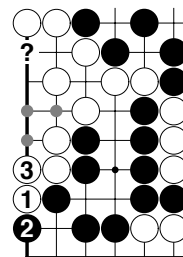
(1): G2



H1



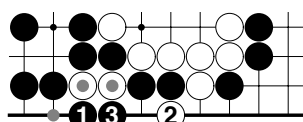
H2



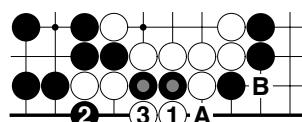
H3

120G: S1 sichert dem Schwarzen acht Punkte, W1 dem Weißen zwei.

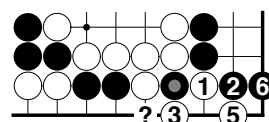
120H: Ein typisches Beispiel für vorteilhafte Zurückhaltung. S1 ist besser als das *hane* auf X. Antwortet Weiß sofort auf X, so hat Schwarz nur einen Punkt weniger reduziert aber die Vorhand behalten. Antwortet er nicht, so kann Schwarz deutlich weiter reduzieren, wie im nächsten Diagramm zu sehen. Weiß verliert hier gegenüber einer sofortigen Antwort auf 5 mindestens drei eigene Punkte (3,4,C). Falls zu diesem Zeitpunkt A schon von einem schwarzen Stein besetzt sein sollte, muss Weiß nun auf B zwei Augen machen, Schwarz bekommt diese Sequenz also evtl. in Vorhand. Diese Situation ist quantitativ schwer eindeutig zu beziffern, aber Weiß erhält sich durch eine sofortige Antwort auf S1 auf jeden Fall mehr als drei Punkte. Nehmen wir einen Wert von 3,5 an, so wäre $W1 = 3,5$ und $W2 = (3,5 + 0) : 2 = 1,75$. Nach S5 kann Schwarz später auf C schlagen, was nach dem weißen Rückschlag einen Punkterfolg für Schwarz in Vorhand bedeutet. S1 erhöht sich deshalb um 50% dieses Punktes auf 1,5 Punkte.



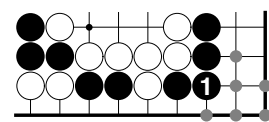
(1-3): I1



(1-3): I2



(1-6): J1



J2

120I: S1 erzielt 5 Punkte, ob Weiß am Zug bei A einen Punkt bekommt, richtet sich danach, wer bei B zieht.

120J: Die gleiche Frage entsteht nach W1 hier, wir zählen deshalb 2,5 Punkte für W1. Schwarz beginnend sichert 6 Punkte.