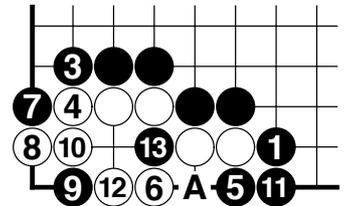
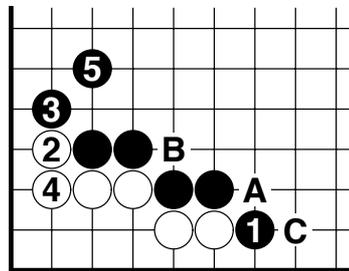
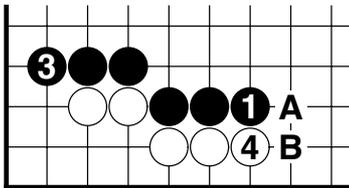


Lösung Problem 1: Das ruhige *Nobi* ist korrekt. Weiß lebt hier bereits in Vorhand, aber die schwarze Stellung ist stark.

1a: In älteren Lexika über *Joseki* findet man diese ergänzende Abwicklung, die KI-Programme bevorzugen jedoch das vorhergehende Diagramm ohne die Stellung unnötig festzulegen.

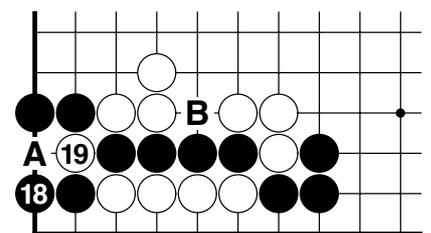
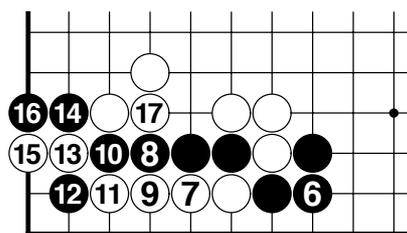
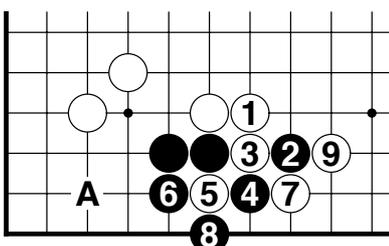
1b: Wenn Schwarz wie hier fortsetzt, erzeugt Weiß eine lebende Form in der Ecke.



1c: Wenn Schwarz S3 in der Ecke zieht, kann Weiß W4 gegen SA oder SB abtauschen und anschließend zum Leben in der Ecke ziehen. Spielt Schwarz S5 nochmals in der Ecke, so klettert Weiß mit A auf die dritte Reihe und sollte auch keine Probleme mehr haben.

1d: Das schwarze *Hane* S1 hinterlässt zu viele Schwächen. Dem unerfahrenen Spieler möchte ich empfehlen, nach S1 nicht sofort auf A zu schneiden, denn die weiße Ecke lebt auch noch nicht. Besser ist diese Abwicklung, wonach Weiß sicher lebt und Schwarz zu viele Defekte hat, die ausgenutzt werden können. Mindestens kann Weiß hier irgendwann auf C spielen.

1e: Spielt Weiß nicht in der Ecke, so kann diese für sich nicht leben. Die schwarze Formation S9/11/13 ist der Schlüssel für viele Probleme um Leben oder Tod einer Gruppe. Nach S13 kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen, schlägt Weiß aber S13, so zerstört SA das weiße Auge. Spielt Weiß W4 auf 10, so entsteht ein *Ko* (bitte selber ausprobieren). Insgesamt muss Weiß deshalb sicher sein, dass er schwarze Begrenzungssteine fängt oder bei dem Kampf außen wenigstens die Vorhand behält, wenn er nach S1 im vorhergehenden Diagramm 1d sofort auf A schneidet.

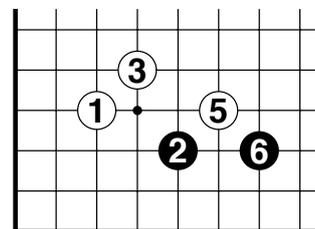
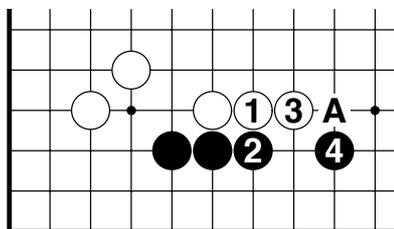


Lösung Problem 2: Wenn Schwarz hier mit S2 springt, bekommt er kein gutes Ergebnis.

Weiß kann in die Lücke stoßen und W5 opfern, um außen Stärke zu bekommen. Nach W9 muss Schwarz mit A noch in der Ecke leben und Weiß kann S2 schlagen.

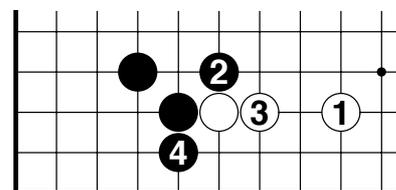
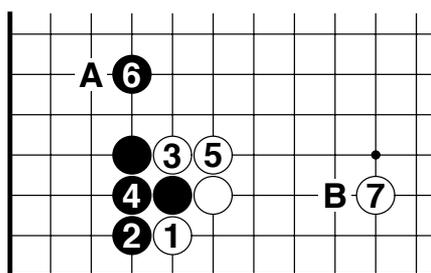
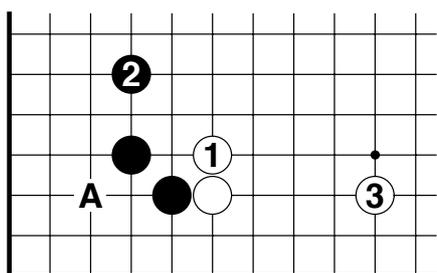
2a: Nimmt Schwarz das Opfer W5 nicht an, so stirbt er in der Ecke.

2b: Nach W19 kann Schwarz zwar schlagen, aber WB ist erneut *Atari*. Nach dieser "Hammersequenz" bleiben beide Seiten mit vier Freiheiten zurück und Weiß am Zug gewinnt das *Semeai*.



2c: Schwarz muss hier mit S2 noch einmal strecken, bevor er mit S4 springen kann. Insgesamt steht Schwarz aber sehr flach, zumal Weiß auf A noch einmal mit Vorhand ziehen kann. Der schwarze Fehler beginnt schon vorher.

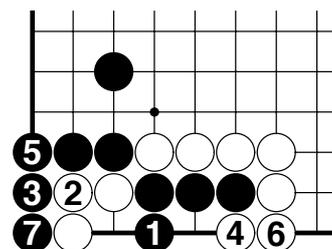
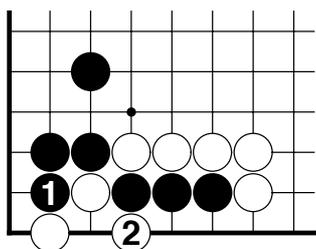
2d: Es ist besser, nach W5 sofort ein *Ikken Biraki* zu spielen, dabei behandelt man S2 leicht und flexibel. Dieser Stein wird eventuell geopfert, um Stärke am Rand zu bekommen. Wir werden diese Stellung in Lektion 3 näher untersuchen.



Lösung Problem 3: Der weiße Streckzug W1 ist hier Standard. Danach ist eine weiße Invasion auf A noch möglich.

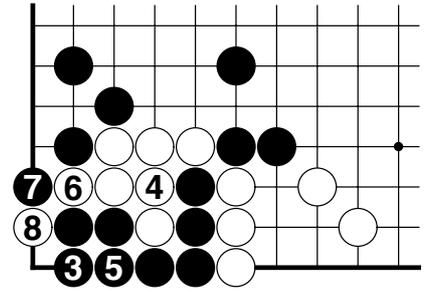
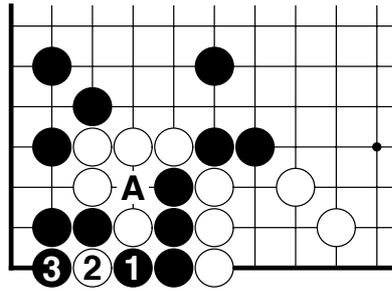
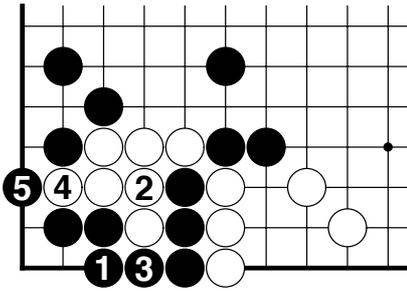
3a: Diese Abfolge sieht zwar ähnlich aus, aber nun ist das *Aji* für eine Invasion in der Ecke zerstört. Je nach Situation kann S6 auch auf A gespielt werden oder als Klemmzug in der Gegend um B.

3b: Diese Variante ist ebenfalls nicht gut für Weiß. Die Steine stehen zu eng und haben so keine effektive Form.



Lösung Problem 4: Auf diese Weise entsteht ein *Ko*, Schwarz kann besser spielen.

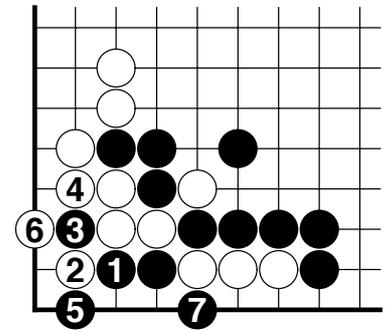
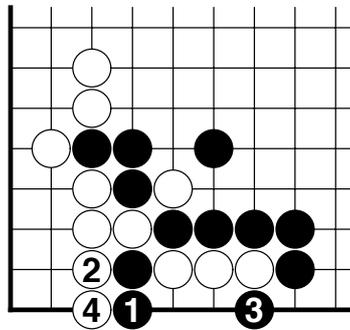
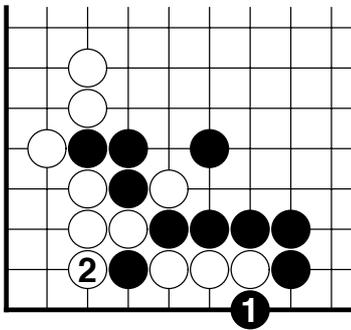
4a: Das *Sagari* sichert bedingungslosen Gewinn ohne *Ko*.



Lösung Problem 5: Auch hier ist das *Sagari* richtig. Die schwarzen Steine können nicht getrennt werden.

5a: Der einfache Streckzug ist falsch, Schwarz muss den Einwurf W2 schlagen, da das Schlagen auf A in einer Mausefalle enden würde.

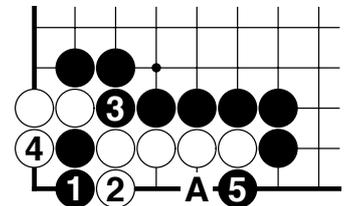
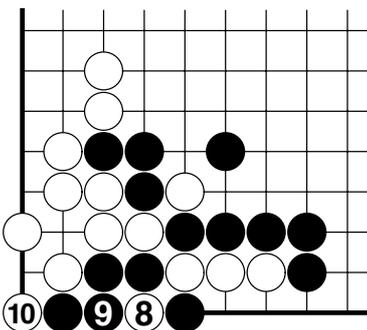
5b: Durch das *Horikomi* sind die schwarzen Freiheiten reduziert, weshalb Weiß am Ende mit W8 erfolgreich ist.



Lösung Problem 6: Schwarz hat zu wenige Freiheiten, um mit S1 hier erfolgreich zu sein.

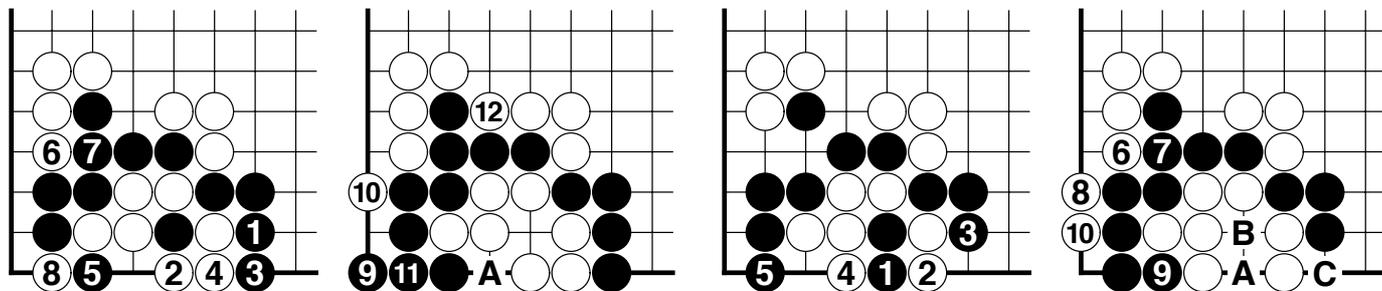
6a: Auch dieses *Sagari* verliert das Wettrennen.

6b: Nach dem *Nobi* S1 opfert Schwarz einen Stein, um Tempo zu gewinnen. Nach S7 hat Weiß nur noch ein *Ko* und kann nicht mehr bedingungslos gewinnen.



6c: Schwarz muss hier mit W8 noch einmal einwerfen, danach haben wir ein für beide Seiten direktes *Ko*.

Lösung Problem 7: S1 ist der Schlüsselpunkt, nach S5 kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf A ziehen und bleibt einäugig. Jeder andere Startzug führt dazu, dass Weiß selber den Schlüsselpunkt einnimmt und lebt (ohne Darstellung).

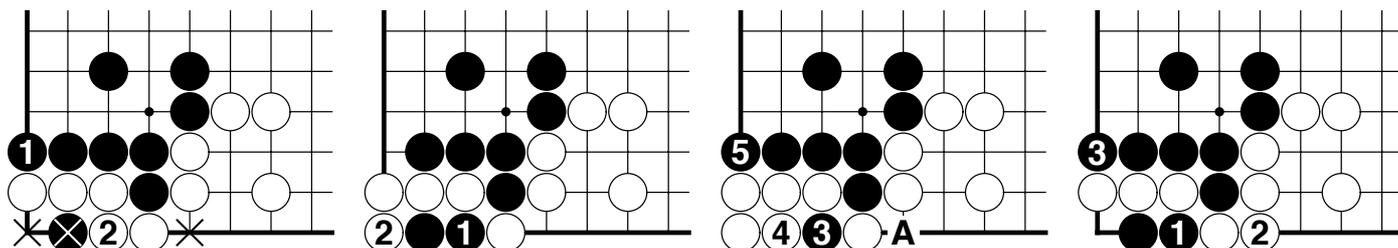


Lösung Problem 8: Wenn Schwarz hier beginnt, kommt er zu kurz.

8a: Nach W12 kann Schwarz sich auf A nicht nähern.

8b: Bei dieser Abfolge hat Weiß keine Zeit für ein *Horikomi*.

8c: In der Folge behält Schwarz eine Freiheit mehr und gewinnt das *Semeai*.

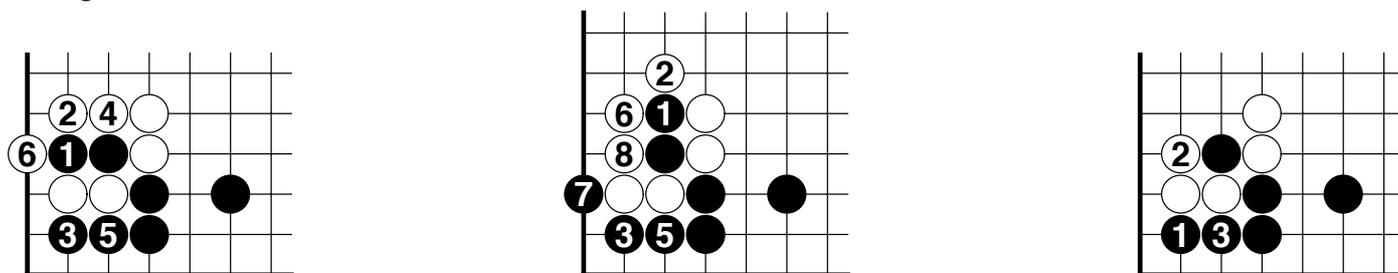


Lösung Problem 9: Dieses *Sagari* ist ein Fehler, Weiß erzielt drei Gebietspunkte und einen Gefangenen in der Ecke.

9a: Der Einwurf bringt Weiß in Freiheitsnot.

9b: Schwarz opfert mit S3 noch einen Stein. Nach WA fängt Schwarz auf 3 fünf weiße Steine.

9c: Im Ergebnis ist das dieser Abfolge äquivalent. Weiß hat keinen Gebietspunkt mehr, Schwarz sichert sich sieben Punkte. Der Unterschied zwischen der richtigen und der falschen Lösung beträgt deshalb elf Punkte.



Lösung Problem 10: Es ist vorteilhaft für Schwarz, hier noch einen Stein mehr zu opfern, auf diese Weise sichert er das Eckgebiet in Vorhand.

10a: Streckt Schwarz in diese Richtung, so ist S3 nicht mehr Vorhand, Weiß kann W4 anders nutzen.

10b: Beginnt Schwarz in der Ecke, so muss Weiß zwar antworten, aber der Folgezug S3 ist nun nicht mehr Vorhand. Gleiches gilt für die umgekehrte Reihenfolge S1/S3.