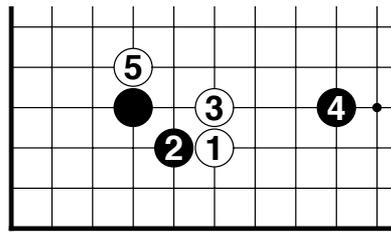
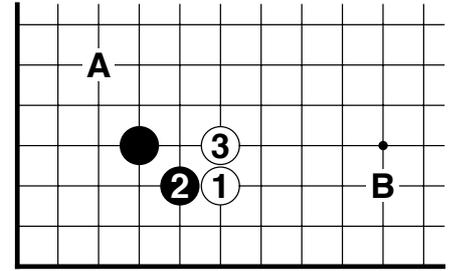


Problem 11



11a

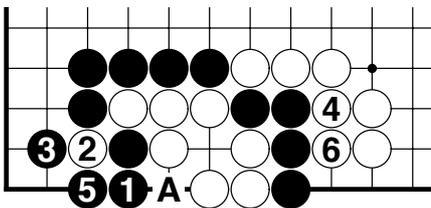


11b

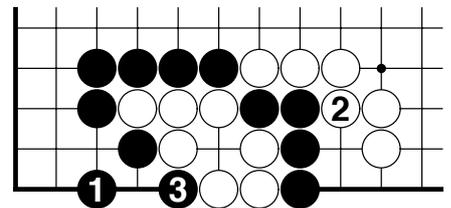
Lösung Problem 11: Schwarz hat am linken Rand bereits ein *Shimari*, er kann deshalb gut dieses *Kosumi-Tsuke* spielen, um Weiß in eine schwere Form zu nötigen. Nach S4 steht Weiß sehr beengt. Wenn er am Rand Augen machen will, wird er sowohl die schwarze Ecke festigen, als auch S4, das Zentrum aber ist hier lokal weitgehend neutral und damit unattraktiv.

11a: Ist noch kein *Shimari* vorhanden, so kann Weiß mit W5 einen Anlegezug *Tsuke* spielen und wird keine Probleme haben. (Siehe Takao Shinji "Lexikon der Joseki Band III" S.106 Brett und Stein Verlag)

11b: S2 wurde deshalb in der Regel nur gespielt, wenn entweder in der Gegend um A oder um B bereits ein schwarzer Stein steht. Die KI-Programme spielen diesen Zug aber auch, wenn sie nach W3 bei A spielen wollen, um möglichst viel Potential in der Ecke zu behalten und der untere Rand vergleichsweise uninteressant ist. Die Regionen A und B sind nach W3 *miai*.



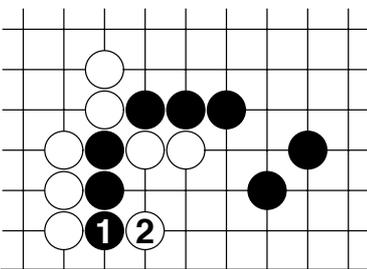
(1-6): Problem 12



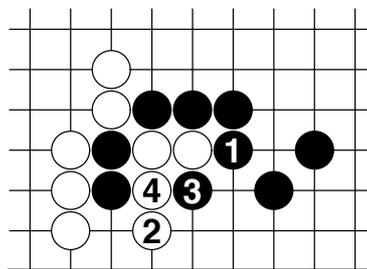
12a

Lösung Problem 12: W2 ist ein häufig geeignetes *Tesuji*, um einen Näherungszug zu erzwingen. Schwarz kann wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen, sondern muss W2 erst schlagen. Dadurch ist Weiß um einen Zug schneller und gewinnt das *Semeai*.

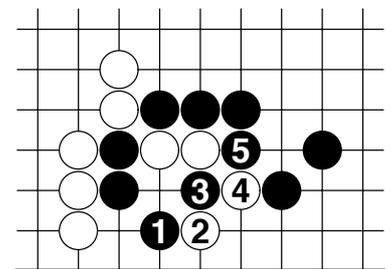
12a: Besser ist dieses *Kosumi*, damit erreicht Schwarz immerhin ein *Ko*.



Problem 13



13a

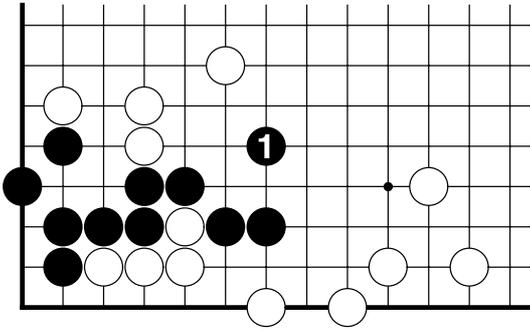


13b

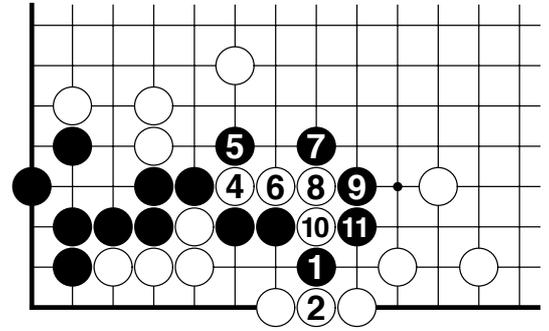
Lösung Problem 13: Der Versuch, sich mit S1 mehr Freiheiten zu verschaffen, scheitert.

13a: Es ist auch nicht erfolgreich, dem Weißen eine Freiheit zu nehmen.

13b: Dieses *Kosumi* bringt den Weißen zur Strecke. Nach S5 entsteht eine Mausefalle. Es gibt hier Variationen, die du selber ausprobieren kannst.



Problem 14

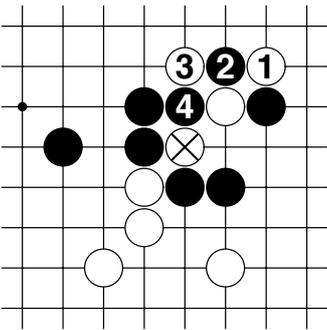


14a

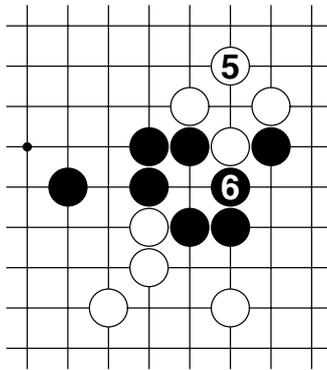
Lösung Problem 14: Wenn Schwarz den Schnitt auf diese Weise deckt, ist das zwar gute Form, aber Nachhand, Weiß kann woanders spielen.

14a: S1 hier droht die Steine am linken unteren Rand abzuschneiden und deckt zugleich den eigenen Schnitt. Schwarz kann nun seinerseits S3 woanders nutzen. Schneidet Weiß danach, so werden die Schnittsteine dank des *Kosumi* S1 gefangen.

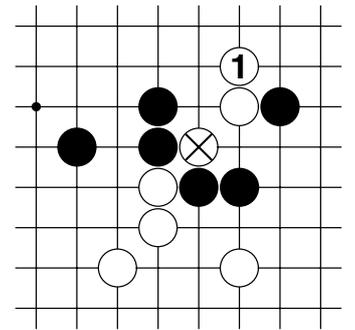
Solche Unterschiede mögen dem unerfahrenen Spieler unwichtig erscheinen, sie sind es aber gerade, die eine größere Spielstärke ausmachen.



Problem 15



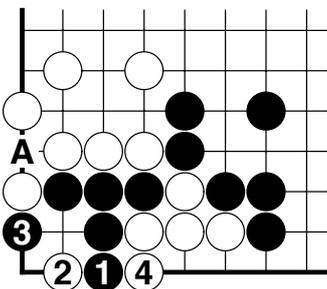
15a



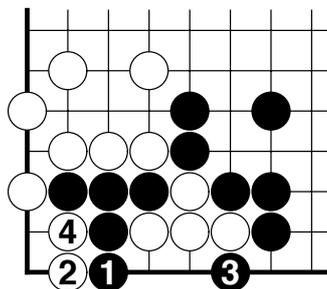
15b

Lösung Problem 15-15a: W1 als Umbieger *Hane* führt zum Verlust des Schnittsteines X.

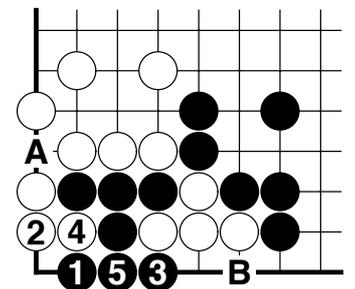
15b: Die beste Möglichkeit, WX zu retten, um die schwarzen Steine getrennt zu halten, ist dieses *Nobi*.



Problem 16



16a

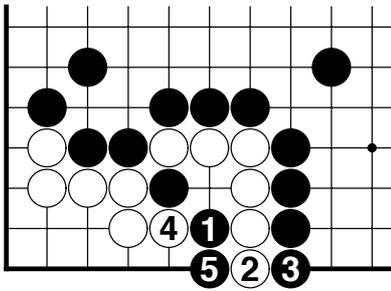


16b

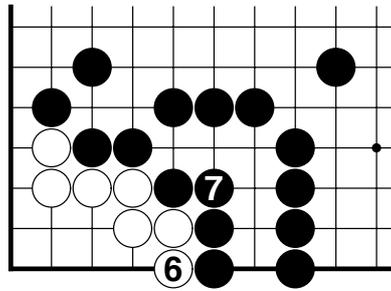
Lösung Problem 16: Dieses *Sagari* S1 führt zu einem *Ko* bei A.

16a: S3 im letzten Diagramm ist erforderlich, wenn Schwarz nur eine weiße Freiheit nimmt, verliert er bedingungslos.

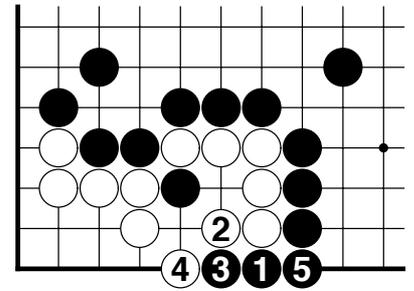
16b: S1 als *Kosumi* führt zum Erfolg. Nach S5 braucht Weiß einen Näherungszug A, wodurch Schwarz Zeit hat, auf B zu ziehen.



Problem 17



17a

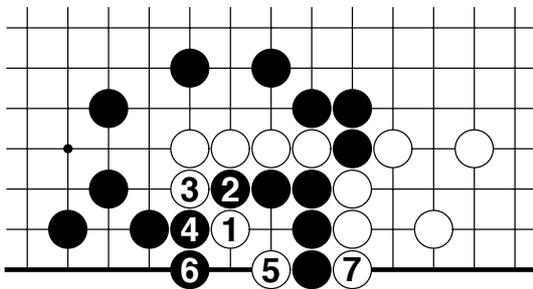


17b

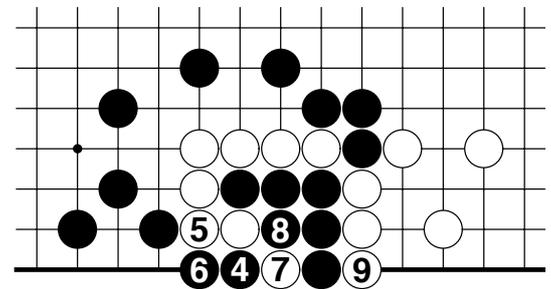
Lösung Problem 17: S1 ist ein Endspielzug, den man leicht übersehen kann. Nach S5 entsteht eine Mausefalle. Die Punkte 2 und 4 sind *miai*.

17a: Weiß kann seine Steine nicht mehr retten.

17b: Beginnt Schwarz mit einem *Hane*, so nimmt Weiß den Schlüsselpunkt und erhält nicht nur seine Steine, sondern macht auch noch eigenes Gebiet. Das Ergebnis ist um 17 Punkte (!) schlechter für Schwarz als die richtige Lösung.



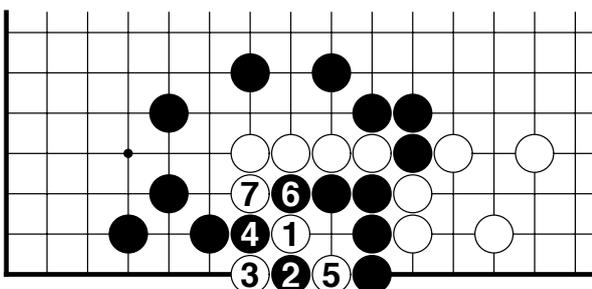
Problem 18



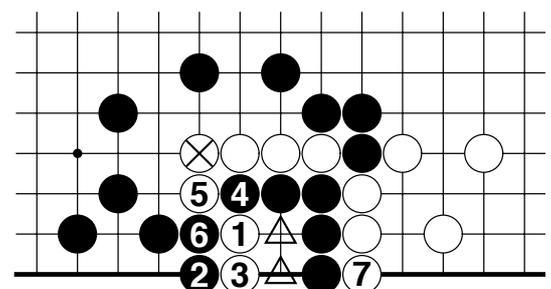
(4-9): 18a

Lösung Problem 18: Wenn Schwarz auf der dritten Reihe eine Verbindung sucht, kann Weiß das verhindern.

18a: Auch so kommt Schwarz nicht weiter, der Einwurf W7 führt zu schwarzer Freiheitsnot.



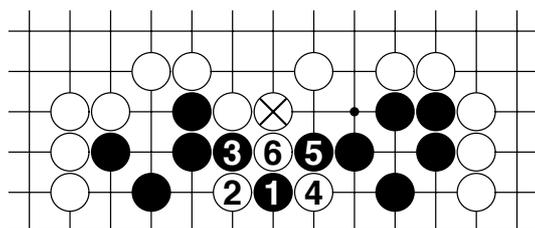
(1-7): 18b



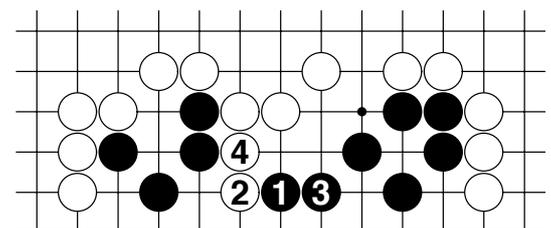
18c

18b: S2 hier ergibt ein ähnliches Ergebnis.

18c: Schwarz muss hier anfangs ein *Kosumi* S2 spielen. Nach W7 kann sich keiner auf den gemeinsamen Freiheiten Δ nähern, aber dieses *Seki* ist nur temporär, weil die markierten weißen Begrenzungssteine verloren sind. Weiß wird deshalb W7 erst im Endspiel spielen.



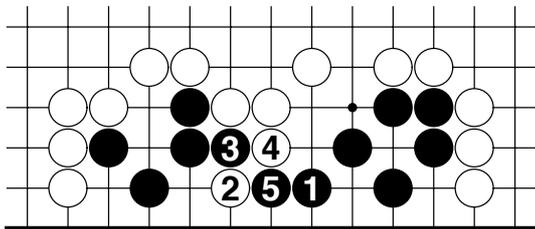
Problem 19



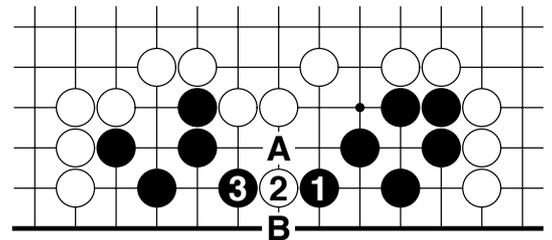
19a

Lösung Problem 19: S1 auf den symmetrischen Punkt zwischen den Stellungen erscheint naheliegend, ist aber falsch. W6 ist möglich, weil auf X schon ein weißer Stein stand. Nach W6 sind die schwarzen Gruppen nicht nur getrennt, sondern überdies beide tot.

19a: Nach dem Fehler S1 kann Schwarz nur noch eine Gruppe retten.



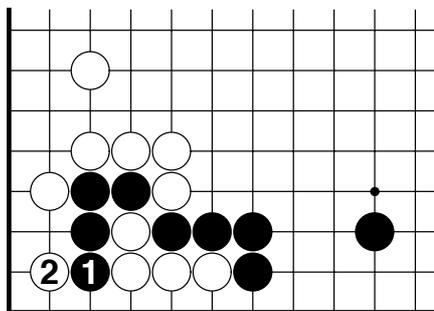
19b



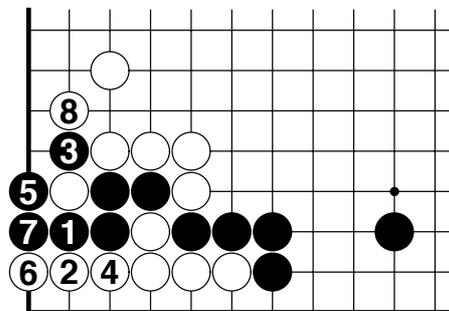
19c

19b: Das *Kosumi* hingegen sichert die Verbindung beider Gruppen.

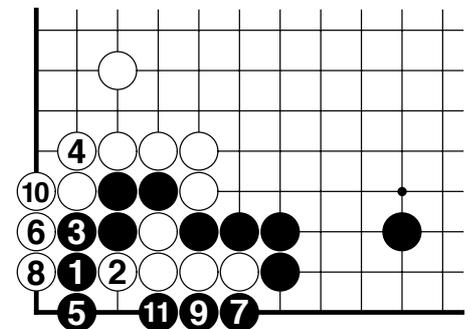
19c: Nach W2 hier spielt Schwarz am besten dieses S3. Die Punkte A und B sind *miai* zur Verbindung. Ein solcher Zug ist zugleich ein Klemmzug *Hasami* als auch ein Anlegezug *Tsuke* er heißt deshalb *Hasami-Tsuke*.



Problem 20



(1-8): 20a

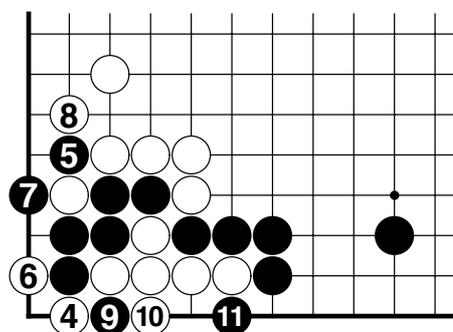


20b

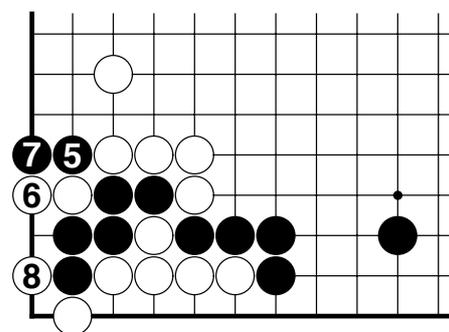
Lösung Problem 20: So kann Schwarz seine Steine nicht retten.

20a: Auch das Strecken in die andere Richtung führt nicht zum Erfolg. Weiß lebt nach W6 am unteren Rand bereits mit zwei Augen und die schwarze Gruppe verstirbt nach W8. Spielt Schwarz S7 auf 8, so W8 auf 7 mit *Atari* und die schwarzen Steine können nicht flüchten.

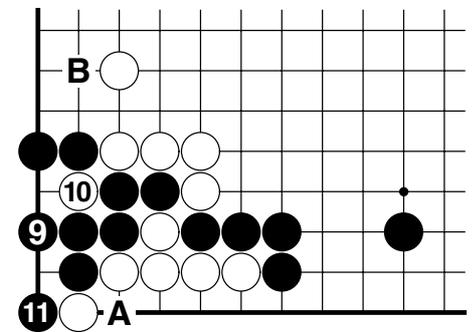
20b: Das *Kosumi* schafft mehr Freiheiten in diesem Wettrennen.



(4-11): 20c



20d

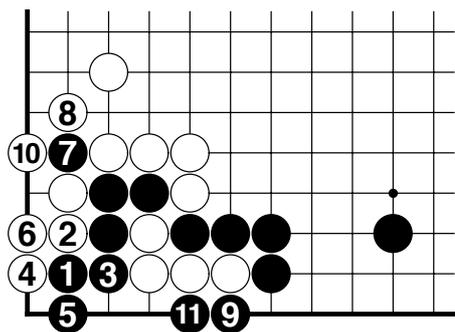


20e

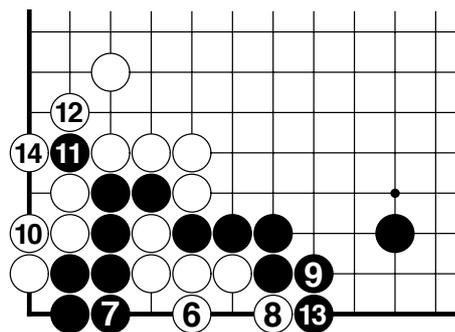
20c: In dieser Variation ab W4 kann Weiß sich in der Ecke nicht annähern und verliert ebenfalls.

20d: Weiß kann aber besser S6 als *Sagari* spielen, wonach ein *Ko* entsteht, als bestes Ergebnis, was Weiß erreichen kann.

20e: Nach W11 sollte Weiß eine Kodrohung spielen, deckt er stattdessen auf A, so kann Schwarz evtl. mit SB fliehen.



(1-11): 20f



(6-14): 20g

20f: Spielt Weiß W2 von der anderen Seite, so kommt er evtl. ebenfalls zu kurz. Aber auch hier gibt es eine Komöglichkeit.

20g: W6 droht auf 7 ein *Ko* an. Verhindert Schwarz das, indem er selber auf 7 zieht, so entsteht ein *Ko* an anderer Stelle. Schwarz schlägt es als erster mit S15, es ist direkt für beide Seiten.