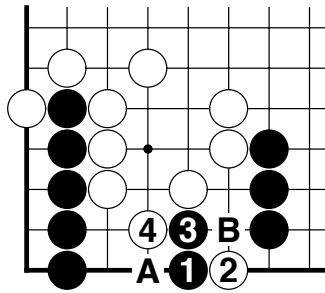
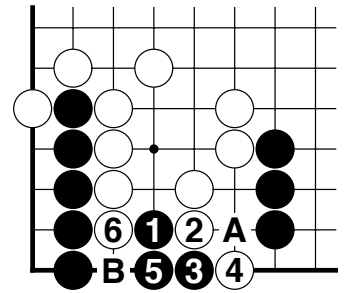


Problem 21



21a

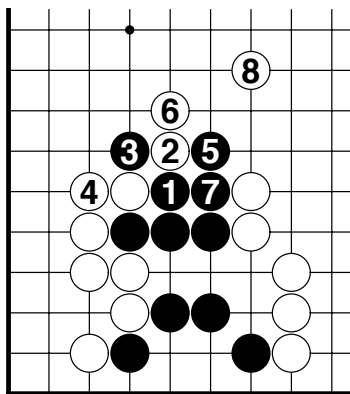


21b

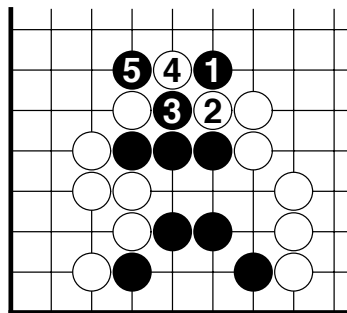
Lösung Problem 21: Das *Ikken Biraki* verbindet die beiden schwarzen Gruppen. Du kannst selber verschiedene Varianten ausprobieren und die Stabilität der Verbindung prüfen.

21a: Dieser schwarze Anfangszug ist falsch. Nach W4 sind A und B *miai*.

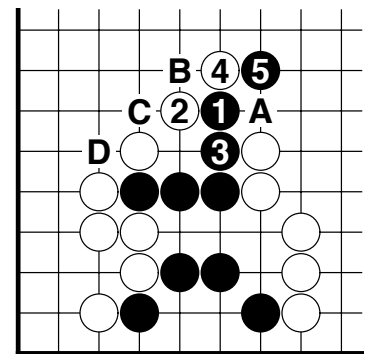
21b: Auch S1 hier führt nicht zum Erfolg, wieder sind A und B *miai*.



Problem 22



22a:

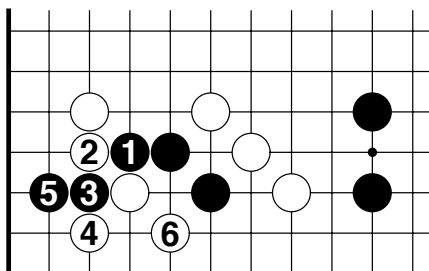


22b

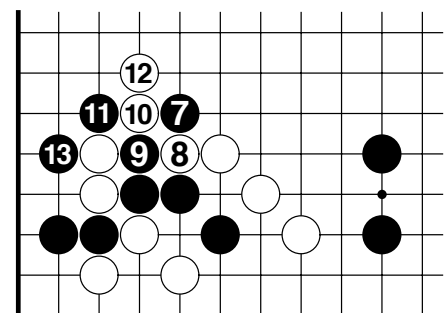
Lösung Problem 22: Da Schwarz am Rand keine zwei Augen bilden kann, muss er in das Zentrum flüchten, um zu überleben. Aber diese Zugfolge ist zu direkt, nach W8 ist der Fluchtweg ohne eigene Hilfssteine in der Nähe versperrt.

22a: Dieses *Ikken Tobi* schafft bessere Möglichkeiten für Schwarz. Wenn Weiß die Form zu schneiden versucht, läuft er in ein Doppelatari S5.

22b: Schwarz kann auch nicht gut gestoppt werden. Wenn Weiß auf A schneidet, folgt SB mit *Atari* auf W4 und anschließend SC. Wegen der weißen Schwäche bei D ist W2 nun gefangen und die Blockade gebrochen.



Problem 23



23a:

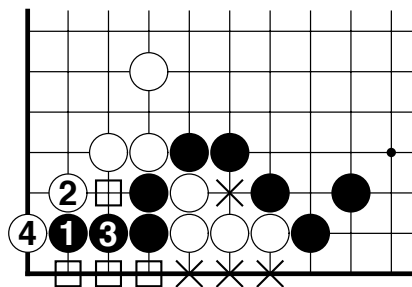
Lösung Problem 23: Schwarz muss zunächst die schwarze Eckstellung befragen.

23a: Danach führt das gleiche *Tesuji* wie im letzten Problem zum Erfolg.

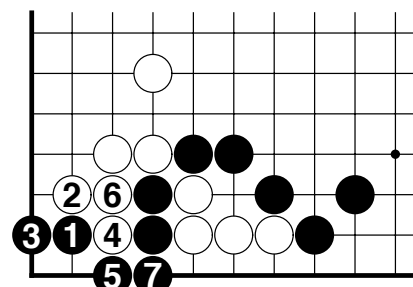


25a: Dieses *Ikken Tobi* S1 sieht vielversprechend aus, führt aber nicht zum Erfolg sondern nur zu einer standardisierten Zugfolge, die wir schon im Aufbaukurs Lektion 1 (DGoZ 6/2021) kennen gelernt haben. ("Hammer-Sequenz")

25b: S9 schlägt zwei weiße Steine, aber durch den Einwurf W10 kann Schwarz wegen Freiheitsnot nicht auf B verbinden, sondern muss erneut auf A schlagen. Danach verbindet Weiß ruhig auf C, wenn Schwarz nun mit SB das dortige *Atari* verhindert, bleiben beide mit drei Freiheiten zurück, Weiß am Zug gewinnt. Diese Zugfolge ist sehr lang und für den unerfahrenen Spieler kaum zu visualisieren. Gerade deshalb ist es wichtig, sie zu lernen wie einen Denkbaustein, denn sie kommt als Möglichkeit sehr häufig vor.



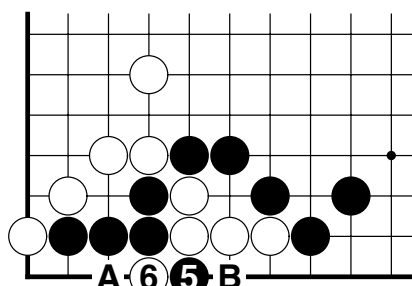
25c



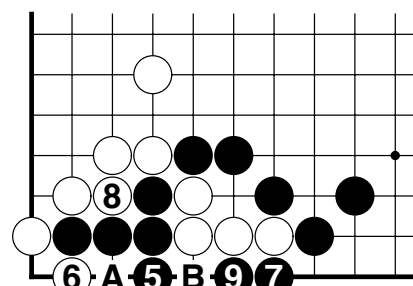
25d

25c: Dieses *Ikken Tobi* ist etwas bescheidener aber erfolgreich. Nach W4 haben beide gleich viele Freiheiten und Schwarz am Zug gewinnt.

25d: Ein beliebter Fehler ist ein solcher Zug S3, nach S7 kann Weiß lokal ignorieren, denn Schwarz ist bereits in Nachhand tot.



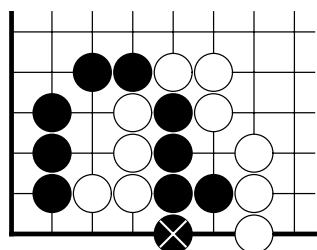
25e



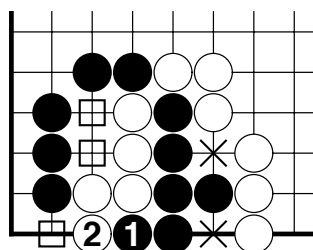
25f

25e: Auch nach 25c kann Schwarz noch Fehler machen, wie diesen hier, weil man denkt, eine gegnerische Freiheit nehmen, kann ja nicht verkehrt sein. Nach dem Einwurf W6 führt der Abtausch SA/WB zu einem *Ko*. Es ist zwar indirekt für Weiß, aber Schwarz kann danach nicht mehr bedingungslos gewinnen.

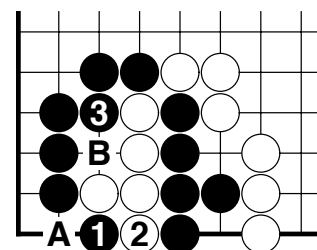
25f: Korrekt wie fast immer in solchen Stellungen ist das ruhige *Sagari* S5. Nach S9 kann Weiß sich weder auf A nähern, noch auf B trennen und ist verloren.



Problem 26



26a

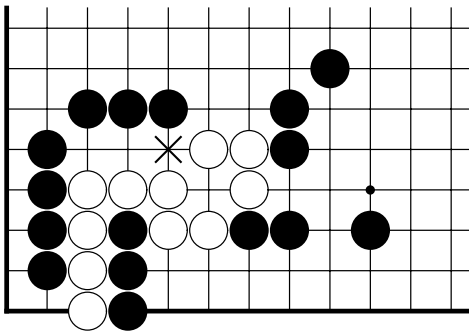


26b

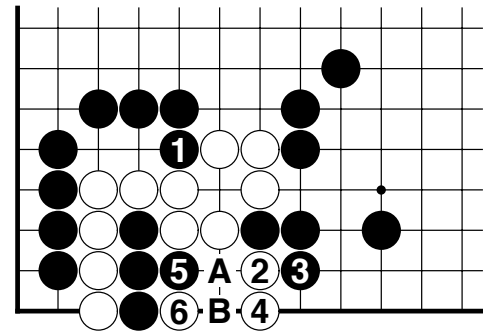
Lösung Problem 26: Auch Probleme dieser Art kommen häufig vor. Es sieht auf den ersten Blick so aus, als ob Schwarz hier eine Freiheit zu wenig hätte, aber durch den schwarzen Stein X hat Weiß keine zählend wirksamen Randfreiheiten.

26a: Wenn Schwarz hier einfach streckt, verliert er mit einer Freiheit.

26b: S1 hier droht die Verbindung nach außen an. W2 trennt und Schwarz deckt den bedrohten Stein nicht, sondern gibt *Atari*. Schlägt Weiß nun S1 auf A, so ist SB erneut *Atari*, Schwarz gewinnt. In meinem beim Hebsacker Verlag erschienenen Buch "Semeai" habe ich solche Opfersequenzen ausführlich analysiert, sie funktionieren nicht immer, sondern nur, wenn Weiß keine "unnahbaren" Freiheiten (z.b. ein Auge) hat.



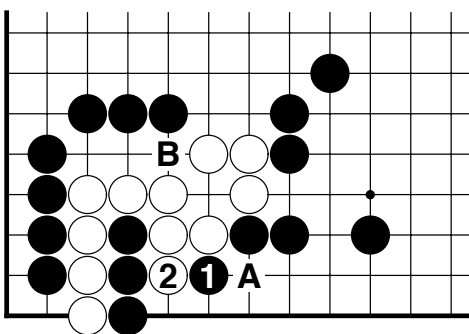
Problem 27



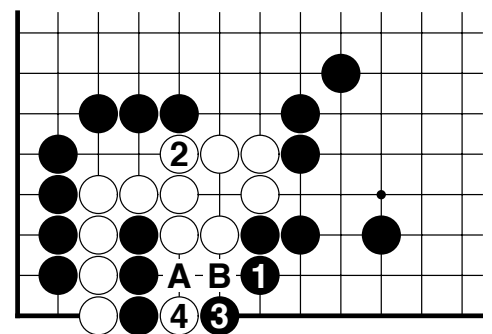
27a

Lösung Problem 27: Ein weißer Zug X würde das Auge komplettieren. Wir können eine solche Situation auch als "halbes Auge" bezeichnen. Das ist durchaus sinnvoll, denn zwei solche "halben Augen" wären gleichbedeutend mit einem sicheren Auge, zerstört Schwarz das eine, so sichert Weiß das andere. In dieser Problemstellung hat Weiß aber nur dieses eine "halbe Auge" und außerdem drei schwarze Steine, die gefangen sind. Man könnte deshalb zu dem Schluss gelangen, dass Schwarz weißes Leben nur verhindern kann, wenn er das Auge zerstört.

27a: Dieser schwarze Versuch scheitert. Der Einwurf W6 droht zwei Augen durch einen weiteren weißen Zug auf A an. Schlägt Schwarz aber auf B, so kann er nicht mehr mit einer *Nakade*-form füllen, Weiß lebt.



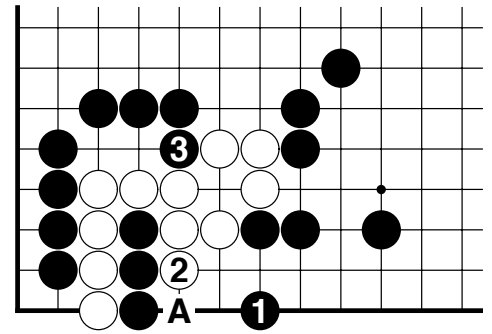
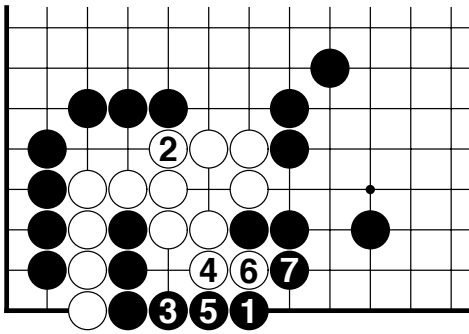
27b



27c

27b: Auch so kommt Schwarz nicht weiter, nach W2 sind A und B *miai*.

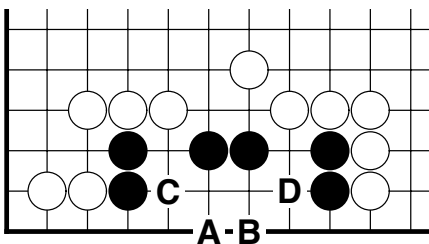
27c: Das *Nobi* S1 schafft ebenfalls keine Verbindung. W2 vervollständigt das Auge und Schwarz kann nicht anbinden. Wiederum ist ein Einwurf das *Tesuji*. Schlägt Schwarz auf A, so drückt Weiß mit B und fängt vier schwarze Steine.



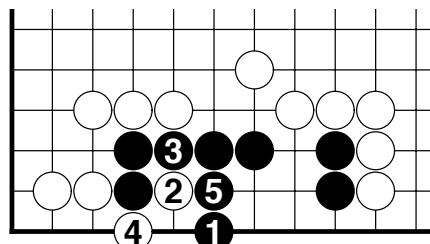
27e

27d: Die Lösung ist das *Ikken Tobi* zum Rand. Wenn Weiß mit W2 ein Auge macht, kann Schwarz anbinden.

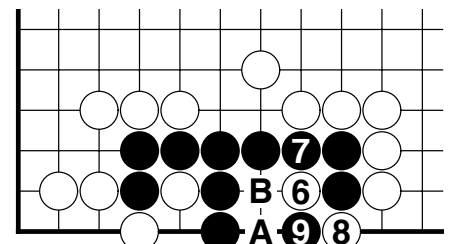
27e: Fängt Weiß hingegen mit W2 oder WA, so verhindert S3 das zweite Auge.



Problem 28



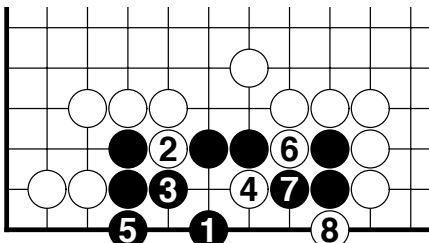
28a



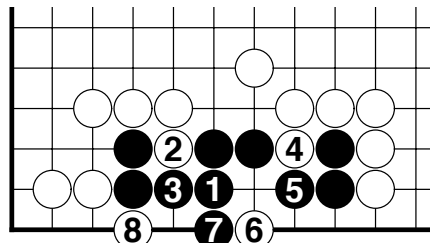
28b

Lösung Problem 28: Dieses Muster kommt in Variationen auch immer wieder vor. Ein schwarzer Zug auf A oder B verhindert auf beiden Seiten, dass weiße Steine auf C oder D angebinden werden können.

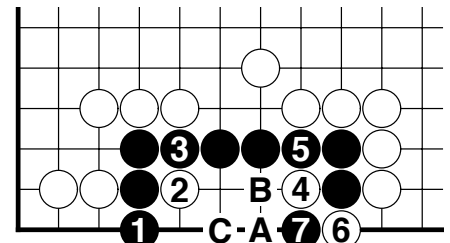
28a, b: Schlägt Weiß nach dem Einwurf S9 auf A, so quetscht Schwarz auf B. Die Frage bleibt allerdings, ob Weiß überhaupt so antworten muss.



28c



28d

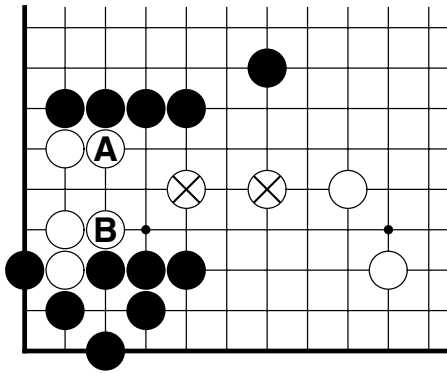


28e

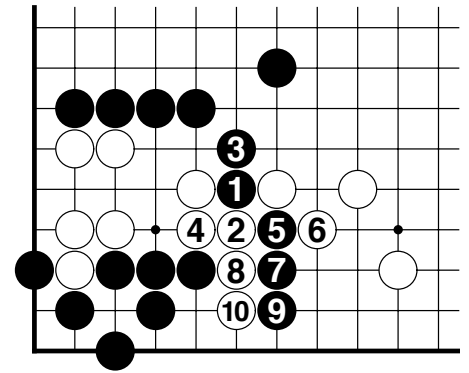
28c: Weiß kann hier einfach von außen abgrenzen und verhindert so zwei schwarze Augen. Das anfängliche *Ikken Tobi* führt also nicht zu schwarzem Leben. Kann Schwarz anders beginnen?

28d: Auch so stirbt Schwarz.

28e: Wenn es für Schwarz nicht hilft, innen zu beginnen, so sollte man prüfen, ob eine Maximierung des Augenraumes zum Erfolg führt. Letztlich stirbt Schwarz aber auch so, weil er auf diese Weise nur einen der weißen Steine W2/W4 abtrennen kann. Der Einwurf S7 führt zu nichts, nach WA/SB kann Weiß einfach auf 7 decken und Schwarz bekommt nach SC keine zwei Augen. Schwarz sollte also in der Problemstellung nicht mehr ziehen, denn seine Steine sind bereits tot.



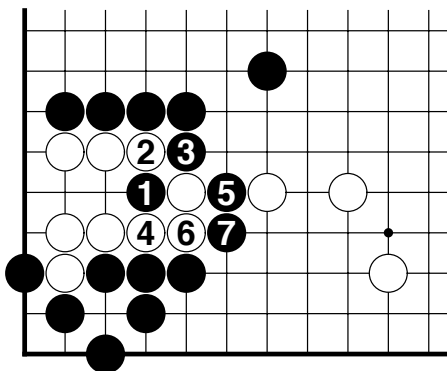
Problem 29



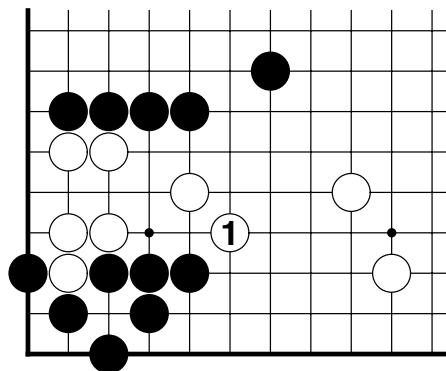
29a

Lösung Problem 29: Das ist eine ähnliche Konstellation wie in Dia. 9 der Lektion. Weiß kann die Verbindung der Formation A/B und dem nahen X aufrecht erhalten oder die Verbindung des *Ikken Tobi*, nicht aber beides gleichzeitig.

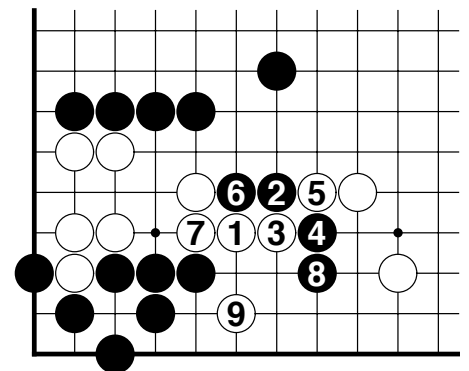
29a: Dieser Ansatz führt nicht zum Erfolg, alle weißen Steine bleiben verbunden.



29b



29c

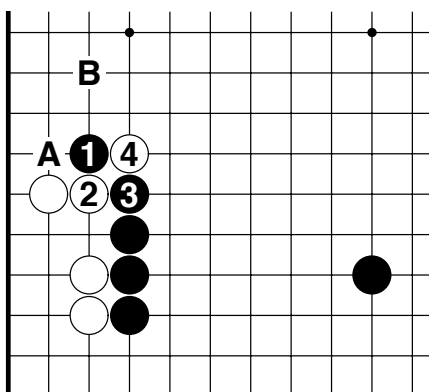


29d

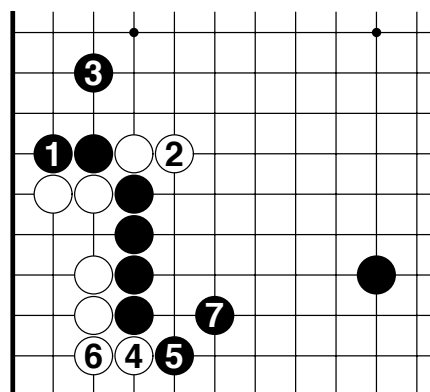
29b: Schwarz muss zunächst das *Keima* angreifen und anschließend im *Ikken Tobi* schneiden. Die weiße Gruppe ist nicht nur abgeschnitten, sondern auch tot.

29c: Deshalb ist es hier besser, kein *Ikken Tobi* zu spielen, sondern dieses *Kosumi*.

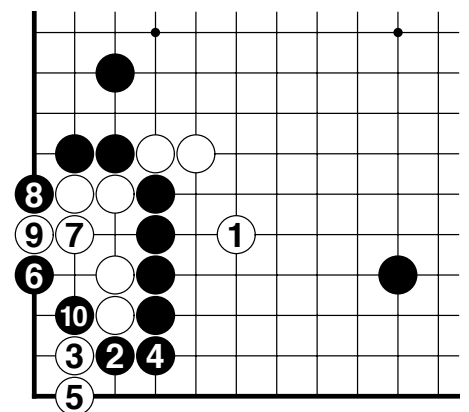
29d: So wie es steht, können die Steine nicht getrennt werden.



Problem 30



30a

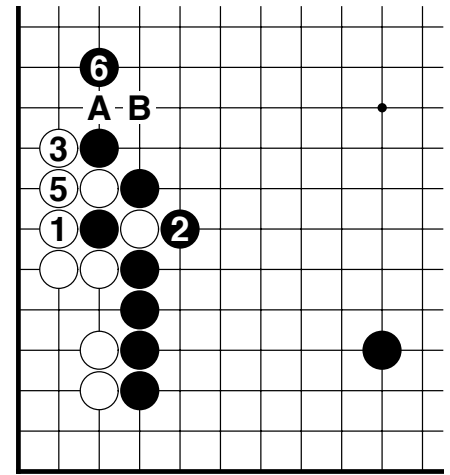
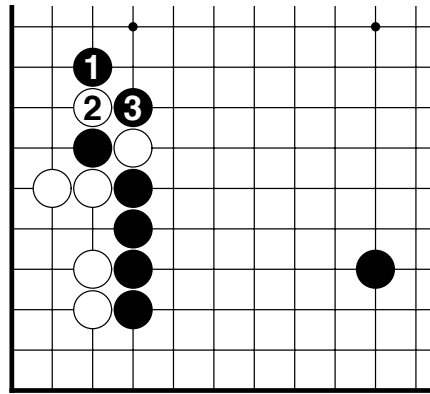
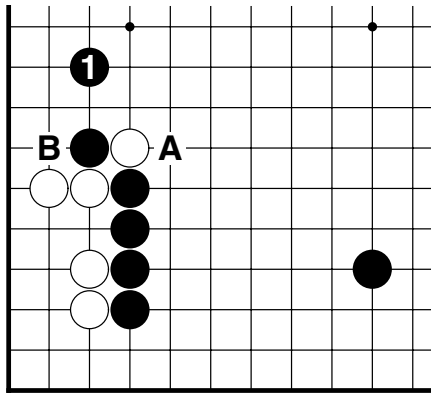


30b

Lösung Problem 30: Schwarz kann hier mit A oder B fortsetzen.

30a: Nach dieser Folge kann Weiß etwas für seine Steine im Zentrum tun und ist vorerst zufrieden mit der Reduktion der schwarzen Anlage.

30b: Nach S3 im letzten Diagramm hat Weiß keine Zeit für einen Zug im Zentrum, da sonst seine Ecke stirbt.



30c: S1 hier ist ein typischer Zug für eine flexible Spielweise (*Sabaki*). Streckt Weiß nun auf A, so antwortet Schwarz auf B und wir bekommen mit Zugumstellung Dia. 30a.

30d: Was Schwarz gerne möchte ist diese Abfolge. Der Spaltzug W2 ist *Atari*, aber Schwarz antwortet mit einem Gegen-*atari* (*Atekaeshi*).

30e: Weiß hat deshalb keine Alternative, als zu schlagen und in der Folge baut Schwarz seine zentrale Stärke aus. Ein weißer Zug auf A würde nun auf B beantwortet. Schwarz muss allerdings damit rechnen, dass Weiß mit 3 das *Ko* spielt.