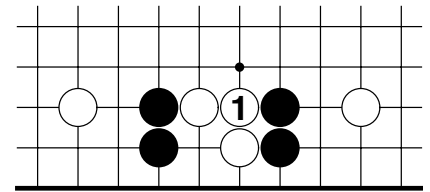


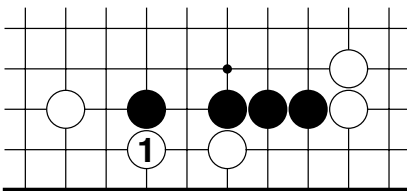
Problem 31



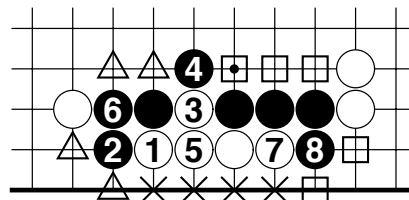
31a

Lösung Problem 31: W1 ist die falsche Entscheidung, weil Schwarz nun seine beiden Gruppen verbinden kann.

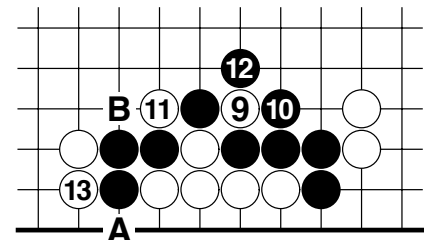
31a: In der Regel vermeiden wir diese Form, doch hier ist es der einzige Zug, der Schwarz trennt. Ein solches leeres Dreieck, mit dem man kämpfen kann wird *Guzumi* genannt.



Problem 32



32a

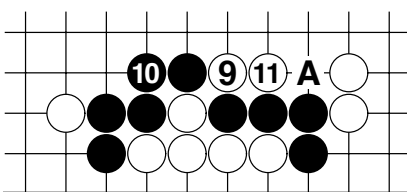


32b

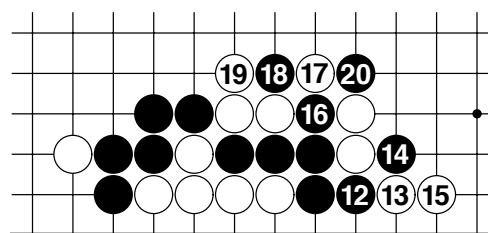
Lösung Problem 32: Kann Weiß hier flüchten?

32a: Nach S8 hat Weiß vier Freiheiten X, ebenso wie die linke schwarze Gruppe Δ , die rechte schwarze Gruppe hat eine Freiheit \square mehr.

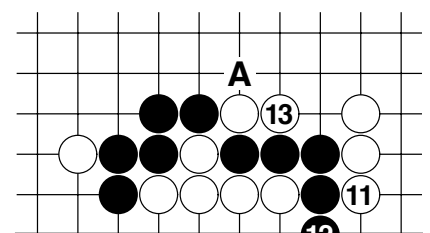
32b: Weiß kann mit W9 aber rechts um eine Freiheit reduzieren. Wenn Schwarz dieses Opfer annimmt, kann er nicht verhindern, dass Weiß anbindet, nach W13 sind Züge auf A und B *miai*.



32c



32d

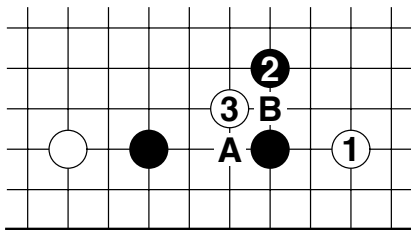


32e

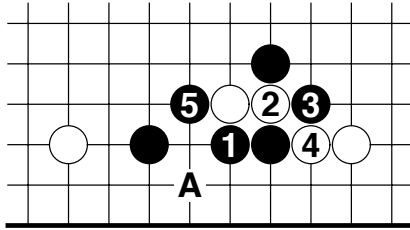
32c: Wenn Schwarz stattdessen mit S10 deckt, sieht W11 naheliegend aus, ist aber falsch, allerdings darf Schwarz nun nicht sofort auf A ziehen.

32d: Diese Abfolge führt zu einem Doppelatari S20, Schwarz gewinnt das *Semeai*.

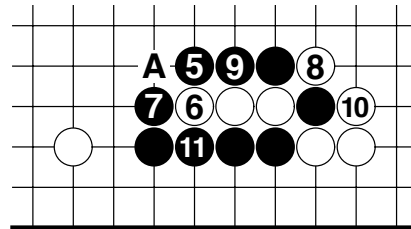
32e: Weiß muss mit W11 zunächst die Verbindung androhen, wenn Schwarz das mit S12 nicht zulässt, verliert er. S12 sollte deshalb auf A gespielt werden, um den Schnittstein zu fangen. Damit kann Weiß zwar anbinden, hat den Schwarzen aber mit dem gesamten Manöver eher gestärkt.



Problem 33



Problem 34

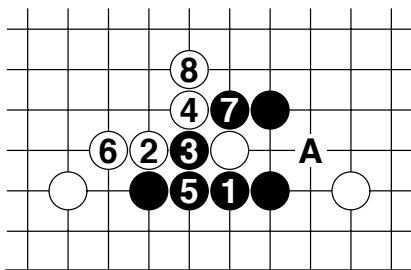


34a

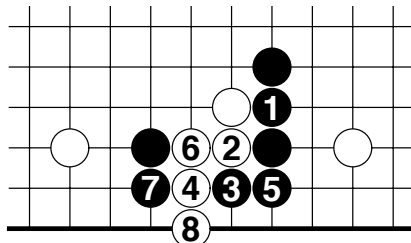
Lösung Problem 33: Schwarz kann nur eine der beiden Drohungen A und B unmittelbar beseitigen. Beide Züge sind je nach Brettsituation spielbar.

Lösung Problem 34: Weiß kann W2 natürlich nicht spielen, wenn die Treppe für Schwarz läuft. Aber selbst, wenn das nicht der Fall ist kann Schwarz mit einem weiteren Zug auf A eine flexible augenträchtige Form bilden und Weiß hat nicht sehr viel erreicht.

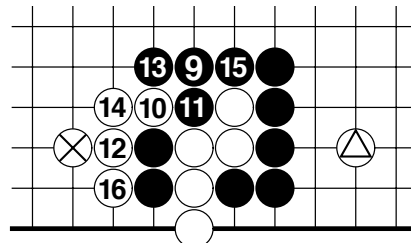
34a: Eine weitere gute Möglichkeit für Schwarz ist S5 hier, um die Schnittsteine einzuschließen. Wenn Weiß nun seine drei Steine deckt, kann Schwarz sich um den Schnitt bei A kümmern und ist insgesamt gestärkt. Es ist also in der Regel nicht gut, nach S1 im vorherigen Diagramm bei 2 unmittelbar zu schneiden.



34b



Problem 35

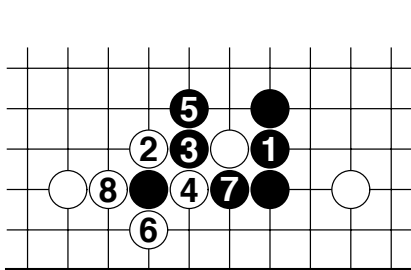


35a

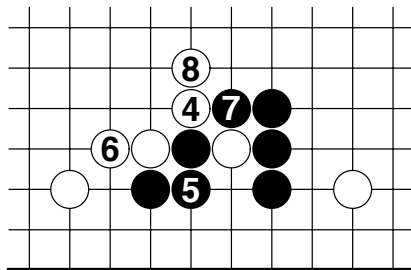
34b: Besser ist es meistens, den Stein zu opfern, um das linke Zentrum zu stärken, Weiß hat hier auch noch eine Drohung bei A. Der Preis dafür ist allerdings sicheres schwarzes Leben.

Lösung Problem 35: Wenn Weiß das *Ikken Tobi* schließt, ist auch hier eine sehr direkte Spielweise eher ungünstig.

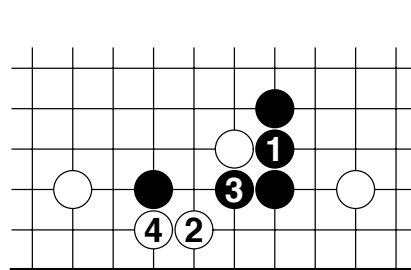
35a: Weiß fängt hier zwar zwei Steine, aber WX ist nahezu nutzlos und WΔ stark geschwächt. Das Ergebnis ist indiskutabel schlecht für Weiß.



35b



35c

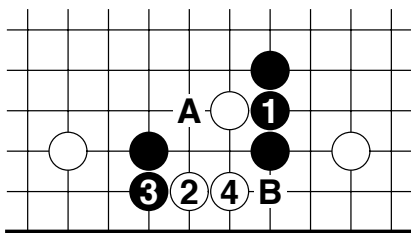


35d

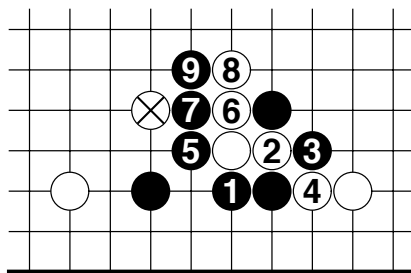
35b: Auch hier ist das *Tsuke* S2 besser. Im Vergleich zu Dia. 34b hat Weiß hier mehr am Rand und weniger im Zentrum.

35c: Möchte Weiß ein Ergebnis mit mehr Einfluss, so kann er W4 auch von außen spielen.

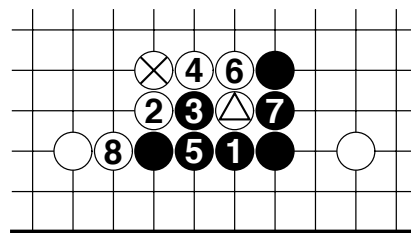
35d: Weiß kann auch mit W2/W4 das Randgebiet nehmen.



35e



Problem 36

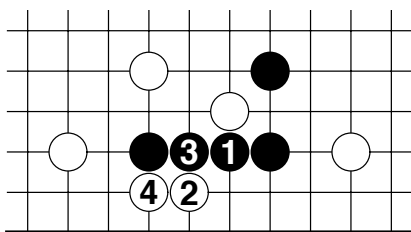


36a

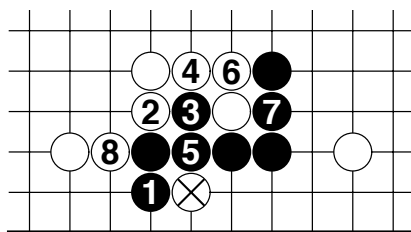
35e: Schwarz kann das nicht verhindern. Blockt er auf 3, so W4 wonach A und B *miai* sind mit gutem Ergebnis für Weiß.

Lösung Problem 36: Auch mit dem zusätzlichen Stein X ist es nicht gut, direkt zu schneiden. WX bewirkt im Ergebnis kaum etwas, vergleiche dazu Problem 34.

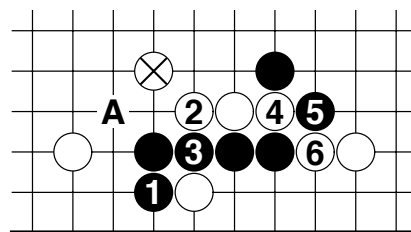
36a: Das *Tsuke* W2 ist auch hier ein Schlüsselzug. WX erfüllt nun eine wichtige Funktion und WΔ kann im Unterschied zu einigen vorherigen Varianten nicht gefangen werden. Am Rand aber hat Schwarz nur ein Auge und lebt deshalb noch nicht ganz sicher.



36b



36c

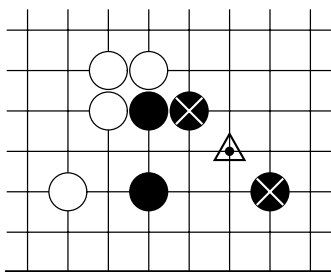


36d

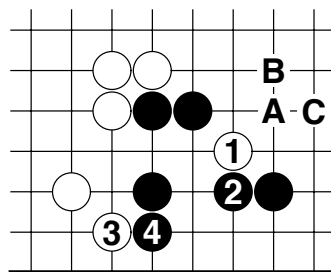
36b: Auch der Probezug W2 ist gut möglich, Weiß nimmt dem Schwarzen evtl. die Augenbasis am Rand.

36c: Verhindert Schwarz das, so muss Weiß sorgfältig spielen. Diese Abwicklung ist mit Dia. 36a vergleichbar, aber der Abtausch WX gegen S1 ist gut für Schwarz.

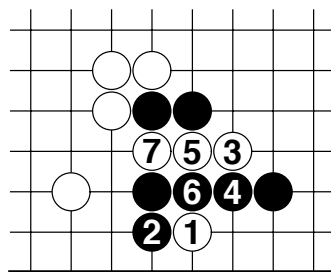
36d: Weiß sollte hier wiederum WX sinnvoll einsetzen, dieser Stein stärkt seine Schnittgruppe, Weiß sollte nun vorteilhaft kämpfen können. Ein weiterer Zug auf A schließt die schwarze Gruppe vollständig ein.



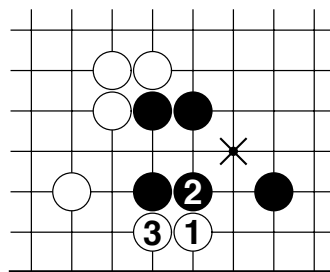
Problem 37



37a



37b



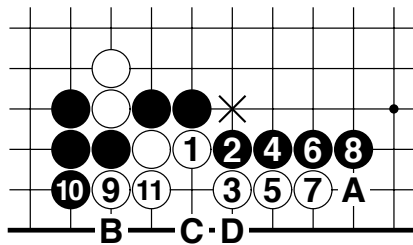
37c

Lösung Problem 37: Die Form der beiden schwarzen Steine X ist ein Einpunkt-Diagonalsprung *Hazama Tobi*. Sie hinterlässt eine Schwäche bei Δ und muss flexibel behandelt werden.

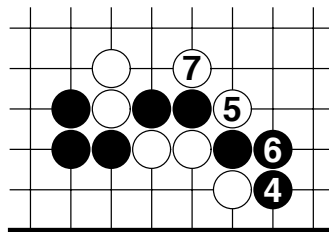
37a: Weiß kann hier direkt spielen, wenn er anschließend mit Zügen in der Gegend um A gut kämpfen kann. Schwarz muss dann darauf achten, am Rand zwei Augen zu bekommen.

37b: W1 hier ist ein typischer Probezug *Yosu Mi*. Es ist nicht gut, diesen Stein zu blocken, nach W7 sind zwei schwarze Steine abgeschnitten. Spielt Schwarz 4 auf 5 oder 6, so W4 mit ebenfalls guten Ergebnis für Weiß.

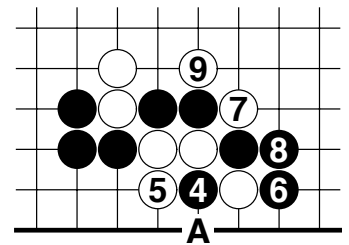
37c: Blockt Schwarz von oben, so kann Weiß zu gegebener Zeit das Randgebiet nehmen und Schwarz evtl. nötigen, den vitalen Punkt X sichern zu müssen.



Problem 38



38a

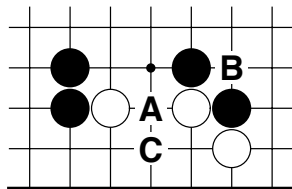


38b

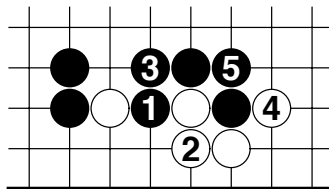
Lösung Problem 38: Weiß hat das hohe *Niken Biraki* geschnitten und kann auch ohne Hilfssteine darunter leben. Die Schlussstellung ist eine Standardform, (vergleiche Grundkurs Lektion 8 DGoZ 6/2020), Weiß lebt, schwarze Züge auf A oder B sind Vorhand, auf SC antwortet Weiß mit D und lebt mit zwei Augen. Schwarz hat hier noch eine Schwäche bei X. Weiß hat keine Probleme, zum Leben zu kommen, kann Schwarz besser spielen?

38a: Ein doppelter Umbieger wie hier wäre ein Fehler.....

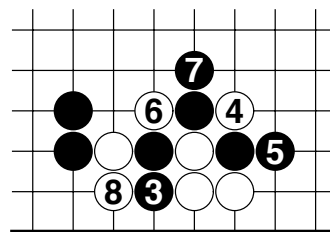
38b: ebenso wie diese Variante. Nach S6 schlägt Weiß nicht bei A, wonach Schwarz seine Schnitte decken könnte, sondern gibt ein Gegenatari *Atekaeshi*, die schwarze Stellung kollabiert. Insgesamt kann Schwarz hier nicht aggressiver spielen, die Schnittmöglichkeit ist eine Schwäche des hohen *Niken Biraki*.



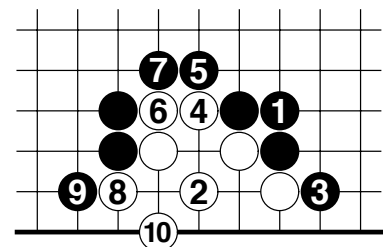
Problem 39



39a



39b



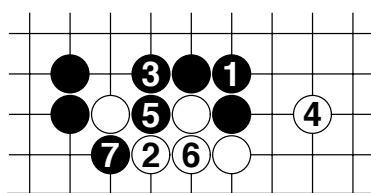
39c

Lösung Problem 39: Wir untersuchen die schwarzen Antworten A, B und C.

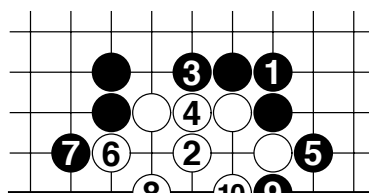
39a: Danach kann Weiß sich rechts ausdehnen, Schwarz verliert potentielles Gebiet, hält aber seine Steine zusammen.

39b: S3 hier wäre ein Fehler.

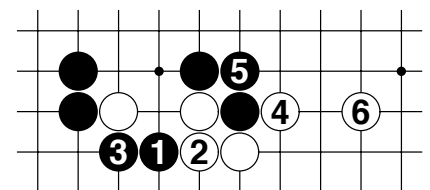
39c: Nach dieser beispielhaften Folge verbleiben bei Schwarz diverse Schnittpunkte



39d



39e

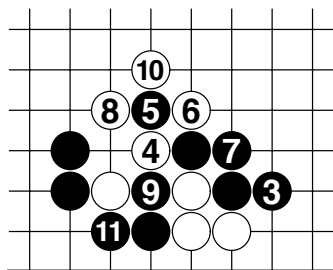


39f

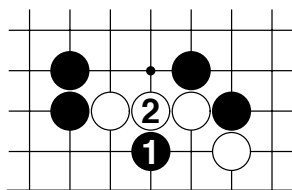
39d: Wenn Schwarz das vermeiden möchte, sollte er S3 wie hier spielen, wonach Weiß sich nach rechts ausbreiten könnte.

39e: W4 in diesem Diagramm ist riskant, weil es wahrscheinlich zu einem *Ko* kommen wird, bei dem Weiß allerdings diverse interne Drohungen hätte.

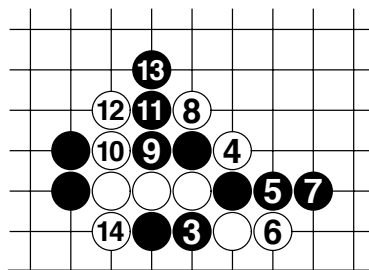
39f: Nimmt Schwarz mit S1 den vitalen Punkt, so wird sich wahrscheinlich etwas Ähnliches wie in Dia. 39d entwickeln



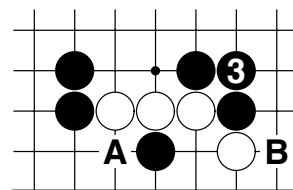
39g



39h



39i



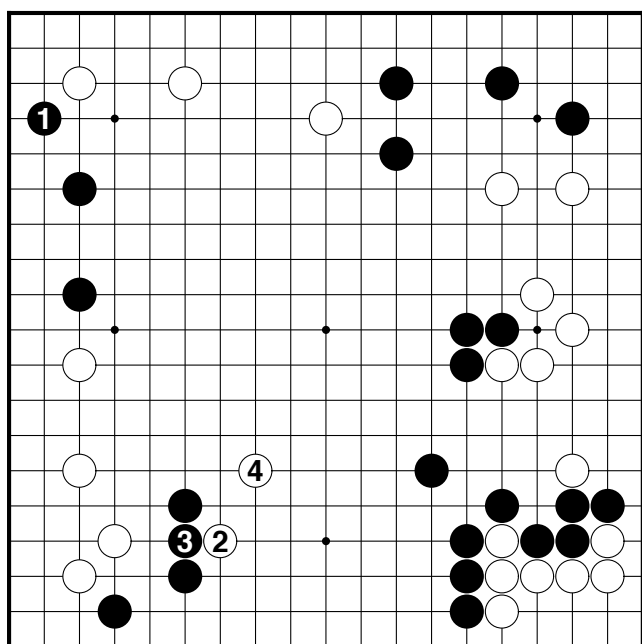
39j

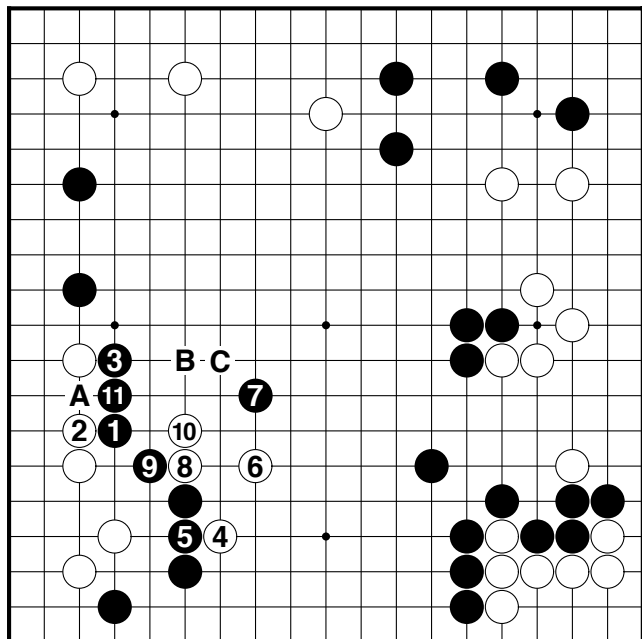
39g: Alternativ kann Schwarz das *Nobi* S3 spielen, womit er sich wahrscheinlich den Rand sichert. Es bleibt die Frage, wie wirksam das weiße *Ponnuki* ist.

39h: Weiß kann S1 auch so beantworten.

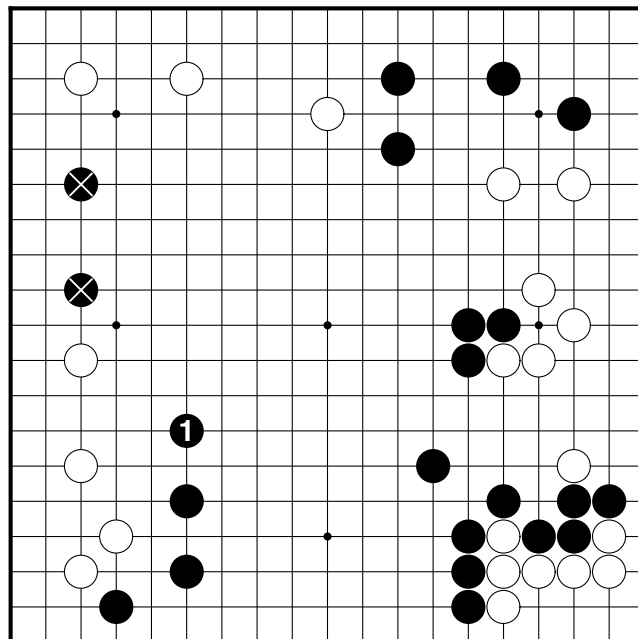
39i: Schwarz bekommt kein gutes Ergebnis, wenn er mit S3 schneidet. Spielt er S3 auf 14, so antwortet Weiß mit der Sequenz W4 - S13 und kann anschließend auf 14 verbinden.

39j: Es ist besser, solide zu bleiben, nach S3 sind A und B *miai*. Du kannst die Varianten selber ausprobieren.





40b



40c

40b: Nach S3 sollte Weiß nicht länger warten, sondern sofort invadieren. Nach dieser beispielhaften Folge ist deutlich, auf welche Weise die schwarzen Steine S1/S3 nützlich sind. Stelle dir die gleiche Folge ohne diese Steine vor, S7 wäre dann sehr viel schwächer und eigentlich unrealistisch. Nach S11 droht sowohl SA als auch ein Zug auf B oder C.

40c: Alternativ kann Schwarz auch einfach sein *Moyo* vergrößern, es bleibt dann aber die Schwäche des *Niken Biraki*. Das vorherige Diagramm minimiert dieses Risiko, die Steine S1/S3 erfüllen eine doppelte Funktion.