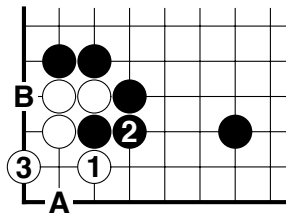
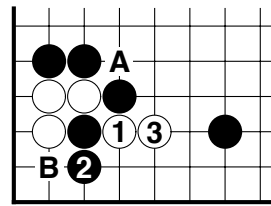


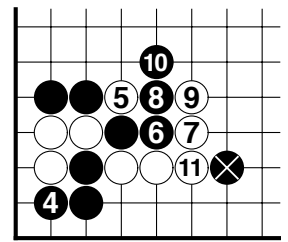
Problem 51



51a



51b



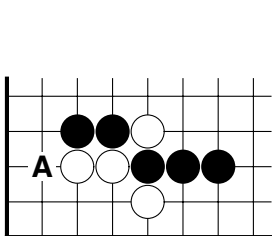
51c

Lösung Problem 51: Schwarz deckt mit S6 nicht bei A, welche Möglichkeiten hat Weiß nun?

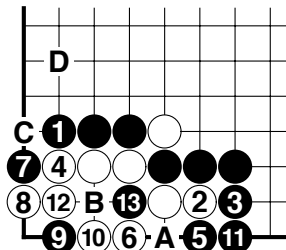
51a: Sehr einfach ist dieses kleine Leben in der Ecke, A und B sind miai.

51b: Alternativ kann Weiß direkt schneiden und anschließend strecken. Es droht sowohl WA als auch WB.

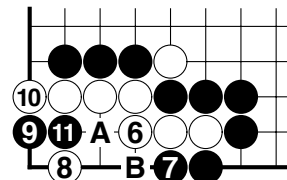
51c: In der Folge kann Weiß den markierten schwarzen Stein abtrennen.



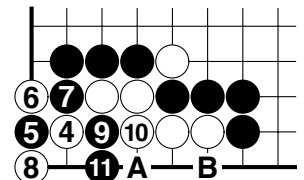
Problem 52



52a



52b



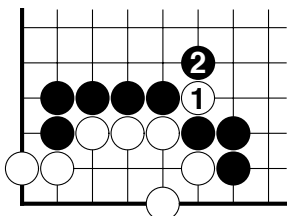
52c

Lösung Problem 52: Wir hatten gesehen, dass SA den weißen Steinen das Leben ermöglicht.

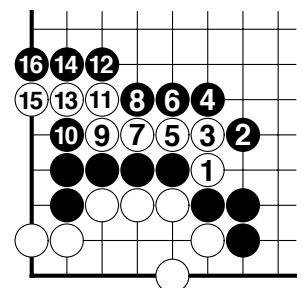
52a: S1 als Nobi ist besser. Die Kombination der Steine S3/S5/S9/S11 ist eine häufige Sequenz zur Lösung beim Tsume-Go. Wegen Freiheitsnot kann Weiß nicht auf A spielen, sondern muss auf B schlagen, wonach SA das Auge zerstört. Überzeuge dich, dass Weiß hier nicht ausbrechen kann, WC wird mit SD beantwortet.

52b: Die feste Deckung mit W6 bringt Weiß nicht weiter.

52c: Auch diese Variante, bei der Weiß W4 etwas augenträchtiger versucht, führt nicht zum Leben.



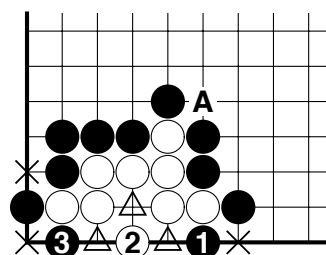
Problem 53



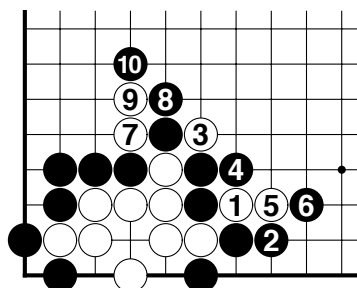
53a

Lösung Problem 53: Wenn Schwarz mit S2 versucht, den Schnittstein zu fangen, ist das abhängig von der Treppe.

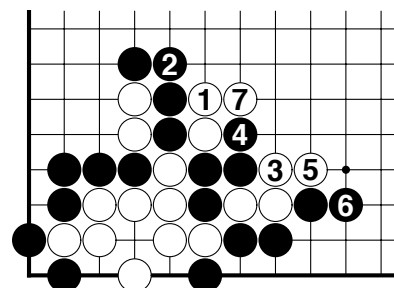
53a: Besser ist es, das Problem lokal mit einer offenen Treppe Yurumi Shicho zu lösen, die mit einem Geta S2 beginnt. Siehe dazu auch Grundkurs Lektion 5 DGoZ 3/2020.



Problem 54



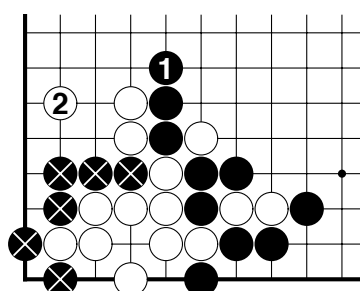
54a



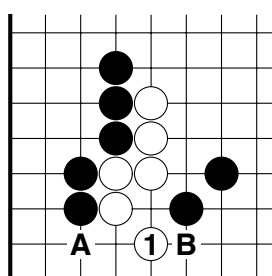
54b

Lösung Problem 54: Statt auf A zu decken, versucht Schwarz zu töten, kann das gelingen? Weiß hat hier mehr Freiheiten, als auf den ersten Blick zu erkennen. Die drei Freiheiten bei Δ sind offensichtlich, dazu kommen aber drei Näherungsfreiheiten X. Weiß hat hier 6 Freiheiten und ist am Zug.

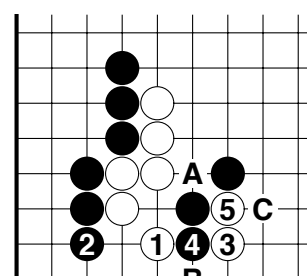
54a, 54b: Weiß nutzt die Schwächen bei 1,3 und 7, nach S10 kann Weiß eine Treppe spielen.



54c



Problem 55

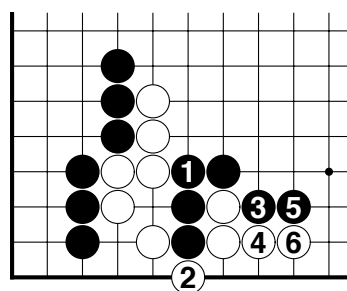


55a

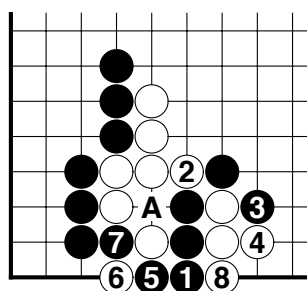
54c: Nimmt Schwarz mit S10 in Dia. 54a keine weiße Freiheit, so gewinnt W2 das Semeai gegen die schwarzen Steine X. Es gibt hier Variationen, die du selber ausprobieren kannst.

Lösung Problem 55: Weiß versucht, ein Auge am Rand zu machen. Welche schwarze Antwort ist besser, A oder B?

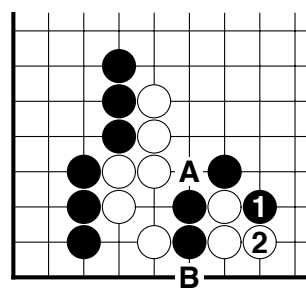
55a: S2 ist nicht gut, dafür ist Schwarz rechts zu schwach. Nach W5 hat Schwarz Probleme, weder A noch B oder C können den Weißen aufhalten.



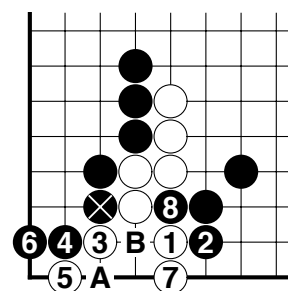
55b



55c



55d



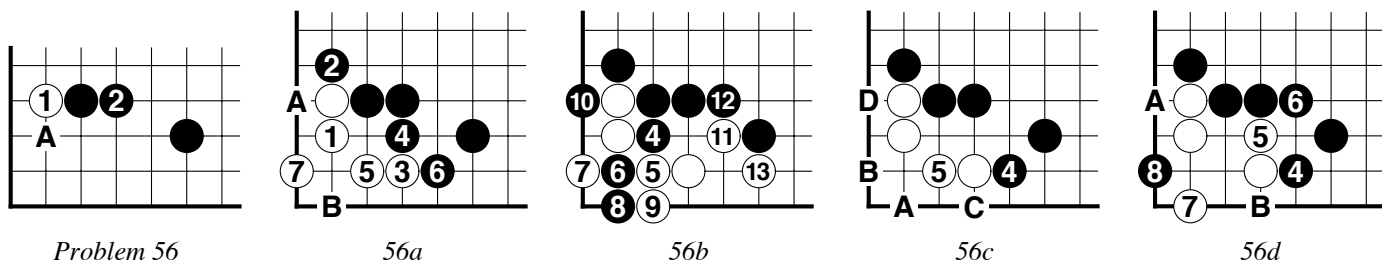
55e

55b: Nach W6 wird Weiß entkommen oder zumindest ein Auge am Rand machen können.

55c: Auf diese Weise läuft Schwarz in die Mausefalle bei A.

55d: Nach W2 muss Schwarz auf A oder B zurückkommen und wir bekommen die gleichen Stellungen wie zuvor.

55e: S2 auf dieser Seite ist korrekt. Weiß bekommt kein Auge, nach S8 sind A und B miai. S8 bildet mit SX eine parallele Klemmform. Zieht Weiß W7 auf 8, so S8 auf 7 und Weiß bekommt ebenfalls kein Auge.



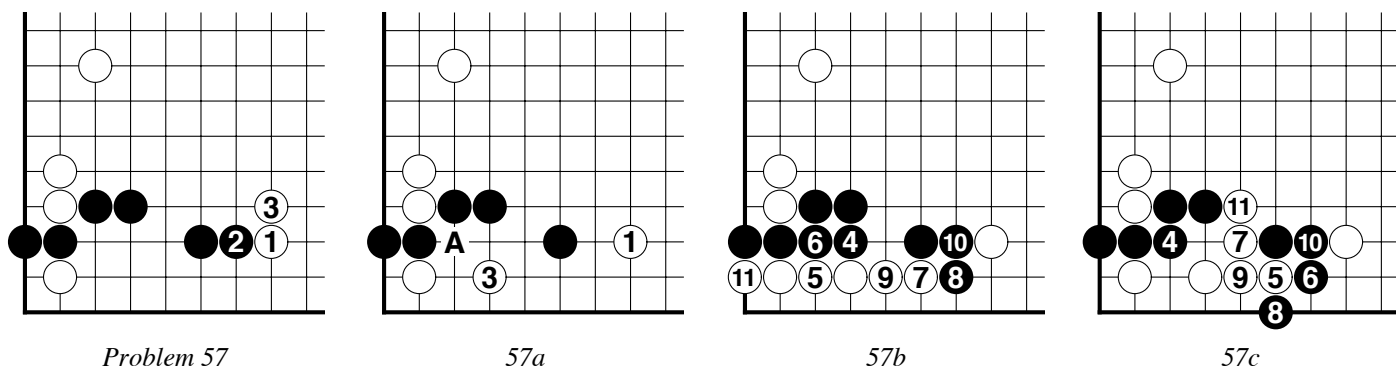
Lösung Problem 56: Kann Weiß mit einem Zug auf A in der Ecke leben?

56a: S4 ist zu gnädig, nach W7 lebt Weiß, A und B sind miai.

56b: Auch dieses S4 ist falsch. Durch die Drohungen W11/W13 kann Weiß nun entweder ausbrechen oder leben.

56c: Das Blocken reicht aus, um weißes Leben zu verhindern. Schwarze Züge sind fast beliebig auf A-D.

56d: W5 hier ist nicht besser, S6 ist völlig ausreichend. Spielt Weiß W7 auf 8, so S8 auf 7, wonach A und B miai sind. Weiß bekommt keine zwei Augen.

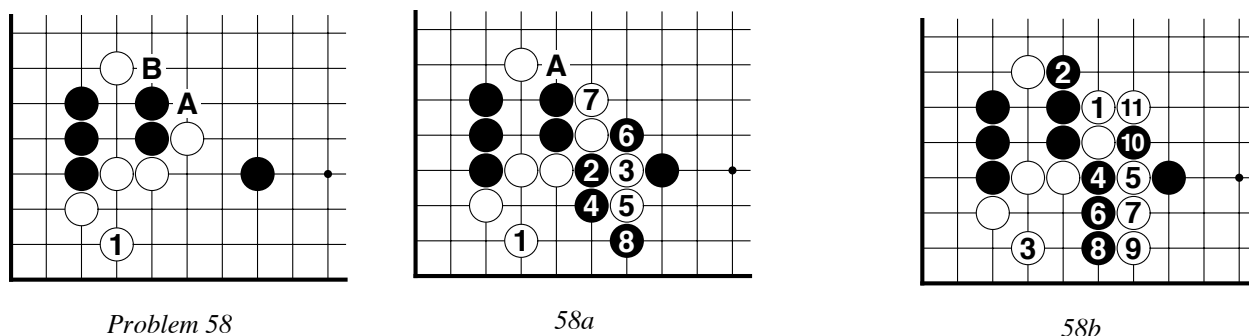


Lösung Problem 57: W1 ist ein sehr guter Näherungszug, der eine Schwäche in der schwarzen Stellung erzeugt (Tsumebiraki). Was passiert, wenn Schwarz diesen Zug ignoriert ?

57a: W3 zielt auf die Schwäche bei A und droht gleichzeitig, mit W1 zu verbinden.

57b: S4 verhindert beides, aber damit kann Weiß in der Ecke leben.

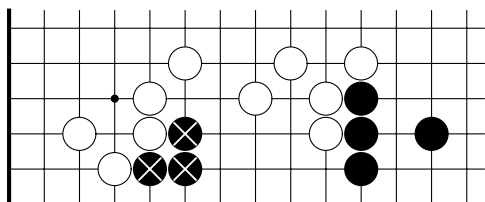
57c: Diese Variante birgt ebenfalls Gefahren für Schwarz. Verhindert er die Anbindung, so kann Weiß den Schwarzen trennen.



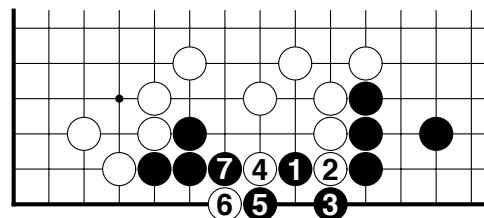
Lösung Problem 58: Weiß hat den Abtausch WA/SB ausgelassen.

58a: Schwarz kann dadurch auf 2 erfolgreich schneiden. Die Frage, ob das gut ist, hängt auch davon ab, wie es weiter oben am linken Rand aussieht, denn immerhin kann Weiß nun auf A blocken.

58b: Spielt Weiß den Abtausch vor W3, so ist S10 kein Atari und Weiß kann mit 11 antworten.



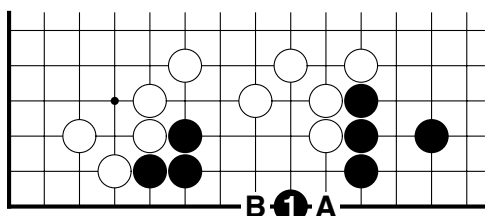
Problem 59



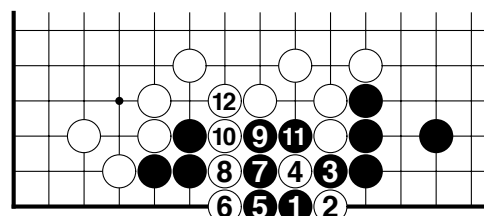
59a

Lösung Problem 59: Können die markierten Steine anbinden?

59a: Auf diese Weise erreicht Schwarz immerhin ein Ko.



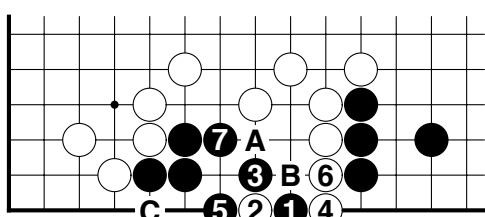
59b



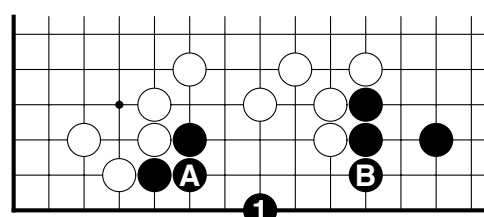
59c

59b: Wir betrachten die weißen Antworten A und B.

59c: Schwarz bindet zwar nicht an, macht aber einige Punkte gut. Spielt Schwarz S5 auf 7, so kommt es ebenfalls zu einem Ko.



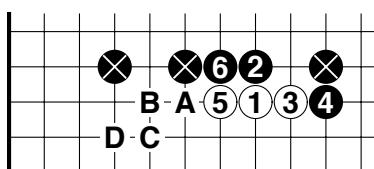
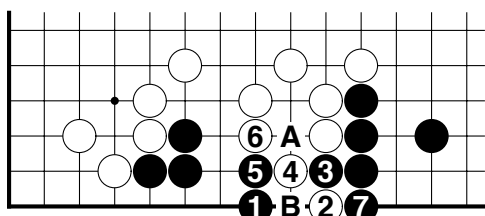
59d



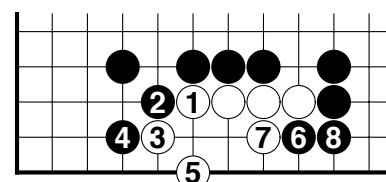
59e

59d: W2 hier ist nicht gut. Nach S7 lebt Schwarz, WA kann mit SB oder SC beantwortet werden, WB mit SC, wonach A und 2 miai sind, sowie WC mit SB, wodurch bei 2 ein echtes Auge entsteht. Um das zu verhindern, müsste Weiß W6 auf B spielen mit der Folge eines Ko.

59e: S1 ist der einzige Zug, mit dem Schwarz verbinden kann, er bildet mit A ein Kogeima und mit B ein Ogeima.



Problem 60

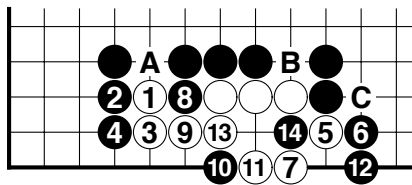


60a

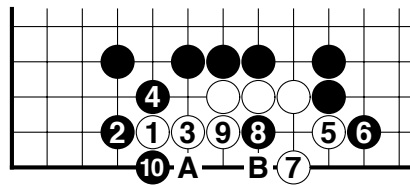
59f: Nach S7 sind A und B miai zur Verbindung.

Lösung Problem 60: Wie kommt Weiß zu einer lebenden Form?

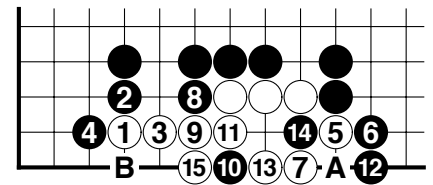
60a: So jedenfalls nicht.



60b



60c



60d

60b: Lokal ist Weiß ebenfalls tot, kann aber wahrscheinlich wegen der schwarzen Defekte ausbrechen.

60c: Das Kogeima erbringt nicht genug Augenraum, nach S10 sind A und B miai. S8 kann auch wie im letzten Beispiel unterhalb von 9 gesetzt werden.

60d: Das Ogeima W1 führt zu weißem Leben. Da der Raum nun eine Linie weiter ist, sind A und B miai.