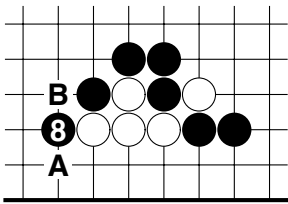
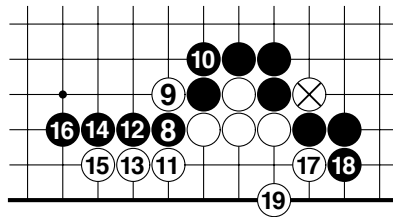


Lösungen 61 - 70

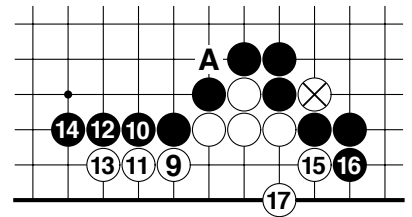
© Hartmut Kehmann



Problem 61



61a

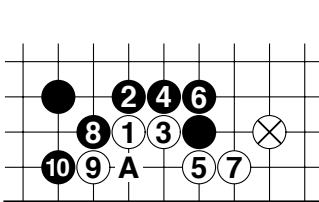


61b

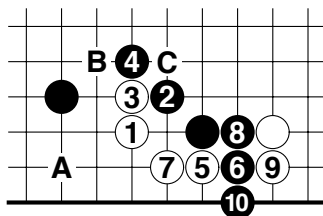
Lösung Problem 61: Weiß sollte sofort auf A spielen, der Schnitt auf B zerstört unnötig Aji (Ajikeshi).

61a: Am Ende haben weder W9 noch WX nennenswerte Möglichkeiten.

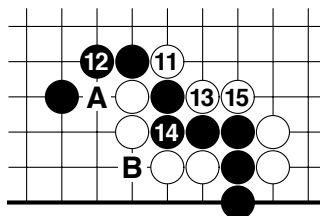
61b: Unterlässt Weiß den Schnitt, so kann er nun evtl. auf A schneiden, was die Chancen, im Zentrum etwas zu erreichen, deutlich verbessert. Es war die ursprüngliche Absicht von Weiß, mit dem Hanedashi WX solche Möglichkeiten zu erzeugen, Dia. 61a ist deshalb inkonsistent.



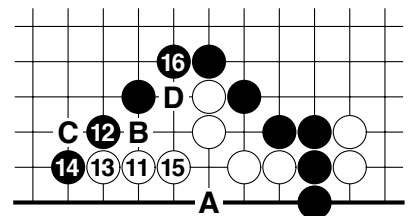
Problem 62



62a



62b



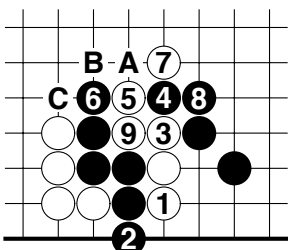
62c

Lösung Problem 62: Nach dem Tsuke hat Schwarz keine spielbare Möglichkeit mehr, die Anbindung zu verhindern, trotzdem kann das die beste Lösung sein.

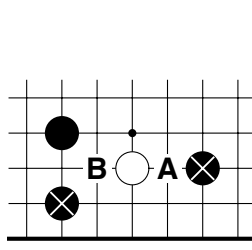
62a: Das Kosumi S2 verhindert die Verbindung. Nach S10 lebt Weiß mit einem Zug auf A, wonach Schwarz seine Schwächen im Zentrum beseitigen kann.

62b: Testet Weiß diese Schwächen sofort aus, so muss Schwarz richtig antworten. S12 ist ein Fehler, denn die schwarze Gruppe hat nach W15 nur noch zwei Freiheiten und Schwarz kann nichts unmittelbar fangen. Die richtige Antwort ist S12 auf A, was den Weißen eine Freiheit nimmt. Schwarz könnte dann mit SB alle weißen Steine fangen.

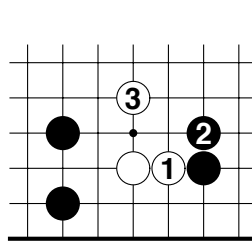
62c: (Fortsetzung nach Dia. 62a) Nach S16 lebt Weiß bereits. Auf SA folgt WB/SC, WD. Alternativ kann Schwarz S16 auf D setzen und nach WA die Schwäche bei C belassen oder auch decken.



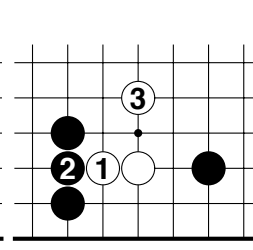
Problem 63



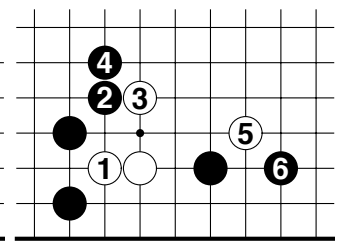
Problem 64



64a



64b



64c

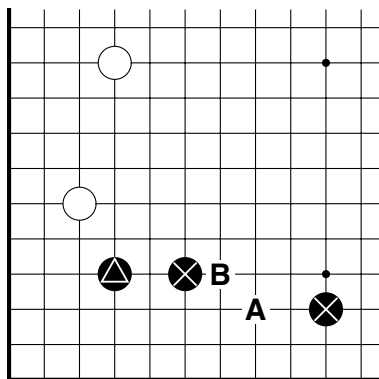
Lösung Problem 63: Nach W1 kann Schwarz nicht gut trennen. Spielt Schwarz S6 auf 9 so einfach W7 auf 6 und Schwarz ist verloren. Aus dem gleichen Grund funktioniert nach W9 SA

nicht wegen der Antwort WB und anschließend WC. Schwarz wird deshalb in der Regel S2 auf 3 spielen müssen, wonach Weiß auf 2 anbinden kann.

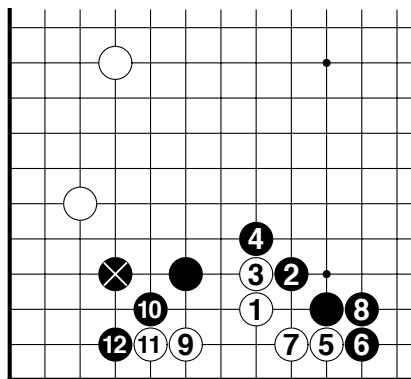
Lösung Problem 64: Neben Zügen auf der zweiten Reihe, kommen vor allem A und B in Frage.

64a, b: Nach diesen Antworten kann Weiß in das Zentrum springen und hat die schwarzen Steine getrennt. Der Preis dafür ist eine Stärkung jeweils einer schwarzen Seite.

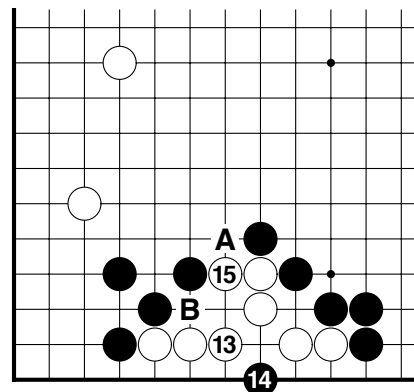
64c: Weiß muss aber auch mit einer offensiveren Antwort des Schwarzen rechnen.



Problem 65



65a

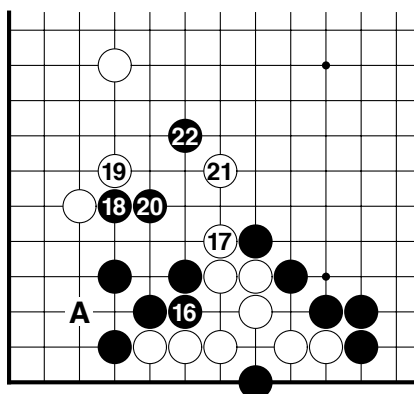


65b

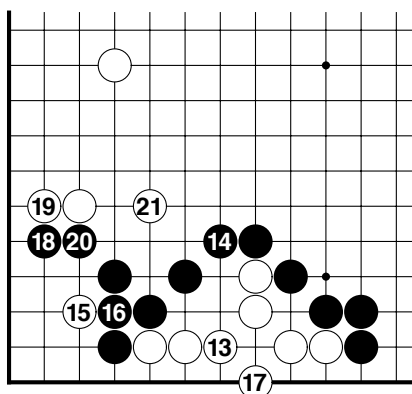
Lösung Problem 65: Wo kann Weiß ansetzen, wie antwortet Schwarz?

65a: Wenn Weiß nach dem Kosumi S2 der Standardabwicklung folgt, kommt es nach S12 zu einer Schlüsselstellung, man sieht hier auch die Wirkung des zusätzlichen Steines SX.

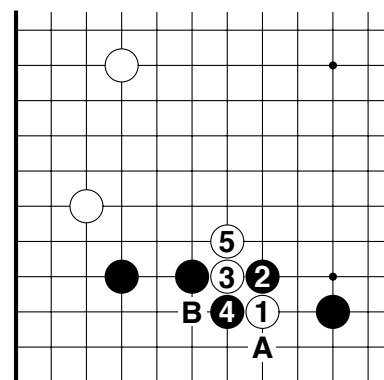
65b: S14 verhindert zwei Augen am Rand, aber W15 macht miai aus A und B.



65c



65d

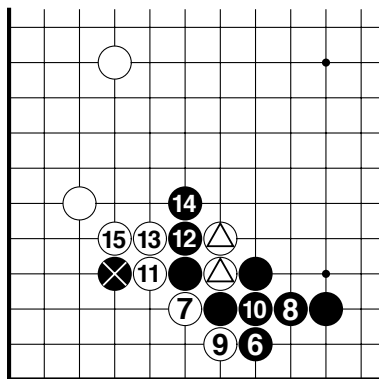


65e

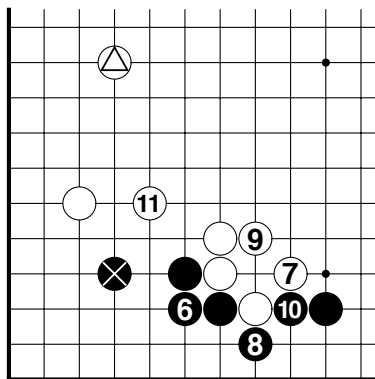
65c: S16 verhindert das zweite Auge, aber Weiß kann nun in das Zentrum gelangen. Die Abfolge ist eine von mehreren Möglichkeiten mit offenem Ausgang. Schwarz muss hier durchaus vorsichtig sein, denn er hat eine Formschwäche bei A, die Weiß auch schon mit W17 bespielen kann.

65d: Es scheint besser und auf jeden Fall einfacher zu sein, Weiß leben zu lassen. Das mögliche Ergebnis dieses Diagrammes ist ausgeglichen. Beide Seiten haben lokal die gleiche Anzahl an Steinen gesetzt, Weiß hat insgesamt etwas mehr Gebiet, Schwarz dafür Einfluss nach rechts oben. Kann Schwarz auf W1 anders antworten?

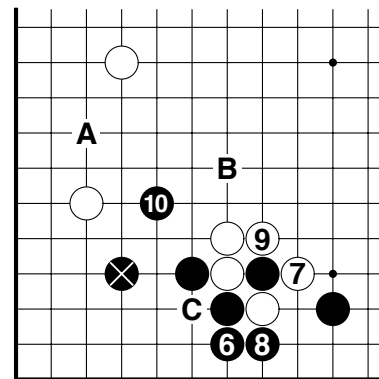
65e: Nach der Abfolge bis W5 sind SA oder SB Standard. Siehe dazu Dia. 4 aus der Lektion. Ersteres führt zu einem schlechten Ergebnis für Schwarz und das zweite ist zumindest unbefriedigend.



65f



65g

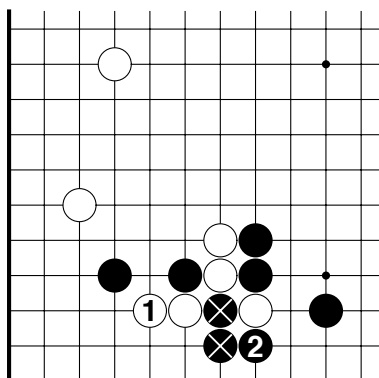


65h

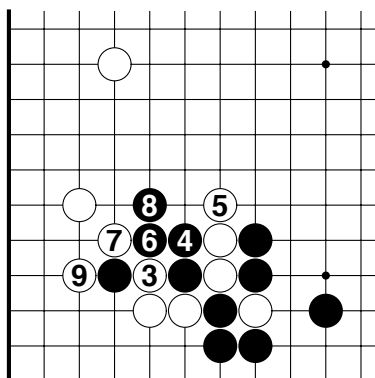
65f: S6 im Vertrauen darauf, dass die Treppe nach W11 wegen SX nicht für Weiß läuft ist zu kurz gedacht. Weiß muss die Treppe nicht spielen, sondern opfert einfach zwei Steine im Zentrum und kassiert dafür die Ecke.

65g: Die andere Variante macht Weiß im Zentrum stark, W△ steht nun gut, während SX nur zur Erweiterung einer ohnehin stabilen schwarzen Stellung beiträgt. Man hat das Gefühl, dass dieser Stein nach der Invasion in das Daidageima nicht genutzt wurde.

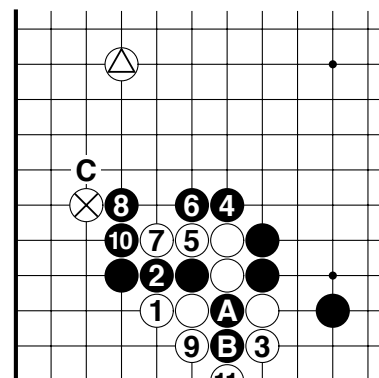
65h: SX macht S6 möglich. Dank dieses Steines muss Schwarz nicht mehr unterhalb von 7 spielen, um das Ko zu vermeiden. Weiß hat nun zwar unten reduziert, aber nach S10 droht SA. Wenn Weiß dagegen etwas tut, können die weißen Zentrumssteine mit SB angegriffen werden und sind dann eher eine belastende Verpflichtung für Weiß. SX steht in optimaler Position und wurde genutzt. Es gibt Variationen, wenn W7 auf C gespielt wird, die du selber untersuchen kannst.



Problem 66



66a

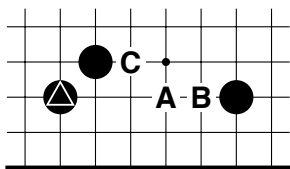


66b

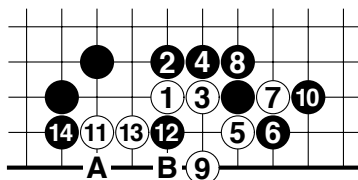
Lösung Problem 66: Wenn Schwarz die markierten Steine retten will, bleibt ihm nach W1 nur S2. Aber ist das gut?

66a: In der Folge erobert Weiß die Ecke und Schwarz muss im Zentrum kämpfen mit unklarem Ausgang.

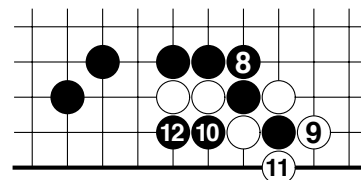
66b: Es ist viel besser, sich vorteilhaft von den beiden Randsteinen zu verabschieden. Schwarz kann hier ein sehr effektives Shibori spielen. Nach W11 folgt der Einwurf SA/WB, SC. Die Gruppe W5 ist danach eingemauert, WX halbtot und W△ steht so in der Gegend herum. Das ist ein gutes Ergebnis für Schwarz.



Problem 67



67a

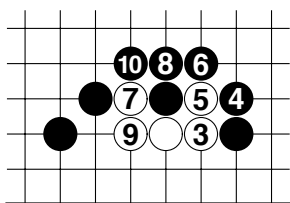


67b

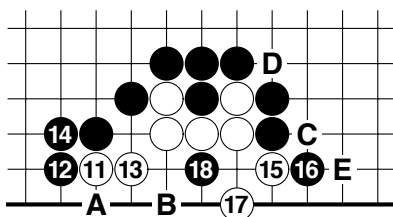
Lösung Problem 67: Als Ansatzpunkte kommen wegen $S\Delta$ nur noch A und B in Frage, das Tsuke C macht keinen Sinn mehr.

67a: Nach dieser Abfolge sind A und B miai, Weiß ist tot.

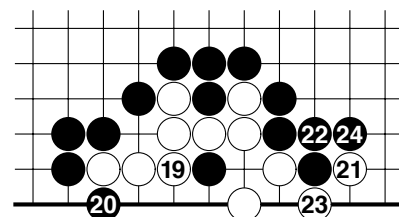
67b: Weiß kann allerdings W9 außen spielen und so zumindest rechts leben.



67c:



67d

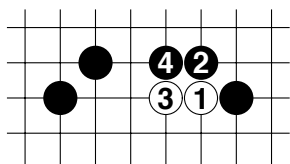


67e

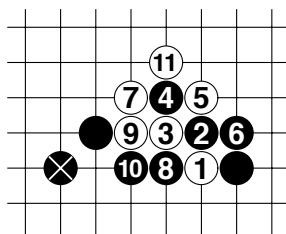
67c: Wenn Schwarz das verhindern will, muss er S4 anders spielen.

67d: Auch so kann Weiß nicht leben, A und B sind miai. Allerdings bestehen schwarze Schwächen bei C und D, weshalb zumindest WE möglich ist.

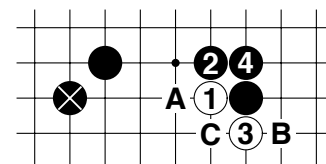
67e: Weiß kann hier evtl. nach rechts ausbrechen, darauf ist zu achten.



67f



67g

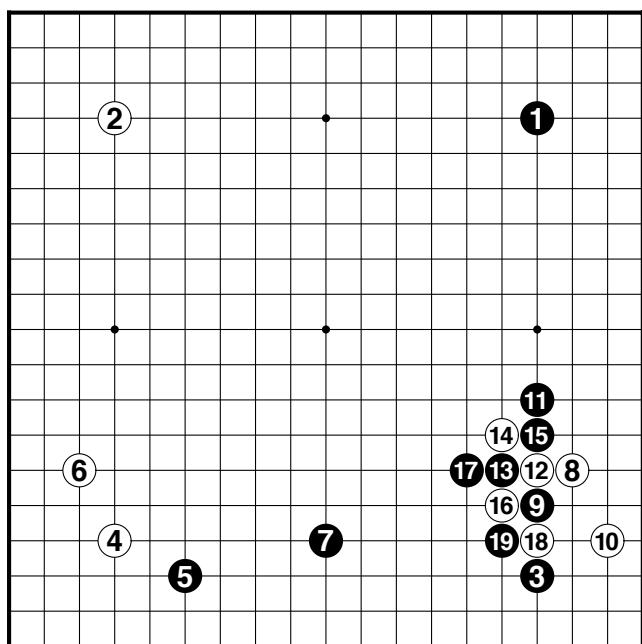


67h

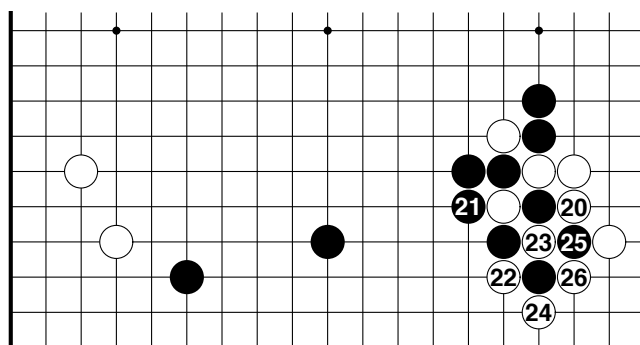
67f: Das niedrige Tsuke führt mit Zugumstellung ggf. zu Dia. 67a. Weiß hat hier aber noch andere Möglichkeiten.

67g: Das Tsuke gefolgt von einem Hane ist oft ein probates Mittel, um in schwierigem Terrain trotzdem etwas zu erreichen. Weiß reduziert hier in guter Form, aber auch SX steht gut.

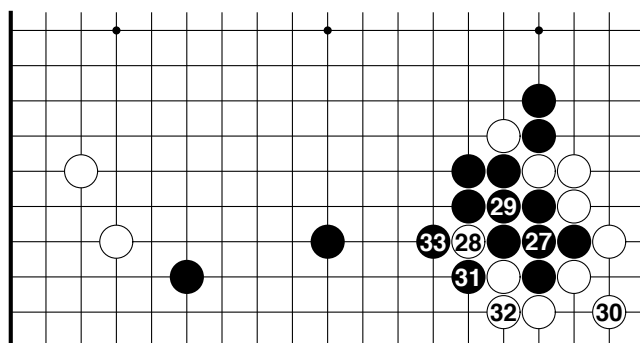
67h: Das Hane nach unten hingegen ist nicht gut. Schwarz kann einfach decken, um WA mit SB zu beantworten. Weiß bekommt wegen SX keine lebende Form. Weiß muss also auf B strecken, Schwarz schneidet auf C und Weiß hat wenig erreicht.



Problem 68

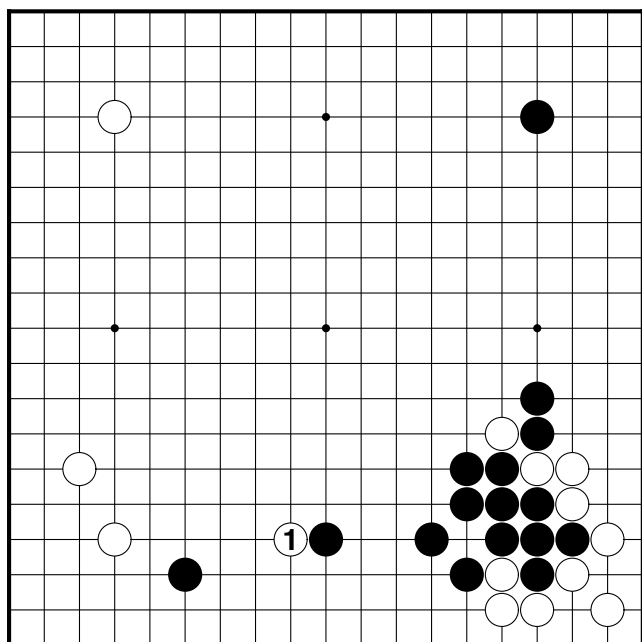


68a

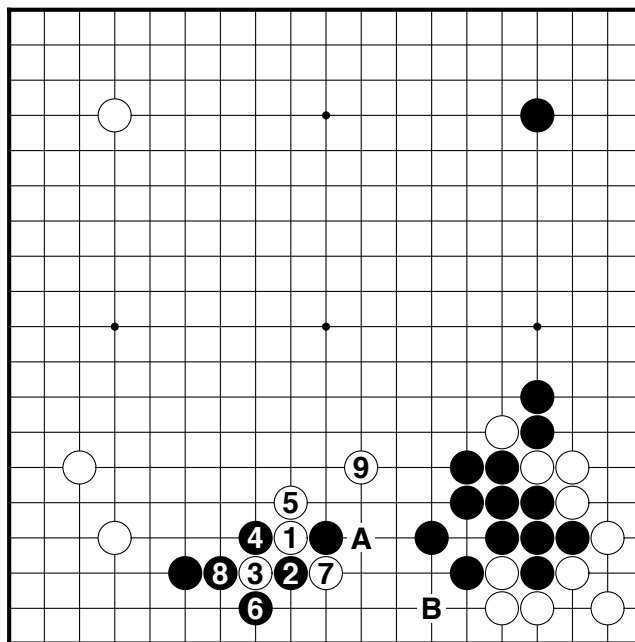


68b

Lösung Problem 68, 68a,b: Dies ist die Zugfolge zur Problemstellung. Das Kobayashi-Fuseki ist gekennzeichnet durch die schwarzen Züge 1-7.



68c

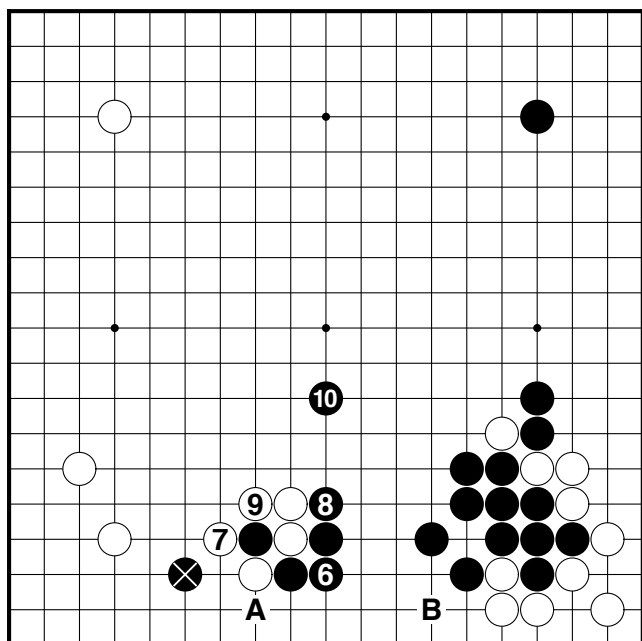


68d

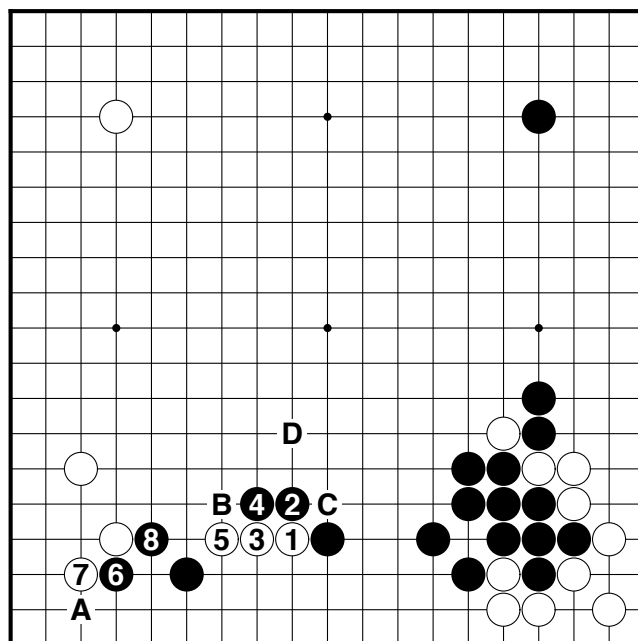
68c: Wenn Weiß in dieser Situation die schwarze Stellung befragt, muss dieser sich entscheiden, was er will. Schwarz hat bisher nirgendwo sicheres Gebiet, aber eine sehr starke Stellung in der rechten unteren Mitte. Die Frage, wie man solche Stärke gewinnbringend nutzt, ist nicht so leicht zu beantworten. Grundsätzlich kann man versuchen, mit ihr Gebiet zu machen, indem man die

Grenzen des Einflusses ausweitet, oder man kann eine schwache gegnerische Gruppe gegen diese Stärke treiben, um sozusagen auf deren Rückseite zu profitieren. Hier ist eine solche weiße Gruppe nicht zu sehen, die Entscheidung deshalb relativ einfach. Wir können die Standardantworten wie einen Werkzeugkasten benutzen, um zu sehen, ob etwas passt.

68d: S2 ist die "normale" Antwort auf das hohe Tsuke. Schwarz spielt vielleicht so, weil die Treppe für ihn läuft, falls Weiß 9 auf A setzt. Aber W9 ist gut genug, die schwarze Stärke ist weitgehend neutralisiert, das schwarze Randgebiet ist nicht sehr groß, weil es bei B noch offen ist. Das Ergebnis ist ein großer Erfolg für Weiß.



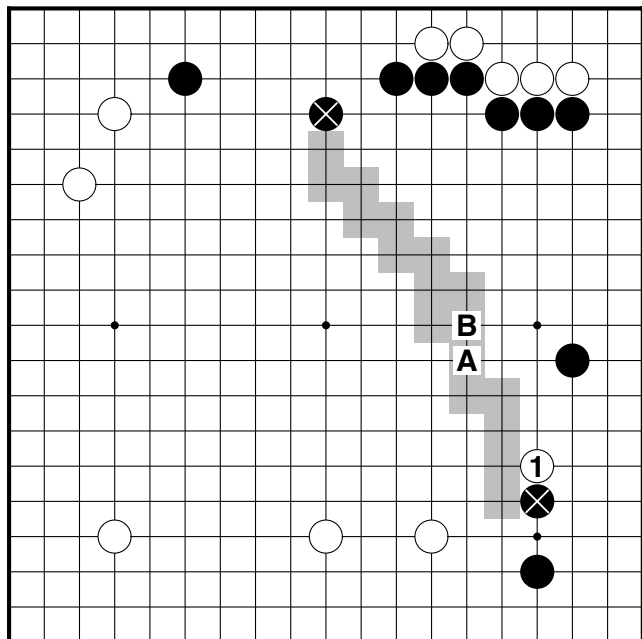
68e



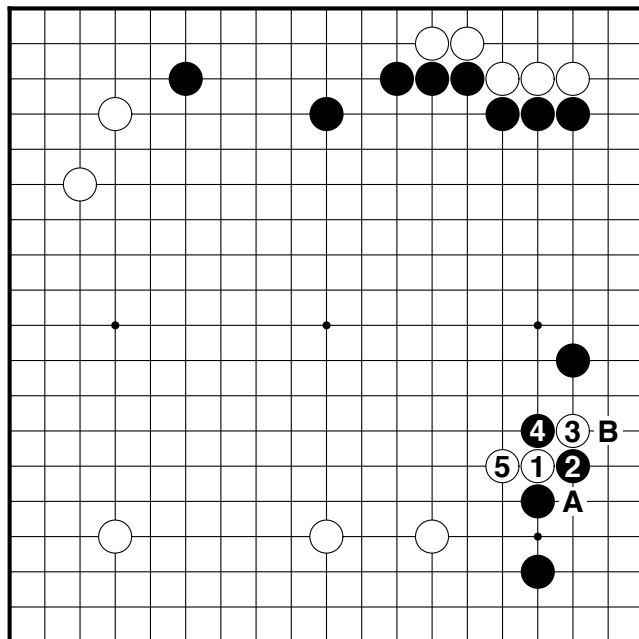
68f

68e: Spielt Schwarz S6 auf der anderen Seite, so wird es auch nicht besser. Bei Licht betrachtet, ist das schwarze Gebiet nicht viel größer als die weiße Ecke rechts unten, da es auf A oder B reduziert werden kann. SX ist deutlich geschwächt, die Kette S6-S8 steht viel zu nahe an der schwarzen Stärke. Schwarz hat eine nette Box gebaut, aber sie ist gemessen an der Anzahl der investierten Steine zu klein. Was macht man, wenn ein Standardzug (S2 in den letzten beiden Diagrammen) nicht gut ist?

68f: Da W1 nicht gut gegen die schwarze Stärke getrieben werden kann, besteht die Alternative für Schwarz darin, den zentralen Einfluss zu maximieren, ohne andere Steine zu sehr zu schwächen, das ist hier gut möglich. Nach S8 kann Schwarz dort entweder mit SA selbstständig leben oder auf B trennen. Solange das nicht ausgespielt ist, kann Weiß es sich kaum leisten, auf C zu schneiden. Schwarz kann diesen Schnitt auch weiträumig auf D decken, wonach seine Box deutlich bessere Form hat, als im letzten Diagramm.



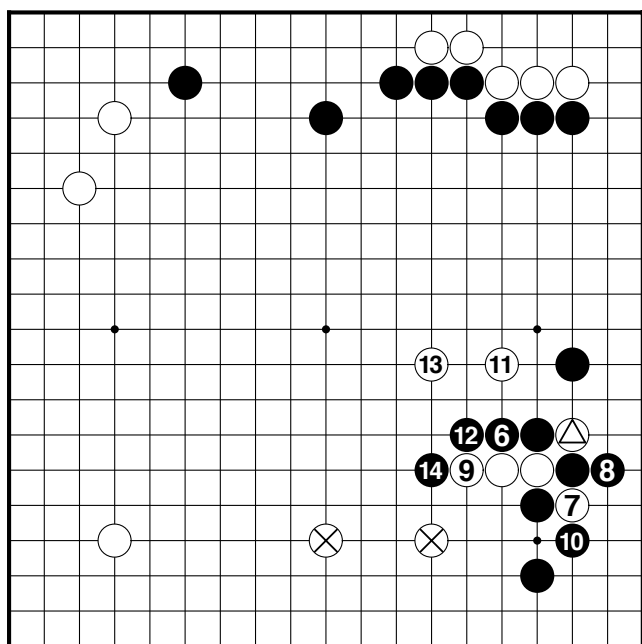
Problem 69



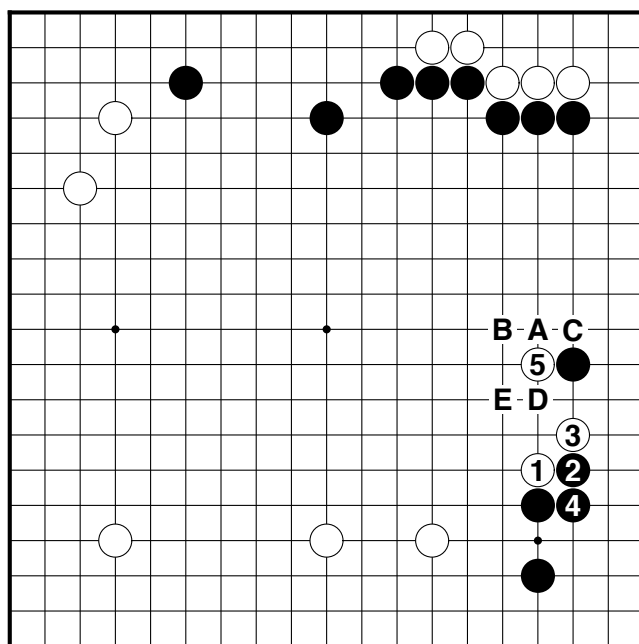
69a

Lösung Problem 69: Schwarz hat hier eine sehr große Gebietsanlage. Wenn man nach einem geeigneten Ansatzpunkt zur Reduktion sucht, zieht man gedanklich eine Linie zwischen den äußeren Begrenzungen SX. Oft ist es am besten in etwa der Mitte dieser Linie zu beginnen, hier also z.B. bei A oder B. W1 ist in diesem Fall eher ein Testzug, wie Schwarz antworten wird.

69a: Nach W5 führen weder SA noch SB zu einem guten Ergebnis für Schwarz.



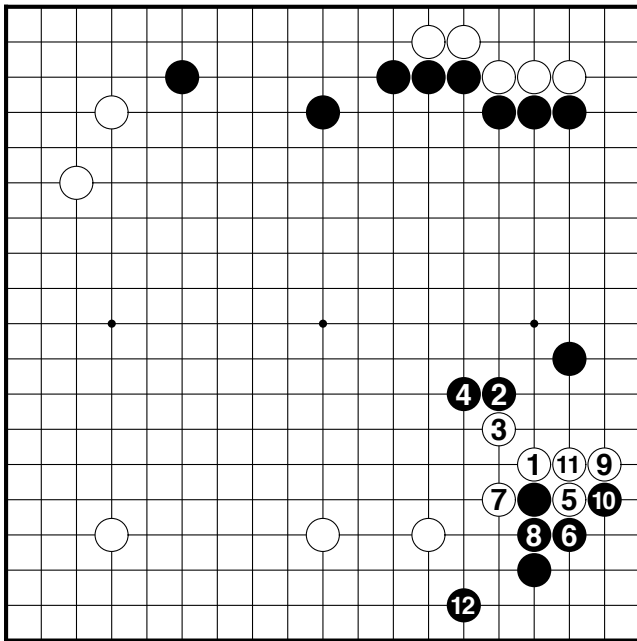
69b



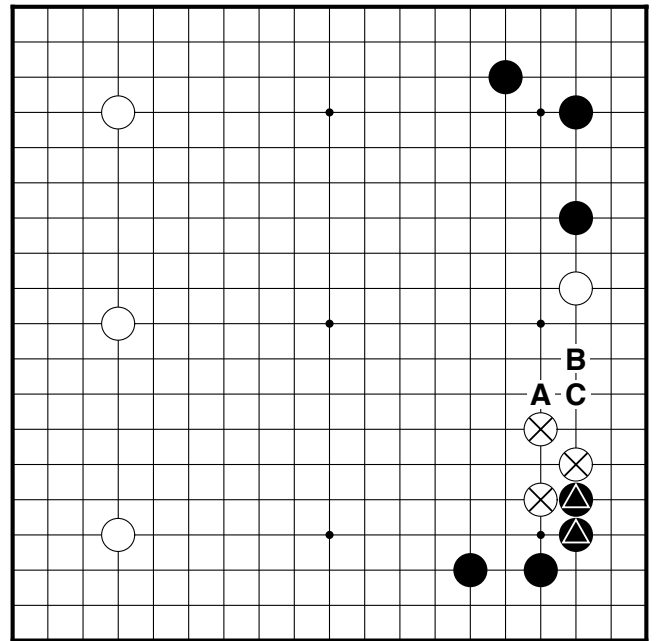
69c

69b: Zieht Schwarz S6 wie hier, so kann Weiß mit W11 dank W Δ tiefer einsteigen, als im Ausgangsdiagramm. Da W1/5/9 nun aktuell nicht mehr wichtig sind, und die Gruppe WX noch relativ stabil, kann Weiß ziemlich beliebig fortsetzen und ist mit W11/13 vgleichseise tief in das schwarze Moyo eingestiegen.

69c: Schwarz kann auch sofort decken, aber dann hat er Probleme, auf W5 eine gute Antwort zu finden. SA kann mit WB beantwortet werden, oder SC mit WD.



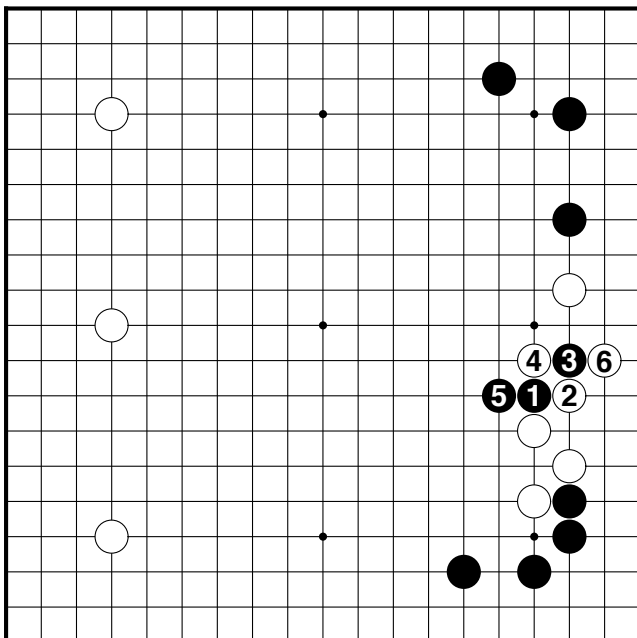
69d



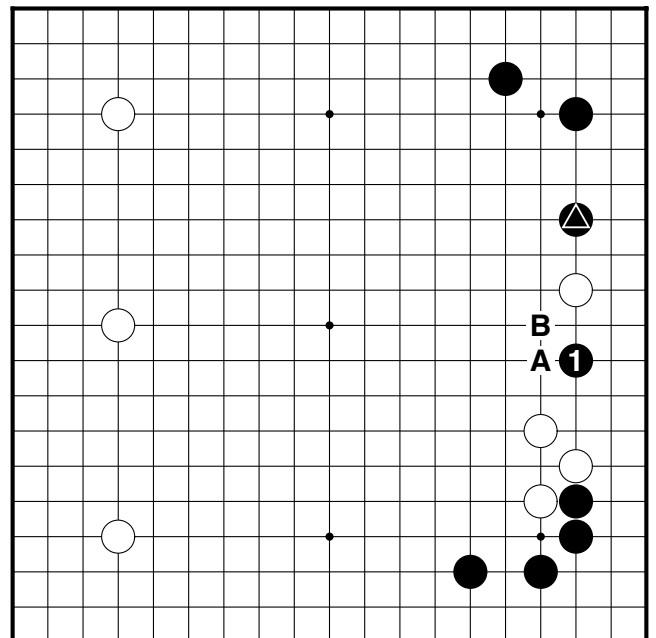
Problem 70

69d: Schwarz kann jedoch selber mit S2 einen wichtigen Punkt besetzen und nun ist es an Weiß, eine adäquate Antwort zu finden. In der beispielhaften Folge kann Weiß zwar rechts unten eindringen, aber Schwarz hat das größere Gebiet oben erweitern können. Aus diesem Grund muss Weiß sich gut überlegen, ob er mit W1 beginnen möchte oder primär mit einem der Punkte A oder B aus dem Problemdiagramm.

Lösung Problem 70: Wir prüfen, die Ergebnisse für SA und SB. In dieser speziellen Situation der gekennzeichneten Steine ist allerdings zusätzlich SC zu untersuchen.



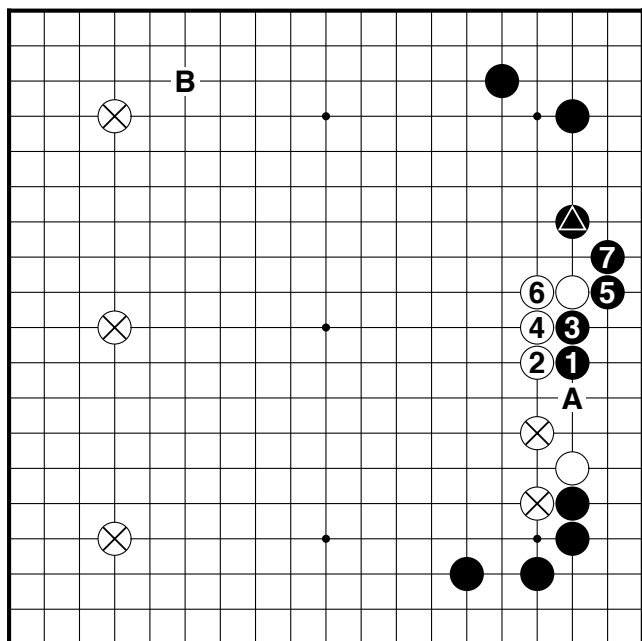
70a



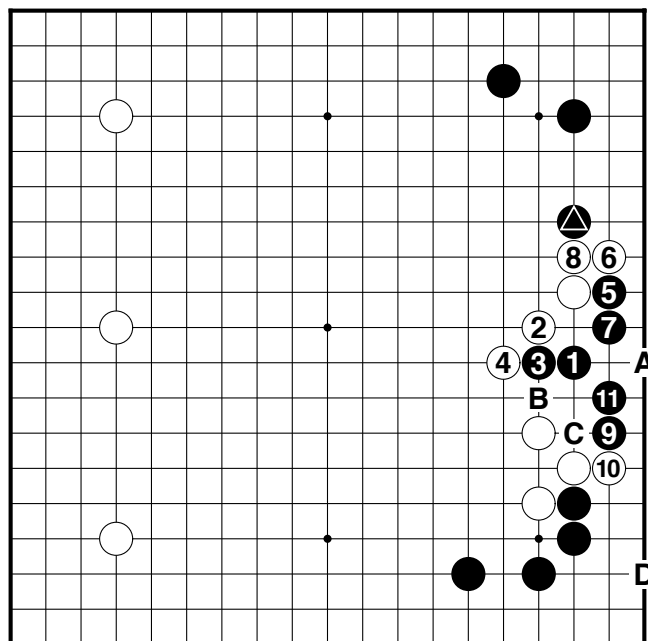
70b

70a: Nach W6 hat Schwarz keine Fortsetzung, S1 scheidet deshalb aus.

70b: Nach S1 kann Weiß mit A oder B antworten. Die Anwesenheit von SΔ ist dabei zu beachten.



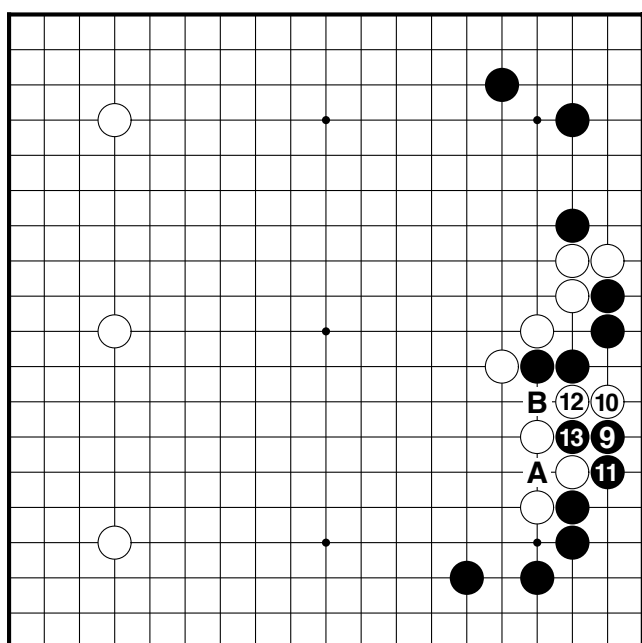
70c



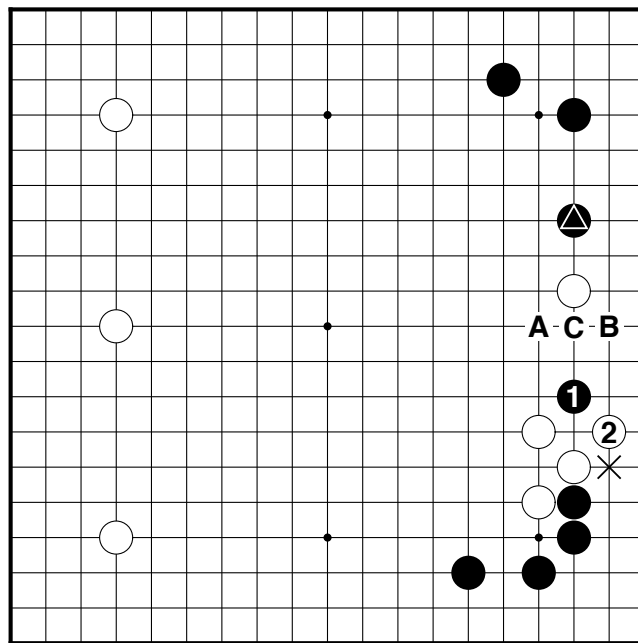
70d

70c: Nach dem Tsuke W2 kann Schwarz ohne Probleme an SΔ anbinden. Er realisiert auf diese Weise bereits etwa 40 Punkte sicheres Gebiet. Der Folgezug A ist groß, aber Weiß wird hier eher auf B fortsetzen. In der Regel ist es nicht so einfach, die weiße Stärke auf der rechten Seite vorteilhaft umzusetzen, aber mit der speziellen Situation des weißen San-Ren-Sei auf der linken Seite erscheint es zumindest spielbar.

70d: Besser allerdings für Weiß ist das Kosumi W2. Weiß kann schwarzes Leben zulassen. Spielt Weiß auf A, so droht SB auszubrechen oder mit SC ein zweites Auge zu machen. Wenn man nur in diesen Kategorien denkt (er hat mein Gebiet gestohlen), sieht man den Unterschied zu Dia. 70c nicht. SΔ ist weitgehend entwertet, Weiß hat zudem einen großen Endspielzug auf D. Schwarz hat hier mindestens 15 Punkte weniger sicheres Gebiet als in Dia. 70c. Weiß hat hier noch Defekte, er kann aber auf B in Vorhand fortsetzen und ist anschließend noch am Zug.



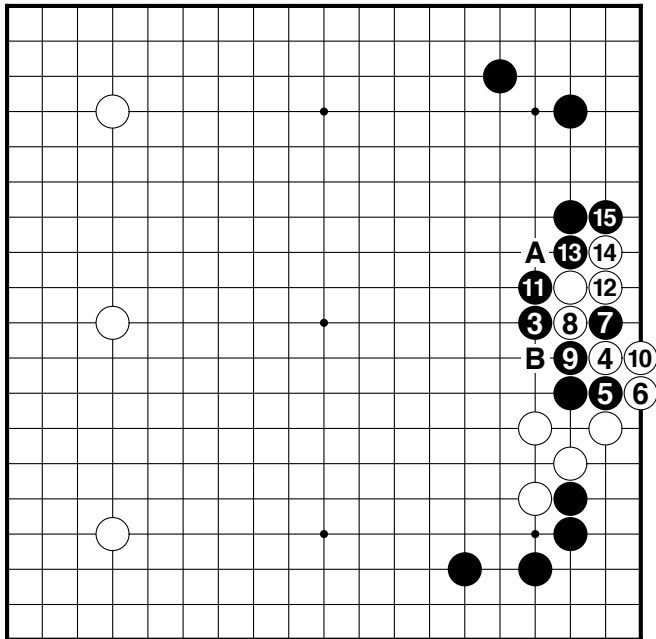
70e



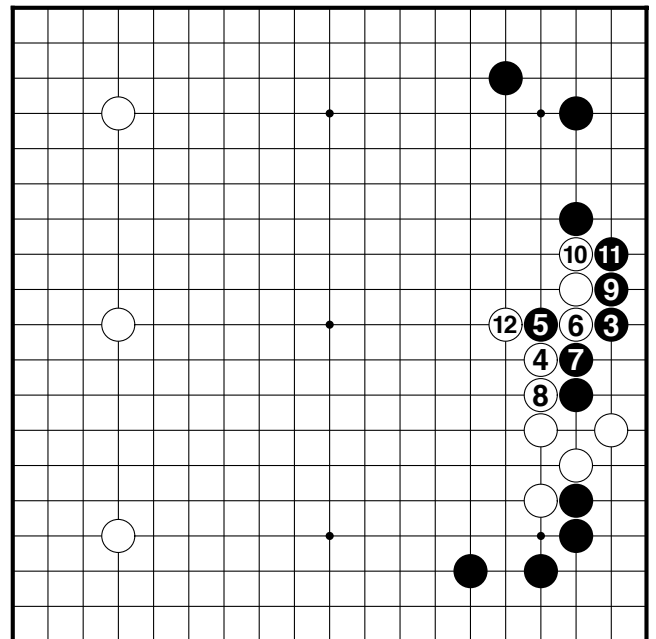
70f

70e: Zu W10 aus dem letzten Diagramm gibt es keine Alternative. Spielt Weiß 10 innen, so bindet S11 an und nach S13 bricht die weiße Stellung auseinander.

70f: Alle Varianten können von Weiß gesteuert werden, das ist für Schwarz zu bedenken, wenn er auf dem klassischen Invasionspunkt beginnt. Der meistgenutzte Ansatzpunkt dieser speziellen Formation ist deshalb S1. Dieser Zug droht Anbindung über SX, W2 verhindert das am besten. Schwarz hat drei Fortsetzungen. SA und SB zielen darauf ab, mit Δ zu verbinden, nach SC entsteht ein Ko. Auf diese Weise kann er selber besser die Richtung des Kampfes bestimmen.



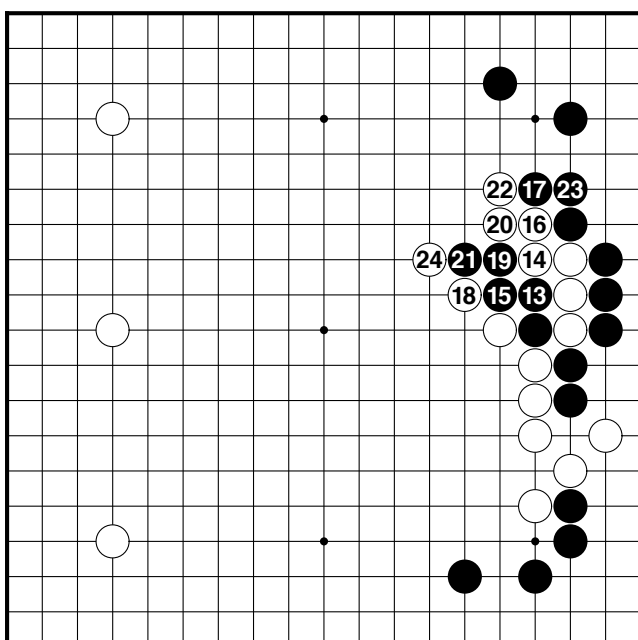
70g



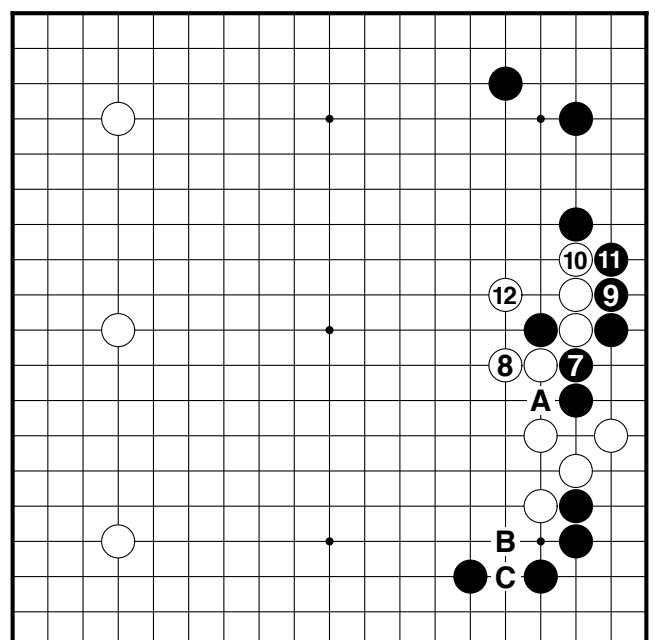
70h

70g: Weiß kann hier zwar seine Steine verbunden halten, er wird aber flach gedrückt. Der Schnitt auf A ist, so wie es steht, unabhängig von einer längeren Treppe lokal gedeckt (bitte ausprobieren). Der Schnitt auf B ist vergleichsweise unwichtig, da S7 ohnehin gefangen ist.

70h: Wenn Schwarz selber Gebiet nehmen möchte, spielt er S3 tief. Hier allerdings ist eine Treppe wichtig.

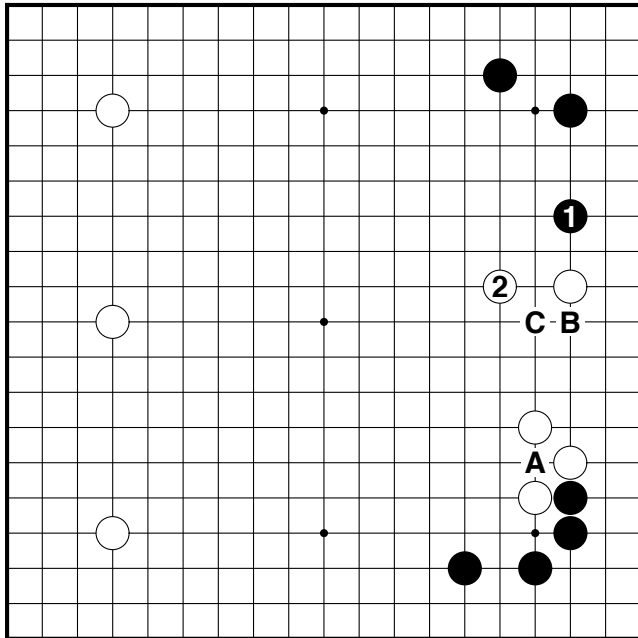


70i



70j

70j: Weiß kann das berücksichtigen und W8 anders spielen als in Dia. 70h. Auf diese Weise kann er den wichtigen Schnittstein in einem Netz fangen. Der Nachteil ist allerdings, dass Schwarz nun auf A durchstoßen und schneiden kann. Weiß kann dem vorbeugen, indem er schon nach S3 in Dia. 70h WB gegen SC abtauscht, aber auch danach gibt es noch komplizierte Varianten, bei denen das Risiko eher bei Weiß liegt.



70k: Weiß sollte S1 mit W2 beantworten, aber auch danach ist die Stellung noch nicht wirklich sicher. Aus diesen Gründen ist die Formation aktuell in Profipartien nicht mehr zu sehen. Statt des Tigerrachens wird fest auf A gedeckt mit anschließender Ausdehnung auf B oder C.