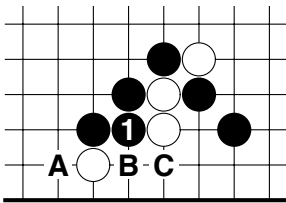
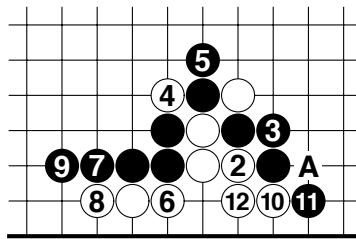


Lösungen 71 - 80

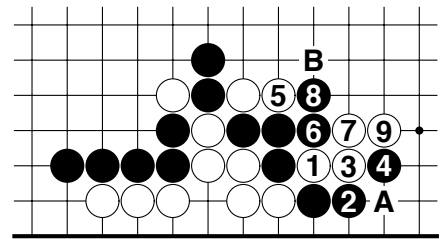
© Hartmut Kehmann



Problem 71



71a

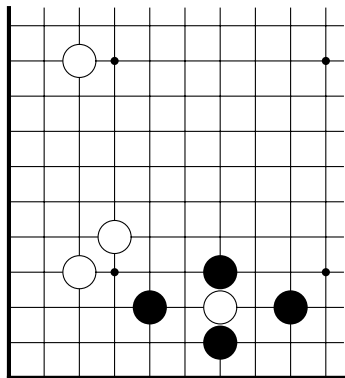


71b

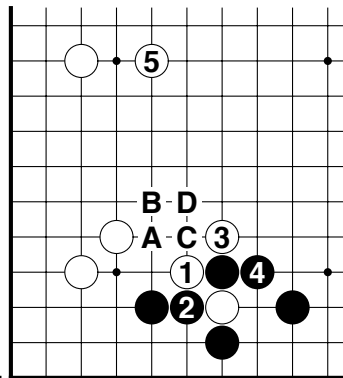
Lösung Problem 71: Statt auf A antwortet Schwarz auf 1. WB führt nun wegen SC mit Atari zum Verlust.

71a: Weiß muss erst die beiden Ataris spielen und kann danach mit W6 und dem Diagramm folgend zum Leben fortsetzen. Schwarz behält noch eine gravierende Schwäche bei A.

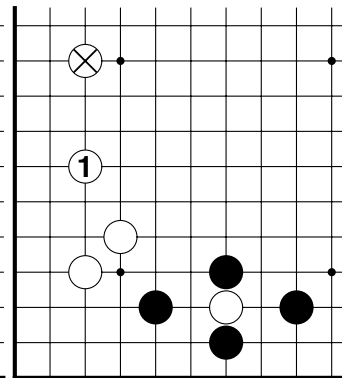
71b: Wenn die Schwäche nicht beseitigt wird, kann Weiß sie zu gegebener Zeit ausnutzen. Nach W9 drohen sowohl WA als auch eine Treppe auf B.



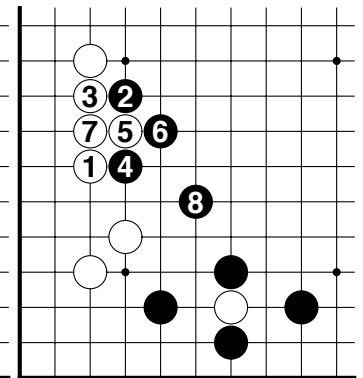
Problem 72



72a



72b



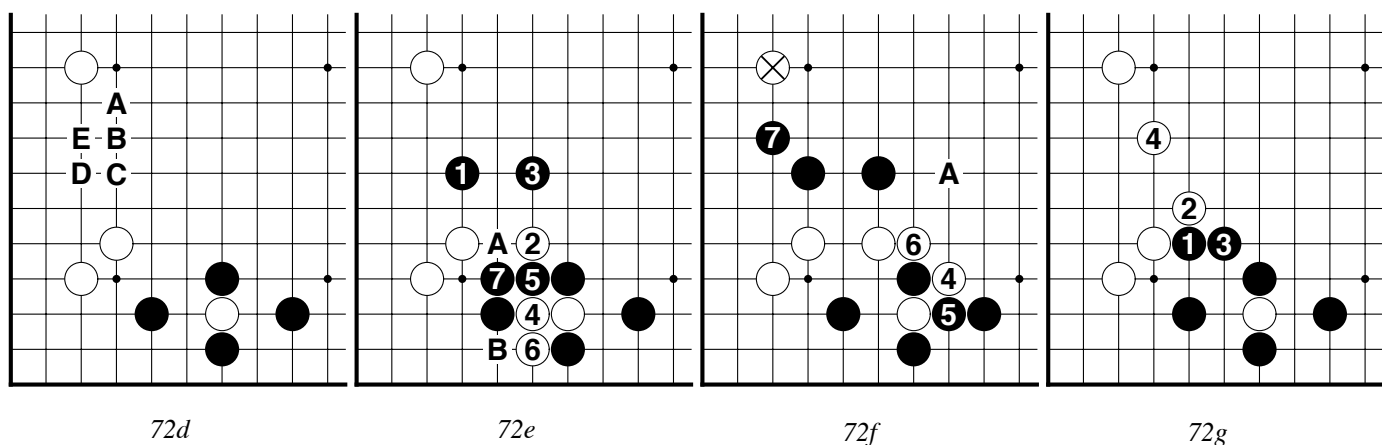
72c

Lösung Problem 72: Schwarz hat hier ein vergleichsweise kleines aber sehr stabiles Gebiet, Weiß hingegen eine lockere Anlage mit gutem Potential, die aber noch invadiert werden kann. Die Strategien zur lokalen Fortsetzung werden deshalb unterschiedlich sein.

72a: Weiß kann an der Grenze beider Anlagen Züge in Vorhand spielen und dann auf der anderen Seite vergrößern. Sein Ziel ist es, eine Invasion in seine Anlage zu erschweren. Die Züge W1 und W3 unterstützen dieses Ziel zwar, die Steine selber aber müssen nicht unmittelbar verteidigt werden, Kikashi. So kann SA mit WB und SC mit WD beantwortet werden, wonach eine Invasion kaum noch möglich wäre.

72b: W1 hier, um das Gebiet zu sichern ist ineffektiv. WX erscheint jetzt wie eine sehr stabile Ergänzung einer ohnehin schon stabilen Form. Weiß ist überkonzentriert, Korigatachi.

72c: Stell dir vor, Schwarz setzt z.B. auf diese Weise fort. Der Unterschied zu Dia. 72a ist eklatant. Plötzlich hat die schwarze Anlage das bessere Potential für weitere Entwicklung.

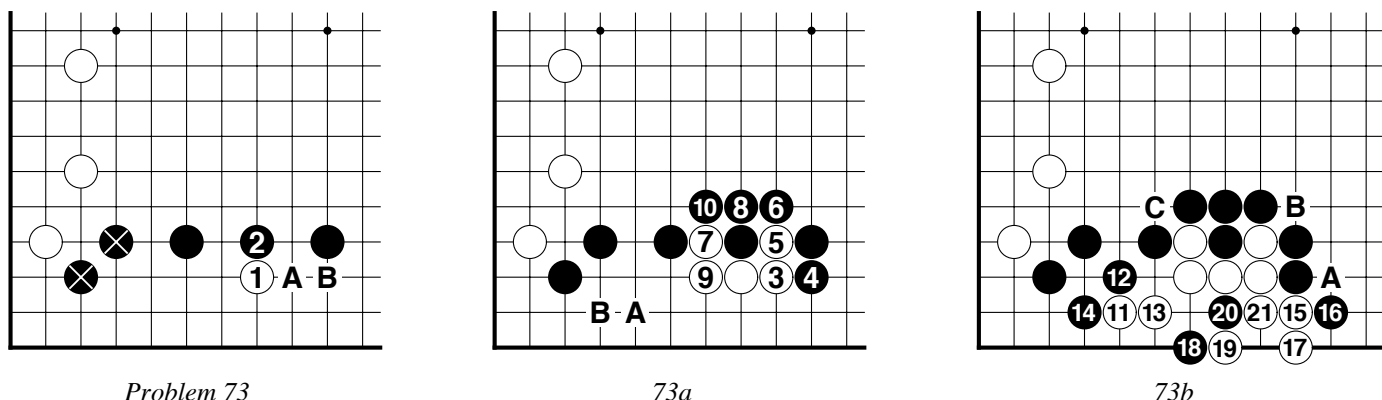


72d: Schwarz am Zug kann hier fast beliebig einsteigen. Da seine Stellung am unteren Rand sehr stabil ist, muss er weiße Züge in der Nähe nicht unbedingt beantworten, sondern kann etwas für seine Invasionssteine tun.

72e: Das Diagramm zeigt ein Beispiel. Nach W2 kann Schwarz in das Zentrum springen. Nach S7 sind A und B miai.

72f: Weiß wird deshalb vielleicht versuchen, am unteren Rand mehr zu forcieren, aber Schwarz kann hier etwas geben und z.B. mit S7 WX sicher isolieren oder auf A weiter in das Zentrum springen. Natürlich gibt es hier sehr viele Möglichkeiten. Die Diagramme sollen lediglich zeigen, dass die Stabilität der Form am unteren Rand es ermöglicht, sehr flexibel zu spielen. Schwarz kann und sollte hier invadieren.

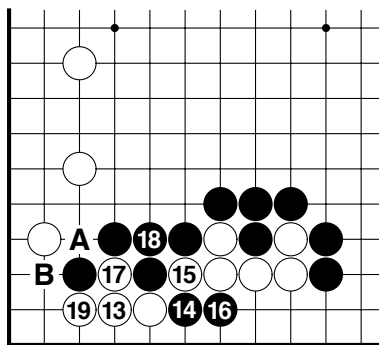
72g: Oft ist es gut, an der Grenze zweier Einflussphären zu spielen. Hier ist es definitiv falsch, denn Schwarz vergrößert sein Gebiet nur unwesentlich, induziert dabei aber, dass Weiß sein Gebiet gegen eine Invasion sichern kann.



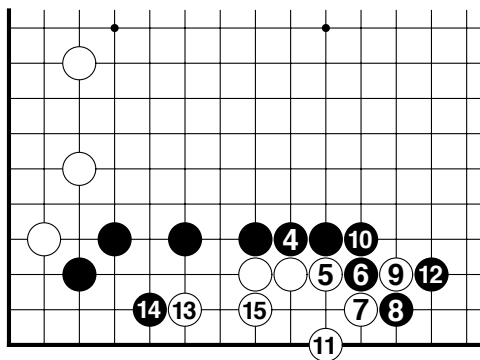
Lösung Problem 73: Das Niken Biraki ist um die markierten Steine erweitert. Das erschwert das Leben nach einer Invasion auf der dritten Reihe. Weiß muss hier sorgfältig spielen, was ist besser WA oder WB?

73a: Nach S10 hat Weiß die Möglichkeiten A oder B.

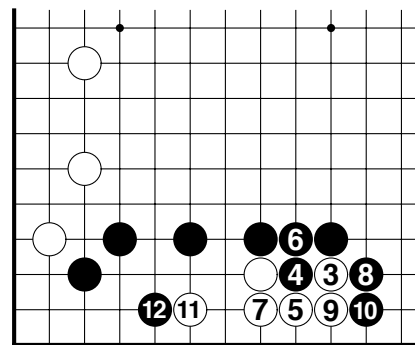
73b: Zieht Weiß mit W13 zurück, so hat er maximal dieses Ko. Es gibt aber wegen der schwarzen Defekte diverse interne Drohungen. Eine realistische Annahme wäre deshalb, dass Schwarz S18 nutzt, um seine Form zu verbessern und Weiß leben lässt, aber das ist wie gesagt nicht garantiert.



73c



73d

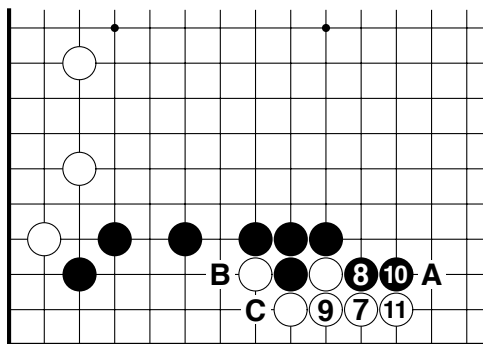


73e

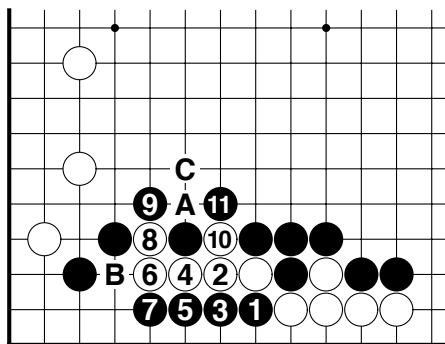
73c: Eine Alternative ist diese Folge, bei der Weiß die ursprünglichen Invasionssteine opfert, um in die Ecke vorzudringen. Weiß kann anbinden, A und B sind miai. Spielt Weiß in Dia. 73a auf B, so kommt es mit Zugumstellung zu der gleichen Situation.

73d: Spielt Schwarz S4 hier statt auf 6 wie in Dia. 73a, so bekommt Weiß genügend Platz, um bedingungslos zu leben.

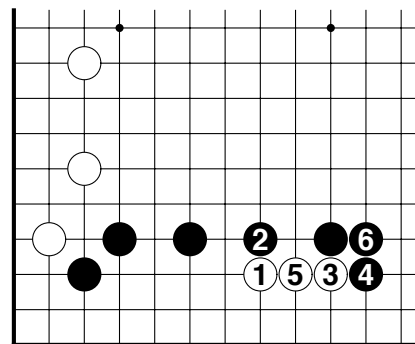
73e: W3 hier statt auf 4 führt zu schlechteren Ergebnissen, W7 zum Verlust.



73f



73g

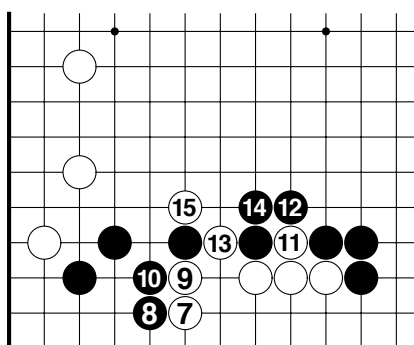


73h

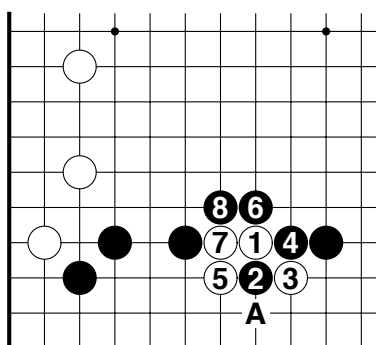
73f: Diese Folge ist besser. Streckt Schwarz nun auf A so lebt Weiß mit B. Schneidet Schwarz stattdessen auf C, so WA.

73g: Nach dem Schnitt S1 kann der weiße Stein nicht entkommen. Weiß wird in einem "Kranichnest" Tsugu no Sugomori auf C gefangen.

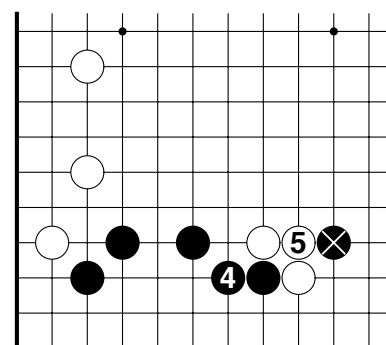
73h: Wenn Schwarz mit S4 blockt, kann Weiß leben.



73i



73j

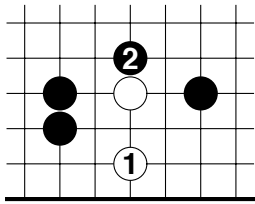


73k

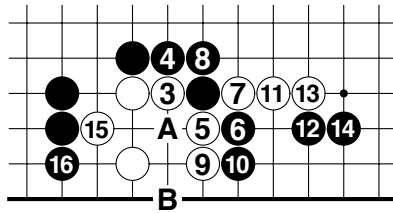
73i: Wenn Schwarz das mit S8/S10 zu verhindern sucht, bricht Weiß aus.

73j: Auch nach dem hohen Angriff kann Schwarz den Weißen einschließen, nach WA hat dieser keine Probleme, lokal zu leben. Wenn Schwarz S6 auf 7 spielt führt das zu einem ähnlichen Ergebnis.

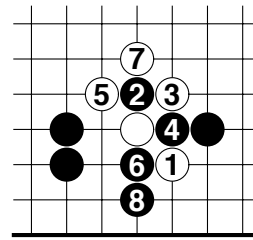
73k: S4 führt zur Abtrennung von SX. Insgesamt drohen beim tiefen Angriff mehr Komplikationen, der Angriff auf der vierten Reihe ist für Weiß leichter zu handhaben.



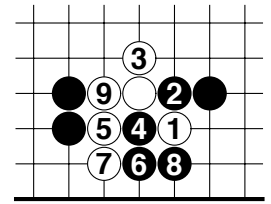
Problem 74



74a



Problem 75



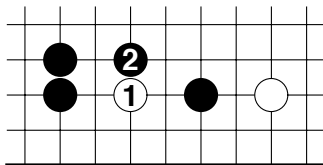
75a

Lösung Problem 74: W1 geschieht in der Absicht, die schwarzen Steine getrennt zu halten. Dafür müsste er allerdings selber am Rand leben können, das ist nach dem Aufleger S2 nicht so sicher.

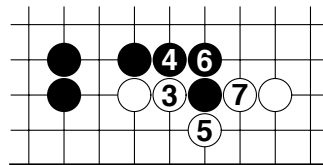
74a: Es gibt hier einige Varianten, aber wenn Weiß rechts keine nahe Unterstützung hat, kann er eigenständig nicht leben, A und B sind miai. W1 ist deshalb kein guter Zug.

Lösung Problem 75: Nach dem Kosumi W1 setzt Schwarz ggf. wie hier fort.

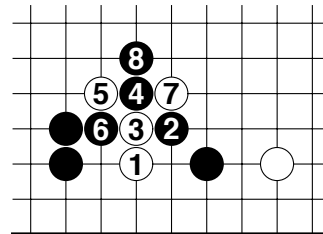
75a: S2 ist schlecht, denn Weiß bekommt nun den Schlüsselpunkt 3, opfert einen Stein und trennt Schwarz wirkungsvoll. Das Kosumi W1 ist also durchaus möglich, Weiß wird es spielen, wenn er das Ponnuki haben will.



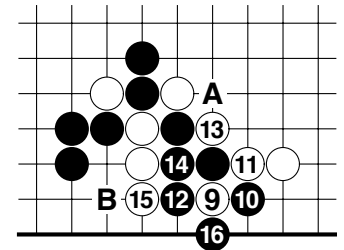
Problem 76



76a



76b



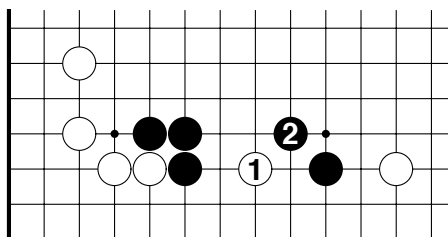
76c

Lösung Problem 76: Der Aufleger S2 ist hier zu nachgiebig.

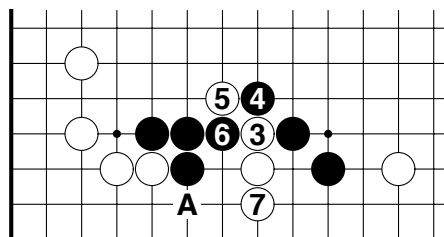
76a: Weiß kann ohne Probleme verbinden.

76b: Das Kosumi S2 ist hier angebracht.

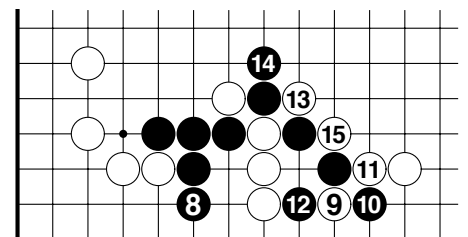
76c: Nach S16 ist Weiß verloren. Verhindert er das Doppelatari auf A, so SB.



76d



76e

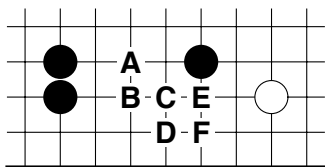


76f

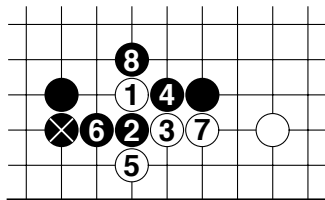
76d: Das Problem sollte nicht mit dieser Stellung verwechselt werden, die nach dem häufig gespielten Tsuke-Hiki-Joseki entstehen kann. Hier ist das Kosumi S2 ein overplay.

76e: Das Tesuji ist W7, denn es droht die Verbindung nach links auf A.

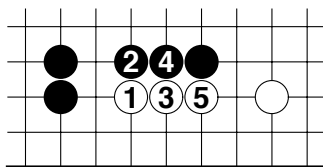
76f: Verhindert Schwarz das, so verbindet Weiß nach rechts. Die korrekte Antwort auf W1 ist hier ein Aufleger mit einer Folge entsprechend Dia. 76a. Realisiere den Unterschied zum Ausgangsproblem 76, wo Weiß nicht nach links anbinden konnte.



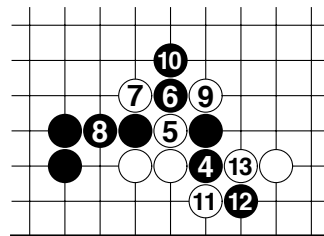
Problem 77



77a



77b



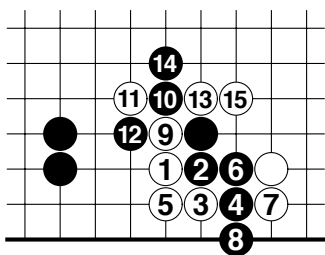
77c

Lösung Problem 77: Weiß hat hier vielfältige Möglichkeiten, die schwarze Stellung zu befragen.

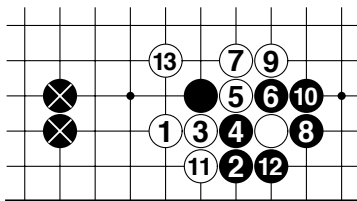
77a: Weiß opfert W1 und verbindet unten, SX sieht deplatziert aus.

77b: Auf diese Weise realisiert Weiß das meiste Randgebiet.

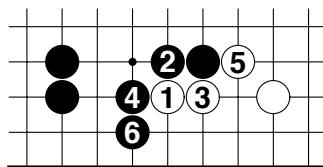
77c: Schwarz kann mit S4 nicht trennen.



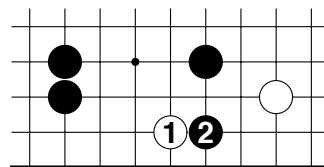
77d



77e



77f



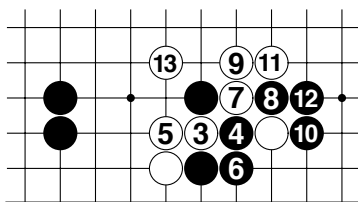
77g

77d: W1 ist eine oft übersehene Möglichkeit. Nach W15 sind die fünf schwarzen Steine verloren. Schwarz muss S8 auf 9 setzen oder schon vorher anders spielen.

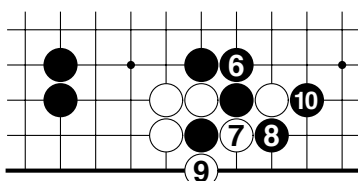
77e: Das wäre eine Möglichkeit, wenn das Gebiet rechts interessant ist und Schwarz die Isolierung der beiden markierten Steine verkraften kann.

77f: Wenn Schwarz verbunden bleiben möchte, kann er diese Variante wählen.

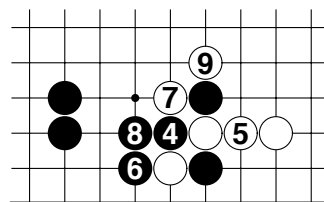
77g: W1 sieht wie ein overplay aus, denn Schwarz kann mit S2 natürlich trennen.



77h



77i

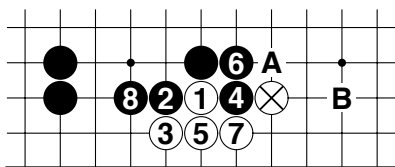


77j

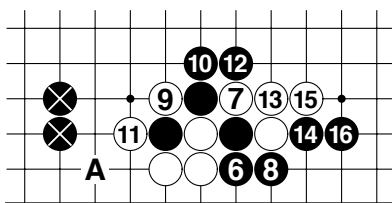
77h: W3 auf 5 führt zu einem komplizierten Kampf, der für Weiß leicht nachteilig werden kann, aber Weiß hat einen anderen Plan. Diese Folge führt zu einem ähnlichen Ergebnis wie Dia. 77e.

77i: Schwarz kann mit S6 aber auch oben decken,

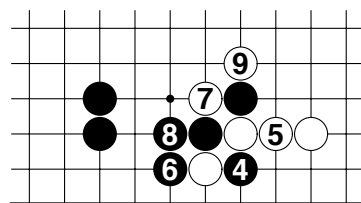
77j: oder S4 von der anderen Seite spielen. Insgesamt gibt Weiß mit W1 in Dia. 77g dem Schwarzen die Möglichkeit zu entscheiden, wie die Stellung sich entwickeln wird.



77k



77l

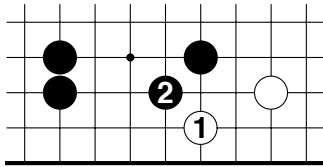


77m

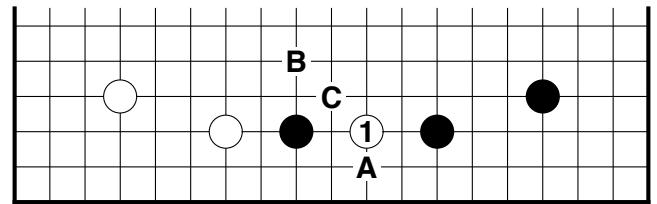
77k: Die Kombination W1/W3 ist häufig möglich, wenn WX bereits vorhanden ist. Die Abfolge ist eine von mehreren Möglichkeiten. Weiß kann mit A oder B fortsetzen.

77l: Weiß geht hier allerdings ein Risiko ein, denn S6 trennt. Weiß kann hier zwar einen Stein fangen, aber SA bedroht das Auge, ein zweites ist noch nicht in Sicht und Weiß will sich auch noch um die Gruppe W15 kümmern.

77m: S4/S6 wie hier führt mit Zugumstellung zum gleichen Ergebnis wie Dia. 77j.



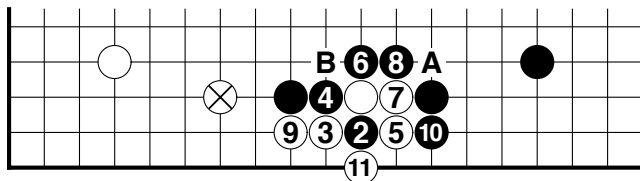
77n



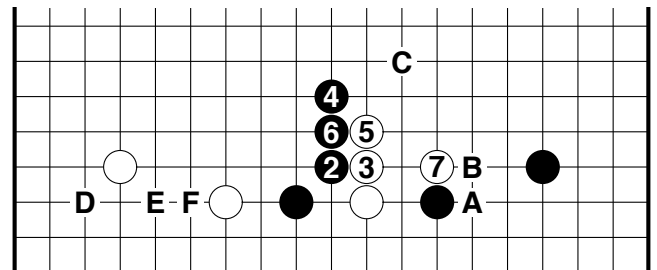
Problem 78

77n: W1 ist ein Reduktionszug, der am besten mit S2 beantwortet wird.

Lösung Problem 78: Die schwarzen Antworten A, B und C haben wir kennen gelernt. Zu welchen Ergebnissen würde das führen, hat Schwarz noch Alternativen?



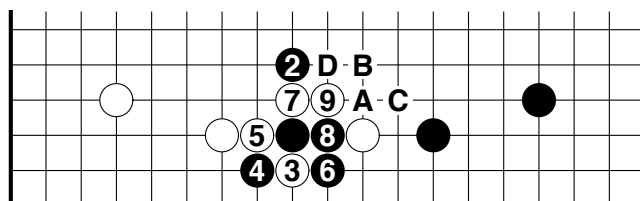
78a



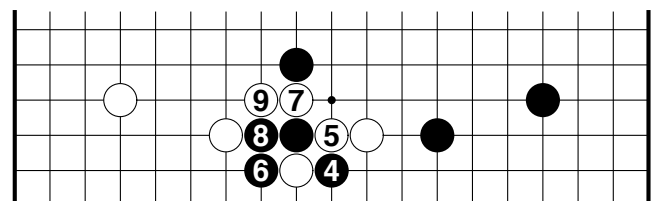
78b

78a: Der Unterleger ist defensiv. Schwarz hat noch Defekte bei A und B, die Invasionsgruppe ist mit WX verbunden. Die schwarze Stärke muss effektiv sein, damit Schwarz mit dem Ergebnis zufrieden wäre.

78b: Das Kosumi S2 verhindert sicher, dass Schwarz nach links anbinden kann. Weiß hat hier aber Möglichkeiten, sich schnell zu stabilisieren. Nach W7 und SA oder SB wird Weiß den Punkt C bekommen und kann zufrieden sein mit dem Vordringen in die schwarze Sphäre. Solange die vier schwarzen Steine in der Mitte schwach sind, muss Weiß Züge auf D, E oder F kaum fürchten.



78c

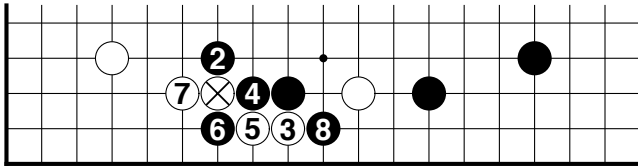


78d

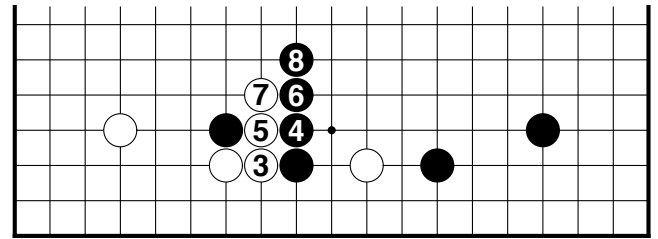
78c: Auf das Ikken Tobi antwortet Weiß einfach mit W3 und verbindet unten rum. Vergleiche dazu Dia. 8b aus der Lektion. SA kann jetzt mit WB beantwortet werden.

78d: Blockt S4 von der anderen Seite, so bekommt Weiß eher noch weniger Probleme.

Wenn alle Standardantworten nicht besonders attraktiv für Schwarz sind, muss man überlegen, was die Stellung an alternativen Möglichkeiten bieten könnte.



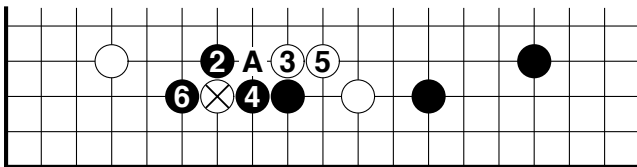
78e



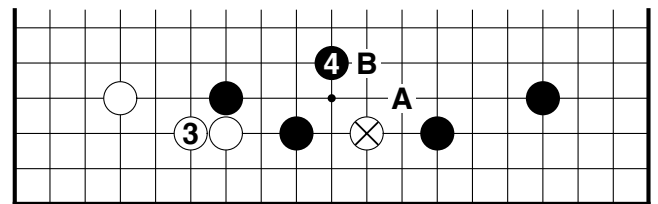
78f

78e: Ein probates Mittel ist es oft, durch Kontakt mit benachbarten Steinen Stärke aufzubauen (Leaning Attack). S2 ist ein solcher Zug. Dabei sollte man allerdings vorher schwache Steine des Gegners nicht unnötig stärken. Das ist hier aber nicht der Fall, denn WX war auch vorher nicht schwach. Der Invasionsstein ist isoliert und schwimmt in einem schwarzen See. ein großer Erfolg für Schwarz.

78f: Auch das sieht gut aus für Schwarz., die rechte Seite ist größer als die linke.



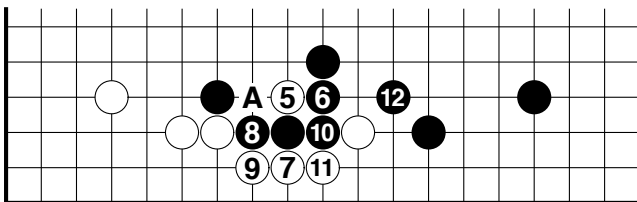
78g



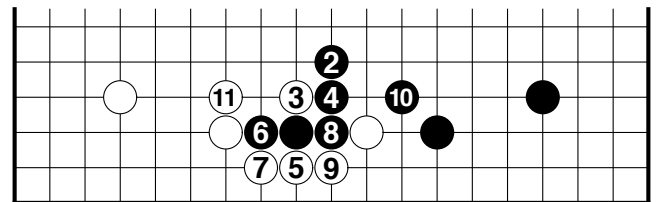
78h

78g: Auf diese Weise fängt Schwarz SX. Spielt Weiß W5 auf 6, so S6 auf A.

78h: Die Kombination S2/S4 ist stark, wenn Weiß nun mit WX losläuft z.B. auf A oder B, wird Schwarz zwangsläufig Gebiet machen und zentrale Stärke aufbauen. Das ist nicht das, was Weiß mit der Invasion bezwecken wollte.



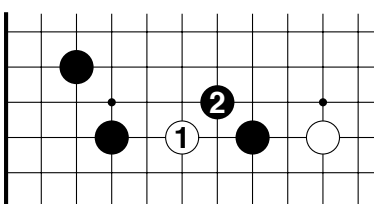
78i



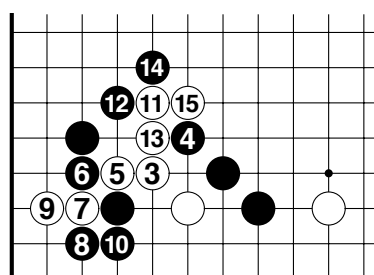
78j

78i: Weiß kann mit der Kombination W5/W7 den Invasionsstein anbinden, aber er wird flach gedrückt. Die schwarze Stärke ist deutlich mehr wert. Beachte, dass Weiß wegen S2 nicht auf A schneiden kann.

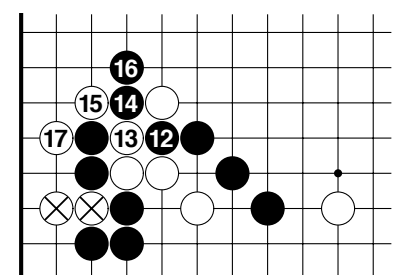
78j: Spielt Schwarz die gleiche Sequenz ohne den anfänglichen Aufleger S2 in Dia. 78g, so kann Weiß am Schluss auf 11 spielen, das ist ein großer Unterschied. Spielt Schwarz S10 auf 11, so Weiß W11 auf 10.



Problem 79



79a

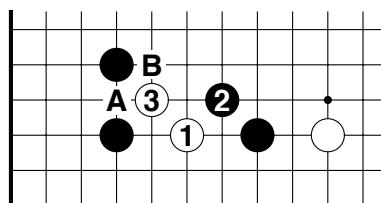


79b

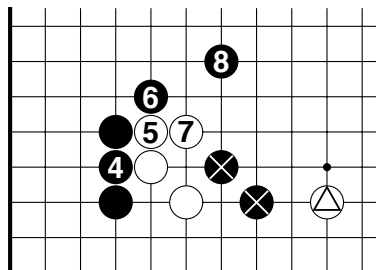
Lösung Problem 79: Eine bekannte Standardsituation, Weiß hat nicht genug Platz zu leben, aber er kann in das Zentrum flüchten, wie macht er das?

79a: Nach W15 ist deutlich, dass den weißen Steinen der Zutritt zum Zentrum nicht verwehrt werden kann. Warum schneidet Schwarz nicht mit S12 auf 13?

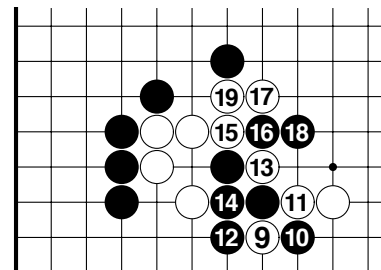
79b: Dank der markierten Opfersteine gerät Schwarz nach dem Schnitt in Freiheitsnot.



Problem 80



80a

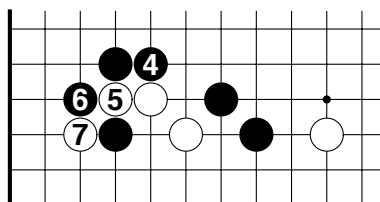


80b

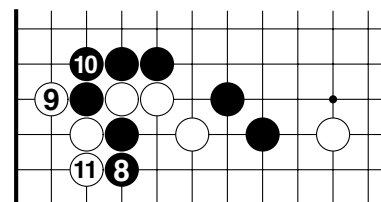
Lösung Problem 80: Auch hier ist das Kosumi S2 die richtige Antwort. Was kann Weiß hier erreichen? Wir untersuchen SA und SB.

80a: In solchen Stellungen hält das Netz aus SX, S6 und S8 eigentlich, hier aber ist WΔ zu beachten.

80b: Weiß kann ausbrechen.



80c



80d

80c: Blockt Schwarz das Zentrum ab, so bekommt er nach W7 ein Problem.

80d: Nach W11 lebt Weiß in der Ecke und Schwarz hat sogar Mühe, seine beiden bedrohten Steine zu retten.