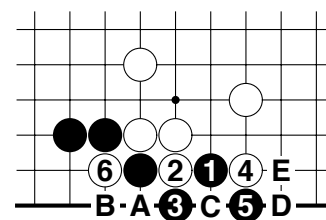
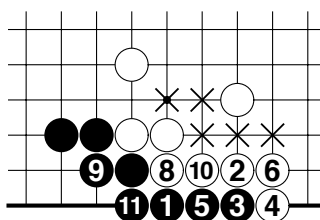
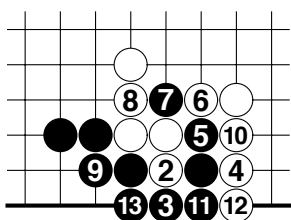
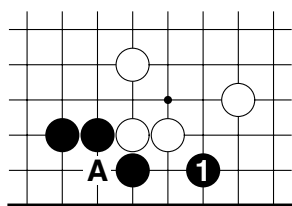


© Hartmut Kehmann

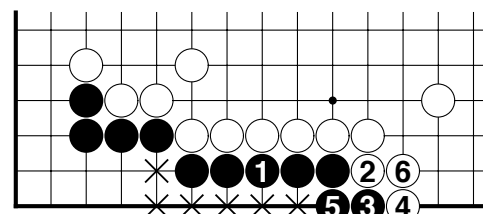
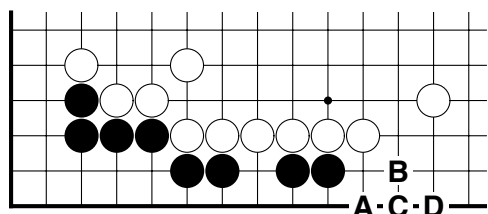


Lösung Problem 91: Schwarz hat eine Schwäche bei A, kann er trotzdem auf 1 springen?

91a: Schwarz wird hier in Nachhand enden, denn wenn sich die Aktion gelohnt haben soll, muss er spätestens nach W8 auf seinen Defekt zurückkommen. Beachte, dass der Schnittstein S7 lokal gefangen ist.

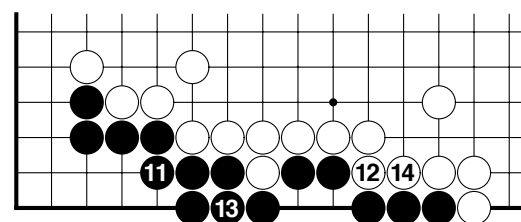
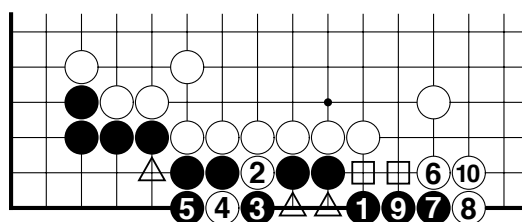
91b: Mit dem Kosumi S1 erhält Schwarz sich die Vorhand. Beim Vergleich der Markierungen mit dem vorherigen Diagramm ist zu sehen, dass Schwarz für gerade einen Punkt die Vorhand abgegeben hat.

91c: Wie in der Lektion gezeigt, wird S1 oft gespielt, um ein Ko zu provozieren, aber das funktioniert hier wegen des Defektes nicht gut. Deckt Schwarz nun auf A, so verliert er nach WB/SC, WD alles. Schwarz müsste nach W6 auf E oder oberhalb von 4 antworten, wonach es zu einem Gebietstausch Furikawari kommen würde. Wenn Weiß das fürchten muss, spielt er W6 selber auf E und verliert dabei lediglich zwei weitere Punkte, während Schwarz weiterhin in Nachhand endet.



Lösung Problem 92: Schwarz hat hier mehrere Möglichkeiten, aber was ist am besten?

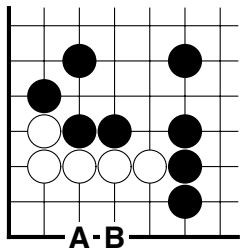
92a: Am besten ist es, den eigenen Defekt zu decken. Selbst wenn Weiß unmittelbar antwortet, hat Schwarz noch diese Vorhandsequenz und erhält sich die markierten Gebietspunkte.



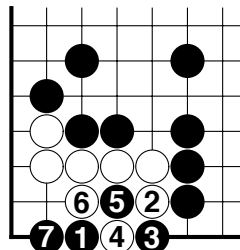
92b: Das Kosumi führt zu einem erheblich schlechteren Ergebnis. Nach W10, bräuchte Schwarz die Züge Δ und einen Zug auf 4, um alle seine Steine zu retten. Weiß hingegen braucht nur zwei Züge \square von außen.

92c: Im Ergebnis muss Schwarz mindestens drei Steine aufgeben und verliert zudem bis auf den Punkt bei 4 alle X-Punkte aus Dia. 92a.

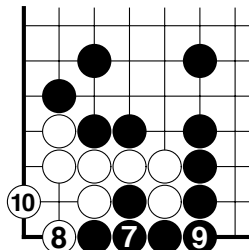
Andere Züge B,C oder D im Problemdiagramm führen zu ähnlichen Ergebnissen.



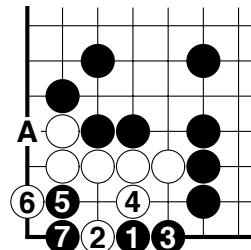
Problem 93



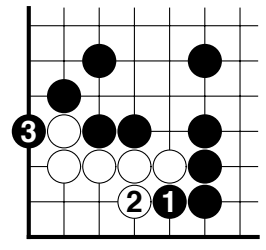
93a



93b



93c



93d

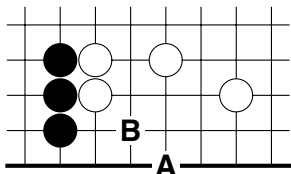
Lösung Problem 93: Was soll Schwarz hier spielen, den großen oder den kleinen Affensprung oder etwas Anderes?

93a: Der große Affensprung führt zu einem Ko.

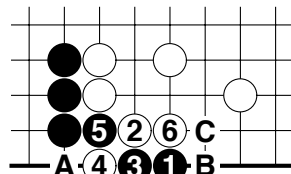
93b: Geht Schwarz dem Ko aus dem Wege, so lebt die weiße Gruppe bedingungslos.

93c: Weniger ist hier mehr, denn der kleine Affensprung tötet bedingungslos. Nach S7 hat Weiß keine Zeit für einen Zug auf A.

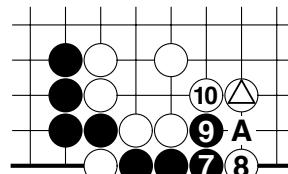
93d: Im Übrigen führt auch diese einfache Folge zum Erfolg für Schwarz.



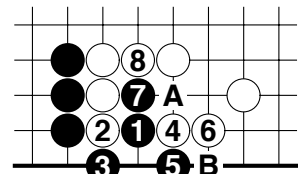
Problem 94



94a



94b



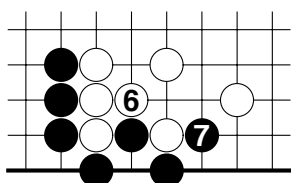
94c

Lösung Problem 94: Was ist besser SA oder SB?

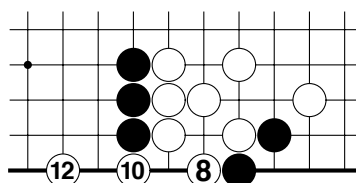
94a: Weiß sollte hier die Opfervariante wählen. Nach W6 wird Schwarz auf A schlagen, es folgt WB/S4, WC.

94b: S7 ist ein typischer Fehler, wenn der Gegner Hilfssteine wie WΔ in der Nähe hat. Nach W10 steht Schwarz im Atari und Weiß wird A in Vorhand bekommen. Schwarz hat für 3 Punkte die Vorhand abgegeben.

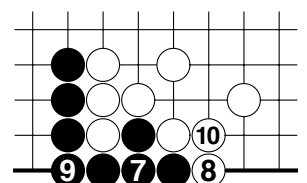
94c: Die beste Lösung für Schwarz aber kann der Sprung auf der zweiten Reihe sein. Wenn Weiß mit W6 das Ko vermeidet, kann Schwarz nach W8 fernbleiben. Weiß bekommt A und B in Vorhand, das Ergebnis ist um zwei Punkte besser für Schwarz als Dia. 94a.



94d



94e

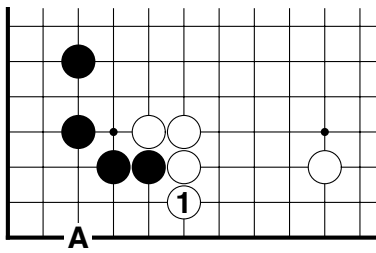


94f

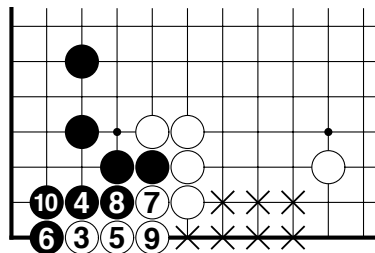
94d: Natürlich kann Weiß auch auf das Ko eingehen, denn Weiß schlägt das Ko zuerst und beide Seiten können hier viel verlieren.

94e: So sähe es aus, wenn Weiß eine schwarze Drohung ignoriert.

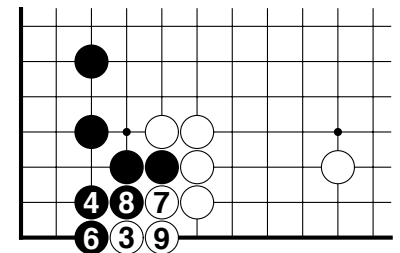
94f: Wenn Schwarz angesichts dieser Möglichkeit kein Ko möchte, kann er einfach decken und das Ergebnis ist vom Punktwert her identisch mit dem Affensprung in Dia. 94a. (Weiß hat einen Punkt weniger aber Schwarz keinen Gefangenen.)



Problem 95



95a

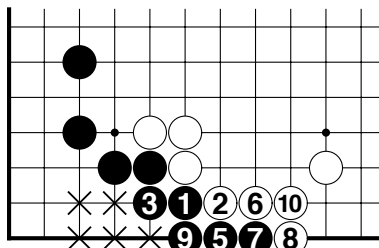


95b

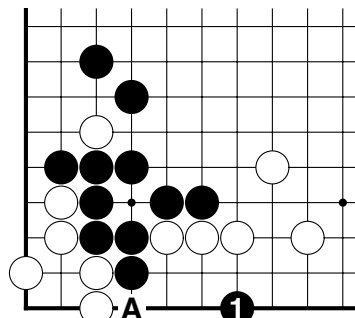
Lösung Problem 95: W1 ist zunächst Nachhand, eröffnet aber die Möglichkeit eines Affensprunges auf A.

95a: Bei der Standardsequenz ist zu bedenken, dass sie in diesem Fall eher nicht in Vorhand enden wird, sofern die schwarze Gruppe durch einen weißen Zug auf 10 nicht in Gefahr gerät. Der Grund dafür ist der relativ große Wertunterschied zwischen W3 (9 Punkte) und einem Zug auf 10 (etwa 5,5 Punkte). Das spricht eher dagegen, dass Schwarz unmittelbar auf 10 antworten wird.

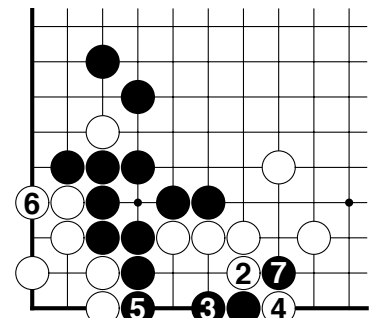
95b: Eine gute Alternative wäre hier der kleine Affensprung. Da ein weißer Folgezug auf 4 nun groß wäre, wird das eher sofort beantwortet werden als der große Affensprung. Weiß verzichtet auf diese Weise auf 2 Punkte zugunsten einer größeren Vorhandwahrscheinlichkeit.



95c



Problem 96

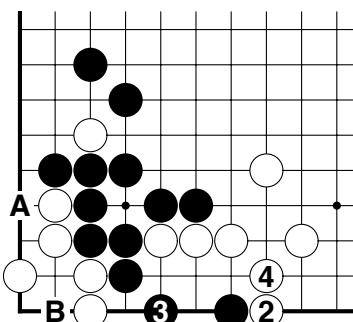


96a

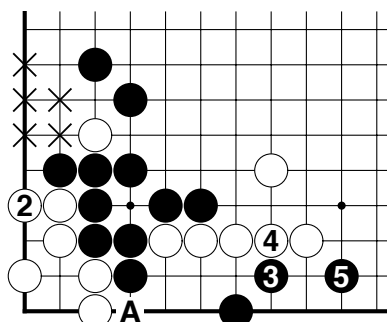
95c: Nach S1 wird Weiß antworten, denn eine weiße Fortsetzung auf 6 wäre gravierend. Später bekommt Schwarz die Vorhandsequenz am Rand und sichert sich 5 Punkte im Vergleich zu Dia. 95b. Ich würde den Wert für einen Zug auf 1 mit mindestens 12 Punkten in Nachhand angeben wollen, sofern Weiß den großen Affensprung in Vorhand spielen kann mit 2 Punkten mehr.

Lösung Problem 96: SA ist Vorhand auf die weiße Eckgruppe, darauf ist zu achten.

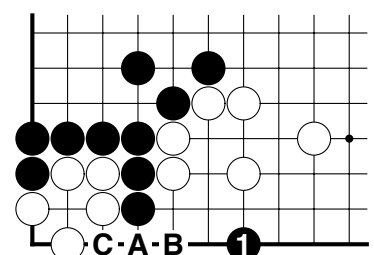
96a: Deshalb ist das Tsuke von oben nicht zu empfehlen. Nach S5 hat Weiß keine Zeit, den Schnitt über 4 zu decken.



96b



96c

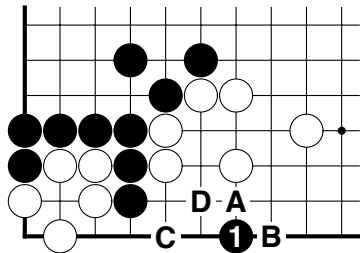


Problem 97

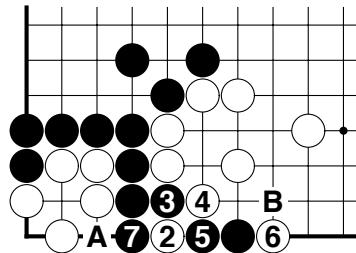
96b: Weiß kann hier gefahrlos von außen blocken. Nach W4 sollte Schwarz baldmöglichst SA gegen WB abtauschen, denn WA droht nun mit Reduktion des schwarzen Gebietes um 5 Punkte in Vorhand.

96c: Man könnte deshalb auf die Idee kommen, W2 selber zu spielen, aber das Diagramm zeigt, dass Schwarz den Weißen rechts deutlich mehr reduzieren kann als die 5 Punkte, die Weiß links gewinnt.

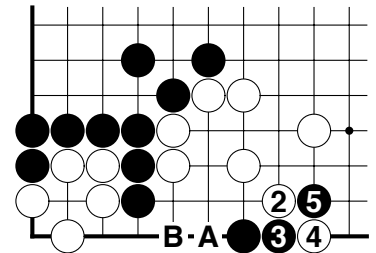
Lösung Problem 97: Hier muss Weiß noch achtsamer sein, denn nicht nur SA ist Vorhand, sondern auch SB mit der Drohung eines Ko auf C. Wie kann das schwarze submarine gestoppt werden?



97a



97b

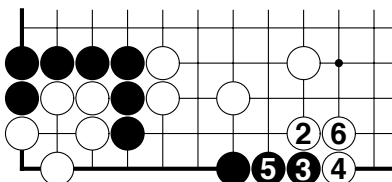


97c

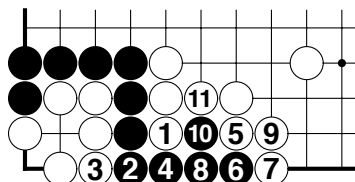
97a: Alle in der Lektion gezeigten Standards A-D beruhen darauf, entweder über einen Opferstein auf C rechts abzugrenzen oder in umgekehrter Reihenfolge durch die Abgrenzung rechts mit dem Abtrennen von S1 zu drohen. Das alles kann hier wegen der schwarzen Drohmöglichkeiten gegen die Ecke nicht funktionieren.

97b: Das Diagramm zeigt eines der Standards. Nach S7 hat Weiß wegen der Drohung SA keine Zeit für WB. Du kannst die anderen Standardvariationen selber durchgehen und wirst finden, dass Schwarz so nicht gut gestoppt werden kann.

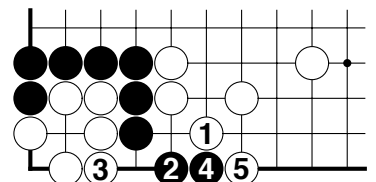
97c: Selbst dieser etwas bescheidenere Versuch ist nicht ausreichend, da W6 auf A mit SB beantwortet würde.



97d



97e

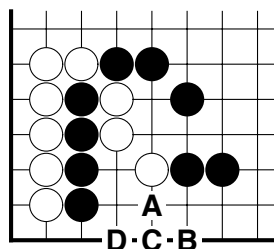


97f

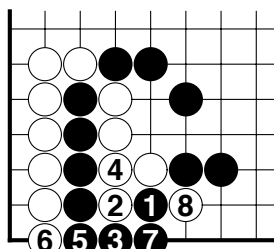
97d: Da Weiß nicht mit der Trenndrohung operieren kann, ist dieses Diagramm das Maximum für Weiß. Das weiße Gebiet wird hier um mindestens vier Punkte mehr reduziert als in den Standardvariationen. Da Schwarz auch nach einem weißen lokalen Beginn vor dem schwarzen Affensprung Reduktionsmöglichkeiten hat, entsteht die Frage, mit welchem Zug Weiß eigentlich beginnen sollte.

97e: Das Sagari W1 ist nicht optimal.

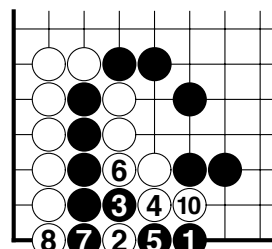
97f: Weiß erzielt mit diesem Zug ein deutlich besseres Ergebnis. Der Unterschied zwischen diesem Diagramm und Dia. 97d beträgt etwa 8 Punkte.



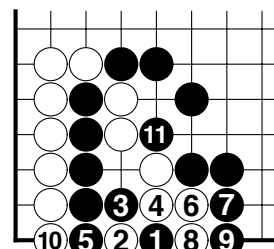
Problem 98



98a



98b



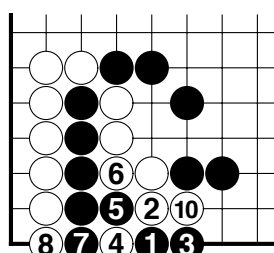
98c

Lösung Problem 98: Welche der Punkte A-D sichern dem Schwarzen das Überleben?

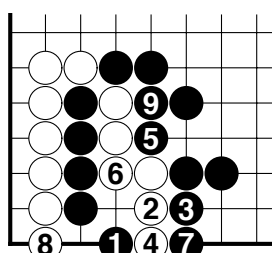
98a: Der Punkt, der dem rettenden Ufer am nächsten kommt, ist es nicht.

98b: Der Affensprung wird durch die Opfervariante widerlegt.

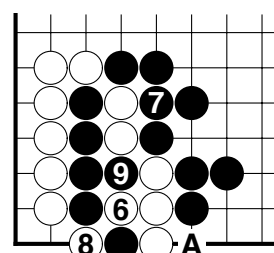
98c: Nach dem kleinen Affensprung muss Weiß sorgfältig spielen. Opfert er auf die gleiche Weise wie im letzten Diagramm, so kommt es zu einem Ko.



98d



98e

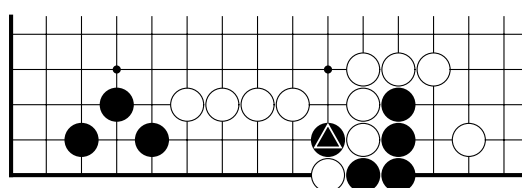


98f

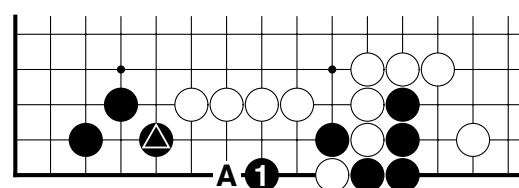
98d: Die Opferidee, um schwarze Freiheiten zu reduzieren war richtig, aber die Reihenfolge falsch. In dieser Reihenfolge kommt Weiß zum gewünschten Ziel. Das alles also rettet den Schwarzen nicht.

98e: Das Kosumi S1 führt zum Erfolg. Schwarz gewinnt das Semeai, indem er mit S5 den weißen nötigt, eine gemeinsame Freiheit zu besetzen.

98f: Weiß kann etwas Schadensbegrenzung betreiben, wenn er mit W6 den schwarzen Randstein angreift. Auf diese Weise fängt Schwarz zunächst nur zwei weiße Steine, der Rest allerdings steht mit SA auch abholbereit.



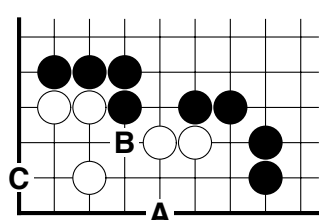
Problem 99



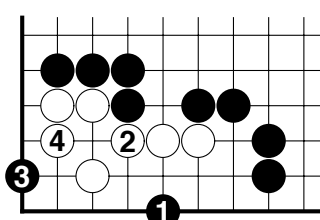
99a

Lösung Problem 99: Was hat Schwarz sich bei der Kodrohung $S\Delta$ gedacht?

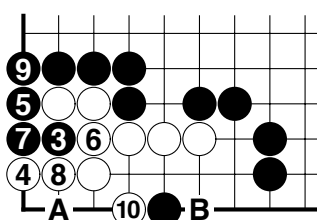
99a: Der Affensprung verbindet mit $S\Delta$ und da der weiße Randstein gefangen ist, sind die vier schwarzen Steine angebunden. S1 auf A wäre übrigens falsch, du kannst selber prüfen warum.



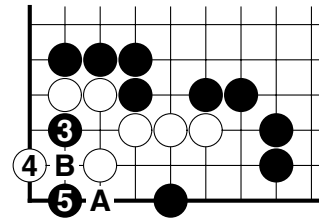
Problem 100



100a



100b

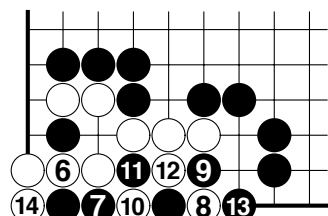
 $100c$

Lösung Problem 100: In dieser Stellung gibt es drei Schlüsselpunkte, sie müssen in der richtigen Reihenfolge gespielt werden.

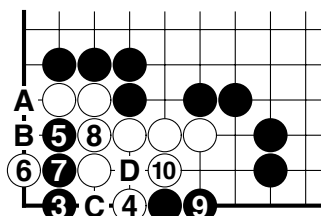
100a: Beginnt Schwarz mit dem Affensprung, so antwortet Weiß auf 2. Schwarz hat danach mehrere Möglichkeiten, die aber alle nicht erfolgreich sind.

100b: Die Punkte 3 und 4 aus dem letzten Diagramm sind miai, ebenso nach W10 A und B.

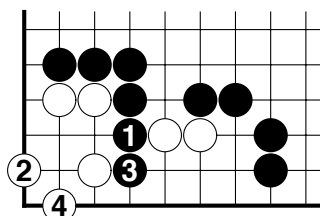
100c: Wenn Schwarz S5 am unteren Rand spielt, um mit dem Affensprung verbinden zu können, darf Weiß nicht auf A trennen, denn er bliebe nach SB einäugig.



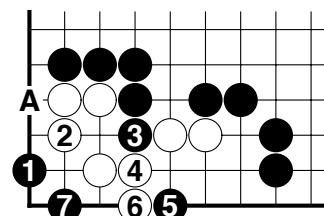
100d



100e



100f



100g

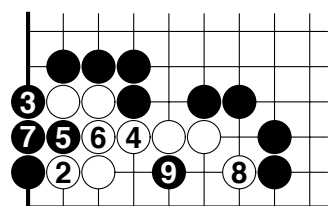
100d: Weiß kann die Verbindung zulassen, sie ist nur temporär. Die Abfolge mit dem Einwurf ist typisch für viele Leben-und-Tod-Probleme, bei denen jenseits des Affensprunges in der Ecke noch ein Auge entstehen muss. Nach W14 gerät Schwarz in Freiheitsnot und seine Steine 5,7 und 11 sind verloren.

100e: Schließlich hat Schwarz noch diese Möglichkeit für S3, W4 als Antwort ist essenziell. Die Punkte 7 und 8 sind miai. Nach W10 lebt Weiß, beachte, dass die drei schwarzen Steine in der Ecke gefangen sind. Versucht Schwarz auf A anzubinden, so scheitert das durch zweimaligen Einwurf auf B. Spielt Schwarz auf C, so kann Weiß einfach auf D decken, denn die schwarzen Steine haben dann keine Nakadeform mehr.

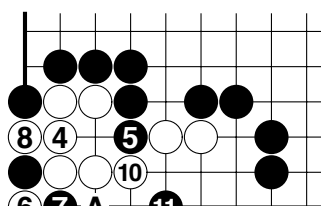
Der Affensprung als Anfangszug scheint also nicht erfolgreich zu sein. Die bisherigen Diagramme tauchen in der Lösungsbeschreibung der Problemsammlung nicht auf. Sollte ich hier etwas übersehen haben, wäre ich für eine Mitteilung dankbar.

100f: Nimmt Schwarz den zentralen Punkt, so kann Weiß zumindest in der Ecke leben. Die Punkte 3 und 4 sind miai, erkunde selber, was passiert, wenn Schwarz S3 auf 4 spielt.

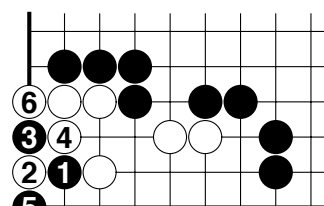
100g: Schwarz muss mit diesem Zug beginnen. W2 verhindert die Anbindung über A, S3 ein weißes Auge dort, W4 droht rechts ein Auge an, der Affensprung verhindert das. Nach W6 kann Weiß S5 zwar fangen, Schwarz kann aber verhindern, dass dort ein Auge entsteht. Deshalb kann Schwarz auf 7 spielen und damit insgesamt alles töten, eine coole Sequenz.



100h



100i



100j

100h: Lässt Weiß die Anbindung zu, so stirbt er auch. W2 und W4 können auch in umgekehrter Reihenfolge gespielt werden. Nach S9 kann Schwarz mit einer Nakadeform füllen.

100i: W4 hier ist ebenfalls interessant. Den Einwurf W6 spielt Weiß, damit er 8 in Vorhand bekommt. Verbindet Schwarz mit S9 nicht in der Ecke, so lebt Weiß durch A, denn ein schwarzer Zug in der Ecke wäre dann regelwidrig. Wenn Weiß den Einwurf nicht macht, sondern W6 einfach nur auf 8 spielt, so nimmt Schwarz den Punkt 10 und Weiß hat nur ein Auge.

100j: S1 hier ist falsch, in der Folge muss Schwarz sich mit einem Ko begnügen.