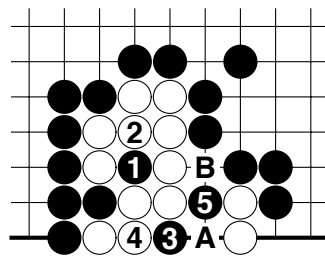
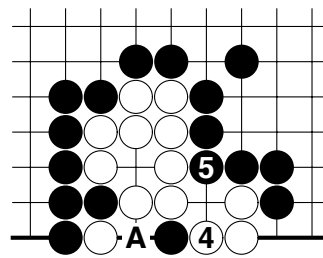


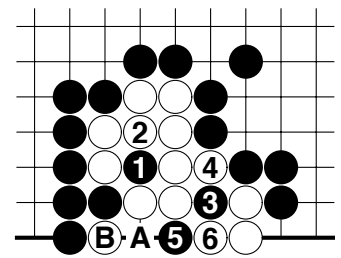
Problem 1



1a



1b



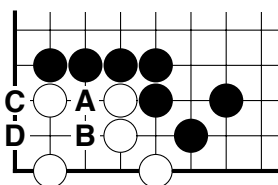
1c

Lösung Problem 1: Hier ist ein bisschen Phantasie gefragt und die richtige Reihenfolge. SA würde mit WB beantwortet, aber *was wäre wenn*.... WB wegen Freiheitsnot nicht möglich wäre?

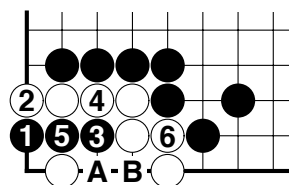
1a: Die Steine S1 und S3 reduzieren weiße Freiheiten, Weiß kann nur noch auf A ziehen, aber dann macht SB das Auge unecht.

1b: Auch so oder mit W4 auf 5/SA erreicht Weiß nichts.

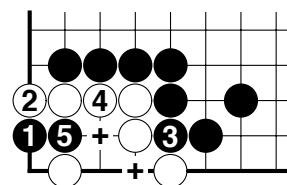
1c: Schwarz muss jedoch auf die Reihenfolge achten, vertauscht er S3 und S5, so könnte er zwar nach W6 auf A schlagen, aber der schwarze Rückschlag bei B erhält sein Auge bei 3.



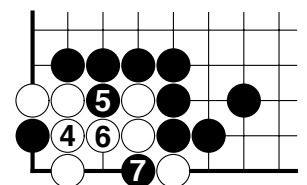
Problem 2



2a



2b



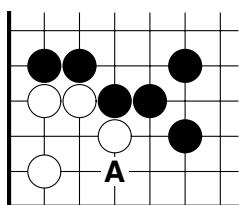
2c

Lösung Problem 2: Mit SA/WB, SC/WD kann Schwarz ein Ko anzetteln, aber damit wäre Weiß sehr zufrieden. Die Punkte D und B fallen als Schlüsselpunkte ins Auge, was passiert, wenn Schwarz sie beide nimmt?

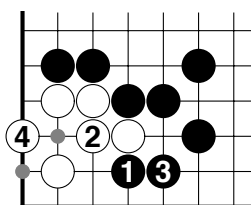
2a: Nach der Abfolge bis S5 ist W6 der entscheidende Zug. Wenn Schwarz nun das Auge am Rand mit SA verhindert, hat Weiß genügend Außenfreiheiten für B.

2b: *Des Gegners Punkt sei meiner*....S3 reduziert den weißen Augenraum, nach S5 gibt es zwei Punkte +, die miai sind.

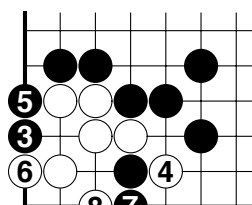
2c: Auch so kommt Weiß nicht zum Leben.



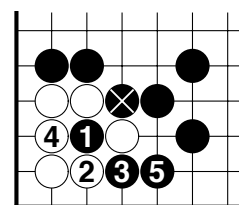
Problem 3



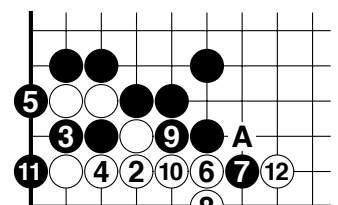
3a



3b



3c

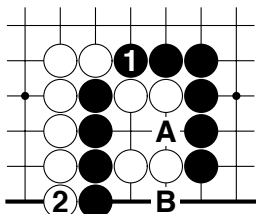


Lösung Problem 3: A sieht wie der Formzug für beide Seiten aus, aber das will geprüft werden.

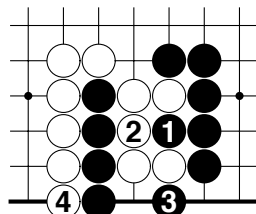
3a, 3b: Mit dem Klemmzug bekommt Weiß zwei Augen, die Züge 3 und 4 sind miai.

3c: Der Schnitt ist besser, S3 bildet mit SX eine parallele Klemmdiagonale, Weiß stirbt.

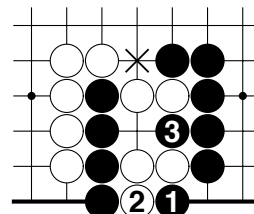
3d: Etwas besser für Weiß ist dieser Versuch, wegen des Defektes bei A kann Schwarz nicht trennen. Weiß bleibt zwar einäugig kann aber je nach Umgebung evtl. flüchten.



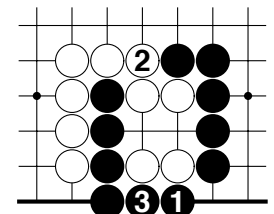
Problem 6



6a



6b



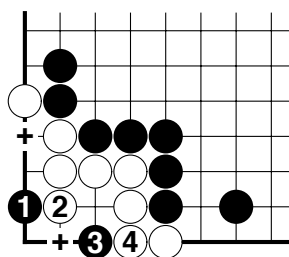
6c

Lösung Problem 6: Mit dem Schnitt sind die schwarzen Steine nicht zu retten. Egal, ob er mit A oder B fortsetzt, in beiden Fällen kann Weiß ohne Freiheitsnot mit Atari blocken.

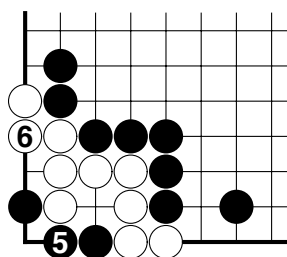
6a: Allerdings ist hier auf die Reihenfolge zu achten. Befragt Schwarz zuerst den Bambus, so kann Weiß nach S3 zwar nicht dazwischen gehen, aber er kann das Atari von außen geben.

6b: In dieser Reihenfolge gerät Weiß selber in Freiheitsnot.

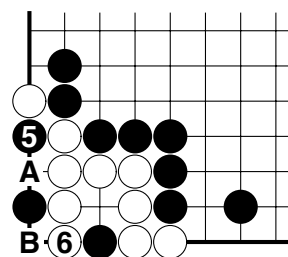
6c: Weiß muss die Verbindung zulassen.



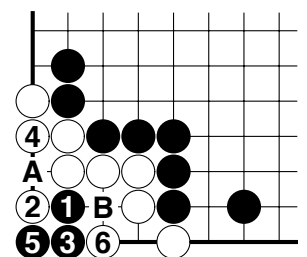
Problem 7



7a



7b



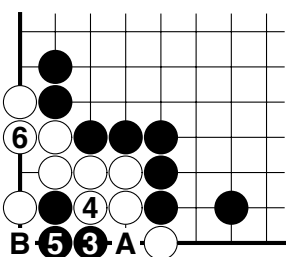
7c

Lösung Problem 7: Die Kombination von S1 und S3 sieht vielversprechend aus, aber nach W4 sind die beiden markierten Punkte miai.

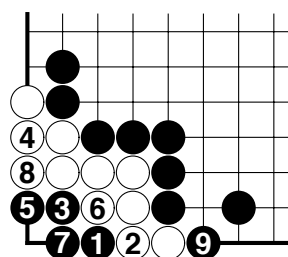
7a: Seki

7b: Mit S5 hingegen läuft Schwarz in ein Oiotoshi, verbindet er auf A, so schlägt Weiß alle Steine auf B. S1 ist also nicht besser als der Textzug in der Lektion.

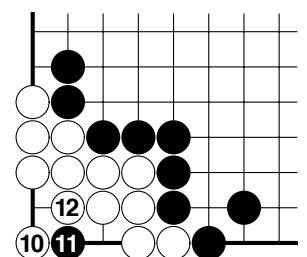
7c: Die Punkte 1 und 2 sind miai. Wenn Schwarz nun auf A schlägt, droht er eine Nakadeform an, aber die Antwort WB verhindert das, ein anschließender Zug Schwarz auf 2 wäre nicht regelkonform. Auch das ist eine klassische Technik, die man sich merken sollte, sie heißt Oshi Tsubushi, sie verhindert eine Nakadeform und erzeugt hier gleichzeitig zwei Augen.



7d



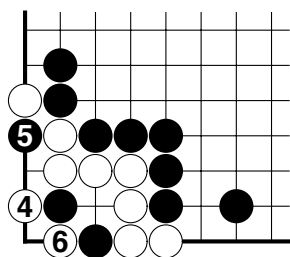
7e



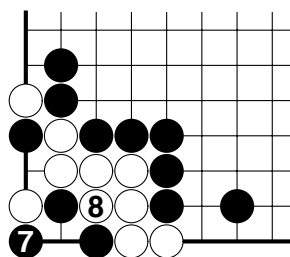
7d: S3 droht sowohl mit dem Schnitt auf A, als auch mit einem Ko in der Ecke, aber W4 verhindert beides, Weiß lebt bedingungslos.

7e: Das bringt Schwarz auf die Idee, mit dem Nozoki S1 zu beginnen. Nach W8 sieht es so aus als hätte er ein Oshi Tsubushi erreicht und in der Tat kann Schwarz keine Nakadeform bilden aber...

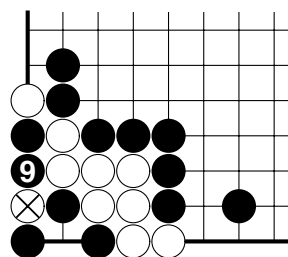
7f: der geschlagene Zickzack-Vierer bildet in der Ecke keine stabile Augenform. Das Ergebnis wäre ein Ko, das ist immerhin besser für Schwarz als das Seki aus der Lektion. Gehen wir also zurück im Zugbaum, zu W8 und W6 gibt es keine Alternative, was ist mit W4?



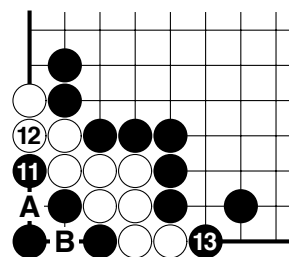
7g



7h:



7i



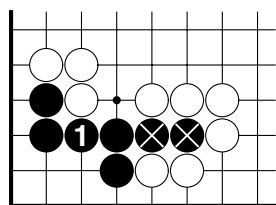
7j

7g: Die Punkte 4 und 5 sind miai, hat Weiß hier mehr als das Ko in der Ecke?

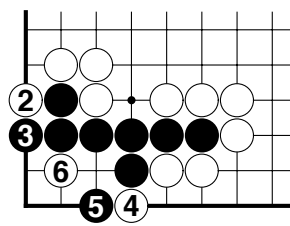
7h: Es ist besser für Weiß, das Ko nicht zu spielen.

7i: W10 auf X, S11 auf 9.

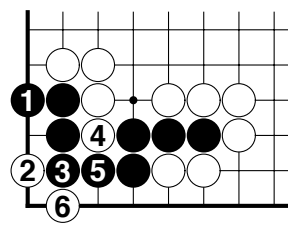
7j: Am Ende dieser lehrreichen Sequenz lebt Weiß im Doppelko. Insgesamt können wir also feststellen, dass Schwarz die weiße Gruppe nicht töten kann.



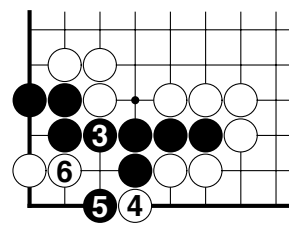
Problem 8



8a



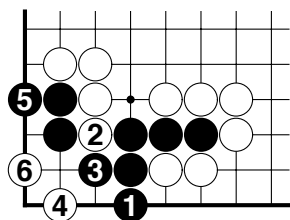
8b



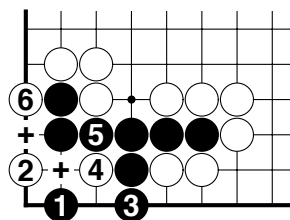
8c

Lösung Problem 8: S1 kann man schnell verwerfen, der Zickzack-Fünfer (auch L+1 genannt) ist in der Ecke eine klassische ungeklärte Form, die beiden markierten Steine beeinflussen die Form nach S1 nicht. Da Weiß am Zug ist, kann Schwarz so nicht überleben.

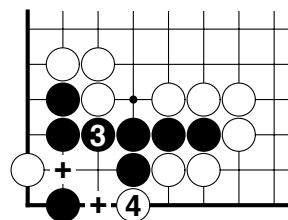
8a, 8b, 8c: Schwarz bleibt instabil.



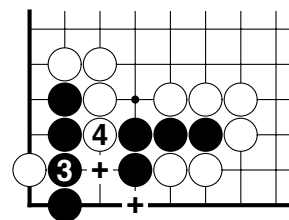
8d



8e



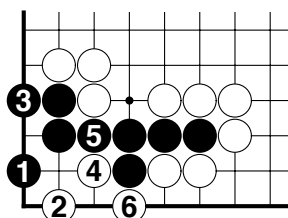
8f



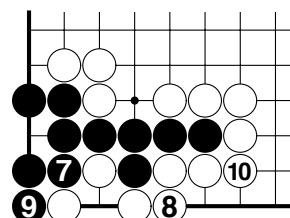
8g

8d: Die abgrenzenden Züge sind offensichtlich erfolglos, sind Formzüge innen besser?

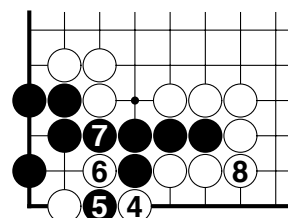
8e, 8f, 8g: Dieser 2-1 Punkt ist es nicht, die markierten Punkte sind jeweils miai.



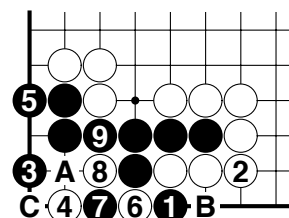
8h



8i



8j



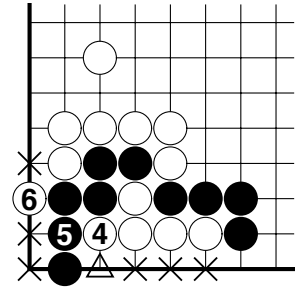
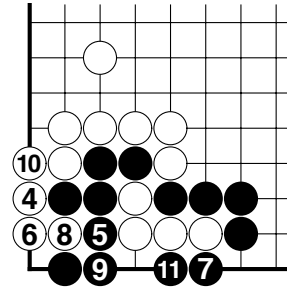
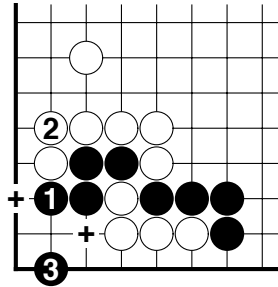
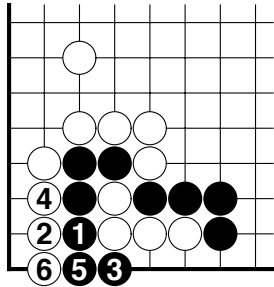
8k

8h: S1 nimmt den anderen vitalen Punkt, nach W6 sieht es so aus, als ob Weiß wiederum töten könnte aber...

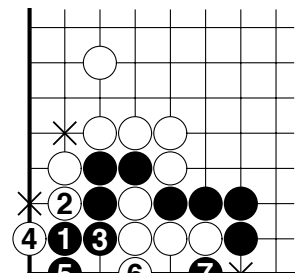
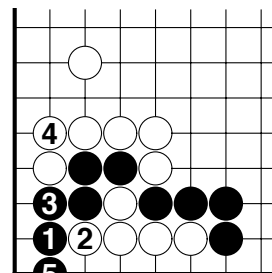
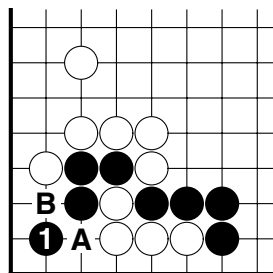
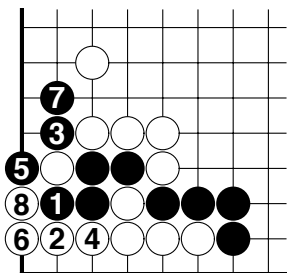
8i: Schwarz kontert mit einem Oiotoshi. Hat Weiß Alternativen vor W6?

8j: Der Abtausch W4/S5 in Dia. 8h reduziert unnötig die weißen Freiheiten. Spielt Weiß gleich auf W4, so kann Weiß alle Steine anbinden und Schwarz ist tot. Die Kombination S1/S3 ist nur

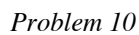
8k: ...man diese Anbindung initial erschwert. S1 droht zwei weiße Steine zu fangen. Schlägt W10 auf 6, so muss Schwarz kein Ko spielen, sondern hat mit WA/SB, WC ein schönes Oiotoshi. Man sollte einen Zug wie S1 nicht unbedacht spielen, zwar muss er beantwortet werden, ermöglicht aber prinzipiell nach einem späteren Einwurf auch eine Reduzierung der schwarzen Augenform. Hier aber ist er essenziell, weil er das Oiotoshi ermöglicht.



9c: Diese Stellung sollte man sich merken, sie ist die Grundlage vieler Probleme. Auch hier braucht Weiß einen Näherungszug oberhalb von 6, wodurch Schwarz am Zug bei gleicher Anzahl eigener Freiheiten und einer gemeinsamen Freiheit Δ gewinnt. Wichtig in dieser Form ist der Randpunkt S3, weil dadurch die Notwendigkeit eines Näherungszuges induziert wird. Schwarz scheint also mit diesem S1 zum Leben zu kommen.



9g: Weiß braucht hier einen Näherungszug mehr, weshalb er auch auf diese Weise verliert.



10b: Der Spaltzug als Opfer ist die Lösung, Schwarz bekommt S3 sozusagen in Vorhand und kann anschließend auf 5 spielen.



10c: Antwortet Weiß W2 auf der anderen Seite, so hat Schwarz genügend Freiheiten, um die Schnittsteine zu fangen.