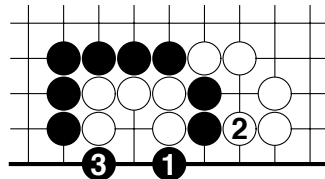
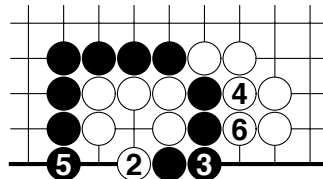


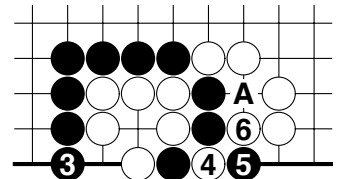
Problem 11



11a



11b



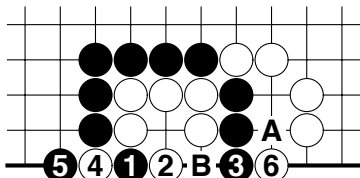
11c

Lösung Problem 11: Man sieht drei Freiheiten auf jeder Seite und könnte deshalb meinen, die Besetzung eines Randpunktes W führte zum Gewinn des Schwarzen.

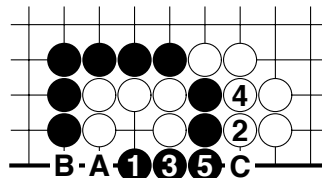
11a: Wenn Weiß eine schwarze Freiheit besetzt ist das auch der Fall.

11b: Weiß muss auf 2 blocken, weil Schwarz danach nicht unmittelbar eine weiße Freiheit besetzen kann, sondern sich über S5 nähern muss. Damit gewinnt Weiß.

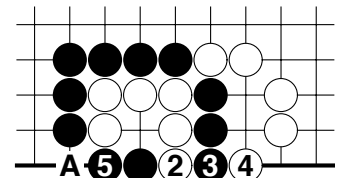
11c: Den Näherungszug gleich zu spielen nützt nichts. Wenn Schwarz nach W6 das Ko schlägt, kann Weiß auf A quetschen.



11d



11e

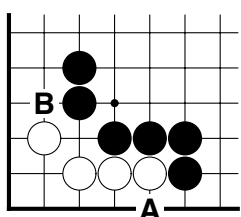


11f

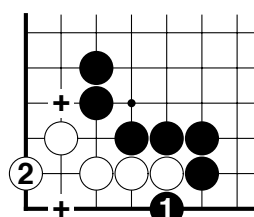
11d: Der Grenzzug von der anderen Seite ist ebenfalls erfolglos. Nach S7 auf 1 folgt WA, womit Schwarz nicht mehr auf B spielen kann.

11e: S1 ist ein Formzug, der nicht einmal eine weiße Freiheit besetzt. Es reicht trotzdem für Weiß nicht, eine schwarze Freiheit zu nehmen, weil Schwarz dann erfolgreich verbinden kann. Auf WA folgt SB mit Atari, WC beantwortet Schwarz mit A.

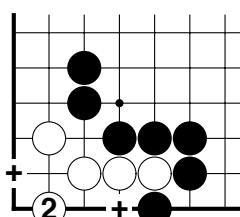
11f: Trennt Weiß mit W2, so kommt er ebenfalls zu kurz. Nach W4 auf 5 kann Schwarz sogar fernbleiben, er muss nicht sofort auf A antworten.



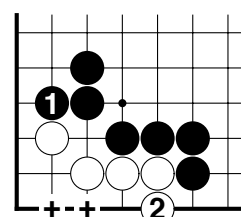
Problem 12



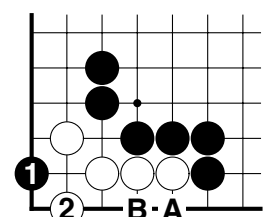
12a



12b



12c



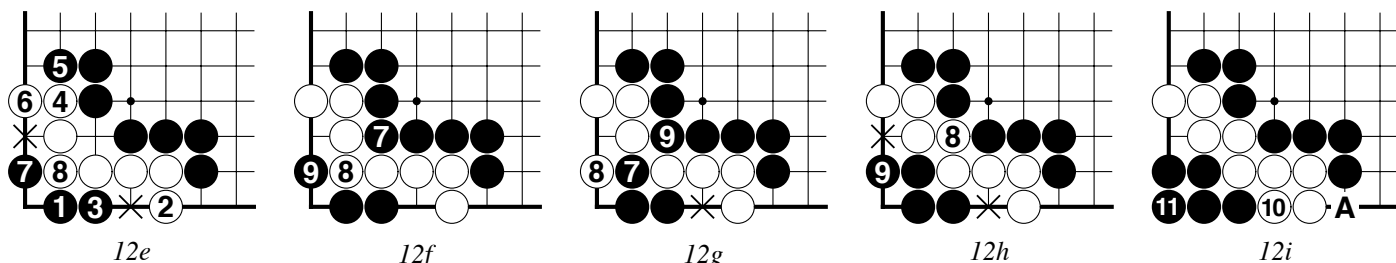
12d

Lösung Problem 12: Muss Schwarz den Weißen mit einem Grenzzug leben lassen oder kann er durch einen Formzug töten?

12a, 12b: Die Reduzierung von dieser Seite beeindruckt den Weißen nicht.

12c: Nach S1 muss Weiß nicht einmal innen ziehen.

12d: S1 als Formzug am linken Rand wird durch W2 widerlegt, SA kann mit WB beantwortet werden, wonach Weiß zwei Augen hat. Der wichtigste vitale Punkt ist offensichtlich 2.



12e: Nach S1 versucht Weiß konsequent, seinen Augenraum zu maximieren, während Schwarz ihn mit S3 und S7 daran hindert, zwei Augen zu bekommen. Das Ergebnis wäre nach W8 ein Seki. Zwar kann Schwarz zwischen 1 und 7 füllen, aber da Weiß noch zwei Freiheiten X in seinem Augenraum bleiben, kann Schwarz ihn nicht mit einer Nakadeform ins Atari setzen. Wir gehen zurück im Zugbaum und hinterfragen S7.

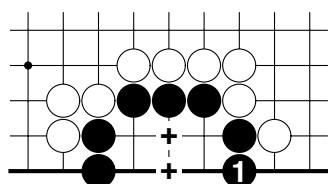
12f: S7 außen führt zum gleichen Ergebnis.

12g: Der Schlüsselpunkt ist offensichtlich der 2-2-Punkt. Nach dem Schnitt S9 kann Weiß sich von beiden Seiten nicht annähern und ist verloren. Hätte er mit den vier Steinen rechts eine Freiheit mehr, so könnte Weiß nun auf X ziehen, um zu leben. Wir hinterfragen W8.

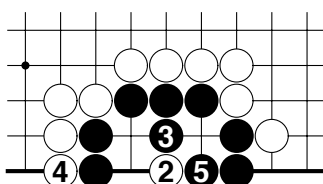
12h: Verhindert Weiß die Trennung, so macht Schwarz mit seinen Füllsteinen ein Auge, die beiden Punkte sind miai. Dieses Auge bewirkt, dass Schwarz sich nach Besetzung aller weißen Außenfreiheiten auf einem der beiden Punkte X mit Atari nähern kann, ohne selber in Freiheitsnot zu geraten. Außerdem ist die schwarze Form in eine Nakadeform überführbar, sofern Weiß sich innen nähert.

12i: Das ist ein wichtiger Aspekt. In dieser konkreten Stellung kann Schwarz W10 auch mit SA beantworten aber nehmen wir an, Weiß hätte eine Außenfreiheit mehr, damit er sich innen annähern kann, dann droht nach W10 ein Oshi Tsubushi, Schwarz muss mit S11 eine Nakadeform realisieren, um weißes Leben zu verhindern.

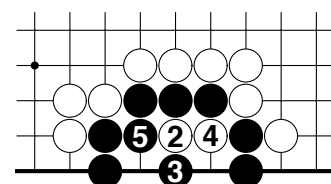
Im Ergebnis der Analyse ist Schwarz mit S1 erfolgreich.



Problem 13

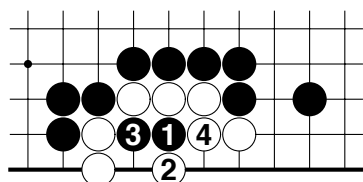


13a

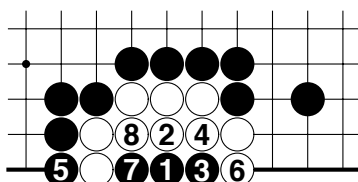


13b

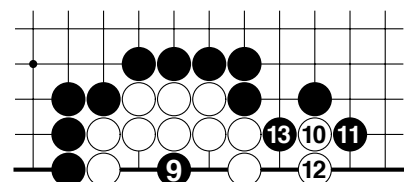
Problem 13: Schwarz kann und sollte hier zu einer Standardform ergänzen. Sie erinnert an einen Kamm und hat deshalb die Bezeichnung Kushigata (Kushi = Kamm), in der englischen Literatur entsprechend Comb Formation. Schwarz lebt damit, denn die beiden zentralen Punkte sind miai.



Problem 14



14a

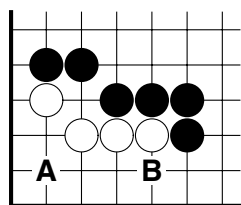


14b

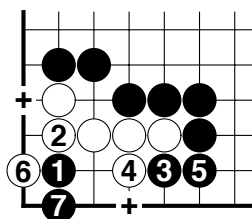
Lösung Problem 14: S1 kann weißes Leben nicht verhindern.

14a: Dieser Anfangszug ist besser, in der Folge bis W8 bekommt Weiß ein Drei-Punkt-Auge.

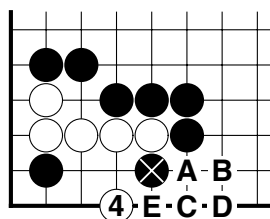
14b: S9 verhindert, dass daraus zwei werden und beginnend mit W10 scheitert der Versuch des Weißen, ein zweites Auge zu bekommen. Weiß kann allenfalls versuchen, W10 auf 11 zu setzen, denn dieser Stein kann nicht abgetrennt werden. Es kommt dann auf die Stellung weiter rechts an, ob der Versuch erfolgreich ist.



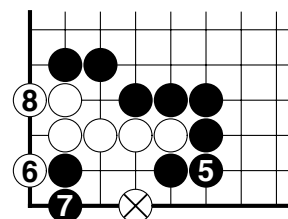
Problem 15



15a



15b



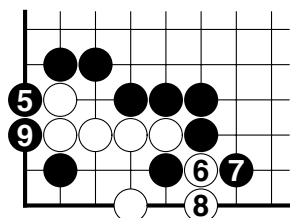
15c

Lösung Problem 15: Die Punkte A und B kommen am ehesten in Frage.

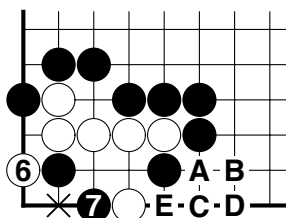
15a: Wenn Schwarz beide bekommt, kann Weiß so nicht überleben. Zu W6 gibt es keine Alternative, was ist mit W4, da gibt es doch ein Tesuji.

15b: Das Blocken auf 4 im letzten Diagramm ist nahezu Automatismus, weil wir wissen, dass danach S3 gefangen werden könnte. Aber mit der Folge WA/SB, WC/SD, WE droht auch dieses W4, S3 zu fangen.

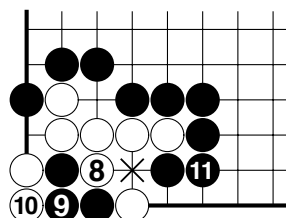
15c: Deckt Schwarz auf 5, so bekommt Weiß zwei Augen, denn nach S7 kann Schwarz wegen WX im Unterschied zu Dia. 15a nicht anbinden. Es gibt allerdings statt der direkten Deckung ein Gegentesuji zu W4 in Dia. 15b.



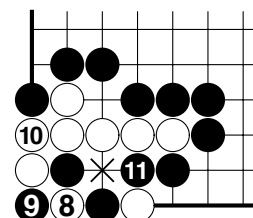
15d



15e



15f



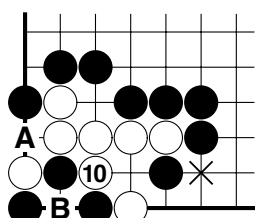
15g

15d: Schwarz kann die Schnittdrohung zunächst ignorieren und den wichtigen Punkt 5 mit Vorhand nehmen. Schneidet Weiß nun mit 6, so bleibt er einäugig.

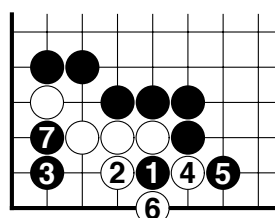
15e: W6 ist zur Trennung essenziell, danach ist W7 ein Gegentesuji zu W4. Der Schnitt auf A ist nach S7 nicht mehr erfolgreich, weil Weiß mit der Zugfolge bis WE in ein Selbstatari läuft. Streckt Schwarz mit 7 auf X, so könnte Weiß auf A schneiden.

15f: Weiß wehrt sich und nach S9 sieht es so aus, als ob er Erfolg hätte, weil er drei Steine schlagen kann und damit auch wieder der Schnitt droht. Aber Schwarz kann diesen Schnitt einfach decken, weil die weiße Form defekt ist. Nach S11 sind die Punkte 9 und X miai. Wir hinterfragen W8.

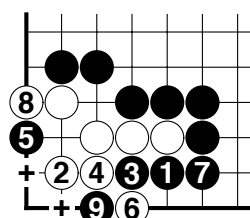
15g: W8 eröffnet ein Ko in der Ecke, Weiß kann dem nicht ausweichen, deckt er auf 10, so S11 und Schwarz kann wegen Freiheitsnot nicht auf X spielen.



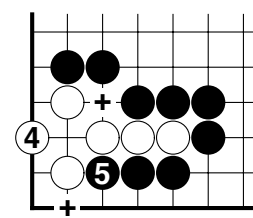
15h



15i



15j



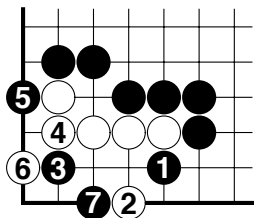
15k

15h: Entweder spielt Weiß nach S9 sofort eine Kodrohung, oder setzt wie hier fort mit der Folge SA/WB. Das Ko ist nicht hoffnungslos für Weiß, denn er schlägt es zuerst und hat auch interne Drohungen beginnend mit X.

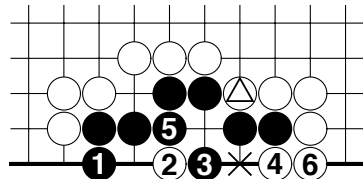
Du kannst selber prüfen, ob es noch Alternativen für W4 oder W2 gibt und wirst wahrscheinlich im Wesentlichen mit Zugumstellung bereits besprochene Stellungen finden.

15i: Schwarz kann auch mit diesem Hane beginnen, darf aber nach W2 nicht auf 4 decken, sonst lebt Weiß mit einem Zug auf 3.

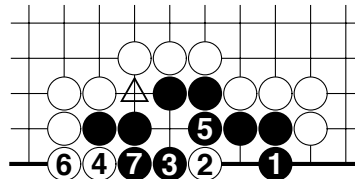
15j, 15k: Nimmt Weiß den vitalen Punkt, so streckt Schwarz und Weiß bekommt keine zwei Augen. Die Punkte 4 und 5 sind miai.



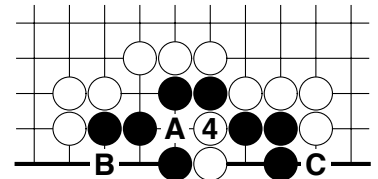
15l



Problem 16



16a



16b

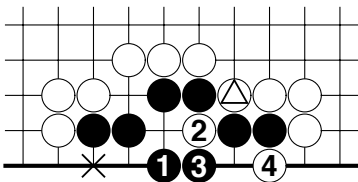
15l: Um wenigstens das Ko zu bekommen, muss Weiß auch hier sofort auf 2 spielen, womit wir in bekanntes Fahrwasser gelangen.

Lösung Problem 16: Die Antwort W2 auf den Augenpunkt des Schwarzen wird mit S3 beantwortet, womit es nach schwarzen Leben aussieht. W6 offenbart aber die Schwäche der schwarzen Form, wegen WΔ kann Schwarz nicht auf X das zweite Auge sichern. Diese Kombination ist grundlegend in vielen Problemen des Tsume-Go, wir kommen darauf noch zurück.

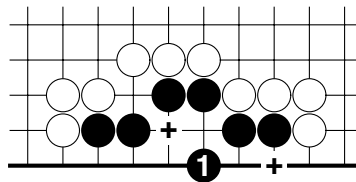
16a: Auf der anderen Seite funktioniert die Kombination nicht, weil die Position Δ nicht besetzt ist.

16b: Weiß hat jedoch eine einfache Lösung, SA wird mit WB beantwortet, SB mit WC.

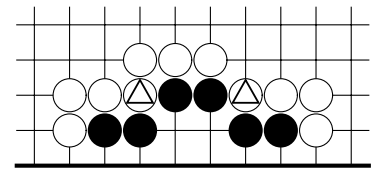
Begrenzende Züge helfen dem Schwarzen also nicht.



16c



16d

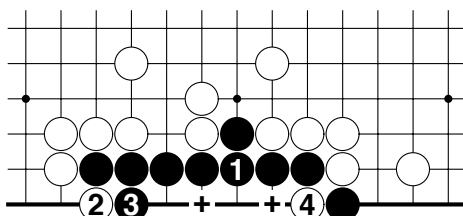


16e

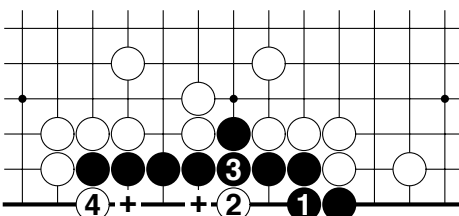
16c: S1 ist knapp daneben, da W4 mit Atari erfolgt, hat Schwarz keine Zeit für SX, auch hier zeigt sich die Wirkung von WΔ.

16d: Schwarz muss den vitalen Punkt auf der schwächeren Seite nehmen, danach sind die beiden Punkte + miai zum Leben.

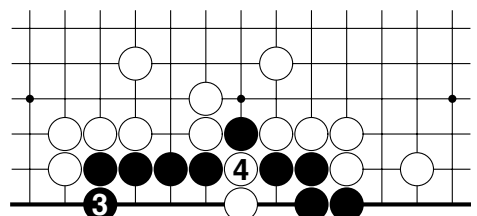
16e: Daraus folgt, dass Schwarz in dieser veränderten Stellung auch bei eigenem Zugrecht nicht leben kann, die Form ist instabil, das sollte man sich merken.



Problem 17



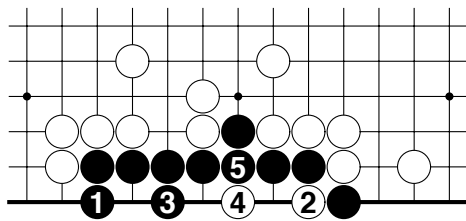
17a



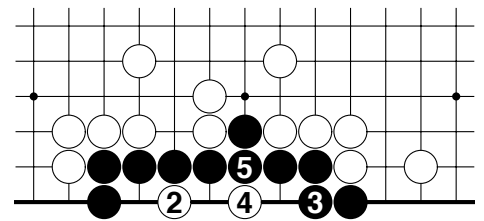
17b

Lösung Problem 17: Es reicht nicht, den Defekt zu beseitigen.

17a, 17b: Auch dieser Versuch ist nicht erfolgreich.

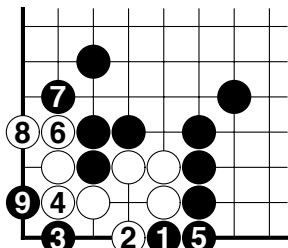


17c

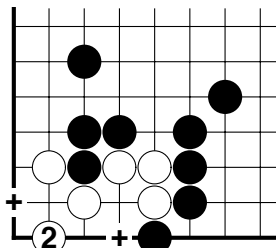


17d

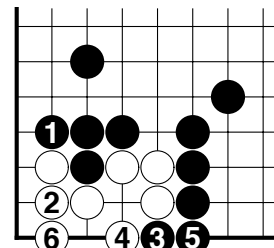
17c, 17d: Der Grenzzug S1 auf dieser Seite hingegen sichert das Überleben, im ersten Diagramm durch ein Oiotoshi, im zweiten mindestens mit einem Seki.



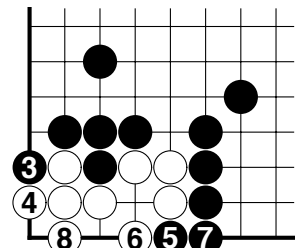
Problem 18



18a



18b

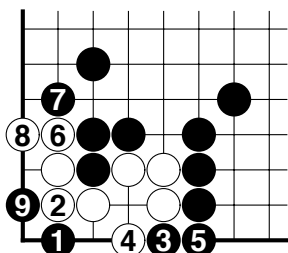


18c

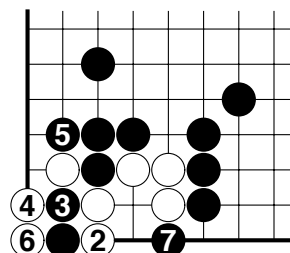
Lösung Problem 18: S1 zerstört das Auge über 2, in dieser Sequenz verliert Weiß.

18a: Weiß muss den vitalen Punkt selber besetzen und bleibt stabil.

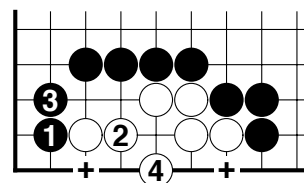
18b, 18c: Auch diese Versuche machen es Weiß zu einfach.



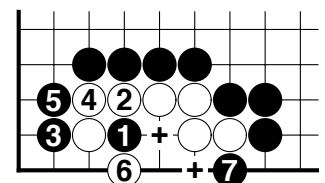
18d



18e



Problem 19



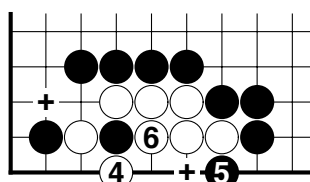
19a

18d: S1 ist offensichtlich der wichtigste Punkt der Stellung, Schwarz baut damit einen toten Vierer in der Ecke.

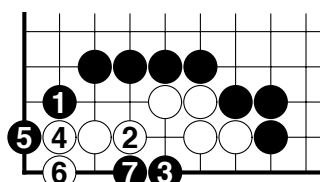
18e: Weiß hat keine erfolgreiche Alternative.

Lösung Problem 19: Das Sototsuke von außen macht dem Weißen keine Probleme.

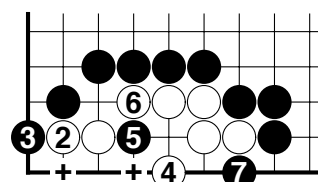
19a: Das Uchitsuke von innen muss sorgfältig beantwortet werden. In dieser Variante ist Weiß verloren.



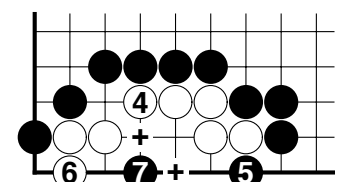
19b



19c



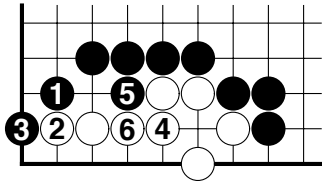
19d



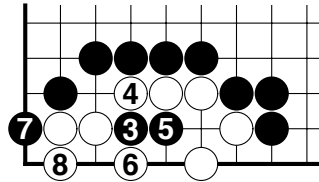
19e

19b: W4 muss sofort nehmen, dann bekommt Weiß zwei Augen.

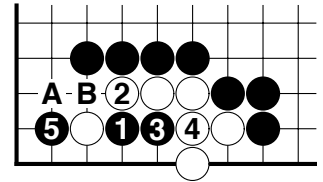
19c, 19d, 19e: Wenn Schwarz aber etwas bescheidener anfängt, hat Weiß keine Gegenwehr.



Problem 20



20a



20b

Lösung Problem 20: In dieser leicht veränderten Stellung hat Weiß eine potentere Augenform, deshalb führt der Gewinnweg von Problem 19 nicht zum Erfolg.

20a: Erst außen dann innen bringt Schwarz auch nicht weiter.

20b: Die bessere Augenform hat aber auch einen Schwäche, die Schwarz ausnutzen kann, wenn er gleich mit einem Formzug beginnt, WA wird mit SB beantwortet.