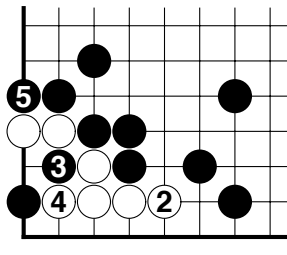
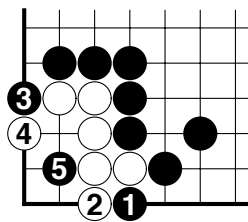


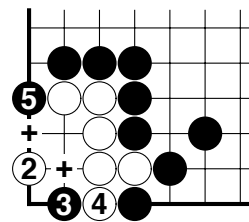
Problem 21



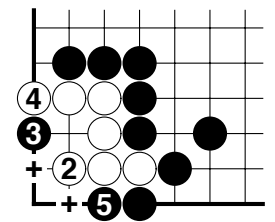
21a



Problem 22



22a



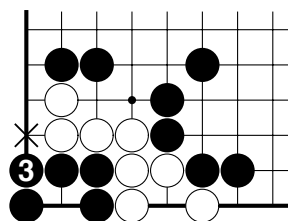
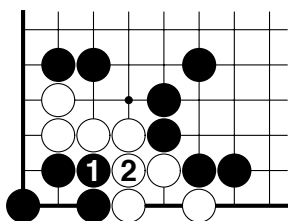
22b

Lösung Problem 21: Schwarz tötet mit einem Vierer in der Ecke.

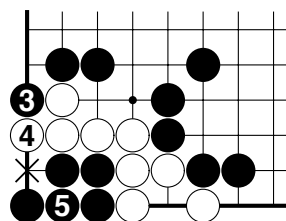
21a: Auch dieser Versuch des Weißen kann nicht erfolgreich sein.

Lösung Problem 22: Nach W4 hat Schwarz den weißen Augenraum auf eine Nakadeform reduziert und kann anschließend den Schlüsselpunkt besetzen.

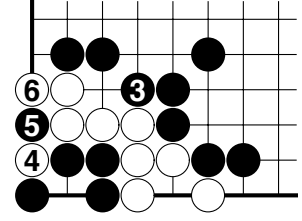
22a, 22b: Manchmal helfen Formzüge, um Augen zu bauen, aber hier reicht das nicht.



23a



23b



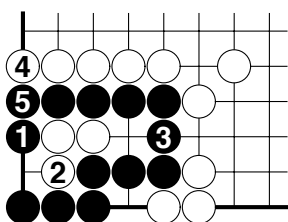
23c

Lösung Problem 23: Der erste Zug des Schwarzen ist naheliegend, aber wie geht es danach weiter? Schwarz hat die Wahl zwischen einem Auge und einer Nakadeform.

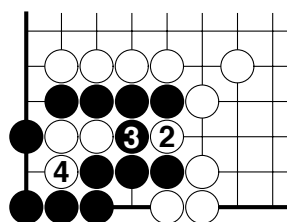
23a: Nach S3 kann Schwarz keine Nakadeform mehr bilden, Weiß muss hier nicht einmal sofort reagieren.

23b: Nach W4 droht ein Oshi Tsubushi auf X, deshalb ist das der richtige Zeitpunkt für S5.

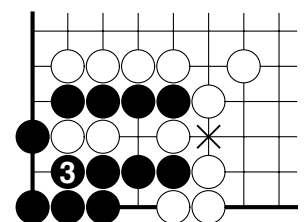
23c: Nimmt Schwarz mit S3 eine beliebige weiße Freiheit, so bekommt Weiß durch den Einwurf W4 ein Ko.



Problem 24



24a

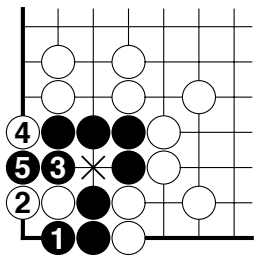


24b

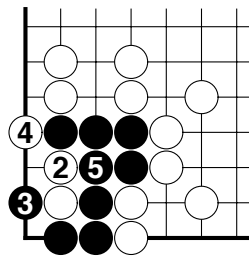
Lösung Problem 24: Nach S1 verhindert W2 ein zweites schwarzes Auge, das Ergebnis ist ein Nachhandseki für Schwarz.

24a: W2 lockt Schwarz in eine Falle, wenn er reflexhaft trennt, stirbt er.

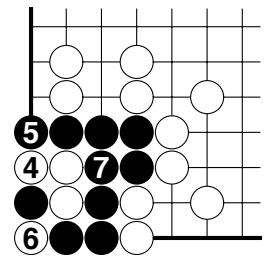
24b: Aber Schwarz muss nicht trennen, denn der Defekt X sorgt für ein Oiotoshi.



Problem 25



25a

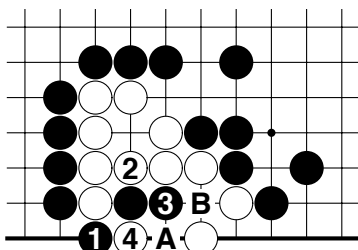


25b

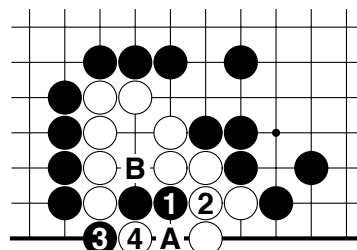
Lösung Problem 25: S1 ist der einzige Zug mit dem Schwarz verhindern kann, dass Weiß dort setzt, denn das würde das Auge bei X zerstören.

25a: S3 bildet ein Auge und nach S5 gibt es ein Oiotoshi.

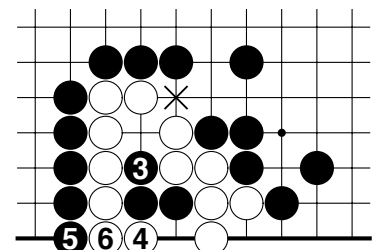
25b: In dieser Variante für W4 strandet Weiß mit einem Oshi Tsubushi, Weiß kann zwischen 4 und 6 nicht verbinden.



Problem 26



26a

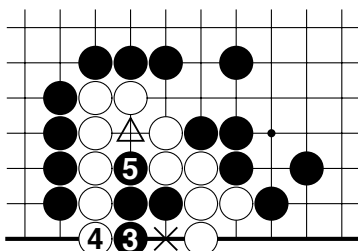


26b

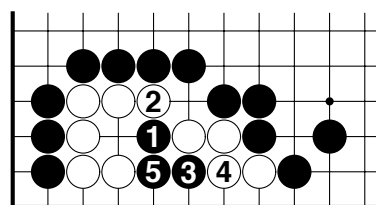
Lösung Problem 26: Wenn Schwarz hier seinen Stein sofort anbindet, kann er schwarzes Leben nicht verhindern. Nach SA erzeugt WB ein Oiotoshi.

26a: Zugumstellung ändert daran nichts.

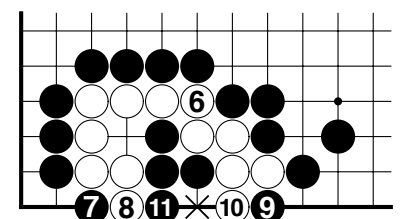
26b: Wenn das Anbinden nicht funktioniert, könnte man doch vielleicht zwei Augen verhindern. Das funktioniert auch, führt aber nur zu einem Seki, selbst wenn Schwarz den Punkt X bekommen sollte. *Was aber wäre wenn.....auf 4 ein schwarzer Stein stünde?*



26c



Problem 27

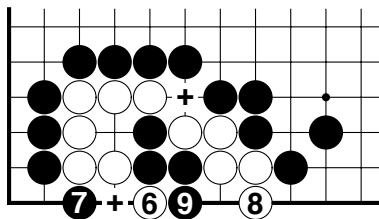


27a

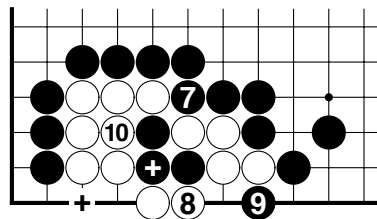
Dia. 26c: Diese Frage aus der ersten Lektion führt zur Lösung. Schwarz kann auf X zu einer Nakadeform ergänzen, wobei dem Weißen nur eine Augenfreiheit Δ bleibt. Weiß ist verloren.

Lösung Problem 27: Nach S5 hat Weiß zwei Möglichkeiten, er kann seine beiden Ketten rechts neben W2 verbinden oder durch Züge am Rand seinen Augenraum strukturieren.

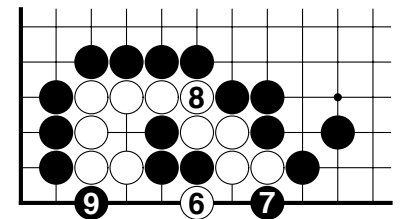
27a: Nach der Verbindung W6 reduziert Schwarz den weißen Augenraum auf eine Nakadeform. Die beiden schwarzen im Atari stehenden Steine 7 und 9 sind unwesentlich, denn sie betreffen nur wiederbesetzbare weiße Außenfreiheiten. Tödlich für Weiß ist der Umstand, dass Schwarz innen mit SX als Nakadeform bis zum Atari füllen kann.



27b



27c

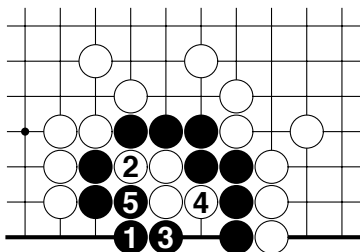


27d

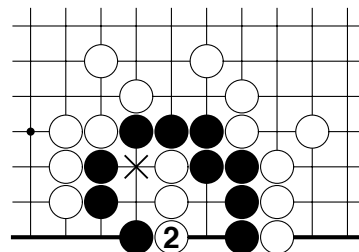
27b: Mit dieser Kombination versucht Weiß den Schwarzen aus der Nakadeform zu drängen, es nützt ihm aber nicht, weil nach S9 die beiden Punkte + miai sind. Schwarz kann die beiden Ketten entweder trennen oder selber nach außen anbinden.

27c: Schwarz muss hier sorgfältig antworten, trennt er mit S7 sofort, so verbindet W8 am Rand und lebt.

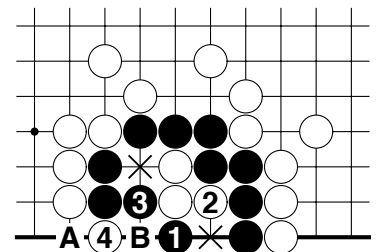
27d: W6 von dieser Seite ist nicht besser, nach S7 muss Weiß auf W8 zurückkommen. Spielt er stattdessen W8 links neben 6, so einfach S9. Spielt er selber W8 auf 9, so S9 auf 8 mit Atari. Insgesamt hat Weiß keine Verteidigung gegen S1 auf den vitalen Punkt.



Problem 28



28a

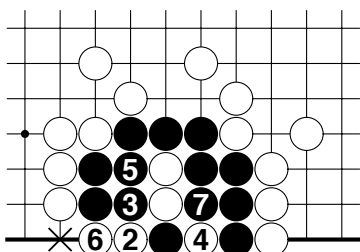


28b

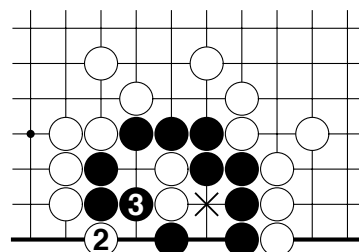
Lösung Problem 28: Wenn Weiß glaubt, trennen zu müssen, wird er tatsächlich aus der Nakadeform gedrängt.

28a: Weiß kann hier einfach strecken, denn irgendwann wird Schwarz selber auf X ziehen müssen, weil die linke Kette von außen bedroht werden kann. Damit aber kann Schwarz die Füllung mit einer Nakadeform nicht mehr verhindern. Das Kosumi S1 scheidet deshalb aus.

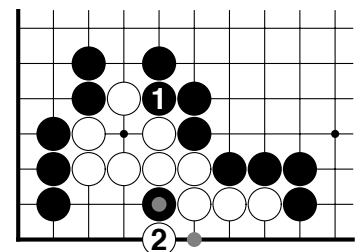
28b: Nach S3 lebt Schwarz bereits, W4 ist nur Endspiel, Schwarz muss später nur WA mit B beantworten für ein Seki. Zwar sind beide schwarzen Ketten physikalisch nicht miteinander verbunden, Weiß kann aber nur unter Aufgabe der Nakadeform auf einem der beiden Punkte X trennen.



28c



28d

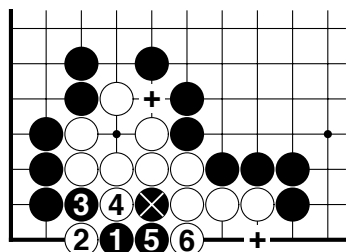


Problem 29

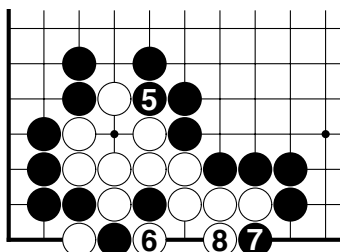
28c: Diese Abwicklung endet in einem Oiotoshi.

28d: Auch dieses W2 gefährdet den Schwarzen nicht, WX führt nur zu dem schon gezeigten Seki.

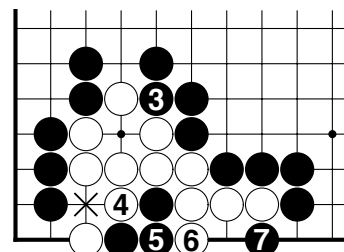
Lösung Problem 29: Wenn Schwarz sofort das Auge verhindert, kommt er nicht zum Ziel, denn die Antwort W2 sichert zwei Augen am Rand.



29a



29b

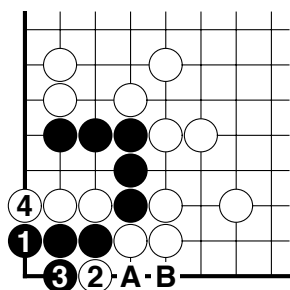


29c

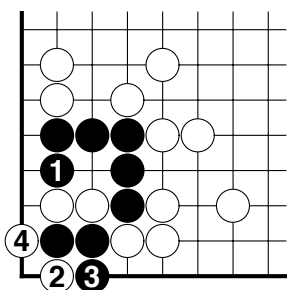
29a: S1 droht anzubinden, aber nach W6 lebt Weiß. Selbst nach einem Einwurf auf 1 bleibt das Auge bei X über S5 erhalten und für das zweite Auge sind die beiden Markierungen miai. Wir hinterfragen S5.

29b: Auch das reicht nicht, wir ändern S3.

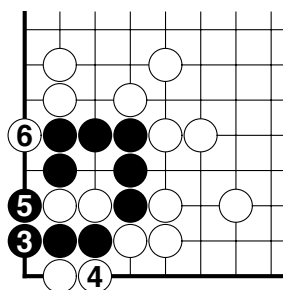
29c: Bei korrektem schwarzen Spiel, kann Weiß am Rand nicht mehr als ein Auge bekommen, deshalb führt die Verhinderung des Auges mit S3 zum Erfolg. Wegen des Defektes bei X sind dieser Punkt und 5 miai, um zwei Augen zu verhindern.



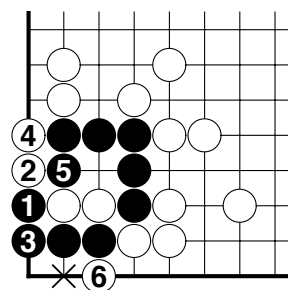
Problem 30



30a



30b

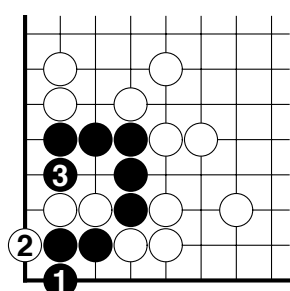


30c

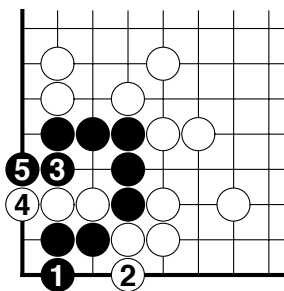
Lösung Problem 30: Dieser Versuch führt nach SA/WB nur zu einem Ko.

30a: Dieser ebenso.

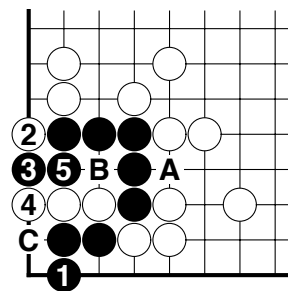
30b, 30c: So verliert Schwarz bedingungslos.



30d



30e



30f

30d: Der Gewinnzug ist nicht so leicht zu sehen, verhindert Weiß sofort das Auge durch W2, so hat Schwarz kein Problem.

30e, 30f: Aber auch diese weißen Antworten können schwarzes Leben nicht verhindern. Zieht Weiß auf A, um SB zu verhindern, so kann Schwarz auf C Atari geben.