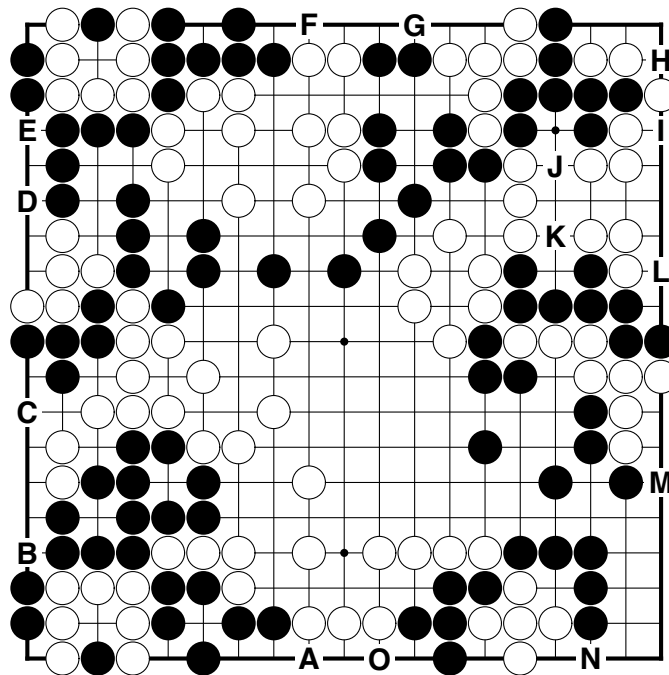
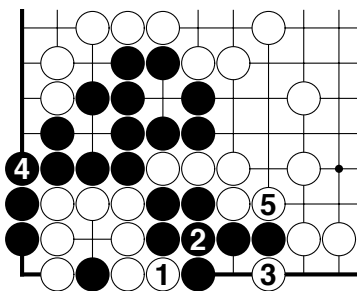


# Lösungen Problem 61 - 70

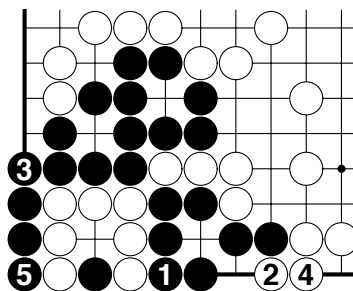
© Hartmut Kehmann



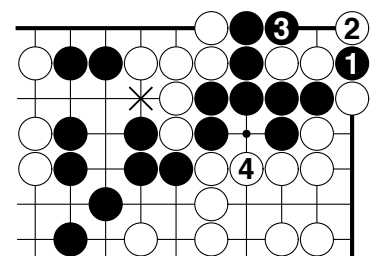
Problem 61



61A



61B



61G - 61J

61A: Bei weißem Zugrecht entsteht bei A keine Näherungsfreiheit, denn W5 ist bereits Atari. Bei B (hier 4) muss Schwarz füllen.

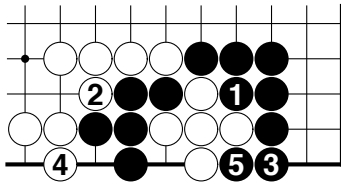
61B: Bei schwarzem Zugrecht sind im Problemdiagramm sowohl A als auch B Näherungsfreiheiten.

61C, 61D (ohne Bild): Da es weder Augen noch gemeinsame Freiheiten gibt und beiderseits nur einen Näherungskandidaten, existiert keine Näherungsfreiheit. Beide Seiten gewinnen bei eigenem Zugrecht, ohne die Punkte C oder D zu besetzen.

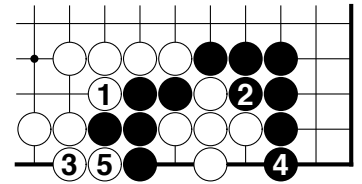
61 E, 61F (ohne Bild): Beide Seiten haben ein Auge deshalb sind die Züge SE bzw. WF prinzipiell erforderlich. Allerdings führt Schwarz hier mit einer Freiheit und gewinnt deshalb auch als Nachziehender.

61G, 61H, 61I, 61J: Wenn Schwarz mit SX beginnt, ist Weiß mit W2 auf 3 schneller. S1 verhindert dieses Atari, macht aber auch S3 erforderlich, um die weiße Freiheitsnot in der Ecke zu wahren. Somit ist W4 erfolgreich und neben S1 ein notwendiger Näherungszug. Weiß beginnend gibt einfach Atari am oberen Rand.

61K, 61L, 61M (ohne Bild): Schwarz hat zwei Näherungskandidaten L und K, von denen nur einer zählt, weil Schwarz keine unnahbare Freiheit hat. Weiß hat auch keine unnahbare Freiheit, deshalb zählt sein einziger Näherungskandidat M nicht. Beide Seiten haben also drei zählende Freiheiten, der Anziehende gewinnt.

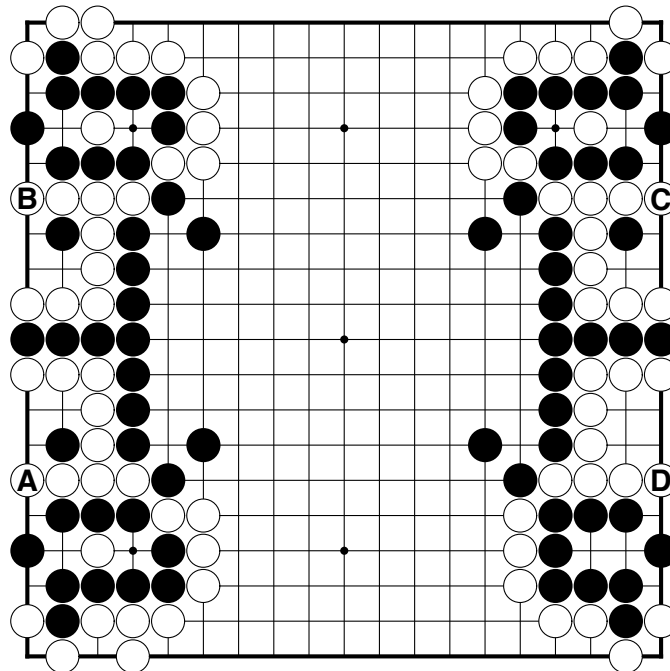


61N

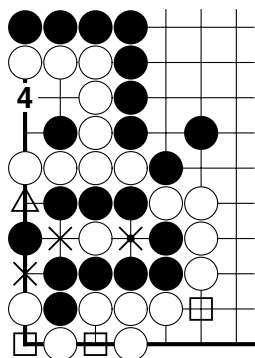


61O

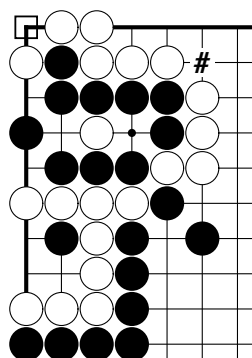
61N, 61O: Wegen der gemeinsamen Freiheit sind beide Näherungszüge erforderlich.



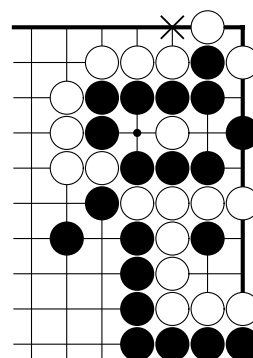
Problem 62



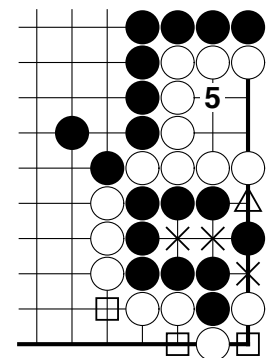
62A



62B



62C



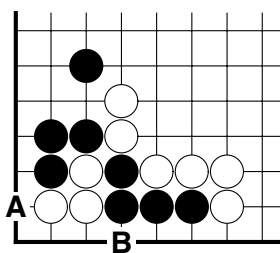
62D

62a: Weiß hat vier Augenfreiheiten und die gemeinsame Freiheit  $\Delta$ , die wegen seines qualitativ höherwertigen Auges (o naka ko naka) für ihn zählt. Schwarz hat drei Näherungsfreiheiten  $\square$ , die Weiß füllen muss, bevor er sich nähern kann, insgesamt also sechs Freiheiten, Schwarz gewinnt.

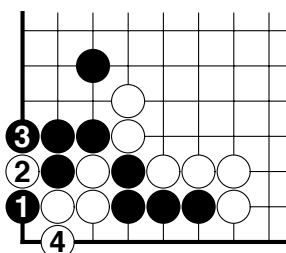
62B: Schwarz hat nur noch eine Näherungsfreiheit  $\square$ , der Punkt # muss nicht besetzt werden, Schwarz verliert.

62C: Beide Seiten besetzen hier als Anziehender den Punkt X und überführen damit in eines der beiden vorherigen Diagramme 62a oder 62b.

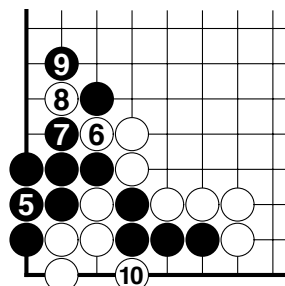
62D: Beide Seiten haben sechs Freiheiten, das Zugrecht entscheidet.



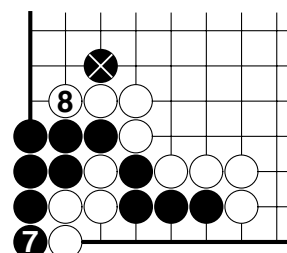
Problem 63



63a



63b

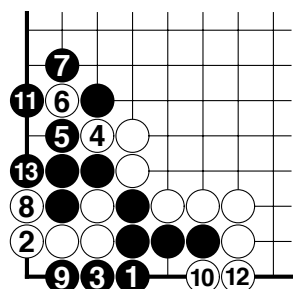


63c

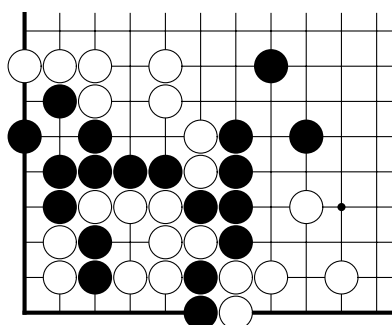
Lösung Problem 63: A oder B, was ist richtig?

63a, 63b: Durch den Einwurf W2 gerät Schwarz in Freiheitsnot und kann sich nach W8 in der Ecke nicht nähern.

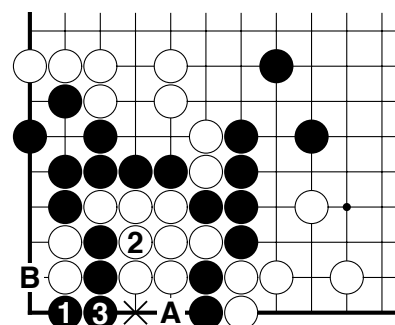
63c: Schwarz müsste mit S7 bereits die vorletzte weiße Freiheit nehmen, aber dann wird SX abgetrennt.



63d



Problem 64

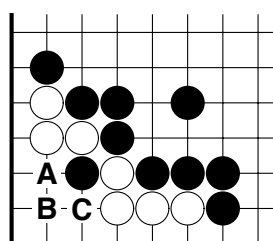


64a

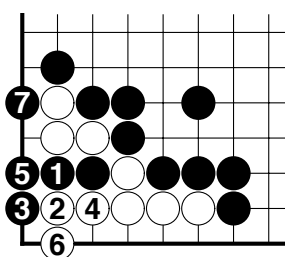
63d: Das ist nicht nötig, wenn Schwarz richtig beginnt.

Lösung Problem 64: Ein Beispiel, welches in ähnlicher Form häufig vorkommt.

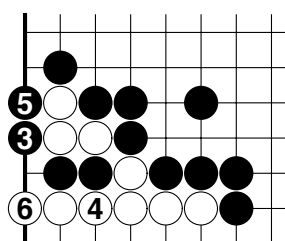
64a: Weiß kann sich auf X nicht nähern, Schwarz rettet seine Steine nach WA/SB.



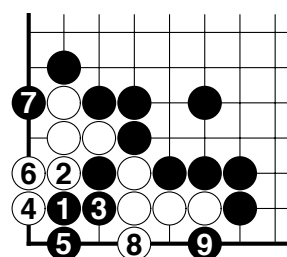
Problem 65



65a



65b



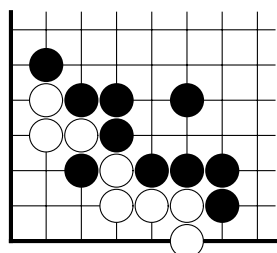
65c

Lösung Problem 65: Schwarz gewinnt sowohl mit A als auch mit B, C hingegen wäre wegen der Antwort WB ein Fehler.

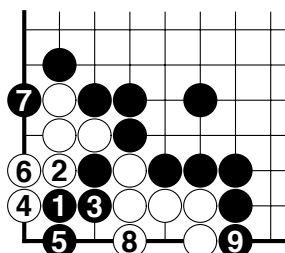
65a: Der Schlüsselzug ist S3, wonach Weiß sich am linken Rand nicht mehr nähern kann.

65b: Fängt Schwarz hastig drei Steine, so lebt Weiß am unteren Rand.

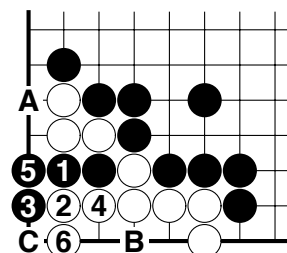
65c: Das Kosumi S1 ist ebenfalls erfolgreich, am Ende kann Weiß sich auf beiden Seiten nicht nähern.



Problem 66



66a

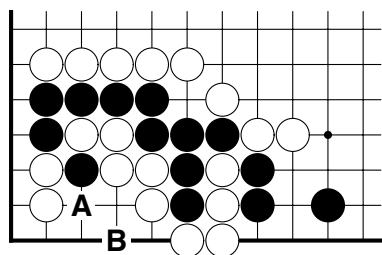


66b

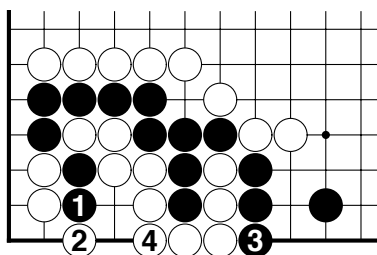
Lösung Problem 66: In dieser veränderten Stellung sind die schwarzen Möglichkeiten reduziert.

66a: Mit dem Kosumi gewinnt Schwarz weiterhin.

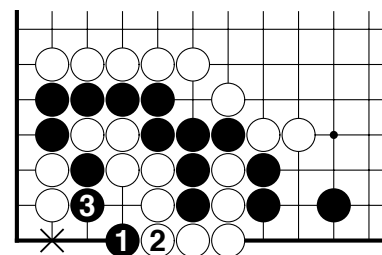
66b: Auf diese Weise allerdings bekommt Weiß zu viele Vorhandzüge am unteren Rand und lebt. Schwarz hat wegen der Antwort WC keine Zeit für SB, sondern muss auf A nehmen.



Problem 67



67a

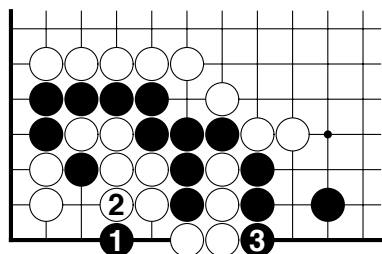


67b

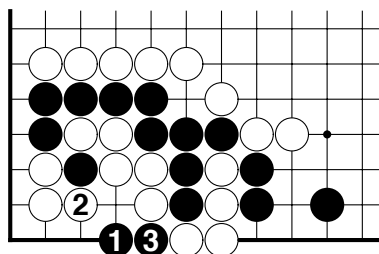
Lösung Problem 67: Ein bekanntes Thema vieler Probleme. A und B sind die beiden Schlüsselzüge, um die weiße Form erfolgreich zu trennen oder etwas zu fangen. Allerdings müssen sie in der richtigen Reihenfolge gespielt werden.

67a: So erreicht Schwarz nichts.

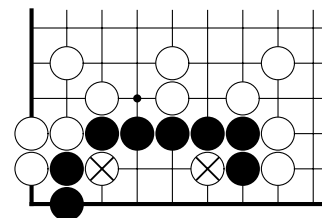
67b: Schwarz gewinnt dank der Näherungsfreiheit X.



67c



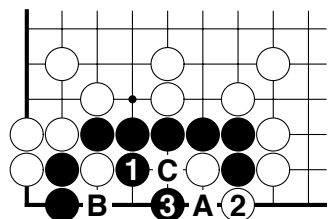
67d



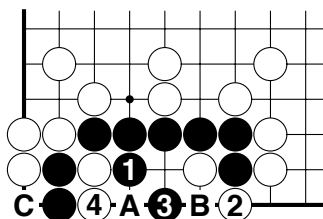
Problem 68

67c, 67d: So fängt Schwarz die essenziellen Schnittsteine und lebt.

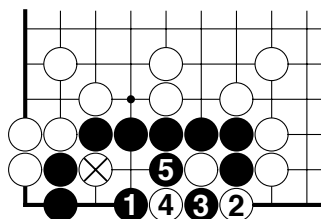
Lösung Problem 68: Schwarz muss beide weißen Steine fangen, um zu leben, oder geht es auch anders?



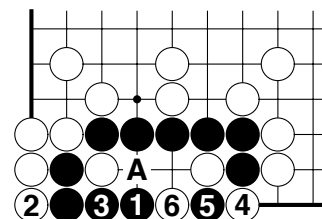
68a



68c



68d

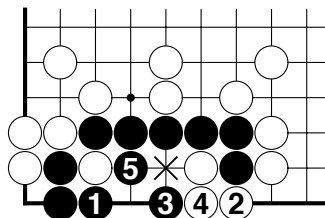


68a: S1 fängt den Stein der unmittelbar auf B zu ziehen drohte. Wenn Weiß nun mit W4 auf A anbindet, lebt Schwarz mit SB, weil Weiß sich auf C nicht nähern kann.

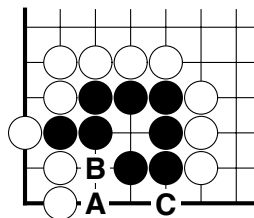
68b: Aber W4 mit Atari beendet die schwarzen Träume, SA und WB, bzw. SB und WC sind miai.

68c: S1 ist ein Tesuji, welches sowohl WX fängt als auch die Anbindung S2 durch einen Einwurf konterkariert. Man ist leicht geneigt, das als Lösung anzusehen, gerade dann, wenn man dieses Tesuji kennt, aber es lohnt sich oft, im Zugbaum zurückzugehen und nach Alternativen zu suchen.

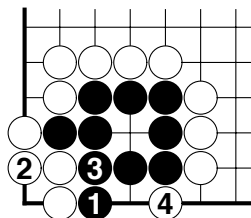
68d: W2 ist überraschend, auf diese Weise kann Weiß W6 mit Atari spielen und hat nach SA Zeit für einen Zug auf 5. War's das?



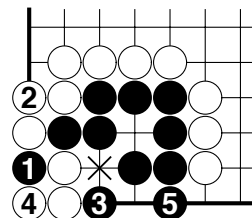
68e



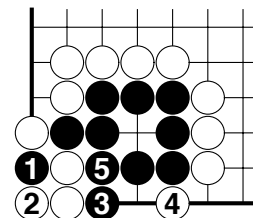
Problem 69



69a



69b



69c

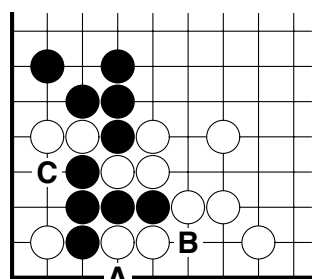
68e: Nein, Schwarz muss den wichtigen Stein direkt fangen, aber von der anderen Seite als in Dia. 68a. Nach S5 kann Weiß sich auf X nicht nähern, Schwarz lebt.

Lösung Problem 69: Schwarz braucht A und B in Vorhand, damit er auf C das Auge bilden kann.

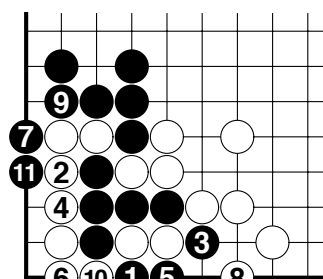
69a: Das reicht nicht.

69b: Weiß kann sich auf X nicht nähern, Schwarz lebt.

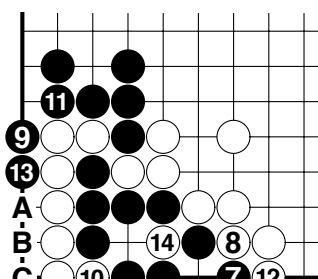
69c: Wenn Weiß mit W4 das Auge zerstört, verliert er drei Steine in der Ecke.



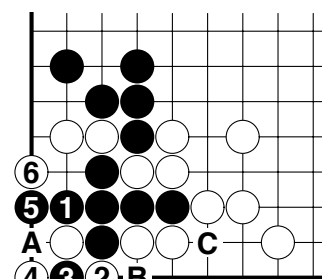
Problem 70



70a



70b



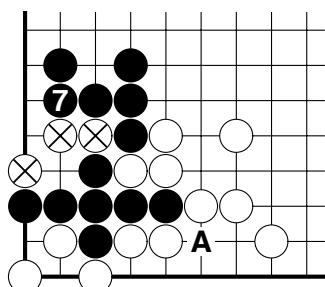
70c

Lösung Problem 70: Nicht immer ist der naheliegende Zug auch der beste. Das wäre hier die Abfolge SA/WB, SC.

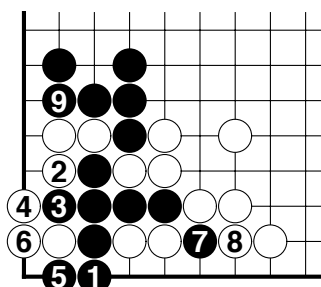
70a: Denn erstens kommt es anders und zweitens als man denkt...W2 nötigt Schwarz, die beiden Steine zu fangen. In der Folge kann Weiß sogar einmal fernbleiben.

70b: Schwarz kann mit S7 ein Ko versuchen, aber es ist sehr indirekt. Schwarz müsste drei weiße Drohungen ignorieren, um die Züge A, B und C zu realisieren. wenn Schwarz dieses Risiko dennoch zu hoch ist, kann er mit W8 zwischen 9 und 11 eigenständig leben und Schwarz in Nachhand zwei Augen machen lassen.

70c: Die Kombination S1/S3/S5 ist oft erfolgreich, hier allerdings gerät Schwarz nach W6 selber in Freiheitsnot und kann sich auf A nicht nähern. Weiß bekommt genügend Zeit, um seine Defekte auf B und C zu decken.



70d



70e

70d: Schwarz aber lebt, er kann nach WA sogar einmal fernbleiben. Dennoch ist es nicht die beste Lösung.

70e: Das Sagari S1 sichert wesentlich mehr Punkte in der Ecke, als im vorherigen Diagramm.