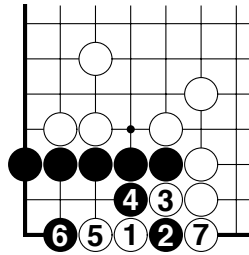
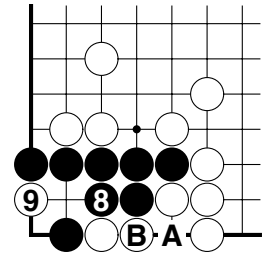


Dia. 10x



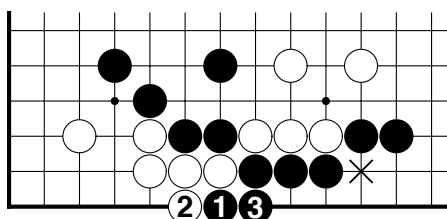
Dia. 10y



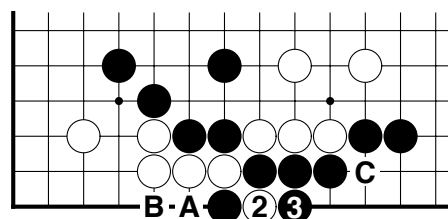
Dia. 10z

Dia. 10x: In Diagramm 10 der Lektion tötet das einfache Nobi W1 durch Reduzierung auf eine Nakadeform.

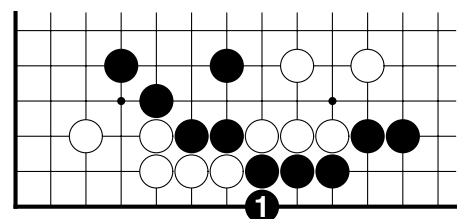
Dia. 10y, 10z: Auch der kleine Affensprung ist erfolgreich, spielt Schwarz S10 auf A, so WB.



Problem 91



91a

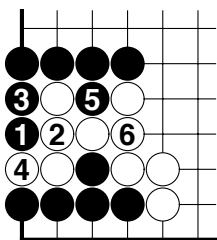


91b

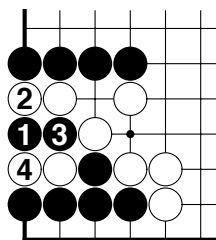
Lösung Problem 91: S1 ist ebenso falsch wie W2, beide missachten den schwarzen Defekt bei X.

91a: Weiß sollte besser ein Horikomi spielen und nach S3 fernbleiben, denn Schwarz kann nicht auf A fortsetzen. Mit der Abfolge SA/WB, S2/WC würde Weiß sieben schwarze Steine fangen, das heißt, Schwarz kann auf 2 nicht decken

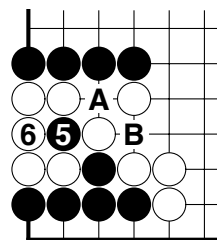
91b: Der korrekte Endspielzug in solchen Situationen ist ein Sagari zum Rand.



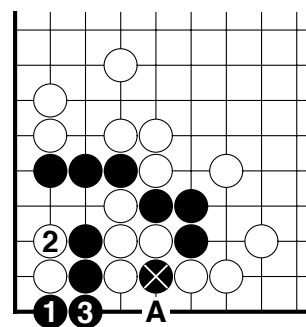
Problem 92



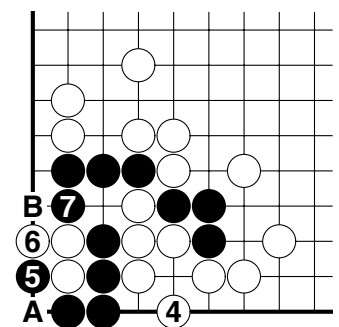
92a



92b



Problem 93



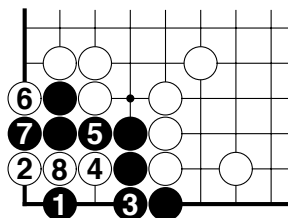
93a

Lösung Problem 92: W2 beseitigt die eigene Schwäche bei erhaltener Trennoption und fängt damit die schwarzen Steine in der Ecke.

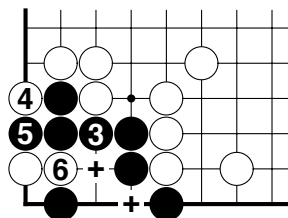
92a, 92b: W2 ist zu gierig, das Dreisteineopfer erzeugt weiße Freiheitsnot mit einem Oiotoshi SA/W5, SB.

Lösung Problem 93: Nach S3 droht Schwarz mit SA den Stein X zu aktivieren.

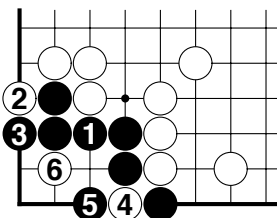
93a: W4 ist deshalb notwendig, die weitere Folge erzeugt mit WA/SB ein Oshitsubushi. Beachte die Ähnlichkeit aber auch den Unterschied zu Diagramm 19 aus der Lektion.



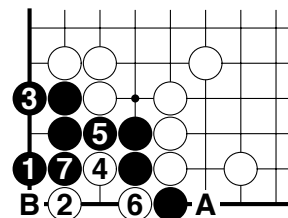
Problem 94



94a



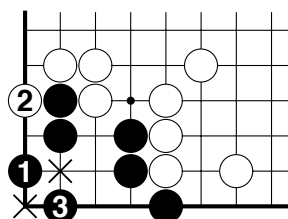
94b



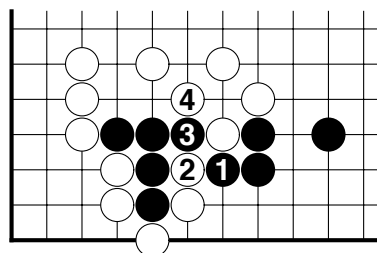
94c

Lösung Problem 94, 94a, 94b: Mit diesen Zügen ist Schwarz nicht erfolgreich.

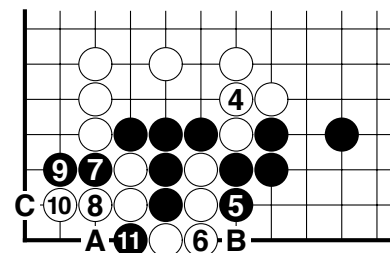
94c: S1 hier eröffnet die Möglichkeit eines Auges durch einen Zug auf 2 oder 3. Nach WA/SB entsteht ein Oiotoshi.



94d



Problem 95

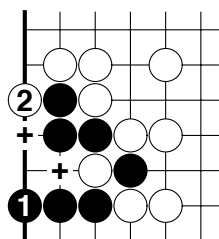


95a

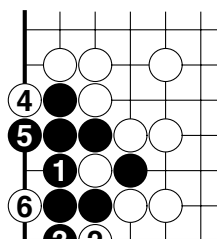
94d: Nimmt Weiß mit W2 den anderen Punkt, so bekommt Schwarz einfach zwei Augen.

Problem 95: Das beste, was Schwarz hier erreichen kann ist dieses Ko, wobei er mehrere interne Drohungen hat.

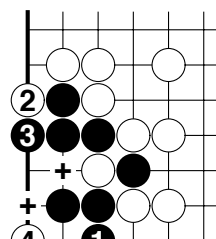
95a: Der Deckungszug W4 ist ungenügend. Schwarz rettet seine Steine nach dem gleichen Muster wie in Diagramm 4 aus der Lektion mit dem Ende WA/SB, W11/SC.



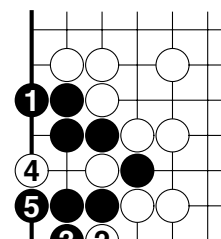
Problem 96



96a



96b



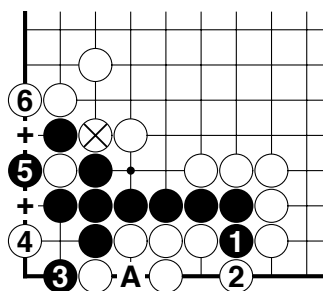
96c

Lösung Problem 96: S1 erfolgt mit der Idee, den Raum in zwei augenfähige Kompartimente zu unterteilen. Nach W2 ist aber sichtbar, dass links kein Auge entsteht, weil die beiden Punkte + miai sind.

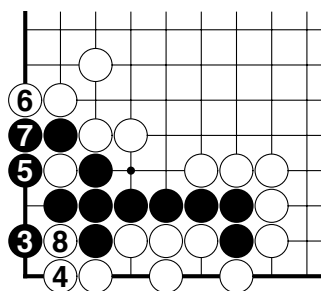
96a: Es reicht auch nicht, den störenden weißen Stein zu schlagen.

96b: Die Maximierung des Augenraumes von dieser Seite ist ebenfalls nicht erfolgreich.

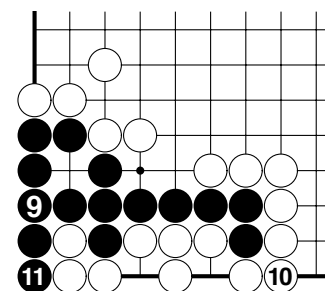
96c: Diese Abfolge hingegen führt zum einem Oiotoshi.



Problem 97



97a

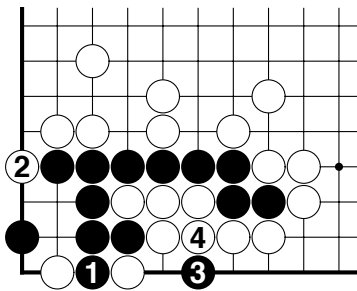


97b

Lösung Problem 97: Der erste Zug ist offensichtlich, aber wie geht es danach weiter. Diese Abfolge führt zu einem Ko bei A, denn die drei weißen Steine X, 4 und 6 bilden eine klassische kombinierte Klemmform am Rand zur Zerstörung des Auges. die Punkte + sind miai, siehe auch Lektion 8 in der letzten DGoZ. Schwarz kann mehr erreichen als dieses Ko.

97a: Dieses S3 ist besser, es verfolgt die in der Lektion mehrfach gesehene Idee, den Angreifer weiter in die eigene Stellung zu führen. W4 und W8 sind beide notwendig um zwei Augen zu verhindern.

97b: Am Ende kann Weiß nicht alle seine Defekte decken, Schwarz kann drei Steine für das zweite Auge schlagen.

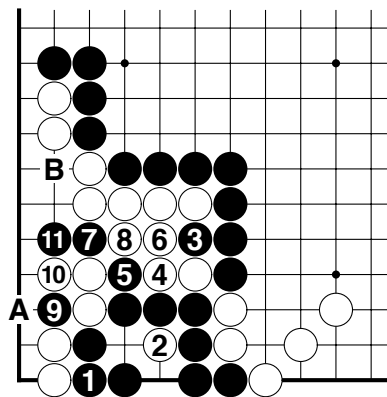


Lösung Problem 99: Das Tsuke S1 ist ein bekanntes Tesuji. Um die Weißen zu fangen, hätte allerdings auf 7 schon ein schwarzer Stein stehen müssen. Dann wäre die Kombination S7 auf A, W1/SB erfolgreich gewesen. Um das zu verhindern muss Weiß nach S7 allerdings reagieren.

99a: Damit bekommt Schwarz aber ein Oshi Tsubushi in der Ecke und lebt.

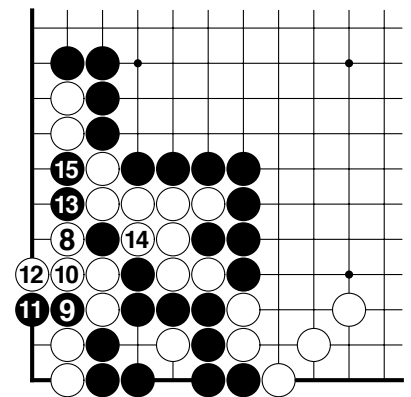
99b: Beginnt Schwarz stattdessen mit dem Sagari S1, um die drei Steine zu fangen, so gibt Weiß sie ihm und kann in der Folge ein Auge in der Ecke verhindern.

99c: Nach dem richtigen Anfangszug funktioniert das gleiche Manöver von Weiß nicht.



Problem 100

Lösung Problem 100: Wenn W2 versucht, schwarzes Leben zu verhindern, kann Schwarz sich wehren. Nimmt WA, so SB mit Atari. 100a: W8 von der anderen Seite ist auch nicht besser, nach S15 kommt es zu einem schönen Oiotoshi.



100a