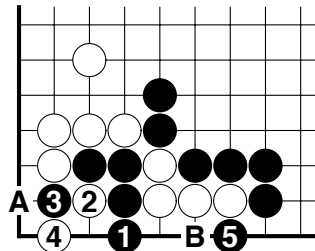
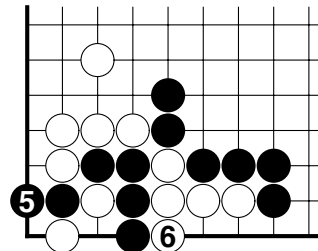


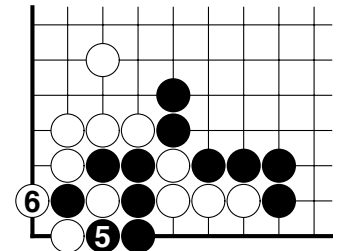
Problem 101



101a



101b



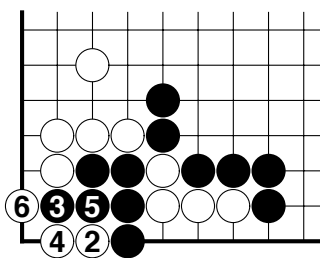
101c

Lösung Problem 101: Drei schwarze Versuche sind zu prüfen.

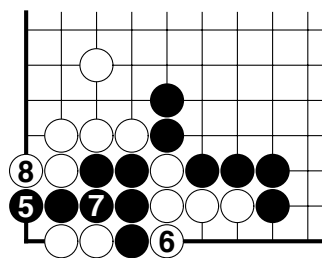
101a: Das Sagari ist korrekt, W2 ebenfalls. Nach WA/SB hat Weiß gute Augenform in der Ecke, was manchmal wichtig sein kann, aber Schwarz hat seine Steine gerettet. Dieses Diagramm ist die für beide Seiten beste Lösung.

101b: Schwarz sollte der Versuchung widerstehen, W2 fangen zu wollen, damit läuft er direkt in eine Mausefalle.

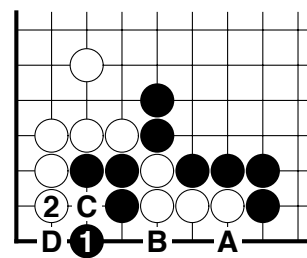
101c: Auch dieses S5 ist falsch, es führt zu einem Ko.



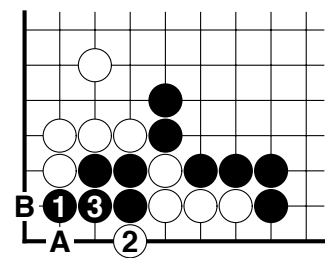
101d



101e



101f

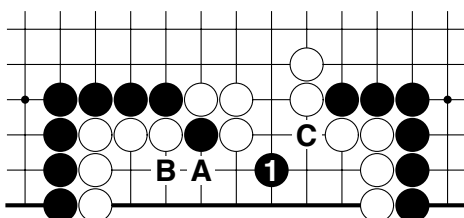


101d: W2 hier ist deutlich schlechter. Nach dem Schlagen in der Ecke, schlägt Weiß auf 4 zurück, im Ergebnis hat Schwarz einen Gebietspunkt in der Ecke, wo weißes Gebiet hätte sein können.

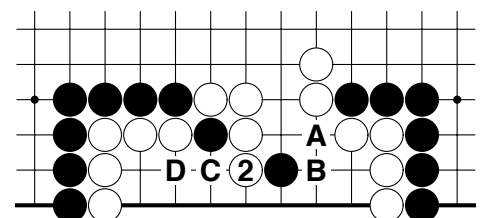
101e: Ein beliebter Fehler ist das Sagari S5, Schwarz verliert alles.

101f: Das Kosumi rettet Schwarz nicht, egal, ob er mit A oder B fortsetzt, WC ist bereits Atari. Setzt schwarz selber auf C, so WD.

101g: Auch dieser Anfangszug ist falsch, Weiß kann mit A oder B fortsetzen.



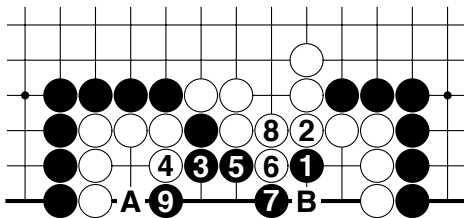
Problem 102



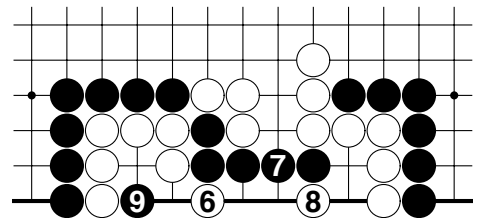
102a

Lösung Problem 102: Stellungen mit mehreren Defekten wie diese lohnen oft eine Überprüfung. Der erste Punkt, der einem in den Sinn kommt, könnte dieser sein, weil SA mit WB beantwortet werden muss und gleichzeitig SC droht.

102a: W2 löst beide Probleme gleichzeitig.



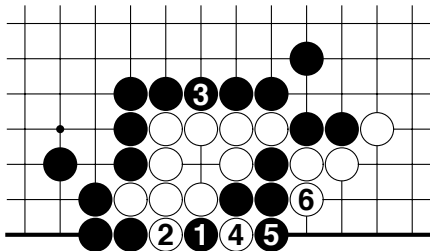
102b



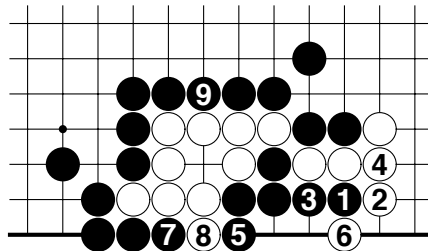
102c

102b: Dieser Anfangszug aber führt zum Erfolg, weil es zu W2 keine Alternative gibt. Im Ergebnis bekommt Schwarz ein beidseitiges Hane auf der ersten Reihe, wonach Weiß sich auf beiden Seiten nicht unmittelbar nähern kann. Ein weißes Horikomi nützt deshalb nichts.

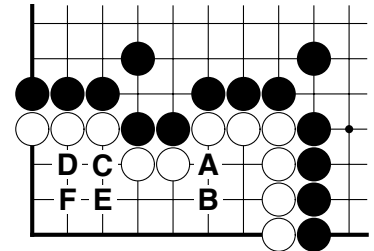
102c: Auch so kann Weiß seine Steine links nicht retten.



Problem 103



103a

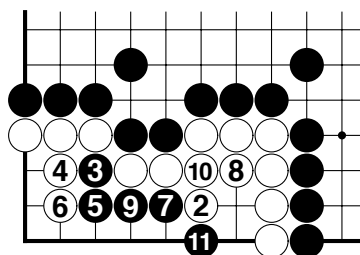


Problem 104

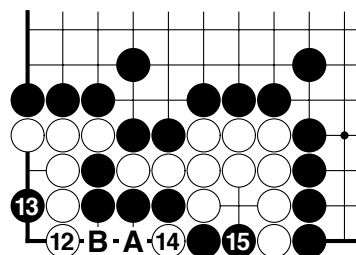
Lösung Problem 103: Mit der Verbindungsdrohung erreicht Schwarz immerhin ein Ko, aber das ist weniger als möglich.

103a: Die Kombination S1/S3 gewinnt eine Freiheit, Schwarz gewinnt bedingungslos. S5 kann auch auf 7,8 oder 9 gesetzt werden.

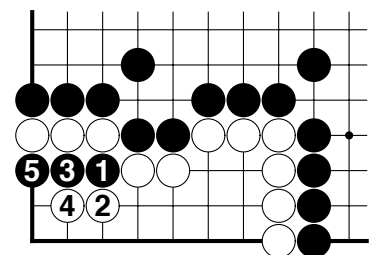
Lösung Problem 104: Auch hier gibt es zwei Defekte, SA will auf B beantwortet werden, SC auf D und weiter SE auf F, aber kann Weiß damit alles behalten?



1 at 10: 104a



104b

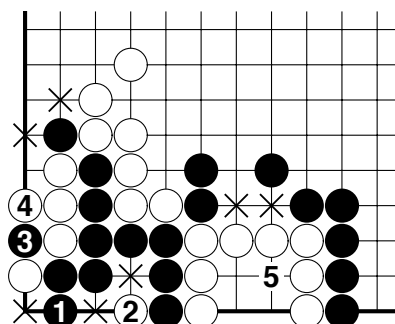


104c

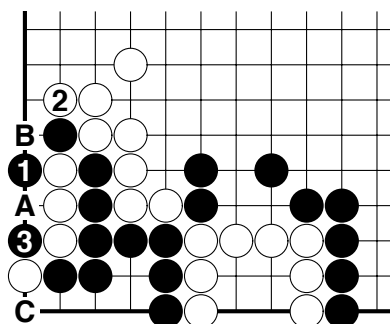
104a: Wenn Weiß alles behalten will, verliert er alles.

104b: Auch der Versuch, wenigstens links zu leben, misslingt. S15 ist eine kühle Antwort auf W14. Dieser Stein darf wegen der Antwort B nicht geschlagen werden.

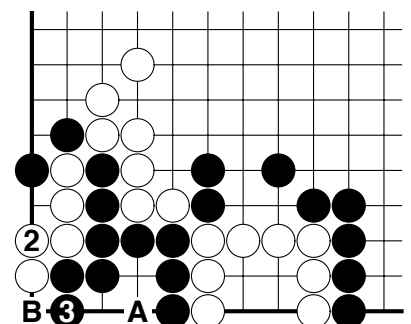
104c: Weiß sollte deshalb den kleineren Teil geben.



Problem 105



105a

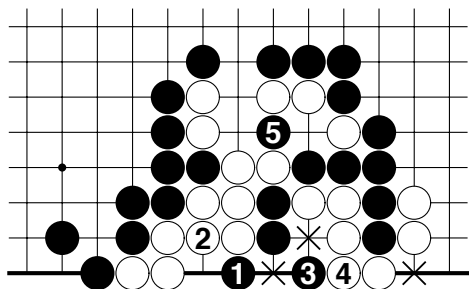


105b

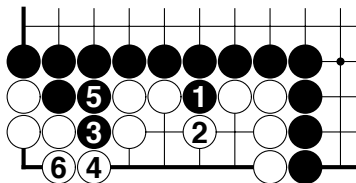
Lösung Problem 105: Schwarz verliert das Semeai, wenn er auf 1 beginnt. Weiß hat sieben Freiheiten, Schwarz nur sechs.

105a: Nach der Kombination S1/S3 kann Weiß wegen der Mausefalle nicht auf A schlagen. Nimmt er aber auf B, so bekommt Schwarz C und damit eine lebende Form.

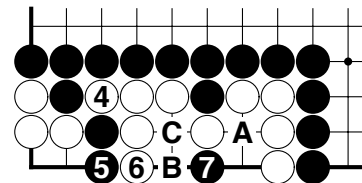
105b: Deckt Weiß stattdessen auf 2, so hat er nach S3 keine Zeit für WA wegen SB.



Problem 106



Problem 107

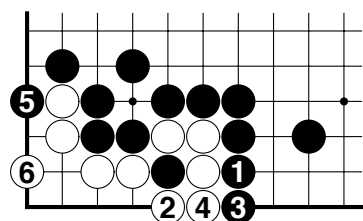


107a:

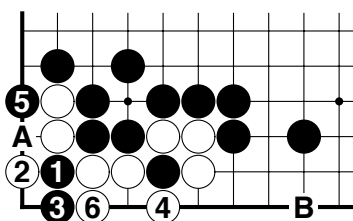
Lösung Problem 106: Die beiden Nozoki S1 und S3 verschaffen dem Schwarzen eine zusätzliche Freiheit zum Gewinn.

Lösung Problem 107: Zieht Schwarz S3 wie hier statt auf 5, so bekommt Weiß in diesem Diagramm zwei Punkte weniger und verliert die Partie mit einem Punkt. Er müsste also zum Gewinn W4 auf 5 setzen.

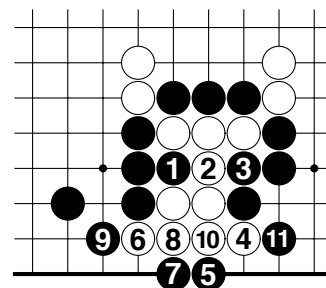
107a: Dann aber kann Weiß sich gegen das Sagari S5 nicht wehren, denn er muss eine Freiheit nehmen, wonach S7 die vier Steine rechts fängt. Auf B kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht antworten und WA wird mit SC beantwortet.



Problem 108



108a

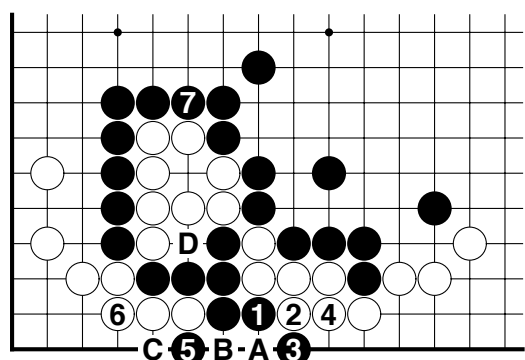


Problem 109

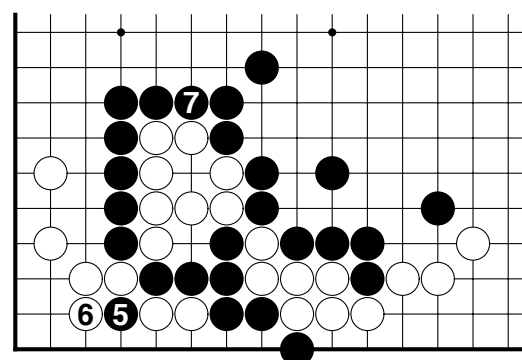
Lösung Problem 108: Mit dieser Folge bekommt Weiß sieben Punkte einschließlich des Gefangenen. Schwarz behält das Zugrecht.

108a: Wenn Schwarz nach dieser Zugfolge mit SA sieben Punkte in der Ecke macht, die er im vorherigen Diagramm nicht hatte, verliert er sie nach WB am unteren Rand wieder. Weiß bekommt nur noch drei Punkte statt sieben, behält aber nun die Vorhand, auch wenn er auf B fortsetzt. Vorausgesetzt das timing ist korrekt, sollte das Zugrecht mehr wert sein als drei Punkte. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit eines ishi no shita, wenn Weiß W4 auf A spielt.

Lösung Problem 109: Die klassische Abfolge eines "Waschbärentesujis", Weiß hat bei eigenem Zugrecht nie mehr als zwei Freiheiten und verliert.



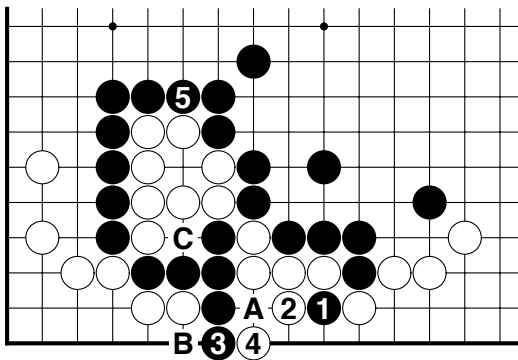
Problem 110



110a

Lösung Problem 110: Das beidseitige Hane auf der ersten Reihe führt hier nicht zu einer Vermehrung der Freiheiten. Nach der Folge WA/BB, WC kann Schwarz sich auf D nicht nähern und verliert.

110a: Schwarz sollte besser mit S5 einen Stein opfern. Danach kann weiß nicht mehr verhindern, dass Schwarz die gemeinsamen Freiheit ohne Freiheitsnot besetzt.



110b

Dia. 110b: Eine zweite Möglichkeit besteht darin, auf der anderen Seite zu opfern und anschließend ein Sagari zu spielen. Weiß kann sich unmittelbar weder auf A, noch auf B nähern, was einen schwarzen Zug auf C ermöglicht.