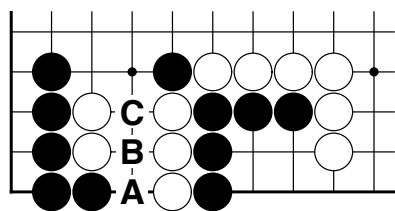
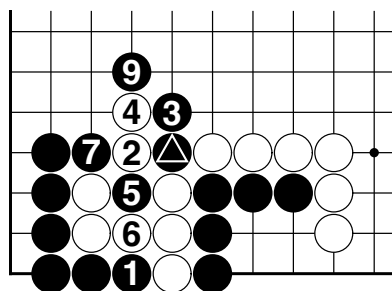


Lösungen Problem 111 - 120

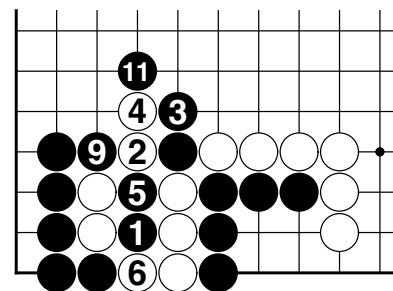
© Hartmut Kehmann

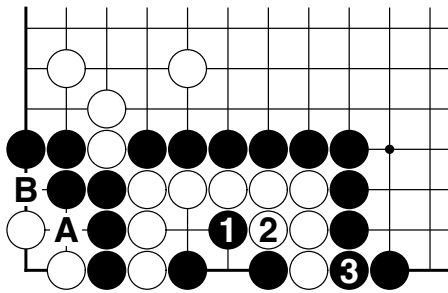


Problem 111

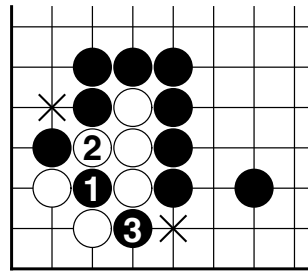


(1-9) 8 at 5: 111a

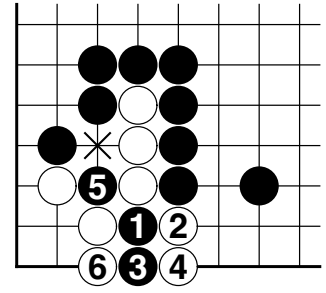




115a



(1-4) 4 at 1: Problem 116

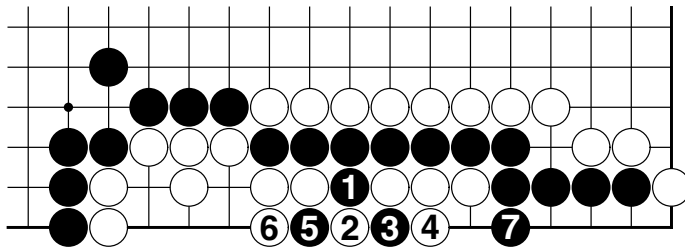


(1-6): 116a

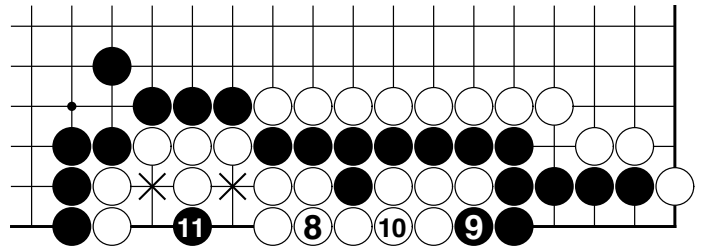
115a: Es ist besser, SA als interne Kodrohung zu benutzen, denn nach diesem Anfangszug ist das Ko unvermeidlich. Nimmt Weiß statt W2 eine schwarze Freiheit, so ist Schwarz schneller. W4 schlägt das Ko und Schwarz hat SA als Drohung, beendet Weiß das Ko nun, so lebt Schwarz nach SB ebenfalls, er muss kein Ko in der Ecke spielen.

Lösung Problem 116: Die Zugfolge ist verlockend, lässt den Weißen aber leben, denn Schwarz kann nur einen Punkt X decken.

116a: Die Stellung ermöglicht ein Drei-Steine-Opfer. Nach S7 auf 1 / W8 auf 3, zerstört SX das Auge und Weiß wird sterben.



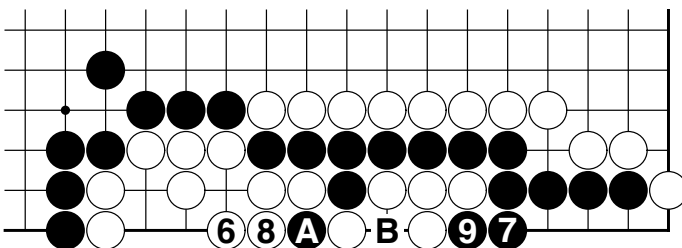
(1-7): Problem 117



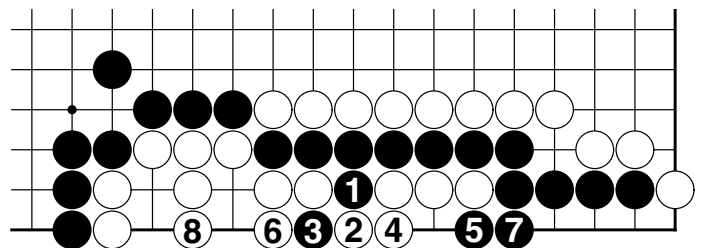
117a

Lösung Problem 117: Das zweimalige Horikomi sorgt dafür, dass Weiß zweimal füllen muss.

117a: Das führt schließlich zu dieser doppelten Mausefalle, Weiß ist komplett verstorben.



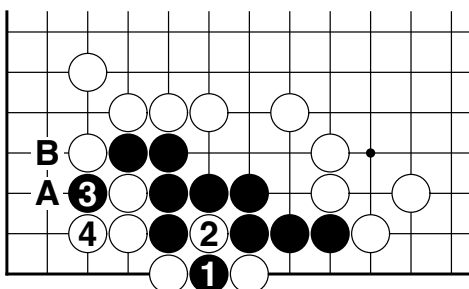
(6-9): 117b



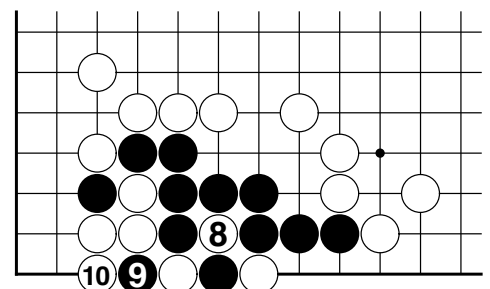
(1-8): 117c

117b: Wenn Weiß seinen Fehler rechtzeitig erkennt, setzt er W4 auf 5 oder sichert spätestens mit W6 die eigene Gruppe, aber Schwarz lebt dann ebenfalls.

117c: Auch die Reihenfolge der Einwürfe ist wichtig, in dieser Reihenfolge erreicht Schwarz nichts.

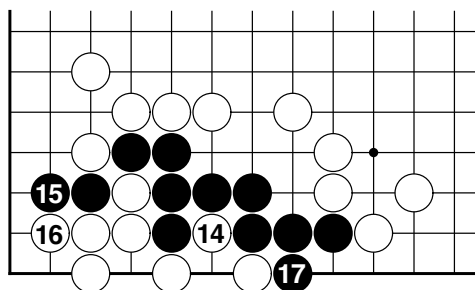


(1-4): Problem 118

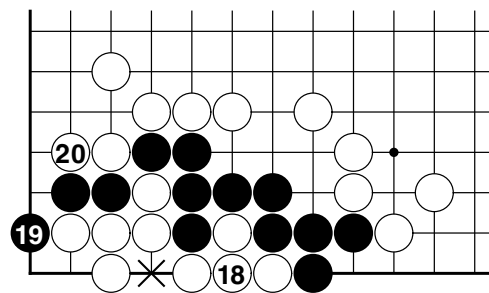


(8-10): 118a

Lösung Problem 118: Das Ko ist zunächst unvermeidlich, Schwarz hat hier viele interne Drohungen. 118a: Diese führen am Ende dazu, dass Weiß das Ko nicht gewinnen kann. (S5 schlägt Ko, W6/S7 Drohung und Antwort).



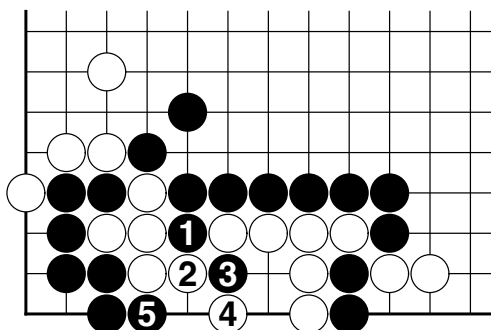
118b



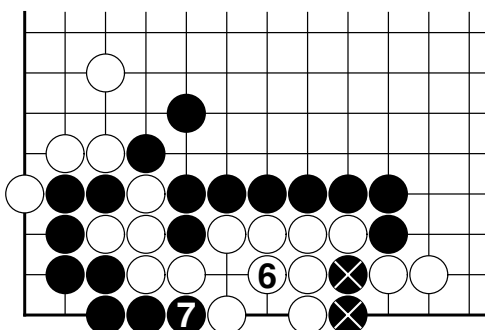
118c

118b: S11 schlägt Ko, W12/S13 Drohung und Antwort. Schwarz kann mit S17 das Ko beenden, denn wenn Weiß nun unter 14verbindet, lebt Schwarz.

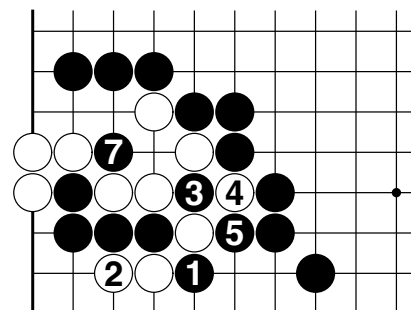
118c: Schwarz schlägt auf X mit Atari, deshalb hat Weiß keine Zeit für den vitalen Punkt 18, Schwarz lebt.



Problem 119



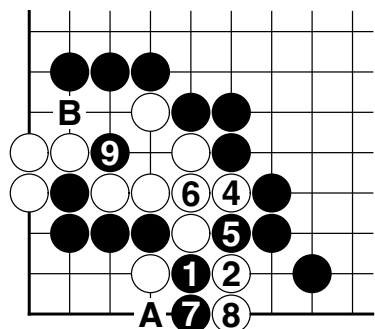
119a



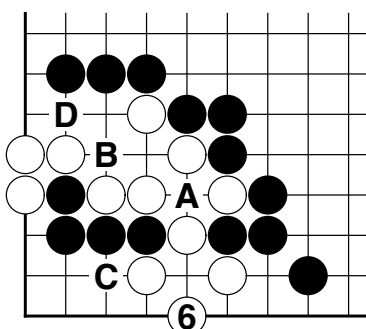
(1-7) 6 at 3: Problem 120

Lösung Problem 119, 119a: Das Opfer S3 bringt Weiß in Freiheitsnot, nach S7 kann er wegen der Steine SX nicht verbinden.

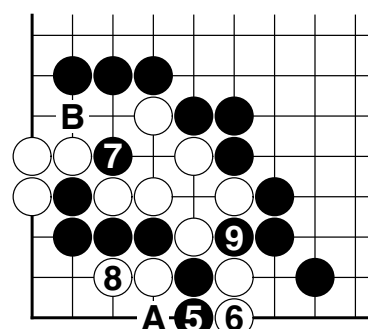
Lösung Problem 120: Schwarz hat nur drei Freiheiten, deshalb braucht es hier einen Turbo. Nach S1 greift W2 zu kurz.



3 at 6: 120a



120b

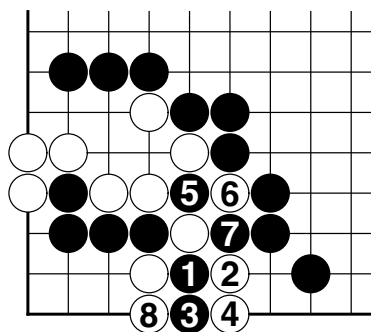


120c

120a: Weiß muss S1 fangen, aber wenn Weiß auf 6 verbindet, ist es erneut vorbei. S7 kann auch gleich auf 9 gespielt werden.

120b: Deshalb muss Weiß mit W6 schlagen. Schwarz muss nun das Ko auf A spielen. SB wäre wegen der Antwort WC/SD nicht ausreichend, weil Weiß mit Atari fortsetzt. Hat Schwarz Besseres?

120c: Es nützt nicht viel, eine Stein mehr zu opfern, Weiß schlägt mit W10 auf A und SB reicht nicht. Trotzdem ist S5 richtig, denn dadurch muss Schwarz ggf. am Rand kein zweites Ko spielen, wie es der Fall wäre, wenn wie in Dia. 120b auf 6 ein weißer Stein stünde.



(1-8): 120d

120d: Das ist die korrekte Reihenfolge, S9 schlägt das Ko auf 5.