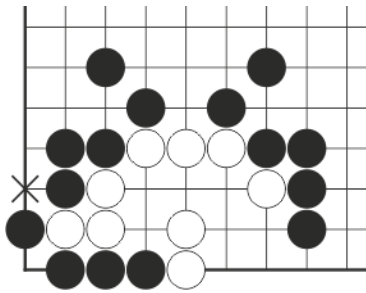
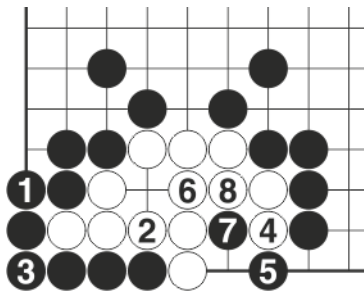


Lösungen Problem 121 – 130

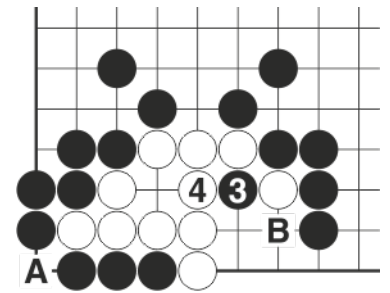
© Hartmut Kehmann



Problem 121



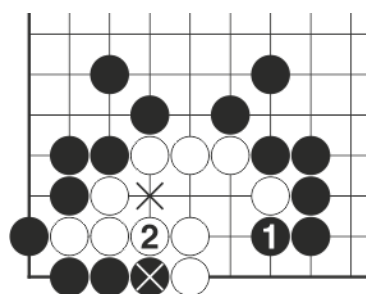
121a



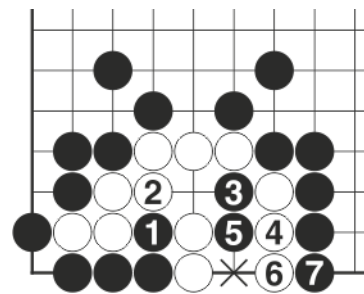
121b

Lösung Problem 121: Oft ist es richtig, zunächst eigene Schwächen zu beseitigen, damit ein Angriff erfolgreich ist, aber hier ist SX zu langsam.

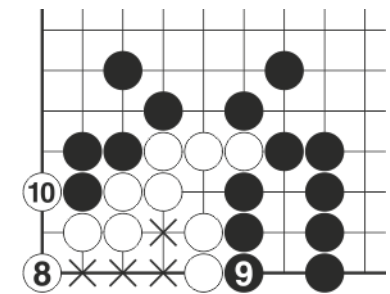
121a, 121b: In beiden Varianten ab S3 lebt Weiß.



121c



121d

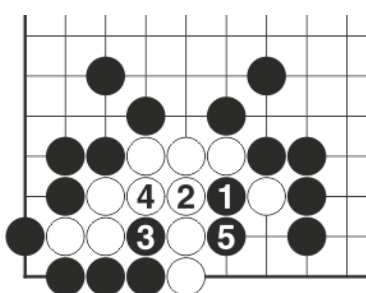


121e

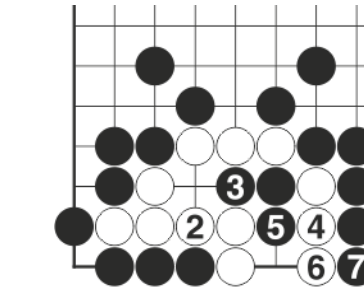
121c: Auch dieser Versuch scheitert, Weiß hat zwei Augen bei X. Wenn W2 so ein erfolgreicher Punkt ist sollte Schwarz den vielleicht selber nehmen?

121d: Nach S7 kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf X verbinden.

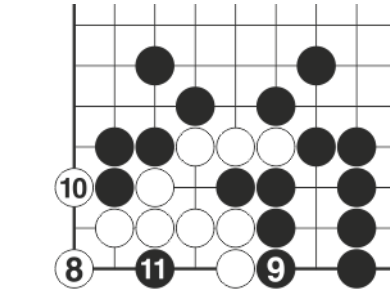
121e: Aber Weiß kann in der Ecke zweimal schlagen und bekommt damit einen stabilen L-Vierer für zwei Augen.



121f



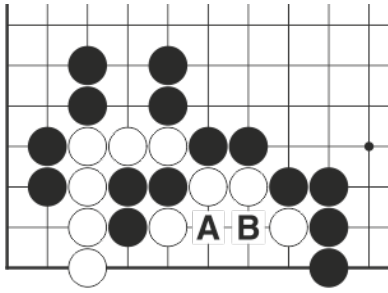
121g



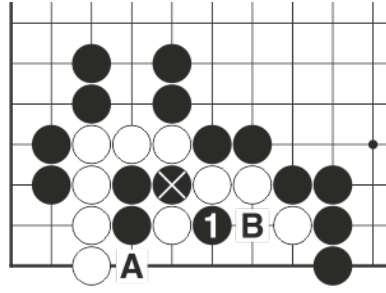
121h

121f: S1 von innen ist der einzige Zug, der zum Erfolg führt. Weiß kann nun zwar in der Ecke schlagen, aber Schwarz schlägt zurück und Weiß bleibt einäugig.

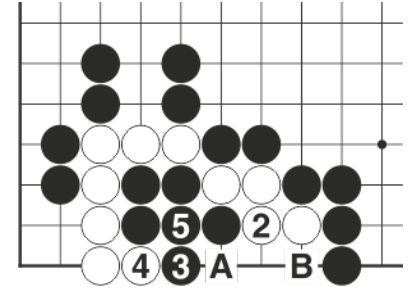
121g, 121h: In dieser Variante kommt Weiß erneut in Freiheitsnot, da er aber nun im Unterschied zu Dia. 121e einen Stein weniger schlägt, bekommt er keine zwei Augen.



Problem 122



122a

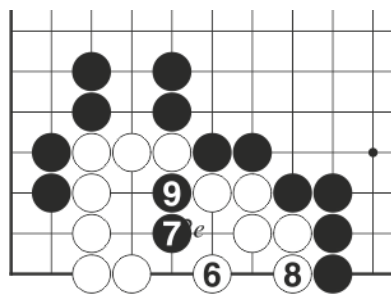


122b

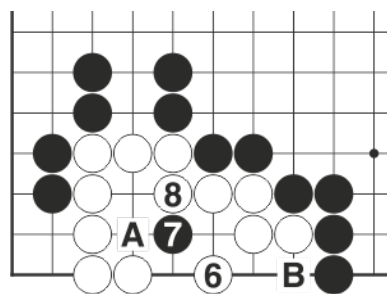
Lösung Problem 122: Schwarz kann A und B untersuchen.

122a: Wenn Weiß nun auf A schlägt, folgt SB und Weiß bekommt aufgrund des Defektes X keine zwei Augen.

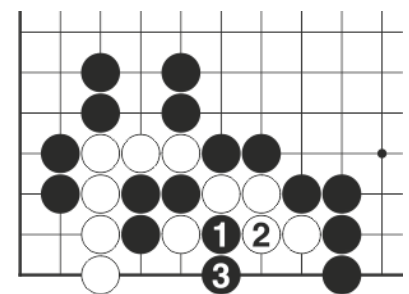
122b: W2 hier scheint besser und führt so auch zu weißem Leben, denn nach W6 auf A sind die Punkte B und 5 miai.



122c



122d

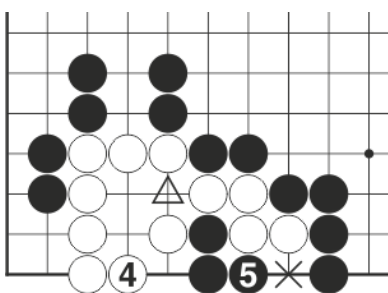


122e

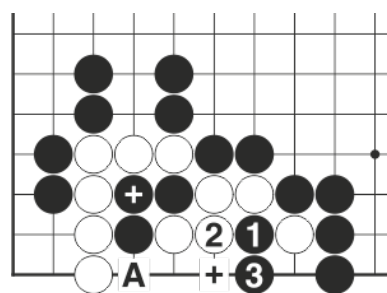
122c: Allerdings darf Weiß den Punkt W8 nicht sofort nach S7 nehmen.

122d: Weiß muss zunächst seinen Defekt beseitigen, danach sind A und B miai. Wenn wir nun denken, dass der schwarze Anfangszug in Dia 122a weißes Leben nicht verhindern kann, haben wir einen typischen Fehler in den Denkabläufen gemacht, denn wir haben nicht alle schwarzen Möglichkeiten untersucht.

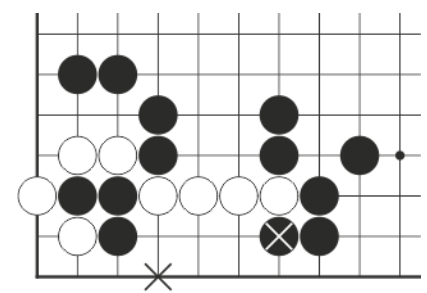
122e: Nach W2 stehen vier schwarze Steine im Atari, es ist deshalb fast ein Reflex, wie in Dia. 122b zu spielen und den einzelnen Stein zu schlagen.



122f



122g

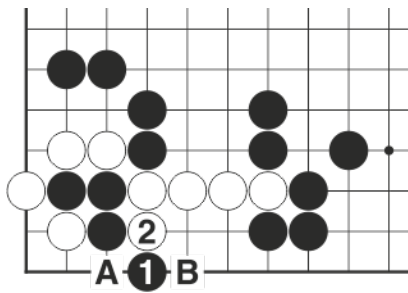


Problem 123

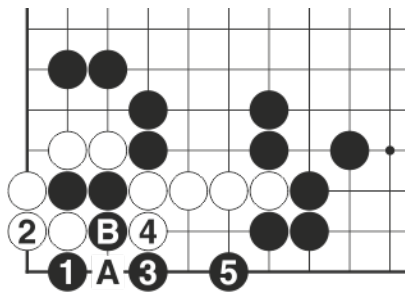
122f: Da Weiß nicht auf X trennen kann, verkleinert das seinen Augenraum bei Δ.

122g: Dieser schwarze Anfangszug ist falsch, nach W4 auf A sind die beiden markierten Punkte miai.

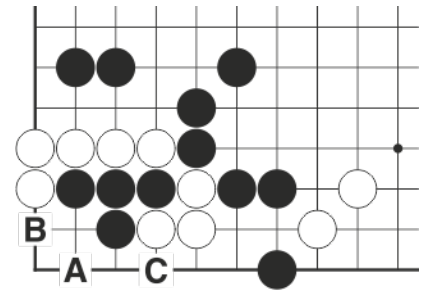
Lösung Problem 123: Mit einem Zug auf X könnte Schwarz anbinden, aber reicht das?



123a



123b

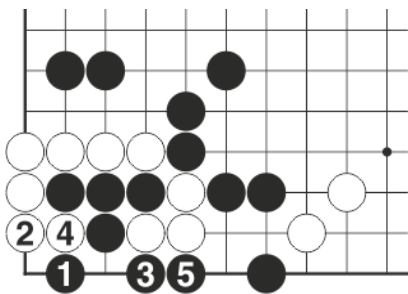


Problem 124

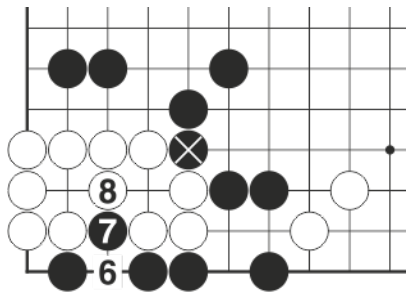
123a: Weiß antwortet auf 2 und lebt, das muss etwas besser vorbereitet werden.

123b: Gegen diese Zugfolge kann Weiß sich nicht wehren. Nach WA schlägt Schwarz auf B zurück. Die drei Steine 1,3 und B bilden den für solche Kombinationen typischen Tigerrachen.

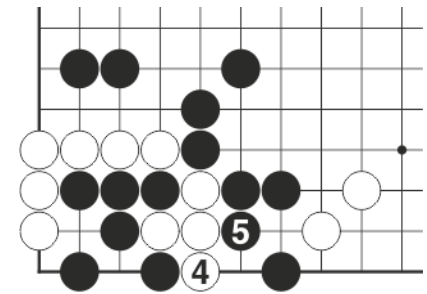
Lösung Problem 124: Die Kombination SA/WB, SC fällt ins Auge.



124a



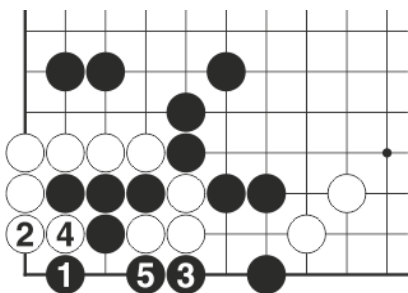
124b



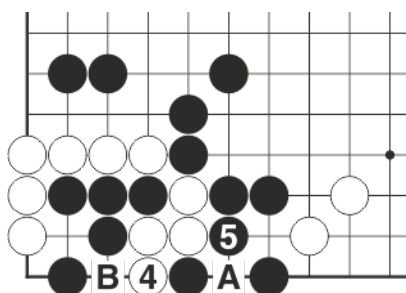
124c

124a, 124b: Wenn Weiß dieses Schema verfolgt, erreicht Schwarz sein Ziel. Schwarz kann nun einfach auf 6 decken, er muss kein Ko spielen. Die Steine S7 und SX zerstören das zweite weiße Auge.

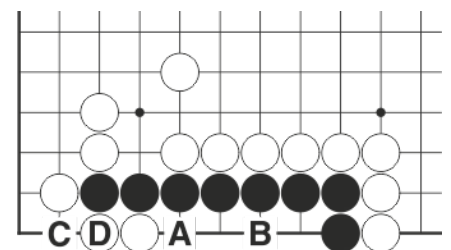
124c: Aber Weiß kann besser spielen, W4 hier erzwingt ein Ko. Allerdings kann Weiß mit diesem Ergebnis sehr zufrieden sein, denn Schwarz hatte bessere Möglichkeiten.



124d



124e

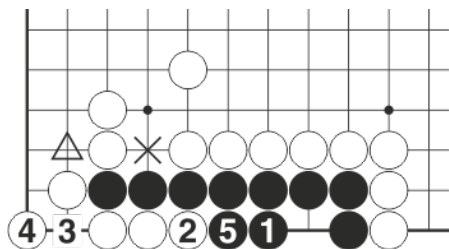


Problem 125

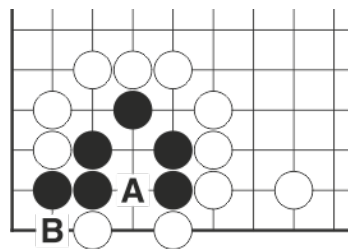
124d: S3 einen Punkt weiter ist erfolgreich, so funktioniert der Tigerrachen, weil Weiß nicht mehr von außen blocken kann (W4 in Dia. 124c).

124e: Trennt Weiß innen, so blockt Schwarz einfach auf 5.

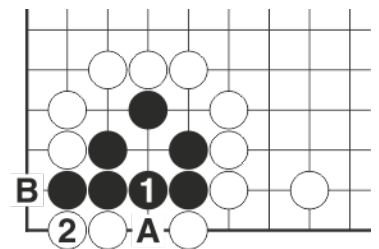
Lösung Problem 125: Wie in der Lektion gesehen, führt die Abfolge SA/WB, SC/WD nicht zu schwarzem Leben.



125a



Problem 126

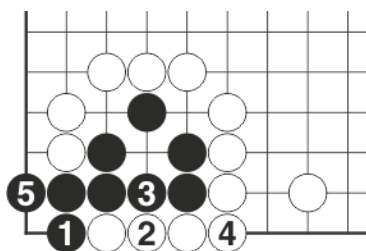


126a

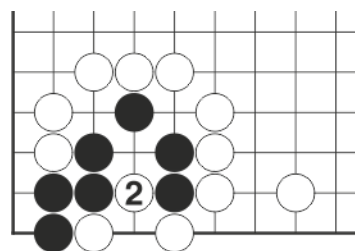
125a: S1 lockt den Weißen weiter in die schwarze Stellung. Nach dem Abtausch S3/W4 droht S5 nun drei weiße Steine zu fangen statt zwei wie im vorherigen Diagramm. Da Weiß wegen SΔ nicht decken kann lebt Schwarz. beachte, dass Schwarz für diese Kombination eine Außenfreiheit X benötigt.

Lösung Problem 126: Die Punkte A und B sind miai.

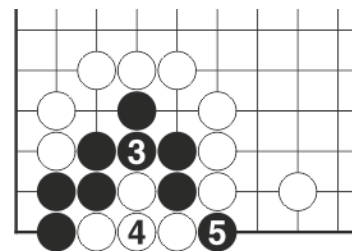
126a: Aber das ist der falsche Beginn, es bleibt bei einem Auge.



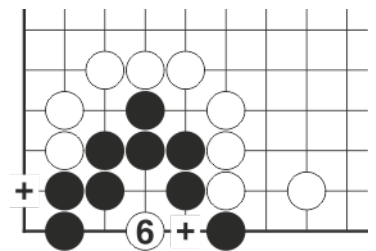
126b



126c



(3-5): 126d

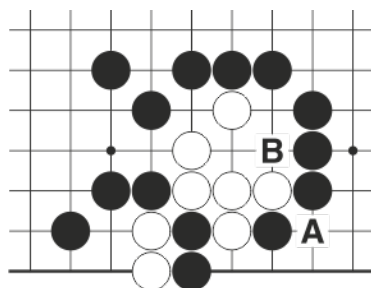


126e

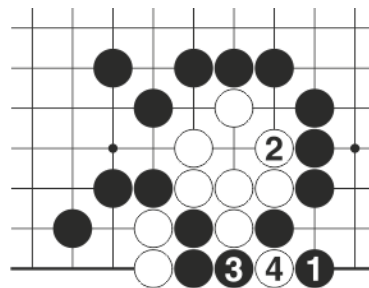
126b: Allerdings kann auch Weiß Fehler machen, so lebt Schwarz.

126c: Es entsteht ein Ko.

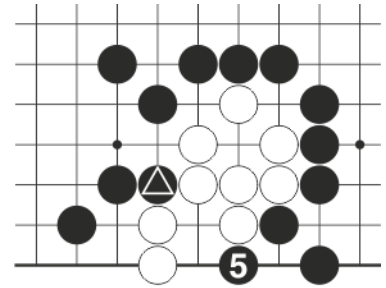
126d, 126e: Verweigert Schwarz das Ko, so bleibt er einäugig.



Problem 127



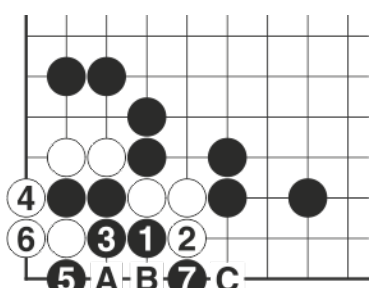
(1-4): 127a



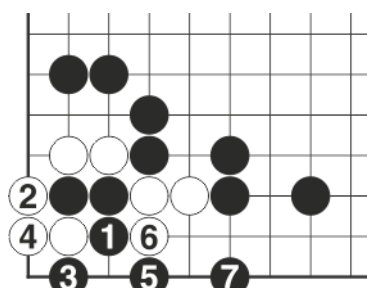
127b

Lösung Problem 127: Auf den ersten Blick scheinen A und B miai zu sein, um weißes Leben zu sichern.

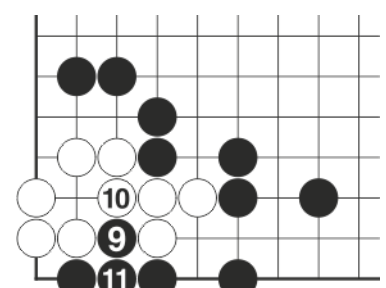
127a, 127b: S1 deckt den Punkt darüber ebenfalls und sorgt gleichzeitig für ein Torikaeshi nach W4. S5 bildet mit SΔ eine augenzerstörende diagonale Klemmform.



Problem 128



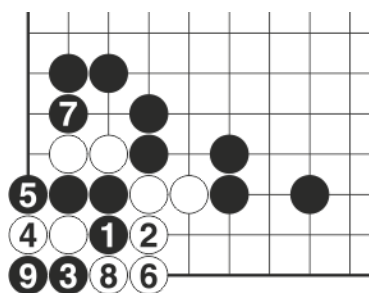
128a



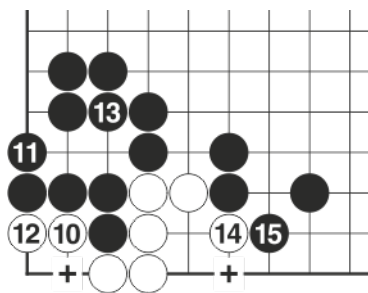
8 at 11: 128b

Lösung Problem 128: So kommt Schwarz nicht weit, nach WA/SB, WC ist es vorbei.

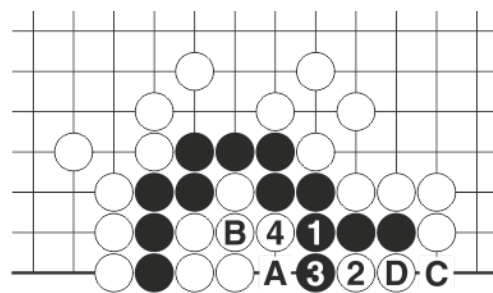
128a, 128b: Auch hier ist die Schlüsselidee das Torikaeshi nach dem Opfer. Da Schwarz mit den übrigen Steinen nach rechts anbinden kann, bekommt Weiß nur ein Auge. Hat Weiß andere Möglichkeiten?



(1-9): 128c



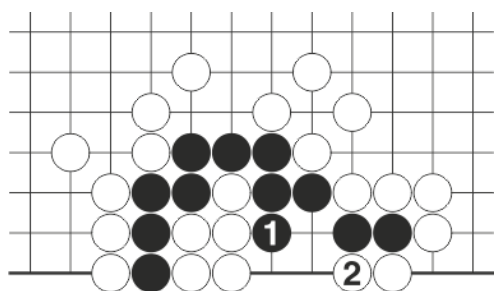
128d



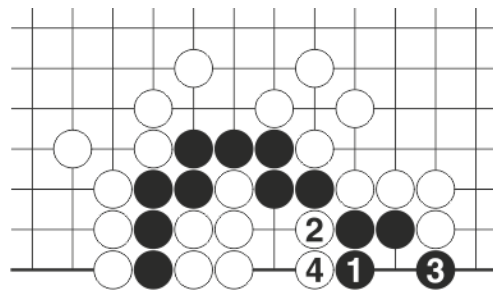
Problem 129

128c, 128d: Am ehesten könnte man noch an ein Drei-Steine-Opfer denken, aber letztlich verliert Weiß auch so alles.

Lösung Problem 129: Wenn Schwarz seinen Schnitt direkt deckt, hat Weiß leichtes Spiel. Er baut innen eine Nakadeform und zerstört außen mit einem Horikomi das zweite Auge.



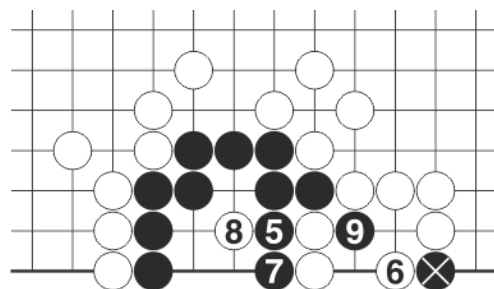
129a



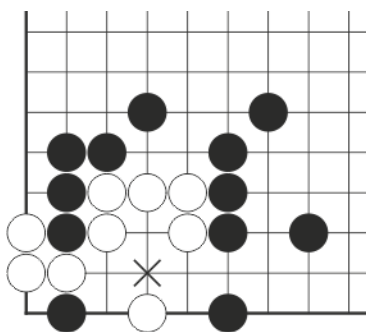
129b

129a: Dieser Versuch funktioniert auch nicht.

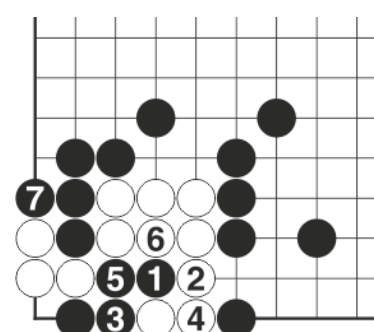
129b: S1 hier schauen wir evtl. erst gar nicht richtig an, weil wir wissen, dass Schwarz nach W4 im Atari steht, aber.....



129c



Problem 130



130a

129c: Schwarz hat durchaus eine Fortsetzung. Dank des Steines SX gibt es hier ein besonders schönes Ishi no shita. Weiß wird deshalb W8 nutzen, um diesen Defekt zu beseitigen und Schwarz kann mit S9 auf 8 leben.

Lösung Problem 130: Der vitale Punkt ist offensichtlich, aber wie geht es danach weiter?

130a: Schwarz bindet seine Steine zu einer Z-Form zusammen und bekommt nach dem Opfer dieser Steine mit S9 auf 5 ein Ishi no shita.