Alles was sie schon immer über GO wissen wollten, sich aber nie zu fragen getraut haben

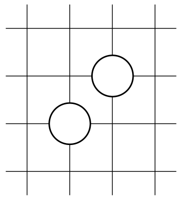
Karl Ranseier

20. April 2005

Inhaltsverzeichnis

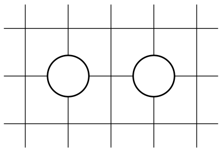
Steine trennen und verbinden

Kosumi



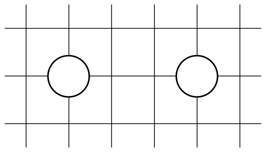
- Steine sind immer verbunden da A und B Miai sind
- als Ausbreitung verhältnismäßig langsam

Ikken-Tobi



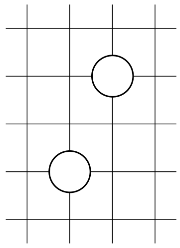
- Standardausbreitung
- nahezu unzertrennlich
- S nicht dazwischen spielen
- Kompromiss aus Tempo und Stärke
- wird später oft starke Wand

Nikken-Tobi



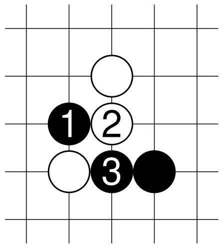
- zertrennbar
- hohes Tempo
- mehrmals hintereinander Nikken-Tobi ist schlechte Form

Keima

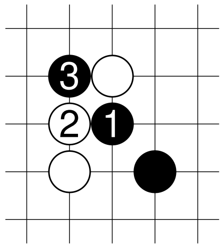


- Standardausbreitungen
- „Ein Keima kann geschnitten werden!! “
- Keima wird möglichst von der Taille geschnitten
- Wer „ins Keima popelt“ muss danach schneiden.

Beispiele

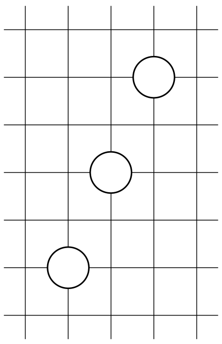


Von der Taille schneiden

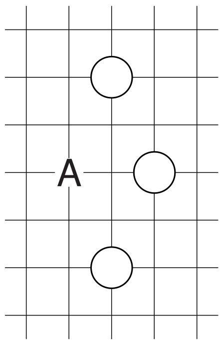


Popeln und dann schneiden

- Vor Keima-Schnitten Treppen ausrechnen!



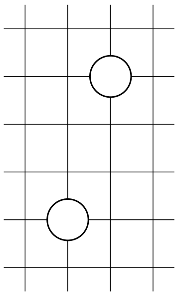
gute Form



schlechte Form

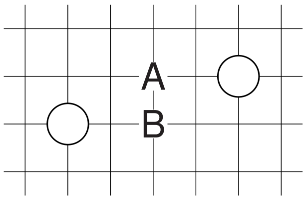
- Keima-Treppe ist gute Form (z.B. Moyo-Ausbau)
- „Hin-und-Zurück“ Keima ist schlechte Form. Vitaler Punkt: A

O-Geima



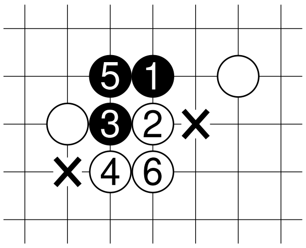
- zertrennbar
- nützlich um Moyo auszubauen

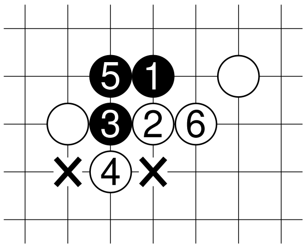
Dai-Geima



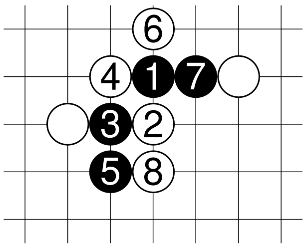
- nicht verbunden
- Angriffspunkte A,B
- sehr schnelle Ausbreitung
- häufig Teil von 3.4.3. Reihe - Wellen

Beispiele

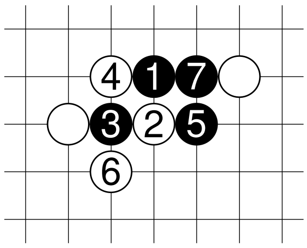




- Schnittpunkte jeweils auf den markierten Stellen

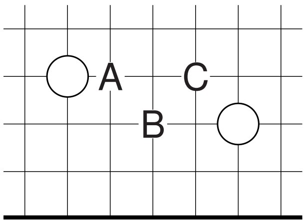


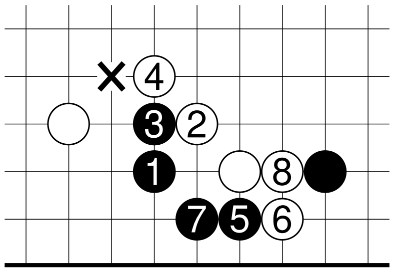
3 Treppen



Ponuki für W, selten gut für S

- vor allem Geschneide müssen diese Treppen ausgerechnet werden
- W ein Ponuki zu geben ist normalerweise nicht empfehlenswert

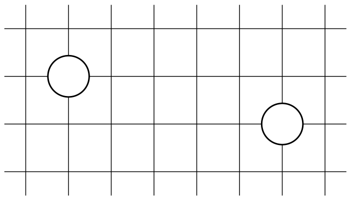




Eine Variante für B

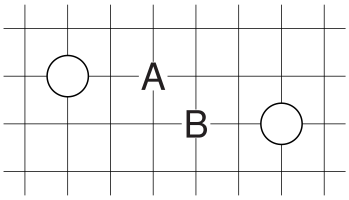
- gute Invasionspunkte gegen 3.4. Reihe Daigemas sind A,B,C (Häkchen)
- der markierte Schnitt sollte von S frühstens als 9 gespielt werden

Dai-Dai-Geima

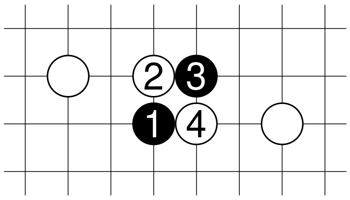


- nicht verbunden
- beim Schneiden entsteht normalerweise Kreuzschnitt in der Mitte
- gut unterstützbar durch Giraffenform
- oft verwendet bei 3-4-3. Reihe Wellen
- von 3. auf 4. Reihe gute und schlechte Schnitte beachten

Beispiele



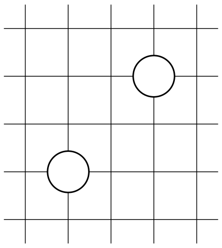
gute Invasionspunkte

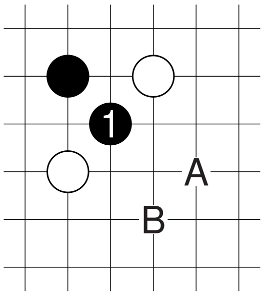


schlechte Punkte

- gute Schnittpunkte A,B da Hilfssteine für Gegner falsch stehen

Elefantensprung

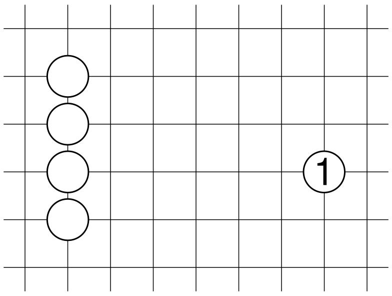




A,B meist besser als schieben

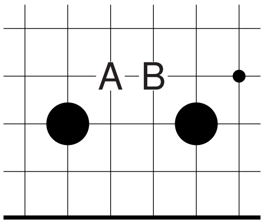
- Schwachstelle in der Mitte
- gut durch Keima unterstützbar
- viel diskutierter Abstand, mal gut mal schlecht

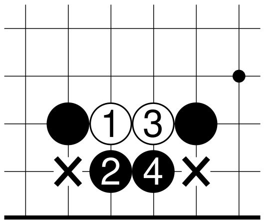
Wandausbreitungsregel



- Wandausbreitungsregel: In freiem Gelände Länge der Wand + 1 freie Punkte zwischen der Wand und dem Ausbreitungsstein !
- Schnitte und gegnerische Steine in der Nähe reduzieren den Abstand wieder.
- Höhe situationsabhängig wählen

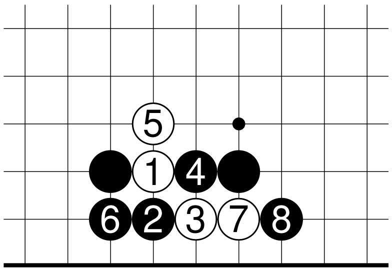
Die Unzertrennlichen



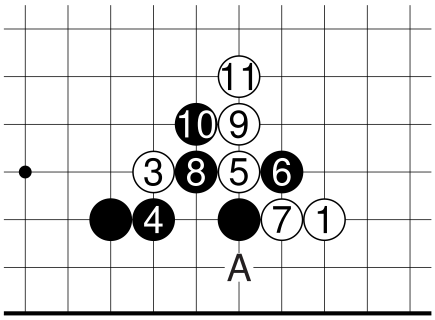


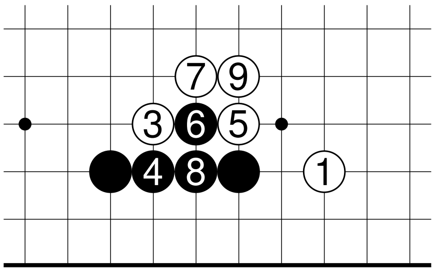
- Dieser Abstand auf der dritten Reihe ist unzertrennlich
- Spielt S auf A,B ist dies Vorhand auf Zertrennen
- Die Schnitte auf der 2. Reihe sind durch „Hütchen“ gedeckt.

Beispiele



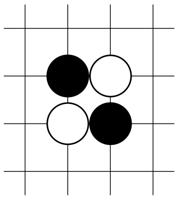
- Auch diese Sequenz funktioniert nicht da die zwei Schnittsteine auf der 2. Reihe gefangen werden





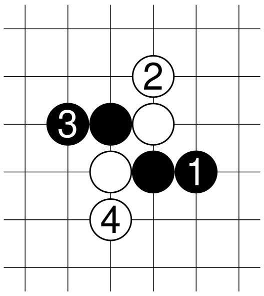
- W1 ist Vorhand auf die Unzertrennlichen, ansonsten erhält W eine Wand.
- S wählt mit 6 die Art der Wand
- Das Atari auf A möchte W so früh wie möglich geben, aber frühstens bei einer Wandlänge von 3

Kreuzschnitte

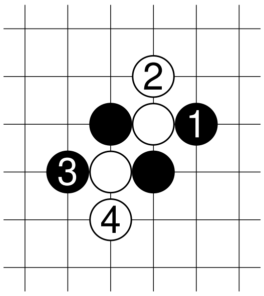


- komplizierte Form → Kampf
- Bei Kreuzschnitten immer strecken
- niemals Atari geben (schwache Gruppen, Treppen)
- Hilfssteine in der Umgebung beachten.

Beispiele



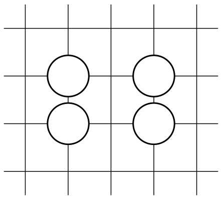
„Windmühle"



absolute Antiform für S

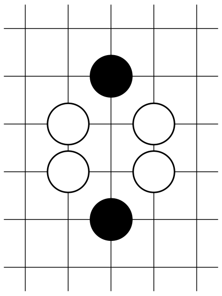
Formen

Bambus



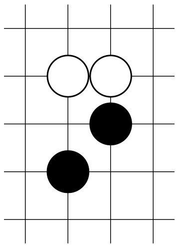
- gut für Weiß
- immer verbunden da innere Punkte Miai

Beispiele



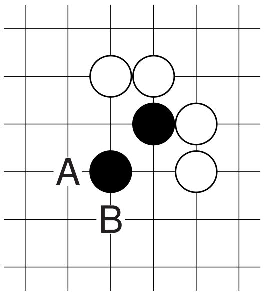
- „den Bambus von zwei Seiten schneiden“ ist schlechte Form für Schwarz.

Tropfenform



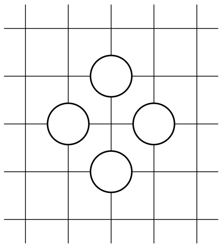
- gut für Weiss, schlecht für Schwarz
- im Endspiel von 3. auf 2. Reihe erlaubt
- in Vorgabepartien als Antwort auf Kakaris erlaubt

Beispiele



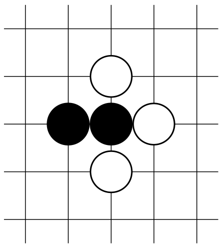
- bei diesem Doppeltropfen(z.B. Flucht vor Netz) sind A,B vitale Punkte für W

Ponuki



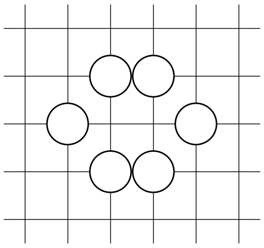
- Augenform für W
- Sprichwort sagt: „30 Punkte wert “

Beispiele



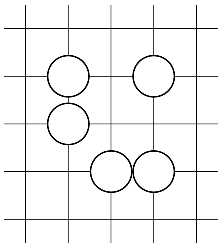
- Damit W nicht zu leicht ein Ponuki erhält zieht man immer heraus. (Ausnahme: Hütchen)

Schildkrötenpanzer



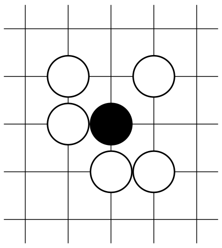
- fast immer schon Auge
- Sprichwort: „60 Punkte wert “

Mundform



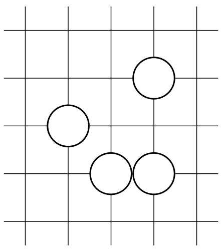
- Augenform
- sehr stark

Beispiele

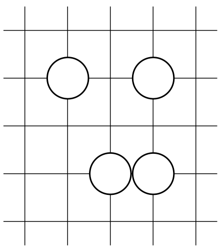


- kann aus kleinem Netz entstehen

halbe Mundform



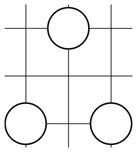
Version 1



Version 2

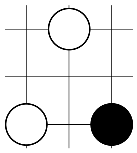
- gut für Weiß
- Augenform
- schon fast Mundform

Hund



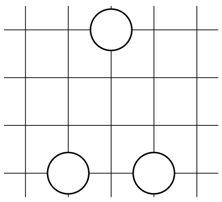
- gut für Weiß

Beispiele



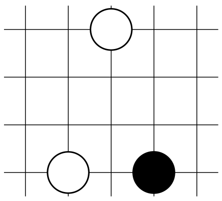
- „Dalmatiner“
- verhindert Hundekopf und droht das Kema zu schneiden

Pferd



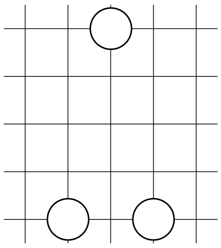
- gut für Weiß

Beispiele



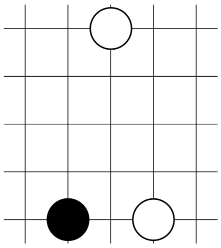
- „Zebra-Form“
- Schwarz verhindert den Pferdekopf und droht zu zerschneiden

Giraffe



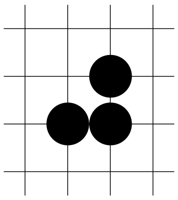
- gut für Weiß
- zertrennbar

Beispiele



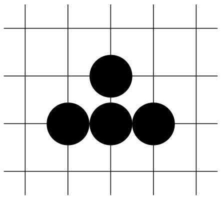
- „Dino-Form“
- Schwarz hat die Giraffe verhindert und droht zu schneiden.

leeres Dreieck



- schlecht für Schwarz
- Steine können ihre Wirkung nicht voll entfalten
- klumpig

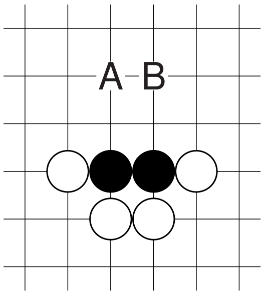
Beispiele



Soldatenhelm

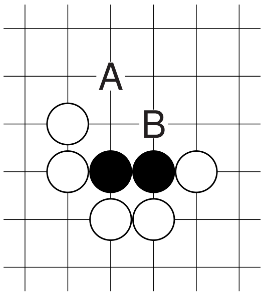
- 2 leere Dreiecke : absolute Antiform

kleines Körbchen



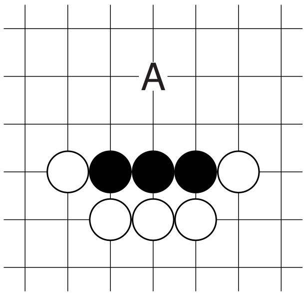
- gute Form für Weiss
- vitale Punkte A,B

Beispiele



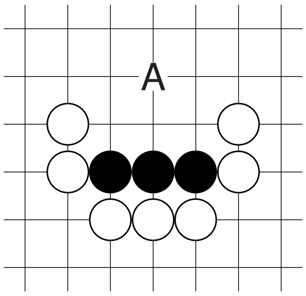
- Vitaler Punkt nurnoch A
- Falls S nicht A spielt fängt W mit B

grosses Koerbchen



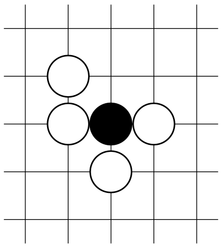
- gut für W
- vitaler Punkt A

Beispiele

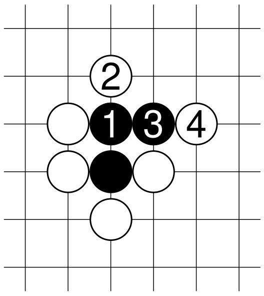


- „Kranichnest“
- Schwarze Steine auch nach S auf A gefangen

Treppe



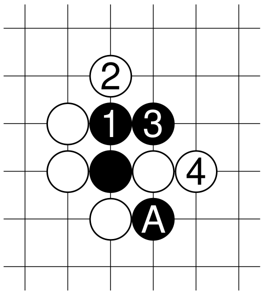
Treppe



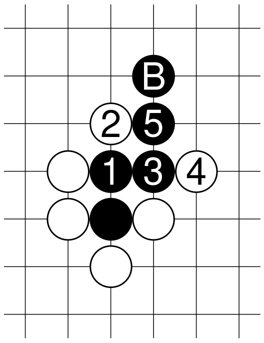
jedesmal Atari geben

- Der Stein ist gefangen falls die Sequenz am Rand oder einem eigenen Stein endet
- Treppenbrecher beachten (s.u.)
- spielt der andere einen Treppenbrecher ⟶ getreppten Stein rausnehmen

Beispiele



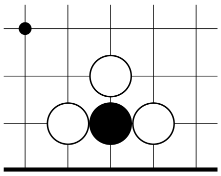
A indirekter Treppenbrecher

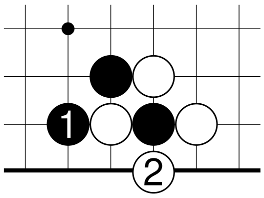


B direkter Treppenbrecher

- beim indirekten Treppenbrecher ist das Rausziehen Atari
- beim direkten Treppenbrecher kann der getreppte Stein anbinden

Hütchen

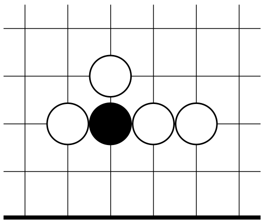


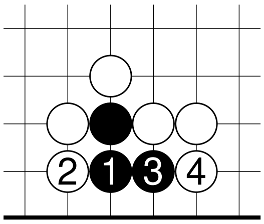


nicht herausziehen!

- Der Schwarze stein ist gefangen
- Daher Drohung ein Hütchen zu spielen schon wie Atari
- nicht aus Hütchen rausziehen
- extrem häufig auftretende Situation
- „Gegenhütchen“ (z.B S1 rechts) kann zum Rausnehmen zwingen

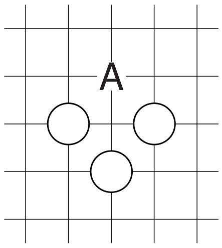
Basecap





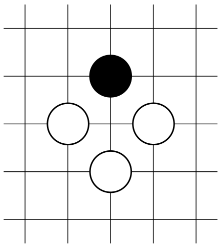
- Der schwarze dritte Reihe Stein ist gefangen

Tigerrachen

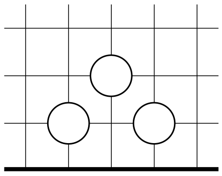


- A ist Vital. Spielt W: Ponuki. Spielt S: Antiform für W
- am Rand Augenform

Beispiele

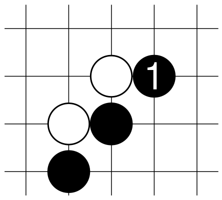


Antiform für W



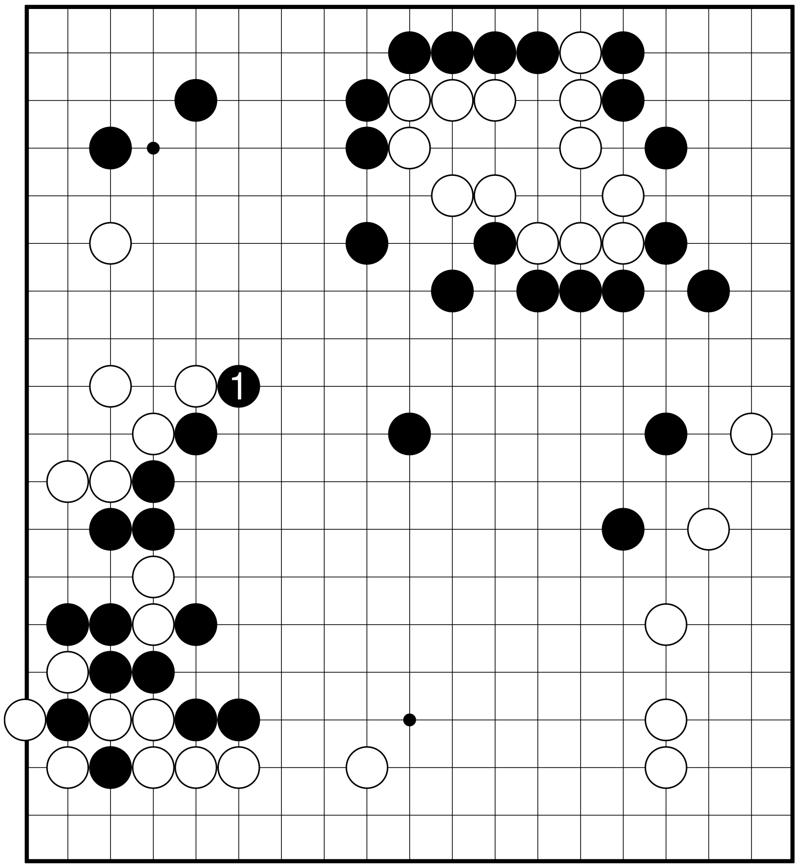
Augenform

3 auf einer Diagonalen - Doppelhane



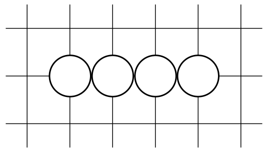
- sehr kraftvoll
- beide Ataris müssen ausgerechnet werden.
- mittlerer Stein bindet immer an

Beispiel



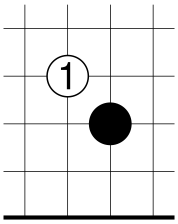
- S1 ist extrem wichtig für die „Farbe“ der Mitte

Wände

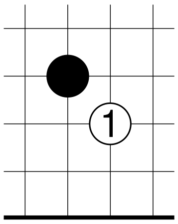


- gute Form
- strahlt Stärke aus
- nicht in der Nähe spielen (beide!) (vgl. Wandausbreitungsregel)

Knee- und Shoulderhits



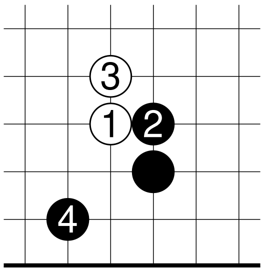
gut: Shoulderhit



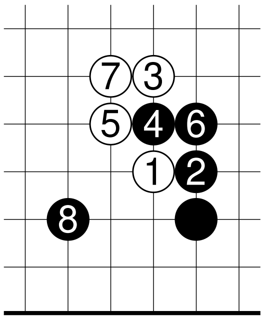
schlecht: Kneehit

- Shoulderhit reduziert Moyo’s
- Kneehits sind Antiform
- Shoulderhits nur gegen 3. Reihe Steine

Beispiele

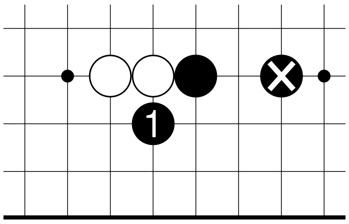


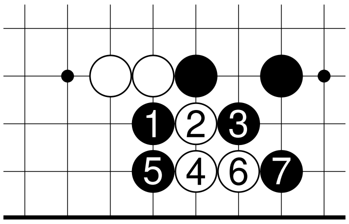
Wand ziehen



- normale Abfolgen nach dem Shoulderhit

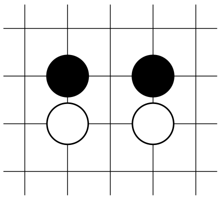
gedecktes Hane

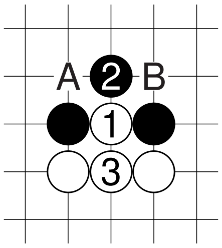


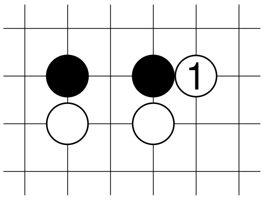


- Das Hane S1 kann gespielt werden da der Schnitt nicht funktioniert
- Ohne den markierten Stein ist das Hane nicht möglich

Doppelpeep

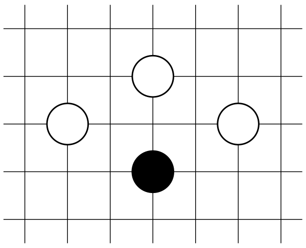




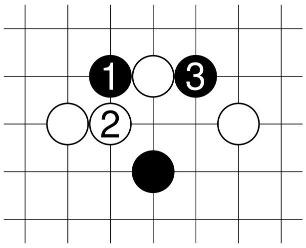


- Beim Doppelpeep schnellstmöglich spielen (lokaler Vorteil)
- Optionen sind dazwischen oder Hane
- beim Dazwischengehen deckt S einen der Schnitte A, B und behält, der andere bleibt als Schwäche

Hin-Zurück-Keima



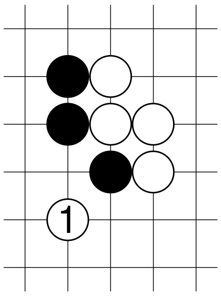
Antiform für W



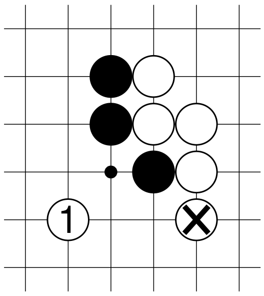
S1 und S3 sind Ohren

- Antiform für W bestraft man mit dem Ohren-Tesuji

Handschelle



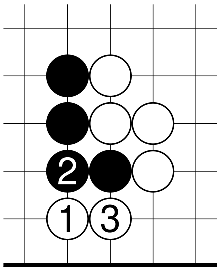
kleine Handschelle



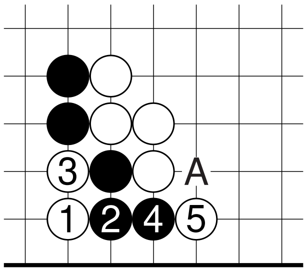
große Handschelle

- W1 ist bessere Form als der offensichtliche Schnitt
- gibt es den markierten Stein spielt man die grosse Handschelle, sonst klein

Beispiele



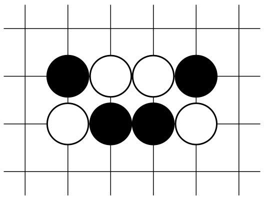
beide verbinden, gut für W



Kampf

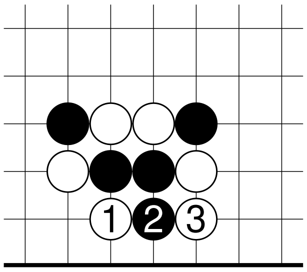
- Verbindet S kann man selbst verbinden und „schaut“ noch ins Gebiet
- Versucht S zu trennen, schneidet man selber. Es steht 3 Freiheiten zu 2 Freiheiten.
- Vorher Schnitt auf A ausrechnen !

Doppelkörbchen

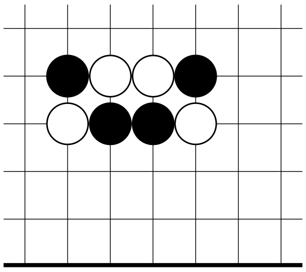


- gefährliche Form für beide
- Hilfssteine beachten
- a priori laufen keine Treppen

Beispiele



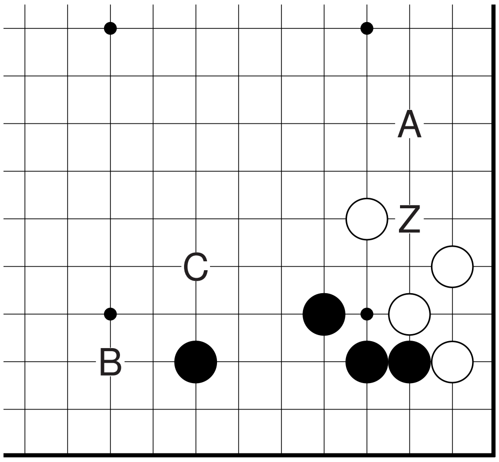
Gefahr am Rand

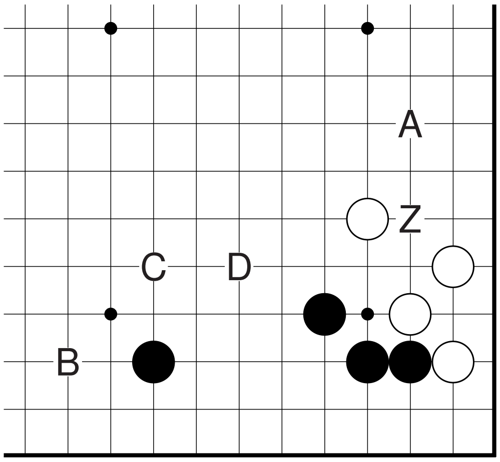


TODO: 2. Beispiel

- auf 3. und 4. Reihe können die schwarzen gefangen werden

nach dem Pudel Joseki

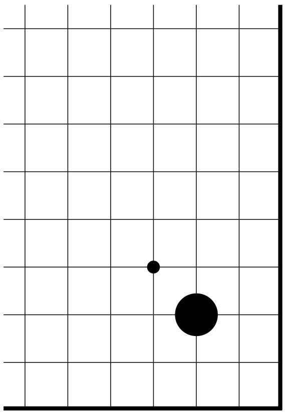




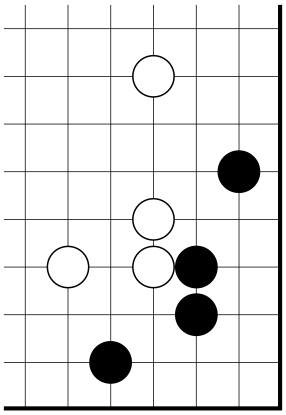
- A guter Angriffspunkte für S um später Z zu spielen
- in jedem Fall ist der Ikken Tobi B Vorhand auf die schwarze Gruppe
- Standardantwort auf den Ikken Tobi ist C
- Hat S den weiten Abstand gespielt ist auch der Keima Angriff D Vorhand

Joseki

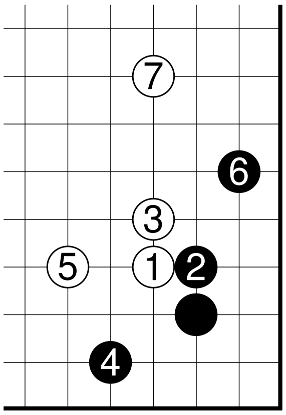
3-3-Josekis



vorher

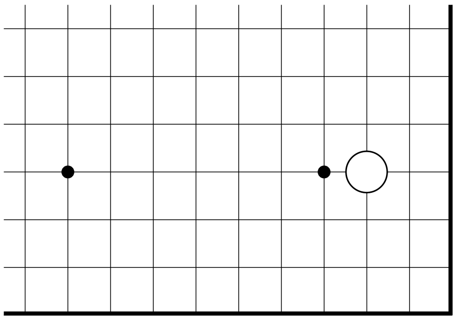


hinterher

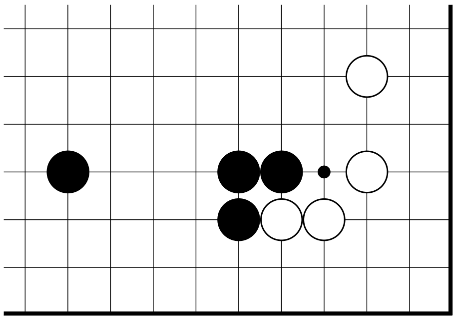


Greift Weiß auf einem nicht-symmetrischen Punkt an, z.B. 3-6, antwortet Schwarz im allgemeinen symmetrisch dazu, d.h. an der Diagonale gespiegelt.

Das Bomben-Joseki

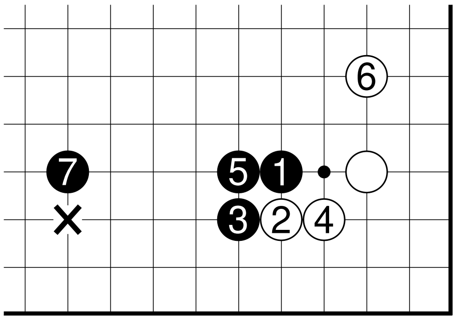


vorher

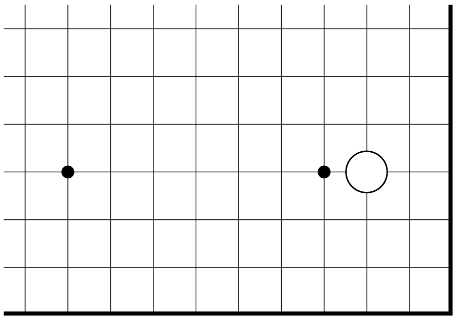


hinterher

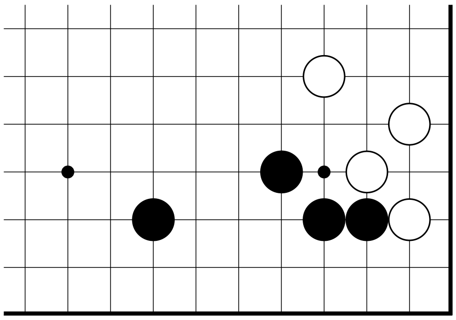
Schwarz nähert sich von der offenen Seite. Sind links unten schwarze Steine, spielt Schwarz ❼ wie im Diagramm auf der vierten Linie. Sind dort hingegen weiße, sollte auf der dritten Linie (Markierung) gespielt werden um schnell eine Augenbasis zu haben.



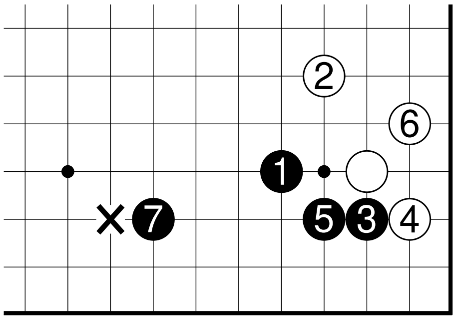
Das Pudel-Joseki



vorher

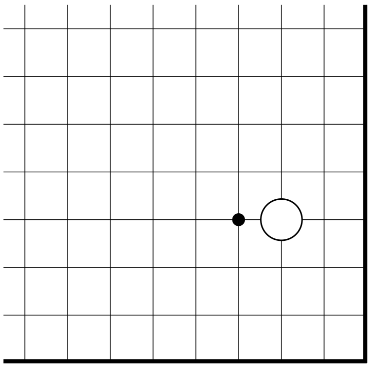


hinterher

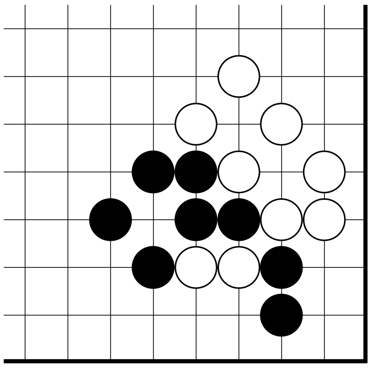


❼ kann auch einen weiter links gespielt werden.

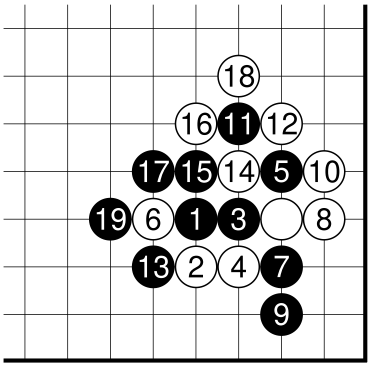
Die kleine Lawine



vorher

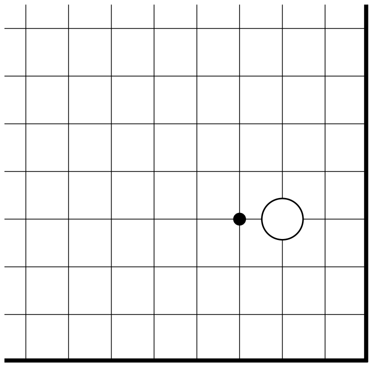


hinterher

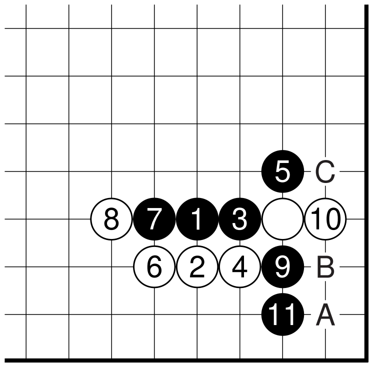


Schwarz entscheidet mit ❸, dass es zur Lawine kommen kann. Weiß kann mit ⑥ entscheiden, ob es zur kleinen oder großen Lawine (siehe weiter hinten)kommt. Hane wie hier führt zur kleinen.

Die große Lawine

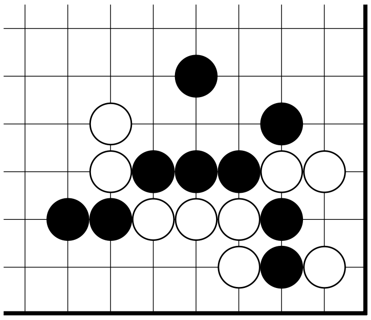


vorher

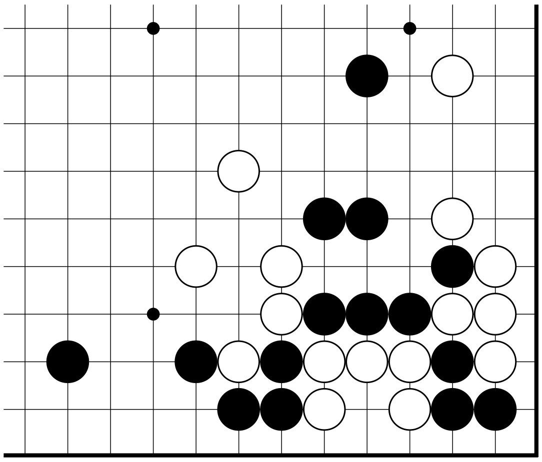


zwischendurch

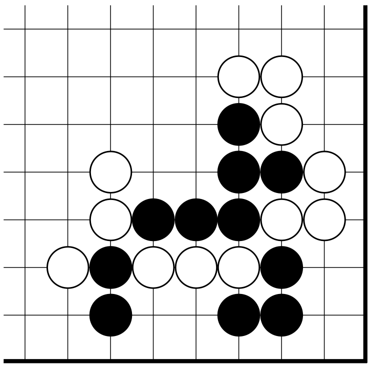
Gibt Weiß nicht mit ⑥ Hane (kleine Lawine), sondern streckt, kann es zur großen Lawine kommen. Nach ⓫ hat Weiß drei Fortsetzungen – Selbstpeep (A), inneres Dreieck (B) und äußeres Dreieck (C).



Selbstpeep

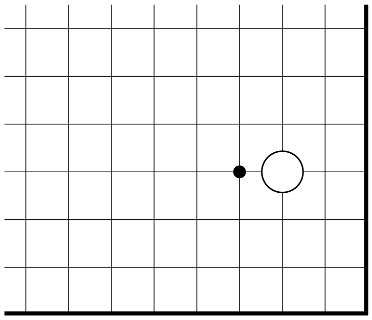


inneres Dreieick

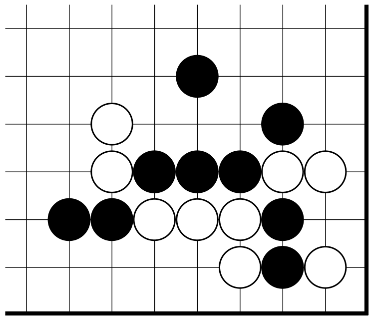


äußeres Dreieck

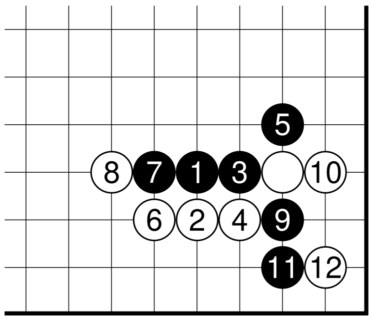
Die große Lawine - Selbstpeep



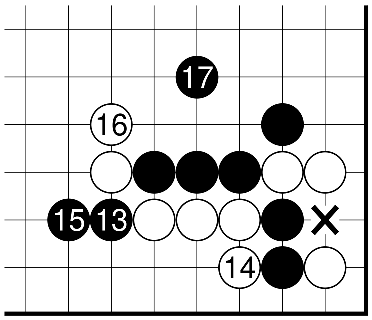
vorher



hinterher

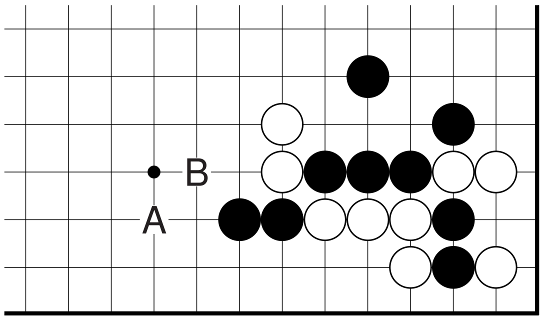


Anfang



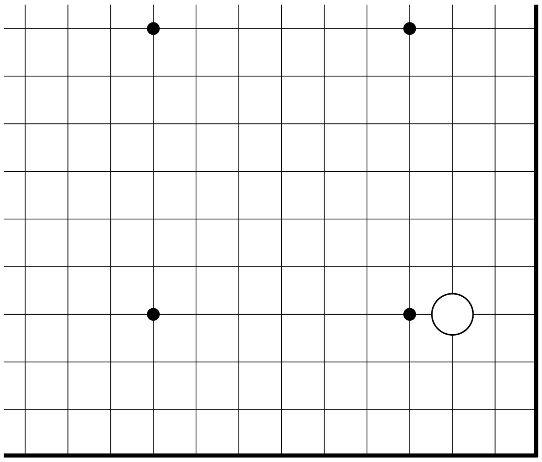
Fortsetzung

Bis Weiß ⑫ läuft alles nach dem Standardanfang der großen Lawine. Der Schnitt ⓭ ist nun normal. Ein Schnitt von Schwarz in den Selbstpeep (Markierung) führt zu einer Reihe komplizierter Variationen.

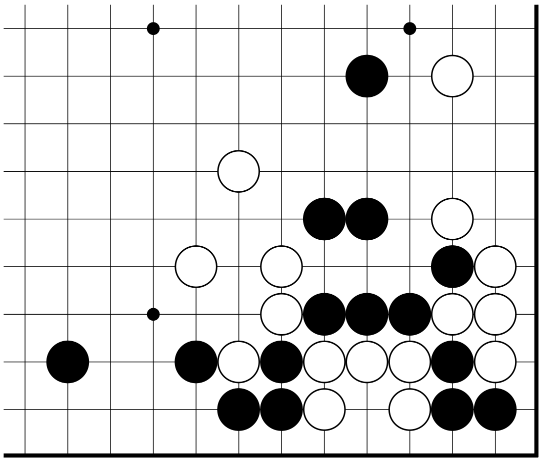


Stehen links eigene Steine, wird Weiß auf A pincern wollen, um eine Gebietsanlage zu errichten. Sind dort hingegen schwarze Steine, wird er auf B drücken, um sich selbst zu stärken und die schwarze Stellung flach zu halten.

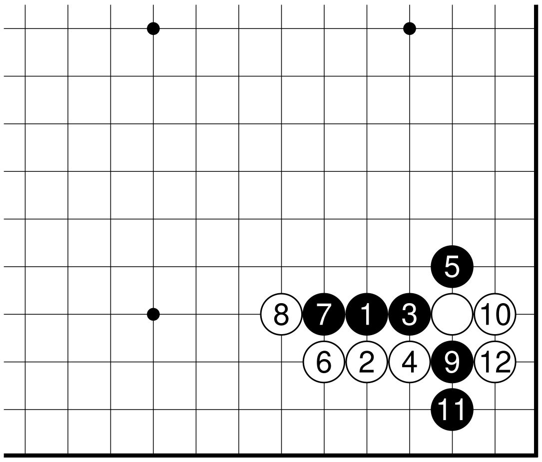
Die große Lawine - inneres Dreieck



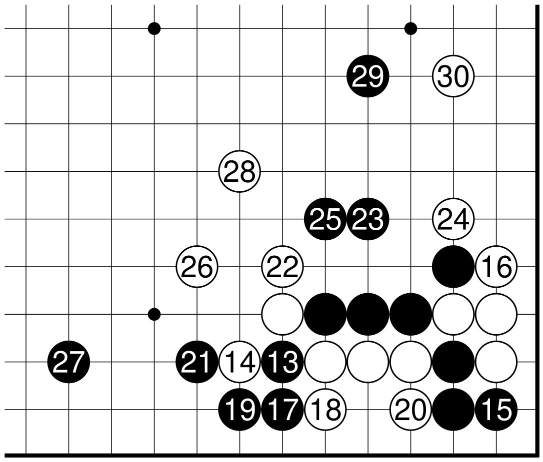
vorher



hinterher



Anfang

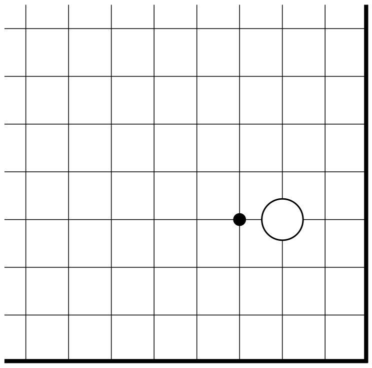


Fortsetzung

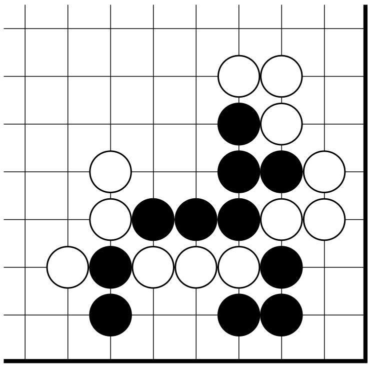
Die Schwarzen in der Ecke sind tot, bieten aber noch eine Reihe von Ko-Drohungen.

Weiß hat also Gebiet in der Ecke und am rechten Rand, Schwarz etwas Gebiet am unteren Rand. Für Schwarz gilt es nun den Druck auf der weißen Zentrumsgruppe aufrecht zu erhalten.

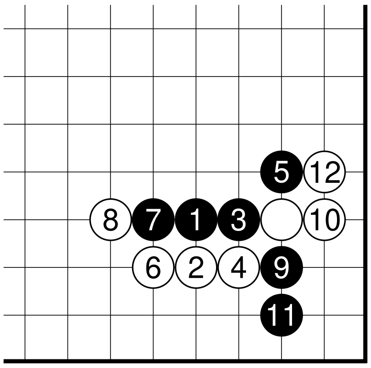
Die große Lawine - äußeres Dreieck



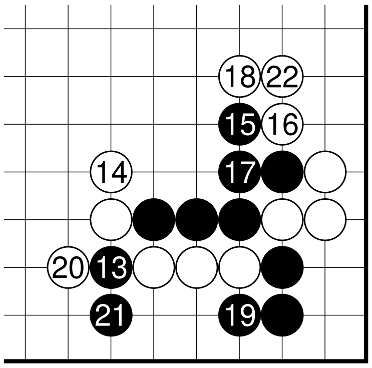
vorher



hinterher

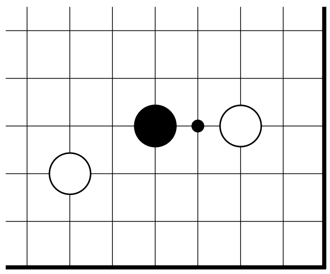


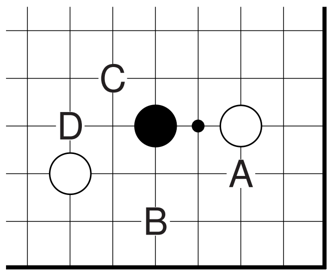
Anfang



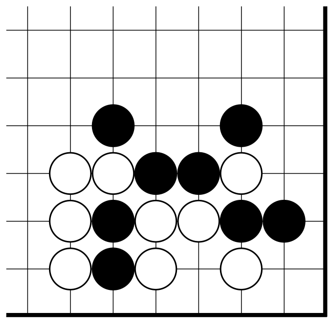
Fortsetzung

HET-Josekis

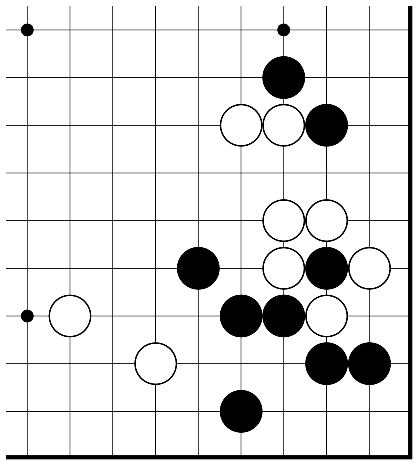




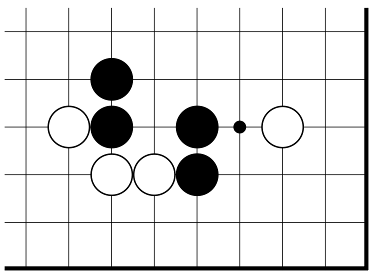
HET-Josekis entstehen aus einem tief und eng gepincerten hohen Angriff auf ein Komoku. Schwarz kann auf A (unten anlegen), B (Kampf), C (Kosumi), D (oben anlegen) fortsetzen.



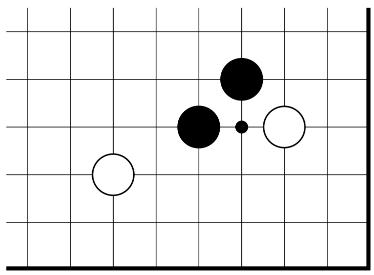
HET-unten anlegen



HET-Kampf

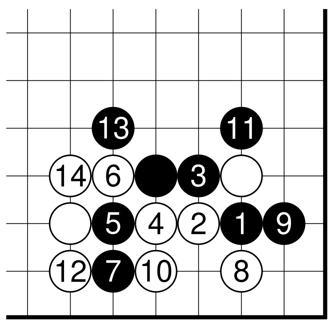


HET-oben anlegen

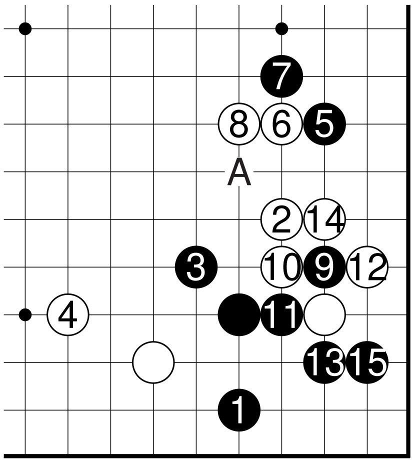


HET-Kosumi

HET-unten anlegen

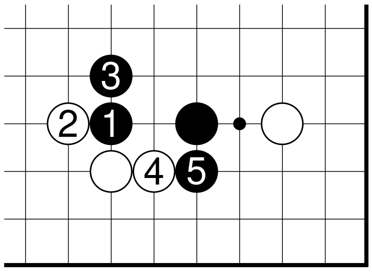


HET-Kampf

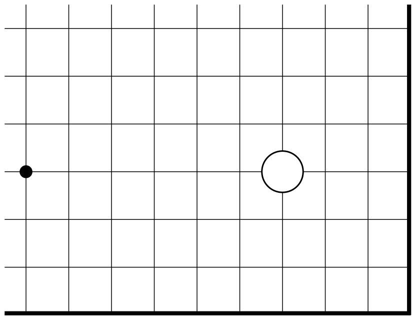


Statt des Abtauschs 6 – 7, kann Weiß auch einfach Kosumi auf A spielen.
15 ist äußerst wichtig, um der Gruppe eine sichere Basis zu geben.

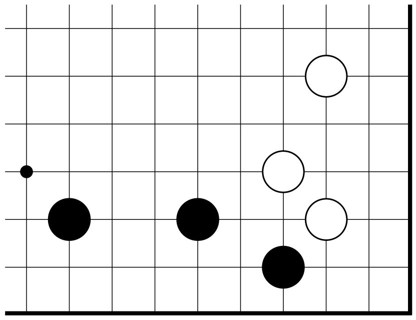
HET-oben anlegen



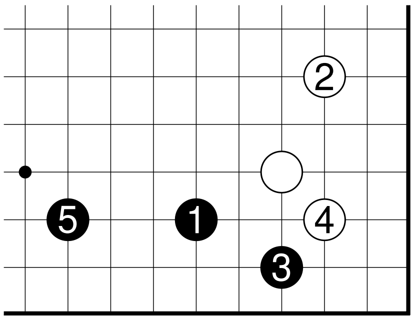
Das Baby-Joseki



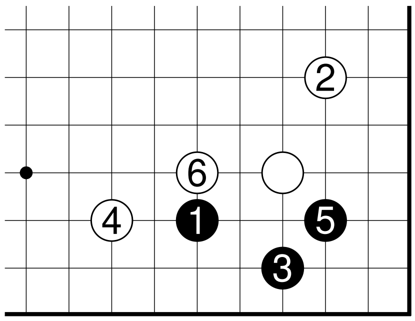
vorher

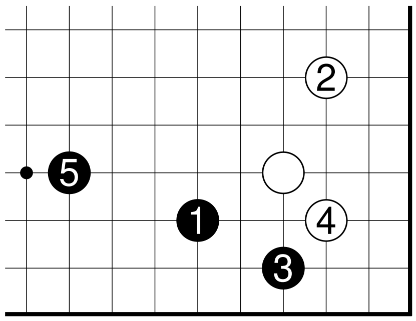


hinterher



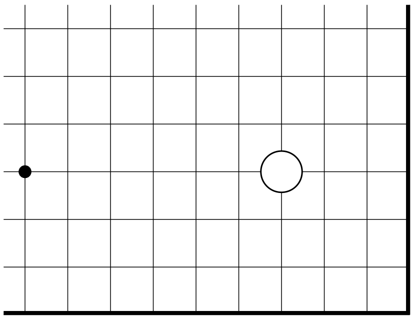
Variationen



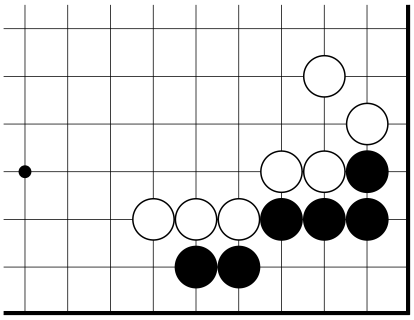


Wird 2 auf der vierten Linie gespielt, sollte Schwarz keinen Slide spielen, um sich eine spätere 3-3-Invasion offenzuhalten.

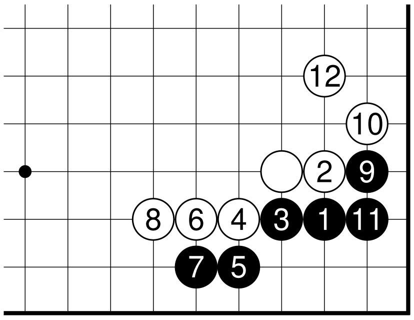
Die 3-3-Invasion



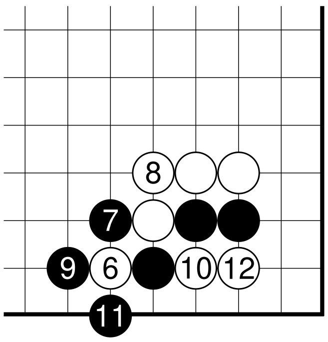
vorher



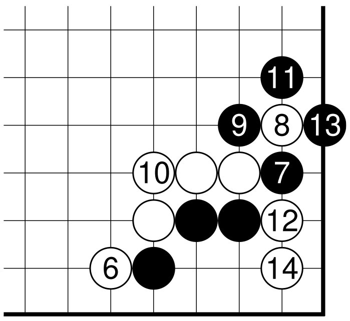
hinterher



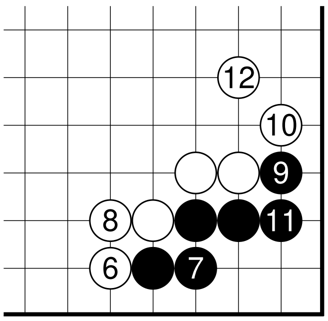
Normalerweise ist es schlecht, auf der zweiten Reihe zu schieben, da der dadurch entstehende Einfluß für den anderen mehr wert ist, als der eine Punkt für einen selbst. Hier verhindert 7 aber, dass der Umbieger von Weiß Vorhand auf die Gruppe wird (bei einem weiteren Hane baut Schwarz ein J+1).
Sollte die Mauer außen für Weiß nicht so attraktiv sein, kann er durch ein Doppelhane mit 6 Schwarz außen ein "nutzloses" Ponnuki schenken und sich die Ecke zurückholen, bzw. die Schwarze Ecke kleiner halten. Allerdings hat Schwarz die Wahl zwischen diesen Optionen.



Ponnuki (1)

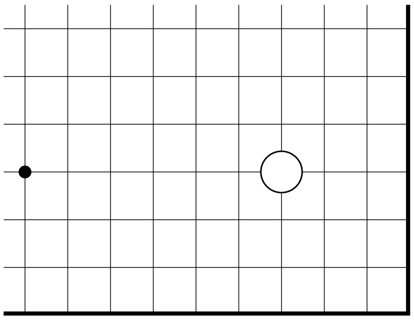


Ponnuki (2)

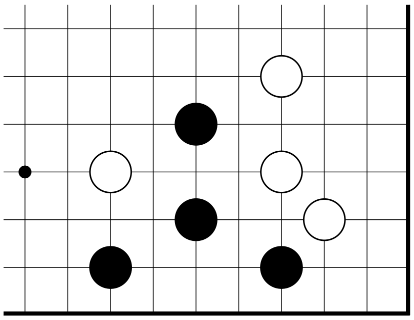


Schwarz lebt kleiner

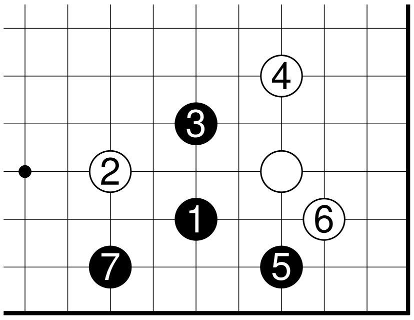
Das Slide-Joseki



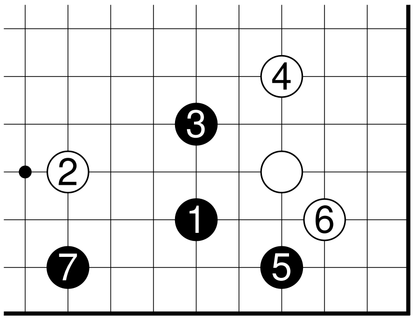
vorher



hinterher

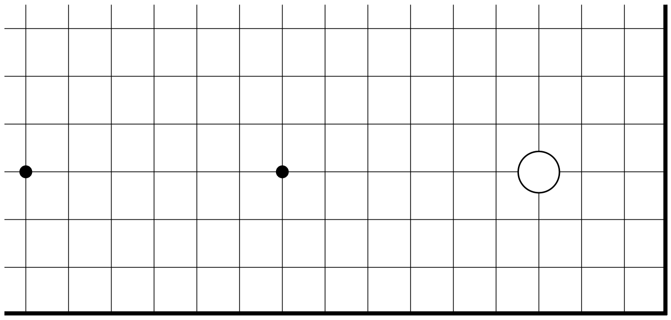


Variation

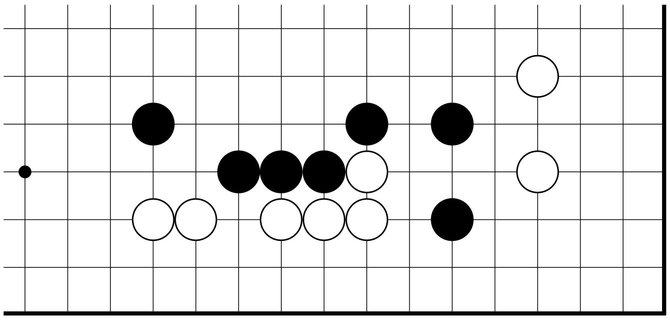


Der hohe Pincer kann auch ein Schnittpunkt weiter links gespielt werden. Prinzipiell erfolgt der Slide genau unter den Pincer-Stein.

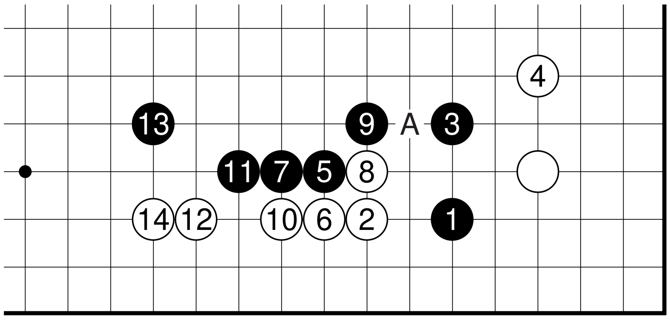
Das KGS-Joseki



vorher

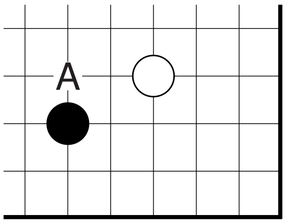


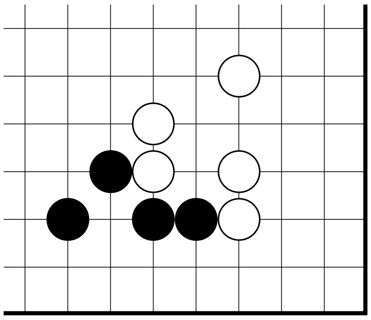
hinterher

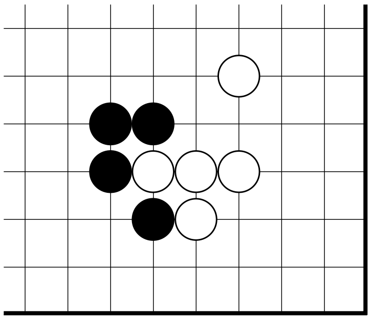


Läßt Weiß 14 weg, kann Schwarz dort spielen.
A ist der Punkt in der schwarzen Stellung, auf den Weiß schielt.

Das Draufgänger-Joseki

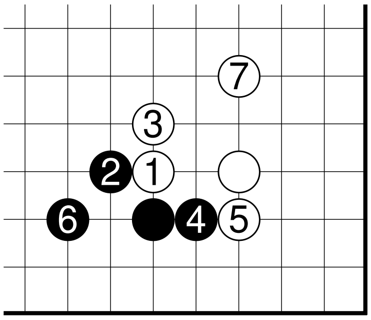


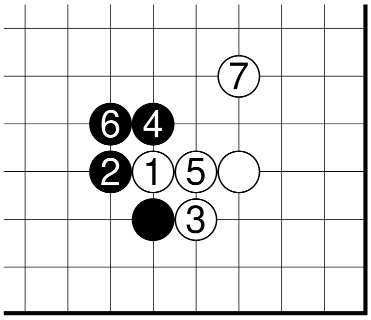




Variante 1

Variante 2





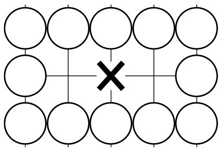
Variante 1

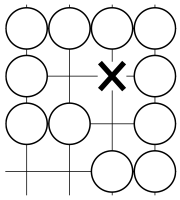
Variante 2

Leben und Tod

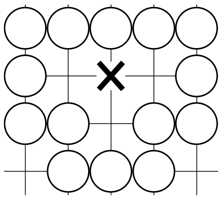
Nakade-Formen

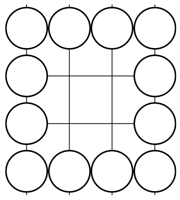
drei



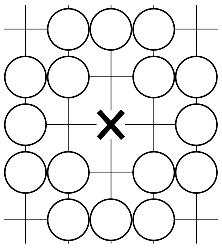


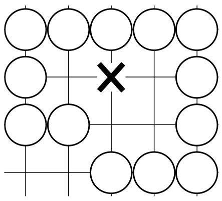
vier



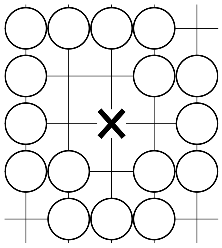


fünf





sechs

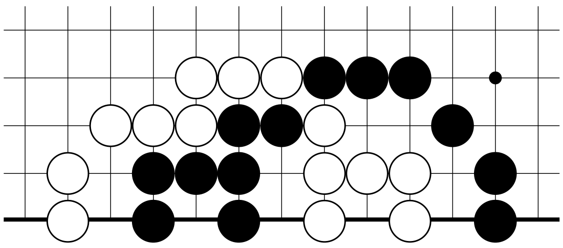


Semeai-Grundlagen

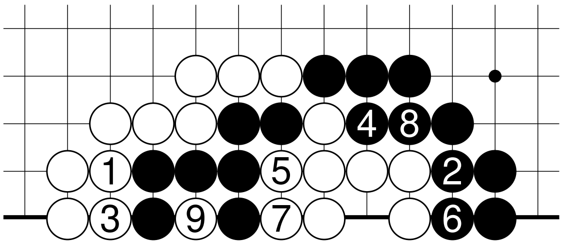
Mit Semeai wird ein Kampf zwischen Gruppen bezeichnet, die sich gegenseitig fangen wollen. Von entscheidender Bedeutung sind dabei Augen (natürlich hat keine der Gruppen zwei Augen, da sie sonst lebendig wäre), die die Gruppen haben können sowie Freiheiten, wobei zwischen Außenfreiheiten und gemeinsamen Freiheiten unterschieden werden muss.
Bei den Augen unterscheidet man zwischen kleinen (1,2,3 Punkte) und großen (4 bis 7). Große Augen sind mehr Freiheiten wert, als ihre Innenform groß ist (daher der Name).
Die Regel lautet: 1:1, 2:2, 3:3, 4:5, 5:8, 6:12, 7:17 (Größe des Auges:Anzahl der Freiheiten). Natürlich werden in einem großen Auge meist schon gegnerische Steine stehen, da es ja sonst in zwei Augen unterteilt werden könnte – diese Steine müssen dann von der Anzahl der Freiheiten abgezogen werden.
Es ist klar, dass Außenfreiheiten und Augenfreiheiten der Gruppe gehören, an der sie liegen, aber was ist mit gemeinsamen Freiheiten?

- Bei einem Kampf Auge gegen kein Auge, bzw. großes gegen kleines Auge gehören die gemeinsamen Freiheiten der Gruppe mit dem (großen) Auge.
- Bei einem Kampf zwischen Gruppen mit gleichen Augenverhältnissen (beide keine, beide kleine, beide große) gehören die gemeinsamen Freiheiten dem, der gefangen werden soll – aus folgendem Grund: der Fangende muss irgendwann die gemeinsamen Freiheiten zusetzen, der gefangen werden soll, kann dann aber die Außenfreiheiten des Fangenden zusetzen. Damit verliert der Fangende aber für jede genommende gemeinsame Freiheit (die er ja hinterher auch nicht mehr hat) eine eigene.

Der zweite Punkt soll an einem Beispiel verdeutlicht werden.



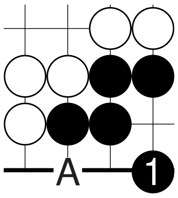
Beide haben ein Ein-Punkt-Auge, Schwarz hat 2 Außenfreiheiten, Weiß vier. Offensichtlich kann Schwarz Weiß nicht fangen (nach der obigen Rechnung ist das Freiheitenverhältnis 3:7), aber wie ist es andersrum? Schwarz soll gefangen werden, bekommt also die gemeinsamen Freiheiten. Das Verhältnis ist nun 5:5, ist Weiß am Zug, sollte er gewinnen.



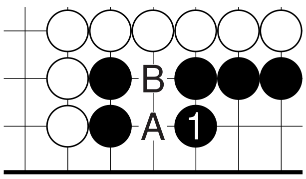
Tatsächlich gewinnt Weiß den Kampf. Wäre Schwarz am Zug gewesen, hätte er durch Nehmen einer Außenfreiheit von Weiß das Freiheitenverhältnis auf 5:4 zu seinen Gunsten verändern können und hätte nicht gefangen werden können. Da in diesem Fall keiner von beiden den anderen hätte fangen können, wäre ein Seki entstanden.
Weiterhin ist wichtig, dass es bei einem Kampf zwischen einer Gruppe mit einem großen und einer mit einem kleinen Auge kein Seki geben kann – eine der beiden wird die andere fangen!

weitere Faustregeln für Leben/Tod-Probleme

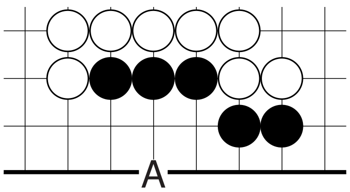
- Augenraum vergrößern
- Miai-Punkte
- 2-1-Punkte
- mit widerlegenden Punkten weiterrechnen
- Hühnerauge: ein Zug auf 1 droht mit einem Folgezug auf A ein Auge an

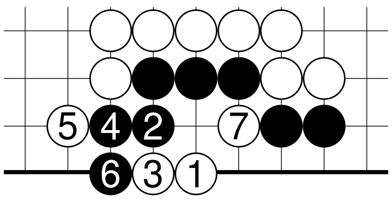


- Bambus – in einer Situation wie hier ist oftmals nicht, sondern der Bambus der vitale Punkt

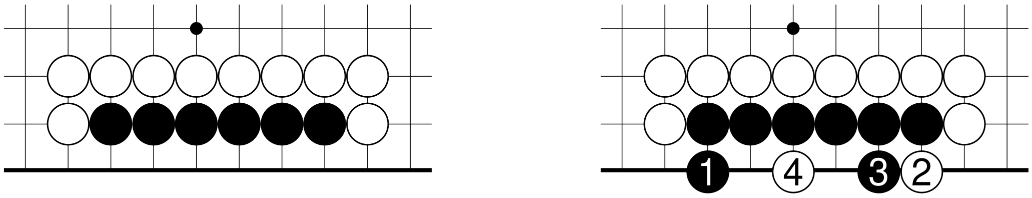


- großes Körbchen – wie beim großen Körbchen anderswo auf dem Brett, ist hier A vital; Schwarz kann den Angriffsstein nicht fangen.

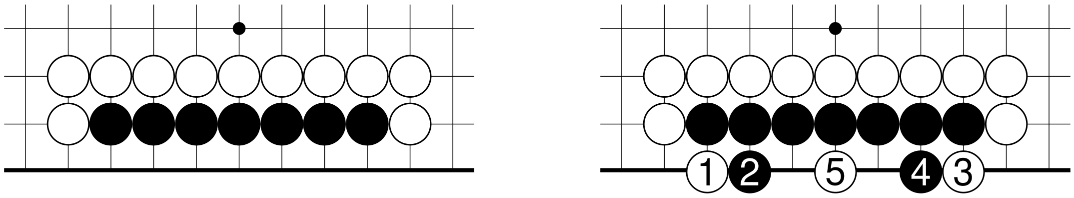




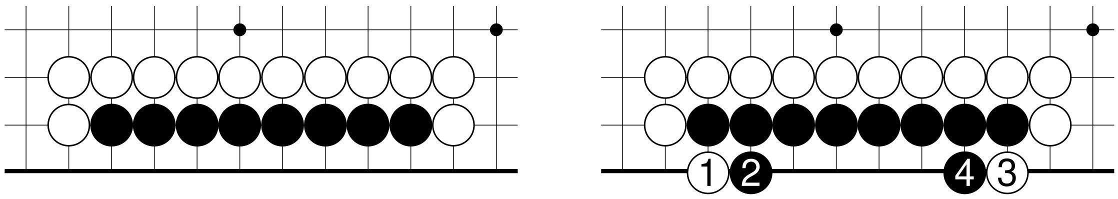
Gruppen ohne Notcher



Sechs am Rand sind tot.



Sieben am Rand sind unsettled.



Acht am Rand sind leben.

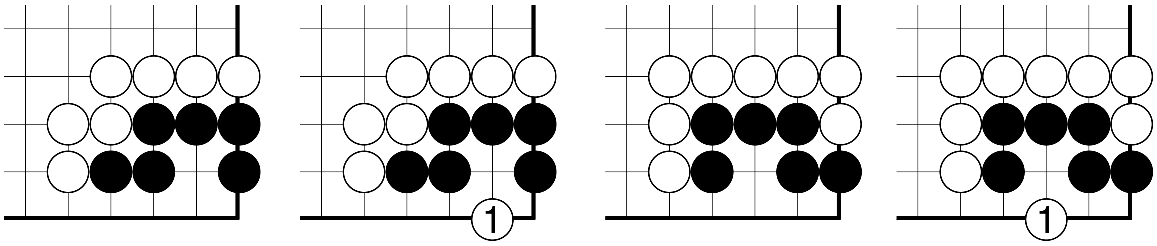
Vier in der Ecke sind tot.

Fünf in der Ecke sind unsettled.

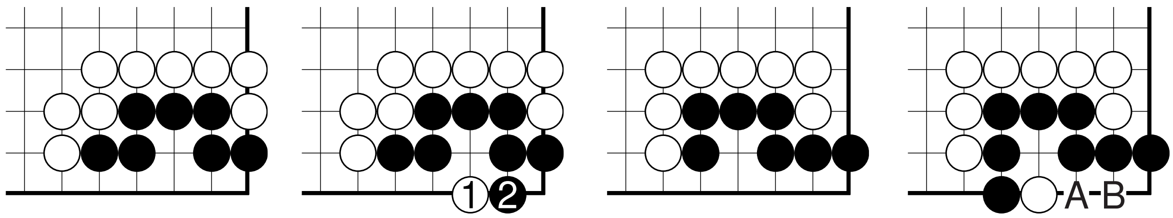
Sechs in der Ecke sind lebendig.

Eckgruppen mit Einer-Notcher

3^1 in der Ecke sind unsettled.



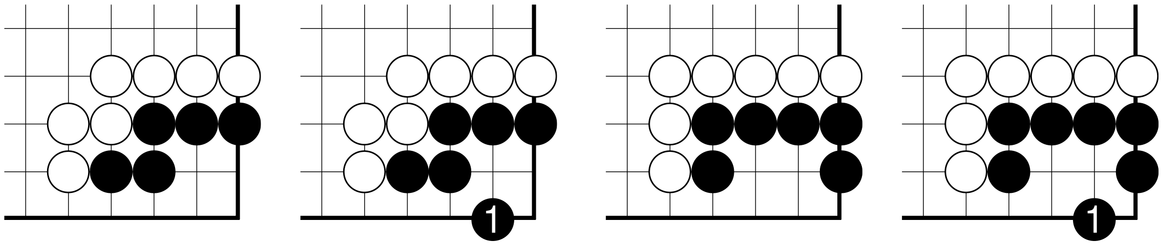
4^1 in der Ecke sind unsettled bei beiden Notcher-Varianten.



Im allgemeinen ist 5^1 in der Ecke lebendig.

Nur dieser speizielle 5^1 in der Ecke ist unsettled. A und B sind nun Miai.

Eckgruppen mit Zweier-Notcher



4^2 in der Ecke ist unsettled. In beiden Fällen ist 1 der vitale Punk.

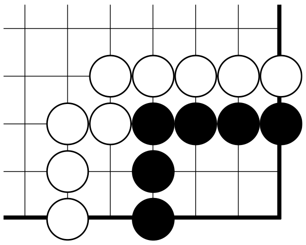
Diese Variante von 5^2 ist unsettled.

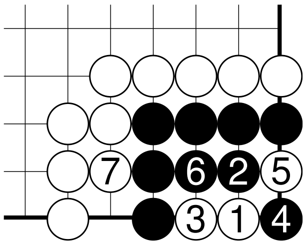
Diese lebt bedingungslos.

Auch in dieser Variante lebt Schwarz bedingunslos – allerdings nur in Vorhand-Seki. Schwarz darf nicht auf 5 einwerfen, da Weiß sonst eine tote Innenform erzwingen kann.

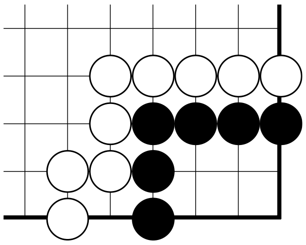
Eckgruppe mit Dreier-Notcher

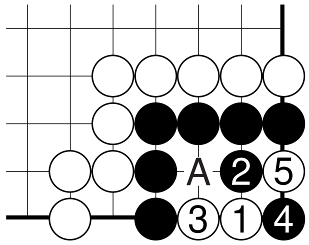
Bei dieser Gruppe entscheidet die Anzahl der Außenfreiheiten ob und wie sie einen Angriff übersteht. Die Kurzform: 2 Außenfreiheiten = lebt, 1 Außenfreiheit = Ko, 0 Außenfreiheiten = tot.



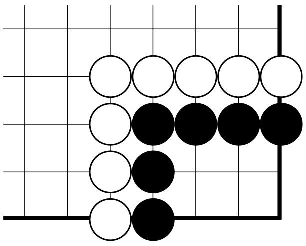


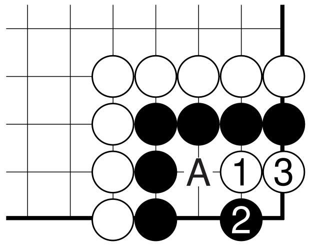
8 auf 4.





Diesmal kann sich Schwarz nicht auf A annähern – es bleibt nur das Ko.

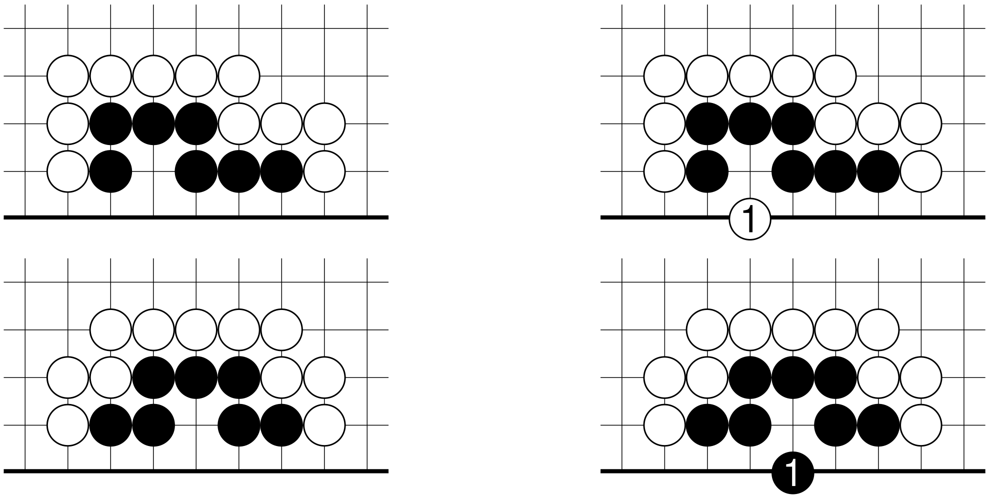




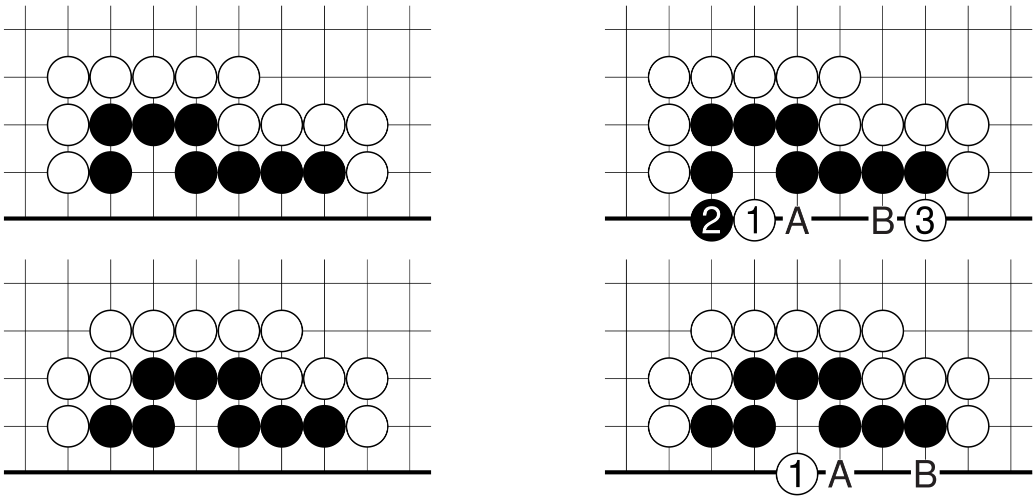
Wieder geht keine Annäherung auf A – diesmal stirbt Schwarz.

Zu beachten ist der, dass ein anderer Angriffspunkt gewählt wird, falls keine Außenfreiheit mehr da ist. Greift Weiß nämlich wieder auf 1-2 an, erreicht Schwarz abermals ein Ko.

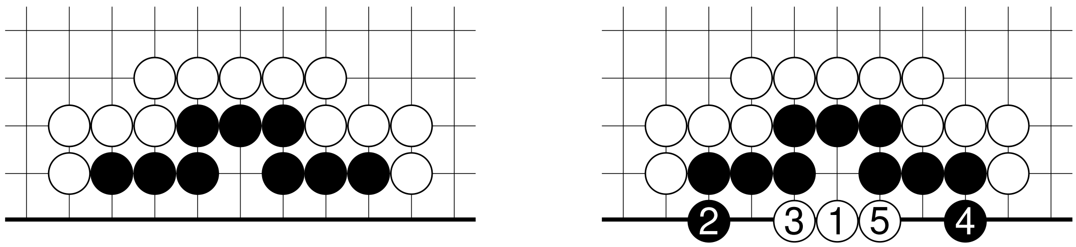
Randgruppen mit Einer-Notcher



5^1 am Rand sind unsettled; der vitale Punkt ist jeweils unter dem Notcher. Achtung, tötet Weiß mit 1 und Schwarz antwortet nochmal, stirbt er in Nachhand – Weiß kann einen Zug ignorieren.



6^1 am Rand sind unsettled. A und B sind jetzt Miai.

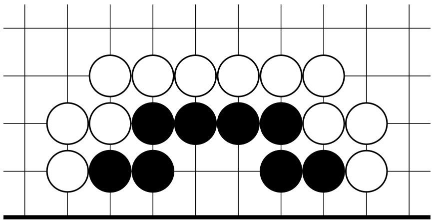


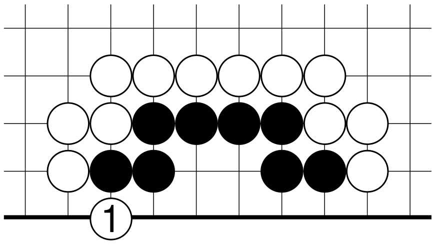
7^1 am Rand sind lebendig. Im hier gezeigten schlimmsten Fall lebt Schwarz mit einem Vorhand-Seki.

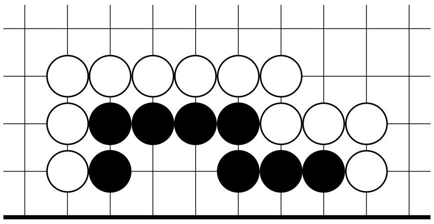
Randgruppen mit Zweier-Notcher

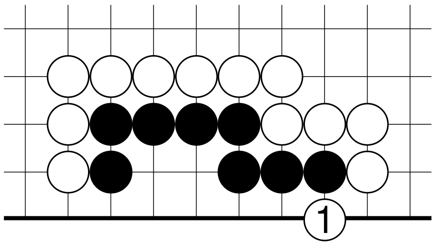
Achtung, 5^2 am Rand ist tot.

Gruppen der Länge sechs

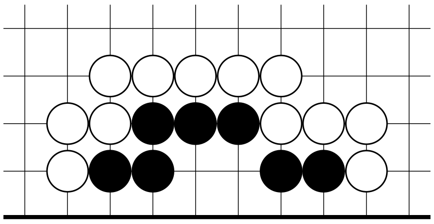


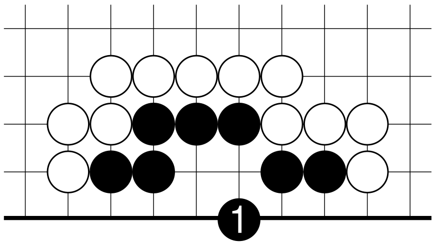




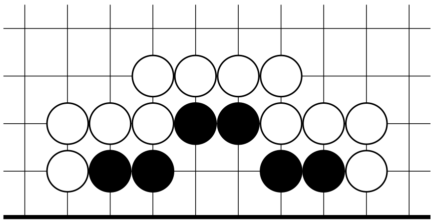


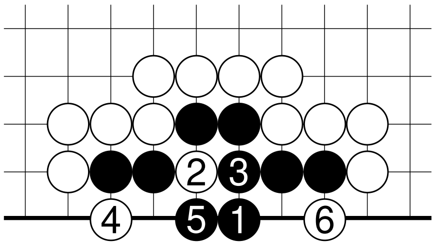
6^2 ohne Schnitt am Rand sind unsettled. Durch ein Hane wird die Innenform auf eine tote Form reduziert.





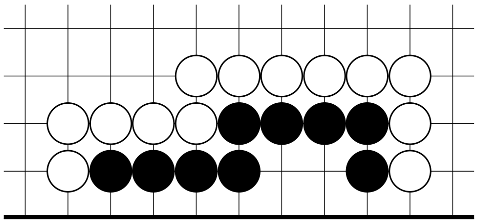
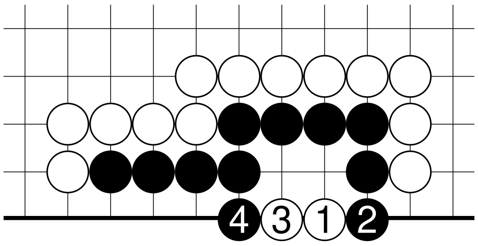
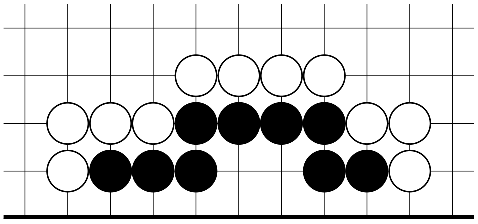
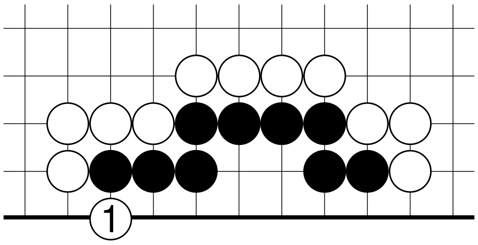
6^2 mit einem Schnitt am Rand sind auch unsettled. Weiß tötet wiederum durch ein Hane. Schwarz lebt mit ❶.



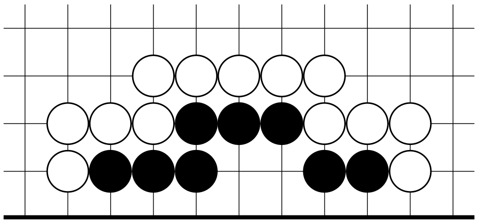
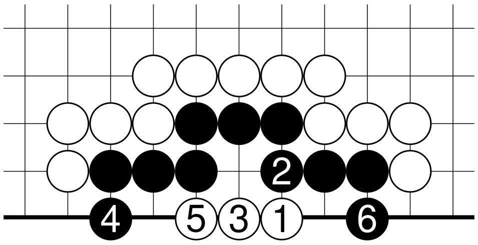


6^2 mit zwei Schnitten am Rand sind tot.

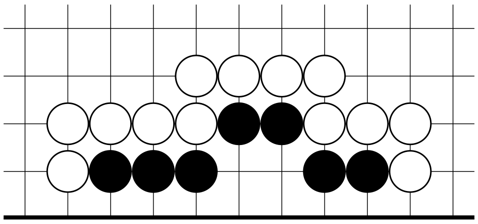
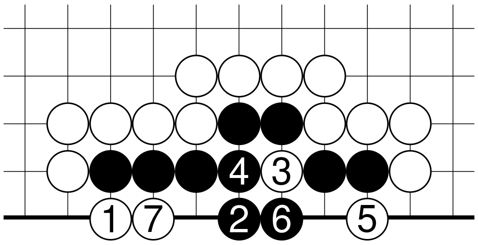
Gruppen der Länge sieben

7^2 ohne Schnitt am Rand leben. Weiß kann durch ein Hane lediglich eine 6^2-Gruppe erzeugen, die durch einen Zug von Schwarz zum Leben gebracht werden kann. Zudem können nicht beide vitalen Punkte unter den Notchern durch Weiß besetzt werden, bzw. es bringt nichts wie im obersten Beispiel.

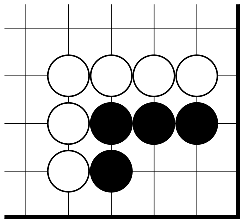



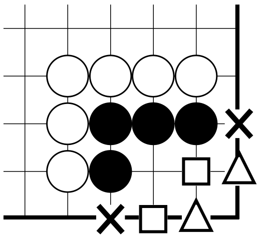
Auch 7^2 mit einem Schnitt am Rand leben. Weiß kann ein Vorhand-Seki erreichen, oder Schwarz mit vier Punkten Leben lassen.

7^2 mit zwei Schnitten ist unsettled, da die Form durch ein Hane auf ein totes 6^2 reduziert werden kann.

L-Gruppe

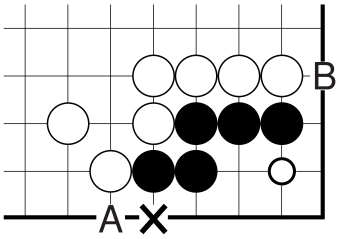


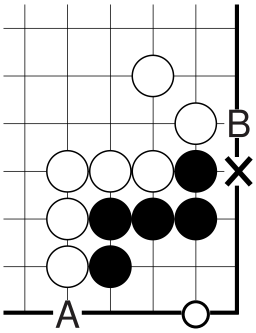


Die L-Gruppe ist tot. Die jeweils gleich markierten Punkte sind Miai. Spielt Scharz auf 1-1, entspricht seine Innenform, einer Fünferform, die mit einem Zug auf 2-2 getötet werden kann.

L+1

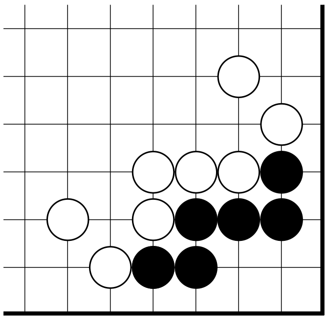
Beide L+1-Formen sind unsettled - Schwarz lebt mit Zug auf Kreis). Die unterschiedliche Positionierung des lebenbringenden Punktes sichert, dass *keiner* der beiden Runterstrecker A und B für Weiß Vorhand auf das Leben der Gruppe ist.
Weiß kann töten, indem er die Form auf ein L reduziert (Zug auf Kreuz).



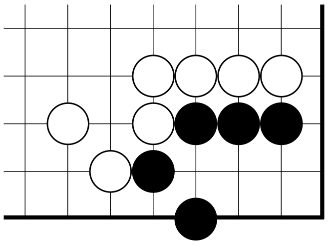


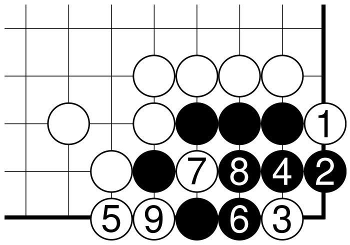
L+2

Die L+2-Form ist bedingungslos lebendig.



J-Gruppe

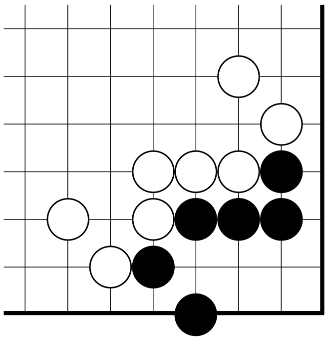


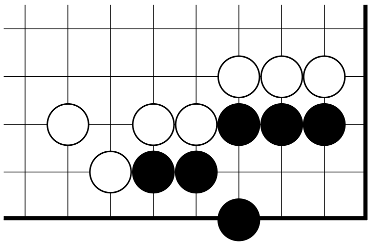


Die J-Gruppe ist unsettled, Schwarz kann mit einem Zug auf 3 leben, Weiß mit der gegebenen Sequenz töten.

J+1

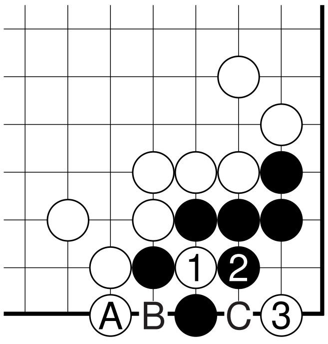
Beide J+1-Varianten leben bedingungslos.

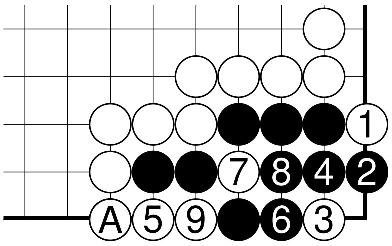




Bemerkung

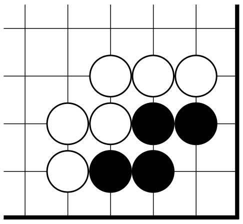
Während ein weißer Stein auf A, den Status der J-Gruppe nicht ändert, können die J+1-Gruppen nun getötet werden.



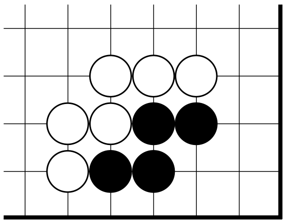


Links besetzt Weiß nach dem Einwerfer 1 den vitalen Punkt und kann verhindern, dass links ein echtes Auge entsteht – B und C sind nun Miai.
Rechts wurde die Stellung im Prinzip auf die J-Gruppe reduziert.

S-Gruppe

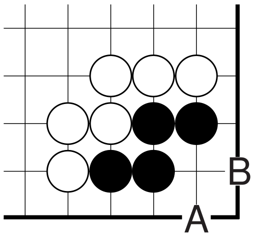


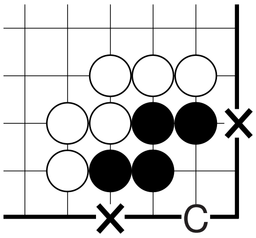
kleines S – tot



großes S – unsettled

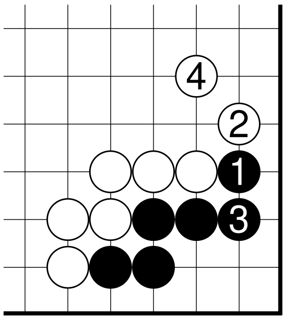
Kleines S



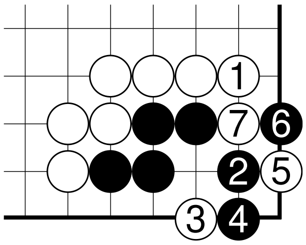


A und B sind Miai. Schwarz bräuchte beide zum Leben. Sollte Schwarz allerdings mit einem der beiden mit Kreuz markierten Züge eine Anbindung androhen können, die Weiß verhindern muss, lebt er mit einem anschließenden Zug auf C.

Großes S

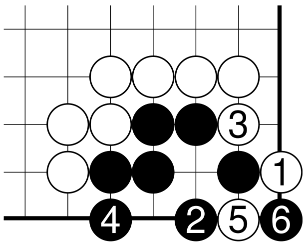


Schwarz lebt mit L+2

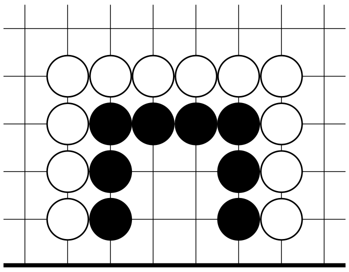


Weiß tötet

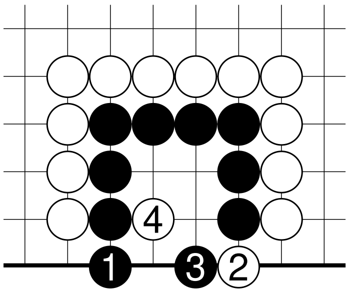
Weiß tötet, indem er ein L+1 androht. Versucht Schwarz mit ❷ eine Ecknotcherform zu bauen, ist ③ der vitale Punkt. Achtung, spielt Weiß sofort auf ⑤, kann Schwarz ein Ko erreichen.

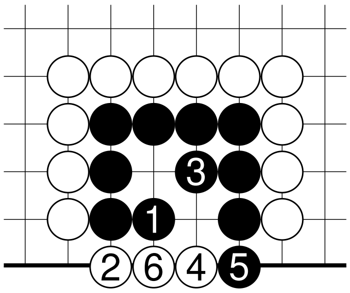


Tor-Gruppe



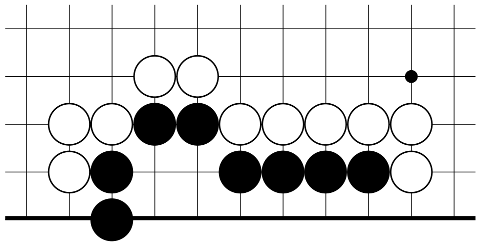
Die Torgruppe ist tot.

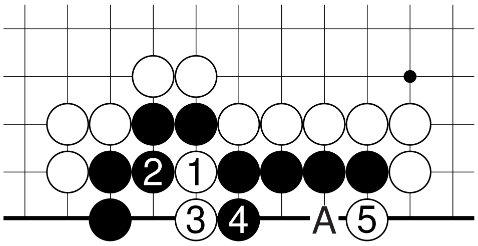




Tor mit einem Fuß ist unsettled, ist sie noch größer, lebt die Gruppe.

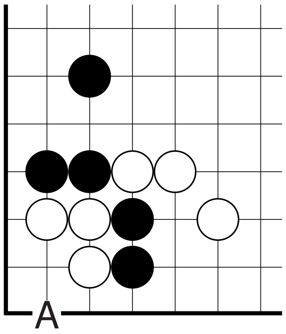
Eineinhalb Körbchen



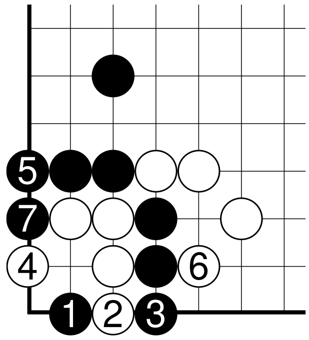


Hier profitiert Weiß von der Freiheitsnot von Schwarz, der sich nicht auf A annähern kann. Schlägt Schwarz die beiden Weißen, spielt Weiß selbst auf A, womit Schwarz nur ein Auge bleibt.

Drei-Eier-Tesuji

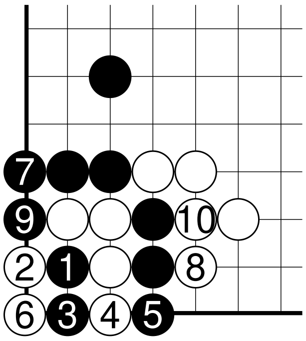


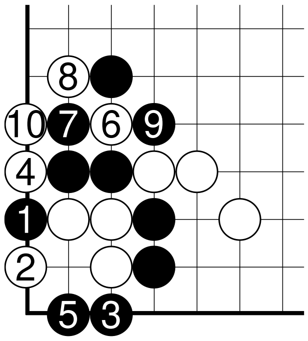
der richtige Punkt zum Fangen



erfolgloser Rettungsversuch

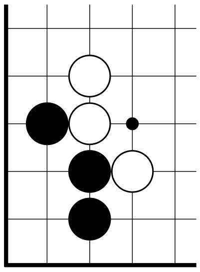
Obwohl Weiß in der Ecke steht, die normalerweise Augenraum verspricht, kann Schwarz mit einem Zug auf A, die Gruppe fangen. Wichtig ist es, den 1-2-Punkt zu wählen, der nahe der schwachen Gruppe ist, sonst ignoriert Weiß die Anbindungsandrohung, nimmt der schwachen Gruppe einfach eine Freiheit und gewinnt.
Das impliziert auch, dass nicht beide schwarzen Gruppen schwach sein dürfen.

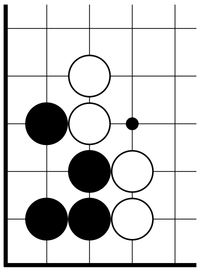




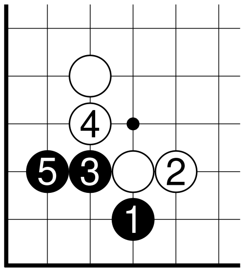
Andere Angriffsvarianten können zum Verlust, zumindest aber zu Komplikationen für Schwarz führen.

Tripoid-Gruppe

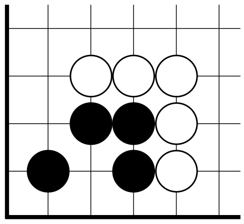




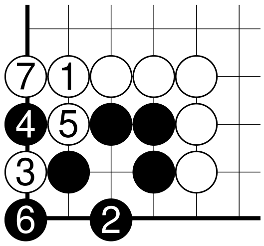
Die Tripoid-Gruppe ist lebendig. Sie entsteht häufig aus dem Angriff auf ein Shimari.



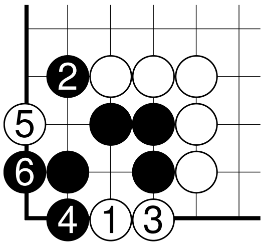
Tapsi-Gruppe



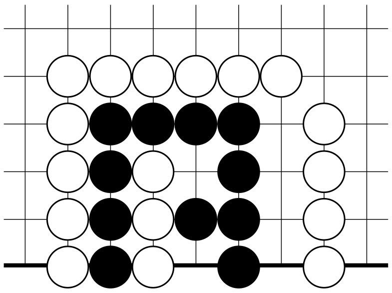
Die Tapsi-Gruppe ist lebendig. Hier zwei mögliche aber erfolglose Angriffsversuche von Weiß.



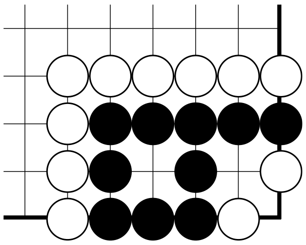
8 auf 3



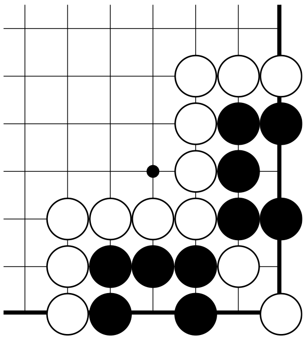
Seki



Typisches Seki – zwei Gruppen teilen sich zwei Innenfreiheiten, niemand von beiden hat ein Auge. Wer sich annähert stirbt. Außenfreiheiten spielen in diesem Fall keine Rolle.



Hier haben beide Gruppen ein Auge und teilen sich eine Freiheit. Wieder kann sich niemand annähern. Mit einer zusätzlichen Außenfreiheit könnte Schwarz Weiß töten.

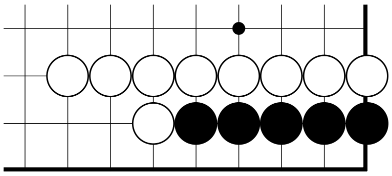


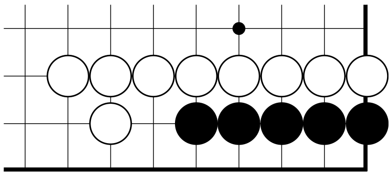
In diesem besonderen Fall überlebt Weiß ohne Augen, obwohl, die angrenzenden schwarzen Gruppen jeweils eins haben.

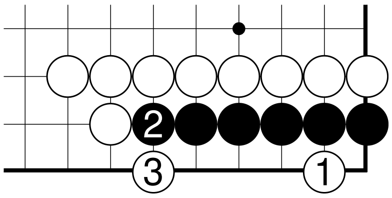
Eckserie 1

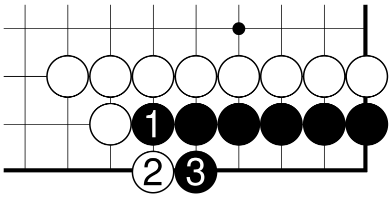
In vielen Problemen der Eckserie 1 spielen Hane, 2-1 eine wichtige Rolle. Leben läßt sich oft durch Spielen unter den Pseudonotchern – töten jedoch nicht.

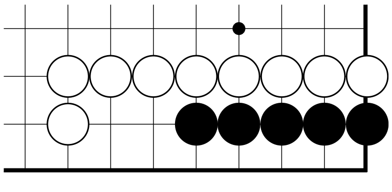
Fahnen

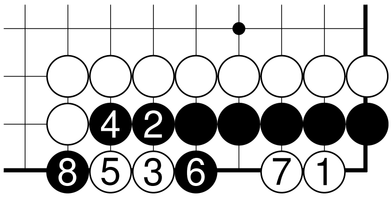


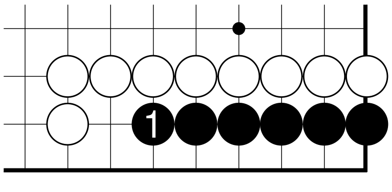


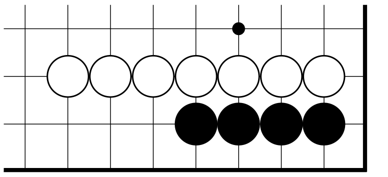


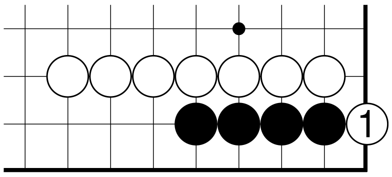


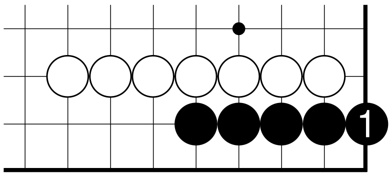




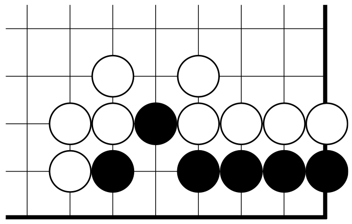


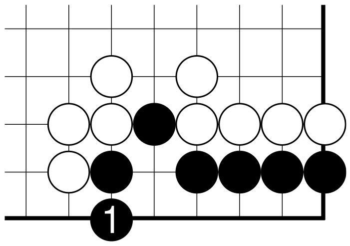


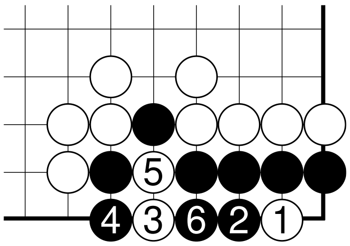




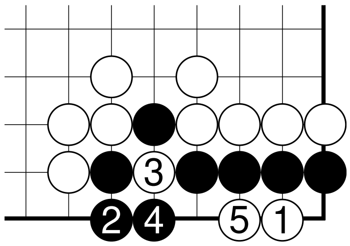
Pseudo-Notcher

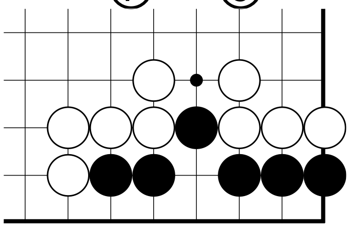


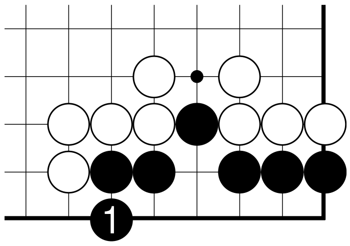


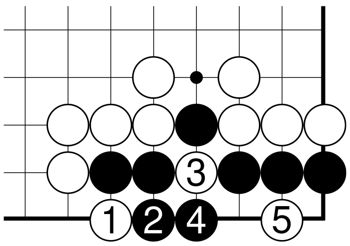


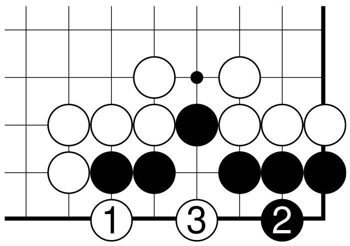
⑦ auf ⑤

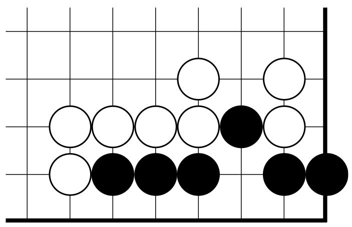


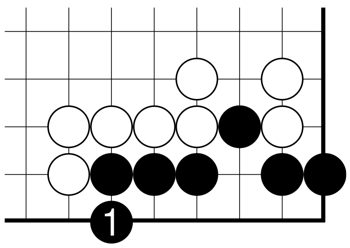


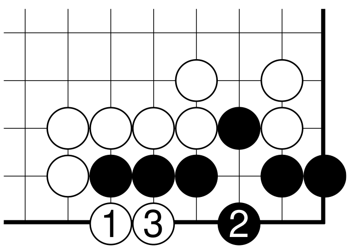


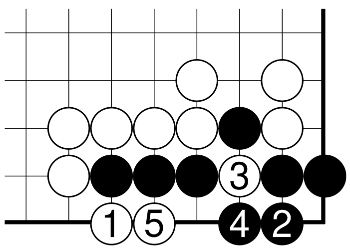


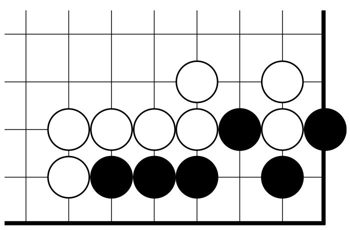


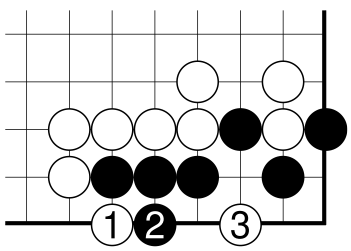


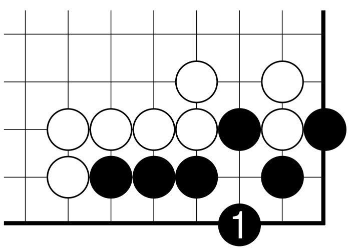




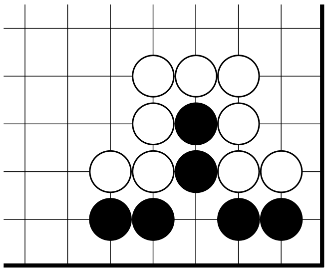




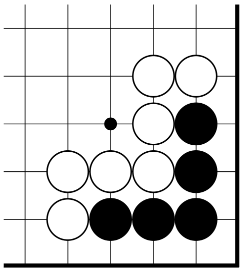


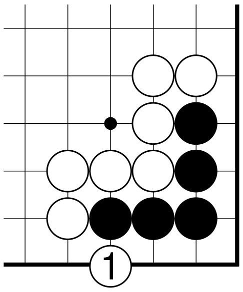


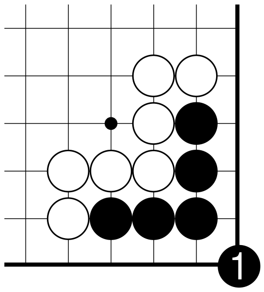
Minikamm?? hier fehlen noch weiße Steine.

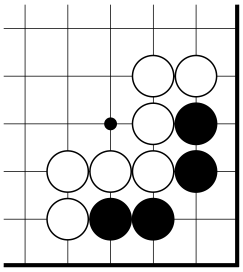


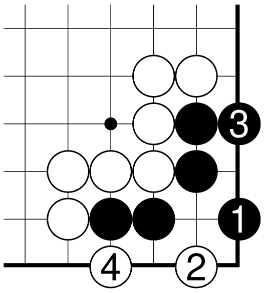
Spiegelfünf



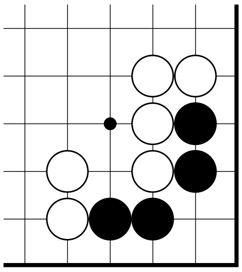


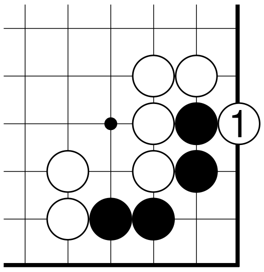


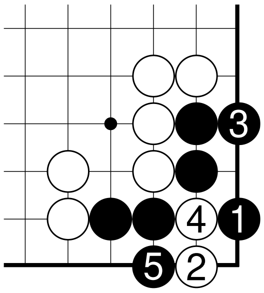


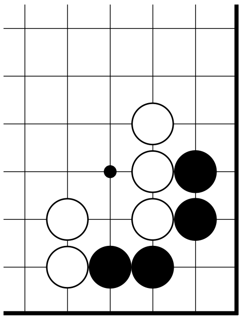


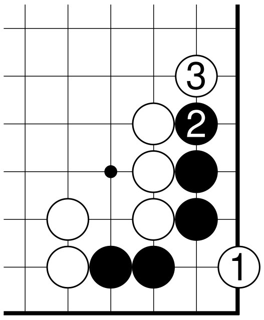
ist tot!

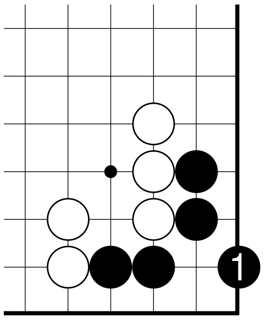




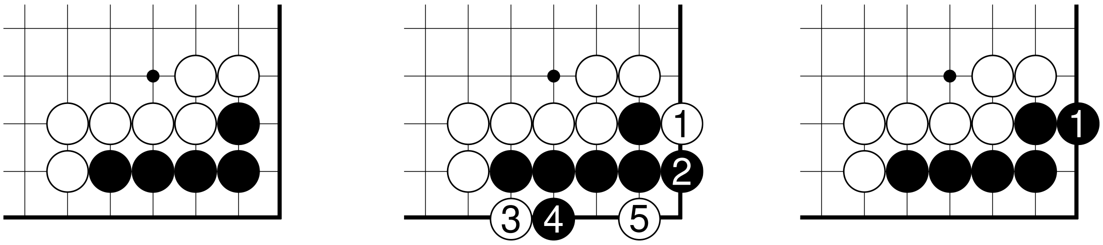


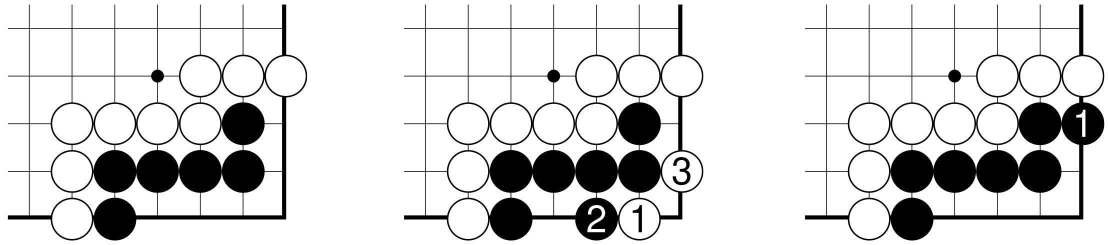


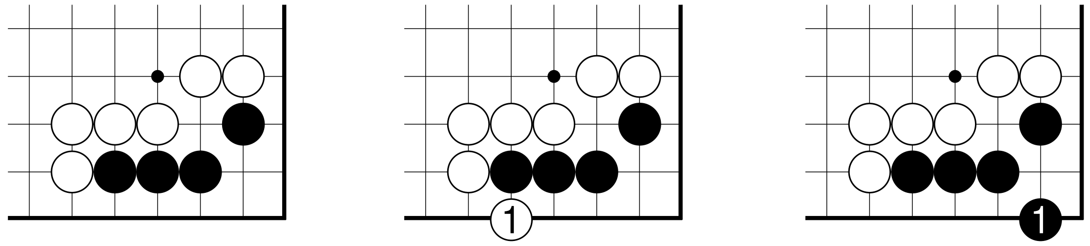


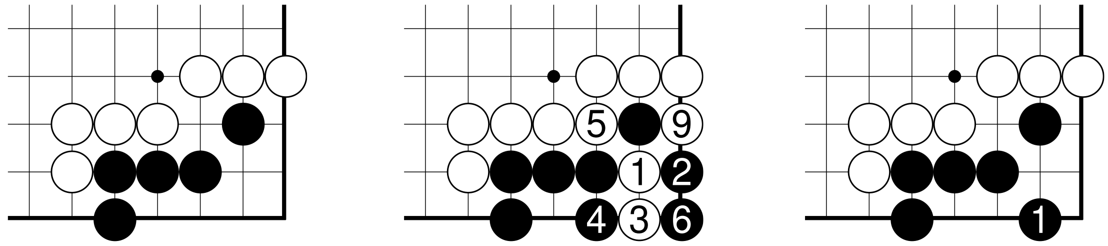


7 Zwerge

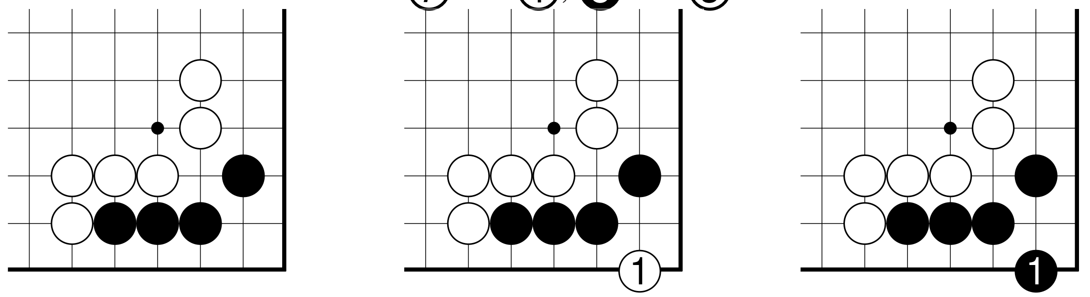


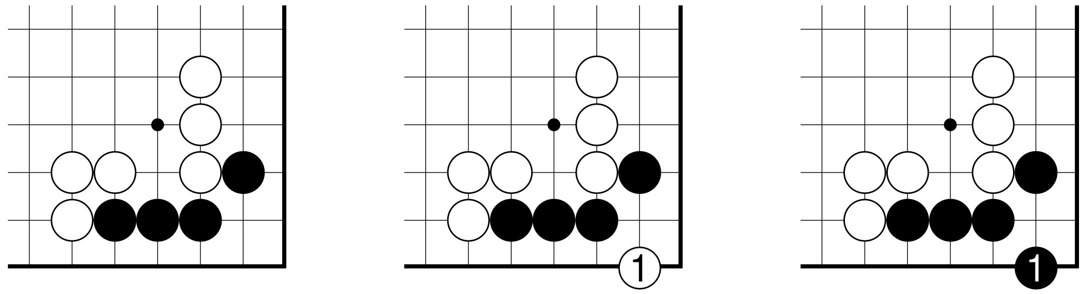


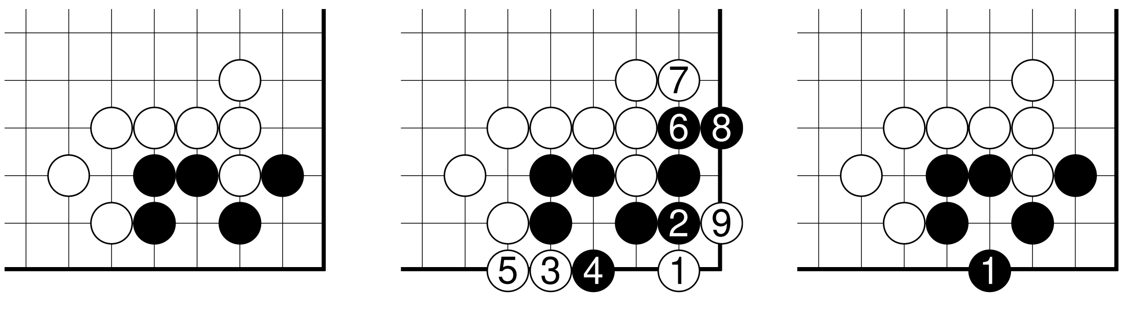




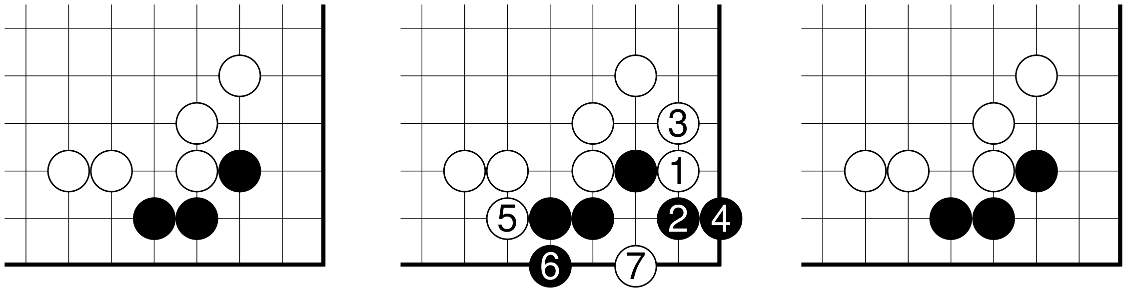
⑦ auf ①, ❽ auf ③



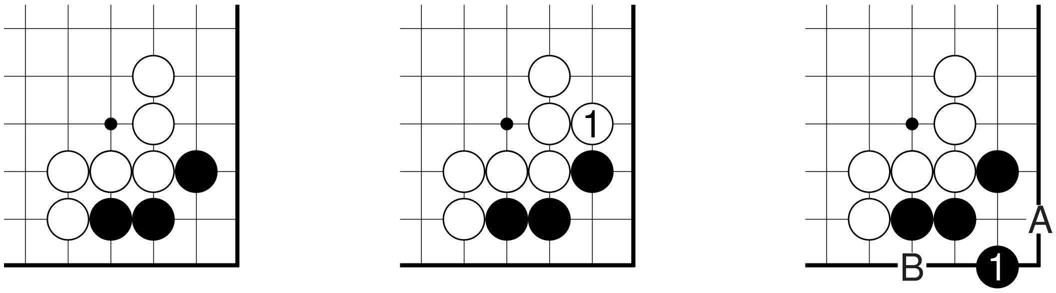




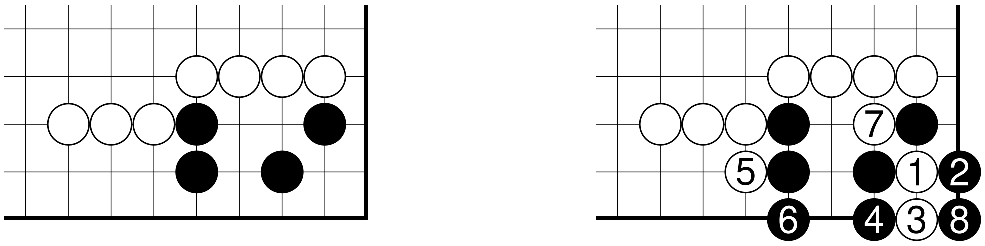
Hoher Pseudo-Tripoid



Tiefer Pseudo-Tripod

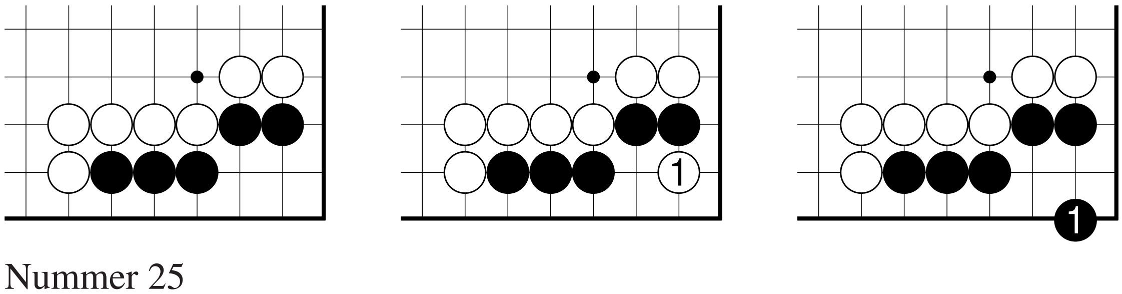


Topsi

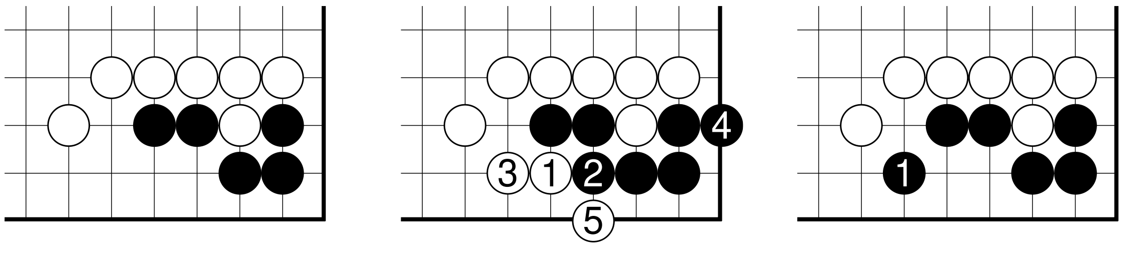


lebt

3/4 Körbchen

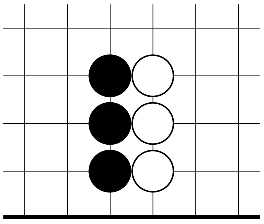


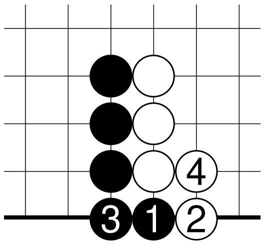
Nummer 25



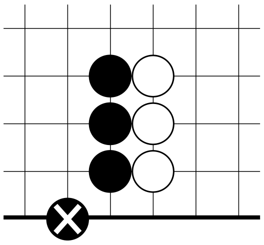
Endspiel

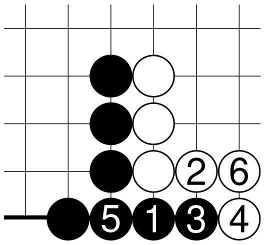
Das Vierer-Endspiel



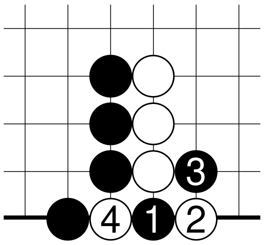


Das Sechser-Endspiel



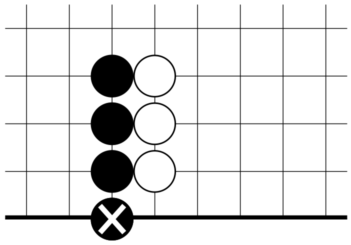


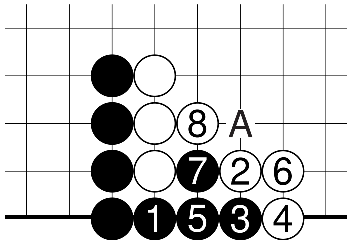
Das Sechserendspiel ist eine Variation des Vierer-Endspiels. Der entscheidende Unterschied ist der markierte Stein.
Sollte Weiß wie im Vierer-Endspiel den Hane-Zug sofort blocken, kann Schwarz ein Ko erzwingen, das nachteilig für Weiß ist.



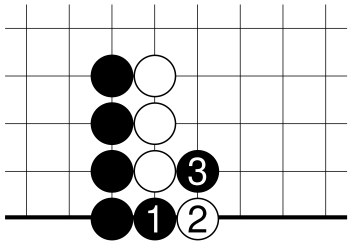
Schlägt Schwarz 4 nach einer beantworteten Ko-Drohung, steht 2 auf Atari und es droht ein tiefes Eindringen in das weiße Gebiet.

Das Blocker-Endspiel

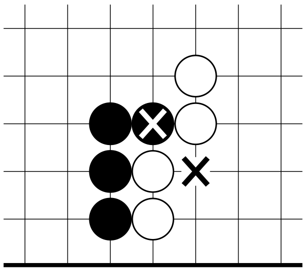


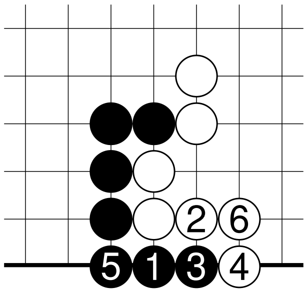


Im Gegensatz zum Sechser-Endspiel, kann Weiß aufgrund der anderen Position des markierten Steins mit direktem Blocken nicht einmal mehr ein Ko erreichen (siehe unten). Es bleibt nur die Möglichkeit der Schadensbegrenzung auf 2. Zusätzlich bleibt eine Schwäche auf A.

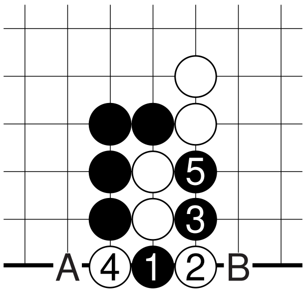


Das Körbchen-Endspiel





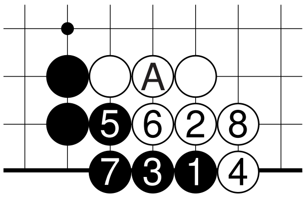
Ebenfalls eine Variante des Vierer-Endspiels. Entscheidend ist hier der markierte Schnitt, denn der verhindert wieder, dass Weiß das Hane direkt blocken kann. Diesmal droht das sofortige Fangen von Steinen

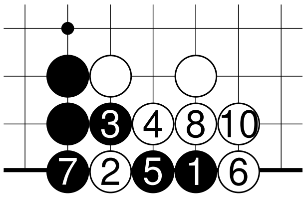


6 auf 1

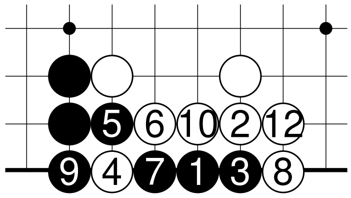
Schwarz kann nun auf A oder B die weißen Steine fangen.

Affensprung



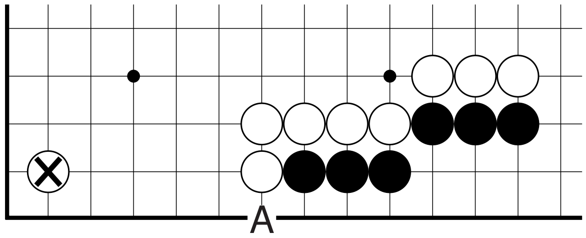


❾ auf ②

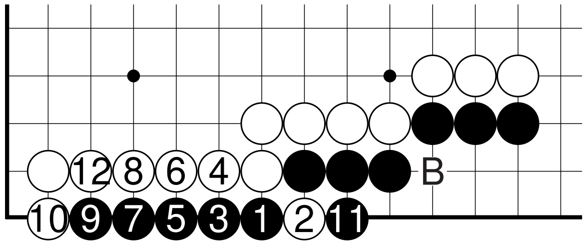


⓫ auf ④

Der Rattenschwanz



In dieser Situation kann Schwarz nicht auf A spielen, da Weiß einwerfen und Schwarz nicht einfach weiter das Gebiet zerstören kann. Wichtig ist hierbei der markierte Weiße Stein! Befindet sich kein weißer Hilfsstein auf der 2. Linie, bleibt Weiß nur das normale Viererendspiel.



Ignoriert Schwarz den Einwerfer und läuft weiter, fehlt ihm nach (10) eine Freiheit und er muss den Weißen endlich fangen. Nach (12) kann Schwarz den Rattenschwanz aber wegen des Schnitts auf B nicht anbinden.