

Gestaffelte Go-Probleme für Einsteiger

Band Eins

Einführende Probleme

30 Kyu bis 25 Kyu

von Kano Yoshinori, 9 Dan

Vorwort

Diese Sammlung von Problemen richtet sich an Spieler, die gerade die Go-Regeln lernen. Sie decken alle Phasen des Spiels ab, von der Eröffnung bis zum Endspiel; das dritte Kapitel ist Leben-und-Tod-Problemen gewidmet.

Es wird vorausgesetzt, dass die Leser ein gutes Anfängerbuch über Go studieren, z.B. *Das Go-Spiel, Eine Einführung in das asiatische Brettspiel*. Zum Nachschlagen ist eine knappe Zusammenfassung der Regeln hier mit angegeben.

Ich hoffe, dass die Leser durch das Studium und das Lösen der Probleme in diesen vier Bänden ein solides Fundament für ihre weiteren Fortschritte legen.

März 1985

Kano Yoshinori, 9 Dan

Wie man Go spielt

Go wird normalerweise auf einem 19x19-Raster oder –Brett gespielt. Das ergibt 361 Schnittpunkte, auf welche die Steine gesetzt werden. Diagramm 1 zeigt das leere Brett. Man beachte die neun markierten Punkte auf dem Brett. Diese Punkte werden als "Stern-Punkte" (jap. Hoshi) bezeichnet. Sie dienen sowohl als Bezugspunkte als auch als Markierungen, auf die in Vorgabepartien Steine gesetzt werden.

Obwohl die meisten Go-Partien auf einem 19x19-Brett gespielt werden, erlernen Anfänger das Spiel oft auf einem 9x9-Brett mit 81 Schnittpunkten. Nach einigen Spielen gehen sie hoch zum 13x13-Brett, dann steigen sie zum Standard-19x19-Brett auf.

Ein Standard-Go-Set umfasst 361 Steine: 181 schwarze Steine und 180 weiße. Sie befinden sich in Behältern, die man Dosen nennt.

Um Go zu spielen, muss man nur einige wenige einfache Regeln lernen. Wir werden zuerst mit sieben Hauptregeln beginnen.

Allgemeine Regeln

1. Go wird zu zweit gespielt
2. Eine Seite spielt mit den schwarzen Steinen, die andere Seite mit den weißen. Die Spieler spielen jeweils abwechselnd einen Zug.
3. Ein Zug besteht darin, einen Stein auf einen Schnittpunkt auf dem Brett zu setzen. Steine können auch auf den Rand oder auf die Eckpunkte gesetzt werden.
4. Wenn ein Stein auf einen Schnittpunkt gesetzt ist, kann er nicht auf einen anderen Punkt bewegt werden.
5. Wenn die beiden Wettkämpfer eine unterschiedliche Spielstärke haben, setzt der schwächere Spieler extra Steine auf das Brett, um den Spielstärkeunterschied auszugleichen.
6. In einer Gleichaufpartie spielt immer die Seite zuerst, welche die schwarzen Steine führt. In Vorgabepartien spielt jedoch Weiß zuerst.
7. Das Ziel des Spieles ist es, mehr Gebiet zu machen als der Gegner.

Eine Beispielpartie

Um Dir zu zeigen, wie Go gespielt und das Ziel erreicht wird, stellen wir eine Partie auf einem 9x9-Brett vor. Denk' nicht zu viel darüber nach, warum die Züge gespielt werden, sondern konzentriere Dich darauf, wie Schwarz und Weiß Gebiet aufbauen.

Abbildung 1 (1-9). Schwarz spielt seinen ersten Zug auf dem Mittelpunkt und Weiß spielt 2. In der Abfolge bis Schwarz 9 hat Weiß die obere Seite als sein Gebiet abgesteckt und Schwarz Anspruch auf die untere angemeldet.

Abbildung 2 (10-27). Weiß 10 und 12 reduzieren die Größe des schwarzen Gebietes auf der unteren Seite. Vor dem Blocken auf 15 spielt Schwarz 13 und droht so in das weiße Gebiet oben einzubrechen. Weiß muss mit 14 verteidigen. Weiß dehnt sein Gebiet mit 16 und 18 wieder aus, während er das schwarze verkleinert. Schwarz 19

zwingt Weiß auf 20 zu verbinden. Nachdem Schwarz 27 gespielt hat, sind die Grenzen des schwarzen und weißen Gebietes festgelegt und die Partie ist vorbei.

Abbildung 3 zeigt das Ergebnis. Weiß hat die Kontrolle über 23 Schnittpunkte übernommen und Schwarz über 31. Daher gewinnt Schwarz mit 8 Punkten.

Vier technische Regeln

1. Steine fangen

Ein Stein kann gefangen werden, wenn alle Linien die zu angrenzenden Schnittpunkten führen durch gegnerische Steine blockiert sind. Wenn Schwarz in Diagramm 2 auf 1 in einer der drei Stellungen spielt, wird der weiße Steine gefangen und vom Brett genommen. Steine die bedroht sind geschlagen zu werden, werden als im "Atari" bezeichnet.

Diese Regel gilt auch für Gruppen von zwei oder mehr Steinen. Schwarz kann zum Beispiel drei Steine fangen und sie vom Brett nehmen, indem er in Diagramm 3 unten rechts auf 1 spielt. Schwarz 1 oben links fängt ebenfalls vier Steine.

In der vorigen Beispielpartie sind keine Gefangenen gemacht worden, aber es gab einige Drohungen zu fangen. Wenn zum Beispiel in Abbildung 2 Schwarz auf 17 spielt, verteidigt Weiß auf 18. Wenn Weiß Schwarz 17 ignoriert hätte (den markierten Steine in Diagramm 4), könnte Schwarz mit 1 in Diagramm 4 Atari auf den markierten Stein geben. Weiß könnte ebenfalls mit 2 Atari geben, aber Schwarz würde mit 3 fangen.

Angenommen Weiß versucht zu entkommen, indem er mit 2 in Diagramm 5 streckt. Schwarz verfolgt ihn, indem er mit 3 ein weiteres Atari gibt. Weiß setzt sein Bemühen zu entkommen fort, indem er auf 4 kriecht. Obwohl dieser Zug Atari gibt, ist Weiß selbst nicht aus dem Atari gekommen und Schwarz fängt drei weiße Steine mit 5.

Nun zu Schwarz 19 in Abbildung 2 (der markierte Stein in Diagramm 6). Wir haben gesagt, dass dieser Zug Weiß dazu zwingt, auf 20 zu verteidigen. Was passiert, wenn er nicht verteidigt? Schwarz wird mit 1 in Diagramm 6 Atari auf zwei Steine geben. Es gibt keinen Fluchtweg, daher muss Weiß mit 2 Atari geben und Schwarz fängt zwei Steine mit 3.

Was ist mit Weiß 22 und 24 in Abbildung 2? Diese beiden Züge sind Atari, und Schwarz verteidigt sich gegen das Fangen indem er auf 23 beziehungsweise 25 verbindet.

Man beachte, dass das Verteidigen gegen ein Atari nicht zwingend notwendig oder vorgeschrieben ist. Es gibt viele Stellungen, in denen der beste Zug nicht darin besteht zu verteidigen.

2. Selbstmord ist verboten

Obwohl man seinen Zug machen kann, wohin man will, gibt es zwei Einschränkungen. Die erste ist das Verbot des Selbstmordes. In den vier Stellungen die in Diagramm 7 gezeigt werden, sind Weiß 1 jeweils verbotene Züge. Das heißt, es ist Weiß nicht erlaubt, auf diese vier Punkte zu spielen, weil er seine Steine in

Atari setzt und sie vom Brett genommen werden würden. Man beachte jedoch, dass es keine Einschränkungen für Schwarz gibt, auf diese Punkte zu spielen.

Die Züge Schwarz 1 in Diagramm 8 mögen so wie die in Diagramm 7 verboten scheinen, doch obwohl es so scheint, als ob Schwarz auf verbotene Punkte spielte, fängt er Steine, daher sind diese Züge nicht verboten. Mit anderen Worten, Steine fangen hat Vorrang vor verbotenen Zügen.

3. Ko

In der Stellung in Diagramm 9 fängt Schwarz einen Stein mit 1. Das Ergebnis ist in Diagramm 10 dargestellt. Man könnte meinen, dass Weiß mit 1 in Diagramm 11 zurückschlagen könnte, aber die Stellung in Diagramm 12 ist die selbe wie in Diagramm 9. Wenn es Schwarz gestattet wäre, wieder zurückzuschlagen, könnte sich eine endlose Wiederholung des Schlagens-Zurückschlagens ergeben, wenn beide Seiten sich weigern aufzuhören. Diese Art von Situation nennt man ein Ko.

Um dies zu verhindern, ist die folgende Sonderregel eingeführt worden:

*Wenn eine Seite einen Stein in einem Ko schlägt,
kann die andere Seite nicht im nächsten Zug zurückschlagen.*

Eine andere Formulierung dieser Regel ist:

Kein Zug ist erlaubt, der eine vorangegangene Stellung auf dem Brett wiederholt.

Das nächste Beispiel auf einem 13x13-Brett zeigt, wie ein Ko in einer Partie auftritt.

Abbildung 4 (1-14). Schwarz steckt mit 1 und 3 die obere Seite ab, während Weiß mit 2 und 4 unten spielt. Die Partie wird bis Schwarz 13 fortgesetzt, worauf Weiß den Stein 7 mit Zug 14 schlägt und den Ko-Kampf beginnt.

Abbildung 5 (15-17). Wegen der Ko-Regel, kann Schwarz nicht unmittelbar den Stein auf 14 fangen. Daher spielt er mit 15 woanders und droht die weißen Steine unten links zu trennen. Weiß verteidigt mit 16 und Schwarz kann mit 17 das Ko schlagen.

Abbildung 6 (18-20). Jetzt ist Weiß dran, eine Ko-Drohung zu spielen. Er legt auf 18 an. Schwarz schlägt mit 19 und beendet das Ko, dafür übernimmt Weiß mit 20 oben die Initiative.

Abbildung 7 (15-17). Anstelle von 16 in Abbildung 5, hätte Weiß sich entscheiden können, das Ko mit der Verbindung auf 16 zu beenden. In diesem Fall würde Schwarz die weißen Steine links voneinander trennen, indem er auf 17 spielt. Unabhängig vom strategischen Wert dieser Züge zeigt diese Partie wie ein Ko ausgefochten wird.

4. Das Ende der Partie

Die Partie ist vorbei, wenn es keine lohnenswerten Züge mehr zu setzen gibt. Dieser Zustand ist in Diagramm 13 erreicht. Vier Dinge müssen jetzt getan werden.

- A. Beide Seiten müssen sich zuerst darauf verständigen, dass die Partie vorbei ist.
- B. Die neutralen Punkte müssen besetzt und die Schwachstellen im eigenen Gebiet gedeckt werden.

C. Die toten Steine werden vom Brett entfernt und in das gegnerische Gebiet gesetzt.

D. Der Umfang des Gebietes, das jede Seite hat, wird gezählt.

In Diagramm 13 sind die neutralen Punkte mit einem X markiert. Da sie keinen Wert haben, spielt es keine Rolle, welche Seite sie spielt, aber es ist gebräuchlich, dass die Spieler sich abwechseln, um sie zu füllen, so wie es in Diagramm 14 gemacht wird. Keine Seite hat irgendwelche Schwachstellen, daher sind keine Deckungszüge notwendig.

Es gibt drei tote weiße Steine und drei tote schwarze. Diese Steine haben keine Möglichkeit zwei Augen zu machen, daher werden sie vom Brett entfernt. Weiß entfernt die drei schwarzen Steine in der oberen linken Ecke in Diagramm 13 und setzt sie in das schwarze Gebiet oben rechts in Diagramm 14 (die drei markierten schwarzen Steine). Schwarz entfernt seinerseits die drei weißen Steine unten links in Diagramm 13 und setzt sie in das weiße Gebiet unten rechts in Diagramm 14 (die drei markierten weißen Steine). Jetzt wird das Gebiet gezählt.

Schwarz hat 20 Punkte unten links und 19 Punkte oben rechts, zusammen 39 Punkte.

Weiß hat 16 Punkte unten rechts und 22 Punkte oben links, zusammen 38 Punkte.

Schwarz gewinnt mit einem Punkt.

Das ist alles was man wissen muss, um anzufangen, Go zu spielen.

Lebende Gruppen

Gibt es Steine, die vollständig eingeschlossen sind, und dennoch am Leben sind? Wenn Du die Selbstmordregel verstehst, solltest Du in der Lage sein, diese Frage zu beantworten.

In Diagramm 1 gibt es drei schwarze Gruppe, die niemals gefangen werden können. In der Gruppe unten kann Weiß niemals auf die Punkte A oder B spielen, weil er Selbstmord begehen würde. Also werden die zwei inneren Augen auf A und B immer erhalten bleiben, selbst wenn alle äußeren Freiheiten dieser schwarzen Gruppe besetzt werden, daher kann Schwarz niemals gefangen werden. Aus dem selben Grund sind die schwarze Gruppe in der oberen linken Ecke und die am rechten Rand ebenfalls immun gegen Fangen.

Die Punkte A und B heißen Augen. Wenn eine Gruppe Augen an mindestens zwei getrennten Stellen hat, wird die Gruppe als "lebendig" bezeichnet. Es ist egal, wo diese Augen sind: in der Mitte, am Rand oder in der Ecke.

Wie bereits erläutert, ist es unmöglich die schwarze Gruppe rechts in Diagramm 2 zu fangen, obwohl sie vollständig eingeschlossen ist, jedoch die schwarze Gruppe links ist tot; das liegt daran, dass Weiß sie fangen kann, indem er auf 1 in Diagramm 3 spielt. Wenn Schwarz auf 2 schlägt, bleibt er mit nur einer Freiheit zurück. Weiß spielt erneut innen auf 1 und schlägt die schwarzen Steine. Man könnte meinen, Schwarz hätte zwei Augen, aber es handelt sich nur um ein zwei Punkte großes Auge und nicht um zwei getrennte Augen.

Unechte Augen

Die schwarzen Steine unten in Diagramm 4 sind tot, da sie nur ein echtes Auge haben. Sie haben natürlich ein zwei Punkte großes Auge in der Ecke, das in der Tat ein echtes Auge ist, aber das Auge auf A, selbst wenn es wie ein Auge aussieht, ist ein "unechtes Auge". Wenn Weiß die beiden Freiheiten der Gruppe aus drei Steinen besetzt, die den Punkt A umschließen, steht Schwarz im Atari und muss sich verteidigen, indem er auf A verbindet. Das einzige schwarze Auge ist das zwei Punkte große Auge in der Ecke.

Bei der Gruppe oben sind die Punkte A und B ebenfalls unechte Augen. Schwarz kann dazu gezwungen werden, auf diese Punkte zu spielen, so dass seine Gruppe mit nur einem Auge zurückbleibt und tot ist.

Seki

Schau auf die Stellung in Diagramm 5. Die Gruppe aus vier schwarzen Steinen und die Gruppe aus drei weißen Steinen in der Mitte haben keine Augen. Jedoch sind beide Gruppen lebendig, da keine Seite die andere in Atari stellen kann. Wenn zum Beispiel Weiß die schwarzen Steine angreift, indem er auf 1 in Diagramm 6 spielt, stellt er sich selbst in Atari und Schwarz schlägt die vier weißen Steine mit 2. Wenn andererseits Schwarz auf 1 spielt, schlägt Weiß fünf schwarze Steine indem er auf 2 spielt. Wie man sieht, kann keine Seite spielen ohne einen Verlust zu erleiden, daher

bleiben die Steine am Ende der Partie auf dem Brett. Diese Art von Stellung heißt *Seki*.

Eine notwendige Bedingung damit ein Seki besteht ist, dass alle Steine lebendig sind, welche die Steine im Seki umschließen.

Die zwei Punkte zwischen den Gruppen im Seki werden nicht als Gebiet gezählt.

In dem Seki in Diagramm 7 haben sowohl die schwarze als auch die weiße Gruppe ein Auge, aber es gibt einen weißen Stein im schwarzen Auge. Am Ende der Partie wird Schwarz bevor er passt diesen Stein schlagen, dabei gewinnt er einen Punkt. Das jeweilige Auge der beiden Gruppen in dem Seki wird jedoch nicht als Gebiet gezählt.

Nakade (tote Form)

Wenn eine Gruppe deiner Steine eingeschlossen ist, kommt es oft vor, dass dein Gegner einen Stein in das Innere des Augenraums setzt und diesen damit auf ein Auge reduziert. Diese Art von Zug heißt *Nakade*.

Die drei Stellungen in Diagramm 8 sind Beispiele für einen Augenraum mit drei Punkten: in der Ecke, in der Mitte und am Rand. Weiß kann jede dieser Gruppen töten, indem er auf den Punkt A spielt. Diese Züge sind Beispiele für Nakade. Andererseits kann Schwarz in jeder dieser Stellungen zwei Augen machen und leben indem er auf A spielt.

Es gibt viele Varianten von Augenraum. Sie tauchen in allen Größen und Formen auf. Manche von ihnen können mit Nakade-Zügen auf ein Auge reduziert werden, andere nicht. Du findest viele Beispiele unter den Problemen in diesem Buch.

Vorgabe

Wenn es einen Spielstärkeunterschied zwischen den beiden Spielern gibt, nimmt der schwächere Spieler Vorgaben und setzt Steine auf die festgelegten Punkte um die Differenz auszugleichen. Die Vorgaben reichen von neun bis zwei Steine. Diagramm 9 zeigt die Reihenfolge, in der die Steine für eine Partie mit neuen Vorgaben gesetzt werden. Bei acht Vorgaben setzt Schwarz den Stein 9 nicht auf das Brett. Bei sieben Vorgaben wird Schwarz 7 auf dem Mittelpunkt gesetzt. Bei einer Partie mit sechs Vorgaben setzt Schwarz schließlich nur die Steine von 1 bis 6.

Die Stellung für fünf bis zwei Steine Vorgabe ist in Diagramm 10 dargestellt.

Komi

Da Schwarz zuerst zieht, hat er einen Vorteil. Um die Partie zu einem gerechten Wettstreit zu machen, gibt Schwarz vor Beginn der Partie eine Anzahl von Gebietspunkten an Weiß ab. Wenn der Spielstand ermittelt wird, werden diese Punkte vom schwarzen Spielergebnis abgezogen. Dieser Ausgleich heißt *Komi*. Das normalerweise an Weiß gegebene Komi beträgt $5 \frac{1}{2}$ Punkte. (Anmerkung: Heute wird in Japan und Deutschland allgemein mit $6 \frac{1}{2}$ Komi gespielt, in einigen Ländern wird sogar mit $7 \frac{1}{2}$ Komi gespielt, Stand 2007). Obwohl halbe Punkte in

tatsächlichen Spielen nicht vorkommen, ist es eine Regelung, die bei Turnierpartien benutzt wird, um sicherzustellen, dass kein Unentschieden auftritt.

Weitere Bücher um das Go-Studium fortzusetzen

Dies war eine kurze Einführung in Go. Es wird empfohlen eine ausführlicherer Darstellung der Regeln zu lesen. Das Buch, das wir empfehlen, ist: *Das Go-Spiel, Eine Einführung in das asiatische Brettspiel* von Jörg Digulla, Alfred Ebert, Andreas Fecke und Horst Timm, das beim Hebsacker Verlag erhältlich ist.

Wörterbuch

Atari – Die Drohung im nächsten Zug zu schlagen

Dame – Neutrale Punkte von denen weder Schwarz noch Weiß einen Vorteil haben

Dan – Ein Grad, der Spielern zugeordnet wird, um ihre Stärke anzuzeigen. Wenn die Stärke eines Spieler ansteigt, nachdem er den Grad 1ster Kyu erreicht hat, wird er zum Amateur 1ster Dan befördert und, wenn er stärker wird, steigt der Zahlenwert seines Dan-Titels. Der höchste Amateur-Dan-Grad ist normalerweise 6 Dan. Die Profi-Dan-Grade starten bei 1ster Dan und gehen bis zum 9ten Dan, welcher der höchste erreichbare Grad ist. Ein 1ster Profi-Dan ist etwa zwei Steine stärker als ein 6ster Amateur-Dan. Siehe *Kyu*

Doppel-Atari - zwei verschiedene Gruppen gleichzeitig auf Atari setzen

Auge – Ein Punkt, der von Steinen einer Farbe umschlossen ist.

Ko – Eine Form, in der dein Stein geschlagen wird, es aber verboten ist, den schlagenden Stein zurückzuschlagen, selbst wenn du alle seine Freiheiten besetzen kannst.

Kyu – Ein Grad, der Spielern zugeordnet wird, um ihre Stärke anzuzeigen. Anfänger werden willkürlich als 35 Kyu eingestuft, und in dem Maße, wie sie stärker werden, sinkt der Zahlenwert ihres Kyu. Zum Beispiel ist ein 15 Kyu stärker als ein 20 Kyu. Siehe *Dan*.

Oiotoshi – Ein Zug, der in einer Art und Weise Atari auf eine Gruppe von Steinen gibt, dass unabhängig davon, wie man sie verteidigt, die Gruppe danach immer noch im Atari steht.

Seki – Eine Pattsituation zwischen gegnerischen Gruppen. Wenn eine Seite versucht die Gruppe der anderen Seite anzugreifen, gerät die eigene Gruppe in Atari und wird geschlagen. Daher kann keine Seite die Andere angreifen oder auf Atari stellen.

Mausefalle – (eng: snapback) Eine Taktik, in der ein Stein als Opfer angeboten wird. Wenn er genommen wird, werden die schlagenden Steine im Gegenzug geschlagen.

Teil Eins

Probleme

I Einführende Probleme

Level Eins

Abschnitt 1. Wie man Steine fängt

Problem 1. Schwarz am Zug.

- | | |
|---------------------|--|
| | Wie spielt Schwarz, um einen weißen Stein zu fangen? |
| 2. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, um einen weißen Stein zu fangen? |
| 3. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, um einen weißen Stein zu fangen? |
| 4. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen? |
| 5. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen? |
| 6. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen? |
| 7. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen? |
| 8. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz ein paar weiße Steine fangen? |
| 9. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz drei weiße Steine fangen? |
| 10. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz ein paar weiße Steine fangen? |
| 11. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz ein paar weiße Steine fangen? |
| 12. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz einen weißen Stein fangen? |
| 13. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz ein paar weiße Steine fangen? |
| 14. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz ein paar weiße Steine fangen? |

Abschnitt 2. Wie man gefährdete Steine rettet

- | | |
|---------------------|---|
| 15. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz seine gefährdeten Steine retten? |
| 16. Schwarz am Zug. | Ein schwarzer Stein ist im Begriff geschlagen zu werden. Wie kann Schwarz ihn retten? |
| 17. Schwarz am Zug. | Zwei schwarze Steine sind in Gefahr. Wie kann Schwarz sie retten? |
| 18. Schwarz am Zug. | Ein schwarzer Stein ist im Begriff geschlagen zu werden. Wie kann Schwarz ihn retten? |
| 19. Schwarz am Zug. | Drei schwarze Steine sind in Gefahr. Wie kann Schwarz sie retten? |
| 20. Schwarz am Zug. | Schwarz will seine zwei Steine nicht verlieren. Wie kann Schwarz sie retten? |
| 21. Schwarz am Zug. | Wie kann Schwarz spielen, um seine drei gefährdeten Steine zu retten? |
| 22. Weiß am Zug. | Schwarz hat auf 1 gespielt. Gibt es einen Weg für Weiß seine zwei Steine zu retten? |

Abschnitt 3. Atari erkennen

- | | |
|---------------------|--|
| 23. Schwarz am Zug. | Wie sollte Schwarz Atari auf die zwei weißen Steine am Rand geben? (Atari – Angriff, d.h. ein Zug der droht im nächsten Zug zu schlagen) |
|---------------------|--|

24. *Schwarz am Zug.* Von welcher Richtung sollte Schwarz Atari auf den weißen Stein in der Mitte geben?
25. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die drei weißen Steine geben?
26. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die vier weißen Steine geben?
27. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die drei weißen Steine geben?
28. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf den einzelnen weißen Stein geben?
29. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz Doppel-Atari geben? (Doppel-Atari – Atari auf zwei Steine gleichzeitig)
30. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz Doppel-Atari geben?

Abschnitt 4. Steine verbinden und trennen

31. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
32. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um alle seine Steine zu verbinden?
33. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz die zwei Gruppen von weißen Steinen getrennt halten?
34. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 reagieren?

Abschnitt 5. Ko

35. *Schwarz am Zug.* Weiß spielt mit 1 ein Doppel-Atari. Wie sollte Schwarz antworten?
36. *Schwarz am Zug.* Weiß 1 schlägt einen schwarzen Stein im Ko. Wie sollte Schwarz antworten? (Ko – Eine Form, in der dein Stein geschlagen wird, es aber verboten ist, den schlagenden Stein zurückzuschlagen, selbst wenn du alle seine Freiheiten besetzen kannst.)
37. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 reagieren?
38. *Schwarz am Zug.* Was ist Schwarz' bester Zug?

Abschnitt 6. Treppen

39. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz die fünf weißen Steine fangen?
40. *Weiß am Zug.* Schwarz spielt mit 1 ein Doppel-Atari. Wie sollte Weiß reagieren?

Abschnitt 7. Lebende und tote Gruppen

41. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz seine sieben Steine zum Leben bringen? (Eine Gruppe von Steinen wird lebendig genannt, wenn sie zwei "Augen" machen kann. Solche Steine können niemals gefangen werden. Eine Gruppe von Steinen wird tot genannt, wenn sie keine zwei Augen

machen kann. Solche Steine werden am Ende als Gefangene vom Brett genommen.)

42. *Schwarz am Zug.* Wo spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
43. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz spielen, um seinen acht Steinen eine lebendige Form zu geben?
44. *Schwarz am Zug.* Wie tötet Schwarz alle weißen Steine?
45. *Weiß am Zug.* Wie spielt Weiß, um seinen Steinen oben und unten Leben zu geben?
46. *Lebendig oder tot?* Was ist mit der weißen Gruppe in der Mitte? Ist sie lebendig oder tot?

Abschnitt 8. Wie man in der Eröffnung spielt

47. *Weiß am Zug.* Wo will Weiß spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort)
48. *Schwarz am Zug.* Wo will Schwarz spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort)
49. *Weiß am Zug.* Wie beantwortet Weiß Schwarz 1?
50. *Schwarz am Zug.* Weiß 1 ist ein schlechter Zug, aber wie soll Schwarz reagieren?

Abschnitt 9. Endspiel und andere Züge

51. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, nachdem Weiß mit 1 zwei Steine genommen hat?
52. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, nachdem Weiß mit 1 einen Stein geschlagen hat?
53. *Zulässige Züge?* Kann Schwarz oben und unten auf 1 spielen?
54. *Zulässiger Zug?* Wie ist es hier? Kann Schwarz auf 1 spielen?
55. *Entfernen vom Brett?* Kann Schwarz die weißen Steine in den Stellungen oben und unten vom Brett nehmen, nachdem er auf 1 gespielt hat?
56. *Dame Punkte* Die Partie ist vorbei, aber es sind immer noch *Dame Punkte* übrig. Wo sind sie? (*Dame* – Neutrale Punkte von denen weder Schwarz noch Weiß einen Vorteil haben)
57. *Gebiet zählen!* Es sind keine Steine geschlagen worden. Wer gewinnt und mit wie vielen Punkten?
58. *Die letzten Deckungszüge* Sowohl Schwarz als auch Weiß müssen Deckungszüge in ihr eigenes Gebiet machen, bevor die letzten neutralen Punkte gespielt werden können. Wo sind diese Züge?
59. *Tote Steine* Es gibt fünf tote weiße Steine in dem schwarzen Gebiet und zwei tote schwarze Steine in dem weißen Gebiet. Welche sind es?
60. *Schwarz am Zug* Wo ist der letzte gewinnbringende Zug?

II Einführende Probleme Level Zwei

Abschnitt 1. Wie man Steine fängt

61. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen, um Weiß zu fangen?
62. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen, um zwei weiße Steine zu fangen?
63. *Weiß am Zug.* Welchen schwarzen Stein sollte Weiß nehmen?
64. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um Weiß zu fangen?
65. *Schwarz am Zug.* Welche weißen Steine sollte Schwarz nehmen?
66. *Schwarz am Zug.* Welchen weißen Stein sollte Schwarz nehmen?
67. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz schlagen?
68. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz schlagen?
69. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz schlagen?
70. *Weiß am Zug.* Wo sollte Weiß schlagen, nachdem Schwarz 1 gespielt hat?

Abschnitt 2. Wie man gefährdete Steine rettet

71. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?
72. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?

Abschnitt 3. Wie man Atari gibt

73. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf den einzelnen weißen Stein geben?
74. *Weiß am Zug.* Welches ist die beste Art für Weiß Atari zu geben?
75. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari geben, um die drei weißen Steine zu fangen?
76. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß Atari auf die beiden schwarzen Steine geben?
77. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf den einzelnen weißen Stein oben geben?
78. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die beiden weißen Steine geben?
79. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari geben?
80. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz hier spielen?
81. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die beiden weißen Steine geben?
82. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari geben?
83. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz hier spielen?
84. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf den einzelnen weißen Stein geben?
85. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um Doppel-Atari zu geben?
86. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um Doppel-Atari zu geben?

Abschnitt 4. Treppen

87. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz Atari auf die elf weißen Steine geben
88. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, so dass er eine Treppe aufbaut?

Abschnitt 5. Mausefallen und verwandte Züge

89. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, so dass er zwei Steine fängt, indem der eine Mausefalle androht? (*Mausefalle* – (eng: snapback) Eine Taktik, in der ein Stein als Opfer angeboten wird, und wenn er genommen wird, können drei oder mehr Steine im Gegenzug geschlagen werden.)
90. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um zwei Steine zu fangen?
91. *Schwarz am Zug.* Weiß schlägt mit 1 drei schwarze Steine. Wie sollte Schwarz antworten?
92. *Schwarz am Zug.* Weiß schlägt mit 1 zwei schwarze Steine. Wie sollte Schwarz antworten?

Abschnitt 6. Steine verbinden und trennen

93. *Schwarz am Zug.* Weiß hat 1 gespielt. Wie kann Schwarz seine vier Steine oben mit denen darunter verbinden?
94. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz alle seine Steine verbinden?
95. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz die vier unteren weißen Steine von denen darüber abtrennen?
96. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz Weiß in zwei Gruppen trennen?
97. *Schwarz am Zug.* Weiß' Stellung ist fehlerhaft. Wie sollte Schwarz daraus Nutzen ziehen?
98. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz in dieser Stellung spielen?

Abschnitt 7. Lebende und tote Gruppen

99. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz um eine lebendige Gruppe zu erzeugen?
100. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz um eine lebendige Gruppe zu erzeugen?
101. *Schwarz am Zug.* Schwarz spielt und lebt.
102. *Schwarz am Zug.* Schwarz spielt und tötet Weiß.
103. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
104. *Schwarz am Zug.* Schwarz spielt und tötet alle weißen Steine.
105. *Schwarz am Zug.* Schwarz spielt und lebt.
106. *Schwarz am Zug.* Schwarz spielt und lebt.
107. *Schwarz am Zug.* Wie lebt Schwarz?
108. *Weiß am Zug.* Wie tötet Weiß die schwarzen Steine?
109. *Schwarz am Zug.* Welchen Zug macht Schwarz um zu leben?
110. *Schwarz am Zug.* Welche Züge macht Schwarz, um die weiße Gruppe oben und die weiße Gruppe unten zu töten?

111. *Schwarz am Zug.* Wie erzeugt Schwarz unten eine lebendige Gruppe?
112. *Lebendig oder tot?* Ist Schwarz lebendig oder tot? Ist ein weiterer Zug notwendig?

Abschnitt 8. Ko

113. *Schwarz am Zug.* Weiß hat 1 gespielt. Wie antwortet Schwarz?
114. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz in dieser Stellung?
115. *Schwarz am Zug.* Weiß hat 1 gespielt. Wie antwortet Schwarz?
116. *Schwarz am Zug.* Weiß hat einen Stein im Ko genommen. Wie antwortet Schwarz?

Abschnitt 9. Wie man in der Eröffnung spielt

117. *Wer liegt vorne?* Wer hat nach der Zugfolge bis Weiß 8 die bessere Stellung?
118. *Schwarz am Zug.* Wie reagiert Schwarz auf Weiß 1? (Es gibt zwei richtige Antworten.)

Abschnitt 10. Endspiel

119. *Den Spielstand bestimmen.* Die Partie ist vorbei. Beide Seiten haben drei Gefangene gemacht und beide haben drei tote Steine auf dem Brett zurück gelassen. Bestimme den Spielstand!
120. *Schwarz am Zug.* Es gibt noch zwei gewinnbringende Punkte. Wo sind sie?

III Einführende Probleme

Level Drei

Leben-und-Tod-Probleme

Abschnitt 1. Leben machen

121. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Welchen Zug macht ..., um seine Steine ans Leben zu bringen?
122. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
123. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
124. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
125. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
126. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
127. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
128. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
129. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
130. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
131. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
132. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
133. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
134. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
135. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
136. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
137. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
138. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
139. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
140. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
141. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
142. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
143. *Schwarz spielt und lebt. (3 Züge)* Der erste Zug ist entscheidend, wenn Schwarz leben will.
144. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Siehe 121
145. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Schwarz kann seine Steine mit einem Zug zum Leben bringen.
146. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Ein Zug entscheidet die Frage nach Leben und Tod der schwarzen Gruppe.

Abschnitt 2. Gruppen töten

147. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
148. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
149. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Welchen Zug macht Schwarz, um Weiß zu töten?

150. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Welchen Zug macht Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
151. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Wie tötet Weiß alle schwarzen Steine?
152. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Welchen Zug macht Weiß, um die schwarzen Steine zu töten?
153. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Welchen Zug macht Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
154. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie tötet Schwarz alle weißen Steine?
155. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
156. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Es ist nicht genug nur drei Steine zu fangen. Für die richtige Lösung musst Du alle weißen Steine fangen.
157. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Es ist nicht genug nur zwei Steine zu nehmen. Du musst die ganze Gruppe fangen.
158. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Welchen Zug macht Weiß, um die schwarzen Steine zu töten?
159. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
160. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
161. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
162. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
163. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Wie spielt Weiß, um die schwarzen Steine zu töten?
164. *Weiß spielt und tötet Schwarz. (1 Zug)* Wie spielt Weiß, um die schwarzen Steine zu töten?
165. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
166. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
167. *Schwarz spielt und tötet Weiß. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?

Abschnitt 3. Leben und Tod

168. *Schwarz am Zug und Weiß am Zug. (1 Zug)* Was passiert in diesen Stellungen, wenn Schwarz zuerst zieht? Was wenn Weiß?
169. *Schwarz am Zug und Weiß am Zug. (1 Zug)* siehe 168
170. *Schwarz am Zug und Weiß am Zug. (1 Zug)* siehe 168

Abschnitt 4. Seki

171. *Schwarz spielt und erlangt ein Seki. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, so dass ein Seki folgt? (Seki – Eine Sackgasse oder Pattsituation zwischen Gruppen. Wenn eine Seite versucht die Gruppe

der anderen Seite anzugreifen, stirbt seine eigene Gruppe)

172. *Schwarz spielt und erlangt ein Seki. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, so dass seine Steine im Seki leben?

173. *Schwarz spielt und erlangt ein Seki. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, so dass ein Seki folgt?

174. *Weiß spielt und erlangt ein Seki. (1 Zug)* Wie spielt Weiß, so dass seine Steine im Seki leben?

Abschnitt 5. Ko

175. *Schwarz spielt und erlangt ein Ko (1 Zug).* Wie kann Schwarz nach Weiß 1 ein Ko bekommen

176. *Schwarz spielt und erlangt ein Ko (2 Züge).* Schwarz' Steine werden nur leben, wenn er ein Ko beginnen kann. Wie kann Schwarz dies tun?

177. *Schwarz spielt und erlangt ein Ko (2 Züge).* Schwarz muss ein Ko anfangen, wenn er leben soll. Wie kann er das tun?

178. *Weiß spielt und erlangt ein Ko (2 Züge).* Wie erlangt Weiß in dieser Stellung ein Ko?

Abschnitt 6. Wettlauf ums Schlagen

179. *Schwarz am Zug. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, so dass er zwei weiße Steine fängt?

180. *Schwarz am Zug. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, so dass er zwei weiße Steine fängt?

181. *Weiß am Zug. (3 Züge)* Wie spielt Weiß, so dass er fünf schwarze Steine fängt?

182. *Weiß am Zug. (3 Züge)* Wie spielt Weiß, so dass er sieben schwarze Steine fängt?

IV Einführende Probleme

Level Vier

Abschnitt 1. Atari

183. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen?
184. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz schlagen?
185. *Schwarz am Zug* Aus welcher Richtung sollte Schwarz Atari geben?
186. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz Atari geben?
187. *Schwarz am Zug* Weiß 1 ist ein schlechter Zug. Wie sollte Schwarz antworten?
188. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 reagieren?
189. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz Atari gegen die acht weißen Steine geben?
190. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen?
191. *Schwarz am Zug* Zwei schwarze Steine stehen auf Atari. Welchen sollte Schwarz retten?
192. *Schwarz am Zug* Eine Gruppe aus zwei und eine Gruppe aus drei schwarzen Steinen stehen auf Atari. Welche Gruppe sollte Schwarz retten?

Abschnitt 2. Wettlauf ums Schlagen

193. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen, um zwei weißen Steine zu fangen?
194. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen, um fünf weißen Steine zu fangen? (Es gibt zwei richtige Antworten.)
195. *Schwarz am Zug* Wie spielt Schwarz, um zwei weißen Steine zu fangen?
196. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen, um vier weißen Steine zu fangen? (Es gibt zwei richtige Antworten.)

Abschnitt 3. Netze

197. *Schwarz am Zug* Wie spielt Schwarz, um einen weißen Stein einzufangen?
198. *Schwarz am Zug* Wie spielt Schwarz, um zwei weiße Steine einzufangen?
199. *Schwarz am Zug* Wie fängt Schwarz zwei weiße Steine ein?
200. *Schwarz am Zug* Wie fängt Schwarz zwei weiße Steine ein?

Abschnitt 4. Mausefallen

201. *Schwarz am Zug* Fang drei weiße Steine mit der Mausefallen-Taktik!
202. *Schwarz am Zug* Fang drei weiße Steine mit der Mausefallen-Taktik!
203. *Schwarz am Zug* Drei weiße Steine können mit einer Mausefalle gefangen werden.
204. *Schwarz am Zug* Wie fängt Schwarz sechs weiße Steine mit einer Mausefalle?

Abschnitt 5. Oiotoshi

(*Oiotoshi* – Ein Zug, der in einer Art und Weise Atari auf eine Gruppe von Steinen gibt, dass unabhängig davon, wie man sie verteidigt, die Gruppe danach immer noch im Atari steht.)

205. *Schwarz am Zug* Fang drei weiße Steine mit einem Oiotoshi!
206. *Schwarz am Zug* Fang sechs weiße Steine mit einem Oiotoshi!
207. *Schwarz am Zug* Fang drei weiße Steine mit einem Oiotoshi!
208. *Schwarz am Zug* Fang drei weiße Steine mit einem Oiotoshi!

Abschnitt 6. Großartige Züge und schlechte Züge

209. *Welche Seite hat profitiert? (Schwarz 3 ist rechts von Schwarz 1 gespielt worden)* Schwarz hat das Ko mit 1 und 3 genommen und gedeckt, während Weiß mit 2 und die leere Ecke besetzt und sich entlang der oberen Seite ausgedehnt hat. Welche Seite hat in dieser Zugfolge am meisten gewonnen?
210. *Gut oder schlecht?* Schwarz hat mit 1 einen Stein genommen. Ist das ein guter oder ein schlechter Zug?
211. *Gut oder schlecht?* Schwarz hat mit 1 einen Stein genommen. Ist das ein guter oder ein schlechter Zug?

Abschnitt 7. Seki

212. *Schwarz am Zug.* Erzeuge ein Seki zwischen den vier schwarzen Steinen links und den drei weißen Steinen rechts!
213. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz ein Seki machen?
214. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz ein Seki machen?
215. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz ein Seki machen?

Abschnitt 8. Steine verbinden und trennen

216. *Schwarz am Zug* Wie verbindet Schwarz seine zwei Gruppen von Steinen?
217. *Schwarz am Zug* Wie verbindet Schwarz seine zwei Gruppen von Steinen?
218. *Schwarz am Zug* Wie spielt Schwarz, so dass er Weiß in zwei Gruppen trennt?
219. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen?
220. *Schwarz am Zug* Wie gibt Schwarz Atari auf den weißen Stein?
221. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz zwei weiße Steine abschneiden und fangen?

Abschnitt 9. Lebende und tote Gruppen

222. *Schwarz am Zug.* Wie sichert Schwarz sich das Leben für seine Steine?
223. *Schwarz am Zug.* Wie sichert Schwarz sich das Leben für seine Steine?
224. *Schwarz am Zug.* Wie sichert Schwarz sich das Leben für seine Steine?
225. *Schwarz am Zug.* Wie sichert Schwarz sich das Leben für seine Steine?
226. *Schwarz am Zug.* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?

227. *Schwarz am Zug.* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
 228. *Weiß am Zug.* Wie sichert Weiß sich das Leben für seine Steine?
 229. *Weiß am Zug.* Wie sichert Weiß sich das Leben für seine Steine?
 230. *Schwarz am Zug.* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
 231. *Schwarz am Zug.* Wie tötet Schwarz die weißen Steine?
 232. *Weiß am Zug.* Wie sichert Weiß sich das Leben für seine Steine?
 233. *Weiß am Zug.* Wie sichert Weiß sich das Leben für seine Steine?

Abschnitt 10. Wie man in der Eröffnung spielt

234. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz seinen nächsten Zug spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)
 235. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz seinen nächsten Zug spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)

Abschnitt 11. Endspiel

236. *Weiß am Zug.* Wo sollte Weiß spielen, um sein Gebiet vollständig abzusichern?
 237. *Weiß am Zug.* Wo sollte Weiß spielen, um sein Gebiet vollständig abzusichern?
 238. *Was ist größer?* Welches ist der größere Punkt, A oder B?
 239. *Was ist größer?* Welches ist der größere Punkt, A oder B?

Teil Zwei

Antworten

- Problem 1 *Richtige Antwort* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz einen weißen Stein schlagen.
 Falsche Antwort Wenn Schwarz 1 hier spielt, kann Weiß entkommen, indem er auf 2 spielt.
- 2 *Richtig* Mit 1 kann Schwarz einen Stein schlagen.
 Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, rettet Weiß seinen Stein, indem der auf 2 spielt.
- 3 *Richtig* Schwarz schlägt den Eckstein mit 1
 Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, kann Weiß seine Stein retten, indem er auf 2 spielt.
- 4 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz zwei weiße Steine schlagen.
 Falsch Wenn Schwarz einen Zug wie 1 spielt, kann Weiß seine Steine retten, indem er auf 2 streckt.
- 5 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz zwei weiße Steine schlagen.
 Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, rettet Weiß seine zwei Steine, indem er auf 2 spielt.
- 6 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz zwei weiße Steine schlagen.
 Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, wir er mit 1 zwei Steine schlagen
- 7 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz zwei weiße Steine schlagen.
 Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, ist Weiß es, der zwei Steine schlägt
- 8 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, schlägt Schwarz zwei weiße Steine gleichzeitig.
 Die sich ergebende Form Das ist die Stellung, wie sie nach dem Schlagen aussieht.
- 9 *Richtig* Schwarz kann drei Steine schlagen, indem er auf 1 spielt
 Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, kann er seine drei Steine retten, indem er auf 1 spielt.
- 10 *Richtig* Schwarz kann drei Steine schlagen, indem er auf 1 spielt.
 Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, kann er seine drei Steine retten, indem er auf 1 spielt.
- 11 *Richtig* Schwarz kann drei Steine schlagen, indem er auf 1 spielt
 Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, ist Weiß derjenige, der mit 2 schwarze Steine schlägt.
- 12 *Richtig* Schwarz kann einen Stein fangen, indem er auf 1 spielt.
 Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, spielt Weiß auf 2 und kann nicht gefangen werden.
- 13 *Richtig* Schwarz kann fünf Steine schlagen, indem er auf 1 spielt.
 Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, spielt Weiß auf 2, und seine Steine sind gerettet.

- 14 *Richtig* Schwarz kann fünf Steine schlagen, indem er auf 1 spielt.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, ist Weiß derjenige, der mit 2 schwarze Steine schlägt.
- 15 *Richtig* Schwarz kann seinen Stein retten, indem er auf 1 verbindet.
Falsch Wenn Schwarz droht, einen weißen Stein zu schlagen, indem er auf 1 spielt, schlägt Weiß mit 2 einen schwarzen Stein.
- 16 *Richtig* Schwarz kann seinen Stein retten, indem er auf 1 spielt.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 droht, einen weißen Stein zu schlagen, schlägt Weiß mit 2 einen schwarzen Stein.
- 17 *Richtig* Schwarz kann seine zwei Steine retten, indem er auf 1 verbindet.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird Weiß mit 2 zwei schwarze Steine schlagen.
- 18 *Richtig* Schwarz kann seinen Stein retten, indem er auf 1 spielt.
Falsch Schwarz 1 ist unvernünftig, weil Weiß den schwarzen Stein mit 2 schlagen wird.
- 19 *Richtig* Schwarz kann seine drei Steine retten, indem er auf 1 spielt.
Falsch Schwarz 1 ist unvernünftig, weil Weiß die drei schwarzen Steine mit 2 fangen wird.
- 20 *Richtig* Schwarz kann seine zwei Steine retten, indem er auf 1 spielt.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird Weiß die schwarzen Steine mit 2 schlagen.
- 21 *Richtig* Schwarz kann seine drei Steine retten, indem er auf 1 spielt.
Falsch Schwarz 1 ist unvernünftig, weil Weiß mit 2 die drei schwarzen Steine schlagen wird.
- 22 *Richtig* Weiß kann seine Steine nicht retten. Wenn er mit der Zugfolge bis 13 darauf beharrt, wird er mit 14 geschlagen.
Falsch Wenn Schwarz auf der falschen Richtung angreift, wird Weiß entkommen.
- 23 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, gibt es für Weiß keine Möglichkeit zu entkommen
Falsch Wenn Schwarz mit 1 von der falschen Seite Atari gibt, wird Weiß mit 2 drei Steine schlagen.
- 24 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, kann der einzelne weiße Stein nicht entkommen.
Falsch Wenn Schwarz von der falschen Seite Atari gibt, verbindet Weiß mit 2 und kann nicht gefangen werden.
- 25 *Richtig* Schwarz fängt drei Steine, indem er auf 1 Atari gibt.
Falsch Wenn Schwarz wie hier mit 1 Atari gibt, spielt Weiß 2 und kann nicht gefangen werden.
- 26 *Richtig* Schwarz kann vier weiße Steine fangen, indem er mit 1 Atari gibt.
Falsch Schwarz 1 ist die falsche Richtung. Weiß entkommt indem er auf 2 streckt.

- 27 *Richtig* Schwarz fängt drei Steine, indem der mit 1 Atari gibt.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 von vier Atari gibt, spielt Weiß 2 und kann nicht gefangen werden.
- 28 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, kann der einzelne weiße Stein nicht entkommen.
Falsch Schwarz 1 ist die falsche Richtung. Weiß wird mit 2 fünf schwarze Steine fangen.
- 29 *Richtig* Schwarz 1 ist Doppel-Atari. Einer der zwei bedrohten weißen Steine wird gefangen werden.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 hier das Atari spielt, verbindet Weiß mit 2 und kann nicht gefangen werden.
- 30 *Richtig* Schwarz 1 hier ist ebenfalls Doppel-Atari. Eine der zwei bedrohten Steine wird gefangen werden.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari spielt, verbindet Weiß mit 2 und kann nicht gefangen werden.
- 31 *Richtig* Schwarz verbindet seine Steine mit 1. Außerdem ist Weiß in zwei Teile getrennt, ein wichtiger zu bedenkender Punkt, wenn gekämpft wird.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, ist es Weiß, der mit 2 Schwarz in zwei Teile trennt und seine Steine verbindet. Schwarz ist im Nachteil.
- 32 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, verbindet Schwarz seine Steine zu einer starken Gruppe.
Falsch Wenn Weiß mit 2 scheiden darf, kann der schwarze Stein gefangen werden, und alle weißen Steine sind verbunden.
- 33 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, ist Weiß außerstande, seine Steine zu verbinden. Auf den Punkt links oder rechts von 1 zu spielen, erfüllt den gleichen Zweck.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, kann er seine Steine verbinden, indem er auf 1 unten drunter spielt.
- 34 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, verbindet Schwarz seine oberen und unteren Steine zu einer Gruppe
Falsch Wenn Schwarz zulässt, dass Weiß auf 2 spielt, wird er nicht in der Lage sein, zu verbinden und bleibt mit zwei schwachen Gruppen zurück.
- 35 *Richtig* Mit 1 das Ko nehmen, ist der einzige Zug.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 verbindet, nimmt Weiß auf 2 einen Stein und Schwarz' Steine sind getrennt.
- 36 *Richtig* In diesem Fall sollte Schwarz auf 1 verbinden, ohne einen Stein zu schlagen.
Ein verbotener Zug Schwarz kann nicht mit 1 zurückschlagen. Das ist gegen die Regeln.

- 37 *Richtig* Mit 1 das Ko zu nehmen, ist der richtige Zug.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 streckt, verbindet Weiß mit 2 und die zwei schwarzen Steine können nicht entkommen.
- 38 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 verbinden, so dass Weiß nicht ein Ko anfangen kann.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, beginnt Weiß ein Ko. Schwarz ist im Nachteil.
- 39 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 bis 5 Atari gibt, kann Weiß nicht entkommen. Eine Situation dieser Art heißt Treppe.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 von hier Atari gibt, ist Weiß in der Lage, zu entkommen, indem er auf 2 streckt.
- 40 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 zehn Steine nimmt, gibt es kein Doppel-Atari auf die weißen Steine mehr.
Falsch Wenn Weiß mit 1 wegrennt, um seine zwei Steine zu retten, schlägt Schwarz mit 2, und die zehn schwarzen Steine sind nicht mehr im Atari.
- 41 *Richtig* Schwarz kann mit seiner Gruppe leben, indem er auf 1 spielt
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, tötet Weiß 1 die schwarze Gruppe.
- 42 *Richtig* Schwarz 1 tötet die weißen Steine. Am Ende wird Schwarz diese Steine vom Brett nehmen können
Wenn Weiß zuerst spielt Weiß kann mit seiner Gruppe mit 1 leben, wenn er am Zug ist
- 43 *Richtig* Schwarz kann mit seiner Gruppe leben, indem er auf 1 spielt.
Falsch Wenn Weiß dazukommt auf 2 zu spielen, stirbt Schwarz.
- 44 *Richtig* Schwarz 1 tötet die weißen Steine
Falsch Weiß kann mit seinen Steinen leben, wenn Schwarz irgendeinen anderen Zug spielt.
- 45 *Richtig* Weiß kann in beiden Stellungen leben, indem er auf 1 spielt.
Wenn Schwarz zuerst spielt Schwarz 1 tötet beide weißen Gruppen.
- 46 *Richtig* Weiß ist tot
Zum Vergleich In dieser Stellung, wäre Weiß lebendig.
- 47 *Richtig* Du kannst den größten Vorteil erreichen, indem Du in der leeren Ecke spielst. Jeder der Züge A bis D ist eine richtige Antwort.
Richtig Auch alle vier in diesem Diagramm dargestellten Züge sind gut.
- 48 *Richtig* Schwarz sollte in der leeren Ecke auf einen der acht Punkte von A bis H spielen. Jeder davon ist die richtige Antwort
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird Weiß die leere Ecke nehmen, und Schwarz liegt leicht zurück.
- 49 *Richtig* Sowohl Weiß 1 als auch Weiß A ist der beste Zug.
Falsch Wenn Weiß auf 1 oder in einer anderen Ecke spielt, liegt er nach Schwarz 2 hinten.

- 50 *Richtig* Schwarz 1 oder jeder der Züge A bis C wäre die richtige Antwort
Falsch Wenn Schwarz 1 oder irgendwo anders als in der oberen rechten Ecke spielt, liegt er nach Weiß 2 hinten.
- 51 *Richtig* Schwarz sollte unmittelbar mit 1 einen weißen Stein zurückschlagen
Falsch Zu unterlassen, den weißen Stein zu schlagen und hier zu verbinden, bringt Schwarz einen Nachteil.
- 52 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen und vier Steine schlagen.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, wird Weiß seine vier Steine retten, indem er auf 2 spielt.
- 53 *Ein verbotener Zug* Schwarz 1 ist ein verbotener Zug. Wenn der Punkt A entweder von Schwarz oder Weiß besetzt wäre, dann wäre 1 möglich.
Ein verbotener Zug Schwarz 1 ist in diesem Fall ebenfalls ein verbotener Zug. Wenn jedoch Schwarz den Punkt A besetzt hätte, dann könnte Schwarz auf 1 spielen und sechs Steine schlagen.
- 54 *Ein verbotener Zug* Schwarz 1 kann nicht gespielt werden. Wenn Schwarz den Punkt A besetzt hätte, würde Schwarz 1 vier Steine schlagen.
Zum Vergleich In dieser Stellung ist Schwarz 1 ein zulässiger Zug.
- 55 *Richtig* Die weißen Steine können nicht vom Brett genommen werden. Wenn A entweder von Schwarz oder Weiß besetzt wäre, dann würde Schwarz 1 die weißen Steine schlagen.
Richtig Der weiße Stein kann nicht vom Brett genommen werden. Wie eben gilt, wenn A besetzt wäre, würde Schwarz 1 den weißen Stein schlagen.
- 56 *Richtig* Es gibt zwei Dame (neutrale) Punkte: Schwarz 1 und Weiß 2.
Richtig Es wäre das selbe, wenn Schwarz 1 unten und Weiß 2 oben spielen würde. Es hat keinen Einfluss auf den Spielstand.
- 57 *Richtig* Schwarz' Gebiet beträgt 38 Punkte: 33 Punkte rechts und 5 Punkte in der Mitte
Richtig Weiß' Gebiet beläuft sich auf 36 Punkte: 29 Punkte links und 7 Punkte in der Mitte. Daher gewinnt Schwarz mit 2 Punkten.
- 58 *Richtig* Schwarz 1 und Weiß 2 sind die letzten Verteidigungszüge.
Richtig Jetzt können die letzten beiden Dame Punkte Schwarz 1 und Weiß 2 gespielt werden.
- 59 *Richtig* Fünf tote Steine aus dem Problem-Diagramm sind entfernt worden. Man vergleiche die beiden Diagramme
Richtig Es gibt zwei schwarze Steine, die tot sind. Sie können ebenfalls vom Brett genommen werden, ohne auf die Punkte A bis D zu spielen.
- 60 *Richtig* Schwarz 1 ist der letzte gewinnbringende Zug.
Falsch Schwarz 1 ist ein Dame Punkt. Weiß 2 nimmt den letzten Zug, der von Nutzen ist. Schwarz hat einen Punkt verschenkt.
- 61 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz einen weißen Stein fangen.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er mit 1 zwei schwarze Steine schlagen

- 62 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz zwei weiße Steine nehmen.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, schlägt Weiß mit 2, und Schwarz kann die beiden weißen Steine nicht mehr nehmen.
- 63 *Richtig* Mit 1 einen schwarzen Stein zu nehmen ist die richtige Antwort.
Falsch Mit 1 hier zu nehmen ist falsch. Schwarz kann acht weiße Steine schlagen, indem er sofort links von 1 spielt.
- 64 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, kann Schwarz vier weiße Steine nehmen.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, spielt Weiß auf 2 und die vier Steine können nicht mehr gefangen werden.
- 65 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 zwei weiße Steine nimmt, können die beiden weißen Steine in der Ecke nicht entkommen
Falsch Wenn Schwarz mit 1 einen Stein nimmt, spielt Weiß 2 und rettet zwei seiner Steine.
- 66 *Richtig* Mit Schwarz 1 rechts einen Stein zu nehmen, ist die richtige Antwort.
Falsch Wenn Schwarz den Stein links nimmt, wird er sieben Steine verlieren, wenn Weiß links von 1 zurückschlägt.
- 67 *Richtig* Mit 1 einen Stein zu nehmen, ist die richtige Antwort.
Falsch Wenn Schwarz hier mit 1 einen Stein nimmt, wird er neun Steine verlieren, wenn Weiß rechts von 1 zurückschlägt.
- 68 *Richtig* Links einen Stein nehmen, ist die richtige Antwort.
Falsch Wenn Schwarz den rechten Stein nimmt, wird er zwei Steine verlieren, wenn Weiß 2 spielt.
- 69 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort, sechs Steine nehmen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 einen Stein nimmt, schlägt Weiß mit 2 zwei schwarze Steine, und die sechs weißen Steine können nicht mehr gefangen werden.
- 70 *Richtig* Mit 1 vier schwarze Steine zu nehmen, ist die richtige Antwort.
Falsch Wenn Weiß hier mit 1 einen Stein nimmt, wird Schwarz sieben weiße Steine schlagen, indem er im nächsten Zug unterhalb von 1 spielt.
- 71 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen und seine fünf Steine retten, die im Atari stehen.
Falsch Wenn Schwarz irgendeinen anderen Zug spielt, wird Weiß mit 2 fünf schwarze Steine schlagen.
- 72 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen, und seine vier Steine im Atari mit denen darüber verbinden.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 zwei Steine schlägt, schlägt Weiß mit 2 vier Steine.
- 73 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, wird der weiße Stein letztendlich geschlagen.
Falsch Atari von unten zu geben, ist ein schlechter Zug. Weiß steckt auf, 2 und jetzt sind es die schwarzen Steine, die geschlagen werden.

- 74 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, gibt es für schwarz keinen Weg seine drei Steine zu retten.
Falsch Wenn Weiß so wie hier mit 1 Atari gibt, kann Schwarz nicht gefangen werden, nachdem er mit 2 verbunden hat.
- 75 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, gibt es keinen Weg, auf dem die drei weißen Steine entkommen können.
Falsch Wenn Schwarz so wie hier auf 1 spielt, gibt Weiß mit 2 Atari auf Schwarz und kann nicht gefangen werden.
- 76 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Die schwarzen Steine werden letztendlich genommen werden.
Falsch Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, kann Schwarz nicht geschlagen werden, nachdem er auf 2 spielt.
- 77 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen. Der einzelne weiße Stein kann nicht entkommen.
Falsch Mit 1 so wie hier Atari zu geben, ist schlecht. Weiß spielt 2 und die beiden schwarzen Steine oben rechts sind tot.
- 78 *Richtig* Schwarz 1 ist der richtige Zug. Schwarz wird drei weiße Steine schlagen können.
Falsch Mit Schwarz 1 Atari zu geben, erlaubt Weiß zwei seiner Steine zu retten, indem er auf 2 verbindet.
- 79 *Richtig* Nachdem Schwarz mit 1 Atari gegeben hat, ist der einzelne weiße Stein unten tot.
Falsch Schwarz 1 erlaubt Weiß seinen Stein zu retten, indem er auf 2 verbindet.
- 80 *Richtig* Schwarz sollte zu seinen anderen Steinen verbinden, indem er auf 1 spielt. Auf diese Art ist der einzelne weiße Stein tot.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 schlägt, spielt Weiß auf 2, und die vier schwarzen Steine unten werden geschlagen werden.
- 81 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, können die beiden weißen Steine nicht entkommen.
Falsch Mit 1 von oben Atari zu geben, erlaubt Weiß mit 2 zu entkommen und die drei schwarzen Steine einzufangen.
- 82 *Richtig* Schwarz 1 fängt einen weißen Stein und verbindet seine oberen und unteren Steine.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, spielt Weiß 2, und sein Stein kann nicht geschlagen werden.
- 83 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 Atari geben. Dieser Zug garantiert das Schlagen von drei weißen Steinen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, verbindet Weiß mit 2. Es gibt keinen Weg, die sechs schwarzen Steine in der Mitte zum Leben zu bringen.
- 84 *Richtig* Schwarz 1 hier fängt einen weißen Stein.
Falsch Wenn Schwarz so wie hier mit 1 Atari gibt, rennt Weiß mit 2 weg und fängt zwei schwarze Steine.

- 85 *Richtig* Schwarz 1 ist ein Doppel-Atari. Egal wie Weiß reagiert, zwei seiner Steine werden geschlagen.
Falsch Schwarz 1 ist schlecht. Weiß 2 schlägt diesen Stein, und Schwarz kann kein Doppel-Atari mehr spielen.
- 86 *Richtig* Schwarz 1 ist Doppel-Atari. Schwarz wird entweder die zwei-Steine oder die drei-Steine-Gruppe schlagen.
Falsch Schwarz 1 ist Atari, aber es führt zu nichts. Weiß sichert alle seine Steine, indem er auf 2 verbindet.
- 87 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug, der elf weiße Steine fängt.
Falsch Schwarz 1 hier, erlaubt Weiß mit 2 zu entkommen.
- 88 *Richtig* Schwarz 1 und 3 bauen eine Treppe auf. Die drei weißen Steine können nicht entkommen.
Falsch Wenn Schwarz sofort versucht mit 1 zu fangen, wird der weiße Stein links die Treppe brechen, wenn Weiß mit 6 Atari gibt.
- 89 *Richtig* Nach Schwarz 1 gibt es keinen Weg, auf dem Weiß seine zwei Steine retten kann.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, rettet Weiß seine zwei Steine, indem er auf 2 verbindet.
- 90 *Richtig* Atari auf 1 zu geben, garantiert das Schlagen von zwei weißen Steinen.
Falsch Atari auf 1 hier zu geben, lässt Weiß seine zwei Steine retten, indem er auf 2 verbindet.
- 91 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 zurückschlagen. Jetzt sind alle weißen Steine tot.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, verbindet Weiß mit 2, und alle seine Steine sind lebendig.
- 92 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 zurückschlagen und zwei weiße Steine fangen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 verbindet, wird Weiß seine zwei Steine retten, indem er auf 2 verbindet.
- 93 *Richtig* Schwarz 1 verbindet alle schwarzen Steine miteinander.
Falsch Wenn Schwarz einen anderen Zug spielt, z.B. 1, wird Weiß auf 2 spielen, und die vier schwarzen Steine oben sind tot.
- 94 *Richtig* Schwarz kann alle seine Steine verbinden, indem er auf 1 spielt.
Falsch Schwarz 1 hier funktioniert nicht. Wenn Weiß 2 spielt, sind die drei Steine unten abgeschnitten und werden sterben.
- 95 *Richtig* Schwarz 1 schneidet die vier weißen Steine von denen oberhalb ab, und sie werden jetzt sterben.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, wird er alle seine Steine mit 1 miteinander verbinden.
- 96 *Richtig* Schwarz 1 trennt Weiß in zwei Gruppen: eine vier-Steine-Gruppe links und eine vier-Steine-Gruppe rechts.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, kann er alle seine Steine miteinander verbinden, indem er auf 1 spielt.

- 97 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, kann Weiß nicht entkommen. Weiß 2 hilft nicht; Schwarz 3 treibt ihn in die Ecke und schlägt schließlich.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, wird er entweder auf 1 oder auf A spielen.
- 98 *Richtig* Schwarz sollte es auf die drei weißen Steine abgesehen haben, indem er mit 1 Atari gibt.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, wird er mit 1 Doppel-Atari geben und der Punkt A ist kein Problem mehr.
- 99 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Falsch Wenn Schwarz irgendwo anders spielt, wird Weiß auf 2 spielen, und die schwarzen Steine werden sterben.
- 100 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, stellt Weiß 2 fünf Steine auf Atari, und alle schwarzen Steine werden sterben.
- 101 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, tötet Weiß 2 alle schwarzen Steine.
- 102 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, tötet Schwarz 3 die weißen Steine.
Falsch Wenn Schwarz zuerst auf 1 spielt, sind Weiß' Steine nach Weiß 2 bedingungslos lebendig.
- 103 *Richtig* Schwarz 1 tötet alle weißen Steine.
Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, erlaubt dies Weiß auf 2 zu spielen, und seine Steine sind lebendig.
- 104 *Richtig* Schwarz 1 tötet alle weißen Steine.
Falsch Schwarz 1 lässt Weiß 2 spielen, und alle seine Steine sind jetzt lebendig.
- 105 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß zwei Steine nimmt, nimmt Schwarz einen Stein zurück und ist lebendig.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt und seine zwei gefährdeten Steine verteidigt, wird Weiß 2 spielen und alle schwarzen Steine sind tot.
- 106 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, sind alle seine Steine lebendig.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 einen Stein nimmt, spielt Weiß 2, und alle schwarzen Steine sind tot.
- 107 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde Weiß 1 alle schwarzen Steine töten.
- 108 *Richtig* Weiß 1 tötet alle schwarzen Steine.
Wenn Schwarz zuerst spielt Wenn Schwarz am Zug wäre, würde 1 die schwarzen Steine lebendig machen.
- 109 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug, der die schwarze Gruppe lebendig macht.
Falsch Wenn Schwarz einen Stein mit 1 schlagen würde, würde Weiß 2 die schwarze Gruppe töten.

- 110 *Richtig* Schwarz 1 tötet oben und unten die jeweilige weiße Gruppe
Wenn Weiß zuerst spielt. Wenn Weiß am Zug wäre, würde 1 beide Gruppen bedingungslos lebendig machen.
- 111 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug, der die schwarze Gruppe lebendig macht.
Falsch Wenn Schwarz zulässt, dass Weiß 2 spielt, sterben alle schwarzen Steine.
- 112 *Richtig* Der einzige Zug, der die schwarze Gruppe töten könnte, wäre Weiß 1, aber dieser Zug ist verboten, daher ist Schwarz lebendig.
Erläuterung Schwarz kann nach Belieben mit 1 zwei weiße Steine nehmen, daher ist seine Gruppe vollkommen lebendig.
- 113 *Richtig* Schwarz muss mit 1 ein Ko beginnen.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird Weiß mit 2 vier schwarze Steine schlagen.
- 114 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu nehmen, beendet das Ko. Das ist die richtige Antwort.
Zum Vergleich Schwarz 1 hier beendet das Ko ebenfalls, aber selbst wenn Schwarz letztendlich den weißen Stein nehmen wird, ist das Ergebnis weniger als zufriedenstellend.
- 115 *Richtig* Mit 1 einen Stein im Ko zu nehmen, ist die richtige Antwort.
Falsch Mit 1 hier einen Stein im Ko zu nehmen, ist schlecht, weil Weiß 2 sechs schwarze Steine fangen würde.
- 116 *Richtig 1* Die Ko-Drohung Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß als nächstes A spielt, spielt Schwarz B.
Richtig 2 Schwarz 1 ist ebenfalls gut. Wenn Weiß 2, dann Schwarz 3. In jedem Fall kann Schwarz 3 nicht unmittelbar nehmen.
- 117 *Richtig* Da Weiß drei der vier Ecken besetzt hat, ist sein Spiel besser als Schwarz'.
Falsch So ist es normal in der Eröffnung zu spielen. Jede Seite hat zwei Ecken besetzt.
- 118 *Richtig* Sowohl Schwarz 1 als auch Schwarz A ist die richtige Antwort.
Falsch Wenn Schwarz 1 anderswo spielt, wird Weiß 2 spielen, und Schwarz liegt zurück.
- 119 *Richtig* Du solltest die Gebiete so ordnen, so dass Steine so wenig durcheinander wie möglich sind. Sowohl Schwarz als auch Weiß haben 28 Punkte, daher ist das Ergebnis unentschieden.
Zum Vergleich Diese Gebietsanordnung ist ebenfalls richtig und ergibt das gleiche Ergebnis.
- 120 *Richtig 1* Schwarz 1 bis 3 und Weiß 4 sind die letzten übrigen gewinnbringenden Züge. Die Punkte A, Dame genannt, haben keinen Wert.
Richtig 2 So wie die Frage gestellt worden ist, ist das hier auch richtig, aber Weiß steht einen Punkt besser als vorher.

- 121 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, macht Schwarz zwei Augen und lebt. Es gibt keinen anderen Zug außer 1, wenn Schwarz leben will.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 spielen und Schwarz' unteres Auge würde ein unechtes Auge werden.
- 122 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, macht Schwarz zwei Augen und lebt. Es gibt keinen anderen Zug außer 1, wenn Schwarz leben will
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 spielen und Schwarz hätte nur ein Auge.
- 123 *Richtig* 3 schlägt rechts von 2 zurück. Weiß 1 ist die richtige Antwort. Wenn Schwarz mit 2 zwei Steine nimmt, schlägt Weiß mit 3 zurück
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt, verwandelt Schwarz 2 das unter weiße Auge in ein unechtes Auge, und Weiß ist tot.
- 124 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Wenn Schwarz 2, verteidigt Weiß 3 sein zweites Auge.
Falsch Wenn Weiß 1 spielt, verwandelt Schwarz 2 das linke und das rechte weiße Auge in unechte Augen.
- 125 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug gibt Schwarz zwei Augen.
Falsch Mit 1 einen Stein zu nehmen, ermöglicht Weiß auf 2 zu spielen. Jetzt hat Schwarz nur ein Auge, und seine Gruppe stirbt.
- 126 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug gibt Schwarz zwei Augen.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, stellt Weiß 2 drei schwarze Steine auf Atari, und alle schwarzen Steine sterben.
- 127 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort, da er zwei Augen macht, eines links und eines rechts.
Falsch Schwarz 1 erlaubt Weiß auf 2 zu spielen. Nach Schwarz 3 und Weiß 4 kann Schwarz keine zwei Augen machen und ist tot.
- 128 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort, da er zwei Augen macht, eines links und eines rechts.
Falsch Schwarz 1 erlaubt Weiß auf 2 zu spielen. Das lässt Schwarz mit einem Auge und einer toten Gruppe zurück.
- 129 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, bekommt Schwarz mit 3 zwei Augen und ist vollkommen lebendig.
Falsch Schwarz 1 erlaubt Weiß sich mit 2 in die Ecke zu bewegen. Schwarz kann keine zwei Augen machen und ist tot.
- 130 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, bekommt Schwarz mit 3 zwei Augen und ist vollkommen lebendig.
Falsch Schwarz 1 lässt Weiß 2 zu. Schwarz bleibt mit einem Auge und einer toten Gruppe zurück.

- 131 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug gibt ihm zwei Augen und eine lebende Gruppe
Falsch Schwarz 1 lässt Weiß auf 2 spielen. Jetzt kann Schwarz keine zwei Augen machen und ist tot.
- 132 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß kann Schwarz' Augen nicht zerstören, daher ist er lebendig.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, zerstört Weiß 2 Schwarz' zweites Auge, und er ist tot.
- 133 *Richtig* 3 schlägt rechts von 2 zurück. Weiß 1 ist die richtige Antwort. Wenn Schwarz mit 2 drei Steine nimmt, schlägt Weiß zurück und ist lebendig.
Falsch Weiß 1 erlaubt Schwarz auf 2 zu spielen. Jetzt kann Weiß keine zwei Augen machen und ist tot.
- 134 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat zwei klare Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt, zerstört Schwarz 2 Weiß' Augen, und er ist tot.
- 135 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat jetzt zwei klare Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Weiß 1 lässt Schwarz auf 2 spielen. Weiß ist jetzt auf ein Auge reduziert und tot.
- 136 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat zwei klare Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Wenn Weiß mit 1 einen Stein nimmt, lässt Schwarz 2 Weiß mit nur einem echten Auge zurück, und er ist tot.
- 137 *Richtig* Weiß 1 stellt eine Mausefalle auf. Wenn Schwarz schlägt, nimmt Weiß drei Steine und ist mit zwei klaren Augen lebendig.
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt, schlägt Schwarz mit 2, und Weiß ist tot, da er nur ein Auge hat.
- 138 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat zwei klare Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Wenn Weiß auf 1 einen Stein nimmt, lässt Schwarz 2 Weiß mit nur einem echten Auge zurück, und er ist tot.
- 139 *Richtig* Schwarz 1 hinterlässt zwei Gruppen von jeweils zwei Steinen im Atari, und alle vier dieser Steine können gefangen werden, daher ist Schwarz lebendig.
Falsch Schwarz 1 erlaubt Weiß zwei seiner Steine zu retten, indem er auf 2 verbindet. Schwarz bleibt mit nur einem Auge zurück und ist tot.
- 140 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Nachdem Weiß auf 2 verbindet, macht Schwarz 3 zwei Augen, und er ist lebendig.
Falsch Mit 1 zwei Steine zu nehmen, lässt Weiß auf 2 spielen. Schwarz hat jetzt nur ein Auge und ist tot.

- 141 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Schwarz hat jetzt zwei eindeutige Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, lässt Weiß 2 Schwarz mit nur einem Auge zurück, und er ist tot.
- 142 *Richtig* Schwarz 1 stellt eine Mausefalle auf: wenn Weiß einen Stein schlägt, schlägt Schwarz drei. Daher hat Schwarz zwei Augen und ist lebendig.
Falsch Schwarz stellt sich mit 1 selbst auf Atari. Weiß schlägt mit 2 fünf Steine, und Schwarz' Gruppe ist tot.
- 143 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, spielt Schwarz 3, und er ist mit zwei eindeutigen Augen lebendig
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, gibt Weiß mit 2 Atari und zerstört Weiß' zweites Auge mit 4. Schwarz ist tot.
- 144 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Es gibt keinen Weg auf dem Weiß dieses zweite Auge zerstören kann, daher ist Schwarz lebendig.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, spielt Weiß 2. Obwohl Schwarz mit 3 einen Stein nehmen kann, das ist ein unechtes Auge, und seine Gruppe ist tot.
- 145 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Die zwei weißen Steine innerhalb des schwarzen Bereich können nicht weg, daher wird Schwarz sie schlagen und mit zwei Augen leben.
Falsch Zwei Steine mit Schwarz 1 zu schlagen, lässt zu, dass Weiß mit 2 eines von Schwarz' Augen zerstört, daher ist die schwarze Gruppe tot.
- 146 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Die zwei weißen Steine innerhalb des schwarzen Bereichs können nicht weg, daher wird Schwarz sie schlagen und mit zwei Augen leben.
Falsch Zwei Steine mit Schwarz 1 zu schlagen, lässt zu, dass Weiß eines von Schwarz' Augen zerstört, daher ist die schwarze Gruppe tot.
- 147 *Richtig* Schwarz 1 verschafft Weiß ein unechtes Auge. Weiß hat jetzt nur ein echtes Auge und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, macht Weiß 2 für seine Gruppe zwei Augen, und Weiß kann niemals getötet werden.
- 148 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird das Auge rechts unecht, daher ist Weiß tot.
Falsch Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß zwei perfekte Augen bildet, daher kann er niemals getötet werden.
- 149 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Das einzige echte Auge, das Weiß hat, ist das rechts. Weiß ist tot.
Falsch Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß zwei perfekte Augen bildet, und er niemals getötet werden kann.

- 150 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Das einzige echte Auge, das Weiß hat, ist das untere. Weiß ist tot.
Falsch Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß mit 2 zwei perfekte Augen bildet, daher kann er niemals getötet werden.
- 151 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Sie macht das Auge oben unecht. Da Schwarz nur ein echtes Auge hat, ist er tot.
Falsch 4 schlägt zurück rechts von 3. Es mit 1 auf zwei Steine abgesehen zu haben, lässt zu, dass Schwarz 2 spielt. Nach 3 schlägt Schwarz mit 4 zurück und ist lebendig.
- 152 *Richtig* Einen Stein auf Weiß 1 einzuwerfen, ist die richtige Antwort. Dieser Punkt ist jetzt ein unechtes Auge, daher ist Schwarz tot.
Falsch Mit Weiß 1 Atari von außen zu spielen, lässt zu, dass Schwarz 2 spielt. Er hat jetzt zwei echte Augen und ist lebendig.
- 153 *Richtig* Einen Stein auf Schwarz 1 zu opfern, tötet Weiß, indem Weiß ein unechtes Auge bekommt.
Falsch Irgendeinen anderen Zug zu spielen, z.B. Schwarz 1, lässt zu, dass Weiß mit 2 lebt. Dieser Zug gibt ihm zwei echte Augen.
- 154 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Nach dem Austausch von 2 gegen 3, bleibt Weiß mit einem unechten Auge oberhalb von 2 zurück und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, lebt Weiß, indem er mit 2 einen Stein schlägt und ein weiteres echtes Auge macht.
- 155 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat jetzt nur ein echtes Auge und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, macht Weiß 2 zwei echte Augen und sichert das Leben für die weiße Gruppe.
- 156 *Richtig* Schwarz 1 macht das untere weiße Auge unecht, daher ist Weiß tot.
Falsch Mit 1 Atari zu geben, lässt zu, dass Weiß 2 spielt. Obwohl Schwarz drei Steine fangen kann, ist er gescheitert.
- 157 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Alle schwarzen Steine sind jetzt tot.
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt und zwei Steine fängt, verschafft Schwarz 2 den Steinen links zwei Augen. Weiß ist gescheitert.
- 158 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Egal wie Schwarz spielt, er kann kein weiteres Auge machen, und daher werden alle seine Steine sterben.
Falsch Wenn Weiß auf 1 Atari spielt, verschafft Schwarz 2 ihm ein weiteres Auge, und seine Steine sind lebendig.
- 159 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Nicht nur die vier Steine im Atari, sondern alle weißen Steine werden geschlagen werden.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, beginnt Weiß 2 ein Ko. Da Weiß nicht bedingungslos tot ist, ist Schwarz gescheitert.
- 160 *Richtig* Mit 1 Doppel-Atari zu geben, ist die richtige Antwort. Alle weißen Steine werden sterben.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, dann kann Weiß leben, indem er auf 2 spielt.

- 161 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß' Auge rechts ist unecht, und daher ist er tot.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, verschaffen Weiß 2 und 4 Weiß Leben. Wenn Schwarz 1 auf 2 spielt, spielt Weiß 4 und kann nicht getötet werden.
- 162 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß ist tot, da er keine zwei Augen machen kann.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, lebt Weiß mit 2. Nur zwei Steine zu fangen, ist ein Fehler für Schwarz.
- 163 *Richtig* Weiß 1 macht Schwarz' Auge oben zu einem unechten, daher ist Schwarz tot.
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt, verschafft 2 Schwarz zwei echte Augen und eine lebende Gruppe.
- 164 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug fängt mehr als zwei Steine: der fängt die ganze schwarze Gruppe.
Falsch Wenn Weiß auf 1 spielt, wird Schwarz 2 spielen, und alle seine Steine werden lebendig.
- 165 *Richtig* Indem er zwei Steine mit Schwarz 1 opfert, reduziert Schwarz Weiß' Gruppe auf ein Auge und tötet sie.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, fängt Weiß mit 2 einen Stein. Er hat zwei echte Augen gemacht und ist lebendig.
- 166 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Schwarz 3 spielt, hat Weiß nur ein Auge und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, macht Weiß mit 2 zwei Augen, daher ist seine Gruppe lebendig.
- 167 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Egal wo Weiß 2 spielt, er kann keine zwei Augen machen und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, lebt Weiß mit 2. Schwarz 1 im Richtige-Antwort-Diagramm ist der einzige Zug, der Weiß tötet.
- 168 *Wenn Schwarz zuerst spielt* Schwarz bekommt in der oberen und unteren Stellung zwei Augen und Leben, wenn er auf 1 spielt.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß in der oberen und unteren Stellung auf 1 spielt, tötet er die schwarzen Steine.
- 169 *Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz in der oberen und unteren Stellung auf 1 spielt, macht er zwei Augen und Leben.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, tötet Weiß in der oberen und unteren Stellung die schwarzen Gruppen.
- 170 *Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz in der oberen und unteren Stellung 1 spielt, kann Weiß keine zwei Augen machen und stirbt.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug ist, kann er zwei Augen machen und leben, indem er auf 1 spielt.

- 171 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Die vier schwarzen und die fünf weißen Steine leben im Seki.
- Falsch* Schwarz 1 stellt seine eigenen fünf Steine auf Atari. Schwarz ist gescheitert.
- 172 *Richtig* Schwarz 1 macht ein Seki. Wenn Weiß zieht, um das Seki zu brechen, indem er vier Steine opfert, nimmt Schwarz diese Steine und macht zwei Augen.
- Falsch* 4 links von 2 gespielt. Wenn Schwarz 1 spielt, opfert Weiß vier Steine und zerstört, nachdem Schwarz mit 3 genommen hat, mit 4 die schwarze Augenform.
- 173 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Beide Seiten haben ein Auge, und daher ist es ein Seki.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, nimmt Weiß einen Stein und stellt fünf schwarze Steine auf Atari.
- 174 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß hat keine Möglichkeit, die drei schwarzen Steine zu töten, daher muss er sich auf ein Seki festlegen.
- Falsch* Wenn Weiß die drei schwarzen Steine zu töten versucht, wird er keine zwei Augen machen können und sterben.
- 175 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Ob die schwarzen oder die weißen Steine am oberen Rand genommen werden können, hängt vom Ausgang eines Ko ab.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, schlägt Weiß mit 2 drei Steine.
- 176 *Richtig* Schwarz sollte ein Ko beginnen, indem er mit 1 einen Stein opfert. Leben oder Tod der schwarzen Gruppe hängen jetzt vom Ausgang dieses Ko ab.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, verbindet Weiß auf 2. Die schwarze Gruppe hat jetzt nur ein Auge und ist bedingungslos tot.
- 177 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß 2 beginnt ein Ko, und Leben oder Tod der schwarzen Gruppe hängen vom Ausgang dieses Ko ab.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, spielt Weiß 2 und lässt Schwarz mit nur einem Auge zurück. Schwarz ist jetzt bedingungslos tot.
- 178 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Schwarz 2 beginnt ein Ko, und das Leben der weißen Gruppe hängt von dem Ausgang diese Ko ab.
- Falsch* Wenn Weiß auf 1 verbindet, spielt Schwarz 2 und lässt Weiß mit nur einem Auge zurück. Weiß ist bedingungslos tot.
- 179 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug fängt zwei weiße Steine.
- Falsch* Wenn Schwarz mit 1 von links Atari gibt, fängt Weiß 2 drei schwarze Steine.
- 180 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug fängt zwei weiße Steine.
- Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari vom Rand gibt, fängt Weiß 2 drei schwarze Steine.

- 181 *Richtig* Die Abfolge Weiß 1 und Weiß 3 ist die richtige Antwort. Weiß schlägt im nächsten Zug sieben Steine.
Falsch Wenn Weiß 1 spielt, spielt Schwarz 2 und schlägt im nächsten Zug fünf weiße Steine.
- 182 *Richtig* Die Abfolge Weiß 1 und Weiß 3 ist die richtige Antwort. Weiß schlägt im nächsten Zug sieben Steine.
Falsch Wenn Weiß auf 1 verbindet, spielt Schwarz 2 und schlägt im nächsten Zug zwei weiße Steine.
- 183 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 zwei Steine schlagen. Auch wenn Weiß zurückschlägt, so steht Schwarz doch nicht mehr im Atari.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 verbindet, ist er immer noch auf Atari, und Weiß schlägt sechs schwarze Steine. Das ist ein Katastrophe für Schwarz.
- 184 *Richtig* Die richtige Antwort ist, mit Schwarz 1 den Stein außen zu schlagen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 hier einen Stein fängt, entsteht eine Mausefalle, und Weiß spielt links von 1 und schlägt drei schwarze Steine.
- 185 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, kann der einzelne weiße Stein am Rand nicht entkommen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari von unterhalb gibt, kann Weiß nicht mehr gefangen werden, nachdem er auf 2 gespielt hat. Jetzt werden die drei schwarzen Steine oben geschlagen werden.
- 186 *Richtig* Nachdem Schwarz mit 1 Atari gibt, können die acht weißen Steine nicht entkommen.
Falsch Schwarz 1 hier scheitert. Wenn Weiß auf 2 verbindet, kann er nicht mehr gefangen werden.
- 187 *Richtig* Schwarz sollte 1 spielen. Der weiße Stein im Atari kann nicht entkommen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, kann Weiß auf 2 verbinden. Obwohl Schwarz einen Stein gefangen hat, ist das Ergebnis für ihn schlechter als die richtige Antwort.
- 188 *Richtig* Obwohl er einen Stein verliert, ist Schwarz 1 die richtige Antwort.
Falsch Wenn Schwarz versucht, mit 1 zu entkommen, streckt Weiß auf 2, und die beiden schwarzen Steine am Rand können nicht entkommen. Das ist für Schwarz ein großer Verlust.
- 189 *Richtig* Egal wie Weiß antwortet, wenn Schwarz auf 1 spielt, können die weißen Steine nicht vermeiden, geschlagen zu werden.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, können acht weiße Steine mit Weiß 2 entkommen.
- 190 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Auf 2 zu verbinden, hilft nicht. Schwarz fängt neun Steine, wenn er 3 spielt.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, kann Weiß mit 2 nach außen verbinden und entkommt.

- 191 *Richtig* Schwarz hat keine Wahl, außer mit 1 zu verbinden. Nachdem Weiß mit 2 schlägt, ist das schwarze Gebiet oben intakt.
Falsch Wenn Schwarz diesen Stein retten, indem er 1 hier spielt, schlägt Weiß mit 2, und Schwarz' Steine sind ohne jede Basis vereinzelt. Das ist eine Katastrophe für Schwarz.
- 192 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen und dabei zwei Steine retten und drei opfern. Auf diese Weise tötet er die fünf weißen Steine rechts.
Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, schlägt Weiß zwei Steine mit 2, und jetzt sind seine fünf Steine rechts mit denen darüber verbunden.
- 193 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, fängt er zwei weiße Steine.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er mit 1 Atari geben und zwei schwarze Steine fangen.
- 194 *Richtig* Sowohl Schwarz 1 als auch Schwarz A töten die fünf weißen Steine.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß spielt 2 als Antwort und stellte fünf schwarze Steine auf Atari.
- 195 *Richtig* Indem Schwarz auf 1 spielt, kann er zwei weiße Steine schlagen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 von unten Atari gibt, fängt Weiß 2 drei schwarze Steine.
- 196 *Richtig* Die vier weißen Steine mit Schwarz 1 oder A auf Atari zu stellen, ist die richtige Antwort. Diese Steine werden im nächsten Zug geschlagen.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, scheitert er. Weiß verbindet auf 2, und es ergibt sich ein Seki.
- 197 *Richtig* Schwarz fängt einen Stein mit einem Netz, wenn er auf 1 spielt. Dieser Stein kann nicht entkommen und wird geschlagen werden.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß spielt 2 und kann nicht geschlagen werden.
- 198 *Richtig* Schwarz fängt zwei Steine mit einem Netz, wenn er 1 spielt. Diese Steine können nicht entkommen und werden geschlagen werden.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß spielt 2 und kann nicht geschlagen werden.
- 199 *Richtig* Schwarz 1 hier fängt ebenfalls mit einem Netz. Die zwei weißen Steine können nicht entkommen.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß entkommt, indem er auf 2 spielt.
- 200 *Richtig* Schwarz 1 ist ein Beispiel für ein Netz am Rand des Brettes. Die zwei weißen Steine können nicht entkommen.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß rennt mit der Zugfolge bis 4 weg und verbindet mit seinen anderen Steinen.
- 201 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, sind die drei weißen Steine so gut wie geschlagen. Wenn Weiß Schwarz 1 schlägt, schlägt Schwarz vier Steine mit einer Mausefalle zurück.
Falsch Wenn Schwarz 1 spielt, verbindet Weiß auf 2, und seine Steine können nicht geschlagen werden.

- 202 *Richtig* Schwarz 1 fängt drei weiße Steine. Weiß kann wegen der Mausefalle nicht schlagen.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß verbindet auf 2, und seine Steine sind sicher.
- 203 *Richtig* Schwarz 1 stellt eine Mausefalle auf, und fängt drei weiße Steine.
Falsch Schwarz 1 schlägt einen Steine, lässt aber zu, dass Weiß seine anderen zwei Steine rettet, indem er auf 2 verbindet. Schwarz ist gescheitert.
- 204 *Richtig* Schwarz 1 stellt eine Mausefalle auf, und sechs weiße Steine können jetzt geschlagen werden.
Falsch Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß 2 schlägt drei schwarze Steine, und alle weißen Steine sind sicher.
- 205 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, können die drei weißen Steine im Atari nicht entkommen.
Falsch Wenn Schwarz 1 hier spielt, schlägt Weiß mit 2 zwei Steine, und alle weißen Steine sind sicher.
- 206 *Richtig* Schwarz 1 stellt sechs weiße Steine auf Atari, und egal was Weiß tut, seine Steine können nicht entkommen.
Falsch Schwarz 1 lässt Weiß von der Schippe springen. Er verbindet auf 2, und wenn Schwarz jetzt 3 spielt, verbindet Weiß auf 4, und alle seine Steine sind sicher.
- 207 *Richtig* Schwarz opfert mit 1 einen Steine und spielt dann 3. Weiß hat vier Steine verloren.
Falsch Wenn Schwarz zuerst auf 1 spielt, scheitert er. Weiß verbindet auf 2, und alle seinen Steine sind sicher.
- 208 *Richtig* Schwarz 1 fängt drei weiße Steine in der Ecke.
Falsch In diesem Fall erweist es sich als Fehler, einen Stein zu opfern. Nach Weiß 2 hat Schwarz keinen Folgezug, um Weiß zu schlagen.
- 209 *Richtig* Weiß hat am meisten von der Zugfolge in dem Problem-Diagramm profitiert. Wenn man das Diagramm rechts mit dem unten vergleicht, wird der Unterschied klar.
Zum Vergleich Mit Schwarz 1 eine leere Ecke zu besetzen, ist der profitabelste Zug für Schwarz. Schwarz hat über 30 Punkte mehr als im oberen Diagramm.
- 210 *Schwarz 1 ist schlecht* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Er ist völlig überflüssig.
Zum Vergleich Schwarz sollte die Situation belassen, wie sie ist. Indem er auf 1 spielt, verliert er einen Punkt Gebiet.
- 211 *Schwarz 1 ist schlecht* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Es ist für Schwarz bisher nicht notwendig, diesen Zug zu spielen.
Zum Vergleich Selbst wenn Weiß auf A spielt, kann er nicht entkommen, daher gibt es keine Notwendigkeit hier einen Zug zu spielen.

- 212 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, ergibt sich ein Seki zwischen den vier schwarzen und den drei weißen Steinen.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, könnte er die vier schwarzen Steine mit 1 und 3 schlagen.
- 213 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, ergibt sich ein Seki zwischen den sechs weißen und den sechs schwarzen Steinen.
Falsch Wenn Schwarz irgendeinen anderen Zug macht, z.B. auf 1, spielt Weiß 2 und fängt fünf schwarze Steine.
- 214 *Richtig* Schwarz 1 erzeugt ein Seki zwischen den acht weißen und den sieben schwarzen Steinen.
Zum Vergleich In diesem Seki haben beide Seiten ein Auge, aber diese Augen werden nicht als Gebiet gezählt.
- 215 *Richtig* Schwarz 1 führt zu einem Seki zwischen den fünf weißen und den sechs schwarzen Steinen.
Falsch Schwarz 1 führt zum Scheitern. Die schwarzen Steine sind tot so wie sie da stehen, und Weiß kann sie jederzeit schlagen, wenn er will.
- 216 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, sind die schwarzen Steine links und rechts verbunden, und Weiß kann sie nicht trennen.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er 1 spielen, und die schwarzen Steine wären in zwei Gruppen getrennt.
- 217 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, verbindet Schwarz seine Steine links und rechts.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 spielen und die schwarzen Steine wären in zwei Gruppen getrennt.
- 218 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, sind die zwei weißen Steine oberhalb von denen unterhalb getrennt, und jene Steine werden durch Schwarz geschlagen.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 spielen, und seine Steine wären zu einer Gruppe verbunden.
- 219 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, ist der weiße Stein unten von denen oben abgeschnitten, und er wird schließlich geschlagen werden.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 verbinden, und seine Steine würden sehr stark werden.
- 220 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 Atari spielt, kann der weiße Stein nicht verhindern geschlagen zu werden, und Schwarz wird zu einer Gruppe verbunden.
Falsch Wenn Schwarz mit 1 hier Atari gibt, können nach der Zugfolge bis Weiß 4 die schwarzen Steine nicht verhindern, geschlagen zu werden.

- 221 *Richtig* Schwarz 1 fängt zwei weiße Steine, und seine Steine oberhalb und unterhalb sind zu einer Gruppe verbunden.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 verbindet, scheitert er. Weiß würde auf 2 verbinden, und die sechs schwarzen Steine unterhalb sind von denen oben abgeschnitten und werden geschlagen werden.
- 222 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, reduziert Weiß 2 die schwarze Gruppe auf ein Auge, und diese Steine werden letztendlich geschlagen.
- 223 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, hat seine Gruppe zwei Augen und kann nicht getötet werden.
Falsch Als Reaktion auf 1, spielt Weiß 2. Jetzt kann Schwarz keine zwei Augen machen und stirbt.
- 224 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind seine Steine lebendig.
Wenn Weiß zuerst spielt Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 einen Stein opfern. Nachdem Schwarz mit 2 geschlagen hat, sind seine zwei Augen am Rand unecht. Er hat nur ein echtes Auge, daher stirbt er.
- 225 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, kann er 3 als Reaktion auf Weiß' einzige Drohung auf 2 spielen. Schwarz hat jetzt zwei Augen und ist lebendig.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, reduzieren Weiß 2 und 4 das obere Auge auf ein unechtes, und Schwarz ist tot.
- 226 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, kann Weiß keine zwei Augen machen und ist tot. Wenn Weiß 2 auf 3 gespielt wird, spielt Schwarz mit dem gleichen Ergebnis auf 2.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 spielt, scheitert er. Weiß bekommt zwei vollkommene Augen, wenn er auf 2 spielt und ist lebendig.
- 227 *Richtig* Schwarz 1 und 3 töten Weiß. Obwohl Weiß einen schwarzen Stein geschlagen hat, ist dieser Punkt ein unechtes Auge.
Falsch Wenn Schwarz auf 1 verbindet, bekommt Weiß zwei Augen, wenn er auf 2 spielt und ist vollständig lebendig.
- 228 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Selbst wenn Schwarz im nächsten Zug zwei Steine nimmt, nimmt Weiß zurück und ist lebendig.
Falsch Wenn Weiß auf 1 verbindet, stirbt er. Schwarz spielt auf 2 und Weiß kann keine zwei Augen machen.
- 229 *Richtig* Wenn Weiß auf 1 spielt, ist er lebendig. Wenn Schwarz 2 spielt, Weiß 3; wenn Schwarz 2 auf 3, spielt Weiß 3 auf 2. In jedem Fall bekommt er zwei Augen.
Falsch Wenn Weiß irgendeinen anderen Zug spielt, spielt Schwarz 2, und Weiß ist tot.
- 230 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, kann Weiß keine zwei Augen machen und ist tot.
Falsch Wenn Schwarz hier auf 1 spielt, macht Weiß mit 2 zwei perfekte Augen und ist lebendig.

- 231 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Als Reaktion auf Weiß 2, spielt Schwarz auf 3. Wenn Weiß 2 auf 3, Schwarz 3 auf 2. In jedem Fall ist Weiß tot.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, scheitert er. Weiß macht zwei perfekte Augen, indem er auf 2 verbindet.
- 232 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß ist vollständig lebendig.
- Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz am Zug wäre, würde Schwarz 1 Weiß auf ein Auge reduzieren, und er würde letztendlich geschlagen.
- 233 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Weiß ist lebendig.
- Zum Vergleich* Weiß kann auch leben, indem er 1 hier spielt, aber dies ist weniger profitable als die richtige Antwort.
- 234 *Richtig* Schwarz 1 oder einer der Punkte von A bis D wäre die richtige Antwort. Es ist gewöhnlich von Vorteil in der Eröffnung eine leere Ecke zu nehmen.
- Falsch* Schwarz 1 ist sicherlich ein guter Punkt, aber die leere Ecke ist immer noch besser. Nachdem Weiß 2 spielt, ist Schwarz' Stellung kleiner.
- 235 *Richtig* In einer Stellung wie dieser, ist eine Ausdehnung entlang einer Seite, die normale Art zu spielen. Anstelle von Schwarz 1 auf A, B oder C zu spielen wäre auch gut.
- Zum Vergleich* Auf solche Punkte wie A, B oder C zu spielen ist nicht gut. Weiß nimmt als erster den großen Punkt an der Seite liegt vorne.
- 236 *Richtig* Weiß 1 schließt den oberen Bereich ab und macht 19 Punkte Gebiet.
- Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz am Zug wäre, würde Schwarz mit 1 invadieren (eindringen), und Weiß' oberes Gebiet verwüsten.
- 237 *Richtig* Weiß verteidigt die letzte Schwachstelle in Weiß' unterem Bereich und bringt ihm dort 20 Punkte Gebiet.
- Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz am Zug wäre, würde er mit 1 und 3 drei Steine schlagen. Das wäre ein großer Happen von Weiß' Gebiet.
- 238 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß am Zug wäre, würde er ebenfalls dort spielen.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, bekommt er einen Punkt weniger als beim Zug in der richtigen Antwort.
- 239 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort.
- Falsch* Wenn Schwarz mit 1 einen Stein nimmt, spielt Weiß auf 2, und Schwarz' Ergebnis ist um einen Punkt kleiner, als bei der richtigen Antwort.