

# Gestaffelte Go-Probleme für Einsteiger

Band Zwei

Einfache Probleme

25 Kyu bis 20 Kyu

von Kano Yoshinori, 9 Dan

## **Vorwort**

Dieser Band ist eine Fortsetzung des ersten Bandes von „Gestaffelte Go-Probleme für Einsteiger“ und richtet sich an 20- bis 25-Kyu-Spieler.

Die vorgestellten Probleme erfordern ein wenig Nachdenken, aber keines von ihnen ist so schwer, dass ein Spieler, der die Regeln versteht und den ersten Band durchgearbeitet hat, nicht in der Lage wäre, es in weniger als zehn Minuten zu lösen.

Da das Hauptziel dieser Serie darin besteht, so viele Beispiele für Go-Techniken wie möglich vorzustellen, habe ich darauf verzichtet, viele verschiedene Antwortvariationen anzugeben. Der Leser ist aufgefordert, zu versuchen, die richtige Antwort "zu widerlegen", bis er ohne Zweifel versteht, dass die richtige Antwort funktioniert. Indem er jedes Problem in dieser Art prüft, wird der Leser einen Instinkt dafür entwickeln, in seinen Spielen den Siegzug zu finden.

September 1985

Kano Yoshinori, 9 Dan

## 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 Spielers 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*.

*Nakade* – Ein großer Augenraum, der durch geschicktes Spiel auf ein einziges Auge reduziert werden kann. (siehe Anhang)

*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.

*Oshitsubushi* – Eine Form, in der man so Atari auf zwei oder mehr gegnerische Steine gibt, dass sie sich gegen dieses Atari nicht verteidigen können, ohne Selbstmord zu begehen.

*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.

*Toter Winkel* – (eng: bent four in the corner, siehe Anhang)

*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 Einfache Probleme Level Eins

#### Abschnitt 1. Wie man Steine fängt

*Problem 1. Schwarz am Zug.*

- |                     |  |
|---------------------|--|
|                     | Wie spielt Schwarz?  |
| 2. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz?  |
| 3. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz?  |
| 4. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um vier weiße Steine zu fangen?  |
| 5. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um neun weiße Steine zu fangen?  |
| 6. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um acht weiße Steine zu fangen?  |
| 7. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um drei weiße Steine zu fangen?  |
| 8. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um vier weiße Steine zu fangen?  |
| 9. Schwarz am Zug.  | Wie spielt Schwarz, um seine Steine links und rechts zu verbinden?                                     |
| 10. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz?  |
| 11. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz?  |
| 12. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, so dass seine Steine am Rand nicht gefangen werden?                                |
| 13. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, um fünf weiße Steine zu fangen?  |
| 14. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, um vier weiße Steine zu fangen?  |
| 15. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, so dass er mit den zwei weißen Steinen in der Ecke eine Oshitsubushi-Form erzeugt? |
| 16. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, so dass er vier weiße Steine fängt, in dem er eine Oshitsubushi-Form erzeugt?      |

*Oshitsubushi* – Eine Form, in der man so Atari auf zwei oder mehr gegnerische Steine gibt, dass sie sich gegen dieses Atari nicht verteidigen können, ohne Selbstmord zu begehen.

#### Abschnitt 2. Steine verbinden und trennen

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 17. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz nach Weiß 1?  |
| 18. Weiß am Zug.    | Wie spielt Weiß, um alle seine Steine zu verbinden?  |
| 19. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz, um die vier weißen Steine am Rand von denen zu trennen, die in die Mitte zeigen? |
| 20. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz als Antwort auf Weiß 1?   |

#### Abschnitt 3. Die eigene Stellung verteidigen

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 21. Weiß am Zug.    | Wie gibt Weiß Atari auf den einzelnen schwarzen Stein?               |
| 22. Schwarz am Zug. | Wenn Schwarz einen "Bambus" macht, sind alle seine Steine verbunden. |
| 23. Schwarz am Zug. | Wie spielt Schwarz?  |

24. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, so dass seine vier Steine am Rand nicht gefangen werden?
25. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz nach Weiß 1?
26. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz nach Weiß 1?
27. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz nach Weiß 1?
28. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz nach Weiß 1?

#### **Abschnitt 4. Ko**

29. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, nachdem Weiß mit 1 ein Ko erzeugt hat?
30. *Schwarz am Zug.* Schwarz hat einen Zug, der ihm helfen kann, seine sechs Steine in der Ecke zu retten.

#### **Abschnitt 5. Wettlauf ums Schlagen**

31. *Schwarz am Zug.* Auf welche weiße Gruppe sollte Schwarz Atari geben?
32. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die sechs weißen Steine am Rand zu fangen?
33. *Weiß am Zug.* Wie spielt Weiß, um die schwarzen Steine auf der linken Seite zu fangen?
34. *Weiß am Zug.* Wie spielt Weiß, um vier schwarzen Steine zu fangen?

#### **Abschnitt 6. Lebende und tote Gruppen**

35. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
36. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
37. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um seine Steine zum Leben zu bringen?
38. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um seine Steine zum Leben zu bringen?
39. *Weiß am Zug.* Wie spielt Weiß, um seine Steine zum Leben zu bringen?
40. *Weiß am Zug.* Wie spielt Weiß, um seine Steine zum Leben zu bringen?
41. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
42. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
43. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
44. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine zu töten?
45. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, so dass seine Steine im Seki leben?
46. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, so dass seine Steine leben?
47. *Lebendig oder tot?* Leben die weißen Steine im Seki, oder sind sie tot?
48. *Lebendig oder tot?* Leben die weißen Steine im Seki, oder sind sie tot?

#### **Abschnitt 7. Wie man in der Eröffnung spielt**

49. *Weiß am Zug.* Wie beantwortet Weiß Schwarz 1?
50. *Weiß am Zug.* Was ist die beste Art, um den weißen Stein zu stärken?
51. *Schwarz am Zug.* Wie weit sollte Schwarz sich von seiner rechten Stellung ausdehnen?

52. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz als Antwort auf Weiß 1 spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)
53. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)
54. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz als Antwort auf Weiß 1 spielen?
55. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 oben rechts antworten?
56. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 unten links antworten?

### **Abschnitt 9. Das Ende der Partie**

57. *Schwachstellen in den Gebieten* Sowohl Schwarz als auch Weiß haben Schwachstellen in ihren Gebieten und müssen diese Schwächen verteidigen, bevor sie ihre Gebiete als vollständig betrachten können.
58. *Schwarz am Zug.* Weiß hat als Antwort auf das Schlagen des Ko mit Schwarz 1 auf 2 gespielt. Wie soll Schwarz erwidern?

## II Einfache Probleme Level Zwei

### Abschnitt 1. Wie man in der Eröffnung spielt

59. *Weiß am Zug.* Auf welchen der vier Punkte von A bis D sollte Weiß spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)
60. *Weiß am Zug.* Auf welchen der vier Punkte von A bis D sollte Weiß spielen? (Es gibt mehr als eine richtige Antwort.)
61. *Schwarz am Zug.* Weiß spielt mit 1 einen deckelnden Zug auf den schwarzen Stein. Wie sollte Schwarz antworten?
62. *Schwarz am Zug.* Weiß invadiert mit 1 in die Ecke. Wie soll Schwarz blocken? Von links oder von oben?
63. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen?
64. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen?
65. *Weiß am Zug.* An welcher Stelle sollte Weiß einen Eckabschluss machen, A oder B?

### Abschnitt 2. Wie man Steine fängt und Verwandte Probleme

66. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz zwei weiße Steine fangen?
67. *Weiß am Zug.* Die sechs weißen Steine oben sind in Gefahr. Wie kann Weiß sie retten?
68. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz drei weiße Steine fangen?
69. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
70. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz sechs weiße Steine fangen?
71. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz drei weiße Steine fangen?
72. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen?
73. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz vier weiße Steine fangen?
74. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz seine Steine oben mit denen unten verbinden?
75. *Weiß am Zug.* Wie kann Weiß seine Steine oben mit denen unten verbinden?
76. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz die fünf weißen Steine in der Ecke fangen?
77. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz seine Steine oben mit denen unten verbinden?
78. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz vier weiße Steine fangen?
79. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz vier weiße Steine fangen?
80. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
81. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß spielen, um den markierten Stein zu nutzen?
82. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz seine Steine oben mit denen unten verbinden?
83. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz alle seine Steine verbinden?

84. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz seine Steine links mit denen rechts verbinden?
85. *Schwarz am Zug.* Kann Schwarz einige der weißen Steine in der Nähe des Randes von denen in der Mitte trennen?
86. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz drei weiße Steine fangen?
87. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz sechs weiße Steine fangen?
88. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz vier weiße Steine fangen?
89. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz zwei weiße Steine fangen?

### **Abschnitt 3. Die eigene Stellung verteidigen**

90. *Schwarz am Zug.* Wo ist der Punkt, der den schwarzen Steinen in der Ecke eine sichere Form gibt?
91. *Schwarz am Zug.* Wo ist der Punkt, der den schwarzen Steinen in der Ecke eine sichere Form gibt?
92. *Schwarz am Zug.* Wo ist der Punkt für Schwarz' Angriff auf die weißen Steine?
93. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um seine vier Steine in der Mitte zu befreien?
94. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
95. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
96. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
97. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen? Außerdem, wie sollte Weiß spielen, wenn er am Zug wäre?
98. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß spielen?
99. *Weiß am Zug.* Wie antwortet Weiß auf Schwarz 1?
100. *Schwarz am Zug.* Was sollte Schwarz mit seinem einzelnen Stein links anfangen?
101. *Schwarz am Zug.* Wie antwortet Schwarz auf den Schnitt von Weiß 1?
102. *Schwarz am Zug.* Schwarz kann eine Schwäche in der weißen Stellung ausnutzen und einigen Nutzen daraus ziehen.
103. *Schwarz am Zug.* Die zwei schwarzen Steine und drei weiße Steine außen sind beide verwundbar. Wie sollte Schwarz spielen?
104. *Schwarz am Zug.* Wie verbindet Schwarz seine vier Steine unten links mit dem Stein darüber?
105. *Schwarz am Zug.* Oben auf dem Brett findet ein Kampf statt. Wie profitiert Schwarz davon, einen Stein zu opfern? Bestimme die nächsten zwei schwarzen Züge.
106. *Schwarz am Zug.* Wie antwortet Schwarz auf Weiß 1?

### **Abschnitt 4. Leben und Tod**

107. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Es gibt einen Weg, Weiß' Auge unten unecht zu machen und dadurch die weiße Gruppe zu töten.

108. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Stelle sicher, dass du in der Lage bist, zwischen einem unechten und einem echten Auge zu unterscheiden.
109. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Schwarz' erster Zug entscheidet das Schicksal der weißen Gruppe
110. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Indem er einen Stein opfert, kann Schwarz eines der weißen Augen unecht machen und dadurch die ganze Gruppe töten.
111. *Weiß spielt, Schwarz stirbt.* Dies ist die einfache Fünfer-Nakade-Form. (*Nakade* – Ein großer Augenraum, der durch geschicktes Spiel auf ein einziges Auge reduziert werden kann.)
112. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Du kannst Weiß töten, indem du eine Fünfer-Nakade-Form machst.
113. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Schwarz kann Weiß töten, indem er fünf Steine opfert.
114. *Schwarz spielt und lebt.* Schwarz kann leben, wenn er verhindert, dass Weiß eine Fünfer-Nakade-Form macht.
115. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Weil alle äußeren Freiheiten der beiden weißen Steine auf der linken und der rechten Seite besetzt sind, hat Schwarz einen Zug der Weiß tötet.
116. *Schwarz spielt und lebt.* Schwarz muss auf dem richtigen Punkte setzen, wenn er zwei Augen machen und leben will.
117. *Schwarz spielt und lebt.* Wenn Schwarz einen weißen Stein fangen kann, lebt er.
118. *Schwarz spielt und lebt.* Wo ist der vitale Punkt, der Schwarz zwei Augen bringt?
119. *Schwarz spielt und lebt.* Zweifellos hat Schwarz ein Auge. Wie kann er zwei Augen machen?
120. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Wenn du Weiß' vitalen Punkt angreifst, stirbt er.
121. *Weiß spielt und lebt* Weiß' erster Zug entscheidet, ob er zwei Augen machen kann oder ob nicht.
122. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Wenn du Weiß daran hindern kannst, sein Gebiet auszudehnen, wird er nicht in der Lage sein, zwei Augen zu machen.

## **Abschnitt 5. Ko**

123. *Schwarz am Zug.* Weiß 1 ist eine Ko-Drohung. Wie sollte Schwarz antworten?
124. *Weiß am Zug.* Schwarz hat mit 1 geschnitten. Wie sollte Weiß spielen, so dass seine Steine die beste Möglichkeit haben zu leben?
125. *Schwarz am Zug.* Stellungen wie diese treten am Ende der Partie auf. Welches von den beiden Kos ist wertvoller?



126. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?  
 127. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?  
 128. *Schwarz am Zug.* Wie kann Schwarz ein Ko beginnen?  
 129. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?

### **Abschnitt 6. Wettlauf ums Schlagen**

130. *Schwarz spielt und gewinnt* Fang vier weiße Steine.  
 131. *Schwarz spielt und gewinnt* Fang vier weiße Steine.  
 132. *Schwarz spielt und gewinnt* Rette die drei schwarzen Steine am Rand.  
 133. *Schwarz spielt und gewinnt* Fang zwei weiße Steine  
 134. *Schwarz spielt und gewinnt* Wenn Schwarz einen Stein opfert, kann er sieben weiße Steine fangen.  
 135. *Weiß spielt und gewinnt* Wenn Weiß drei Steine opfert, kann er alle schwarzen Steine rechts fangen.  
 136. *Schwarz spielt und gewinnt* Fang vier weiße Steine.  
 137. *Schwarz spielt und gewinnt* Eine Vierer-Nakade-Form ist fünf Züge wert, daher kann Schwarz diesen Wettlauf ums Schlagen gewinnen.  
 138. *Schwarz spielt und gewinnt* "Ein Auge schlägt kein Auge." Wenn du dieses Sprichwort verstehst, solltest du keine Mühe haben, fünf weiße Steine zu fangen.  
 139. *Schwarz spielt und gewinnt* Schwarz kann direkt drei weiße Steine schlagen, aber das ist nicht die Aufgabe. Du willst alle acht weißen Steine fangen.  
 140. *Schwarz spielt und gewinnt* Wenn Schwarz einen Stein opfert, kann er sechs weiße fangen.  
 141. *Schwarz spielt und gewinnt* Hier ist die Reihenfolge der Züge wichtig, wenn du die fünf weißen Steine am Rand fangen willst.

### **Abschnitt 7. Endspiel**

142. *Schwarz am Zug.* Welches ist die lohnenswerteste Methode für Schwarz in Weiß' Gebiet einzudringen?  
 143. *Schwarz am Zug.* Weiß 1 ist ein schlechter Zug. Wie kann Schwarz einen Vorteil aus diesem Fehler ziehen?  
 144. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um das weiße Gebiet links zu verkleinern?  
 145 & 146. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 in Problem 145 und Schwarz 1 in Problem 146 antworten? Worin liegt der Unterschied zwischen diesen beiden Problemen?  
 147 & 148. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 in Problem 147 und auf Schwarz 1 in Problem 148 antworten? Worin liegt der Unterschied zwischen diesen beiden Problemen?  
 149. *Schwarz am Zug.* Ist es gewinnbringender für Schwarz, auf A oder auf B zu spielen?

150. *Schwarz am Zug.*

Ist es gewinnbringender für Schwarz, auf A oder auf B zu spielen?

### III Einfache Probleme

#### Level Drei

##### Abschnitt 1. Wie man in der Eröffnung spielt

151. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen, A, B oder C?
152. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz die Ecke verteidigen, wenn Weiß 1 spielt?
153. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz die Ecke in diesem Fall verteidigen?
154. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß spielen?
155. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz als Antwort auf Weiß 1 spielen?
156. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?
157. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz in dieser 8-Steine-Vorgabepartie spielen?

##### Abschnitt 2. Wie man Steine fängt

158. *Schwarz am Zug.* Wie sichert Schwarz seine vier gefährdeten Steine in der Mitte?
159. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um drei weiße Steine zu fangen?
160. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz in dieser Stellung spielen?
161. *Weiß am Zug.* Wie solle Weiß in dieser Stellung spielen?
162. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß spielen, um fünf schwarze Steine zu fangen?
163. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um vier weiße Steine zu fangen?
164. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen, um vier weiße Steine zu fangen?
165. *Schwarz am Zug.* Wie solle Schwarz in dieser Stellung spielen?

##### Abschnitt 3. Steine verbinden und trennen

166. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um Weiß daran zu hindern, seine Gruppe unten mit der oben zu verbinden?
167. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um seine Gruppe oben mit den Steinen links zu verbinden?
168. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz in dieser Stellung spielen?
169. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um die weißen Steine unten von denen darüber abzuschneiden?
170. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz verbinden, um die sieben weißen Steine in der Mitte zu isolieren?
171. *Schwarz am Zug.* Wo sollte Schwarz spielen, um in das weiße Gebiet unten einzubrechen?
172. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz spielen?
173. *Schwarz am Zug.* Wie spielt Schwarz, um vier seiner eingekesselten Steine zu retten?

174. *Schwarz am Zug.* Was ist die gewinnbringendste Weise für Schwarz zu spielen?

#### **Abschnitt 4. Die eigene Stellung verteidigen**

175. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?  
176. *Weiß am Zug.* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
177. *Schwarz am Zug.* Rechts die Ecke zu verteidigen ist nicht wichtig. Wie sollte Schwarz spielen?  
178. *Schwarz am Zug.* Schwarz muss seinen sechs Steinen außen eine gute Form geben. Wo sollte er spielen?  
179. *Weiß am Zug.* Wo ist der vitale Punkt, um die vier schwarzen Steine links anzugreifen?  
180. *Schwarz am Zug.* Weiß hat eine Schwäche in seiner Stellung. Wo ist der vitale Punkt, um in das weiße Gebiet einzubrechen? Du kannst mindestens einen weißen Stein fangen.  
181. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?  
182. *Schwarz am Zug.* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?  
183. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz auf Weiß' Piep auf 1 antworten?  
184. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?  
185. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
186. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz auf Weiß 1 antworten?  
187. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß spielen?  
188. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
189. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz Atari auf den weißen Stein geben?  
190. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
191. *Schwarz am Zug* Wie sollte Schwarz spielen, um Weiß in zwei Gruppen zu trennen?  
192. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
193. *Schwarz am Zug* Wo ist der Invasions-Punkt in der weißen Stellung?  
194. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß auf Schwarz 1 antworten?  
195. *Weiß am Zug* Weiß kann direkt Atari geben und einen Stein opfern. Aber ist das die wirkungsvollste Weise um zu opfern? Wie sollte Weiß spielen?  
196. *Weiß am Zug* Wie sollte Weiß spielen.

#### **Abschnitt 5. Leben und Tod**

197. *Können Steine geschlagen werden* Die Stellung oben ist ein Seki, aber Schwarz kann dennoch einige weiße Steine schlagen. Wie viele Steine kann Schwarz schlagen?  
198. *Seki oder lebendig* Ist diese Stellung ein Seki? Wenn es kein Seki ist, welche Seite kann die Steine der anderen fangen?  
199. *Schwarz spielt und lebt* Wie spielt Schwarz um zu leben?  
200. *Schwarz spielt und lebt* Wie spielt Schwarz um zu leben?

201. *Schwarz spielt und erlangt ein Seki* Wie spielt Schwarz, um ein Seki zu erhalten?
202. *Schwarz spielt und lebt* Wie spielt Schwarz um zu leben?
203. *Schwarz spielt, Weiß stirbt* Töte die weiße Gruppe, indem du das obere Auge unecht machst.
204. *Schwarz spielt und lebt* Bring die schwarze Gruppe zum Leben, indem du oben ein Auge machst.
205. *Schwarz spielt, Weiß stirbt* Schwarz kann die weiße Gruppe töten, indem er einen Stein opfert.
206. *Schwarz spielt, Weiß stirbt* Schwarz kann die weiße Gruppe töten, indem er einen Stein opfert.
207. *Schwarz spielt, Weiß stirbt* Ein geistreicher erster Zug tötet die weiße Gruppe.
208. *Schwarz spielt und lebt* Ein geistreicher erster Zug bringt die schwarze Gruppe zum Leben.
209. *Schwarz spielt und lebt* Schwarz' erster Zug ist alles entscheidend.
210. *Schwarz spielt, Weiß stirbt* Schwarz' erster Zug ist alles entscheidend.
211. *Weiß spielt, Schwarz stirbt* Weiß' erster Zug ist alles entscheidend.
212. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Wen du die vitalen Punkte der weißen Gruppe in korrekten Reihenfolge angreifst, stirbt Weiß.
213. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Du musst aufpassen, dass Weiß nicht lebt, indem er zwei Steine opfert.
214. *Schwarz spielt, Weiß stirbt.* Indem man den richtigen Punkt mit dem ersten Zug angreift, ist das Schicksal der weißen Gruppe besiegelt.

### **Abschnitt 6. Ko**

215. *Schwarz spielt und macht ein Ko* Wie kann Schwarz ein Ko machen?
216. *Schwarz spielt und macht ein Ko* Wie kann Schwarz ein Ko machen?
217. *Schwarz spielt und macht ein Ko* Entscheide über Leben oder Tod der weißen Gruppe mit einem Ko.
218. *Schwarz spielt und macht ein Ko* Schwarz' einzige Möglichkeit zu leben, ist ein Ko zu machen.

### **Abschnitt 7. Wettlauf ums Schlagen**

219. *Schwarz am Zug* Wie kann Schwarz die neun weißen Steine rechts fangen?
220. *Schwarz am Zug* Wie kann Schwarz die vier weißen Steine oben fangen?
221. *Schwarz am Zug* Ein geistreicher Zug fängt die weißen Steine in der Ecke.
222. *Schwarz am Zug.* Ein geistreicher Zug fängt die zwei weißen Steine in der Ecke.
223. *Schwarz am Zug.* "Ein Auge schlägt kein Auge." Wenn du dieses Sprichwort verstehst, siehst du direkt, wie die vier weißen Steine rechts zu fangen sind.
224. *Schwarz am Zug.* Fang fünf weiße Steine in der Ecke oben links.

225. *Weiß am Zug.* "Eine Fünfer-Nakade-Form ist acht Freiheiten wert." Dieses Wissen wird dir helfen, den Weg zu finden, um die sechs schwarzen Steine rechts zu schlagen.

### **Abschnitt 8. Endspiel**

226. *Schwarz am Zug.* Es gibt eine Schwäche in der weißen Stellung. Auf die richtige Stelle zu spielen, erlaubt dir das weiße Gebiet zu verkleinern, indem du einige Steine fängst.

227. *Schwarz am Zug.* Es gibt eine Schwäche in der weißen Stellung. Auf die richtige Stelle zu spielen, erlaubt dir das weiße Gebiet zu verkleinern, indem du einige Steine fängst.

228. *Schwarz am Zug.* Welches sind Schwarz' lohnenswerteste Endspielzüge, um das weiße Gebiet zu verkleinern?

229. *Weiß am Zug.* Welches sind Weiß' lohnenswerteste Endspielzüge, um das schwarze Gebiet zu verkleinern?

230. *Schwarz am Zug.* Wenn du richtig spielst, kannst du eine große Delle in Weiß' Gebiet machen, da die drei weißen Steine ganz rechts knapp an Freiheiten sind. Wo ist der vitale Punkt?

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

## IV Einfache Probleme

### Level Vier

#### Abschnitt 1. Leben machen

232. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Als erstes muss Schwarz ein Auge machen. Danach kann sein zweite Auge nicht vereitelt werden.
233. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Mit einem Zug können zwei Augen gemacht werden.
234. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Mit einem Zug können zwei Augen gemacht werden.
235. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz den einen weißen Stein auf die richtige Art nimmt, kann er das Leben für seine Gruppe sichern.
236. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz den einzelnen weißen Stein auf die richtige Art angreift, kann er das Leben für seine Gruppe sichern.
237. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz auf die richtige Art Atari auf Weiß gibt, kann er das Leben für seine Gruppe sichern.
238. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Schwarz kann sich mit dem ersten Zug das Leben sichern.
239. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Schwarz kann sich mit dem ersten Zug das Leben sichern.
240. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wie spielt Schwarz, um zwei Augen zu machen?
241. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Weiß kann auf zwei Arten Leben machen. Welche lohnt sich mehr?
242. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du rechts ein echtes Auge machen kannst, kann die weiße Gruppe leben.
243. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Weiß kann auf zwei Arten Leben machen. Welche lohnt sich mehr?
244. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz auf die richtige Art Atari auf die drei weißen Steine gibt, lebt seine Gruppe.
245. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz auf die richtige Art Atari auf den weißen Stein gibt, lebt seine Gruppe.
246. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz einfach einen Stein fängt, stirbt er.
247. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Du musst nicht sehr fest nachdenken, um einen Zug zu finden, der zwei Augen für die schwarze Gruppe macht.
248. *Schwarz spielt und lebt. (3 Züge)* Mit dem richtigen Zug lebt Schwarz.
249. *Schwarz spielt und lebt. (3 Züge)* Wenn Schwarz einen weißen Stein fangen kann, lebt er.

250. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Drei weiße Steine sind im Atari. Kann Weiß leben, wenn er einen schwarzen Stein nimmt?
251. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Weiß kann leben, wenn er die beiden schwarzen Steine am Rand auf die richtige Art fängt.
252. *Weiß spielt und lebt. (1 Zug)* Du kannst für Weiß das Leben sichern, wenn du die Oiotoshi-Technik verwendest.
253. *Schwarz spielt und lebt. (3 Züge)* Kann Schwarz den einen Stein nehmen, der auf Atari steht?
254. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Kann Schwarz leben, indem er zwei Steine fängt?
255. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn Schwarz leben soll, muss er zwei Steine opfern.
256. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Lebt Schwarz, wenn er die vier weißen Steine direkt nimmt?
257. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du auf den vitalen Punkt der Fünfer-Nakade-Form spielst, lebt Schwarz.
258. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Das erste, was Schwarz machen muss um zu leben, ist ein echtes Auge.
259. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Schwarz muss oben ein weiteres Auge sichern um zu leben.
260. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Du kannst für die schwarzen Steine mit dem ersten Zug das Leben sichern.
261. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du ein weiteres Auge machen kannst, lebt die schwarze Gruppe.
262. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Der erste Zug sichert das Leben der schwarzen Gruppe.
263. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du Atari auf den weißen Stein gibst, stirbt die schwarze Gruppe.
264. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du den weißen Stein am Rand schlägst, stirbt die schwarze Gruppe.
265. *Schwarz spielt und lebt. (3 Züge)* Wenn du den ersten Zug richtig spielst, hat Schwarz keine Schwierigkeiten zu leben.
266. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Der erste Zug entscheidet, ob die schwarze Gruppe lebt oder ob nicht.
267. *Schwarz spielt und lebt. (1 Zug)* Wenn du einen weißen Stein fangen kannst, lebt Schwarz' Gruppe.

## **Abschnitt 2. Gruppen töten**

268. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Wenn du auf den vitalen Punkt der Fünfer-Nakade-Form spielst, stirbt Weiß.
269. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Wo ist der vitale Punkt, um Weiß daran zu hindern, zwei Augen zu machen?



270. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Schwarz wird zwei Steine opfern müssen, um Weiß zu töten.
271. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Selbst wenn Weiß einen Stein fängt, wird dieser Punkt ein unechtes Auge.
272. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Töte alle weißen Steine!
273. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Du kannst Weiß töten, indem du ihn zwingst eine Dreier-Nakade-Form zu machen.
274. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Wegen des einzelnen weißen Steins innerhalb des schwarzen Gebiets, hat Weiß einen Zug, der die schwarze Gruppe tötet.
275. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Weiß kann Schwarz töten, indem er zwei Steine opfert.
276. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Weiß kann Schwarz töten, indem er einen Stein opfert.
277. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Wenn du einen schwarzen Stein im Atari richtig opferst, kannst du die weiße Gruppe töten.
278. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Wenn du einen schwarzen Stein im Atari richtig opferst, kannst du die weiße Gruppe töten.
279. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Ein ruhiger Zug tötet die weiße Gruppe.
280. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Wenn du auf den Punkt spielst, auf den weiß spielen würde, stirbt die weiße Gruppe.
281. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Du musst drei Steine opfern, um Weiß zu töten.
282. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Mach' eine Vierer-Nakade-Form, und du tötest Weiß.
283. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Es gibt zwei Züge deren Reihenfolge egal ist, um Weiß zu töten.
284. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Zwei Steine auf Atari zu stellen, reicht nicht um Weiß zu töten.
285. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Schwarz muss zuerst seinen Schwachpunkt verteidigen. Danach ist es einfach, Weiß zu töten.
286. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Wenn du einen "toten Winkel" machst, stirbt Schwarz. (siehe auch im Anhang: Nakade und Toter Winkel)
287. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (1 Zug)* Wo ist der Punkt, der alle möglichen schwarzen Augen außer einem unecht macht?
288. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Wenn du eine Fünfer-Nakade-Form machst, stirbt Schwarz. Ein Ko ist nicht gut genug.
289. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Um Weiß zu töten, musst du ihn daran hindern, in der Ecke ein Auge zu machen.

290. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Wenn du auf den vitalen Punkt spielst, ist es einfach Weiß zu töten.
291. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Mach' eine Form, in der es Weiß unmöglich ist zu setzen.
292. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Da Weiß knapp an Freiheiten ist, gibt es einen Weg seine Steine zu töten.
293. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Verteidigt Schwarz oder greift er an, um Weiß zu töten?
294. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Da Weiß knapp an Freiheiten ist, gibt es einen Weg seine Steine zu töten.
295. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Zu allererst muss Schwarz Weiß' Augenform zerstören.
296. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Wenn du die Größe des weißen Gebiets verkleinerst, kannst du seine Steine leicht töten.
297. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Wenn du die Größe des weißen Gebiets verkleinerst, kannst du seine Steine leicht töten.
298. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (3 Züge)* Indem du den Mangel an Freiheiten der oberen drei schwarzen Steine ausnutzt, kannst du Schwarz töten.
299. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (1 Zug)* Schwarz stirbt, wenn du ihn daran hinderst, oben ein Auge zu machen.
300. *Weiß spielt, Schwarz stirbt (1 Zug)* Es ist nicht notwendig, den schwarzen Stein zu schlagen, um Schwarz' Gruppe zu töten.
301. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (1 Zug)* Schwarz kann Weiß töten, indem er einen Stein opfert.
302. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (3 Züge)* Schwarz kann Weiß töten, indem er einen Stein opfert.
303. *Schwarz spielt, Weiß stirbt (5 Züge)* Um Weiß zu töten, muss Schwarz zu allererst zwei Steine opfern, gefolgt von einem Ein-Stein-Opfer.

### **Abschnitt 3. Seki**

304. *Schwarz spielt und erreicht ein Seki (1 Zug)* Es ist für Weiß nicht möglich, Schwarz zu töten, indem er vier Steine opfert.
305. *Schwarz spielt und erreicht ein Seki (3 Züge)* Es ist für Weiß nicht möglich, Schwarz zu töten, indem er vier Steine opfert.
306. *Schwarz spielt und erreicht ein Seki (3 Züge)* In dieser Stellung reicht ein unechtes Auge für ein Seki.
307. *Weiß spielt und erreicht ein Seki (1 Zug)* Wenn du nicht versuchst, die beiden schwarzen Steine zu fangen, kannst du ein Seki bekommen.
308. *Weiß spielt und erreicht ein Seki (1 Zug)* Mach' ein Seki zwischen den fünf schwarzen und den drei weißen Steinen.

309. *Weiß spielt und erreicht ein Seki (3 Züge)* Mach' ein Seki zwischen den weißen und schwarzen Steinen in der Mitte.

#### **Abschnitt 4. Ko**

310. *Schwarz spielt und macht ein Ko (2 Züge)* Mach' ein Ko in der Ecke.

311. *Schwarz spielt und macht ein Ko (3 Züge)* Mach' ein Ko um Leben und Tod der weißen Gruppe in der Ecke.

312. *Schwarz spielt und macht ein Ko (4 Züge)* Mach' ein Ko um Leben und Tod der weißen Gruppe in der Ecke.

313. *Schwarz spielt und macht ein Ko (3 Züge)* Mach' ein Ko um Leben und Tod der weißen Gruppe.

314. *Schwarz spielt und macht ein Ko (4 Züge)* Wenn Schwarz einen Stein opfert, kann er ein Ko erreichen.

315. *Schwarz spielt und macht ein Ko (3 Züge)* Wenn Schwarz einen Stein opfert, kann er ein Ko um Leben und Tod der weißen Gruppe erreichen.

#### **Abschnitt 5. Wettlauf ums Schlagen**

316. *Schwarz spielt und siegt (1 Zug)* Wie fängt Schwarz sieben weiße Steine?

317. *Schwarz spielt und siegt (1 Zug)* Wie fängt Schwarz fünf weiße Steine?

318. *Schwarz spielt und siegt (1 Zug)* Wie fängt Schwarz fünf weiße Steine?

319. *Weiß spielt und siegt (1 Zug)* "Ein Auge schlägt kein Auge." Fang' sechs schwarze Steine!

320. *Weiß spielt und siegt (1 Zug)* Mach' ein Auge und fang' sechs schwarze Steine.

321. *Weiß spielt und siegt (1 Zug)* Wie fängt Weiß sechs schwarze Steine?

322. *Schwarz spielt und siegt (3 Züge)* Kann Schwarz seine fünf gefährdeten Steine retten?

323. *Schwarz spielt und siegt (3 Züge)* Wie kann Schwarz spielen, so dass er die vier weißen Steine in der Ecke fängt?

324. *Schwarz spielt und siegt (1 Zug)* Wenn Schwarz einen geistreichen Zug macht, sterben sechs weiße Steine.

325. *Weiß spielt und siegt (1 Zug)* Wie spielt Weiß, so dass er fünf schwarze Steine fangen kann.

326. *Weiß spielt und siegt (3 Züge)* Wenn Weiß einen Stein opfert, kann er sechs schwarze Steine fangen.

327. *Weiß spielt und siegt (3 Züge)* Wenn Weiß einen Stein opfert, kann er sieben schwarze Steine fangen.

## Teil Zwei

### Antworten

- Problem 1 *Richtige Antwort* Indem er auf 1 spielt, rettet Schwarz seine gefährdeten Steine. Jetzt sind die drei weißen Steine rechts verloren.
- Falsche Antwort* 3 verbindet rechts von 1 Mit 1 einen Stein zu fangen, schlägt fehl. Nach den Ataris mit 2 und 4 fängt Weiß sieben schwarz Steine.
- 2 *Richtig* Schwarz kann seine drei gefährdeten Steine retten, indem er mit 1 Atari auf einen weißen Stein gibt.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, blockiert Weiß mit 2 die Fluchroute, und die vier schwarzen Steine werden im nächsten Zug geschlagen.
- 3 *Richtig* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, ist die richtige Antwort. Wenn Weiß auf 2 verbindet, kann er nach 3 nicht entkommen.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, stellt Weiß 2 sieben schwarze Steine auf Atari. Schwarz ist gescheitert.
- 4 *Richtig* 4 verbindet links von 2 Zu allererst gibt Schwarz mit 1 und 3 Atari. Jetzt wird es mit dem Atari auf 5 eine Treppe, und Weiß kann nicht entkommen.
- Falsch* Mit Schwarz 1 zu verbinden lässt Weiß aus dem Schneider. Nachdem Weiß auf 2 verbindet, kann er nicht gefangen werden.
- 5 *Richtig* Wenn Schwarz 1 und 3 spielt, können die zehn weißen Steine nicht vermeiden, gefangen zu werden.
- Falsch* 1 hier zu spielen erlaubt, Weiß mit 2 einen schwarzen Stein zu fangen und dadurch zu entkommen.
- 6 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, können die acht weißen Steine im nächsten Zug geschlagen werden.
- Falsch* Mit 1 Atari hier zu geben scheitert. Weiß streckt auf 2 und hinterlässt Schwarz mit zu vielen Schwachstellen in seiner Stellung, um sich sauber zu verteidigen.
- 7 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, können die drei weißen Steine in der Mitte nicht entkommen.
- Zum Vergleich* Wenn Weiß versucht mit 1 und 3 zu entkommen, blockt Schwarz mit 2 und 4, so dass es keinen Weg gibt, das Schlagen zu verhindern.
- 8 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt können die vier weißen Steine nicht entkommen.
- Falsch* Mit 1 hier Atari zu geben, schlägt fehl. Weiß streckt auf 2 und kann nicht mehr gefangen werden.

- 9 *Richtig* Schwarz 1 fängt zwei weiße Steine, so dass die vier schwarzen Steine rechts mit den zwei in der Mitte verbunden werden.  
*Falsch* Schwarz 1 mag einen Stein fangen, aber nachdem Weiß 2 spielt, sind die sieben schwarzen Steine rechts tot.
- 10 *Richtig* Mit 1 Atari zu geben, ist die richtige Antwort. Weiß' Versuch seine Steine mit 2 und 4 zu sichern ist zwecklos: nach Schwarz 5 werden zehn weiße Steine geschlagen.  
*Falsch* Mit 1 zu verteidigen, ist falsch. Weiß verteidigt seine Stellung mit 2. Die weißen Steine sind jetzt sicher.
- 11 *Richtig* Schwarz kann seine acht gefährdeten Steine sichern, indem er mit 1 Atari auf zwei weiße Steine gibt. Diese zwei Steine können nicht verhindern, geschlagen zu werden.  
*Falsch* Mit 1 hier Atari zu geben, schlägt fehl. Nachdem Weiß mit 2 verbindet sind die neun schwarzen Steine tot.
- 12 *Richtig* Schwarz 1 ist der richtige Zug. Die schwarzen Steine am Rand können nicht mehr gefangen werden.  
*Falsch* Mit 1 hier zu verbinden, schlägt fehl. Schwarz kann seine beiden Steine im Atari nicht verteidigen.
- 13 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind die Züge, die sechs weiße Steine fangen.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 direkt zwei weiße Steine fängt, verbindet Weiß mit 2. Die sechs schwarzen Steine oben sind jetzt tot.
- 14 *Richtig* Nach 1 und 3 gibt es keinen Weg für die vier weißen Steine, die im Atari sind, zu entkommen.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Nachdem Weiß mit 2 nimmt, ist das Beste worauf Schwarz hoffen kann ein Ko.
- 15 *Richtig* Schwarz 1 fängt die beiden weißen Steine in der Ecke. Beachte dass Weiß nicht auf 1-1 verbinden kann (Oshitsubushi), so dass Schwarz mit zwei Augen lebt.  
*Falsch* Einen Stein mit Schwarz 1 zu fangen, schlägt fehl. Schwarz stirbt, nachdem Weiß 2 spielt.
- 16 *Richtig* Schwarz 1 erzeugt wieder eine Oshitsubushi-Form, daher werden die vier weißen Steine im Atari gefangen.  
*Falsch* 2 *schlägt rechts von 1* Wenn Schwarz mit 1 zwei Steine schlägt, schlägt Weiß mit 2 zurück. Schwarz ist tot, da er letztendlich auf ein Auge reduziert wird.
- 17 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, wird er letztendlich in der Lage sein, die zwei weißen Steine rechts zu fangen.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, scheidet Weiß mit 2 einen schwarzen Stein ab, so dass jetzt die zwei weißen Steine nicht gefangen werden können.

- 18 *Richtig* Durch 1 sind alle weißen Steine zu einer Gruppe verbunden.  
*Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz am Zug wäre, würde er auf 1 spielen. Jetzt sind die zwei weißen Steine links isoliert und können keine lebendige Form machen.
- 19 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 schneidet, gibt es keinen Weg auf dem Weiß seine vier Steine rechts retten kann.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, verbindet Weiß mit 2. Alles was Schwarz jetzt machen kann, ist den Stein im Atari zu schlagen. Schwarz ist gescheitert.
- 20 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, spielt Schwarz 3. Schwarz' Steine unten links sind unversehrt.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Nach Weiß 2 und 4 werden drei schwarze Steine geschlagen.
- 21 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, können sich seine Steine oberhalb und unterhalb verbinden.  
*Falsch* Wenn Weiß wie hier mit 1 Atari gibt, wird der einzelne weiße Stein oben abgeschnitten und nach Schwarz 2 gefangen.
- 22 *Richtig* Schwarz 1 macht einen "Bambus". Alle schwarzen Steine sind verbunden.  
*Falsch* Ein Zug wie Schwarz 1 schlägt fehl. Nach Weiß 2 sind die beiden schwarzen Steine unten abgeschnitten und werden sterben.
- 23 *Richtig* Schwarz 1 und 3 fangen zwei weiße Steine. Das weiße Gebiet ist verwüstet.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, schlägt fehl. Weiß verbindet mit 2 und seine Stellung ist sicher.
- 24 *Richtig* Schwarz spielt 1 und, wenn Weiß mit 2 fortfährt, spielt er 3. Alle schwarzen Steine rechts sind jetzt sicher verbunden.  
*Falsch* Direkt mit 1 zu blocken, schlägt fehl. Es erlaubt Weiß vier Steine zu fangen, indem er mit 2 Atari gibt.
- 25 *Richtig* Schwarz sollte 1 spielen und dadurch alle seine Steine verbinden.  
*Falsch* Wenn Weiß 2 spielen darf, werden die schwarzen Steine oben gefangen.
- 26 *Richtig* Schwarz 1 ist der richtige Weg, um das Gebiet gegen Weiß' Eindringen zu verteidigen.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein Overplay (eng. to overplay: übertreiben). Nach Weiß 2 und 4 erleidet Schwarz einen großen Verlust.
- 27 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort für Schwarz, um seine Stellung zu verteidigen.  
*Falsch* Alle anderen Züge, außer der richtigen Antwort, so wie Schwarz 1 hier, sind schwächer und verlieren Punkte.

- 28 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort für Schwarz, um seine Stellung zu verteidigen.  
*Falsch* Wenn Schwarz einen Zug wie 1 macht, wird Weiß mit 2 invadieren und Schwarz' Gebiet verwüsten.
- 29 *Richtig* Die einzige Art für Schwarz zu spielen ist, mit 1 das Ko zu nehmen.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 zu verbinden, ist falsch. Wenn Schwarz so spielt gewinnt Weiß die Initiative in dem Ko-Kampf.
- 30 *Richtig* Mit Schwarz 1 ein Ko anzufangen, ist der einzige Weg die sechs schwarzen Steine in der Ecke zu retten.  
*Falsch* Es gibt für Schwarz keine Möglichkeit in der Ecke zwei Augen zu machen. Wenn Weiß 2 spielt sind die schwarzen Steine tot.
- 31 *Richtig* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, fängt alle weißen Steine rechts.  
*Falsch* Schwarz mag in der Lage sein, mit 1 drei weiße Steine zu fangen, aber sechs schwarze Steine sterben, wenn Weiß mit 2 Atari gibt.
- 32 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, hat Weiß keinen Zug, um seine sechs Steine zu retten.  
*Zum Vergleich* Mit anderen Worten, wegen der Freiheitennot kann Weiß kein Atari auf die schwarzen Steine links geben. Nach Schwarz 1 kann Schwarz jedoch von rechts Atari auf die sechs weißen Steine geben.
- 33 *Richtig* Weiß 1 zwingt Schwarz mit 2 zu antworten. Weiß 3 gibt dann Atari auf die acht schwarzen Steine.  
*Falsch* Weiß 1 schlägt fehl. Nach dem Atari mit 2 fängt Schwarz fünf weiße Steine.
- 34 *Richtig* Weiß 1 fängt vier schwarze Steine. Es gibt keine Möglichkeit wie Schwarz diese Steine verteidigen kann, ohne sich selbst auf Atari zu stellen.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, gibt Schwarz mit 2 Atari und fängt sechs weiße Steine.
- 35 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, gibt es keinen Weg auf dem Weiß' Steine leben können.  
*Falsch* Schwarz 1 hier lässt Weiß mit 2 zwei Augen und Leben machen.
- 36 *Richtig* Mit 1 zwei Steine zu opfern ist die richtige Antwort. Aber was tut Schwarz nach Weiß 2?  
*Zum Vergleich* Schwarz 3 garantiert, dass Weiß' Auge am Rand unecht wird, daher ist Weiß tot.
- 37 *Richtig* Schwarz 1 garantiert nicht nur das Fangen eines weißen Steins, er gibt Schwarz außerdem zwei Augen und Leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, schlägt Weiß mit 2 einen Stein. Schwarz hat nur ein Auge und ist tot.

- 38 *Richtig* Schwarz 1 fängt nicht nur einen weißen Stein, sondern gibt Schwarz zwei Augen und Leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, zerstört Weiß 2 Schwarz' Augenform, daher ist Schwarz tot.
- 39 *Richtig* Weiß 1 fängt nicht nur einen schwarzen Stein, sondern gibt Weiß zwei Augen und Leben.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 von oben spielt, zerstört Schwarz 2 die weiße Augenform, daher ist Weiß tot.
- 40 *Richtig* Weiß kann ein zweites Auge machen, indem er auf 1 spielt, daher ist er lebendig.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, schlägt Schwarz mit 2 auf dem vitalen Punkt zu. Weiß kann jetzt keine zwei Augen mehr machen, daher ist er tot.
- 41 *Richtig* Mit Schwarz 1 vier Steine zu opfern ist die richtige Antwort. Wenn Weiß mit 2 schlägt ...  
*Zum Vergleich* Die Form ist jetzt eine Vierer-Nakade. Nach Schwarz 3 ist Weiß letztendlich auf ein Auge reduziert, daher ist er tot.
- 42 *Richtig* Mit Schwarz 1 vier Steine zu opfern ist die richtige Antwort. Wenn Weiß mit 2 schlägt ...  
*Zum Vergleich* In dieser Stellung ist Weiß tot. Es gibt keine Möglichkeit für ihn zwei Augen zu machen.
- 43 *Richtig* Wenn Schwarz 1 und 3 spielt stirbt Weiß, weil er keine zwei Augen machen kann.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt bekommt Weiß zwei Augen, indem er auf 2 spielt, daher ist er lebendig.
- 44 *Richtig* Nach der Folge bis 3 muss Weiß drei Steine schlagen, aber Schwarz spielt erneut auf den Punkt 3, daher stirbt Weiß.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Nach 2 bekommt Weiß zwei Augen und lebt.
- 45 *Richtig* Schwarz 1 ergibt ein Seki.  
*Falsch* 4 unter 2 gespielt Schwarz kann mit 1 und 3 vier Steine fangen, aber die Stellung ergibt eine Vierer-Nakade-Form, daher ist Schwarz tot.
- 46 *Richtig* Schwarz 1 ergibt ein Seki.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, ist er tot. Obwohl Schwarz drei Steine fängt, kann er keine zwei Augen machen.
- 47 *Richtig* Weiß ist tot. Schwarz opfert vier Steine, indem er mit 1 Atari gibt, und Weiß kann nur ein Auge gekommen.  
*Zum Vergleich* Vier Steine mit Schwarz 1 an dieser Stelle ist falsch. Nach Weiß 2 gibt es keine Möglichkeit Weiß davon abzuhalten, zwei Augen zu machen.
- 48 *Richtig* Alle weißen Steine sind tot. Schwarz kann jederzeit, wenn er will, auf A und B spielen. Weiß kann nicht versuchen Schwarz zu fangen.  
*Zum Vergleich* Es ist leicht zu sehen, dass, nachdem Schwarz vier weiße Steine geschlagen hat, das Seki gebrochen ist.



- 49 *Richtig* Weiß muss irgendwie seine Stellung rechts mit einem Zug wie 1 verstärken. Schwarz 2 ist die normale Antwort.  
*Falsch* Wenn Weiß einen Zug auf einem anderen Teil des Brettes macht, mit 1 zum Beispiel, spielt Schwarz 2 sehr zum Nachteil von Weiß auf der rechten Seite.
- 50 *Richtig* Mit Weiß 1 eine Zwei-Punkt-Ausdehnung zu spielen ist die richtige Antwort.  
*Falsch* Mit Weiß 1 in die Mitte zu springen, erlaubt Schwarz sich auf 2 auszudehnen und damit Weiß einer Basis am oberen Rand zu berauben.
- 51 *Richtig* In einer Stellung wie dieser ist Schwarz 1 die Standard-Ausdehnung.  
*Wenn Weiß zuerst spielt* Wenn Weiß am Zug wäre, würde er ebenfalls auf den Punkt 1 spielen.
- 52 *Richtig 1* Ein Ein-Punkt-Sprung auf Schwarz 1 ist die Standard-Antwort auf den weißen Zug.  
*Richtig 2* Vor dem Sprung auf 3 den Abtausch 1 gegen 2 zu spielen, ist ebenfalls gut. Abhängig von Schwarz' gewählter Strategie sind A oder B ebenfalls gute Züge.
- 53 *Richtig* Schwarz sollte entweder auf 1, A, B oder C spielen. Welchen Punkt auch immer er wählt, die wichtige Lektion an dieser Stelle ist, zu verhindern, dass sein isolierter Stein an der linken Seite eingeschlossen wird und ihn stattdessen in die Mitte des Brettes heraus zuführen.  
*Falsch* Es ist falsch von Schwarz direkt zu versuchen mit 1 und 3 zu leben. Diese Art Züge geben Schwarz eine kleine, eingeeengte Stellung an der Seite, während Weiß außen Einfluss aufbaut.
- 54 *Richtig* Weiß' Zugang zu der Ecke mit 1 zu blockieren, ist die richtige Antwort. dieser Zug ist ein Grund-Joseki.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Weiß zieht mit 2 in die Ecke. Schwarz hat einen großen Verlust erlitten.
- 55 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dies ist der Standard-Zug in dieser Situation.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, antwortet Weiß mit 2 und gibt Schwarz ein schlechteres Ergebnis.
- 56 *Richtig* In dieser Situation ist Schwarz 1 der Standard-Zug.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, spielt Weiß 2 und, wie zuvor, Schwarz' Ergebnis ist schlechter.
- 57 *Richtig 1* Weiß hat zwei Schwächen: die Punkte A. Wenn Schwarz auf diese Punkte spielt, erleidet Weiß große Verluste.  
*Richtig 2* Schwarz' Schwäche ist auf A. Wenn Weiß hier spielt, erleidet Schwarz einen großen Verlust.

- 58 *Richtig* Die drei weißen Steine rechts können nicht leben, daher sollte Schwarz mit 1 das Ko decken.
- Falsch* Da die drei weißen Steine nicht leben können, ist Schwarz 1 ein vergeudeter Zug.
- 59 *Richtig* Auf entweder A oder B zu invadieren ist ein guter Zug. Jeder der beiden kann als richtige Antwort betrachtet werden.
- Falsch* Wenn Weiß auf C spielte, würde Schwarz auf 1 spielen. Wenn Weiß stattdessen auf D, dann Schwarz auf B. In jedem Fall wäre Weiß im Nachteil. Mit D würde Weiß einen Totalschaden erleiden.
- 60 *Richtig* Weiß C und D sind die gebräuchlichen Invasions-Züge. Beide sind richtig.
- Zum Vergleich* Weiß A und B sind zu hoch. Weiß wäre ein wenig unsicher, da er nicht in der Lage wäre, eine sichere Basis aufzubauen. In besonderen Situationen sind solche Züge jedoch denkbar.
- 61 *Richtig* Es gibt ein Sprichwort, das lautet: "Beantworte den Deckelungszug mit dem Rösselsprung." Entsprechend dieses Sprichworts ist Schwarz 1 die Standardantwort.
- Zum Vergleich* Abhängig von der Situation sind auch Schwarz 1 und A mögliche Antworten. Genau genommen gibt es viele Möglichkeiten, den Deckelungszug zu beantworten.
- 62 *Richtig* Mit Schwarz 1 zu blocken ist hier die richtige Antwort. Es ist wichtig für Schwarz zusammen mit seinen Steinen links eine große Gebietsanlage zu machen. Du solltest auf der breiteren Seite blocken.
- Falsch* Schwarz 1 hier erlaubt Weiß in die schwarze Einflussosphäre überzugreifen. Schwarz hat einen Verlust erlitten.
- 63 *Richtig* Mit Schwarz 1 zu blocken ist die richtige Antwort. Schwarz zielt als nächstes darauf, auf dem Punkt A zu invadieren.
- Wenn Weiß zuerst spielt* Wenn Weiß am Zug ist, ist Weiß 1 ein großer Punkt. Schwarz sollte dem vorbeugen, dass Weiß diesen Zug spielt.
- 64 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug greift den einzelnen weißen Stein an, indem er ihn gegen die beiden schwarzen unten rechts drückt.
- Wenn Weiß zuerst spielt* Weiß 1 ist ein hervorragender Punkt. Weiß' Gruppe unten ist jetzt sicher.
- 65 *Richtig* Mit 1 einen Eckabschluss zu machen, ist die richtige Antwort. Wegen des Einflusses der schwarzen Steine rechts, sollte Weiß anstreben, eine Gebietsanlage entlang der linken Seite zu machen.
- Zum Vergleich* Wenn Weiß mit 1 einen Eckabschluss macht, spielt Schwarz 2. Dieser Zug funktioniert sehr zu in Verbindung mit Schwarz' Steinen auf der rechten Seite um eine große Gebietsanlage zu entwickeln. Nach Schwarz 2 wird die Partie für Weiß schwierig.

- 66 *Richtig* Nach Schwarz 1 gibt es keine Möglichkeit für Weiß seine zwei Steine zu retten.  
*Falsch* Wenn Schwarz dagegen 1 hier spielt, stellt Weiß 2 acht schwarze Steine auf Atari.
- 67 *Richtig* Mit Weiß 1 Atari zu geben, ist die richtige Antwort. Auf 2 zu verbinden hilft nicht. Nachdem Weiß mit 3 Atari gibt, hat Schwarz keine Möglichkeit seine fünf Steine zu retten.  
*Falsch* Mit 1 einen Stein zu schlagen, schlägt fehl. Nachdem Schwarz mit 2 verbindet, sterben die sechs weißen Steine oben.
- 68 *Richtig* Nach Schwarz 1 können die drei weißen Steine nicht verhindern, geschlagen zu werden.  
*Falsch* Wenn Schwarz wie hier mit 2 von außen drückt, fängt Weiß 2 die beiden schwarzen Steine in der Ecke.
- 69 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari auf drei weiße Steine gibt, gibt es keinen Weg, auf dem Weiß sie retten kann. Schwarz kann seine Steine unten mit den äußeren verbinden.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 hier Atari zu geben, führt zu Verlust von acht schwarzen Steinen unten.
- 70 *Richtig* Die Kombination von 1 und 3 führt zu einer Mausefalle, so dass sechs weiße Steine gefangen werden.  
*Zum Vergleich* Wenn Weiß auf Schwarz 1 mit 2 antwortet, gibt Schwarz mit 3 Atari und gewinnt den Wettlauf ums Schlagen. Schwarz 1 ist der einzige Zug, der die sechs weißen Steine fängt.
- 71 *Richtig* Schwarz 1 ist der Schlüsselzug. Weiß mag sich anstrengen, mit 2 und 4 zu entkommen, nach Schwarz 5 kann Weiß jedoch nicht entkommen.  
*Zum Vergleich* Weiß 2 und 4 sind symmetrisch zu den Zügen in der richtigen Antwort, das Ergebnis bleibt jedoch das gleiche. Diese Form ist als "das Kranichnest" bekannt.
- 72 *Richtig* Schwarz 1 ist der Schlüsselzug, um zwei Steine zu fangen. Alle schwarzen Steine sind jetzt verbunden.  
*Falsch* Der Folge von Schwarz 1 bis 7 fehlt die Schärfe. Obwohl einige der schwarzen Steine entkommen sind, ist der Rest tot.
- 73 *Richtig* Mit 1 einen Stein zu opfern und dann mit 3 Atari zu geben, fängt fünf weiße Steine ein.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt hier fehl. Weiß sichert alle seine Steine, in dem er auf 2 verbindet.
- 74 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt um die beiden schwarzen Gruppen zu verbinden. Es gibt keine Möglichkeit für Weiß die Anbindung zu unterbrechen.  
*Falsch* Schwarz 1 und 3 werden durch Weiß 2 und 4 widerlegt. Wenn Schwarz 1 auf A spielt, führt Weiß 2 auf 4 erneut zu Schwarz' Scheitern.

- 75 *Richtig* Weiß 1 begründet die Verbindung. Wenn Schwarz zwei weiße Steine nimmt, nimmt Weiß einen Stein zurück.
- Falsch* Wenn Weiß versucht, seine beiden Steine im Atari mit 1 zu sichern, gibt Schwarz mit 2 Atari, und die weiße Gruppe in der Ecke ist tot.
- 76 *Richtig* Schwarz 1 hindert Weiß daran, seine beiden Gruppen zu verbinden. Nach Schwarz 3 sind die weißen Steine in der Ecke tot.
- Falsch* 1 scheint ein Schwachpunkt zu sein, aber wenn Schwarz sich hier verstärkt, verbindet Weiß alle seine Steine mit 2.
- 77 *Richtig* Schwarz 1 ist ein einfacher Zug, aber er sichert eine Anbindung zwischen der oberen und der unteren schwarzen Gruppe.
- Falsch* Schwarz 1 hier schlägt fehl. Nach Weiß 1 ist Schwarz nicht in der Lage, seine beiden Gruppen zu verbinden.
- 78 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu opfern, ist ein geistreicher Zug. Schwarz 3 macht anschließend das Entkommen unmöglich.
- Falsch* Schwarz 1 hier hat keine Bedeutung. Wenn Weiß auf dem Punkt 2 verbinden kann, gibt es keine Möglichkeit, die weißen Steine zu fangen.
- 79 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, wird es für die vier weißen Steine unmöglich zu entkommen.
- Falsch* Schwarz 1 ist ein strohdummer Zug. Weiß kann mit 2 entkommen. Jetzt sind die schwarzen Steine in der Ecke tot.
- 80 *Richtig* Sowohl Schwarz 1 als auch A ist eine richtige Antwort. Auf B zu spielen ist jedoch etwas schlechter.
- Falsch* Schwarz 1 hier ist ein Fehler. Schwarz verliert zwei Steine, wenn Weiß 2 und 4 spielt.
- 81 *Richtig* Weiß 1 ist der richtige Zug. Wenn jetzt Schwarz 2 spielt kann Weiß mit 3 zwei Steine fangen.
- Falsch* Weiß 1 ist der Zug, den man lernt, wenn man Josekis studiert, aber hier ist er schlechter als die richtige Antwort.
- 82 *Richtig* Sowohl Schwarz 1 als auch A gewährleisten eine Verbindung zwischen den beiden schwarzen Gruppen.
- Falsch* Schwarz 1 hier schlägt fehl. Weiß 2 und 4 hindern Schwarz an der Verbindung seiner beiden Gruppen.
- 83 *Richtig* Schwarz 1 ist einzige Zug, der alle schwarzen Steine verbunden hält. Wenn Weiß versucht, sie mit 2 zu trennen, verbindet Schwarz mit 3.
- Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß spielt 2 und zielt darauf die schwarzen Steine an zwei Stellen zu schneiden.
- 84 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2 spielt, spielt Schwarz 3, und es gibt keine Möglichkeit, wie Weiß Schwarz am Anbinden hindern kann.
- Falsch* Jeder andere Zug, z.B. Schwarz 1, schlägt fehl. Nach Weiß 2 ist es für Schwarz unmöglich seine Gruppen zu verbinden, daher stirbt die Ecke.

- 85 *Richtig* Schwarz 1 zielt auf zwei Schnittstellen, 2 und 3. Egal welche Weiß verteidigt, Schwarz schneidet die andere.  
*Falsch* Schwarz 1 ist eine schlechter Zug, weil er Weiß zwingt, eine der Schwachstellen zu verteidigen. Jetzt sind alle weißen Steine verbunden.
- 86 *Richtig* Schwarz 1 und 3 stellen drei weiße Steine auf Atari. Weiß kann nicht entkommen. Die umgekehrte Reihenfolge von 1 und 3 ist auch richtig.  
*Falsch* Mit 1 und 3 einen Stein zu fangen, ist schlecht, weil Schwarz zwei Steine verliert, wenn Weiß 2 spielt. Schwarz 1 auf A ist noch schlechter.
- 87 *Richtig* Schwarz 1 und 3 stellen eine Mausefalle auf, daher kann Schwarz sechs weiße Steine fangen.  
*Falsch* Falls Schwarz 1 spielt verliert er zwei Steine, wenn Weiß 2 spielt. Das ist ein Fehlschlag für Schwarz.
- 88 *Richtig* Der Trick besteht darin, mit Schwarz 1 einen Stein zu opfern. Nach Weiß 2 gibt Schwarz mit 3 Atari, und Weiß kann wegen des Freiheitenmangels nicht auf 1 verbinden.  
*Falsch* Schwarz 1 ist zu dumm. Weiß verbindet auf 2, und Schwarz hat keinen Folgezug. Schwarz ist gescheitert.
- 89 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, ist alles was Weiß tun kann, auf 2 zu strecken. Wenn Weiß 2 auf 3, dann Schwarz 3 auf 2, und Schwarz fängt vier Steine.  
*Falsch* Schwarz 1 ist übertrieben. Schwarz erleidet mit der Folge bis Weiß 4 einen großen Verlust.
- 90 *Richtig* Schwarz 1 ist "Gute Form", und die schwarzen Steine sind jetzt lebendig.  
*Falsch* Wenn Schwarz irgendeinen anderen Zug spielt, ist er im Nachteil.
- 91 *Richtig* Schwarz 1 ist der Punkt, um eine lebendige Form für die schwarze Gruppe zu machen.  
*Falsch* Wenn Weiß auf diesen vitalen Punkt spielt, wird es schwierig, für Schwarz zu leben.
- 92 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um die weiße Gruppe anzugreifen.  
*Zum Vergleich* Wenn Weiß sich mit 2 und 4 verteidigt, ist er nach Schwarz 5 tot.  
*Falsch 1* Schwarz 1 und 3 sind Nachhand, daher kann Weiß mit 4 entkommen.  
*Falsch 2* Schwarz 1 mangelt es an Eindringlichkeit. Weiß kann mit 2 leicht leben.
- 93 *Richtig* Mit Schwarz 1 in die Mitte zu springen, ist Standard in dieser Art von Stellung. Wenn Weiß als nächstes A spielt, spielt Schwarz B.  
*Falsch* Schwarz 1 und 3 werden mit Weiß 2 und 4 beantwortet. Diese Art in die Mitte zu ziehen, ist häufig nachteilig, weil Weiß einen Schritt voraus bleibt.

- 94 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen. Wenn Weiß 2, dann Schwarz 3. Auf diese Art kann er seine beiden Gruppen links und rechts verbinden.  
*Falsch* Mit 1 zu schneiden, ist unangemessen für Schwarz. Nach Weiß 2 und 4 steckt Schwarz in Schwierigkeiten.
- 95 *Richtig* Es ist eine Notwendigkeit, dass Schwarz den Schnitt (rechts von 1) mit 1 verteidigt. Dieser Zug ist unerlässlich, falls Schwarz links ein Moyo machen will.  
*Falsch* Schwarz auf 1, A oder B verteidigen den Schnitt auf 1, aber diese Züge sind unbefriedigender als die richtige Antwort.
- 96 *Richtig* Schwarz 1 verteidigt die beiden Schnittpunkte, daher sind alle schwarzen Steine zu einer Gruppe verbunden.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, spielt Weiß auf 2. Die drei schwarzen Steine unten sind jetzt abgeschnitten und werden sterben. Wenn Schwarz 1 auf 2, spielt Weiß 2 auf 1.
- 97 *Richtig* "Spielt auf den Kopf von zwei Steinen." Diesem Sprichwort folgend ist Schwarz 1 der vitale Punkt.  
*Falsch* Schwarz 1 ist auch "auf dem Kopf von zwei Steinen", aber in diesem Fall ist es unbefriedigend, da Weiß mit 4 den strategischen Punkt nehmen kann.  
*Unbefriedigend* Schwarz 1 hier fehlt die Kraft der richtigen Antwort. Schwarz' Ergebnis ist unbefriedigend.  
*Wenn Weiß zuerst spielt* Wenn Weiß am Zug wäre, würde er auf 1 spielen, sein vitaler Punkt, der "auf dem Kopf von zwei Steinen" liegt.
- 98 *Richtig* Die richtige Form in dieser Stellung für Weiß ist, auf 1 zu strecken.  
*Zum Vergleich* Nach Weiß 1 tauscht Schwarz 2 gegen 3 ab, danach bleibt die Stellung für den Moment stehen, wie sie ist.  
*Falsch 1* Weiß 1 ist unangemessen. Schwarz 2 und 4 fangen einen Stein, und Weiß hat einen großen Verlust erlitten.  
*Falsch 2* Weiß 1 mag wie gute Form aussehen, aber Schwarz kann mit 2 leicht entlang der Seite herausziehen. Weiß' Ergebnis ist schlechter.
- 99 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt. Wenn Schwarz mit 2 nimmt, kann Weiß seine beiden Gruppen mit 3 einfach verbinden.  
*Falsch* Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, spielt Schwarz 2, und die drei weißen Steine in der Ecke versterben.
- 100 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 rausziehen. Wenn Weiß versucht, seinen getrennten Stein zu sichern, muss er einen sehr schwierigen Kampf ausfechten.  
*Falsch* Schwarz 1 hier ist übertrieben. Weiß macht mit 2 und 4 einen Gegenangriff und fängt einen schwarzen Stein.

- 101 *Richtig* Schwarz hat keine andere Möglichkeit, außer mit 1 einen Stein zu opfern, indem er Atari gibt. Wenn Weiß mit 2 schlägt, gibt Schwarz mit 3 Atari auf zwei Steine.
- Falsch* Wenn Schwarz mit 1 verbindet, spielt Weiß 2 und 4 und fängt vier schwarze Steine. Außerdem sind die verbleibenden sieben schwarzen Steine unsicher, weil es ihnen an Augenform mangelt.
- 102 *Richtig* Schwarz 1 trifft auf den schwachen Punkt der weißen Form. Mit der Folge bis 5 erleidet Weiß einen großen Verlust.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, sind die weißen Steine nach 2 sicher. Wenn Schwarz 1 auf A, Weiß auf B. In beiden Fällen ist Schwarz gescheitert.
- 103 *Richtig* Weiß 1, "auf den Kopf von zwei Steinen" gespielt, ist der richtige Zug zum kämpfen. Wenn Schwarz 2 spielt, spielt Weiß 3 und gibt seinen Steinen eine hervorragenden Form.
- Falsch* Weiß 1 erlaubt Schwarz mit 2 den vitalen Punkt zu nehmen. Nach dem Abtausch von 3 gegen 4 ist Schwarz im nun folgenden Kampf im Vorteil.
- 104 *Richtig* Auf Schwarz 1 zu springen, ist der richtige Zug. Nach Weiß 2 errichtet Schwarz 3 die Verbindung auf der linken Seite. Alle schwarzen Steine sind jetzt start.
- Falsch* Schwarz 1 ist ein sehr schlechter Zug. Weiß nötigt Schwarz mit der Folge bis 6 und Schwarz ist stark im Nachteil.
- 105 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind die Züge, die die Ecke für Schwarz sichern. An dieser Stelle kommt die Partie in diesem Teil des Brettes zum Halten.
- Falsch* Schwarz 1 ist unangemessen. Nach Weiß 2 sind nicht nur die schwarzen Steine links tot, sondern auch das Gebiet rechts ist verwüstet. Schwarz 1 auf A ist ebenfalls schlecht.
- 106 *Richtig* 1 gibt Schwarz gute Form. Nachdem Weiß auf 2 streckt, kommt die Folge zum Halt. Schwarz 1 und Weiß 2 sind ein Standard-Abtausch.
- Falsch* Schwarz 1 ist nicht nur Nachhand, sondern gibt Schwarz auch noch schlechte Form. Weiß kann jetzt irgendwo anders spielen oder, wenn er will auf A einen guten Zug spielen.
- 107 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu opfern ist ein ausgezeichneter Zug. Nachdem Weiß mit 2 nimmt, macht Schwarz 3 das zweite weiße Auge unecht.
- Falsch* Wenn Schwarz zuerst 1 spielt, macht Weiß auf 2 ein zweites echtes Auge und bringt seine Gruppe zum Leben.
- 108 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Weiß hat jetzt nur ein echtes Auge (zwei Reihen unter Schwarz 1). Alle anderen sind unecht, daher ist Weiß tot.
- Falsch* Wenn Schwarz irgendwo anders spielt, macht Weiß sein zweites Auge, indem er auf 2 spielt und lebt.

- 109 *Richtig* Schwarz 1 macht das große weiße Auge oberhalb unecht, wenn Weiß danach 2 spielt, lässt Schwarz 3 Weiß nur ein echtes Auge.  
*Falsch* Wenn Weiß auf 2 spielen darf, kann Schwarz Weiß nicht daran hindern, unten zwei Augen zu machen.
- 110 *Richtig* Schwarz muss mit 1 zwei Steine opfern, und nachdem Weiß mit 2 nimmt einen weiteren Stein rechts von 1 einwerfen. Weiß ist tot, da er nur ein Auge hat.  
*Falsch* Selbst wenn du mit Schwarz 1 zwei Steine fangen kannst, kann Weiß auf 2 spielen, hat zwei Augen und lebt.
- 111 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt der Fünfer-Nakade-Form. Schwarz wird schlussendlich auf ein Auge reduziert und ist daher tot.  
*Falsch* Wenn du Schwarz erlaubst, den vitalen Punkt 2 zu besetzen, gibt es keine Möglichkeit seine Steine zu töten.
- 112 *Richtig* Schwarz muss sein Opfer auf fünf Steine erhöhen, indem er auf 1 spielt. Nachdem Weiß mit 2 fängt, zerstört Schwarz die weiße Augenform, indem er 3 einen Punkt oberhalb von 1 spielt.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 einen Stein fängt, stellt Weiß 2 vier schwarze Steine auf Atari. Schwarz kann nicht entkommen, daher kann Weiß jetzt leben.
- 113 *Richtig* Schwarz 1 und 3 erzeugen eine Fünfer-Nakade-Form. Weiß ist tot.  
*Falsch* Nach Schwarz 1 fängt Weiß 2 zwei Steine. Weiß erhält zwei Augen.
- 114 *Richtig* Schwarz 1 hindert Weiß daran, eine Fünfer-Nakade-Form zu machen. Nach Weiß 2 lebt Schwarz mit 3.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, macht Weiß mit 2 eine Fünfer-Nakade-Form, daher sterben die schwarzen Steine.
- 115 *Richtig* Schwarz 1 droht zwei Mausefallen. Rechts oder links werden zwei weiße Steine sterben.  
*Falsch* Mit 1 und 3 Atari zu geben, lässt Weiß leben. Nach Weiß 4 kann Schwarz die weißen Augen nicht zerstören.
- 116 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt für die Augenform. Wenn Weiß 2 spielt, lebt Schwarz mit 3 und andersrum.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, gibt Weiß mit 2 Atari. Schwarz ist tot.
- 117 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, gibt es keine Möglichkeit für den getrennten weißen Stein zu entkommen. Daher hat Schwarz zwei Augen und ist lebendig.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, stellt er sich selbst auf Atari und wird von Weiß im nächsten Zug geschlagen. Jetzt sind alle schwarzen Steine tot.



- 118 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Weiß 2 macht Schwarz 3 zwei Augen. Wenn Weiß 2 auf 3 spielt, macht Schwarz 3 auf 2 ebenfalls zwei Augen.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, trifft Weiß mit 2 den vitalen Punkt. Nach Weiß 4, wird Schwarz letztendlich auf eine Dreier-Nakade-Form reduziert, daher ist er tot.
- 119 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, hat er keine Probleme, ein zweites Auge zu machen.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, wird er durch Weiß 2 getötet. Schwarz 1 in der richtigen Antwort ist der einzige Zug um zu leben.
- 120 *Richtig* Schwarz 1 zerstört die weiße Augenform. Falls Weiß 2 spielt, tötet Schwarz 3 alle weißen Steine.
- Falsch* Der Zeitpunkt ist wichtig. Wenn Schwarz 1 zuerst spielt, erhält Weiß zwei Augen, indem er auf den vitalen Punkt 2 spielt.
- 121 *Richtig* Wenn Weiß 1 spielt, kann er sein zweites Auge entweder auf 2 oder 3 machen. Das heißt, wenn Schwarz den einen dieser Punkte spielt, spielt Weiß den anderen.
- Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, ist Schwarz 2 der tödliche Zug. Obwohl Weiß zwei Steine fangen kann, hat seine Gruppe nur ein Auge.
- 122 *Richtig* Schwarz 1 ist an der Stelle, wo Weiß sein zweites Auge machen will, daher ist Weiß tot.
- Falsch* Wenn Weiß auf 2 spielen darf, kann er nicht getötet werden.
- 123 *Richtig* Mit Schwarz 1 zu nehmen ist ein riesiger Zug. Er gibt Schwarz sicheren Gewinn und Stärke in der Ecke unten links. In der Zwischenzeit hat Weiß zwei Züge in der Ecke unten rechts verwendet, aber Schwarz kann mit 3 mühelos leben. Schwarz 1 ist der Zug zum rechten Zeitpunkt, er verschafft Schwarz eine stabile Führung.
- Zum Vergleich* Wenn Schwarz mit 1 in der Ecke unten rechts antwortet, nimmt Weiß mit 2 das Ko, und Schwarz hat keine Ko-Drohung. Es gibt ein Sprichwort, das besagt: "Es gibt keine Ko-Drohungen am Anfang der Partie." Schwarz' Stellung ist hier schlechter als die im Diagramm mit der richtigen Antwort.
- 124 *Richtig* Mit 1 ein Ko anzufangen, ist Weiß' beste Möglichkeit um zu leben. Sie gibt Weiß eine leichte und elastische Form. Wenn Schwarz das Ko mit 2 nimmt, kann Weiß Züge wie A und B spielen, Ko-Drohungen, die damit drohen, die gefährdeten Steine in die Mitte heraus zu ziehen.
- Falsch* Mit 1 zu verbinden hinterlässt Weiß nach Schwarz 2 mit einer unhandlichen und schwerfälligen Form. Es ist fast unmöglich, für die weißen Steine zu leben.

- 125 *Richtig* Mit Schwarz 1 das Ko unten zu nehmen ist größer als das Ko oben.  
*Falsch* Mit 1 das Ko hier zu nehmen ist weniger als einen halben Punkt wert. Das Ko unten ist jedoch fast zwei Punkte wert.
- 126 *Richtig* Mit Schwarz 1 ein Ko anzufangen, ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 auf A spielt, spielt Schwarz auf B, und es ist immer noch ein Ko.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Nachdem Weiß mit 2 einen Stein fängt, sind alle weißen Steine stabil.
- 127 *Richtig* Die einzige Möglichkeit für Schwarz in der Ecke zu leben ist mit 1 ein Ko zu erzeugen. Weiß beginnt mit 2 den Kampf um das Ko.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, zerstört Weiß mit 2 das zweite schwarze Auge. Schwarz ist ohne Wenn und Aber tot.
- 128 *Richtig* Schwarz 1 gefolgt von 3 ist die richtige Art, das Ko zu beginnen. Nach Weiß 4 nimmt Schwarz auf 1 das Ko.  
*Falsch* Die Reihenfolge der Züge zu vertauschen ist nachteilig für Schwarz. Nach Weiß 4 muss Schwarz sich nach einer Ko-Drohung umsehen, anstatt das Ko zu nehmen.
- 129 *Richtig* Schwarz sollte 1 spielen. Das Leben der schwarzen Gruppe hängt jetzt davon ab, welche Seite das Ko gewinnt, das auf Weiß 2 folgt.  
*Falsch* Mit 1 das Ko zu verbinden, lässt Weiß mit 2 die schwarze Augenform zerstören. Schwarz ist tot.
- 130 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2, Schwarz 3. Schwarz gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.  
*Falsch* Schwarz 1 lässt Weiß mit 2 einen schwarzen Stein fangen. Die weißen Steine sind jetzt sicher.
- 131 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Bis 5 ist es deutlich zu sehen, dass Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug gewinnt. Wenn Weiß 2 auf 4 spielt, spielt Schwarz 3 auf 5.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, fängt Weiß mit 2 und 4 drei Steine. Schwarz ist gescheitert.
- 132 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2, dann Schwarz 3. Es gibt keine Möglichkeit für Weiß seine vier Steine zu retten.  
*Falsch* Schwarz 1 und 3 sind schlechte Züge. Weiß fängt mit 2 und 4 drei Steine.
- 133 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Schwarz 3 kann Weiß die beiden schwarzen Steine in der Ecke wegen seines Freiheitenmangels nicht angreifen.  
*Falsch* Jeder andere Zug, wie Schwarz 1, wird scheitern. Weiß gibt auf dem vitalen Punkt mit 2 Atari und fängt zwei schwarze Steine.
- 134 *Richtig* Schwarz 1 gefolgt von 3 ist die richtige Opfer-Taktik. Wenn Weiß auf 1 mit 4 verbindet, verliert er den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.  
*Falsch* Ohne das Opfer verliert Schwarz den Wettlauf ums Schlagen, wie in der Folge bis Weiß 4 zu sehen ist.

- 135 *Richtig* Mit 1 Atari zu geben, dann auf 3 zu strecken und drei Steine zu opfern, ist die richtige Antwort. Nachdem Schwarz mit 4 drei Steine nimmt -  
*Fortsetzung* Die Stellung ist jetzt eine Dreier-Nakade-Form. Weiß 5 und 7 gewinnen den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.
- 136 *Richtig* Schwarz 1 ist richtig. Schwarz gewinnt jetzt den Wettlauf ums Schlagen bequem mit 3 und 5.  
*Falsch* Wenn Schwarz zuerst 1 hier spielt, tauscht Weiß 2 für Schwarz 3 ab, und Schwarz verliert den Wettlauf ums Schlagen.
- 137 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2 spielt, ist die Stellung eine Vierer-Nakade-Form, daher hat Schwarz fünf Freiheiten gegen die vier von Weiß.  
*Falsch* Schwarz 1 hier macht es nur zu einer Dreier-Nakade-Form. In diesem Fall verliert Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit zwei Zügen.
- 138 *Richtig* Mit Schwarz 1 ein Auge zu machen ist der vitale Punkt. Weiß hat keine Möglichkeit anzugreifen, daher hat Schwarz den Kampf gewonnen.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, spielt Weiß auf den vitalen Punkte 2. Die Stellung ist jetzt ein Seki.
- 139 *Richtig* Schwarz muss mit 1 Atari auf die weißen Schlüsselsteine geben. Dieser Zug garantiert das Fangen aller acht weißen Steine.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 drei Steine schlägt, gibt Weiß mit 2 Atari und fängt die vier schwarzen Steine links.
- 140 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu opfern ist der vitale Punkt. Nach 3 gewinnt Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.  
*Falsch* Zuerst auf Schwarz 1 zu spielen, erlaubt Weiß, direkt auf 2 zu spielen (in der richtigen Antwort kann er dort nicht spielen). Schwarz ist gescheitert.
- 141 *Richtig* Schwarz 1 gefolgt von 3 ist die richtige Reihenfolge der Züge. Danach gewinnt Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.  
*Falsch* Schwarz 1 hier schlägt fehl. Weiß 2 und 4 fangen zwei schwarze Steine.
- 142 *Richtig* Anlegen auf 1 ist ein ausgezeichnete Zug. Nach Schwarz 3 ist das weiße Gebiet verwüstet. Wenn Weiß 2 auf 3, Schwarz 3 auf 2.  
*Falsch* Schwarz 1 macht nur eine kleine Delle in das weiße Gebiet. Die richtige Antwort ist mehr als 10 Punkte besser.
- 143 *Richtig* Schwarz sollte mit 1 einen Stein opfern und dann mit 3 Atari spielen. Weiß kann nicht verbinden, daher fängt Schwarz zwei Steine.  
*Falsch* Mit 1 sofort Atari zu geben, ist schlecht. Wenn du das Ergebnis bis 5 mit der richtigen Antwort vergleichst, siehst du, dass Schwarz einen großen Verlust erlitten hat.

- 144 *Richtig* Indem er seine getrennten Steine links mit 1 und 3 mit den Steinen rechts verbindet, kann Schwarz tief in das weiße Gebiet eindringen.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Verglichen mit der richtigen Antwort hat Schwarz einen großen Verlust erlitten.
- 145 *Richtig* Weil die beiden weißen Steine links zu wenig Freiheiten haben, muss Weiß passiv auf 1 spielen.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 hier spielt, schneidet Schwarz mit 2, und Weiß' Gebiet ist stark in der Größe reduziert.
- 146 *Richtig* Da die beiden weißen Stein unten links eine Zusatzfreiheit haben, kann Weiß in diesem Fall auf 1 Atari geben.  
*Falsch* Weiß 1 ist in dieser Stellung nicht vonnöten. Das Ergebnis bis 5 ist für Weiß zwei Punkte geringer als in der richtigen Antwort.
- 147 *Richtig* Da die fünf weißen Steine knapp an Freiheiten sind, muss sich Weiß mit 1 passiv zurückziehen.  
*Falsch* Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, scheidet Schwarz mit 2. Weiß 3 ist erzwungen, und nach 4 ist Schwarz tief in das weiße Gebiet eingedrungen.
- 148 *Richtig* In diesem Fall haben die fünf weißen Steine außen eine Zusatzfreiheit, daher kann Weiß mit 1 aggressiv Atari geben. Alles was Schwarz als Antwort tun kann, ist auf 2 zu verbinden.  
*Falsch* Schwarz 2 ist übertrieben. Weiß kann ohne Probleme auf 3 schlagen – Schwarz hat keinen Folgezug.
- 149 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind Vorhandzüge, die insgesamt vier Punkte wert sind. Das ist viel größer als den einzelnen weißen Stein links zu fangen.  
*Falsch* Den weißen Stein mit Schwarz 1 zu fangen ist nur drei Punkte in Nachhand wert. Weiß kann jetzt rechts 2 und 4 spielen, das schwarze Gebiet um zwei Punkte verkleinern und das eigene um zwei Punkte erweitern (insgesamt vier Punkte).
- 150 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind zwei Punkte in Nachhand wert. Diese Züge sind größer, als in der Ecke unten links zu spielen.  
*Falsch* Schwarz 1 ist nur einen Punkt in Nachhand wert. Weiß 2 und 4 sind einen Punkt größer, daher hat Schwarz einen Verlust erlitten.
- 151 *Richtig* Wenn zwei Eckabschlüsse sich gegenüber stehen, ist der Mittelpunkt zwischen ihnen normalerweise der größte Punkt. Deshalb ist Schwarz C von den drei zur Auswahl stehenden Zügen der beste.  
*Zum Vergleich* Im Vergleich zwischen A und B ist B besser als A. Der Grund ist, dass nachdem er B gespielt hat, kann Schwarz darauf zielen die Erweiterung auf 'a' zu spielen. Wenn Schwarz auf A gespielt hätte, hätte er keinen guten Folgezug.

- 152 *Richtig* Der Diagonalzug auf Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Dieser Zug verteidigt die Ecke und greift die beiden weißen Steine am Rand an.  
*Falsch* Auch wenn Schwarz 1 hier die Ecke stärker verteidigt, macht er doch nicht so viele Druck auf die weiße Stellung entlang der Seite.
- 153 *Richtig* Bei dieser Form ist Schwarz 1 der normale Zug. Schwarz A ist auch richtig.  
*Zum Vergleich* Schwarz 1 ist allzu defensiv. Er verliert Gebiet, daher ist Schwarz unbefriedigt. In besonderen Fällen können Schwarz A oder B gute Züge sein.
- 154 *Richtig* Weiß sollte eine Zwei-Punkt-Ausdehnung auf 1 machen. Dieser Zug stabilisiert seine beiden Steine oben.  
*Falsch* Weiß 1 hier provoziert Schwarz 2. Jetzt ist Weiß' Stein rechts schwach, während Schwarz' Steine rechts und links stark sind. Das weiße Ergebnis ist unbefriedigend.
- 155 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 umbiegen und die Anzahl der Freiheiten der drei weißen Steine links verringern. Dieser Zug erweitert außerdem die schwarze Anlage rechts. Es ist ein wichtiger Zug.  
*Falsch* Wenn Weiß auf 2 spielen darf, wird Schwarz' Entwicklung rechts begrenzt, während Weiß sich oben frei entwickeln kann.
- 156 *Richtig* Schwarz muss auf 1 spielen. Dies ist nicht nur ein großer Gebietszug, sondern, was wichtiger ist, auch ein Angriff auf die beiden weißen Steine.  
*Falsch* Schwarz 1 ist schlecht. Weiß schiebt sich mit 2 in die Ecke und stabilisiert seine Steine. Schwarz hat Gebiet und ein Angriffsziel verloren.
- 157 *Richtig* Mit 1 rauszuspringen ist der vitale Punkt. Dieser Zug macht die beiden schwarzen Steine stark und lässt Weiß mit zwei schwachen Gruppen zurück.  
*Falsch* Mit 1 die linke Seite zu verteidigen, lässt Weiß mit 2 die beiden schwarzen Steine in der Mitte deckeln und schwer angreifen. Schwarz sollte mit diesem Ergebnis unzufrieden sein.
- 158 *Richtig* Schwarz 1 ist der einzige Zug, der Weiß davon abhält, vier schwarze Steine zu fangen. Wenn Weiß 2 spielt, gewinnt Schwarz 3 den Wettlauf ums Schlagen an der linken Seite.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß opfert mit 2 einen Stein und fängt Schwarz mit dem Atari von 4 ein.
- 159 *Richtig* Mit 1 einen Stein zu opfern, ist der vitale Punkt. Nachdem Weiß mit 2 nimmt, fängt Schwarz 3 die vier weißen Steine.  
*Falsch* Schwarz 1 und 3 schlagen fehl. Nach 4 gewinnt Weiß den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.

- 160 *Richtig* Mit Schwarz 1 zu schneiden, ist der vitale Punkt. Wenn Weiß auf 2 verbindet, kann er seine vier Steine nicht sichern, nachdem Schwarz auf 3 herunterzieht.
- Falsch* Schwarz ist in der Lage mit 1 und 3 einen Stein zu fangen, aber sobald Weiß auf 2 verbindet, können die vier schwarzen Steine oben nicht mehr mit denen unten verbunden werden.
- 161 *Richtig* Wenn Weiß einen Stein opfert, indem er 1 und 3 spielt, sterben die schwarzen Steine.
- Falsch* Wenn Weiß auf 1 verbindet, fängt Schwarz mit 2 einen Stein. Weiß hat einen großen Verlust erlitten.
- 162 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt. Nach Weiß 3 gibt es keine Möglichkeit für Schwarz seinen fünf gefährdeten Steine zu retten.
- Falsch* Wenn Weiß auf 1 verbindet, kann Schwarz die drei weißen Steine wann immer es ihm beliebt schlagen.
- 163 *Richtig* Die Folge bis Schwarz 5 fängt die fraglichen vier weißen Steine.
- Falsch* Der Abtausch Schwarz 1 für Weiß 2 ist schlecht. Alle schwarzen Steine sind jetzt tot.
- 164 *Richtig* Schwarz 1 und 3 können vier weiße Steine mit einer Mausefalle fangen. Wenn Weiß 2 auf 3 spielt, spielt Schwarz 3 auf 2.
- Falsch* Schwarz 1 erlaubt Weiß auf 2 zu verbinden. Es ist jetzt unmöglich die weißen Steine zu fangen, daher sind die sieben schwarzen Steine tot.
- 165 *Richtig* Schwarz 1 fängt zwei weiße Steine. Die beiden schwarzen Gruppen sind jetzt verbunden.
- Falsch* Obwohl Schwarz 1 und 3 einen Stein fangen, endet Schwarz mit vier Steinen die ohne Augen in der Mitte des Brettes treiben.
- 166 *Richtig* Schwarz 1 ist ein hervorragender Zug. Wenn Weiß 2 spielt, kann Schwarz auf 3 spielen, und wegen des Freiheitenmangels kann Weiß nicht Atari geben. Daher sind die sechs weißen Steine unten tot.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, verbindet Weiß mit 2 untenrum. Wenn Schwarz 1 auf 2 spielt, gibt Weiß auf 1 Atari.
- 167 *Richtig* Schwarz 1 ist ein ausgezeichneter Zug, der es Schwarz erlaubt, seine Steine rechts mit denen links zu verbinden.
- Falsch* Mit 1 und 3 einen Stein zu nehmen wird mit Weiß 2 und 4 beantwortet. Die schwarzen Steine in der Ecke sind jetzt getrennt und tot.
- 168 *Richtig* Schwarz 1 hindert Weiß daran, seinen zwei Steine im Atari zu retten, daher kann Schwarz sie im nächsten Zug schlagen.
- Falsch* Mit 1 sofort zu schlagen, lässt Weiß auf 2 blocken. Schwarz kann nicht mehr verbinden, daher sind seine Steine rechts tot.
- 169 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug, der die drei weißen Steine unten von denen oben trennt. Diese Steine sind jetzt tot.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, sichert Weiß mit 2 eine Verbindung zu diesen Steinen. Schwarz ist gescheitert.

- 170 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Weiß 2 wird mit Schwarz 3 beantwortet. Weiß hat keinen Folgezug, und daher sind die sieben weißen Steine tot.
- Falsch 1* Wenn Schwarz auf 1 spielt, gibt Weiß mit 2 Atari. Nach Schwarz 3 -  
*Fortsetzung* Weiß gibt mit 4 und 6 Atari, fängt sechs schwarze Steine und rettet dabei seine eigenen sieben.
- Falsch 2* Schwarz 1 hier scheitert ebenfalls. Weiß gibt mit 2 Doppel-Atari, und es ist unmöglich, Weiß am anbinden zu hindern.
- 171 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Egal wie Weiß spielt, eine der Zwei-Steine-Gruppen wird gefangen.
- Zum Vergleich 1* Wenn Weiß mit 2 Atari gibt, streckt Schwarz mit 3 herunter, und Weiß kann das Schlagen der Zwei-Steine-Gruppe oberhalb immer noch nicht verhindern.
- Zum Vergleich 2* Wenn Weiß 2 spielt, fängt Schwarz 3 die beiden weißen Steine links. Weiß kann wegen des Freiheitenmangels nicht verbinden.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 führen zu nichts. Nach 4 ist Weiß' Gebiet unten unangreifbar.
- 172 *Richtig* Schneiden mit Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2 für 3 abtauscht, sterben die sechs weißen Steine oberhalb.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 fangen drei weiße Steine, aber alle schwarzen Steine unten sind tot.
- 173 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Wenn Weiß 2 spielt, schlägt Schwarz auf 3. Alternativ, wenn Weiß 2 auf 3, Schwarz 3 auf 2. In jedem Fall entkommen die vier zentralen schwarzen Steine.
- Falsch* Mit Schwarz 1 zu schlagen, lässt Weiß den vitalen Punkt auf 2 nehmen. Die vier zentralen schwarzen Steine sind nicht in der Lage zu entkommen.
- 174 *Richtig* Schwarz 1 ist die lohnenswerteste Art zu spielen. Wenn Weiß auf 2 verbindet, sichert Schwarz 3 das Gebiet entlang des unteren Randes.
- Falsch* Mit 1 auf die zwei weißen Steine aus zu seien führt zu einem großen Verlust für Schwarz. Weiß 2 und 4 dringen tief in das mögliche schwarze Gebiet ein.
- 175 *Richtig* Mit Schwarz 1 die Ecke zu nehmen ist der Standardzug in dieser Stellung. Schwarz' Stellung ist jetzt absolut sicher.
- Falsch* Schwarz 1 hier ist allzu defensiv. Nach dem Abtausch von 2 für 3 hat Schwarz einen großen Verlust erlitten. Schwarz 1 auf A ist ebenfalls schlechter als die richtige Antwort.
- 176 *Richtig* Weiß 1 mag ein kleiner Punkt sein, aber es ist ein erforderlicher Zug. Wenn Schwarz mit 2 verteidigt, stabilisiert Weiß mit 3 seine Stellung.
- Falsch* Weiß 1 erlaubt Schwarz auf 2 zu spielen. Den weißen Steinen fehlt jetzt Stabilität, und sie können leicht angegriffen werden.

- 177 *Richtig* Schwarz muss entlang der Seite heraus ziehen, indem er auf 1 springt. Er kann seinen Steine nicht in der Ecke eingeschlossen werden lassen.
- Falsch* Schwarz 1, 3, und 5 sind zu langsam. Bis 6 errichtet Weiß Stärke in der Mitte. Schwarz' Ergebnis ist schlechter als die richtige Antwort.
- 178 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um gute Form zu machen. Schwachpunkte mit Zügen wie 1 zu festigen, ist wichtig.
- Falsch* Wenn Schwarz es vernachlässigt, seine Steine zu festigen, greift Weiß mit 2 und 4 an und bringt die schwarzen Steine in große Gefahr.
- 179 *Richtig* Weiß 1 droht damit, zwei schwarze Steine in einer Mausfalle zu fangen, daher muss Schwarz auf 2 verbinden. Nach Weiß 3 ist Schwarz fast gefangen.
- Falsch* Weiß 1 lässt Schwarz mit 2 und 4 leicht entkommen. Mit 1 auf A einen Stein zu opfern und dann nach Schwarz B auf 2 Atari zu geben, lässt Schwarz ebenfalls entkommen.
- 180 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Weiß 2 fängt Schwarz 3 die vier weißen Steine links.
- Falsch* Als Antwort auf Schwarz 1 verbindet Weiß auf 2. Schwarz hat keinen Folgezug, daher wird Schwarz 1 gefangen.
- 181 *Richtig* Auf 1 herauszuziehen ist der richtige Zug. Wenn Weiß als nächstes A spielt, spielt Schwarz B. Das Gebiet oben ist fest in Schwarz' Griff.
- Falsch* Schwarz 1 ist allzu defensiv. Weiß 2 schließt Schwarz in der Ecke ein. Das Ergebnis ist erheblich schlechter als die richtige Antwort.
- 182 *Richtig* Schwarz sollte auf 1 spielen. Wenn Weiß 2 spielt, verbindet Schwarz auf 3. Schwarz hat in dieser lokalen Stellung einen überwältigenden Vorteil. Wenn Weiß 2 auf 3, nimmt Schwarz auf 2 und hat ein gutes Ergebnis.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, streckt Weiß auf 2 und fängt einen schwarzen Stein. Die weiße Stellung ist intakt. Schwarz ist gescheitert.
- 183 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Selbst wenn Weiß in der Ecke leben kann, gibt es gegen Piepen keine andere Möglichkeit als zu verbinden.
- Falsch* Schwarz 1 ist schlecht. Nach Weiß 2 ist der schwarze Stein in der Ecke beinahe tot. Schwarz 1 auf A wird ebenfalls mit Weiß 2 beantwortet. Wieder ist das schwarze Ergebnis nicht gut.
- 184 *Richtig* In einer Stellung wie dieser ist eine "Bambus-Verbindung" mit 1 normale um sicherzustellen, dass der weiße Stein nicht entkommt.
- Falsch* Situationsabhängig ist auch Schwarz 1 ein möglicher Zug. Schwarz 1 auf A ist jedoch fast immer schlechter.



- 185 *Richtig* Auf Weiß 1 zu strecken ist in dieser Stellung die Standardantwort. Sie folgt dem Sprichwort "Strecken gegen Umbieger" (Schwarz 1 in der Aufgabenstellung)
- Falsch* Weiß 1 hier ist übertrieben. Weiß erleidet einen großen Verlust, wenn Schwarz mit 2 und 4 die zwei Steine links fängt. Weiß 1 auf 2 ist ebenfalls ein schlechterer Zug.
- 186 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Wenn Weiß 2 spielt, stoppt Schwarz das weiße Eindringen mit 3.
- Falsch* Die Antworten von A bis D sind alle schlechter als die richtige Antwort.
- 187 *Richtig* Mit 1 Atari zu geben, ist der einzige Zug: Er zwingt Schwarz zu schlechter Form. Als Nächstes verbindet Weiß fest auf 3.
- Falsch* Weiß 1 fehlt Kraft. Schwarz bringt mit 2 seine Form in Ordnung und bildet oben Gebiet.
- 188 *Richtig* Obwohl Weiß einen Stein verliert, hat Weiß keine Wahl, er muss mit 1 entlang des unteren Randes anbinden.
- Falsch* Wenn Weiß mit 1 verbindet, schneiden Schwarz 2 und 4 seinen Steine von denen außen ab. Das ist für Weiß ein großer Verlust.
- 189 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Art, Atari zu geben. Weiß' Fluchtversuche sind zwecklos, wie die Folge bis Schwarz 5 zeigt.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 werfen zwei Steine für Nichts weg. Schwarz hat einen großen Verlust erlitten.
- 190 *Richtig* Weiß sollte mit 1 Atari geben und dabei einen Stein opfern. Wenn Schwarz mit 2 schlägt, gibt Weiß mit 3 Doppel-Atari und -
- Fortsetzung* Schwarz 4 ist erzwungen. Abschließend verbindet Weiß auf 5 und gibt seinen Steinen eine hervorragende Form.
- Falsch* Mit 1 gegen das Atari zu verteidigen, lässt Schwarz auf 2 strecken. Weiß' Form ist zerstört und er hat einen ernsten Schaden.
- Fortsetzung* Die Folge bis Schwarz 6 ist zwingend, aber es gibt keinen Zweifel, dass Schwarz mit einer vorteilhafteren Stellung endet.
- 191 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, sind die drei weißen Steine in der Ecke verloren. 2 ist für Weiß der beste Zug, woraufhin Schwarz mit 3 die Ecke einsteckt.
- Falsch* Als Antwort auf Schwarz 1 spielt Weiß 2, und alle seine Steine sind verbunden. Zu glauben, dass Weiß 1 auf A beantwortet ist reines Wunschdenken.
- 192 *Richtig* Weiß 1 ist die richtige Antwort. Nach Schwarz 2 verbindet Weiß mit 3 seine beiden Gruppen.
- Falsch* Mit Weiß 1 zu schneiden, ist unangemessen. Nach Schwarz 2 und 4 sind die beiden weißen Steine links tot, und Weiß' Stellung ist zerschlagen.

- 193 *Richtig* Mit Schwarz 1 zu invadieren, ist die richtige Antwort. Egal wie Weiß spielt, nach diesem Zug kann es für Schwarz nicht schlecht ausgehen.
- Falsch* Schwarz 1 ist ein schlechter Zug. Er hilft Weiß, den Zug zu machen, den er machen will. Eine Invasion ist jetzt unmöglich. Es wäre besser für Schwarz, wenn er hier überhaupt nicht gespielt hätte.
- 194 *Richtig* Es gibt für Weiß nur eine Möglichkeit zu spielen: mit 1 seine Steine verbinden.
- Falsch* Mit 1 in die Mitte zu springen, lässt zu, dass Schwarz 2 spielt. Die weiße Stellung ist jetzt in zwei Gruppen geteilt, daher ist er im Nachteil.
- 195 *Richtig* Mit 1 zwei Steinen zu opfern, ist die richtige Antwort. Dies ist eine sehr wichtige Taktik, die alle Anfänger lernen müssen. Weiß gibt als nächstes mit 3 Atari -
- Fortsetzung* Weiß setzt mit 5 und 7 das Auswringen fort. Schwarz ist in der Ecke eingeschlossen, und Weiß errichtet außen eine Mauer ohne jede Schwachstelle.
- Falsch 1* Wenn Weiß einfach auf 1 Atari gibt, nimmt Schwarz auf 2 einen Stein, und Weiß A ist nicht mehr länger ein Antwort erzwingender Zug.
- Falsch 2* Weiß 1 hier ist auch schlecht. Nach Schwarz 2 verliert Weiß A seine Wirkung.
- 196 *Richtig* Mit Weiß 1 Atari zu geben, ist der vitale Punkt. Nach Schwarz 2 verbindet Weiß mit 3 und trennt Schwarz in zwei Gruppen. Danach -
- Fortsetzung* Schwarz muss 4 und 6 spielen um zu leben. Weiß hat mit den getrennten und geschwächten Stein rechts einen großen Gewinn erzielt.
- Falsch 1* Weiß 1 hier ist ein Fehler. Nach Schwarz 2 ist es unmöglich, den schwarzen Stein rechts von den anderen zu trennen.
- Falsch 2* Weiß 1 ist ebenfalls schlecht. Schwarz gibt mit 2 Atari und anschließend mit 4 ein weiteres Atari. Das ist für Weiß ein großer Verlust.
- 197 *Richtig* Schwarz kann insgesamt drei Steine fangen. Zuerst nimmt Schwarz mit 1 zwei Steine. Danach -
- Fortsetzung* Um das Seki zu erhalten, muss Weiß auf 2 spielen, so dass Schwarz mit 3 einen weiteren Stein fangen kann. Normalerweise werden diese Züge ganz am Ende der Partie gemacht.
- 198 *Richtig* Die Stellung ist kein Seki! Der schwarze Innenraum ist größer als der weiße Innenraum. Schwarz beginnt indem er mit 1 drei Steine schlägt.
- Fortsetzung* Nach Weiß 2 gibt Schwarz mit 3 Atari und nach Weiß 4 erneut Atari mit 5 (links von 4 gespielt). Ab hier ist es leicht zu sehen, dass Schwarz den Wettlauf ums Schlagen gewinnt.

- 199 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um im Seki zu leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari auf drei Steine gibt, verbindet Weiß auf 2 und macht eine Fünfer-Nakade-Form, die für schwarz eine tote Form bedeutet.
- 200 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Weiß 2 erzeugt Schwarz 3 ein Seki.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein Fehler. Weiß tauscht 2 gegen 3 ab, und Schwarz kann kein Seki bekommen.
- 201 *Richtig* Schwarz 1 und 3 erzeugen ein Seki. Weiß kann die beiden schwarzen Steine in der Ecke wegen seines Freiheitenmangels nicht angreifen. Beide Seiten machen Null Punkte.  
*Wenn Weiß zuerst spielt* Wenn Weiß am Zug wäre, würde er in der Ecke einen Zug wie Weiß 1 spielen. Sein Gebiet ist fünf Punkte groß, daher ist der Zug fünf Punkte wert.
- 202 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Die Folge bis Schwarz 3 ergibt ein Seki. Falls Weiß 2 auf 3 spielt, spielt Schwarz 3 auf 2, und es ist immer noch ein Seki.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, ist es nach 4 kein Seki; der Zug führt zum Tod der schwarzen Gruppe. Weiß kann einen "Toten Winkel" (engl. bent four in the corner) machen, indem er oberhalb von 4 spielt.
- 203 *Richtig* Schwarz muss 1 gefolgt von 3 spielen. Die Reihenfolge der Züge ist wichtig. Wegen des Freiheitenmangels kann Weiß keine zwei Augen machen.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 zuerst spielt, bekommt Weiß zwei Augen, indem er 2 und 4 spielt. Falls Schwarz 3 auf 4, ergibt Weiß 4 auf 3 ebenfalls zwei Augen.
- 204 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Schwarz hat jetzt die Garantie für oben mindestens ein Auge.  
*Falsch* Schwarz 1 lässt Weiß auf 2 spielen. Es ist jetzt unmöglich für Schwarz oben ein weiteres Auge zu bekommen, daher ist er tot.
- 205 *Richtig* Schwarz 1 und 3 töten die weiße Gruppe.  
*Falsch* Schwarz 1 ist ein Fehler. Weiß ist in der Lage mit 2 und 4 zu leben.
- 206 *Richtig* Mit 1 einen Stein zu opfern und dann mit 3 Atari zu geben sind die Züge, die die weiße Gruppe töten.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, erlaubt Weiß auf 2 zu spielen, zwei Augen zu machen und zu leben.
- 207 *Richtig* Schwarz 1 ist der Angriffspunkt. Wenn Weiß versucht, auf 2 ein Auge zu machen, fängt Schwarz 3 zwei Steine in einer Mausefalle und tötet Weiß dabei.  
*Falsch* Falls Schwarz 1, Weiß 2. Oder falls Schwarz 1 auf 2, Weiß 2 auf 1. In jedem Fall lebt Weiß, daher ist Schwarz gescheitert.

- 208 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Weiß 2 streckt Schwarz auf 3 herunter und lebt.
- Falsch* Schwarz 1 hier scheitert, wenn Weiß 2 und 4 spielt. Wegen des Freiheitenmangels kann Schwarz kein zweites Auge machen.
- 209 *Richtig* Nach dem Atari auf den weißen Stein unten bekommt Schwarz zwei Augen und lebt.
- Falsch* Schwarz 1, Atari von oben, scheitert. Weiß streckt mit 2 herunter, und wegen des Freiheitenmangels kann Schwarz den Fluchtweg der beiden weißen Steine nicht blockieren.
- 210 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt für den Angriff. Nach Weiß 2 lässt Schwarz 3 Weiß ohne ausreichenden Raum für zwei Augen zurück.
- Falsch* Schwarz 1 geht nicht tief genug. Nach 2 hat Weiß den Platz um zwei Augen zu machen.
- 211 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt für den Angriff. Nach Schwarz 2 macht Weiß 3 Schwarz' zweites Auge unecht, daher ist Schwarz tot.
- Falsch* Weiß 1 scheitert. Nach Schwarz 2 verliert Weiß einen Stein, daher bekommt Schwarz zwei Augen und lebt.
- 212 *Richtig* Schwarz 1 gefolgt von 3 ist die richtige Reihenfolge der Züge. Weiß ist tot.
- Falsch* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, aber nicht in der richtigen Reihenfolge. Weiß bekommt zwei Augen und lebt, wenn er auf 2 spielt.
- 213 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um die weiße Gruppe zu töten. Da Schwarz 1 nicht von den anderen Steinen getrennt werden kann, bleibt Weiß nur ein Auge.
- Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, opfert Weiß mit 2 zwei Steine. Nachdem Schwarz mit 3 schlägt, schlägt Weiß rechts von 3 zurück und verbleibt mit zwei Augen.
- 214 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um die weiße Gruppe zu töten. Nach der Folge bis Schwarz 5 wird das Auge links von 4 unecht, daher ist Weiß tot.
- Falsch* Schwarz 1 hier scheitert. Wenn Weiß auf 2 spielt, bekommt er zwei echte Augen.
- 215 *Richtig* Schwarz 1 erzeugt ein Ko. Das Leben der schwarzen und weißen Steine oben wird durch dieses Ko entschieden.
- Zum Vergleich* Wenn Weiß als Antwort auf 1 auf 2 spielt, spielt Schwarz 3, und es ist immer noch ein Ko.
- 216 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, wird es in der Folge bis Weiß 4 ein Ko. Das Ergebnis des Ko bestimmt Leben oder Tod der weißen Steine.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, werden die drei schwarzen Steine oben rechts nach Weiß 2 bedingungslos gefangen.

- 217 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um ein Ko anzufangen. Nach Weiß 4 entscheidet das Ko über das Leben der weißen Gruppe.
- Falsch* Schwarz 1 hier schlägt fehl. Nach Weiß 4 werden die schwarzen Steine unten am Rand gefangen, was Weiß ermöglicht, zwei Augen zu machen.
- 218 *Richtig* Mit 1 einen Stein zu opfern ist der vitale Punkt, um ein Ko zu machen. Weiß muss Schwarz' Augenform mit 4 zerstören, dann schlägt Schwarz mit 5 auf 1 das Ko zurück. Wenn Schwarz dieses Ko gewinnt, leben seine Steine.
- Zum Vergleich* Schwarz kann auch ein Ko bekommen, indem er auf 1 spielt, aber nach Weiß 4 muss er eine Ko-Drohung suchen, daher hat er einen kleinen Verlust erlitten.
- 219 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu opfern, ist ein schlauer Zug. Wenn Weiß mit 2 nimmt, gibt Schwarz mit 3 Atari und gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.
- Falsch* Wenn Schwarz einfach auf 1 spielt, verbindet Weiß auf 2. Jetzt ist es Schwarz, der den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug verliert.
- 220 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Weiß strampelt mit 2 und 4, aber nach 5 ist es deutlich, dass Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug gewinnt.
- Falsch* Schwarz 1 ist zu langsam. Beim Wettlauf ums Schlagen ist es normalerweise notwendig Berührungszüge zu machen. Weiß spielt 2 und hat drei Freiheiten gegen Schwarz' zwei.
- 221 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug. Nach Weiß 2 fängt Schwarz Weiß mit 3 in einer Mausefalle. Wenn Weiß 2 auf 3 spielt, gibt Schwarz mit 3 auf 2 Atari.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 funktionieren nicht. Weiß antwortet mit 2 und 4. Schwarz verliert den Wettlauf ums Schlagen, da Weiß ein Auge hat, Schwarz jedoch nicht.
- 222 *Richtig* Schwarz ist die richtige Antwort. Nach der Folge bis 5 ist es leicht zu sehen, Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug gewinnt.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 funktionieren nicht. Die Folge bis Weiß 8 führt zu einem Ko.
- 223 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug. Wenn Weiß auf 2 verbindet, spielt Schwarz 3, und Weiß kann wegen des Freiheitenmangels die schwarzen Steine links nicht angreifen.
- Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, kann Weiß Schwarz' Auge mit 2 und 4 zerstören. Die Stellung ist zu einem Ko geworden, daher ist Schwarz gescheitert.
- 224 *Richtig* Schwarz 1 ist ein hervorragender Zug. Wenn Weiß 2, Schwarz 3, und Schwarz gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.
- Falsch* Mit Schwarz 1 Atari zu geben schlägt fehl. Weiß spielt 2 und 4 und gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.

- 225 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt. Weiß gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug, wie in den folgenden beiden Diagrammen erläutert wird.
- Fortsetzung* Von Schwarz 2 bis Schwarz 6 besetzen beide Seiten die gegnerischen Freiheiten. Dann schlägt Weiß mit 7 vier Steine. Dann -
- Fortsetzung* Der Wettlauf geht weiter, aber nach Weiß 11 ist es leicht zu sehen, dass Schwarz den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug verliert.
- Falsch* Wenn Weiß mit 1 beginnt, die äußeren Freiheiten zu besetzen, trifft Schwarz mit 2 den vitalen Punkt. Weiß verliert den Wettlauf ums Schlagen jetzt mit zwei Zügen.
- 226 *Richtig* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, ist der vitale Punkt. Wenn Weiß auf 2 verbindet, fängt Schwarz mit 3 sechs Steine. In Wirklichkeit hätte Weiß 2 auf 3 gespielt werden sollen.
- Falsch* Schwarz 1 hat keinen Folgezug. Weiß spielt einfach auf 2, und alle seine Steine sind sicher.
- 227 *Richtig 1* Mit 1 Atari zu geben ist der vitale Punkt. Wenn Weiß auf 2 verbindet (nicht der beste Zug, da er diese Steine aufgeben sollte), fängt Schwarz 3 sieben weiße Steine.
- Richtig 2* Schwarz 1 hier fängt ebenfalls die vier weißen Steine am Rand. Wenn Weiß 2 spielt, gibt Schwarz mit 3 Atari, und Weiß kann sich wegen des Freiheitenmangels nicht verteidigen.
- 228 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind in dieser Stellung die Endspielzüge. Für Schwarz ist es mehr als zehn Punkte wert, hier zuerst zu spielen.
- Wenn Weiß zuerst spielt* Wenn Weiß am Zug wäre, wäre sowohl Weiß 1 als auch die Folge Weiß A – Schwarz B – Weiß 1 richtig. Weiß macht mehr als zehn Punkte Gewinn.
- 229 *Richtig* Weiß 1 ist der beste Endspielzug in dieser Stellung. Nachdem Schwarz auf 2 verteidigt, reduziert Weiß 3 weiter Schwarz' Gebiet und behält die Vorhand.
- Wenn Schwarz zuerst spielt* Wenn Schwarz am Zug wäre, würde er ebenfalls einen Diagonalzug spielen, und in Weiß' Gebiet piepen. Zusammenfassend kann man sagen, dass die Seite, die zuerst spielt, einen großen Gewinn macht.
- 230 *Richtig* Da die drei weißen Steine rechts knapp an Freiheiten sind, ist Weiß 2 die einzige Antwort. Wenn Weiß 2 auf 3 spielt, spielt Schwarz auf A.
- Falsch* Schwarz 1 und 3 werden durch Weiß 2 und 4 beantwortet. Das Ergebnis ist für Schwarz mehr als zehn Punkte schlechter als die richtige Antwort.

- 231 *Richtig* Es gibt keinen anderen Zug, als Schwarz 1. Danach kann Weiß nicht weiter in das schwarze Gebiet eindringen.  
*Falsch* Schwarz 1 ist unangebracht. Nach Weiß 2 und 4, kann Schwarz mit 1 und 3 seine Steine nicht verteidigen, daher hat Weiß das schwarze Gebiet verwüstet.
- 232 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um Augen zu machen. Schwarz kann jetzt sein zweites Auge entweder auf 3 oder auf 2 machen.  
*Falsch* Bei jedem anderen Zug, wie z.B. 1, tötet Weiß ihn, indem er den vitalen Punkt 2 nimmt.
- 233 *Richtig* Auf 1 zu spielen garantiert Schwarz zwei Augen und das Leben.  
*Falsch* Schwarz 1 schlägt fehl. Weiß 2 und 4 erzeugen ein Ko.
- 234 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um zwei Augen machen und zu leben.  
*Falsch* Schwarz 1 scheitert, da Weiß 2 Schwarz' zweites Auge zerstört.
- 235 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Art, um den weißen Stein an der Flucht zu hindern. Schwarz ist jetzt mit zwei Augen lebendig.  
*Falsch* Mit 1 direkt zu schlagen, schlägt fehl. Weiß 2 macht das Auge unterhalb von 1 unecht, daher ist Schwarz tot.
- 236 *Richtig* Schwarz 1 fängt einen weißen Stein und bringt Schwarz gleichzeitig zu Leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 Atari gibt, spielt Weiß auf 2 und reduziert Schwarz auf ein Auge.
- 237 *Richtig* Mit 1 Atari zu geben, fängt den weißen Stein und verschafft Schwarz zwei Augen.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, kann er nach Weiß 2 seine beiden Steine wegen des Freiheitenmangels nicht verteidigen.
- 238 *Richtig* Mit Schwarz 1 einen Stein zu nehmen, bringt Schwarz zwei Augen und Leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, zerstören Weiß 2 und 4 Schwarz' rechtes Auge.
- 239 *Richtig* 1 bringt Schwarz zwei Augen. Weiß auf 'a' ist ein verbotener Zug.  
*Falsch* Schwarz 1 ermöglicht Weiß 2 zu spielen. Schwarz ist jetzt auf ein Auge reduziert.
- 240 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 spielt, bekommt er sein zweites Auge zwei Punkte rechts von 1.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 hier spielt, lässt Weiß 2 Schwarz mit einem echten und zwei unechten Augen zurück.
- 241 *Richtig* 1 gibt Weiß zwei Augen. Egal wie Schwarz jetzt angreift, er kann Weiß nicht töten.  
*Falsch* Weiß kann auch mit 1 hier leben, aber dieser Zug ist mindestens zwei Punkte weniger wert.
- 242 *Richtig* Weiß 1 macht rechts ein weiteres Auge, daher lebt Weiß.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 hier spielt, verbleibt nach Schwarz 2 und 4 nur ein Auge.

- 243 *Richtig* Weiß 1 garantiert, das Weiß zwei Augen bekommt.  
*Zum Vergleich* Verglichen mit der richtigen Antwort, ist Weiß 1 einen Punkt weniger wert.
- 244 *Richtig* Schwarz 1 fängt drei Steine und stellt sicher, dass die endgültige Form zwei Augen hat.  
*Falsch* Schwarz 1 wird durch Weiß 2 beantwortet. Schwarz bleibt jetzt mit einer Vierer-Nakade-Form zurück.
- 245 *Richtig* Schwarz 1 fängt einen weißen Stein, gibt Schwarz zwei Augen und Leben.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, tötet Weiß Schwarz mit 2 und 4.
- 246 *Richtig* Schwarz 1 macht oben ein Auge und verhindert, dass die beiden weißen Steine unten entkommen.  
*Falsch* Wenn Schwarz direkt mit 1 schlägt, macht Weiß eine Dreier-Nakade-Form, daher ist Schwarz tot.
- 247 *Richtig* Schwarz 1 ist ein einfacher Zug, der direkt zwei Augen macht.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, reduzieren Weiß 2 und 4 Schwarz auf ein Auge.
- 248 *Richtig* Schwarz 1 macht zwei Augen. Wenn Weiß 2, Schwarz 3. Wenn Weiß 2 auf 3, fängt Schwarz 3 auf 2 zwei Steine.  
*Falsch* Mit 1 Atari zu geben, zerstört Schwarz' einzige Möglichkeit zwei Augen zu machen. Schwarz ist jetzt tot.
- 249 *Richtig* Wenn Schwarz mit 1 einen Stein opfert, fängt nach 2 Schwarz 3 zwei Steine.  
*Falsch* Schwarz 1 wird durch Weiß 2 beantwortet. Schwarz hat keinen Folgezug, daher ist er tot.
- 250 *Richtig* Weiß 1 macht ein Auge. Der gefährdete schwarze Stein kann nicht entkommen, daher lebt Weiß bedingungslos.  
*Falsch* Mit Weiß 1 einen Stein zu fangen, wird durch Schwarz 2 beantwortet. Weiß lebt nur, wenn er das Ko gewinnen kann.
- 251 *Richtig* Weiß 1 ist ein hervorragender Zug. Schwarz kann wegen der Mausefalle nicht schlagen, daher lebt Weiß.  
*Falsch* Direkt zwei Steine zu schlagen schlägt fehl. Schwarz 2 fängt zwei Steine, daher stirbt Weiß.
- 252 *Richtig* Weiß 1 macht es für die drei schwarzen Steine unmöglich zu entkommen, daher bekommt Weiß zwei Augen.  
*Falsch* Weiß 1 führt zum Tod aller weißer Steine, wenn Schwarz mit 2 links von 1 zurückschlägt.
- 253 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, kann er sein zweites Auge entweder auf 2 oder 3 machen, abhängig davon, wo Weiß spielt.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 einen Stein fängt, lässt Weiß 2 Schwarz nur ein echtes Auge, daher ist Schwarz tot.



- 254 *Richtig* Wenn Schwarz 1 spielt, fängt er mit 3 zwei Steine und macht zwei Augen.  
*Falsch* Mit 1 zwei Steine zu schlagen, schlägt fehl. Weiß schlägt mit 2 auf dem Punkt unter 1 zurück und hinterlässt Schwarz mit einer toten Vierer-Nakade-Form.
- 255 *Richtig* Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß zwei seiner Steine fängt, aber dies sichert den Punkt unter 1 als zweites Auge.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, spielt Weiß 2. Dieser Stein kann wegen des Freiheitenmangels nicht gefangen werden, daher stirbt Schwarz.
- 256 *Richtig* Schwarz muss 1 spielen und nicht die vier weißen Steine nehmen. Nach diesem Zug handelt es sich um eine lebende Vierer-Form, wenn er jetzt die Steine nimmt.  
*Falsch* Wenn Schwarz unmittelbar mit 1 nimmt, bleibt er nach Weiß 2 mit einer toten Dreier-Nakade-Form zurück.
- 257 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um Augenform zu machen. Schwarz ist jetzt lebendig.  
*Falsch* Wenn Schwarz irgendeinen anderen Punkt spielt, stirbt seine Gruppe. Wenn Schwarz z.B. 1 spielt, tötet Weiß 2 Schwarz.
- 258 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um Augenform zu machen. Egal wie Weiß spielt, Schwarz bekommt zwei Augen.  
*Falsch* Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß eine Fünfer-Nakade-Form macht. Nachdem Weiß 2 spielt, stirbt Schwarz.
- 259 *Richtig* 1 schafft Platz für Schwarz' zweites Auge. Nach Weiß 2 macht Schwarz 3 ein zweites Auge.  
*Falsch* Schwarz 1 ist nicht weit genug. Weiß spielt 2, und Schwarz kann nur ein unechtes Auge bekommen.
- 260 *Richtig* Schwarz 1 ist der einzige Zug, der Schwarz zwei Augen und Leben gibt.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, tötet Weiß 2 die schwarzen Steine.
- 261 *Richtig* 1 gibt Schwarz den Raum, den er für zwei Augen braucht.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, hindert Weiß 2 Schwarz daran zwei Augen zu bekommen.
- 262 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Bis 3 bekommt Schwarz zwei Augen.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, macht Weiß das zweite schwarze Auge unecht.
- 263 *Richtig* Schwarz 1 ist ein ruhiger Zug, der zwei Augen für Schwarz garantiert.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, verschafft Weiß 2 Schwarz ein unechtes Auge.
- 264 *Richtig* Schwarz 1 garantiert rechts ein Auge, daher lebt Schwarz.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 nimmt, zerstören Weiß 2 und 4 das zweite schwarze Auge.

- 265 *Richtig* Schwarz 1 schafft Platz für Augen in der Ecke. Mit 3 bekommt Schwarz leicht zwei Augen.  
*Falsch* Schwarz 1 ist die falsche Richtung. Weiß 2 und 4 töten die schwarze Gruppe.
- 266 *Richtig* Schwarz 1 macht links ein Auge und sichert den Fang des einzelnen weißen Steins darüber, daher bekommt Schwarz zwei Augen und lebt.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 schlägt, beraubt Weiß 2 Schwarz seines zweiten Auges, daher sind seine Steine tot.
- 267 *Richtig* Schwarz sichert den Fang eines weißen Steins, daher bekommt Schwarz unten sein zweites Auge.  
*Falsch* Schwarz 1 stellt sich selbst auf Atari. Weiß fängt mit 2 vier Steine, daher sind alle schwarzen Steine tot.
- 268 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt für eine Fünfer-Nakade-Form. Weiß kann keine zwei Augen machen und ist daher tot.  
*Falsch* Jeder andere Zug, wie z.B. Schwarz 1 an dieser Stelle, erlaubt Weiß mit zwei Augen zu leben.
- 269 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt einer Fünfer-Nakade-Form. Weiß stirbt.  
*Falsch* 1 lässt zu, dass Weiß den vitalen Punkt 2 nimmt, der ihm zwei Augen verschafft.
- 270 *Richtig* Schwarz 1 und 3 lassen Weiß mit einer toten Dreier-Nakade-Form zurück. Wenn Weiß 2 auf 3, Schwarz 3 auf 2.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 Atari gibt, lebt Weiß leicht, nachdem er mit 2 schlägt.
- 271 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach dem Abtausch 2 gegen 3, bleibt Weiß mit einem unechten Auge links von 2 zurück.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, bekommt Weiß mit dem Atari auf 2 zwei Augen und lebt.
- 272 *Richtig* Wenn Schwarz 1 und 3 opfert, sterben alle weißen Steine.  
*Falsch* Die Reihenfolge ist wichtig. Wenn Schwarz 1 zuerst spielt, bekommt Weiß mit 2 zwei Augen.
- 273 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Schwarz wird letztendlich auf eine tote Dreier-Nakade-Form reduziert.  
*Falsch* Nach Schwarz 1 fängt Weiß 2 zwei Steine, bekommt zwei Augen und lebt.
- 274 *Richtig* Weiß opfert mit 1 einen Stein und zerstört dann mit 3 das schwarze Auge rechts.  
*Falsch* Ohne dieses Opfer, schlägt Weiß 1 fehl. Schwarz 2 gibt Schwarz zwei echte Augen.
- 275 *Richtig* Weiß stellt zu dem Stein auf Atari noch einen dazu. Nach Schwarz 2 -  
*Fortsetzung* Weiß opfert mit 3 einen weiteren Stein und verschafft Schwarz ein unechtes Auge.

- 276 *Richtig* Weiß opfert mit 1 einen Stein, gefolgt von 3. Wenn Schwarz 2 auf 3, spielt Weiß 3 auf 2 fängt vier Steine.  
*Falsch* Ohne dieses Opfer, bekommt Schwarz mit 2 zwei Augen.
- 277 *Richtig* Schwarz opfert mit 1 zwei Steine. Nach Weiß 2 schlägt Schwarz mit 3 auf dem Punkt 1 zurück. Weiß bleibt mit nur einem Auge zurück.  
*Falsch* Schwarz 1 lässt zu, dass Weiß mit 2 schlägt und lässt ihm zwei perfekte Augen.
- 278 *Richtig* Schwarz fügt einen Stein zu dem bereits auf Atari stehenden hinzu. Wenn Weiß mit 2 nimmt, opfert Schwarz mit dem Einwurf 3 auf 1 erneut und hinterlässt Weiß ein unechtes Auge.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, bekommt Weiß zwei perfekte Augen, wenn er auf 2 schlägt.
- 279 *Richtig* Schwarz 1 ist die richtige Antwort. Weiß kann wegen des Freiheitenmangels nicht auf 3 spielen. Wenn Weiß mit 2 nimmt, hinterlässt Schwarz 3 weiß nur ein echtes Auge.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 spielt, gibt 2 Weiß zwei perfekte Augen und Leben.
- 280 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt für Leben und Tod. Wenn Weiß 2 spielt, wird er nach 3 letztendlich auf eine tote Dreier-Nakade-Form reduziert.  
*Falsch* Schwarz 1 ist schlecht, da er Weiß dazu provoziert, auf 2 zu spielen. Weiß hat jetzt zwei Augen und kann nicht getötet werden.
- 281 *Richtig* Schwarz 1 und 3 sind die richtigen Züge. Weiß ist jetzt auf eine tote Dreier-Nakade-Form reduziert.  
*Falsch* Schwarz 1 hilft Weiß, zwei Augen zu machen. Der einzige Weg Weiß zu töten, ist drei Steine zu opfern.
- 282 *Richtig* Schwarz 1 verschafft Weiß eine Vierer-Nakade-Form, Nach 2,  
*Fortsetzung* Schwarz spielt 3 mitten in die Nakade-Form, und Weiß wird schließlich auf ein Auge reduziert.
- 283 *Richtig* Schwarz 1 oder A tötet Weiß. Wenn Weiß 2 spielt, zerstört Schwarz 3 das zweite Auge am Rand.  
*Falsch* Schwarz 1 oder A scheitern. Nach 2 kann Weiß rechts ein weiteres Auge machen.
- 284 *Richtig* Schwarz 1 fängt die beiden weißen Steine links. Weiß ist tot.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 Atari zu geben, wird mit 2 beantwortet. Weiß bekommt zwei Augen.
- 285 *Richtig* Schwarz 1 und 3 hindern Weiß daran, unten ein zweites Auge zu machen, daher ist er tot.  
*Falsch* Schwarz 1 ist übertrieben. Nach der Folge von Ataris bis 6, sichert Weiß sich das Leben für seine Gruppe
- 286 *Richtig* Weiß 1 und 3 erzeugen einen Toten Winkel.  
*Falsch* Mit 1 Atari zu geben scheitert. Nach Weiß 2 hat Schwarz keinen Folgezug.

- 287 *Richtig* Nach Weiß 1 sind alle schwarzen Augen außer dem an Rand unecht.  
*Falsch* Wenn Weiß mit 1 Atari gibt, hat Schwarz 2 drei Augen zur Folge!
- 288 *Richtig* Weiß 1 und 3 verpassen Schwarz eine tote Fünfer-Nakade-Form.  
*Falsch* Nach Weiß 1 führen Schwarz 2 und 4 zu einem Ko. Weiß ist gescheitert.
- 289 *Richtig* 1 ist ein ausgezeichnete Zug. Wegen des Freiheitenmangels, kann Weiß in der Ecke kein Auge machen.  
*Falsch* Wenn Schwarz mit 1 schlägt, bekommt Weiß sein zweites Auge in der Ecke, indem er auf 2 spielt.
- 290 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach 2 erledigt Schwarz 3 Weiß.  
*Falsch* Schwarz 1 ermöglicht Weiß mit 2 zwei Augen in der Ecke.
- 291 *Richtig* Schwarz 1 ist ein ausgezeichnete Zug. Nach 3 kann Weiß nicht Atari auf die schwarzen Steine geben. Daher ist er tot.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, fängt Weiß 2 den einzelnen schwarzen Stein, daher ist Weiß vollständig lebendig.
- 292 *Richtig* Schwarz 1 und 3 töten Weiß. Wenn er jetzt Schwarz angreift, stellt er sich selbst auf Atari.  
*Falsch* Schwarz 1 wird mit Weiß 2 beantwortet. Egal wie Schwarz als nächstes spielt, Weiß bekommt zwei Augen.
- 293 *Richtig* Schwarz gibt mit 1 Atari und deckt mit 3. Weiß hat nur ein Auge.  
*Falsch* Decken auf 1 lässt Weiß auf 2 spielen, was ihm zwei Augen und Leben verschafft.
- 294 *Richtig* Schwarz 1 tötet alle weißen Steine. Es gibt keine Möglichkeit für Weiß aus dem Atari zu kommen.  
*Falsch* Wenn Schwarz auf 1 verbindet, verschafft 2 Weiß zwei Augen und Leben.
- 295 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt für die Augenform. Nach Schwarz 3 hat Weiß nur ein Auge.  
*Falsch* Zuerst 1 zu spielen, ist die falsche Reihenfolge. Weiß macht mit 2 zwei perfekte Augen.
- 296 *Richtig* Nach Schwarz 1 und 3 hat Weiß in der Ecke nicht genügend Platz für zwei Augen. Wenn Weiß A, Schwarz B.  
*Falsch* Schwarz 1 ist die falsche Richtung. Weiß kann nach 2 nicht mehr getötet werden.
- 297 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Nach Schwarz 5 kann Weiß keine zwei Augen bekommen.  
*Falsch* Schwarz 1 und 3 sind nachlässig. Weiß bekommt mit 2 und 4 zwei Augen.
- 298 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt. Nach 2, lässt Weiß 3 Schwarz mit einem Auge zurück.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, bekommt Schwarz sein zweites Auge rechts von 2.

- 299 *Richtig* Weiß 1 macht das schwarze Auge oben unecht. Schwarz stirbt.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, fängt Schwarz 2 diesen Stein, was Schwarz ein weiteres Auge verschafft.
- 300 *Richtig* Weiß 1 ist der vitale Punkt. Schwarz kann keine zwei Augen machen, egal wie er spielt.  
*Falsch* Wenn Weiß auf 1 nimmt, bekommt Schwarz leicht zwei Augen und lebt, indem er auf 2 spielt.
- 301 *Richtig* Schwarz opfert auf 1 einen Stein. Dieser Punkt wird für Weiß ein unechtes Auge, daher ist er tot.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, entsteht nach Weiß 2 ein Ko, daher ist Schwarz gescheitert.
- 302 *Richtig* Schwarz opfert mit 1 einen Stein. Nach Weiß 2 gibt Schwarz mit 3 Atari, und Weiß ist auf nur ein Auge reduziert.  
*Falsch* Wenn Schwarz das Opfer unterlässt und direkt mit 1 Atari gibt, verbindet Schwarz auf 2 und bekommt zwei vollkommene Augen.
- 303 *Richtig* Als allererstes opfert Schwarz mit 1 und 3 zwei Steine, wenn dann Weiß mit 4 nimmt, wirft er mit 5 einen Stein auf 1 ein. Weiß ist auf ein Auge reduziert.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, lebt Weiß einfach, indem er auf 2 spielt.
- 304 *Richtig* Schwarz 1 erzeugt ein Seki. Wenn Weiß vier Steine opfert, lebt Schwarz mit zwei Augen.  
*Falsch* Als Antwort auf Schwarz 1 gibt Weiß mit 2 Atari. Wenn Schwarz jetzt mit 3 nimmt, bleibt er mit einer toten Vierer-Nakade-Form zurück.
- 305 *Richtig* Schwarz 1 droht, zwei Augen zu machen, daher muss Weiß auf 2 verbinden. Als nächstes spielt Schwarz 3, und das Ergebnis ist ein Seki.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 zuerst spielt, spielt Weiß 2. Jetzt bleibt Schwarz nach dem Abtausch 3 gegen 4 mit einer toten Vierer-Nakade-Form zurück.
- 306 *Richtig* Schwarz 1 und 3 erzeugen ein Seki. Wenn Weiß 2 auf 3 spielt, spielt Schwarz 3 auf 2 und lebt ohne Seki.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, spielt Weiß auf 2, und die schwarzen Steine sind tot.
- 307 *Richtig* Weiß 1 erzeugt ein Seki mit den drei schwarzen Steinen in der Ecke.  
*Falsch* Wenn Weiß mit 1 und 3 zwei Steine nimmt, schlägt Schwarz mit 4 links von 3 zurück. Weiß hat einen Toten-Winkel.
- 308 *Richtig* Ein Seki folgt, wenn Weiß 1 spielt. Keine Seite kann die andere angreifen.  
*Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, spielt Schwarz 2, und die weißen Steine werden gefangen.

- 309 *Richtig* Weiß 1 und 3 erzeugen ein Seki zwischen den neun schwarzen und sechs weißen Steinen.  
*Falsch* Mit Weiß 1 Atari zu geben, führt zum Fangen von fünf weißen Steinen, wenn Schwarz 2 spielt.
- 310 *Richtig* Nach Schwarz 1 hat Weiß keine Wahl, außer mit 2 ein Ko zu kämpfen, wenn er Schwarz töten will.  
*Falsch* Schwarz 1 lässt Weiß seine Ecksteine sicher, daher werden alle schwarzen Steine sterben.
- 311 *Richtig* Schwarz 1 ist der vitale Punkt, um ein Ko zu beginnen. Weiß 2 ist erzwungen, und das Ko beginnt mit Schwarz 3.  
*Falsch* Atari mit 1 zu geben, wird mit Weiß 2 beantwortet. Weiß lebt jetzt bedingungslos.
- 312 *Richtig* Schwarz beginnt mit der Folge bis Weiß 4 ein Ko.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, bekommt Weiß zwei perfekte Augen, indem er auf 2 spielt.
- 313 *Richtig* Schwarz 1 und 3 beginnen ein Ko um Leben oder Tod der weißen Gruppe.  
*Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, bekommt Weiß zwei perfekte Augen, wenn er auf 2 spielt.
- 314 *Richtig* Schwarz macht mit 1 und 3 zwei Opfer. Die Reihenfolge der Züge ist wichtig. Das Ko beginnt, wenn Weiß mit 4 nimmt.  
*Falsch* Wenn Schwarz zuerst 1 spielt, verbindet Weiß auf 2. Schwarz hat jetzt keinen Folgezug, daher sterben alle seine Steine.
- 315 *Richtig* Wenn Schwarz auf 1 einen Stein opfert, kann er, nachdem Weiß mit 2 nimmt, ein Ko erzielen, indem er auf 3 schlägt.  
*Falsch* Ohne das Opfer gibt es kein Ko. Nach Schwarz 1 verbindet Weiß auf 2 und bekommt zwei perfekte Augen.
- 316 *Richtig* Schwarz 1 ist ein hervorragender Zug. Weiß kann wegen des Freiheitenmangels keinen Zug machen, um sich zu verteidigen  
*Falsch* Schwarz stellt sich nur selbst auf Atari, wenn er auf 1 spielt, daher fängt Weiß mit 2 sieben Steine.
- 317 *Richtig* Indem er auf 1 spielt, vergrößert Schwarz die Anzahl der eigenen Freiheiten um eins und reduziert die von Weiß um eins. Wenn Weiß 2 spielt, gibt Schwarz mit 3 Atari und gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.  
*Falsch* Mit Schwarz 1 Atari zu geben führt zu dem Verlust der schwarzen beiden Steine oben, daher ist Schwarz gescheitert.
- 318 *Richtig* Schwarz kann den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug gewinnen, wenn er auf 1 verbindet und dann mit 3 Atari gibt.  
*Falsch* Schwarz 1 wirft nur zwei Steine weg. Außerdem sind die vier schwarzen Steine in der Ecke verloren.

- 319 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 ein Auge macht, gibt es keine Möglichkeit für Schwarz den Wettlauf ums Schlagen zu gewinnen. Nach Weiß 3 kann Schwarz nicht setzen, ohne sich selbst auf Atari zu stellen.
- Falsch* Weiß 1 ist die richtige Art, ein Auge zu machen. Schwarz 2 stellt sieben weiße Steine auf Atari, daher sind sechs schwarze Steine geschützt.
- 320 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 ein Auge macht, sterben die sechs schwarzen Steine oben.
- Falsch* Wenn Weiß 1 von oben spielt, wird die Stellung zum Seki.
- 321 *Richtig* Obwohl Schwarz ein Auge hat, gewinnt Weiß den Wettlauf ums Schlagen, indem er 1 und 3 spielt.
- Falsch* Weiß 1 hier scheitert. Schwarz gewinnt den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.
- 322 *Richtig* Schwarz opfert mit 1 einen Stein und gibt dann mit 3 Atari. Wenn Weiß 2 auf 3, Schwarz 3 auf 2.
- Falsch* Wenn Schwarz zuerst 1 spielt, kommt er, nachdem Weiß 2 und 4 spielt, nicht aus dem Atari heraus.
- 323 *Richtig* Schwarz 1 zwingt Weiß, 2 zu spielen. Nach 3 hat Schwarz fünf Steine gefangen.
- Falsch* Wenn Schwarz 1 spielt, werden die drei schwarzen Steine unten durch Weiß gefangen.
- 324 *Richtig* Schwarz 1 ist der Zug, der sechs weiße Steine fängt. Wenn Weiß 2 spielt, gibt Schwarz mit 3 Atari.
- Falsch* Atari auf einen weißen Stein zu geben, schlägt fehl. Weiß spielt 2 und fängt zwei schwarze Steine.
- 325 *Richtig* 1 und 3 in beliebiger Reihenfolge gespielt fangen fünf schwarze Steine.
- Falsch* Wenn Weiß 1 spielt, stellt Schwarz 2 eine Mausfalle für die drei weißen Steine auf.
- 326 *Richtig* Wenn Weiß mit 1 einen Stein opfert und dann mit 3 Atari gibt, gewinnt er den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.
- Falsch* Ohne dieses Opfer, ist es Schwarz, der den Wettlauf ums Schlagen gewinnt.
- 327 *Richtig* Weiß opfert mit 1 einen Stein und gibt dann mit 3 Atari. Auf diese Art fängt er acht Steine.
- Falsch* Wenn weiß unmittelbar mit 1 Atari gibt, verliert er den Wettlauf ums Schlagen mit einem Zug.

## Anhang: Nakade und Toter Winkel

### Nakade

Nachdem du dir die Mühe gemacht hast, einige Steine zu schlagen und denkst, dass du Augenraum geschaffen hast, passiert es oft, dass dein Gegner in dieses Gebiet zurück setzt, und dass deine Gruppe auf ein Auge reduziert wird. Diese Situation wird "Nakade" genannt. Im folgenden werden die Grundlagen für Leben und Tod der verschiedenen Nakade-Formen erklärt.

Diagramm 1. Dies sind die beiden Grundformen von Dreier-Nakade-Formen. In beiden Stellungen ist A der vitale Punkt. Wenn Schwarz zuerst auf A spielen kann, stirbt Weiß. Weiß bekommt jedoch zwei perfekte Augen, wenn er auf A spielen kann.

Diagramm 2. Dies sind die drei Grundformen von Vierer-Nakade-Formen, die getötet werden können. In der Stellung unten ist A der vitale Punkt. Leben und Tod der weißen Gruppe wird dadurch entschieden, welche Seite zuerst auf diesen Punkt spielt.

In der Stellung oben links, ist Weiß tot, so wie er dort steht. Wenn Weiß innerhalb seiner eigenen Nakade-Form spielt, reduziert er sich auf eine tote Dreier-Nakade-Form.

Die Vierer-Nakade-Form oben rechts ist ein Sonderfall. Wenn Weiß außen nicht mehr als eine Freiheit besitzt, kann Schwarz ein Ko um das Leben der weißen Gruppe beginnen. Anderenfalls ist Weiß bedingungslos lebendig (siehe Problem 15).

Diagramm 3. Die beiden Fünfer-Nakade-Formen, die hier dargestellt sind, sind die einzigen, die getötet werden können. Wenn Schwarz A spielt, stirbt Weiß. Wenn Weiß dazu kommt, als erstes A zu spielen, lebt er. Alle anderen Fünfer-Nakade-Formen sind grundsätzlich lebendig.

Diagramm 4. Die größte Nakade-Form, die getötet werden kann ist die Sechser-Nakade-Form. Die Sechser-Nakade-Form, die oben dargestellt ist, wird "Karnickel-Sechs" genannt. Wenn Schwarz auf A spielt, wird Weiß auf ein Auge reduziert.

Die rechteckige Sechser-Nakade-Form in der Ecke kann getötet werden, wenn alle äußeren Freiheiten besetzt sind.

Diagramm 5. Siebener-Nakade-Formen können im allgemeinen nicht getötet werden. Es gibt jedoch zwei Formen, bei denen es möglich ist, ein Seki zu produzieren. Diese Stellungen sind in diesem Diagramm dargestellt. In beiden Fällen ist Weiß lebendig, aber er bekommt keine Punkte, da das Ergebnis ein Seki ist.

Zusammengefasst ist es möglich, Steine zu töten, die Dreier- bis Sechser-Nakade-Formen haben. Dreier-Nakade-Formen sind am einfachsten zu verstehen; die anderen Formen stellen häufig Probleme dar, bei denen zu bestimmen ist, ob sie leben oder nicht. Daher ist es wichtig, dass du dich mit diesen Formen vertraut machst, so dass du unmittelbar bestimmen kannst, ob sie leben oder nicht, wenn du ihnen in einer Partie begegnest.



## **Toter Winkel**

Die japanischen Go-Regeln sind größten Teils sehr einfach zu verstehen, aber es gibt eine Regel, bezüglich derer oft Verwirrung auftritt. Es geht um die Stellung, die "Toter Winkel" (eng. bent four in the corner) genannt wird.

Diagramm 1. In der Stellung in der oberen rechten Ecke hat Weiß die Toter-Winkel-Form. Entsprechend den Regeln sind die weißen Steine bedingungslos tot und können am Ende der Partie vom Brett genommen werden, ohne dort weiter zu setzen.

Darüber hinaus spielt es keine Rolle, wie viele Freiheiten Weiß haben mag, wie z.B. in der Stellung unten links auf dem Brett. Es ist für Schwarz nicht notwendig, sie zu besetzen: er kann die weißen Steine am Ende der Partie so wie sie sind vom Brett nehmen.

Diagramm 2. Dies ist ein weiteres Beispiel für den Toten-Winkel. Weiß ist in der Stellung oben rechts tot.

Die Stellung unten links ist ein Sonderfall. Da die neun schwarzen Steine in der Mitte keine zwei Augen haben, handelt es sich um einen Wettlauf ums Schlagen, daher muss Leben oder Tod der inneren schwarzen und weißen Gruppen durch ein Ko entschieden werden.

Diagramm 3. Dieses Diagramm stellt dar, wie das Ko aus dem Toten-Winkel hervor geht. Oben rechts gibt Schwarz mit 1 Atari und Weiß nimmt mit 2 vier Steine. In der Fortsetzung unten links führen Schwarz 3 und 5 zu dem Ko. Da Schwarz dieses Ko jederzeit bis zum absoluten Ende der Partie, wenn es keine Ko-Drohungen mehr gibt beginnen kann, erlauben die Regeln, die weißen Steine vom Brett zu nehmen, ohne dieses Ko auszuspielen.