

Segoe Kensaku »Tsume-Go Lexikon«

Zehn Probleme aus jeder Kategorie

8. September 2024

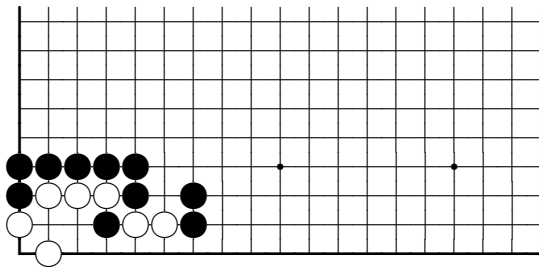
Wir stellen hier für jedes der Klassifikationen von Segoe Beispiele vor, wobei wir stets die ersten zehn des jeweiligen Abschnittes seines Buches genommen haben. Dies gibt es auch als SmartGo-Buch sowohl im GoBook-Format als auch im EPUB-Format. Zu finden ist dieses auf ugroh.github.io.

Inhaltsverzeichnis

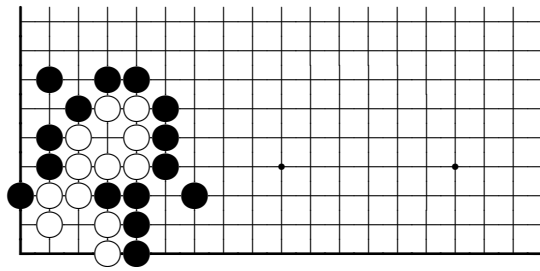
Kategorie 1: Augen zerstören	2
Kategorie 2: Einwerfen und Snapback	4
Kategorie 3: Der 2-1-Punkt	6
Kategorie 4: Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt	9
Kategorie 5: Widerstand gegen Berührung	12
Kategorie 6: In symmetrischen Stellungen spielen in die Mitte	14
Kategorie 7: Von beiden Seiten angreifen	16
Kategorie 8: Lebende Augen	19
Kategorie 9: Lebendes Gebiet	23
Kategorie 10: Von außen angreifen	27
Kategorie 11: Reihenfolge der Züge	29
Kategorie 12: Unter die Steine	32
Kategorie 13: Der Schrägzug – kosumi – auf die erste Linie	35
Kategorie 14: Der Ein-Punkte-Sprung – tobi – auf die erste Linie	38
Kategorie 15: Das Setzen– oki – auf die erste Linie	38
Kategorie 16: Verlängerung – sagari – auf die erste Linie	41
Kategorie 17: Das Gleiten auf die erste Linie	44
Kategorie 18: Die solide Verbindung auf der ersten Linie	48
Kategorie 19: Der 1-1 Punkt	50
Kategorie 20: Die Eigenschaften der Ecke nutzen	54
Kategorie 21: Verlängern und die Steine opfern	56

Kategorie 1: Augen zerstören

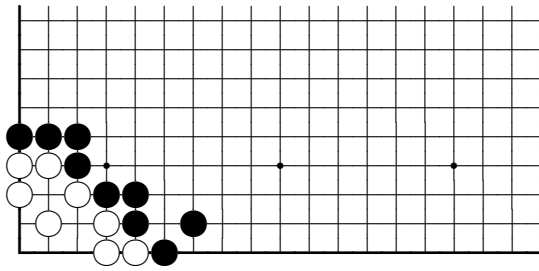
Die Probleme



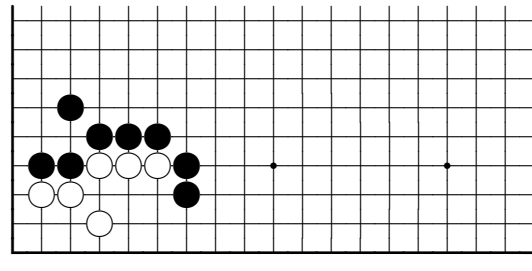
Problem 1 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



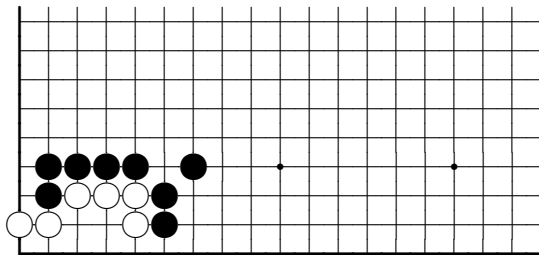
Problem 2 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



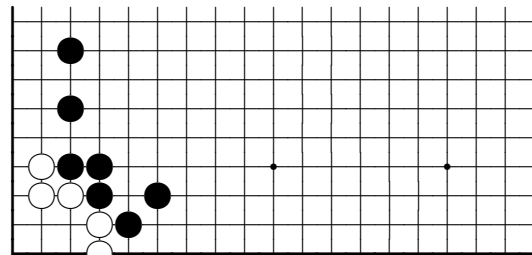
Problem 3 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1)



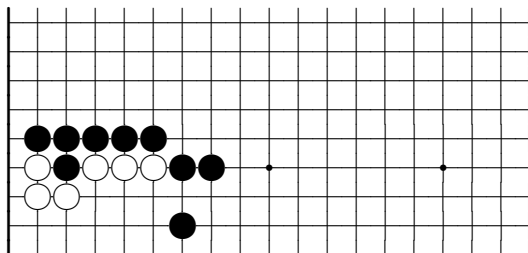
Problem 4 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



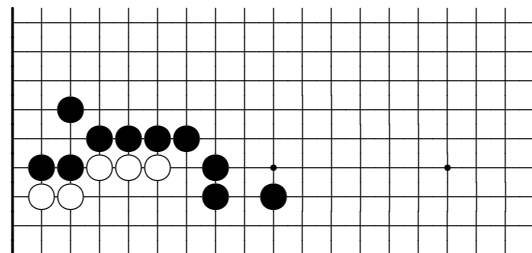
Problem 5 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



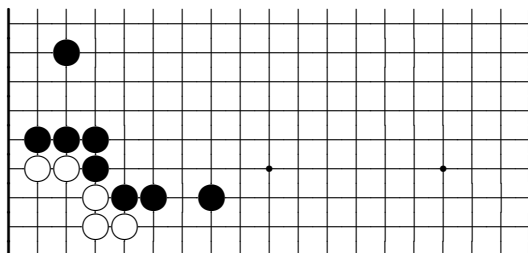
Problem 6 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



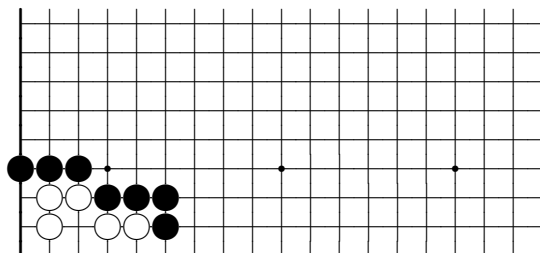
Problem 7 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



Problem 8 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

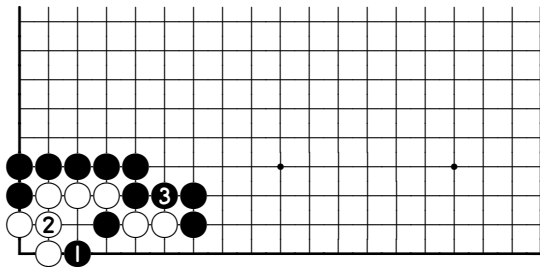


Problem 9 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

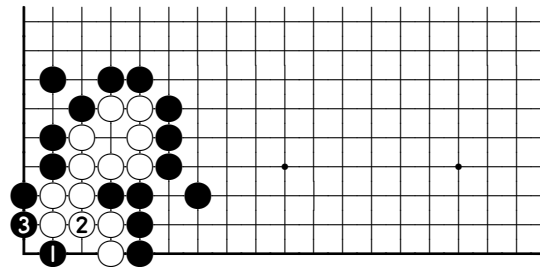


Problem 10 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1): »Nutze den 2-1 Punkt«

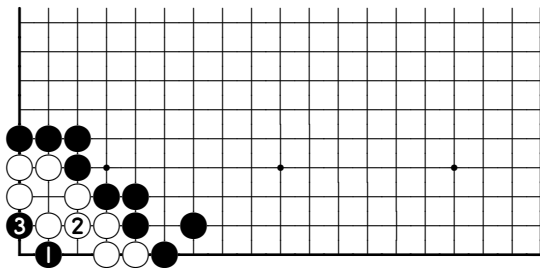
Die Lösungen



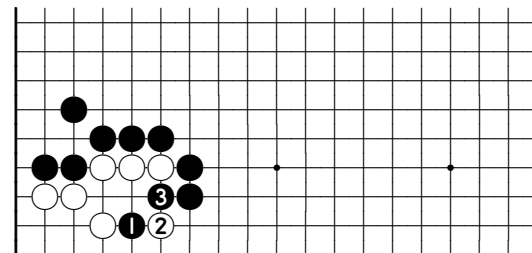
Lösung zu Problem 1



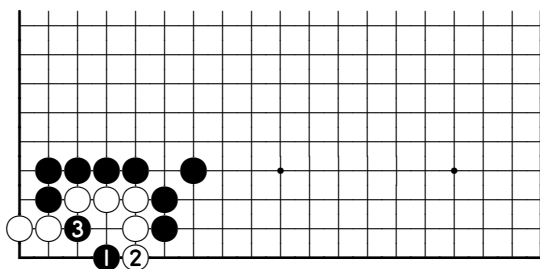
Lösung zu Problem 2



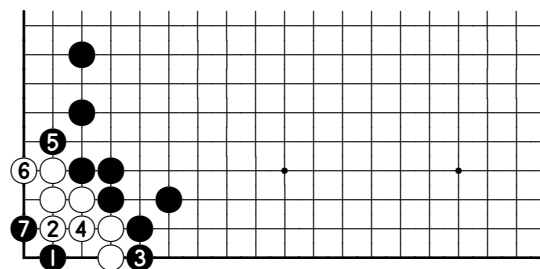
Lösung zu Problem 3



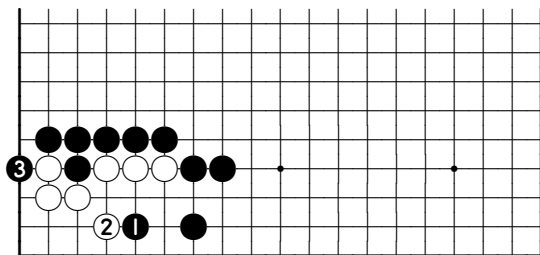
Lösung zu Problem 4



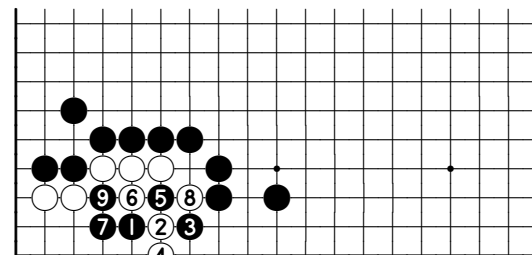
Lösung zu Problem 5



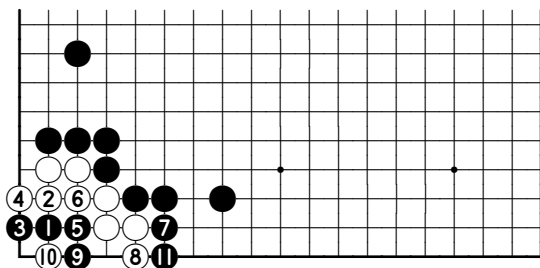
Lösung zu Problem 6



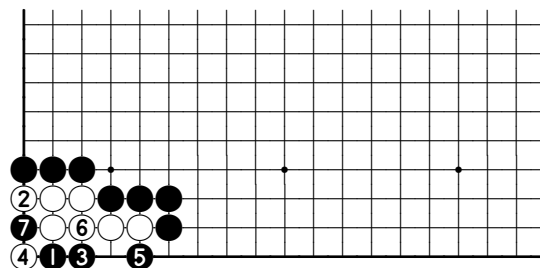
Lösung zu Problem 7



Lösung zu Problem 8

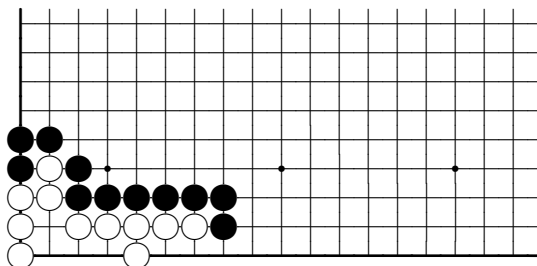
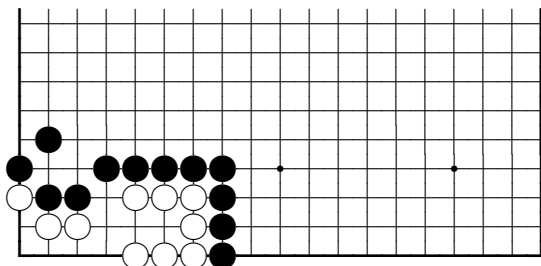
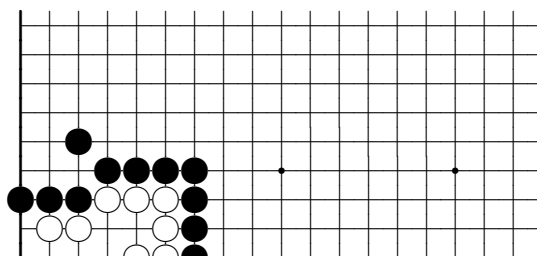
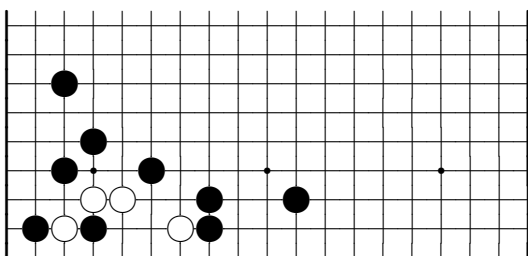
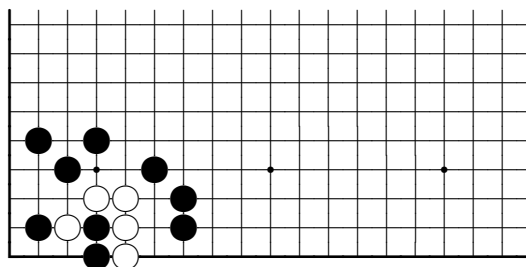
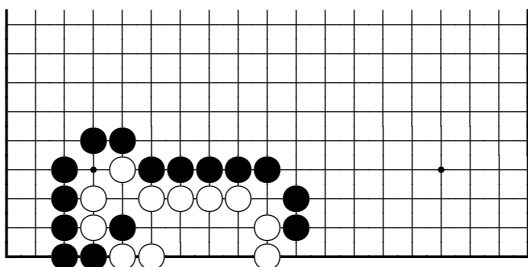
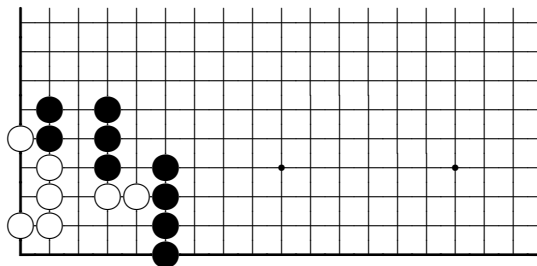
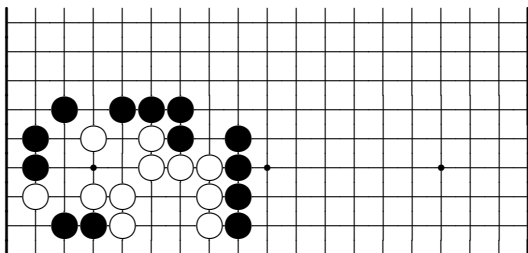
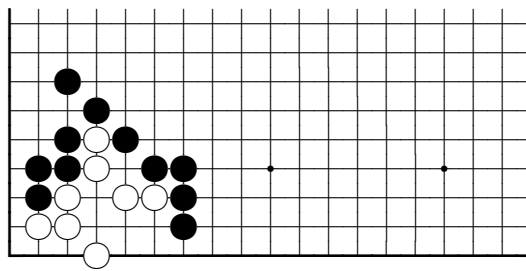


Lösung zu Problem 9

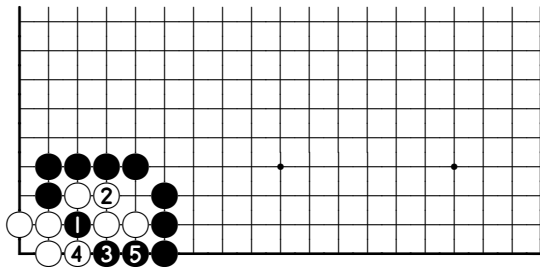


Lösung zu Problem 10

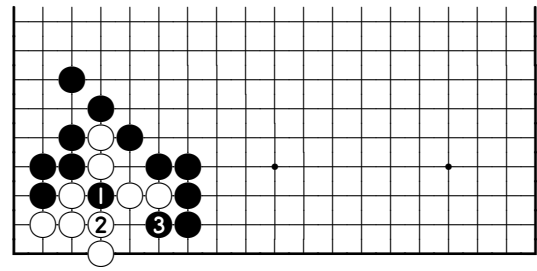
Die Probleme



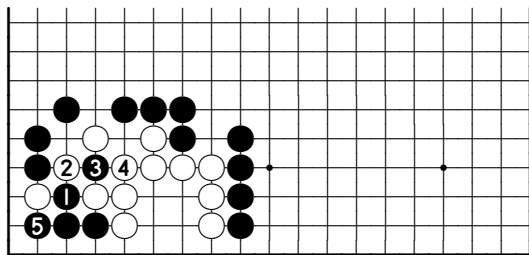
Die Lösungen



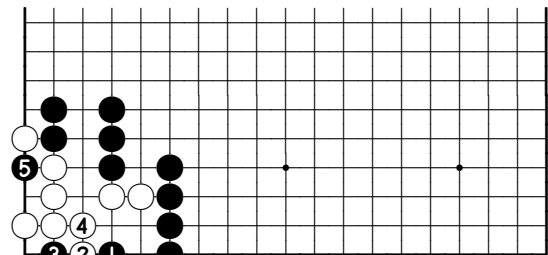
Lösung zu Problem 71



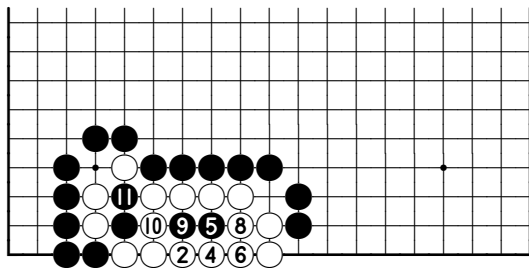
Lösung zu Problem 72



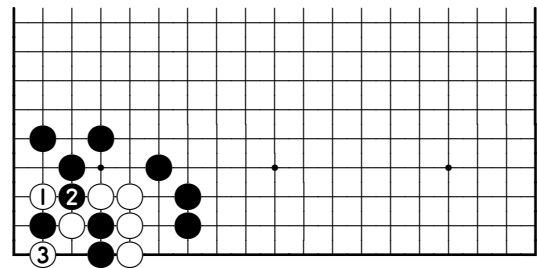
Lösung zu Problem 73



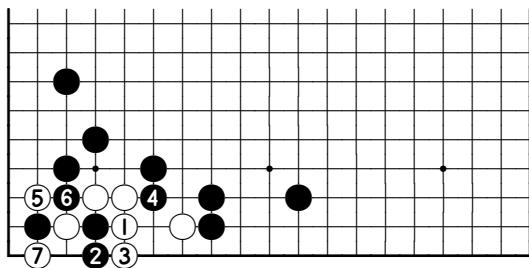
Lösung zu Problem 74



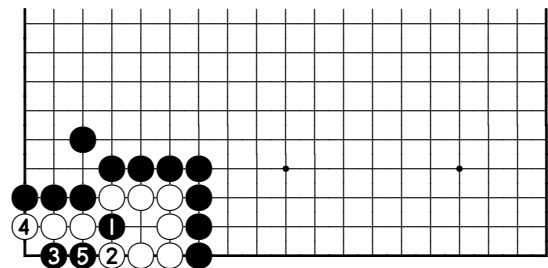
Lösung zu Problem 75



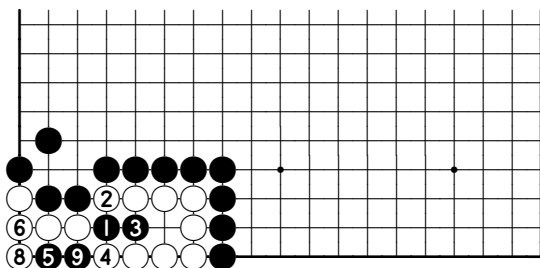
Lösung zu Problem 76



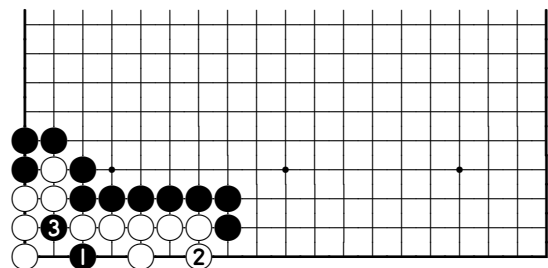
Lösung zu Problem 77



Lösung zu Problem 78

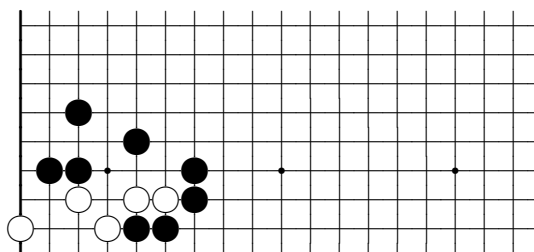
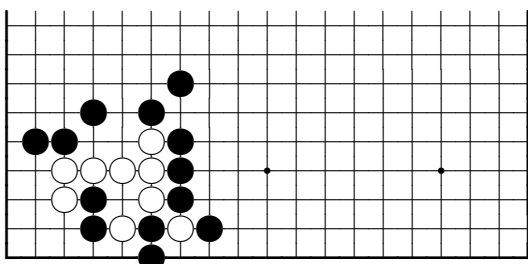
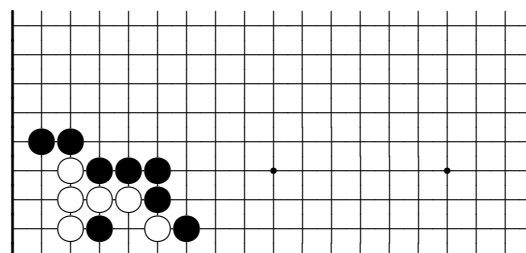
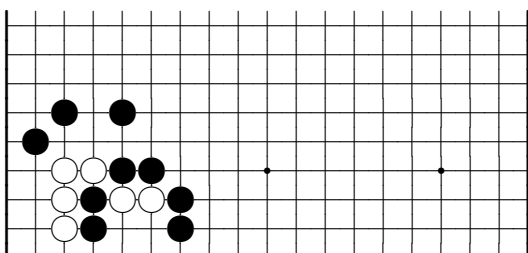
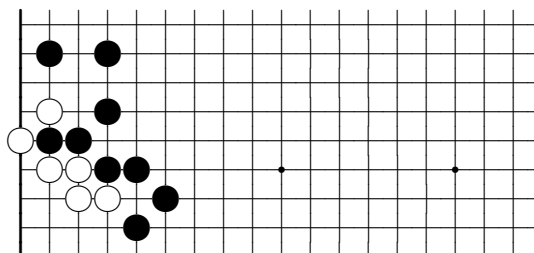
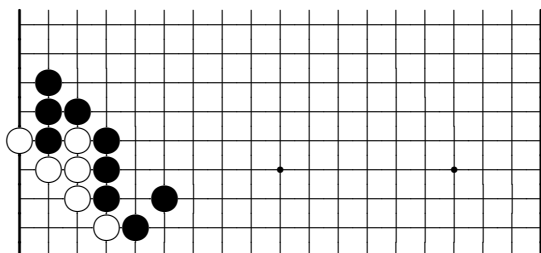
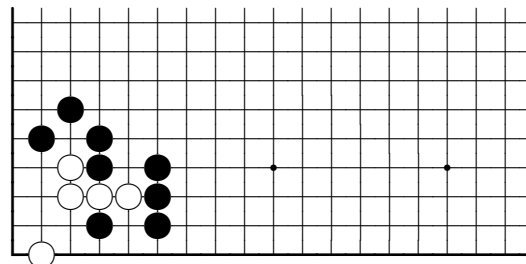
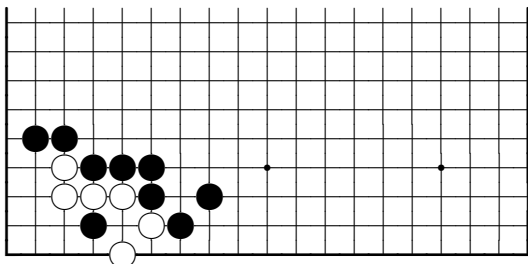
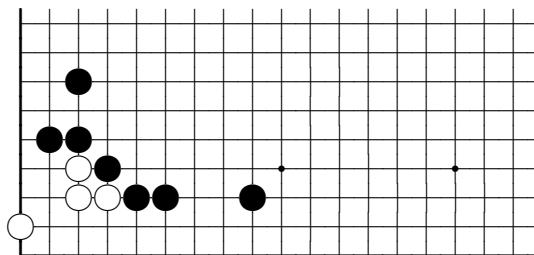
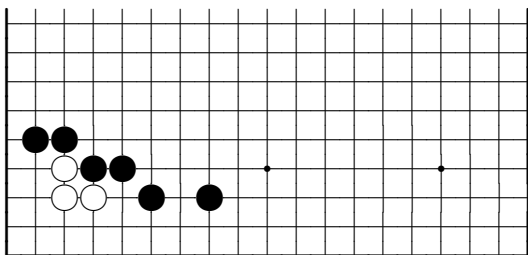


Lösung zu Problem 79

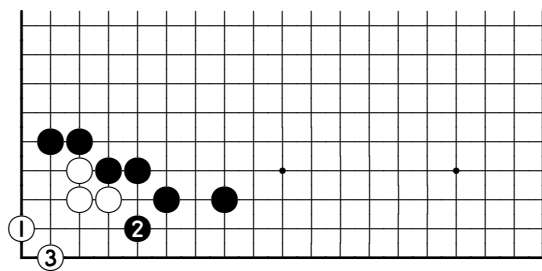


Lösung zu Problem 80

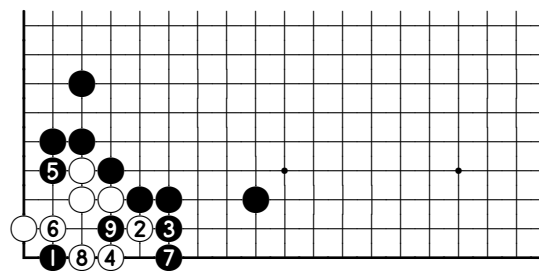
Die Probleme



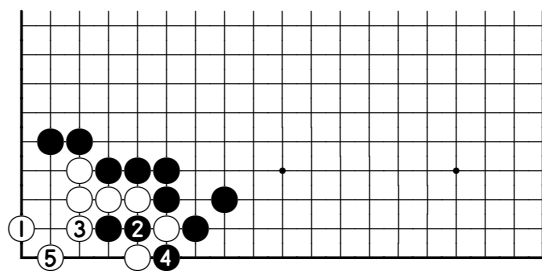
Die Lösungen



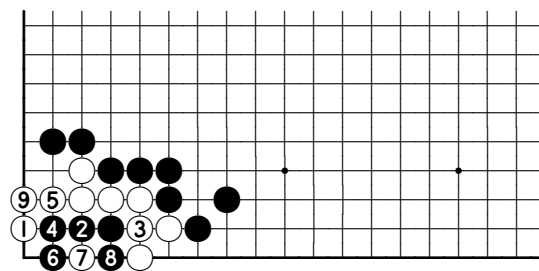
Lösung zu Problem 121



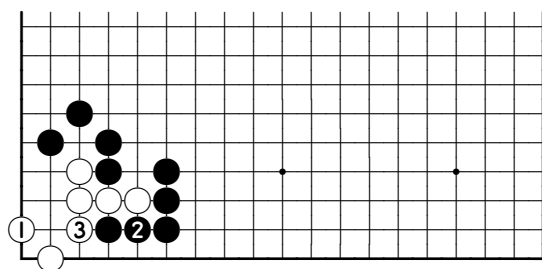
Lösung zu Problem 122



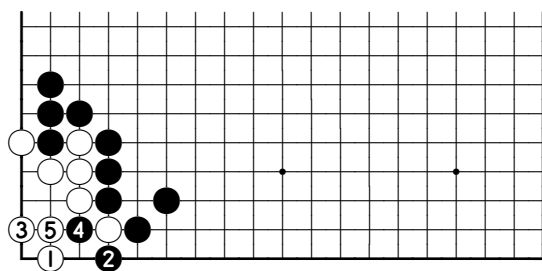
Lösung zu Problem 123



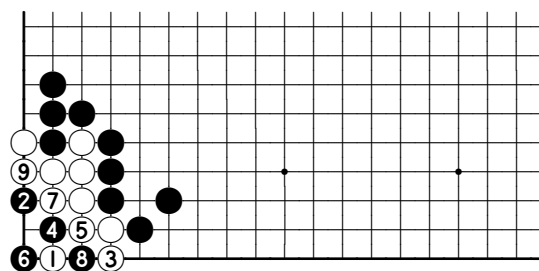
Alternative Lösung zu Problem 123



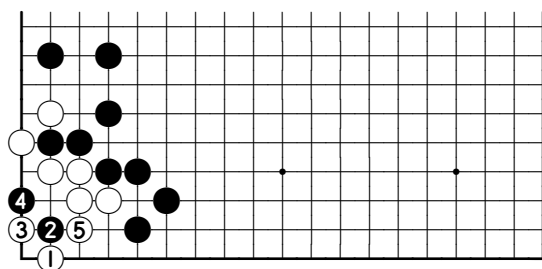
Lösung zu Problem 124



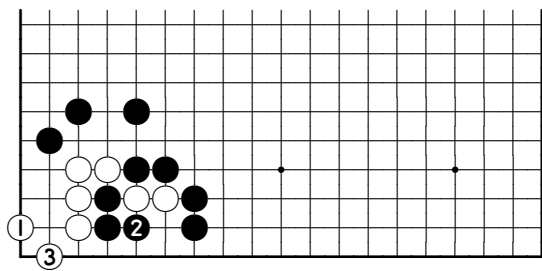
Lösung zu Problem 125



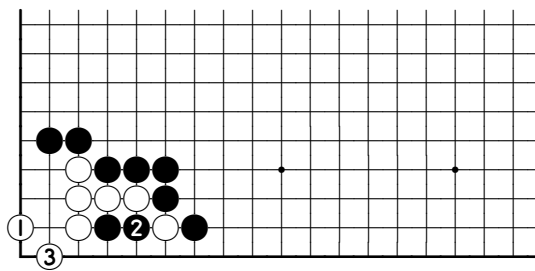
Alternative Lösung zu Problem 125



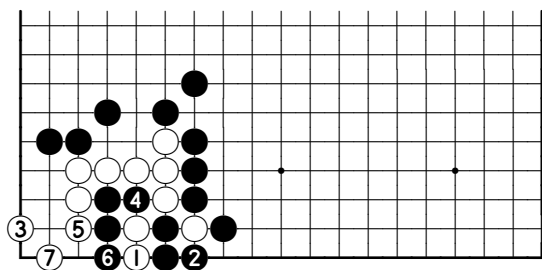
Lösung zu Problem 126



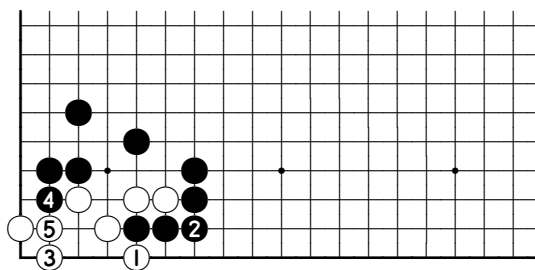
Lösung zu Problem 127



Lösung zu Problem 128

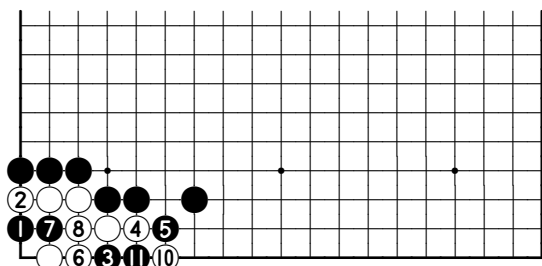


Lösung zu Problem 129

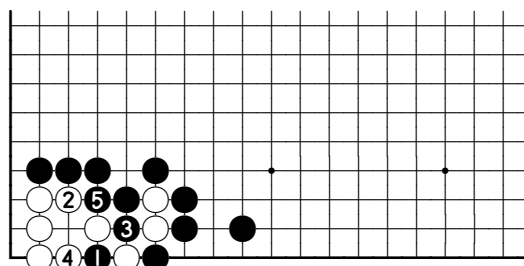


Lösung zu Problem 130

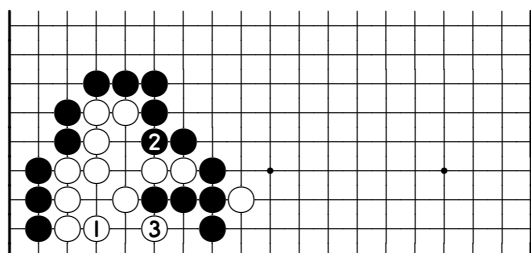
Die Lösungen



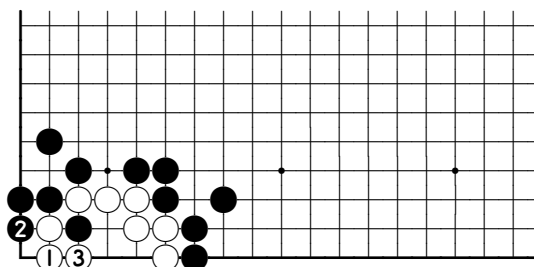
Lösung zu Problem 191: ⑨ auf ⑪



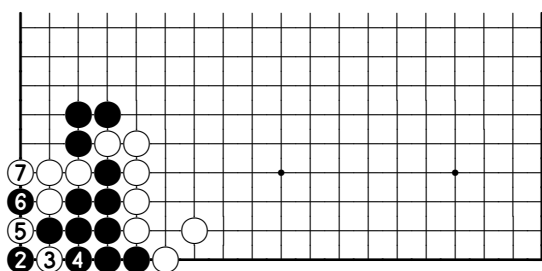
Lösung zu Problem 192



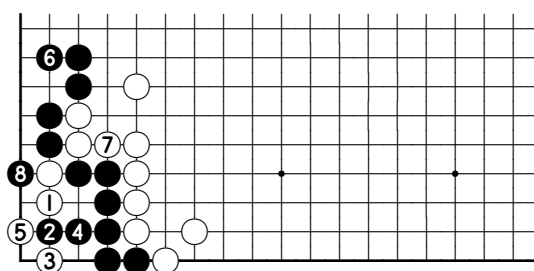
Lösung zu Problem 193



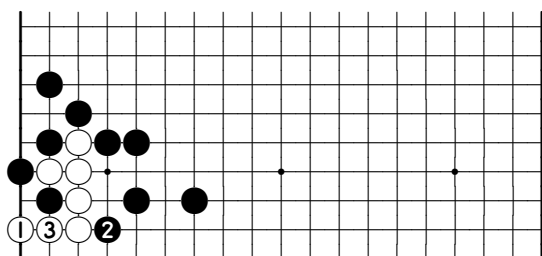
Lösung zu Problem 194



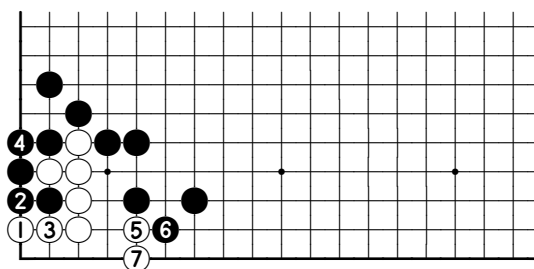
Lösung zu Problem 195: ① auf ③



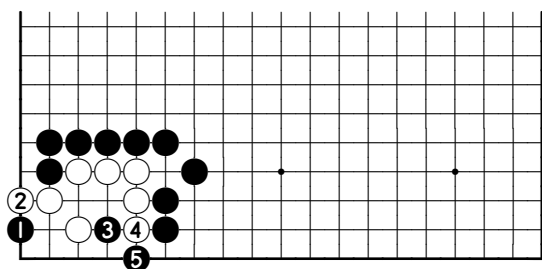
Lösung zu Problem 196



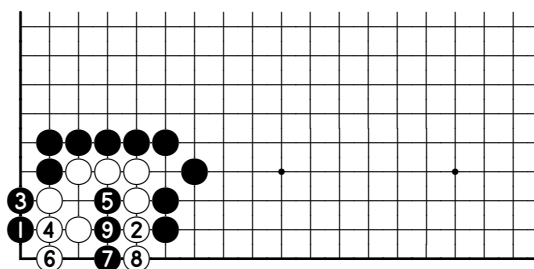
Lösung zu Problem 197



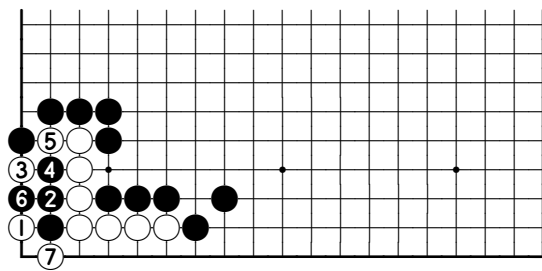
Alternative Lösung zu Problem 197



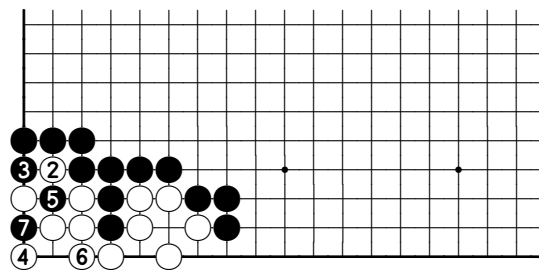
Lösung zu Problem 198



Alternative Lösung zu Problem 198

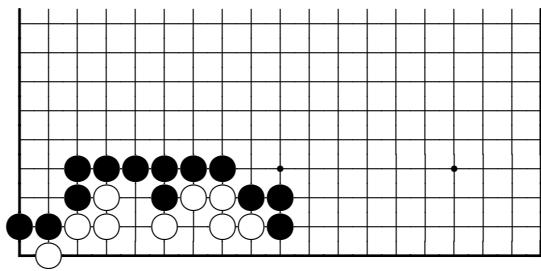


Lösung zu Problem 199



Lösung zu Problem 200: ❶ auf ❷

Die Probleme

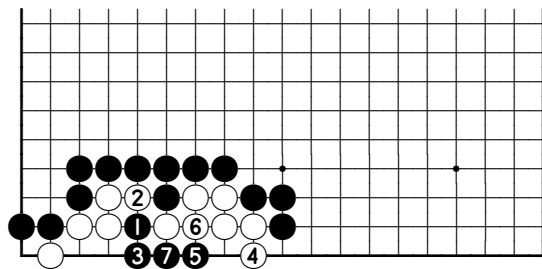


A scatter plot on a 10x10 grid. The left cluster contains 15 points: 8 black and 7 white. The right cluster contains 5 points: 4 black and 1 white. The points are distributed as follows (row, column):

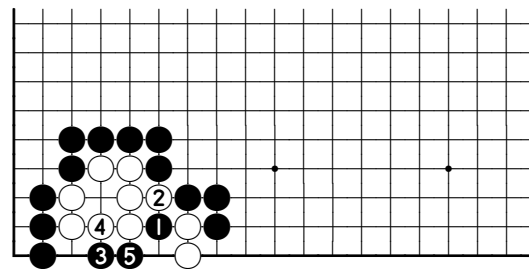
Cluster	Type	Row	Column
Left Cluster	Black	1	1
	Black	2	2
	Black	2	3
	Black	3	2
	Black	3	4
	Black	3	5
	Black	4	3
	Black	4	5
	White	2	3
	White	2	4
	White	3	4
	White	3	5
	White	4	4
	White	4	5
	White	4	6
Right Cluster	Black	3	7
	Black	3	8
	Black	4	7
	Black	4	8
	White	4	9

A 10x10 grid with a thick black border. The grid contains several circles. On the left side, there is a cluster of 15 circles: 8 black and 7 white. These are arranged in a roughly rectangular shape, with some circles missing, creating a jagged edge. Specifically, the circles are located at the following (row, column) coordinates (assuming (0,0) is the top-left corner): (1,0), (1,1), (1,2), (1,3), (2,0), (2,1), (2,2), (2,3), (3,0), (3,1), (3,2), (3,3), (4,0), (4,1), (4,2). To the right of this cluster, there are two isolated black circles at (5,6) and (5,9). All other cells in the grid are empty.

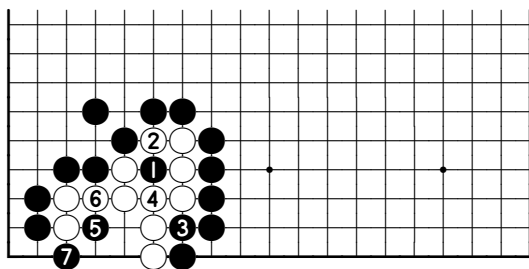
Die Lösungen



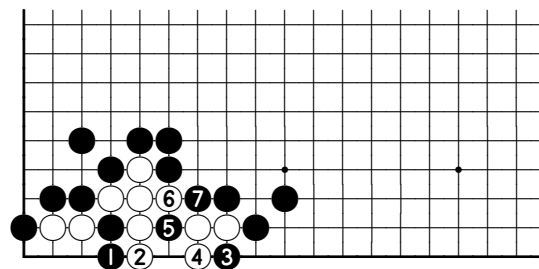
Lösung zu Problem 241



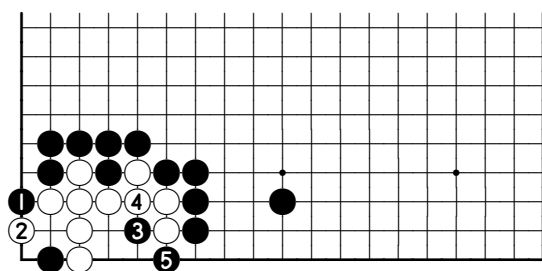
Lösung zu Problem 242



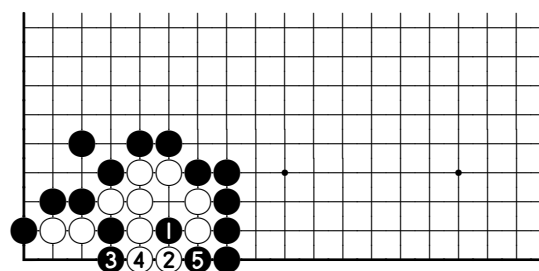
Lösung zu Problem 243



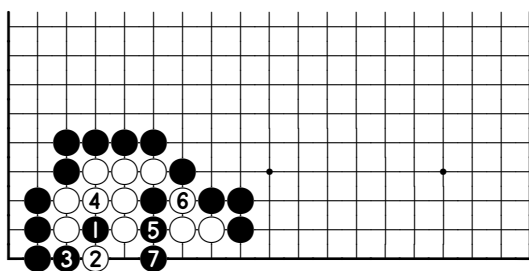
Lösung zu Problem 244



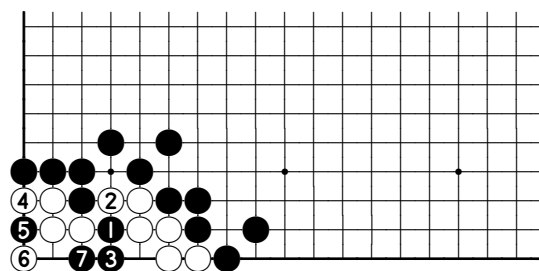
Lösung zu Problem 245



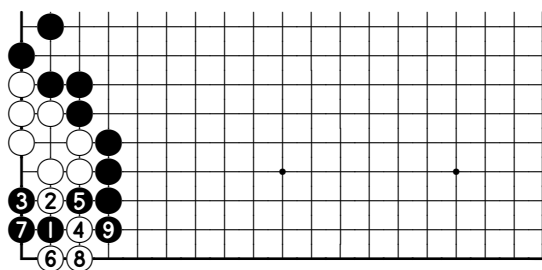
Lösung zu Problem 246



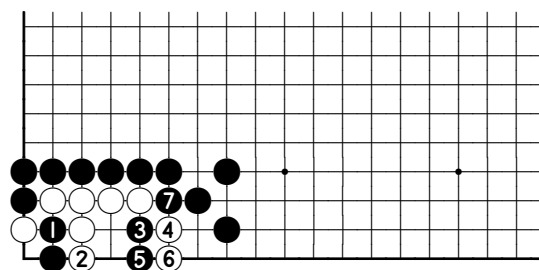
Lösung zu Problem 247



Lösung zu Problem 248

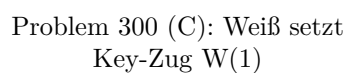
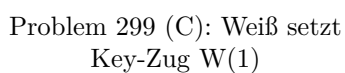
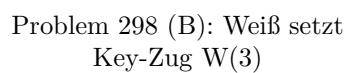
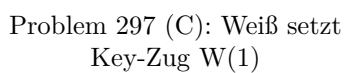
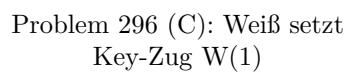
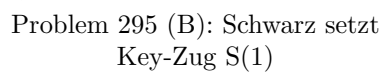
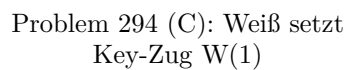
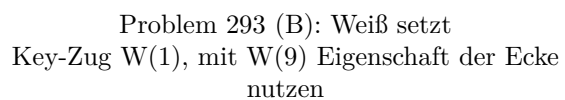
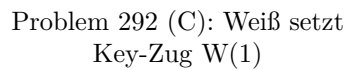
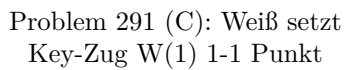


Lösung zu Problem 249

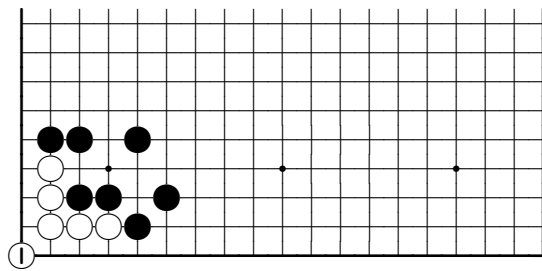


Lösung zu Problem 250

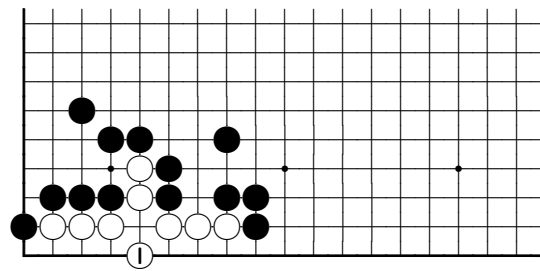
Die Probleme



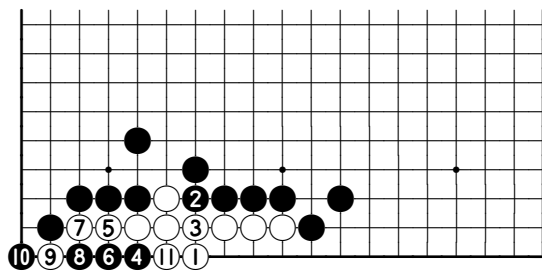
Die Lösungen



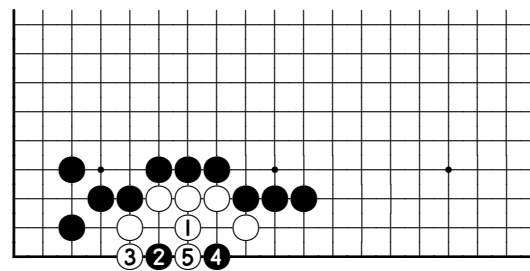
Lösung zu Problem 291



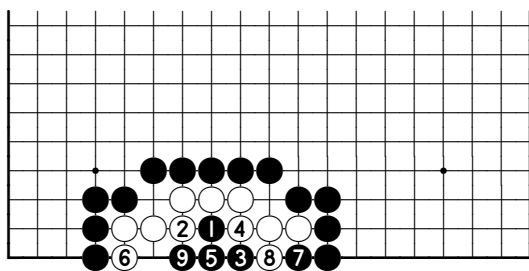
Lösung zu Problem 292



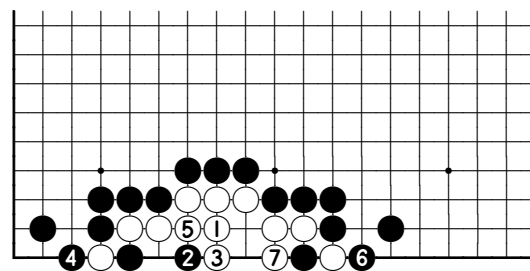
Lösung zu Problem 293



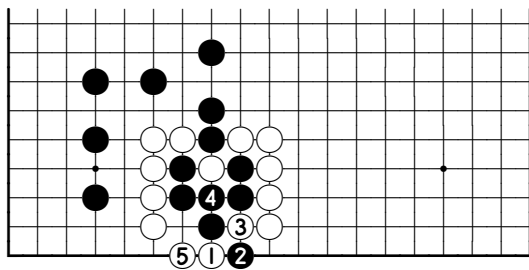
Lösung zu Problem 294



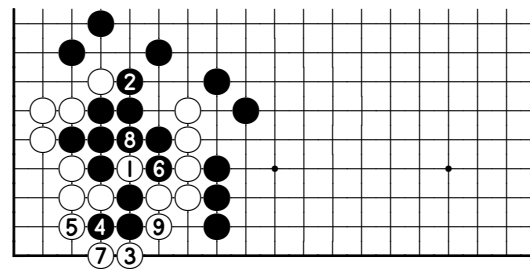
Lösung zu Problem 295



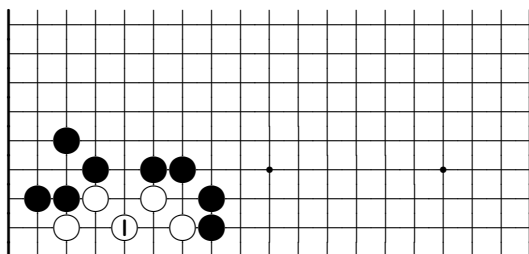
Lösung zu Problem 296



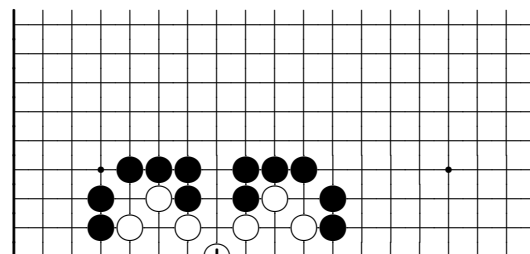
Lösung zu Problem 297



Lösung zu Problem 298

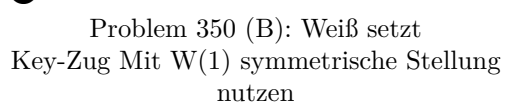
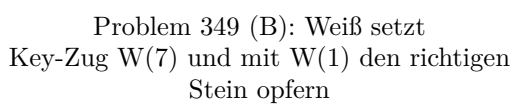
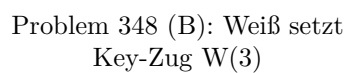
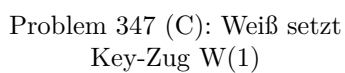
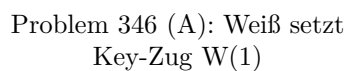
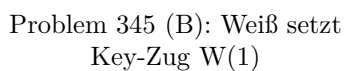
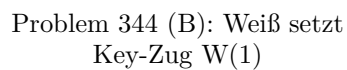
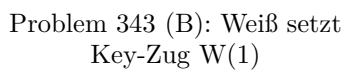
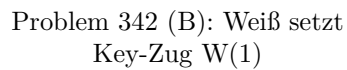
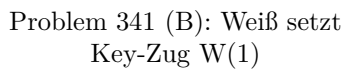


Lösung zu Problem 299

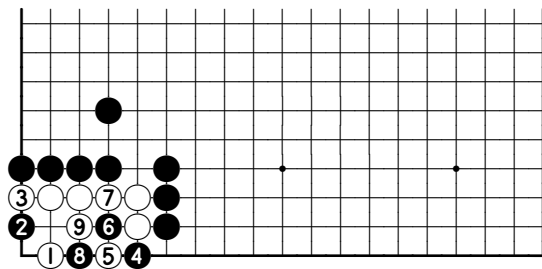


Lösung zu Problem 300

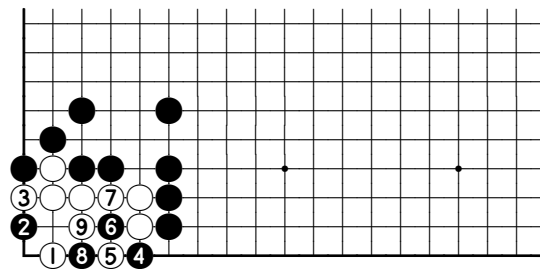
Die Probleme



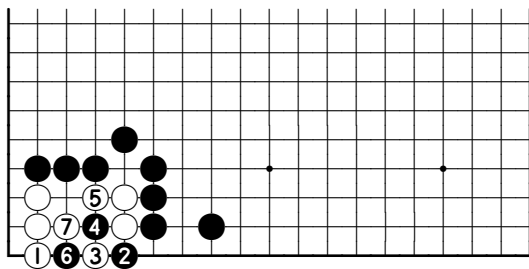
Die Lösungen



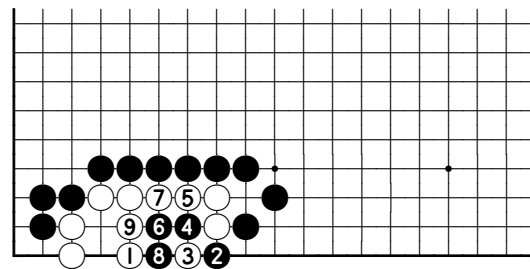
Lösung zu Problem 341



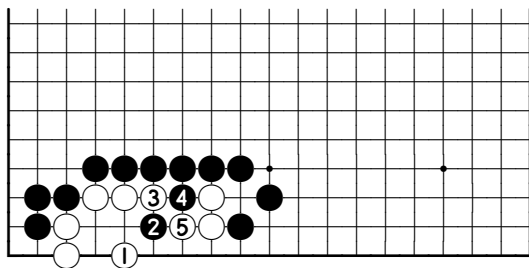
Lösung zu Problem 342



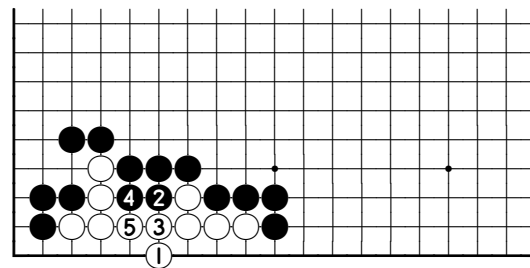
Lösung zu Problem 343



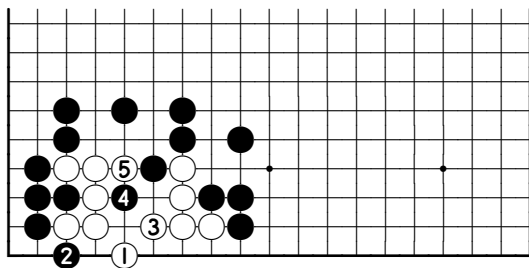
Lösung zu Problem 344



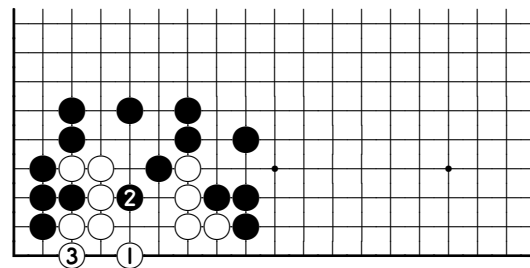
Alternative Lösung zu Prb. 344



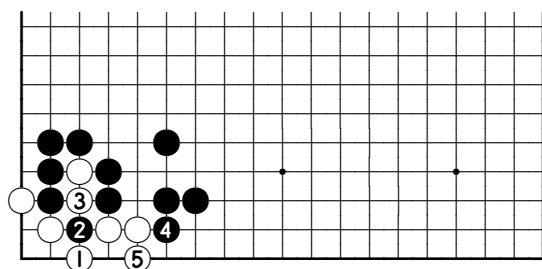
Lösung zu Problem 345



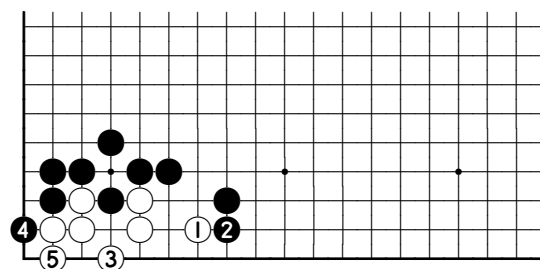
Lösung zu Problem 346



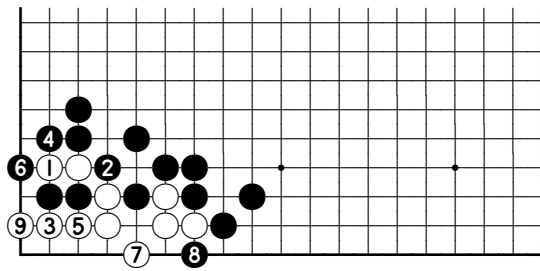
Alternative Lösung zu Prb. 346



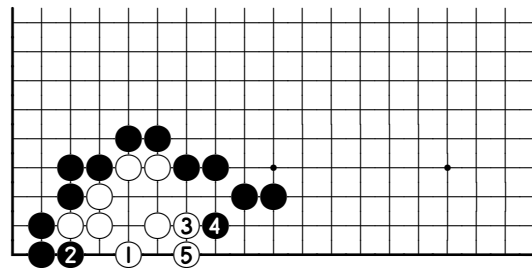
Lösung zu Problem 347



Lösung zu Problem 348



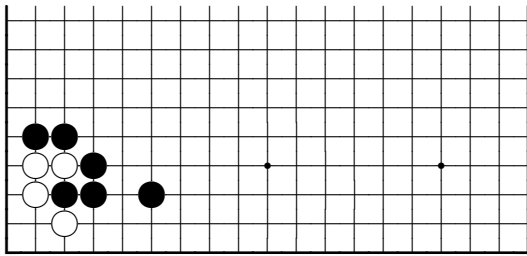
Lösung zu Problem 349



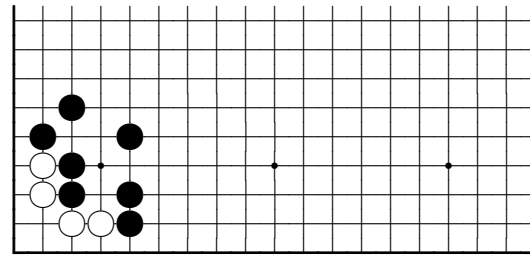
Lösung zu Problem 350

Kategorie 8: Lebende Augen

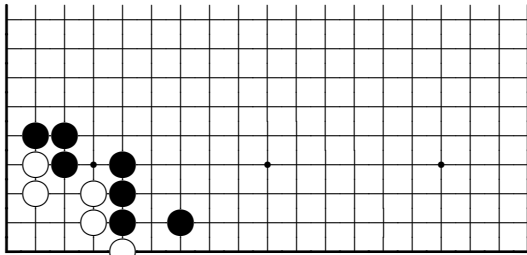
Die Probleme



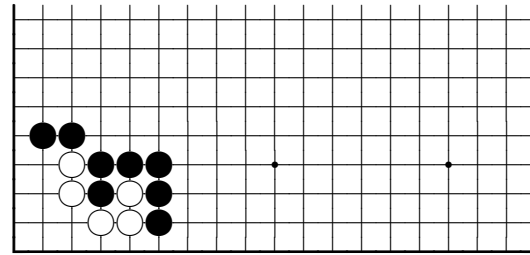
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



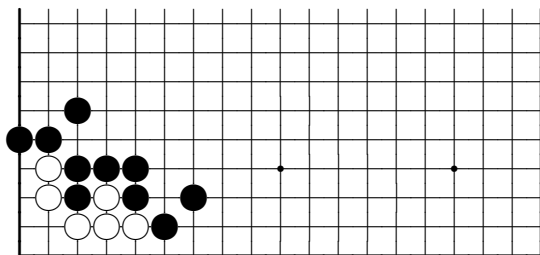
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



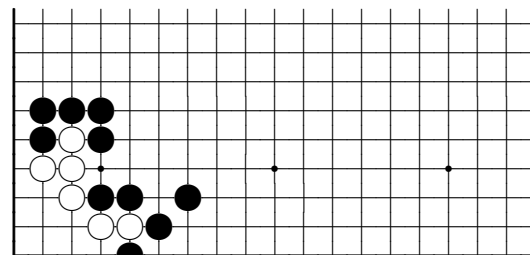
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



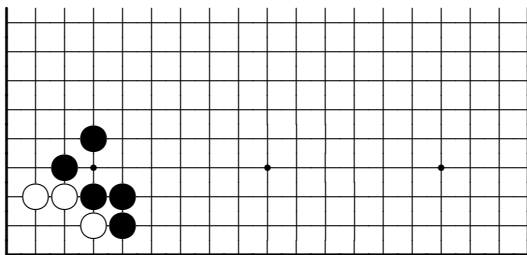
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



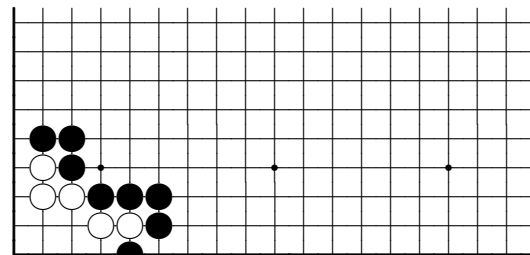
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



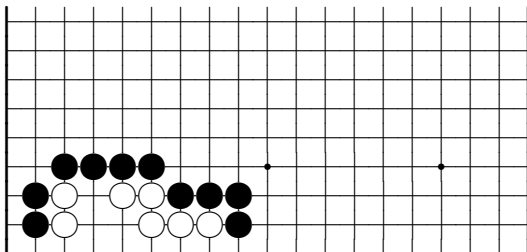
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



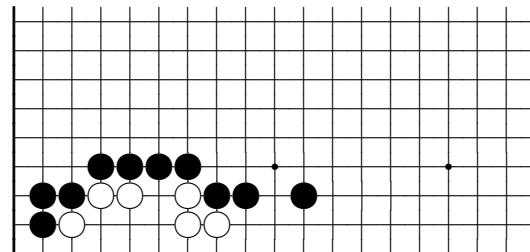
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



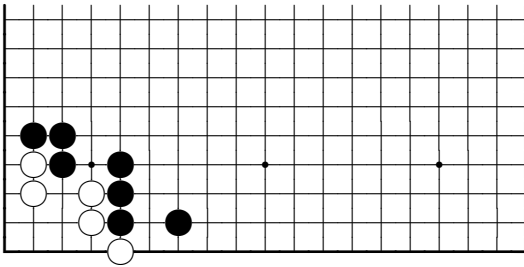
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



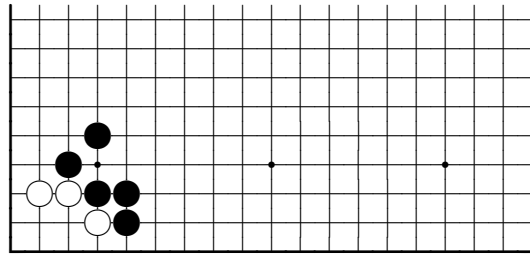
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



Problem 380 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

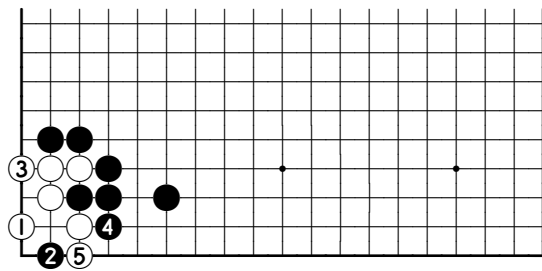


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

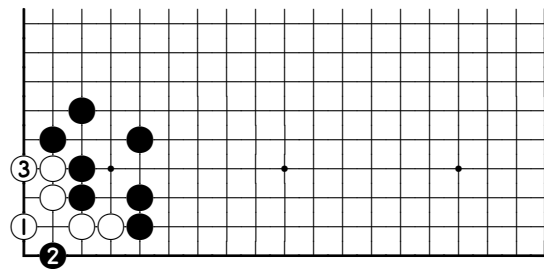


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

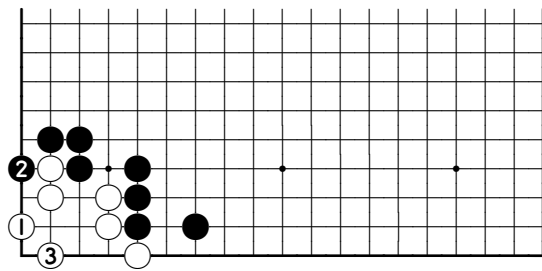
Die Lösungen



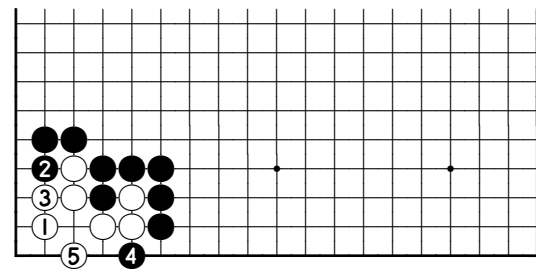
Lösung zu Problem 371



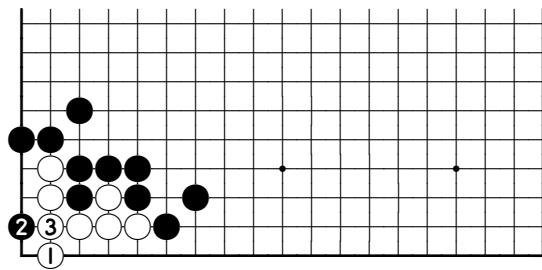
Lösung zu Problem 372



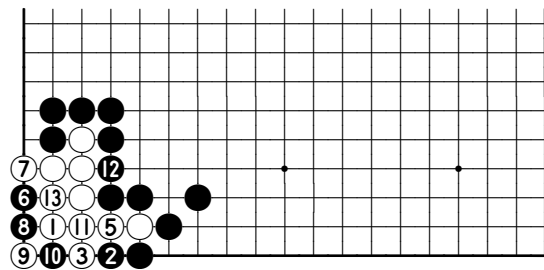
Lösung zu Problem 373



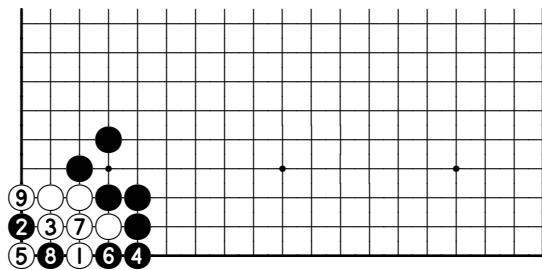
Lösung zu Problem 374



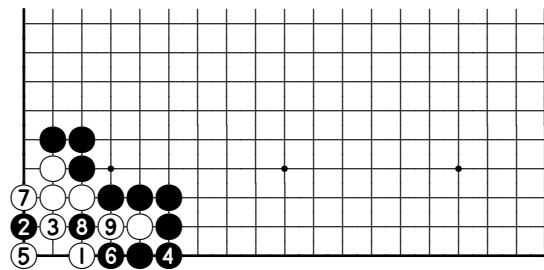
Lösung zu Problem 375



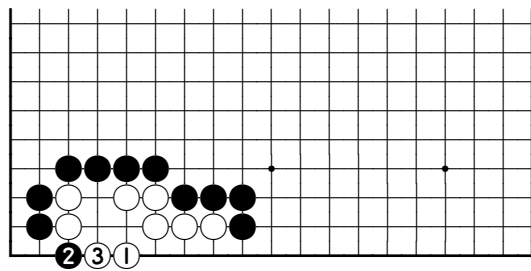
Lösung zu Problem 376



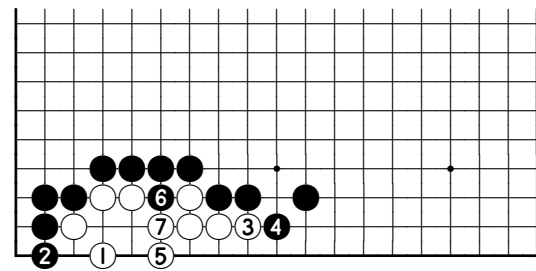
Lösung zu Problem 377



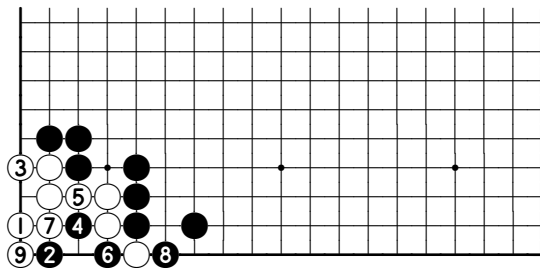
Lösung zu Problem 378



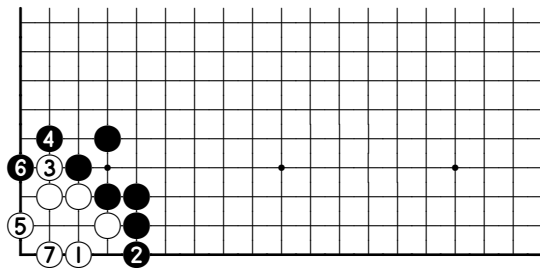
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380



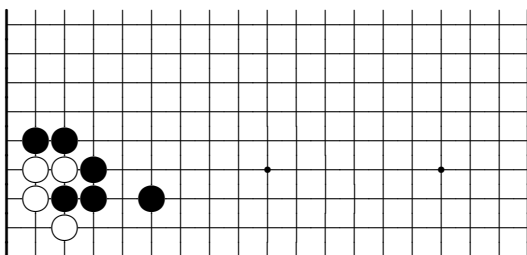
Lösung zu Problem 3731



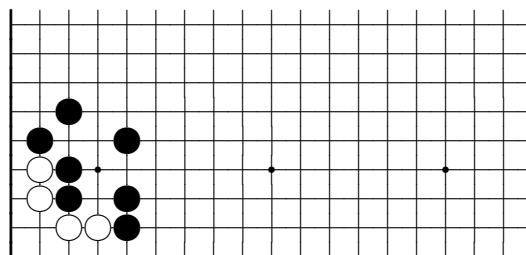
Lösung zu Problem 3771

Kategorie 9: Lebendes Gebiet

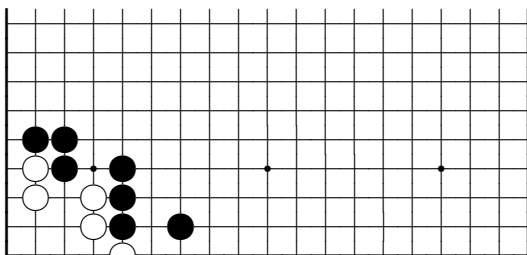
Die Probleme



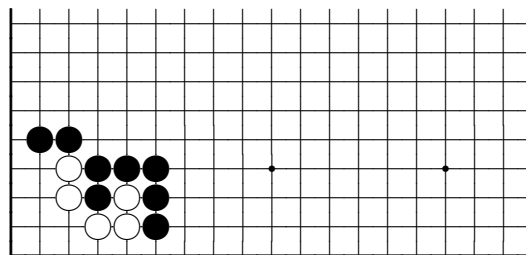
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



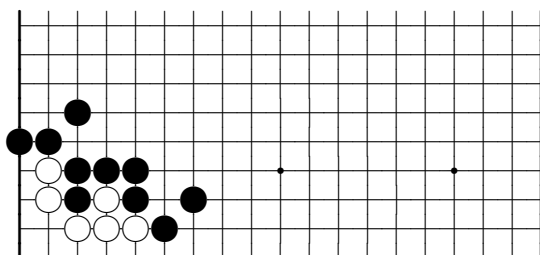
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



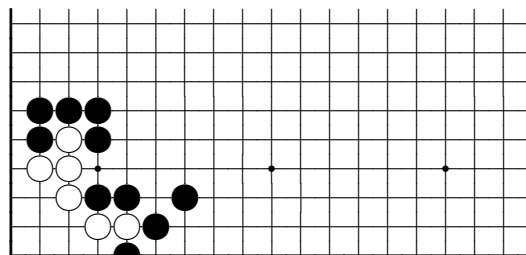
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



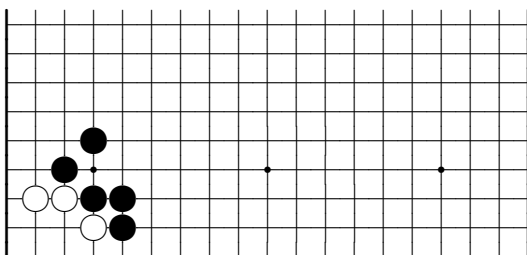
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



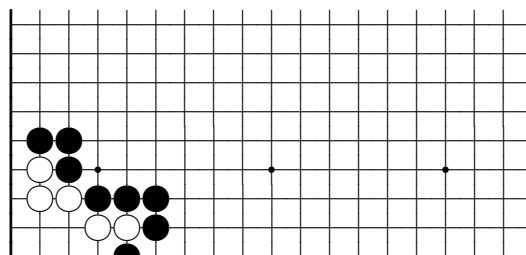
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



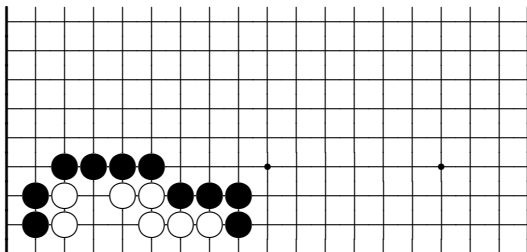
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



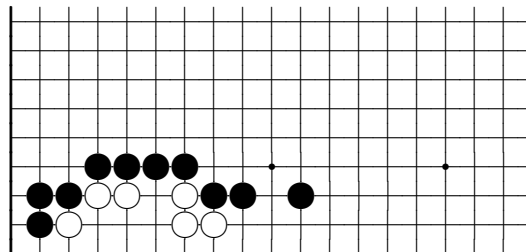
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



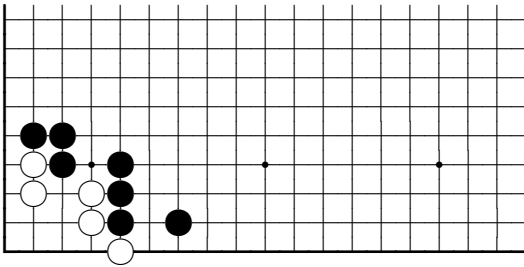
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



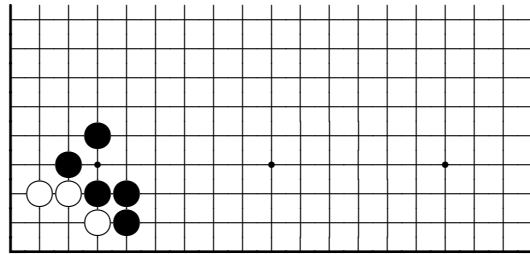
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



Problem 380 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

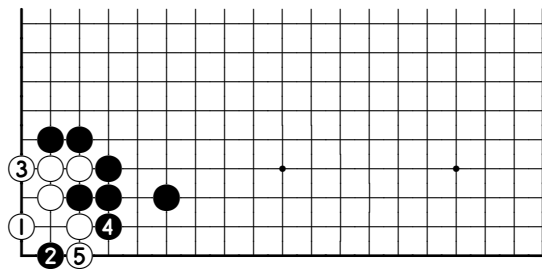


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

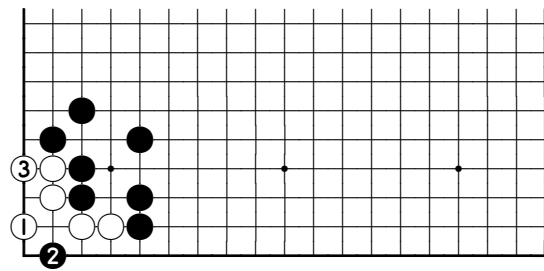


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

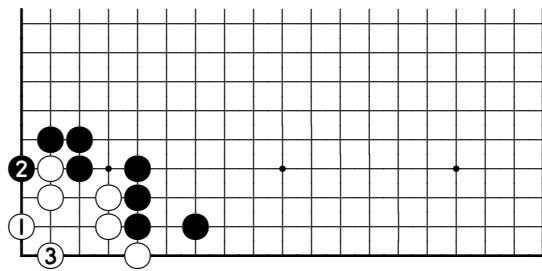
Die Lösungen



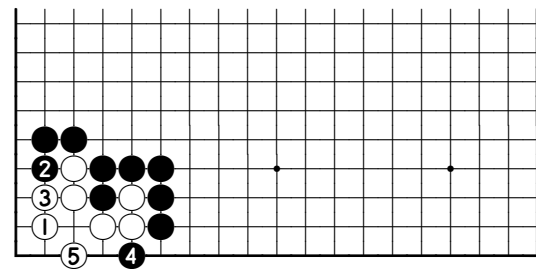
Lösung zu Problem 371



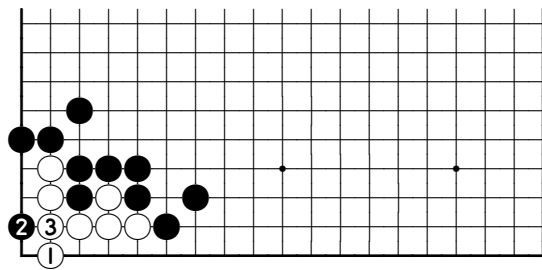
Lösung zu Problem 372



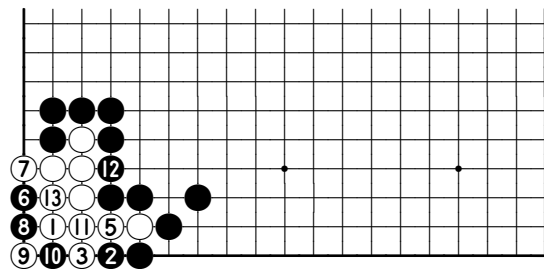
Lösung zu Problem 373



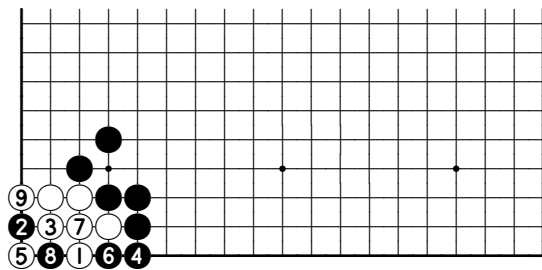
Lösung zu Problem 374



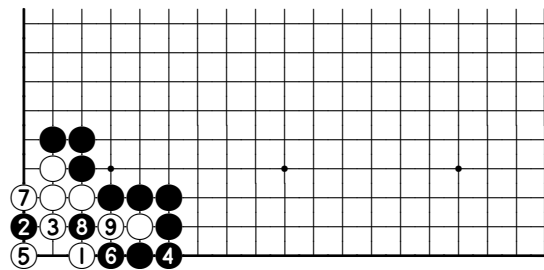
Lösung zu Problem 375



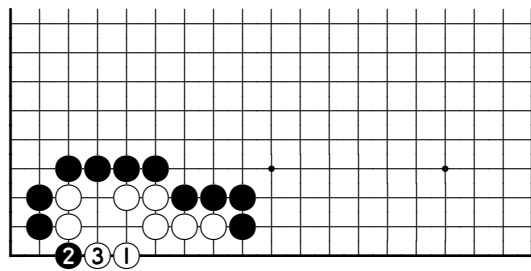
Lösung zu Problem 376



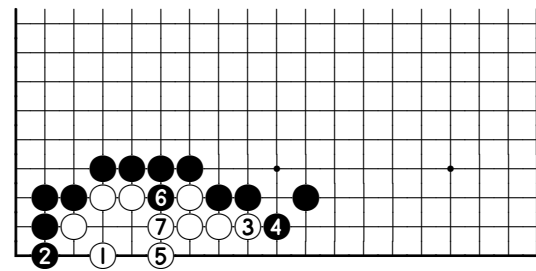
Lösung zu Problem 377



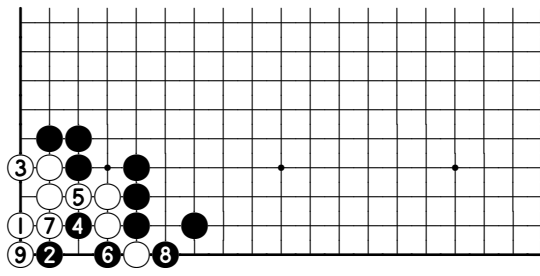
Lösung zu Problem 378



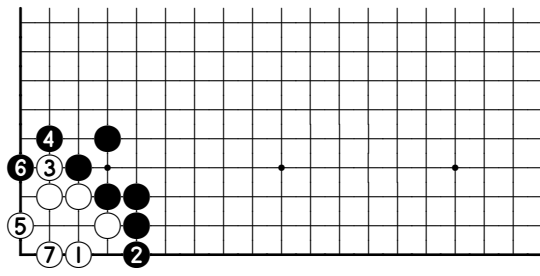
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380



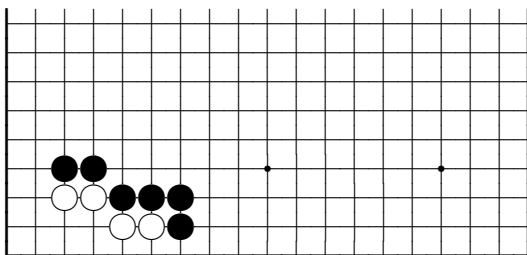
Lösung zu Problem 3731



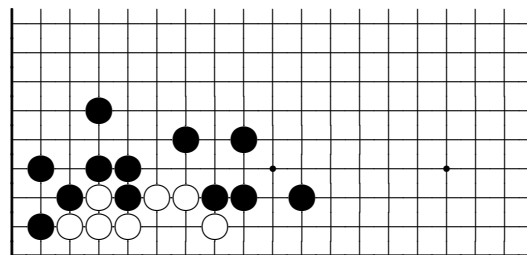
Lösung zu Problem 3771

Kategorie 10: Von außen angreifen

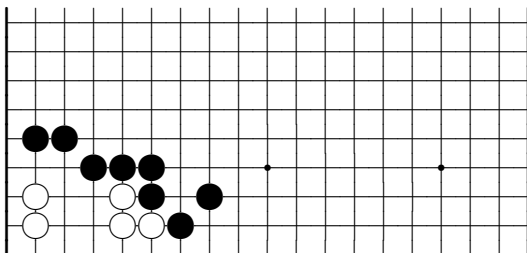
Die Probleme



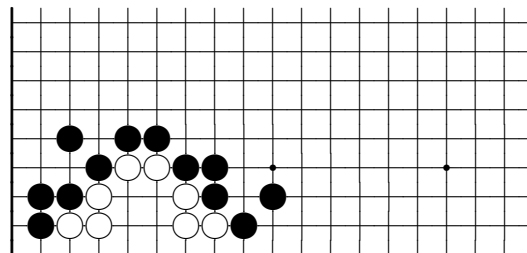
Problem 431 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



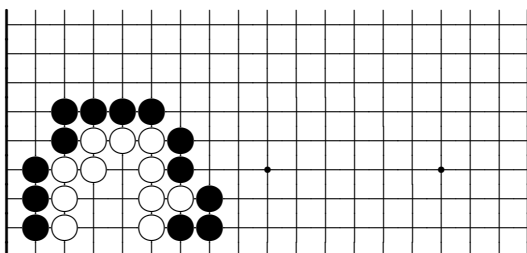
Problem 432 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



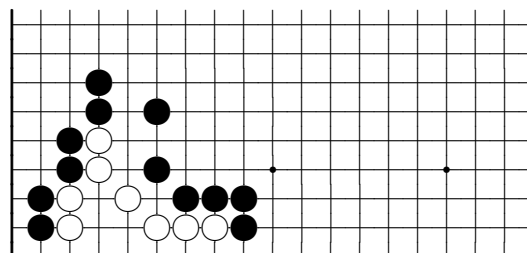
Problem 433 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



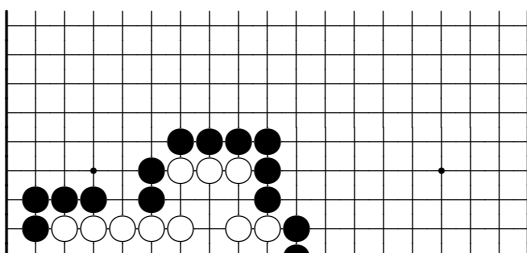
Problem 434 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



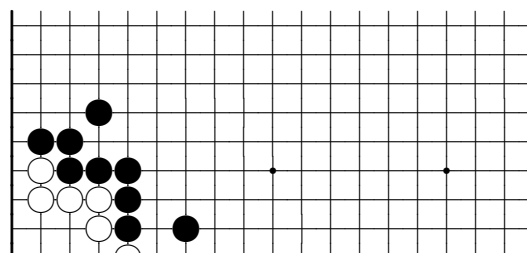
Problem 435 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



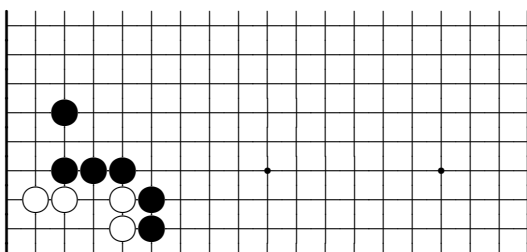
Problem 436 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



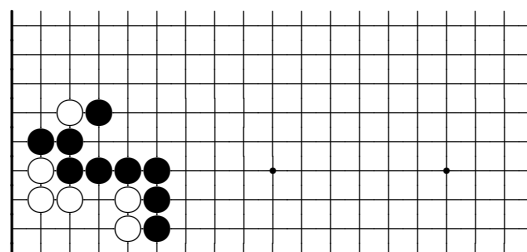
Problem 437 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



Problem 438 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

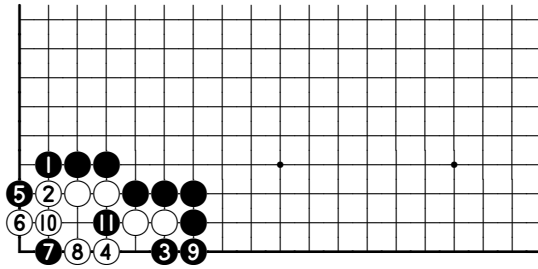


Problem 439 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

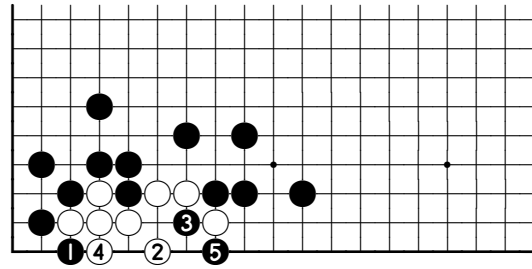


Problem 440 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

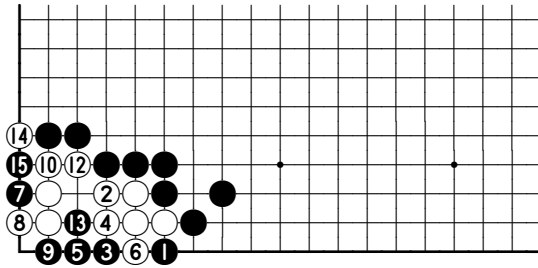
Die Lösungen



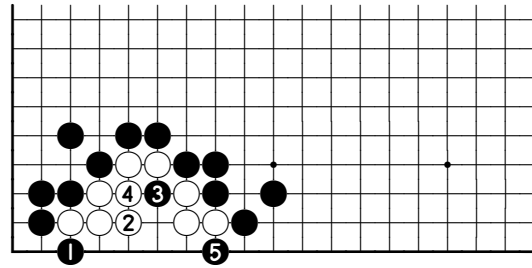
Lösung zu Problem 431



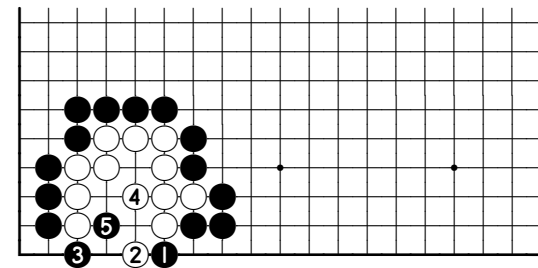
Lösung zu Problem 432



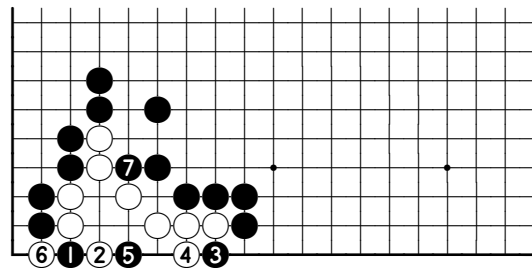
Lösung zu Problem 433



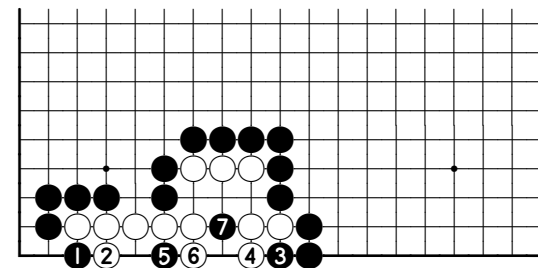
Lösung zu Problem 434



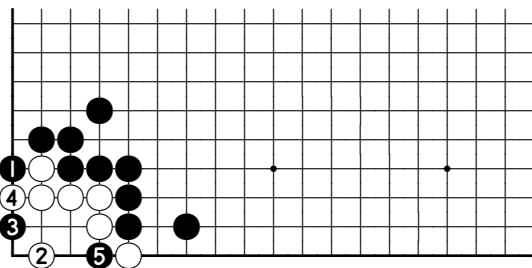
Lösung zu Problem 435



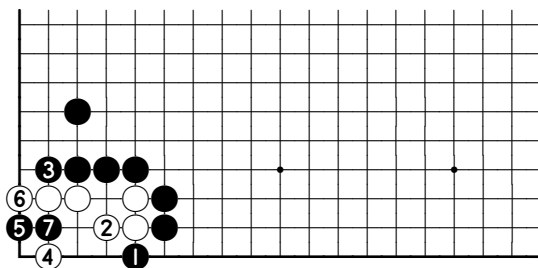
Lösung zu Problem 436



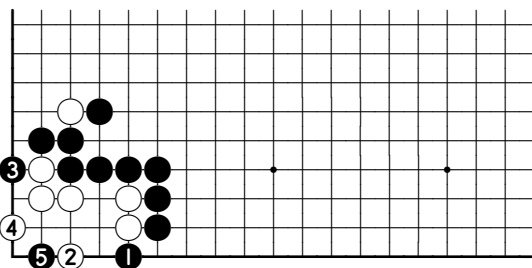
Lösung zu Problem 437



Lösung zu Problem 438



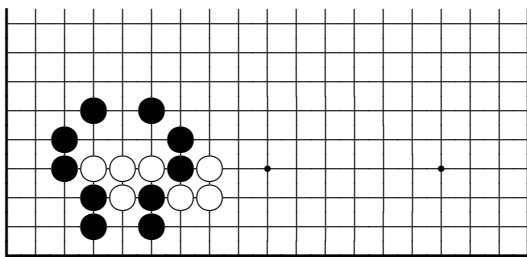
Lösung zu Problem 439



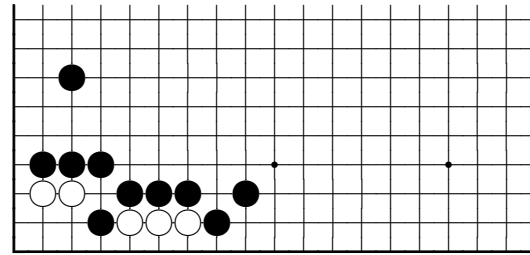
Lösung zu Problem 440

Kategorie 11: Reihenfolge der Züge

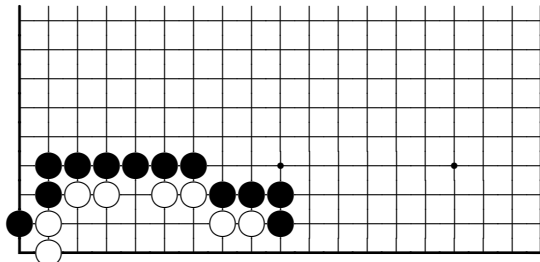
Die Probleme



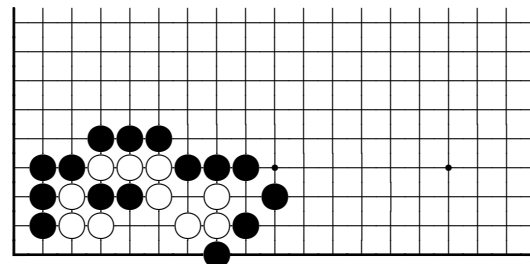
Problem 461 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(5) und W(7)



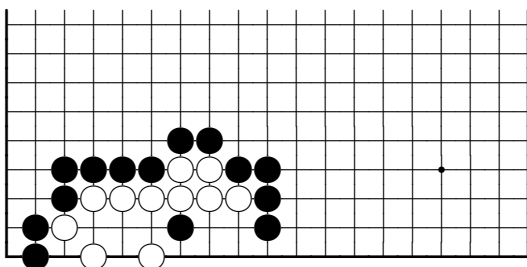
Problem 462 (A): Weiß setzt
Key-Zug W(5) und W(7) und mit W(5) den
richtigen Stein opfern



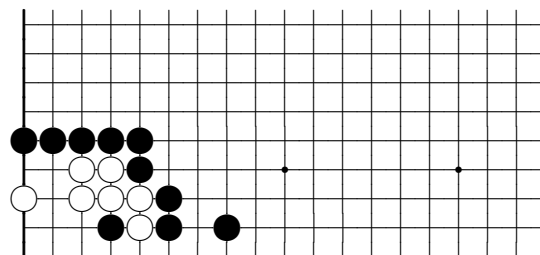
Problem 463 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(3), S(5) und S(7) Widerstand gegen
Berührung



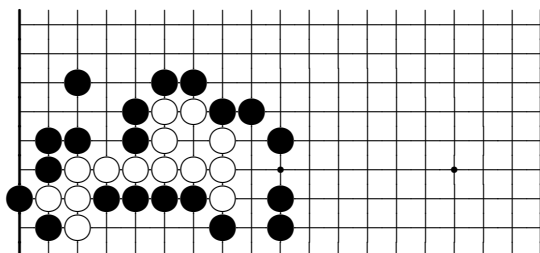
Problem 464 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



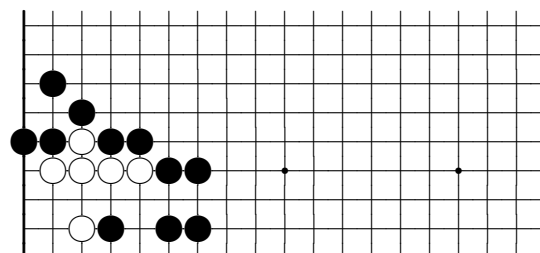
Problem 465 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



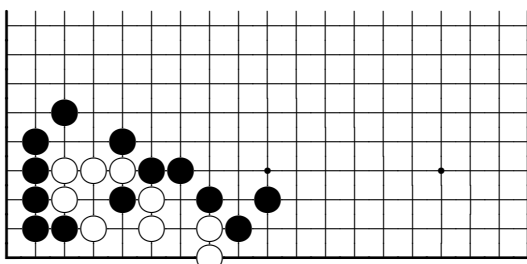
Problem 466 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



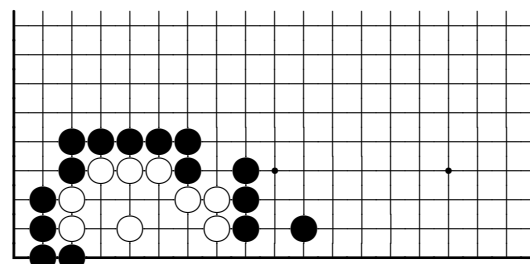
Problem 467 (A): Weiß setzt, Ko
Key-Zug W(1), W(3), W(5) und mit W(1) den
richtigen Stein opfern



Problem 468 (A): Weiß setzt
Key-Zug S(1)

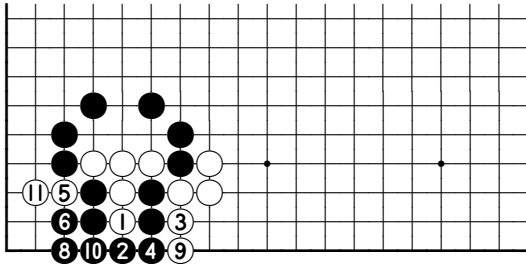


Problem 469 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

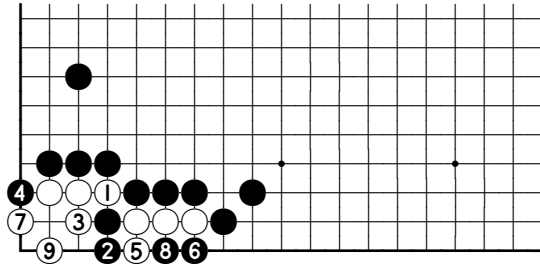


Problem 470 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

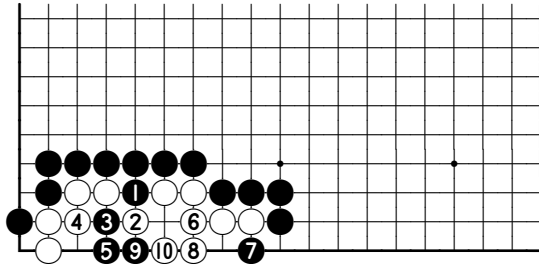
Die Lösungen



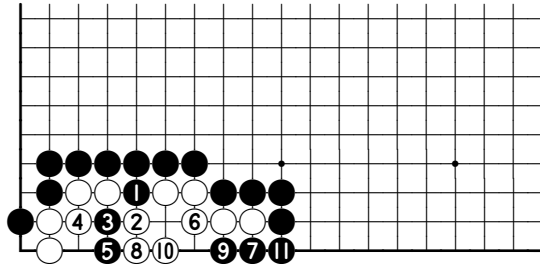
Lösung zu Problem 461



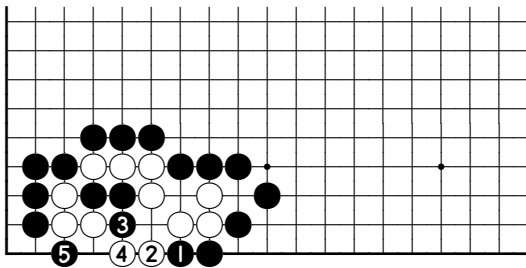
Lösung zu Problem 462



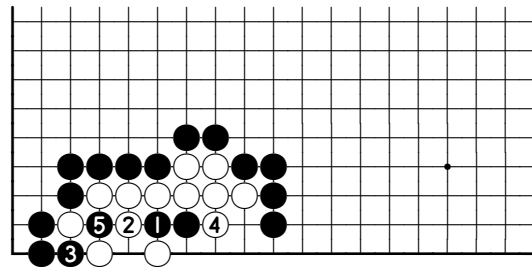
Lösung zu Problem 463



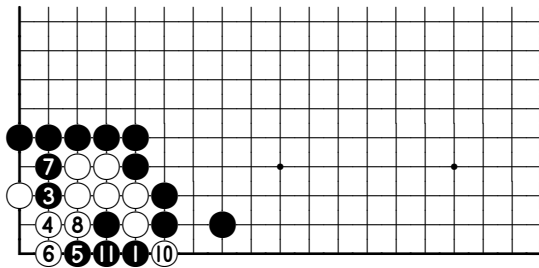
Alternative Lösung zu Problem 463



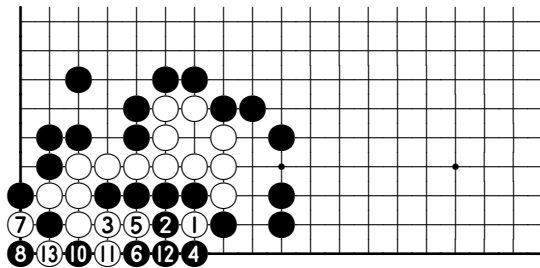
Lösung zu Problem 464



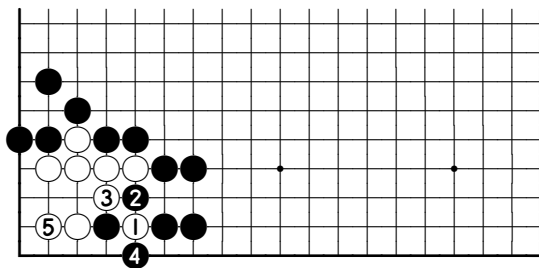
Lösung zu Problem 465



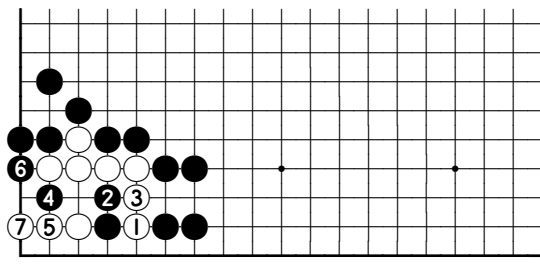
Lösung zu Problem 466



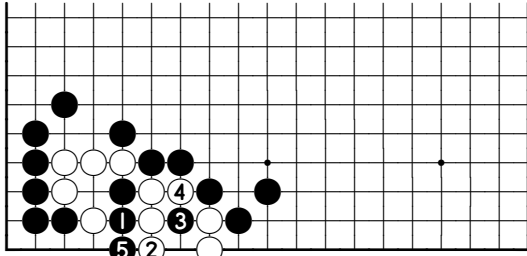
Lösung zu Problem 467



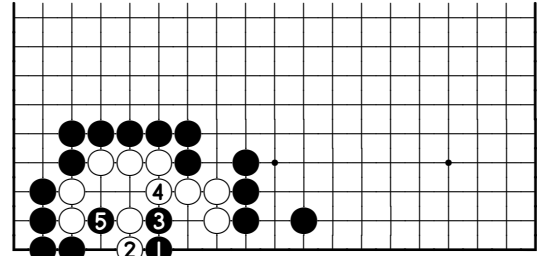
Lösung zu Problem 468



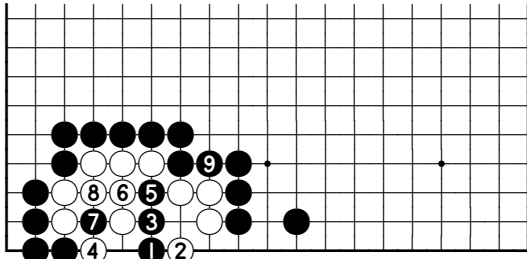
Alternative Lösung zu Problem 468



Lösung zu Problem 469



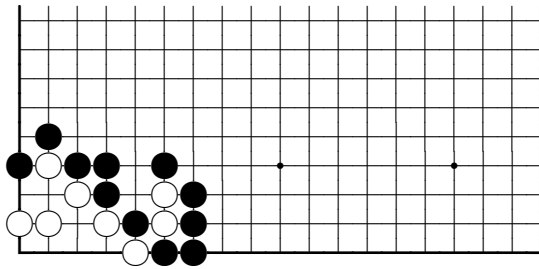
Lösung zu Problem 470



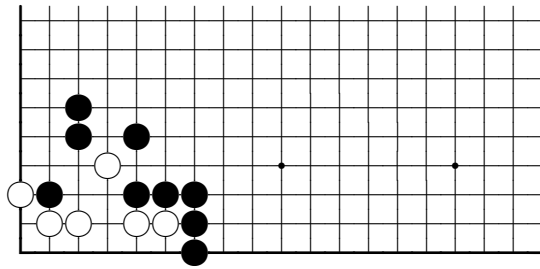
Alternative Lösung zu Problem 470

Kategorie 12: Unter die Steine

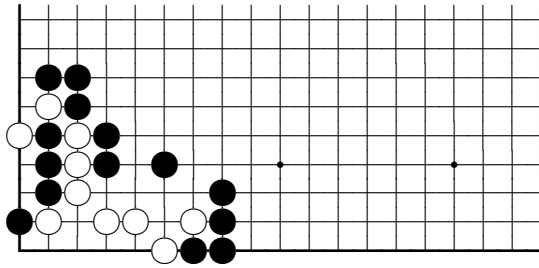
Die Probleme



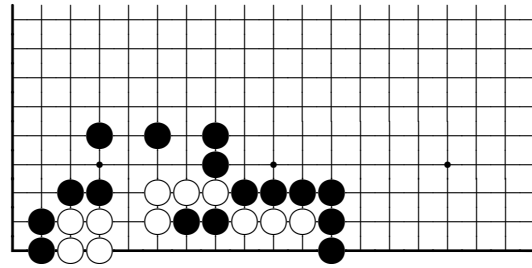
Problem 511 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



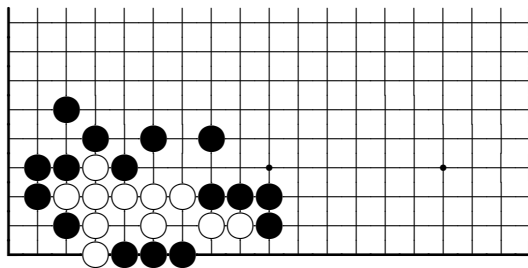
Problem 512 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



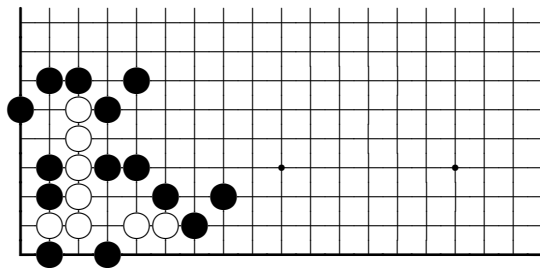
Problem 513 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



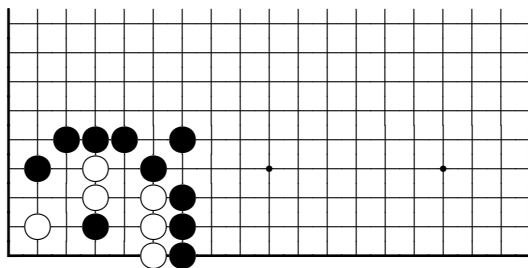
Problem 514 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



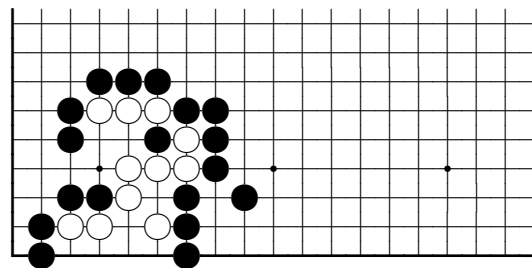
Problem 515 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



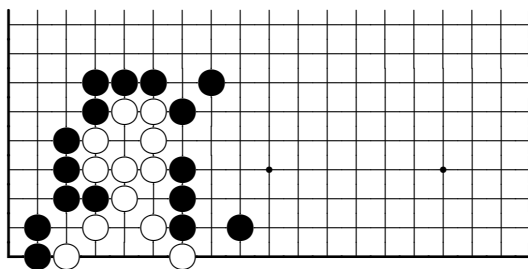
Problem 516 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



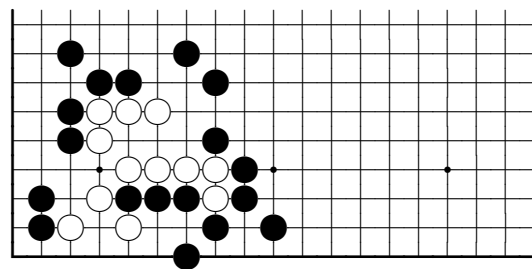
Problem 517 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine« bzw. Ko



Problem 518 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«

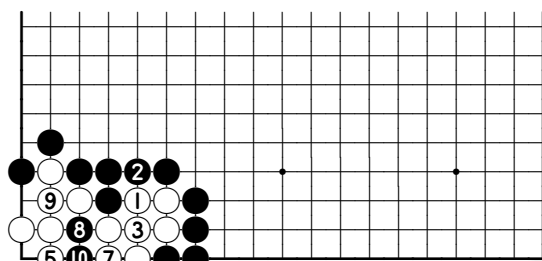


Problem 519 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



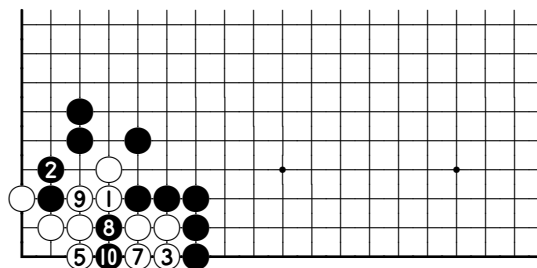
Problem 520 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«

Die Lösungen



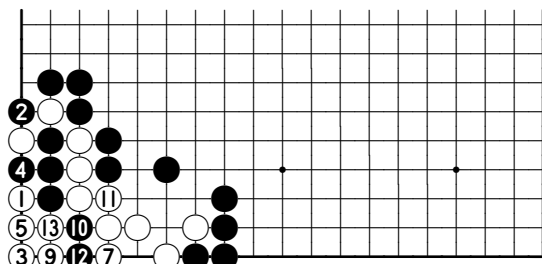
Lösung zu Problem 511

4 auf 10, 6 auf 8, 10 fängt die weiße Gruppe und mit 11 auf 3 ergibt sich »unter die Steine«



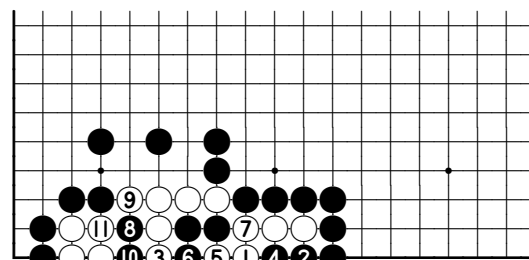
Lösung zu Problem 512

4 auf 10, 6 auf 8, 10 fängt die weiße Gruppe und mit 11 rechts neben 8 ergibt sich »unter die Steine«

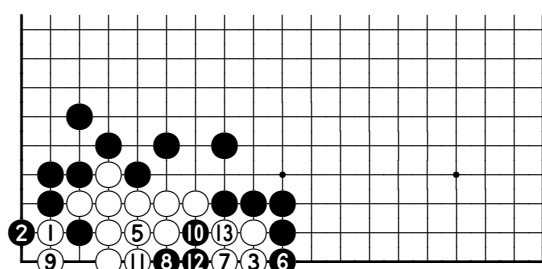


Lösung zu Problem 513

6 auf 12, 8 auf 10, 15 auf 13

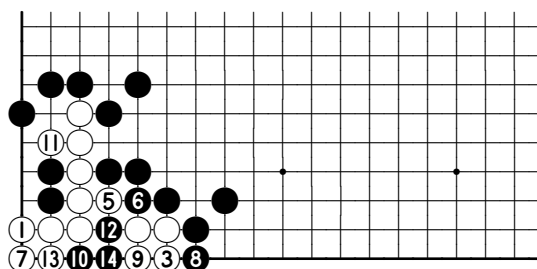


Lösung zu Problem 514



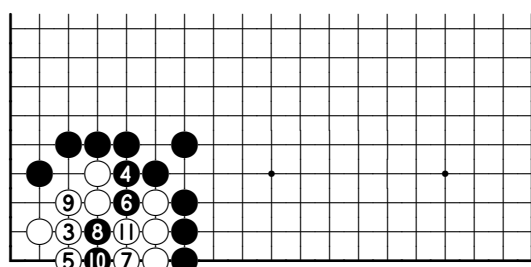
Lösung zu Problem 515

4 auf 10, 13 rechts neben 10



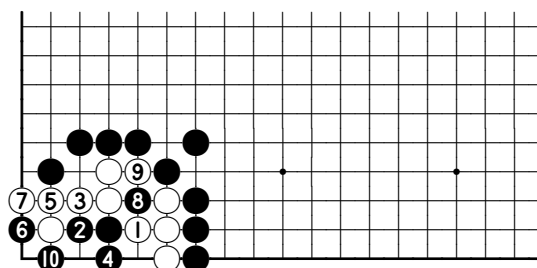
Lösung zu Problem 516

2 auf 10, 4 auf 12, 15 rechts neben 12



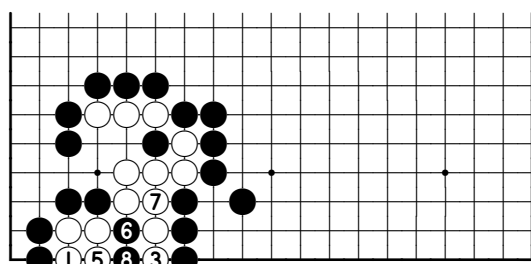
Lösung zu Problem 517

1 auf 11, 2 auf 10



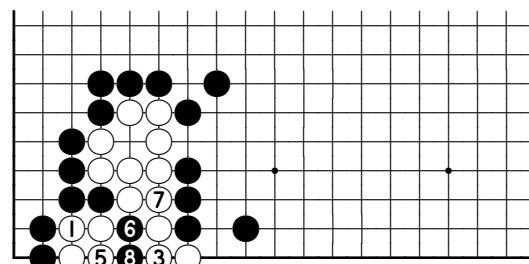
Alternative Lösung zu Prb. 517: Ko

Lösung, die man auf dem IZIS Go-Board findet



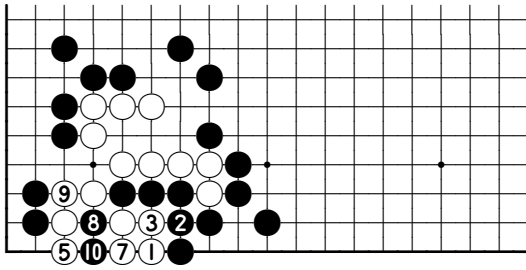
Lösung zu Problem 518

2 auf 8, 4 auf 6, 9 links von 6



Lösung zu Problem 519

2 auf 8, 4 auf 6, 9 links von 6

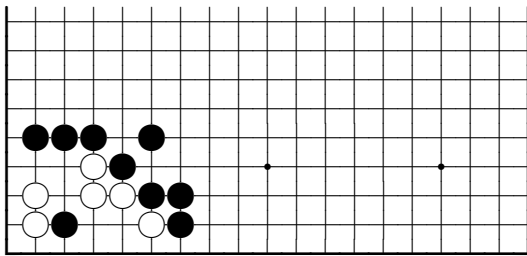


Lösung zu Problem 520

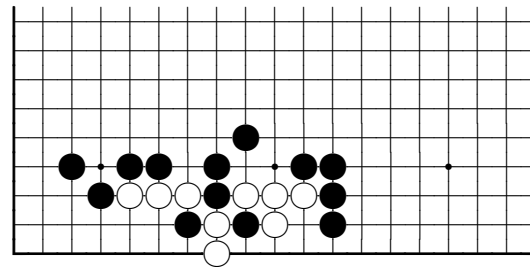
4 auf 10, 6 auf 8, 11 rechts von 8

Kategorie 13: Der Schrägzug – kosumi – auf die erste Linie

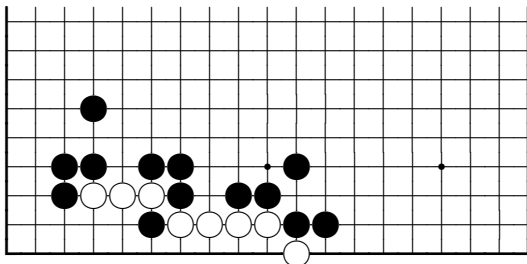
Die Probleme



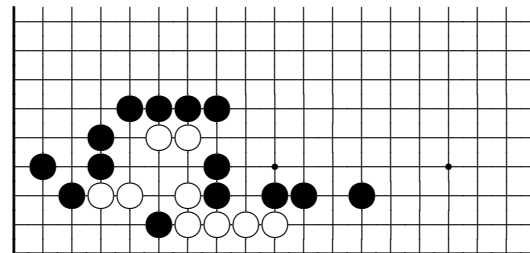
Problem 581 (B): Schwarz setzt
»Kosumi auf der ersten Linie«



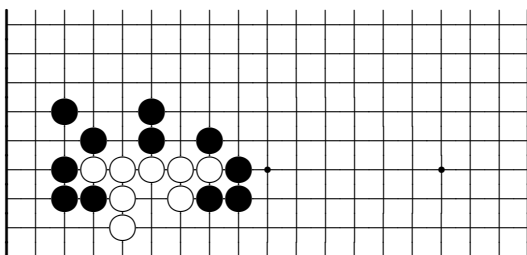
Problem 582 (B): Schwarz setzt
»Kosumi auf der ersten Linie«



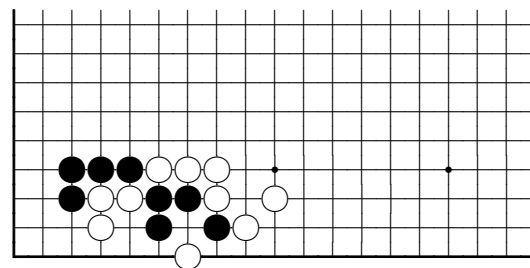
Problem 583 (A): White to play.
»Kosumi auf der ersten Linie«



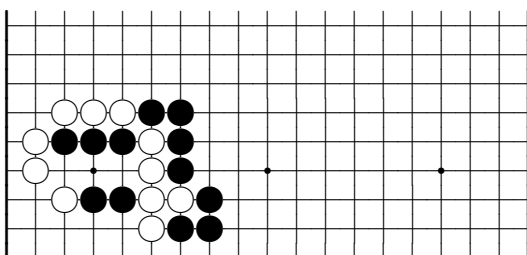
Problem 584 (A): Schwarz setzt Ko
»Kosumi auf der ersten Linie« und das Nutzen
der Ecke



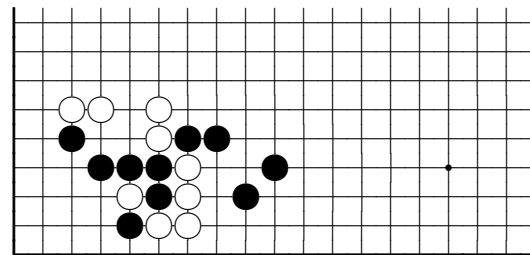
Problem 585 (B): Weiß setzt
»Kosumi auf der ersten Linie«



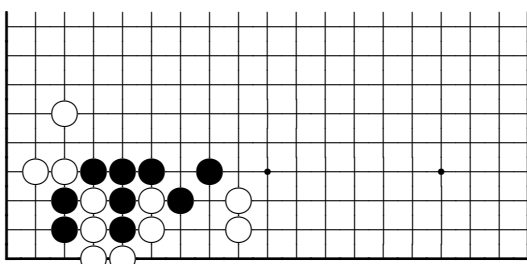
Problem 586 (B): Schwarz setzt
»Kosumi auf der ersten Linie«



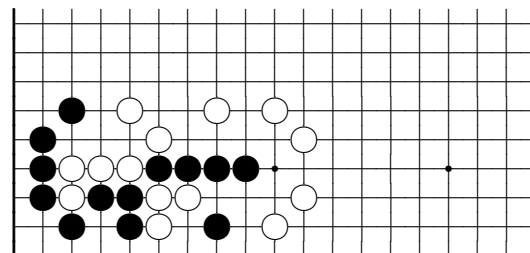
Problem 587 (B): Weiß setzt
»Kosumi auf der ersten Linie«



Problem 588 (A): Weiß setzt
»Zug 7: Kosumi auf die erste Linie«

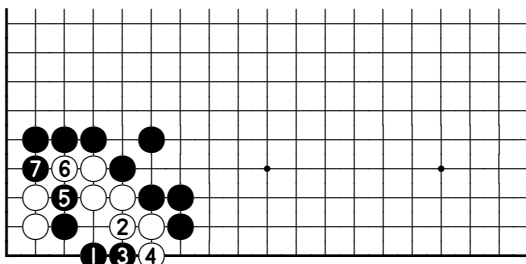


Problem 589 (B): Weiß setzt
»Kosumi auf die erste Linie«

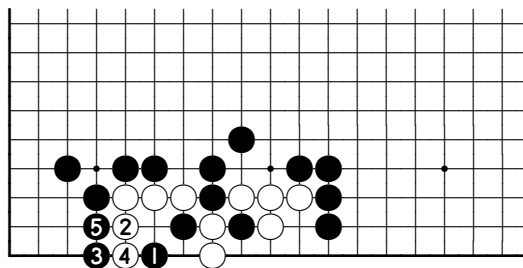


Problem 590 (B): Weiß setzt
»Zug 3: Kosumi auf der ersten Linie«

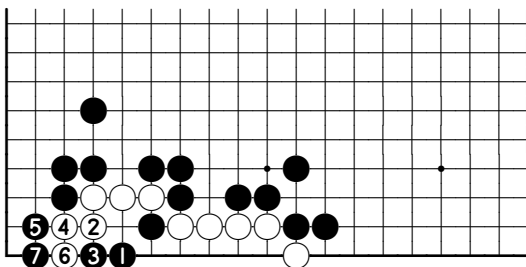
Die Lösungen



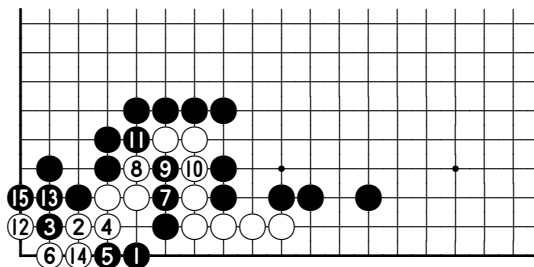
Lösung zu Problem 581



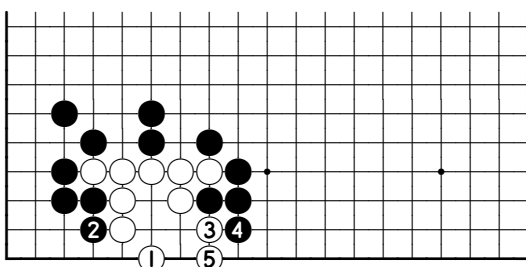
Lösung zu Problem 582



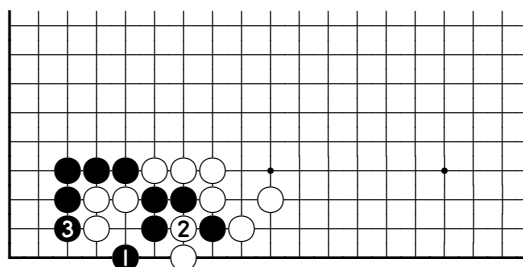
Lösung zu Problem 583



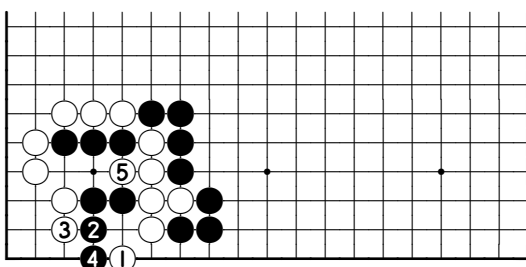
Lösung zu Problem 584



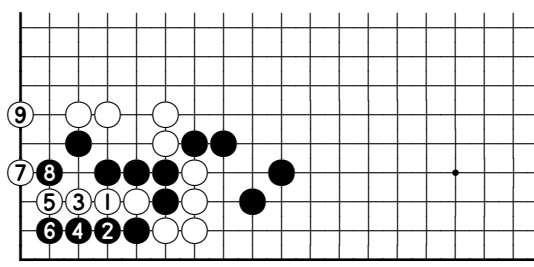
Lösung zu Problem 585



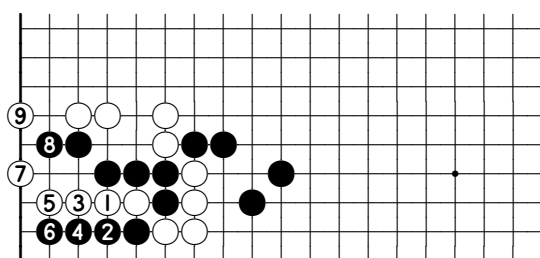
Lösung zu Problem 586



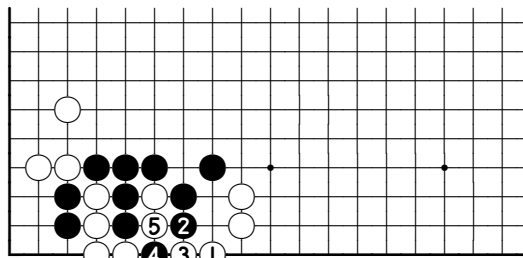
Lösung zu Problem 587



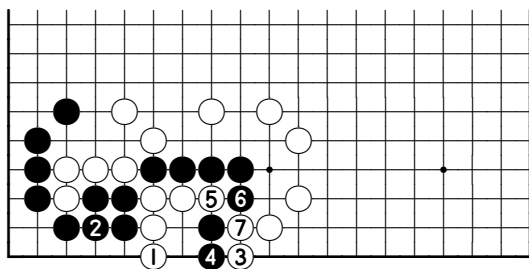
Lösung zu Problem 588



Alternative Lösung zu Prb. 588



Lösung zu Problem 589

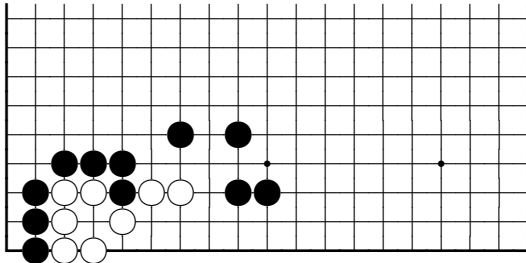


Lösung zu Problem 590

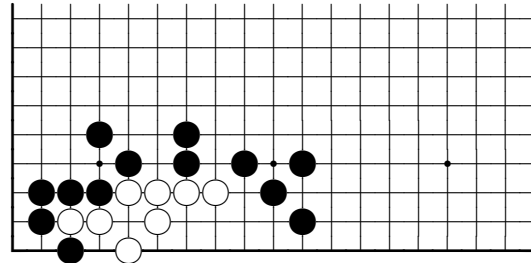
Kategorie 14: Der Ein-Punkte-Sprung – tobi – auf die erste Linie

Kategorie 15: Das Setzen– oki – auf die erste Linie

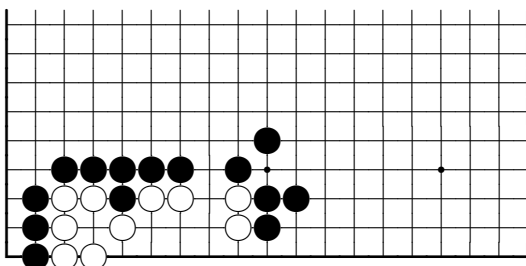
Die Probleme



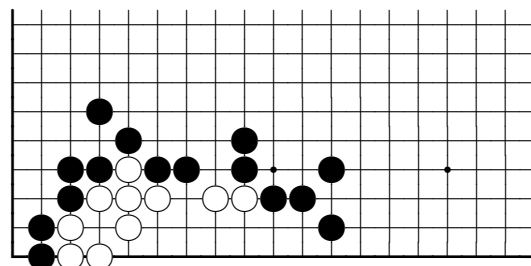
Problem 671 (B): Schwarz setzt Ko
»oki auf die erste Linie«



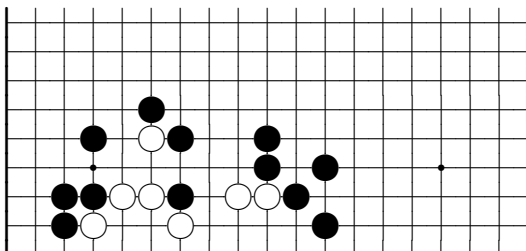
Problem 672 (B): Schwarz setzt Ko
»oki auf die erste Linie«



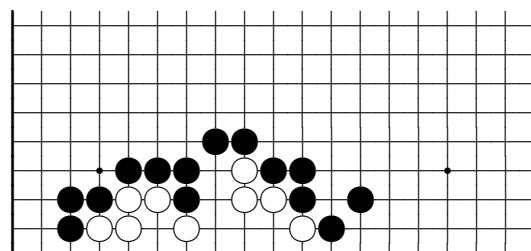
Problem 673 (A): Schwarz setzt Ko
»oki auf die erste Linie«



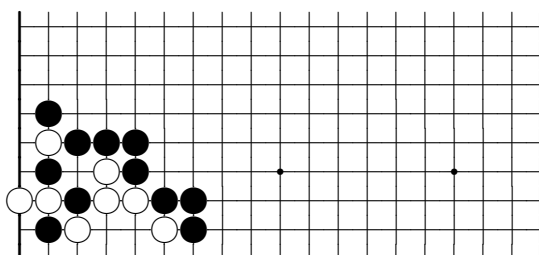
Problem 674 (A): Schwarz setzt
»oki auf die erste Linie«



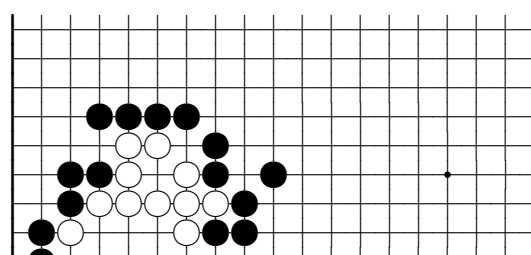
Problem 675 (A): Schwarz setzt Ko
Zug 3: »oki auf die erste Linie«



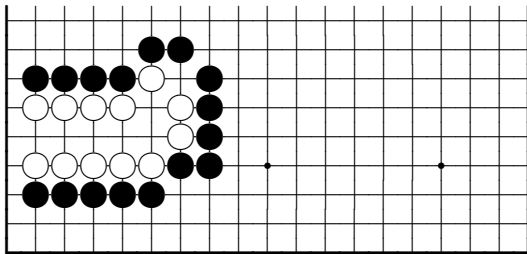
Problem 676 (A): Schwarz setzt Ko
»oki auf die erste Linie«



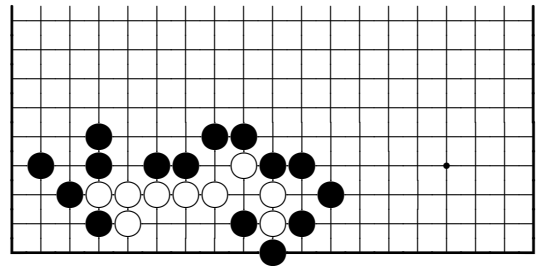
Problem 677 (B): Schwarz setzt
Zug 5: »oki auf die erste Linie«



Problem 678 (B): Schwarz setzt
»oki auf die erste Linie«

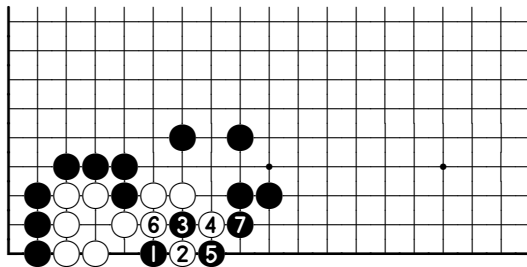


Problem 679 (B): Schwarz setzt
»oki auf die erste Linie«

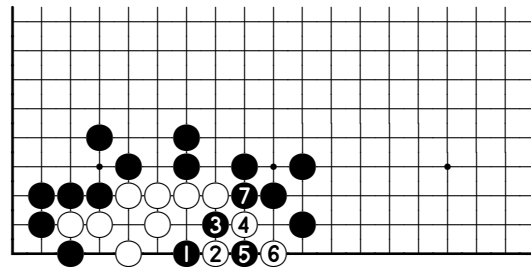


Problem 680 (A): Weiß setzt
»oki auf die erste Linie«

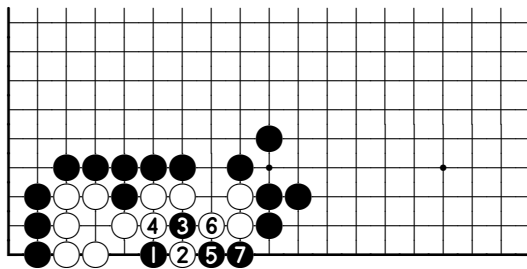
Die Lösungen



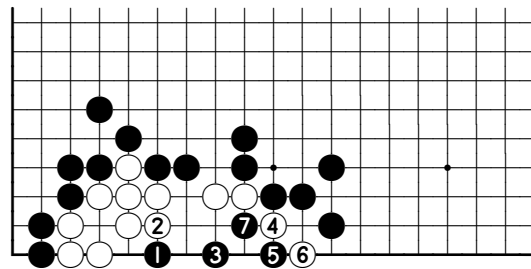
Lösung zu Problem 671



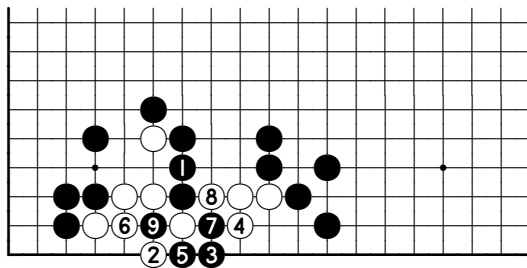
Lösung zu Problem 672



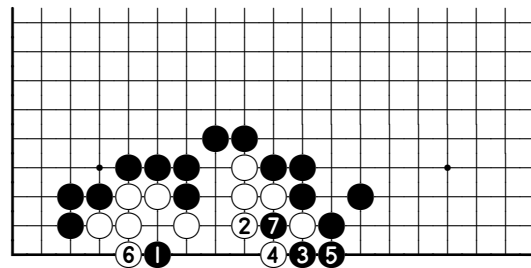
Lösung zu Problem 673



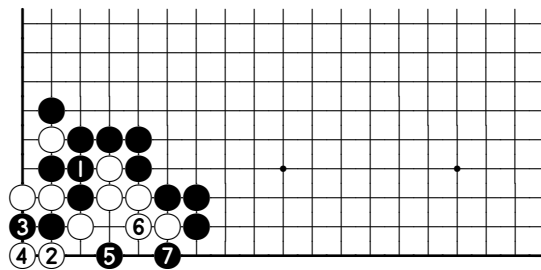
Lösung zu Problem 674



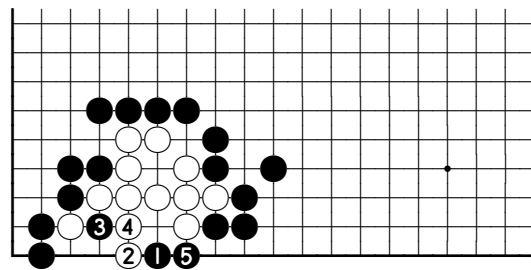
Lösung zu Problem 675



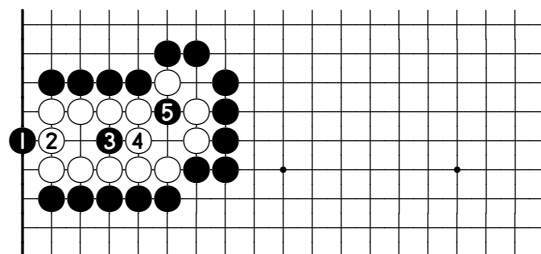
Lösung zu Problem 676



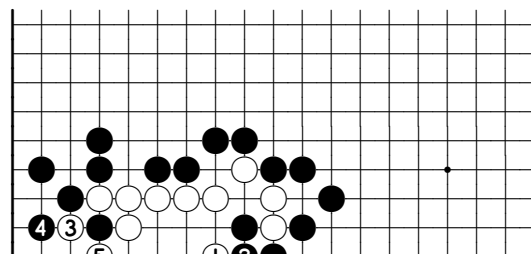
Lösung zu Problem 677



Lösung zu Problem 678



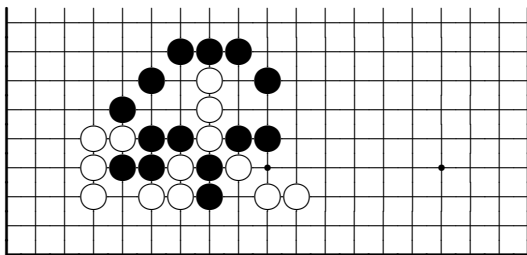
Lösung zu Problem 679



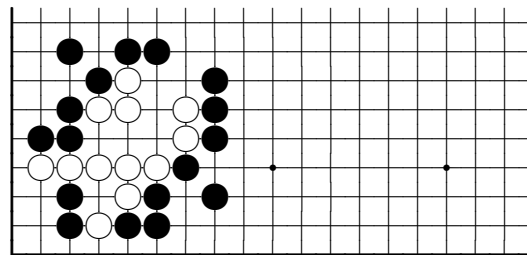
Lösung zu Problem 680

Kategorie 16: Verlängerung – sagari – auf die erste Linie

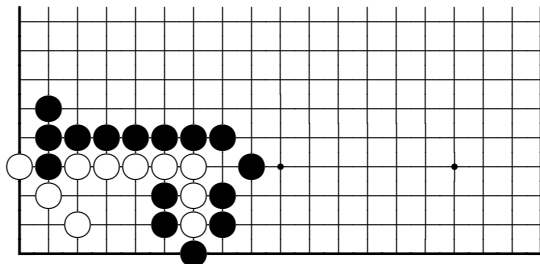
Die Probleme



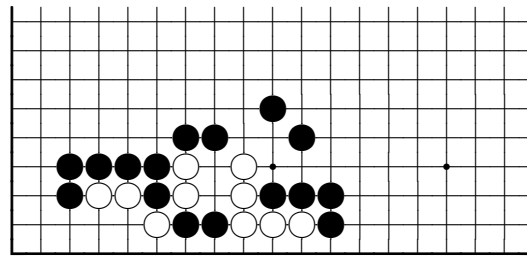
Problem 711 (C): Schwarz setzt
Zug 5: »Sagari auf die erste Linie«



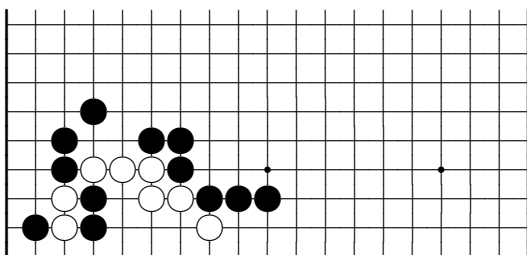
Problem 712 (B): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



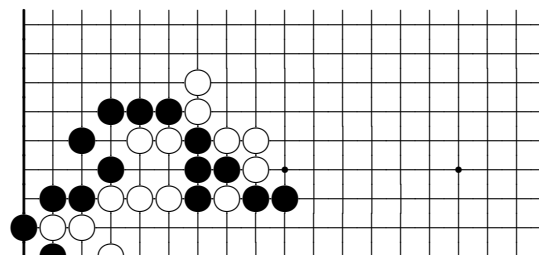
Problem 713 (B): Schwarz setzt
Zug 3: »Sagari auf die erste Linie«



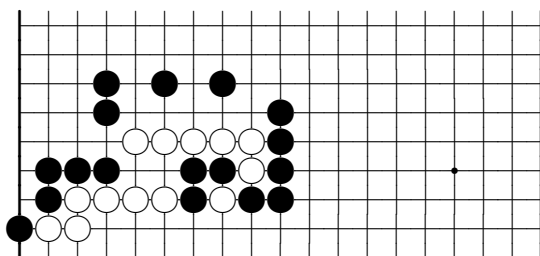
Problem 714 (A): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



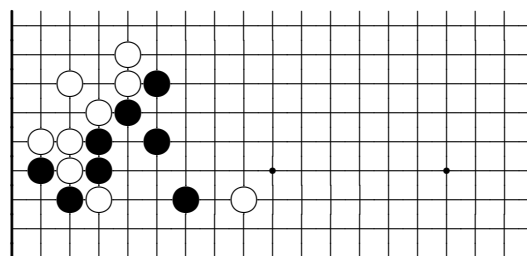
Problem 715 (A): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



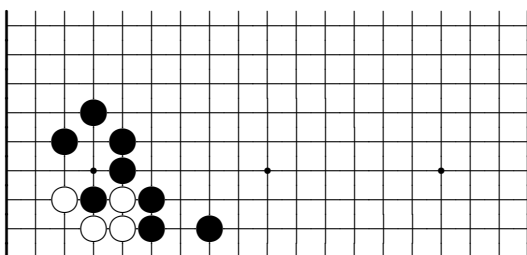
Problem 716 (A): Weiß setzt
Zug 3: »Sagari auf die erste Linie«



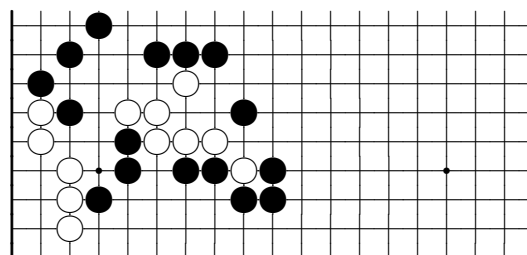
Problem 717 (A): Weiß setzt
Zug 5: »Sagari auf die erste Linie«



Problem 718 (A): Schwarz setzt Ko
Zug 9: »Sagari auf die erste Linie«

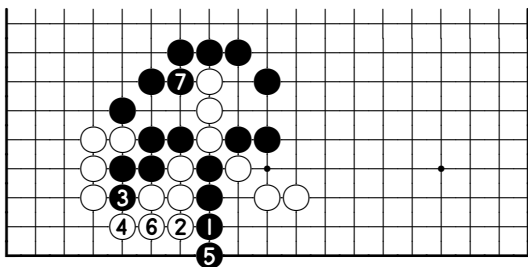


Problem 719 (A): Schwarz setzt
Zug 7: »Sagari auf die erste Linie«

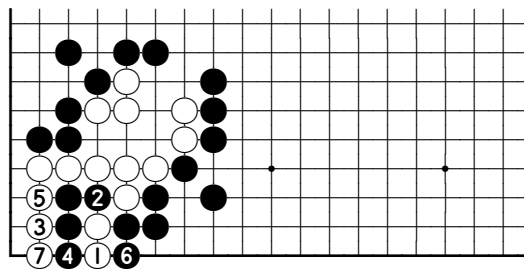


Problem 720 (A): White to play. Ko
Zug 11: »Sagari auf die erste Linie«

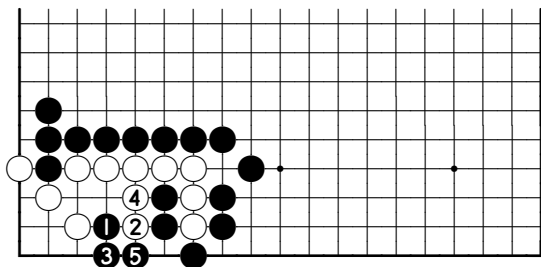
Die Lösungen



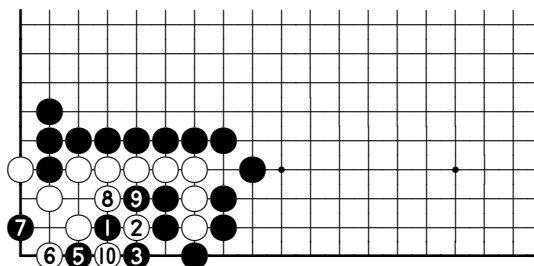
Lösung zu Problem 711



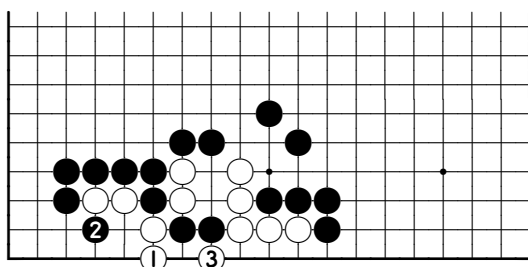
Lösung zu Problem 712



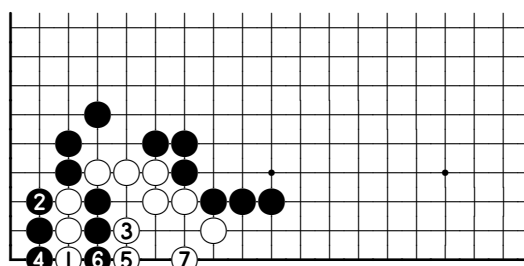
Lösung zu Problem 713



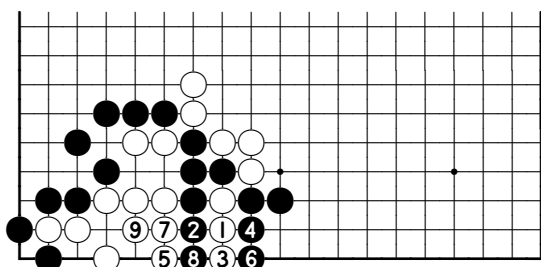
Prb. 731: Dies Spielweise von Schwarz führt zu Ko



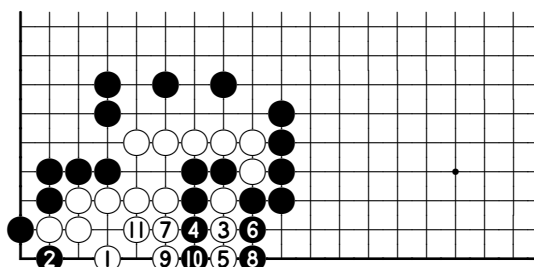
Lösung zu Problem 714



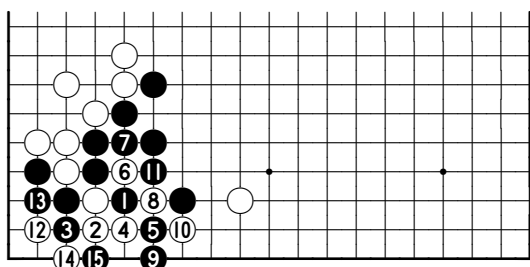
Lösung zu Problem 715



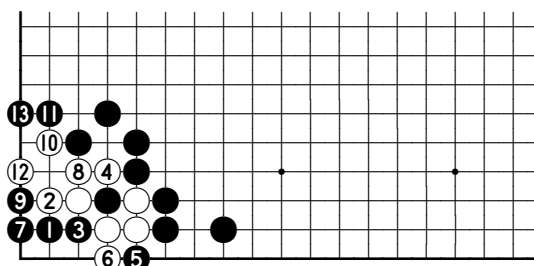
Lösung zu Problem 716



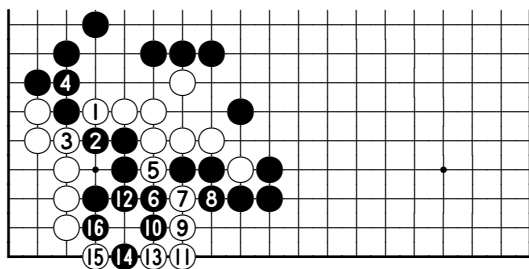
Lösung zu Problem 717



Lösung zu Problem 718



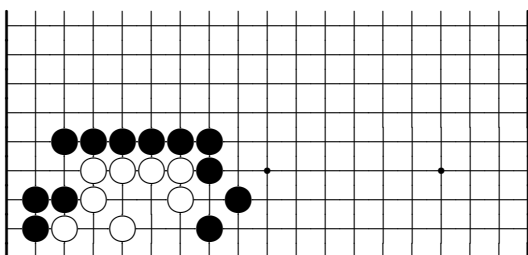
Lösung zu Problem 719

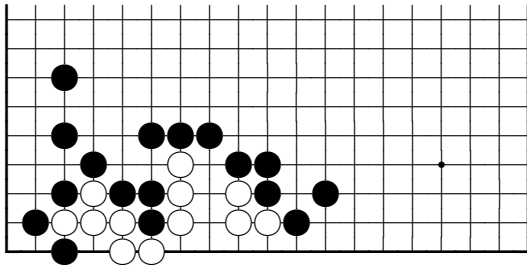


Lösung zu Problem 720

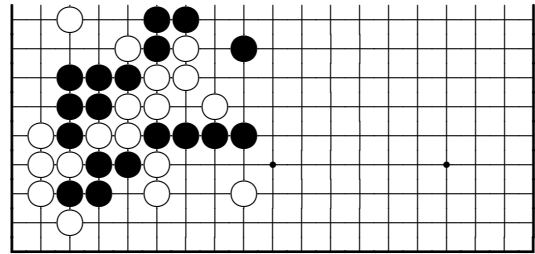
Kategorie 17: Das Gleiten auf die erste Linie

Die Probleme



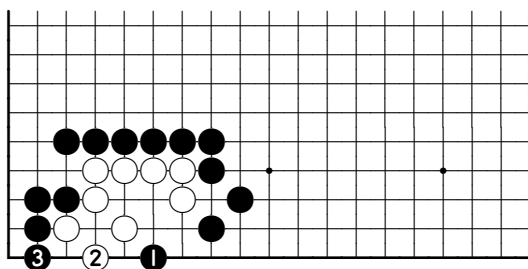


Problem 735 (A): Weiß setzt Ko
Zug 5: »Gleiten auf die erste Linie«

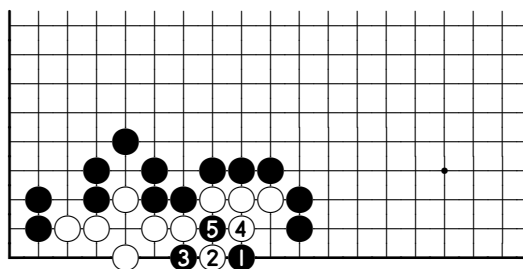


Problem 736 (A): Schwarz setzt Ko
Zug 11: »Gleiten auf die erste Linie«

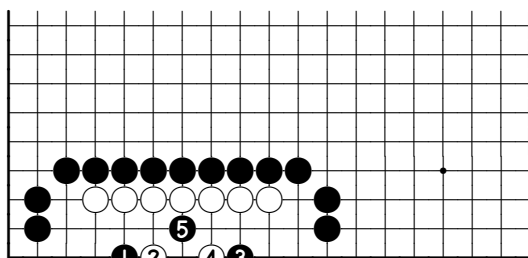
Die Lösungen



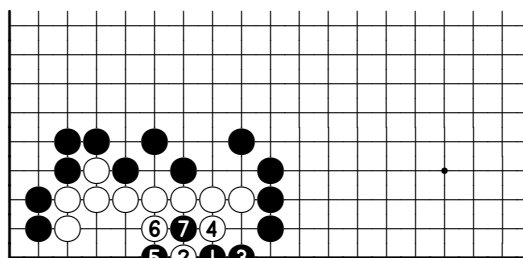
Lösung zu Problem 725



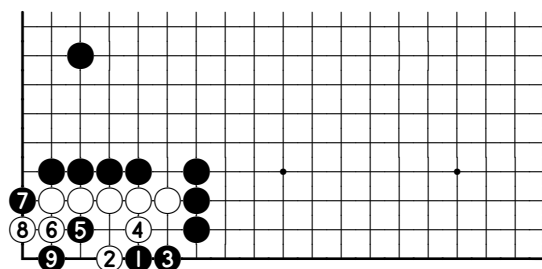
Lösung zu Problem 726



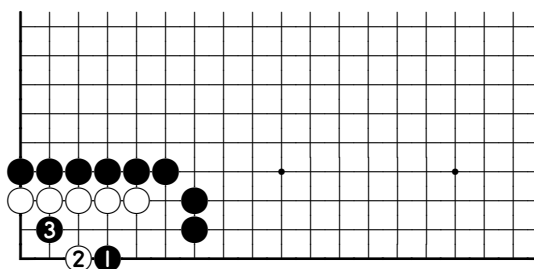
Lösung zu Problem 727



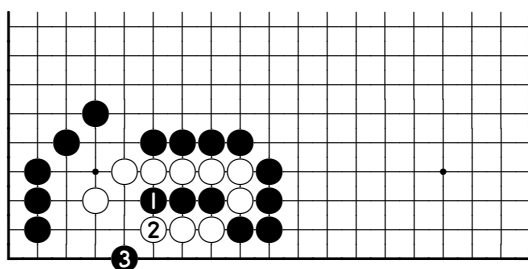
Lösung zu Problem 728



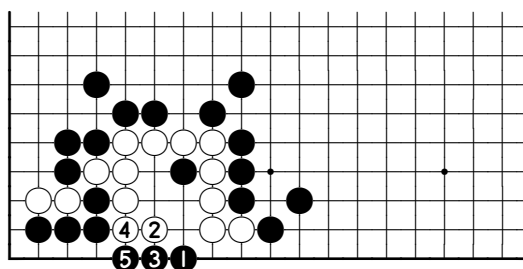
Lösung zu Problem 729



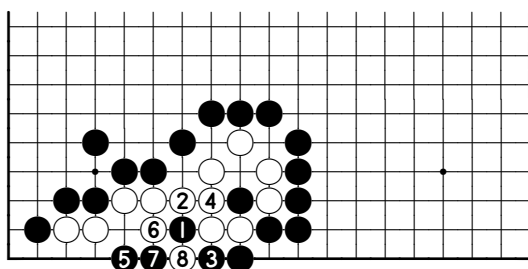
Lösung zu Problem 730



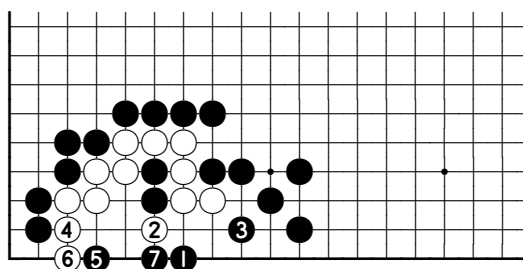
Lösung zu Problem 731



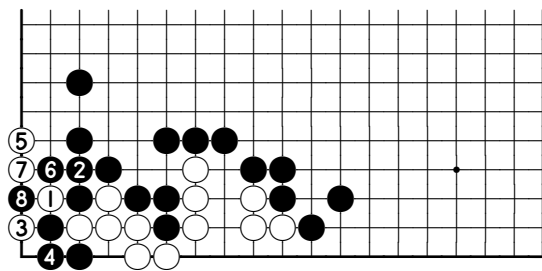
Lösung zu Problem 732



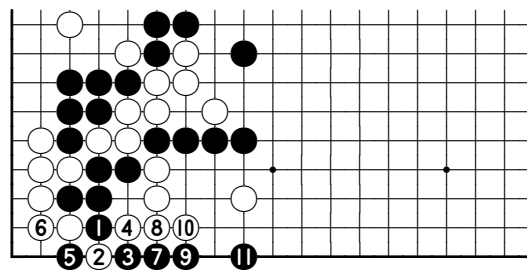
Lösung zu Problem 733



Lösung zu Problem 734



Lösung zu Problem 735



Lösung zu Problem 736

Die Probleme

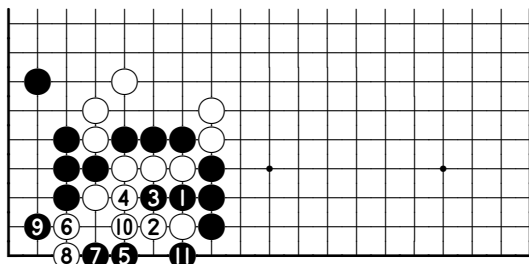
Problem 737 (A): Schwarz setzt
Zug 5 und 7: »Verbindung auf der ersten Linie«

Problem 738 (A): Weiß setzt
Zug 3 und 5: »Verbindung auf der ersten Linie«

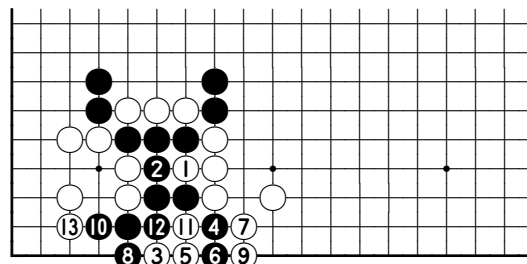
Problem 739 (A): Weiß setzt
Zug 9 und 11: »Verbindung auf der ersten
Linie«

Problem 740 (A): Schwarz setzt
Zug 5 und 7: »Verbindung auf der ersten Linie«

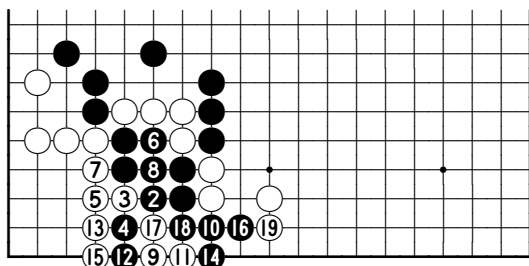
Die Lösungen



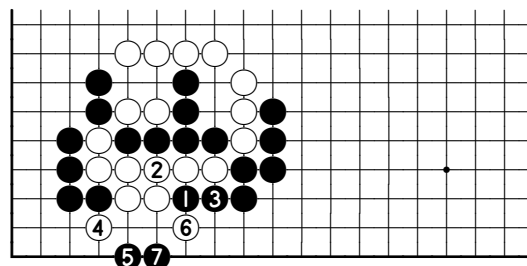
Lösung zu Problem 737



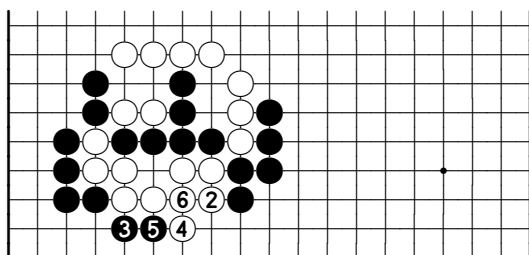
Lösung zu Problem 738



Lösung zu Problem 739



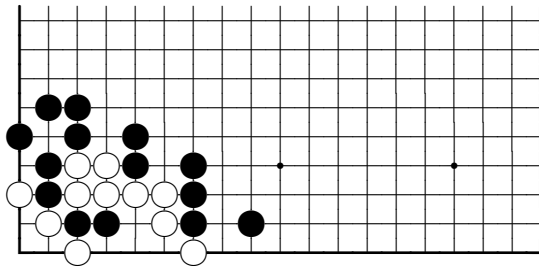
Lösung zu Problem 740



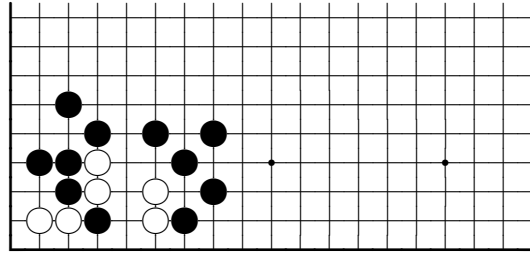
Alternative Lösung zu Problem 740

Kategorie 19: Der 1-1 Punkt

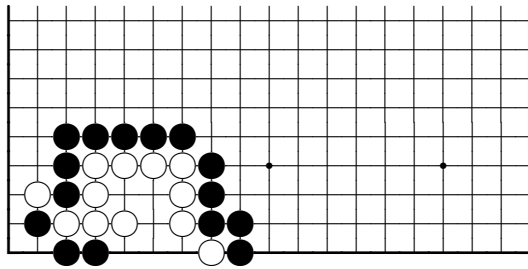
Die Probleme



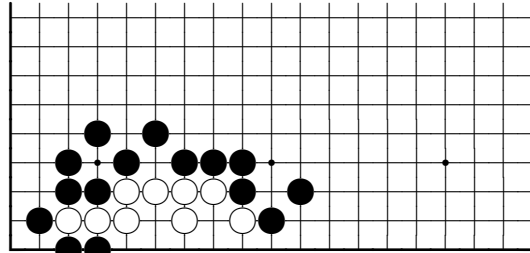
Problem 741 (B): Schwarz setzt
»Der 1-1 Punkt«



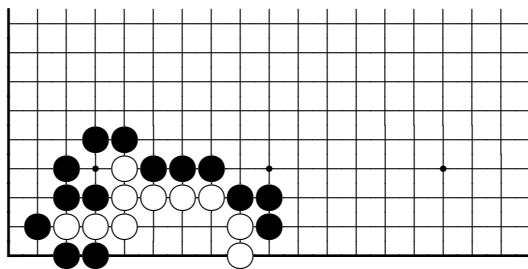
Problem 742 (A): Schwarz setzt
Zug 7: »Der 1-1 Punkt«



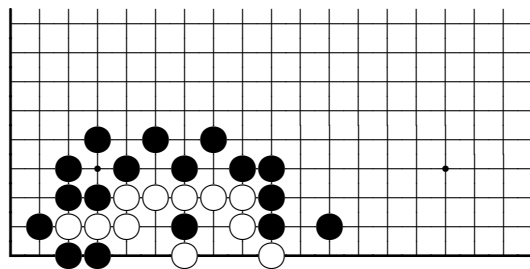
Problem 743 (B): Schwarz setzt
»Der 1-1 Punkt« und »damezumari«



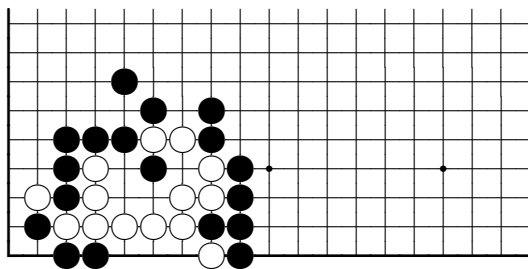
Problem 744 (B): Schwarz setzt
Zug 7: »Der 1-1 Punkt«



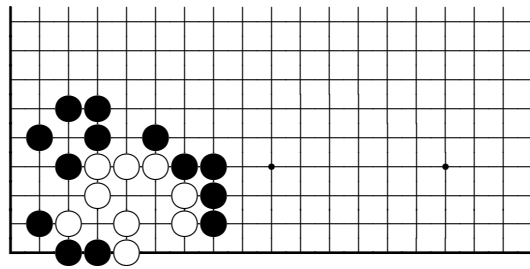
Problem 745 (B): Schwarz setzt
Zug 7: »Der 1-1 Punkt«



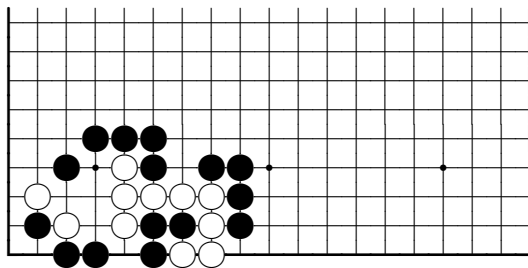
Problem 746 (B): Schwarz setzt
Zug 7: »Der 1-1 Punkt«



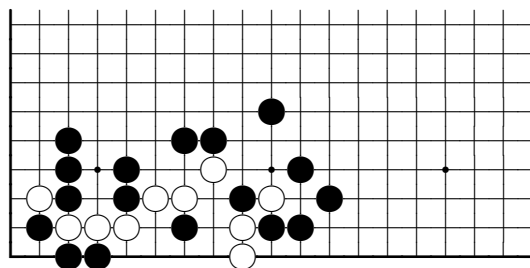
Problem 747 (B): Schwarz setzt
»Der 1-1 Punkt« und »damezumari«

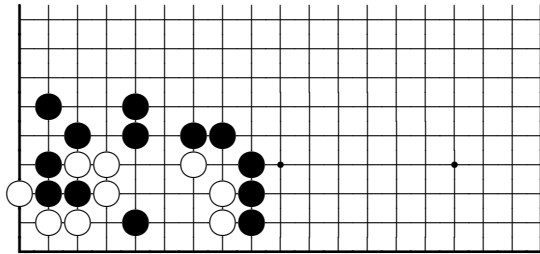


Problem 748 (B): Schwarz setzt
Zug 5: »Der 1-1 Punkt«

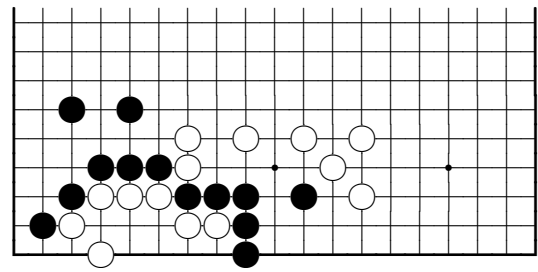


Problem 749 (B): Schwarz setzt
Zug 3: »Der 1-1 Punkt«

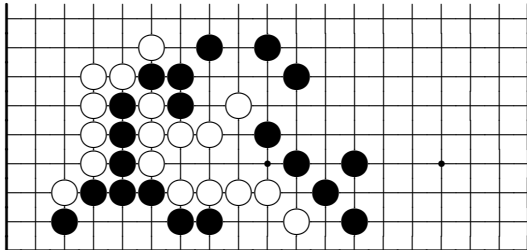




Problem 751 (A): Weiß setzt
Zug 9: »Der 1-1 Punkt«

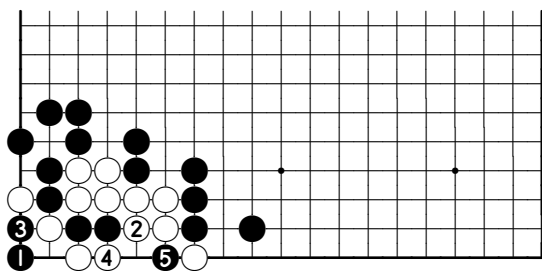


Problem 752 (A): Schwarz setzt Ko
»Der 1-1 Punkt«

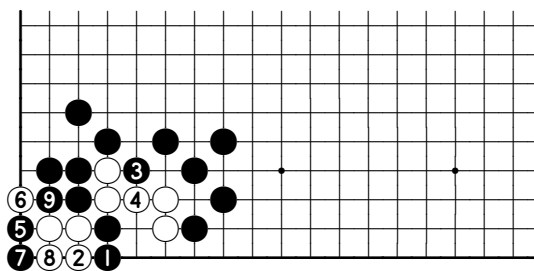


Problem 753 (A): Weiß setzt Ko
Zug 9: »Der 1-1 Punkt«

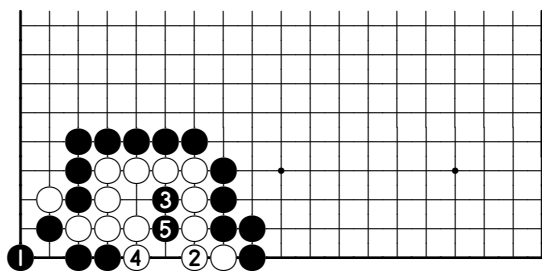
Die Lösungen



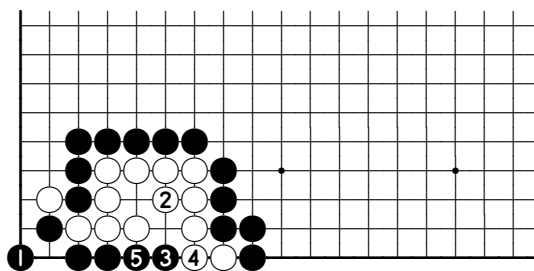
Lösung zu Problem 741



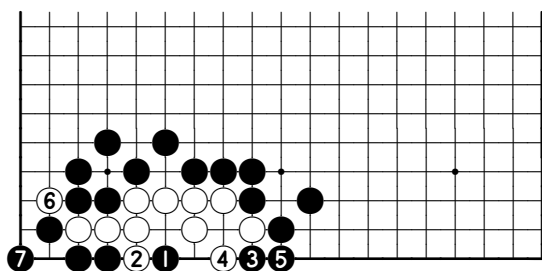
Lösung zu Problem 742



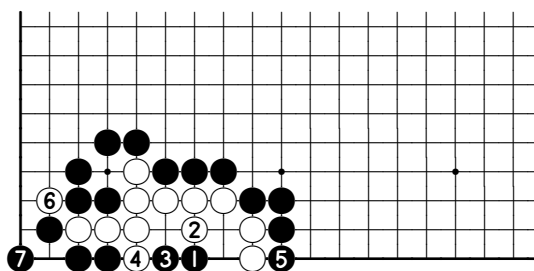
Lösung zu Problem 743



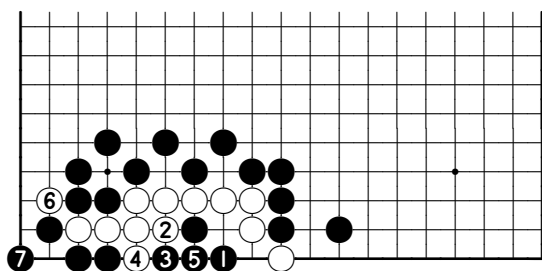
Alternative Lösung zu Problem 743



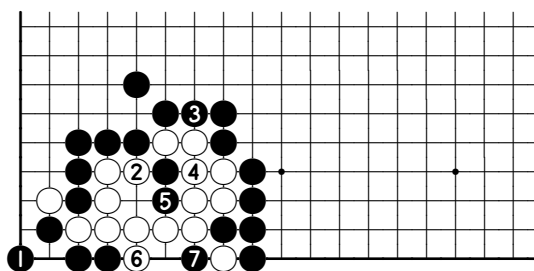
Lösung zu Problem 744



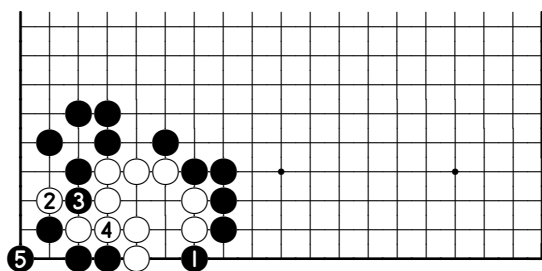
Lösung zu Problem 745



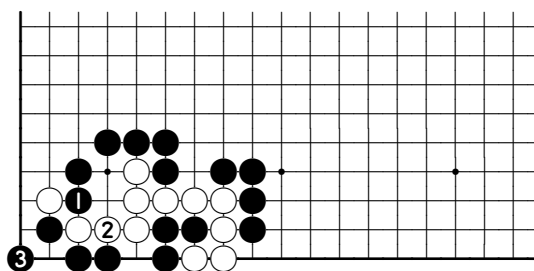
Lösung zu Problem 746



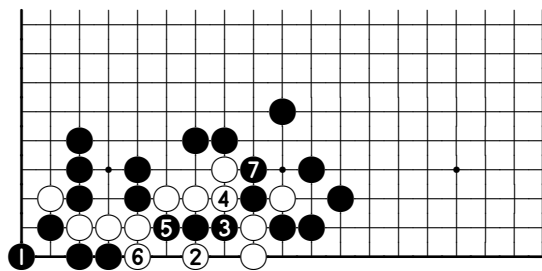
Lösung zu Problem 747



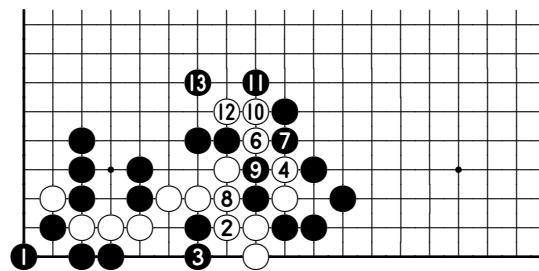
Lösung zu Problem 748



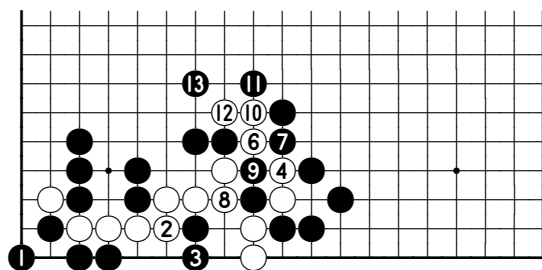
Lösung zu Problem 749



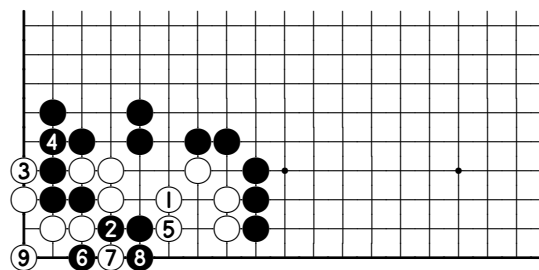
Lösung zu Problem 750



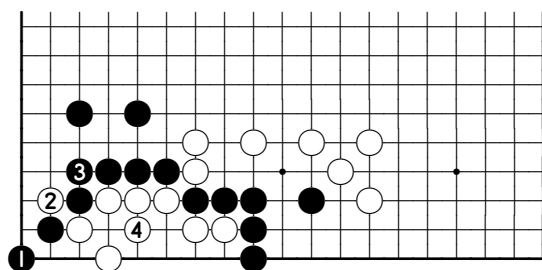
Erste alternative Lösung zu Problem 750



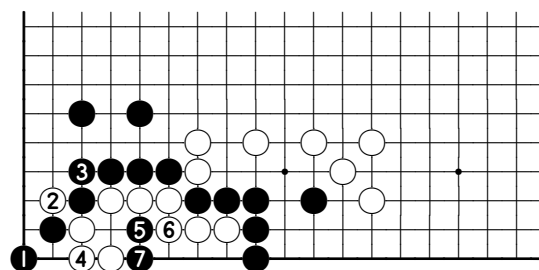
Zweite alternative Lösung zu Problem 750



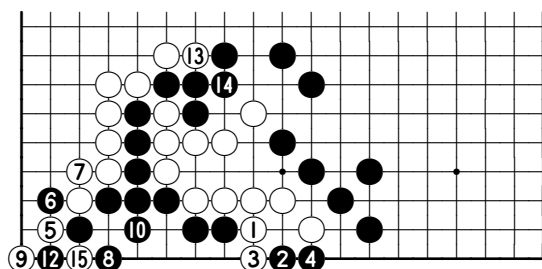
Lösung zu Problem 751



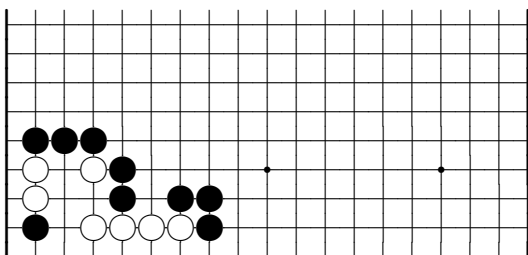
Lösung zu Problem 752



Alternative Lösung zu Problem 752



Lösung zu Problem 753



A scatter plot on a 10x10 grid showing the relationship between the number of hours per week (X-axis) and the number of books read (Y-axis). The data points are categorized by gender: males (black circles) and females (white circles). The plot shows a positive correlation between the two variables.

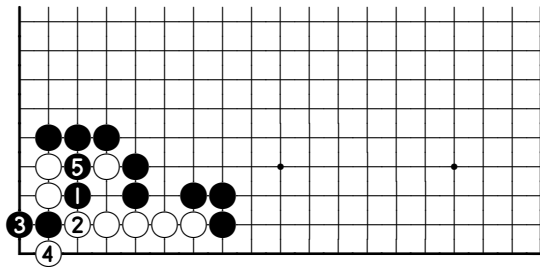
Gender	Hours per Week (X)	Books Read (Y)
Male	1	4
Male	1	5
Male	1	6
Male	1	7
Male	2	8
Male	3	6
Male	4	5
Male	5	4
Female	1	3
Female	1	4
Female	1	5
Female	1	6
Female	2	4
Female	2	5
Female	2	6
Female	3	3
Female	3	4
Female	3	5
Female	3	6
Female	3	7
Female	4	3
Female	4	4
Female	4	5
Female	4	6
Female	4	7
Female	4	8
Female	5	3
Female	5	4
Female	5	5
Female	5	6
Female	5	7
Female	5	8
Female	5	9
Female	6	3
Female	6	4
Female	6	5
Female	6	6
Female	6	7
Female	6	8
Female	6	9
Female	6	10
Female	7	3
Female	7	4
Female	7	5
Female	7	6
Female	7	7
Female	7	8
Female	7	9
Female	7	10
Female	8	3
Female	8	4
Female	8	5
Female	8	6
Female	8	7
Female	8	8
Female	8	9
Female	8	10
Female	9	3
Female	9	4
Female	9	5
Female	9	6
Female	9	7
Female	9	8
Female	9	9
Female	9	10
Female	10	3
Female	10	4
Female	10	5
Female	10	6
Female	10	7
Female	10	8
Female	10	9
Female	10	10

A 10x10 grid with a 2x2 block of black dots in the top-left corner and two isolated black dots at (4,4) and (6,6).

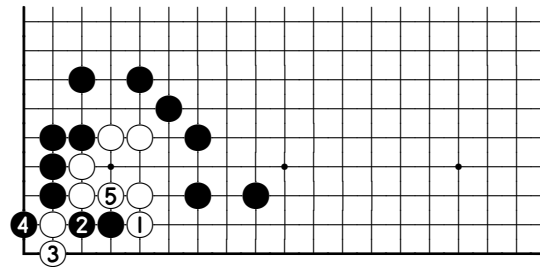
A scatter plot showing the relationship between the number of children a woman has already had (X-axis) and the number of children she has (Y-axis). The X-axis ranges from 0 to 10, and the Y-axis ranges from 0 to 10. The data points are as follows:

Children already had (X)	Children she has (Y)
0	0
0	2
0	3
0	4
0	5
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
2	1
2	2
2	3
2	4
2	5
2	6
2	7
3	1
3	2
3	3
3	4
3	5
3	6
3	7
3	8
4	1
4	2
4	3
4	4
4	5
4	6
4	7
4	8
4	9
4	10
5	1
5	2
5	3
5	4
5	5
5	6
5	7
5	8
5	9
5	10
6	1
6	2
6	3
6	4
6	5
6	6
6	7
6	8
6	9
6	10
7	1
7	2
7	3
7	4
7	5
7	6
7	7
7	8
7	9
7	10
8	1
8	2
8	3
8	4
8	5
8	6
8	7
8	8
8	9
8	10
9	1
9	2
9	3
9	4
9	5
9	6
9	7
9	8
9	9
9	10
10	1
10	2
10	3
10	4
10	5
10	6
10	7
10	8
10	9
10	10

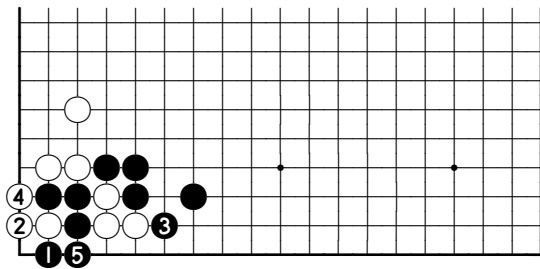
Die Lösungen



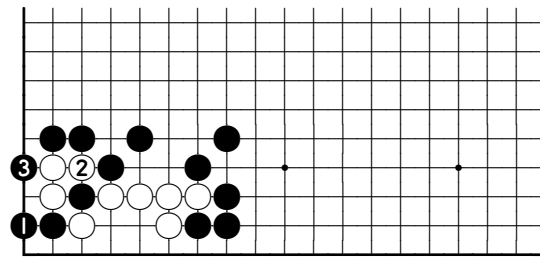
Lösung zu Problem 754



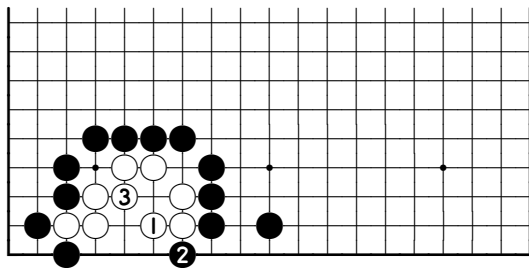
Lösung zu Problem 755



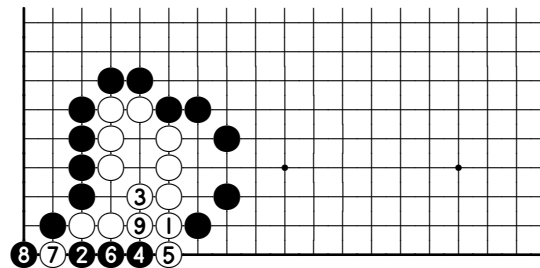
Lösung zu Problem 756



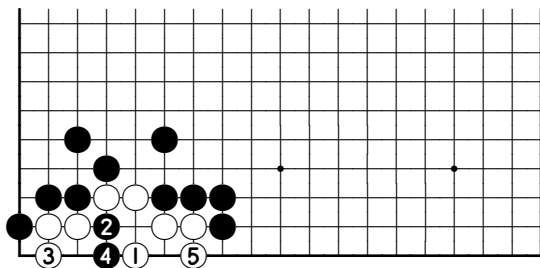
Lösung zu Problem 757



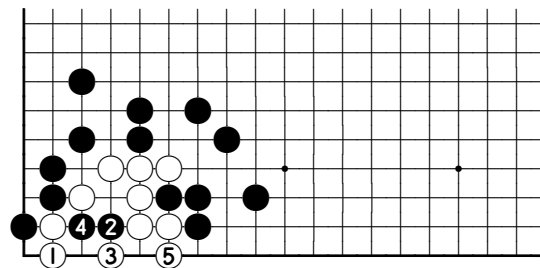
Lösung zu Problem 758



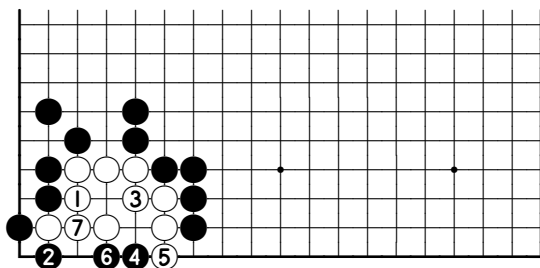
Lösung zu Problem 759



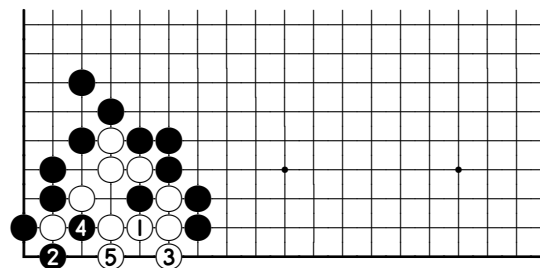
Lösung zu Problem 760



Lösung zu Problem 761



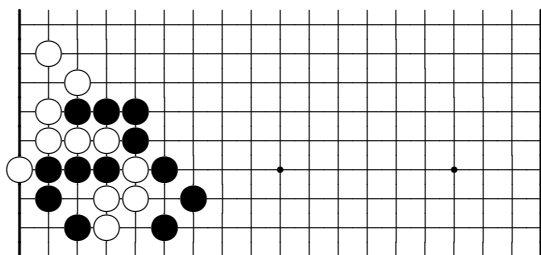
Lösung zu Problem 762



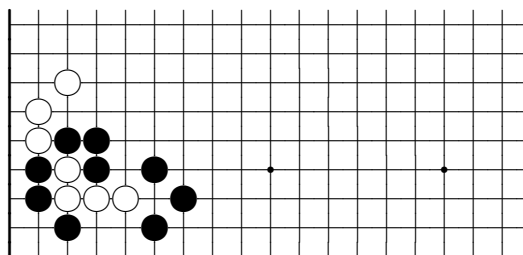
Lösung zu Problem 763

Kategorie 21: Verlängern und die Steine opfern

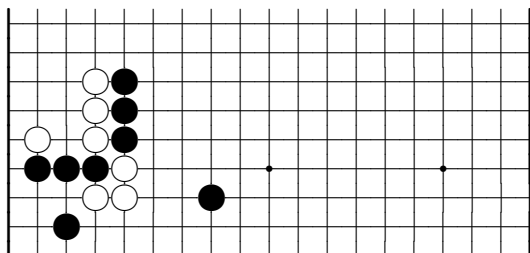
Die Probleme



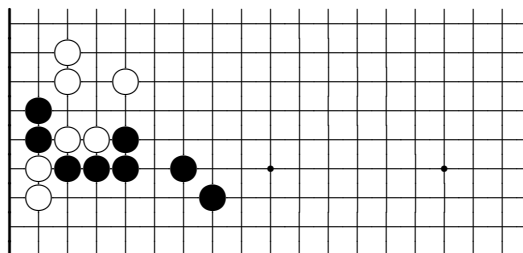
Problem 771 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Verlängern und opfern«



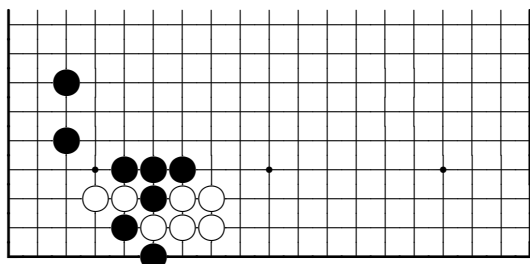
Problem 772 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Verlängern und opfern«



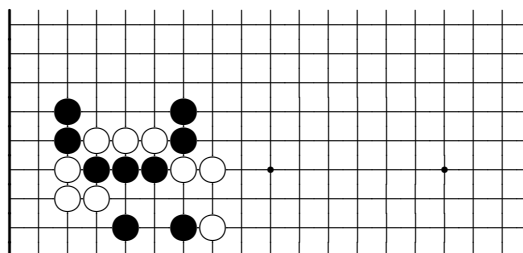
Problem 773 (A): Weiß setzt
Zug 1, 3 und 5: »Verlängern und opfern«



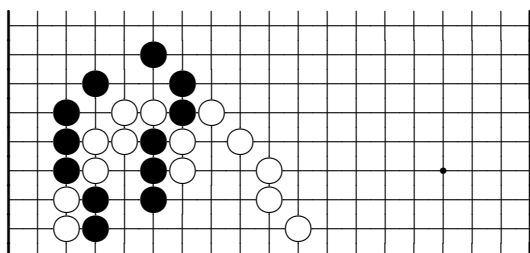
Problem 774 (B): Schwarz setzt
Zug 1, 3 und 5: »Verlängern und opfern«



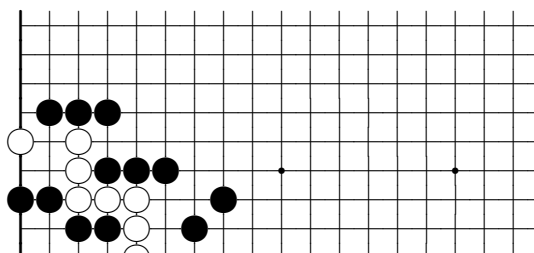
Problem 775 (A): Schwarz setzt
Zug 5 und 7: »Verlängern und opfern«



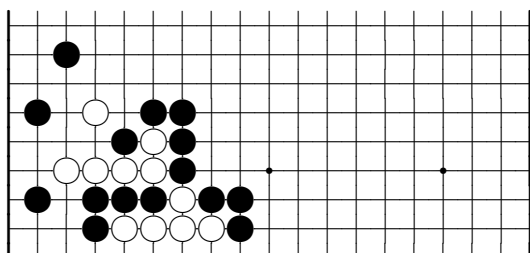
Problem 776 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Verlängern und opfern«



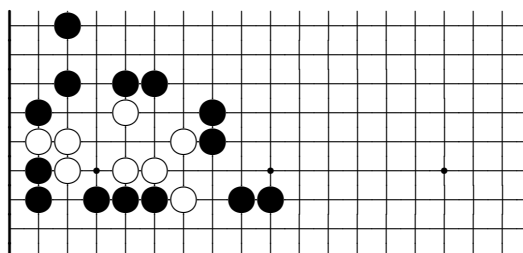
Problem 777 (A): Weiß setzt
Zug 3 und 5: »Verlängern und opfern«



Problem 778 (A): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Verlängern und opfern«

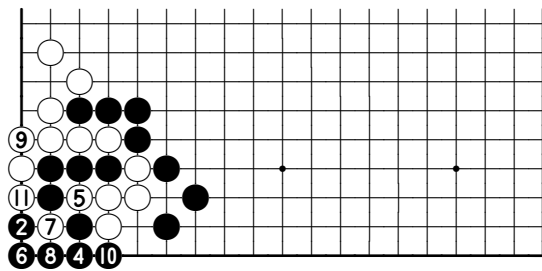


Problem 779 (A): Weiß setzt
Zug 1, 3 und 5: »Verlängern und opfern« und
die richtige Reihenfolge

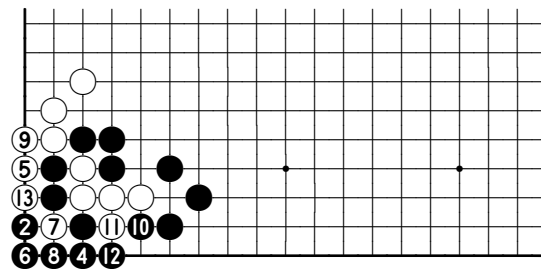


Problem 780 (A): Weiß setzt
Zug 3 und 5: »Verlängern und opfern« und die
richtige Reihenfolge

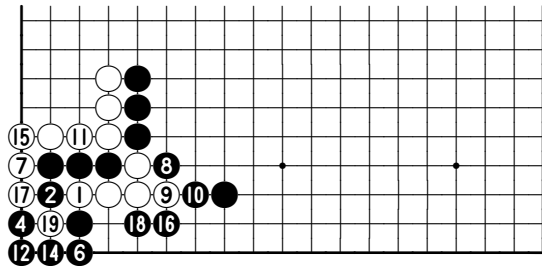
Die Lösungen



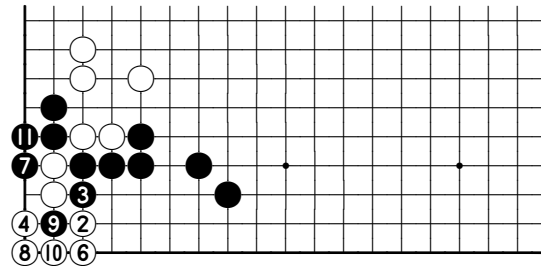
Lösung zu Problem 771



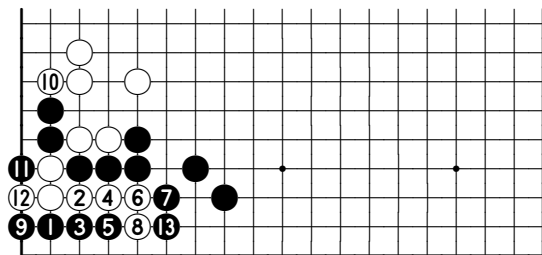
Lösung zu Problem 772



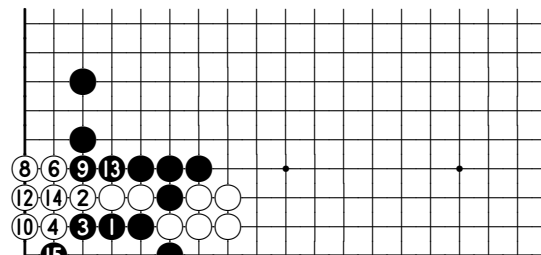
Lösung zu Problem 773



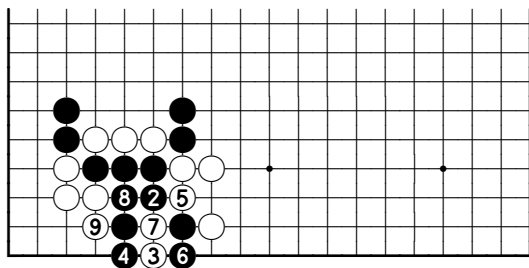
Lösung zu Problem 774



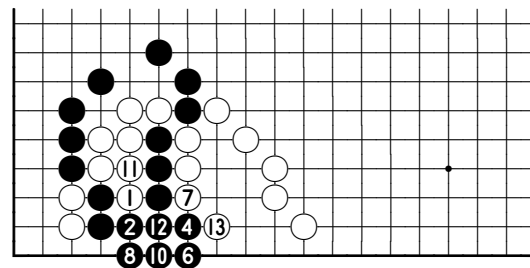
Alternative Lösung zu Problem 774



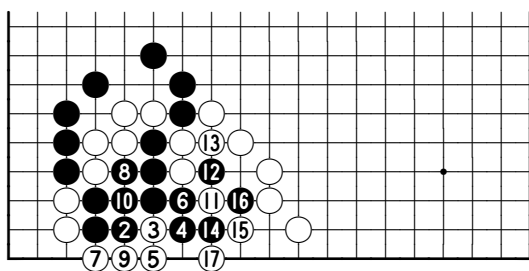
Lösung zu Problem 775



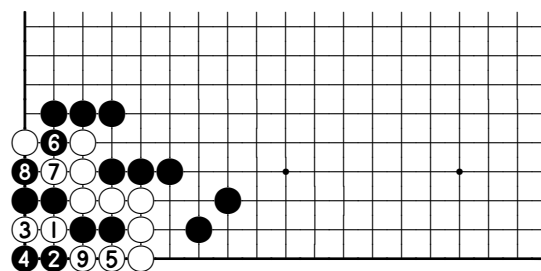
Lösung zu Problem 776



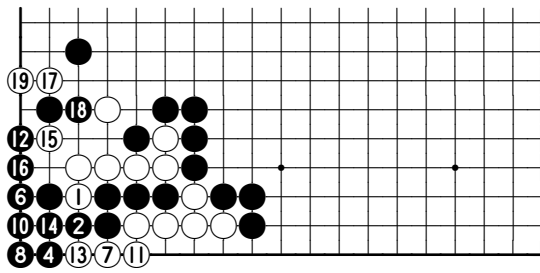
Lösung zu Problem 777



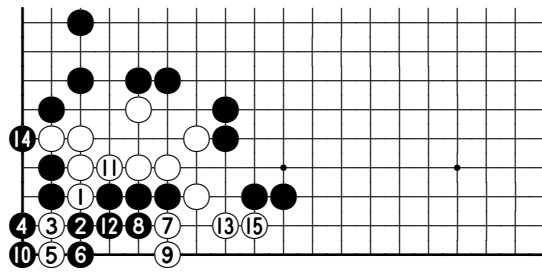
Alternative Lösung zu Problem 777



Lösung zu Problem 778



Lösung zu Problem 779



Lösung zu Problem 780

Literatur

- [1] Segoe Kensaku: *Tsume-Go Lexikon* (1971)