

瀬越憲作

詰碁辞典

Segoe Kensaku

Tsume-Go Jiten

Eine kleine Übersicht

U. Groh

2024

瀬越憲作 – 詰碁辞典

Segoe Kensaku – Tsume Go Jiten



Inhaltsverzeichnis

1. [Eine kleine Einleitung](#)
2. [Über die Klassifikation der Go-Züge](#)
3. [Der Aufbau des Buches](#)
4. [Beispiel 1: 目お欠ぐ筋 – Augen zerstören –](#)
5. [Die Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Augen zerstören«](#)
6. [Beispiel 2: Unter die Steine – 石の下 Ishi no shita –](#)
7. [Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Unter die Steine«](#)
8. [Beispiel 3: ふ筋の筋 – Abweichende Züge](#)
9. [Die Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Abweichende Züge«](#)
10. [Epilog](#)

Eine kleine Einleitung

Eines der interessantesten Go-Bücher ist für mich das *Tsume-Go Lexikon* von Segoe Kensaku, das ich vor vielen Jahren durch Zufall in einem Bücherantiquariat in [Sapporo](#) entdeckt hatte. Das Buch erschien in der ersten Auflage 1952. Mein Exemplar ist von 1971 und die siebte und damit wohl die letzte japanische Auflage. Die erste Auflage hatte den Titel 常用隅の死活 – etwas frei übersetzt: *Leben und Tod in der genutzten Ecke*. Eine Kurzinformation zum Buch findet sich u.a. auf [Sensei's Library](#).

Für die Besitzer eines [IZIS Go-Boards](#) ein Hinweis: In der Rubrik *Exercises–Course Mode* findet sich ganz am Ende unten links der Kurs *Dictionary of Go Grinders*, in der der Inhalt dieses Buches, bis auf wenige Ausnahmen, eins zu eins wiedergegeben ist – eine großartige Gelegenheit, sich mit den Ideen von Segoe auseinanderzusetzen.

Was aber waren die Beweggründe von Segoe, dieses Buch anzufertigen? Dazu schreibt er in seinem Vorwort: [...] *Die Verbesserung der eigenen Go-Fähigkeiten wird nur dann erreicht, wenn die beiden Aspekte des Go gleichermaßen entwickelt werden: das breite Studium der Regeln, wie beim Joseki und Fuseki, und das tiefe lokale Lesen der Züge, wie beim Tsume-Go. Eines der Grundprinzipien des Go-Spiels ist, dass ein Spieler, der von einem Meister lernt, Fortschritte beim Studium der Spielprinzipien machen kann. Aber wenn er nicht die Fähigkeit besitzt, die Probleme von Leben und Tod der Steine zu lösen, wird er nie stark werden können.*

Er schreibt dann weiter, dass er viele der Klassiker zu Tsume-Go studiert hat und macht dann die folgende Aussage: [...] *mehr als die Hälfte der dort enthaltenen Probleme sind von der gleichen Form, sodass, wenn man diese aussortiert, die Zahl der verschiedenen Tsume-Go-Probleme überraschend gering wird. Auch sind diese nur in die Kategorien tot, lebendig, ko und eventuell semeai eingeteilt, gehen aber nicht auf eine Klassifizierung der Züge ein.*

Er begründet dann seine Einteilung der Züge in 30 Gruppen, die er in 1.000 Tsume-Go-Diagrammen darstellt. Sein Ziel ist es, [...] *durch die Gruppierung der Tsume-Go-Diagramme nach denselben Zügen ermöglicht dieses Buch eine schnelle Entwicklung einer Intuition, um diese Züge schnell in den dazu passenden Stellungen zu erkennen. Und dieses kann auch als Index dienen, um Tsume-Go-Probleme zu lösen, die in Zeitungen und Zeitschriften veröffentlicht werden.*

Zu der ersten Aussage passen zwei Bemerkungen von bekannten japanischen Go-Spielern. Einmal ein Beitrag von [Kobayashi Koichi](#) in der [Go World 37, 1984, S. 37](#). Er sagt dort, dass er das Buch von Segoe mindestens 20-mal bearbeitet hat und immer wieder auf Neues gestoßen ist, das ihn längere Zeit beschäftigt hat.

Die andere Aussage stammt von *Takamiya Masaki (Meijin 1995)* und passt bestens zu der Absicht von Segoe. In der *Go World 77* findet sich ein Artikel, in dem es um die *Top Ten Life-and-Death Problems* geht, die von Pro-Go-Spielern genannt wurden. In diesem Artikel empfiehlt Takamiya, *leichte* Probleme zu bearbeiten und nicht zu lange nachzudenken, sondern die Lösung nachzuschlagen. [...] *the important thing is not to moan and groan but to make you familiar with the shapes. In other words, develop your intuition rather than your reading.*

Ob die Aussage von Segoe *Index* wirklich wörtlich zu verstehen ist? Lassen wir es mal so stehen. Jedenfalls lernt man »Intuition« und auch »Reading«, wenn man das Buch durcharbeitet. Dies ist aber nicht so einfach, da man dafür genügend Zeit mitbringen muss.

Basis von Segoe waren u.a. die Klassiker der Tsume-Go-Literatur:

- [碁経衆妙 – GokyōShumyō](#)

- [官子譜 – KanZuFu](#)
- [発陽論 – HatsuYoRon](#)
- [玄玄棋經 – Gengen Gyoko](#)
- [死活妙機 – ShikatsuMyoki](#)

Insbesondere der erstgenannte Titel wird immer wieder allen Kyu-Spielern ans Herz gelegt. Dieses Buch findet man u.a. über den [Hebsacker-Verlag](#) oder mit japanischen Erläuterungen auf YouTube. Wer wissen will, wie die Originalausgabe aussieht: Diese findet man digital etwa auf der Webseite [Deutsche Digitale Bibliothek](#).

Beim weiteren Herumstöbern im Internet bin ich dann auf zwei Bücher gestoßen, die bei [Nihon Kiin](#) erschienen sind:

- [古典詰碁の世界 – Die Welt des klassischen Tsume-Go](#)
- [古典詰碁の魅力 – Der Charme des klassischen Tsume-Go](#).

In beiden Büchern werden die o.g. Klassiker des Tsume-Go in ausgewählten Beispielen besprochen. Erwerben kann man beide über *Amazon Kindle* und vielleicht sind sie auch etwas für Übersetzer und Verleger von Go-Büchern.

Über die Klassifikation der Go-Züge

In einem ausführlichen Abschnitt erläutert Segoe seine Klassifikation und veranschaulicht sie mit einleitenden Beispielen. Wie bereits erwähnt, sind für ihn die traditionellen Bücher über Go lediglich in Kategorien wie Leben, Tod, Ko oder Semeai unterteilt und seiner Meinung nach ist es schwierig, die Lösungsansätze zu verstehen und Ähnlichkeiten zu erkennen. Daher [...] *habe er überlegt, ob es nicht sinnvoller wäre, die Probleme nach individuellen Merkmalen zu klassifizieren, um so ein besseres Verständnis für die Stellungen und für die Lösungsansätze zu entwickeln*. Er ist überzeugt, dass jedes Problem einer seiner Kategorien zugeordnet werden kann. Selbstverständlich gilt: Je mehr dieser Kategorien in einem Problem enthalten sind, desto schwieriger ist es, dieses Problem zu lösen.

Sein Ziel beschreibt er dann am Ende dieser Einführung: [...] *Die wichtigste Fähigkeit beim Lösen von Go-Aufgaben ist das Gespür dafür, welche Strategie angewendet werden sollte. Um dieses Gespür zu entwickeln, ist es wichtig, verschiedene Formen zu lernen und sich darauf vorzubereiten, sofort die richtige Handlung zu erkennen*. Anschließend wird seine Klassifikation erläutert, die sich in 30 Unterkategorien unterteilt und die er mit 1.000 Beispielen in Form von Problemen unterschiedlicher Schwierigkeit veranschaulicht.

Eine Übersicht zu den ersten 28 Kategorien findet sich von [John Fairbairn](#) auf [lifein19x19.com](#) und wird dort von [Robert Jasiek](#) ergänzt, der diese in *fünf übergeordnete Kategorien* zusammenfasst. Dies ist meiner Meinung nach eine sinnvolle Zusammenfassung, da dadurch die Klassifizierung von Segoe noch deutlicher wird.

目 次

死活の筋の分類について		五二二
詰碁辞典一千四		三三二
(一)	目を欠ぐ筋	七十四
(二)	ウチカギとワテガエの筋	三三三
(三)	一ノ二の筋	三七四
(四)	敵の急所は吾が急所	四四四
(五)	ダメツマリに導く筋	四九一
(六)	左右同形は中央に手あり	五五八
(七)	両方にキカス筋	五九一
(八)	カケツギの形に打つて活きる筋(眼の活)	六二一
(九)	地を広くして活きる筋(地の活)	六六
(十)	外側から攻めて殺す筋	六八七
(十一)	手順で有利に導く筋	七一七
(十二)	石の下の筋	七六八
(十三)	一線にコスム筋	八三
(十四)	一線にトブ筋	八八
(十五)	一線にオタ筋	九二
(十六)	一線にサガル筋	九六
(十七)	一線にハシル筋	九七
(十八)	一線にナラフ筋	九八
(十九)	一ノ一に打つ筋	九九
(二十)	隅角を利用する筋	一〇〇
(二一)	二線の石を二目にして棄てる筋	一〇一
(二二)	棄石を投じて有利に導く筋	一〇二
(二三)	敵の弱点を利用する筋	一〇三
(二四)	ハサミ、ツケ、ツケコシ、ワリコシの筋	一〇四
(二五)	外石を利用する筋	一〇五
(二六)	ハネ石を利用する筋	一〇六
(二七)	間接に攻める筋	一〇七
(二八)	不筋の筋	一〇八
(二九)	一合碁と類似形	一〇九
(三十)	珍形と囲碁規約に制定せる形	一一〇

Das Inhaltsverzeichnis des Buches

../beitrag/images/02-klassifikation/Buch-Inhalt.jpg

Robert Jasiek hat die Regeln von Segoe so zusammengefasst:

- *First line Tesuji*: Dies sind die Punkte 3 und 13 bis 20 von Segoe,
- *Eye shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 1, 2 und 8 bis 10 von Segoe,
- *Shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 6, 24A bis 24D und 26 von Segoe,
- *Sacrifice Tesuji*: Dies sind die Punkte 12, 21 und 22 von Segoe,
- *Verschiedenes*: Dies sind die Punkte 4, 5, 7, 11, 23, 25, 27 und 28 von Segoe.

Zu beachten ist, dass das Inhaltsverzeichnis von Segoe spaltenweise von links nach rechts gelesen werden muss. Am Anfang steht stets die Nummer der Kategorisierung, darunter die Anzahl der Probleme und schließlich die Seitennummern, auf denen man die Probleme findet.

John und Robert erwähnen jedoch nicht die letzten beiden Abschnitte von Segoe.

- *Abschnitt 29*: In diesem Abschnitt geht es um das sog. »[Carpenter's square](#)« und ähnliche Stellungen in der Ecke. Kleine Anmerkung: Im Japanischen heißt diese Stellung 一合マス – ichigo masu –, wobei *masu* ein hölzernes, quadratisches Gefäß ist, mit dem man etwa [Sake](#) trinkt.
- *Abschnitt 30*: Hier nutzt Segoe die Gelegenheit, um mithilfe geeigneter Beispiele die 1949 schriftlich niedergelegten Go-Regeln zu erläutern. Eine Neufassung dieser Regeln erschien vierzig Jahre später. Eine Zusammenfassung dieser Regeln findet man z.B. unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Go-Regeln>. Dieser Abschnitt fehlt dann auf dem IZIS Go-Board.

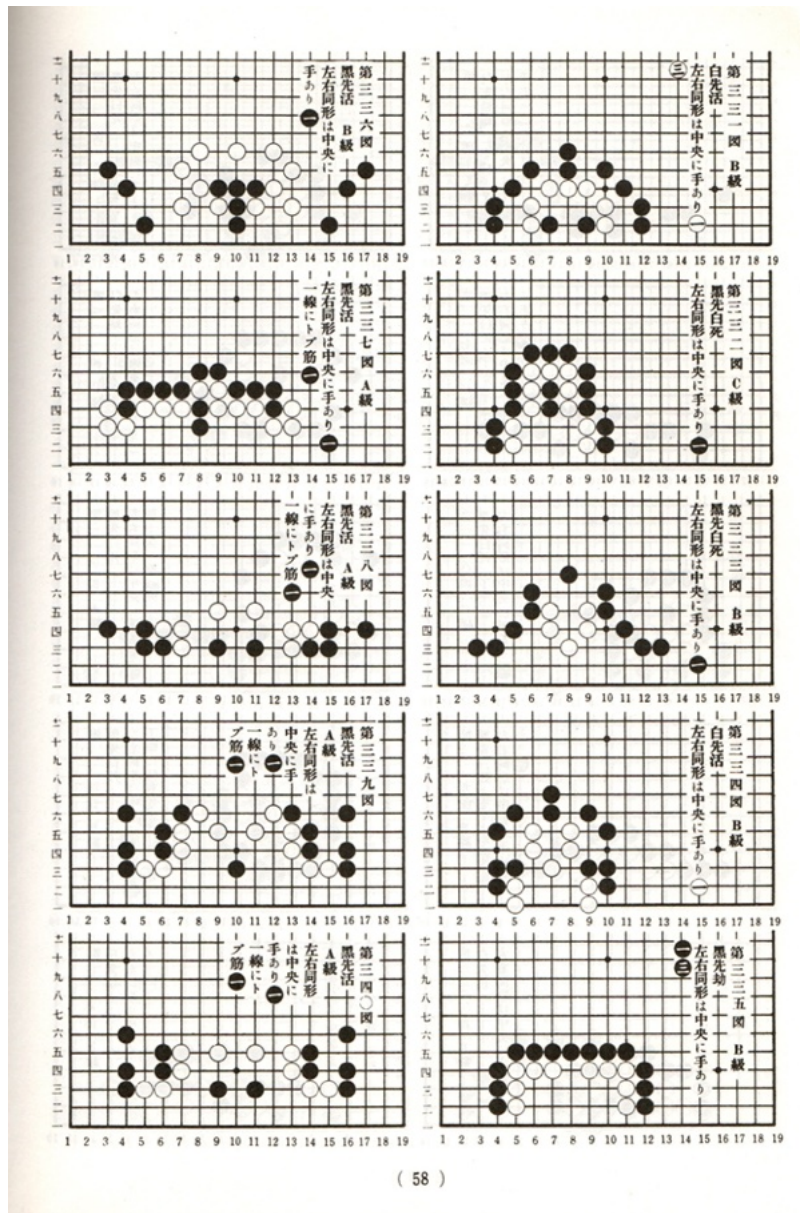
Um einen Eindruck von den Ideen von Segoe zu erhalten, habe ich Beispiele aus drei verschiedenen Rubriken zusammengestellt.

- Aus der Rubrik »*Eye shape Tesuji*« den Unterabschnitt 1: *Züge, die Augen stehlen*. Dieser Abschnitt hat insgesamt 70 Beispiele, davon 11 der Schwierigkeit C, 34 der Schwierigkeit B und 25 der Schwierigkeit A.
- Aus der Rubrik »*Sacrifice Tesuji*« den Unterabschnitt 12: *Unter die Steine*. Hier sind es wieder 70 Beispiele mit einer Verteilung 1-20-49 auf C-B-A. Man sieht also, dass es sich um ein etwas schwierigeres Gebiet handelt.
- Aus der Rubrik »*Verschiedenes*« den Unterabschnitt 28: *Unkonventionelle Züge* – 不筋の筋 FuSuji no Suji. Dieser Abschnitt mit seinen 15 Beispielen hat es in sich: 14 davon gehören zur Kategorie A und nur eins zur Kategorie B.

Auf dem bereits erwähnten IZIS Go-Board findet man diese drei Abschnitte dann in den zuvor erwähnten Übungen, d.h. man kann die drei Techniken üben, da die Reihenfolge auf dem IZIS Go-Brett denen von Segoe entspricht. Für die anderen Kategorien werde ich bei nächster Gelegenheit die Erläuterungen von Segoe in einer kleinen Anleitung zusammenfassen und seine Kategorien erläutern.

Der Aufbau des Buches

Es ist nicht leicht, dieses Buch ohne japanische Sprachkenntnisse zu lesen. Dies ist unter anderem auf die Art und Weise zurückzuführen, wie die Diagramme für die Probleme und Antworten dazu gestaltet sind.



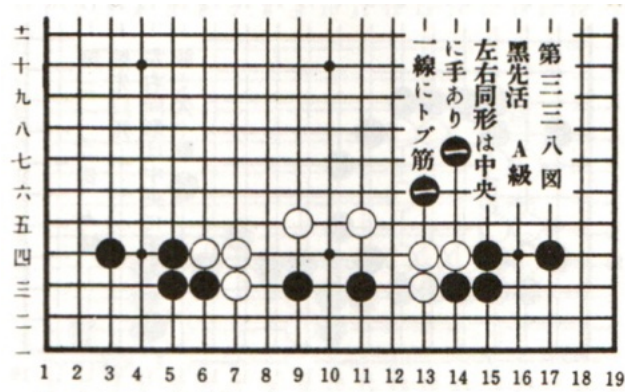
Eine Beispielseite aus der Kategorie »Symmetrische Stellungen«
 ../beitrag/images/03-diagramme/Buch-S58.jpg

Auf jeder Seite des Buches finden sich zehn Probleme, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade haben. Die Schwierigkeitsgrade sind

- C – ein einfacheres Problem,
- B – eine mittlere Schwierigkeit,
- A – eine hohe Schwierigkeit,

wobei diese denen in seinem *Tesuji Jiten* und denen in seinen beiden Büchern zur *Verbesserung der Stärke* entsprechen. Wie im *Tesuji Jiten* werden die Probleme wild durcheinandergewürfelt – eine weitere Schwierigkeit beim Durcharbeiten des Buches. Jedes Problem ist mit einer Nummer versehen und mit einem Hinweis darauf, wer den ersten Zug macht, was das Ziel ist und zu welcher Kategorie es gehört.

Etwas detaillierter das Problem 338 der obigen Seite:



Problem 338: Schwarz spielt und lebt.

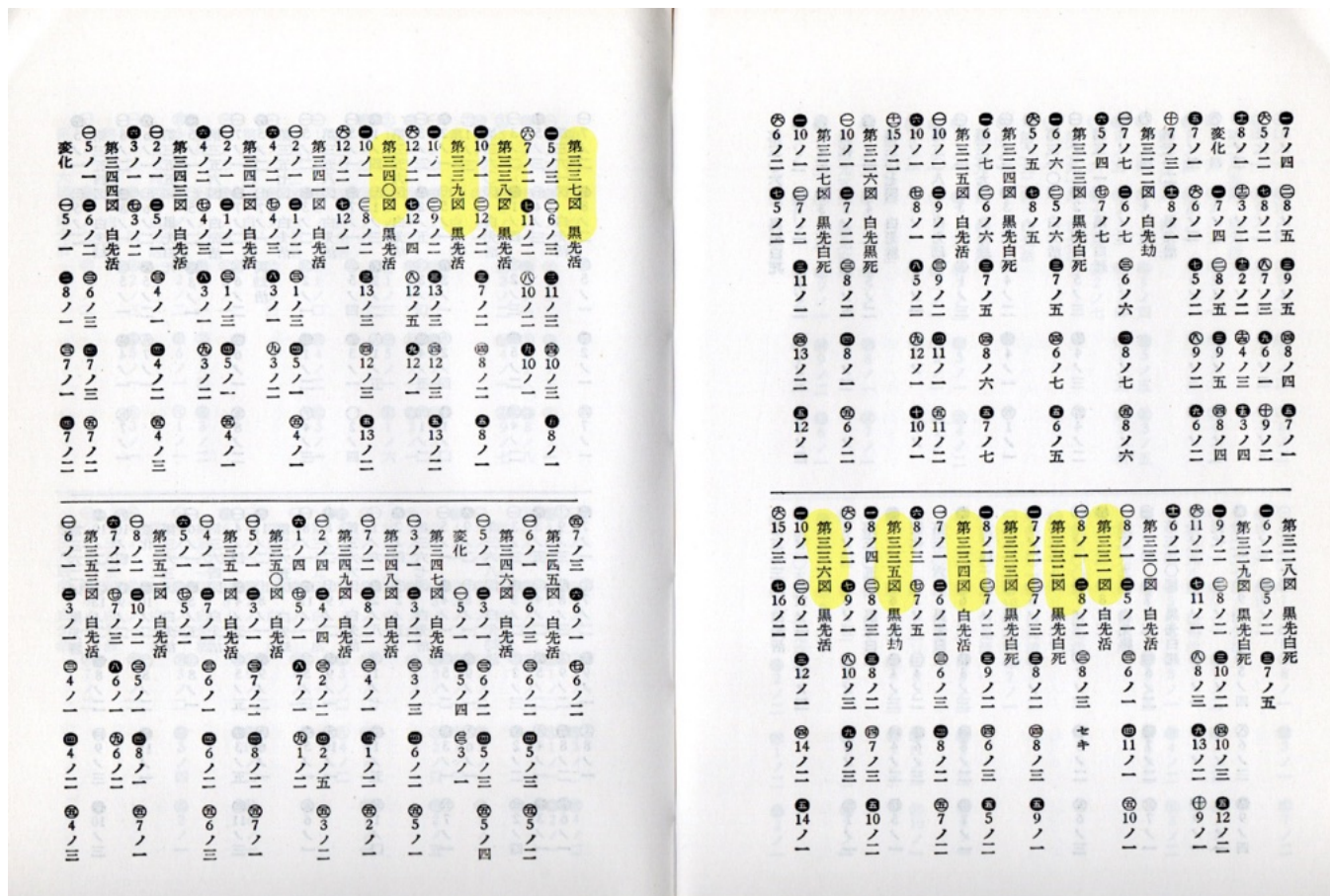
../beitrag/images/03-diagramme/prb-338.jpg

Dem japanischen Text kann man nun entnehmen, worum es geht, wobei die Spalten wieder von rechts nach links zu lesen sind.

- Erste Spalte: Es ist Problem 338,
- Zweite Spalte: Schwarz spielt und kommt zum Leben, Schwierigkeitsgrad **A**,
- Dritte und vierte Spalte: Es gehört zur Klassifikation: »Bei symmetrischen Stellungen spielt man in die Mitte« und der Anfangszug Schwarz 1 ist wichtig.
- Fünfte Spalte: Mit Zug 1 wird auch noch eine andere Klassifikation genutzt: *Der Sprung auf die erste Linie*.

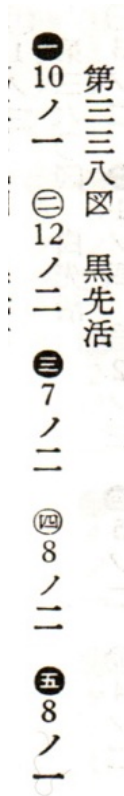
Die Lösungen wurden ursprünglich in einem separaten Band gesammelt. In meiner Auflage sind diese am Ende des Buches integriert und man muss dann blättern und die Lösung suchen. Diese Lösung ist nicht in einem weiteren Diagramm angegeben, sondern in einer eigenen Variante, die aber damals üblich war.

Für unsere Seite mit den zehn Problemen sieht dies dann so aus:



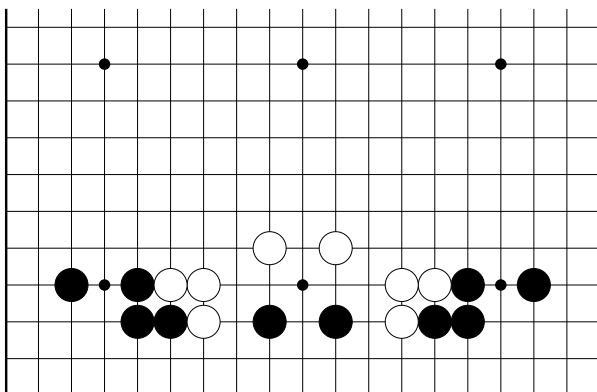
Die Lösungen (gelb markiert)
 ../beitrag/images/03-diagramme/kap06-sol.jpg

Die Lösung für unser obiges Problem 338 in der Notation von Segoe und in der üblichen Diagrammversion:



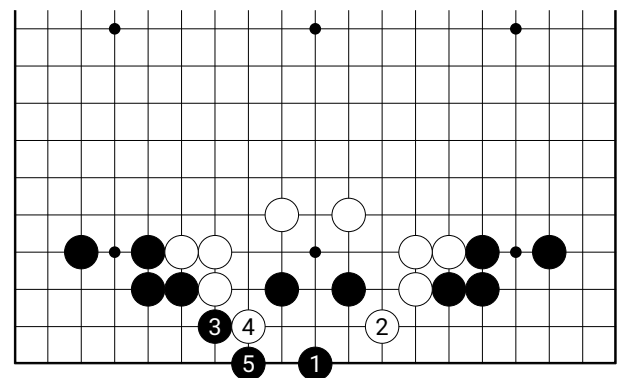
Die Notation von Segoe.

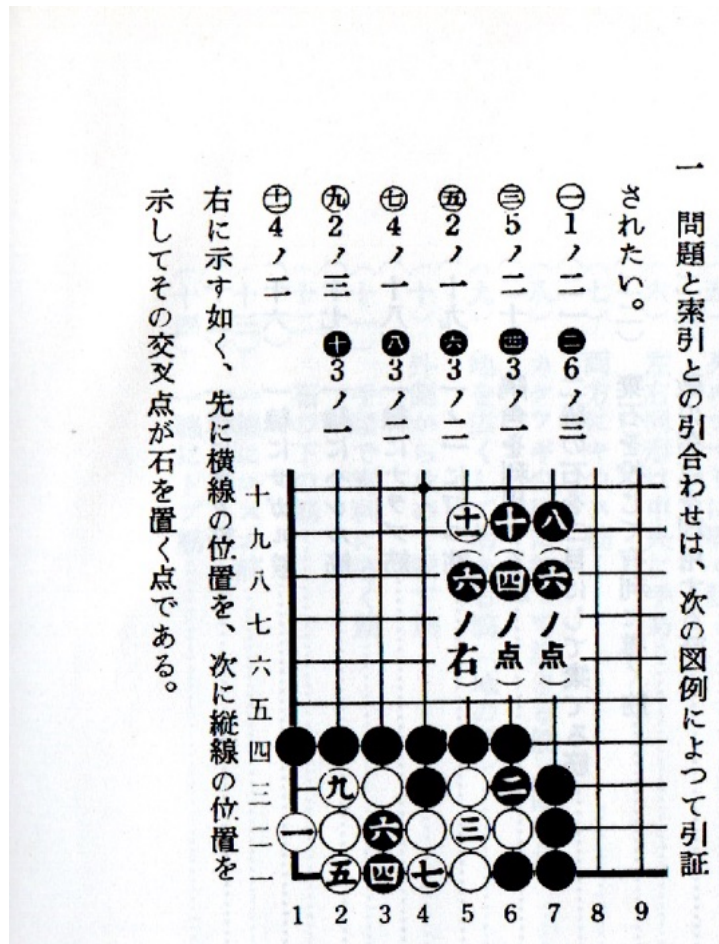
../beitrag/images/03-diagramme/sol-338.jpg



Problem 338: Schwarz spielt und lebt.

../beitrag/images/03-diagramme/prb-338.eps





Eine mögliche Variante für die Darstellung einer Lösung.

../beitrag/images/03-diagramme/segoe-01.jpg

Dieses Bild zeigt auch – zumindest teilweise – sein Koordinatensystem, mithilfe dessen er seine Probleme und Lösungen darstellt:

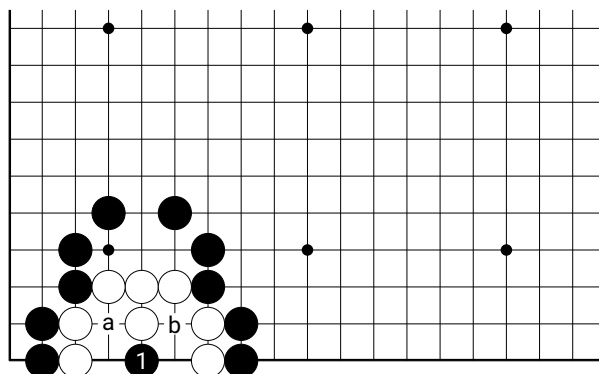
- Die x-Achse ist mit den Zahlen 1 bis 19 markiert,
- Die y-Achse mit der japanischen Schreibweise der Zahlen 1 bis 19, etwa 五 für die Zahl 5.

Man sollte sich daher mit den Zeichen der japanischen Zahlen bis 19 und denen für Schwarz und Weiß vertraut machen – näheres dazu auf Sensei's Library, [Stichwort: Richard Hunter](#). Von ihm gibt es eine Reihe von Büchern, mit Hilfe derer man die Hürden meistern kann.

Beispiel 1: 目お欠ぐ筋 – Augen zerstören –

Die Erläuterungen von Segoe

Wenn man versucht, Steine des Gegners zu fangen, ist es meistens erfolgreich, auf einen Punkt zu spielen, der verhindert, dass die gegnerische Stellung Augen zum Leben bekommt. Daher ist es wichtig, ein gutes Gespür für solche Züge zu entwickeln.



Ein Beispiel zu »Augen zerstören«
../beitrag/images/04-beispiel1/kat-01.eps

Im obigen Diagramm ist Schwarz 1 ein solcher Zug, da danach in der weißen Stellung ein Auge fehlt. Auch ein weißer Zug auf 'a' oder 'b' nützt dann nichts mehr. Spielt stattdessen Weiß auf 1, so hat die weiße Stellung zwei perfekte Augen und lebt somit.

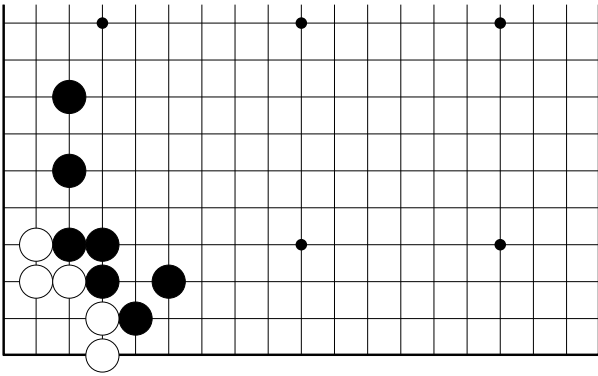
Dieses Beispiel ist auch eines, das verschiedene Grundformen miteinander kombiniert: denn Weiß kann weder auf den Punkt links noch rechts von Schwarz 1 setzen – *Widerstand gegen Berührung* – und nach Weiß auf 'a' etwa kann Schwarz, wenn erforderlich, auf 'b' einwerfen und die weißen Steine fangen.

Beide Techniken werden in den Abschnitt 5 – ダメズマリに導く筋 ~~ダメズマリに導く筋~~ Damezumari ni michibiku suji - *Züge, die zu Widerstand gegen Berührung führen* und in Abschnitt 2 – ウチカギとウツテガエの筋 Uchikagi to uttega e no suji - *Einwerfen und Snapback* intensiver besprochen.

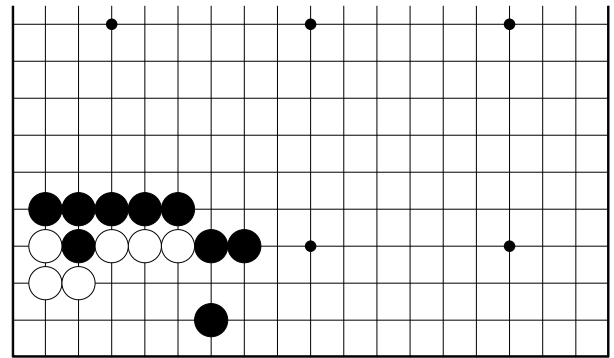
Sechs Beispiele dazu

Zur Notation:

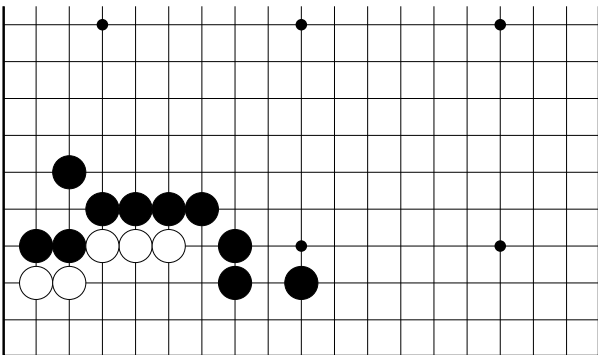
- Prb. x ist die Nummer des Problems im Lexikon,
- Der Kürzel (C) oder (B) oder (A) bezeichnet den Schwierigkeitsgrad,
- und der restliche Text beschreibt wer anfängt, was das Ergebnis ist und welcher Zug der Schlüsselzug ist.



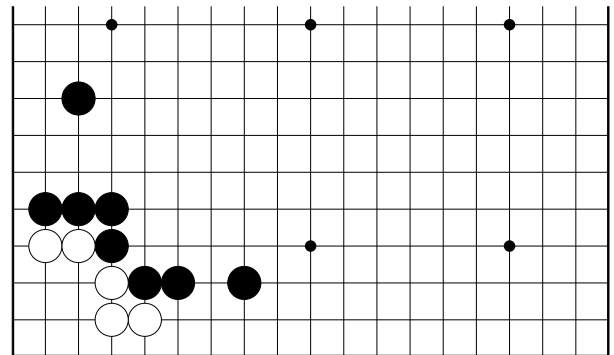
Prb. 6 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.
../beitrag/images/04-beispiel1/prb-006.eps



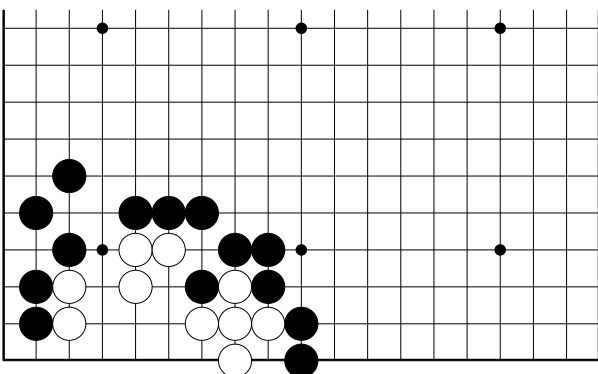
Prb. 7 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.
../beitrag/images/04-beispiel1/prb-007.eps



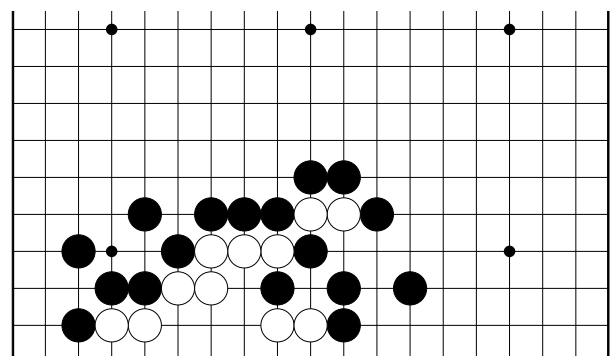
Prb. 8 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.
../beitrag/images/04-beispiel1/prb-008.eps



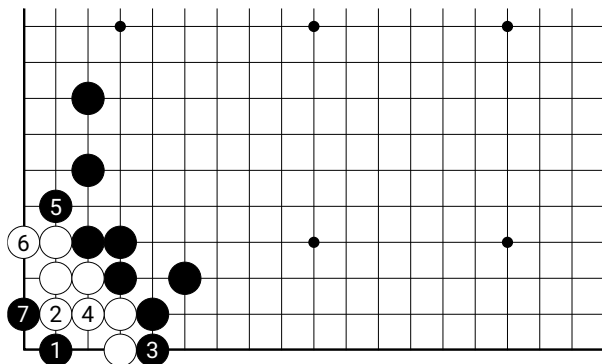
Prb. 9 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.
../beitrag/images/04-beispiel1/prb-009.eps



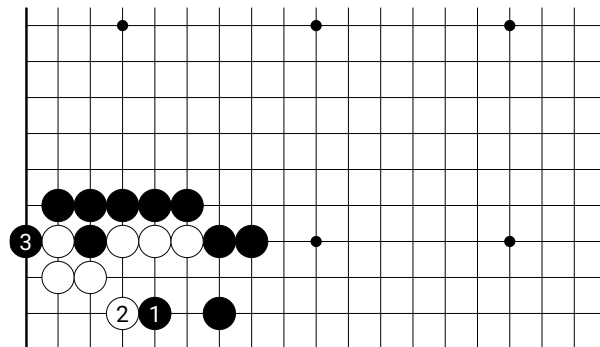
Prb. 33 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 5.
../beitrag/images/04-beispiel1/prb-033.eps



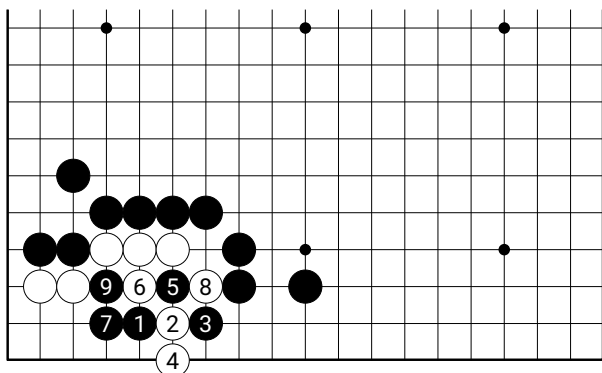
Die Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Augen zerstören«



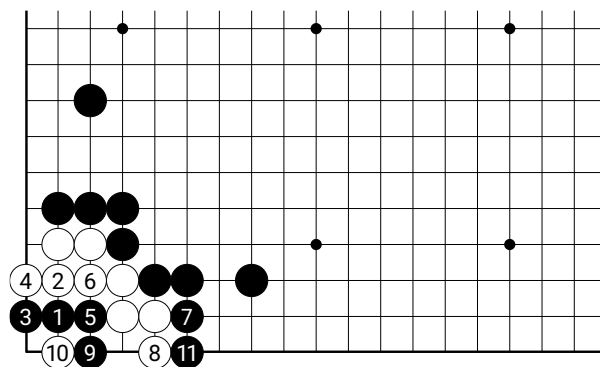
Lösung zu Prb. 6: Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-006.eps



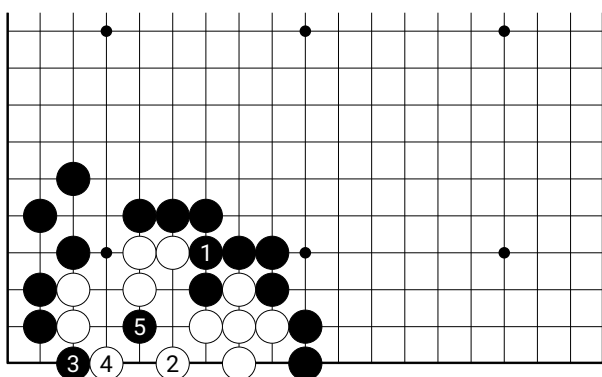
Lösung zu Prb. 7: Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-007.eps



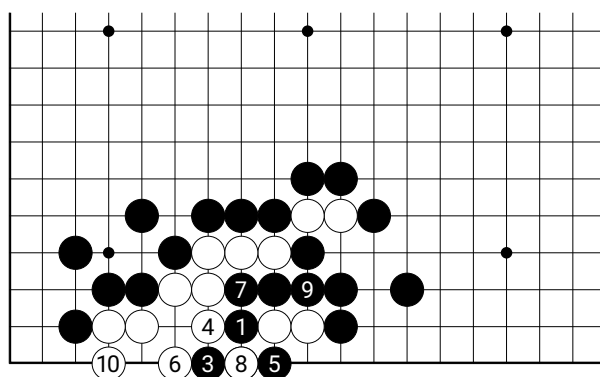
Lösung zu Prb. 8: Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-008.eps



Lösung zu Prb. 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-009.eps



Lösung zu Prb. 33: Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-033.eps



Lösung zu Lösung zu Prb. 34: Schwarz spielt, Ko.
 ../beitrag/images/04-loesungen1/sol-034.eps

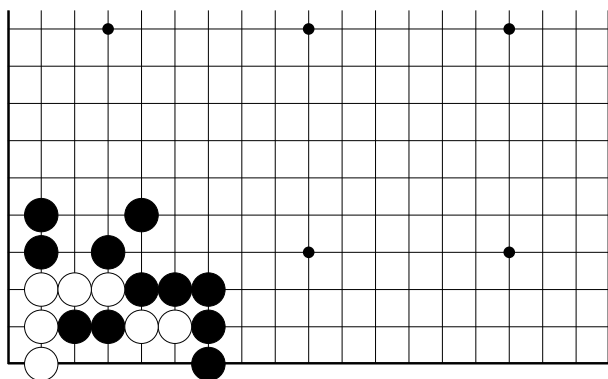
Wie man sieht, werden die Lösungsvorschläge nicht im Detail besprochen. Vor allem wird nicht aufgezeigt, warum Abweichungen von diesen ein Fehler ist oder warum es keine alternativen Antworten gibt.

Beispiel 2: Unter die Steine – 石の下 Ishi no shita –

Die Erläuterungen von Segoe

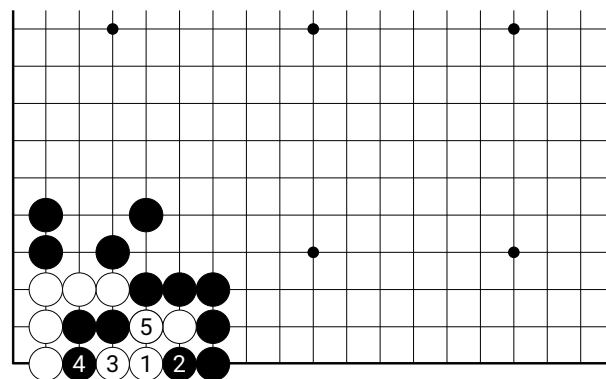
Wie Segoe in seiner Erläuterungen dazu schreibt, [...] gehört diese Technik zu den Blumen des Tsume-Go. Für diese wichtige Technik, die aus seiner Sicht von Amateuren immer wieder übersehen wird, hat er 70 Beispiele zusammengestellt, wobei für ihn diese Technik in zwei Grundformen zerfällt.

Einmal in die von ihm genannte *Gebogene Vier-Augen-Form* – 曲四目 (Kyokuyome) -, wie man diese in dem folgenden Beispiel kennenlernt:



Die Ausgangsstellung

../beitrag/images/05-beispiel2/katprb-12a.eps

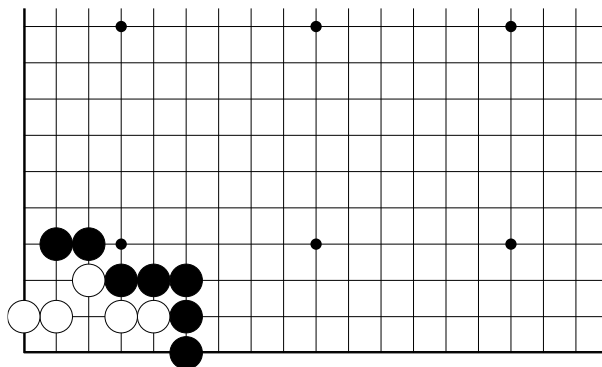


Weiß mit 5 Unter-die-Steine

../beitrag/images/05-beispiel2/kat-12a.eps

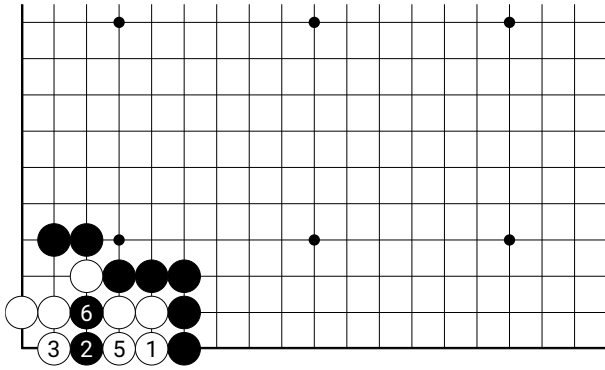
Mit dem Zug Weiß 3 erreicht Weiß die *Gebogene Vier-Augen-Form* und wenn dann Schwarz die weißen Steine schlägt, so spielt Weiß auf 5 und kommt so zum Leben.

Die andere Variante nennt Segoe »Gerade Vier-Augen-Form« – 正四目 (Seiyome) –, hier ein Beispiel dazu.



Die Ausgangsstellung

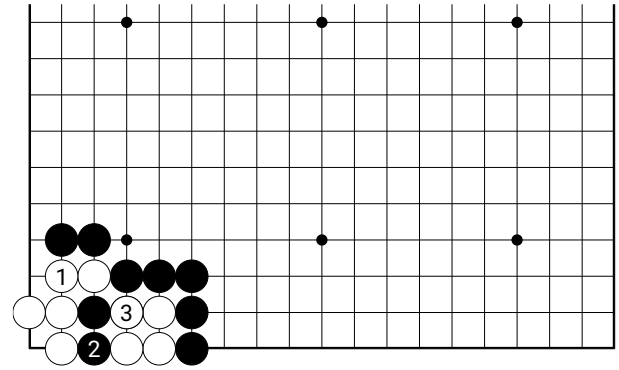
../beitrag/images/05-beispiel2/katprb-12b.eps



Die Zugfolge startet

...

../beitrag/images/05-beispiel2/kat-12b.eps



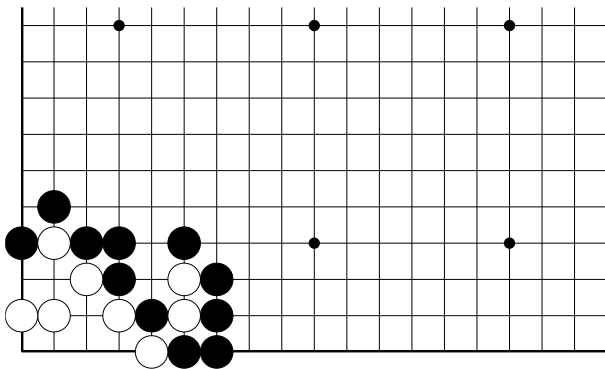
... S2 fängt vier Steine,

aber W3 ist dann »Unter-die-Steine«

../beitrag/images/05-beispiel2/kat-12c.eps

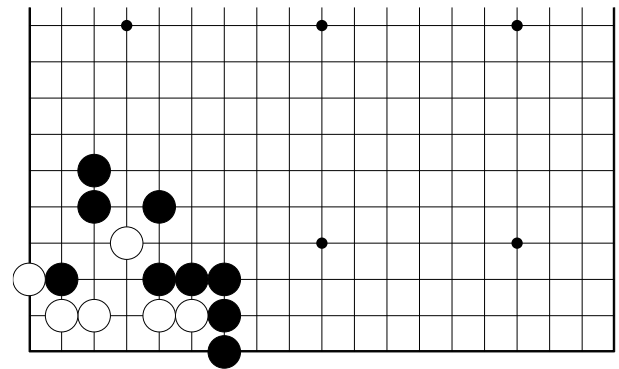
Von dieser Form behauptet er, dass diese bis auf ein zwei Ausnahmen stets zum Leben führt – zwei Beispiele dazu finden sich anschließend in den Problemen 566 und 567.

Die Beispiele



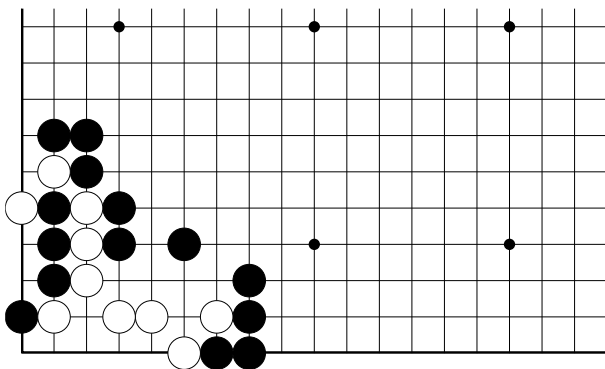
Prb. 511 (B): Weiß spielt und lebt.

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-511.eps



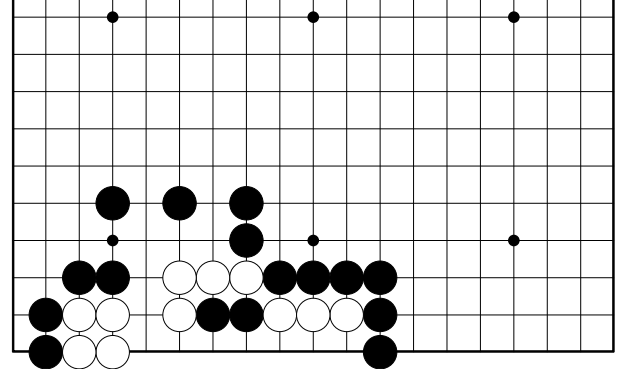
Prb. 512 (B): Weiß spielt und lebt

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-512.eps



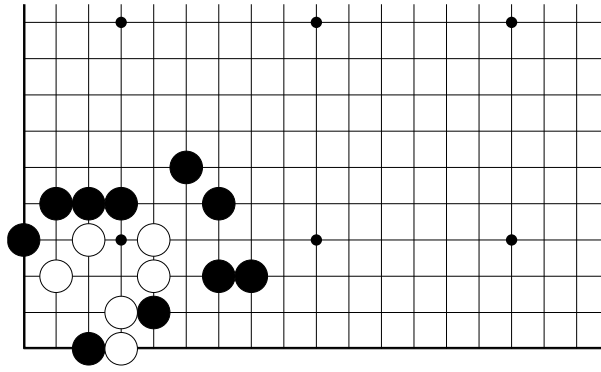
Prb. 513 (A): Weiß spielt und lebt.

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-513.eps



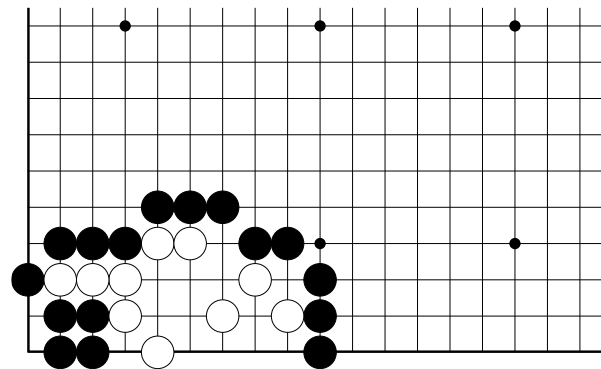
Prb. 514 (A): Weiß spielt und lebt.

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-514.eps



Prb. 566 (A): Schwarz spielt und Weiß stirbt.

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-566.eps

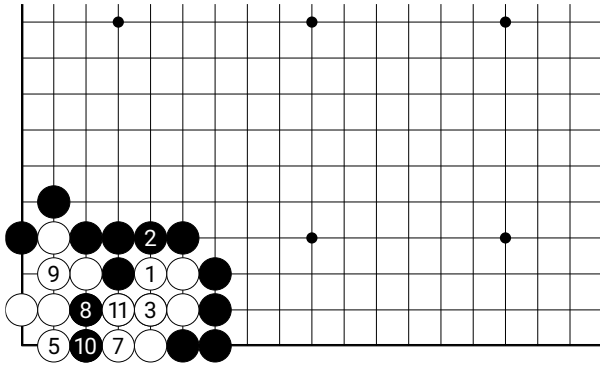


Prb. 567 (A): Schwarz spielt und erreicht ein Ko.

Hier ist noch ein Snapback (utte-gaeshi) zu beachten.

../beitrag/images/05-beispiel2/prb-567.eps

Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Unter die Steine«



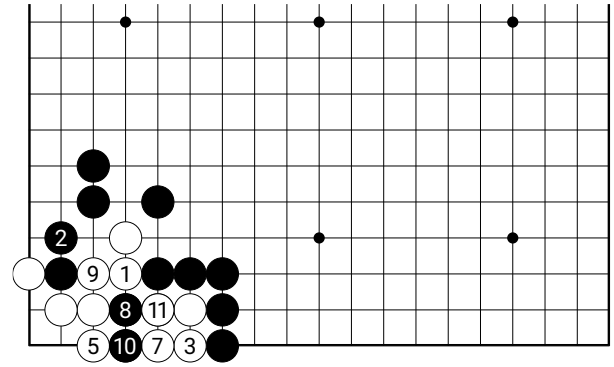
Lösung zu Prb. 511: Weiß spielt und lebt.

S4 auf 10, S6 auf 8,

S10 fängt sieben weiße Steine,

W11 fängt zwei schwarze Steine.

../beitrag/images/05-loesungen2/sol-511.eps

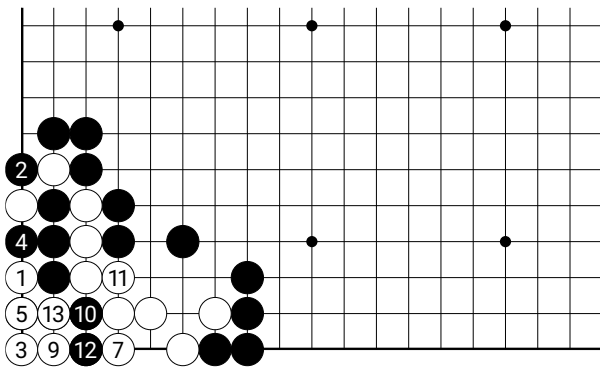


Lösung zu Prb. 512: Weiß spielt und lebt.

S6 auf 8, S10 fängt sieben weiße Steine,

W11 fängt zwei schwarze Steine.

../beitrag/images/05-loesungen2/sol-512.eps



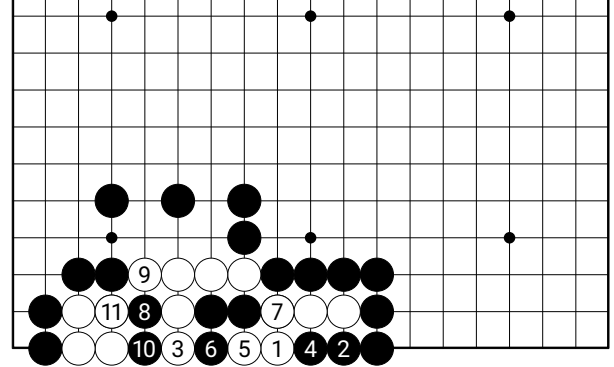
Lösung zu Prb. 513: Weiß spielt und lebt.

S6 auf 12, S8 auf 10

S12 fängt fünf weiße Steine,

W13 fängt zwei schwarze Steine.

../beitrag/images/05-loesungen2/sol-513.eps



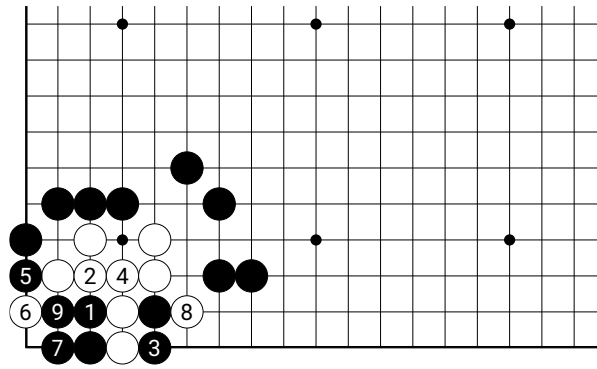
Lösung zu Prb. 514: Weiß spielt und lebt.

S6 fängt fünf weiße Steine,

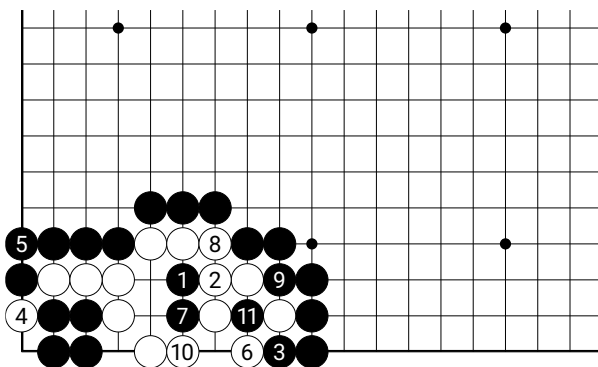
S10 fängt drei weiße Steine.

Aber nach W11 lebt Weiß.

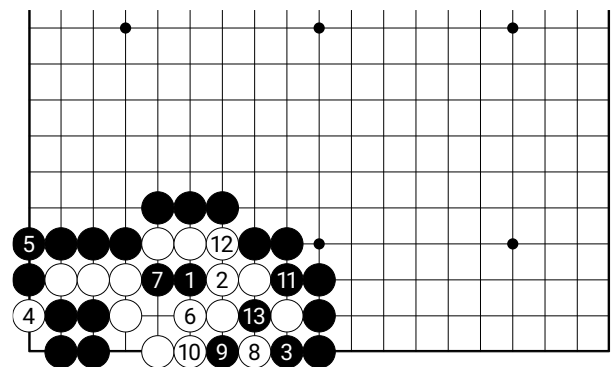
../beitrag/images/05-loesungen2/sol-514.eps



Lösung zu Prb. 566: Schwarz spielt und Weiß stirbt:
 Denn fängt Weiß die vier schwarzen Stein S6,
 so spielt Schwarz einfach auf S9
 und Weiß hat keine zwei Augen.
 ../beitrag/images/05-loesungen2/sol-566.eps



Lösung zu Prb. 567: Erste mögliche Lösung – Ko.
 ../beitrag/images/05-loesungen2/sol-567a.eps

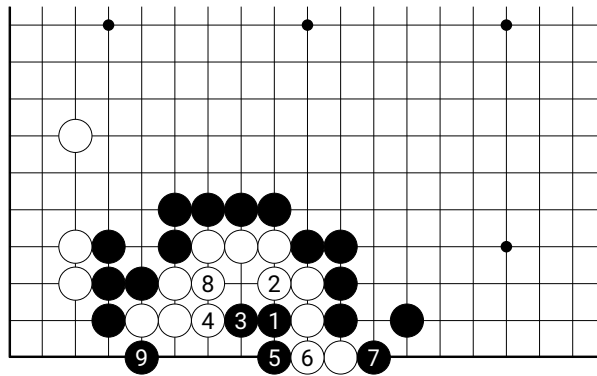


Lösung zu Prb. 567: Eine alternative Lösung - Ko.
 ../beitrag/images/05-loesungen2/sol-567b.eps

Beispiel 3: ふ筋の筋 – Abweichende Züge

Die Erläuterungen von Segoe

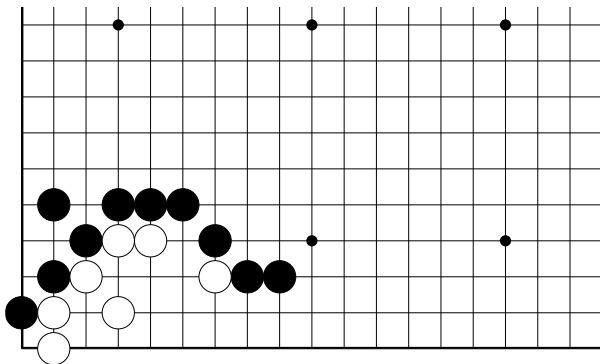
Zunächst wieder eine Erläuterung von Segoe: Der Begriff »Zug« bezieht sich auf ein bestimmtes Muster, um Augen zu verhindern. Normalerweise werden jedoch abweichende Züge als fehlerhaft betrachtet, es sei denn, sie erweisen sich in bestimmten Situationen als erfolgreich. Diese unkonventionellen, aber effektiven Züge werden als »abweichende Züge« bezeichnet. In Bezug auf Go-Probleme gelten sie oft als meine bevorzugten Strategien. In praktischen Spielsituationen kann es vorkommen, dass sogar Experten solche abweichenden Züge übersehen und dadurch unerwartete Erfolge erzielt werden können.



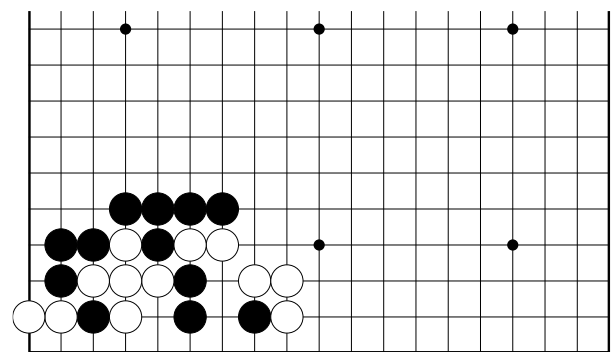
Beispiel zu »Abweichende Züge«
 ../beitrag/images/06-beispiel3/kat-28.eps

Hier sein Beispiel, das man parallel zu den obigen Erläuterungen findet. Schwarz 1 ist in diesem Beispiel ein abweichender Zug, da dieser normalerweise auf Schwarz 3 gesetzt wird, um ein Auge zu verhindern. Aber hier ist er der richtige Zug!

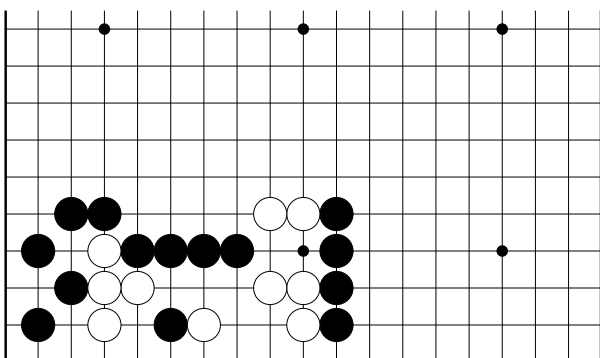
Die Beispiele



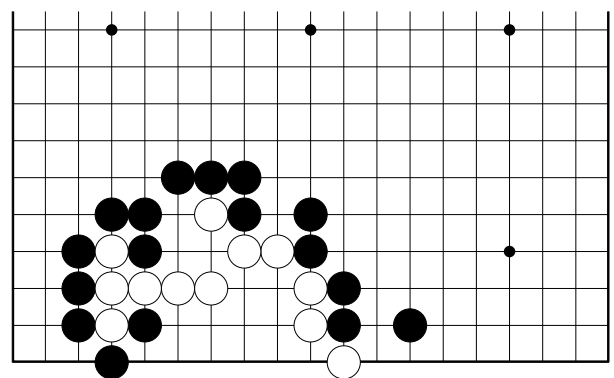
Prb. 896 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 Wichtig ist Zug 1.
 ../beitrag/images/06-beispiel3/prb-896.eps



Prb. 897 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 Wichtig ist Zug 3.
 ../beitrag/images/06-beispiel3/prb-897.eps

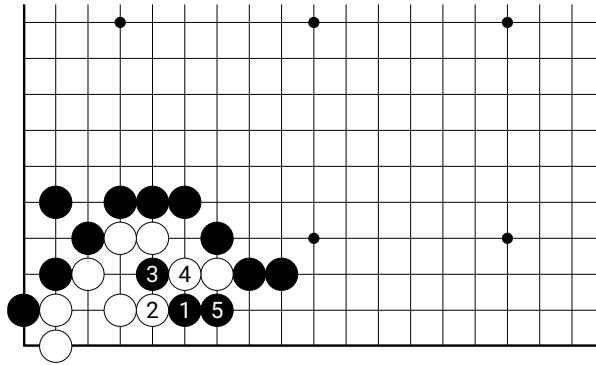


Prb. 898 (A): Weiß spielt und lebt.
 Wichtig sind die Züge 1 und 3.
 ../beitrag/images/06-beispiel3/prb-898.eps



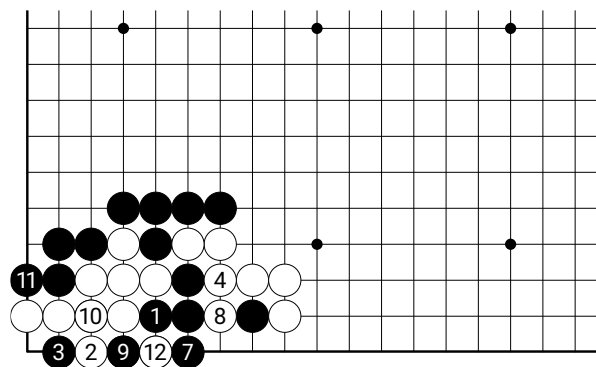
Prb. 899 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
 Wichtig ist Zug 1.
 ../beitrag/images/06-beispiel3/prb-899.eps

Die Lösungsvorschläge für die Beispiele aus »Abweichende Züge«



Lösung zu Prb. 896: Schwarz spielt, Weiß stirbt.

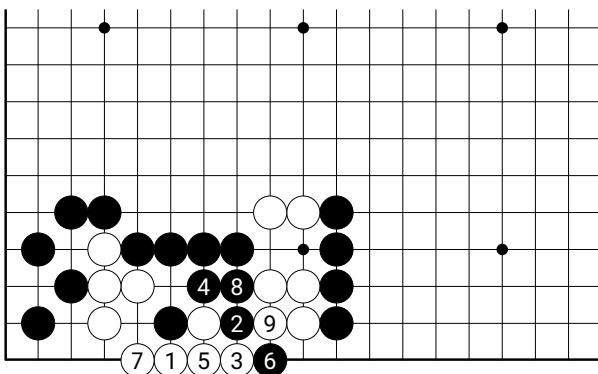
../beitrag/images/06-loesungen3/sol-896.eps



Lösung zu Prb. 897: Schwarz spielt und es gibt ein Ko.

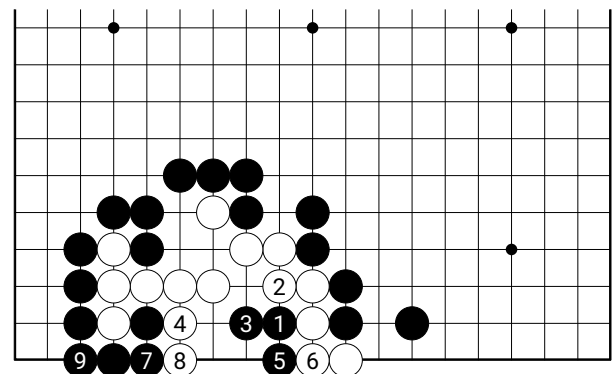
S5 auf 9, W6 auf 12, S9 schlägt
und nach W12 gibt es das Ko.

../beitrag/images/06-loesungen3/sol-897.eps



Lösung zu Prb. 898: Weiß spielt und verbindet.

../beitrag/images/06-loesungen3/sol-898.eps



Lösung zu Prb. 899: Schwarz spielt, Weiß stirbt.

../beitrag/images/06-loesungen3/sol-899.eps

Epilog

Mit diesem Beitrag ist die Reihe »Fünf Bücher von Segoe Kensaku« beendet. Ich hoffe, dass ich einen kleinen Eindruck dieser großartigen Bücher vermitteln konnte. Danke auch an Tobias, dass er Geduld mit mir hatte. Alle Artikel stehen im Format »SmartGo-Gobook« und im EPUB-Format auf ugroh.github.io zur Verfügung. Diese Formate beinhalten alle Links und man kann interaktiv die Probleme bearbeiten. Viel Spaß damit!