

Segoe Kensaku »Tsume-Go Lexikon«

Zehn Probleme aus jeder Kategorie

23. Juli 2024

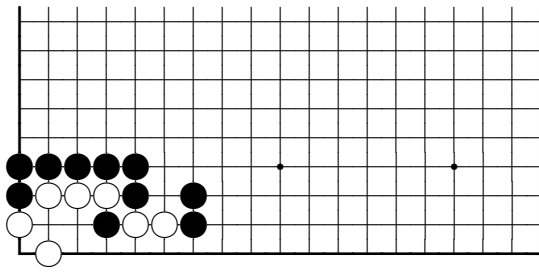
Inhaltsverzeichnis

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 spiele 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

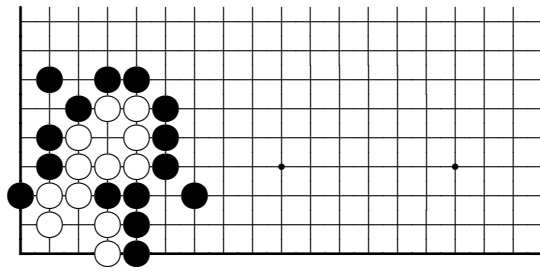
Wir stellen hier für jedes der Klassifikationen von Segoe Beispiele vor, wobei wir stets die ersten zehn des jeweiligen Abschnittes seines Buches genommen haben. Dies gibt es auch als SmartGo-Buch sowohl im GoBook-Format als auch im EPUB-Format. Zu finden ist dieses auf ugroh.github.io.

Kategorie 1: Augen zerstören

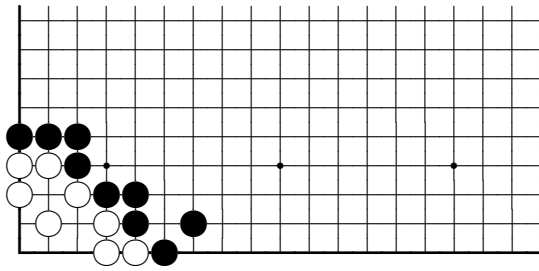
Die Probleme



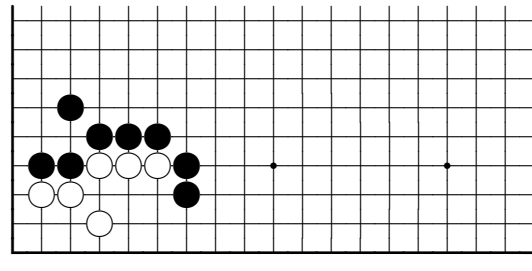
Problem 1 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



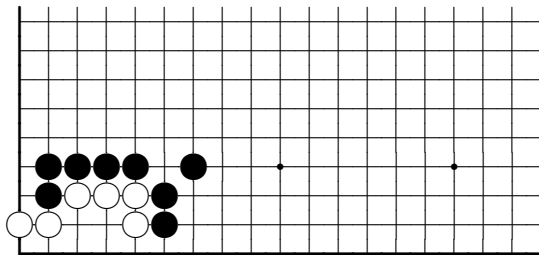
Problem 2 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



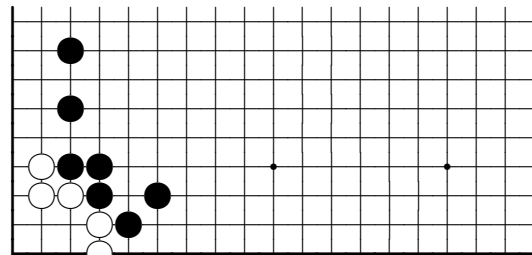
Problem 3 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1)



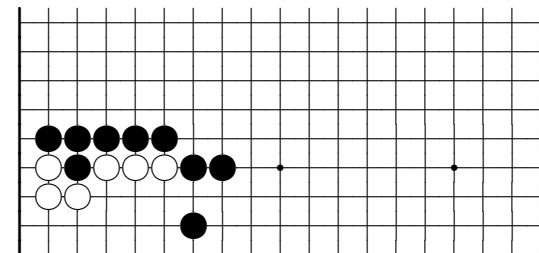
Problem 4 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



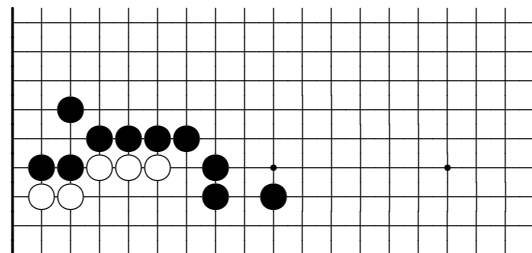
Problem 5 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



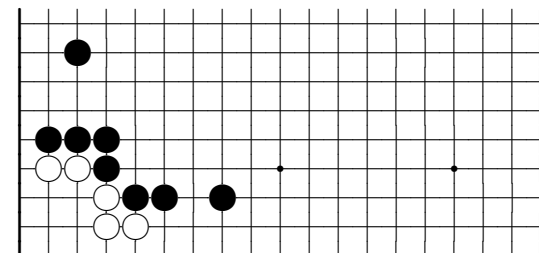
Problem 6 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



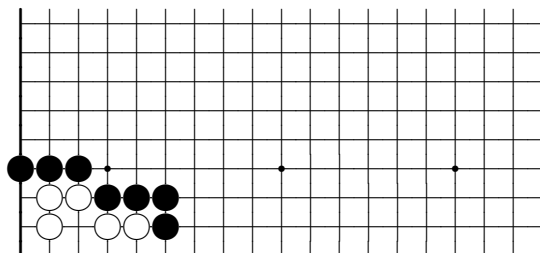
Problem 7 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



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

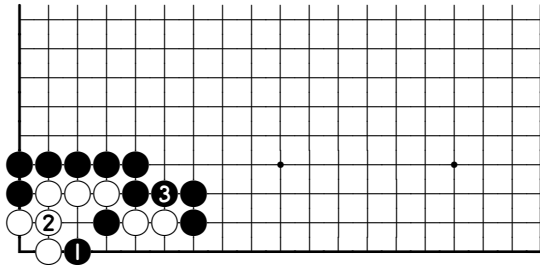


Problem 9 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

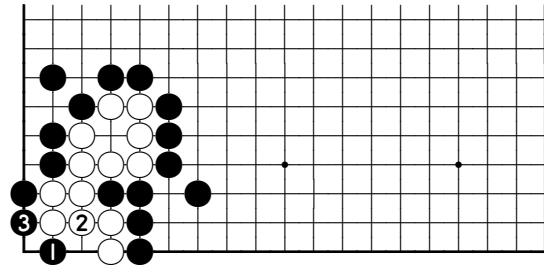


Problem 10 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1): »Nutze den 2-1 Punkt«

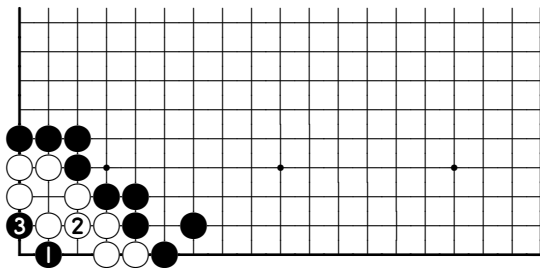
Die Lösungen



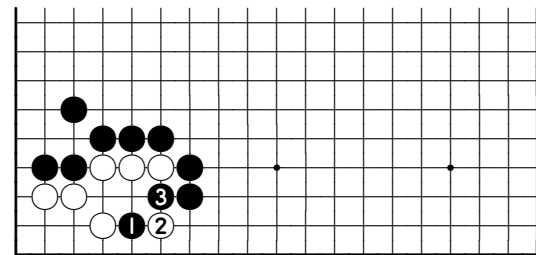
Lösung zu Problem 1



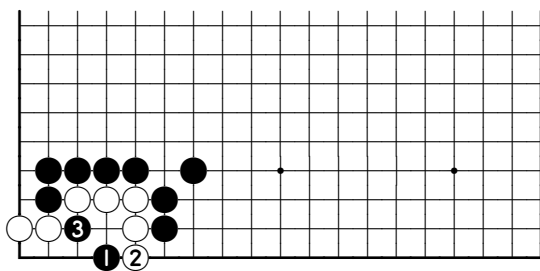
Lösung zu Problem 2



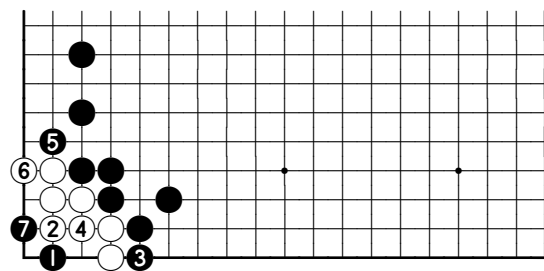
Lösung zu Problem 3



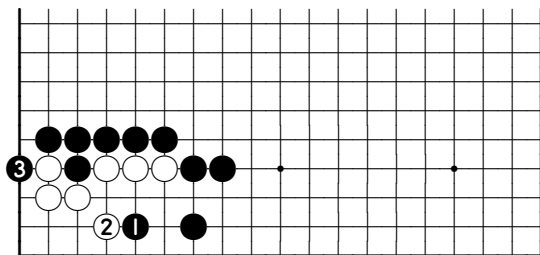
Lösung zu Problem 4



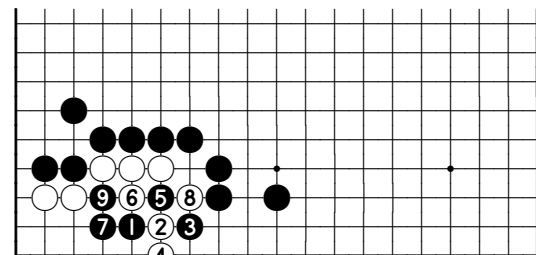
Lösung zu Problem 5



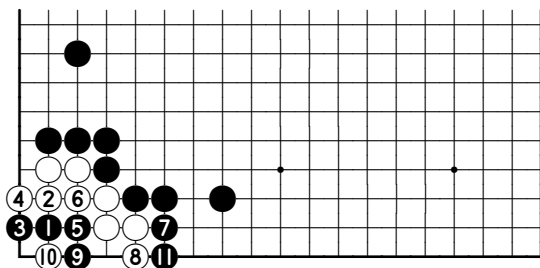
Lösung zu Problem 6



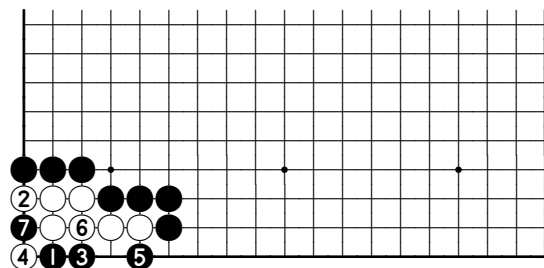
Lösung zu Problem 7



Lösung zu Problem 8

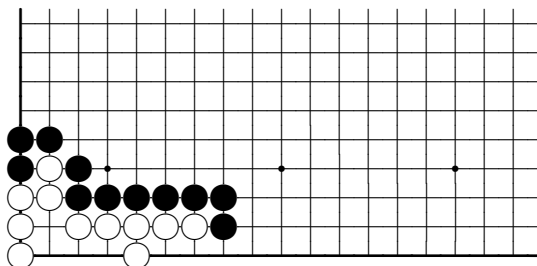
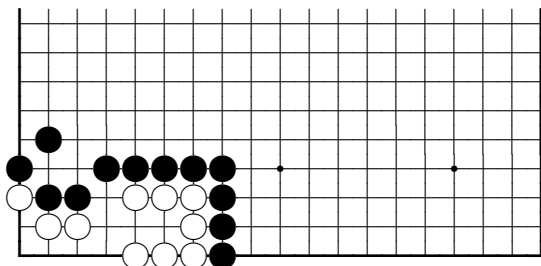
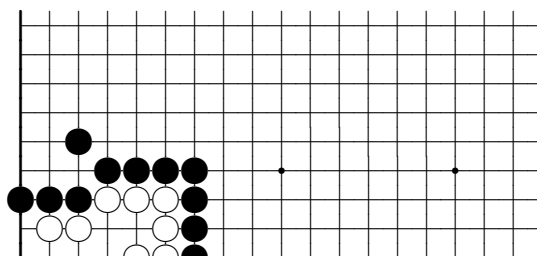
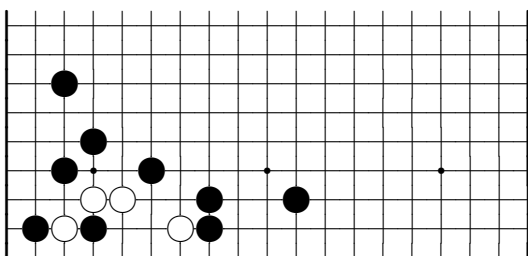
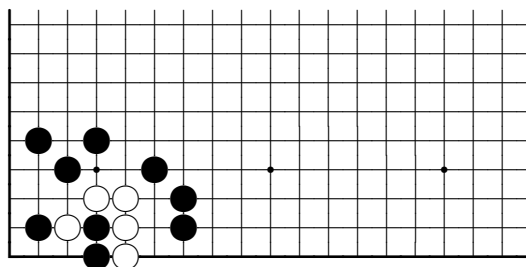
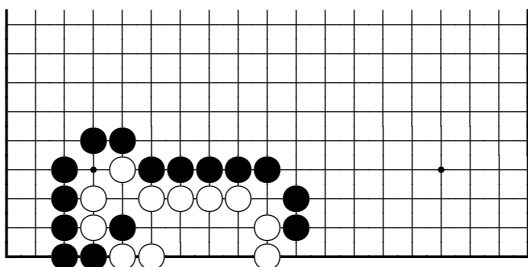
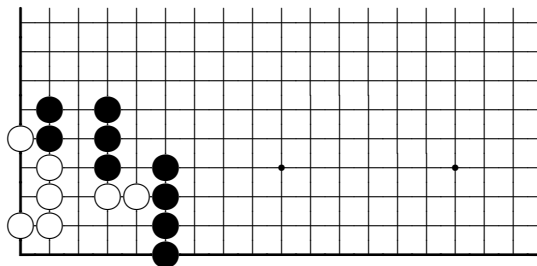
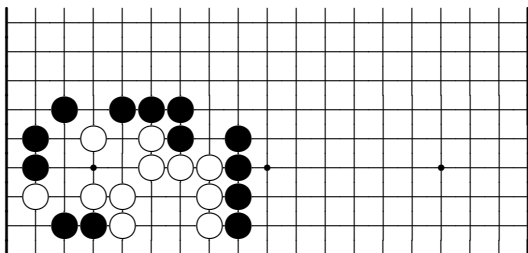
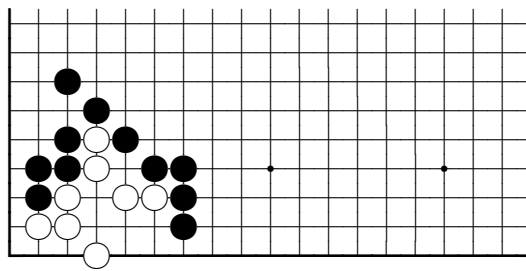


Lösung zu Problem 9

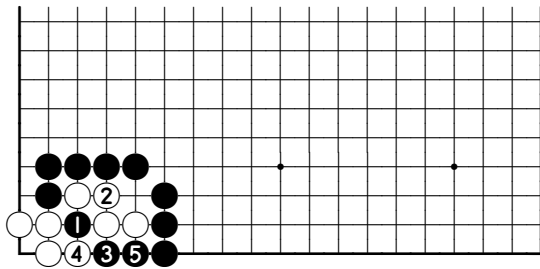


Lösung zu Problem 10

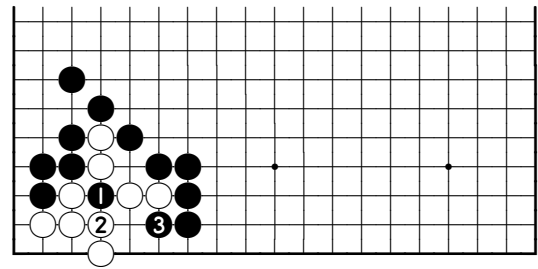
Die Probleme



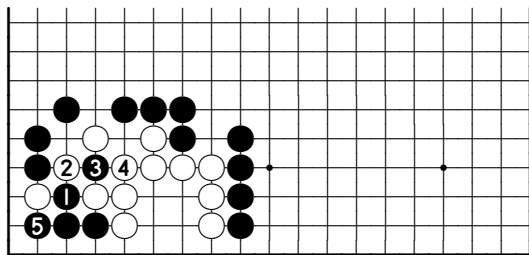
Die Lösungen



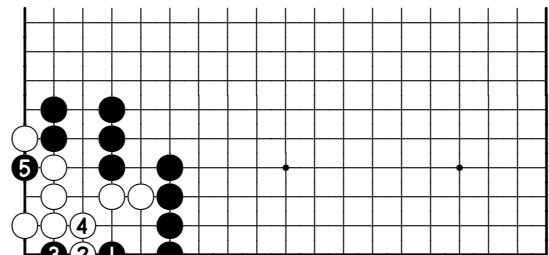
Lösung zu Problem 71



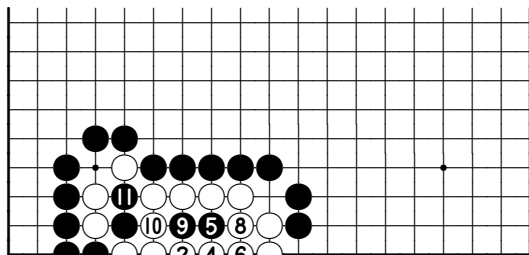
Lösung zu Problem 72



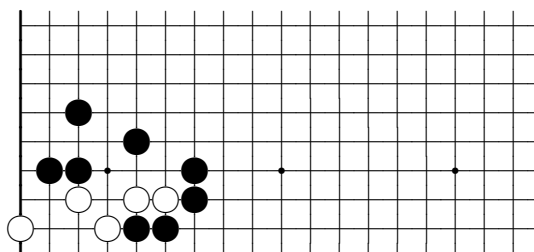
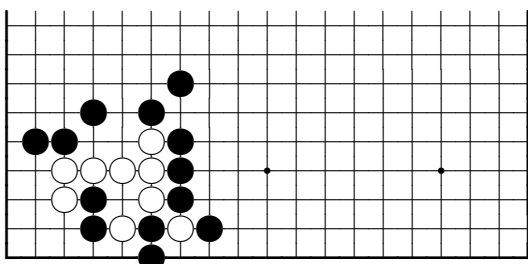
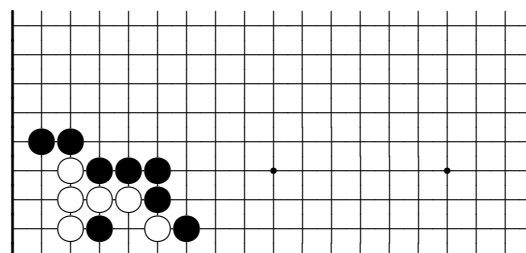
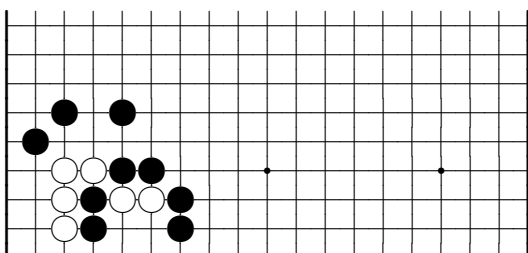
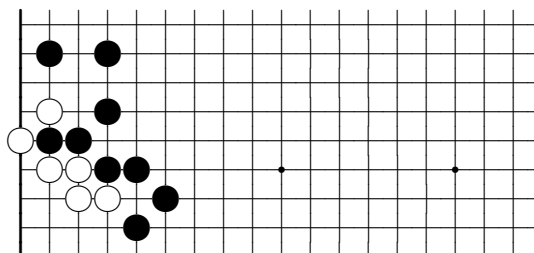
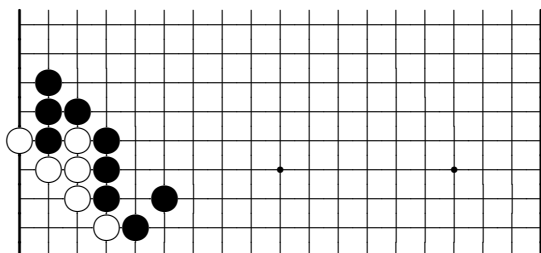
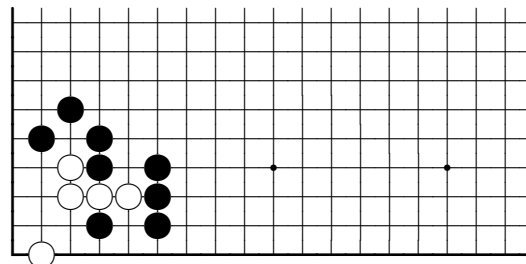
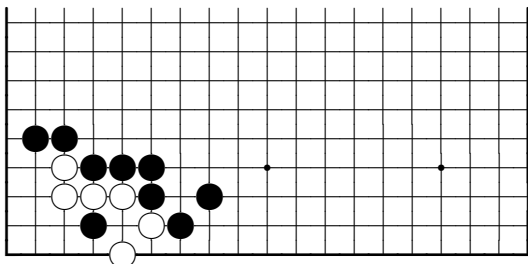
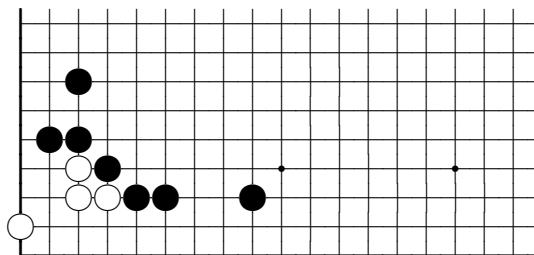
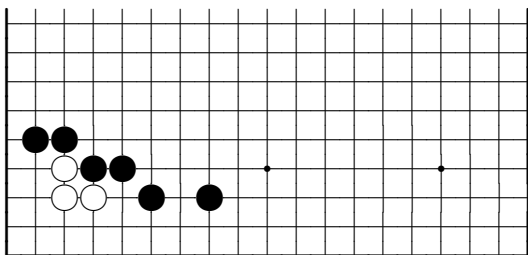
Lösung zu Problem 73



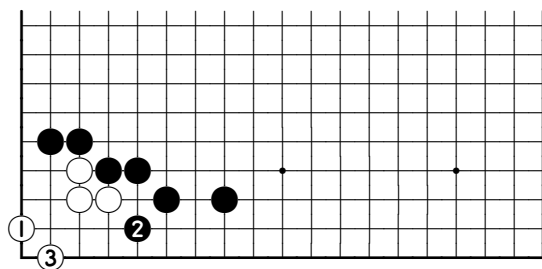
Lösung zu Problem 74



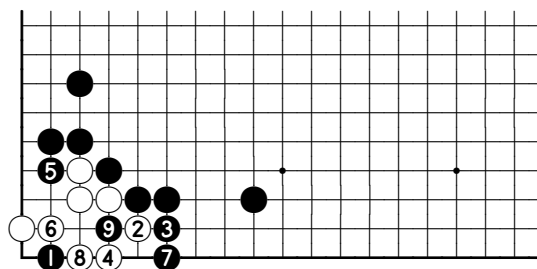
Die Probleme



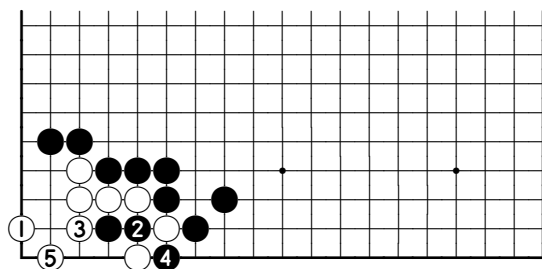
Die Lösungen



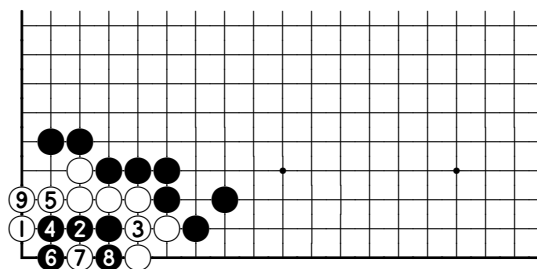
Lösung zu Problem 121



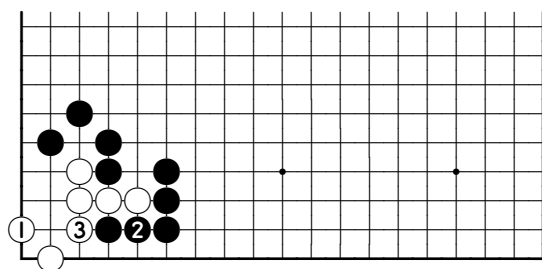
Lösung zu Problem 122



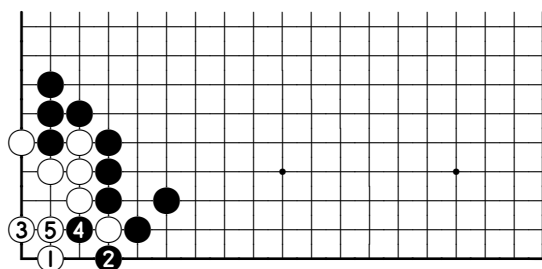
Lösung zu Problem 123



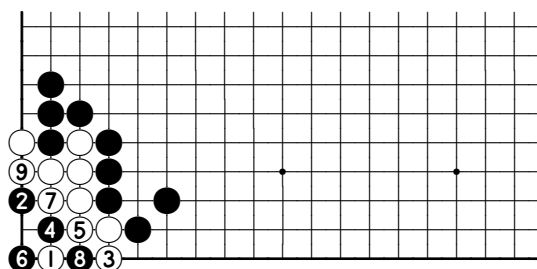
Alternative Lösung zu Problem 123



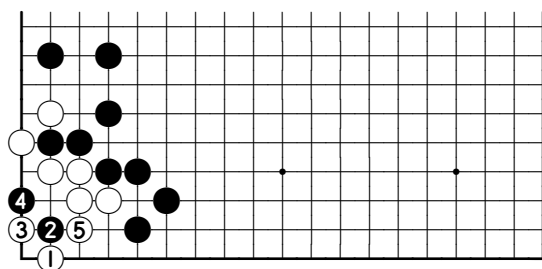
Lösung zu Problem 124



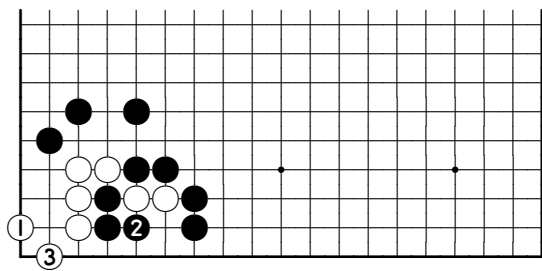
Lösung zu Problem 125



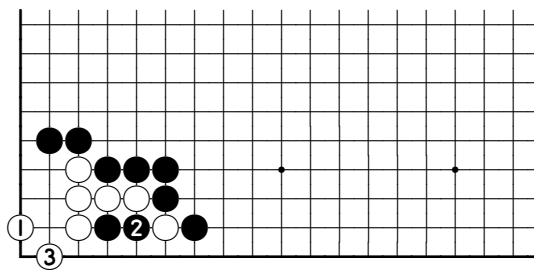
Alternative Lösung zu Problem 125



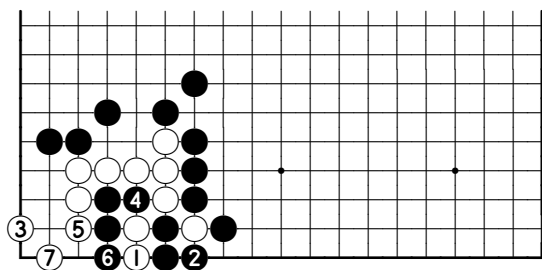
Lösung zu Problem 126



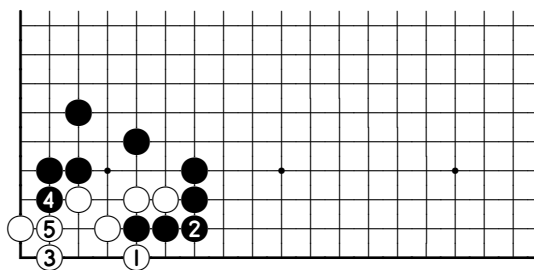
Lösung zu Problem 127



Lösung zu Problem 128

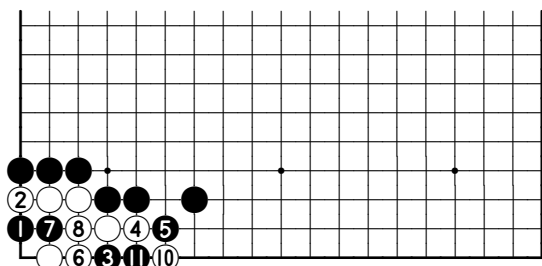


Lösung zu Problem 129

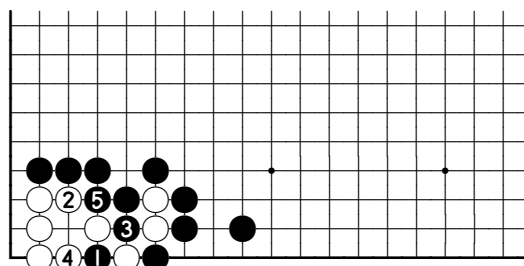


Lösung zu Problem 130

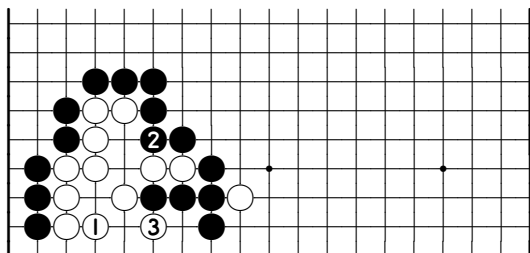
Die Lösungen



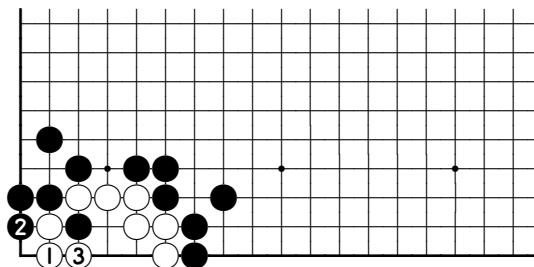
Lösung zu Problem 191: ⑨ auf ⑪



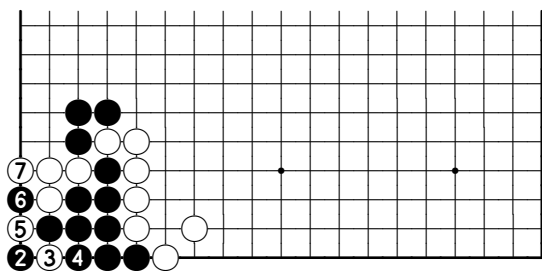
Lösung zu Problem 192



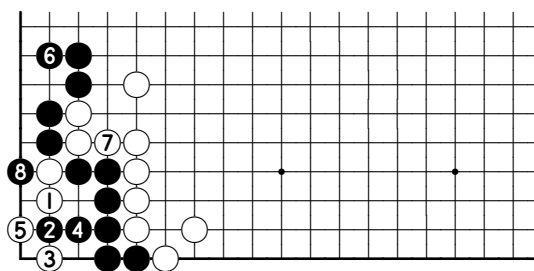
Lösung zu Problem 193



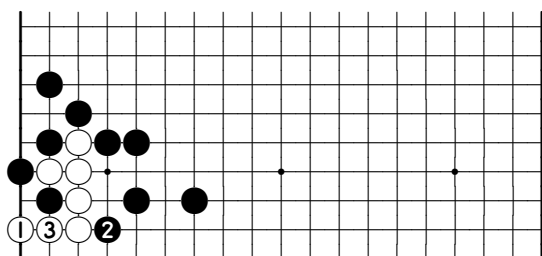
Lösung zu Problem 194



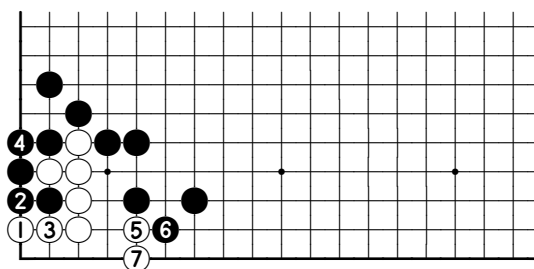
Lösung zu Problem 195: ① auf ③



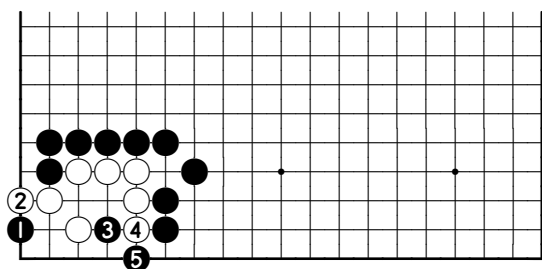
Lösung zu Problem 196



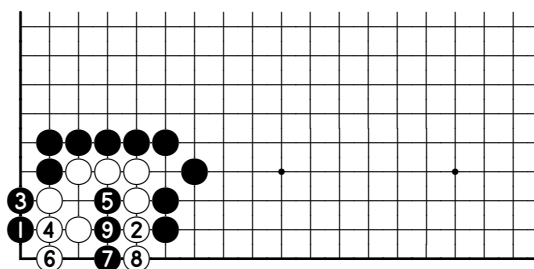
Lösung zu Problem 197



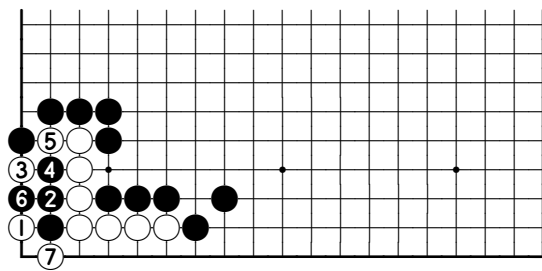
Alternative Lösung zu Problem 197



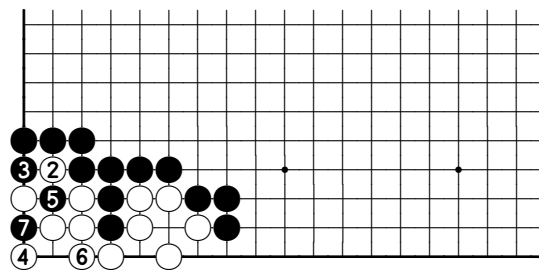
Lösung zu Problem 198



Alternative Lösung zu Problem 198

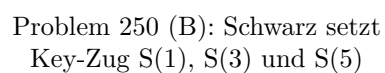
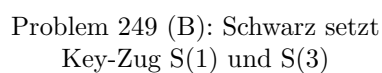
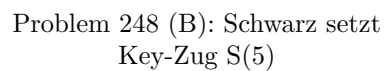
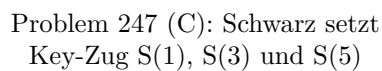
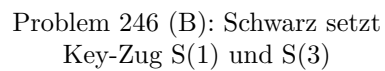
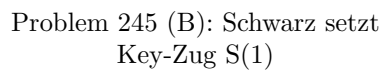
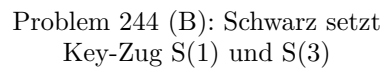
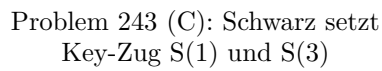
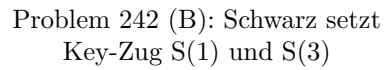
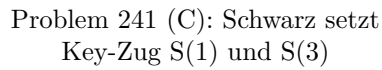


Lösung zu Problem 199

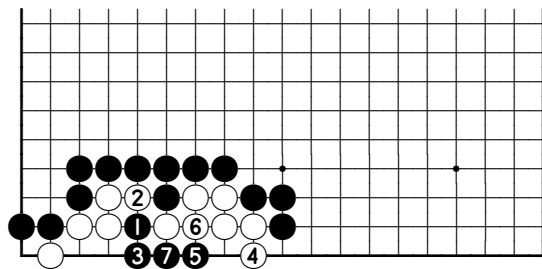


Lösung zu Problem 200: ❶ auf ❷

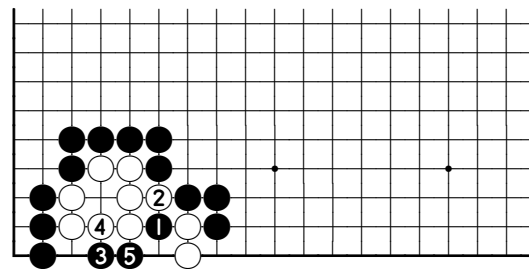
Die Probleme



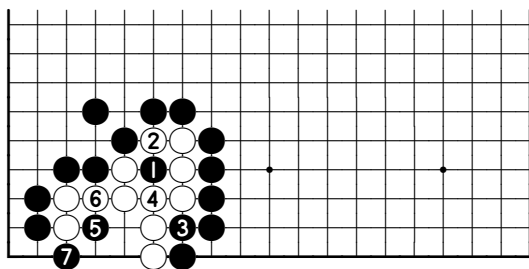
Die Lösungen



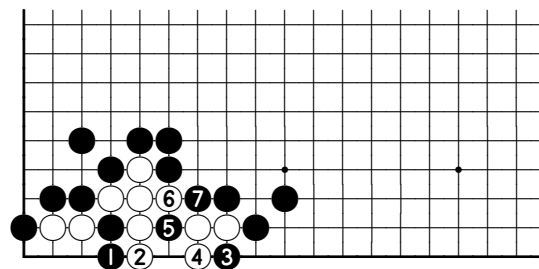
Lösung zu Problem 241



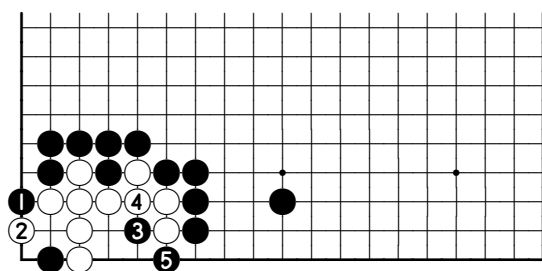
Lösung zu Problem 242



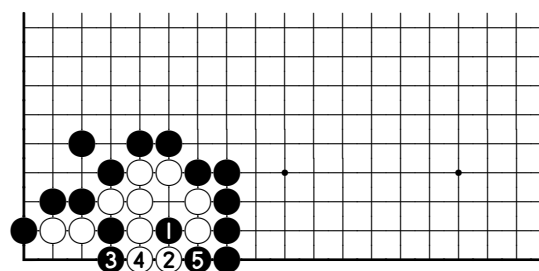
Lösung zu Problem 243



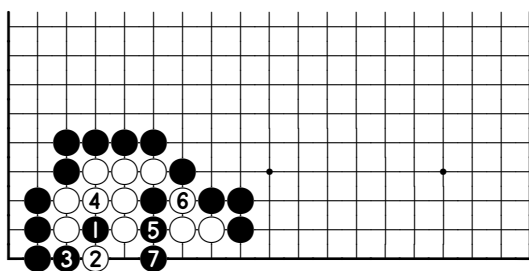
Lösung zu Problem 244



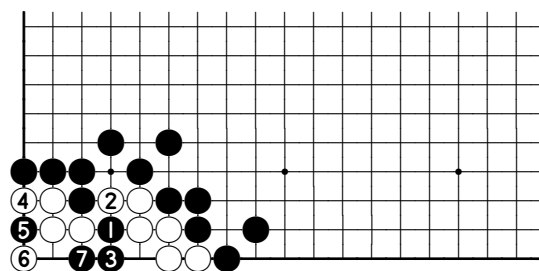
Lösung zu Problem 245



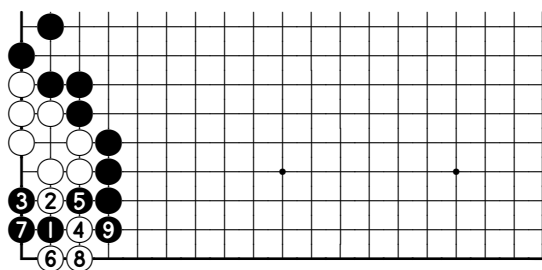
Lösung zu Problem 246



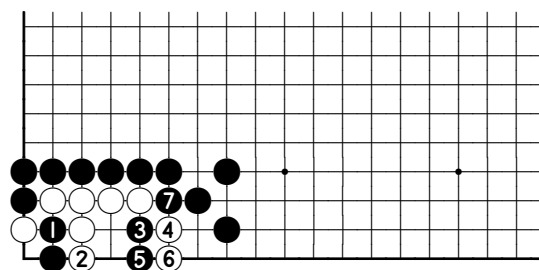
Lösung zu Problem 247



Lösung zu Problem 248

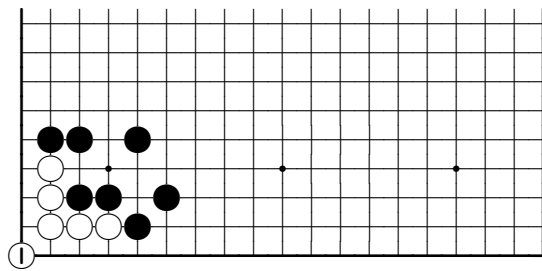


Lösung zu Problem 249

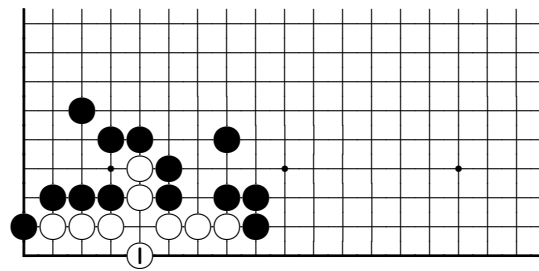


Lösung zu Problem 250

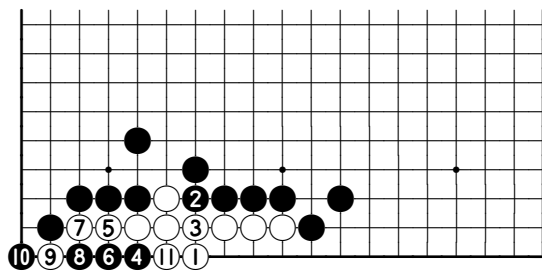
Die Lösungen



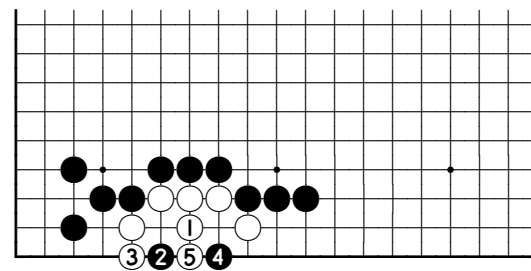
Lösung zu Problem 291



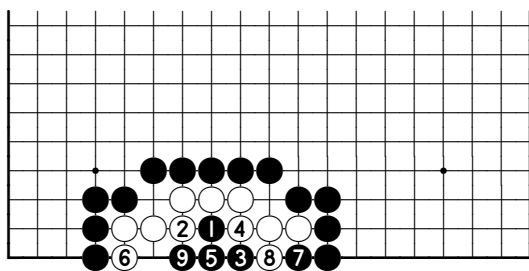
Lösung zu Problem 292



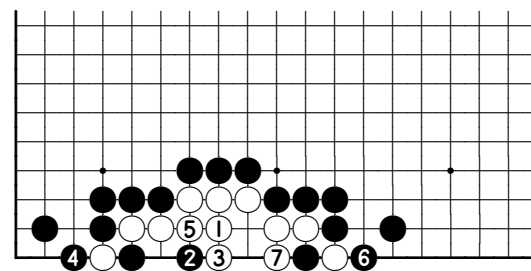
Lösung zu Problem 293



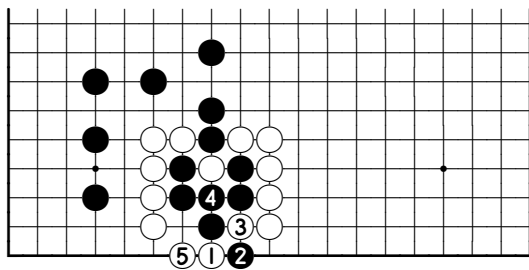
Lösung zu Problem 294



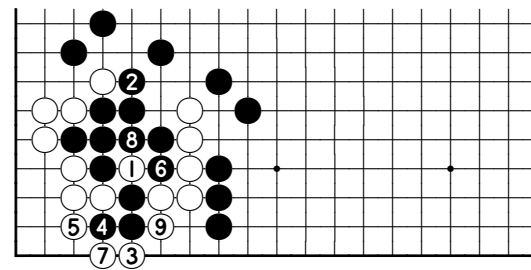
Lösung zu Problem 295



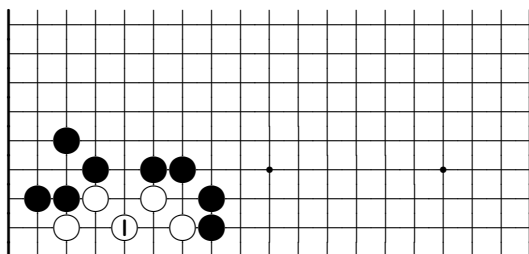
Lösung zu Problem 296



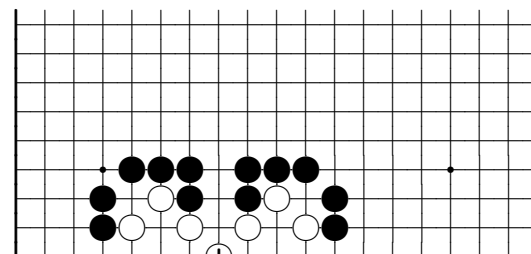
Lösung zu Problem 297



Lösung zu Problem 298



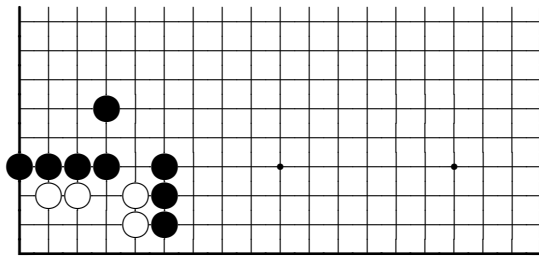
Lösung zu Problem 299



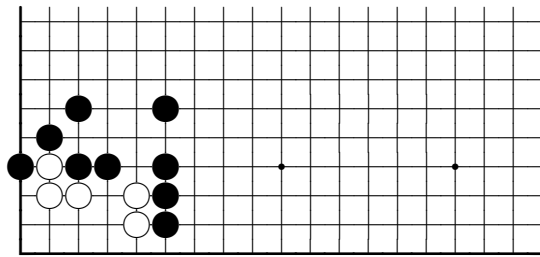
Lösung zu Problem 300

Kategorie 7: Von beiden Seiten angreifen

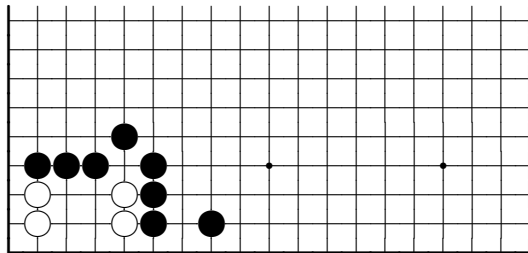
Die Probleme



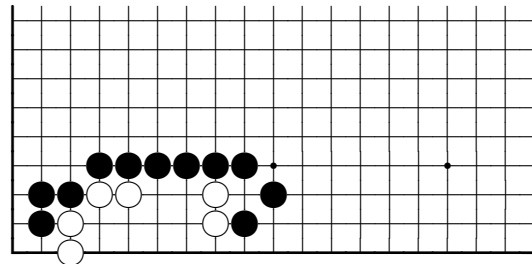
Problem 341 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



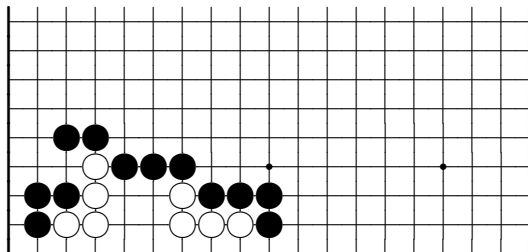
Problem 342 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



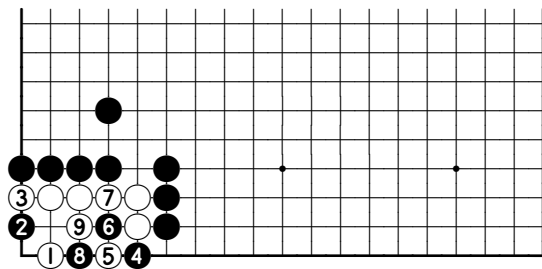
Problem 343 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



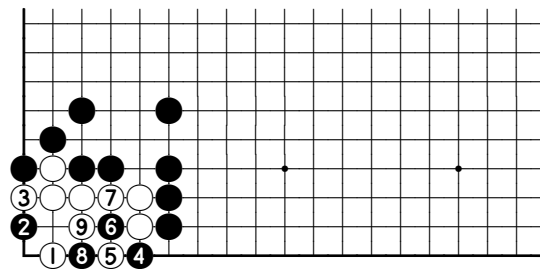
Problem 344 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



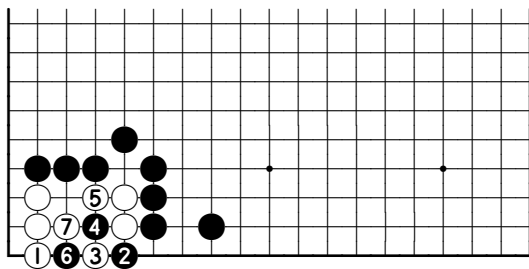
Die Lösungen



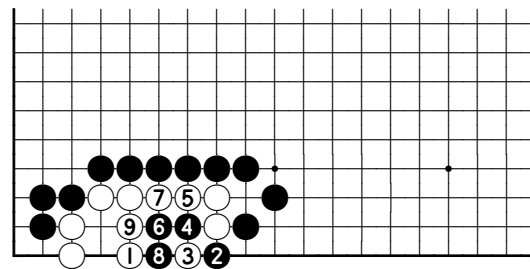
Lösung zu Problem 341



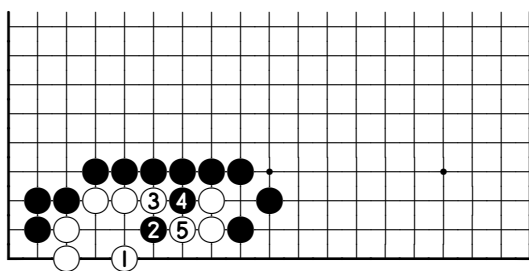
Lösung zu Problem 342



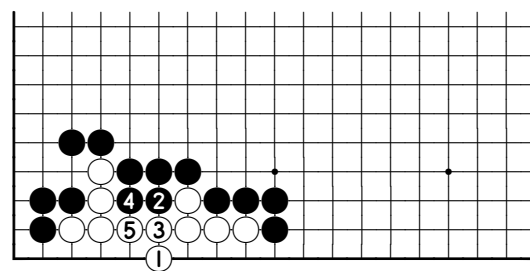
Lösung zu Problem 343



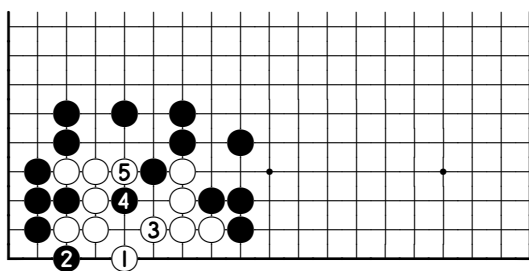
Lösung zu Problem 344



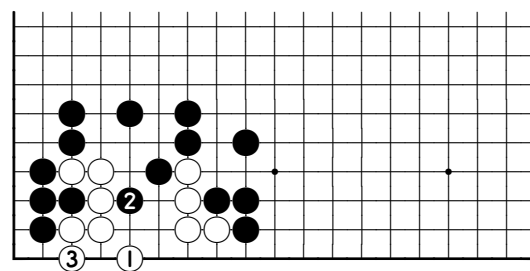
Alternative Lösung zu Prb. 344



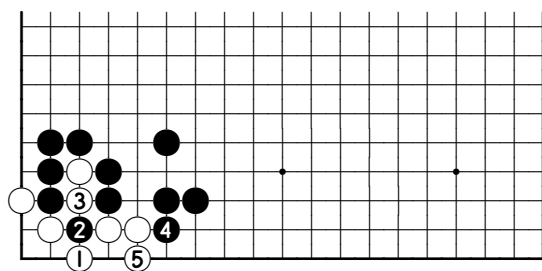
Lösung zu Problem 345



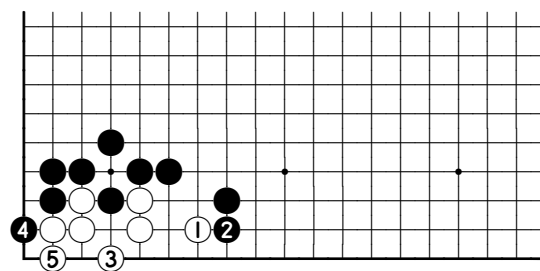
Lösung zu Problem 346



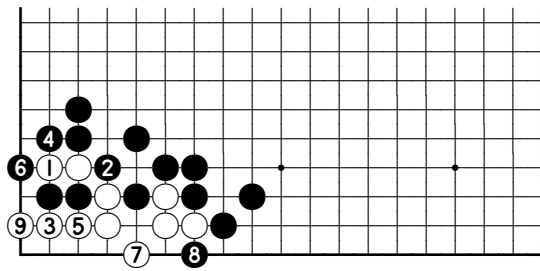
Alternative Lösung zu Prb. 346



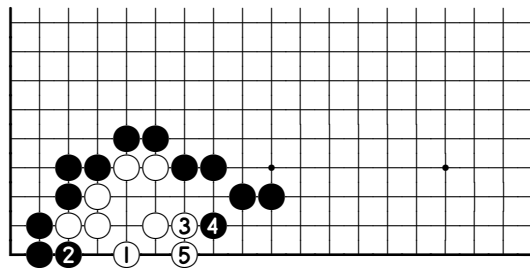
Lösung zu Problem 347



Lösung zu Problem 348



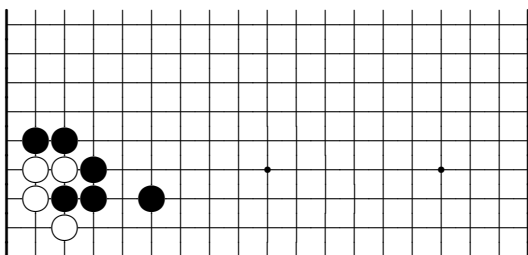
Lösung zu Problem 349



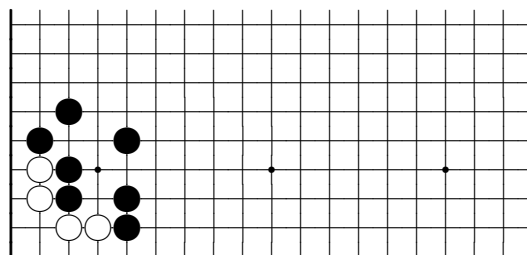
Lösung zu Problem 350

Kategorie 8: Lebende Augen

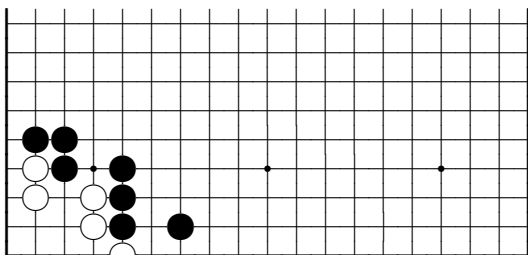
Die Probleme



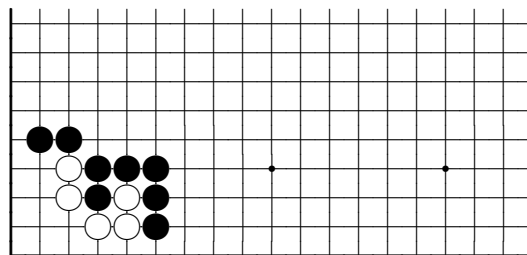
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



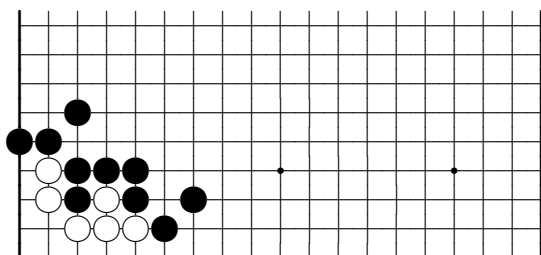
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



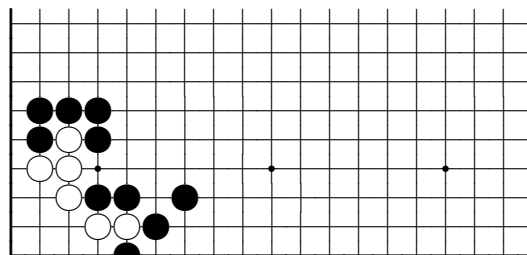
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



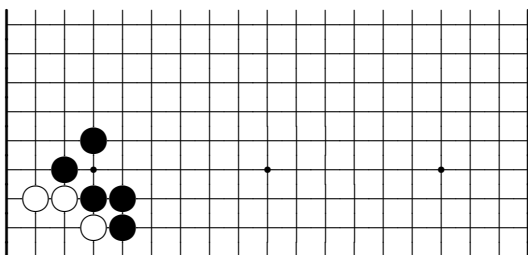
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



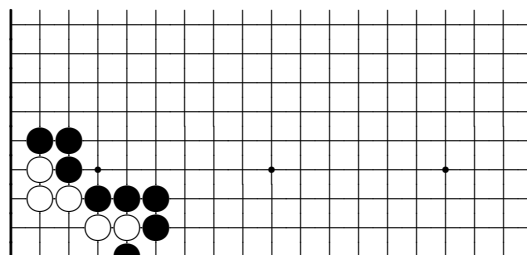
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



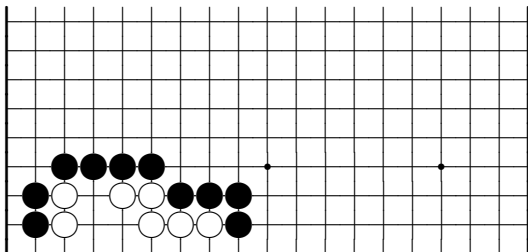
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



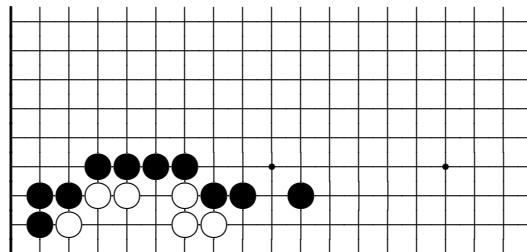
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



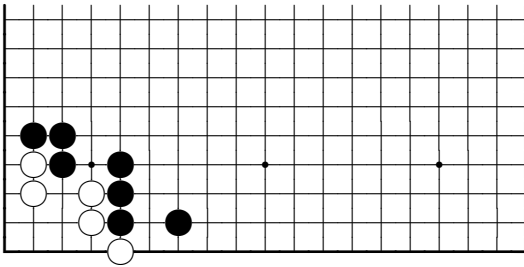
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



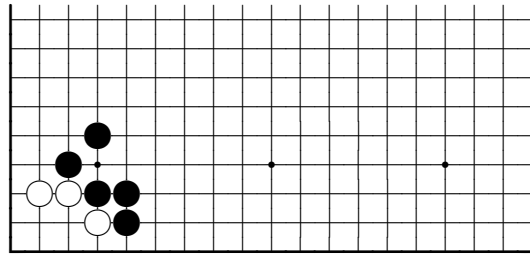
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



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

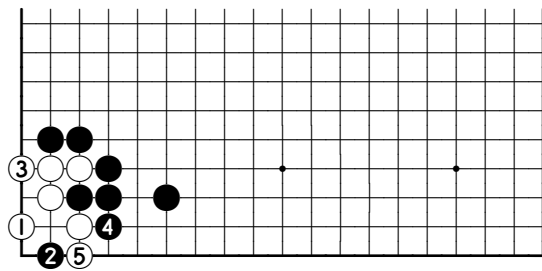


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

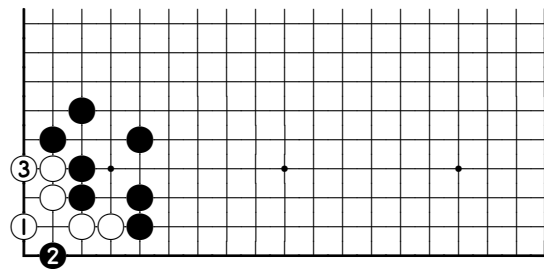


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

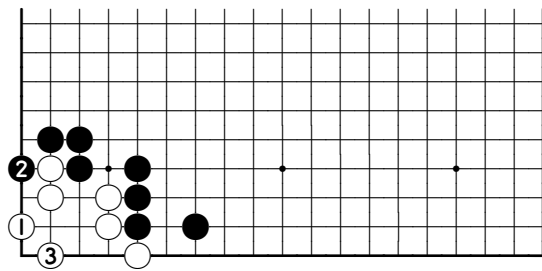
Die Lösungen



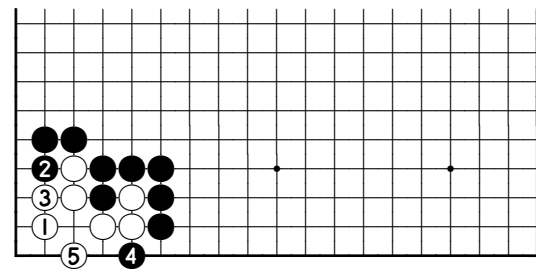
Lösung zu Problem 371



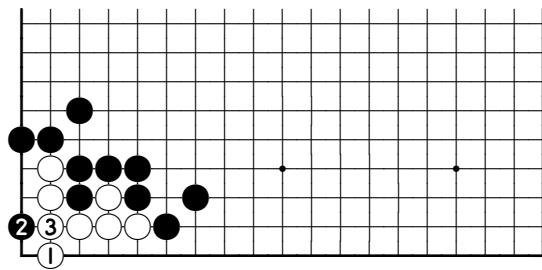
Lösung zu Problem 372



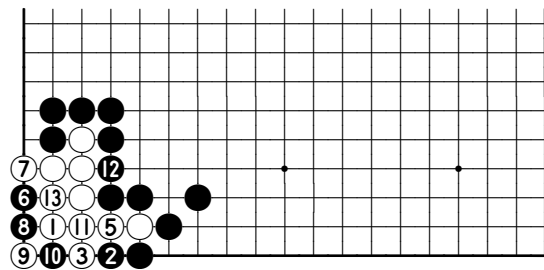
Lösung zu Problem 373



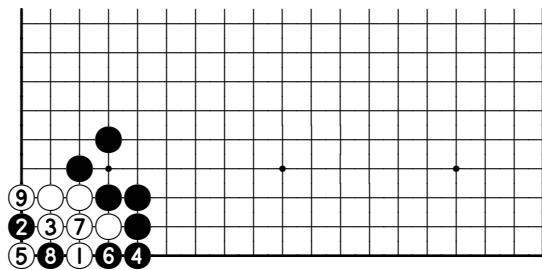
Lösung zu Problem 374



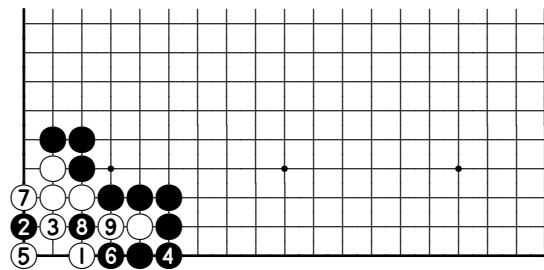
Lösung zu Problem 375



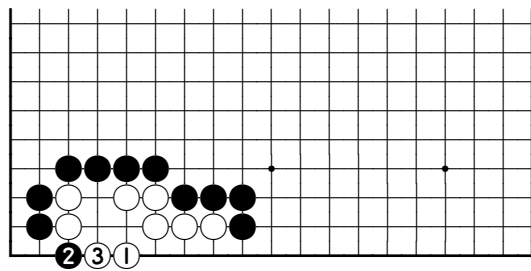
Lösung zu Problem 376



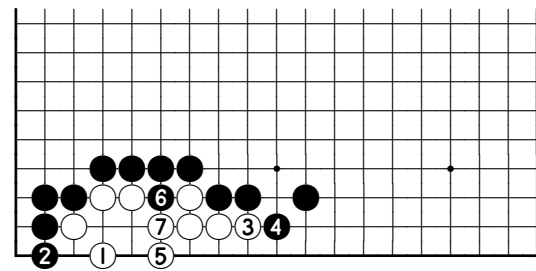
Lösung zu Problem 377



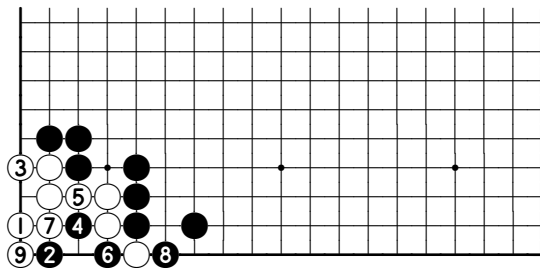
Lösung zu Problem 378



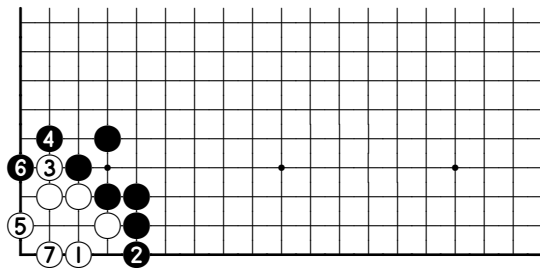
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380



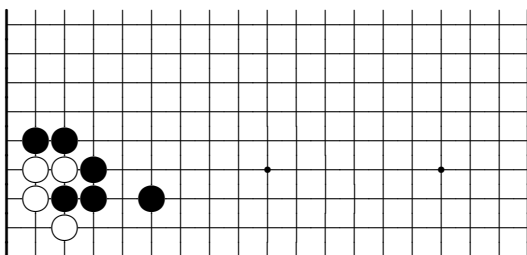
Lösung zu Problem 3731



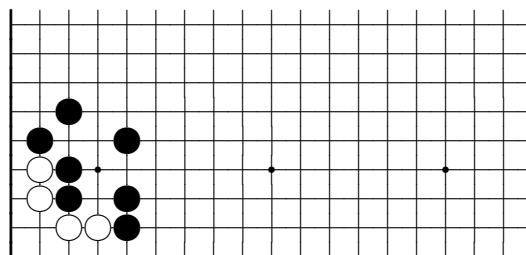
Lösung zu Problem 3771

Kategorie 9: Lebendes Gebiet

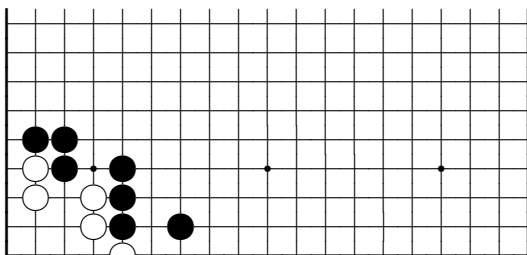
Die Probleme



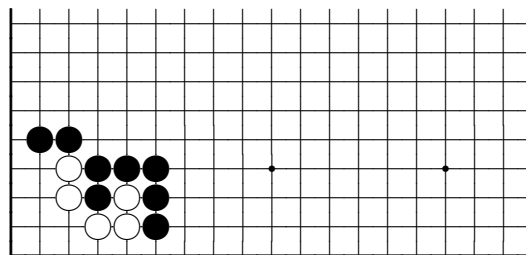
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



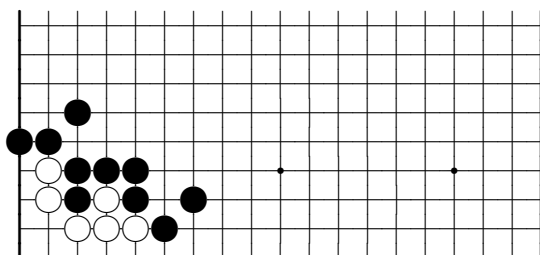
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



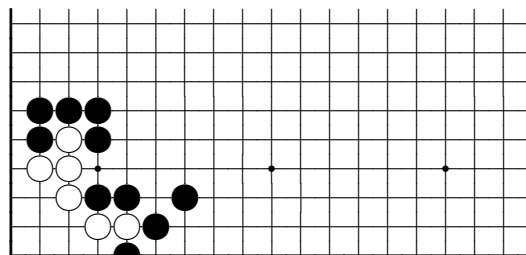
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



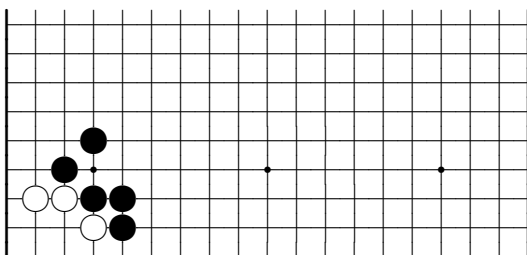
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



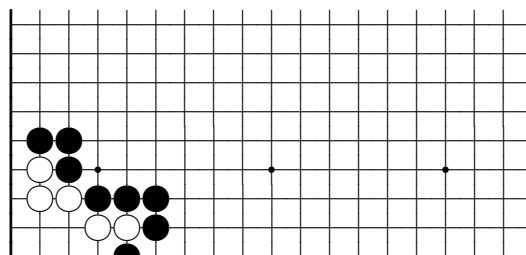
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



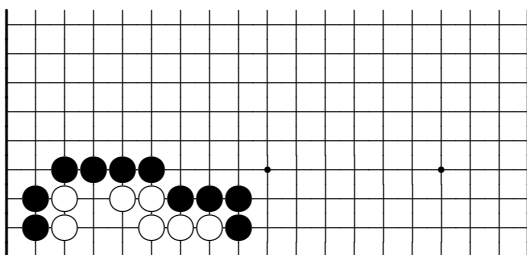
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



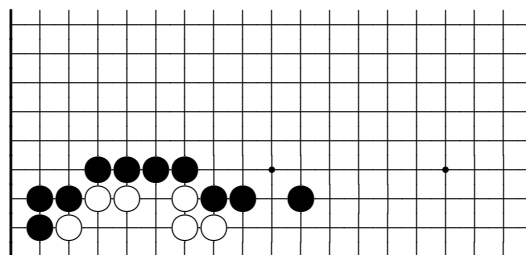
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



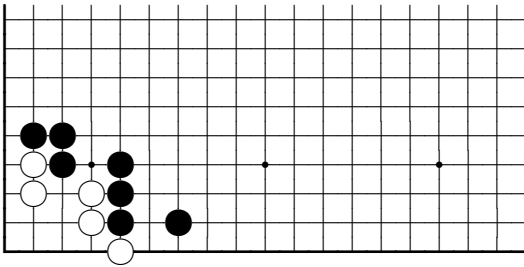
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



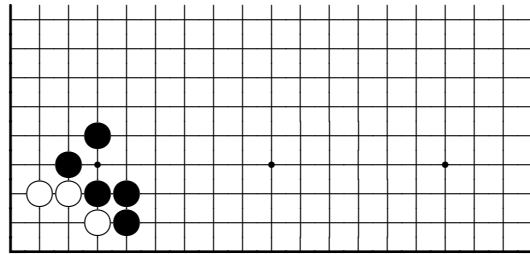
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



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

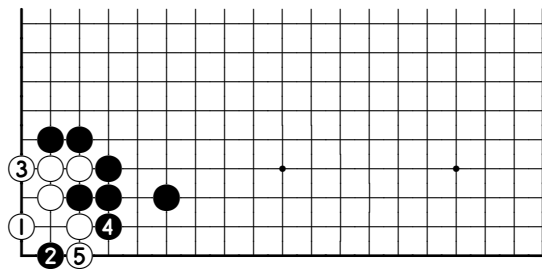


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

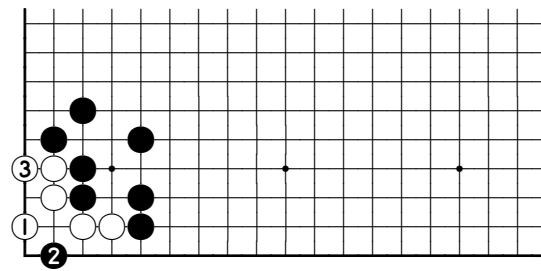


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

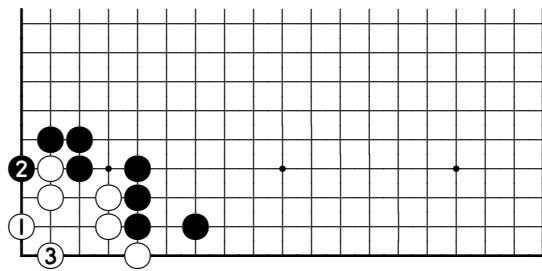
Die Lösungen



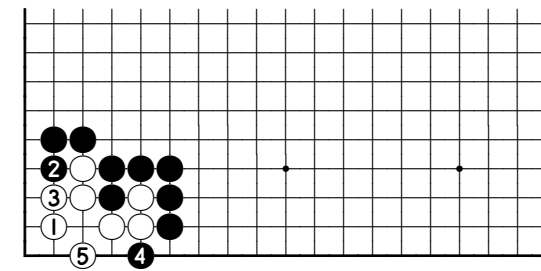
Lösung zu Problem 371



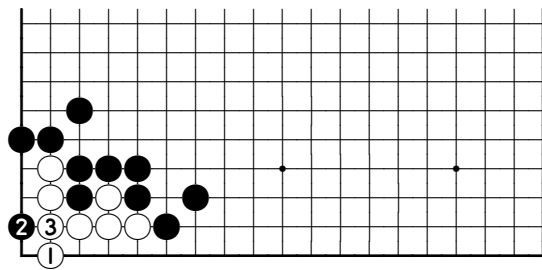
Lösung zu Problem 372



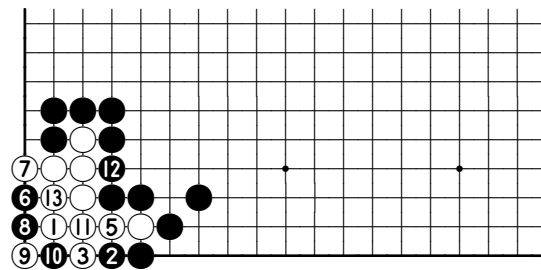
Lösung zu Problem 373



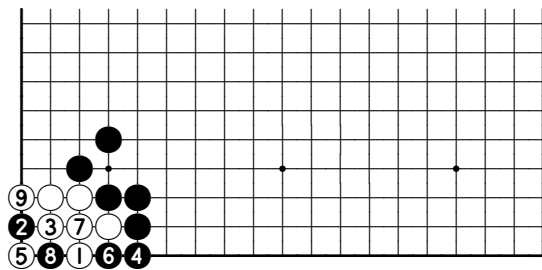
Lösung zu Problem 374



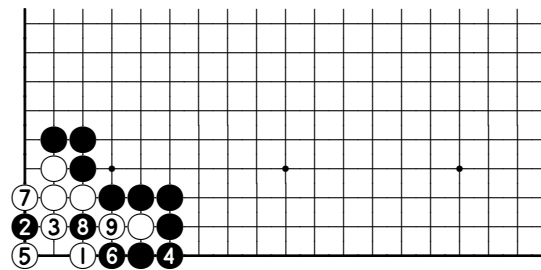
Lösung zu Problem 375



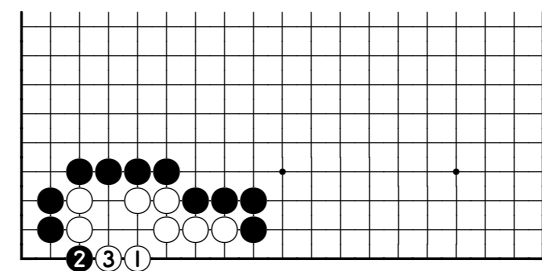
Lösung zu Problem 376



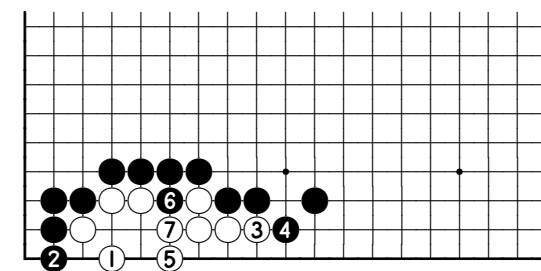
Lösung zu Problem 377



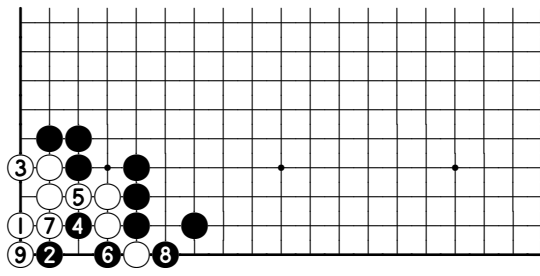
Lösung zu Problem 378



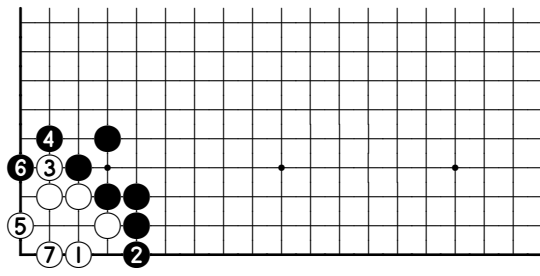
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380

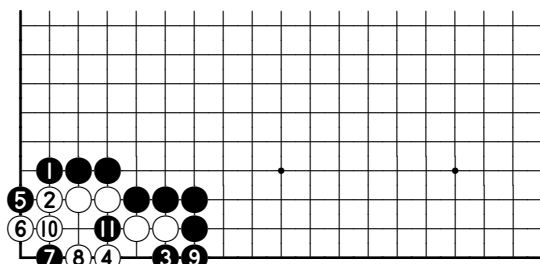


Lösung zu Problem 3731

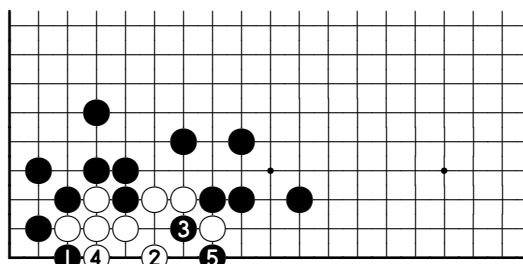


Lösung zu Problem 3771

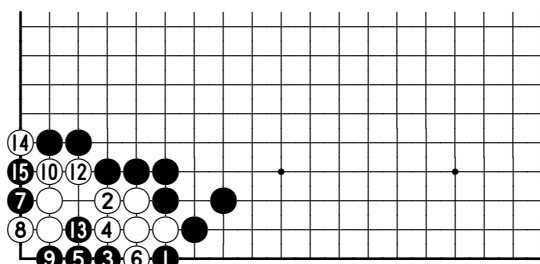
Die Lösungen



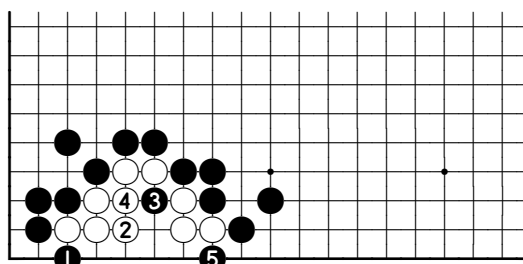
Lösung zu Problem 431



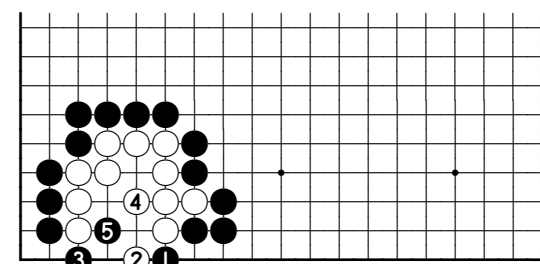
Lösung zu Problem 432



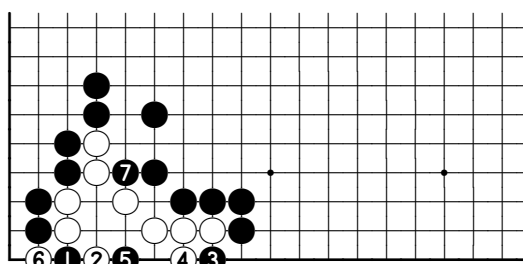
Lösung zu Problem 433



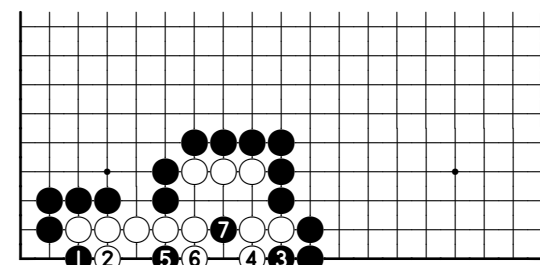
Lösung zu Problem 434



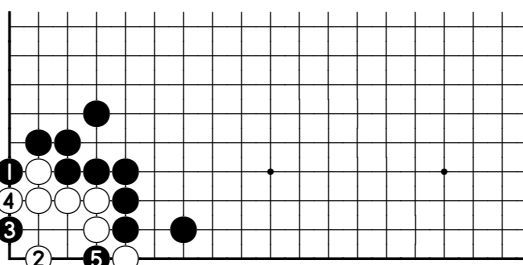
Lösung zu Problem 435



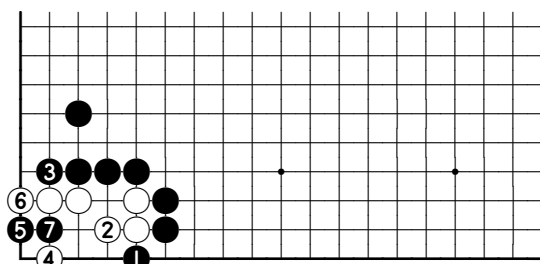
Lösung zu Problem 436



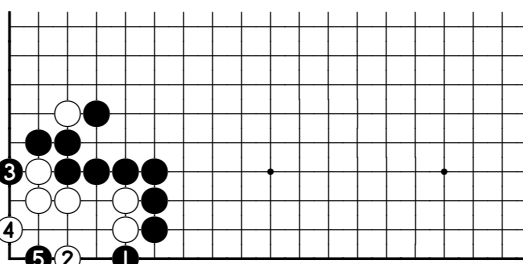
Lösung zu Problem 437



Lösung zu Problem 438



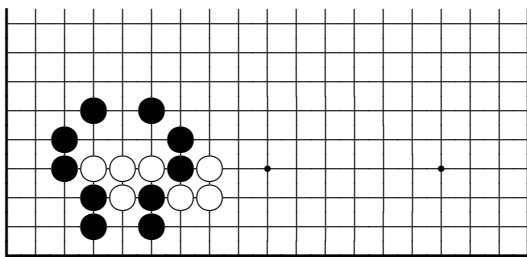
Lösung zu Problem 439



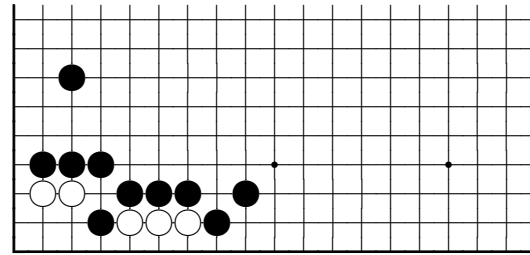
Lösung zu Problem 440

Kategorie 11: Reihenfolge der Züge

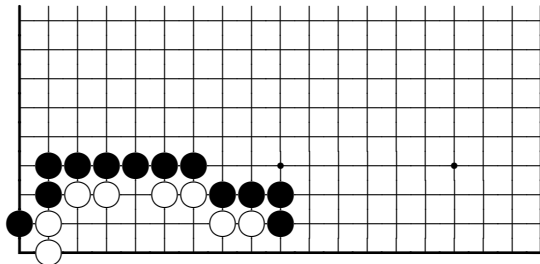
Die Probleme



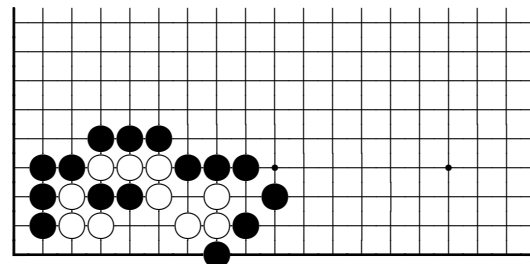
Problem 461 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(5) und W(7)



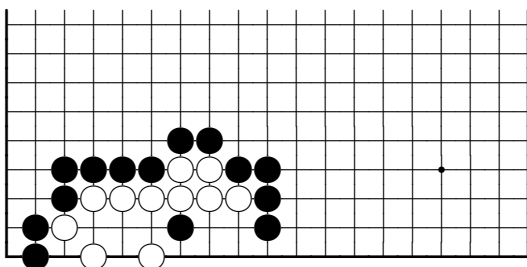
Problem 462 (A): Weiß setzt
Key-Zug W(5) und W(7) und mit W(5) den
richtigen Stein opfern



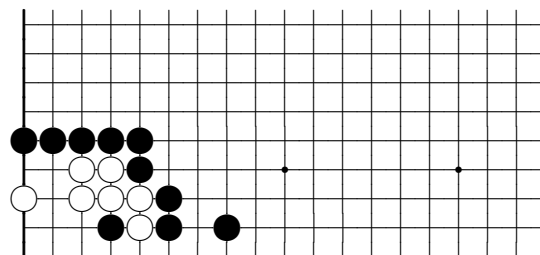
Problem 463 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(3), S(5) und S(7) Widerstand gegen
Berührung



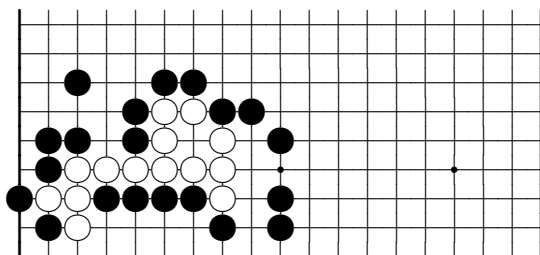
Problem 464 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



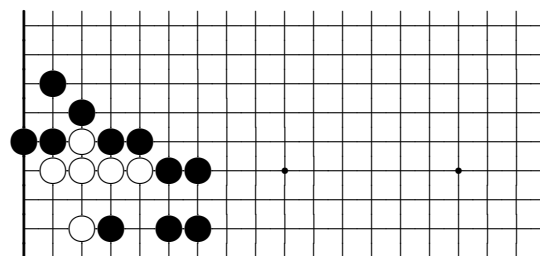
Problem 465 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



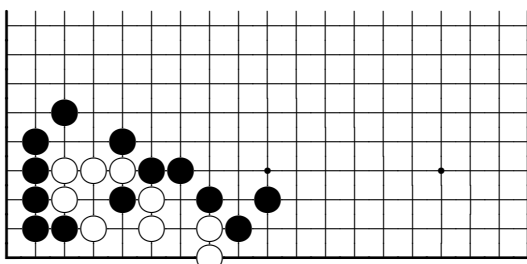
Problem 466 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



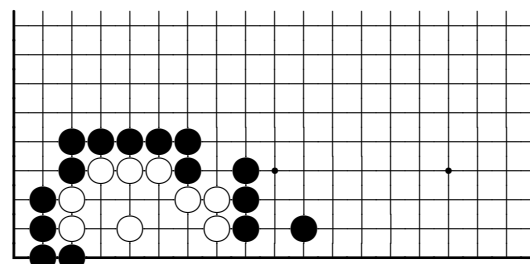
Problem 467 (A): Weiß setzt, Ko
Key-Zug W(1), W(3), W(5) und mit W(1) den
richtigen Stein opfern



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

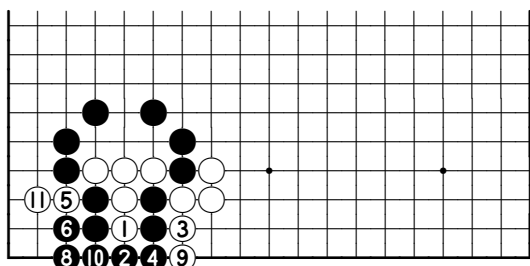


Problem 469 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

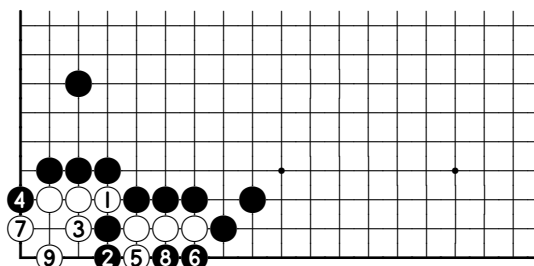


Problem 470 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

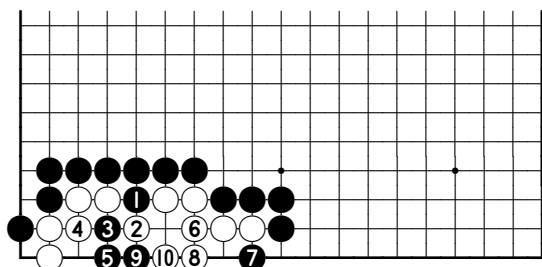
Die Lösungen



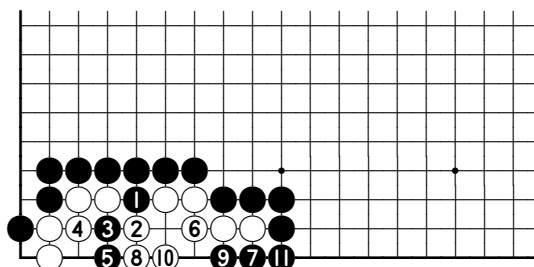
Lösung zu Problem 461



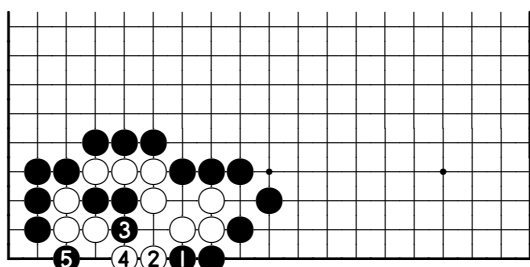
Lösung zu Problem 462



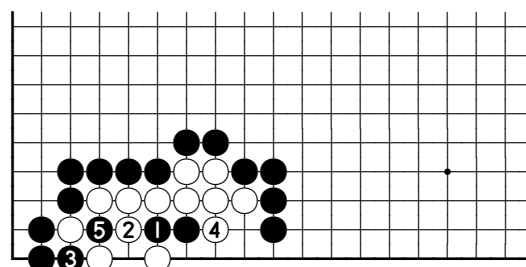
Lösung zu Problem 463



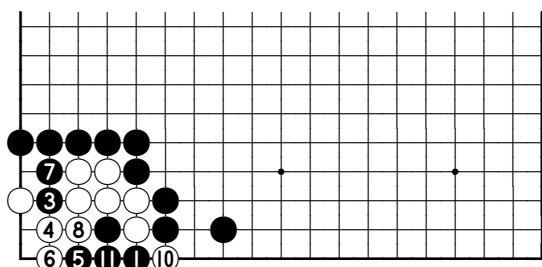
Alternative Lösung zu Problem 463



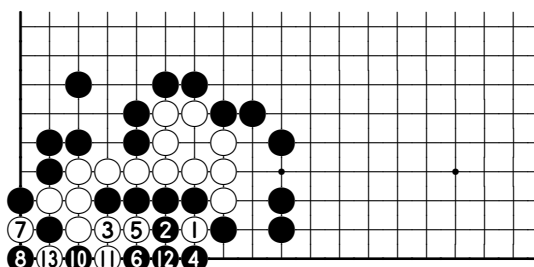
Lösung zu Problem 464



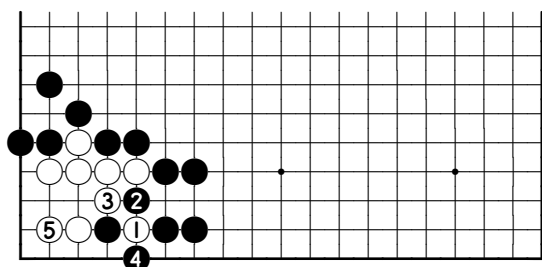
Lösung zu Problem 465



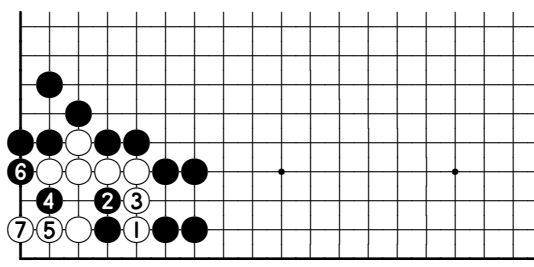
Lösung zu Problem 466



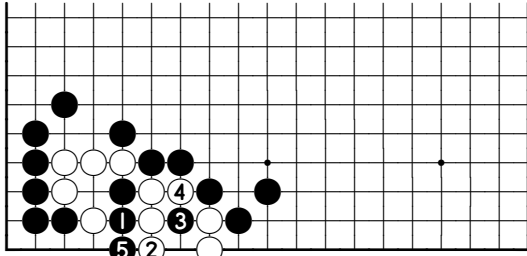
Lösung zu Problem 467



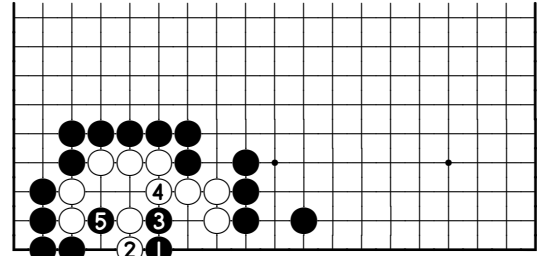
Lösung zu Problem 468



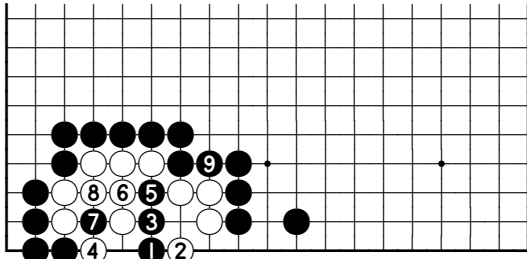
Alternative Lösung zu Problem 468



Lösung zu Problem 469



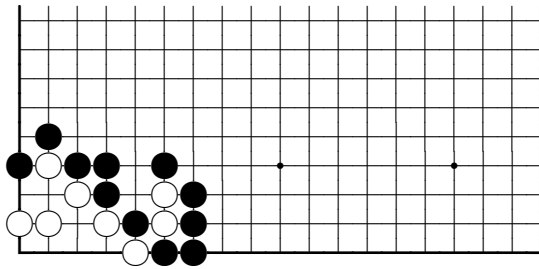
Lösung zu Problem 470



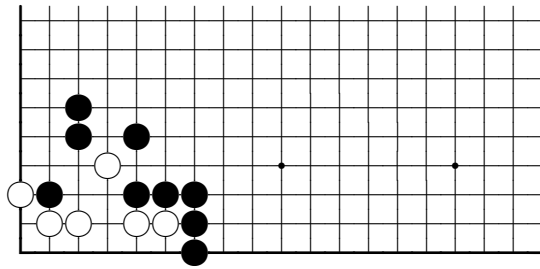
Alternative Lösung zu Problem 470

Kategorie 12: Unter die Steine

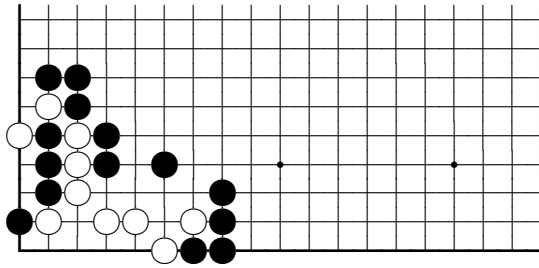
Die Probleme



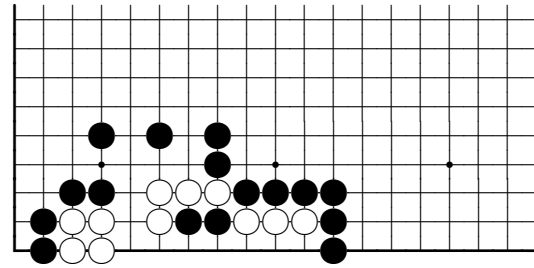
Problem 511 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



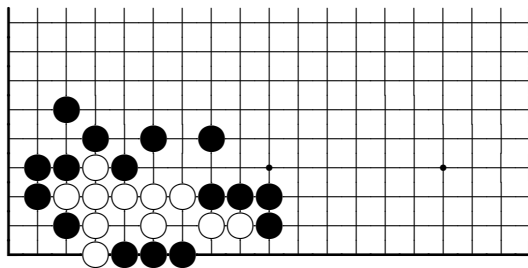
Problem 512 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



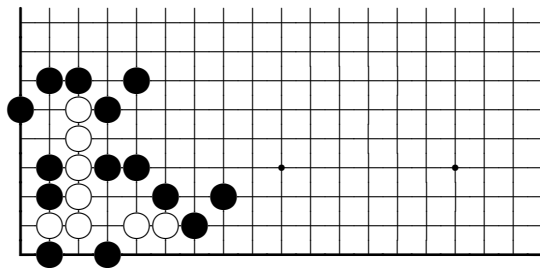
Problem 513 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



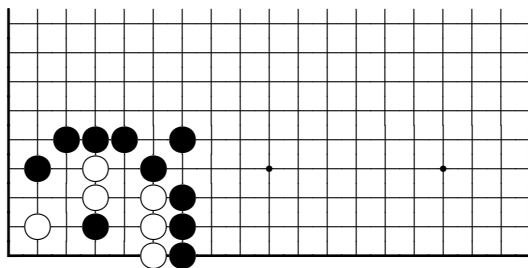
Problem 514 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



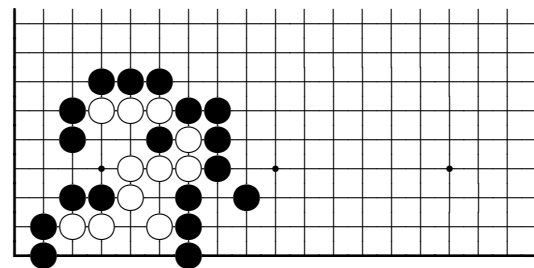
Problem 515 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



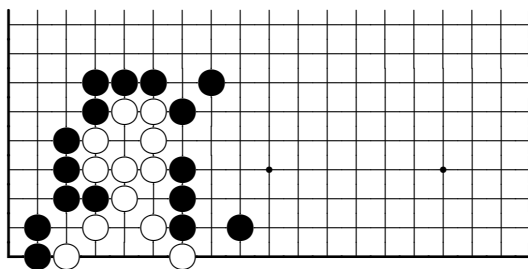
Problem 516 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



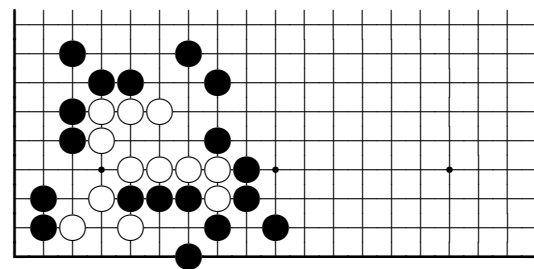
Problem 517 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine« bzw. Ko



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

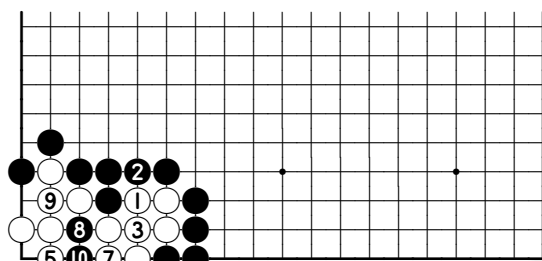


Problem 519 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



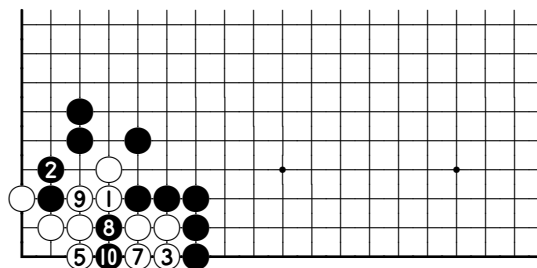
Problem 520 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«

Die Lösungen



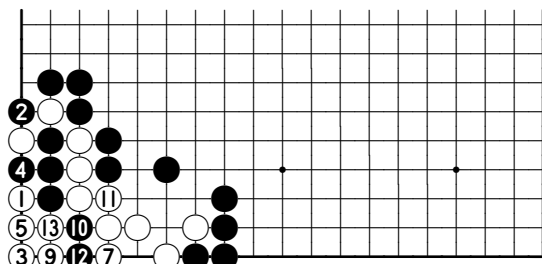
Lösung zu Problem 511

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



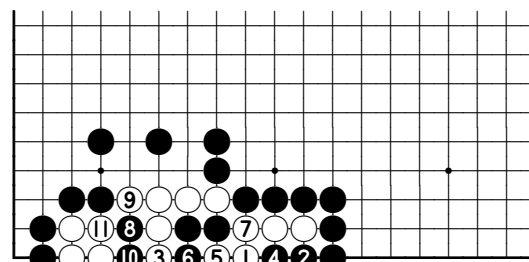
Lösung zu Problem 512

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

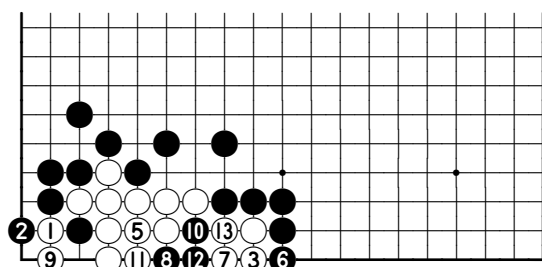


Lösung zu Problem 513

6 auf 12, 8 auf 10, 15 auf 13

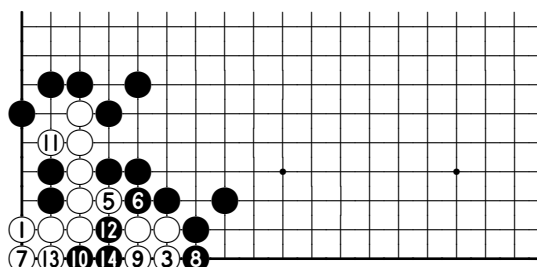


Lösung zu Problem 514



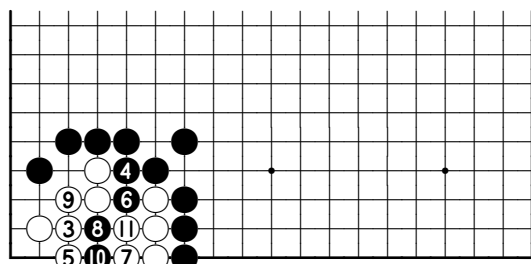
Lösung zu Problem 515

4 auf 10, 13 rechts neben 10



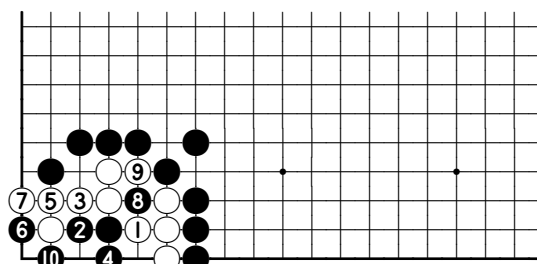
Lösung zu Problem 516

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

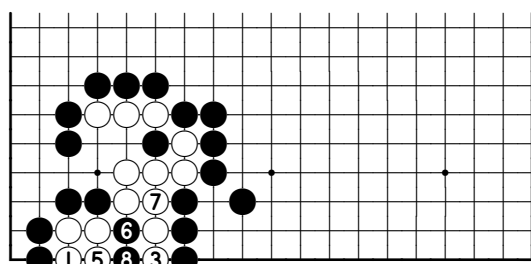


Lösung zu Problem 517

1 auf 11, 2 auf 10

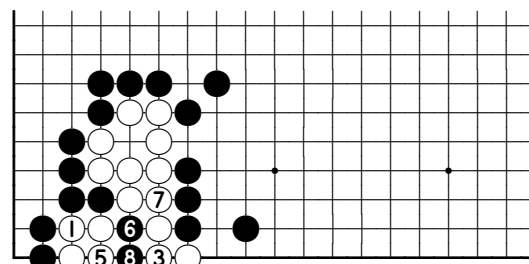


Alternative Lösung zu Prb. 517: Ko
Lösung, die man auf dem IZIS Go-Board findet



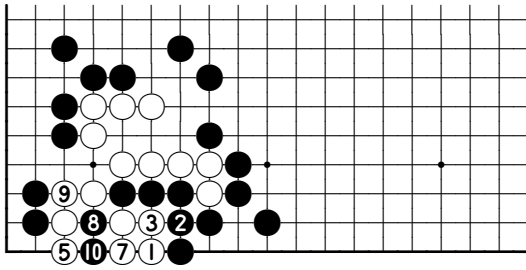
Lösung zu Problem 518

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

Literatur

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