

Segoe Kensaku »Tsume-Go Lexikon«

Zehn Probleme aus jeder Kategorie

11. September 2024

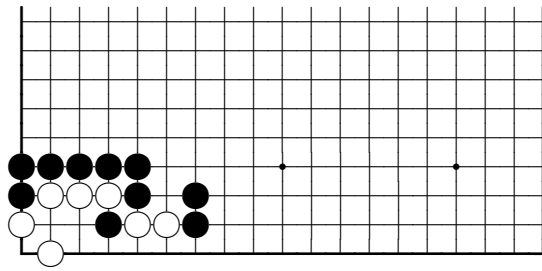
Wir stellen hier für jedes der Klassifikationen von Segoe Beispiele vor, wobei wir stets die ersten zehn des jeweiligen Abschnittes seines Buches genommen haben. Dies gibt es auch als SmartGo-Buch sowohl im GoBook-Format als auch im EPUB-Format. Zu finden ist dieses auf ugroh.github.io.

Inhaltsverzeichnis

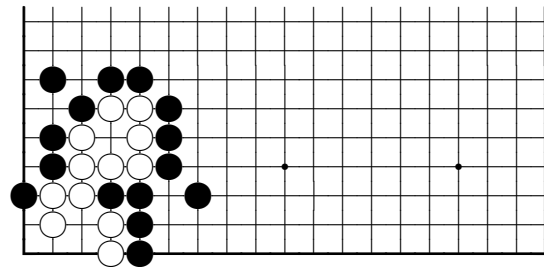
Kategorie 1: Augen zerstören	3
Kategorie 2: Einwerfen und Snapback	5
Kategorie 3: Der 2-1-Punkt	7
Kategorie 4: Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt	10
Kategorie 5: Widerstand gegen Berührung	13
Kategorie 6: In symmetrischen Stellungen spielen in die Mitte	15
Kategorie 7: Von beiden Seiten angreifen	17
Kategorie 8: Lebende Augen	20
Kategorie 9: Lebendes Gebiet	24
Kategorie 10: Von außen angreifen	28
Kategorie 11: Reihenfolge der Züge	30
Kategorie 12: Unter die Steine	33
Kategorie 13: Der Schrägzug – kosumi – auf die erste Linie	36
Kategorie 14: Der Ein-Punkte-Sprung – tobi – auf die erste Linie	39
Kategorie 15: Das Setzen– oki – auf die erste Linie	39
Kategorie 16: Verlängerung – sagari – auf die erste Linie	42
Kategorie 17: Das Gleiten auf die erste Linie	45
Kategorie 18: Die solide Verbindung auf der ersten Linie	49
Kategorie 19: Der 1-1 Punkt	51
Kategorie 20: Die Eigenschaften der Ecke nutzen	55
Kategorie 21: Verlängern und die Steine opfern	57

Kategorie 1: Augen zerstören

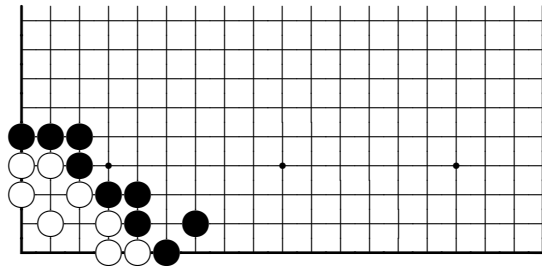
Die Probleme



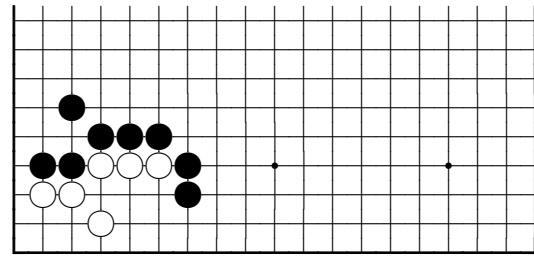
Problem 1 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



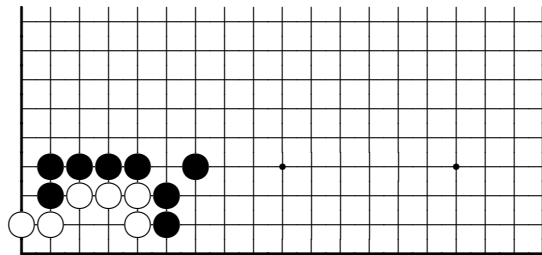
Problem 2 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



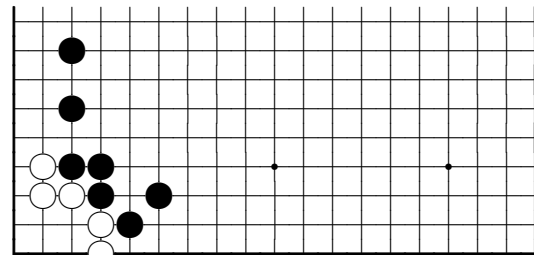
Problem 3 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1)



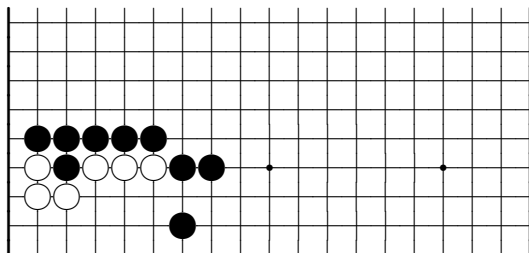
Problem 4 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



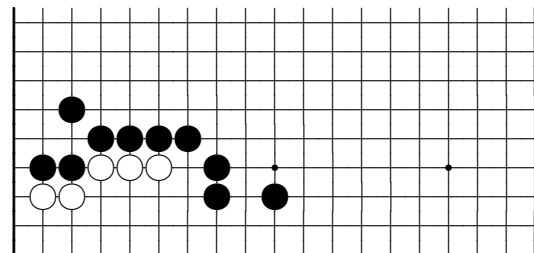
Problem 5 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



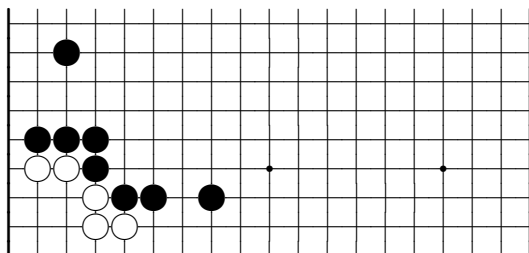
Problem 6 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



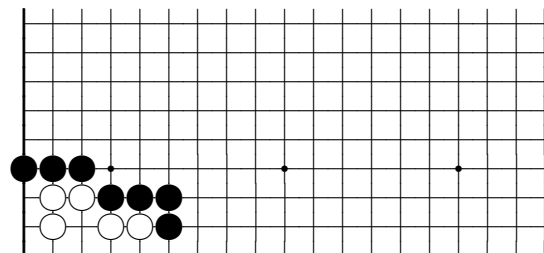
Problem 7 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



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

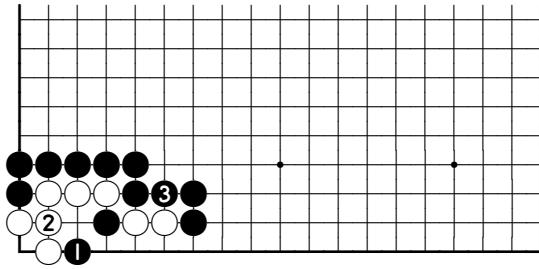


Problem 9 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

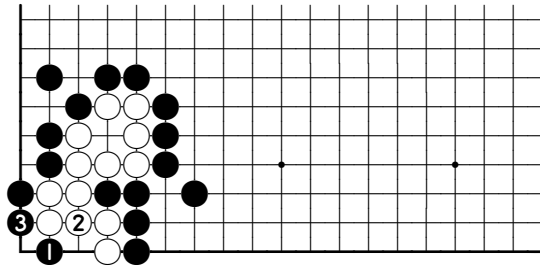


Problem 10 (C): Schwarz setzt, Ko
Key-Zug S(1): »Nutze den 2-1 Punkt«

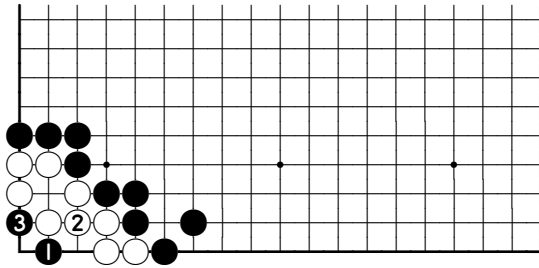
Die Lösungen



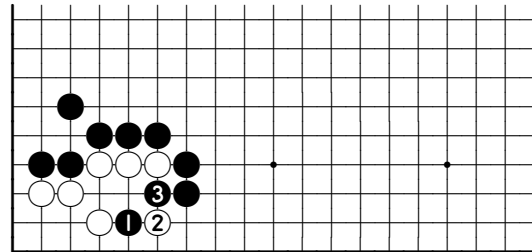
Lösung zu Problem 1



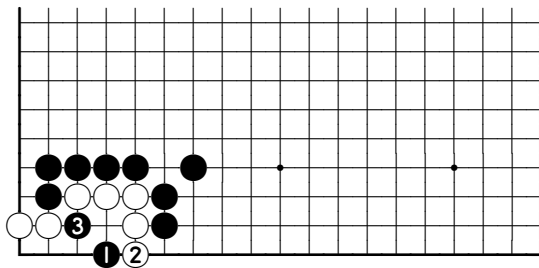
Lösung zu Problem 2



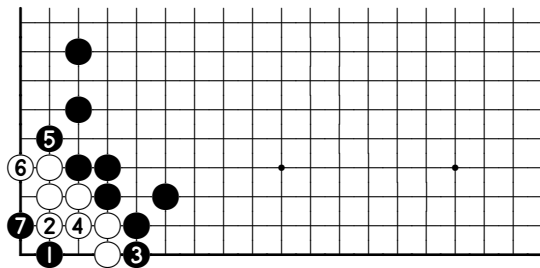
Lösung zu Problem 3



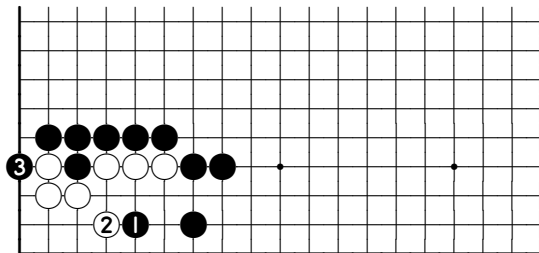
Lösung zu Problem 4



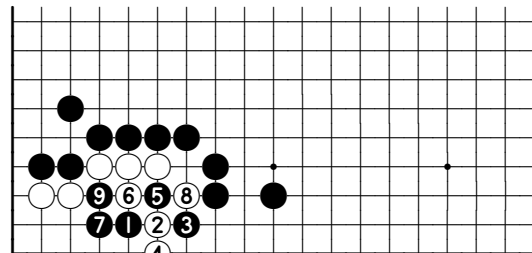
Lösung zu Problem 5



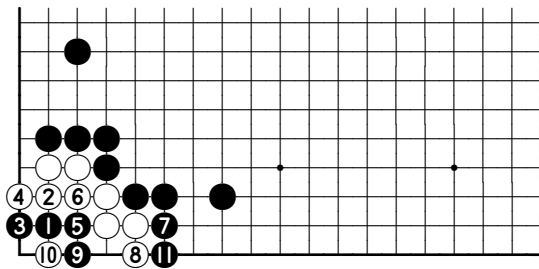
Lösung zu Problem 6



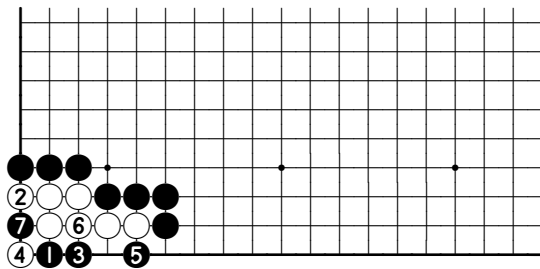
Lösung zu Problem 7



Lösung zu Problem 8

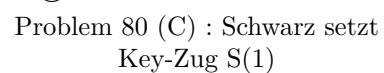
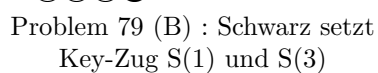
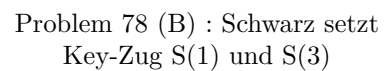
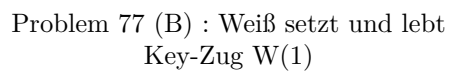
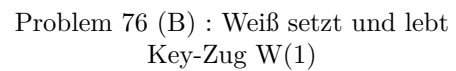
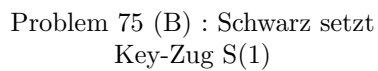
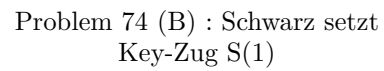
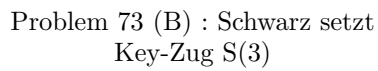
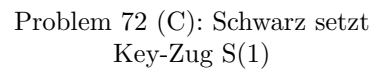
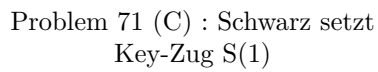


Lösung zu Problem 9

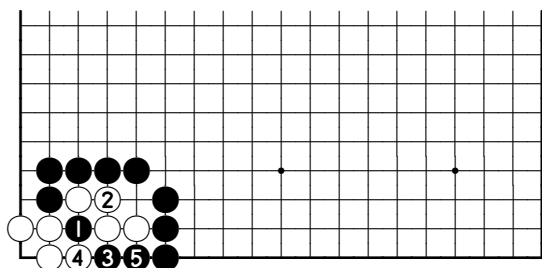


Lösung zu Problem 10

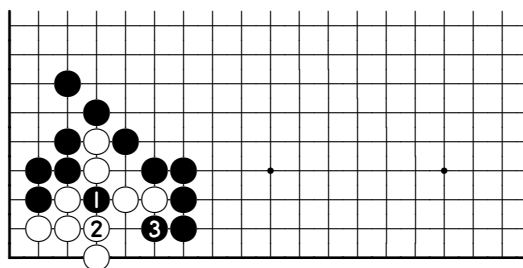
Die Probleme



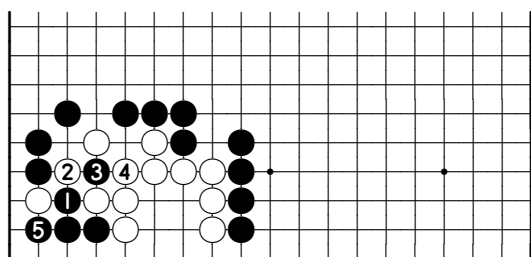
Die Lösungen



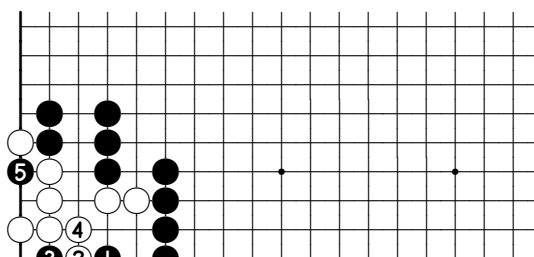
Lösung zu Problem 71



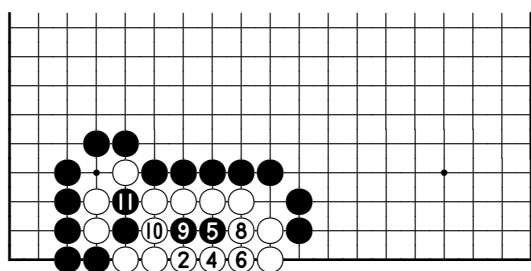
Lösung zu Problem 72



Lösung zu Problem 73

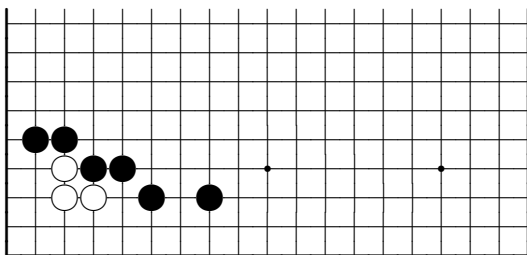


Lösung zu Problem 74

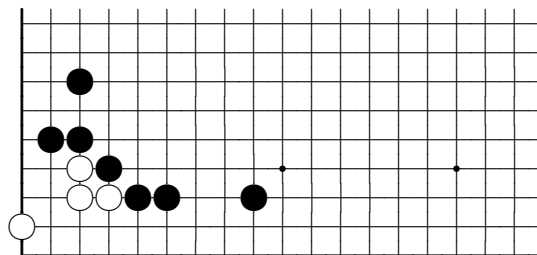


Kategorie 3: Der 2-1-Punkt

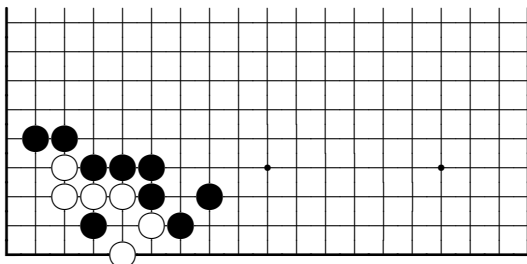
Die Probleme



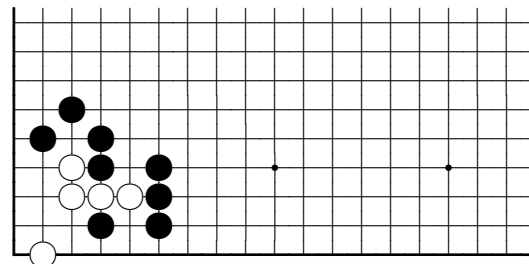
Problem 121 (A): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(1) und W(3)



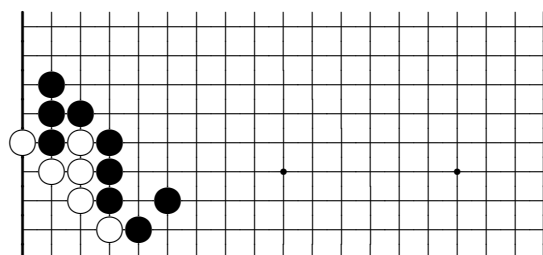
Problem 122 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



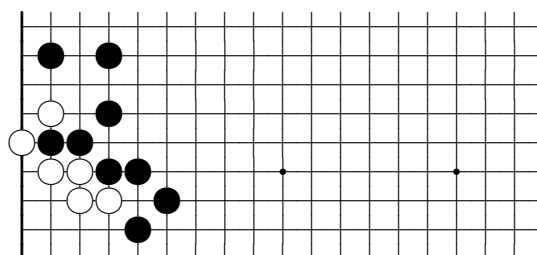
Problem 123 (A): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(1) & »Des Gegners Schlüsselpunkt«



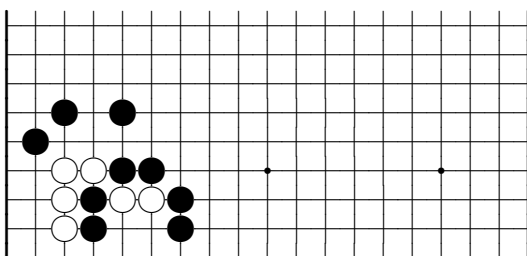
Problem 124 (B): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(1)



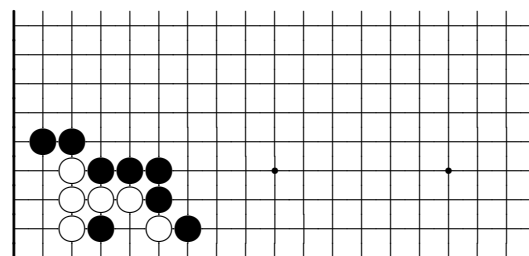
Problem 125 (A): Weiß setzt, Ko
Key-Zug W(1)



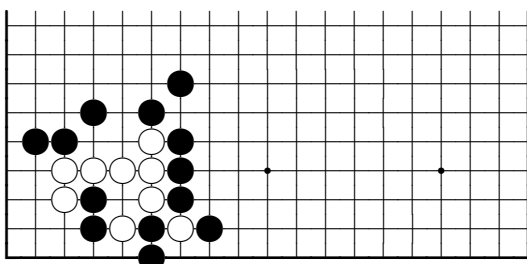
Problem 126 (A): Weiß setzt, Ko
Key-Zug W(1)



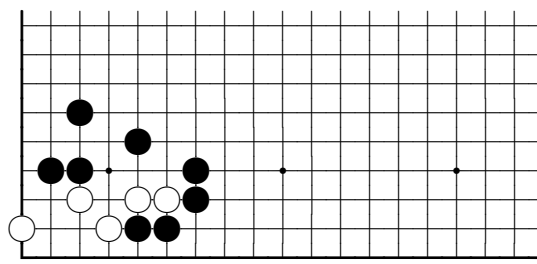
Problem 127 (B): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(1) & »Des Gegners Schlüsselpunkt«



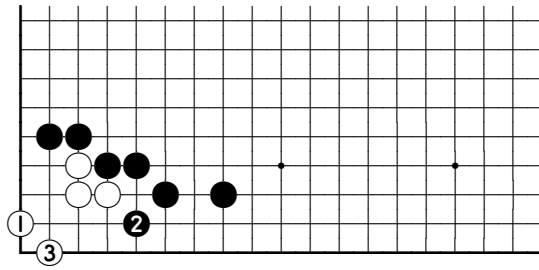
Problem 128 (B): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(1) & »Des Gegners Schlüsselpunkt«



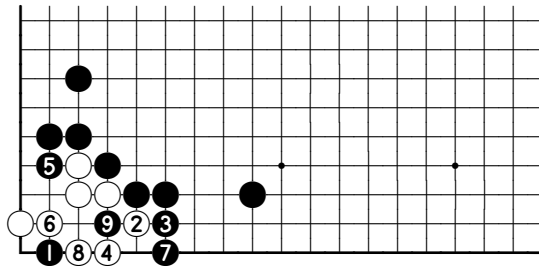
Problem 129 (A): Weiß setzt und lebt
Key-Zug W(3) & »Des Gegners Schlüsselpunkt«



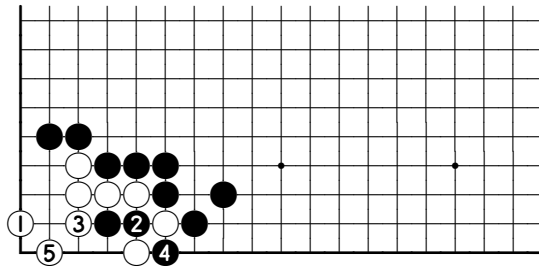
Die Lösungen



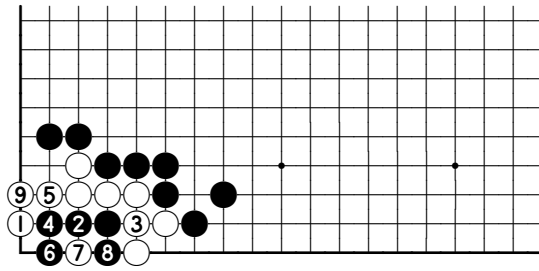
Lösung zu Problem 121



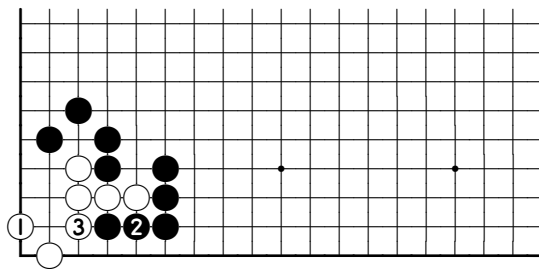
Lösung zu Problem 122



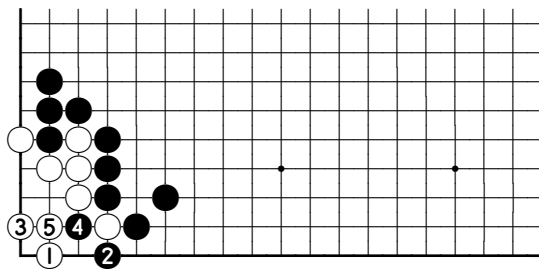
Lösung zu Problem 123



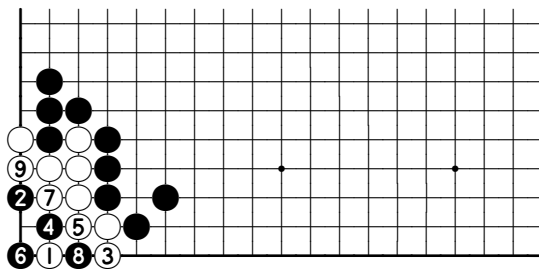
Alternative Lösung zu Problem 123



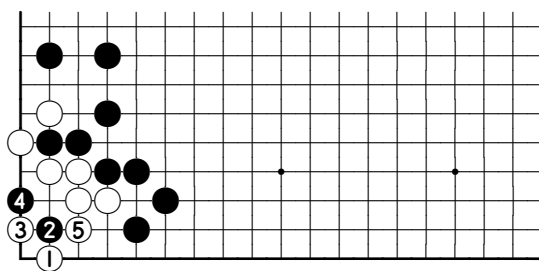
Lösung zu Problem 124



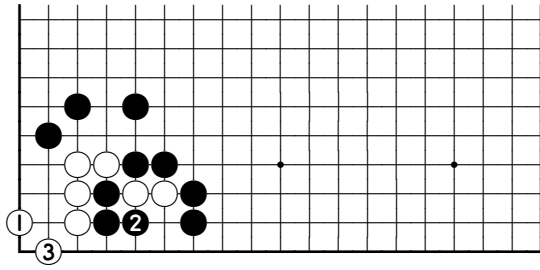
Lösung zu Problem 125



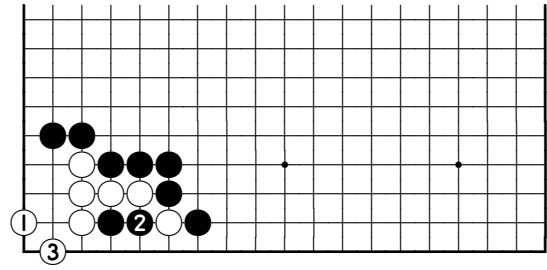
Alternative Lösung zu Problem 125



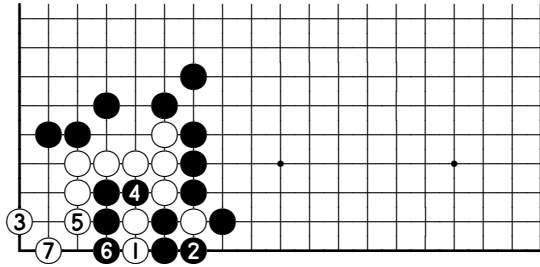
Lösung zu Problem 126



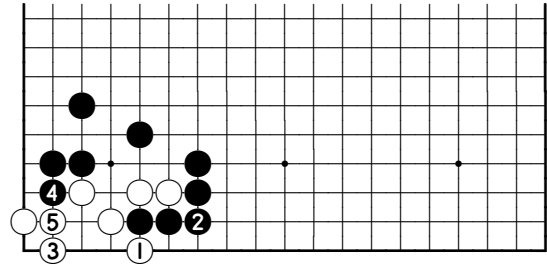
Lösung zu Problem 127



Lösung zu Problem 128

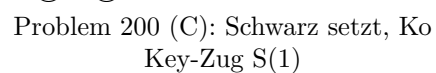
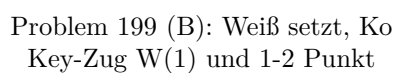
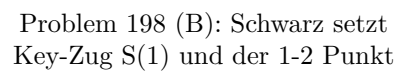
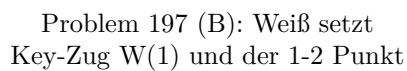
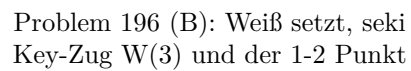
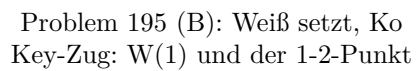
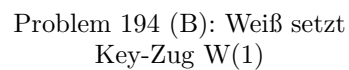
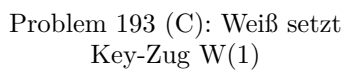
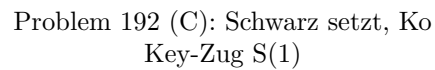
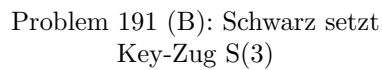


Lösung zu Problem 129

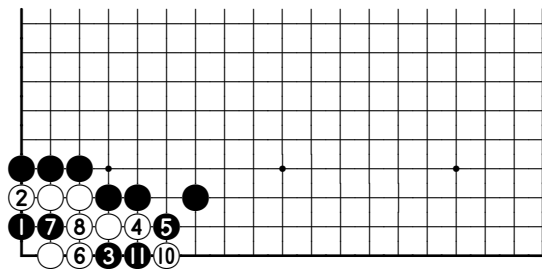


Lösung zu Problem 130

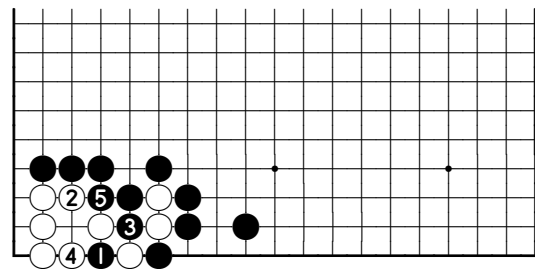
Die Probleme



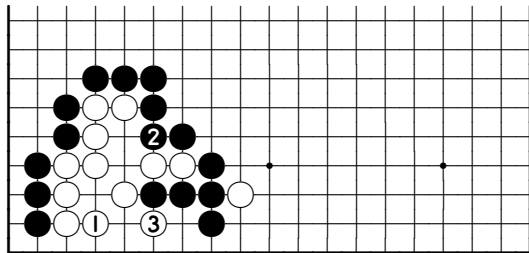
Die Lösungen



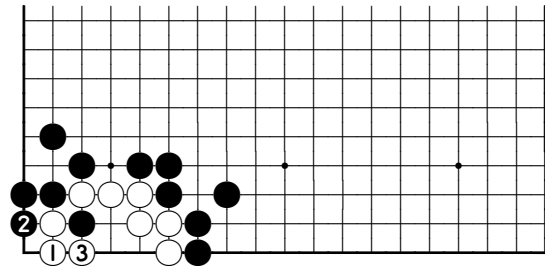
Lösung zu Problem 191: 9 auf 11



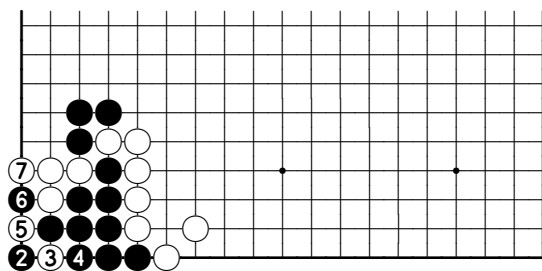
Lösung zu Problem 192



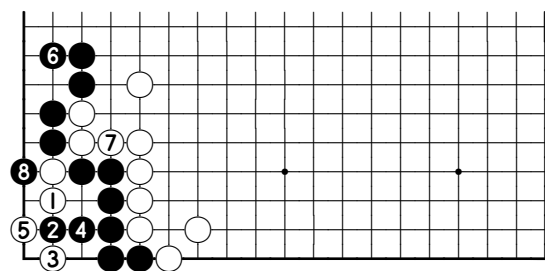
Lösung zu Problem 193



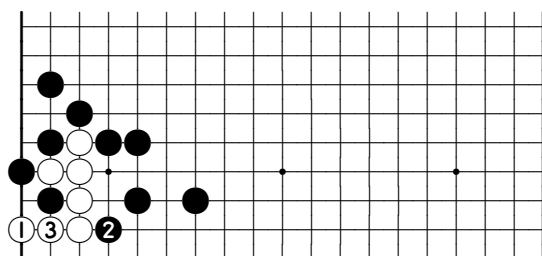
Lösung zu Problem 194



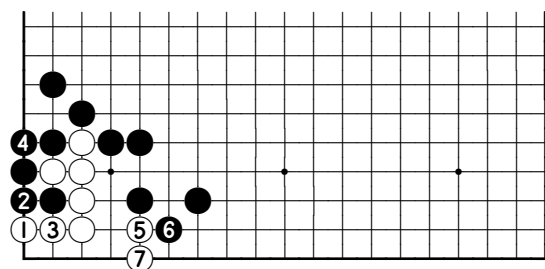
Lösung zu Problem 195: ① auf ③



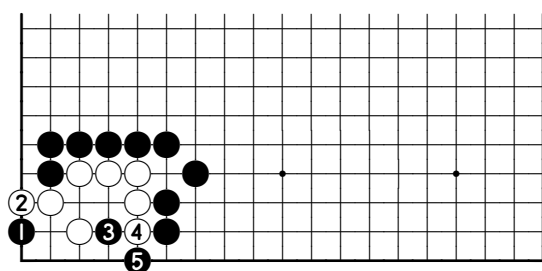
Lösung zu Problem 196



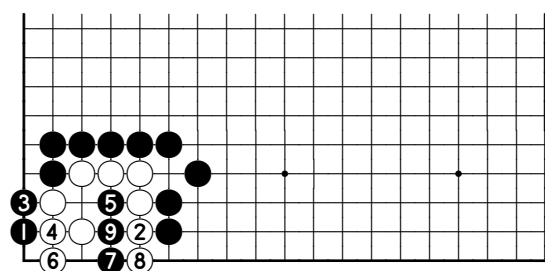
Lösung zu Problem 197



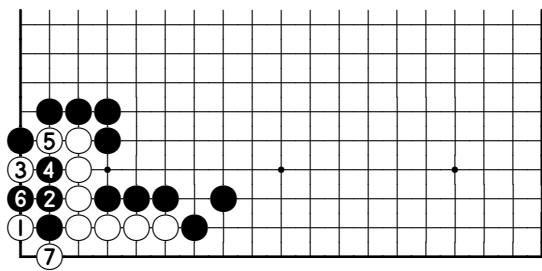
Alternative Lösung zu Problem 197



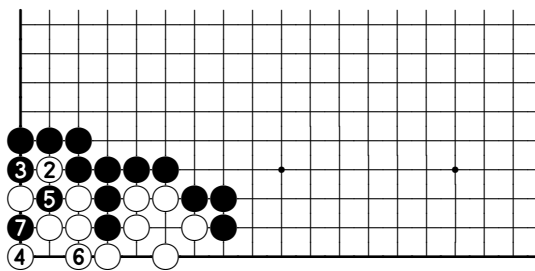
Lösung zu Problem 198



Alternative Lösung zu Problem 198

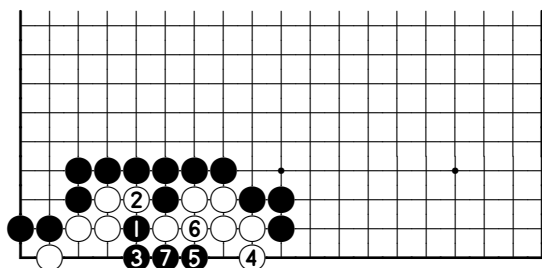


Lösung zu Problem 199

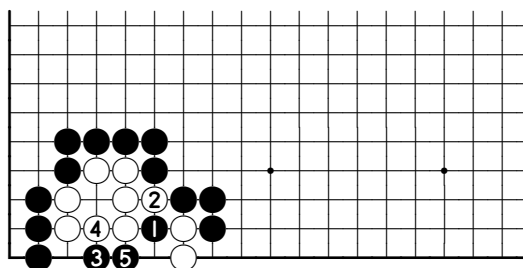


Lösung zu Problem 200: ❶ auf ❷

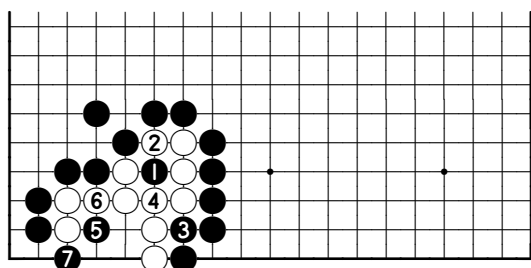
Die Lösungen



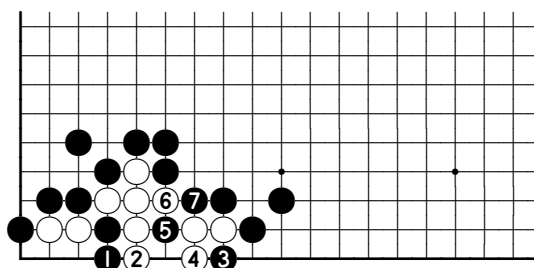
Lösung zu Problem 241



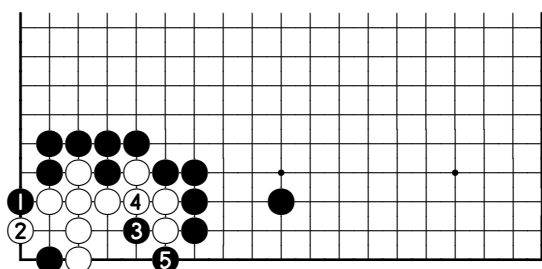
Lösung zu Problem 242



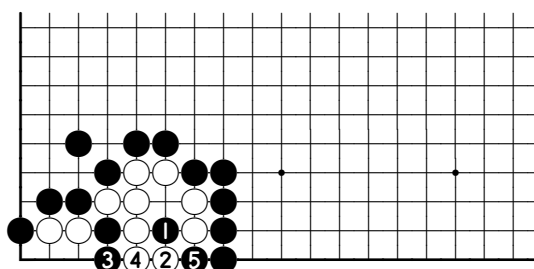
Lösung zu Problem 243



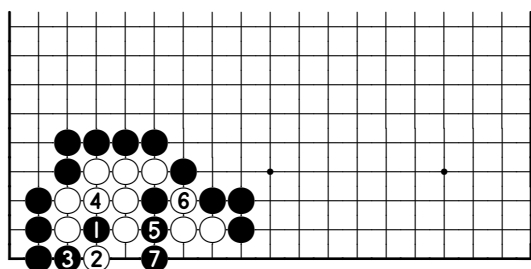
Lösung zu Problem 244



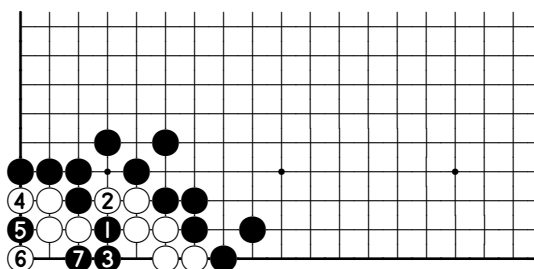
Lösung zu Problem 245



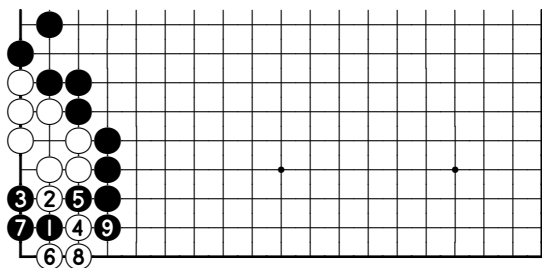
Lösung zu Problem 246



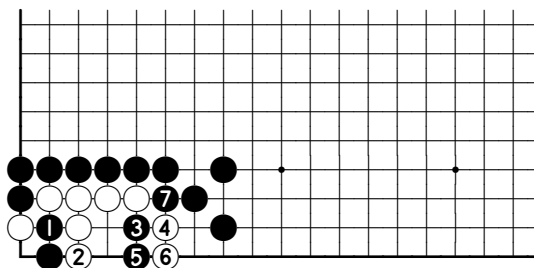
Lösung zu Problem 247



Lösung zu Problem 248



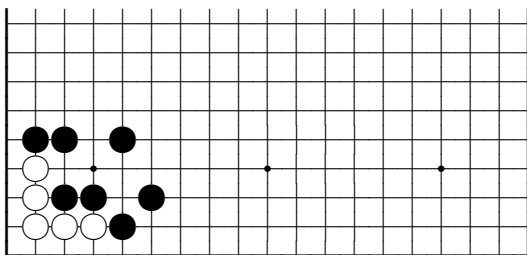
Lösung zu Problem 249



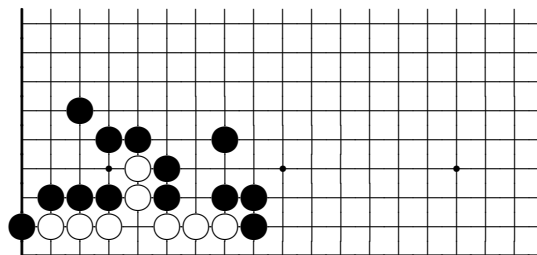
Lösung zu Problem 250

Kategorie 6: In symmetrischen Stellungen spiele in die Mitte

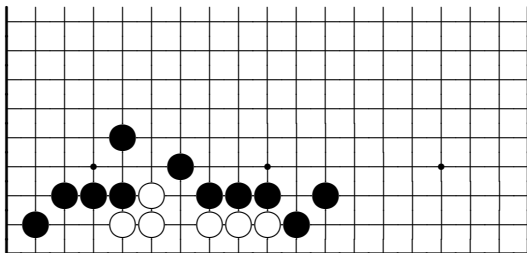
Die Probleme



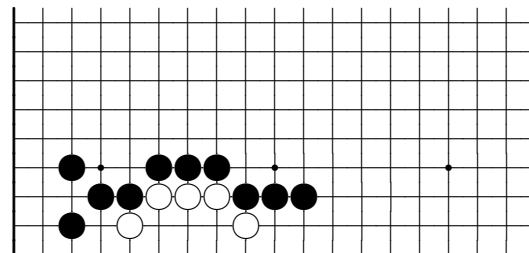
Problem 291 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(1) 1-1 Punkt



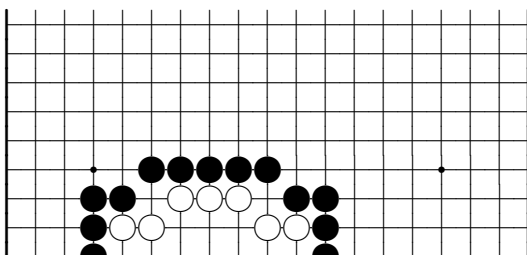
Problem 292 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



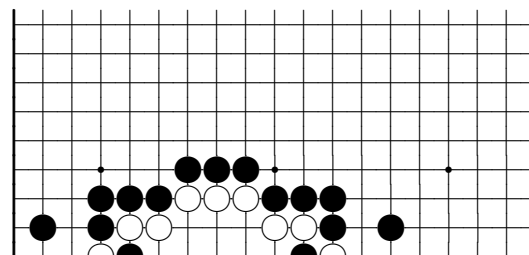
Problem 293 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(1), mit W(9) Eigenschaft der Ecke
nutzen



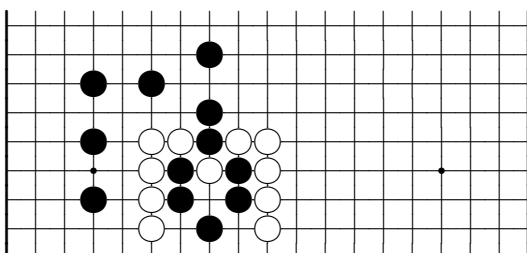
Problem 294 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



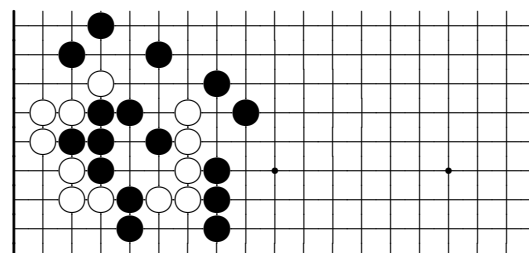
Problem 295 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



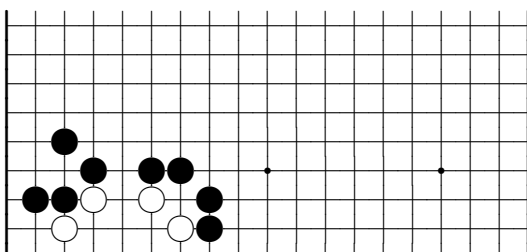
Problem 296 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



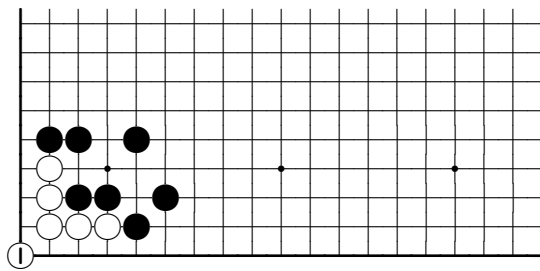
Problem 297 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(1)



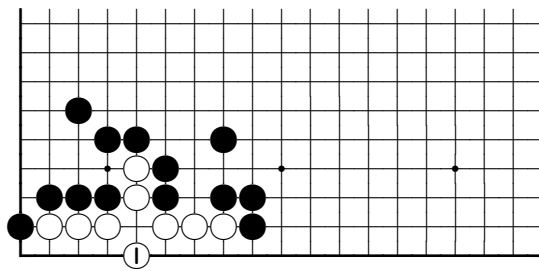
Problem 298 (B): Weiß setzt
Key-Zug W(3)



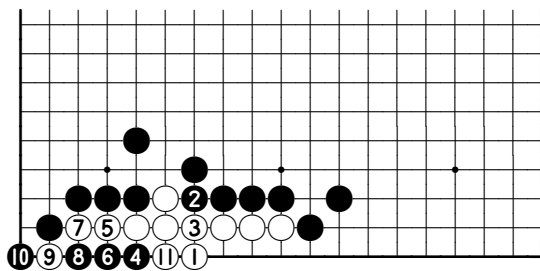
Die Lösungen



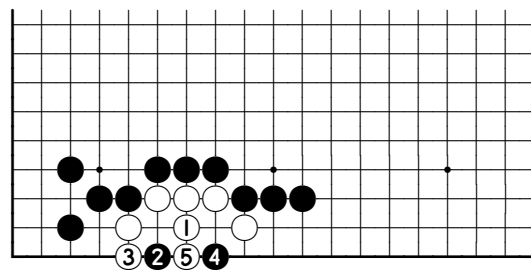
Lösung zu Problem 291



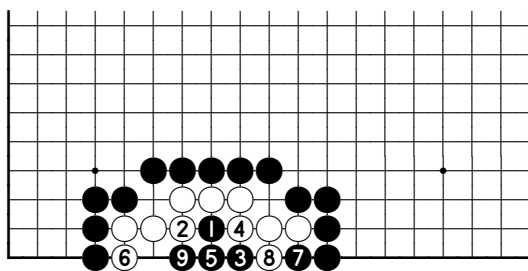
Lösung zu Problem 292



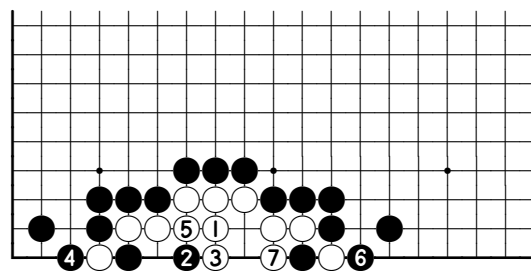
Lösung zu Problem 293



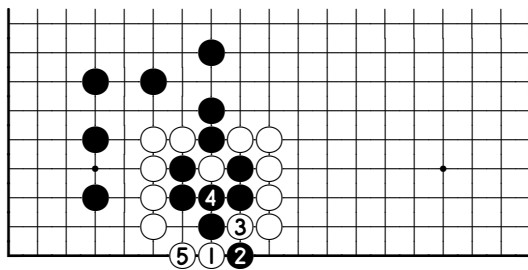
Lösung zu Problem 294



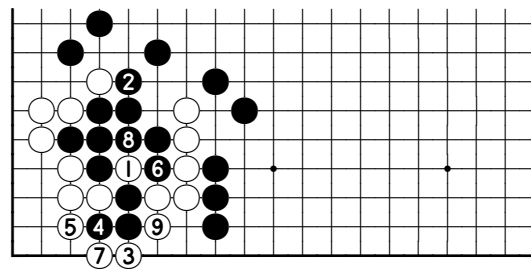
Lösung zu Problem 295



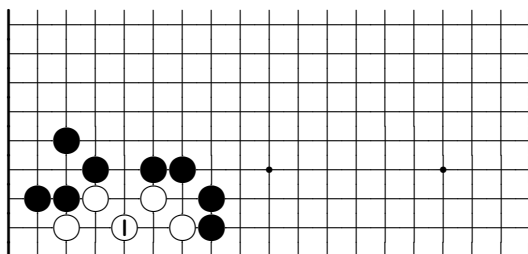
Lösung zu Problem 296



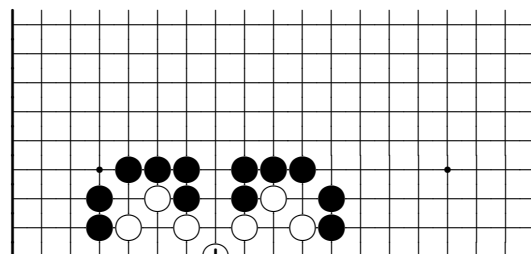
Lösung zu Problem 297



Lösung zu Problem 298

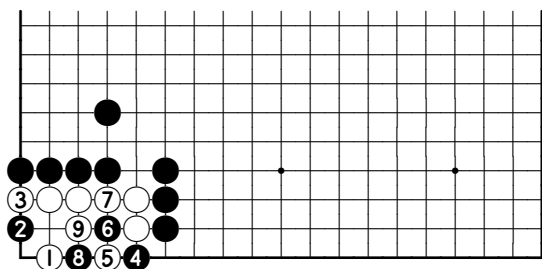


Lösung zu Problem 299

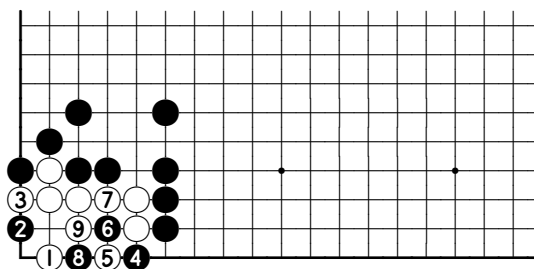


Lösung zu Problem 300

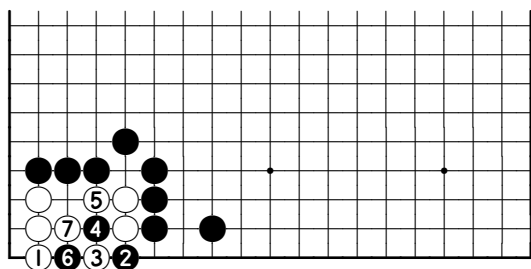
Die Lösungen



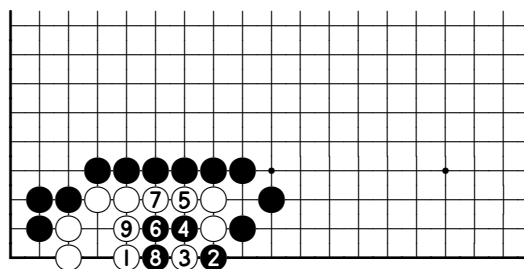
Lösung zu Problem 341



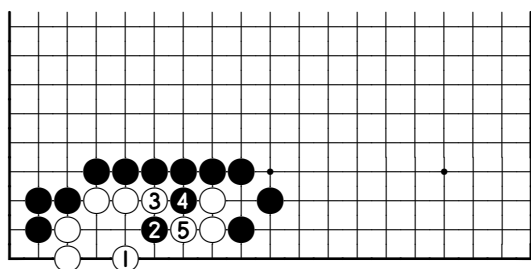
Lösung zu Problem 342



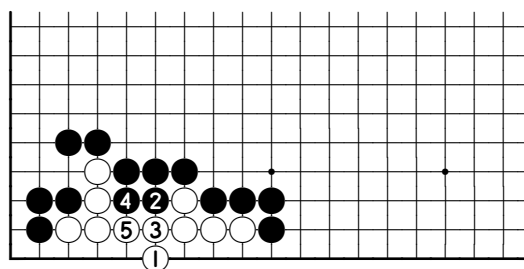
Lösung zu Problem 343



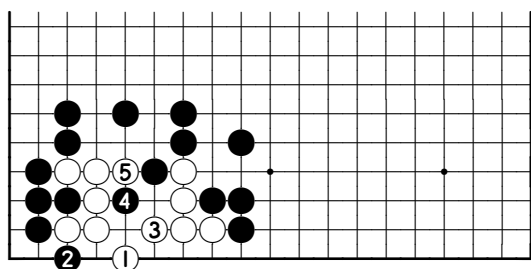
Lösung zu Problem 344



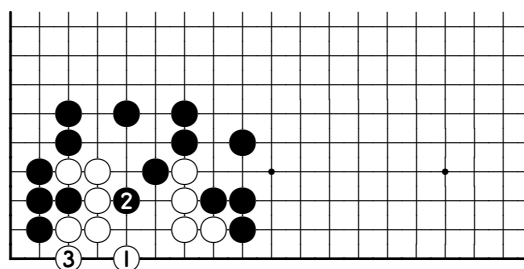
Alternative Lösung zu Prb. 344



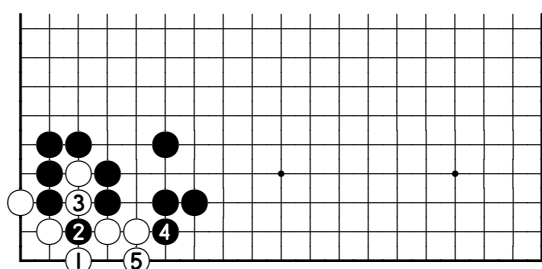
Lösung zu Problem 345



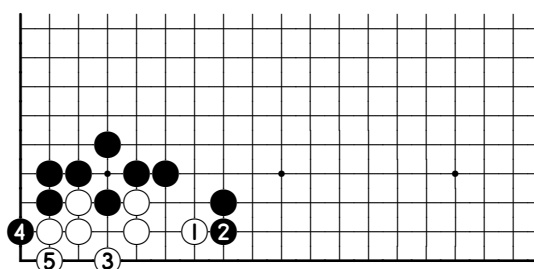
Lösung zu Problem 346



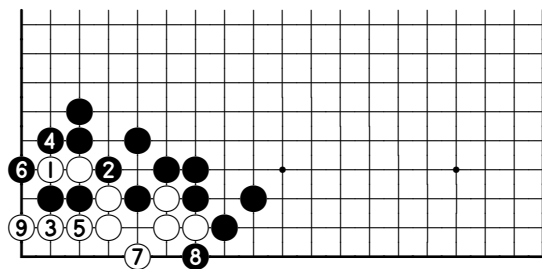
Alternative Lösung zu Prb. 346



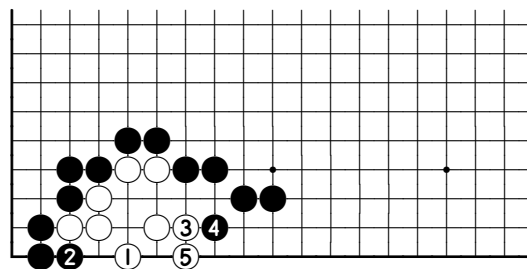
Lösung zu Problem 347



Lösung zu Problem 348



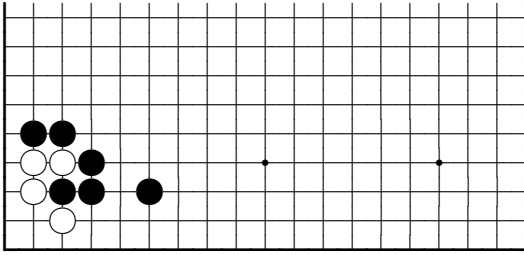
Lösung zu Problem 349



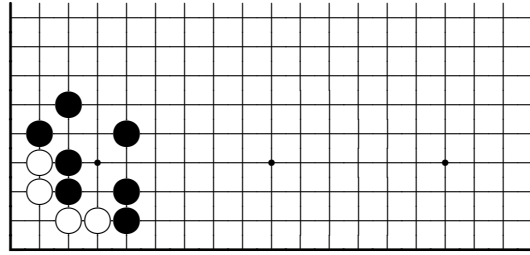
Lösung zu Problem 350

Kategorie 8: Lebende Augen

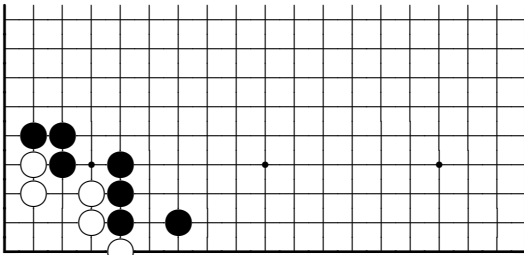
Die Probleme



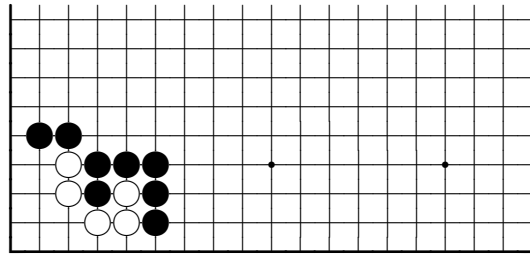
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



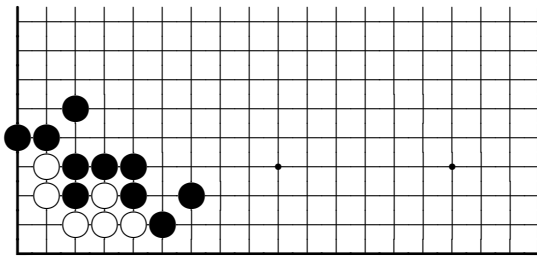
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



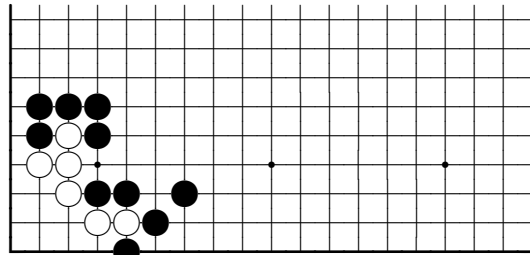
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



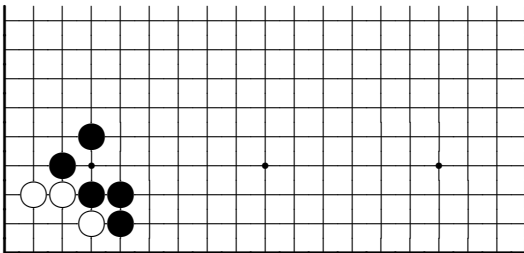
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



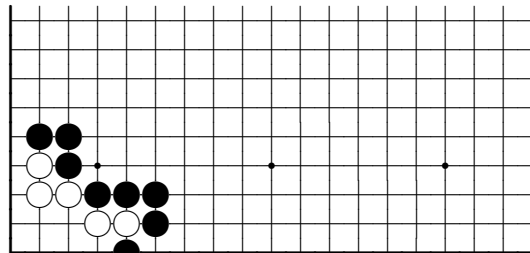
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



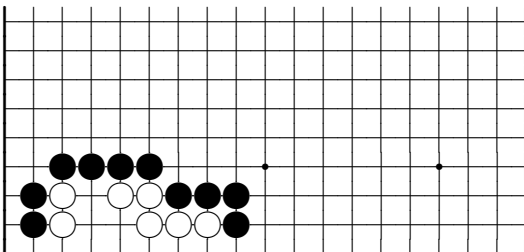
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



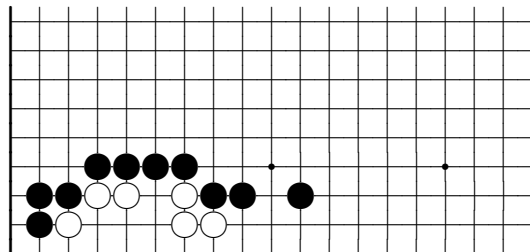
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



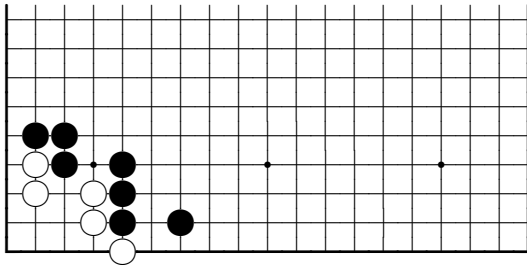
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



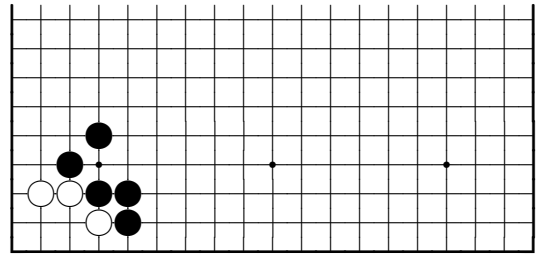
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



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

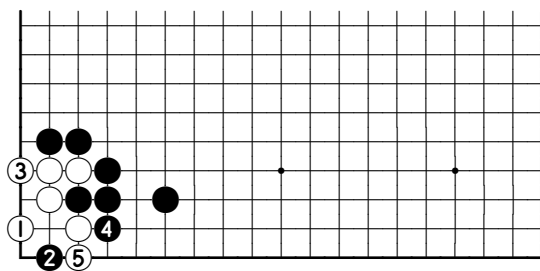


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

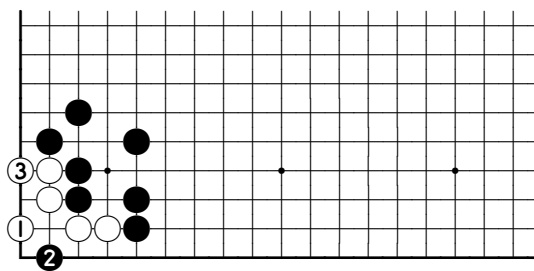


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

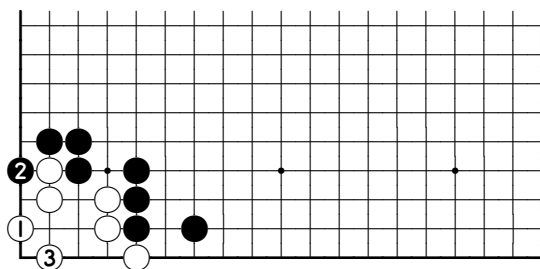
Die Lösungen



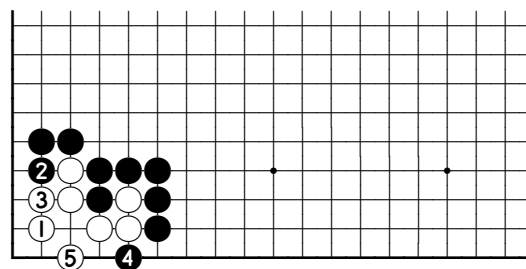
Lösung zu Problem 371



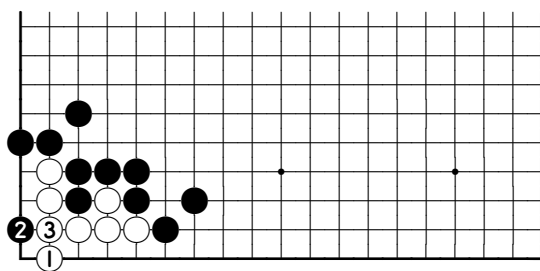
Lösung zu Problem 372



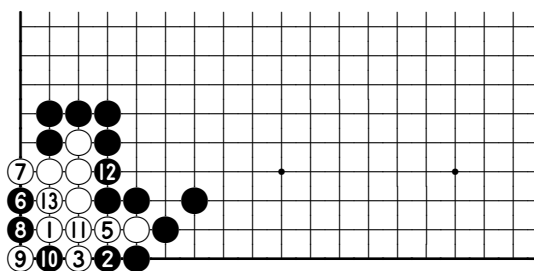
Lösung zu Problem 373



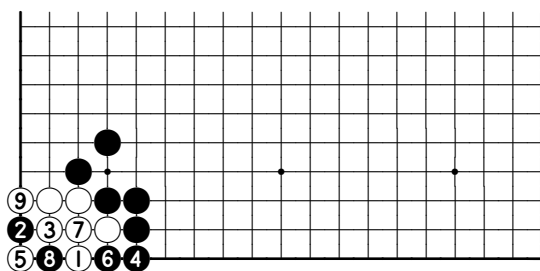
Lösung zu Problem 374



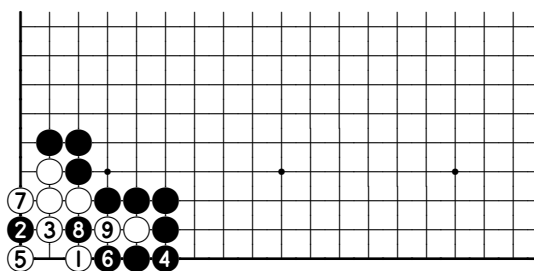
Lösung zu Problem 375



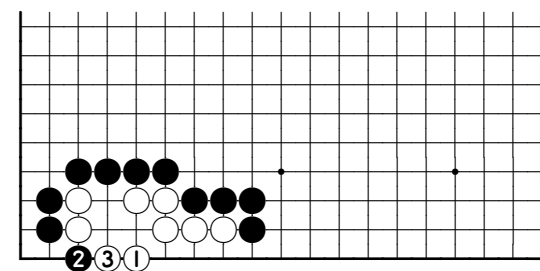
Lösung zu Problem 376



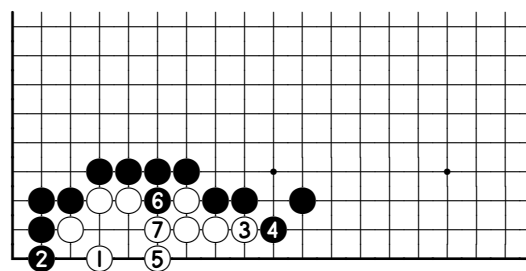
Lösung zu Problem 377



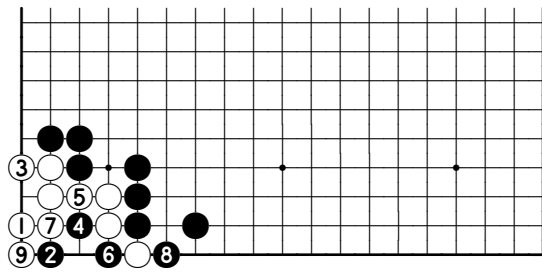
Lösung zu Problem 378



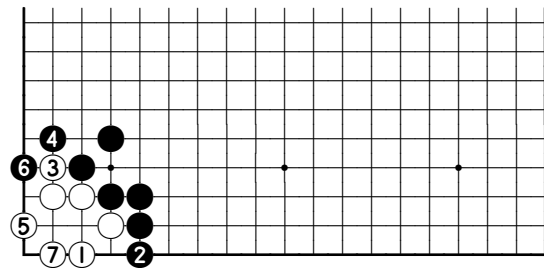
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380



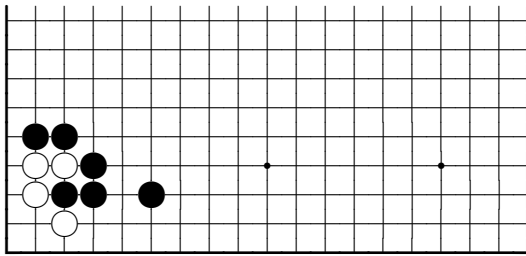
Lösung zu Problem 3731



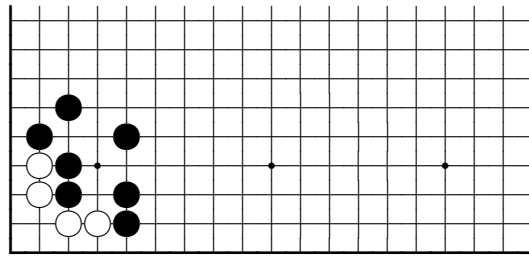
Lösung zu Problem 3771

Kategorie 9: Lebendes Gebiet

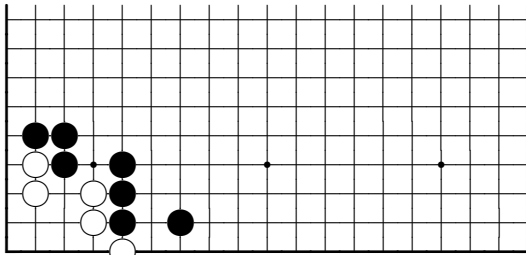
Die Probleme



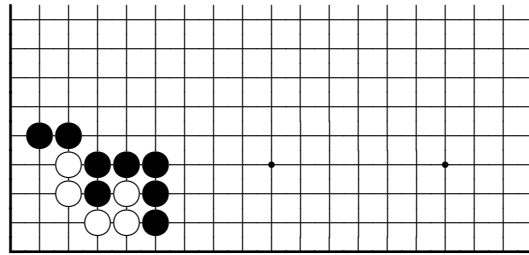
Problem 371 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



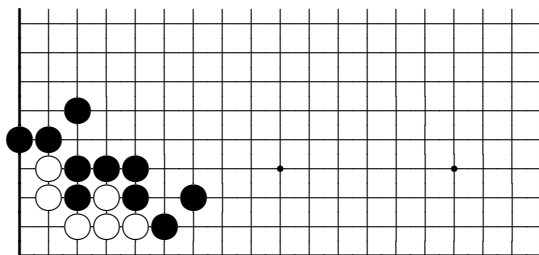
Problem 372 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



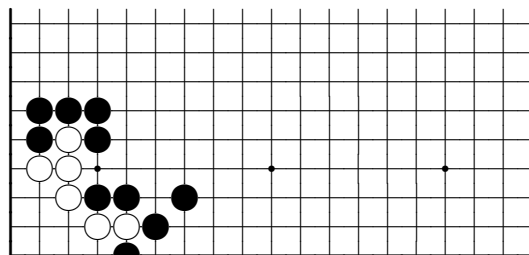
Problem 373 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



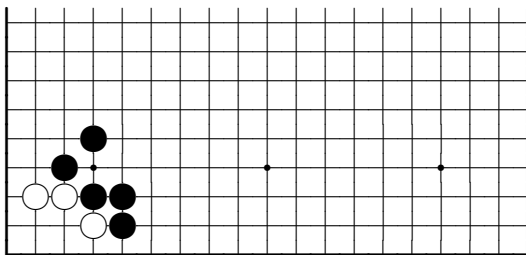
Problem 374 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



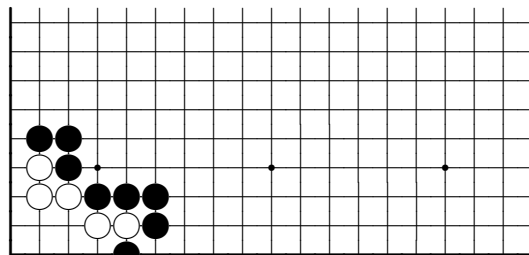
Problem 375 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



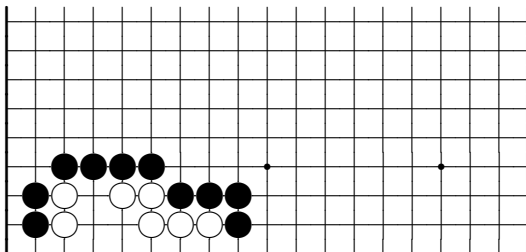
Problem 376 (B): White to play.
Key-Zug: W(1) und mit W(3) den richtigen
Stein opfern



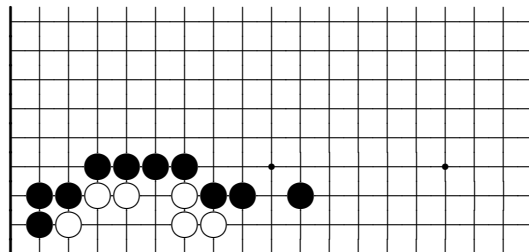
Problem 377 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



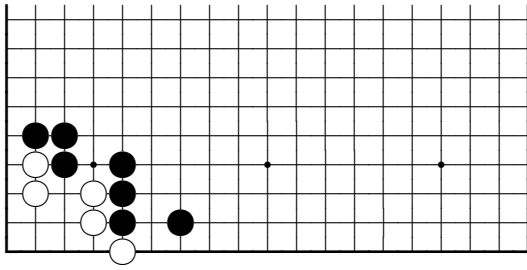
Problem 378 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



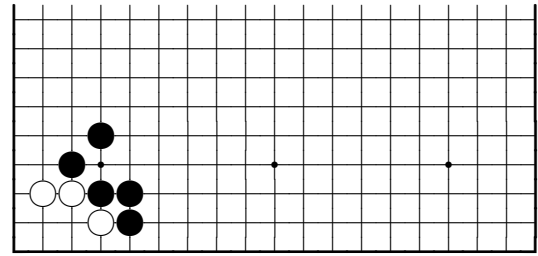
Problem 379 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)



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

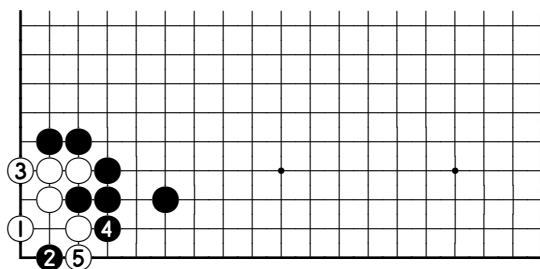


Problem 3731 (B): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

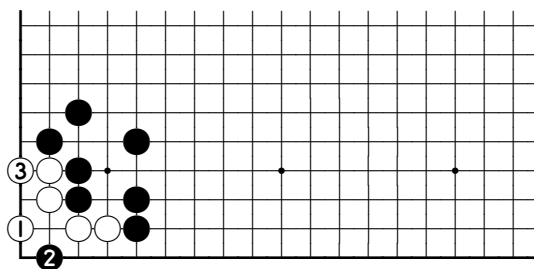


Problem 3771 (C): Weiß setzt
Key-Zug: W(1)

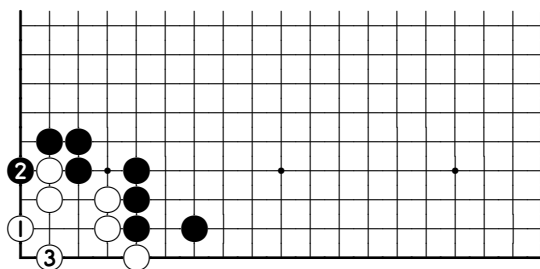
Die Lösungen



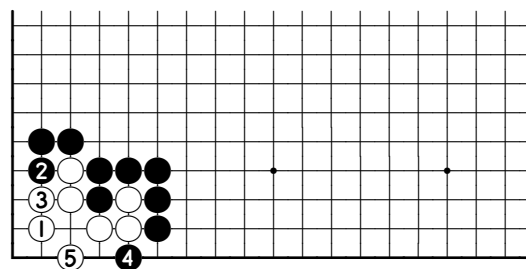
Lösung zu Problem 371



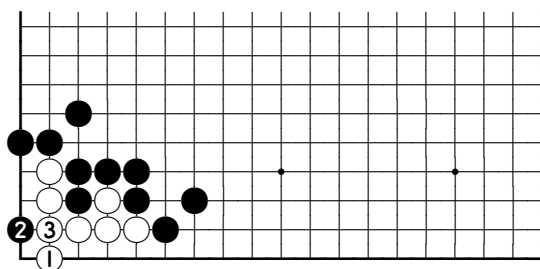
Lösung zu Problem 372



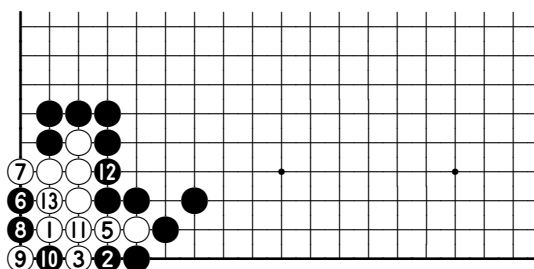
Lösung zu Problem 373



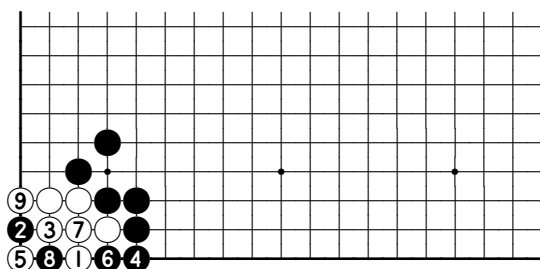
Lösung zu Problem 374



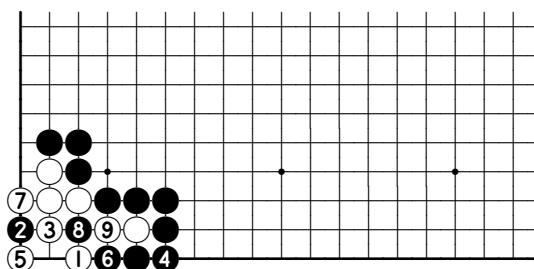
Lösung zu Problem 375



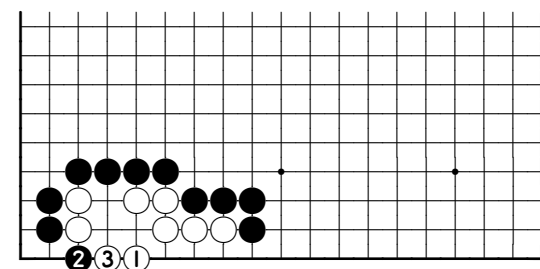
Lösung zu Problem 376



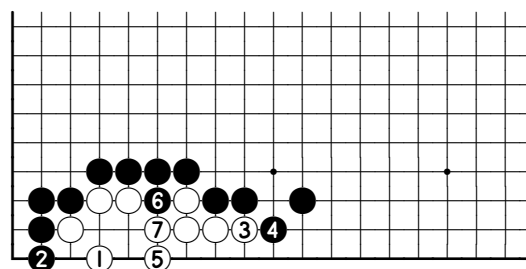
Lösung zu Problem 377



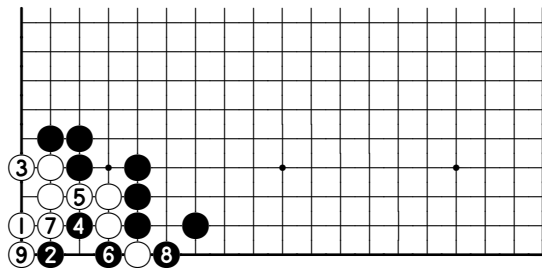
Lösung zu Problem 378



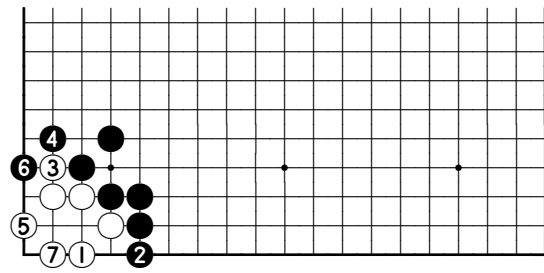
Lösung zu Problem 379



Lösung zu Problem 380



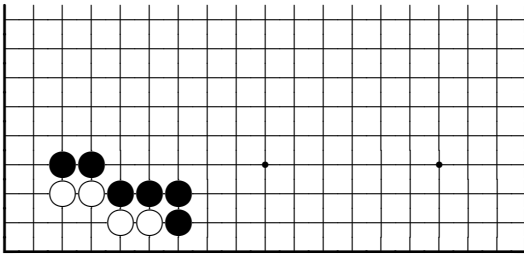
Lösung zu Problem 3731



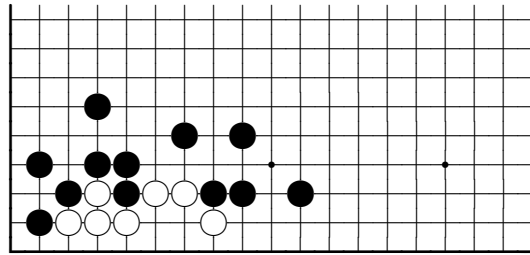
Lösung zu Problem 3771

Kategorie 10: Von außen angreifen

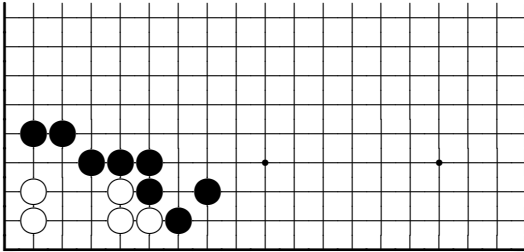
Die Probleme



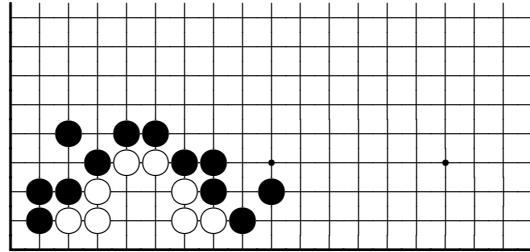
Problem 431 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



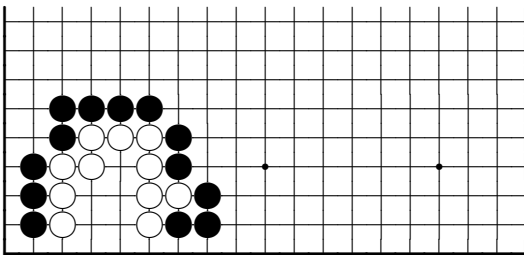
Problem 432 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



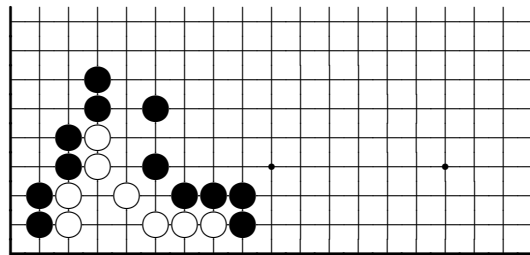
Problem 433 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



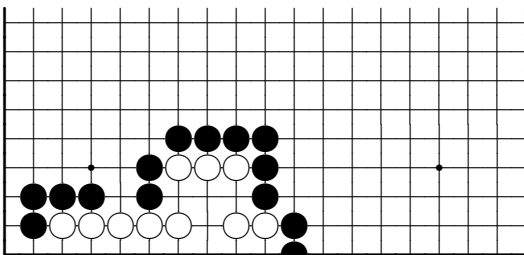
Problem 434 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)



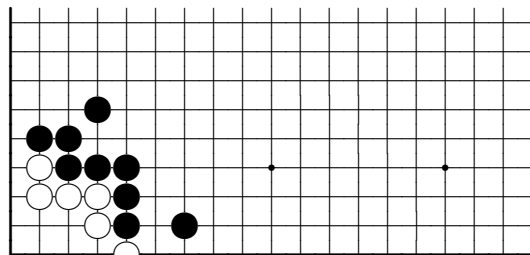
Problem 435 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



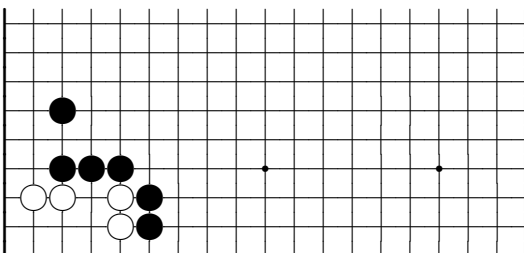
Problem 436 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



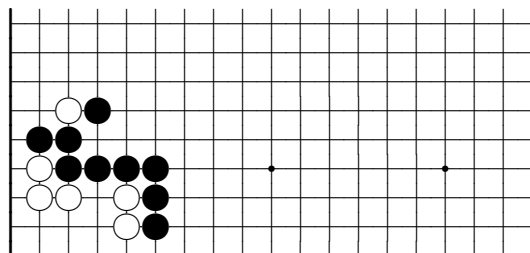
Problem 437 (A): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



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

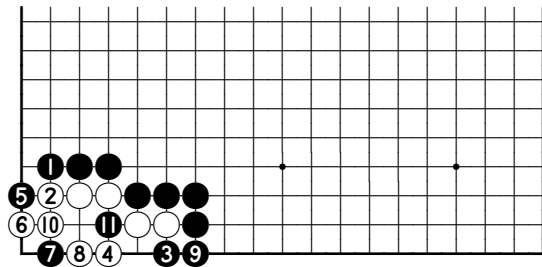


Problem 439 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1)

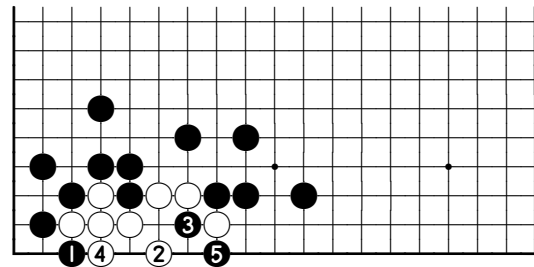


Problem 440 (C): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)

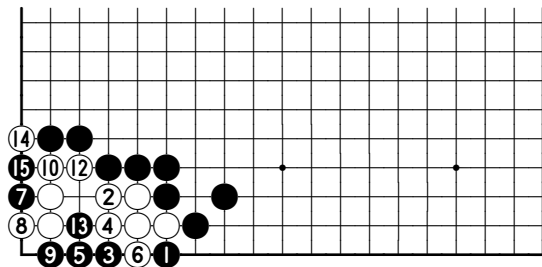
Die Lösungen



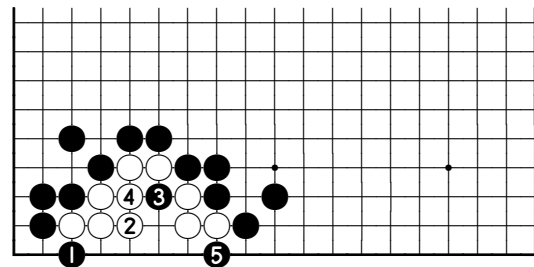
Lösung zu Problem 431



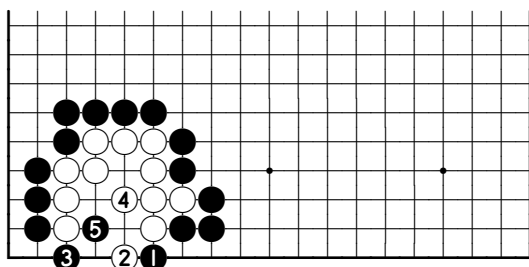
Lösung zu Problem 432



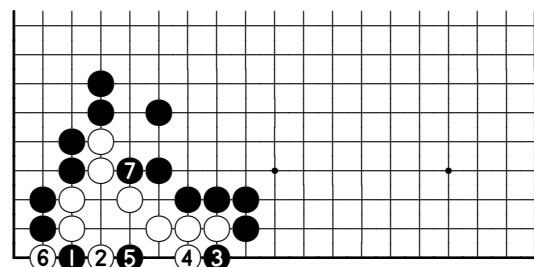
Lösung zu Problem 433



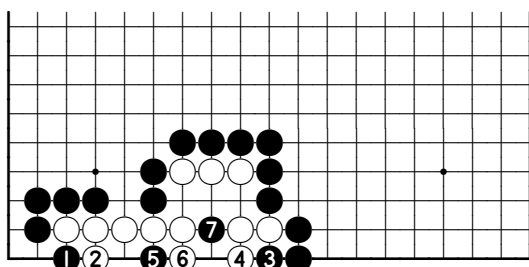
Lösung zu Problem 434



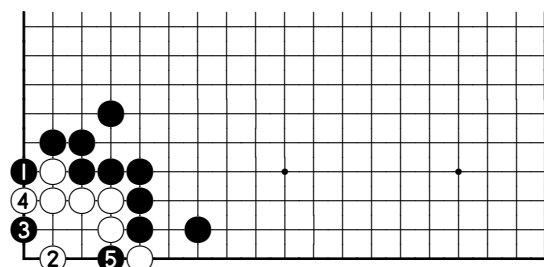
Lösung zu Problem 435



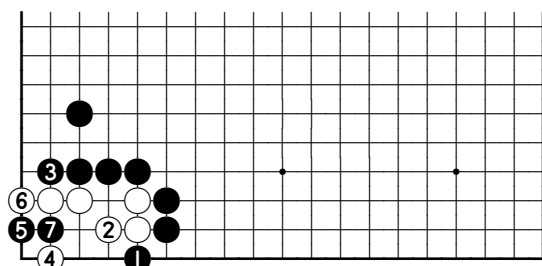
Lösung zu Problem 436



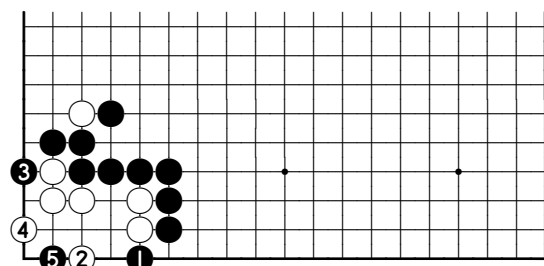
Lösung zu Problem 437



Lösung zu Problem 438



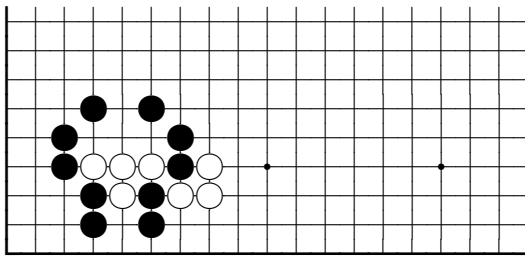
Lösung zu Problem 439



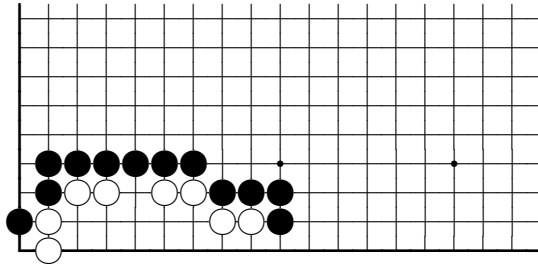
Lösung zu Problem 440

Kategorie 11: Reihenfolge der Züge

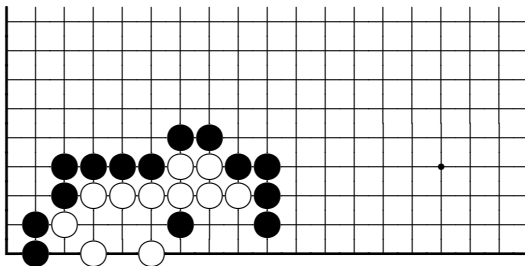
Die Probleme



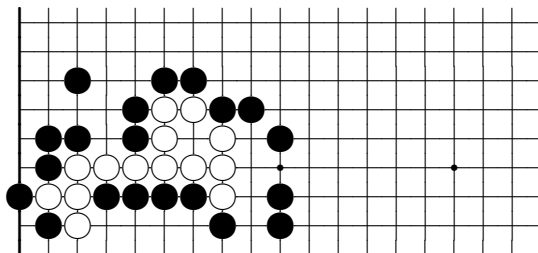
Problem 461 (C): Weiß setzt
Key-Zug W(5) und W(7)



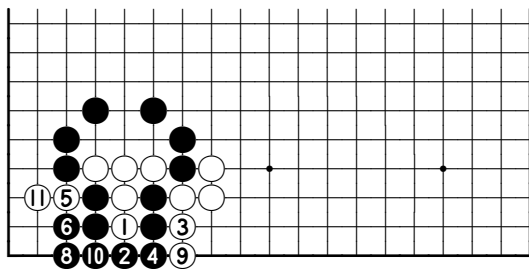
Problem 463 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(3), S(5) und S(7) Widerstand gegen
Berührung



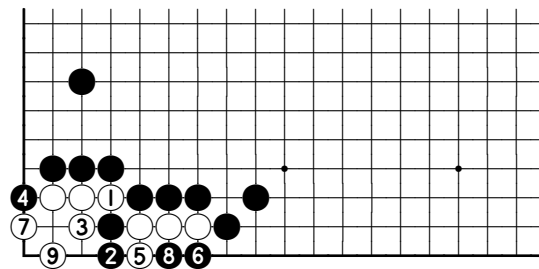
Problem 465 (B): Schwarz setzt
Key-Zug S(1) und S(3)



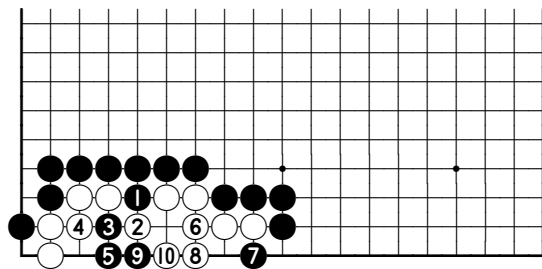
Die Lösungen



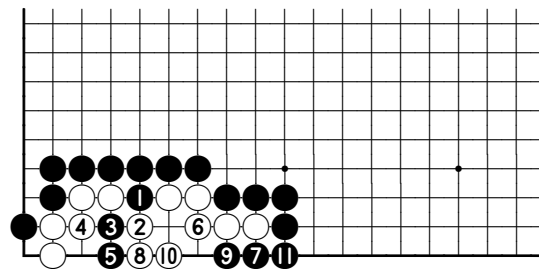
Lösung zu Problem 461



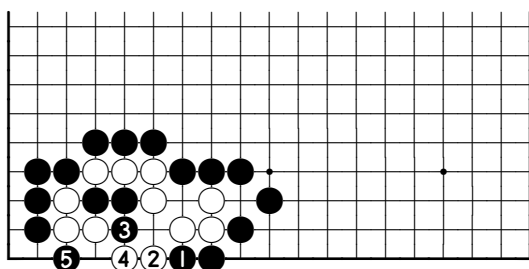
Lösung zu Problem 462



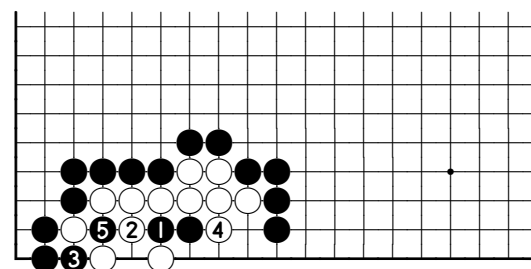
Lösung zu Problem 463



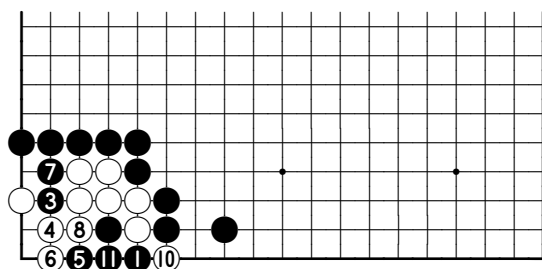
Alternative Lösung zu Problem 463



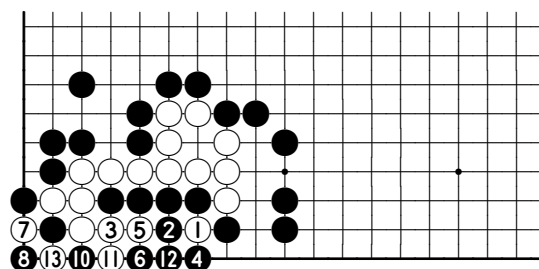
Lösung zu Problem 464



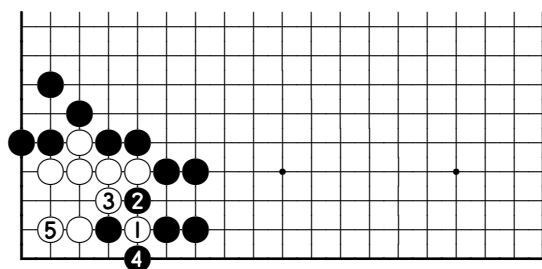
Lösung zu Problem 465



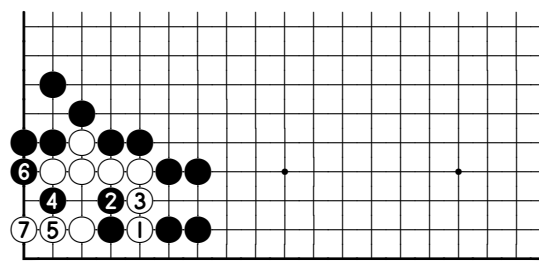
Lösung zu Problem 466



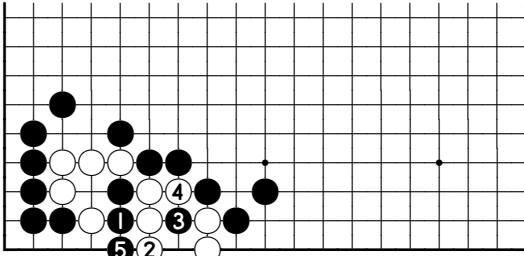
Lösung zu Problem 467



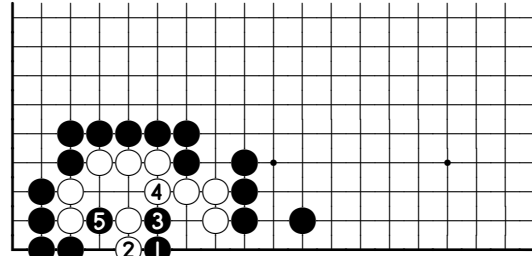
Lösung zu Problem 468



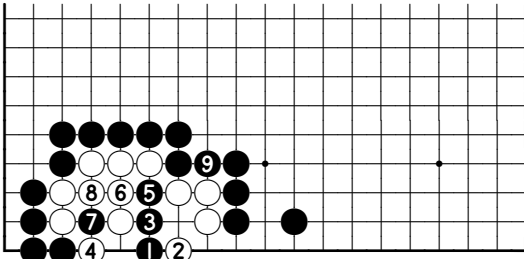
Alternative Lösung zu Problem 468



Lösung zu Problem 469



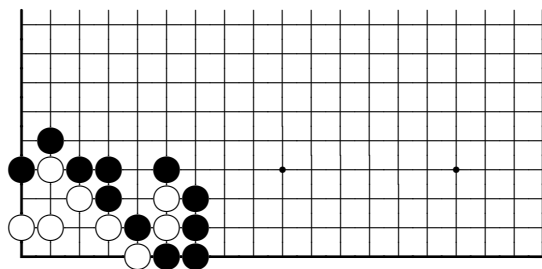
Lösung zu Problem 470



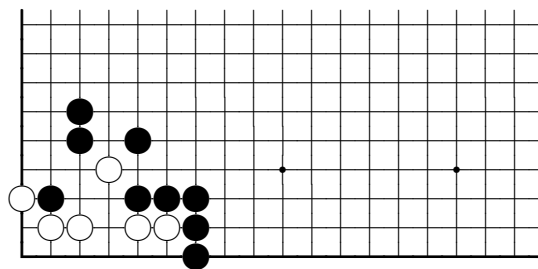
Alternative Lösung zu Problem 470

Kategorie 12: Unter die Steine

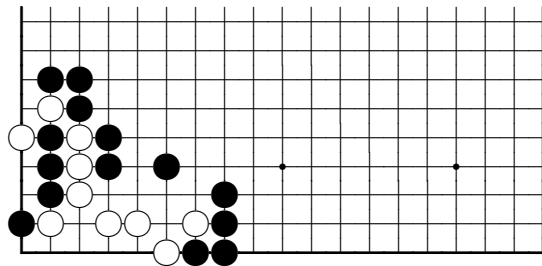
Die Probleme



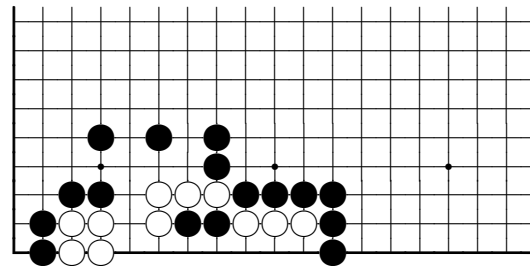
Problem 511 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



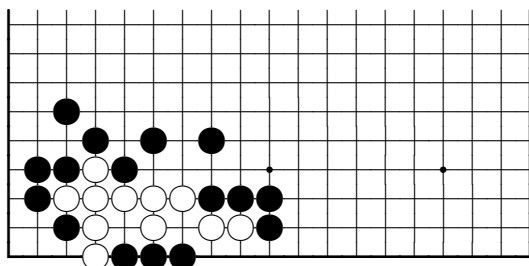
Problem 512 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«



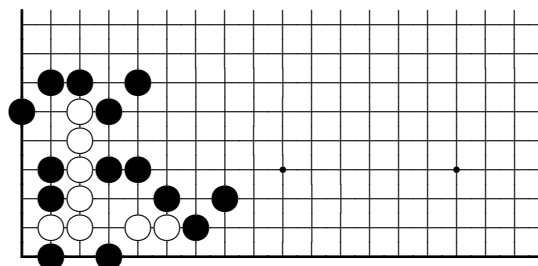
Problem 513 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



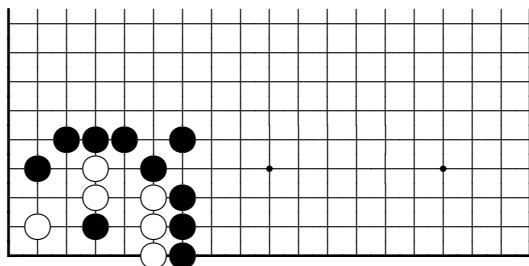
Problem 514 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



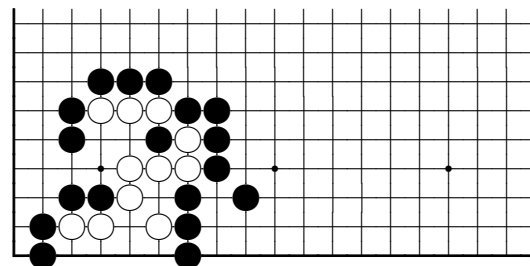
Problem 515 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



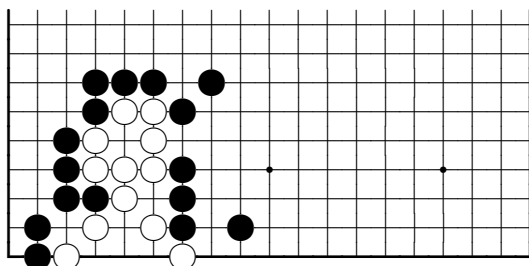
Problem 516 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine«



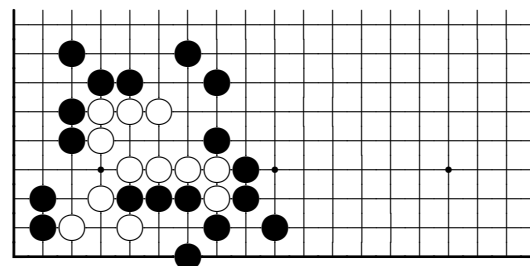
Problem 517 (A): Weiß setzt
»Unter die Steine« bzw. Ko



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

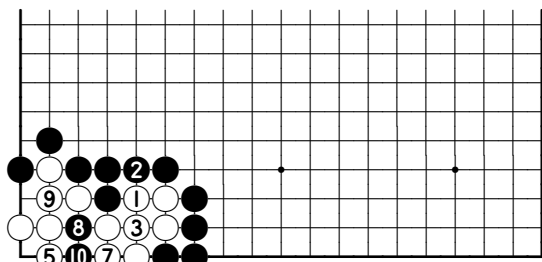


Problem 519 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«

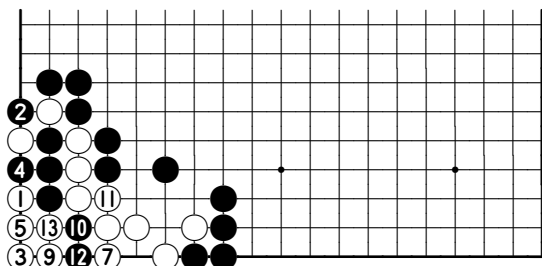


Problem 520 (B): Weiß setzt
»Unter die Steine«

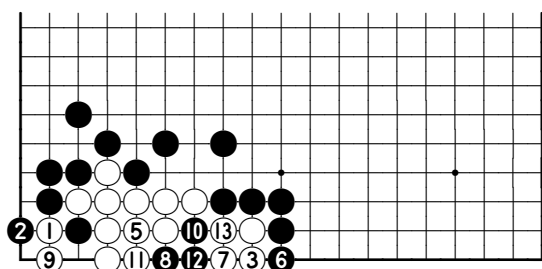
Die Lösungen



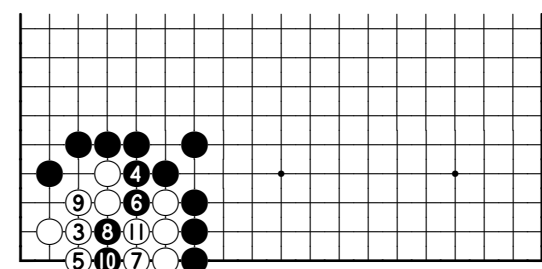
Lösung zu Problem 511
4 auf **10**, **6** auf **8**, **10** fängt die weiße Gruppe und mit **11** auf **3** ergibt sich »unter die Steine«



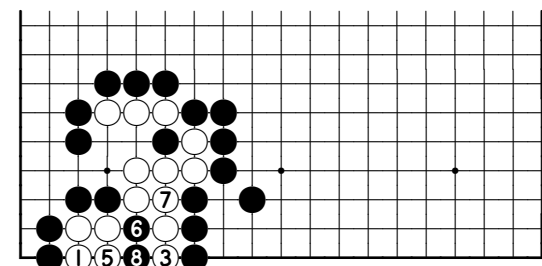
Lösung zu Problem 513
6 auf **12**, **8** auf **10**, **15** auf **13**



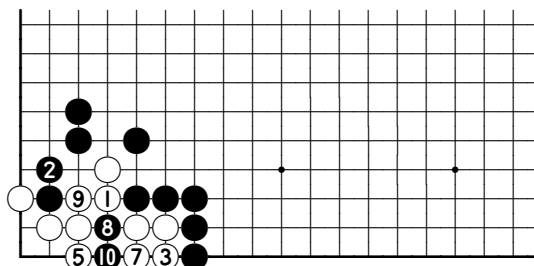
Lösung zu Problem 515
4 auf **10**, **13** rechts neben **10**



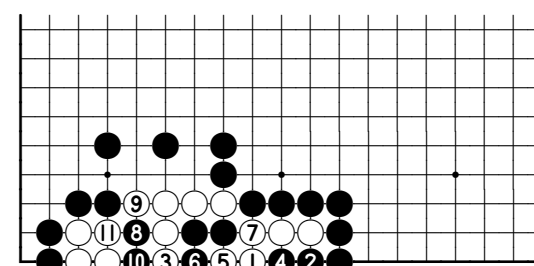
Lösung zu Problem 517
1 auf **11**, **2** auf **10**



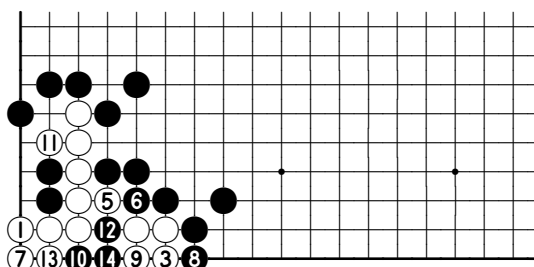
Lösung zu Problem 518
2 auf **8**, **4** auf **6**, **9** links von **6**



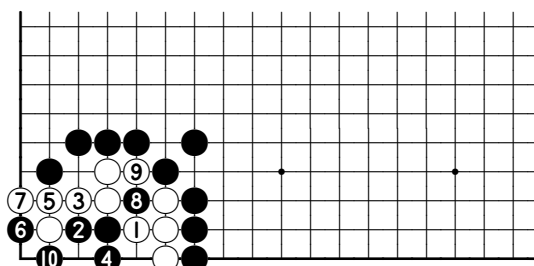
Lösung zu Problem 512
4 auf **10**, **6** auf **8**, **10** fängt die weiße Gruppe und mit **11** rechts neben **8** ergibt sich »unter die Steine«



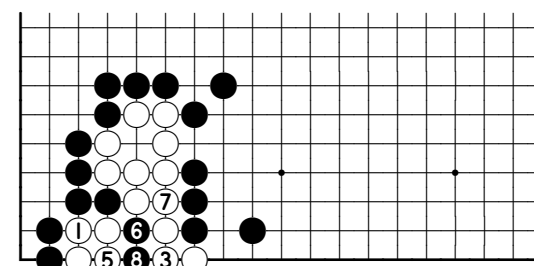
Lösung zu Problem 514



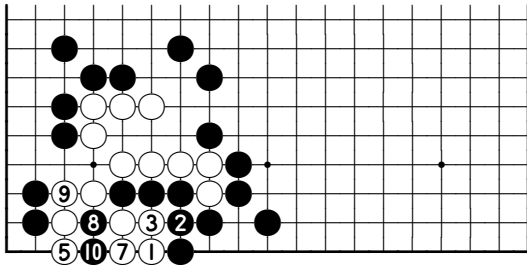
Lösung zu Problem 516
2 auf **10**, **4** auf **12**, **5** rechts neben **12**



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

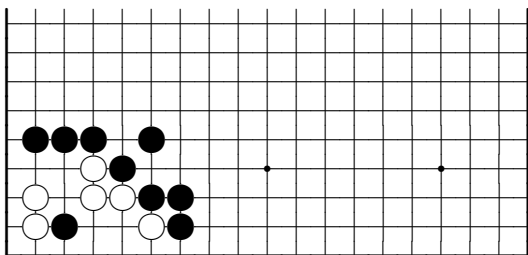


Lösung zu Problem 519
2 auf **8**, **4** auf **6**, **9** links von **6**



Lösung zu Problem 520

④ auf ⑩, ⑥ auf ③, ⑪ rechts von ③

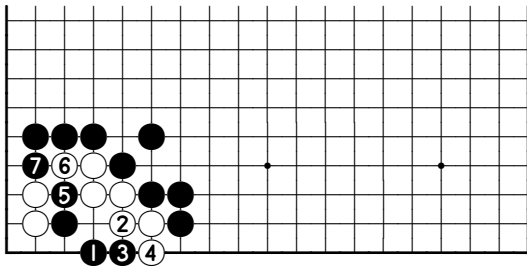
[illegible]

A 10x10 grid with the following elements:

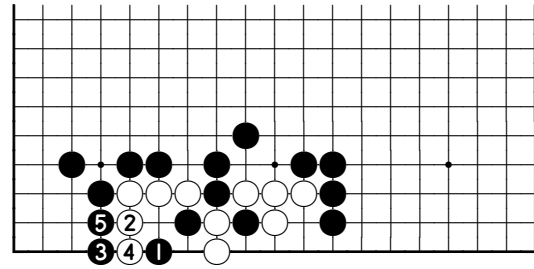
- Black circles at (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8), (3,9), (3,10), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (4,7), (4,8), (4,9), (4,10), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (5,7), (5,8), (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).
- White circles at (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8), (3,9), (3,10), (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).
- Black dots at (5,5) and (5,5).

36

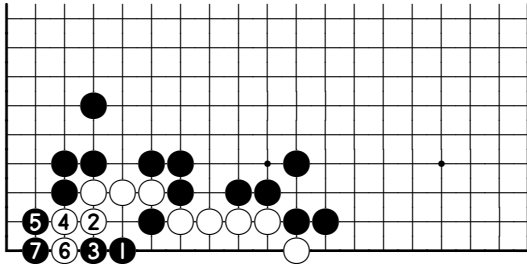
Die Lösungen



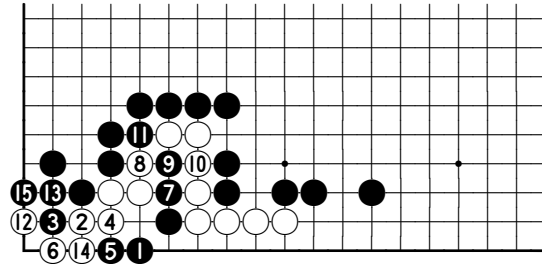
Lösung zu Problem 581



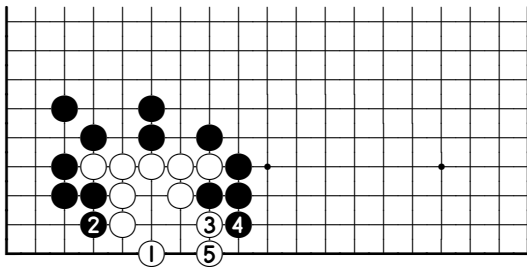
Lösung zu Problem 582



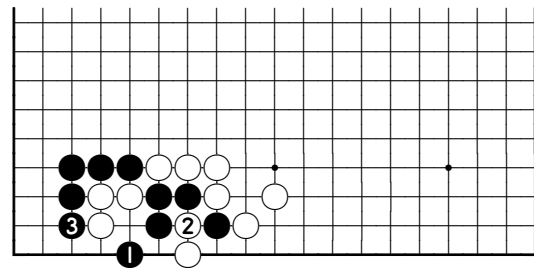
Lösung zu Problem 583



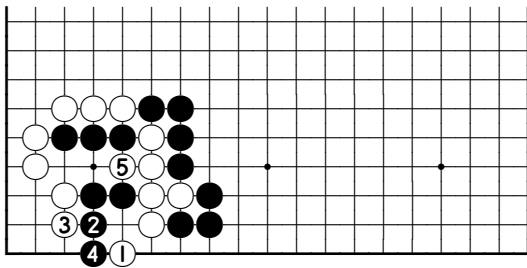
Lösung zu Problem 584



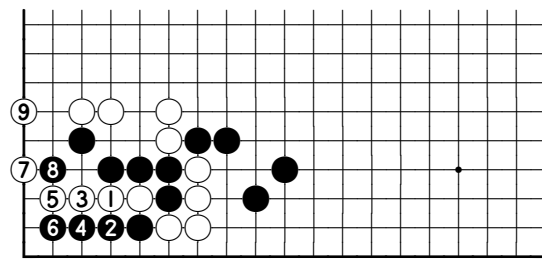
Lösung zu Problem 585



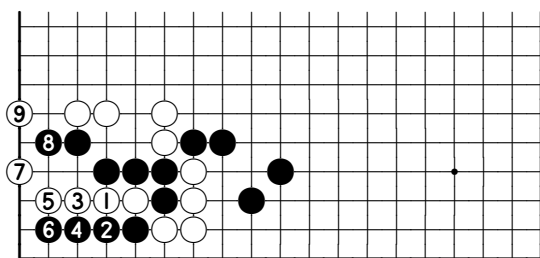
Lösung zu Problem 586



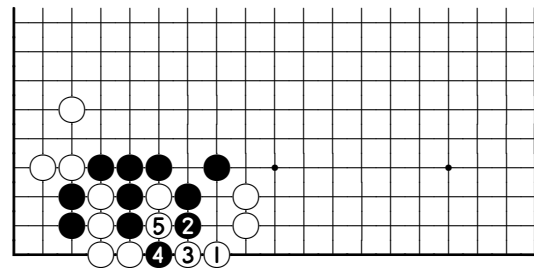
Lösung zu Problem 587



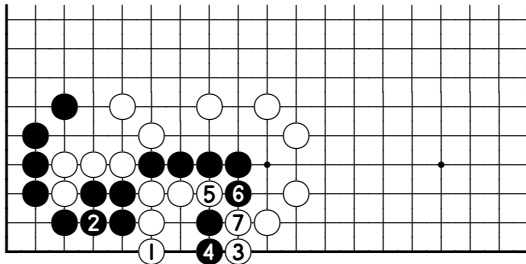
Lösung zu Problem 588



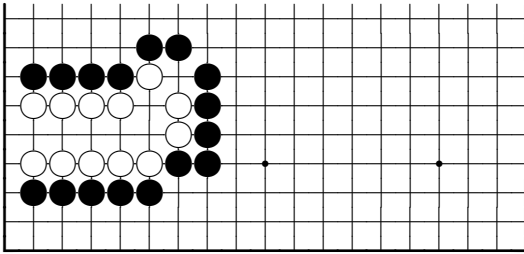
Alternative Lösung zu Prb. 588



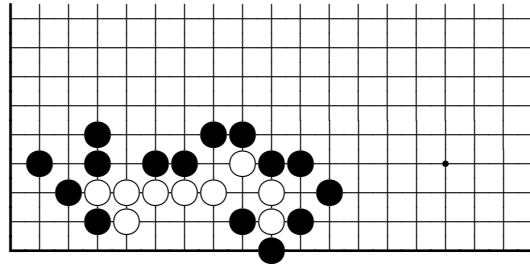
Lösung zu Problem 589



Lösung zu Problem 590

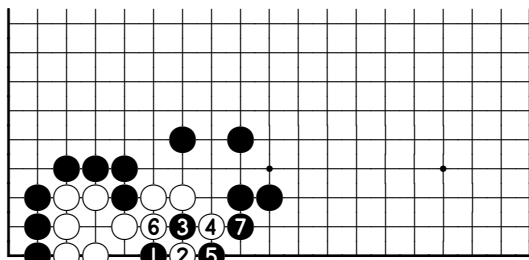


Problem 679 (B): Schwarz setzt
»oki auf die erste Linie«

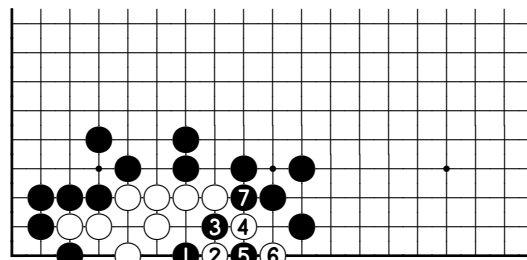


Problem 680 (A): Weiß setzt
»oki auf die erste Linie«

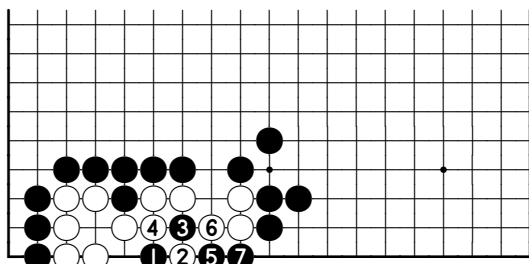
Die Lösungen



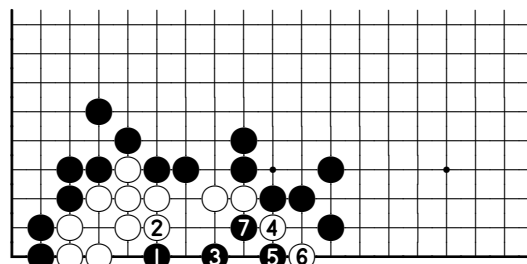
Lösung zu Problem 671



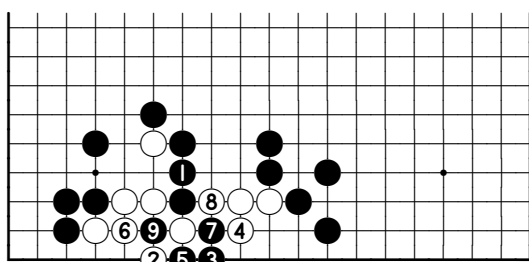
Lösung zu Problem 672



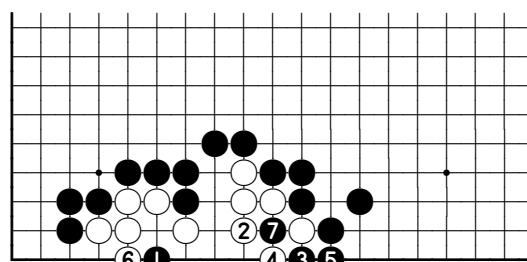
Lösung zu Problem 673



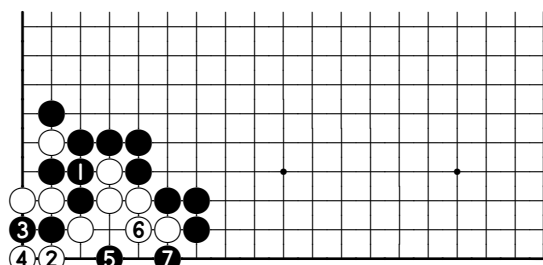
Lösung zu Problem 674



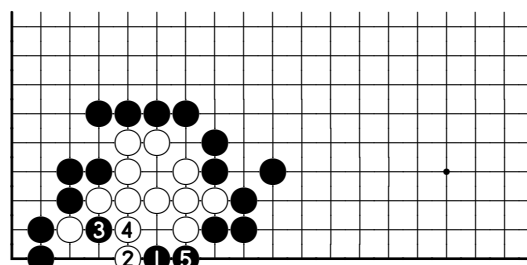
Lösung zu Problem 675



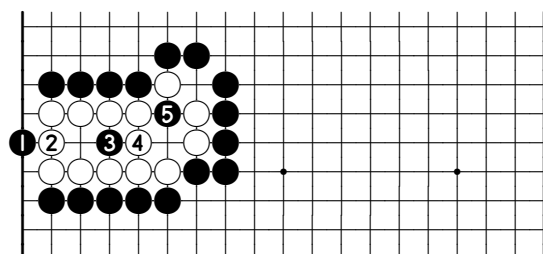
Lösung zu Problem 676



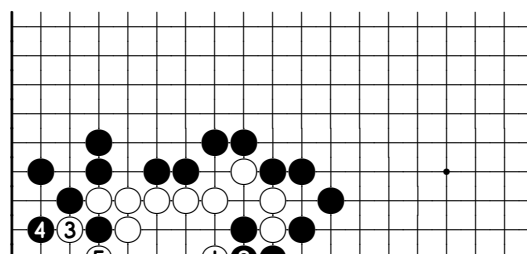
Lösung zu Problem 677



Lösung zu Problem 678



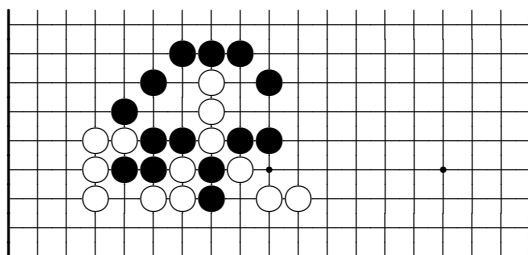
Lösung zu Problem 679



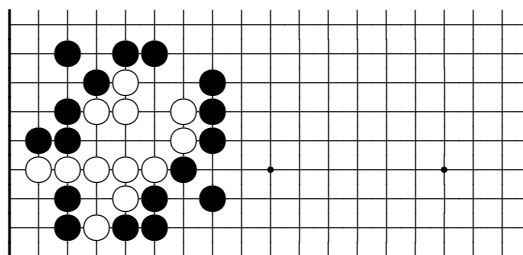
Lösung zu Problem 680

Kategorie 16: Verlängerung – sagari – auf die erste Linie

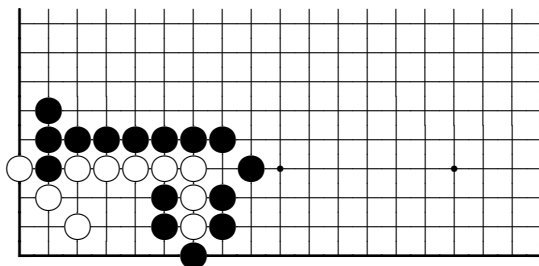
Die Probleme



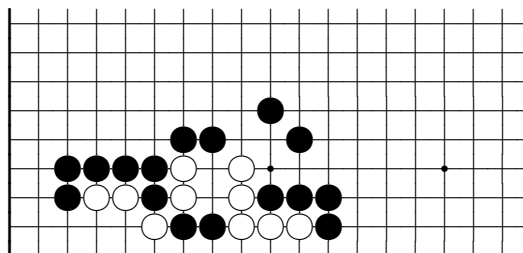
Problem 711 (C): Schwarz setzt
Zug 5: »Sagari auf die erste Linie«



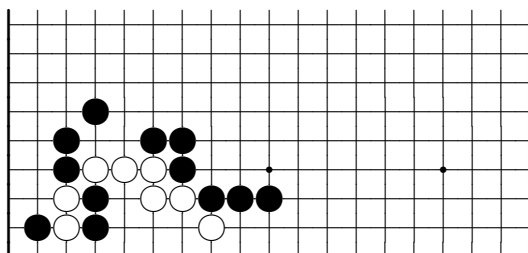
Problem 712 (B): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



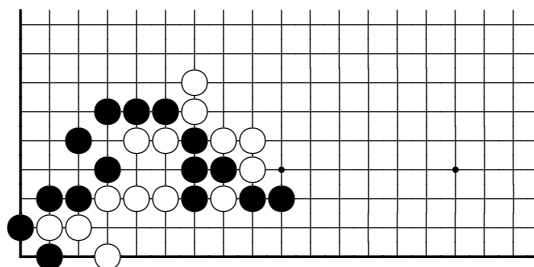
Problem 713 (B): Schwarz setzt
Zug 3: »Sagari auf die erste Linie«



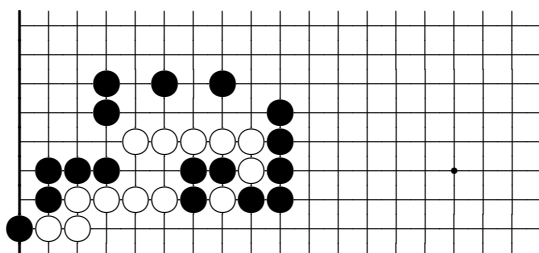
Problem 714 (A): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



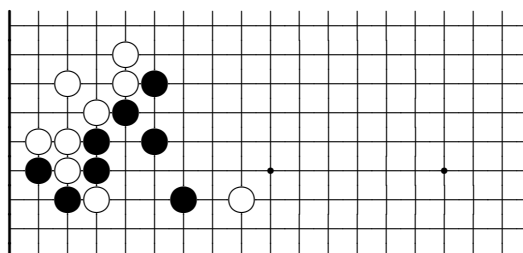
Problem 715 (A): Weiß setzt
»Sagari auf die erste Linie«



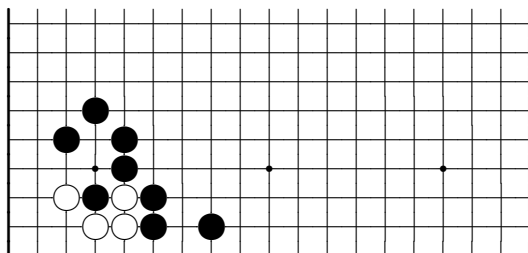
Problem 716 (A): Weiß setzt
Zug 3: »Sagari auf die erste Linie«



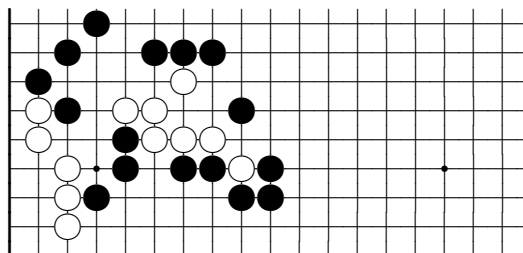
Problem 717 (A): Weiß setzt
Zug 5: »Sagari auf die erste Linie«



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

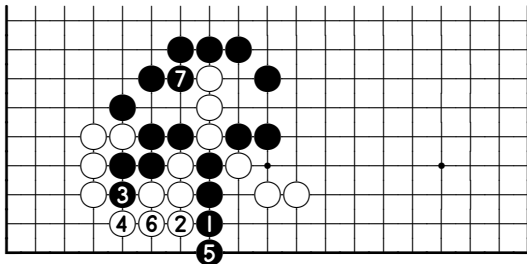


Problem 719 (A): Schwarz setzt
Zug 7: »Sagari auf die erste Linie«

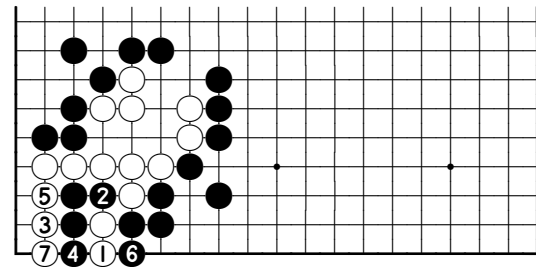


Problem 720 (A): White to play. Ko
Zug 11: »Sagari auf die erste Linie«

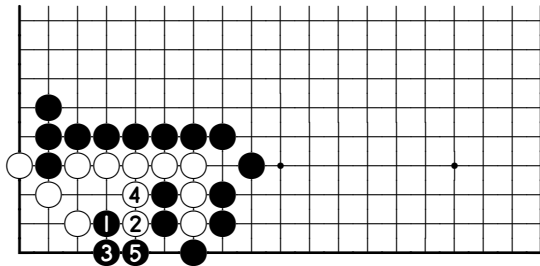
Die Lösungen



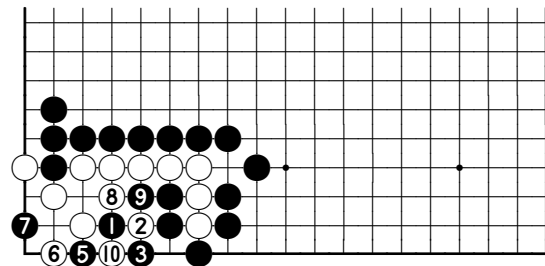
Lösung zu Problem 711



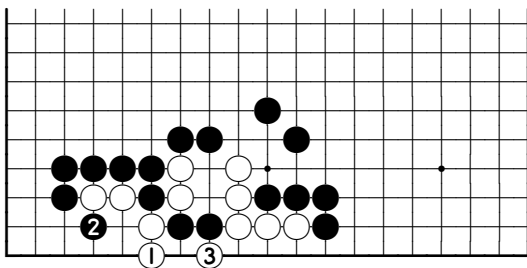
Lösung zu Problem 712



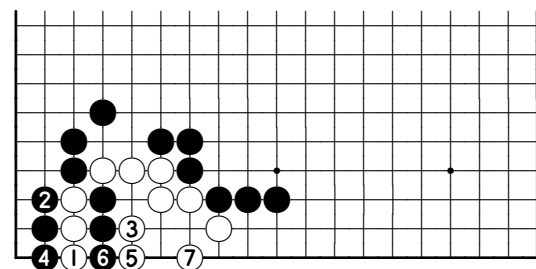
Lösung zu Problem 713



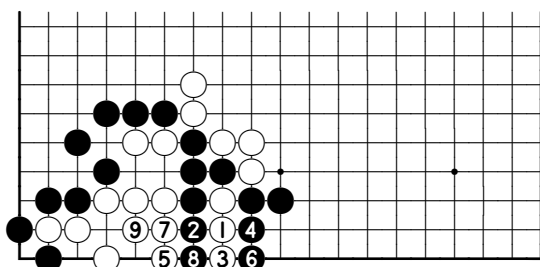
Prb. 731: Dies Spielweise von Schwarz führt zu Ko



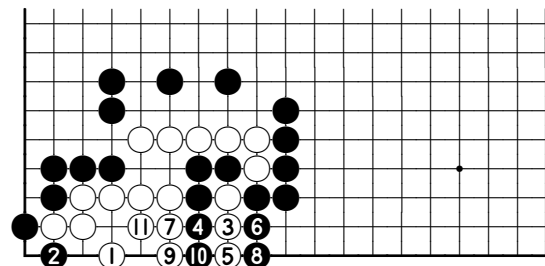
Lösung zu Problem 714



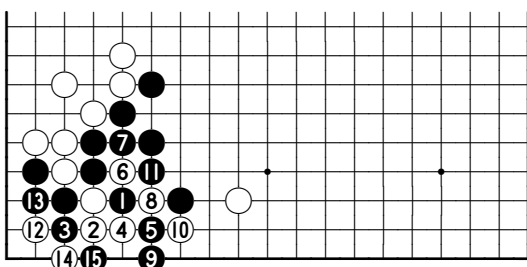
Lösung zu Problem 715



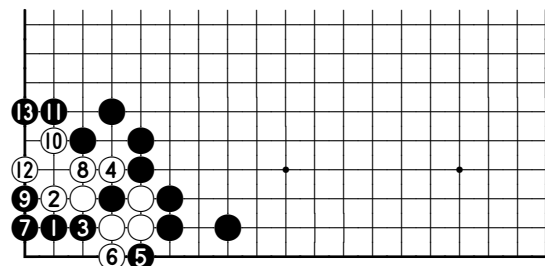
Lösung zu Problem 716



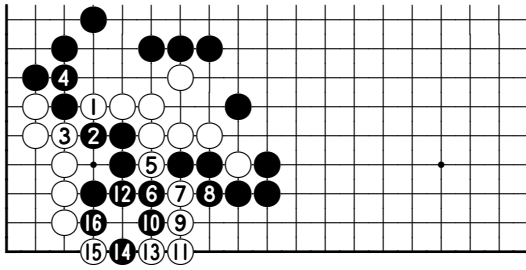
Lösung zu Problem 717



Lösung zu Problem 718



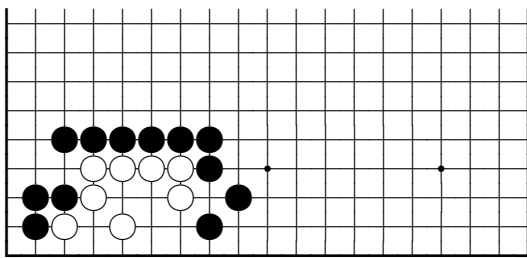
Lösung zu Problem 719

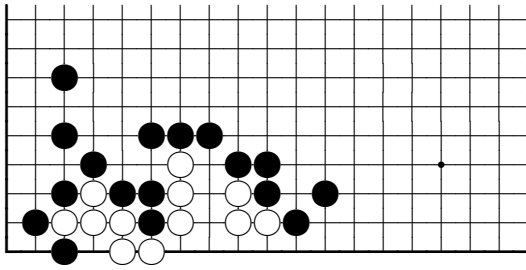


Lösung zu Problem 720

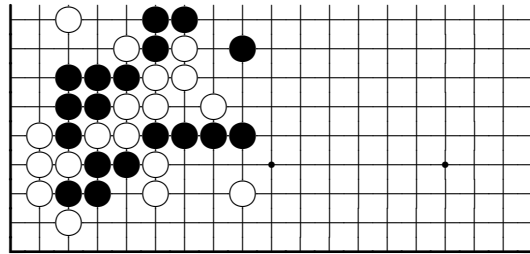
Kategorie 17: Das Gleiten auf die erste Linie

Die Probleme

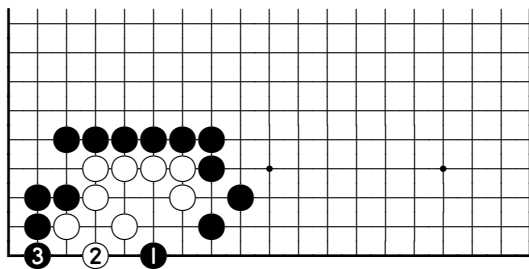




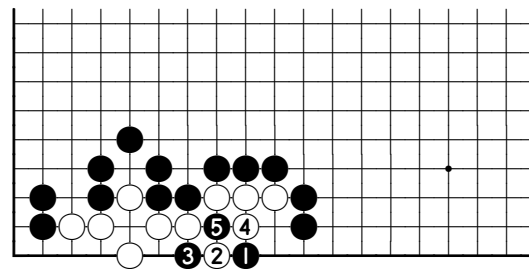
Problem 735 (A): Weiß setzt Ko
Zug 5: »Gleiten auf die erste Linie«



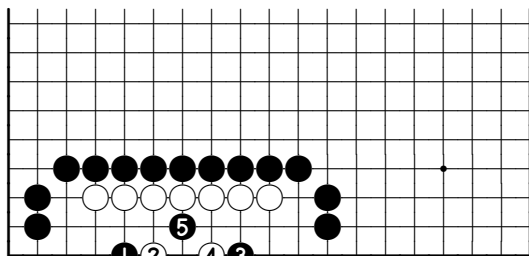
Die Lösungen



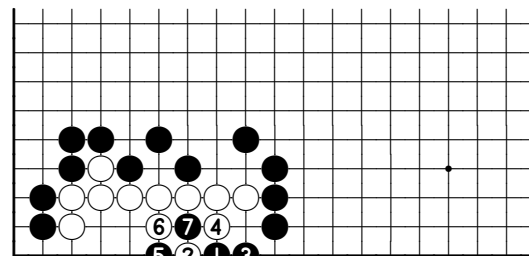
Lösung zu Problem 725



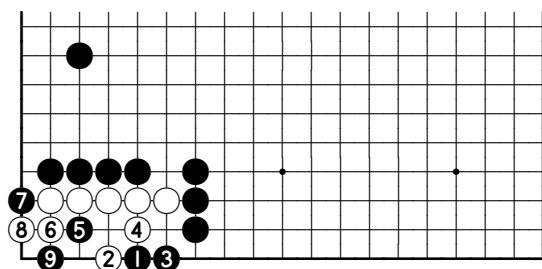
Lösung zu Problem 726



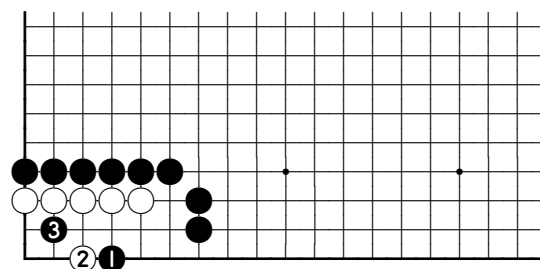
Lösung zu Problem 727



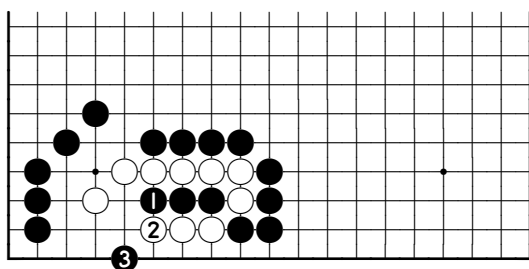
Lösung zu Problem 728



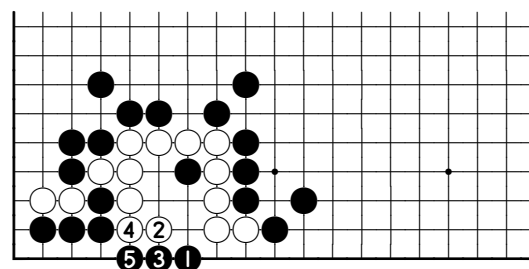
Lösung zu Problem 729



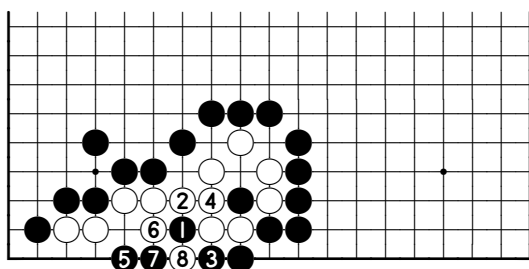
Lösung zu Problem 730



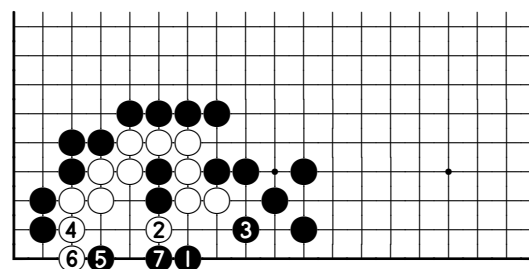
Lösung zu Problem 731



Lösung zu Problem 732



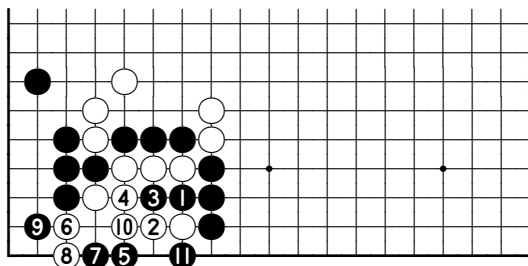
Lösung zu Problem 733



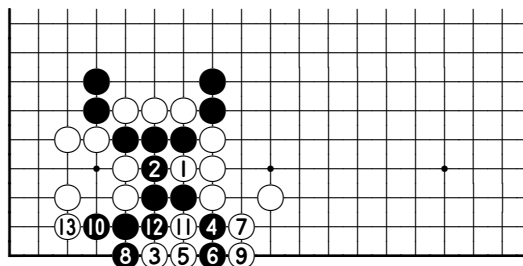
Lösung zu Problem 734



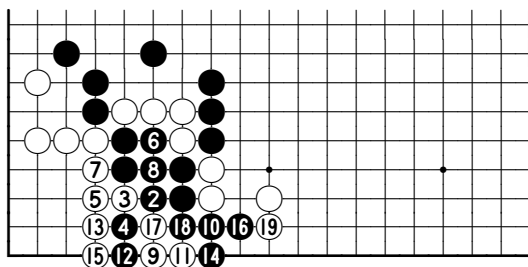
Die Lösungen



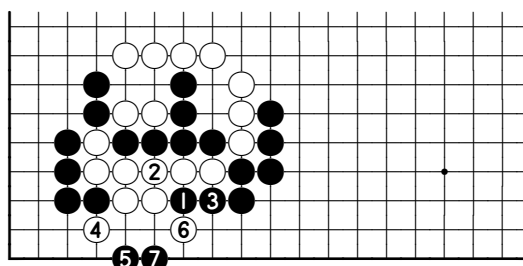
Lösung zu Problem 737



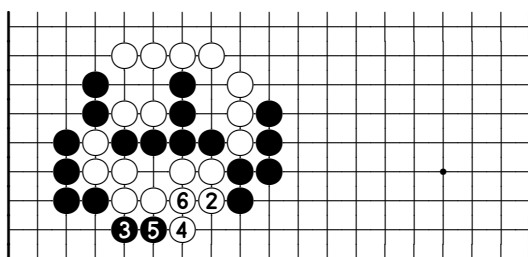
Lösung zu Problem 738



Lösung zu Problem 739 (① auf ⑧)
Alternative: ⑬ auf ⑯ – dann ⑰, ⑬

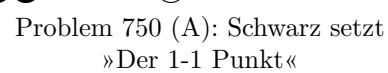
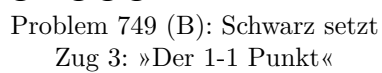
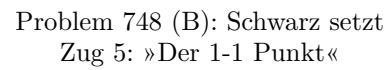
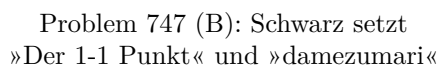
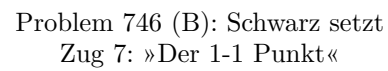
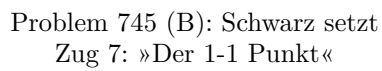
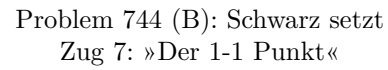
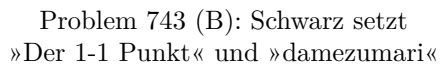
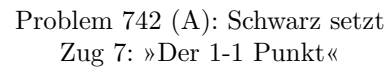
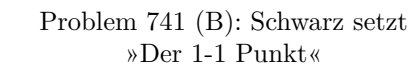


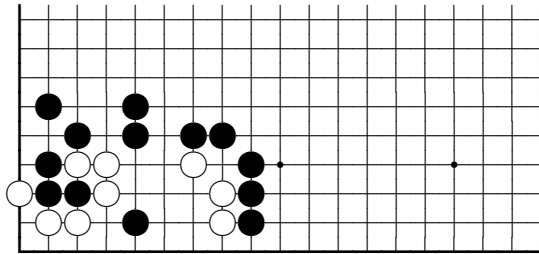
Lösung zu Problem 740



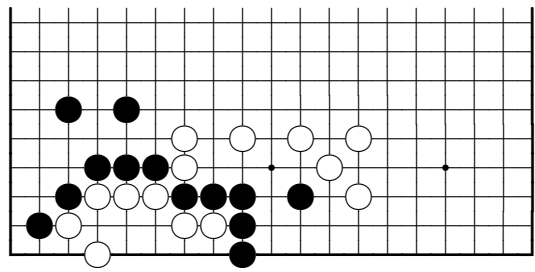
Alternative Lösung zu Problem 740 (① auf ⑥)

Die Probleme

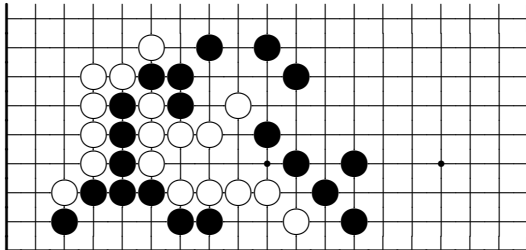




Problem 751 (A): Weiß setzt
Zug 9: »Der 1-1 Punkt«

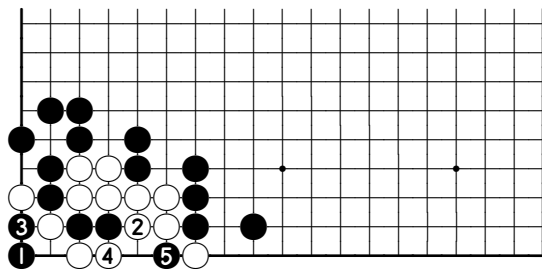


Problem 752 (A): Schwarz setzt Ko
»Der 1-1 Punkt«

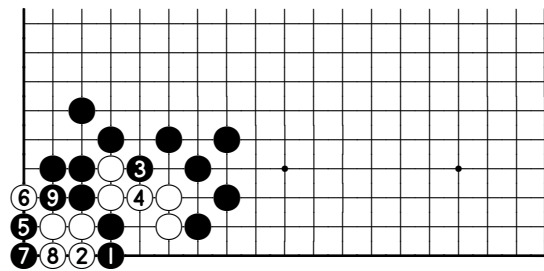


Problem 753 (A): Weiß setzt Ko
Zug 9: »Der 1-1 Punkt«

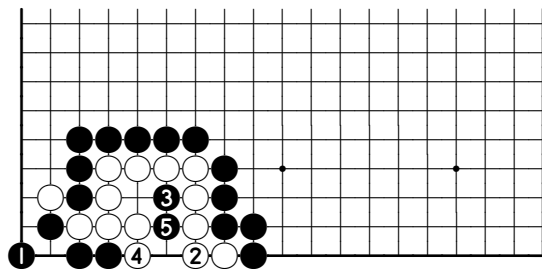
Die Lösungen



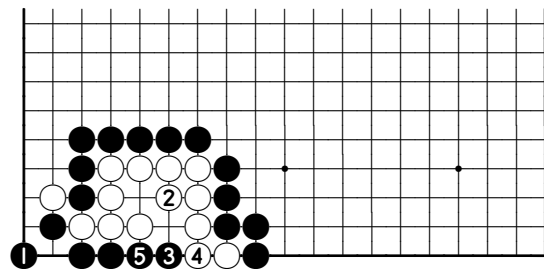
Lösung zu Problem 741



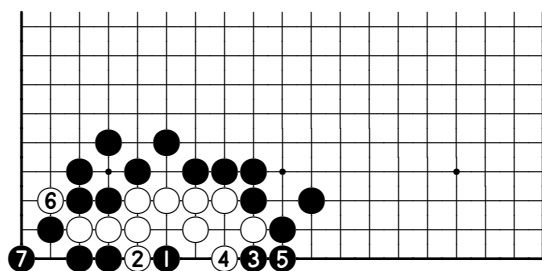
Lösung zu Problem 742



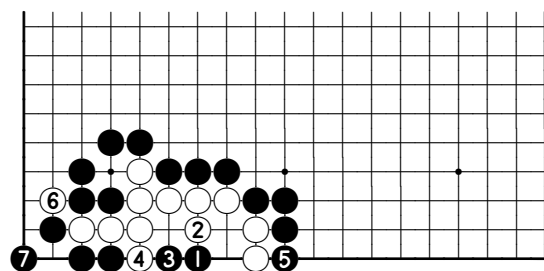
Lösung zu Problem 743



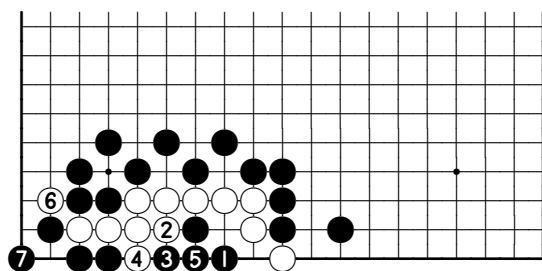
Alternative Lösung zu Problem 743



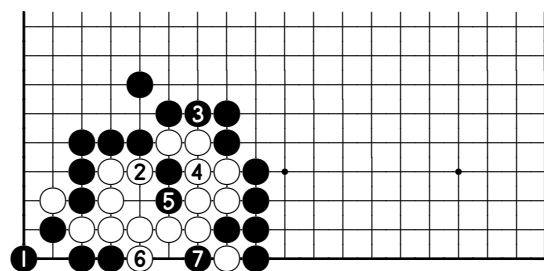
Lösung zu Problem 744



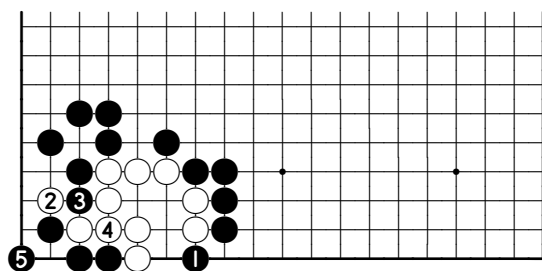
Lösung zu Problem 745



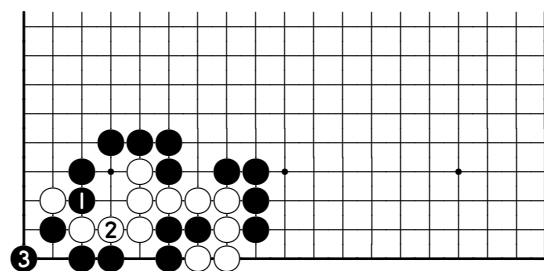
Lösung zu Problem 746



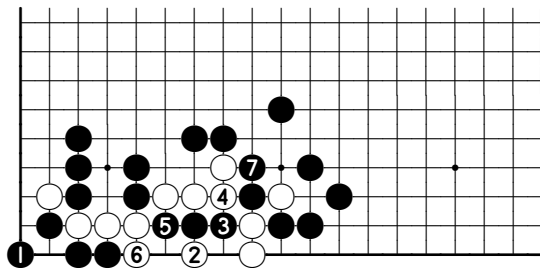
Lösung zu Problem 747



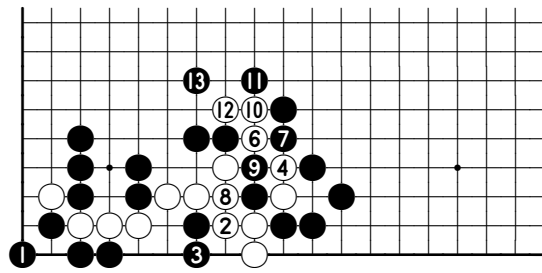
Lösung zu Problem 748



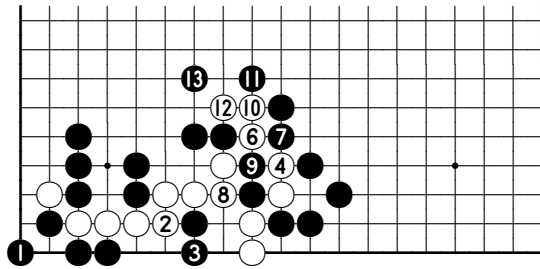
Lösung zu Problem 749



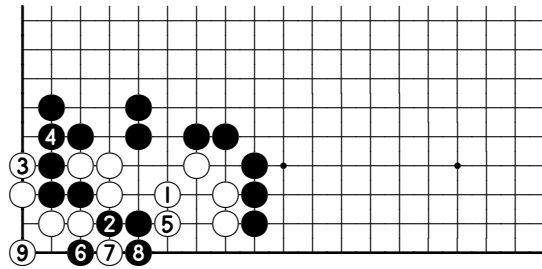
Lösung zu Problem 750



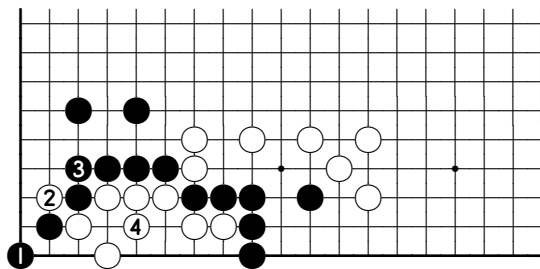
Erste alternative Lösung zu Problem 750



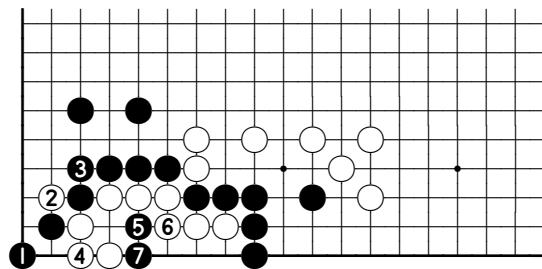
Zweite alternative Lösung zu Problem 750



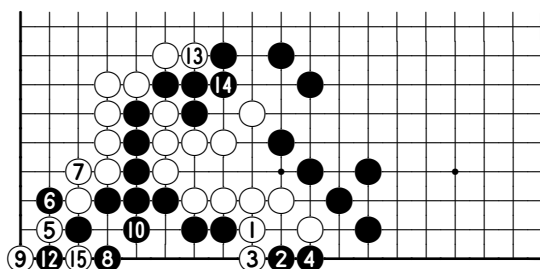
Lösung zu Problem 751



Lösung zu Problem 752

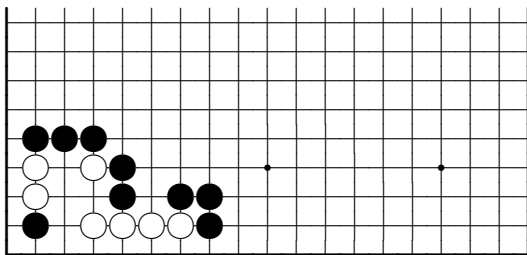


Alternative Lösung zu Problem 752

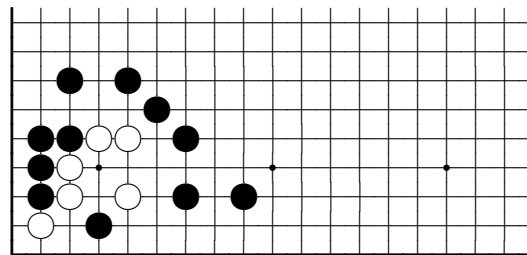


Lösung zu Problem 753

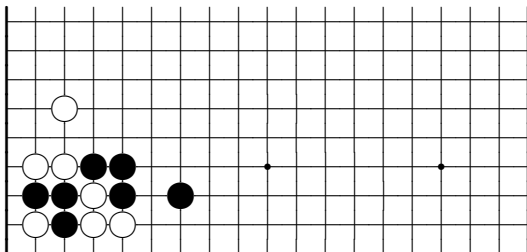
Die Probleme



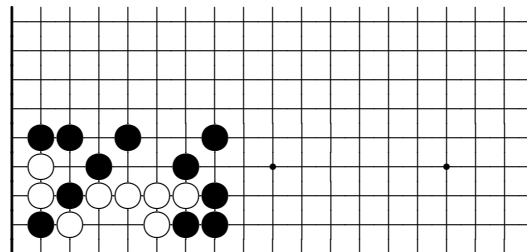
Problem 754 (B): Schwarz setzt
Zug 3: »Die Ecke nutzen«



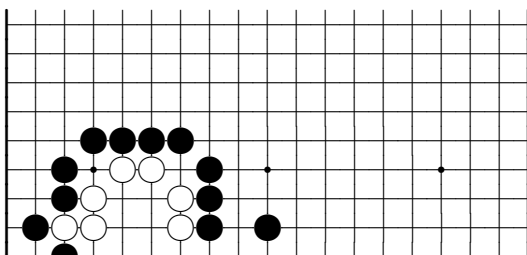
Problem 755 (C): Weiß setzt
Zug 3: »Die Ecke nutzen«



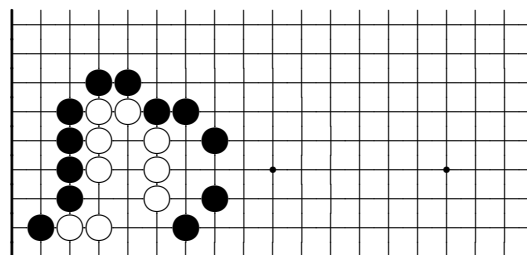
Problem 756 (C): Schwarz setzt
»Die Ecke nutzen«



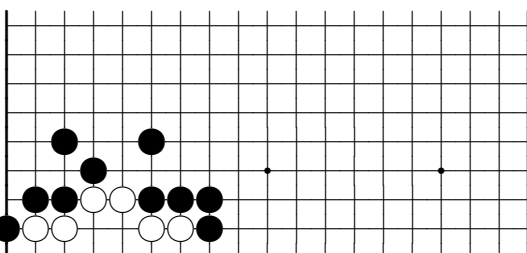
Problem 757 (C): Schwarz setzt
»Die Ecke nutzen«



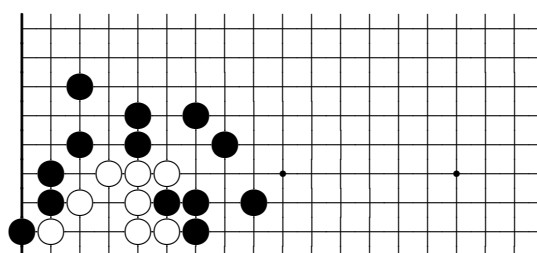
Problem 758 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Die Ecke nutzen«



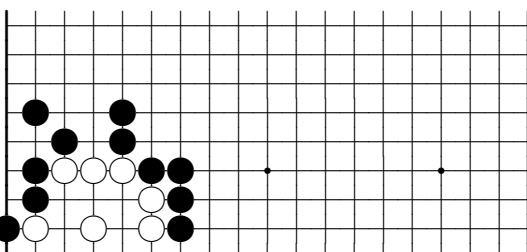
Problem 759 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Die Ecke nutzen«



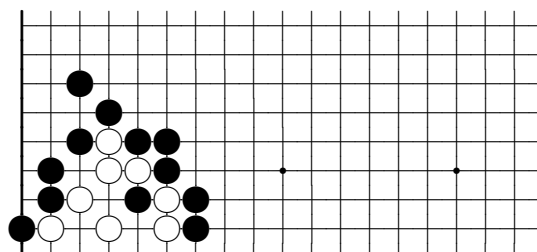
Problem 760 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Die Ecke nutzen«



Problem 761 (B): Weiß setzt
»Die Ecke nutzen«

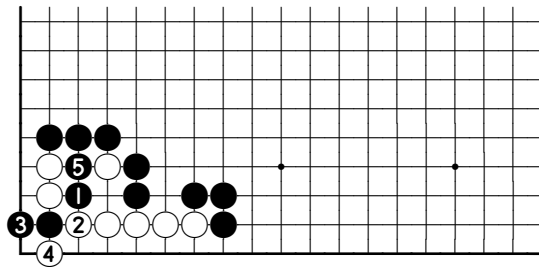


Problem 762 (C): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Die Ecke nutzen«

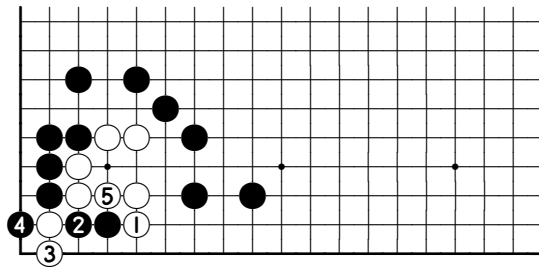


Problem 763 (B): Weiß setzt
Zug 1 und 3: »Die Ecke nutzen«

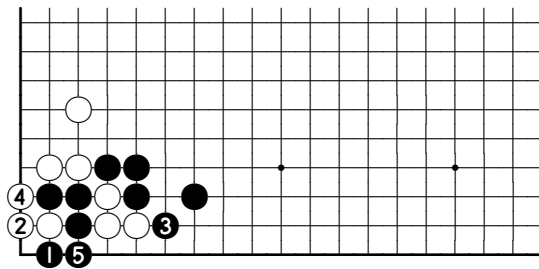
Die Lösungen



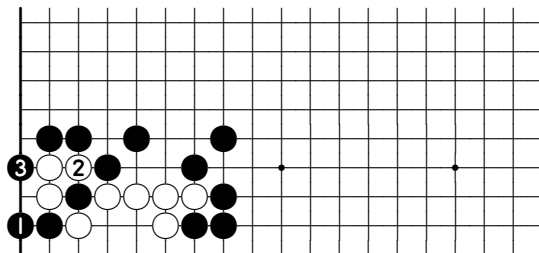
Lösung zu Problem 754



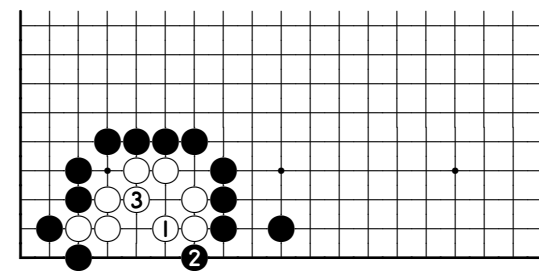
Lösung zu Problem 755



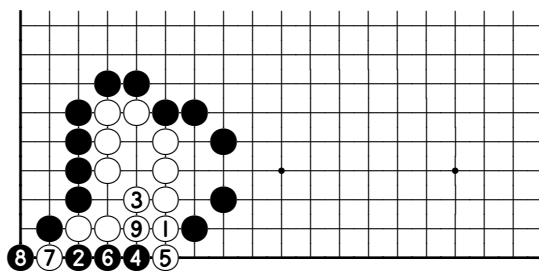
Lösung zu Problem 756



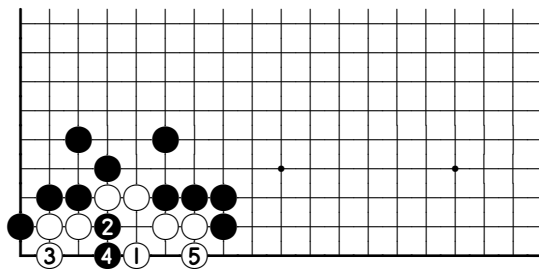
Lösung zu Problem 757



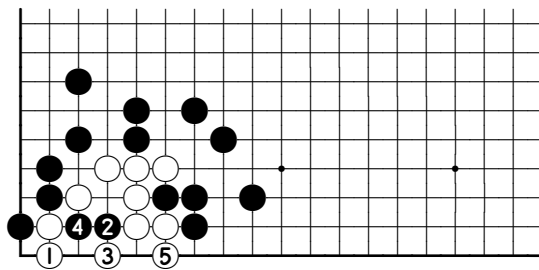
Lösung zu Problem 758



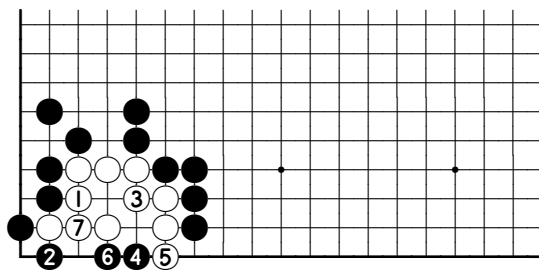
Lösung zu Problem 759



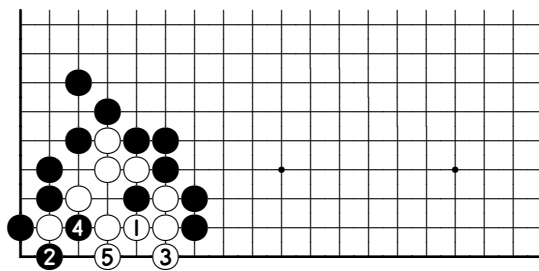
Lösung zu Problem 760



Lösung zu Problem 761

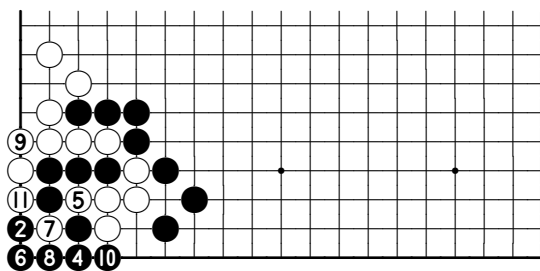


Lösung zu Problem 762

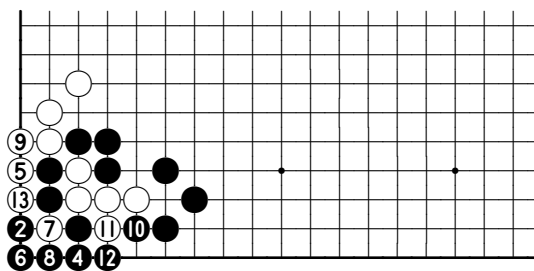


Lösung zu Problem 763

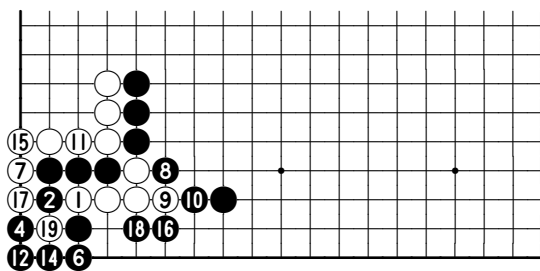
Die Lösungen



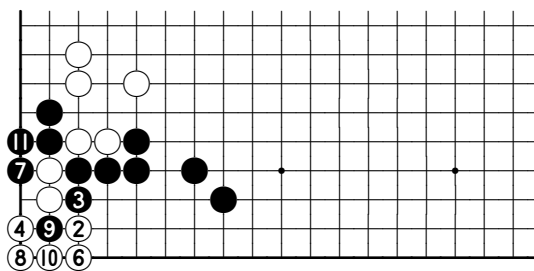
Lösung zu Problem 771



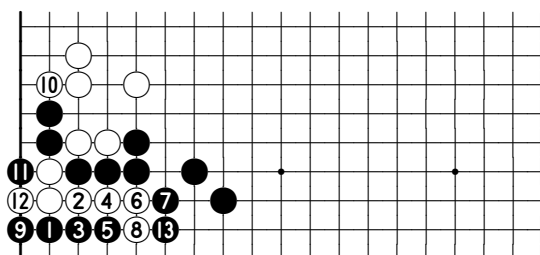
Lösung zu Problem 772



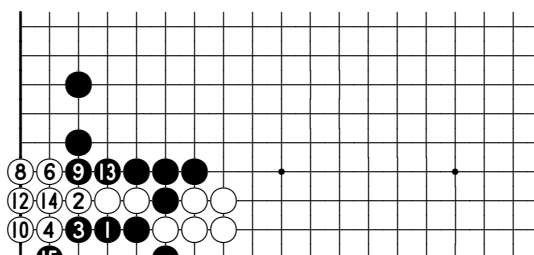
Lösung zu Problem 773



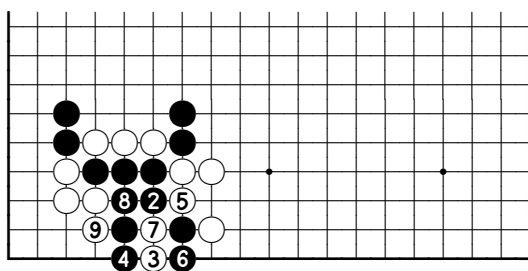
Lösung zu Problem 774



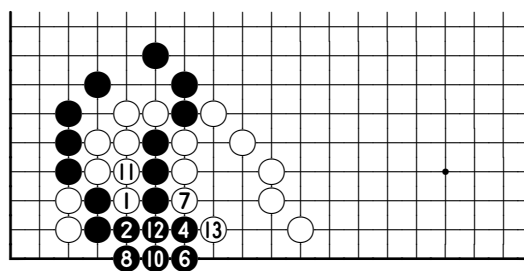
Alternative Lösung zu Problem 774



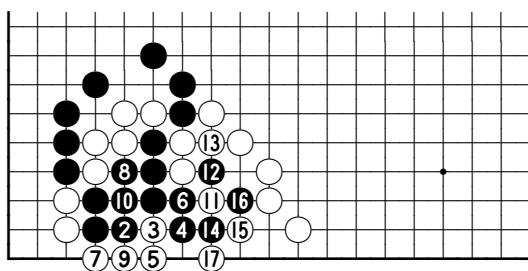
Lösung zu Problem 775



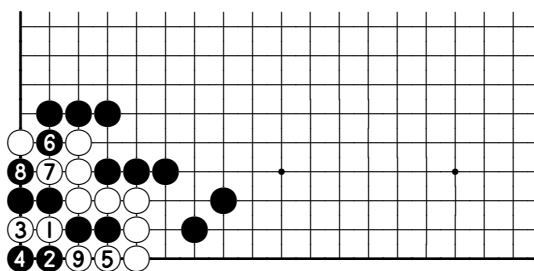
Lösung zu Problem 776



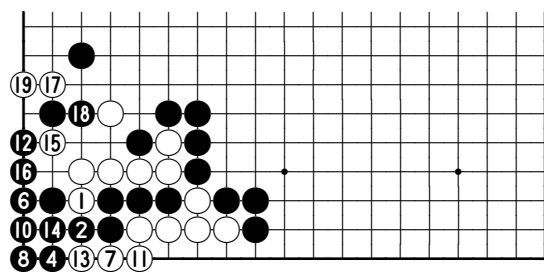
Lösung zu Problem 777



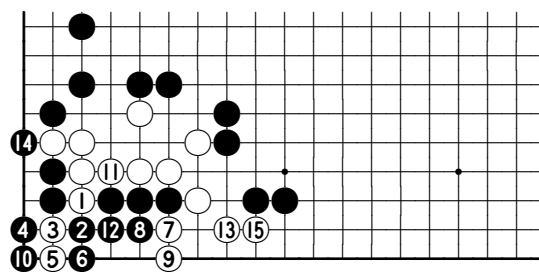
Alternative Lösung zu Problem 777



Lösung zu Problem 778

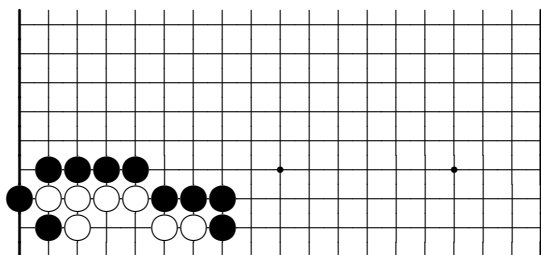


Lösung zu Problem 779



Lösung zu Problem 780

Die Probleme



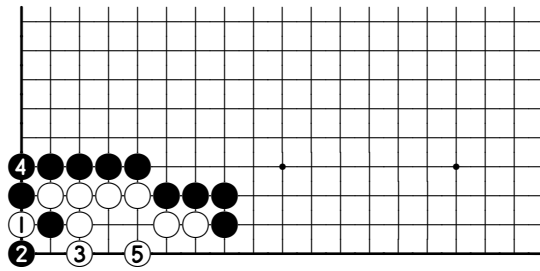
A scatter plot on a grid. The left cluster consists of 14 points: 7 black and 7 white. The right cluster consists of 2 black points.

A 10x10 grid with columns numbered 1 to 10 from left to right and rows numbered 1 to 10 from bottom to top. Black dots are located at (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (1,7), (1,8), (1,9), (1,10), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (2,7), (2,8), (2,9), (2,10), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (3,7), (3,8), (3,9), (3,10), (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). A single white dot is located at (10,1).

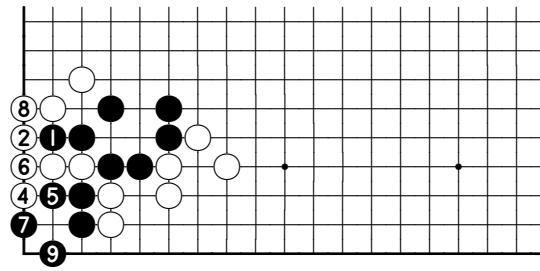
A 10x10 grid with a cluster of black and white dots on the left and three isolated black dots on the right.

60

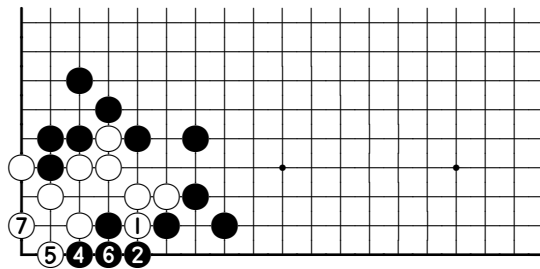
Die Lösungen



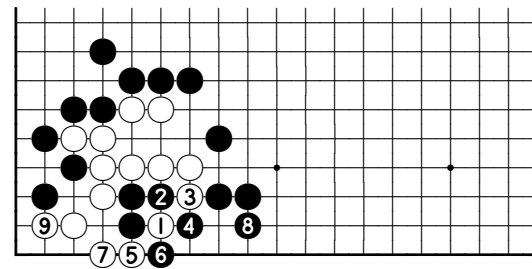
Lösung zu Problem 781



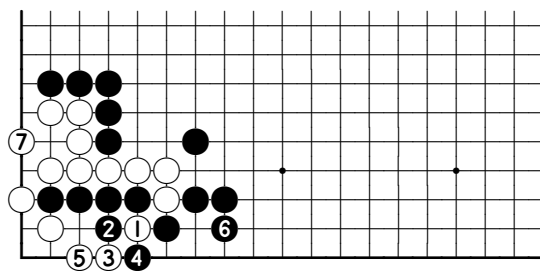
Lösung zu Problem 782



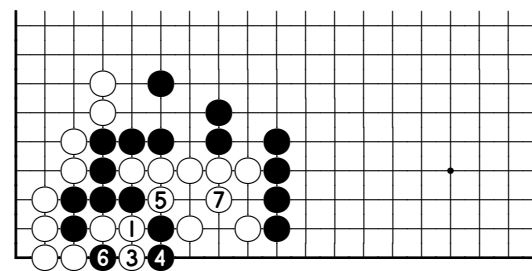
Lösung zu Problem 783



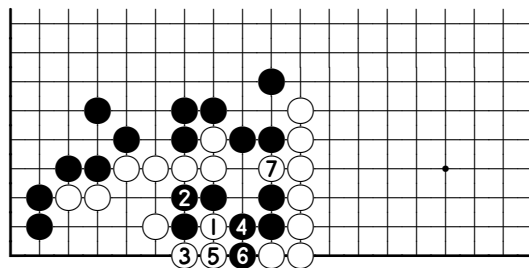
Lösung zu Problem 784



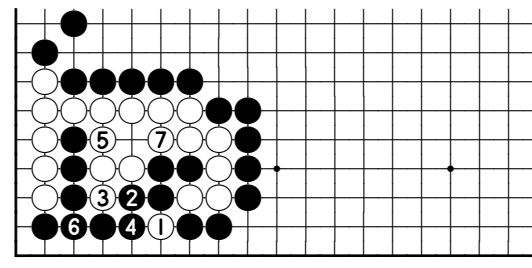
Lösung zu Problem 785



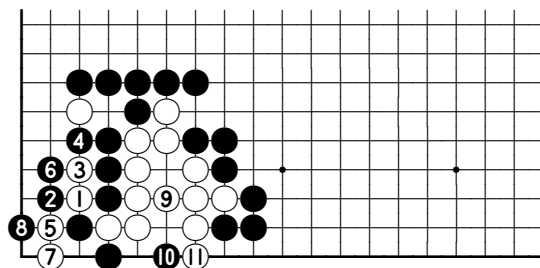
Lösung zu Problem 786



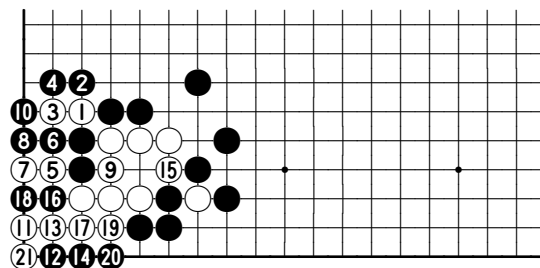
Lösung zu Problem 787



Lösung zu Problem 788



Lösung zu Problem 789



Lösung zu Problem 790

Literatur

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