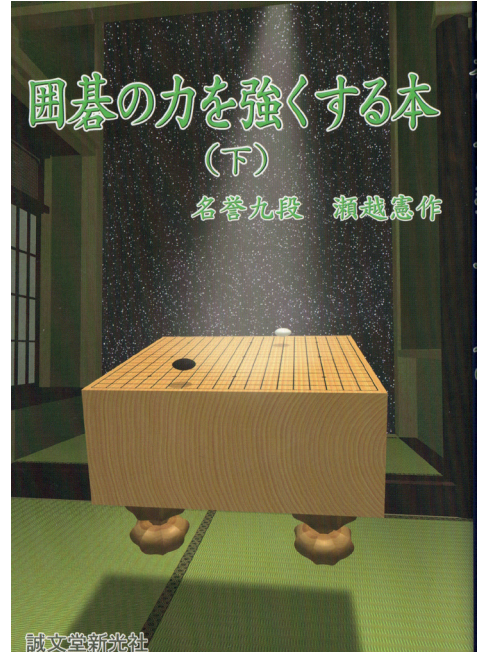


## Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (2)

瀬越憲作  
囲碁の力を強くする本

von Ulrich Groh



In diesem Beitrag stelle ich die beiden o.g Bücher *Igo no chikara o tsuyoku suru hon* oder *Ein Buch, das die Stärke im Go-Spiel verbessert* von Segoe Kensaku vor. Die Erstausgabe ist 1971 erschienen und die letzte im Jahr 2003. Leider sind diese Bücher nur noch antiquarisch erhältlich, was sehr zu bedauern ist. Wer es erwerben will: Der Stadtteil Jimbocho in Tokyo ist dafür bestens geeignet – man muss halt hinkommen. Eine Alternative ist die japanische Amazon-Website: einfach den japanischen Titel in das Suchfeld kopieren, da wird man auch fündig. Die Frage ist nur, ob man es nach Deutschland bekommt und bereit ist, den Preis zu zahlen.

Im Gegensatz zum Tesuji-Lexikon geht es hier nicht primär um die Klassifikation von Zügen, sondern vielmehr darum, eine Spielsituation zu erkennen, den

richtigen Anfangszug zu finden und das Lesen von Zugfolgen zu üben. Die Probleme haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, deren Einteilung wieder in die bereits vorgestellten Kategorien A, B und C erfolgt. Diesmal aber legt Segoe sich fest und schreibt in seiner Einleitung dazu:

- Kategorie C sind Kyu-Spieler höheren Grades, also solche, die auf dem Weg zum Shodan sind,
- Kategorie B sind Spieler der unteren Dan-Grade und
- Kategorie A sind Spieler der oberen Dan-Grade.

Insgesamt sind es 318 Probleme, davon 162 im ersten Band und weitere 156 im zweiten, die vorgestellt und besprochen werden.

Die Vorteile dieser beiden Bücher liegen darin, dass die jeweiligen Kategorien in einem Abschnitt

zusammengefasst sind. Man bearbeitet etwa im ersten Band alle 22 Probleme der Kategorie C, geht dann zur Kategorie B und bearbeitet die dortigen 61 Probleme. Schließlich geht man zur Kategorie A und bearbeitet die restlichen 79 Probleme. In der Regel sind es jeweils zwei Probleme pro Seite. Nur bei den Kategorien B und A weicht Segoe manchmal davon ab, wenn die Zugfolge kompliziert wird – dann ist es nur ein Problem pro Seite. Die beiden letzten Probleme, die sich bei den ergänzenden Beispielen finden, sind von dieser Art. Informationen zu den beiden Büchern findet man auch auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe“ und unter der dort angegebenen Literatur.

Wenn man es so macht und zeitlich kann, wie der Autor es empfiehlt,

*... jeden Tag zwei Probleme bearbeiten ergibt den stärksten Nutzen, ...*

braucht man also über ein halbes Jahr, um alles zu bearbeiten. Aber wie sagte bereits treffend Homer Simpson:

*Marge, I agree with you – in theory. In theory, communism works. In theory.*

Jedenfalls spiegelt sich die Erwartungshaltung des Autors in den beiden Buchcovern wider – der erste Band ist rot und das Go-Brett steht fest auf dem Boden, das Cover vom zweiten Band ist grün und das Go-Brett schwebt über den Boden. Nette Idee, die Erwartungshaltung so darzustellen.

Die Kategorie C habe ich bearbeitet, die Kategorie B mehr oder weniger erfolgreich angefangen und sporadisch in die Kategorie A hineingeschaut – und dann war keine Zeit mehr! Manchmal ist es aber so, dass ich Probleme der höheren Kategorie lösen konnte, mir jedoch solche der Kategorie darunter schwerer fielen – keine Ahnung, warum das so ist. Zwei Beispiele hierzu folgen, vielleicht geht es Lesern dieses Beitrags auch so.

Noch etwas in eigener Sache: Der Text bei den Beispielen und Lösungen sind meine Übersetzungen der Kommentare aus den Büchern. Die Qualität dieser Übersetzungen sind meinen Japanischkenntnissen geschuldet und sicherlich nicht immer die beste der möglichen Übersetzungen – man möge mir dies nachsehen.

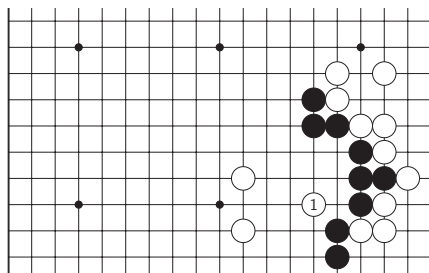
Die Diagramme habe ich mit SmartGo One erstellt und bearbeitet. Daher gibt es diesen Artikel auch in dem GoBook- bzw. im EPUB-Format,

in dem sich dann auch die Links zu den obigen Hinweisen finden. Danke an Anders Kierulf für diese tolle Anwendung und die Unterstützung. Mehr dazu findet man auf seiner Webseite smartgo.com.

## Sechs Beispiele

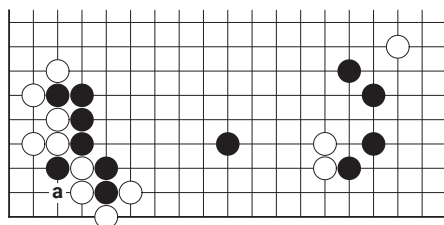
Im Folgenden habe ich sechs Beispiele aus dem ersten Band ausgesucht – die Probleme 1, 2, 23, 24, 84 und 85. Diese decken die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ab, wobei die zugehörigen Lösungen in einem separaten Abschnitt besprochen werden.

### Beispiele der Kategorie C:



Beispiel 1: Dies ist einfach.

Weiß am Zug. Die drei schwarzen Steine links und rechts trennen Weiß. Wenn man diese schwarzen Steine fängt, kann man Weiß wieder verbinden. Wenn man sie aber nicht fangen kann, besteht die Gefahr, dass Weiß abgeschnitten wird. Dieses einfache Problem kann in sieben Zügen gelöst werden.



Beispiel 2: Notizbuch der Anfängererfahrungen

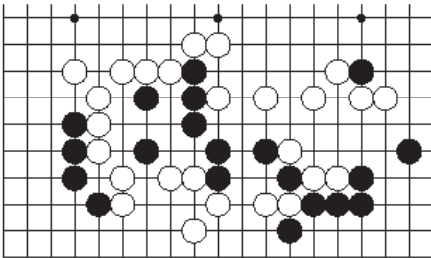
Schwarz am Zug. Die Überschrift zu diesem Beispiel lautet 初学者心得帳 (Shogakusha shin-tokucho) und ich habe dieses als *Notizbuch der Anfängererfahrungen*

runge übersetzt (für Alternativen bin ich dankbar). Segoe schreibt dazu:

*Es geht darum, die zwei weißen Steine anzugreifen, die die schwarzen trennen. Diese können jedoch nicht mit einer Treppe gefangen werden. Das Fangen dieser beiden Steine ist sehr einfach und sollte selbst für Anfänger machbar sein.*

Na ja, ganz so einfach ist es dann doch nicht!

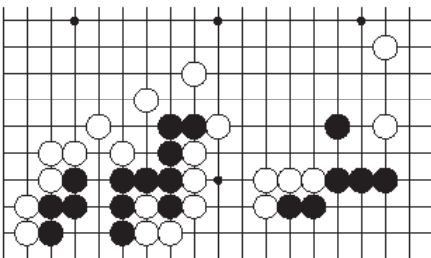
## Beispiele der Kategorie B:



*Beispiel 3: Mit Schwächen behaftet*

Schwarz am Zug. Auf den ersten Blick scheint es, als ob die schwarzen Steine gefangen sind. Aber Schwarz kann versuchen, die Schwachstellen von Weiß auszunutzen. Wenn man kämpft, wird es etwa 15 Züge dauern.

Dies Problem findet sich auch in Sensei's Library mit Diskussionen zu Alternativen der Zugfolge. Wir kommen darauf zurück, wenn wir die Lösung vorstellen.

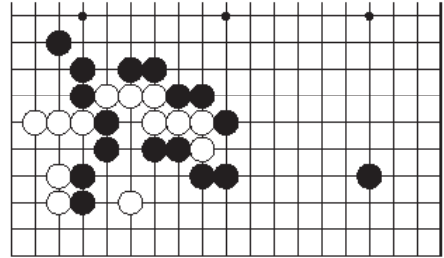


*Beispiel 4: Leben oder Fliehen*

Schwarz am Zug. Die schwarze Gruppe kann keine zwei Augen bilden, aber Schwarz wird versuchen, sie am Leben zu halten. Wenn Weiß Schwarz entkommen lässt, gibt es keine Probleme. Wenn Weiß aber

versucht, Schwarz zu fangen, dann kann Schwarz die Schwäche von Weiß ausnutzen, um am Leben zu bleiben. In diesem Fall wird das Problem in ungefähr dreizehn Zügen beendet sein.

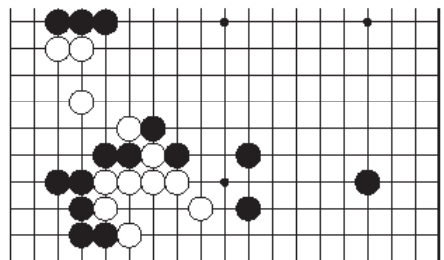
## Beispiele der Kategorie A:



*Beispiel 5: Kann man entkommen?*

Weiß am Zug. Die weißen Steine, die von den schwarzen Steinen eingeschlossen sind, können nicht leicht entkommen, aber durch geschicktes Spiel können diese die Umzingelung durchbrechen. Obwohl es nur wenige Züge benötigt, ist es eine Meisterleistung voller Finesse.

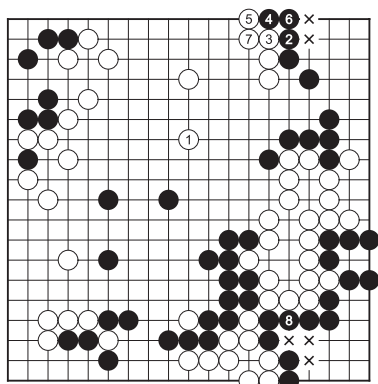
Ich fand dieses Beispiel einfacher zu lösen als das Beispiel 2.



*Beispiel 6: Kann man verbinden?*

Weiß am Zug. Weiß ist durch die schwarzen Steine in links und rechts getrennt. Gibt es also eine Zugfolge, sodass Weiß seine Steine verbinden kann? Aber weil es nur einen Weg gibt, ist dies nicht so schwierig im Vergleich zur Anzahl der erforderlichen Züge. Wie wir sehen, werden ungefähr 25 Züge benötigt.

*Lösungen ab S. 36*

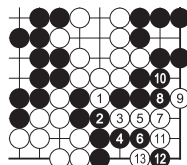


Dia. 29 (Variante)

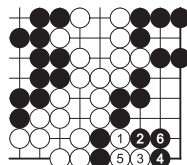
Weiß die markierte Kette, welche vier Punkte wert ist, fangen wird. Im Vergleich dazu kann Schwarz

in Dia. 29 unten in umgekehrter Vorhand drei neue Punkte beschützen, sodass dort der Unterschied sieben Punkte ist.

In Dia. 30 kann Schwarz keinen erfolgreichen Widerstand leisten. Sollte er in Dia. 31 die vorherige weiße Fortsetzung nicht als Vorhand akzeptieren, droht Weiß tief einzubrechen und dem Gegner einen schweren Verlust beizufügen.



Dia. 30 (Schwarz zerbricht)

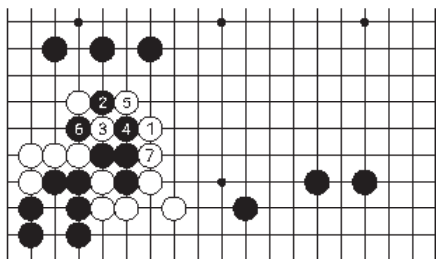


Dia. 31 (großer Verlust)

Fortsetzung von S. 13 (Segoe-Kensaku-Artikel)

## Die Lösungsvorschläge

**Lösung zu Beispiel 1:** Nach dem Sprung von Weiß auf 1 (kake) gibt es für Schwarz kein Entkommen mehr. Nach dem Anlegen von Schwarz mit 2 spielt Weiß auf 3 (warikonde) und nach dem Zug 7 ist Schwarz gefangen. Der weiße Zug 1 ist die richtige Intuition, um die drei schwarzen Steine fangen zu können.

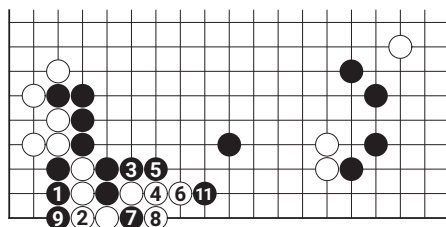


Lösung 1: Einfach

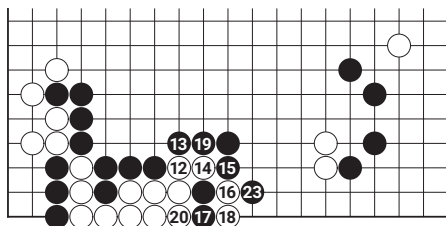
Nützlich hierfür dürfte das Kapitel „Geta“ im bereits erwähnten Tesuji-Lexikon sein – im zweiten Band ab Seite 99 finden sich dazu viele Beispiele zum Üben.

Da diese Technik noch mehrmals vorkommt, findet sich am Ende des Beitrags drei Beispiele unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade dazu.

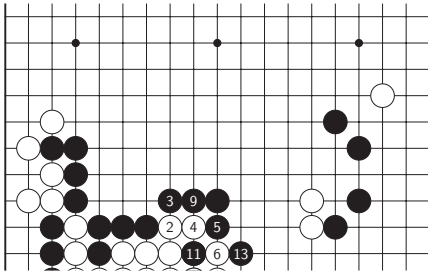
**Lösung zu Beispiel 2:** Nach 1 und 2 spielt Schwarz mit 3 ein Geta und nach dem (für mich) überraschenden Zug von Schwarz auf 7 kann Weiß nicht mehr entkommen. Spielt Weiß mit 4 auf 5, so spielt



Lösung 2: Der richtige Weg ...



...und die Fortsetzung



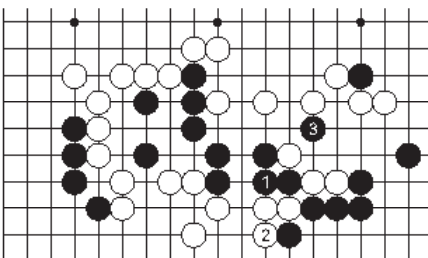
Ko

Schwarz auf a und nach Weiß auf 4 spielt Schwarz auf b und gewinnt. Nach Weiß 8 ist aber die richtige Antwort von Schwarz schwierig.

Mit der Verlängerung auf 1 entscheidet sich Schwarz für eine sicherere Variante und mit Weiß 2 bis Schwarz 9 sind beide Seiten gezwungen, Steine zu opfern. Spielt Weiß als nächstes auf a, so fängt Schwarz mit b die weißen Steine in der Ecke. Also muss Weiß auf c spielen, um die Ecke zu behalten und Schwarz spielt auf a. Spielt Weiß auf d, so verliert Weiß nach Schwarz auf e.

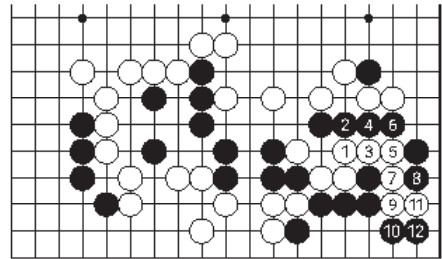
Biegt Schwarz auf 1 um, ergibt sich eine Zugfolge, in der Weiß mit Zug 8 nach dem Schnitt von Schwarz auf 7 ein Ko erreicht. Besitzt nun Weiß starke Ko-Drohungen, so ist dies keine gute Variante für Schwarz. Daher sollte er wie im vorherigen Diagramm spielen.

Der Zug Schwarz 7 im Lösungsdiagramm war für mich überraschend, da ich eher dachte, dass dieser auf den Punkt oberhalb von Weiß 2 gespielt werden sollte. Wie man sich anhand der Erläuterungen in den Diagrammen überlegen kann, lebt Weiß dann nach Weiß 8 in der Ecke. Ich finde, dass dieses Beispiel in der Kategorie C nicht richtig platziert ist.



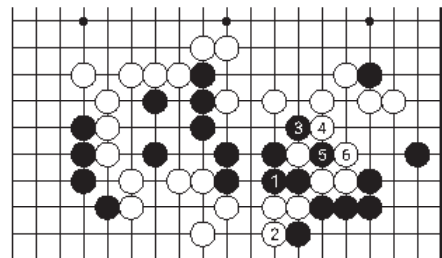
Lösung 3: Die richtige Strategie ...

**Lösung zu Beispiel 3:** Wenn Schwarz mit 1 verbindet, ist Weiß 2 die natürliche Antwort. Danach legt Schwarz mit 3 an – dieser Zug trennt und danach ist es ein Leseproblem.

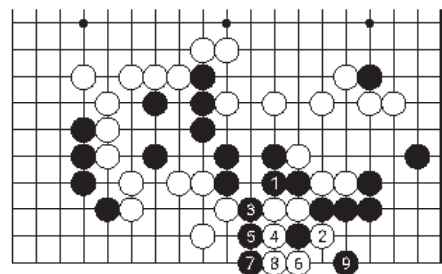


...und die Fortsetzung

Versucht Weiß mit 1 zu fliehen, so verfolgt Schwarz ihn. Nach Weiß 7 ist Schwarz 8 wichtig und nach Schwarz 12 ist Weiß gefangen.

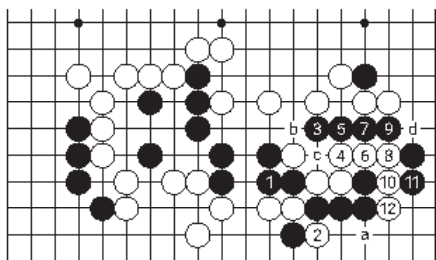


**Varianten zu Beispiel 3:** Es wäre falsch, mit 3 umzubiegen, da ein Ko entsteht. Bitte beachten, dass Weiß 4 auf 5 falsch ist, da dann mit Schwarz auf 4 die weißen Steine gefangen werden.



Schneidet Weiß mit 2 auf der anderen Seite des schwarzen Steins, so ist er nach Schwarz 9 gefangen.

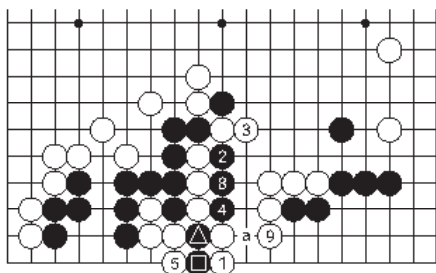
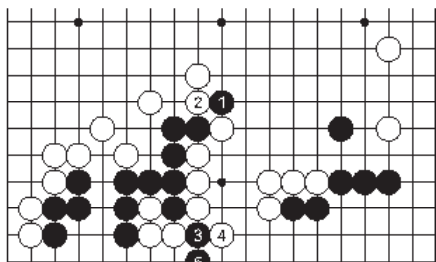




Zu beachten ist aber, dass die richtige Zugfolge hier nicht geht: nach Schwarz a, Weiß b, Schwarz c und Weiß d ist Schwarz gefangen.

Die letzten drei Diagramme finden sich auf Sensei's Library im Abschnitt zu den beiden Büchern.

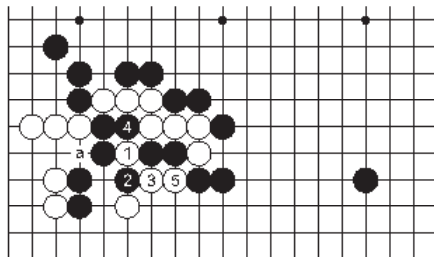
**Lösung zu Beispiel 4:** Die Zugfolge Schwarz 1 und 3 ist die richtige Entscheidung. Wenn Weiß mit 4 Atari gibt, so spielt Schwarz auf 5 und betrachtet die beiden Steine als entbehrlich (sute ishi).



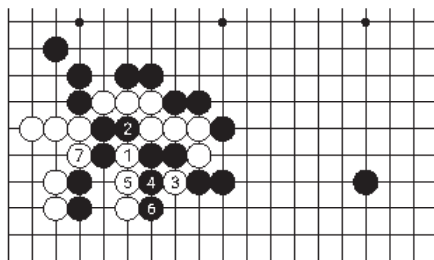
Spielt nun Weiß auf 1 weiter, so schneidet Schwarz auf 2, droht mit 4. Danach folgt S6 auf Δ, W7 auf □ und S10 auf Δ. Wegen a kann Weiß nicht auf Δ decken und muss auf 9 spielen. Danach fängt Schwarz die drei weißen Steine mit einem Zug auf Δ.

Dies zeigt, dass es für Weiß besser ist, Schwarz vorläufig entkommen zu lassen.

**Lösung zu Beispiel 5:** Spielt Schwarz nach Weiß 1 auf 2, so kann Weiß mit 3 schneiden und nichts geht mehr: denn verbindet Schwarz mit 6 auf 1, so spielt Weiß auf a und alles ist vorbei.

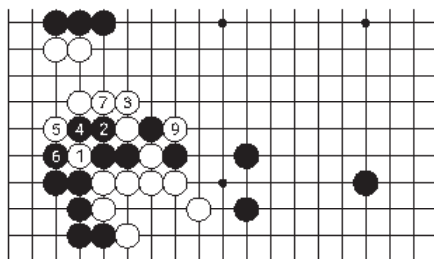


Lösung 5: Der richtige Zug ohne Alternativen



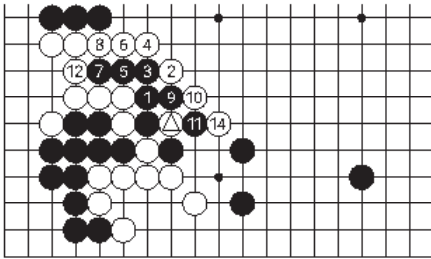
Auch die Variante geht nicht: Entweder ergibt sich die Zugfolge des Diagramms oder Schwarz spielt 4 auf 5 und wir erhalten das Lösungsdiagramm.

Für mich war dieses Beispiel einfacher zu lösen als das Beispiel 2 – sicherlich subjektiv.



Lösung 6: Eine lange Zugfolge im Kreis herum

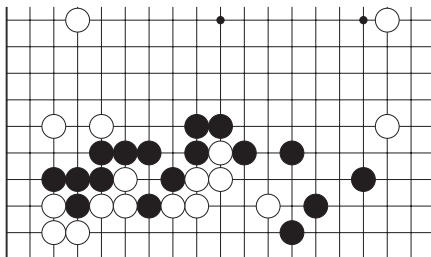
**Lösung zu Beispiel 6:** Weiß startet mit 1 und nach Weiß auf 7 deckt Schwarz 8 auf Weiß 1 (letzte Spalte, unten) – diese Zugfolge ist unvermeidbar. Nun schneidet Weiß auf 9 und es stellt sich die Frage, ob Weiß den schwarzen Stein links fangen kann.



Nach Schwarz 1 spielt Weiß auf 2 wieder kake und bis Weiß 14 geht es einmal im Kreis herum. Ergebnis: Schwarz ist gefangen (S13 auf Δ).

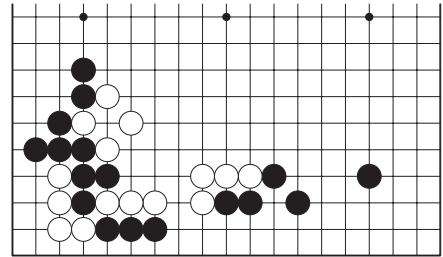
## Drei weitere Beispiele

Die drei folgenden Aufgaben finden sich im ersten Band und sind dort die Probleme 20 (Kat. C), 80 (Kat. B) und 162 (Kat. A).



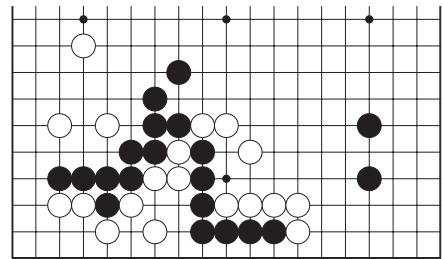
*Beispiel 7: Kann man im Spiel mal übersehen ...*

Schwarz am Zug. Es sieht so aus, als ob die weißen Steine am unteren Rand links und rechts miteinander verbunden sind. Aber wenn man etwas genauer darüber nachdenkt, ergibt sich eine Möglichkeit für Schwarz, die weißen Steine zu trennen. In der Praxis neigen auch starke Spieler dazu, dies in der Hektik eines Spiels zu übersehen.



*Beispiel 8: Profit von 40 Punkten*

Schwarz am Zug. Wenn die drei schwarzen Steine am unteren Rand sicher verbunden werden können, sterben die weißen Steine in der unteren linken Ecke. Es ist ein Unterschied von etwa 40 Punkten im Gewinn oder Verlust, je nachdem, ob die weißen Steine in der Ecke leben oder sterben. Dies geht aber nur, wenn man die richtige Zugfolge gefunden hat.



*Beispiel 9: Des Lebens wegen – angreifen*

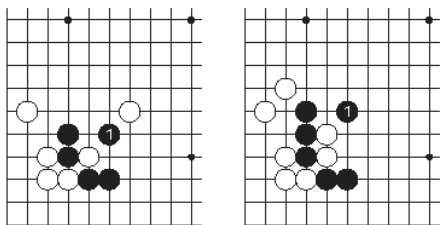
Schwarz am Zug. Schwarz am unteren Rand sieht aus, als ob er gefangen wäre. Aber wenn man nachdenkt, ob es eine Möglichkeit gibt, die linken weißen Steine anzugreifen, kommen einem verschiedene Möglichkeiten in den Sinn. Jetzt ist die Frage, wie man am besten anfangen soll.

## Drei Beispiele zu Geta

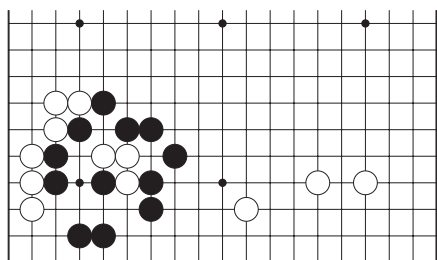
Die folgenden drei Beispiele stammen aus dem zweiten Band des Tesuji-Lexikon, Kapitel Geta und sind dort die Beispiele 20 (Kat. C), 4 (Kat. B) und 1 (Kat. A). Dieses Kapitel besitzt 53 Beispiele, wobei die Mehrzahl zur Kategorie A gehören. Genauer: Kategorie C ist dreimal vertreten, Kategorie B 19-mal und der Rest, also 31-mal, ist Kategorie A.

Noch etwas zum Begriff Geta: Geta sind traditionelle japanische Holzsandalen, die oft mit Kimonos oder Yukatas getragen werden. Sie haben zwei Holzblöcke als Sohle, die durch eine hölzerne Basis verbunden sind.

Im Go ist es eine Spieltechnik, um gegnerische Stein in einem „Netz“ zu fangen. Der dazu erforderliche Auftaktzug bekommt aufgrund seiner speziellen Form diesen Namen, der sich an diese parallel angeordneten Blöcke anlehnt.



Dazu zwei typische Beispiele: Indem jeweils Schwarz auf 1 spielt, entsteht eine Form, die man mit „Geta“ bezeichnet (ゲタ oder als Kanji „Mon 門“). Dies ist ein nützliches Mittel, um Steine zu fangen und kann in vielen Situationen angewandt werden. Wie wir dann in der Lösung zu Beispiel 3 sehen werden, gibt es auch eine „weite“ Geta-Form. Mehr dazu findet man auch unter dem Stichwort „Geta“ in Sensei's Library.

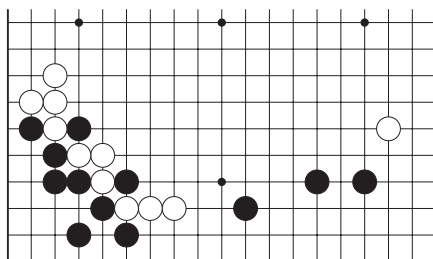


Beispiel 10: Spielfreude

Weiß am Zug. Obwohl es so aussieht, als ob die weißen Steine innerhalb der schwarzen Steine bereits gefangen wurden, gibt es auch Schwächen in der schwarzen Formation. Also sollte man überlegen, wie man diesen Schwachpunkt angreifen kann. Wenn man mit spielerischer Leichtigkeit an

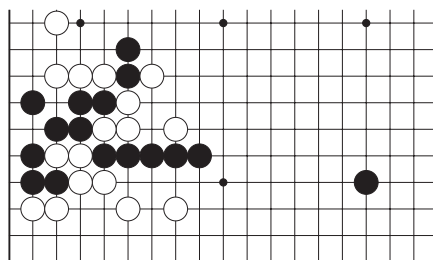
eine Aufgabe herangeht, dann kommen einem die Lösungswege ganz einfach in den Sinn.

Kleine Anmerkung: Im Originaltext steht als Überschrift zu diesem Problem 遊びの心 (asobi no kokoru), das „Sinn des Spielens“ oder „Spiel-freude“ bedeutet. Diese japanische Redewendung beschreibt, dass es wichtig ist, eine spielerische Einstellung zu haben und sich an den Freuden des Lebens zu erfreuen, anstatt sich zu sehr auf ernsthafte Angelegenheiten zu konzentrieren.



Beispiel 11: Echt und wahrhaftig

Weiß am Zug. Obwohl es so aussieht, als ob Weiß hier mit seiner dicken Formation einen Vorteil gegenüber Schwarz haben könnte: Diese Wand hat zwei Schwachstellen.



Beispiel 12: Hochmässig

Die acht schwarzen Steine auf der linken Seite können nur überleben, wenn die fünf weißen Steine in der Mitte gefangen werden können. Gibt es also eine Möglichkeit?

Auch hier verwendet Segoe in der Überschrift einen Begriff, den ich nicht kannte und dessen Zusammenhang mit dem Begriff Geta ich nicht verstand – die Überschrift lautet 天狗のゲタ (tengu



no geta) und übersetzt „Die Holzschuhe (Geta) des Tengu“. Tengu war mir neu und der Zusammenhang mit „Geta“ ein Rätsel.

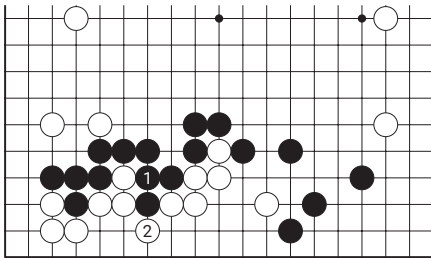
Da hat mir dann ChatGTP geholfen, dem ich die Überschrift zur Erläuterung gegeben hab. Die Antwort war dann:

*Dies ist eine japanische Redewendung. Tengu sind mythische Wesen aus der japanischen Folklore, die oft als Halb-Vogel und Halb-Mensch mit langen Nasen dargestellt werden. Die Redewendung wird verwendet, um eine Person zu beschreiben, die eine überhebliche oder arrogante Haltung hat und sich selbst überschätzt.*

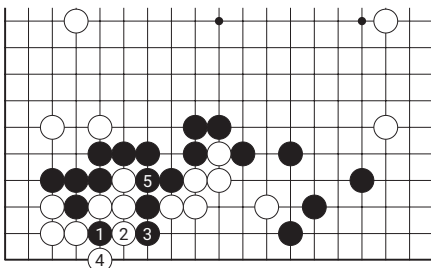
In unserem Fall sind wohl die weißen Steine die Person und ich habe es als „hochnäsiger“ übersetzt.

Anschließend habe ich noch diese Webseite gefunden: [dbpedia.org/page/Tengu](http://dbpedia.org/page/Tengu) – eine interessante Webanwendung, die neu für mich war.

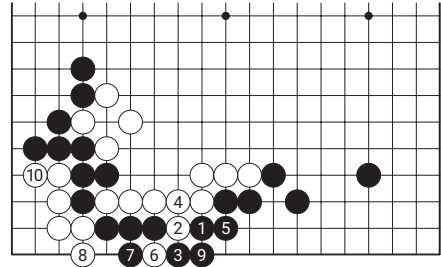
## Lösungen zu den drei weiteren Beispielen



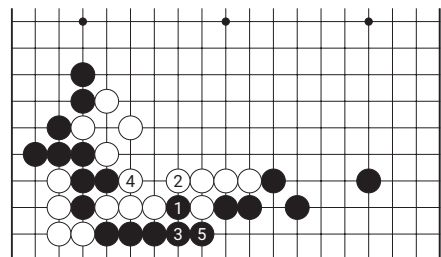
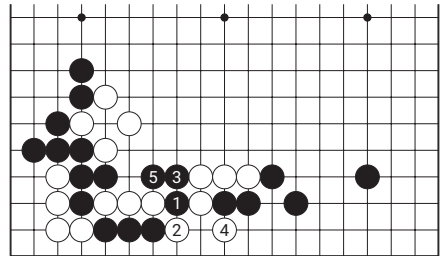
**Zusätzliche Beispiel 1:** Wenn man im Spiel ist, kann man meinen, dass nach Schwarz auf 2 Weiß auf 1 schneiden kann und übersieht dabei, dass dies nicht geht.



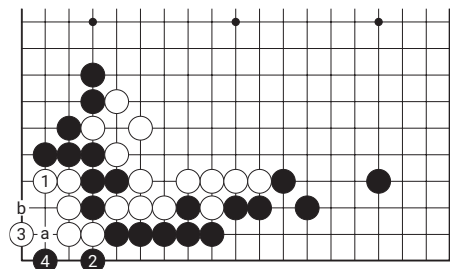
Das Schneiden von Schwarz auf 1 ist eine Angriffstechnik, um die Schwäche von Weiß zu nutzen. Weiß hat keine andere Wahl, als auf 2 zu antworten. Da Weiß nicht auf 5 schneiden kann (Widerstand gegen Berührung damezumari), kann Schwarz auf 3 spielen.



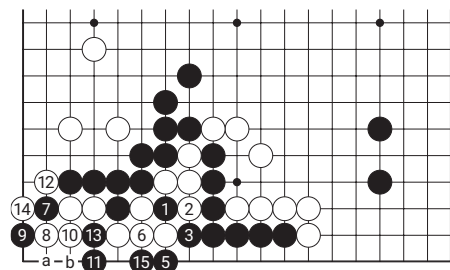
**Zusätzliches Beispiel 2:** Man könnte der Ansicht sein, dass die Zugfolge 1 bis 5 richtig ist. Aber Weiß wirft mit 6 ein (uchikaki), verlängert (sagari) auf 8 und mit der Zugfolge bis 10 lebt Weiß in der Ecke.



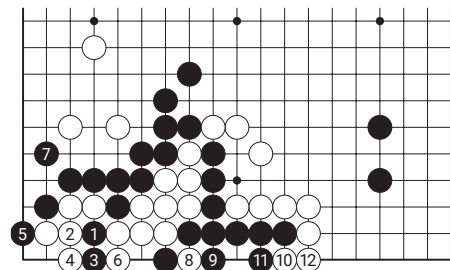
Der richtige Ansatz ist es, mit 1 in die Lücke zwischen den weißen Steinen zu stoßen (hane komi). Egal, wie Weiß antwortet, es sind so entweder die drei weißen Steine nach Schwarz auf 5 gefangen, oder Schwarz kann verbinden.



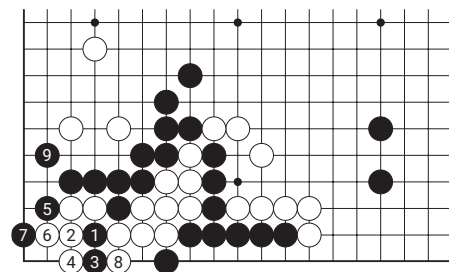
Nach der richtigen Zugfolge verliert Weiß nach 1 die Ecke. Zunächst wendet Schwarz mit 2 das Sprichwort *nach dem Umbiegen (hane) folgt der Tod* an. Nach 3 folgt 4 und dieser Zug befolgt die Regel: *Der 2-1 Punkt ist wichtig*. Danach geht für Weiß nichts mehr. Und wenn Weiß auf a spielt, so wird dieser Zug von Schwarz auf b beantwortet – auch jetzt ist Weiß gefangen.



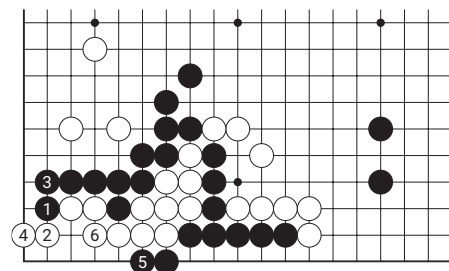
**Zusätzliches Beispiel 3:** Die Zugfolge von 1 bis 7 ist offensichtlich und die Züge 7 und 9 sind notwendig. Spielt nun Weiß nach S11 auf 13, so verbindet Schwarz auf 12 und gewinnt das Seme-ai. Nach 15 fängt Schwarz die weißen Steine und lebt (W4 auf S1). Spielt Weiß 10 auf 13, so spielt Schwarz auf a und nach Weiß b gibt es ein Ko.



Schneidet Schwarz nach Weiß 8 im Lösungsdiagramm mit 1 und 3, so gibt es nach der Zugfolge bis Weiß 12 ein Seki. Dies ist natürlich nicht zufriedenstellend für Schwarz.

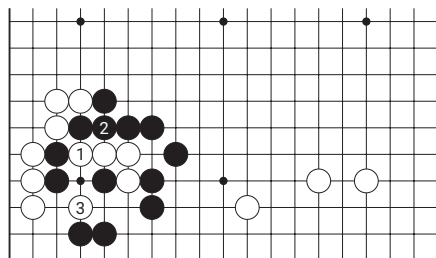


Auch anstelle von Schwarz auf 7 im Lösungsdiagramm stattdessen auf 1 und 3 zu spielen, ergibt die gleiche Zugfolge wie eben und damit wieder ein Seki.



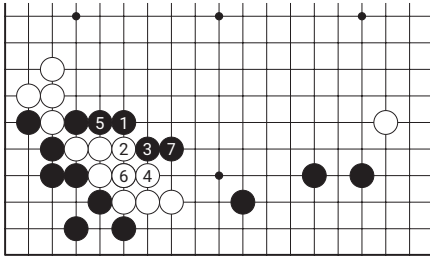
Spielt Schwarz nach 7 nicht das Umbiegen auf 9, wie im Lösungsdiagramm, sondern deckt auf 3, so lebt Weiß in der Ecke und Schwarz ist gefangen.

## Lösungen zu den Geta-Beispielen

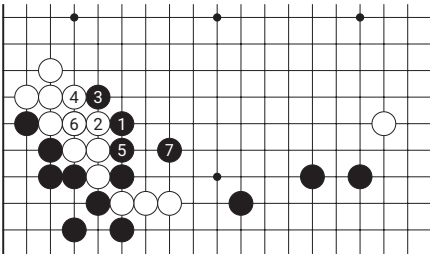


**Lösung zu Geta-Beispiel 1:** Die drei weißen Steine im Inneren der schwarzen Ecke können leicht ent-

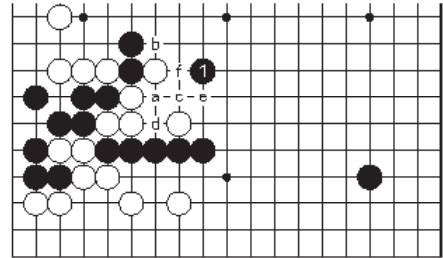
kommen, indem Weiß auf 1 schneidet. Wenn dann Schwarz mit 2 deckt, so spielt Weiß auf 3 Geta und kann leicht entkommen. Eine solche Spielsituation ist leicht zu übersehen, da viele schwarze Steine um einen herum verstreut sind.



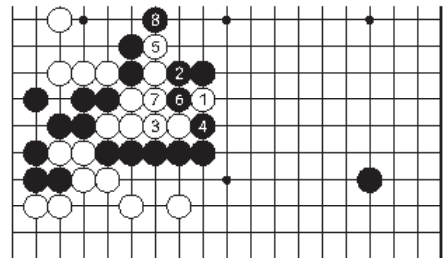
**Lösung zu Geta-Beispiel 2:** Wie greift man Weiß an, der sich außerhalb der schwarzen Ecke ausgebreitet hat? Schwarz 1 ist der richtige Zug. Spielt Weiß wie im ersten Diagramm, so gibt es die Zugfolge bis 7 und das Leben dieser Gruppe ist das Problem.



Spielt Weiß wie im zweiten Diagramm, so ergibt sich ein ähnliches Problem: Können die drei weißen Steine leben? Jedenfalls ist der schwarze Zug 1 der richtige.



**Lösung zu Geta-Beispiel 3:** Dies ist der erwähnte „große“ Geta-Zug. Nach Schwarz 1 geht für Weiß nichts mehr: Weiß auf a beantwortet Schwarz mit b, oder c mit d, dann Weiß a, Schwarz b, oder e mit f.



## STEINZEIT



Im letzten Fall muss man aber meiner Meinung nach auf eine Treppe achten, die sich ergibt, die aber vom Autor nicht weiter in den Lösungen angemerkt wurde.