Vorwort

Die Freude an der Vielfalt von Go-Problemen war das Leitmotiv beim Schreiben dieses Buches. Seine Entstehungsgeschichte reicht schon einige Jahre zurück. Nach Abschluss meines Studiums war es mir gelungen, ein Japan-Stipendium zu erhalten und während meines einjährigen Aufenthaltes hatte ich das Glück, ein Wochenende im Hause von *Nakayama Noriyuki Sensei* verbringen zu dürfen. Dort konnte ich ihn auch beim Erstellen eines seiner typischen Probleme beobachten. Ich war fasziniert, wie er den Treppenverlauf mit allen Verwicklungen und Umlenksteinen nur im Kopf entwickelte, ohne dabei diese Steine am Brett sehen zu können. Als er mich im Anschluss bat, das Problem am Brett zu lösen, ging ich dennoch drei Mal in die Irre und das, obwohl ich die Umlenksteine sehen konnte. Dieses beeindruckende Erlebnis inspirierte mich, mit diesem Buch zu beginnen und nach ungewöhnlichen und interessanten Problemstellungen Ausschau zu halten.

Leider ging es in den folgenden Jahren nur langsam voran. Erst ein Gespräch mit *Gunnar Dickfeld* im letzten Jahr, der ein konkretes Veröffentlichungsdatum vorschlug, beflügelte meine Anstrengungen. Für diesen entscheidenden Anstoß und seine Unterstützung bei der Drucklegung möchte ich ihm ganz herzlich danken.

Auch wenn *Nakayama-Sensei* leider nicht mehr unter uns weilt, möchte ich mich dennoch bei ihm bedanken, dass er mir Einblick in seine Welt gewährt hat und mich einige seiner Probleme verwenden ließ.

Mein Dank geht auch an *Andreas Fecke*, der mir freundlicherweise sein Problem mit der großen Woge zur Verfügung gestellt hat. Bedanken möchte ich auch bei meinem Bruder *Gerald* für das Korrekturlesen der Rohfassung und bei *Harry Fearnley*, der mich bei einem Endspielproblem unterstützt hat.

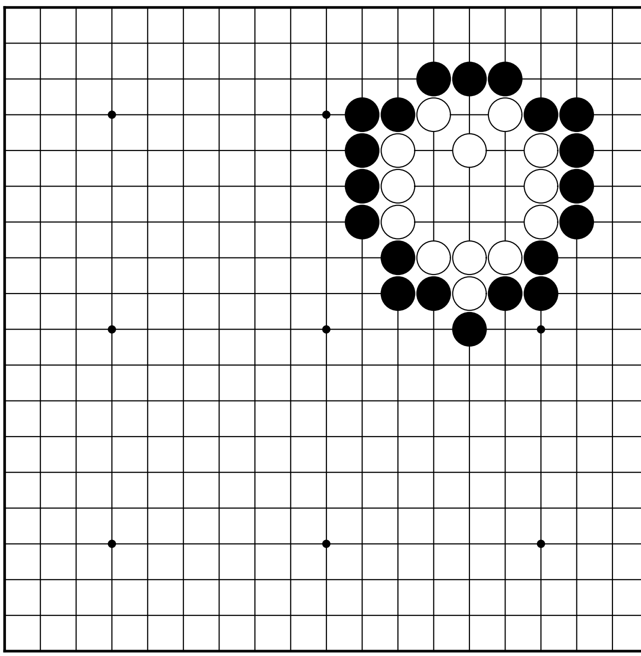
Der Schwierigkeitsgrad der Probleme in diesem Buch ist durch ◆ und ◇ Symbole gekennzeichnet, wobei deren Anzahl Auskunft darüber gibt, wie schwierig eine Aufgabe ist. Je schwieriger das Problem, desto mehr Symbole werden angezeigt. Die Skala reicht von ◆ bzw. ◇ für leichtere Probleme bis zu ◆◆◆◆◆◆ bzw. ◇◇◇◇◇◇ für extrem komplizierte. Die Farbe der Symbole wiederum gibt an, ob Schwarz (◆) oder Weiß (◇) am Zug ist.

Die Einstufung der Schwierigkeit ist natürlich subjektiv, aber der Großteil der Probleme sollte sowohl von *Dan-Spielern* als auch von stärkeren *Kyu-Spielern* gelöst werden können.

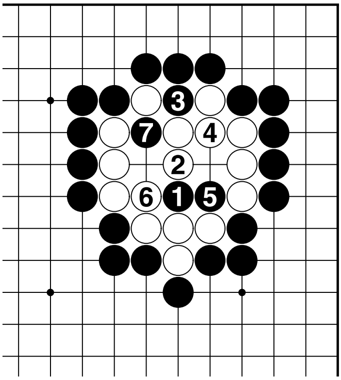
Viel Spaß beim Genießen!

Erwin Gerstorfer

1. Von Herzen

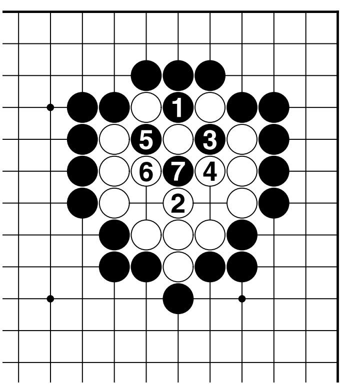


Maßgeblichen Einfluss auf die Entstehung dieses Buches hat meine Wertschätzung für *Nakayama-Sensei*. Er gab mir die Möglichkeit, Einblick in die Welt eines Go-Profis zu nehmen, indem ich ein Wochenende in seinem Hause zu Gast sein durfte. In Anspielung auf seinen Klassiker *The Treasure Chest Enigma* habe ich dieses Problem in Herzform auch für den Einband des Buches gewählt



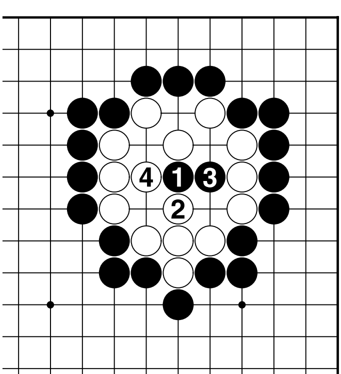
Die Lösung:

❶ und ❸ folgen dem Sprichwort, in einer symmetrischen Stellung auf den Symmetriepunkt zu spielen. Wie sich aber zeigt, ist nicht jeder dieser Punkte gleich gut! Wenn ② auf ❺, dann ❸ auf ②.



Falsch:

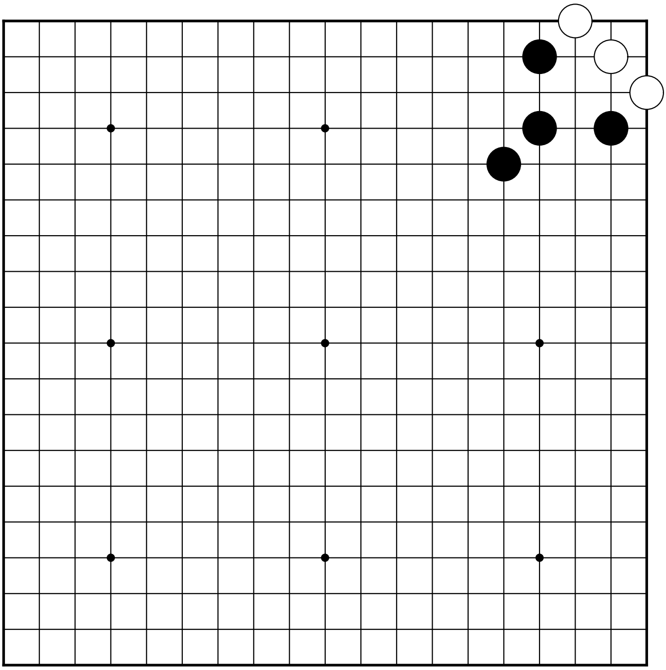
Auch hier zieht Schwarz mit ❶ auf einen symmetrischen Punkt. In diesem Fall erreicht er aber mit ❼ nur ein *Ko*.



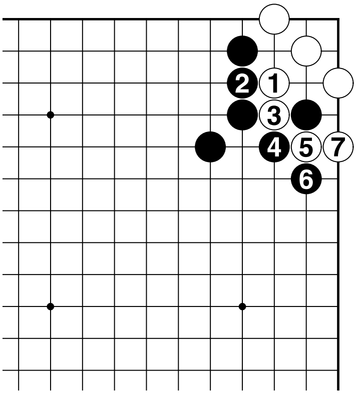
Noch schlechter:

❶, der dritte symmetrische Punkt im Bunde, ist noch weniger interessant, denn nach ② und ④ lebt Weiß.

2. Minimalist ◇◇◇

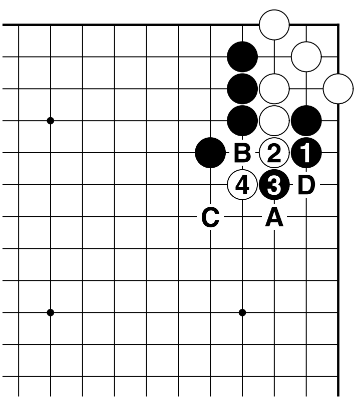


Ein nettes Beispiel für ein „Minimalisten-Problem“. Nur sieben Steine, aber trotzdem bedarf es einiger Überlegungen, um die weiße Ecke am Leben zu erhalten. Es gilt dabei, entweder zwei Augen zu bilden oder die weißen Steine ins Freie zu führen.



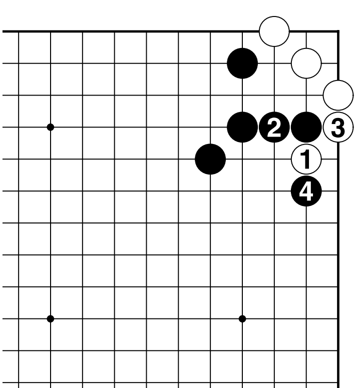
Die Lösung:

Wenn Schwarz nach ① und ③ auf ❹ fortsetzt, dann schneidet Weiß auf ⑤. Auch ❻ kann nicht verhindern, dass Weiß zwei Augen bildet.



Lösungsvariante:

Sollte Schwarz, anders als in der vorherigen Lösung, mit ❶ fortfahren, dann folgt ②.
Nach ❸ und ④ kann Weiß immer entkommen, zum Beispiel hält das Netz C, das nach A und B entsteht, Weiß nicht auf. Ebenso wenig geht Schwarz B, da Weiß auf D schneidet.



Falsch:

Ein Fluchtversuch mit ① ist zum Scheitern verurteilt. Nach ❷ und ③ beendet ❹ alle weißen Hoffnungen. Weiß ist tot!