

**The most difficult problem ever:
Igo Hatsuyoron 120**

Thomas Redecker

unter Mitwirkung von / with the participation of

**Joachim Meinhardt
Harry Fearnley**



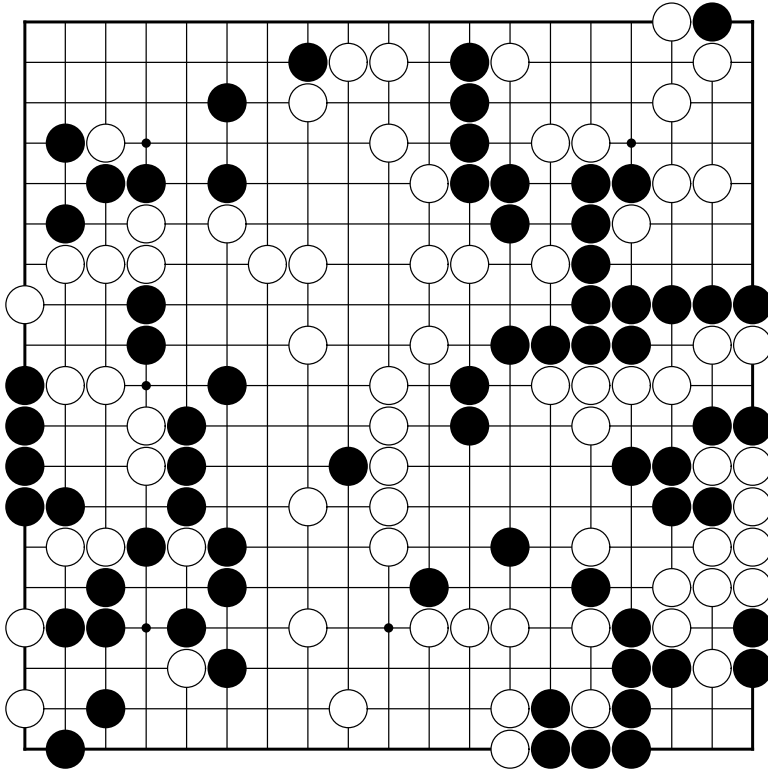
Inhaltsverzeichnis

Das Problem	7
Unsere Lösung	8
Igo Hatsuyoron 120 – Neubeurteilung durch Amateure	9
Der Referenzpfad	11
Varianten zum Referenzpfad	19
Schlüssel-Ergebnisse	51
Der entscheidende Moment	63
Versteckte Aspekte des Oki	69
Guzumi rechts oben	75
Weitere Erkenntnisse	87
Nach dem Guzumi – Unsere Lösung	91
Über Annäherungszug-Freiheiten	119
Über Hanezeki	123
Eine Zusammenfassung unserer Lösung	127
Danksagung	135
Quellenangaben	137
Postskript	138
Glossar	139

Table of Contents

The Problem	7
Our Solution	8
Igo Hatsuyoron – Re-Evaluation by Amateurs	9
The Reference Path	11
Variations of the Reference Path	19
Key Results	51
The Decisive Moment	63
Hidden Aspects of the Oki	69
Guzumi at Top Right	75
Additional Results	87
After the Guzumi – Our Solution	91
About Approach-Move Liberties	119
About Hanezeki	123
A Summary of Our Solution	127
Acknowledgements	135
References	137
Postscript	138
Glossary	139

Das Problem
The Problem



Schwarz am Zug
(und gewinnt?)

Black to play
(and win?)

Der Referenzpfad

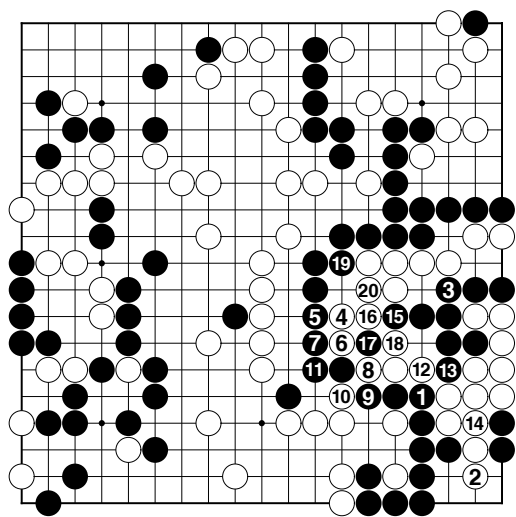
The Reference Path

Wir zeigen hier die professionell bestätigte Abfolge mit den besten Zügen für beide Seiten. Weiß gewinnt mit zwei Punkten. **Es ist zu beachten, dass diese Abfolge nicht unsere Lösung des Problems darstellt und primär als Referenz dient.** Gleichwohl ist es wichtig, dass Sie die wesentlichen Zugfolgen und Varianten verstanden haben, bevor Sie die weiterführenden Kapitel des Buches lesen.

Here we show the professionally confirmed sequence with the strongest moves for both sides. White wins by two points. **It should be noted that this sequence is not our solution to the problem, and primarily serves as a reference.** However, it is important that you understand the key sequences and variations, before you read the more detailed chapters of the book.

Der Weg zum Hanezeki

The Road to Hanezeki



<1/0>

●1: Die schwarze Gruppe rechts oben hat noch keine zwei Augen. Die Abfolge startet rechts unten.

Black's group at upper right does not have two eyes yet. The sequence starts in the lower right corner.

○4: Weiß versucht zu entkommen und damit die große schwarze Gruppe abzuschneiden und zu töten. Andere weiße Versuche dazu (zum Beispiel mit Start auf 5, 6, 7, 8, 9, 16 oder 17), scheitern schneller.

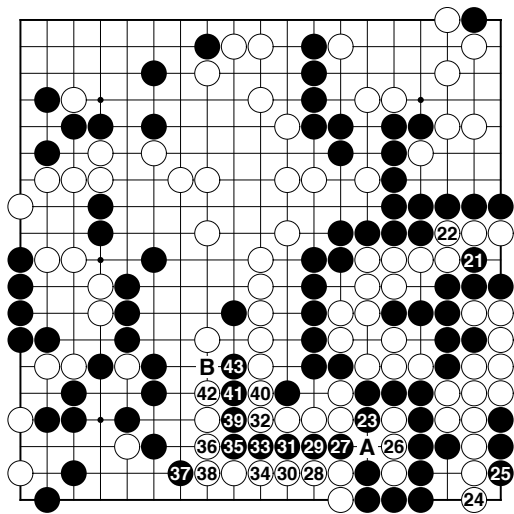
White tries to escape, and thus cut off, and kill, the big black group. White's other attempts to do this (for example starting at one of 5, 6, 7, 8, 9, 16, or 17) fail more badly.

●17: (☞ ☞ 19) Schwarz muss einwerfen, um weiße Freiheiten zu reduzieren.

Black must throw in to reduce White's liberties.

●19: Es wird kommentiert, dass Schwarz nicht zum zweiten Mal auf 20 einwerfen darf. Eine Diskussion zu diesem Aspekt startet auf ☞ 88.

The commentaries say that Black must not throw-in a second time at 20. A discussion on this topic starts on ☞ 88.



●21: (☘ ♀ 20)

Der Austausch von ●21 und ○22 sichert Schwarz einen Vorteil von zwei Punkten und sollte jetzt gespielt werden.

The exchange of ●21 and ○22 secures Black an advantage of two points, and should be played now.

●23: (☘ ♀ 24)

Schwarz kann stattdessen nicht auf 24 spielen.

Black cannot play at 24, instead.

○24: (☘ ♀ 24)

Weiß kann stattdessen nicht auf 25 spielen.

White cannot play at 25, instead.

●27: (☘ ♀ 25)

Schwarz kann die drei weißen Steine nicht mit A schlagen.

Black cannot capture White's three stones with A.

○28: (☘ ♀ 26)

Weiß kann nicht Atari geben (auf 29). Das trifft gleichermaßen für ○30 und ○32 zu.

White cannot give Atari at 29. Similarly, later she cannot give Atari with ○30, or ○32.

●37:

Dieser Zug ist ein wichtiges Kikashi.

This move is an important Kikashi.

○42: (☘ ♀ 27)

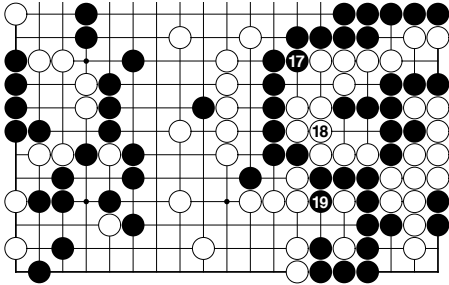
Weiß kann stattdessen nicht Geta auf B spielen. Gleichermäßen ist ihr ein Geta mit den Zügen von ○46 bis ○64 verwehrt.

White cannot play Geta at B, instead. Similarly, she cannot play Geta with her moves from ○46 to ○64.

Varianten zum Referenzpfad

Variations of the Reference Path

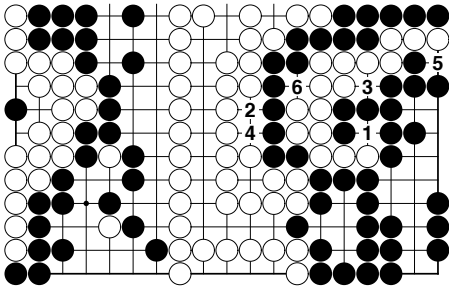
VAR ●17 ↵



●17:

Schwarz verzichtet auf das Einwerfen auf 18.

Black does without the Throw-in at 18.

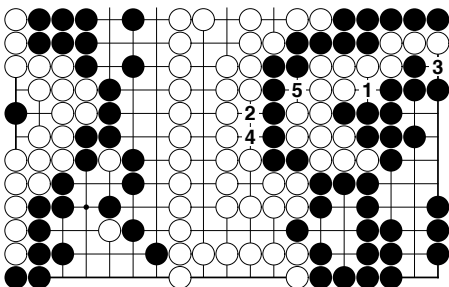


Am Ende des Semeai hat die weiße Gruppe vier Freiheiten (1, 3, 5, 6), die schwarze Gruppe nur drei Freiheiten (2, 4, 6). Schwarz kommt einen Zug zu spät.

Weiß gewinnt.

At the end of the Semeai, White's group has four liberties (1, 3, 5, 6), and Black's group has only three liberties (2, 4, 6). Black is one move behind.

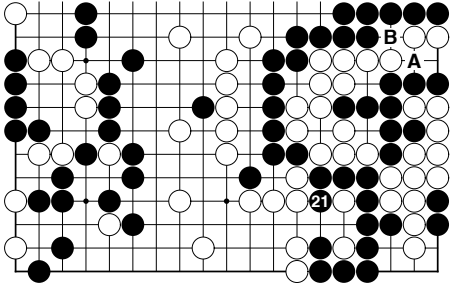
White wins.



Nach korrektem Einwerfen haben beide Seiten jeweils drei Freiheiten (1, 3, 5 vs. 2, 4, 5). Schwarz gewinnt das Semeai.

After the correct Throw-in, both sides have three liberties each (1, 3, 5 vs. 2, 4, 5). Black wins the Semeai.

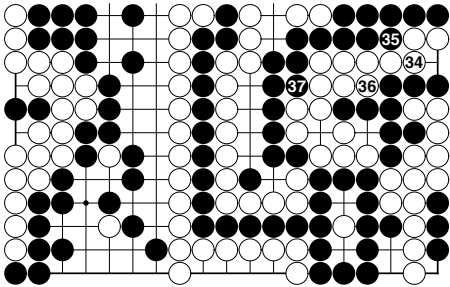
VAR ●21 ↵



●21:

Schwarz folgt dem Referenzpfad, ohne vorher Schwarz A gegen Weiß B abzutauschen.

Black follows the Reference Path, without exchanging Black A - White B beforehand.



○134, ○136:

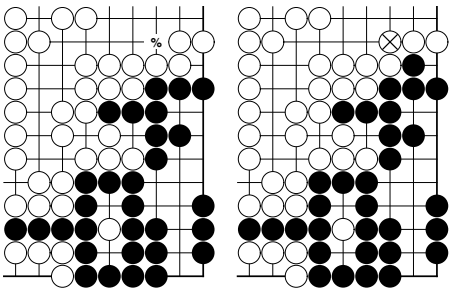
In der Fujisawa-Lösung (♠ 21) kann Weiß diese Züge zu verschiedenen Zeitpunkten in Vorhand spielen, zum Beispiel mit ○134 und ○136.

In the Fujisawa solution (♠ 21), White can play these moves in Sente at many points in the game – for example with ○134, and ○136.

●135:

Dieser Stein bedeutet einen Verlust von zwei Punkten, wenn die schwarze Gruppe rechts oben geschlagen wird.

This stone will be a loss of two points, if Black's group in the top right is captured.



Weiß gewinnt zwei Punkte in Sente.

White gains two points in Sente.

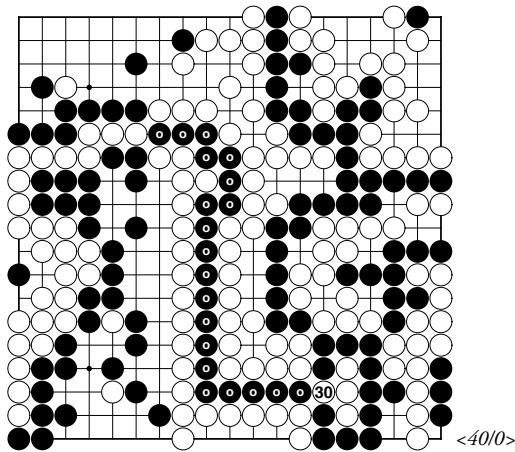
Schlüssel-Ergebnisse

Key Results

In diesem Kapitel stellen wir die wesentlichen Ergebnisse und Erkenntnisse in ihrer zeitlichen Reihenfolge dar. Am Anfang steht die professionell bestätigte Widerlegung der Lösung von Fujisawa Hideyuki 9p. Dem schließt sich die Entwicklung unserer Amateur-Lösung an. Wir setzen voraus, dass Sie mit den wesentlichen Elementen und Abfolgen des Problems vertraut sind.

In this chapter, we present in chronological order the main results, and findings. It begins with the professionally confirmed refutation of the solution of Fujisawa Hideyuki 9p, followed by the development of our amateur-solution. We assume that you are familiar with the substantial elements, and sequences, of the problem.

1982 – Fujisawas Schlag-Variante 1982 – Fujisawa’s Capture Variation



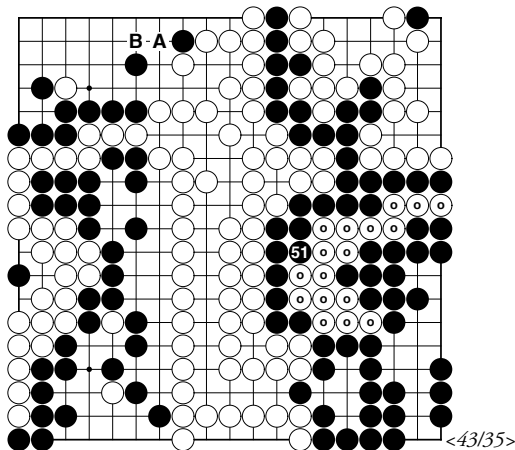
○130:

In der Variante der Lösung von Fujisawa Hideyuki 9p, der Fujisawa-Lösung (♣ 21), schlägt Weiß die schwarze ♣-Gruppe im Zentrum.

Wir werden diesen Variantentyp im Buch durchgängig mit "Schlag-Variante" bezeichnen.

In the variation of the solution of Fujisawa Hideyuki 9p – the Fujisawa solution (♣ 21) – White captures Black's ♣-group in the centre.

We use the term "Capture variation" throughout this book to name this kind of variation.



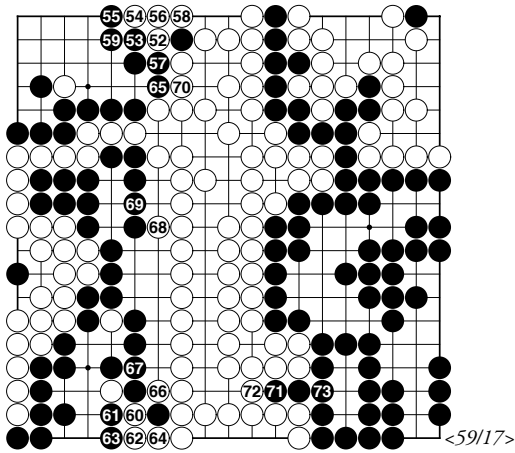
●151:

Fujisawas Schlag-Variante endet mit dem Schlagen der weißen ⊙-Gruppe auf der rechten Seite. Das Endspiel auf der linken Seite würde anschließend mit Weiß A, Schwarz B beginnen, ist jedoch nicht weiter im Detail ausgeführt.

Bitte bedenken Sie, dass zu dieser Zeit die optimale Zugfolge für Weiß noch nicht gefunden war.

Fujisawa's Capture variation ends with the capture of White's ⊙-group on the right. Thereafter, the endgame on the left side would start with White A, Black B, but is not shown in detail.

Please keep in mind that the optimal moves for White had not yet been found at this time.

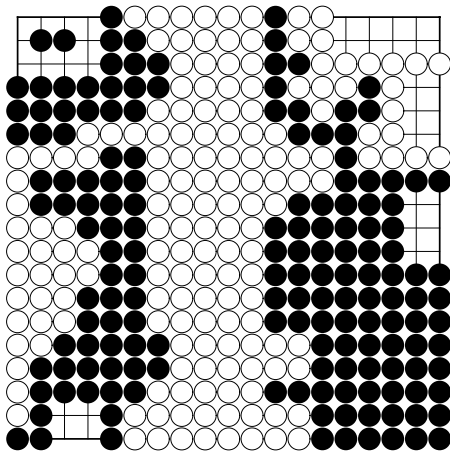


1988 – Das Endspiel im Detail
1988 – The Endgame in Detail

○152:

Weiß setzt das Endspiel in der linken oberen Ecke fort. Wir folgen hier der Abfolge, die Cheng Xiaoliu 6p in seinem Buch verwendete. Diese endet mit ○170, wir haben die Züge ●171, ○172 und ●173 ergänzt.

White continues the endgame in the top left corner. Here, we follow the sequence Cheng Xiaoliu 6p used in his book. It ends with ○170, we have added the moves ●171, ○172, and ●173.

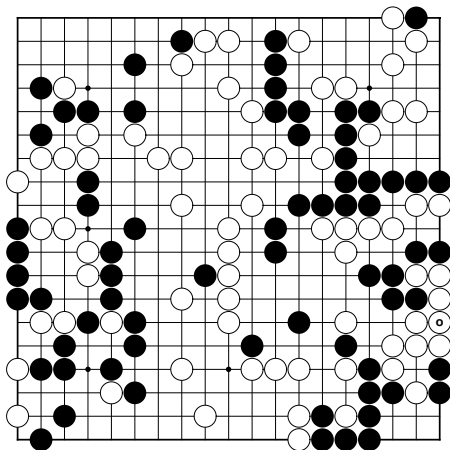


Schwarz gewinnt mit vier Punkten.

Das Igo Hatsuyoron ist ein japanischer Klassiker, also ist es natürlich, in diesem Buch die japanische Art der Ergebnisermittlung zu verwenden.

Black wins by four points.

Igo Hatsuyoron is a Japanese classic, so it is natural to use Japanese territory scoring throughout this book.



2002 – Ein wiedergefundener Stein
2002 – A Rediscovered Stone

Die Problemstellung sieht aus, als könnte sie aus einer Partie stammen. Es gibt jedoch eine kleine Ungereimtheit: Auf dem Brett befinden sich 71 weiße Steine, jedoch nur 70 schwarze Steine. Weiß könnte jedoch auf ☉ den 71. schwarzen Stein geschlagen und anschließend gedeckt haben. Diese Unausgewogenheit ist in ästhetischer Hinsicht etwas unbefriedigend, jedoch auf einfache Art und Weise nicht zu beseitigen. Es gibt nämlich (unseren Analysen zufolge) kaum eine Möglichkeit, einen schwarzen Stein so auf dem Brett zu platzieren, dass nicht Schlüssel-Abfolgen (oder deren Endergebnisse) davon beeinflusst werden.

The problem looks as if it could have been taken from a game. But there is a small inconsistency: There are 71 white stones, but only 70 black stones, on the board.