

Задачник VI

Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов	1
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.....	8
Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.....	13
Тема №16. Сэнтэ и готэ	19
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода	25
Тема №18. Сэмзай.....	31
Тема №19. Миай – два пункта одинакового значения.....	40
Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.....	46
Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби	53
Тема №22. Плохие формы.....	57

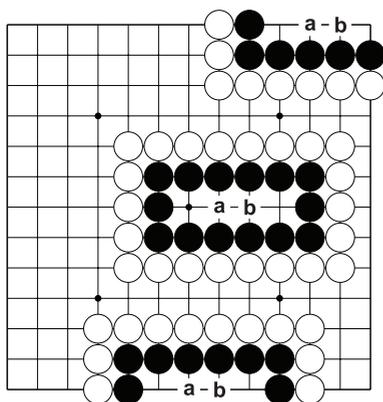
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.

В формах на Д.1 (“Четыре в линию”), Д.2 (“Согнутая четвёрка”), и Д.3. (“Змейка”) чёрным не нужно играть внутри своей группы, чтобы выжить. Но! Если белые сыграют в “а” или “б”, то чёрным нужно ответить в “б” или “а”, соответственно.

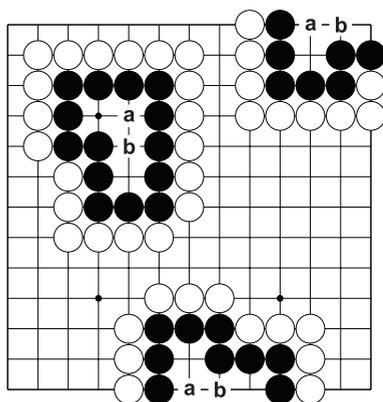
Пункты “а” и “б” называются *миаи*.

В форме “Пирамидка” жизнь и смерть группы зависит от того, кто первый сыграет в “а”. “Квадратик” – мёртвая форма, т.к. за один ход чёрные не могут создать два глаза.

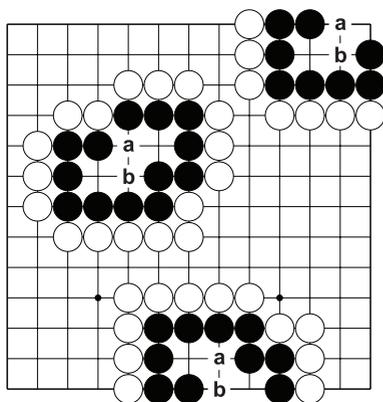
Обратите внимание! Все чёрные камни надёжно соединены!



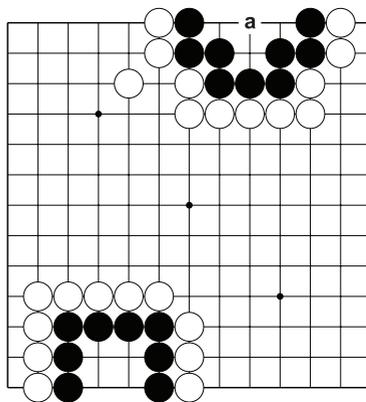
Д.1. “Четыре в линию”.



Д.2. “Согнутая четвёрка”.

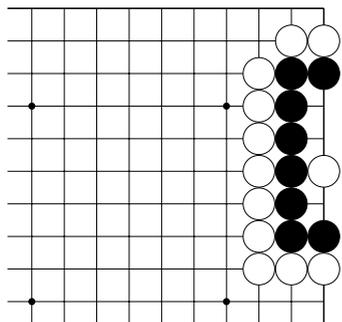


Д.3. “Змейка”, “Зигзаг”, “Ступени”.

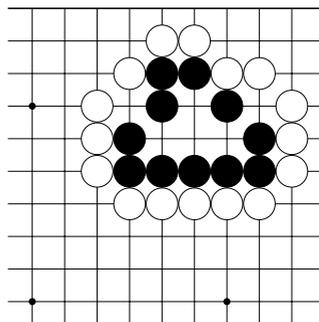


Д.4. “Пирамидка” (наверху).
“Квадратик” (внизу).

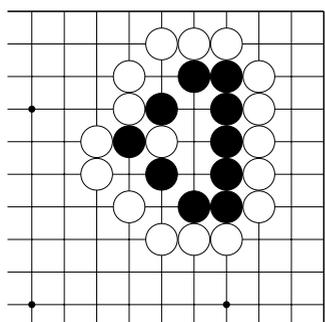
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Постройте живую группу.



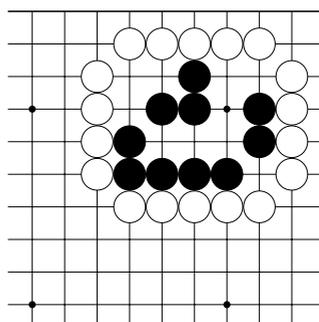
№1



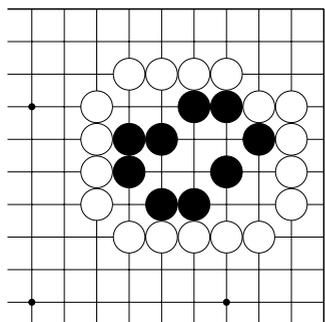
№2



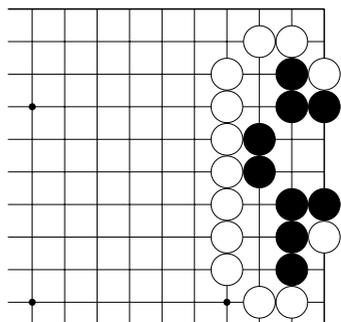
№3



№4

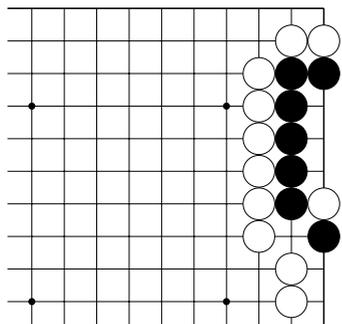


№5

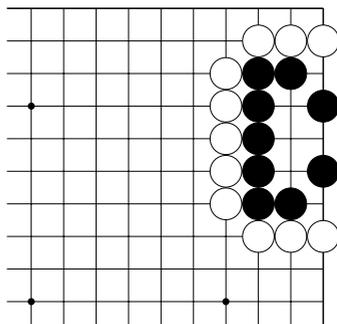


№6

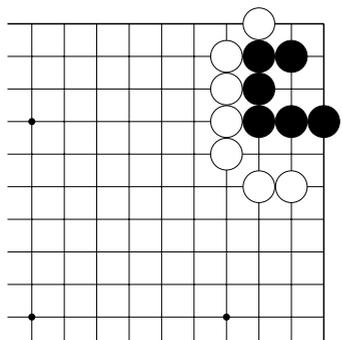
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Постройте живую группу.



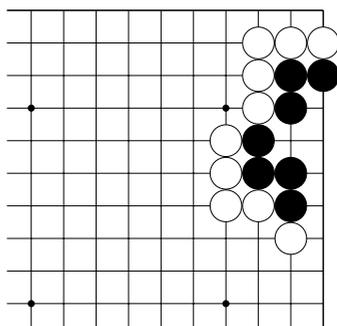
№7



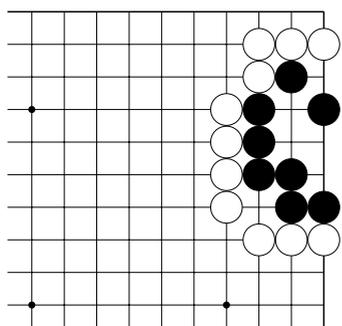
№8



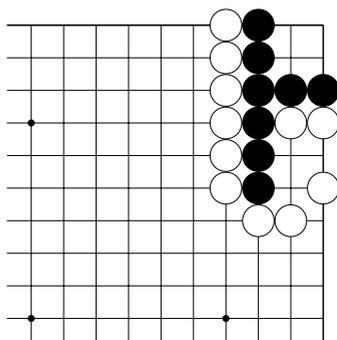
№9



№10

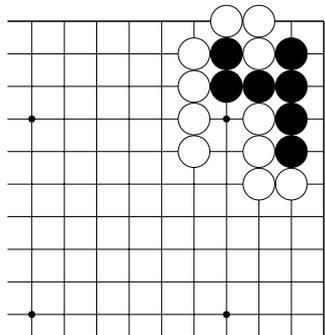


№11

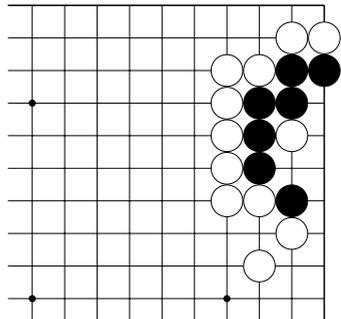


№12. 3 хода.

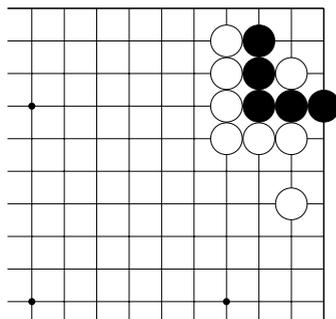
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Постройте живую группу.



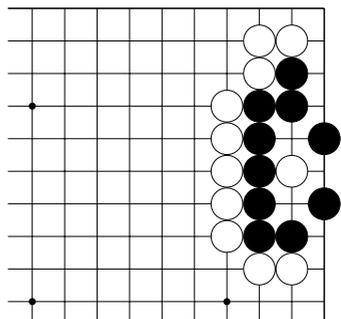
№13. 3 хода.



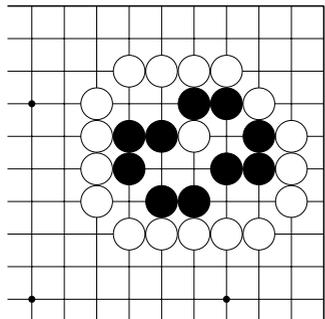
№14



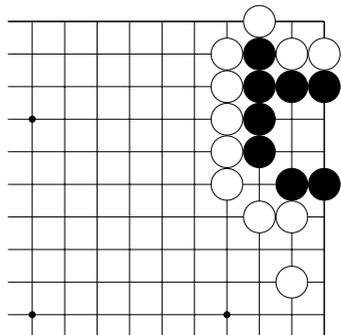
№15



№16

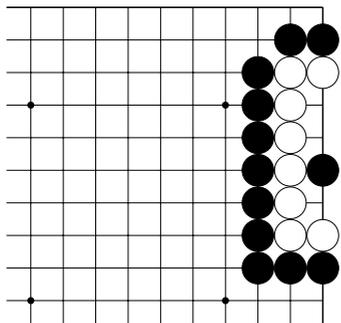


№17

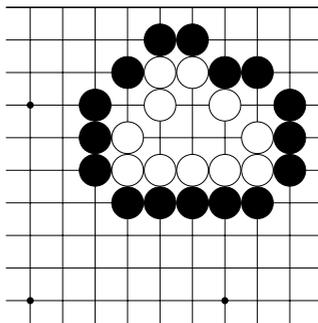


№18

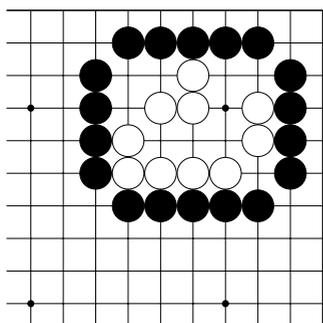
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Захватите в плен белую группу.



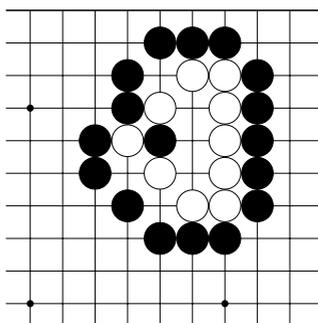
№19



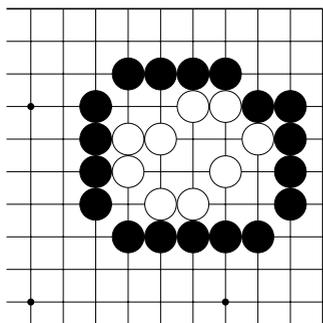
№20



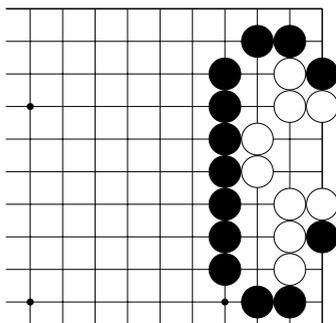
№21



№22

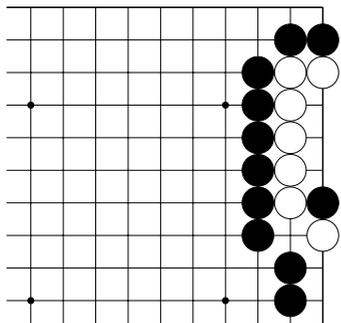


№23

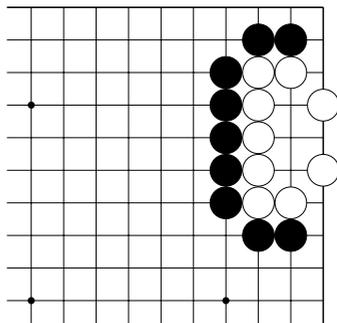


№24

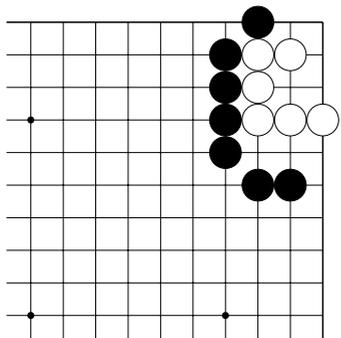
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Захватите в плен белую группу.



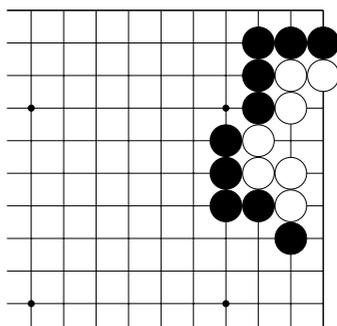
№25



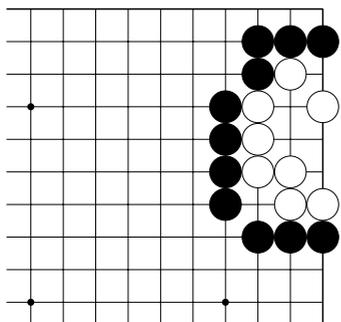
№26



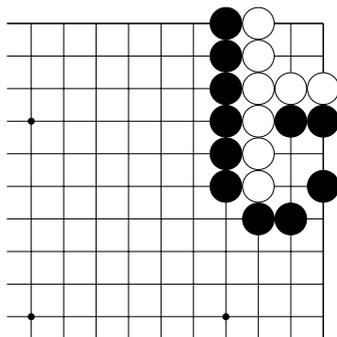
№27



№28

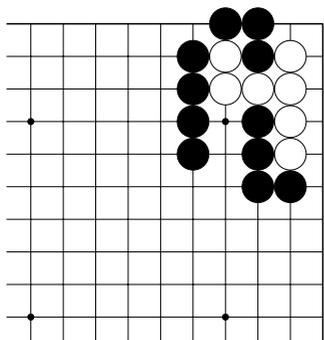


№29

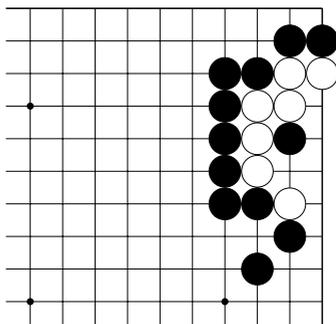


№30

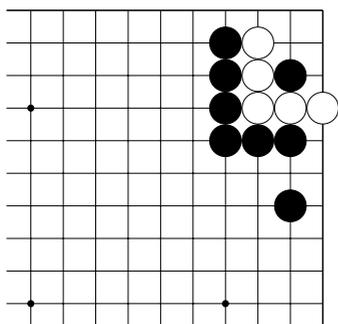
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.
 Ход чёрных. Захватите в плен белую группу.



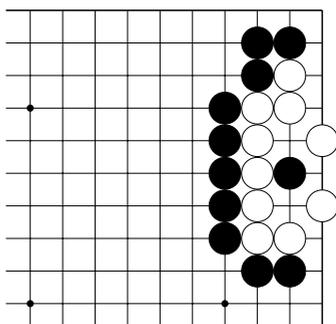
№31



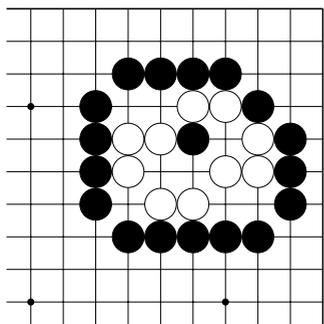
№32



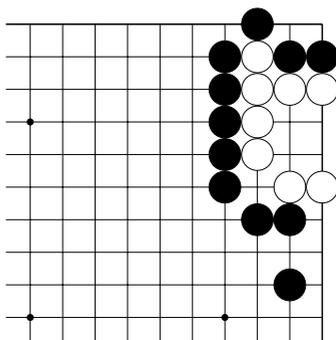
№33



№34



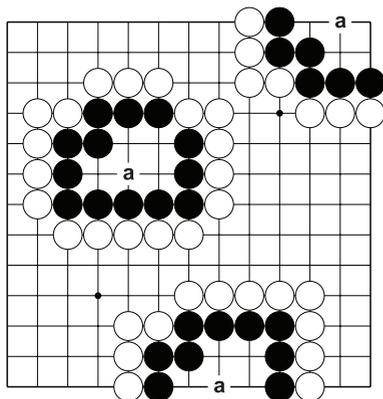
№35



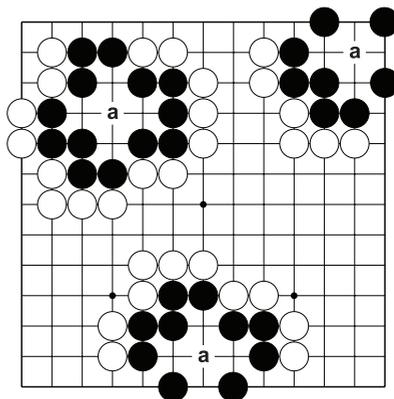
№36

Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

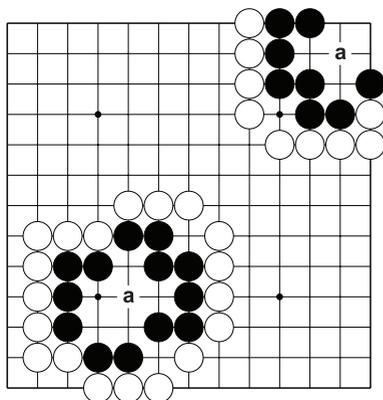
На Д.1 (“Автомобильчик”), Д.2 (“Цветок сливы”), и Д.3. (“Кролик”) чёрным **нужно** играть внутри своей группы в “а”, чтобы выжить.



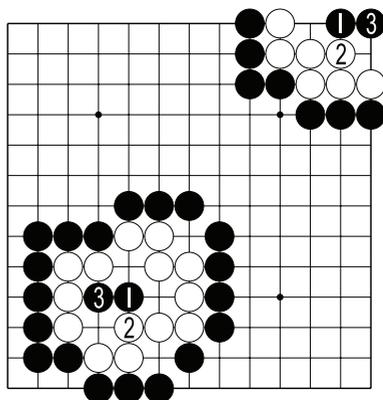
Д.1. “Автомобильчик”.



Д.2. “Цветок сливы”.

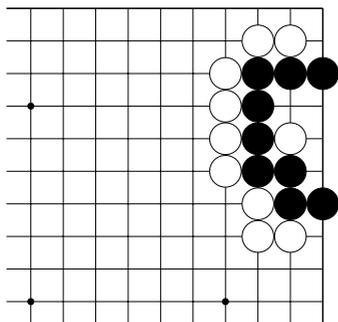


Д.3. “Кролик”, “Жучок”.

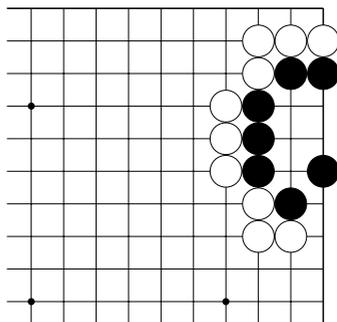


Д.4. Примеры захвата групп белых “автомобильчик” (наверху) и “кролик” (внизу).

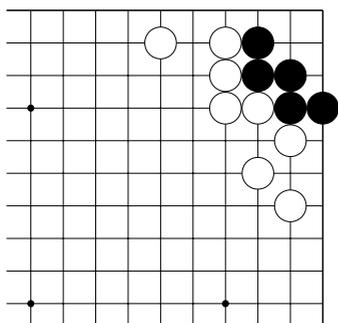
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.
 Ход чёрных. Постройте живую группу.



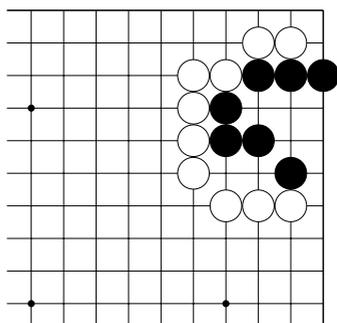
№1



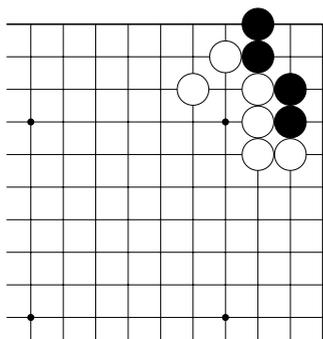
№2



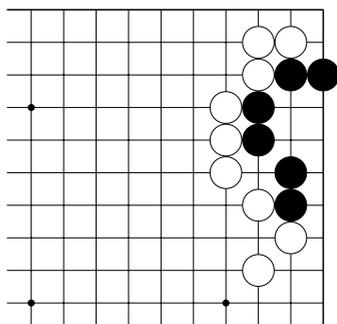
№3



№4

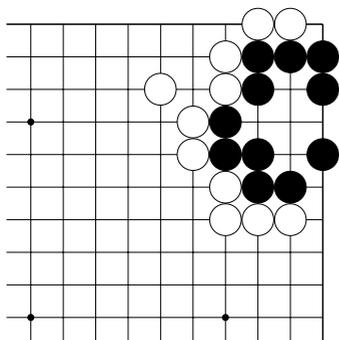


№5

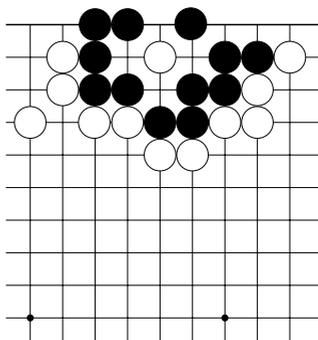


№6

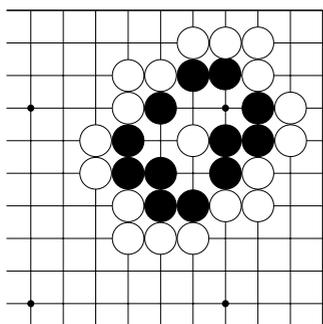
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.
 Ход чёрных. Постройте живую группу.



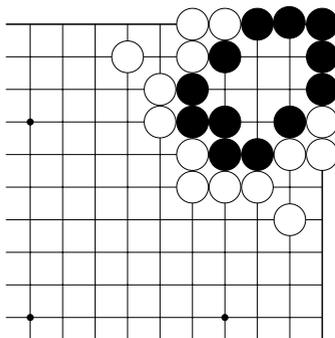
№7



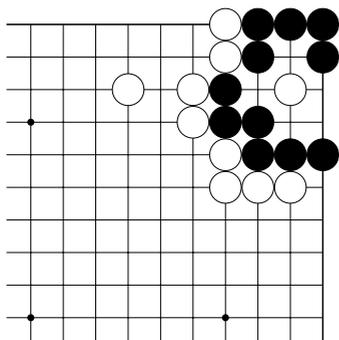
№8



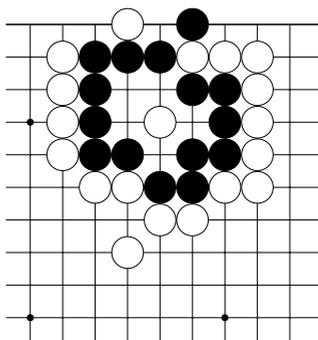
№9



№10

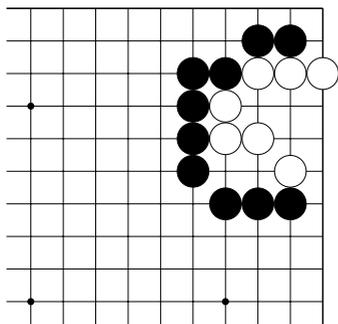


№11

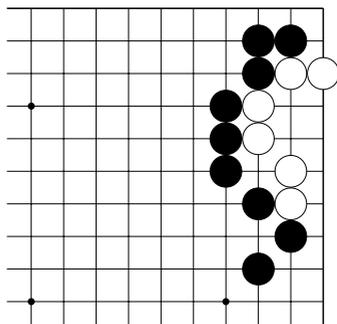


№12

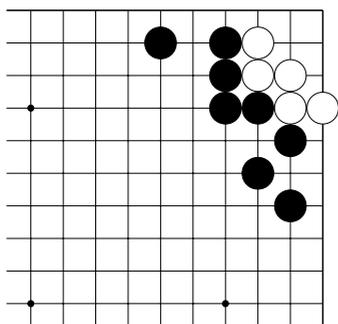
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.
 Ход чёрных. Захватите в плен белую группу.



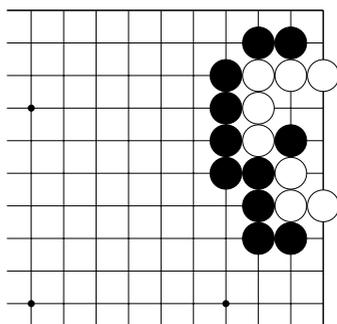
№13.



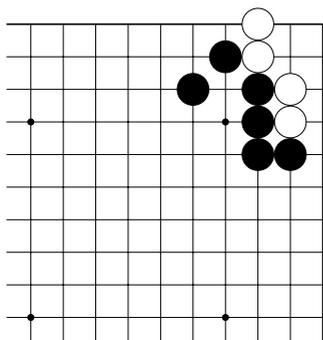
№14



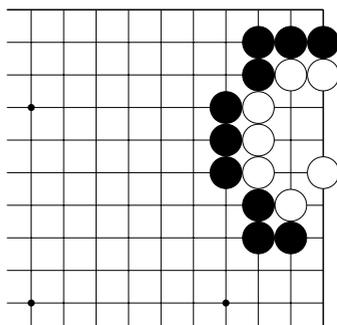
№15



№16

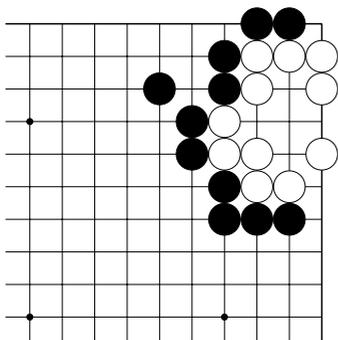


№17

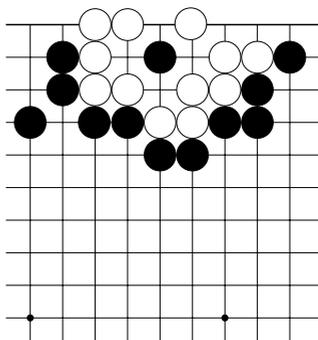


№18

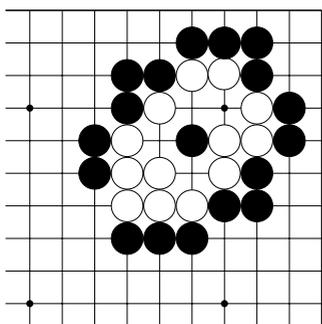
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.
 Ход чёрных. Захватите в плен белую группу.



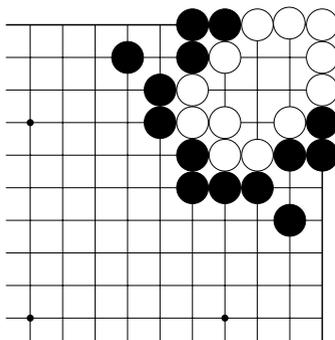
№19



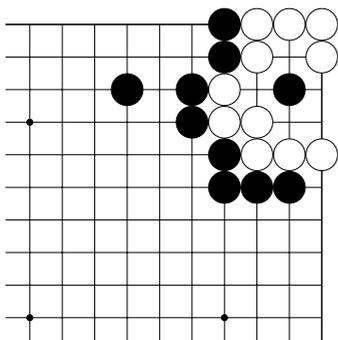
№20



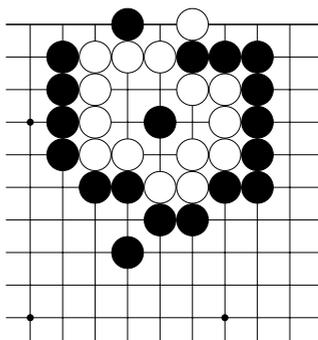
№21



№22



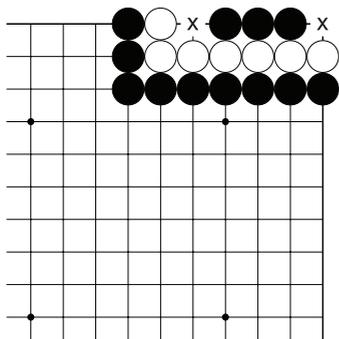
№23



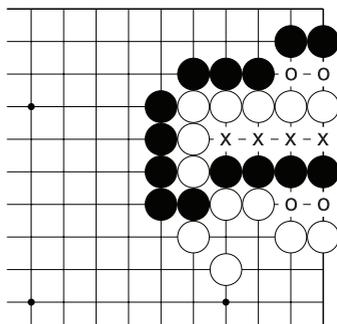
№24

Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.

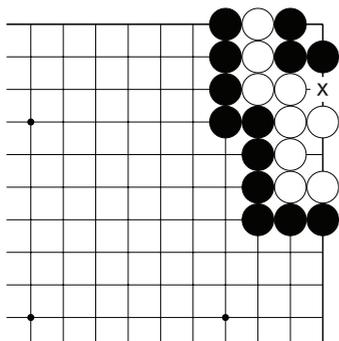
Группа без двух глаз может выжить, если находится в состоянии сэки относительно группы противника. Между группами в сэки должны быть общие (“внутренние”) дамэ.



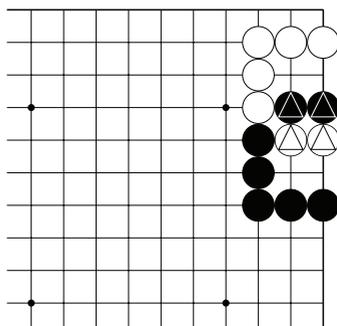
Д.1. Три чёрных камня имеют два общих пункта “х” относительно белой группы. Это позиция сэки.



Д.2. Четыре чёрных камня имеют четыре общих (или “внутренних”) дамэ “х” относительно белой группы. Пункты, обозначенные “о” – внешние дамэ. Это позиция сэки.

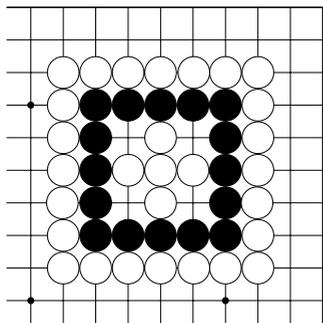


Д.3. У чёрной и белой групп по одному глазу и одно общее дамэ “х”. Это – сэки.

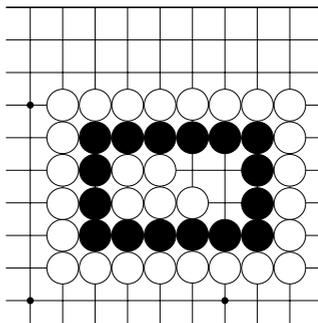


Д.4. У отмеченных чёрных и белых камней нет общих дамэ. Жизнь этих камней зависит от очереди хода.

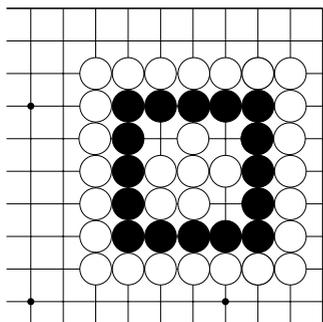
Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.
 Отметьте внутренние дамэ чёрной группы.



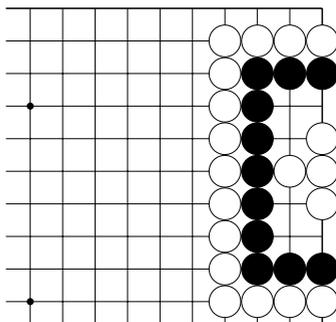
№1



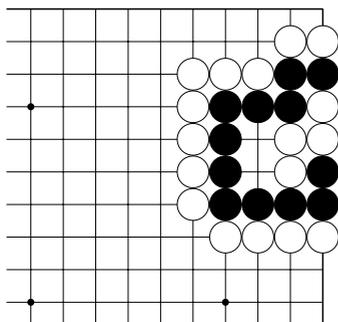
№2



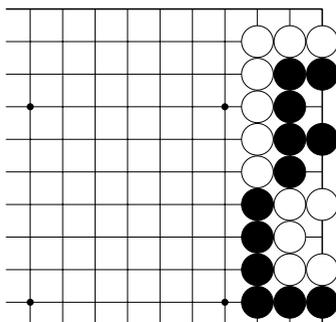
№3



№4



№5

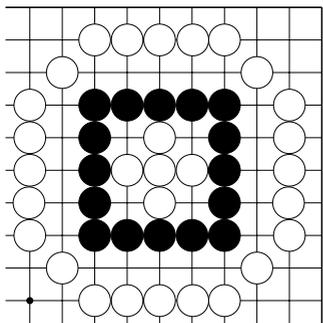


№6

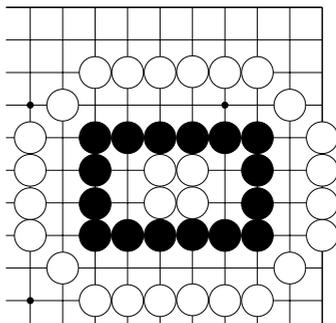
Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.

1. Отметьте внешние дамы чёрной группы.

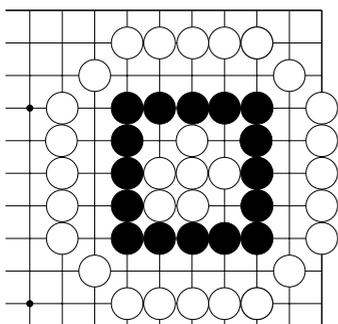
2. Найдите две позиции, где нет сэки.



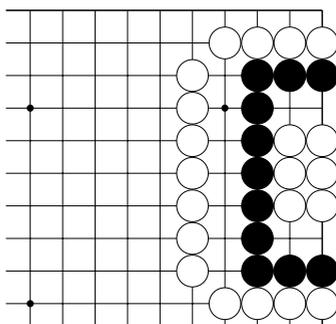
№7



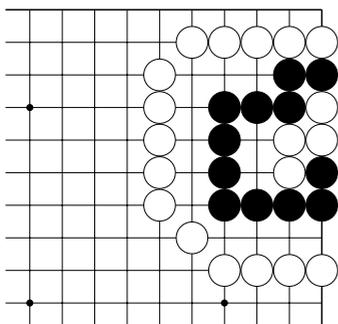
№8



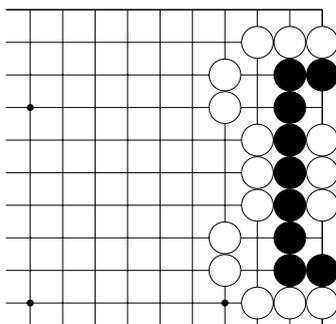
№9



№10

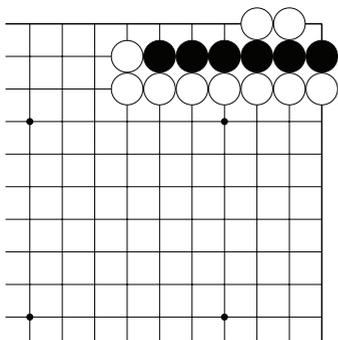


№11

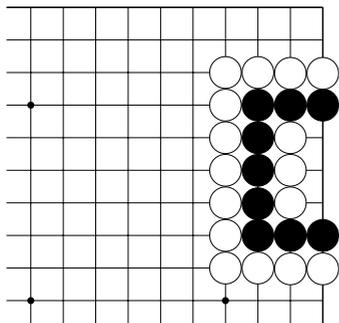


№12

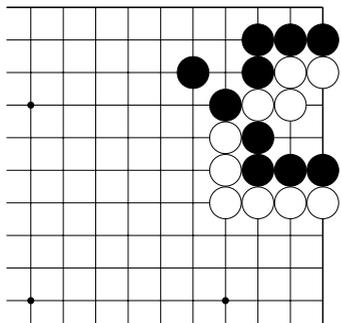
Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.
 Ход чёрных. Постройте сэки.



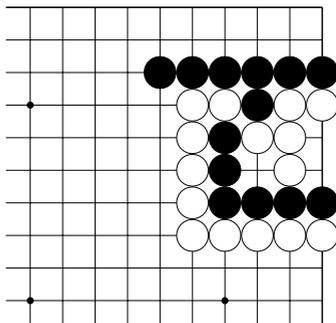
Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.
 Ход чёрных. Постройте сэки.



Тема №15. Сэки – обоюдная жизнь.
 Ход чёрных. Постройте сэки.



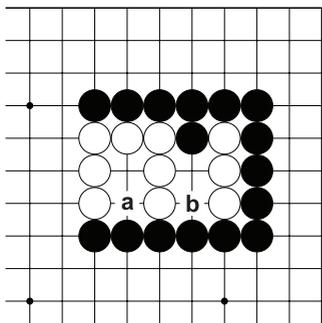
№25



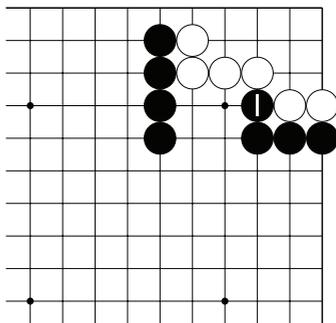
Тема №16. Сэнтэ и готэ.

Сэнтэ – ход, который угрожает неприятными последствиями. Атакующий ход.

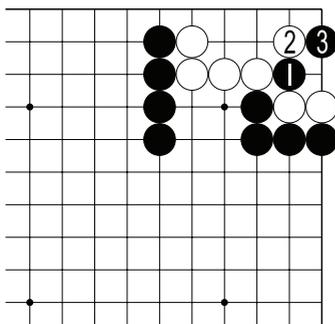
Готэ – защитный ход. На такой ход можно не отвечать.



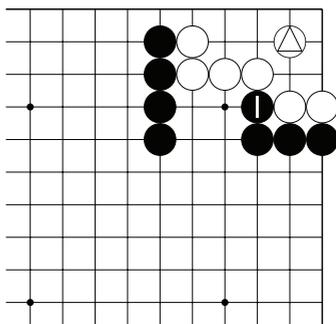
Д.1. На ход ч. “а” белые могут не отвечать, этот ход – готэ. Ход чёрных в “b” угрожает отрезать три камня белых, поэтому этот ход сэнтэ, относительно хода ч. “а”



Д.2. Нужно ли белым отвечать на ход ч.1? Можно по другому поставить вопрос: “ход ч.1 сэнтэ”?



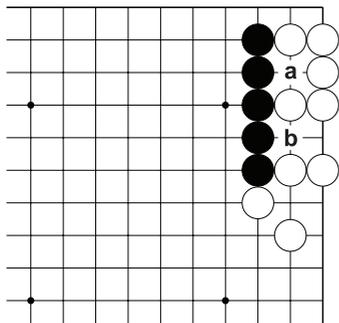
Д.3. Если белые не ответят на ч.1 на Д.2, то после ч.1, 3 здесь, группа белых мертва. То есть на ч.1 на Д.2 белым нужно ответить, поэтому ход ч.1 на Д.2 – сэнтэ!



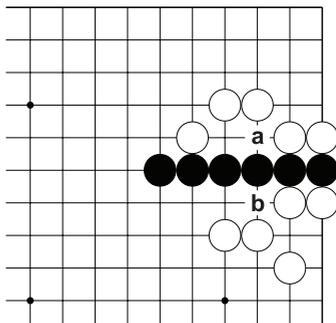
Д.4. В этой позиции у белых есть камень \triangle , и на ход ч.1 белые могут не отвечать, т.к. он не угрожает жизни белой группе. Поэтому ход ч.1 здесь – готэ!

Тема №16. Сэнтэ и готэ.

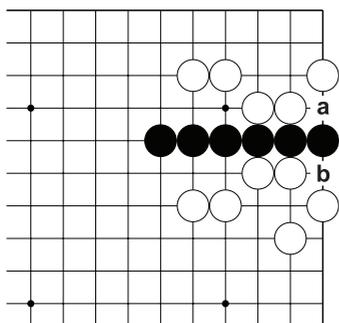
Определите какой ход сэнтэ чёрных, “а” или “б”?



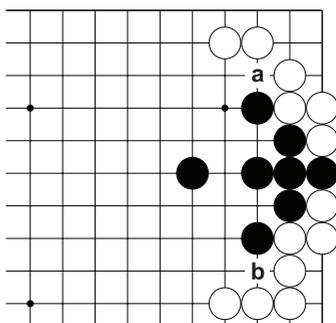
№1



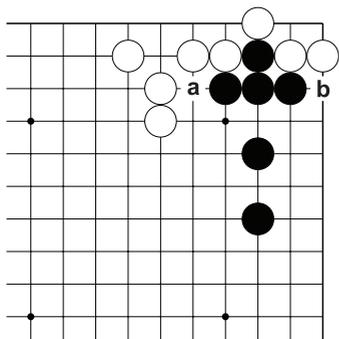
№2



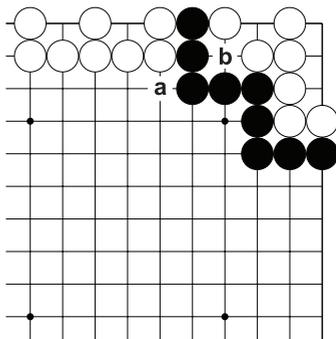
№3



№4

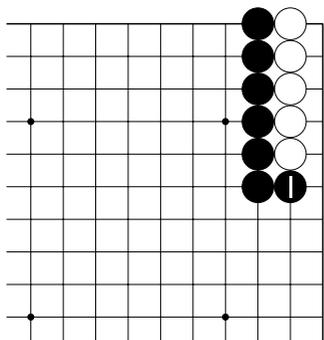


№5

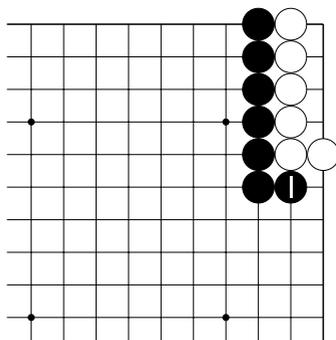


№6

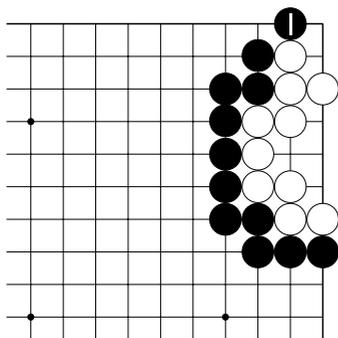
Тема №16. Сэнтэ и готэ.
 Определите ход ч.1 сэнтэ или готэ?



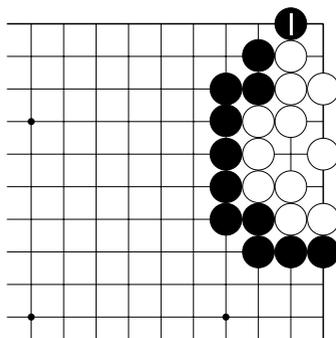
№7



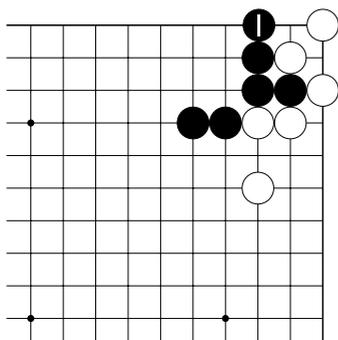
№8



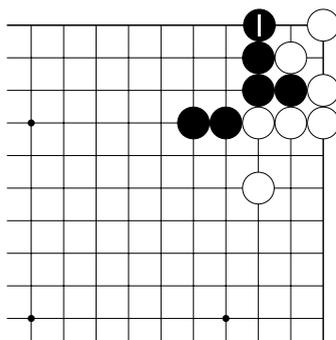
№9



№10

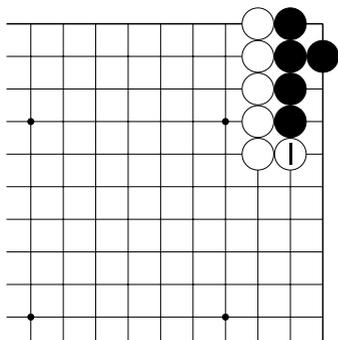


№11

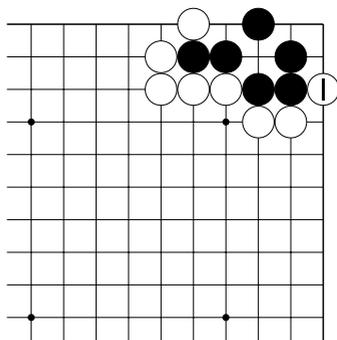


№12

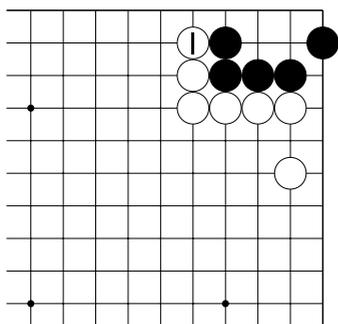
Тема №16. Сэнтэ и готэ.
 Определите ход б.1 сэнтэ или готэ?



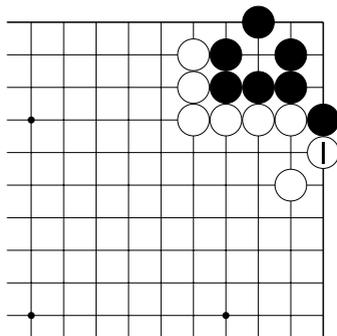
№13



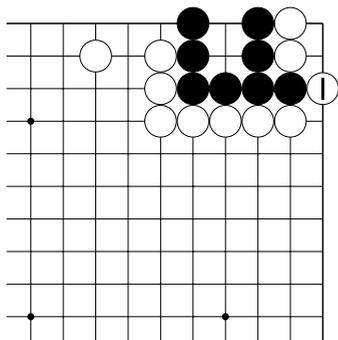
№14



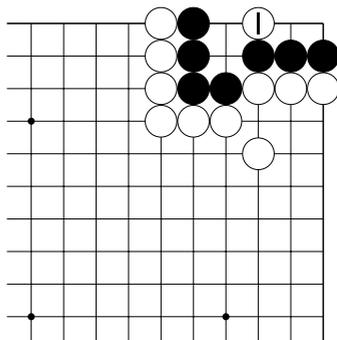
№15



№16



№17

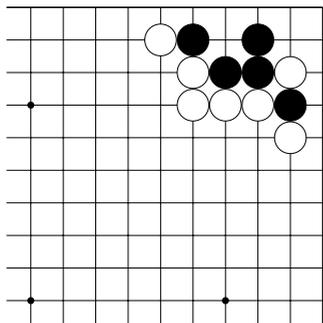


№18

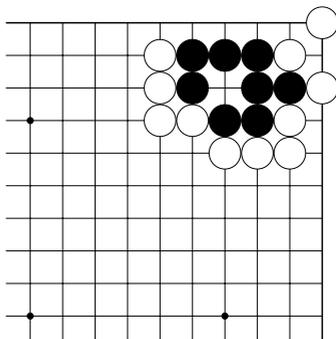
Тема №16. Сэнтэ и готэ.

Ход чёрных.

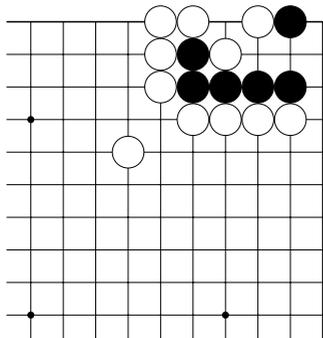
Используя сэнтэ, постройте живую группу. 3 хода.



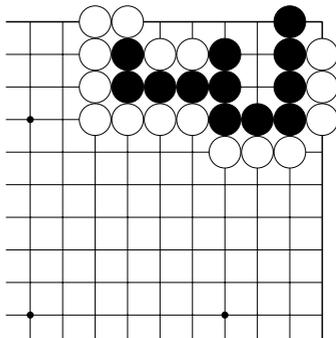
№19



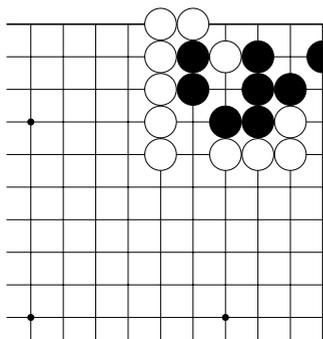
№20



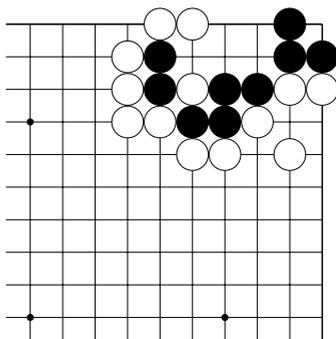
№21



№22



№23

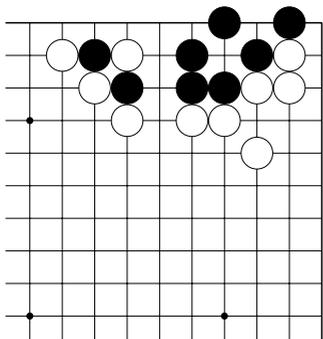


№24

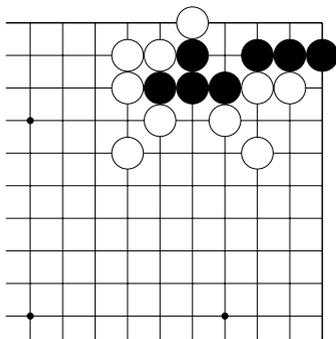
Тема №16. Сэнтэ и готэ.

Ход чёрных.

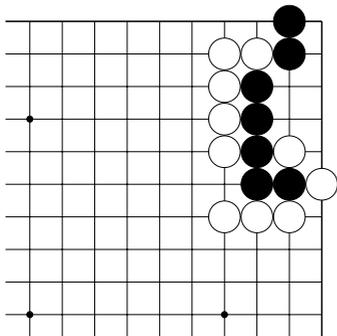
Используя сэнтэ, постройте живую группу. 3 хода.



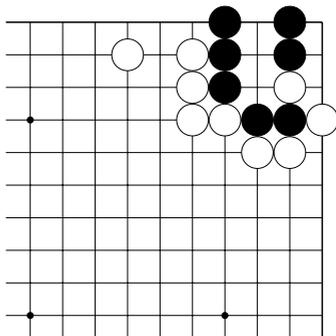
№25



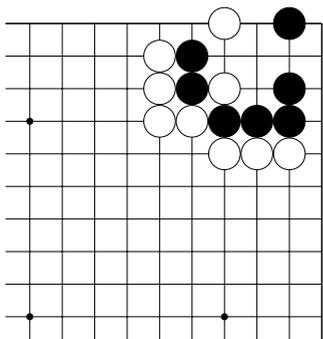
№26



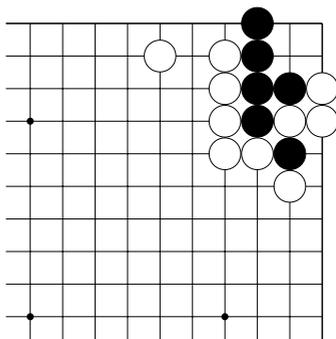
№27



№28



№29

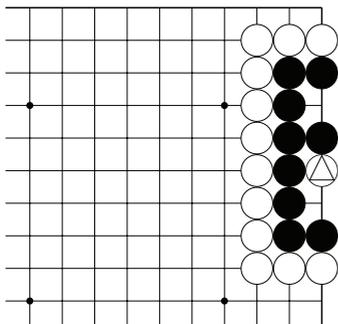


№30

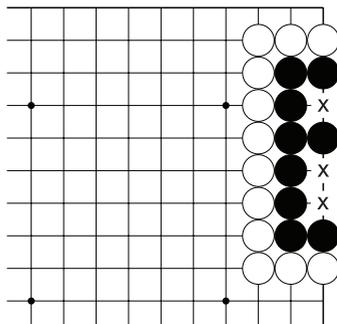
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.

Цель игры: набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за пункты территории и за захваченные камни.

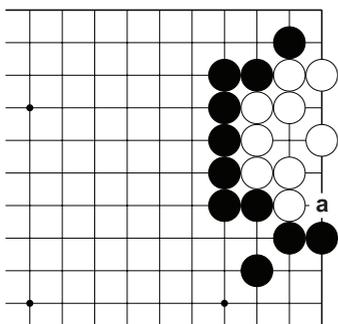
Каждый ход имеет свою ценность, выраженную в очках.



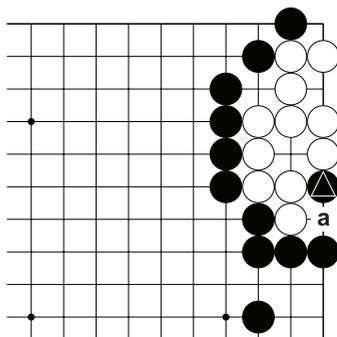
Д.1. Сколько очков у чёрных с учётом пленного камня \triangle ?



Д.2. Четыре очка. Три пункта “х” + камень \triangle на Д.1.

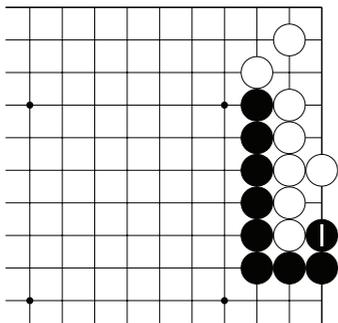


Д.3. Если белые сыграют в “а”, то приобретут одно очко. Если чёрные сыграют в “а”, то отберут возможность у белых получить одно очко. То есть стоимость хода в “а” – одно очко.

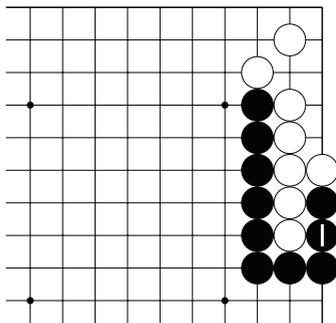


Д.4. Ходом в “а” белые получат два очка: одно очко территории + одно очко за камень \triangle . Если чёрные сыграют в “а” то спасут свой камень (одно очко) и не дадут белым окружить одно очко на месте отмеченного камня. Другими словами, ход в “а” стоит два очка.

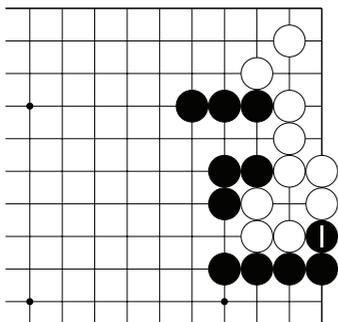
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.
 Сколько стоит ход ч.1?



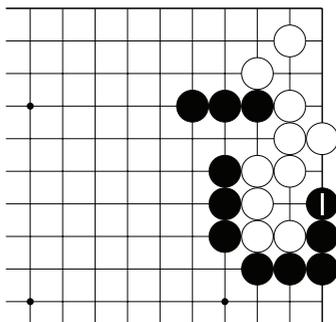
№1



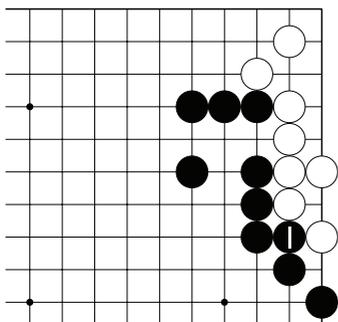
№2



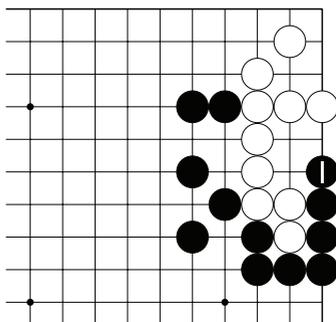
№3



№4

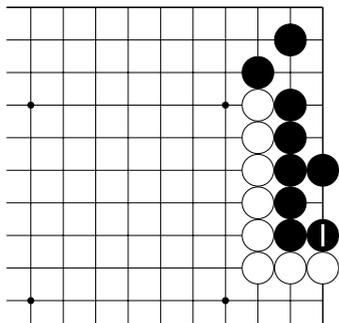


№5

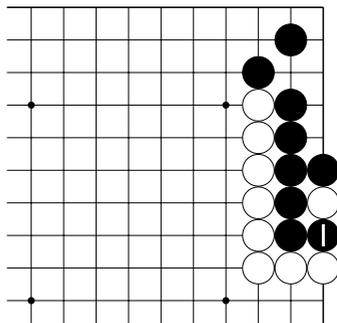


№6

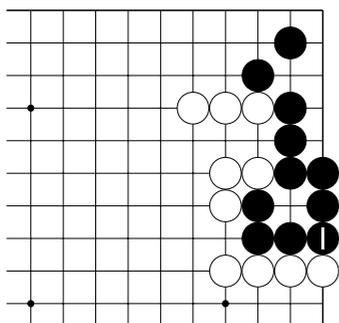
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.
 Сколько стоит ход ч.1?



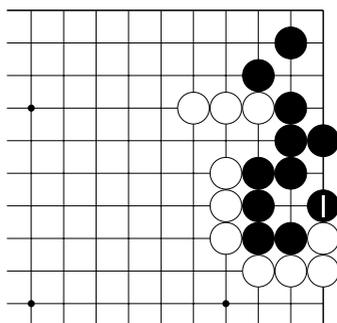
№7



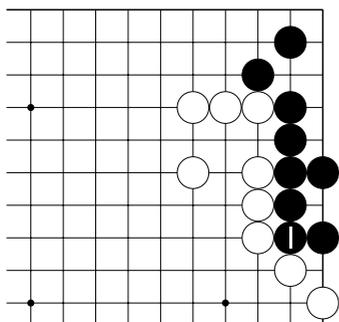
№8



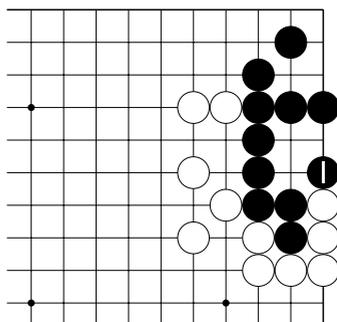
№9



№10

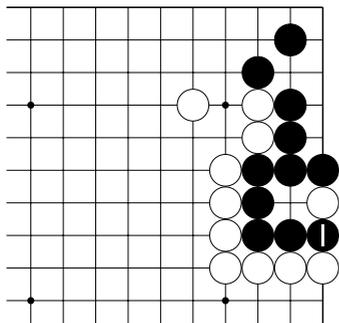


№11

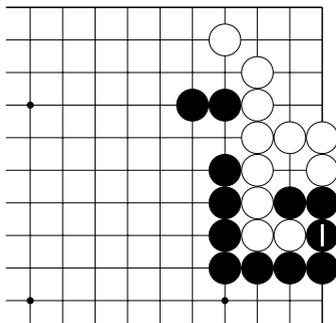


№12

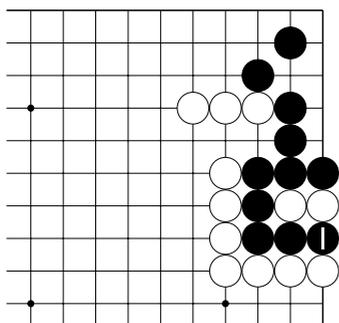
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.
 Сколько стоит ход ч.1?



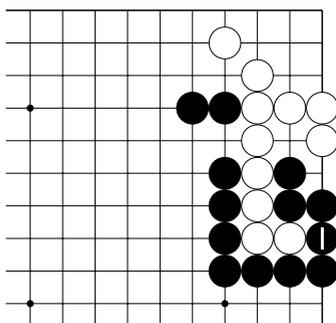
№13



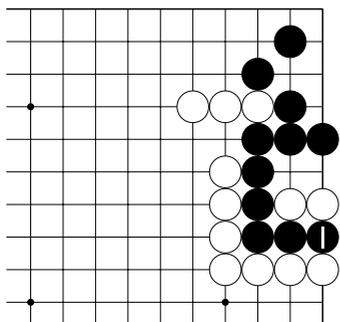
№14



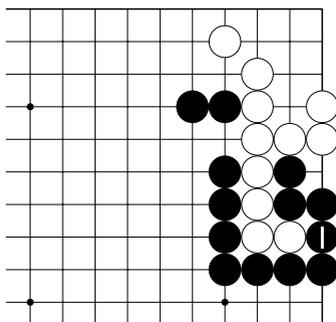
№15



№16

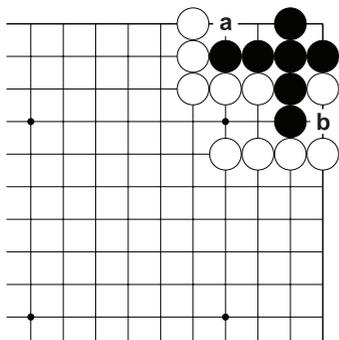


№17

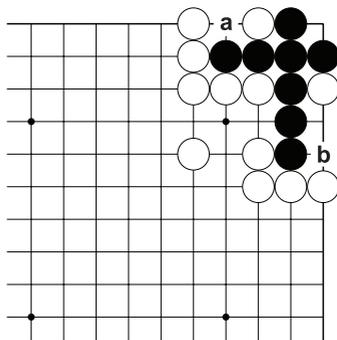


№18

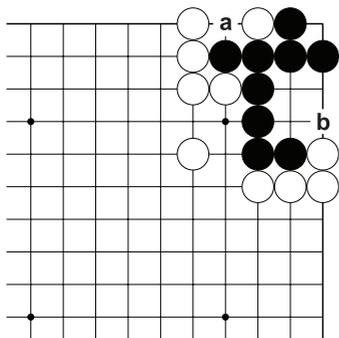
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.
 Какой ход больше, “а” или “б”?



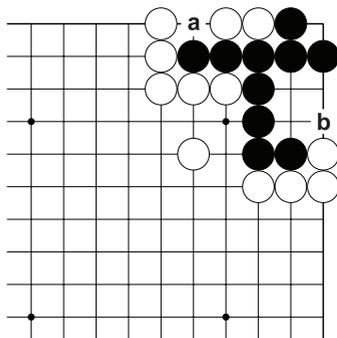
№19



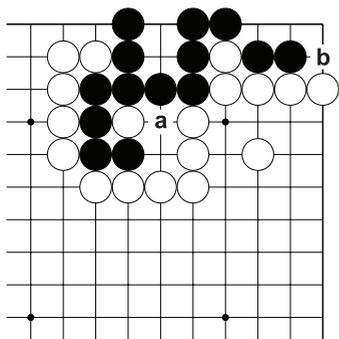
№20



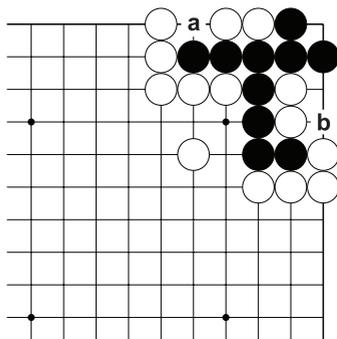
№21



№22

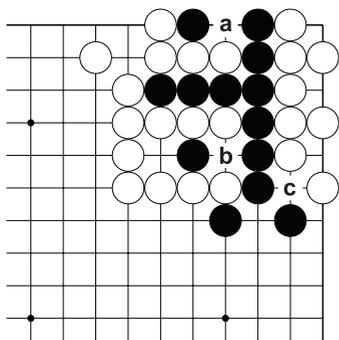


№23

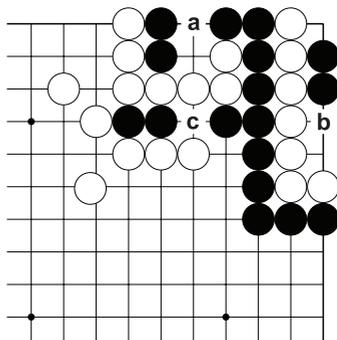


№24

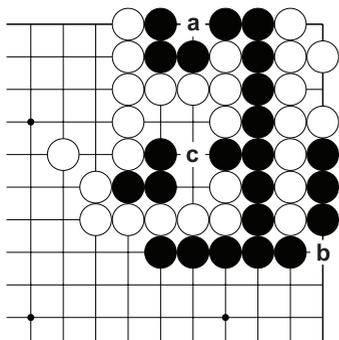
Тема №17. Ёсэ. Стоимость хода.
 Какой ход больше, “а”, “б” или “с”?



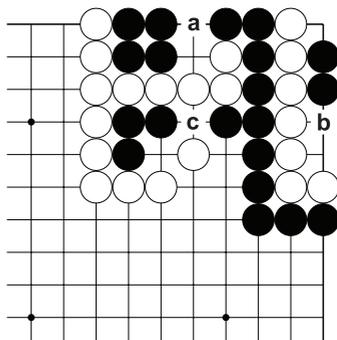
№25



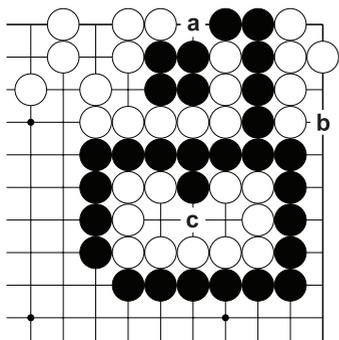
№26



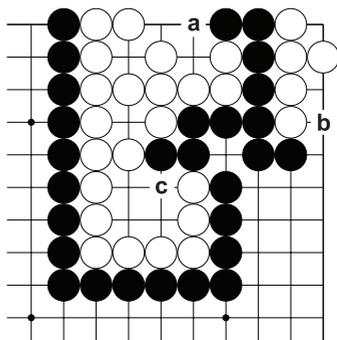
№27



№28



№29



№30

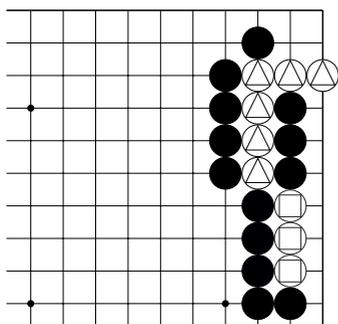
Тема №18. Сэмзай – тактическая позиция, в которой нельзя построить два глаза, и, чтобы спасти свои камни, нужно захватить камни противника.

Как играть сэмзай:

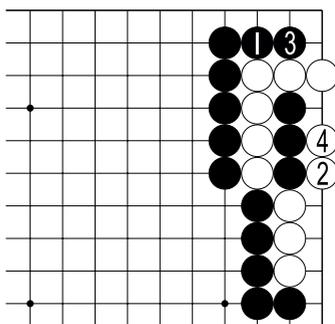
1. Выбираем цель для атаки. Считаем дамэ!
2. Закрываем внешние дамэ камням противника.
3. Увеличиваем дамэ своим камням.
4. Применяем “защёлку”, “лесенку”, “хомутик”, оиотоси.

Если понятно, что сэмзай не выиграть, то сэмзай не играем. Ждём (готовим) более благоприятную позицию или используем как ко-угрозы.

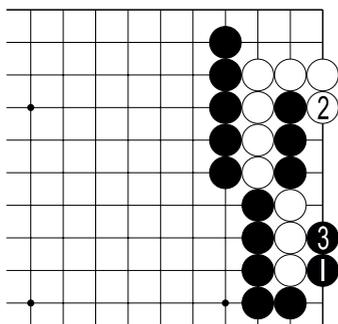
1. Выбираем цель для атаки. Считаем дамэ!



Д.1. Какие отмеченные камни белых атаковать?



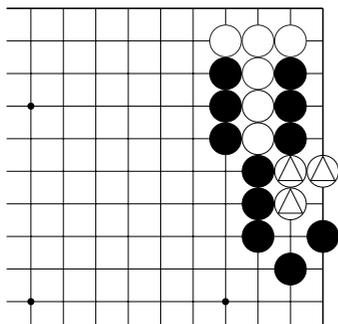
Д.2. Ошибка.
У камней \triangle на Д.1 четыре дамэ. Если чёрные будут их атаковать, то проиграют сэмзай.



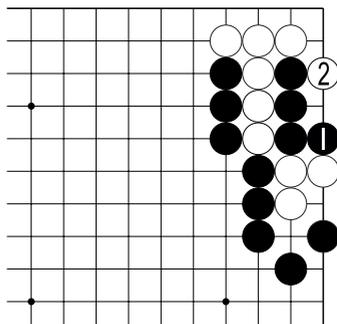
Д.3. Правильно.
У камней \square на Д.1 три дамэ. Поэтому чёрным нужно играть как здесь.

Тема №18. Сэмэй.

2. Закрываем внешние дамэ камням противника.

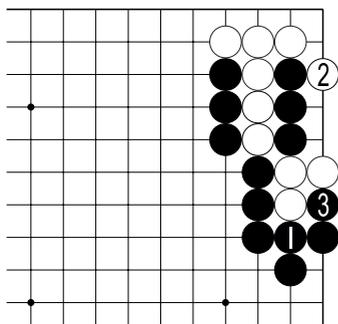


Д.1. Как атаковать камни \triangle ?



Д.2. Ошибка.

Ходом ч.1 чёрные закрывают внутреннее дамэ. После б.2 чёрные проигрывают дамэ.



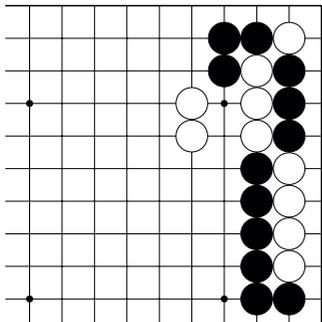
Д.3. Правильно.

Ходом ч.1 чёрные закрывают внешнее дамэ и после 3 хода выигрывают сэмэй.

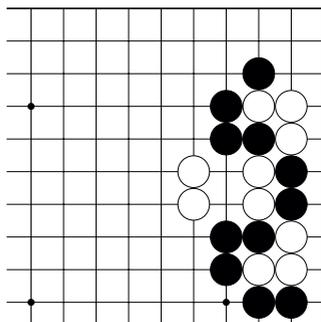
Тема №18. Сэмэй.

1. Выбираем цель для атаки. Считаем дамэ!

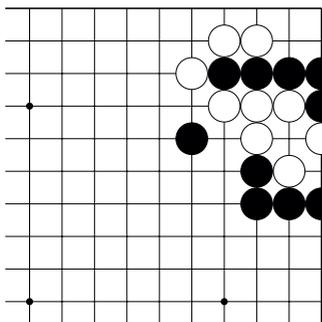
Какие камни белых атаковать? 1 ход.



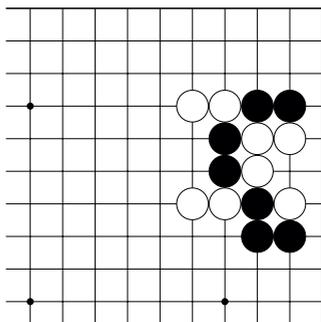
№1



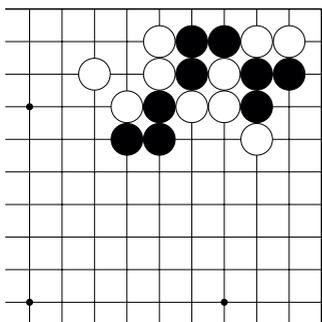
№2



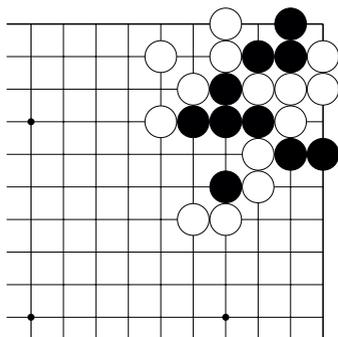
№3



№4



№5

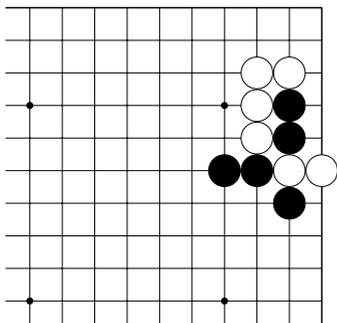


№6

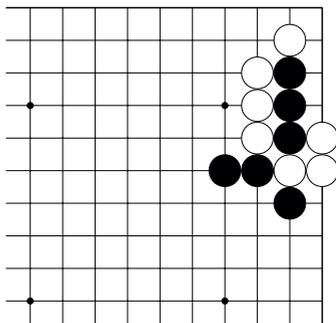
Тема №18. Сэмэй.

2. Закрываем внешние дамэ камням противника.

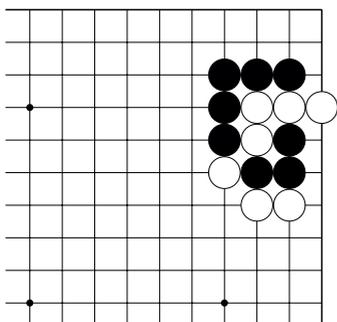
Ход чёрных. Укажите 1 ход.



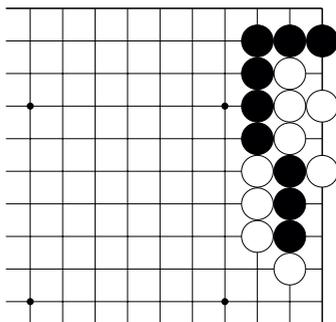
№7



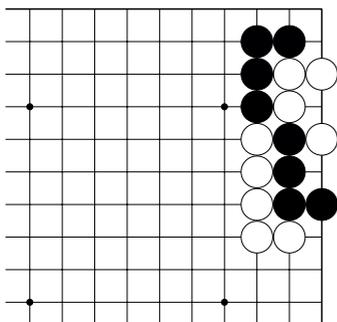
№8



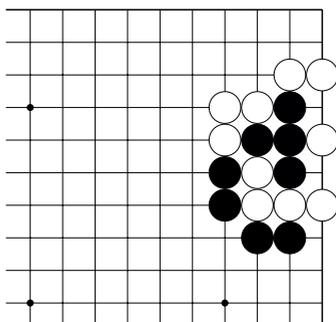
№9



№10



№11

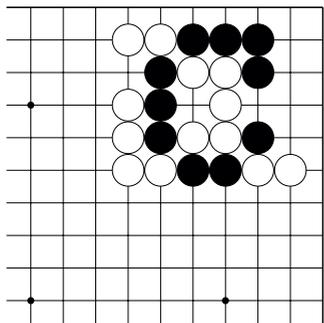


№12

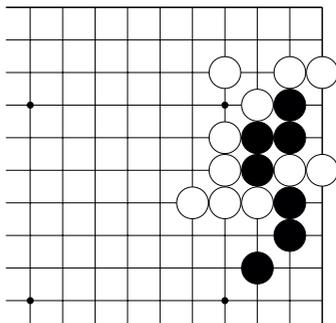
Тема №18. Сэмэй.

2. Закрываем внешние дамэ камням противника.

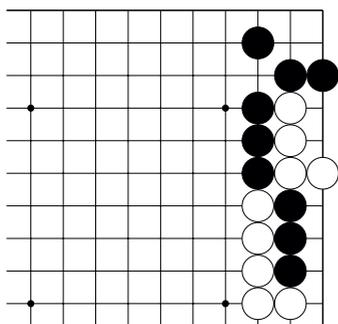
Ход чёрных. Укажите 1 ход.



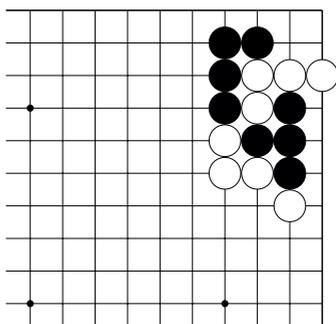
№13



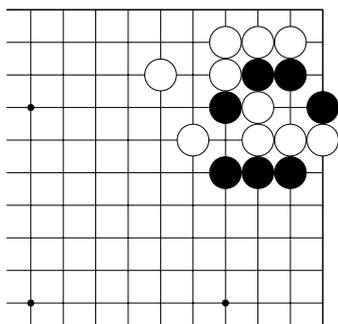
№14



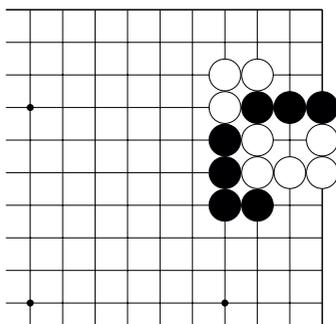
№15



№16



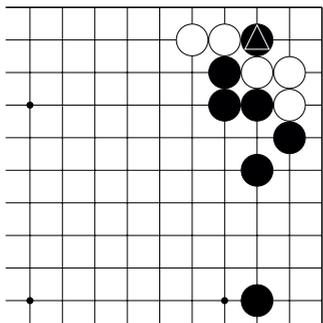
№17



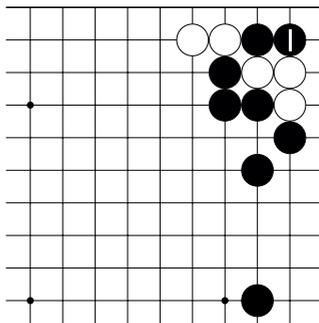
№18

Тема №18. Сэмэй.

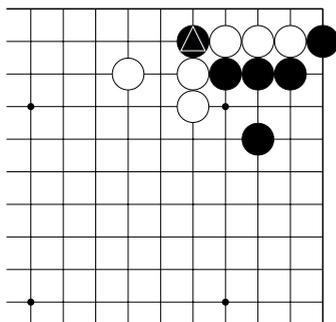
3. Увеличиваем дамэ своим камням.



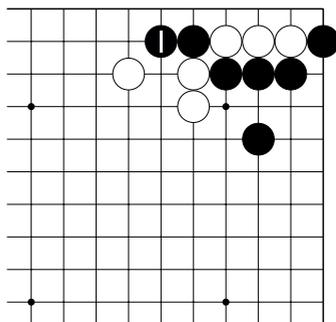
Д.1. У камня  два дамэ. Как его спасти?



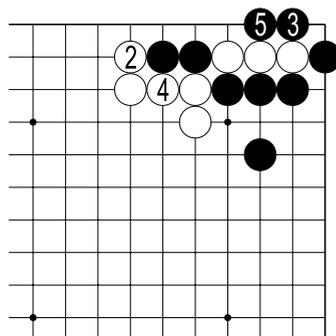
Д.2. Ходом 1 чёрные увеличивают дамэ, одновременно уменьшая дамэ белым камням.



Д.3. У камня  два дамэ. Как его спасти?



Д.4. После хода 1 у чёрных становится четыре дамэ...

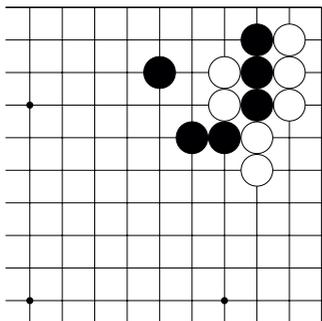


Д.5. ...и после 5 хода чёрные выигрывают сэмэй.

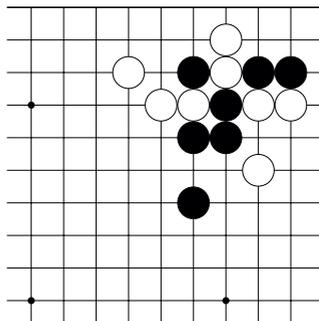
Тема №18. Сэмэй.

3. Увеличиваем дамэ своим камням.

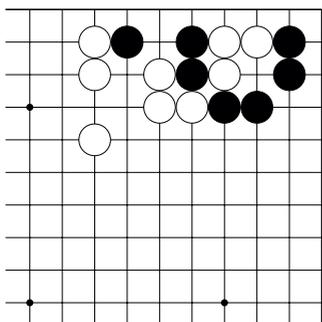
Ход чёрных. Укажите 1 ход.



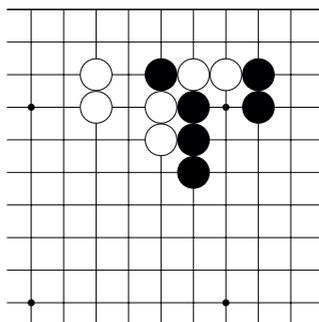
№19



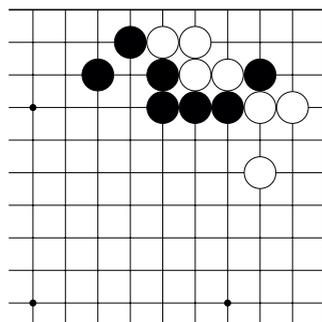
№20



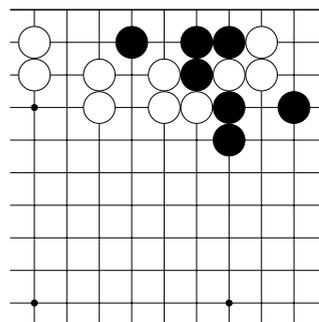
№21



№22



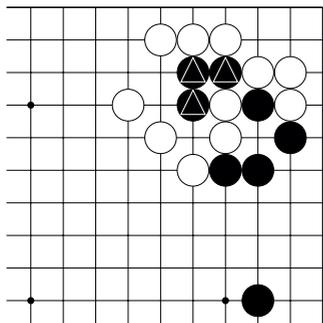
№23



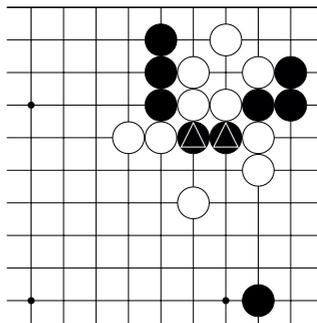
№24

Тема №18. Сэмэй.

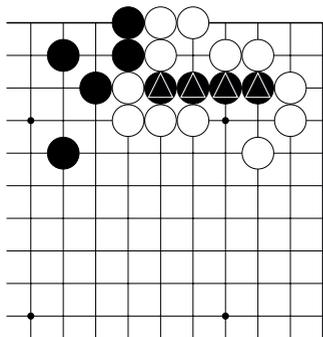
Спасите отмеченные камни чёрных, применив изученные ранее приёмы. Укажите 3 хода.



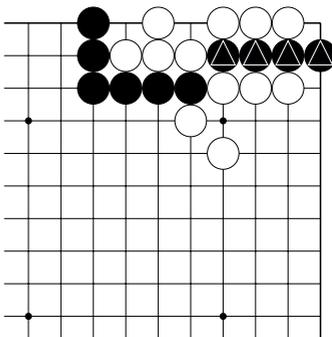
№25



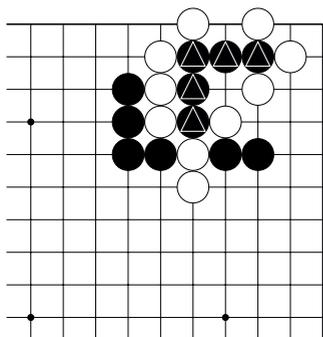
№26



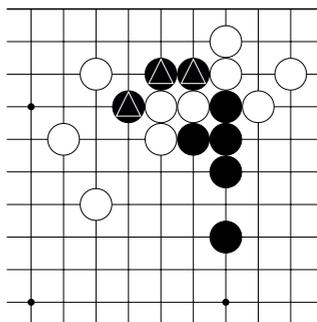
№27



№28. 1 ход.



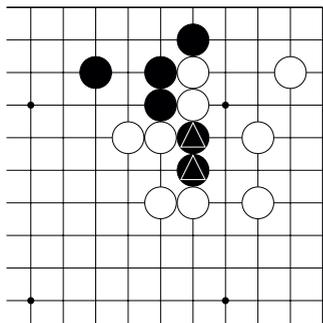
№29



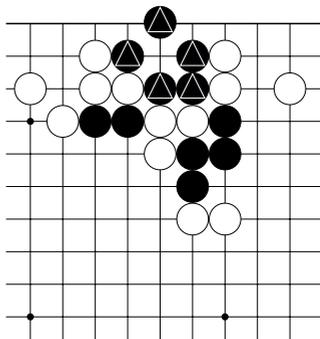
№30

Тема №18. Сэмэй.

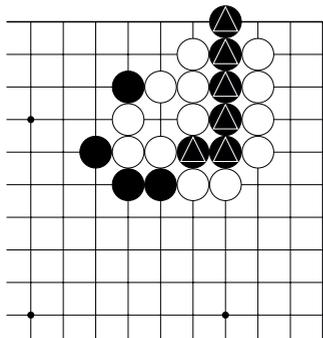
Спасите отмеченные камни чёрных, применив изученные ранее приёмы. Укажите 3 хода.



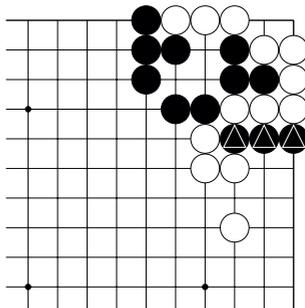
№31



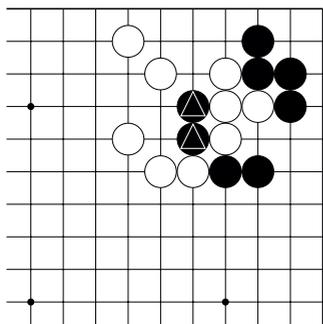
№32



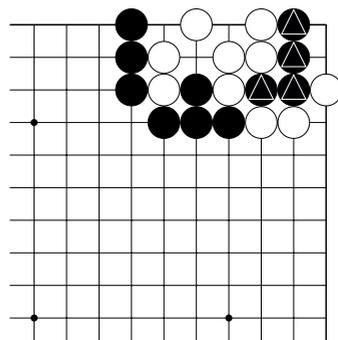
№33



№34 . 1 ход.



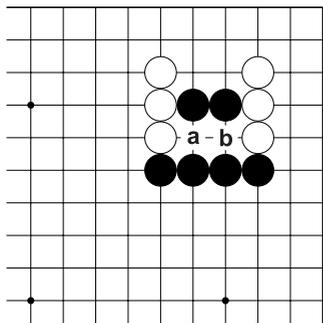
№35



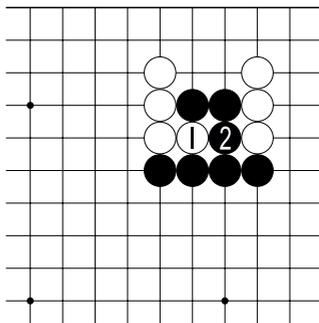
№36 . 1 ход.

Тема №19. Миай – два пункта одинакового значения.

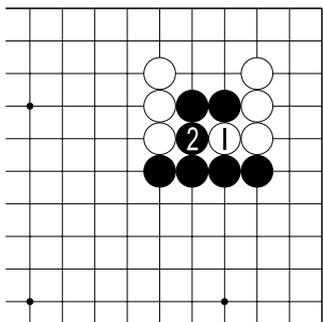
Если один из пунктов миай кто-то из игроков занимает, то противник сразу же занимает другой.



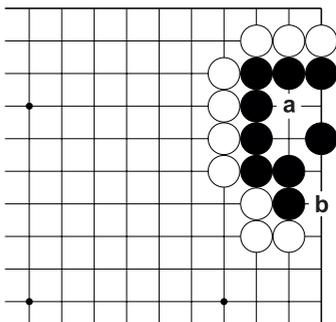
Д.1. Пункты “а” и “b” – миай.



Д.2. На б.1 чёрным нужно ответить 2, и, наоборот...

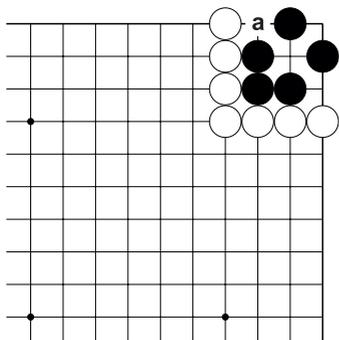


Д.3. ...Если белые сыграют “b” на Д.1 (б.1 здесь), то чёрным нужно ответить 2.

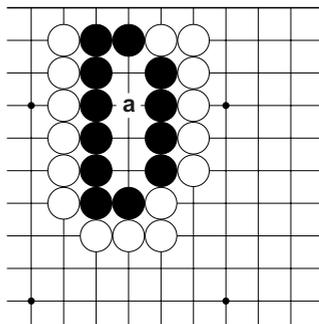


Д.4. Чёрные могут не беспокоиться о жизни своей группы пока у них есть миай: “а” и “b”.

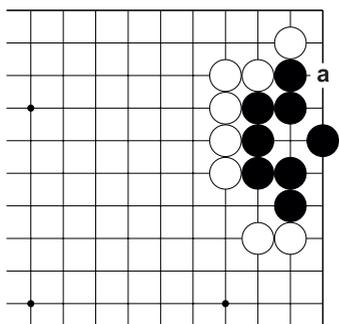
Тема №19. Миаи – два пункта одинакового значения.
 Найдите миаи для пункта “а”.



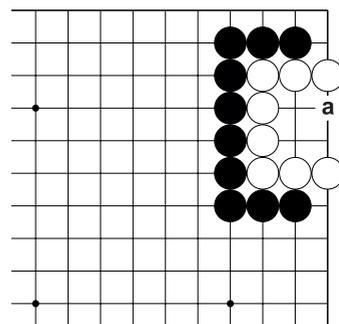
№1



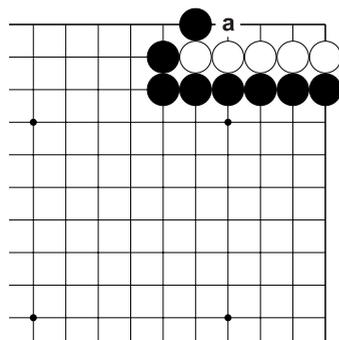
№2



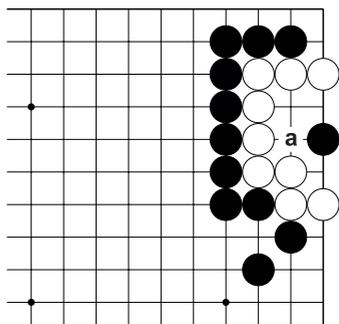
№3



№4



№5

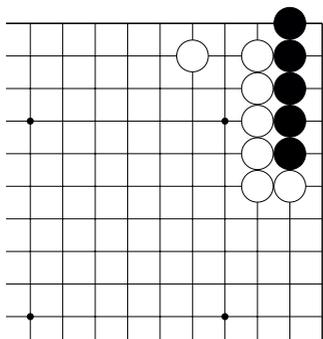


№6

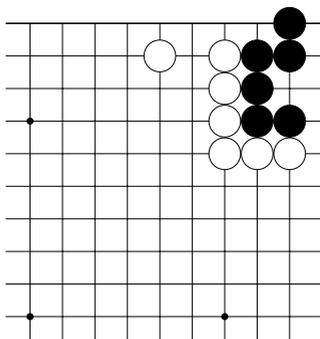
Тема №19. Миаи – два пункта одинакового значения.

1. Найдите пункт, после которого возникают пункты миаи.

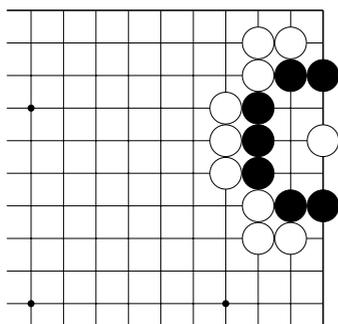
2. Укажите пункты миаи.



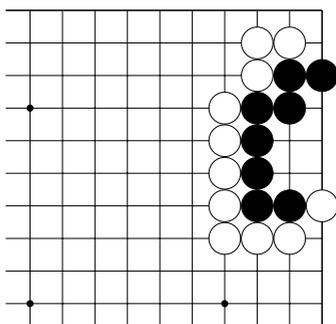
№19



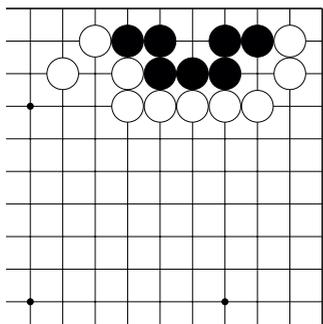
№20



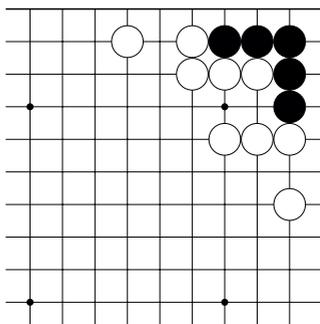
№21



№22



№23

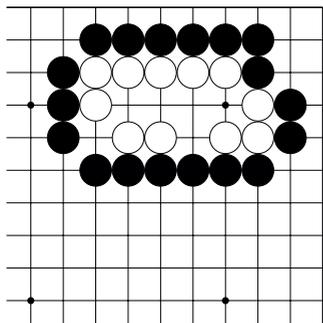


№24

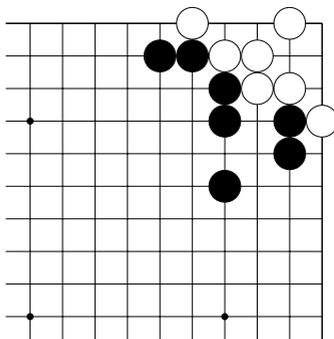
Тема №19. Миаи – два пункта одинакового значения.

1. Найдите пункт, после которого возникают пункты миаи.

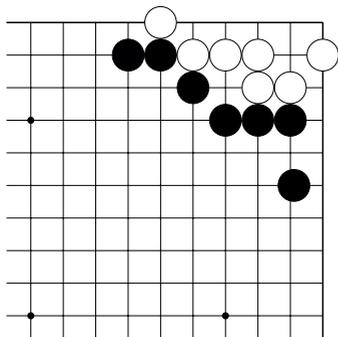
2. Укажите пункты миаи.



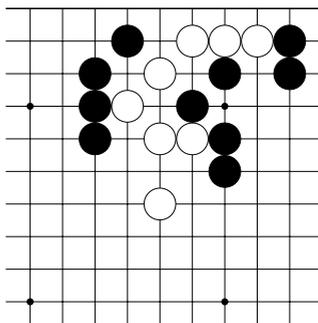
№25



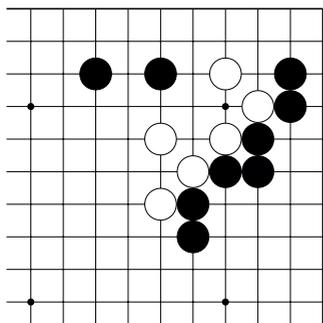
№26



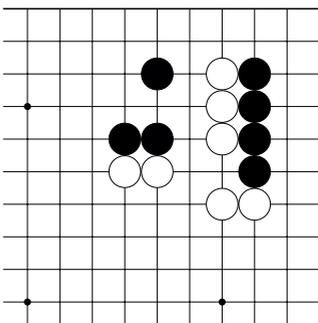
№27



№28



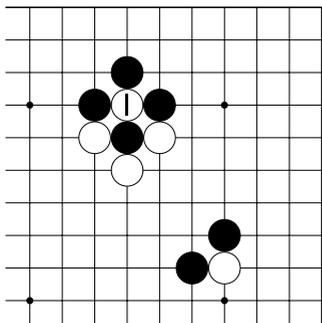
№29



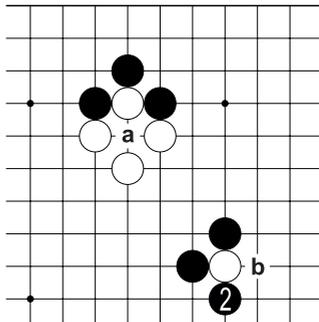
№30

Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.

Правило ко запрещает делать ход, если он приводит к повторению позиции.

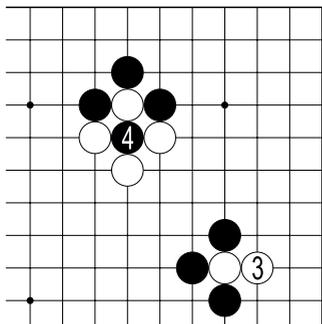


Д.1. Ходом 1 белые взяли камень чёрных...

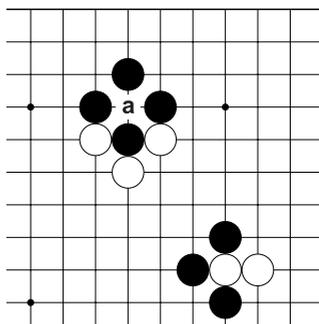


Д.2. ...чтобы чёрным сыграть в "а", им нужно изменить позицию. Например, сыграть 2. Если белые соединятся в "а", то чёрные заберут белый камень ходом в "b".

Ход ч.2 называется ко-угрозой.



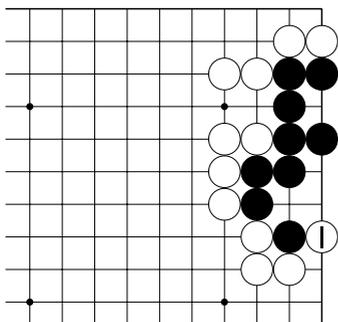
Д.3. Если белые сыграют 3 (ответят на ко-угрозу ч.2 на Д.2), то чёрные берут ко ходом 4...



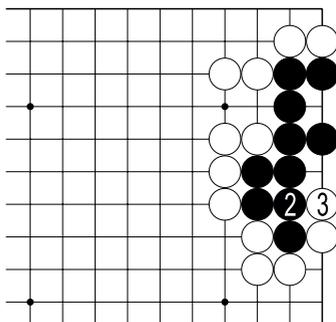
Д.4. ...теперь белым нельзя сразу же играть в "а", они должны сыграть в другом месте.

Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.

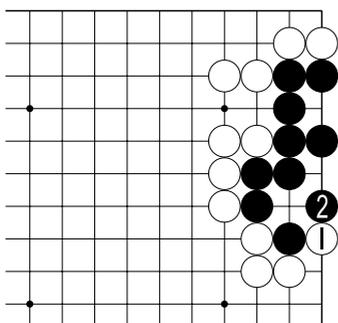
Правило ко запрещает делать ход, если он приводит к повторению позиции.



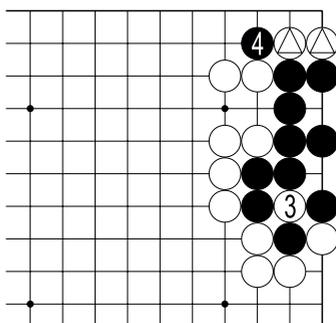
Д.1. Как ответить на ход б.1?



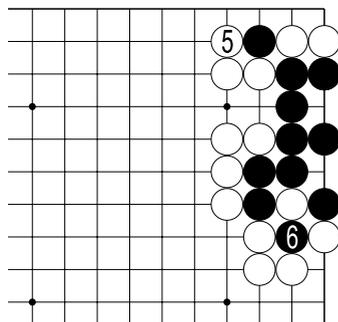
Д.2. Если чёрные соединятся 2, то б.3 убивает группу чёрных.



Д.3. Чтобы получить шанс на спасение группы, чёрным нужно сыграть 2, создавая позицию ко...



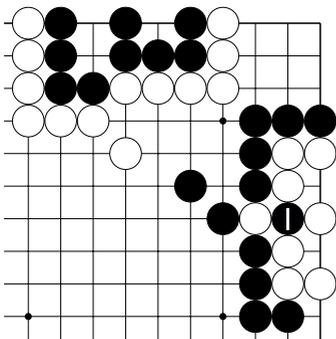
Д.4. ...после б.3 чёрные не могут сразу же взять камень б.3, поэтому чёрным нужно сыграть в другом месте. Например, ход ч.4 угрожает захватить два камня ⊕ и построить второй глаз (местная ко-угроза)...



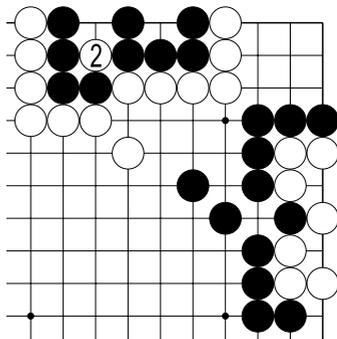
Д.5. ...если белые ответят 5, то чёрные берут ко ходом 6, и, теперь уже белые не могут следующим ходом захватить камень ч.6

Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.

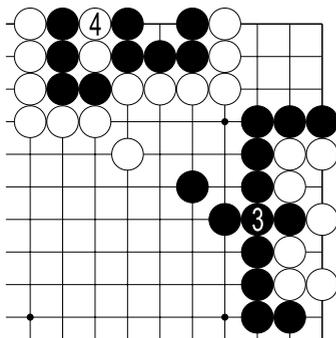
Правило ко запрещает делать ход, если он приводит к повторению позиции.



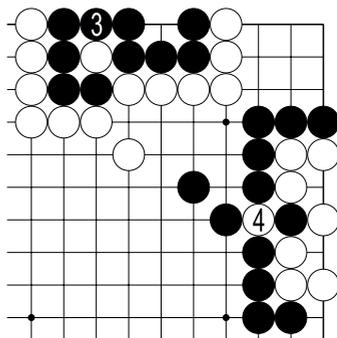
Д.1. Ходом 1 чёрные “взяли ко”, угрожая жизни белой группы...



Д.2. ...белые могут нанести ко-угрозу 2, угрожая жизни группе чёрных...



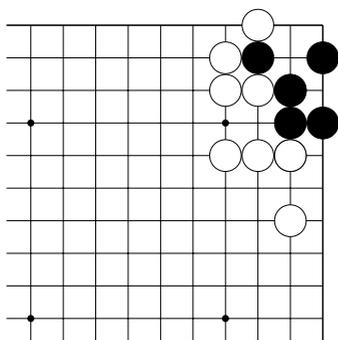
Д.3. ...если чёрные соединятся 3, то б.4 захватывает группу чёрных. Таким образом меняя свою группу на группу противника. Ко-борьба заканчивается.



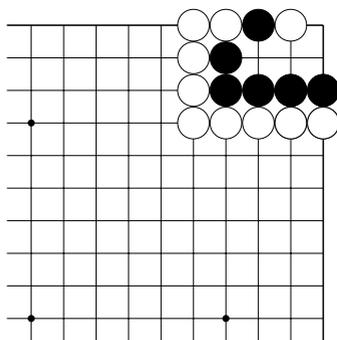
Д.4. Если чёрные ответят на ко-угрозу б.2 на Д.2, то б.4 берёт камень, и ко-борьба продолжается.

Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.

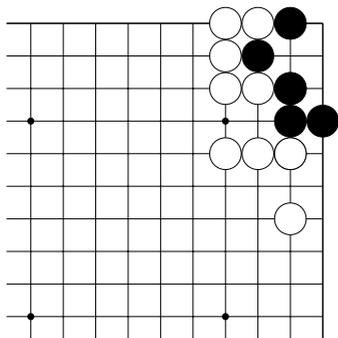
Ход чёрных. Создайте ситуацию ко-борьбы. 1 ход.



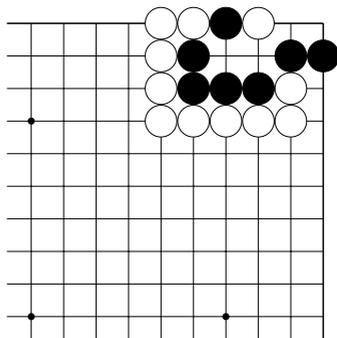
№1



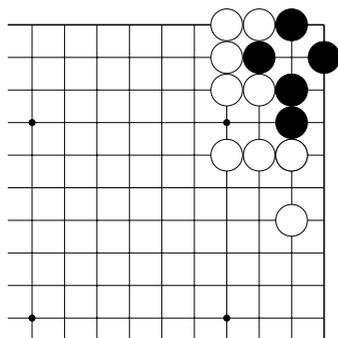
№2



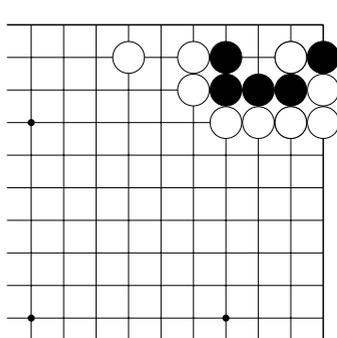
№3



№4



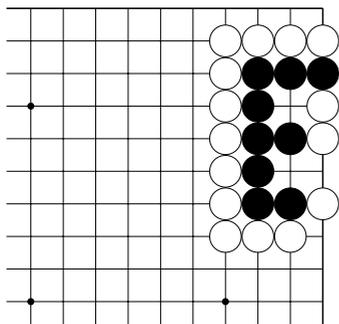
№5



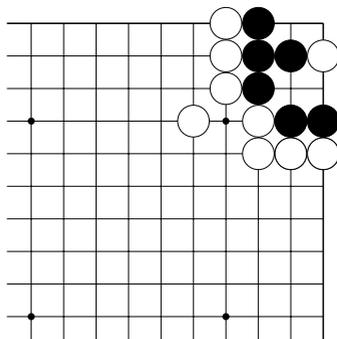
№6

Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.

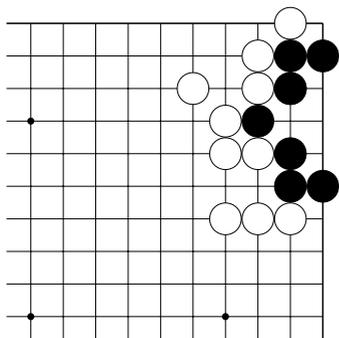
Ход чёрных. Создайте ситуацию ко-борьбы. 1 ход.



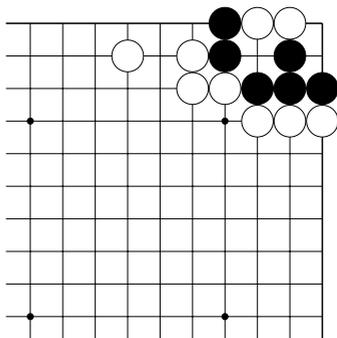
№7



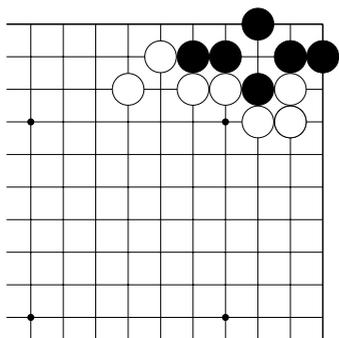
№8



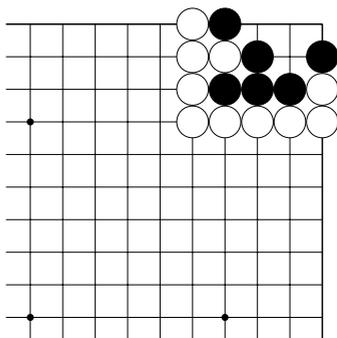
№9



№10

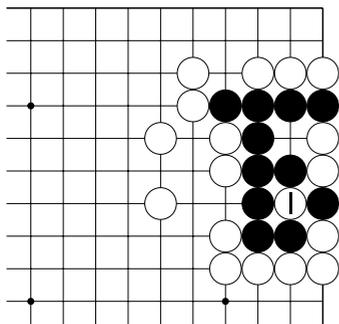


№11

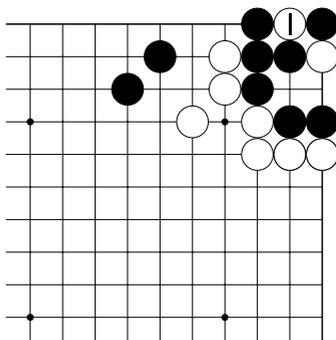


№12

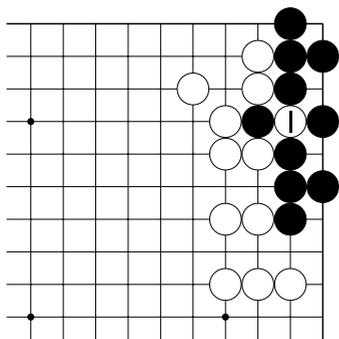
Тема №20. Ко-борьба и ко-угрозы.
 Белые взяли ко ходом б.1. Найдите ко-угрозу.



№19



№20

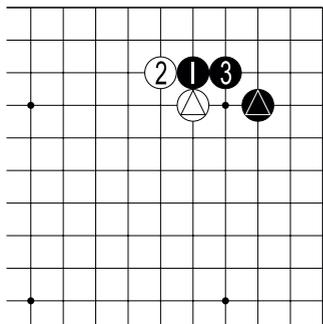


Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби (прилипнуть – обнять – убежать).

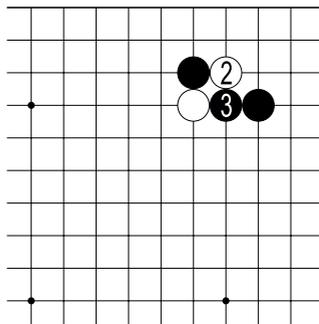
Цукэ (яп.) – ход вплотную к камню противника.

Ханэ (яп.) – охват камня противника.

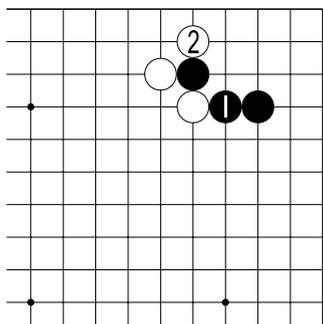
Ноби (яп.) – добавление камня к своему по линии.



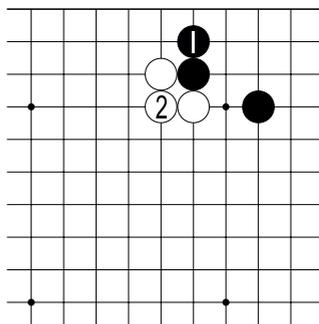
Д.1. Ход ч.1 “прилипает” (цукэ) к камню ♁. Ход б.2 (ханэ) “обнимает” камень ч.1. Ход ч.3 (ноби) “убегает” к камню ♁.



Д.2. Здесь б.2 тоже “обнимает” камень чёрных. Но, во-первых, камень белых может отрезан. Во-вторых, такой ход называется ханэ-коми (охват изнутри).

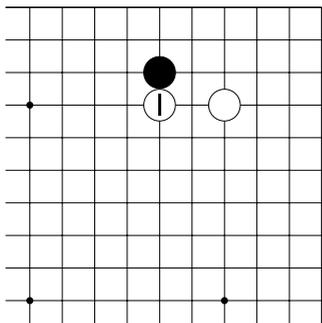


Д.3. В ответ на б.2 чёрные могут сыграть 1 здесь. Но, во-первых, у белых появляется неприятное для чёрных атари 2. Во-вторых, такой ход называется буцу-кари (бить головой).

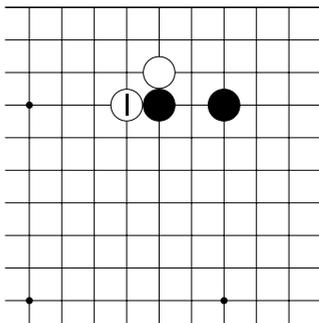


Д.4. Удлинение к “линии смерти” также считается не очень хорошим ходом. Белым достаточно просто соединиться 2.

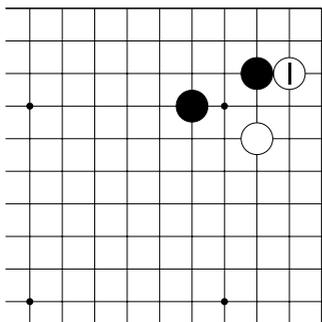
Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби (прилипнуть – обнять – убежать).
 Как ответить на ход б.1?



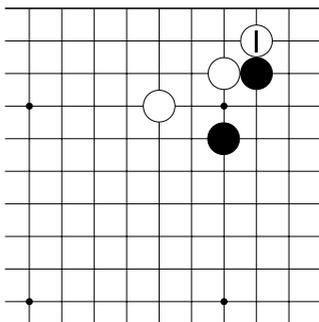
№1



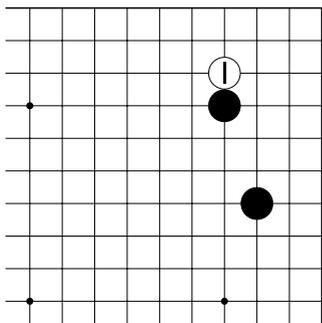
№2



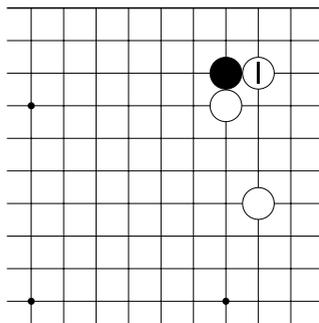
№3



№4

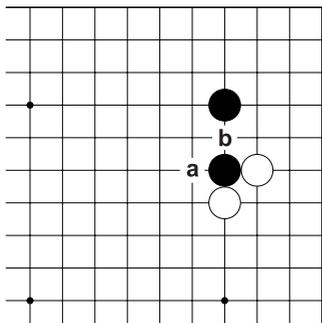


№5

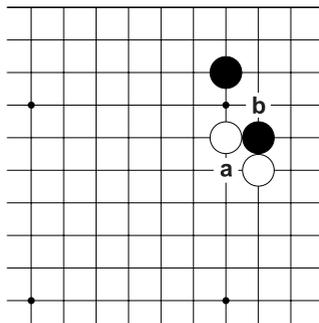


№6

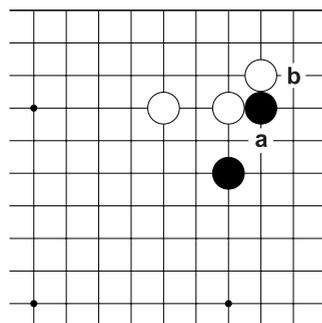
Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби (прилипнуть – обнять – убежать).
 Ход чёрных. Как играть “а” или “б”?



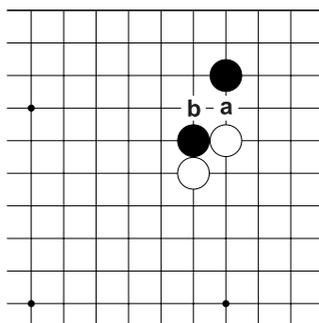
№7



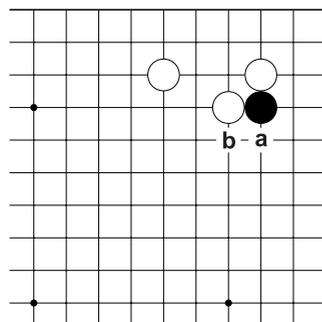
№8



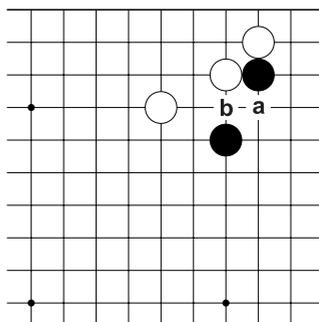
№9



№10

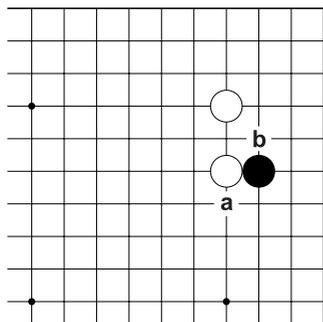


№11

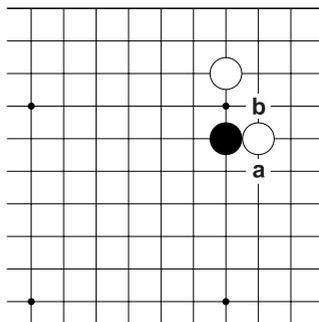


№12

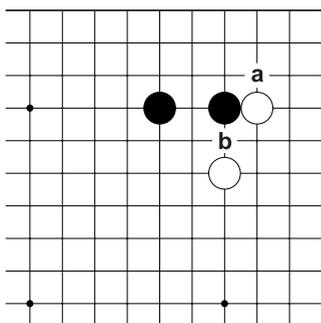
Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби (прилипнуть – обнять – убежать).
 Ход чёрных. Как играть “а” или “б”?



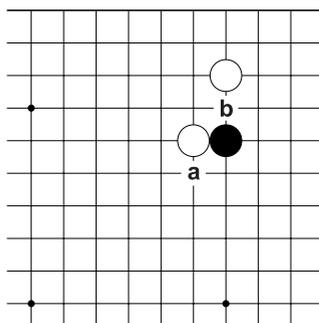
№13



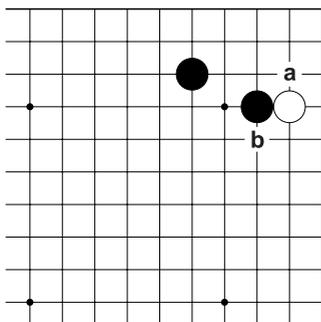
№14



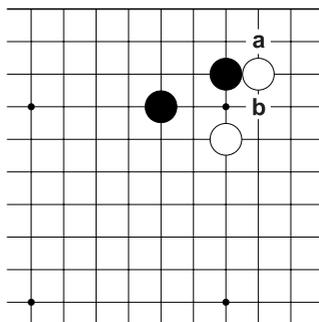
№15



№16



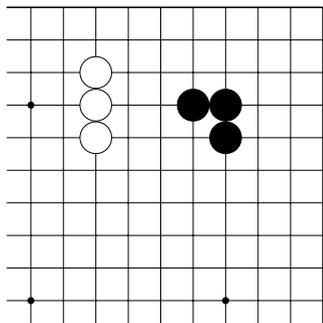
№17



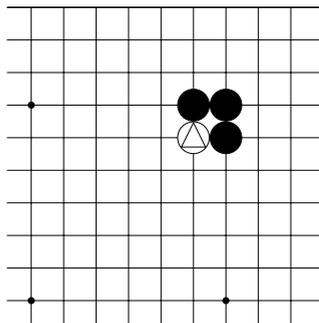
№18

Тема №22. Плохие формы.

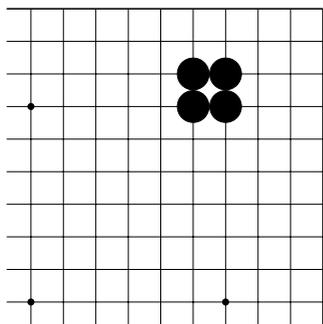
Под плохими формами подразумеваются не эффективное, не рациональное построение камней.



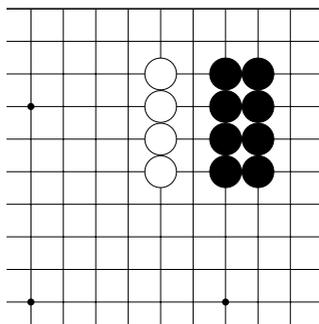
Д.1. Самая известная плохая форма: “пустой угол” (камни чёрных). По сравнению с формой белых, у чёрных на одно дамэ меньше.



Д.2. Здесь форма чёрных хорошая, т.к. “обнимает” камень \triangle .



Д.3. Второй тип плохих форм: “дублирующие камни”, стоящие в два или три ряда.

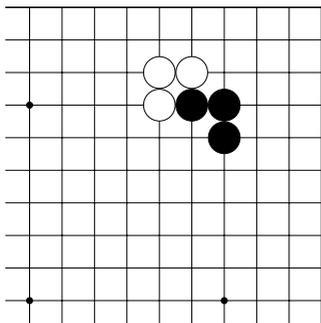


Д.4. Здесь у чёрных явно один ряд камней лишней. То есть камни чёрных дублируют друг друга.

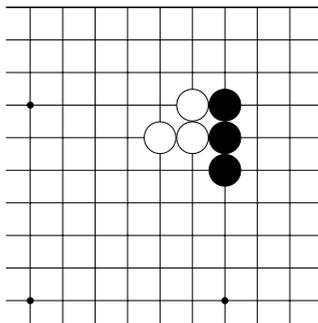
Избегайте плохих форм в начале партии!

Тема №22. Плохие формы.

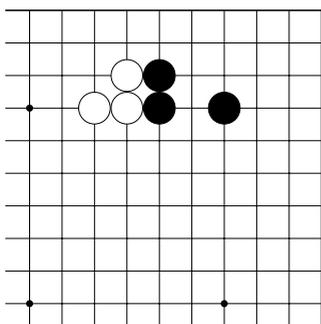
Сравните формы чёрных и белых камней. Чья форма лучше?



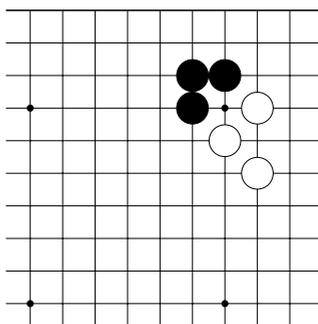
№1



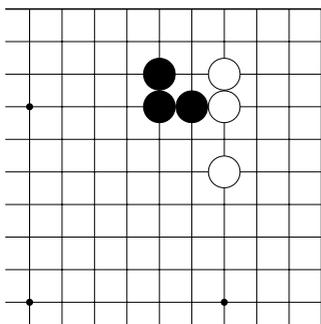
№2



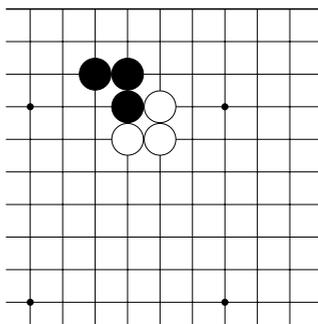
№3



№4



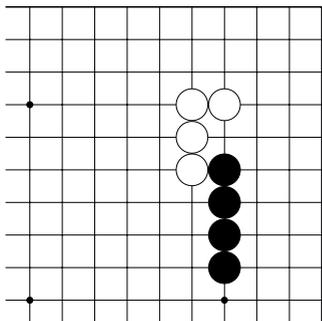
№5



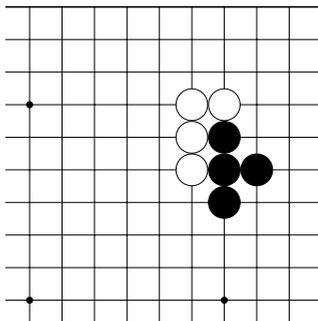
№6

Тема №22. Плохие формы.

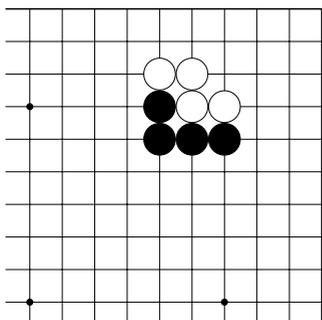
Сравните формы чёрных и белых камней. Чья форма лучше?



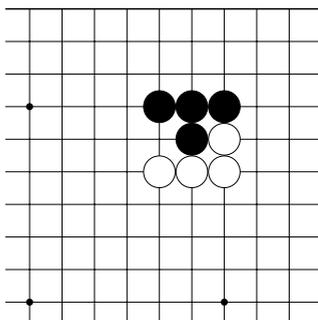
№7



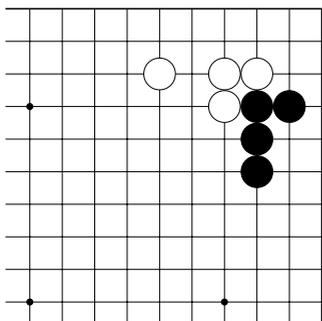
№8



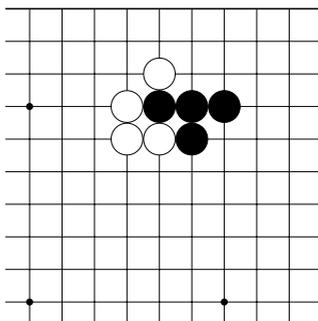
№9



№10



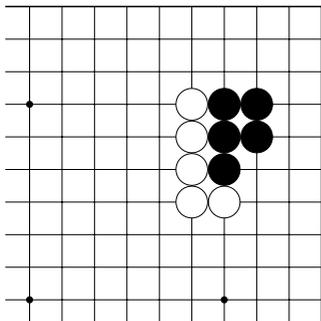
№11



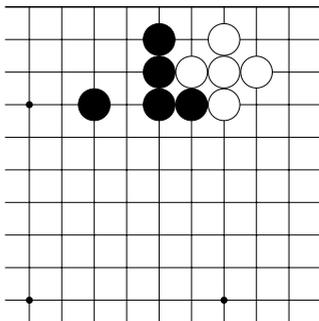
№12

Тема №22. Плохие формы.

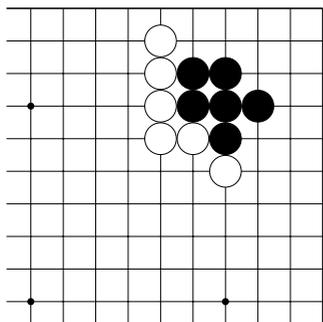
Сравните формы чёрных и белых камней. Чья форма лучше?



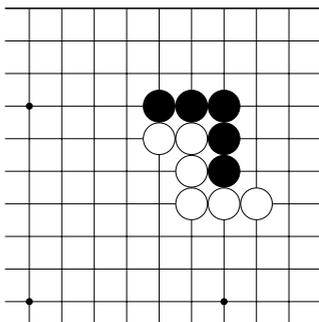
№13



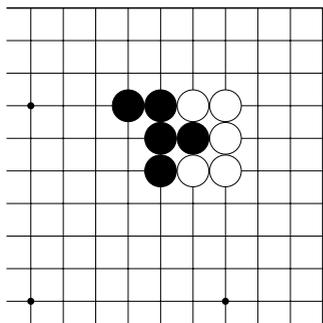
№14



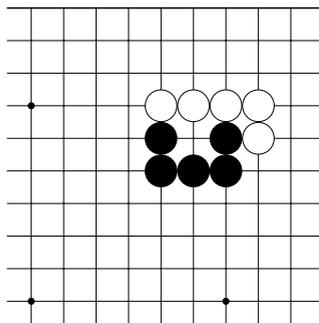
№15



№16



№17



№18