

Евгений Панюков

**ИГРА ГО
ВТОРОЙ ЗАДАЧНИК
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
(III часть)**

Содержание

Тема №25. 4-х очковые нападэ "Пирамидка" и "Квадратик".....	1
Тема №26. Пяти- и Шестиочковые нападэ	6
Тема №27. Нападэ и сэки	11
Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.	17
Тема №29. Тоби плохим ходом не бывает!	23
Тема №30. Обратное взятие и Внутреннее дамэдзумари.....	27
Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.	32
Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.....	38
Тема №33. Ко-борьба и ко-угрозы.....	43
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней	48
Тема №35. Группа с глазо против группы без глаза	53
Тема №36. Прямоугольник из шести пунктов.....	57

Способы победы в сэмзай

Сэмзай (яп.) – дословно: «Нападать друг на друга».

Другими словами: “Спасаем свои камни захватывая камни соперника”.

Как играть сэмзай:

1. Определяем какие камни нужно захватить, чтобы спасти свои.
2. Для этого считаем дамэ и находим цель для атаки (обычно это камни соперника с наименьшим количеством дамэ).

Выбираем способ, задавая себе вопрос:

1. Можно ли выиграть сэмзай, закрывая внешние дамэ?
2. Можно ли выиграть сэмзай, закрывая внутренние дамэ?
3. Можно ли выиграть сэмзай, увеличив дамэ своим камням?
4. Можно ли выиграть сэмзай, применив "лесенку", "хомутик", защёлку" или "серию атари"?
5. Можно ли выиграть сэмзай, построив "полуглаз" на первой линии?
6. Можно ли выиграть сэмзай, построив глаз?
7. Можно ли выиграть сэмзай, отобрав глаз?
8. Можно ли выиграть сэмзай, используя ко-борьбу?
9. В углах прежде всего обращайтесь внимание на пункты 2-1.
10. Если сэмзай не выиграть, то сэмзай не играем! Оставляем позицию для ко-угроз или для более благоприятной ситуации.

Для победы в сэмзай возможны комбинации приёмов.

В любом случае не ленитесь считать дамэ и варианты!

Пословицы и поговорки

Атари, атари, атари – фу, как грубо!

Атари + атари + атари = оиотоси!

В симметричной форме играй в центр симметрии.

В ханэ таится смерть.

Если выигрываешь, играй надёжно. Если проигрываешь, усложняй позицию. (Богатый ссоры не ищет).

Если есть выбор между ситё и гэта, выбирай гэта.

Жертвуй для создания хорошей формы.

Играешь медленно – побеждаешь медленно. Играешь быстро – проигрываешь быстро.

Каждая ступенька в "лесенке" стоит семь очков.

Лучший ход соперника – твой лучший ход.

Мёртвая группа? Победа в любой ко-борьбе!

На голову из двух или трёх камней в ряд играй ханэ.

На цукэ играй ханэ, на ханэ играй ноби.

Не жадничай!

Не знаешь ситё, не играйте в го.

Не играй нодзоки, если можешь разрезать.

Не режь бамбуковое соединение.

Не строй "пустые углы".

Не строй тяжёлые формы.

Не считай территорию, имея один глаз.

Одно очко в центре равно десяти очкам в углу. (В центре нет территории).

От нодзоки даже слабый игрок защитится.

От одного камня играй через два пункта, от двух – через три!

Первая линия – линия смерти, вторая – поражения, третья – территории, четвёртая – влияния.

Слабый игрок боится ко-борьбы, сильный – ищет её!

Сначала защитись!

Срочный ход делай раньше большого.

Тоби для защиты, кэйма для атаки.

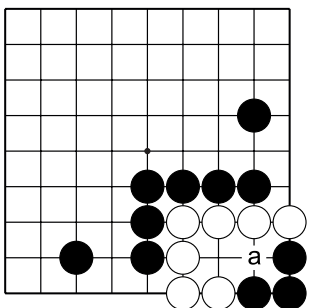
Тоби плохим ходом не бывает.

Угол, сторона, центр!

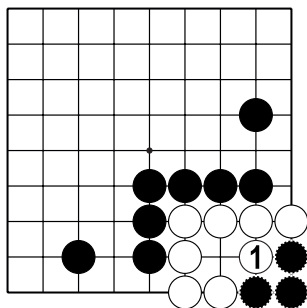
Удивительные вещи случаются в пунктах 2-1!

Тема №25. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

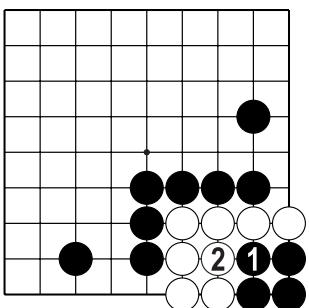
Накадэ (яп.) – камень или группа камней, которая не даёт построить два глаза.



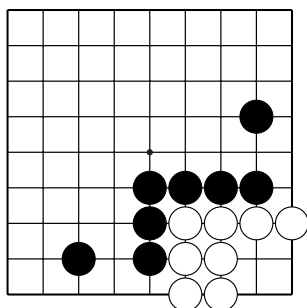
Д.1. Жизнь группы белых зависит от того, кто первый сыграет в "а".



Д.2. Если ход белых, то они захватывают три камня чёрных и выживают.



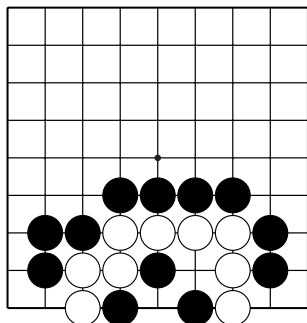
Д.3. Ходом 1 чёрные строят "квадратик". Захват четырёх камней не поможет белым...



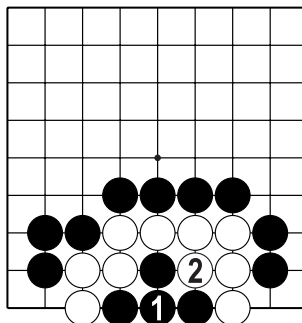
Д.4. ...т.к. в получившейся форме белые не могут построить два глаза за один ход.

Живые формы: "Четыре в линию", "Согнутая четвёрка", "Зигзаг".
Мёртвые формы: "Глаз из одного пункта", "Глаз из двух пунктов", "Квадратик",
Убиваемые / выживаемые формы: "Три в линию", "Уголок", "Пирамидка", "Автомобильчик", "Цветок сливы", "Кролик".

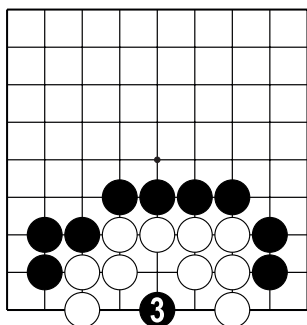
Тема №25. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".



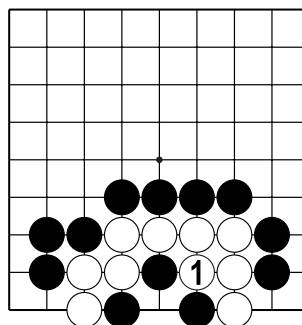
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода.



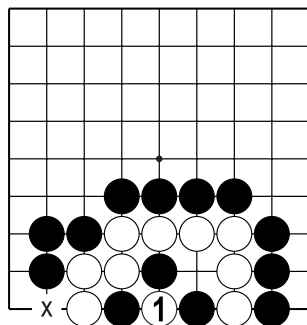
Д.2. Ход ч.1 создаёт "пирамидку". Даже если белые захватят эту форму...



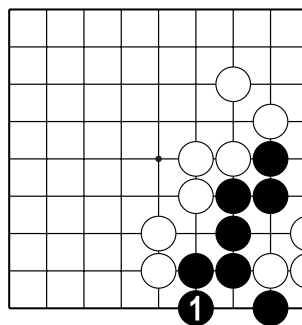
Д.3. ...чёрные ударят внутрь 3 и группа белых погибает.



Д.4. Белые могут выжить после хода 1, т.к. чёрным соединяться в этой ситуации запрещено.



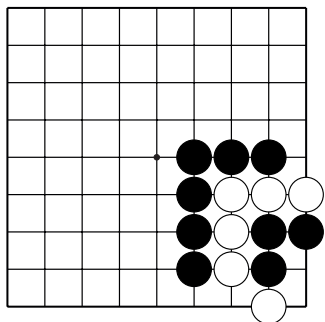
Д.3. Если у белых одно внешнее дамэ "х", они могут выжить на ко.



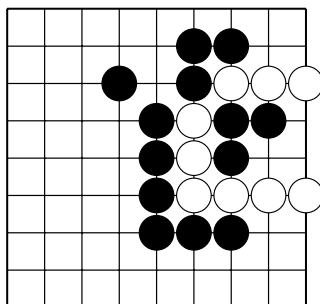
Д.4. Если захват камней не поможет создать два глаза, нужно искать глаз на стороне.

Тема №25. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

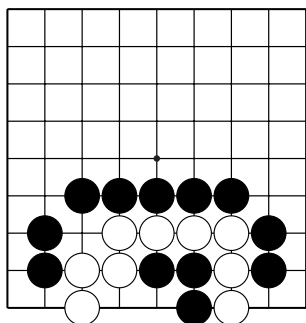
Какой ход чёрных убивает группу белых?



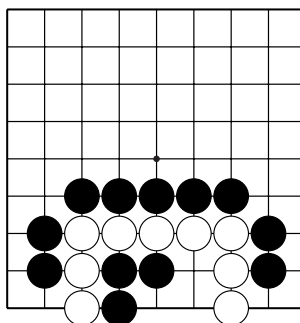
№1



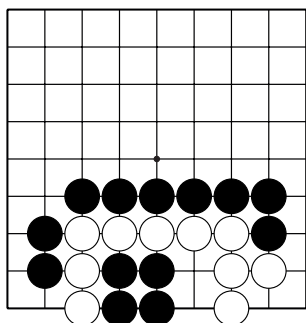
№2



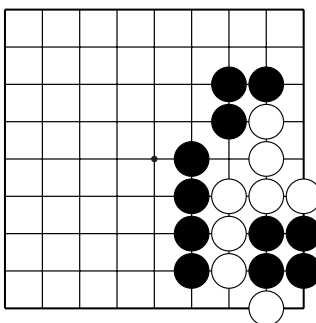
№3



№4



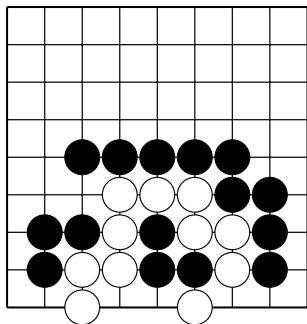
№5



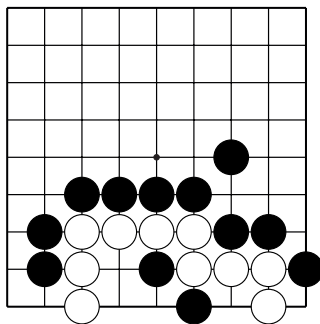
№6

Тема №25. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

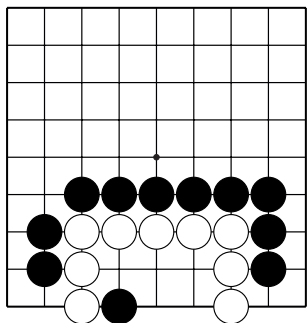
Какой ход чёрных убивает группу белых?



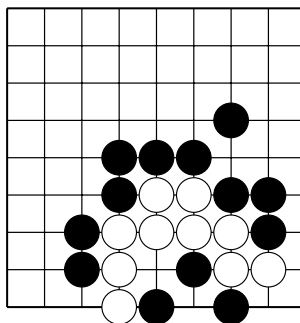
№7



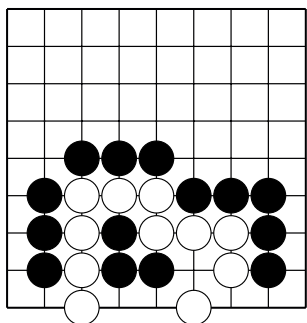
№8



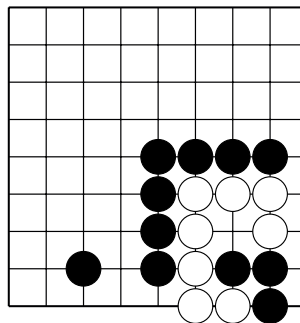
№9



№10



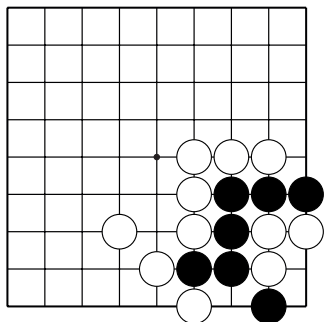
№11



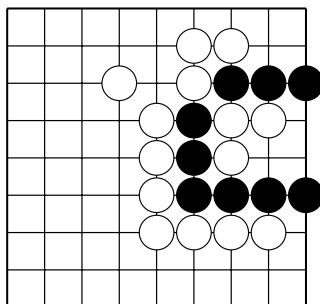
№12

Тема №25. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

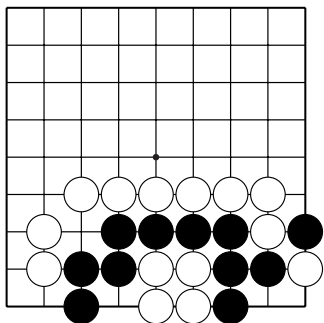
Ход чёрных. Выжить.



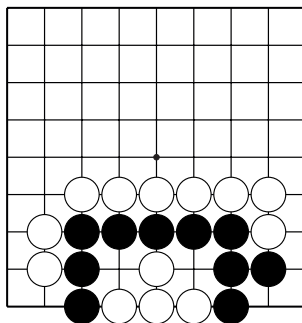
№13



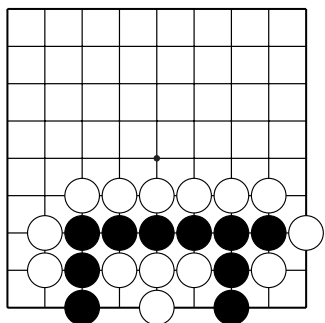
№14



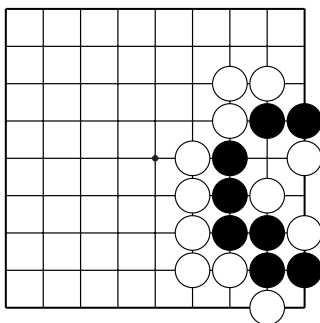
№15



№16



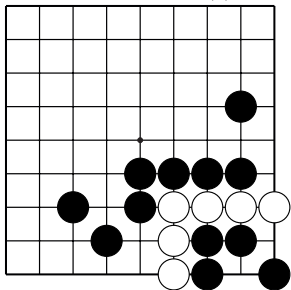
№17



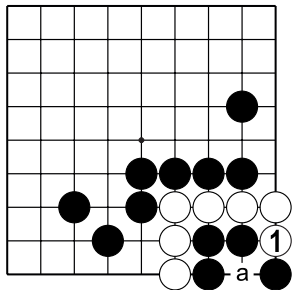
№18

Тема №26. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

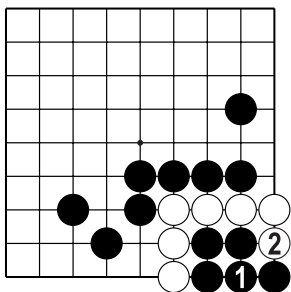
5-очковые накадэ – это формы "Автомобильчик" и "Цветок сливы",
6-очковое накадэ – это форма "Кролик".



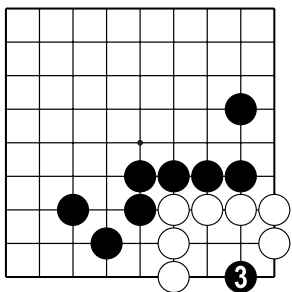
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода.



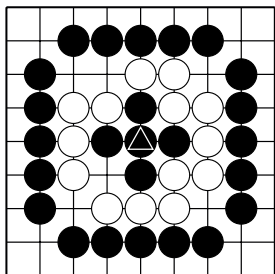
Д.2. После хода б.1 белые могут в любой момент сыграть в "а" и выжить.



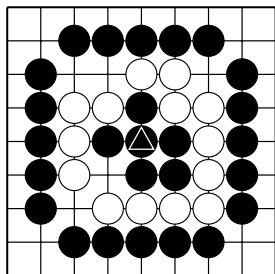
Д.3. Ход ч.1 создаёт "автомобильчик". Даже если белые захватят эту форму...



Д.4. ...чёрные ударят внутрь 3 и группа белых погибает.



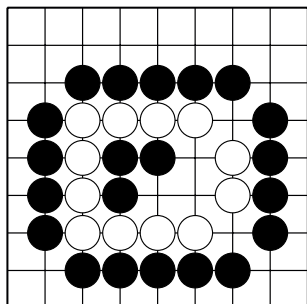
Д.5. Если белые захватят форму "цветок сливы", чёрные сыграют в \triangle , и два глаза белым не построить.



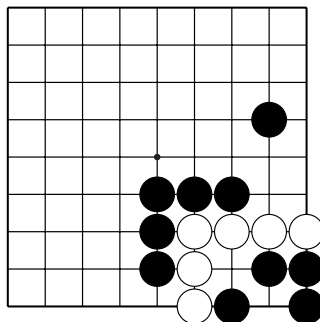
Д.6. Если белые захватят форму "кролик", чёрные сыграют в \triangle , и два глаза белым не построить.

Тема №26. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

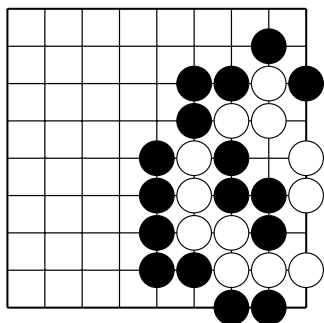
Какой ход чёрных убивает группу белых?



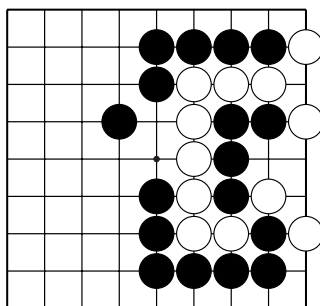
№1



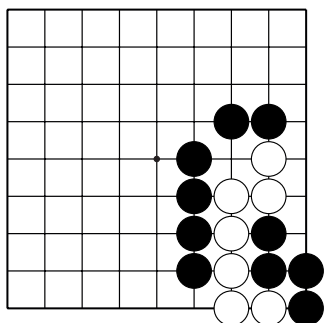
№2



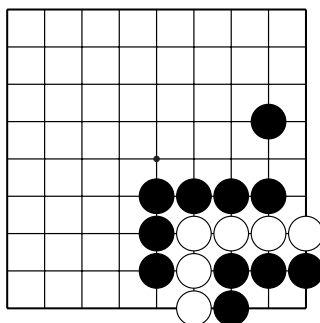
№3



№4



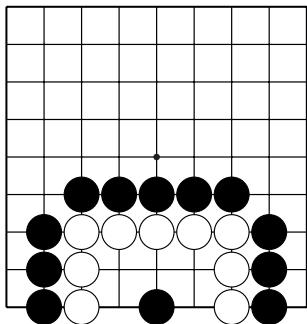
№5



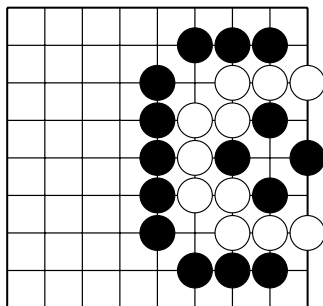
№6

Тема №26. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

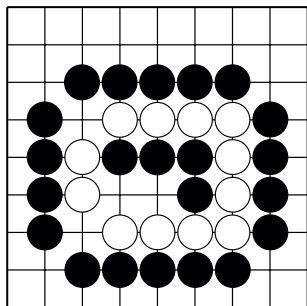
Какой ход чёрных убивает группу белых?



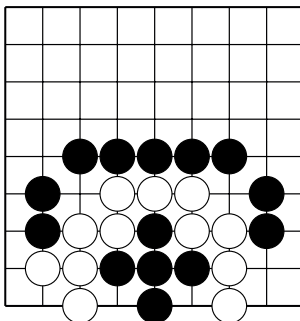
№7



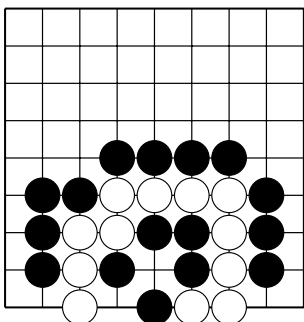
№8



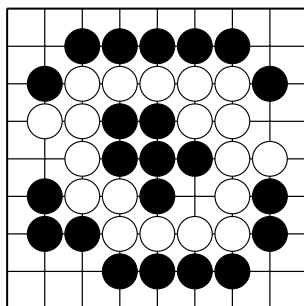
№9



№10



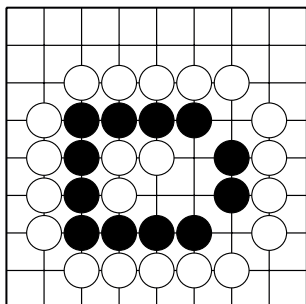
№11



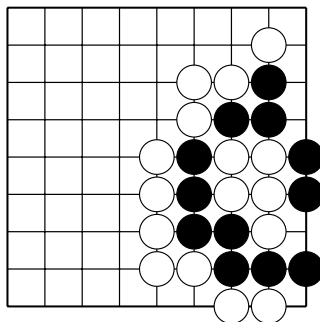
№12

Тема №26. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

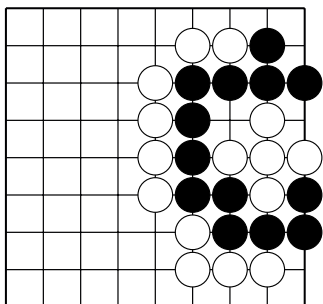
Как чёрным выжить?



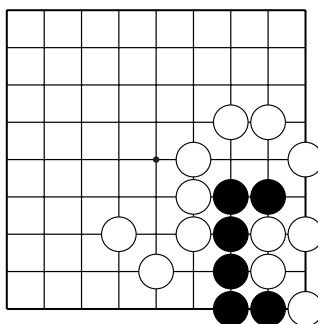
№13. 1 ход



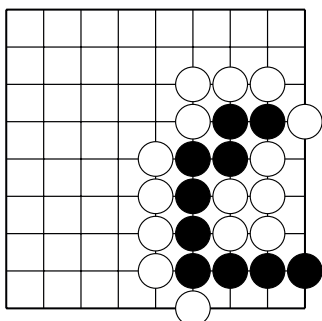
№14. 1 ход



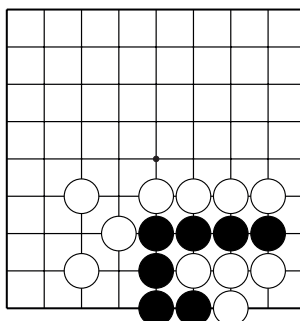
№15. 1 ход



№16. 1 ход

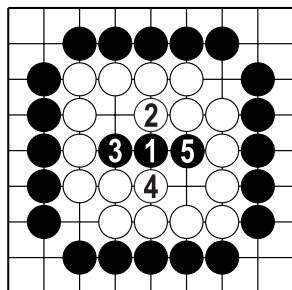


№17. 3 хода

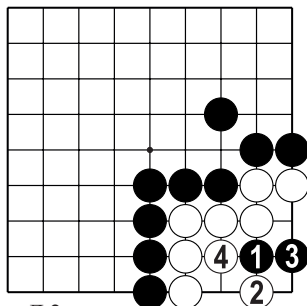


№18. 3 хода

Итак, если у группы глазные формы "Три в линию", "Уголок", "Пирамидка", "Автомобильчик", "Цветок сливы", "Кролик", то для того, чтобы выжить, нужно сделать дополнительный ход.



Д.1

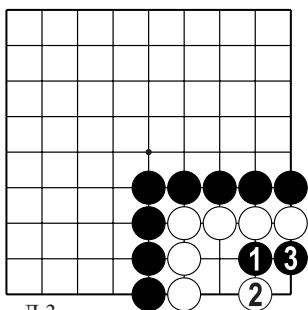


Д.2

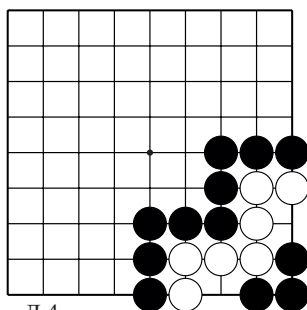
Если внутри группы семь или больше пунктов, она живёт, если нет дополнительных условий. Но есть две формы, в которых можно создать сэки (Д.1 и Д.2).

Группу можно убить, если внутри этой группы создать накадэ: "Три в линию", "Уголок", "Пирамидка", "Квадратик", "Автомобильчик", "Цветок сливы", "Кролик", рассмотренные в темах 19, 20, 21, 25 и 26 данного задачника.

Исключения из правил



Д.3



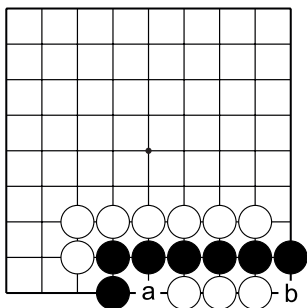
Д.4

Д.3. Прямоугольная форма из шести пунктов в углу убивается без борьбы, если все внешние дамэ закрыты.

Д.4. Особая форма "согнутая четвёрка в углу" или "магари-симоку". Это не сэки! Группа белых мертва. Эту позицию изучим более подробно позднее.

Тема №27. Накадэ и сэки.

Без должного опыта в игре легко запутаться между мёртвой формой и сэки. Вот несколько примеров.

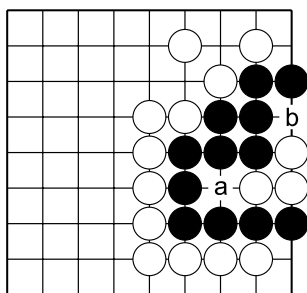


Д.5

Д.5. Если белые сыграют в "а" или "б", получится живая форма "Четыре в линию". Чёрные заберут четыре камня и выживут.

Если чёрные первыми сыграют в "а" или "б", то они погибнут, т.к. получится накадэ "Три в линию".

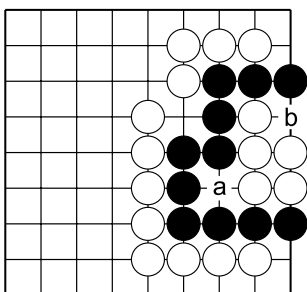
Вывод: никому в "а" или "б" играть невыгодно. Это – сэки.



Д.6

Д.6. После ч.1 белым невыгодно играть в "а" или "б", т.к. получится живая форма "Согнутая четвёрка".

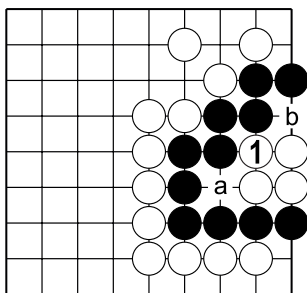
Чёрным невыгодно играть в "а" или "б", т.к. получится накадэ "Уголок". Это – сэки.



Д.7

Д.7. Внутри чёрных "Автомобильчик" – мёртвая форма, но ходы в "а" или "б" создадут живую форму из шести пунктов.

В этой позиции в "а" или "б" играть никому невыгодно. Это – сэки "Автомобильчик с двумя дамэ".

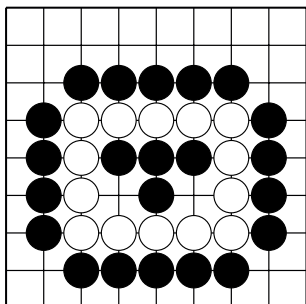


Д.8

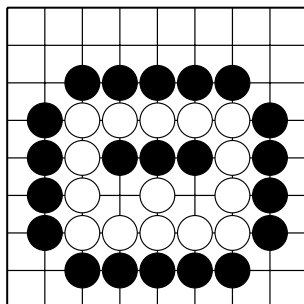
Д.8. Ходом 1 чёрные создают мёртвую форму "Квадратик". Ходы в "а" или "б" создадут мёртвую форму "Автомобильчик". Группа чёрных безусловно мертва.

Тема №27. Накадэ и сэки.

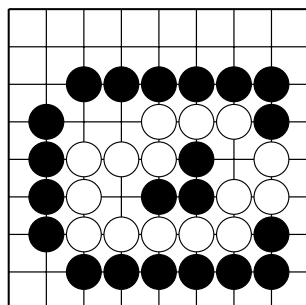
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где есть сэки, а где – нет.



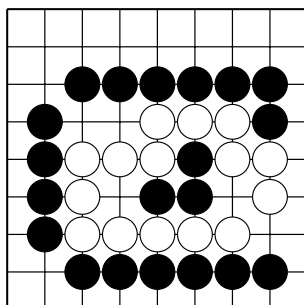
№1



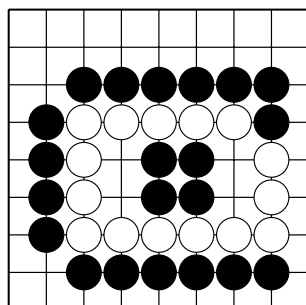
№2



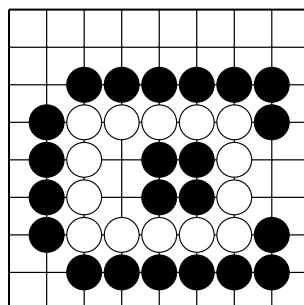
№3



№4



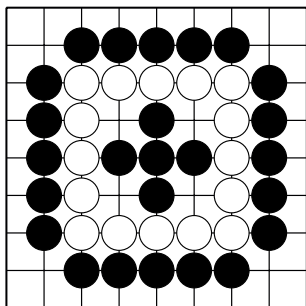
№5



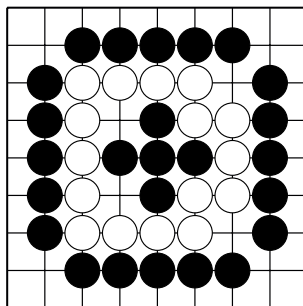
№6

Тема №27. Накадэ и сэки.

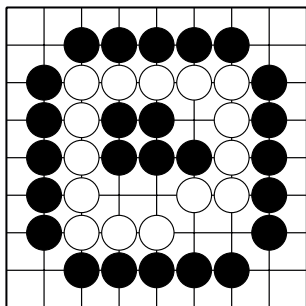
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где есть сэки, а где – нет.



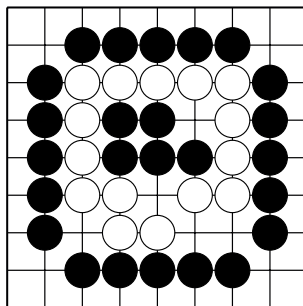
№7



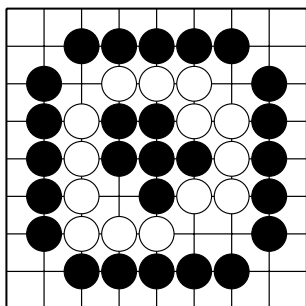
№8



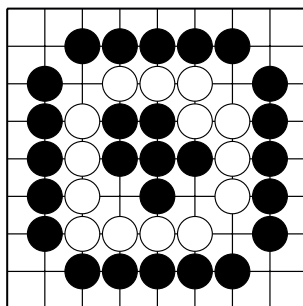
№9



№10



№11

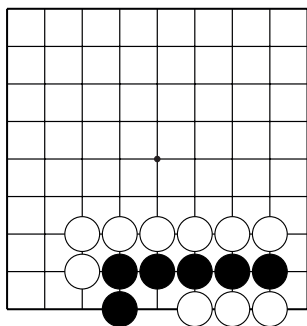


№12

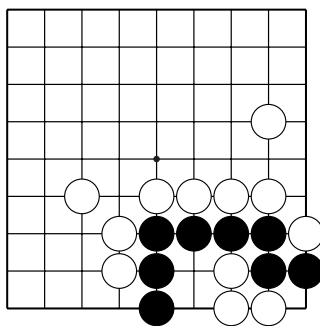
Тема №27. Накадэ и сэки.

1. Постройте сэки.

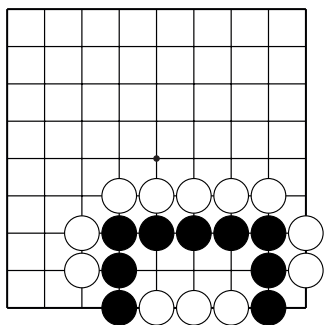
2. Укажите 1 ход.



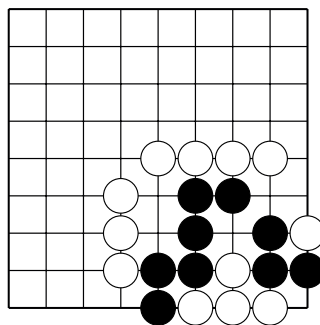
№13



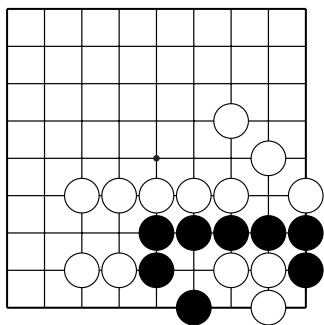
№14



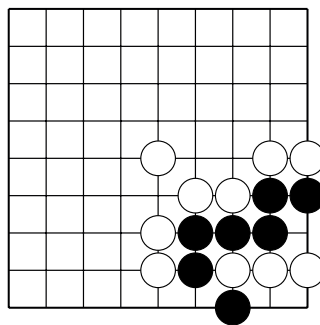
№15



№16



№17

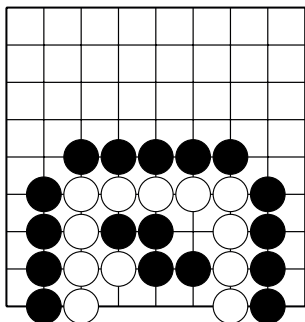


№18

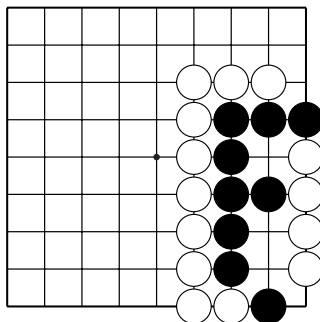
Тема №27. Накадэ и сэки.

1. Постройте сэки.

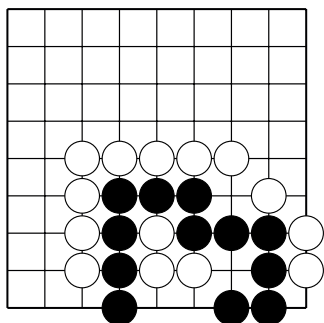
2. Укажите 1 ход.



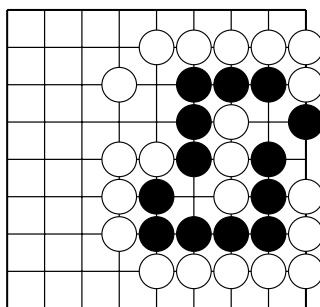
№19



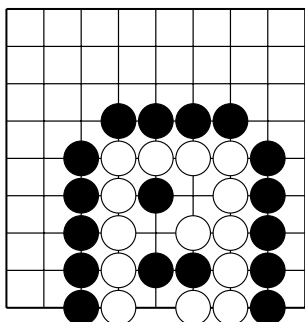
№20



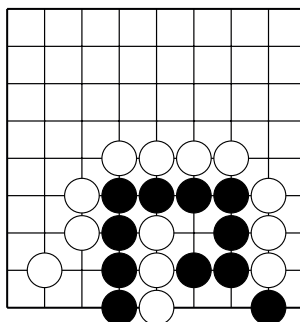
№21



№22



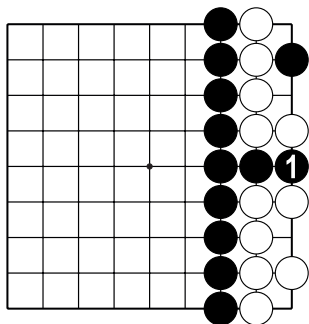
№23



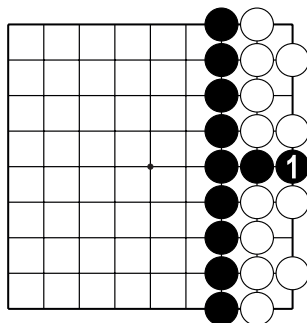
№24

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

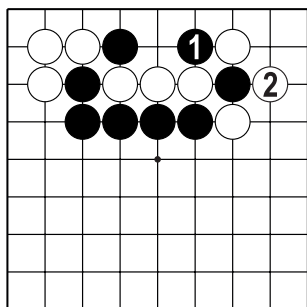
Рассмотрим типы разрезающих ходов: полезные (которые приносят прибыль) и бесполезные (которые не приносят прибыли).



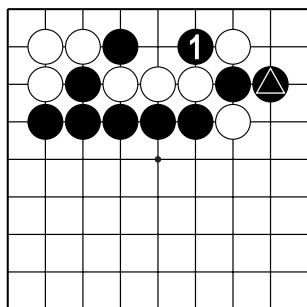
Д.1. После ч.1 верхняя группа белых становится пленной. Значит этот ход 1 полезен.




Д.2. Ход 1 не даёт чёрным ничего. Это бесполезный ход. "Пас".



Д.3. Ход ч.1 несёт чёрным большие убытки. Лучше бы чёрные сыграли в 2.

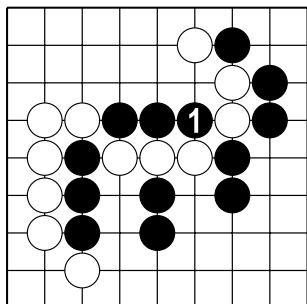


Д.4. Добавим камень . Теперь разрезание ч.1 – супер ход! Он спасает свой камень, захватывает камни белых и получает угол.

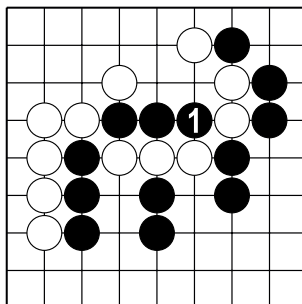
Полезность хода зависит от общей позиции. Это касается всех аспектов игры!

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

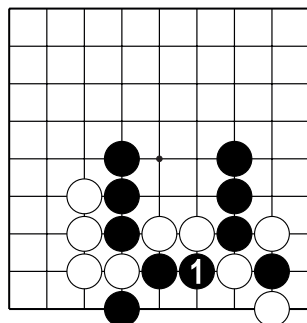
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль или не приносит прибыль?
3. Почему (устно)?



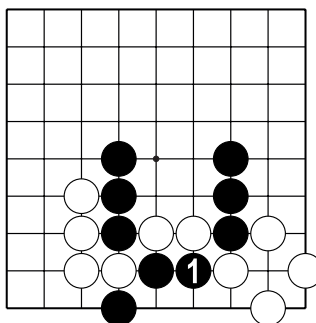
№1 ()



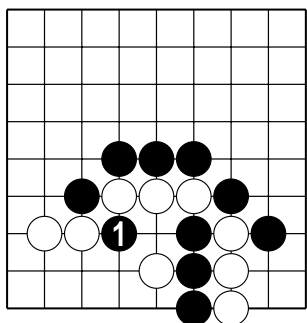
№2 ()



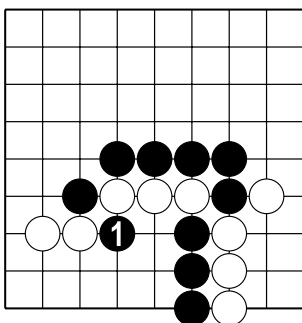
№3 ()



№4 ()



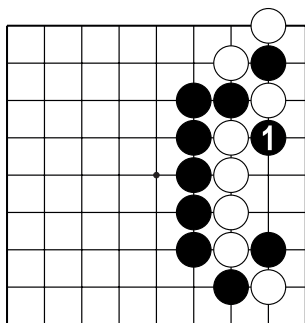
№5()



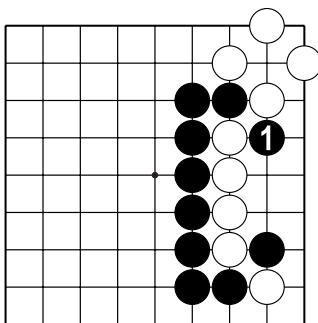
№6()

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

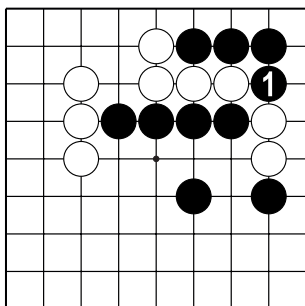
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль или не приносит прибыль?
3. Почему (устно)?



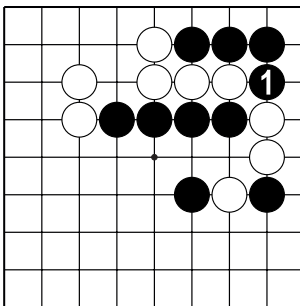
№7 ()



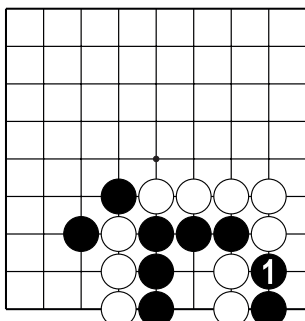
№8 ()



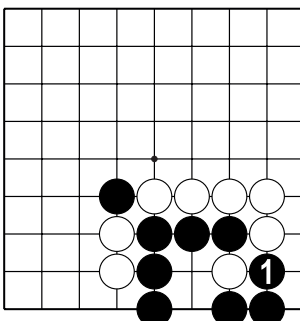
№9 ()



№10 ()



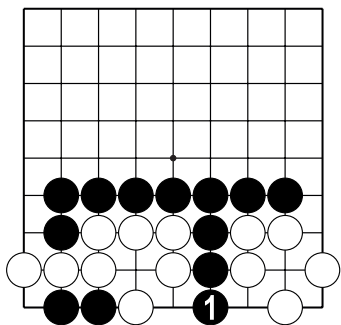
№11 ()



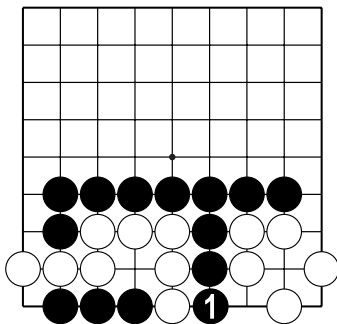
№12 ()

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

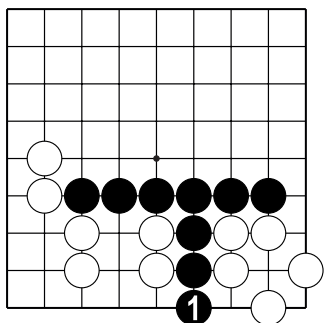
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль или не приносит прибыль?
3. Почему (устно)?



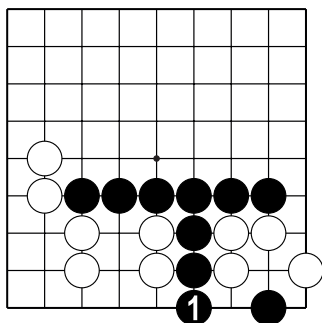
№13 ()



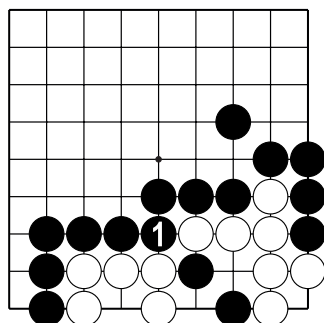
№14 ()



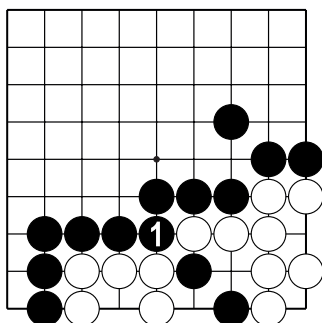
№15 ()



№16 ()



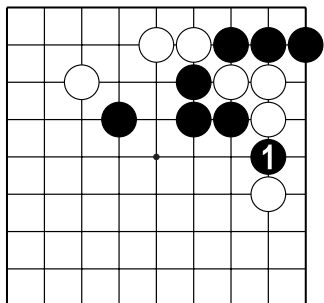
№17 ()



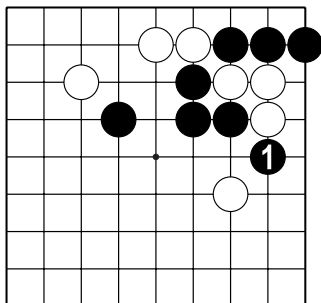
№18 ()

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

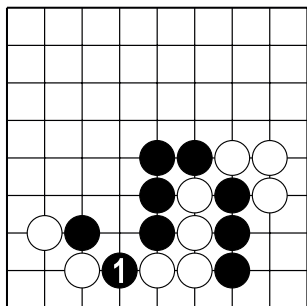
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль или не приносит прибыль?
3. Почему (устно)?



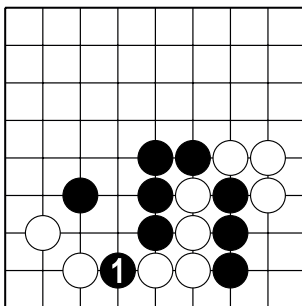
№19 ()



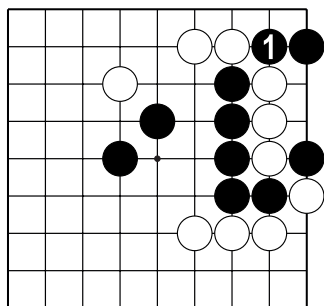
№20 ()



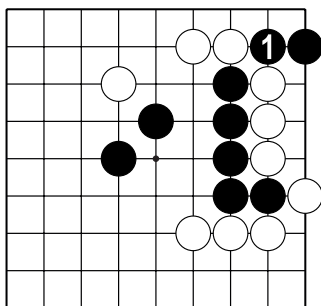
№21 ()



№22 ()



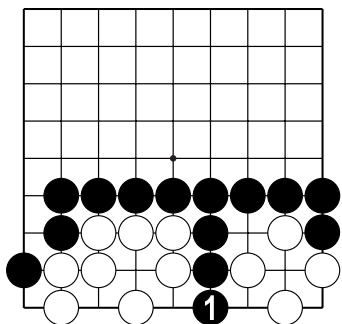
№23 ()



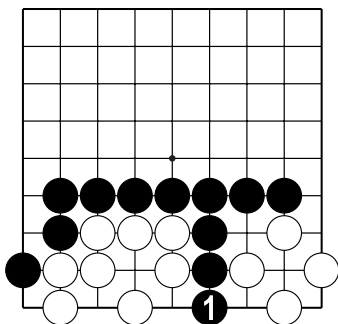
№24 ()

Тема №28. Нужное и не нужное разрезание.

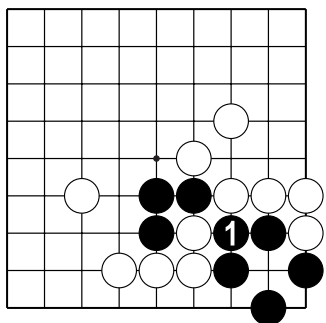
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль или не приносит прибыль?
3. Почему (устно)?



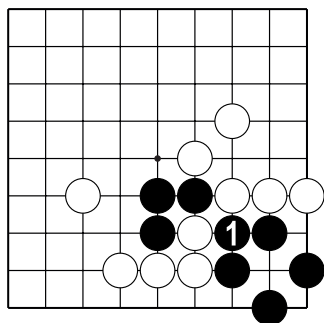
№25 ()



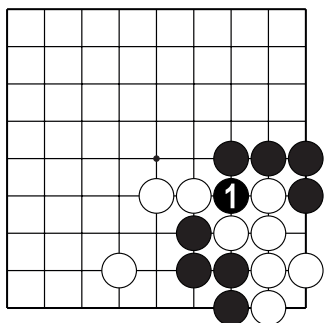
№26 ()



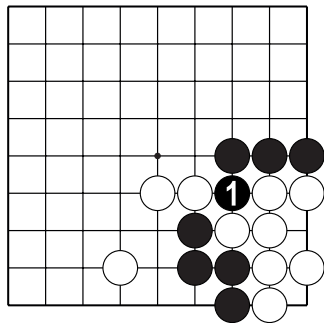
№27 ()



№28 ()



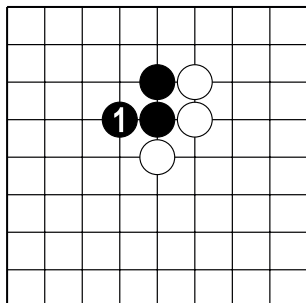
№29 ()



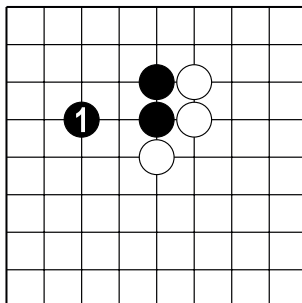
№30 ()

Тема №29. "Тоби плохим ходом не бывает"!

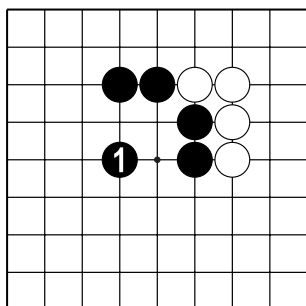
Тоби (яп.) – прыжок через пункт от своего камня.



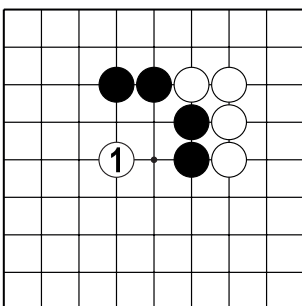
Д.1. Ходом ч.1 строит "пустой угол" – плохую форму.



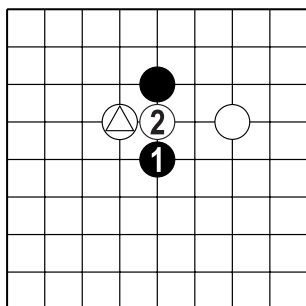
Д.2. Прыжок ч.1 укрепляет камни чёрных, и создаёт хорошую форму.



Д.3. Прыжок ч.1 создают "глазную" форму – хороший ход.



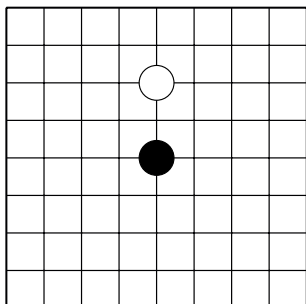
Д.4. Если белые сыграют 1, то чёрным придётся строить плохую форму, защищаясь от разрезания.



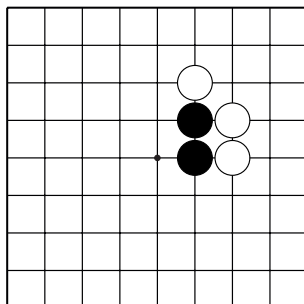
Д.5. Всё же пословица "Тоби плохим ходом не бывает" не всегда применима. Например, при камне ♁ прыгать чёрным 1 – значит подставиться под разрезания. Чёрным лучше удлиниться в 2 в этой позиции.

Тема №29. Тоби плохим ходом не бывает!

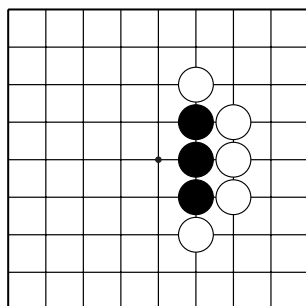
1. Сколько тоби (неразрезаемых!) можно сыграть от чёрных камней?
2. Отметьте все возможные тоби.



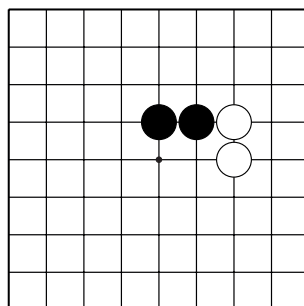
№1 ()



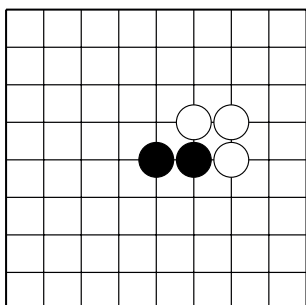
№2 ()



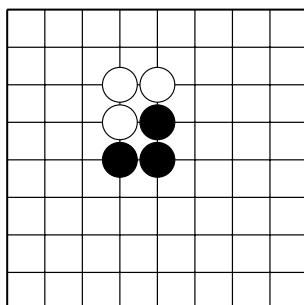
№3 ()



№4 ()



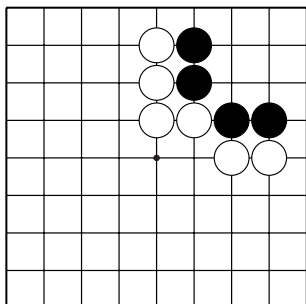
№5 ()



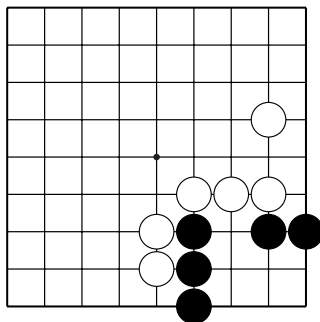
№6 ()

Тема №29. Тоби плохим ходом не бывает!

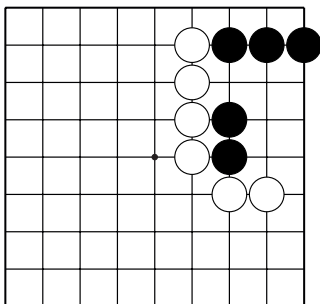
Постройте живую группу, сыграв тоби.



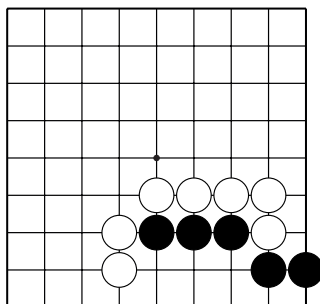
№7



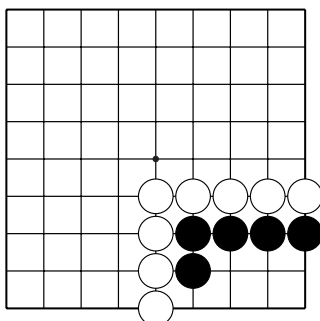
№8



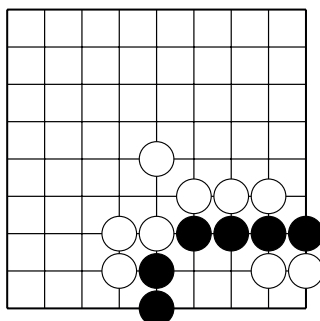
№9



№10



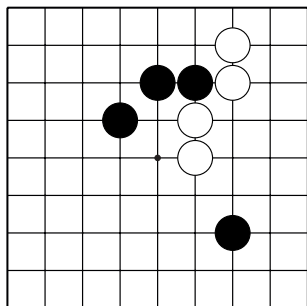
№11



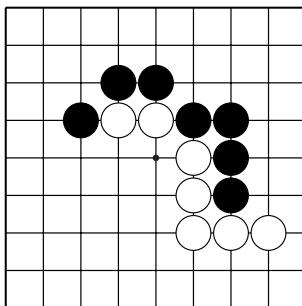
№12

Тема №29. Тоби плохим ходом не бывает!

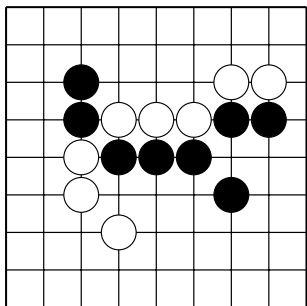
Разрушите глазную форму белых. Не дайте белым сыграть тоби.



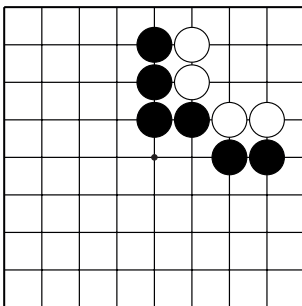
№13



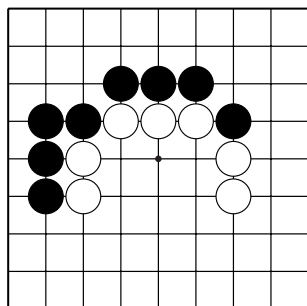
№14



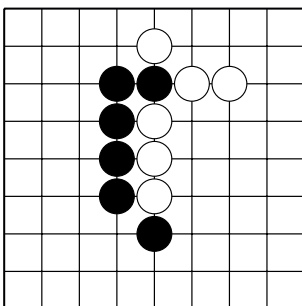
№15



№16



№17

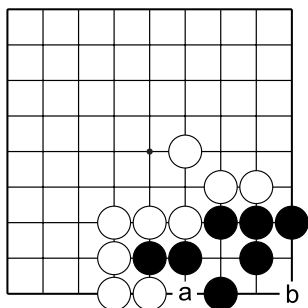


№18

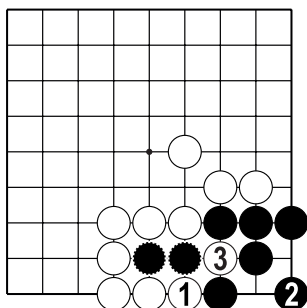
Тема №30. Обратное взятие и Внутреннее дамэзумари

Дамэзумари (яп.) – критическая нехватка дамэ.

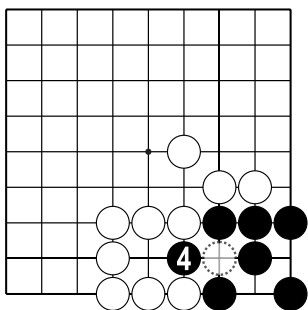
Осицубуси (яп.) – запрещённый ход для одного из соперников.



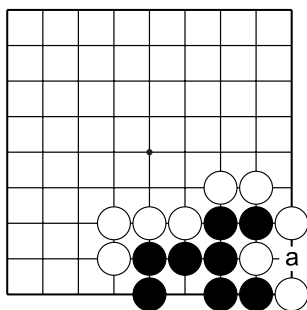
Д.1. Группа чёрных жива, т.к. пункты "а" и "b" миаи.



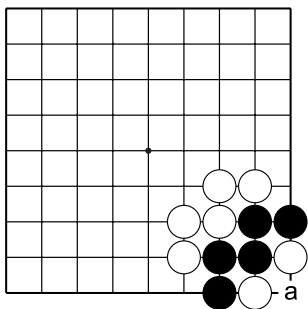
Д.2. На б.1 чёрные строят два глаза. Если белые возьмут два камня ходом 3, то...



Д.3. ...чёрные могут срубить (повторения позиции нет!) один камень белых и выжить.



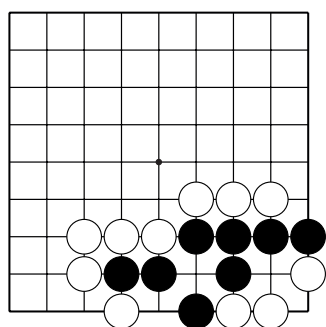
Д.4. Белым играть в "а" бессмысленно – они потеряют четыре камня. Для белых это самоатари или внутреннее дамэзумари.



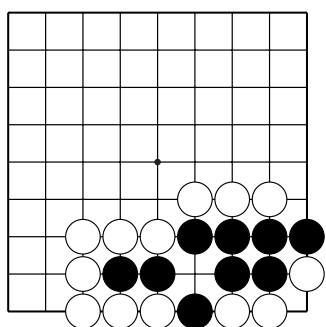
Д.4. Белым играть в "а" нельзя – это самоубийственный ход для них. Чёрные могут сыграть в "а" в любое время и построить два глаза. Такая ситуация называется осицубуси.

Тема №30. Обратное взятие и Внутреннее дамэзумари

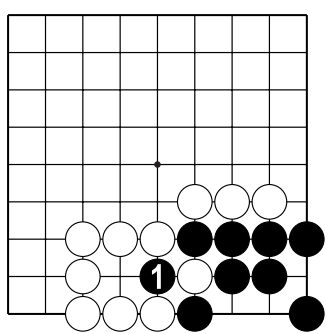
Как чёрным выжить?
Укажите 1 ход.



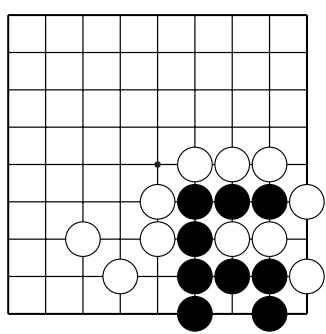
№1



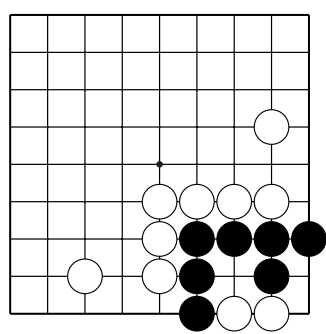
№2



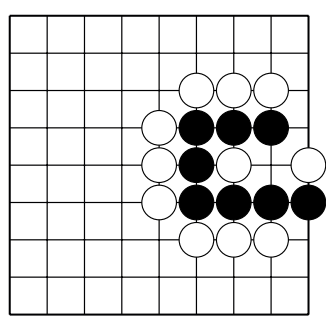
№3



№4



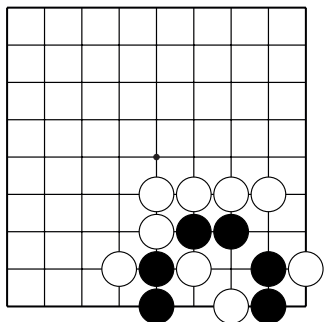
№5



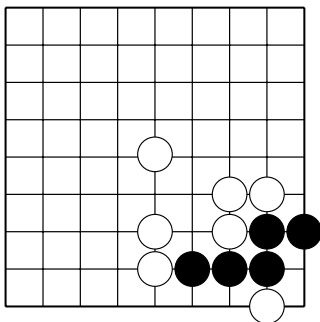
№6

Тема №30. Обратное взятие и Внутреннее дамэзумари

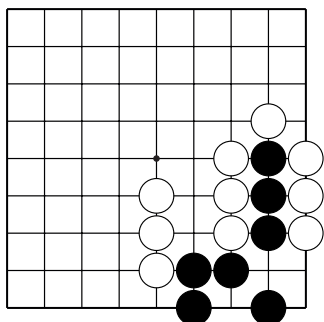
Как чёрным выжить?
Укажите 3 хода.



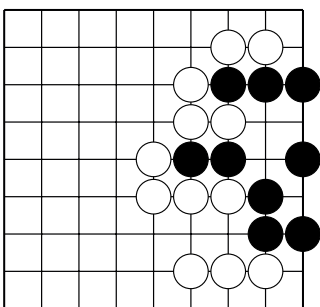
№7



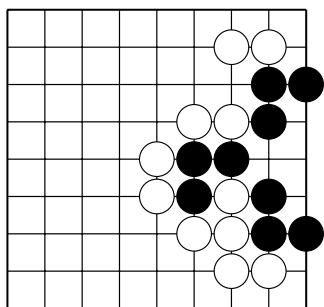
№8



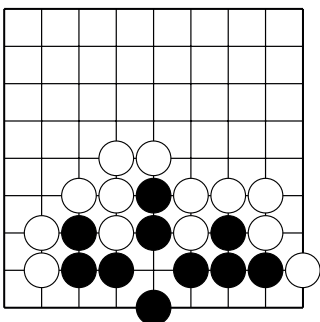
№9



№10



№11

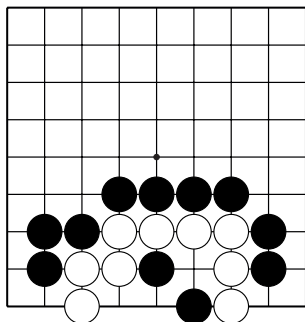


№12

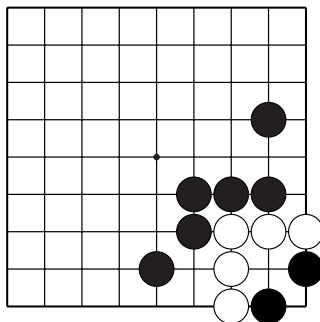
Тема №30. Обратное взятие и Внутреннее дамэздумари

Как чёрным убить группу белых?

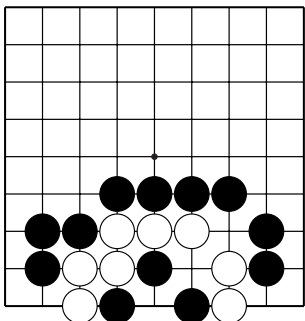
Укажите 1 ход.



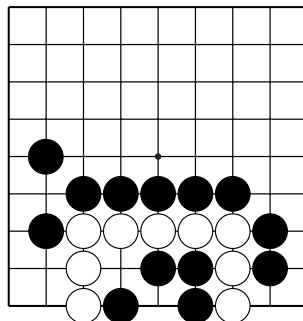
№13



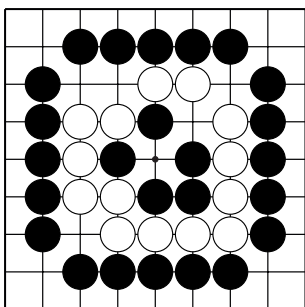
№14



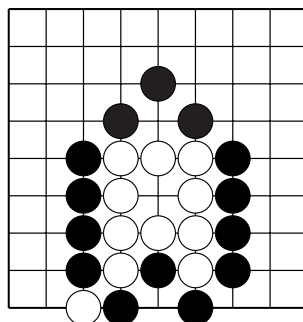
№15



№16



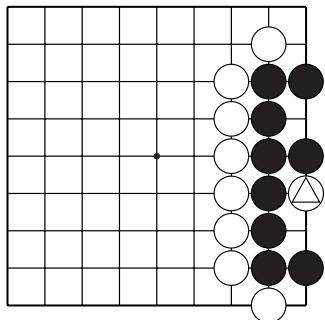
№17



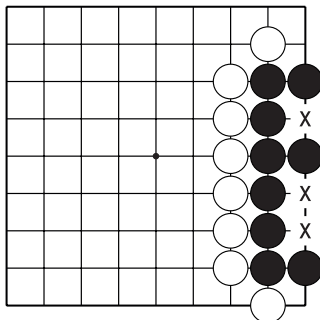
№18

Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

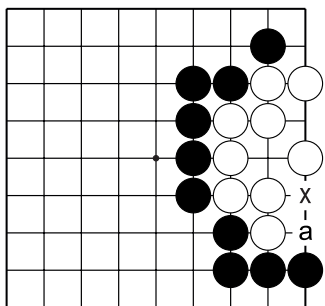
Каждый ход имеет стоимость, выраженную в очках.



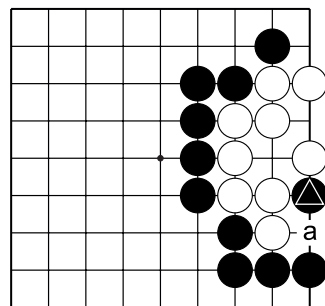
Д.1. Сколько очков у чёрных с учётом пленного камня ?



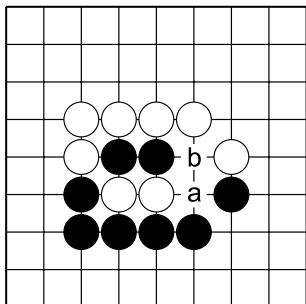
Д.2. Четыре очка. Три пункта “х” + камень \triangle на Д.1



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, ход в “а” = одно очко.



Д.4. Ходом в “а” белые получают 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. То есть, ход в “а” = два очка.



Д.5. Обратите внимание!

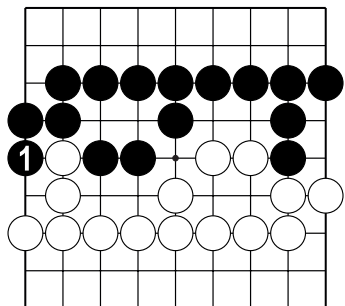
Если чёрные сыграют в "а", они заберут два камня белых = 4 очка и спасут свои два камня = 4 очка.

Такой же расчёт верен для белых, если белые первыми сыграют в "b".

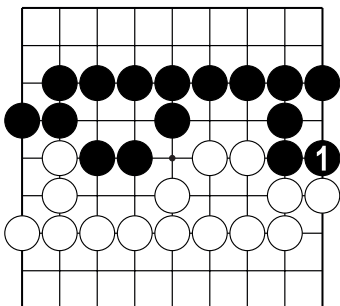
То есть, в этой позиции разыгрывается восемь очков!

Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

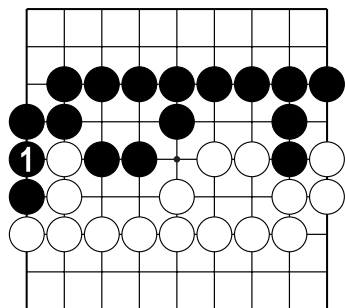
Сколько стоит ход ч.1?



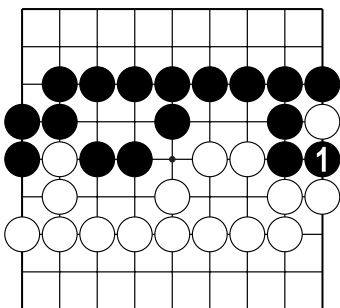
№1 ()



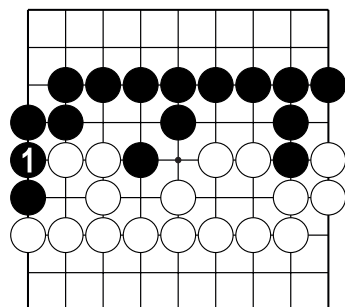
№2 ()



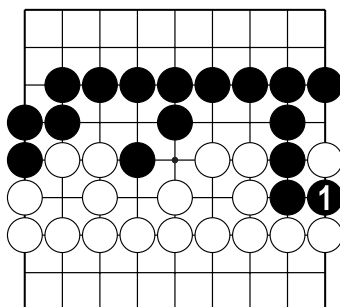
№3 ()



№4 ()



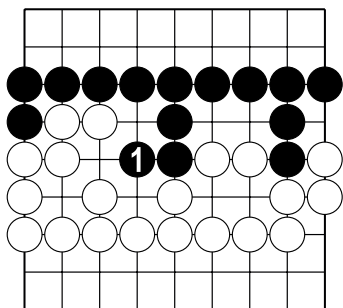
№5 ()



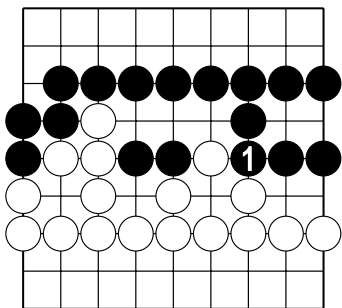
№6 ()

Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

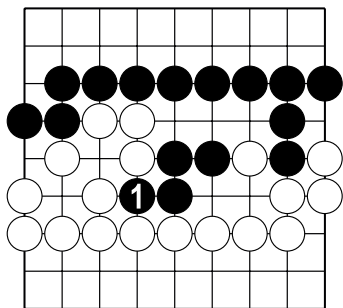
Сколько стоит ход ч.1?



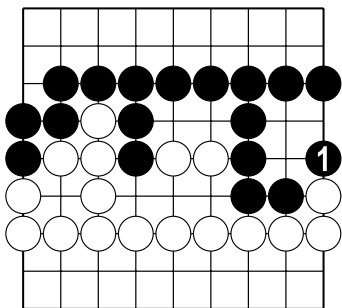
№7 ()



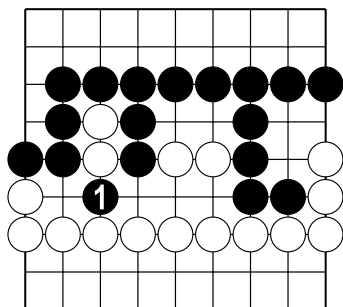
№8 ()



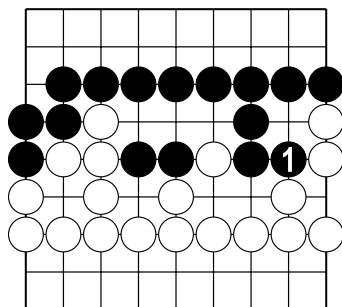
№9 ()



№10 ()



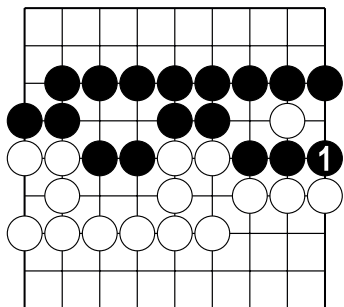
№11 ()



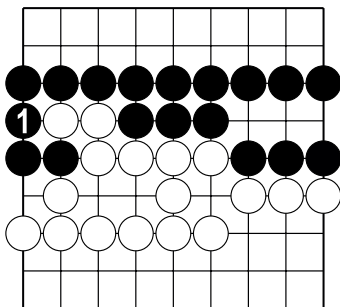
№12 ()

Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

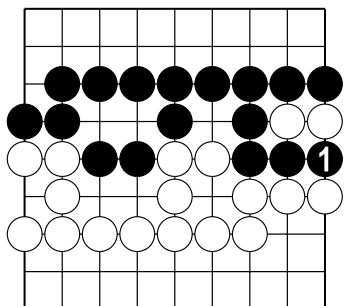
Сколько стоит ход ч.1?



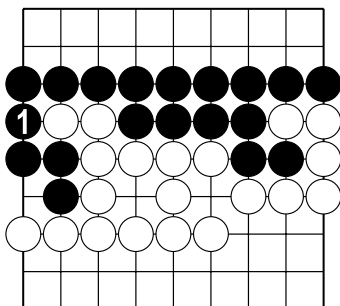
№13 ()



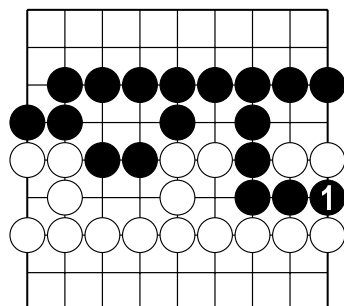
№14 ()



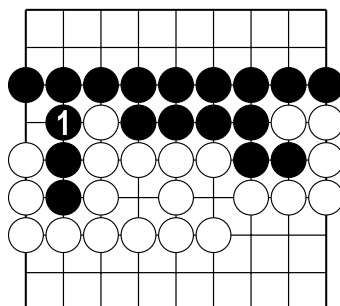
№15 ()



№16 ()



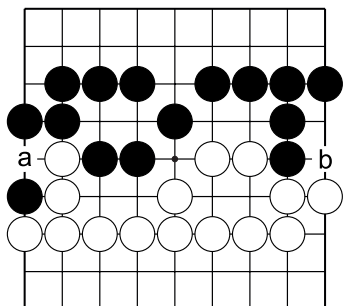
№17 ()



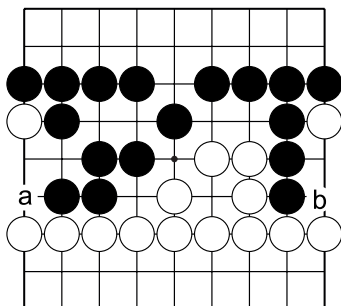
№18 ()

Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

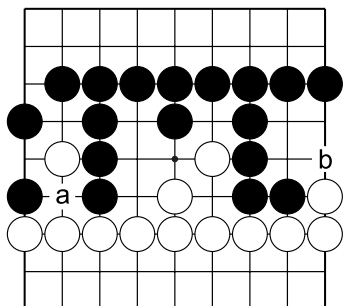
1. Какой ход больше "а" или "б"?
2. Почему (устно)?



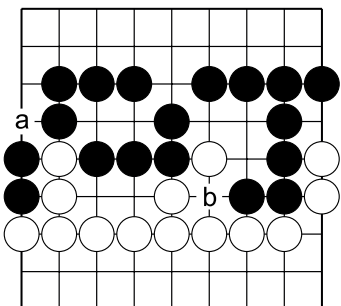
№19 ()



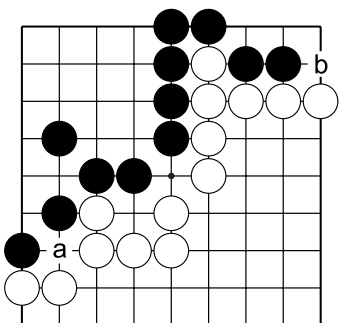
№20 ()



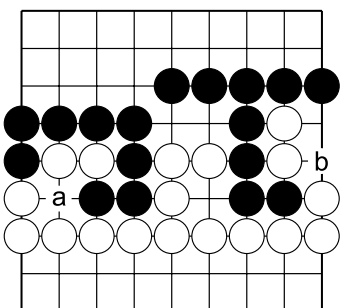
№21 ()



№22 ()



№23 ()

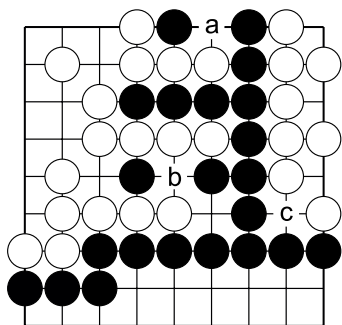


№24 ()

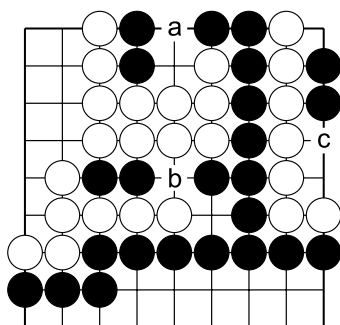
Тема №31. Ёсэ. Стоимость хода.

В каком порядке доиграть позицию?

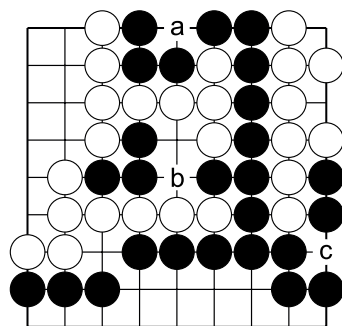
Например, чёрные "а" – белые "b" – чёрные "с".



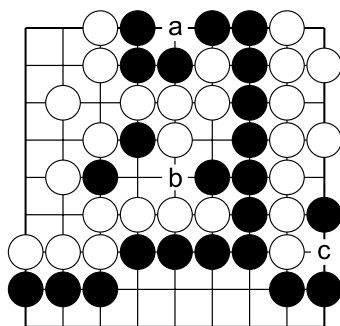
№25 (ч) – (б) – (ч)



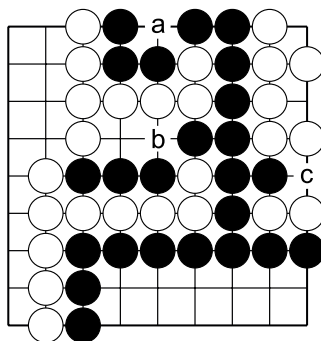
№26 (ч) – (б) – (ч)



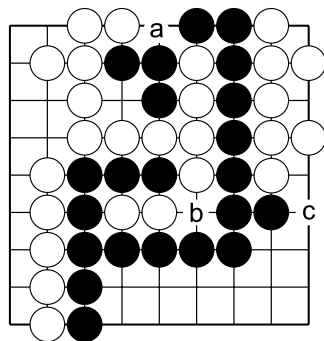
№27 (ч) – (б) – (ч)



№28 (ч) – (б) – (ч)



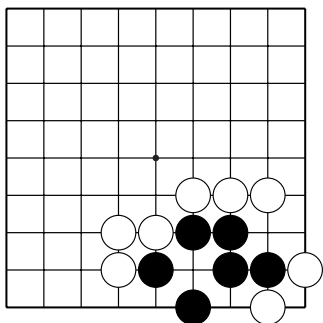
№29 (ч) – (б) – (ч)



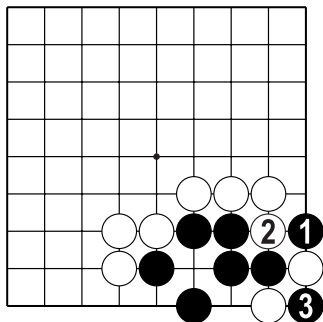
№30 (ч) – (б) – (ч)

Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.

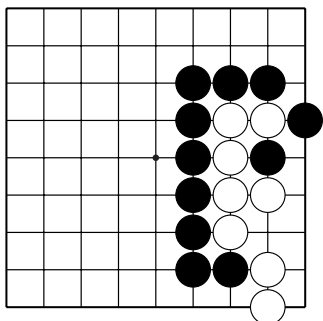
В некоторых позициях жизнь и смерть групп зависит от ко-борьбы.
Ко-борьбой нужно научиться пользоваться, чтобы повышать своё мастерство.



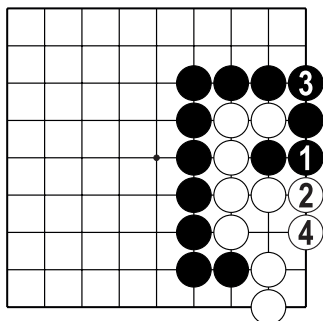
Д.1. Как выжить чёрным?



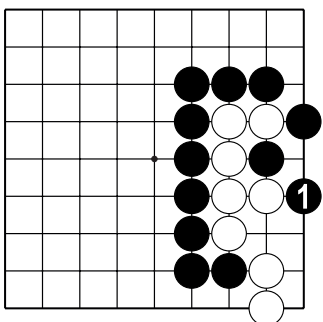
Д.2. Ко-борьба – единственный шанс спасти группу чёрных.



Д.3. Как играть чёрным в этой позиции?



Д.4. Если чёрные соединятся 1, то б.2 – сэнтэ, и после 4 хода белая группа живёт.

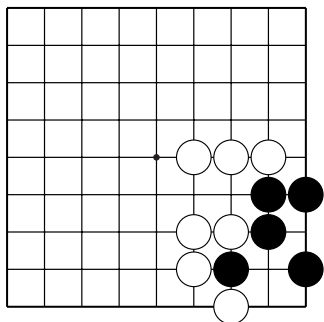


Д.5. Чёрные могут начать ко-борьбу за жизнь группы белых.

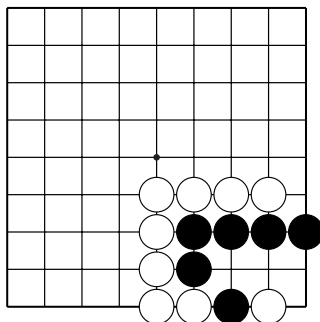
Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.

Ход чёрных.

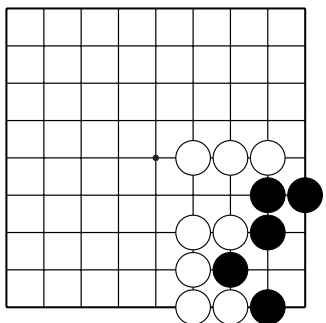
После какого хода создаётся ко-борьба?



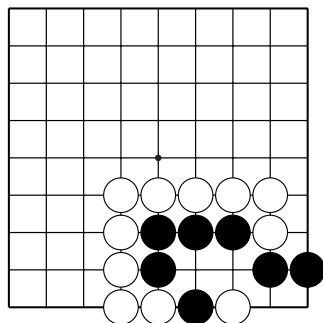
№1



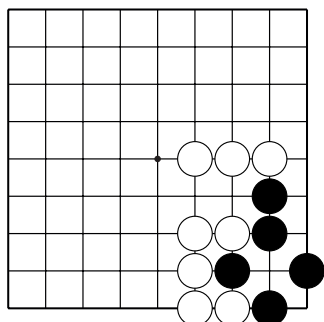
№2



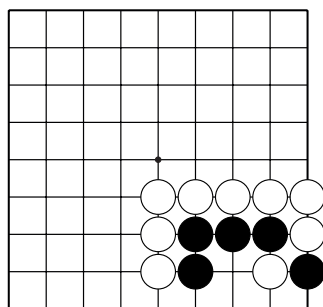
№3



№4



№5

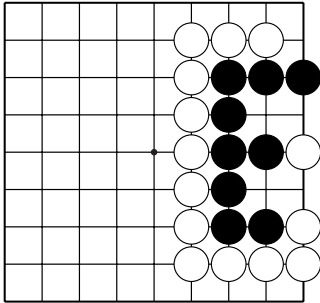


№6

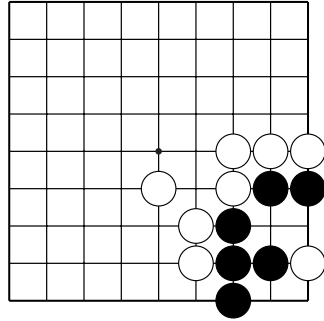
Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.

Ход чёрных.

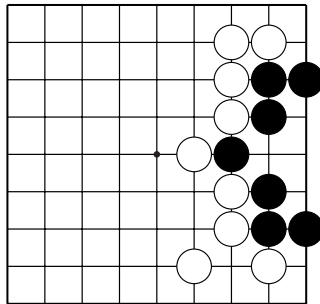
После какого хода создаётся ко-борьба?



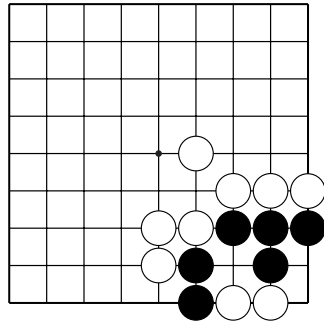
№7



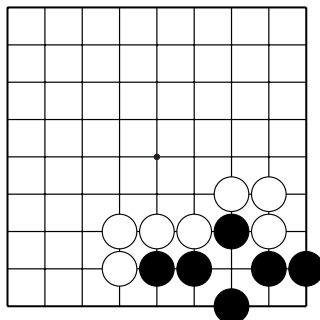
№8



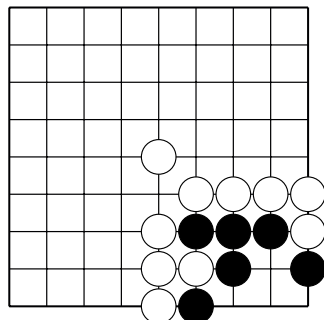
№9



№10



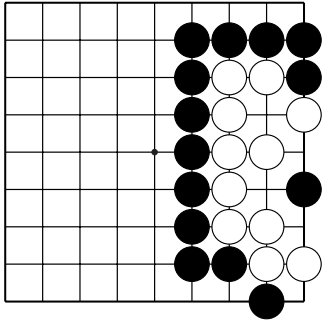
№11



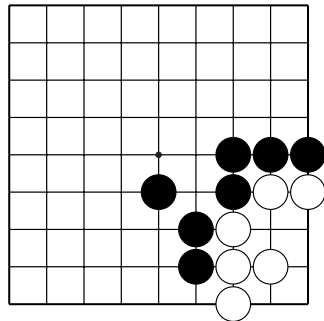
№12

Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.

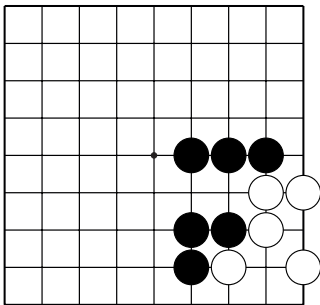
Как чёрным создать ко-борьбу за жизнь белой группы?
Укажите 3 хода.



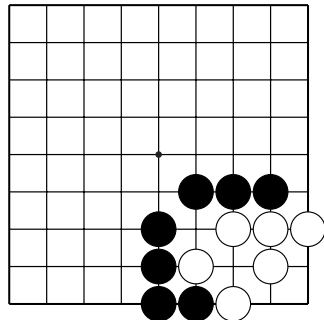
№13



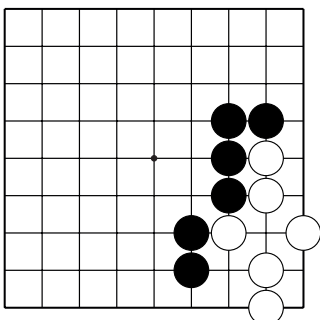
№14



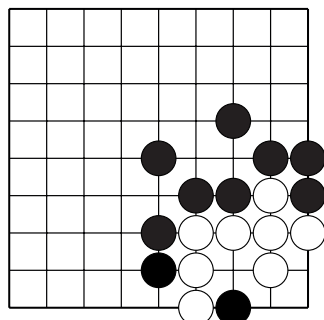
№15



№16



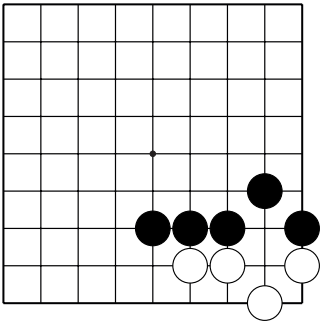
№17



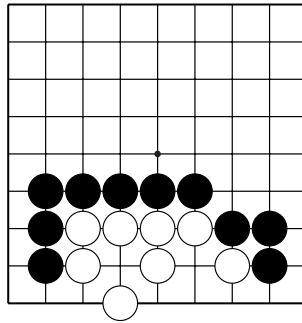
№18

Тема №32. Жизнь и смерть групп на ко-борьбе.

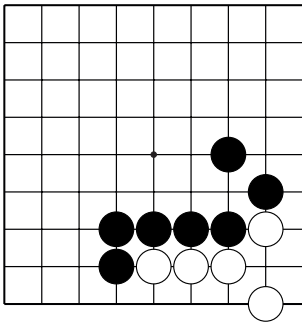
Как чёрным создать ко-борьбу за жизнь белой группы?
Укажите 3 хода.



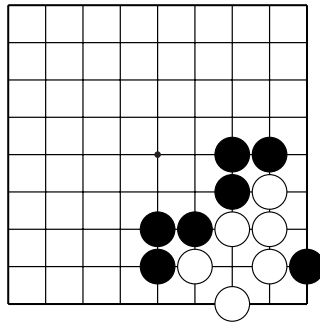
№19



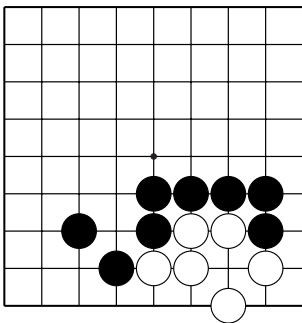
№20



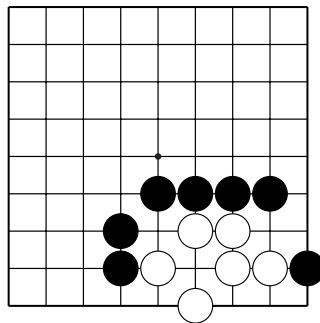
№21



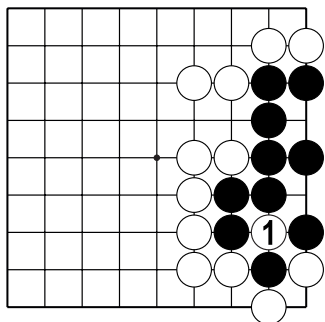
№22



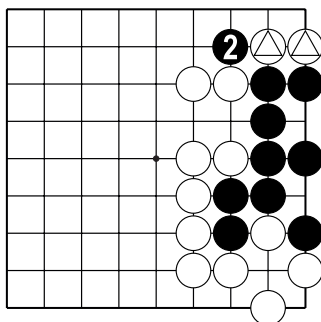
№23



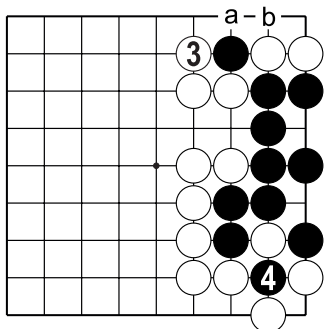
№24



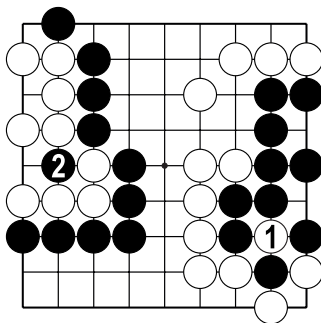
Д.1. Как ответить на ход б.1?



Д.2. Ходом 2 чёрные угрожают захватить два камня ⊗ и построить второй глаз (местная ко-угроза).



Д.3. Если белые ответят 3, то чёрные берут ко ходом 4. В дальнейшем "а" и "b" – местные ко-угрозы чёрных.

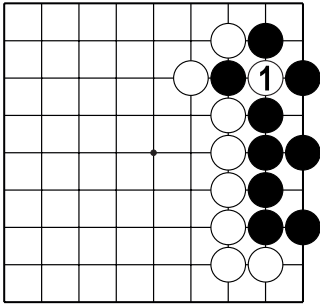


Д.4. Здесь у чёрных нет местных ко-угроз. Значит нужно искать внешние. На эту роль подходит ход чёрных 2.

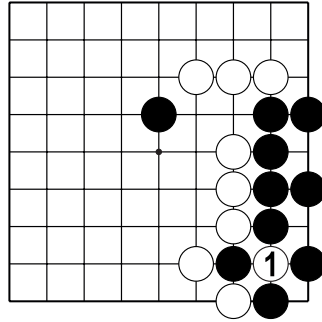
Слабый игрок боится ко-борьбы, сильный – ищет ко-борьбу!

Тема №33. Ко-борьба и ко-угрозы.

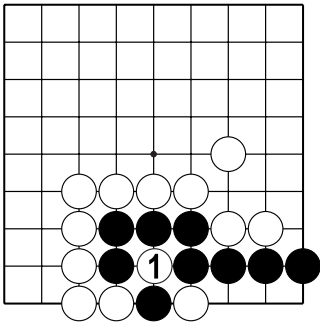
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите местную ко-угрозу.



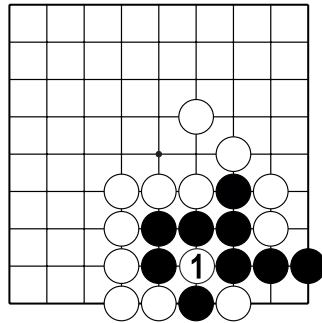
№1



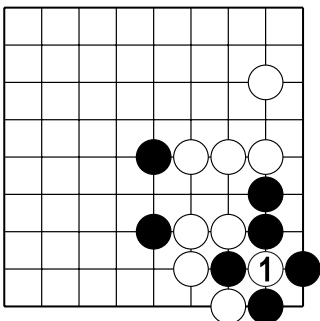
№2



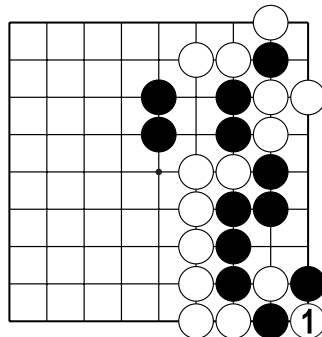
№3



№4



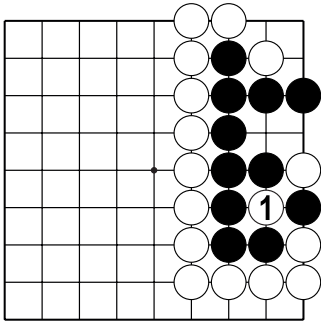
№5



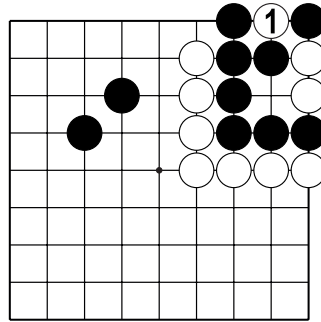
№6

Тема №33. Ко-борьба и ко-угрозы.

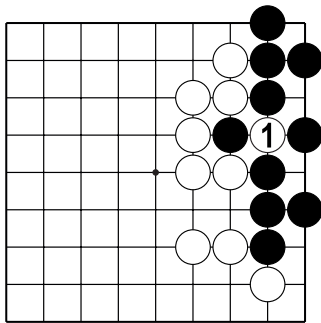
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите местную ко-угрозу.



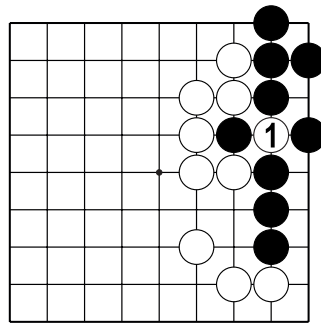
№7



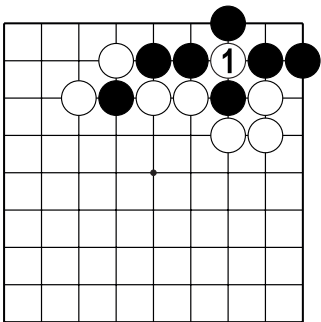
№8



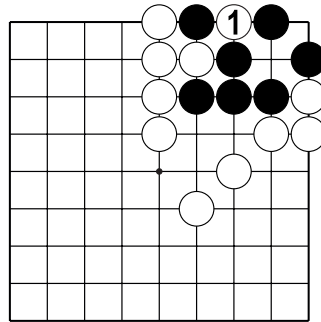
№9



№10



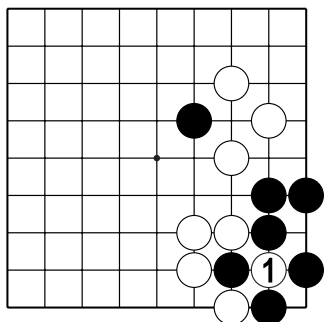
№11



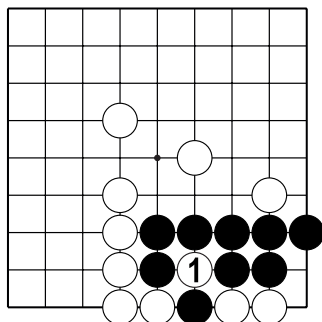
№12

Тема №33. Ко-борьба и ко-угрозы.

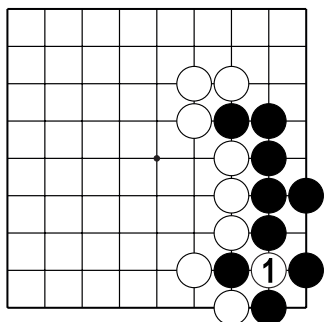
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите местную ко-угрозу.



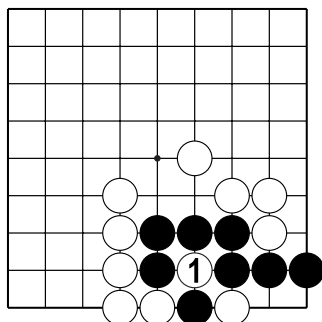
№13



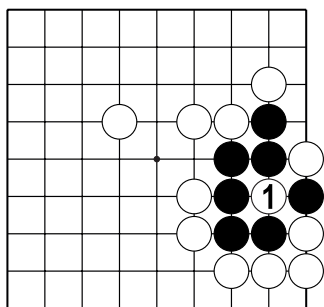
№14



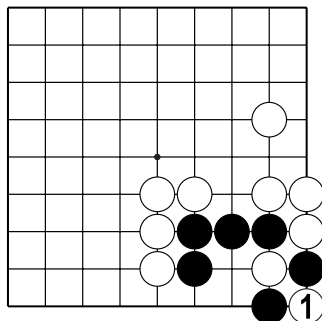
№15



№16



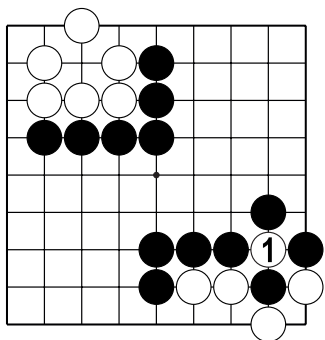
№17



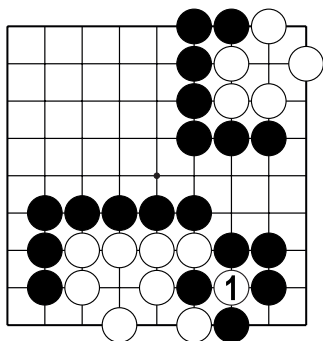
№18

Тема №33. Ко-борьба и ко-угрозы.

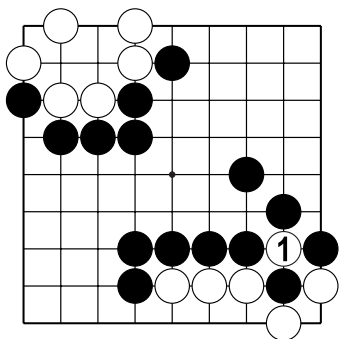
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите внешнюю ко-угрозу.



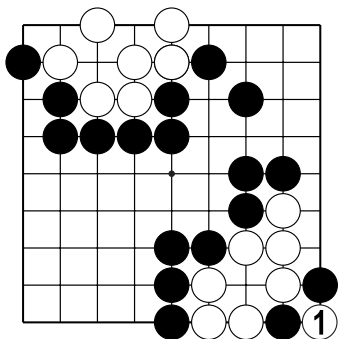
№19



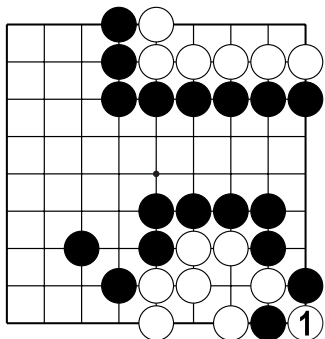
№20



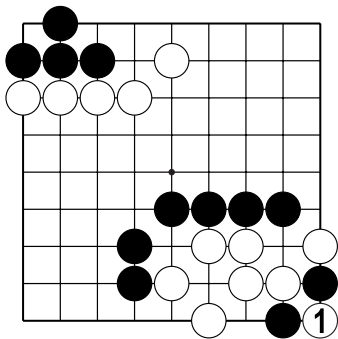
№21



№22

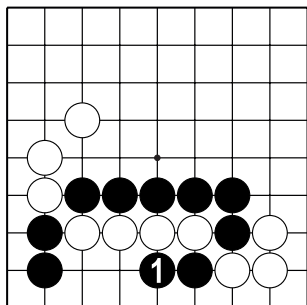


№23

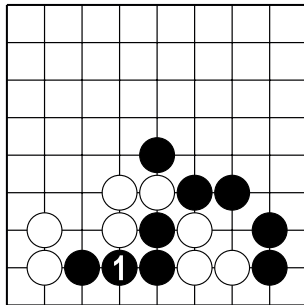


№24

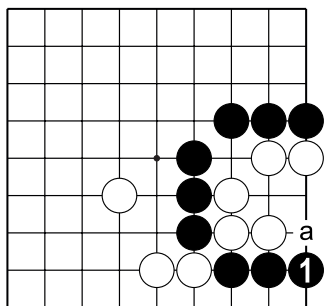
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней.



Д.1. Ход ч.1 уменьшает **внутренние** дамэ четырёх белым камням, одновременно **увеличивая** дамэ себе.

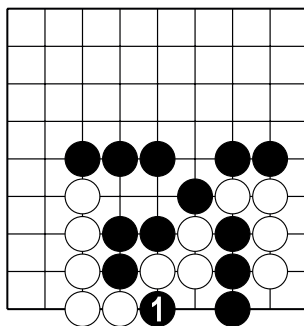


Д.2. Соединяясь 1 чёрные **увеличивают** дамэ своим камням.



Д.3. Удлиняясь 1 чёрные **увеличивают** дамэ своим камням, используя особое свойство угла.

Если 1 сыграть в "а", то белые вбросят в 1 и начнут ко-борьбу.

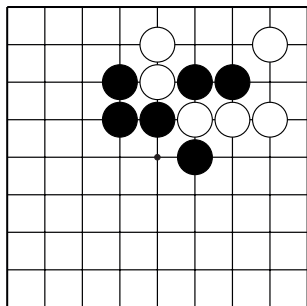


Д.4. Здесь чёрные используют "защёлку", играя от своих слабых камней.

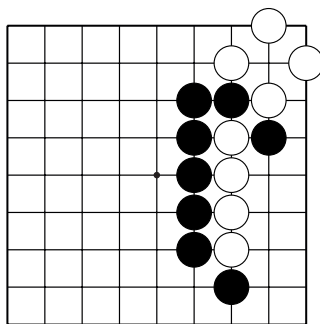
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней.

Ход чёрных.

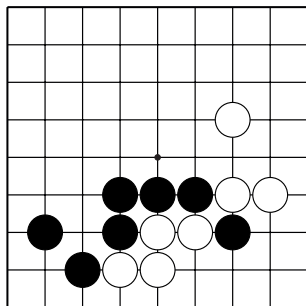
Найдите лучший вариант.



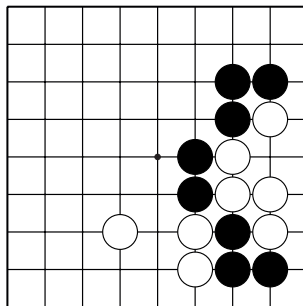
№1



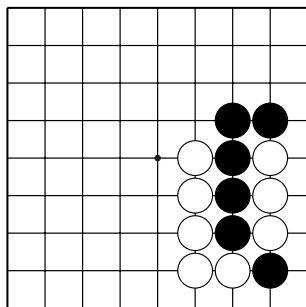
№2



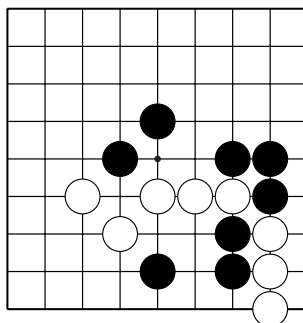
№3



№4



№5

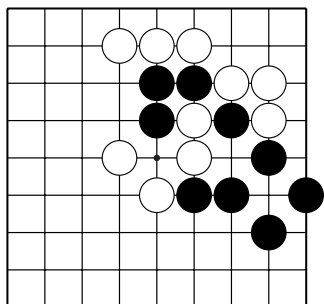


№6

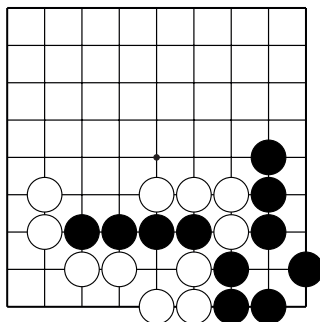
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней.

Ход чёрных.

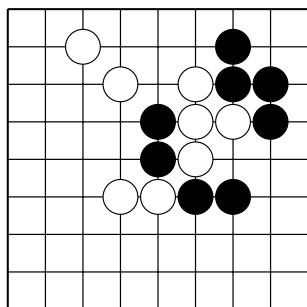
Найдите лучший вариант.



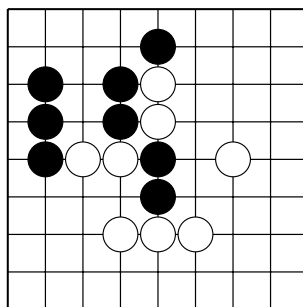
№7



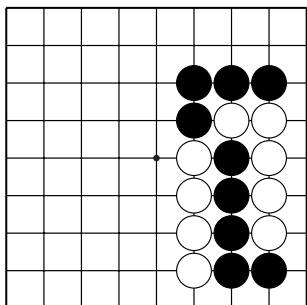
№8



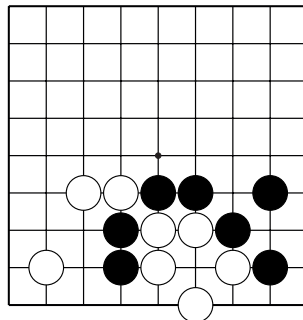
№9



№10



№11

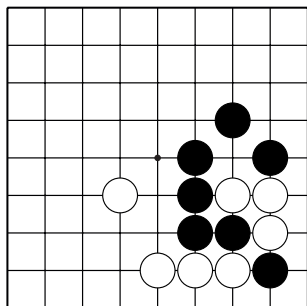


№12

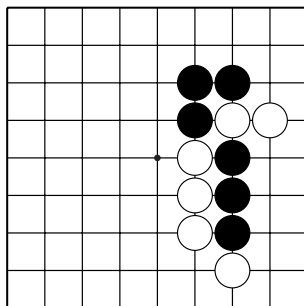
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней.

Ход чёрных.

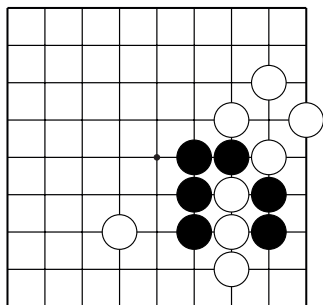
Найдите лучший вариант.



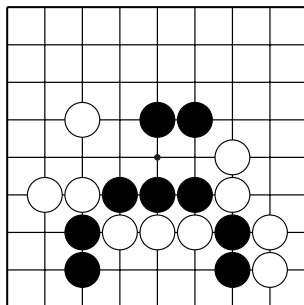
№13



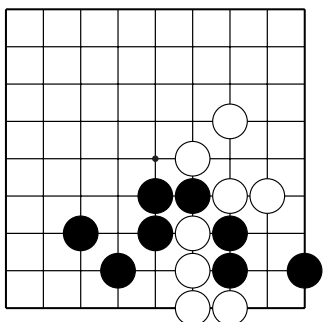
№14



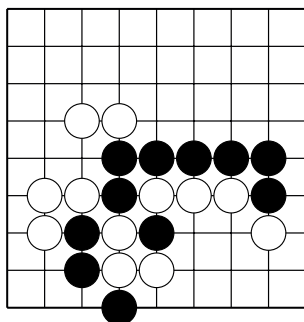
№15



№16



№17

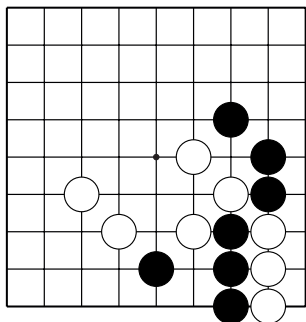


№18

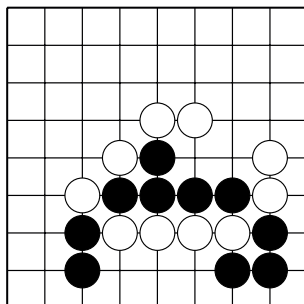
Тема №34. Сэмэй. Игра от слабых камней.

Ход чёрных.

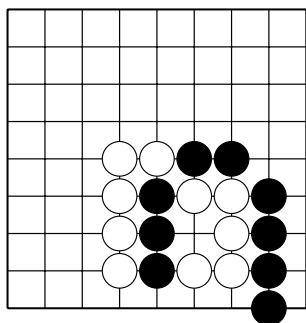
Найдите лучший вариант.



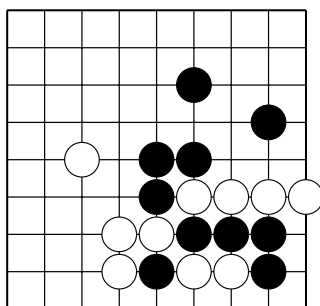
№19



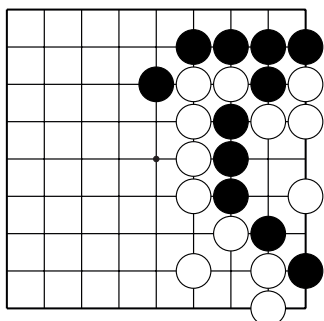
№20



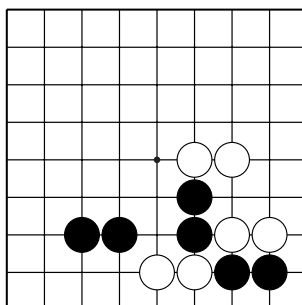
№21



№22

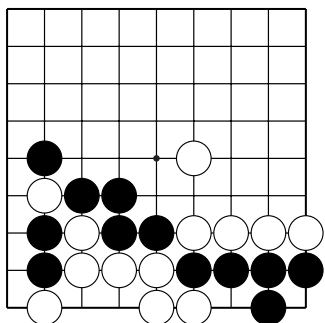


№23

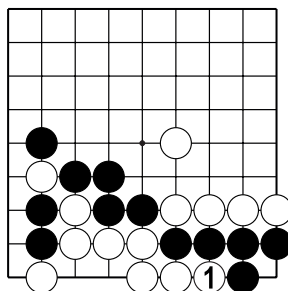


№24

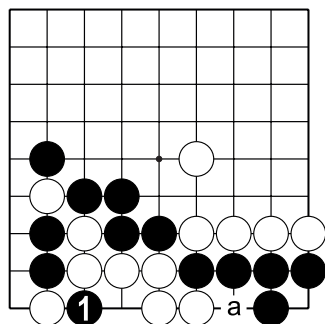
Тема №35. Группа с глазом против группы без глаза.



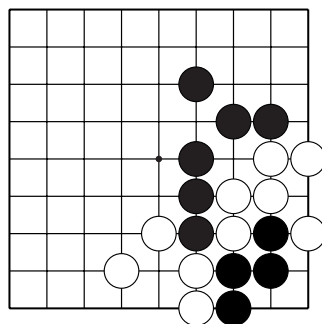
Д.1. Как играть чёрным?



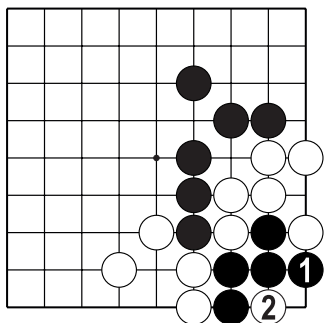
Д.2. Белым достаточно сыграть 1, чтобы выиграть сэмэй.



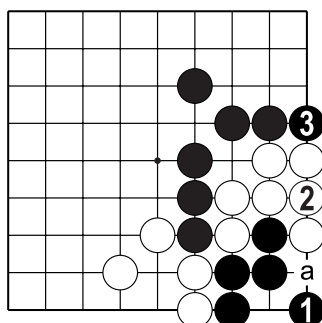
Д.3. После хода 1 ход в "а" самоатари для белых.



Д.4. Как играть чёрным?



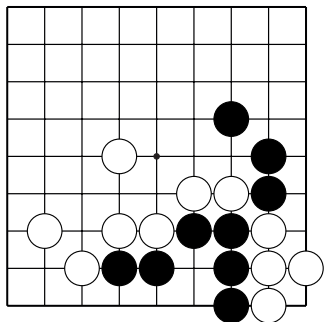
Д.3. Если ч.1, то у белых появляется шанс спастись на ко-борьбе.



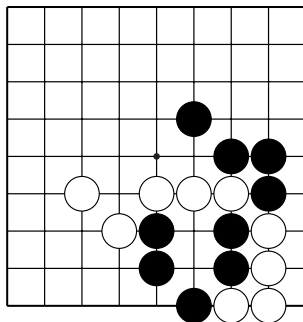
Д.3. Ход ч.1 строит глаз. Если б.2, то ч.3 и ход в "а" самоатари для белых.

Тема №35. Группа с глазом против группы без глаза.

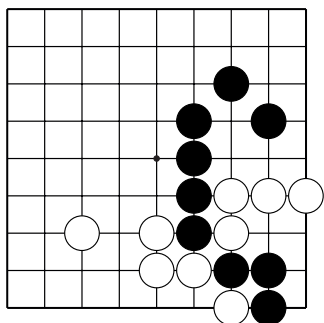
Ход чёрных. Найдите лучший вариант.
Избегайте ко-борьбы!



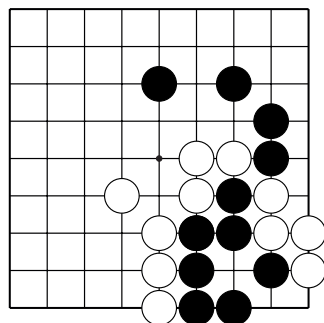
№1



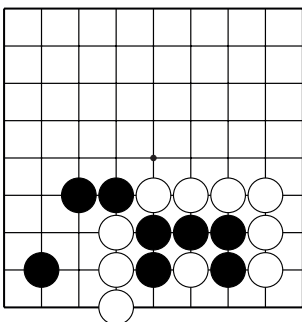
№2



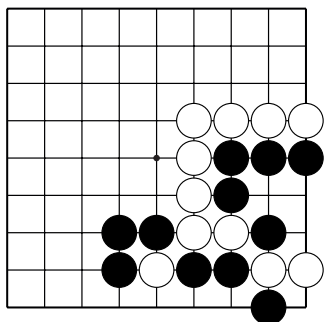
№3



№4



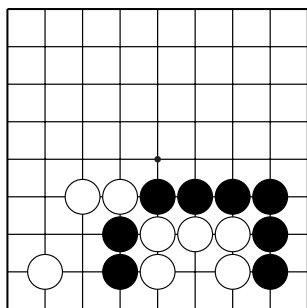
№5



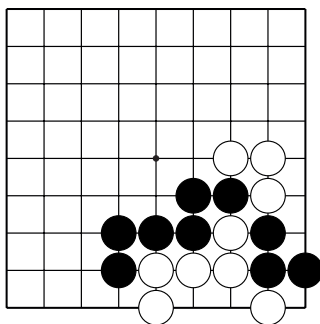
№6

Тема №35. Группа с глазом против группы без глаза.

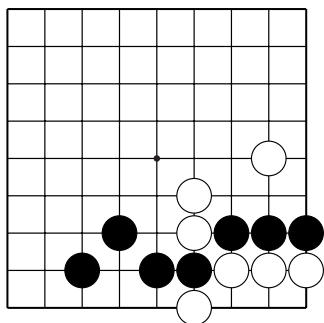
Ход чёрных. Найдите лучший вариант.
Избегайте ко-борьбы!



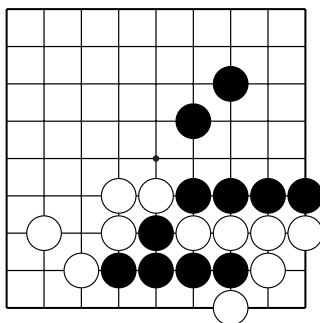
№7



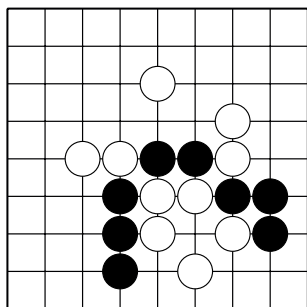
№8



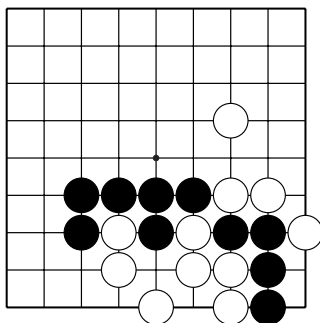
№9



№10



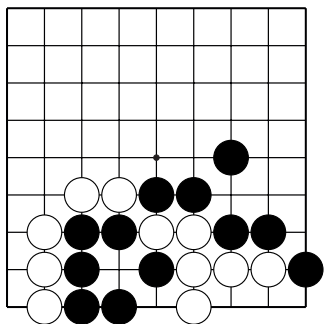
№11



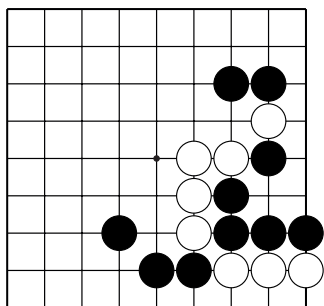
№12

Тема №35. Группа с глазом против группы без глаза.

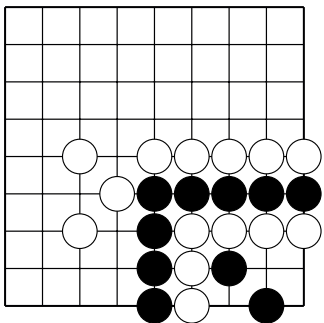
Ход чёрных. Найдите лучший вариант.
Избегайте ко-борьбы!



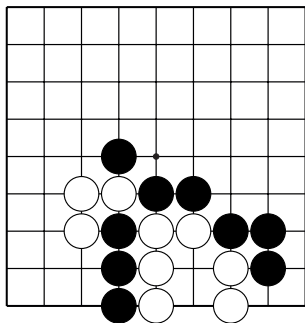
№13



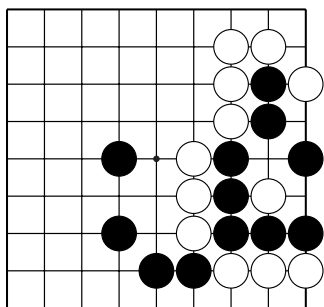
№14



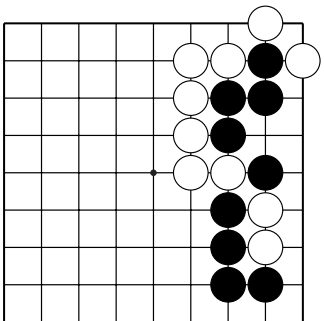
№15



№16

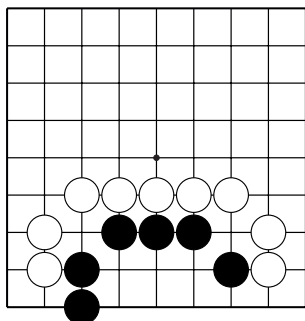


№17

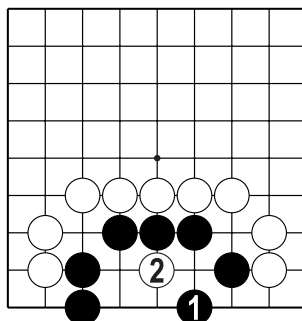


№18

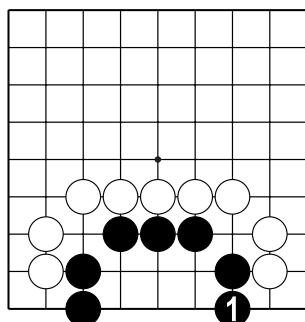
Тема №36. Прямоугольник из шести пунктов.



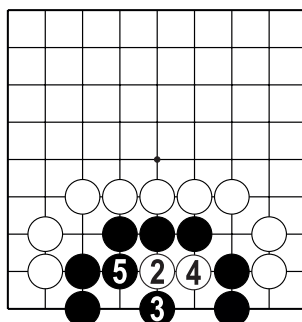
Д.1. Как выжить чёрным?



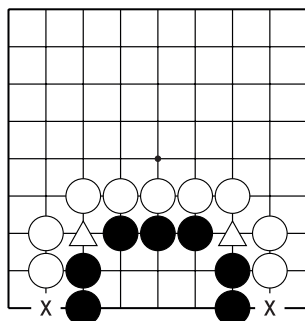
Д.2. Ходом 1 чёрные строят "автомобильчик" и б.2 убивает.



Д.3. После хода 1 у чёрных живая форма "прямоугольник из шести пунктов на стороне".

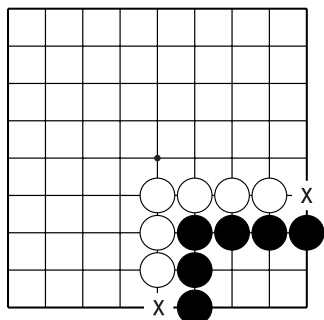


Д.4. Если б.2, 4, то чёрные легко отражают атаку 3, 5.

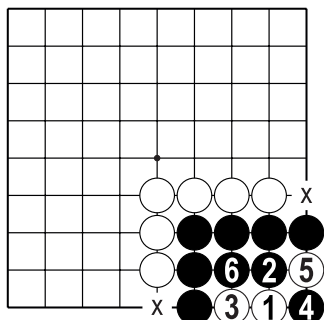


Д.5. В этой форме важную роль играют соединяющие пункты ▲ и внешние дамэ, например "х".

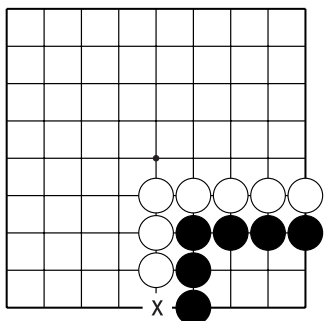
Тема №36. Прямоугольник из шести пунктов.



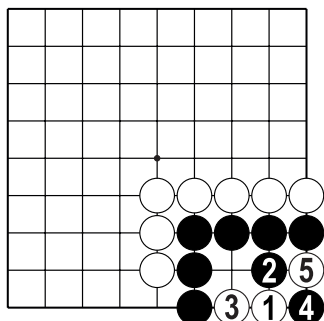
Д.6. Жизнь "Прямоугольника в углу" зависит от внешни дамэ.



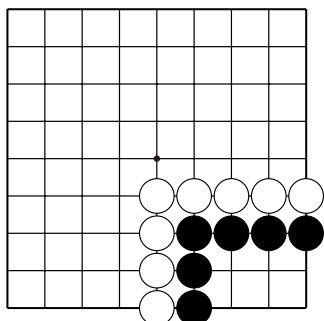
Д.7. Если два дамэ "х" или больше, то чёрные живы безусловно..



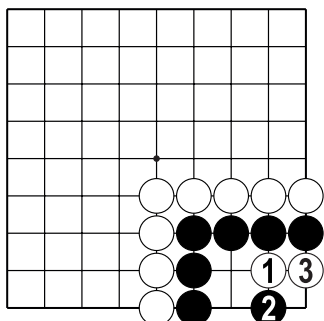
Д.8. При одном дамэ "х"...



Д.9. ...ко-борьба.



Д.10. Если все внешние дамэ закрыты, то...

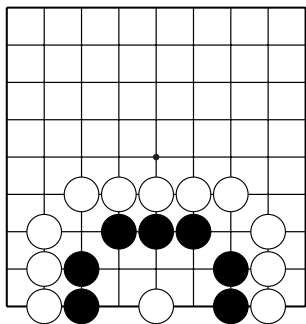


Д.11. ..."Прямоугольник из шести пунктов в углу" гибнет.

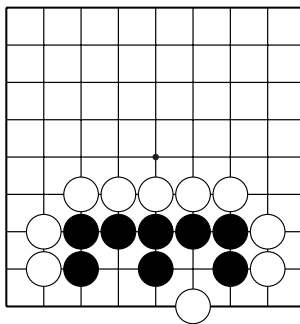
Тема №36. Прямоугольник из шести пунктов.

Ход чёрных.

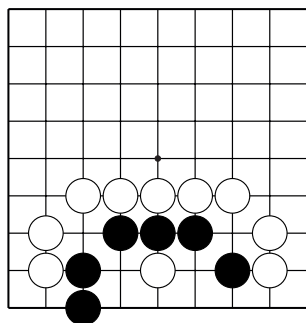
Найдите лучший вариант.



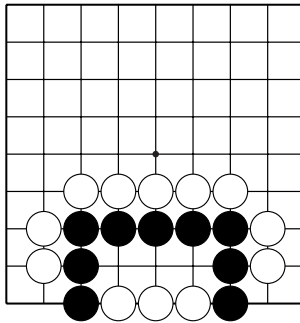
№1



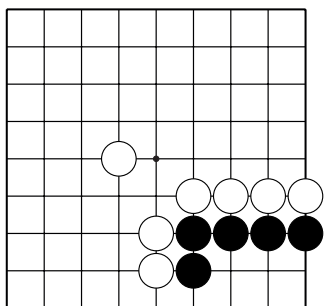
№2. Сэки



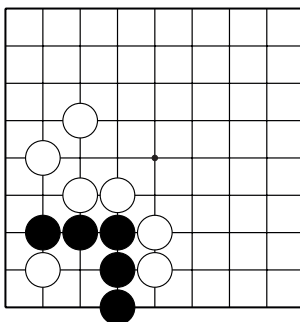
№3. Ко-борьба



№4. Сэки



№5

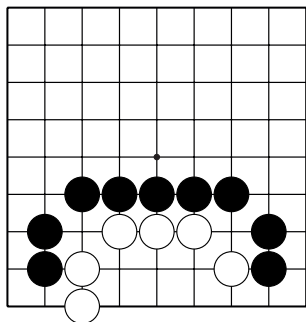


№6

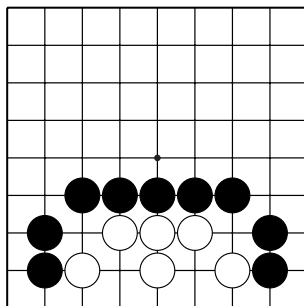
Тема №36. Прямоугольник из шести пунктов.

Ход чёрных.

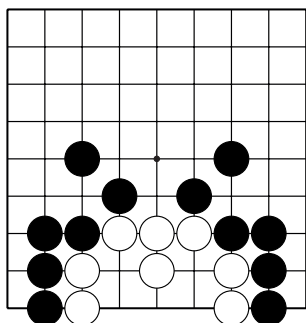
Как убить группу белых?



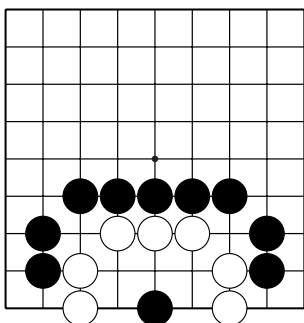
№7



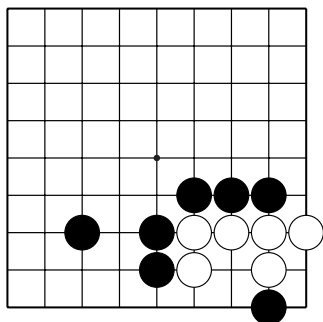
№8



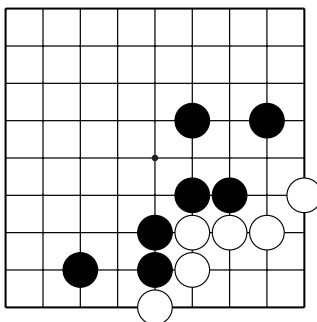
№9



№10



№11



№12