

Евгений Панюков

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

## Содержание

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари .....	1
Тема №21. "Защёлка" .....	6
Тема №22. "Хомутик" .....	11
Тема №23. "Лесенка" .....	15
Тема №24. Эффективность хода .....	22
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы) .....	26
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).....	31
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.....	35
Тема №28. Как играть сэмзай. §.1. Считаём дамэ.....	40
Тема №28. Как играть сэмзай. §.2. Уменьшаем дамэ .....	44
Тема №28. Как играть сэмзай. §.3. Уменьшаем внешние дамэ .....	48
Тема №29. Нейтральные пункты .....	52
Тема №30. Когда говорить "пас" .....	56
Запишите свою партию! .....	60
Что вы должны запомнить из III части: .....	61
Ответы.....	62

## Расписание для доп. образования на уч. год

Год обучения	Наполняемость групп	Периодичность в неделю	Продолжительность занятия	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
1 год	12 человек	3 раза	2 академ. часа	6 академ. часов	222 часа

### Примерное количество часов по темам (март - май):

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари .....	2
Тема №21. "Защёлка" .....	2
Тема №22. "Хомутик" .....	2
Тема №23. "Лесенка" .....	2
Тема №24. Эффективность хода .....	2
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы) .....	2
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).....	2
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.....	2
Тема №28. Как играть сэмэай. §.1. Считаем дамэ.....	2
Тема №28. Как играть сэмэай. §.2. Уменьшаем дамэ .....	2
Тема №28. Как играть сэмэай. §.3. Уменьшаем внешние дамэ .....	2
Тема №29. Нейтральные пункты.....	2
Тема №30. Когда говорить "пас" .....	2
Тренировочные партии .....	10
Турнирные партии.....	6
Сеанс одновременной игры .....	4
Анализ партий .....	10
Конкурсы решения задач.....	10
Резерв .....	8
<b>Итого .....</b>	<b>74</b>

## Этикет

Перед началом партии поприветствуйте друг друга лёгким поклоном или рукопожатием.

Первый ход чёрные делают в правый верхний угол от себя или в центр.

Не разговаривайте во время турнирной партии.

Не берите камень, если не придумали куда его поставить.

Если вы взяли камень, то сделайте ход!

Не берите ход назад.

Не бряцайте камнями.

Не возите камень по доске.

Не подсказывайте и не пользуйтесь подсказками.

После партии поблагодарите соперника за игру.

## Нигири

Нигири – это розыгрыш цвета перед началом партии: один из партнёров (более старший по возрасту или разряду) берёт горсть белых камней, а его соперник должен угадать чётность, выставив на доску один или два чёрных камня. Выигравший нигири получает чёрные камни.

### Последовательность завершения партии:

1) игрок пропускает свой ход (говорит “пас”), если уверен, что всё игровое поле разыграно, и следующие ходы бессмысленны или (что ещё хуже) убыточны. Если противник также пропускает ход, то игра останавливается;

2) определяется статус групп;

3) заполняются нейтральные пункты;

4) удаляются пленные камни;

5) пленные камни выставляются на территорию того же цвета;

6) определяется разница между суммой очков чёрных и белых.

7) выигрывает тот, кто набрал больше очков.

Игра закончена.

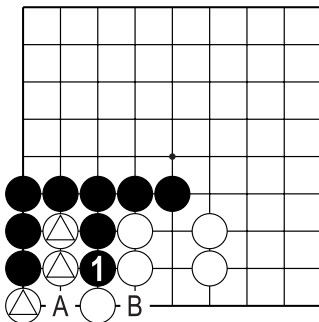
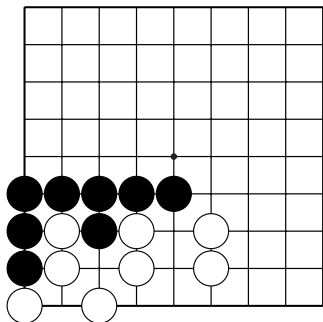
Начинающие часто ошибаются в выборе момента прекращения игры. Не спешите! Нужно сыграть не один десяток партий, чтобы уверенно закончить партию.

## Коми

В игре на равных начинают чёрные. За это право первого хода чёрные отдают компенсацию: на доске 9x9 – 0,5 очка, на доске 13x13 – 3,5 очка, на доске 19x19 – 6,5 очков.

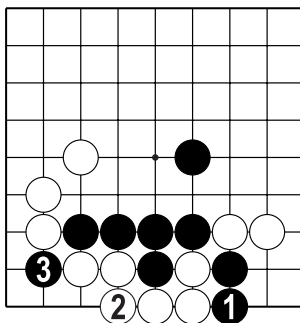
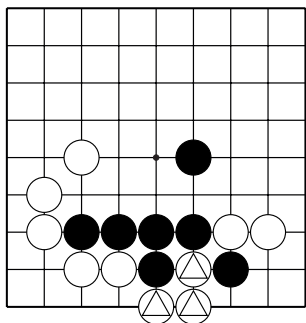
Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

Оиотоси (яп.) – если камни с одним дамэ (в атари) соединить с другими камнями, то у всех камней будет только одно дамэ.



Д.1. Чёрные могут захватить один камень, но у них есть лучше вариант...

Д.2. ...после хода ч.1 у трёх отмеченных камней белых только одно дамэ, но если они соединятся в "А", то чёрные захватят пять камней ходом в "В".



Д.3. Чтобы захватить отмеченные камни белых в этой позиции, чёрным нужно сделать несколько атари подряд...

Д.4. ...1 – атари, если белые соединяются 2, то ч.3 – атари. Шесть белых камней захвачены.

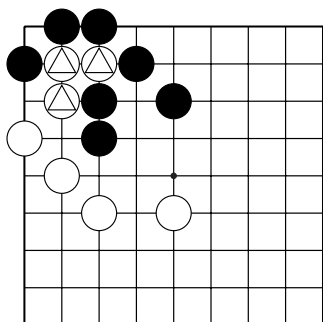
Поэтому и про камни ⊕ на Д.3 можно сказать, что они находятся в ситуации оиотоси.

**В ситуации оиотоси не выгодно соединять камни. Лучше отдать меньше и сделать ход в другой части доски.**

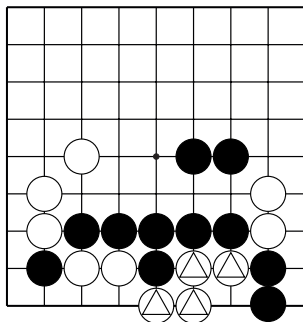


Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

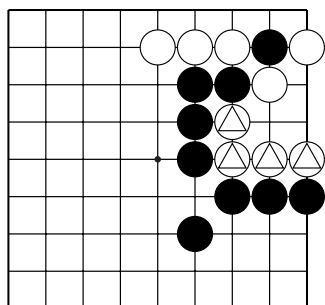
Ход чёрных. Как нападать на отмеченные камни белых, чтобы невыгодно было их спасать?



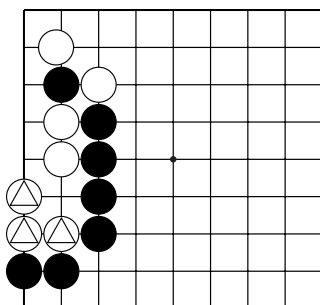
№1



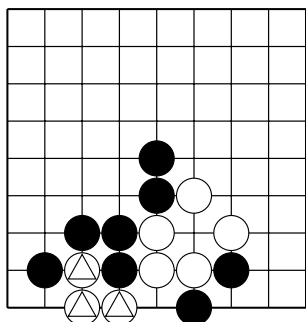
№2



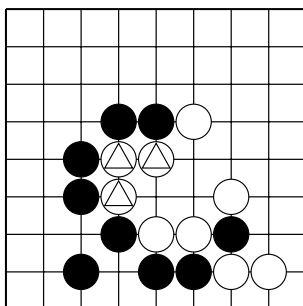
№3



№4



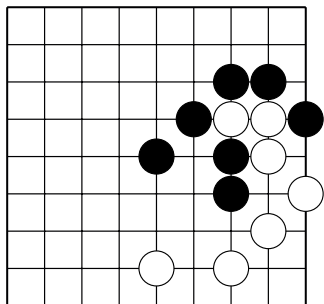
№5



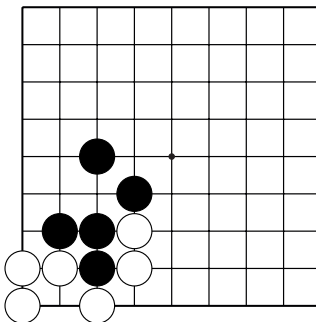
№6

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

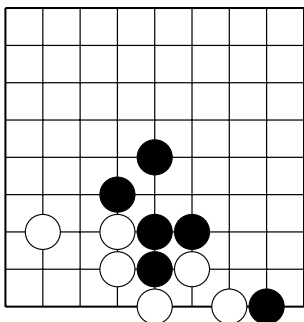
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



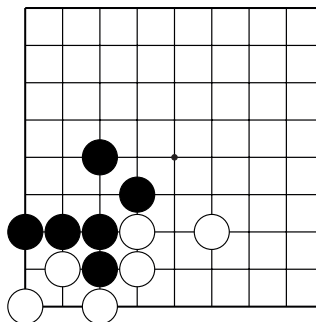
№7



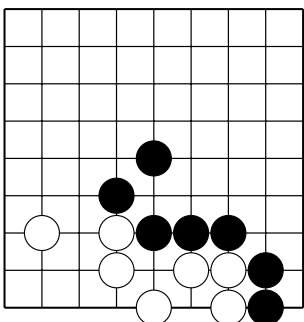
№8



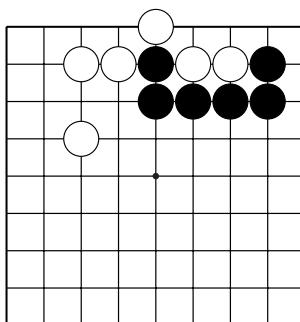
№9



№10



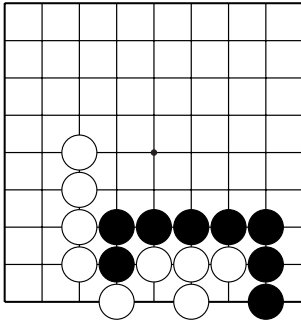
№11



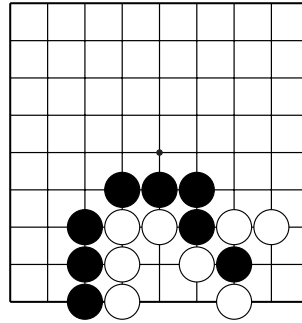
№12

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

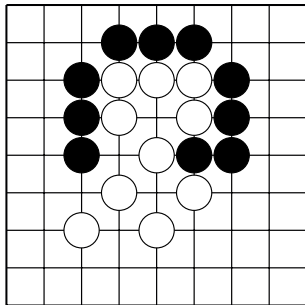
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



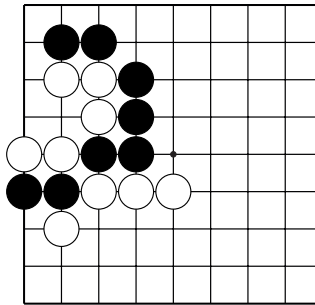
№13



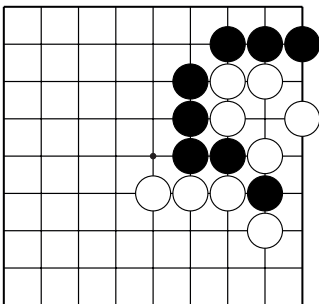
№14



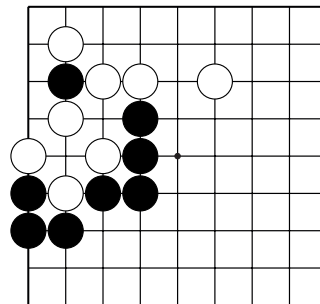
№15



№16



№17



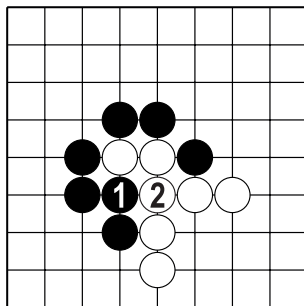
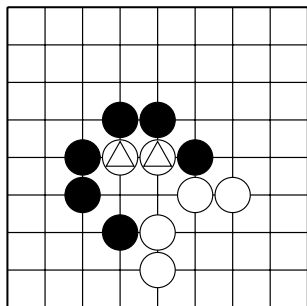
№18





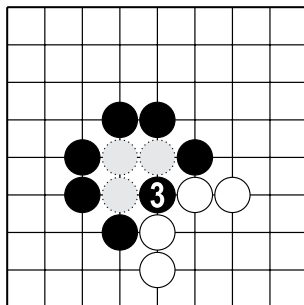
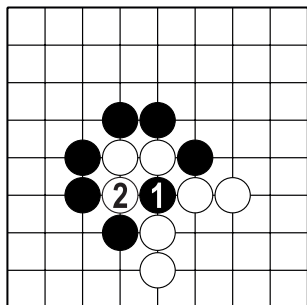
## Тема №21. “Защёлка – обратный удар”

“Защёлка” – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника.



Д.1. Как захватить два отмеченных камня белых?

Д.2. На ход ч.1 белые соединятся 2 и спасут два камня.



Д.3. Жертва ч.1 здесь – хороший ход. Если белые забирают камень чёрных...

Д.4. ...чёрные ходом 3 захватывают три белых камня.

**Обратите внимание!**

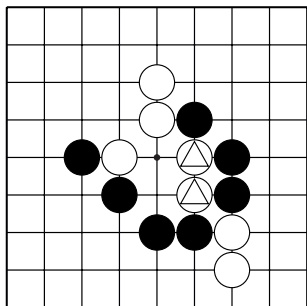
**Чёрным разрешено играть 3 на Д.4, т.к. повторения позиции нет – белые взяли один камень, чёрные – три камня.**



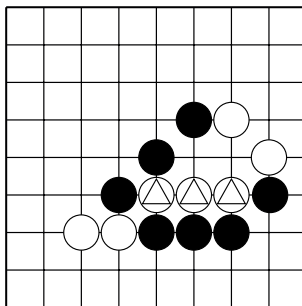
Тема №21. "Защёлка – обратный удар"

Ход чёрных.

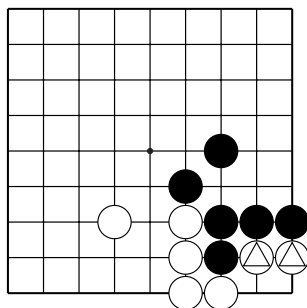
Как поймать отмеченные камни белых?



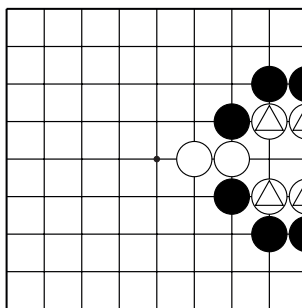
№1



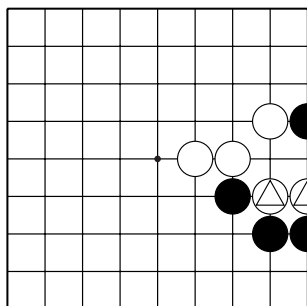
№2



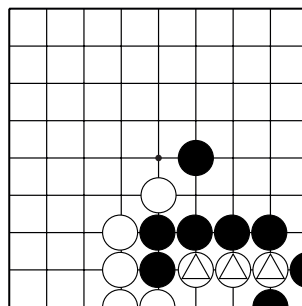
№3



№4



№5

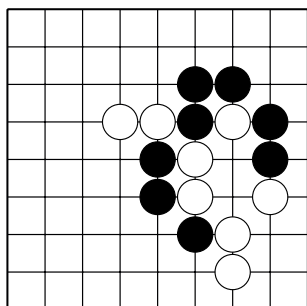


№6

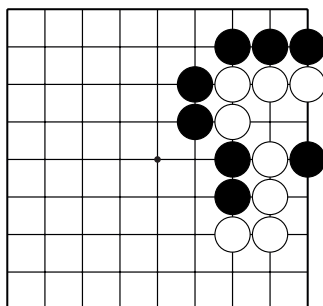
Тема №21. “Защёлка – обратный удар”

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

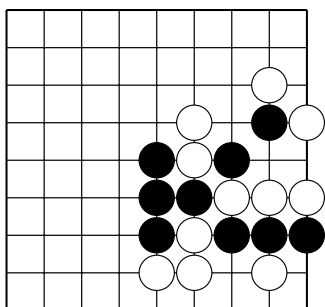
2. Сыграйте в разрезающий пункт.



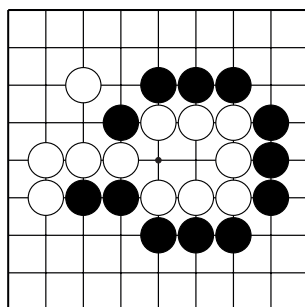
№7



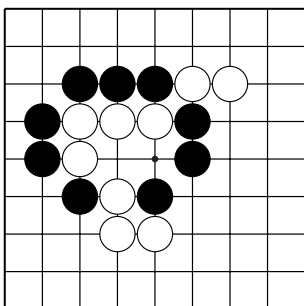
№8



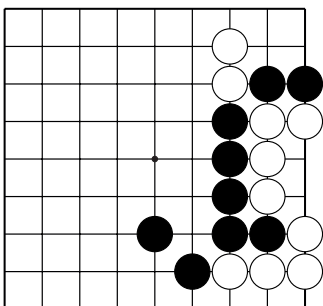
№9



№10



№11

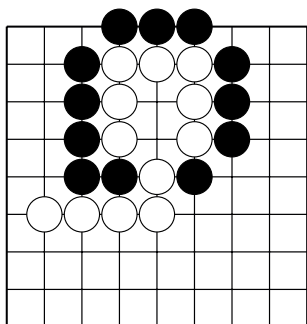


№12

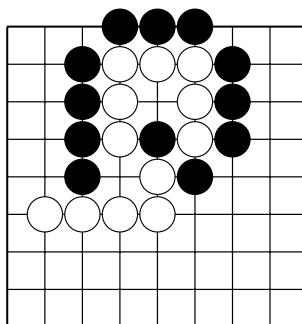
Тема №21. "Зашёлка – обратный удар"

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

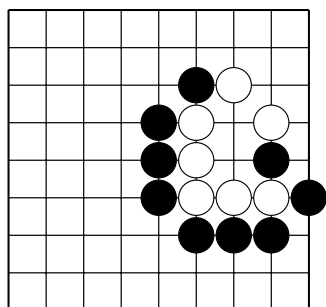
2. Используйте "зашёлку", чтобы захватить их.



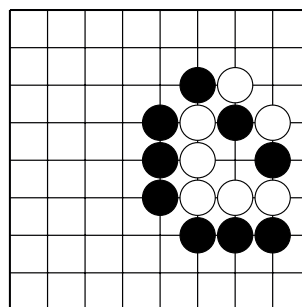
№13



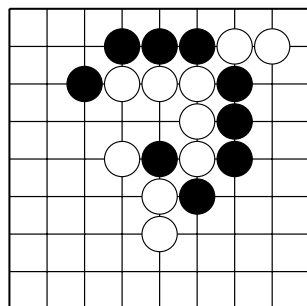
№14



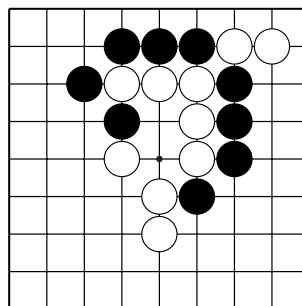
№15



№16



№17

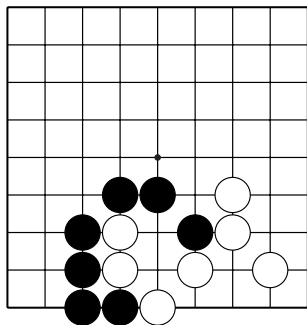


№18

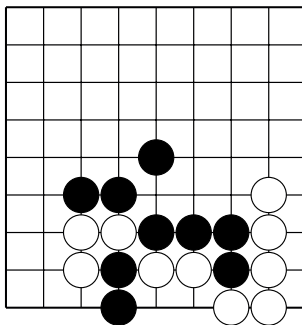
Тема №21. "Защёлка – обратный удар"

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

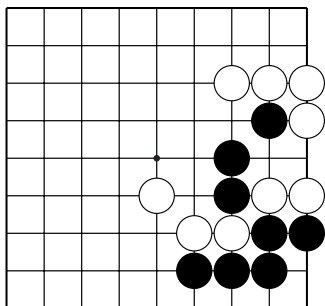
2. Используйте "защёлку", чтобы захватить их.



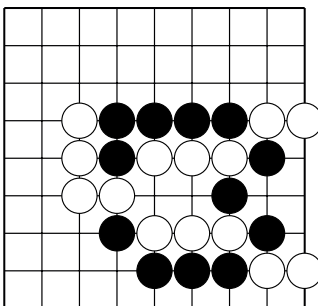
№19



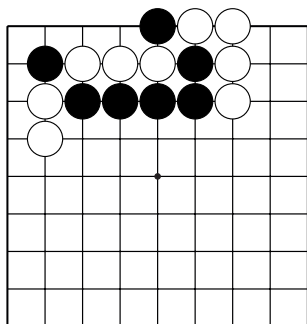
№20



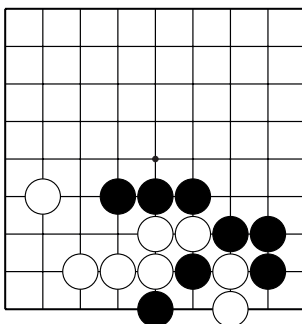
№21



№22



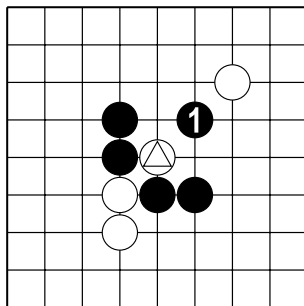
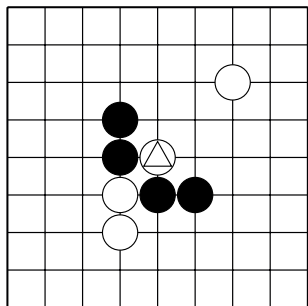
№23



№24

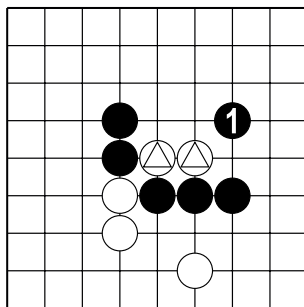
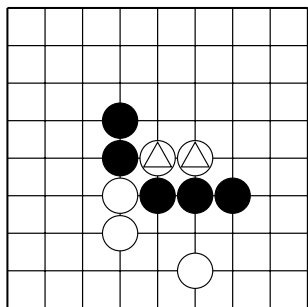
Тема №22. "Хомутик".

В книгах о го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь.



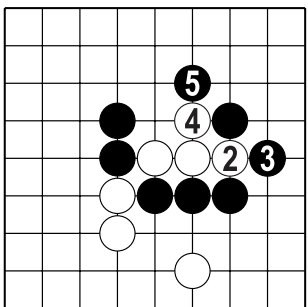
Д.1. У отмеченного камня белых два дамэ. Как его ловить?

Д.2. Ходом 1 чёрные "накидывают хомут" на камень  $\ominus$ , ему не убежать.



Д.3. У камней  $\ominus$  – три дамэ, но и их можно поймать...

Д.4. ...ходом 1...

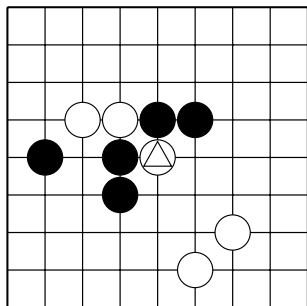


Д.5. ...этот вариант доказывает, что белым не спастись.

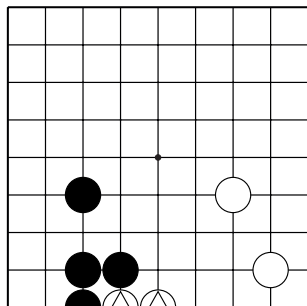
Тема №22. "Хомутик".

Ход чёрных.

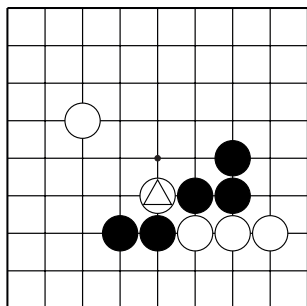
Как поймать отмеченные камни белых?



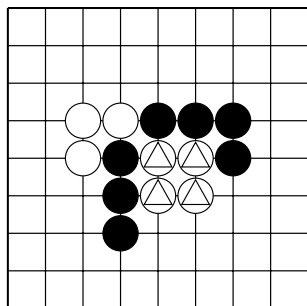
№1



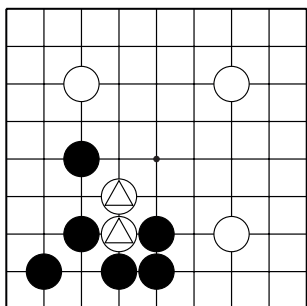
№2



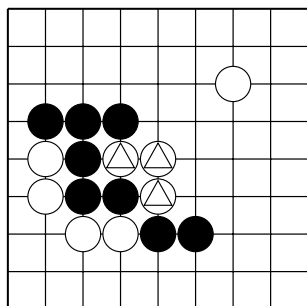
№3



№4



№5

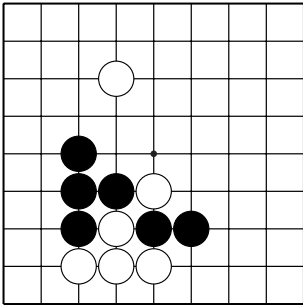


№6

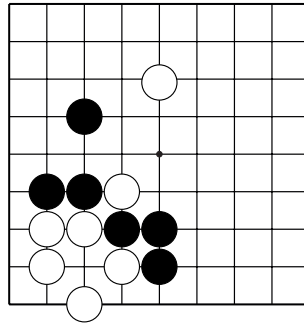


Тема №22. "Хомутик".

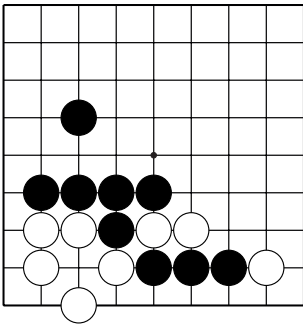
Ход чёрных. Найдите разрезающие белые камни с двумя дамэ и захватите их.



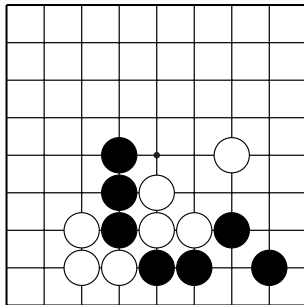
№7



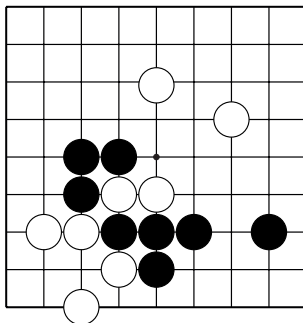
№8



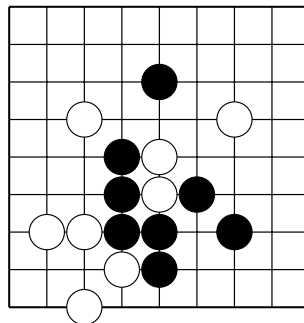
№9



№10



№11



№12

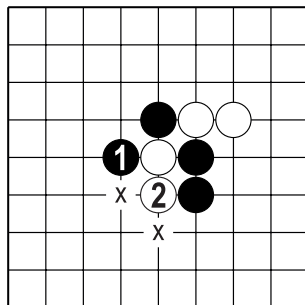
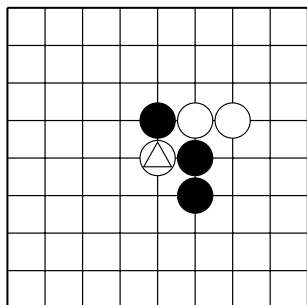



Тема №23. "Лесенка".

Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку (ladder – англ).

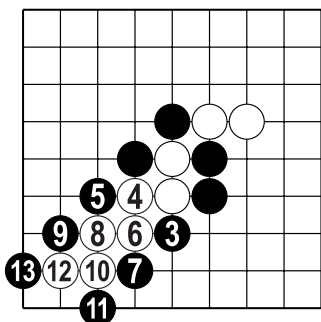


“Лесенка” – сочетание приёмов “Атари в направлении к своим камням” (Тема №14 §.2) + “Непрерывное атари” (Тема №20).

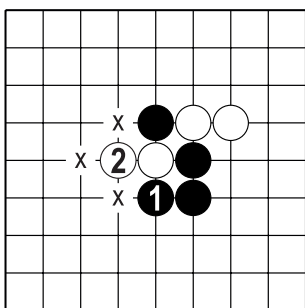


Д.1. У камня  – два дамэ. Если играть правильно, этот камень можно поймать....

Д.2. Атэ ч.1 – атари с верной стороны. Если белые удлинятся, у них будет два дамэ "х"...



Д.3. ...играя атари с правильной стороны, чёрные лоят белых. После ч.13 белым некуда бежать.



Д.4. Атари ч.1 с другой стороны – ошибка. Белые удлинятся 2 и у них будет три дамэ "х". В "лесенку" белых уже не поймать.

**Будьте внимательны!**

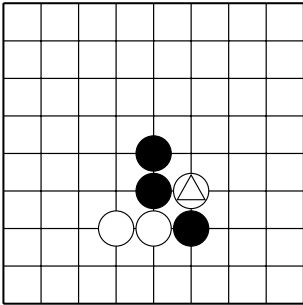
**Чтобы "лесенка" получилась, у противника после удлинения должно быть только два дамэ!**



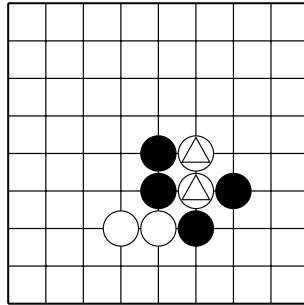
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни ⊙, чтобы потом их захватить?

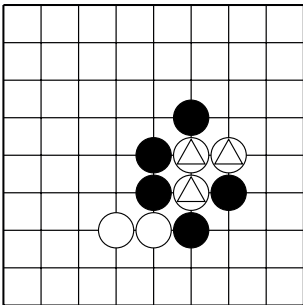
Покажите следующий ход чёрных.



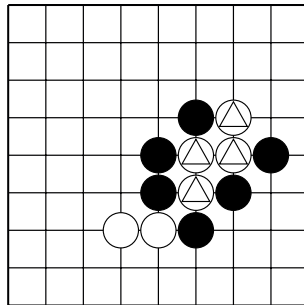
№1



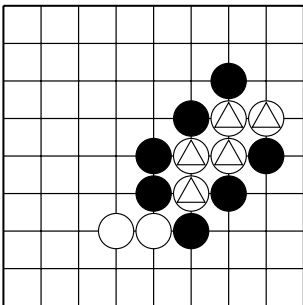
№2



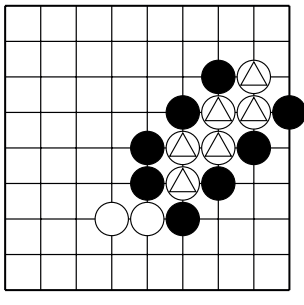
№3



№4



№5

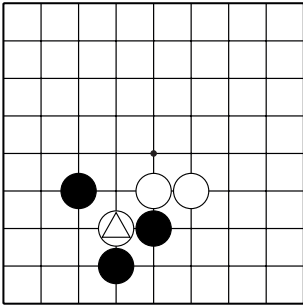


№6

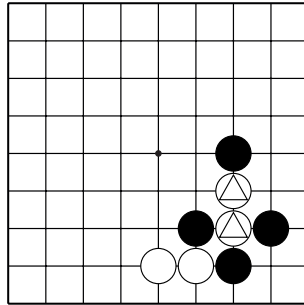
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни ♁, чтобы потом их захватить?

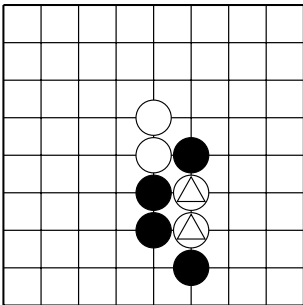
Покажите следующий ход чёрных.



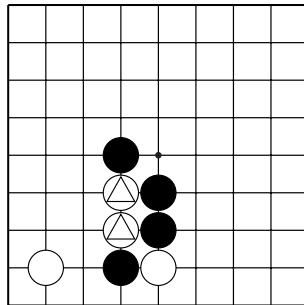
№7



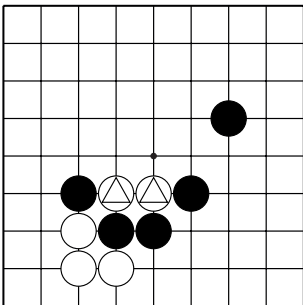
№8



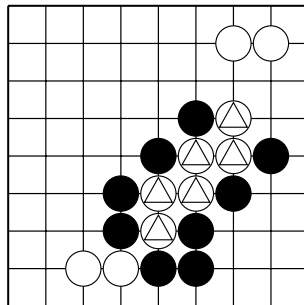
№9



№10



№11

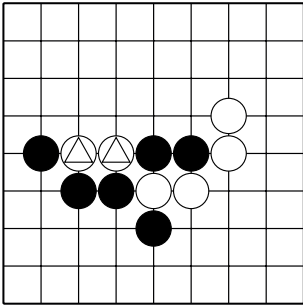


№12

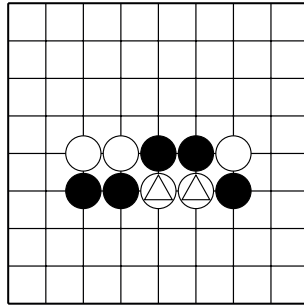
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни ♁, чтобы потом их захватить?

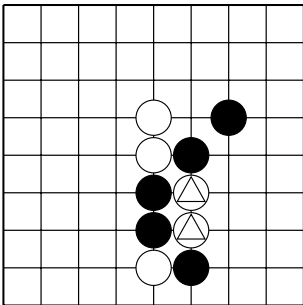
Покажите 3 хода (ход чёрных – ход белых – ход чёрных).



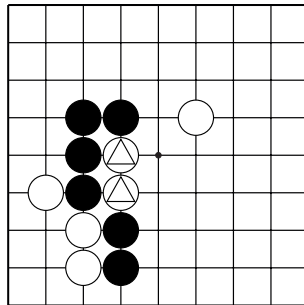
№13



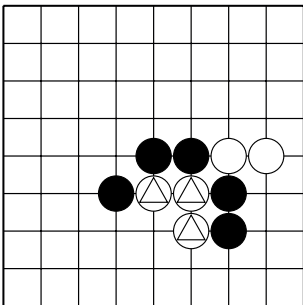
№14



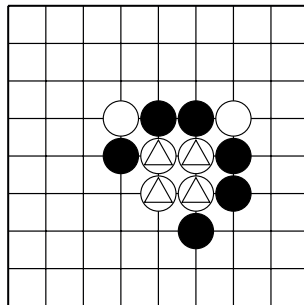
№15



№15



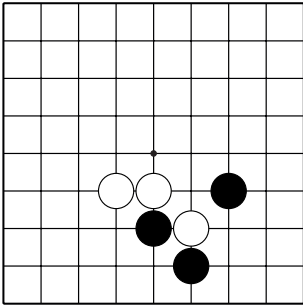
№17



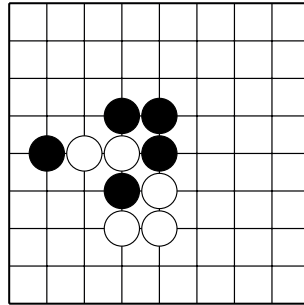
№18

Тема №23. "Лесенка".

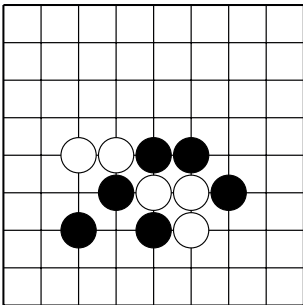
Найдите камни белых с двумя дамэ и атакуйте их приёмом "лесенка". Покажите 3 хода



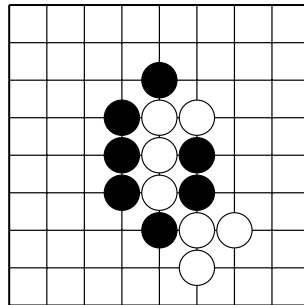
№19



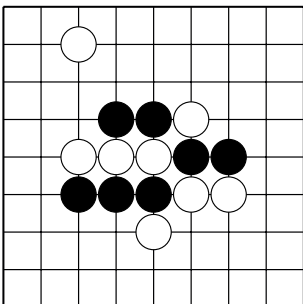
№20



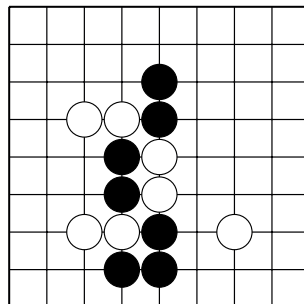
№21



№22



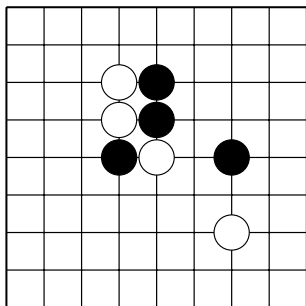
№23



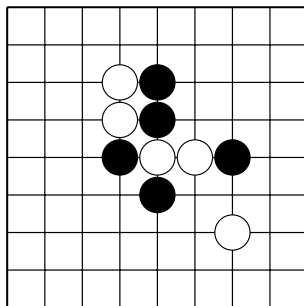
№24

Тема №23. "Лесенка".

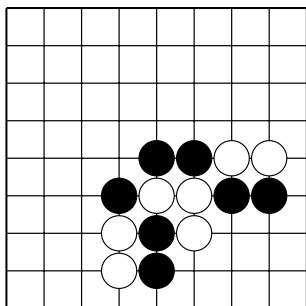
Найдите камни белых с двумя дамэ и атакуйте их приёмом "лесенка". Покажите 3 хода



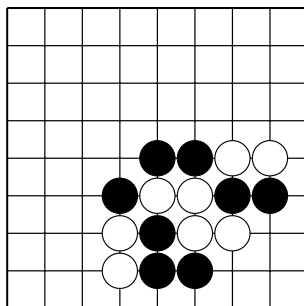
№25



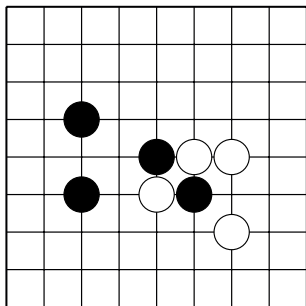
№26



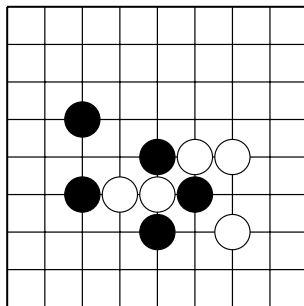
№27



№28



№29



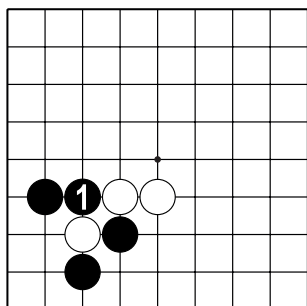
№30



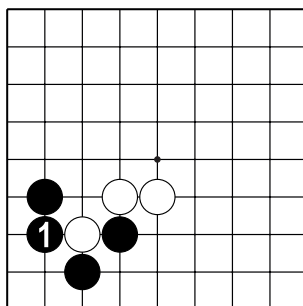
Тема №23. "Лесенка".

1. Сравните левую и правую диаграммы.

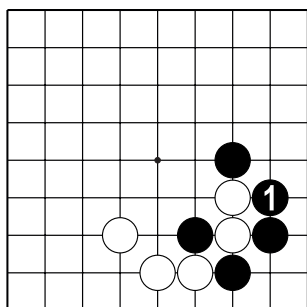
2. Определите ход ч.1 ловит белых в "лесенку" или нет?



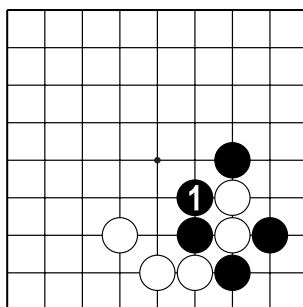
№31



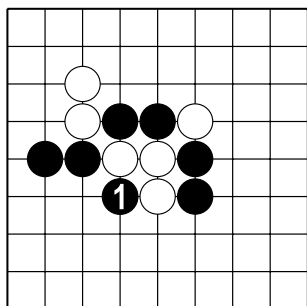
№32



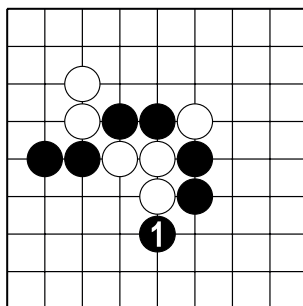
№33



№34



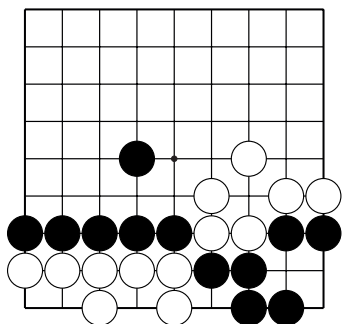
№35



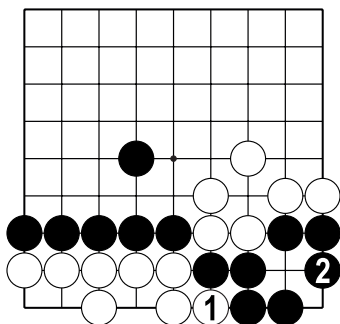
№36

## Тема №24. Эффективность хода.

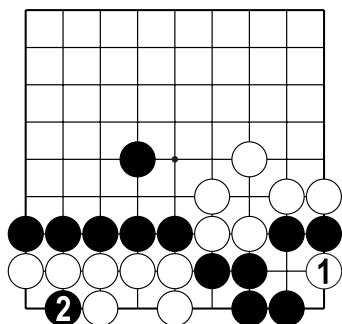
В партии нужно стараться делать лучшие ходы из возможных. К сожалению, не всегда это получается.



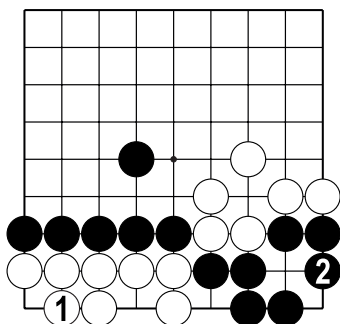
Д.1. Какие ходы в этой позиции полезны, а какие не нужны?



Д.2. Ход б.1 плохой, т.к. занимает нейтральный пункт. Ход ч.2 хороший, т.к. строит живую группу.



Д.3. Ход б.1 хороший, т.к. убивает группу чёрных, ход ч.2 бессмысленный – никакой угрозы он не несёт.

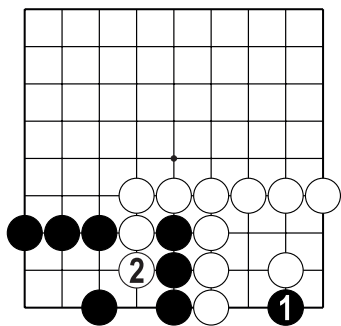


Д.4. Ход б.1 плохой, т.к. ставит камень на свою территорию. Ход ч.2 хороший, т.к. строит живую группу.

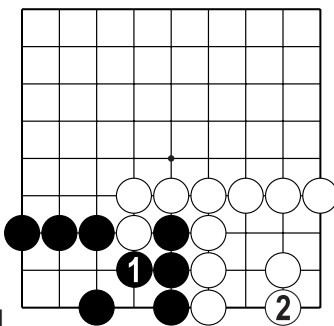
**Эффективность хода зависит от окружающей позиции!**



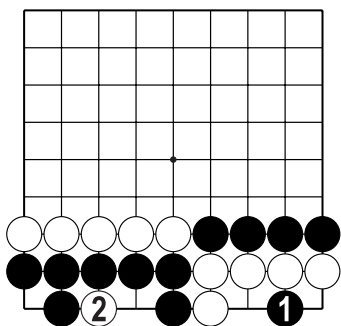
Тема №24. Эффективность хода.  
 1. Сравните ходы чёрных и белых.  
 2. Кто сыграл лучше?  
 3. Почему? (устно).



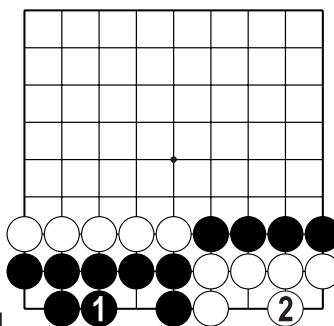
№1



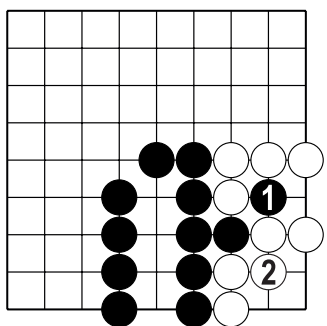
№2



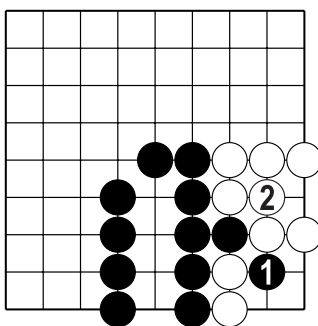
№3



№4

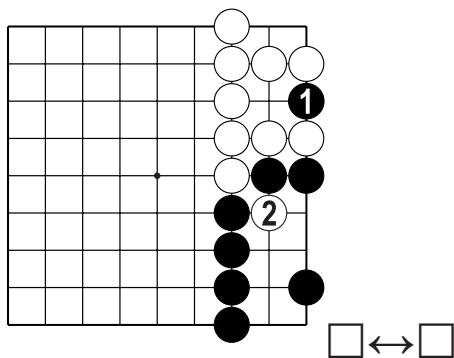


№5

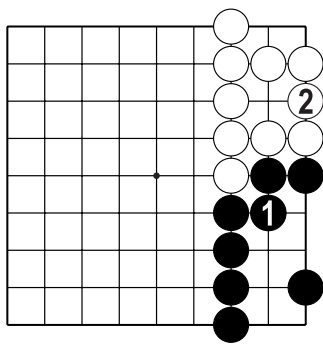


№6

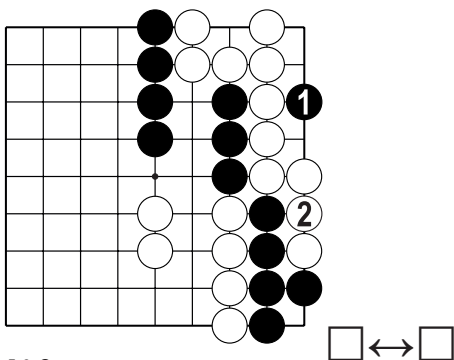
- Тема №24. Эффективность хода.
1. Сравните ходы чёрных и белых.
  2. Кто сыграл лучше?
  3. Почему? (устно).



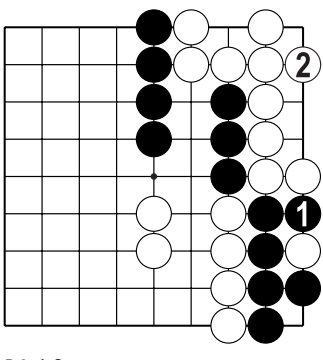
№7



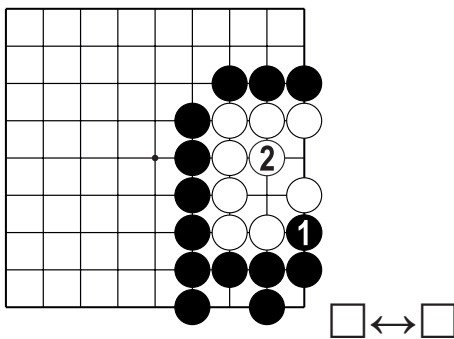
№8



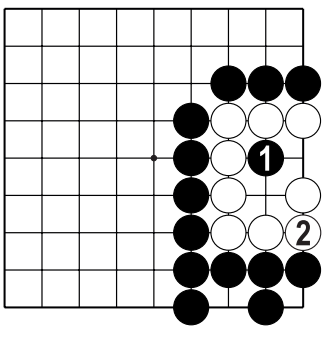
№9



№10

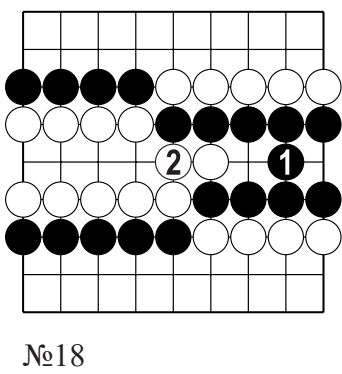
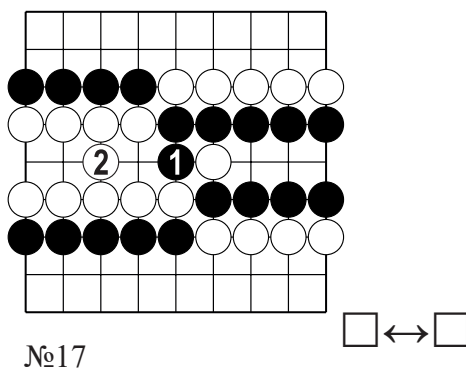
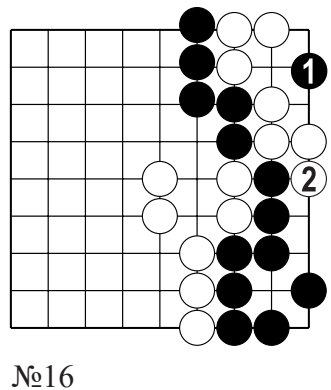
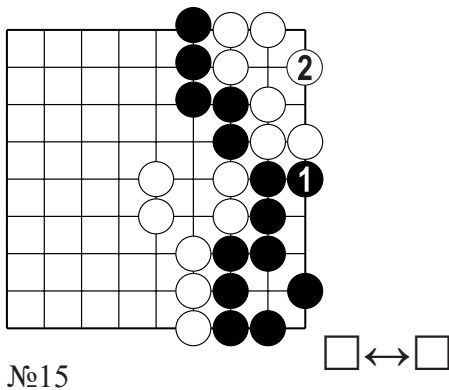
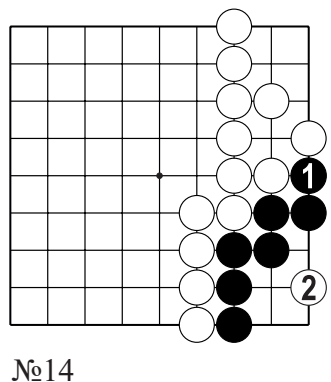
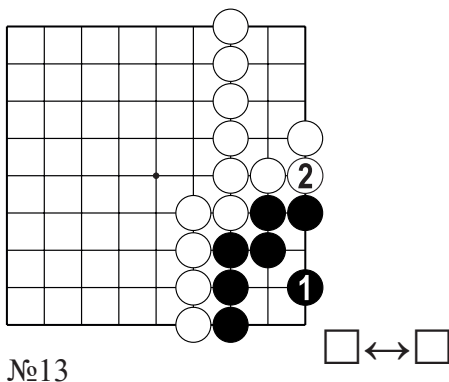


№11



№12

Тема №24. Эффективность хода.  
 1. Сравните ходы чёрных и белых.  
 2. Кто сыграл лучше?  
 3. Почему? (устно).

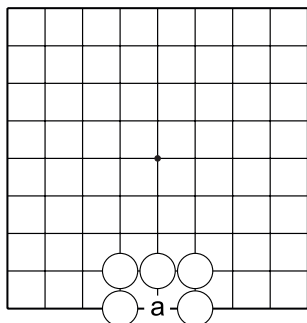


Тема №25. "Ложный глаз" ("сжатие" формы).

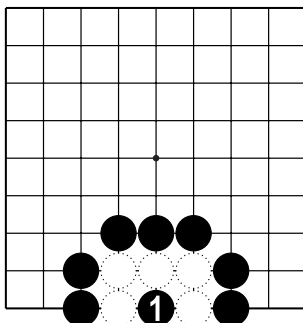
"Ложный глаз" – очень важное понятие в позициях на жизнь и смерть групп.



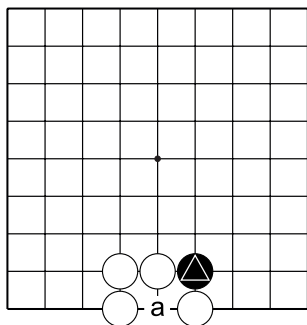
Группу, у которой есть "настоящий глаз" можно захватить только целиком. Группу, у которой есть "ложный глаз" можно захватить "кусочками". Например...




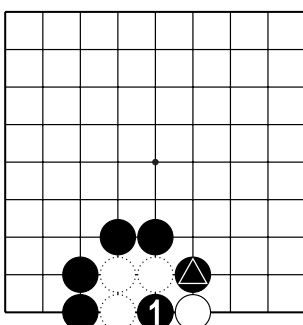
Д.1. В этой ситуации пункт "а" – "настоящий глаз". Группу белых можно захватить только целиком.



Д.2. Чёрные могут сыграть 1, только после того как внешние дамэ белых камней будут закрыты.



Д.3. Камень  делает пункт "а" – "ложным глазом". Можно захватить или три камня белых или один камень или все четыре.



Д.4. После закрытия внешних дамэ чёрные могут играть в разрезающий пункт и забрать три камня белых.

**Ещё одно определение:**

"Ложный глаз" – это разрезающий пункт, в который можно играть только после того как все внешние дамэ будут закрыты!

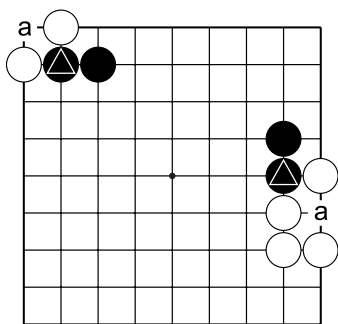


## Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

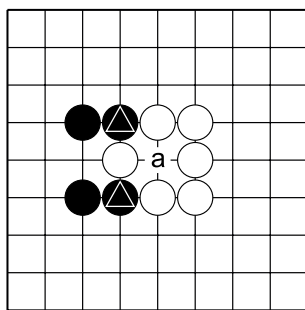
Чтобы глаз стал "ложным" нужно создать один из трёх типов позиций:



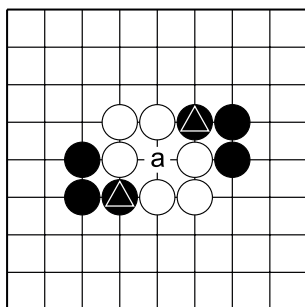
1. Сжимающий камень стоит на второй линии ("ложный глаз" получается на первой линии),
2. Сжимающие камни стоят "через пункт" друг от друга ("ложный глаз" получается в любой части доски),
3. Сжимающие камни стоят "по большой диагонали" друг от друга ("ложный глаз" получается выше первой линии).



Д.5. Камни стоят на второй линии, они "сжимают" форму белых. Из-за камней пункты "а" становятся "ложными глазами"



Д.6. Камни "сжимают" форму белых "через пункт", из-за них пункт "а" становится "ложным глазом".



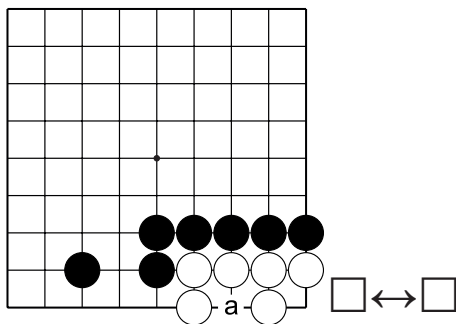
Д.7. Камни "сжимают" форму белых "по большой диагонали", из-за них пункт "а" становится "ложным глазом".

**Живая группа должна иметь (как минимум) два "настоящих глаза", и не важно сколько у неё будет "ложных глаз"!**

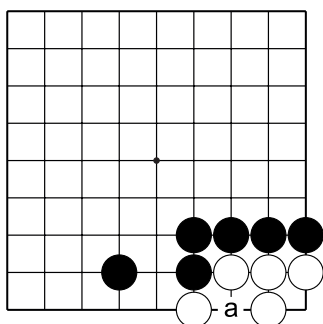


Тема №25. "Ложный глаз" ("сжатие" формы).

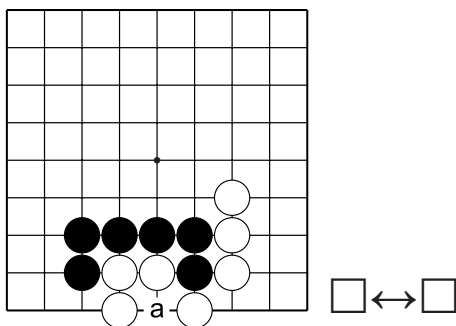
Определите на каких диаграммах пункт "а" – "ложный глаз", а на каких "настоящий"?



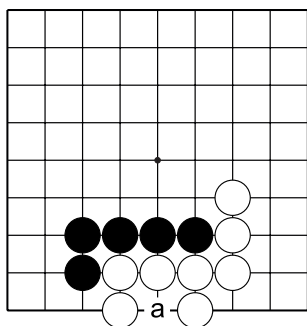
№1



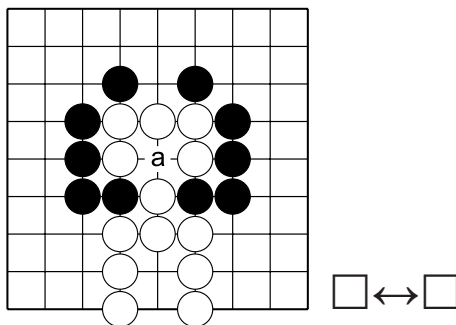
№2



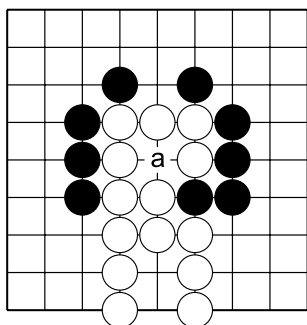
№3



№4



№5



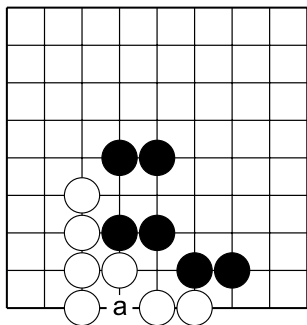
№6



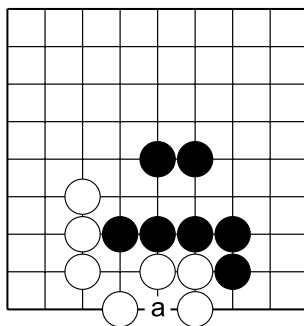
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

Ход чёрных.

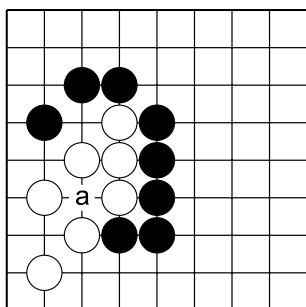
Как сыграть, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом"?



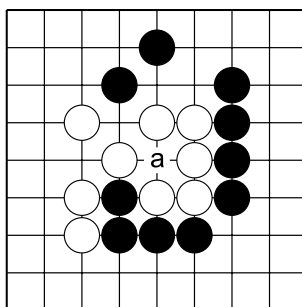
№7



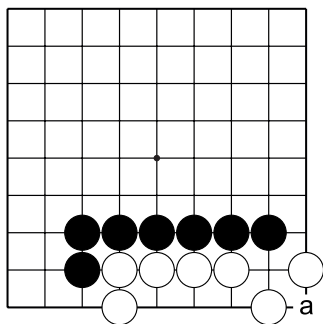
№8



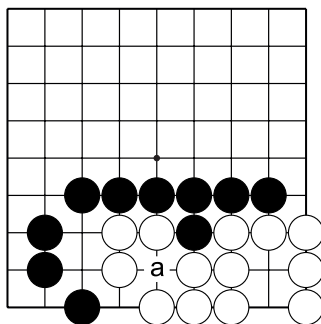
№9



№10



№11

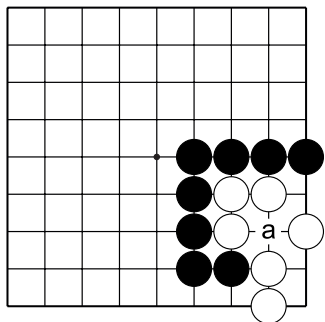


№12

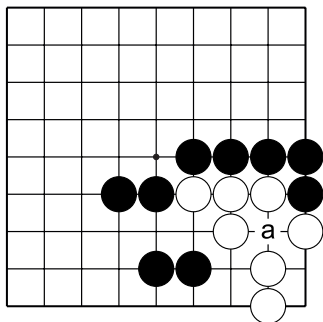
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

Ход чёрных.

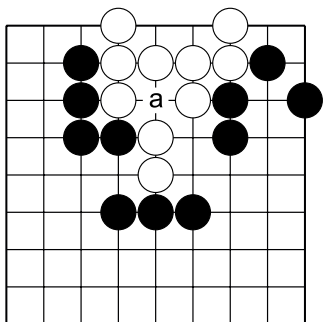
Как сыграть, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом"?



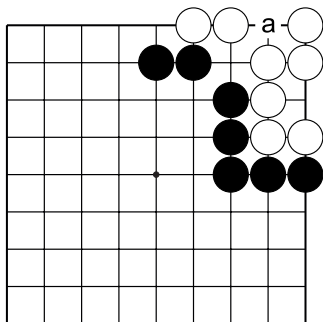
№13



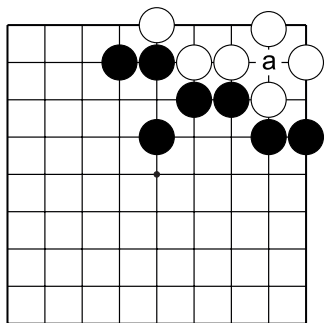
№14



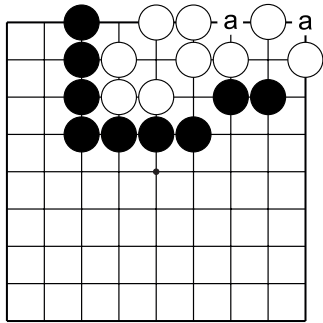
№15



№15



№17

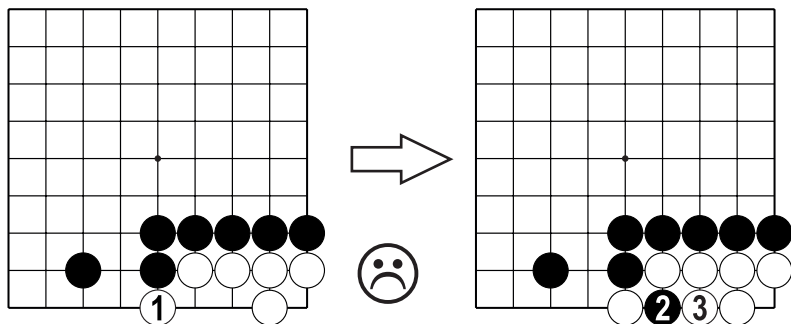


№18

Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).

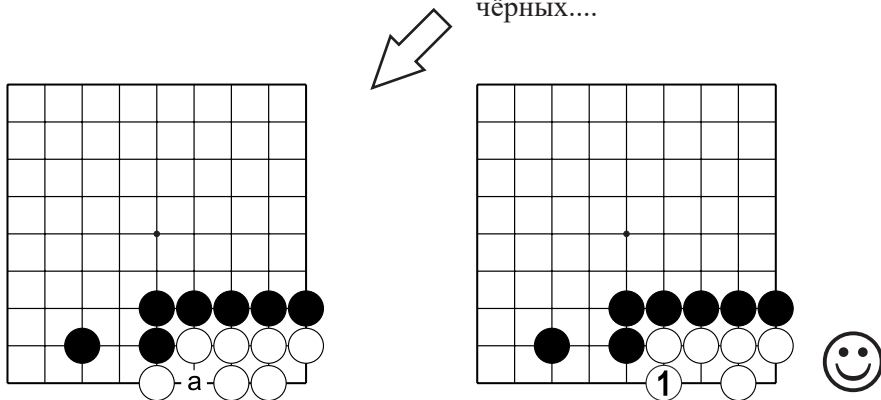


Есть ещё один способ создания "ложного глаза": нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.



Д.1. Ход б.1 – ошибка, которую очень часто делают начинающие...

Д.2. ...чёрным нужно сыграть в разрезающий пункт ходом 2. Даже если белые захватят камень чёрных....

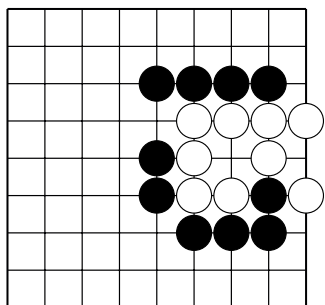


Д.3. ...пункт "а" – ложный глаз. Вся группа белых мертва.

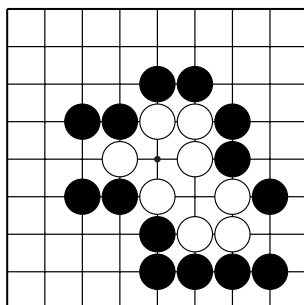
Д.4. Избегая вбрасывания, белым нужно создать надёжный глаз.

Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).

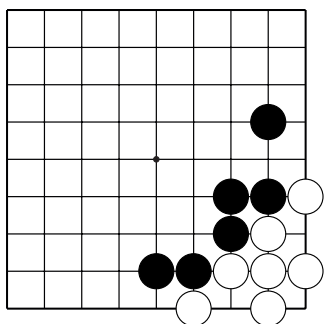
Отметьте "ложные глаза" у белых.



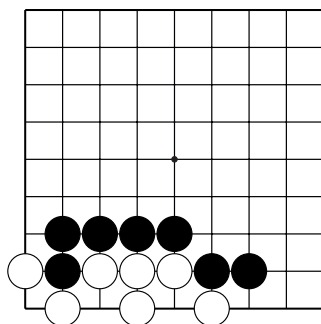
№1



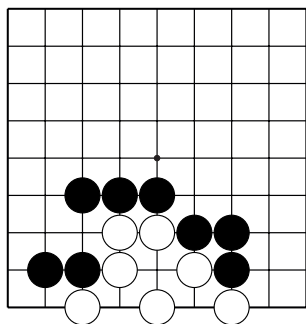
№2



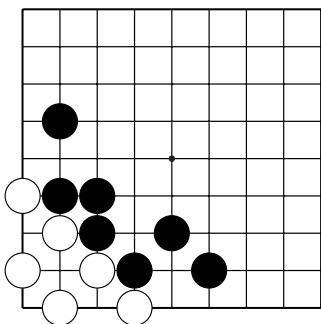
№3



№4



№5



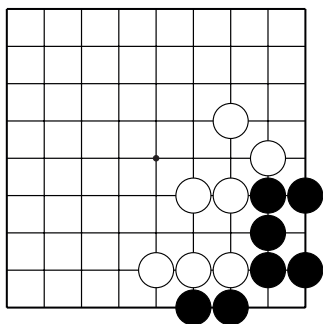
№6



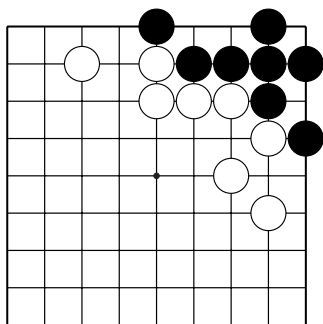
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).

Ход чёрных.

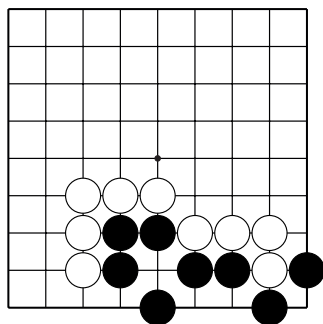
Защититесь от вбрасывания и постройте живую группу.



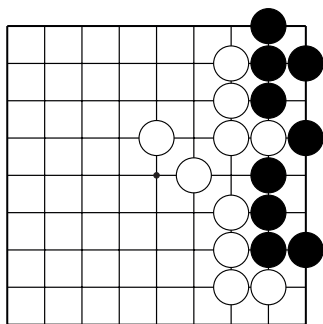
№13



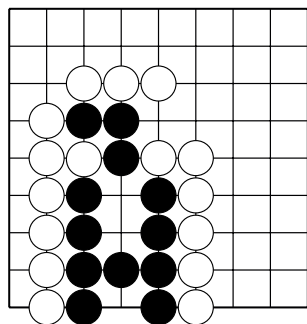
№14



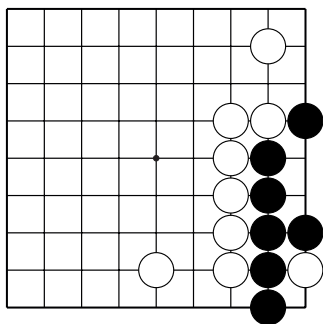
№15



№15



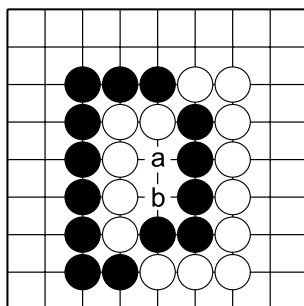
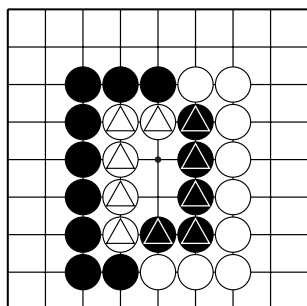
№17



№18

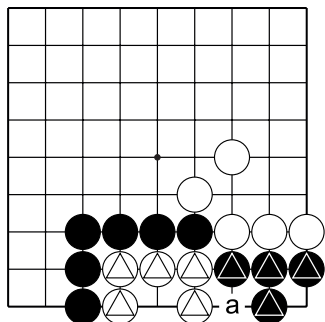
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Это позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми.

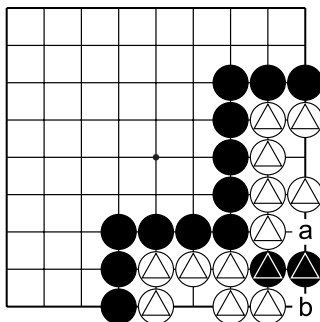


Д.1. Здесь показана ситуация сэки между отмеченными чёрными и белыми камнями. Играть в свободные пункты между группами невыгодно...

Д.2. ...если чёрные сыграют «а», то белые ответят в «b» и захватят шесть камней чёрных, и наоборот.



Д.3. Пример сэки между одноглазыми группами. В пункт «а» никому играть не выгодно.



Д.4. В этой позиции кто сыграет в пункты «а» или «b», тот поставит свои камни в атари.

**Между безглазыми группами в сэки должно быть два или больше общих дам.**

**Между одноглазыми группами в сэки должно быть одно или больше общих дам.**

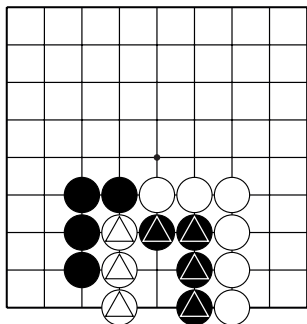
**В сэки очков нет!**



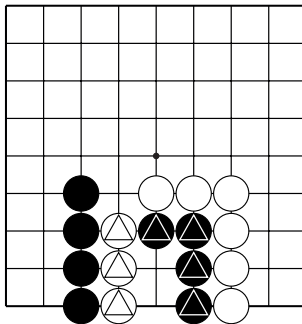
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

Ход чёрных.

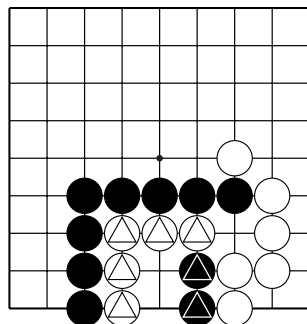
Создайте сэки между отмеченными камнями.



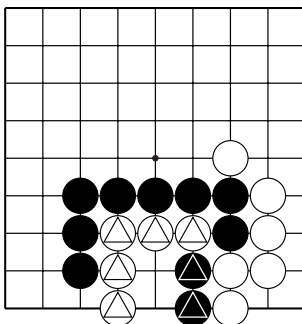
№1



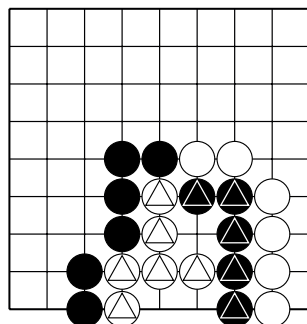
№2



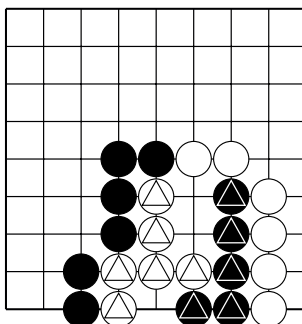
№3



№4



№5

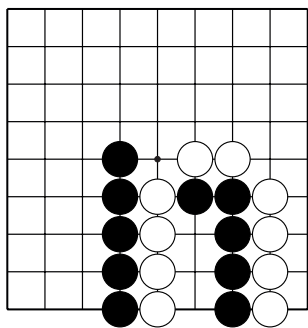


№6

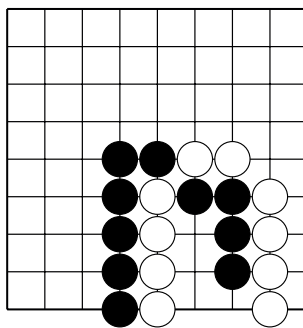




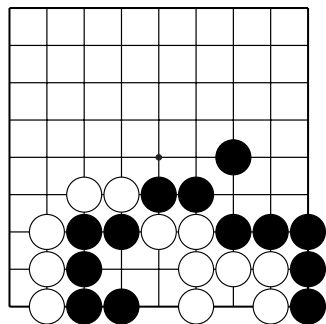
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.  
 Ход чёрных.  
 Создайте сэки.



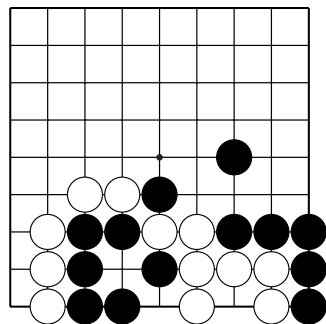
№13



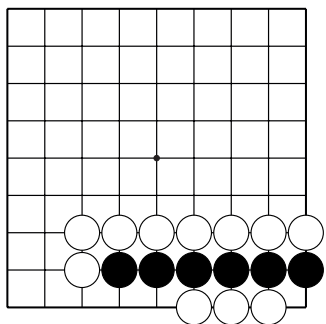
№14



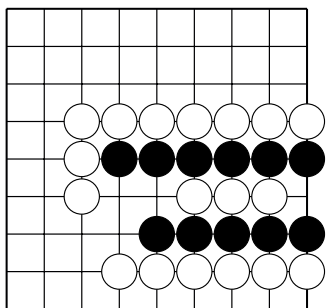
№15



№15



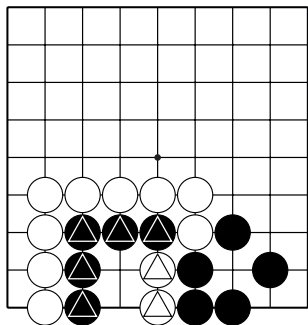
№17



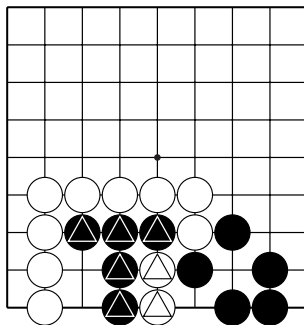
№18

Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

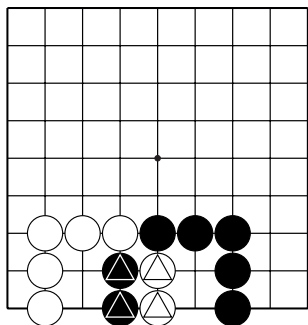
Есть ли сэки между отмеченными камнями?



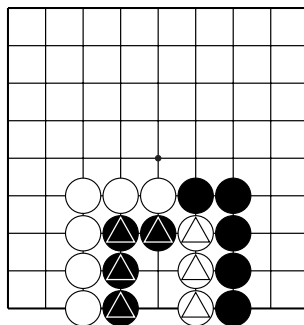
№19 ( )



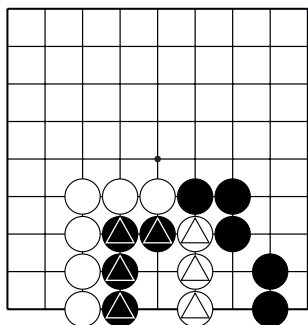
№20 ( )



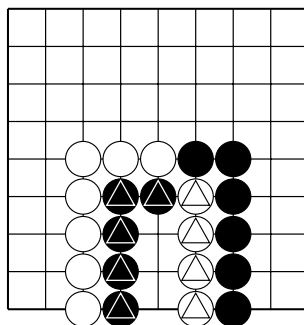
№21 ( )



№22 ( )



№23 ( )



№24 ( )

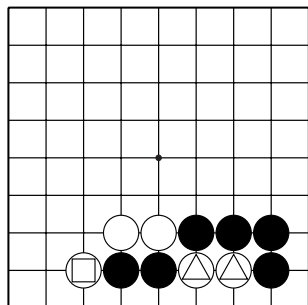
Тема №28. Как играть сэмэй.

Сэмэй (яп.) – дословно: «нападать друг на друга». Другими словами: “Спасение своих камней за счёт захвата камней противника”. Решающее значение в этом виде борьбы имеет количество дамэ и очередь хода.

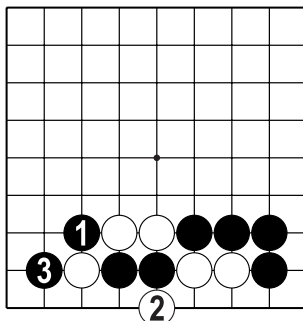


§.1. Считаём дамэ.

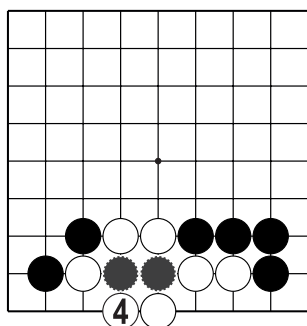
**Выбираем цель для атаки. Для этого нужно посчитать дамэ.**



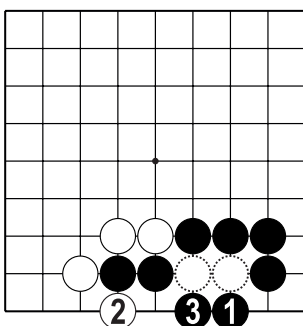
Д.1. У камня  $\ominus$  – три дамэ, у двух камней  $\triangle$  – два дамэ.



Д.2. Если чёрные решат атаковать одинокий камень белых (потому что он один), то они...



Д.3. ...проиграют сэмэй, то есть белые быстрее захватят чёрных.



Д.4. Поэтому нужно нападать на камни с наименьшим количеством дамэ. Чёрные захватят два камня белых и спасут свои два камня.

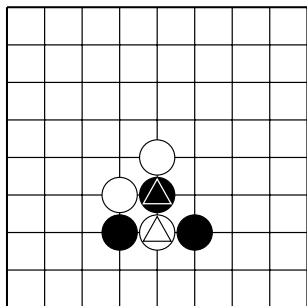
**В сэмэй нужно нападать на группу с наименьшим количеством дамэ, а не наименьшим количеством камней!**



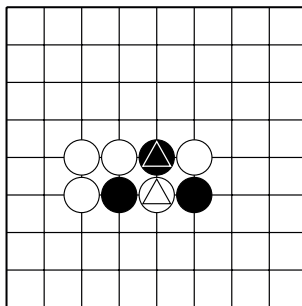
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.1. Считаем дамэ.

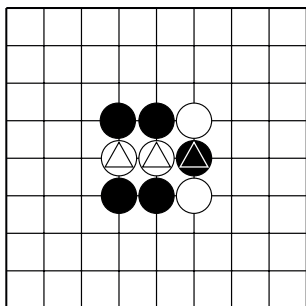
1. Сколько дамэ у отмеченных чёрных и белых камней?
2. Кто выиграет сэмзай (устно: чёрные, белые, чья очередь хода)?



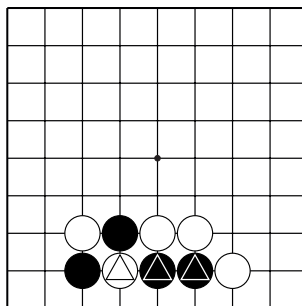
№1 (ч ) (б )



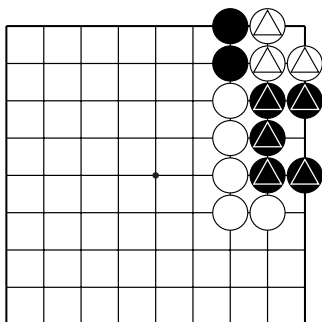
№2 (ч ) (б )



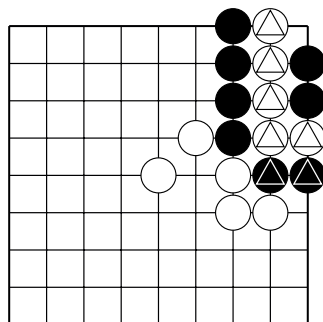
№3 (ч ) (б )



№4 (ч ) (б )



№5 (ч ) (б )

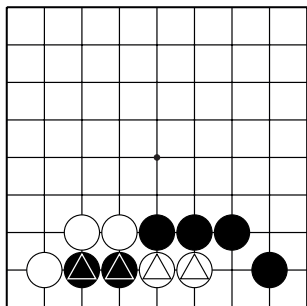


№6 (ч ) (б )

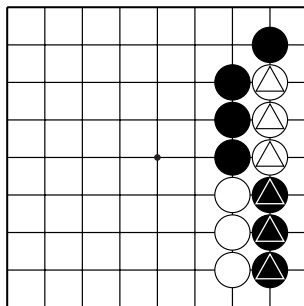
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.1. Считаём дамэ.

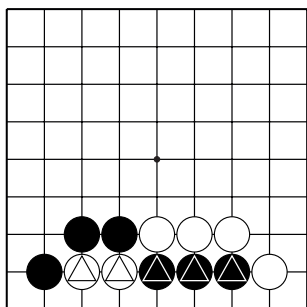
1. Сколько дамэ у отмеченных чёрных и белых камней?
2. Кто выиграет сэмзай (устно: чёрные, белые, чья очередь хода)?



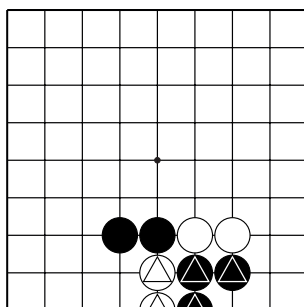
№7 (ч ) (б )



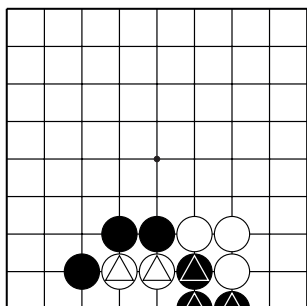
№8 (ч ) (б )



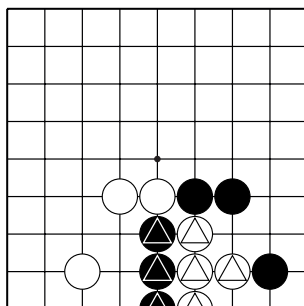
№9 (ч ) (б )



№10 (ч ) (б )



№11 (ч ) (б )



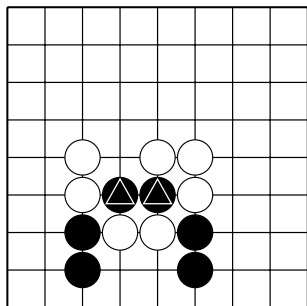
№12 (ч ) (б )

Тема №28. Как играть сэмэй.

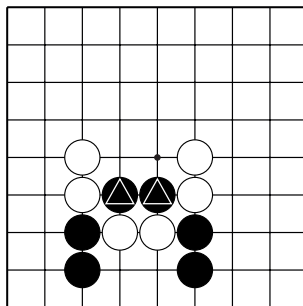
§.1. Считаём дамэ.

Можно ли спасти отмеченные камни чёрных?

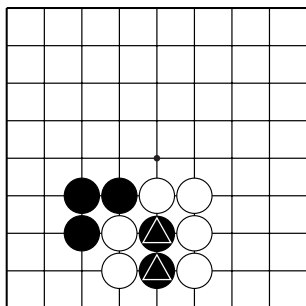
Да или нет? Ход чёрных.



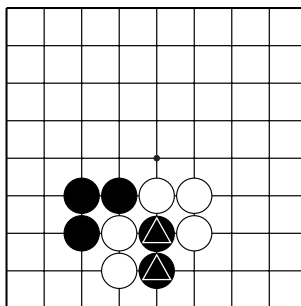
№13 ( )



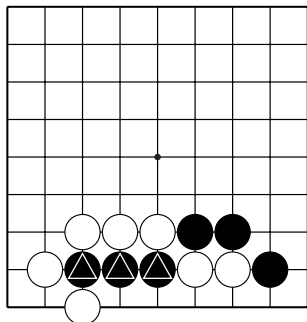
№14 ( )



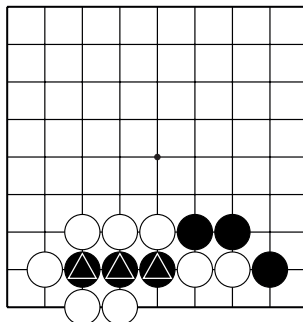
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )

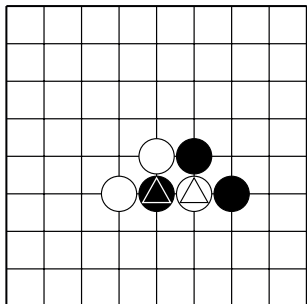


№18 ( )

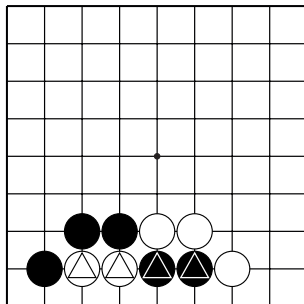
Тема №28. Как играть сэмэй.  
 §.2. Уменьшаем дамэ.



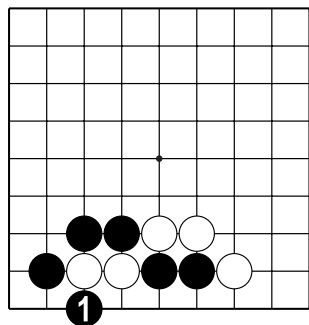
**В простых позициях сэмэй нужно прежде всего уменьшать дамэ камням соперника.**



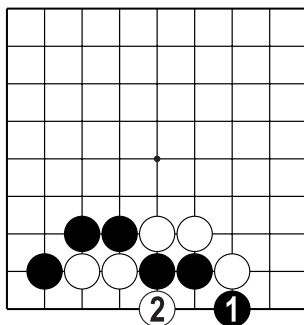
Д.1 При равных условиях и количестве дамэ выигрывает сэмэй тот, чья очередь хода.



Д.2. Сэмэй между отмеченными камнями, у которых по два дамэ...



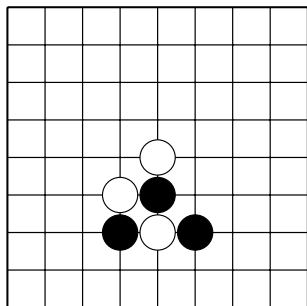
Д.3. ...чтобы выиграть сэмэй, чёрным нужно уменьшить дамэ белым камням, с которыми идёт сэмэй.



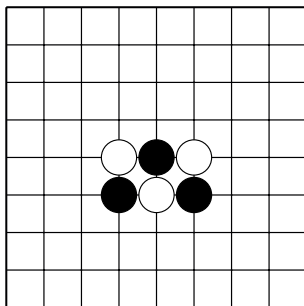
Д.4. Если чёрные сделают другой ход, то белые выиграют сэмэй после хода 2.



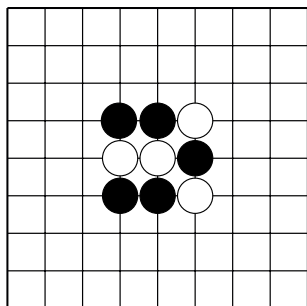
Тема №28. Как играть сэмэй.  
 §.2. Уменьшаем дамэ.  
 Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?  
 Укажите 1 ход.



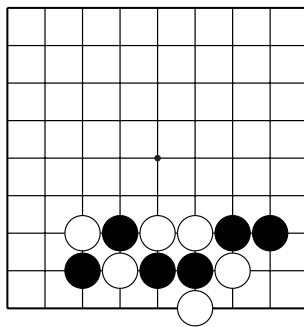
№1



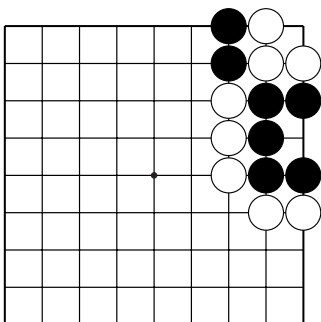
№2



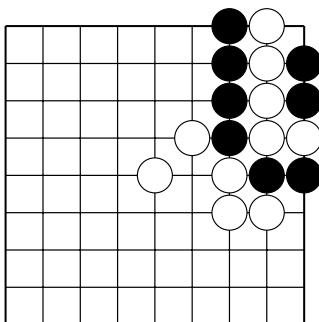
№3



№4



№5



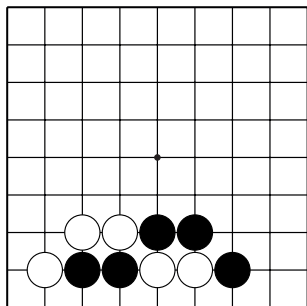
№6

Тема №28. Как играть сэмэй.

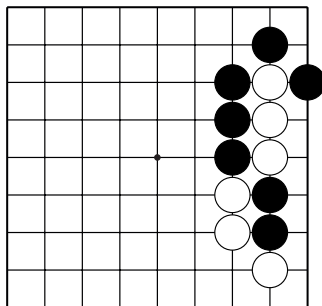
§.2. Уменьшаем дамэ.

Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?

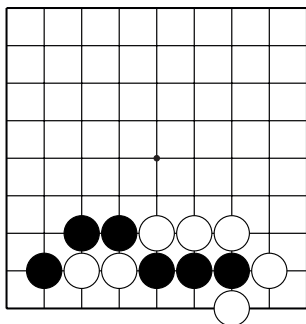
Укажите 1 ход.



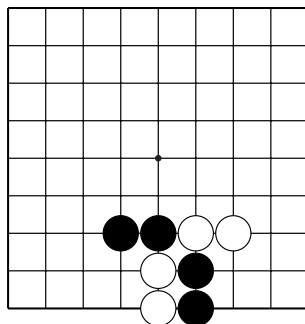
№7



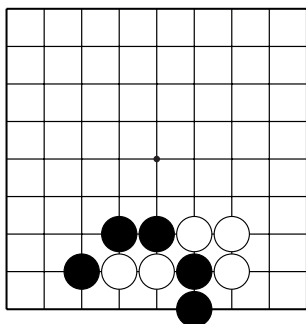
№8



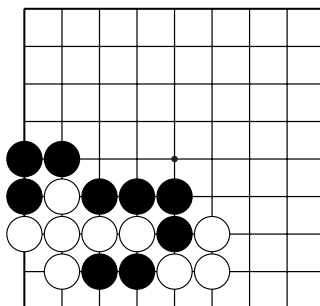
№9



№10

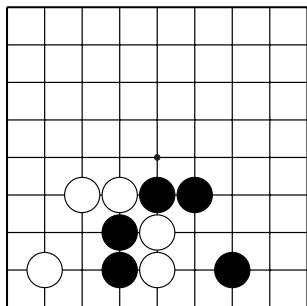


№11

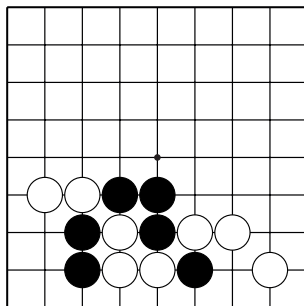


№12

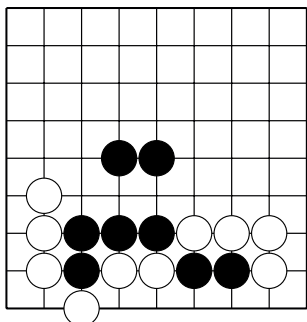
Тема №28. Как играть сэмэи.  
 §.2. Уменьшаем дамэ.  
 Ход чёрных. Как выиграть сэмэи?  
 Укажите 1 ход.



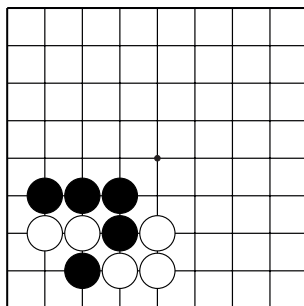
№13



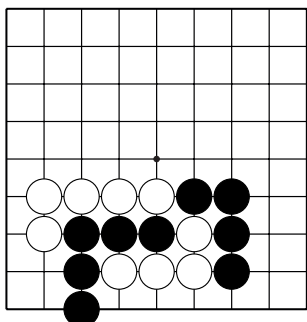
№14



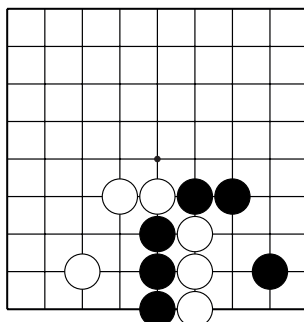
№15



№16



№17



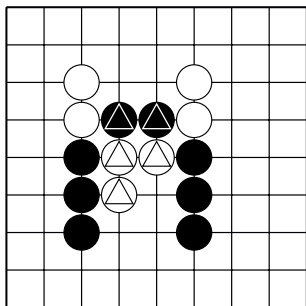
№18



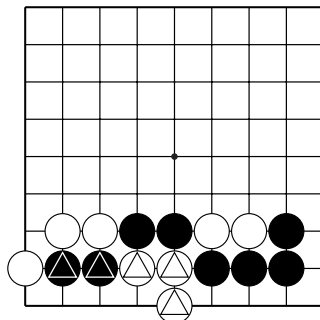
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.3. Уменьшаем внешние дамэ.

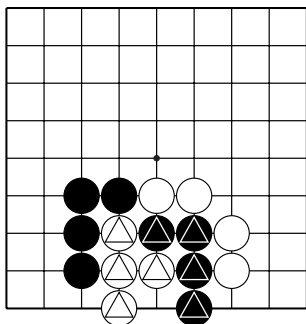
1. Сэмзай между отмеченными камнями чёрных и белых.
2. Отметьте **внешние** дамэ отмеченных белых камней.



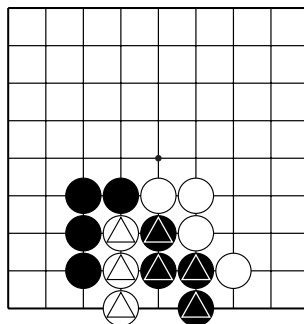
№1



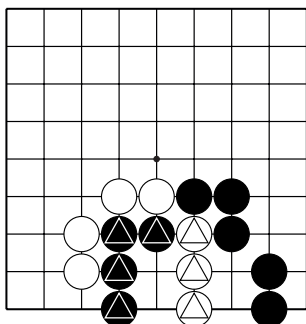
№2



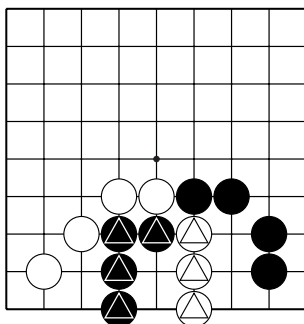
№3



№4



№5



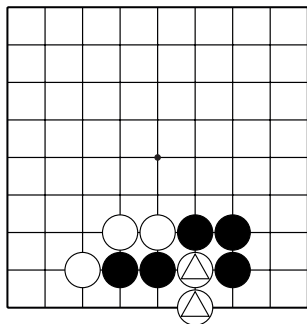
№6

Тема №28. Как играть сэмэй.

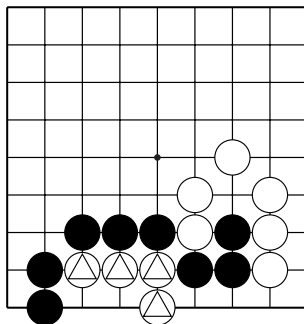
§.3. Уменьшаем внешние дамэ.

Ход чёрных. Как нападать на отмеченные камни белых?

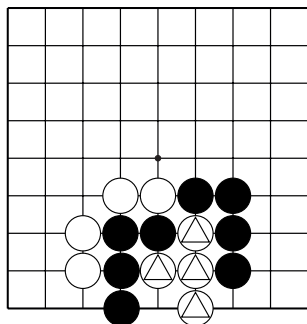
Укажите 1 ход.



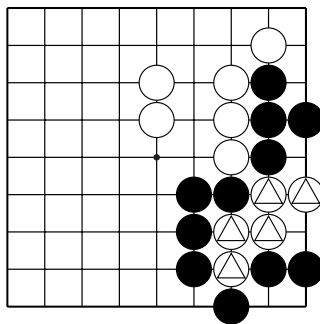
№7



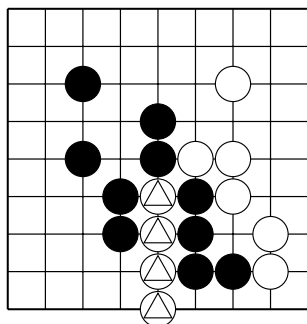
№8



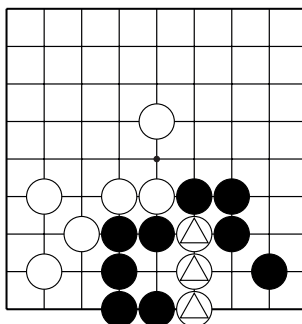
№9



№10

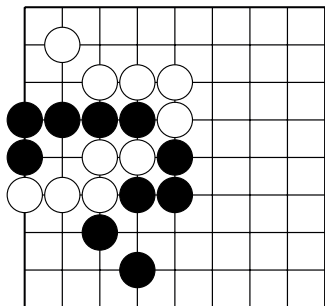


№11

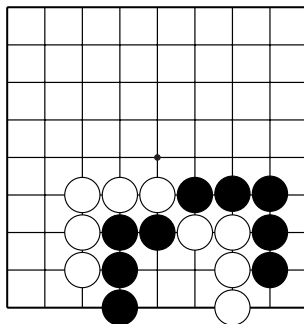


№12

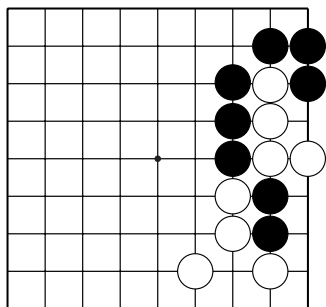
Тема №28. Как играть сэмэй.  
 §.3. Уменьшаем внешние дамэ.  
 Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?  
 Укажите 1 ход.



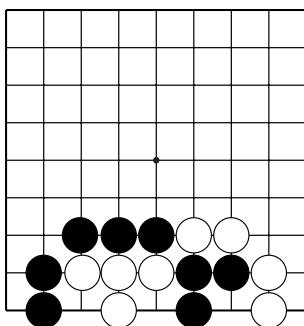
№13



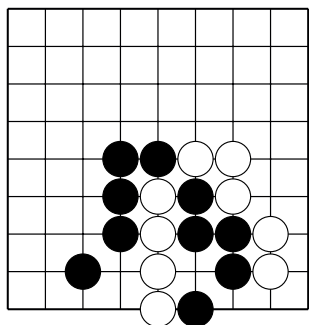
№14



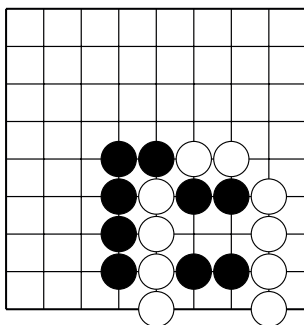
№15



№16



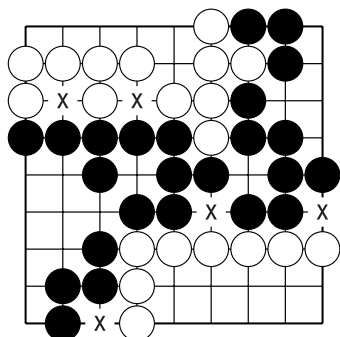
№17



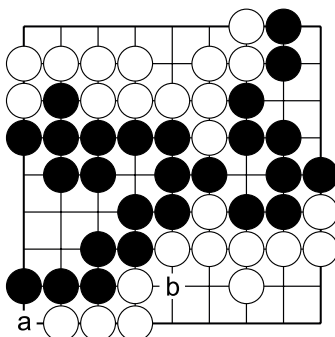
№18

## Тема №29. Нейтральные пункты.

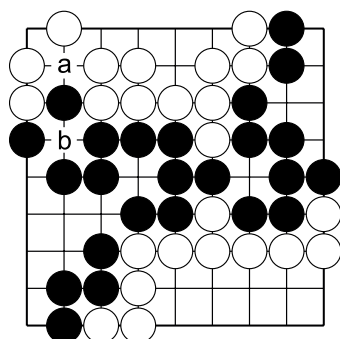
В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются "нейтральными"



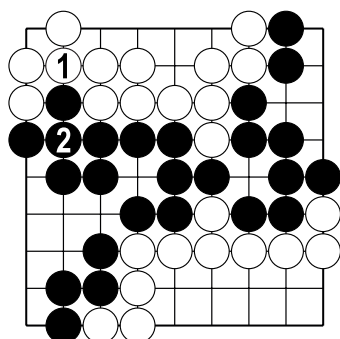
Д.1. Ходы в пункты "x" никому не принесут очков.



Д.2. Ход в "a" не даст очков чёрным, но после хода в пункт "a" белым придётся защитить разрезание в "b". То есть в этой позиции пункты "a" и "b" – нейтральные.



Д.3. И в этой позиции пункты "a" и "b" – нейтральные...



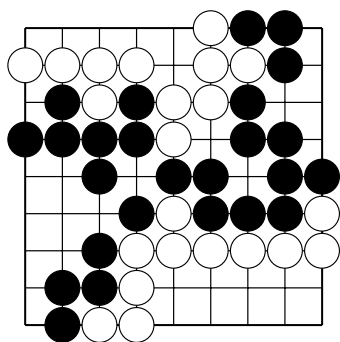
Д.4. ...после хода белых 1, чёрным нужно соединиться 2, и, наоборот.



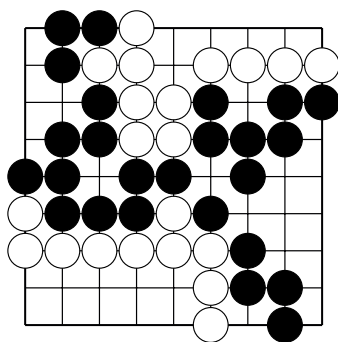
Тема №29. Нейтральные пункты.

Отметьте нейтральные пункты

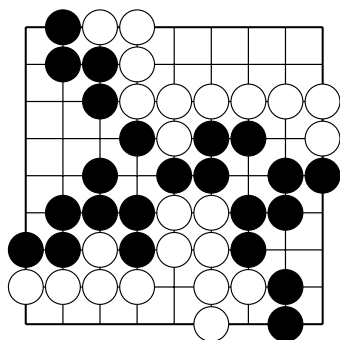
В каждой позиции по два ♁ таких пункта.



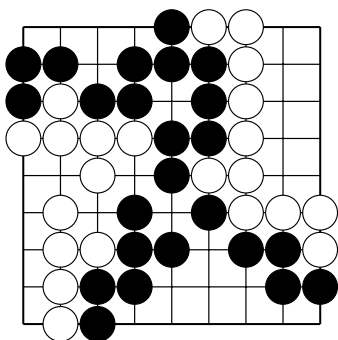
№1



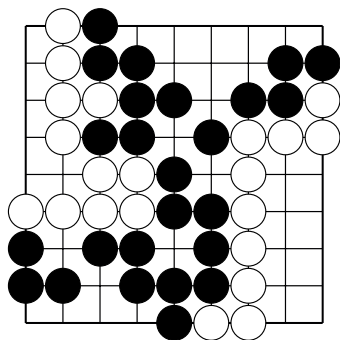
№2



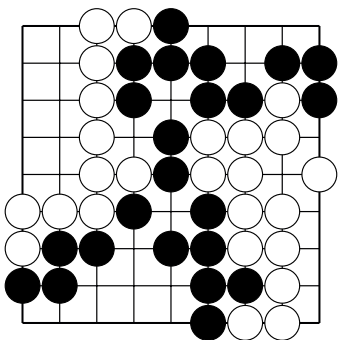
№3



№4



№5

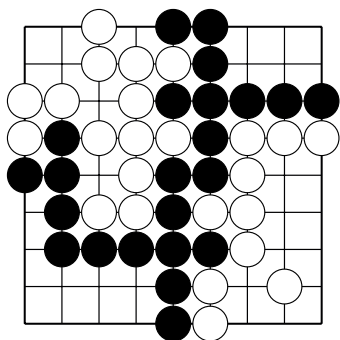


№6

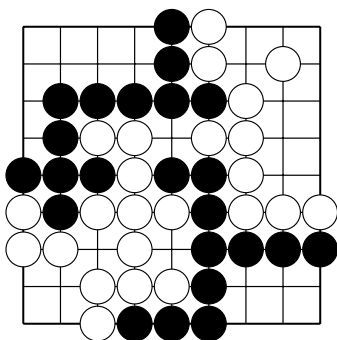
Тема №29. Нейтральные пункты.

Отметьте нейтральные пункты

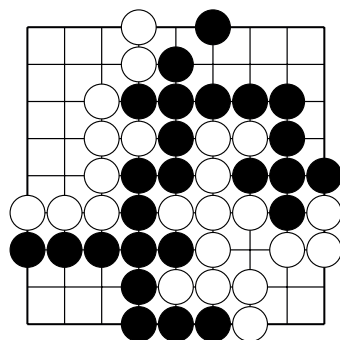
В каждой позиции по два ♁ таких пункта.



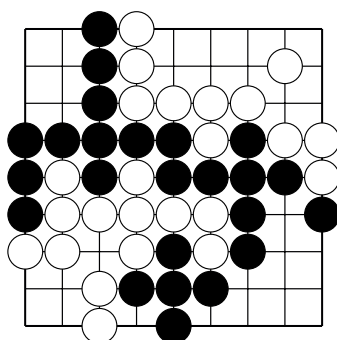
№7



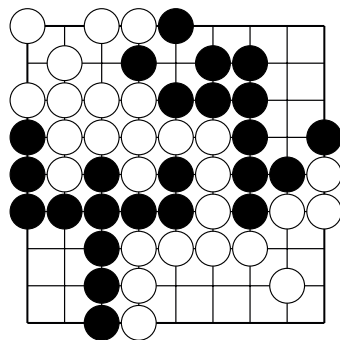
№8



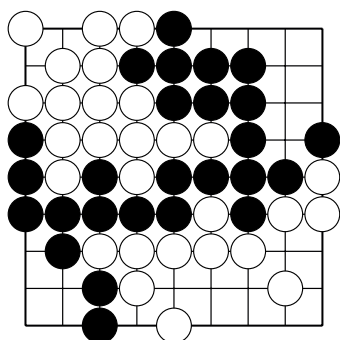
№9



№10



№11

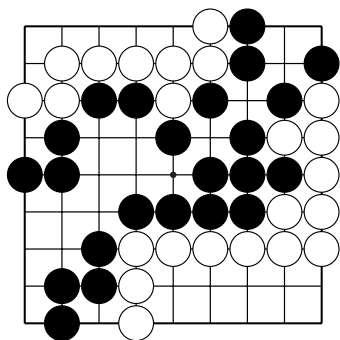


№12

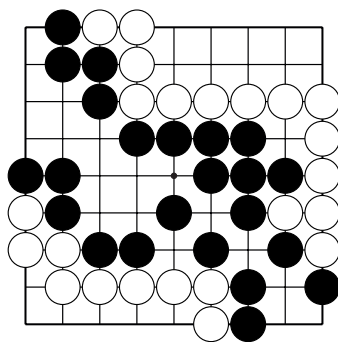
Тема №29. Нейтральные пункты.

Отметьте нейтральные пункты

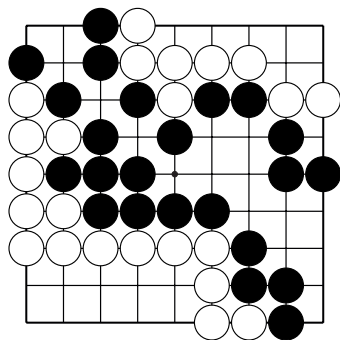
В каждой позиции по два ♁ таких пункта.



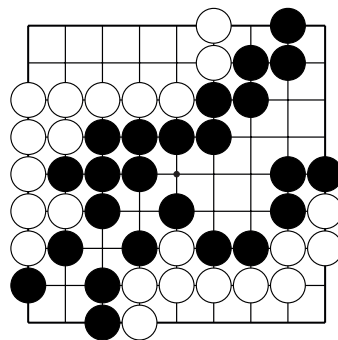
№13



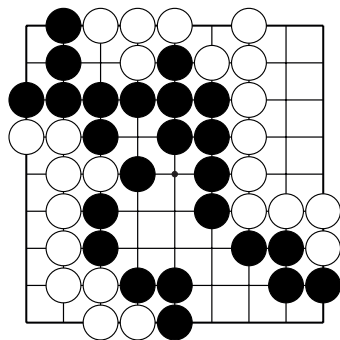
№14



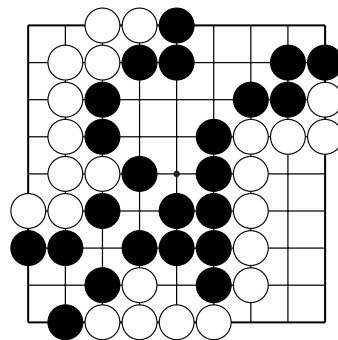
№15



№16



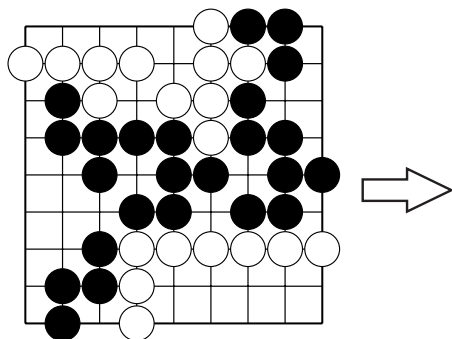
№17



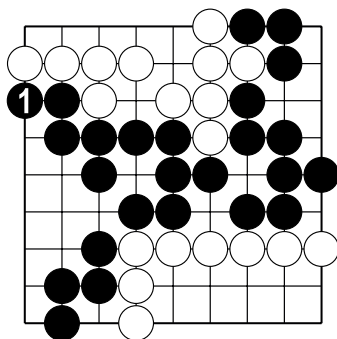
№18

### Тема №30. Когда говорить "пас".

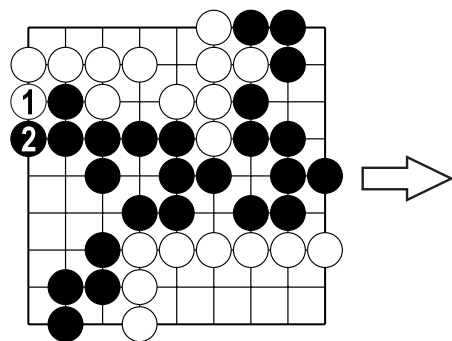
Если вы думаете, что всё игровое поле разыграно и следующие ходы не изменят результат, вы пропускаете ход, говорите "пас". Если соперник также говорит "пас", то игра останавливается и начинается подсчёт очков.



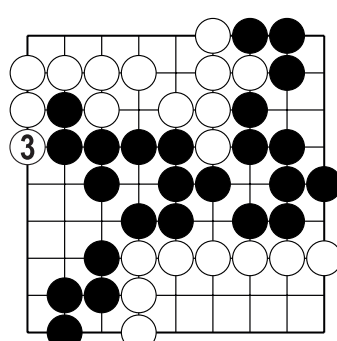
Д.1. В этой позиции четыре нейтральных пункта и один прибыльный пункт, который влияет на результат партии...



Д.2. ...ходом 1 чёрные защищают территорию и выигрывают партию со счётом 17 – 16.



Д.3. ...если ход белых, то они уменьшают территорию чёрных на одно очко и общий счёт становится 16 – 16.



Д.4. Если после хода 1 на Д.3 чёрные снова пропустят ход, то белые уменьшат территорию чёрных ещё на одно очко.

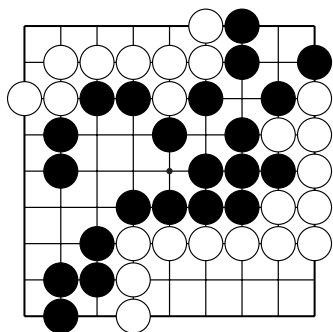


**Если соперник сказал "пас" не отвечайте сразу же "пас"! Подумайте, может быть ещё есть прибыльный пункт, который принесёт вам победу!**

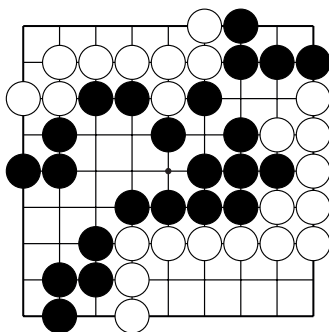


Тема №30. Когда говорить "пас".

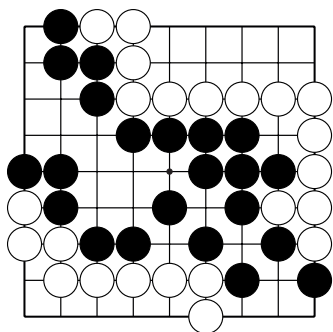
1. Найдите последний прибыльный ход чёрных.
2. Добавьте ход белых, если это необходимо.
3. Посчитайте результат после него.



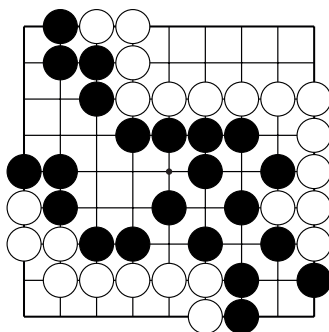
№1 (ч ) (б )



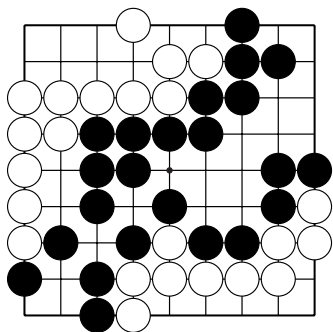
№2 (ч ) (б )



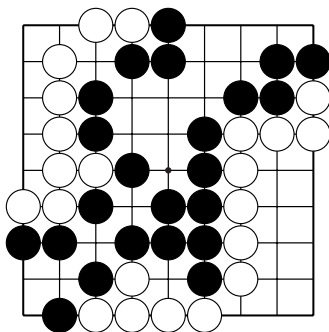
№3 (ч ) (б )



№4 (ч ) (б )



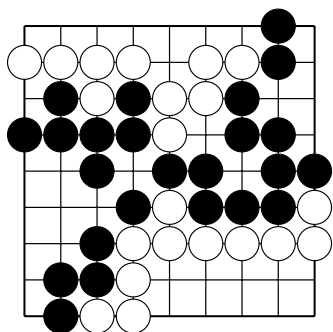
№5 (ч ) (б )



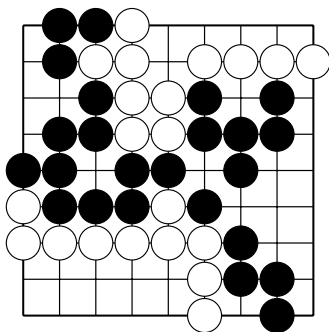
№6 (ч ) (б )

Тема №30. Когда говорить "пас".

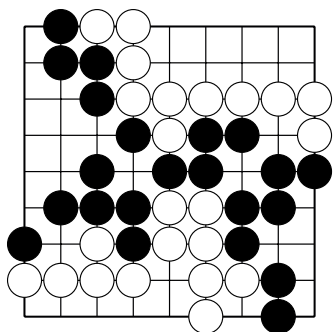
1. Найдите последний прибыльный ход чёрных.
2. Добавьте ход белых, если это необходимо.
3. Посчитайте результат после него.



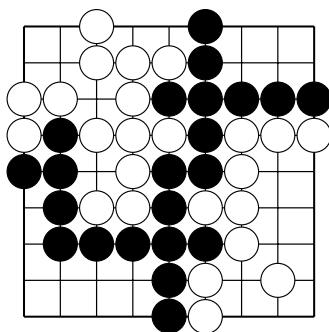
№7 (ч ) (б )



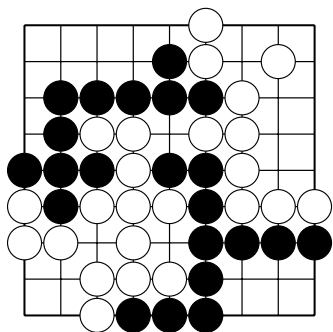
№8 (ч ) (б )



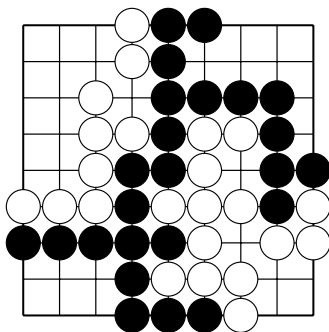
№9 (ч ) (б )



№10 (ч ) (б )



№11 (ч ) (б )



№12 (ч ) (б )



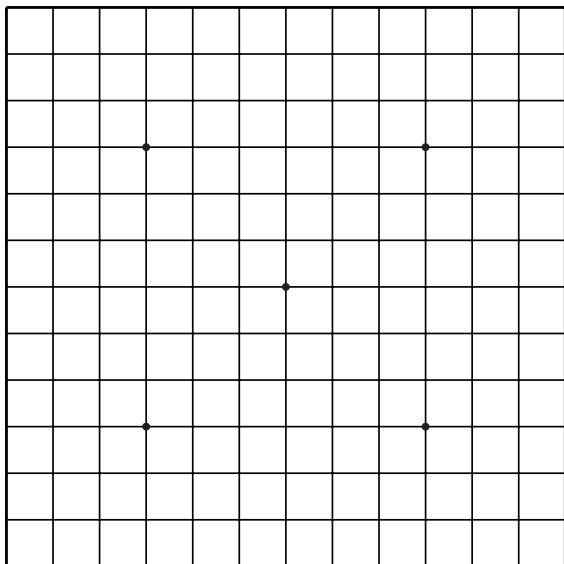
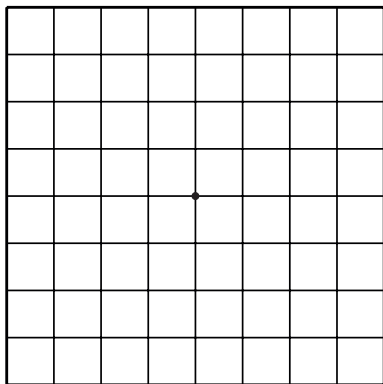
## Запишите свою партию!

Дата \_\_\_\_\_

Чёрными играет \_\_\_\_\_

Белыми играет \_\_\_\_\_

Выиграли \_\_\_\_\_  
чёрные или белые, сколько очков?



Дата \_\_\_\_\_

Чёрными играет \_\_\_\_\_

Белыми играет \_\_\_\_\_

Выиграли \_\_\_\_\_  
чёрные или белые, сколько очков?



### **Что вы должны запомнить из III части:**

Приёмы захвата камней: Оиотоси и Непрерывное атари, "Защёлку", "Лесенку", "Хомутик".

В ситуации оиотоси не выгодно соединять камни. Лучше отдать меньше и сделать ход в другой части доски.

Чтобы "лесенка" получилась, у противника после удлинения должно быть только два дамэ!

Эффективность хода зависит от окружающей позиции!

Как создаются "ложные глаза":

- контроль ключевых пунктов,
- вбрасывание.

Окружённая группа должна иметь (как минимум) два "настоящих глаза", чтобы быть живой, и не важно сколько у такой группы "ложных глаз".

Если не выгодно делать ход, НЕ делайте его!

Сэки: между безглазыми группами должно быть два или больше общих дамэ.

Сэки: между группами с одним глазом должно быть хотя бы одно общее дамэ.

В сэки очков нет!

Последовательность действий в сэмэай:

- определяем между какими камнями идёт сэмэай;
- считаем дамэ;
- определяем внешние и общие дамэ;
- начинаем закрывать внешние дамэ камням соперника.

В сэмэай нужно нападать на группу с наименьшим количеством дамэ, а не наименьшим количеством камней!

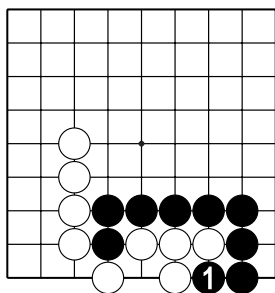
Пас – это тоже ход!

Если соперник сказал "пас" не отвечайте сразу же "пас"! Подумайте, может быть есть прибыльный пункт, который принесёт вам победу!

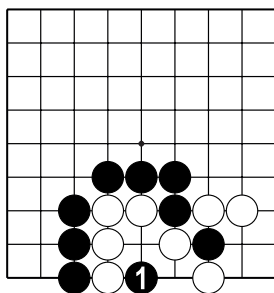
**Изучив и отработав все три части первого задачника, вы должны знать правила игры, помнить принцип начала партии (угол – сторона – центр), применять приёмы захвата камней, уметь подсчитывать результат партии, соблюдать этикет.**

**И... играть, играть, играть!**

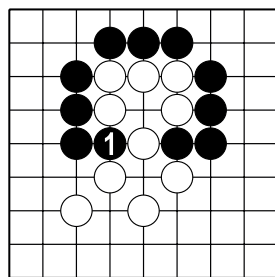




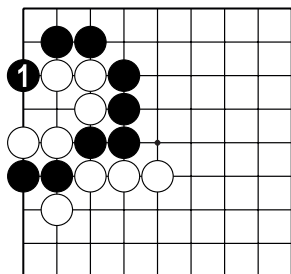
№13



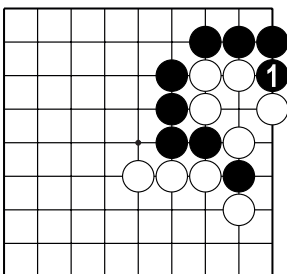
№14



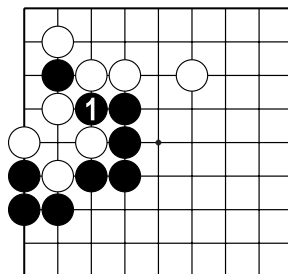
№15



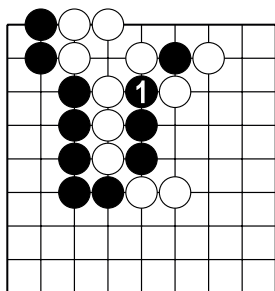
№16



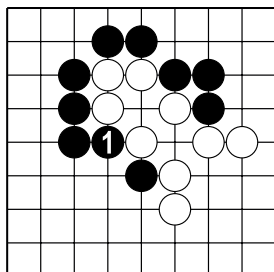
№17



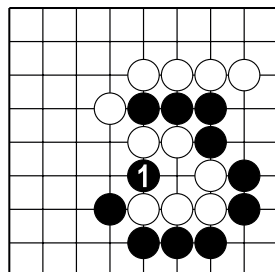
№18



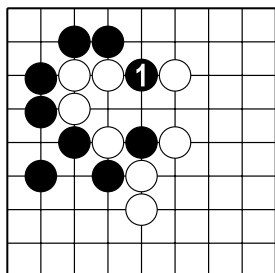
№19



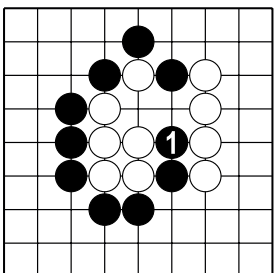
№20



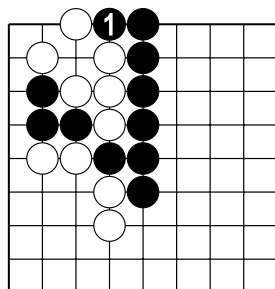
№21



№22

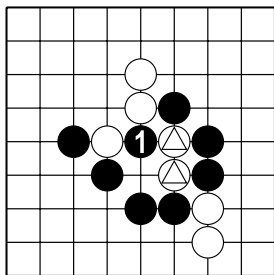


№23

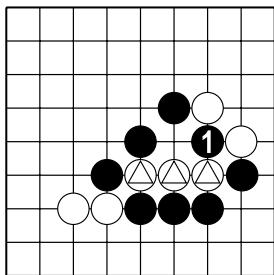


№24

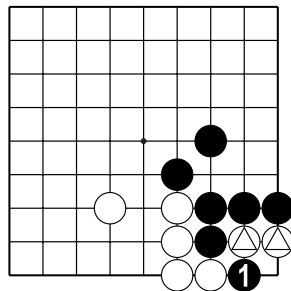
Тема №21. “Защёлка – обратный удар”



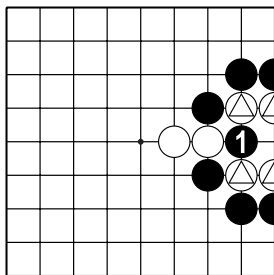
№1



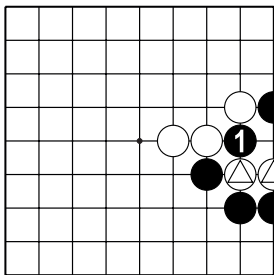
№2



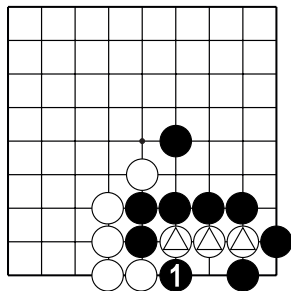
№3



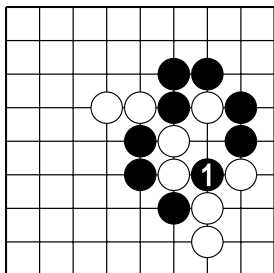
№4



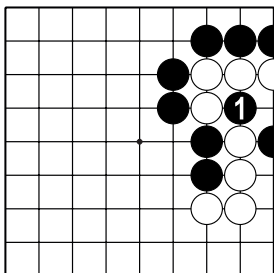
№5



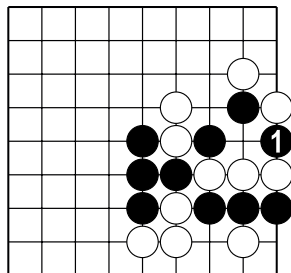
№6



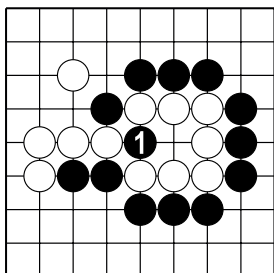
№7



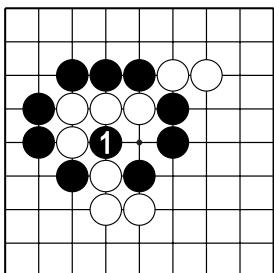
№8



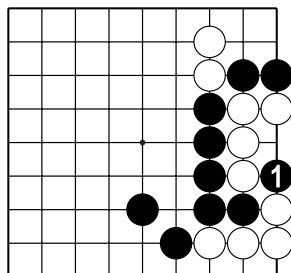
№9



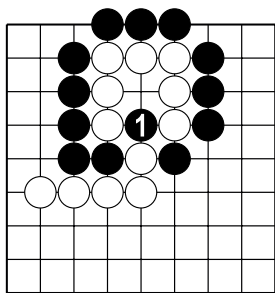
№10



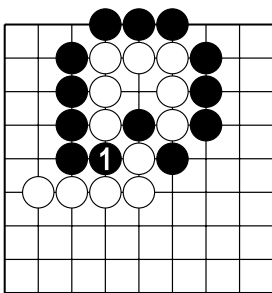
№11



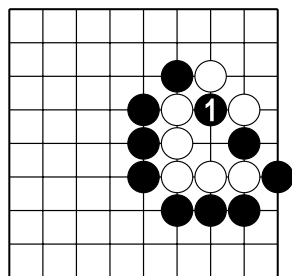
№12



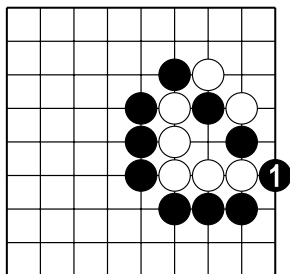
№13



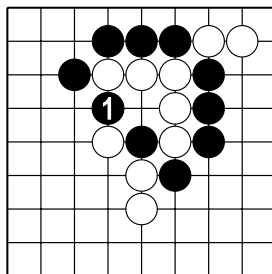
№14



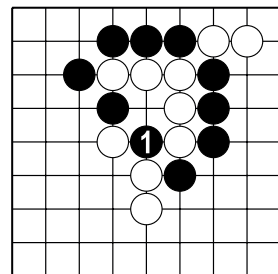
№15



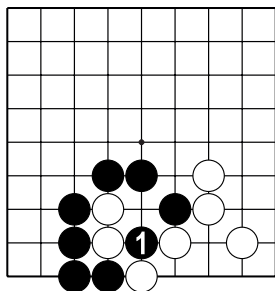
№16



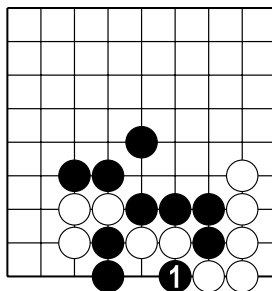
№17



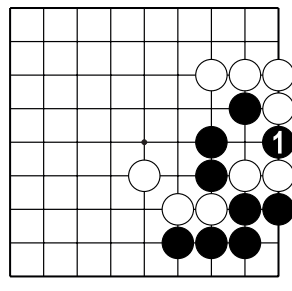
№18



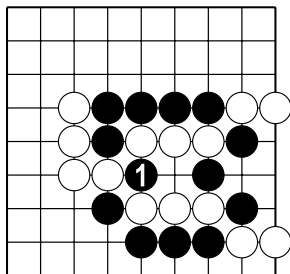
№19



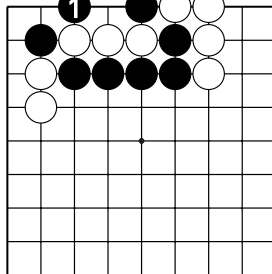
№20



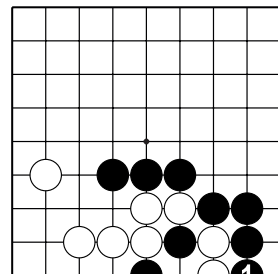
№21



№22

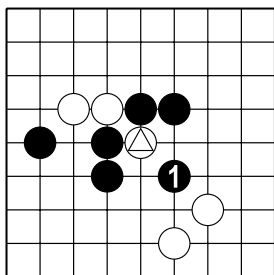


№23

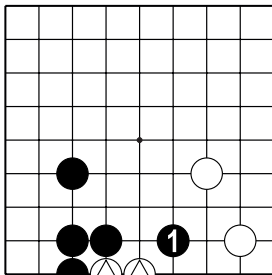


№24

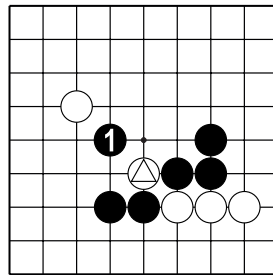
Тема №22. "Хомутик".



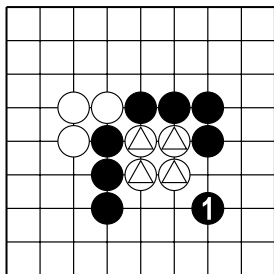
№1



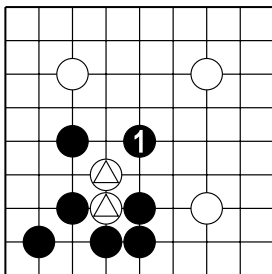
№2



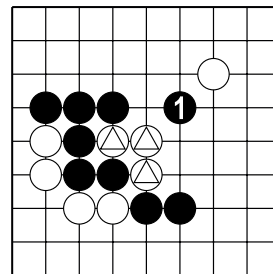
№3



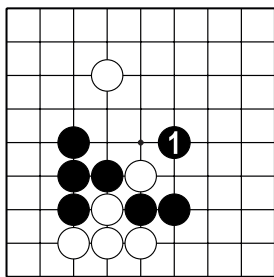
№4



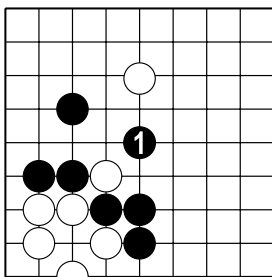
№5



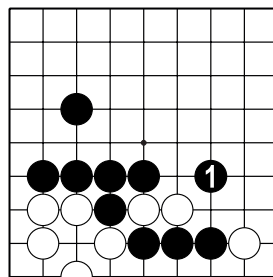
№6



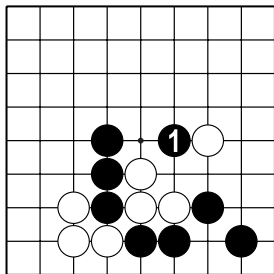
№7



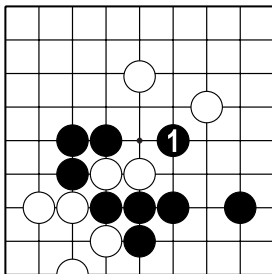
№8



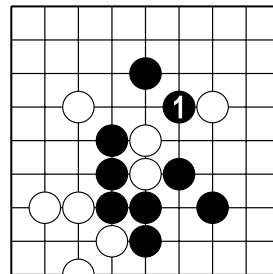
№9



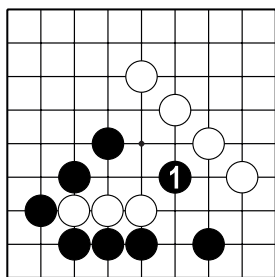
№10



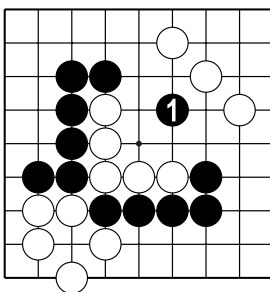
№11



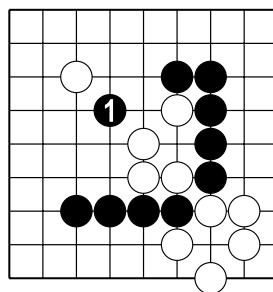
№12



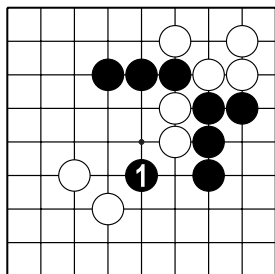
№13



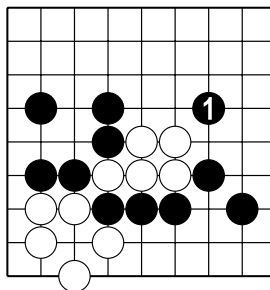
№14



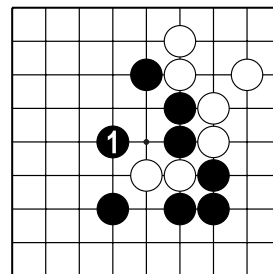
№15



№16

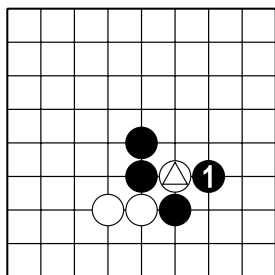


№17

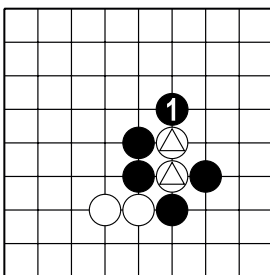


№18

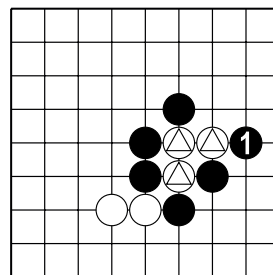
Тема №23. "Лесенка".



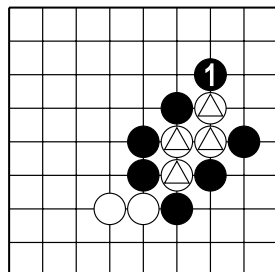
№1



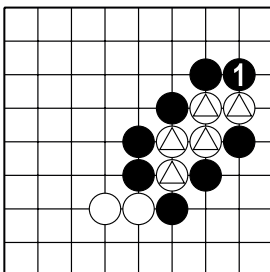
№2



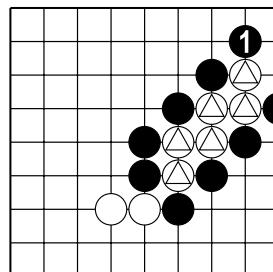
№3



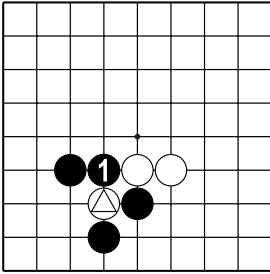
№4



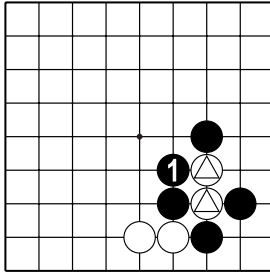
№5



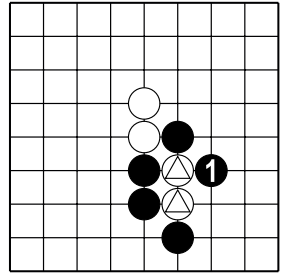
№6



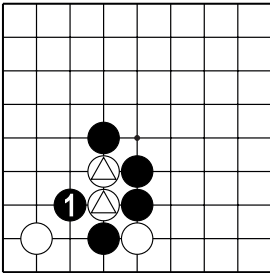
№7



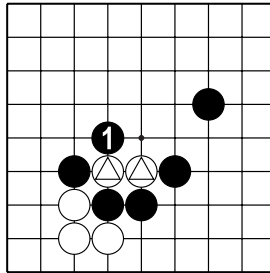
№8



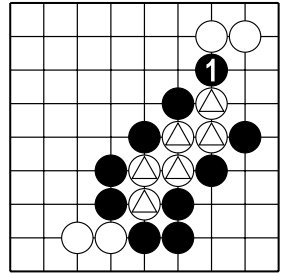
№9



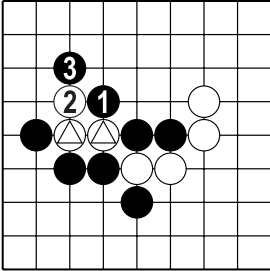
№10



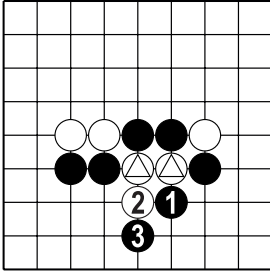
№11



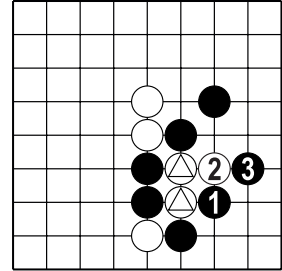
№12



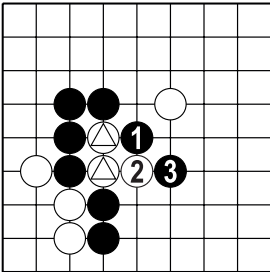
№13



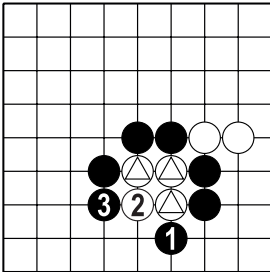
№14



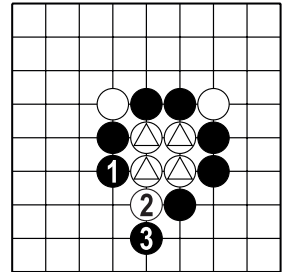
№15



№16

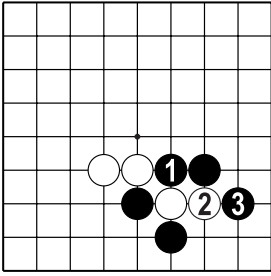


№17

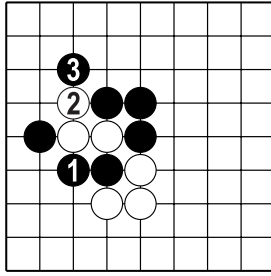


№18

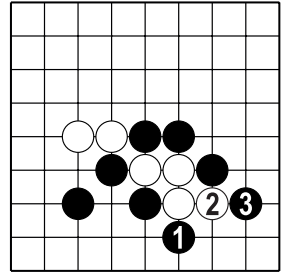




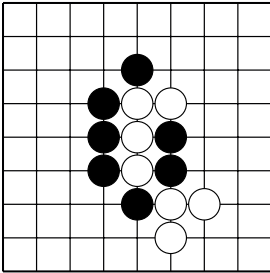
№19



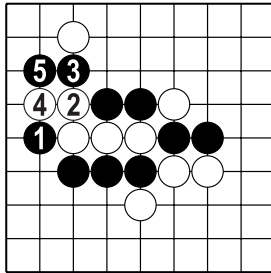
№20



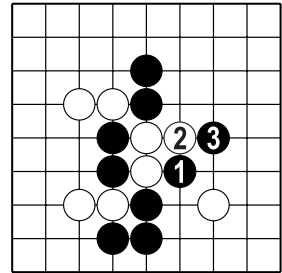
№21



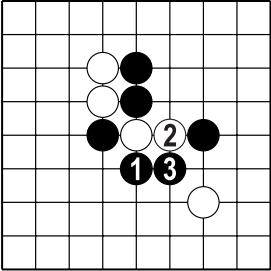
№22



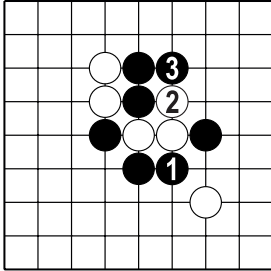
№23



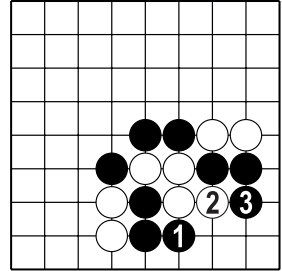
№24



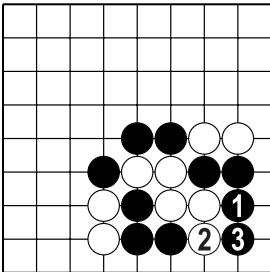
№25



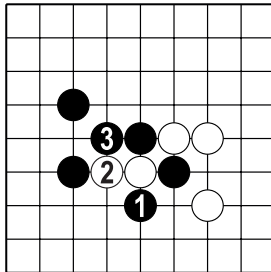
№26



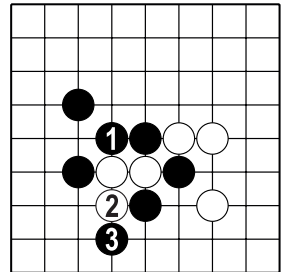
№27



№28



№29



№30

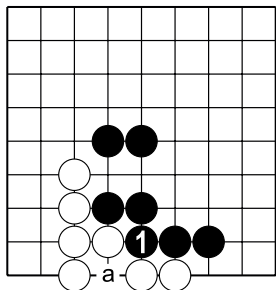
№31 – да, №32 – нет, №33 – нет, №34 – да, №35 – нет, №36 – да,

Тема №24. Эффективность хода.

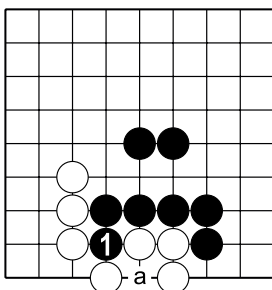
№1 – белые, №2 – чёрные, №3 – чёрные, №4 – белые, №5 – белые, №6 – чёрные, №7 – белые, №8 – чёрные, №9 – белые, №10 – чёрные, №11 – белые, №12 – чёрные, №13 – чёрные, №14 – белые, №15 – белые, №16 – чёрные, №17 – чёрные, №18 – белые.

Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

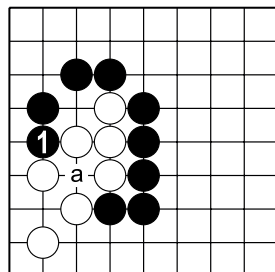
№1 – настоящий, №2 – ложный, №3 – ложный, №4 – настоящий, №5 – ложный, №6 – настоящий,



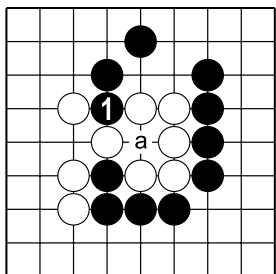
№7



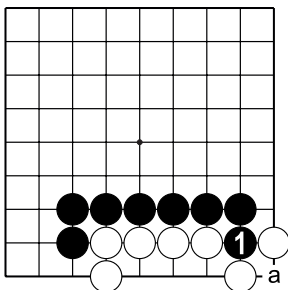
№8



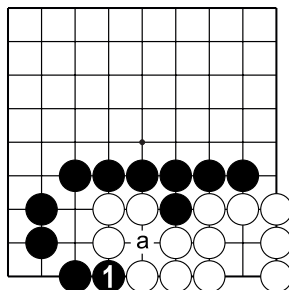
№9



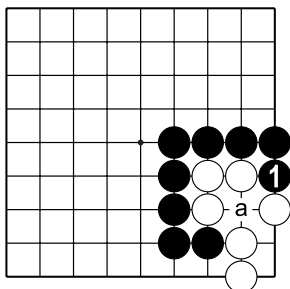
№10



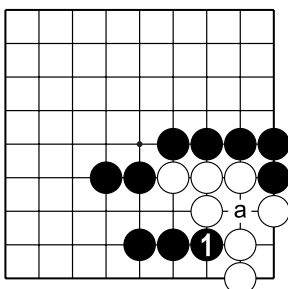
№11



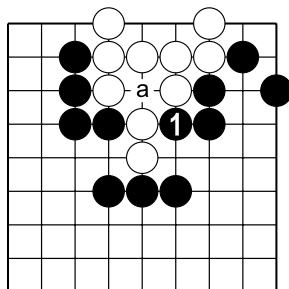
№12



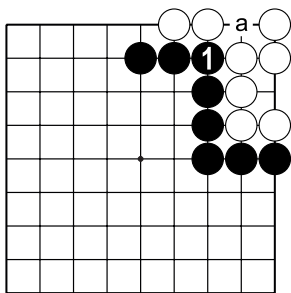
№13



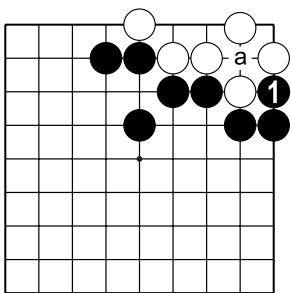
№14



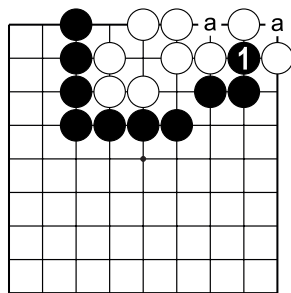
№15



№16

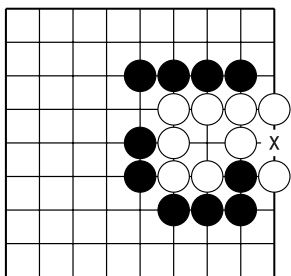


№17

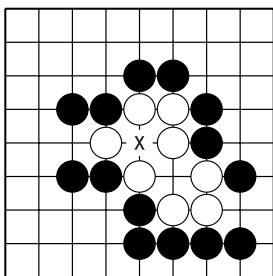


№18

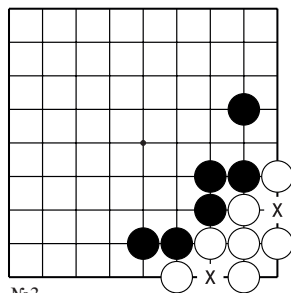
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).



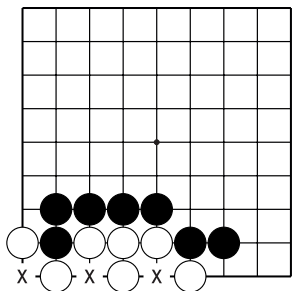
№1



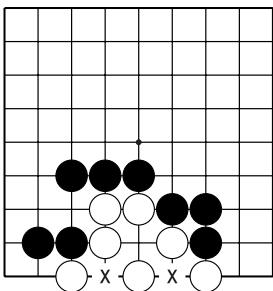
№2



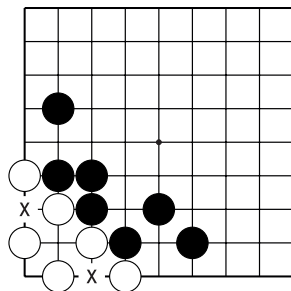
№3



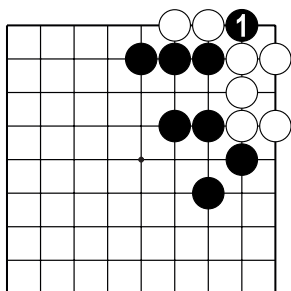
№4



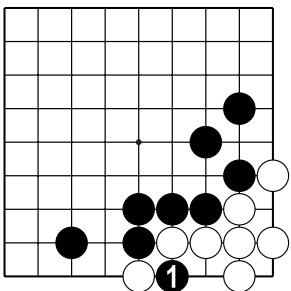
№5



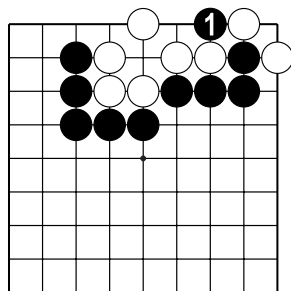
№6



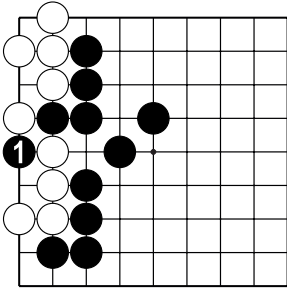
№7



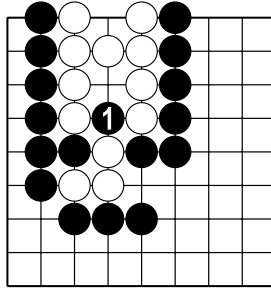
№8



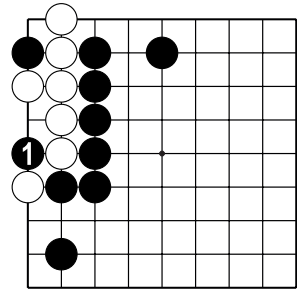
№9



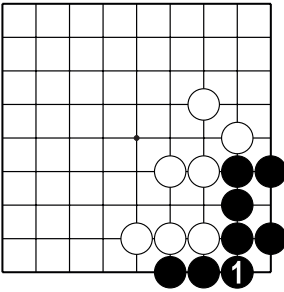
№10



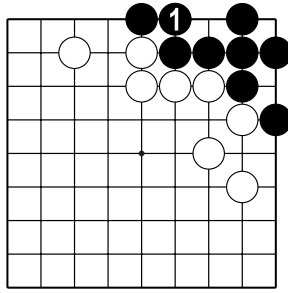
№11



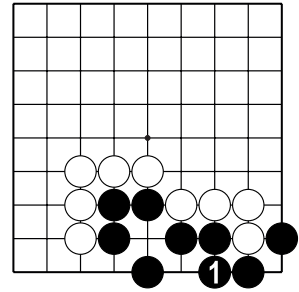
№12



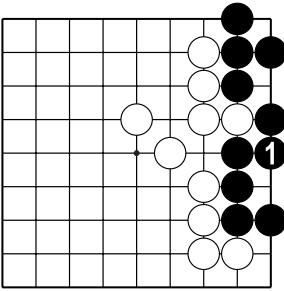
№13



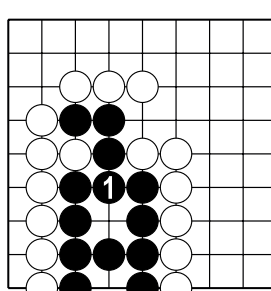
№14



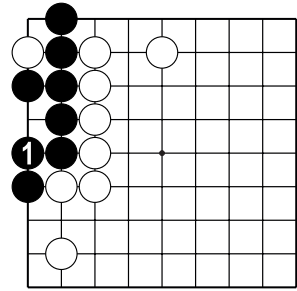
№15



№16

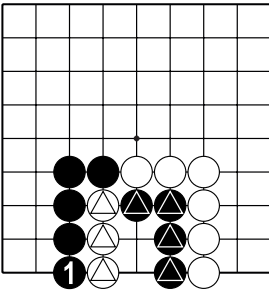


№17

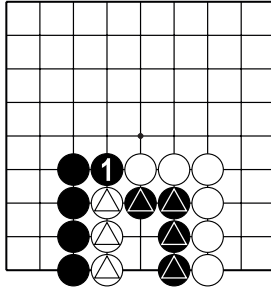


№18

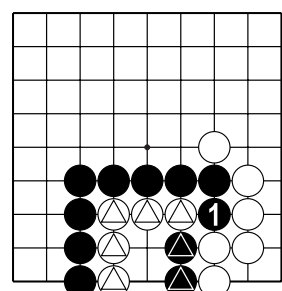
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.



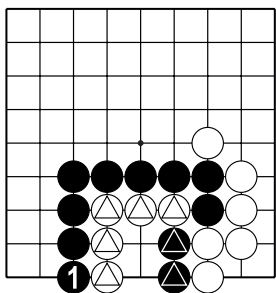
№1



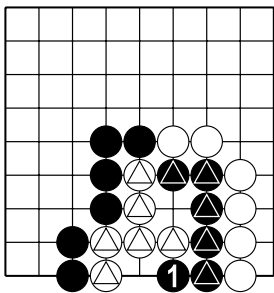
№2



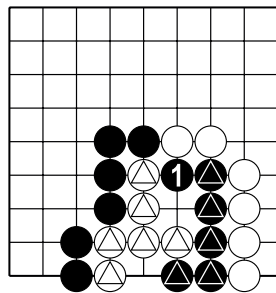
№3



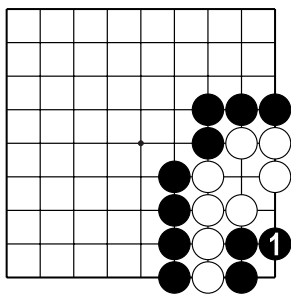
№4



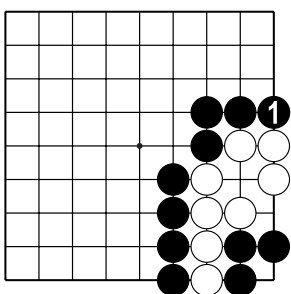
№5



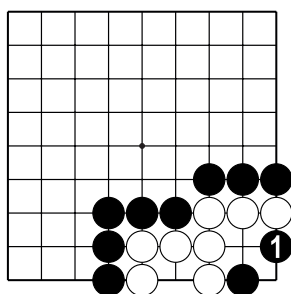
№6



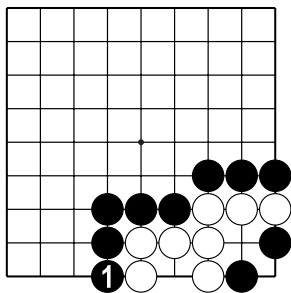
№7



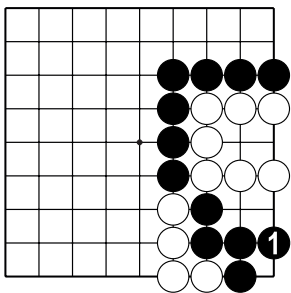
№8



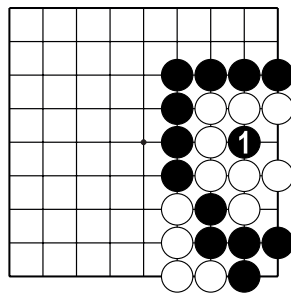
№9



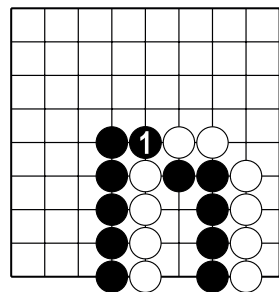
№10



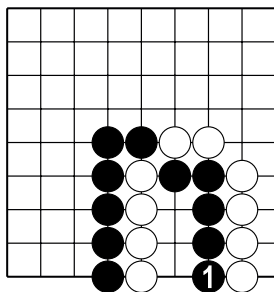
№11



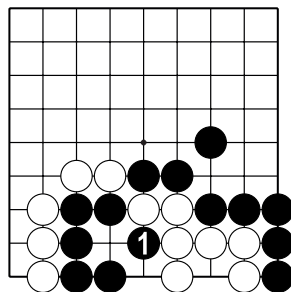
№12



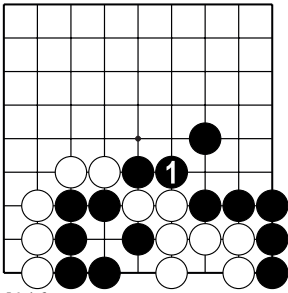
№13



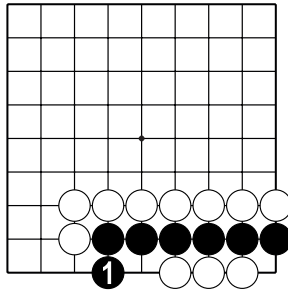
№14



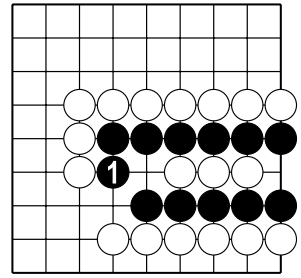
№15



№16



№17



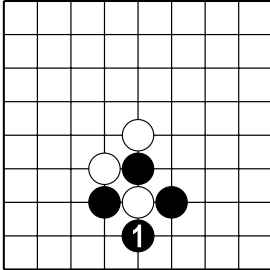
№18

№19 – да, №20 – нет, №21 – нет, №22 – да, №23 – нет, №24 – да,

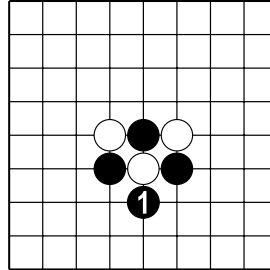
Тема №28. Как играть сэмэай. §.1. Считаем дамэ.

№1 – 1 (ч), 1 (б), №2 – 1 (ч), 1 (б), №3 – 1 (ч), 1 (б), №4 – 2 (ч), 1 (б), №5 – 2 (ч), 1 (б), №6 – 1 (ч), 2 (б), №7 – 2 (ч), 3 (б), №8 – 4 (ч), 3 (б), №9 – 3 (ч), 2 (б), №10 – 2 (ч), 2 (б), №11 – 2 (ч), 2 (б), №12 – 3 (ч), 2 (б), №13 – нет, №14 – да, №15 – нет, №16 – да, №17 – да, №18 – нет,

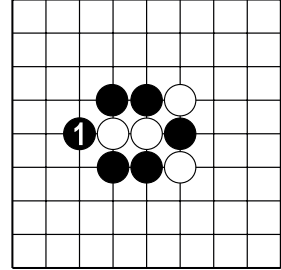
Тема №28. Как играть сэмэай. §.2. Уменьшаем дамэ.



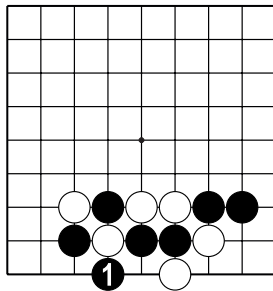
№1



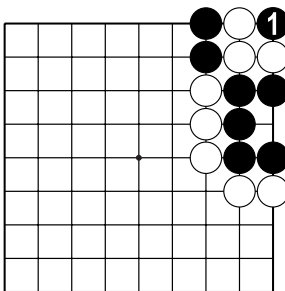
№2



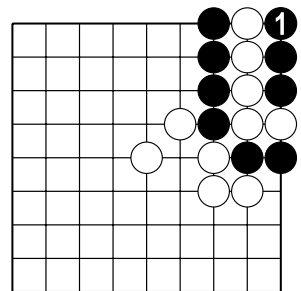
№3



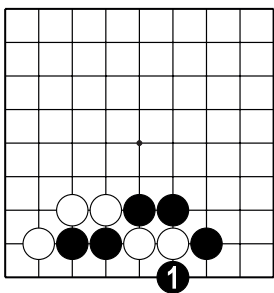
№4



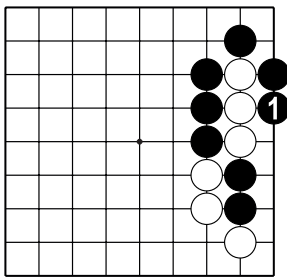
№5



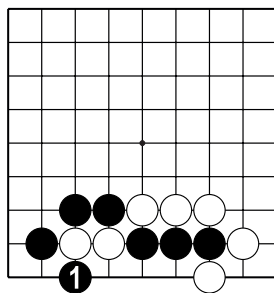
№6



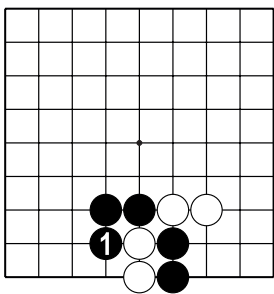
№7



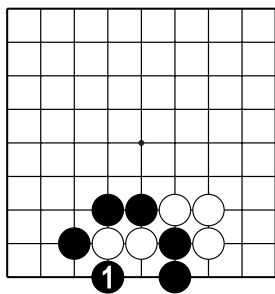
№8



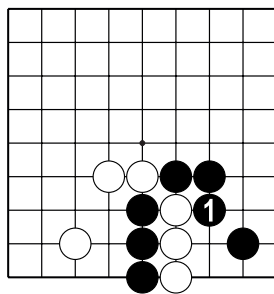
№9



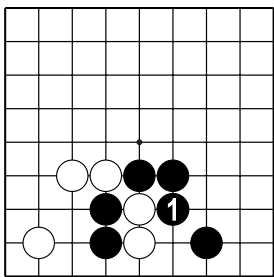
№10



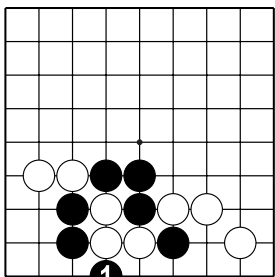
№11



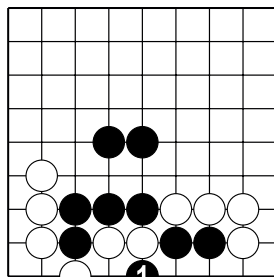
№12



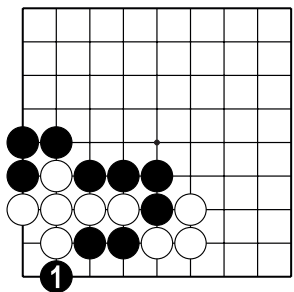
№13



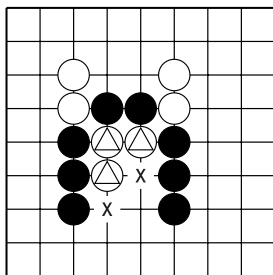
№14



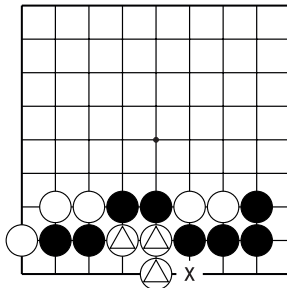
№15



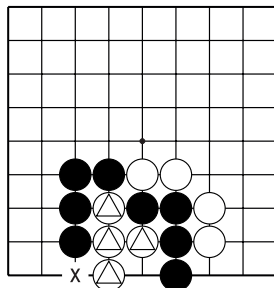
Тема №28. Как играть сэмэй. §.3. Уменьшаем внешние дамэ.



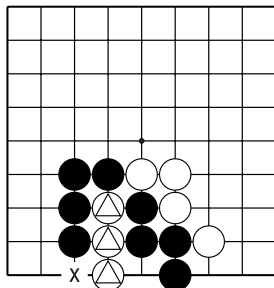
№1



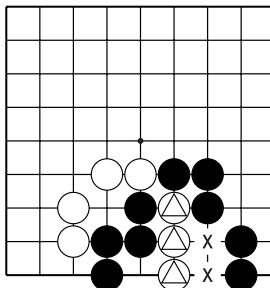
№2



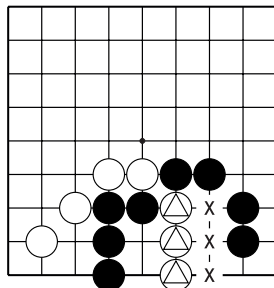
№3



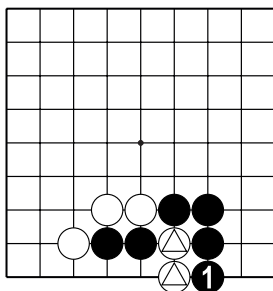
№4



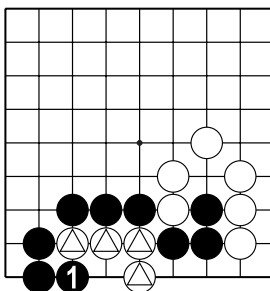
№5



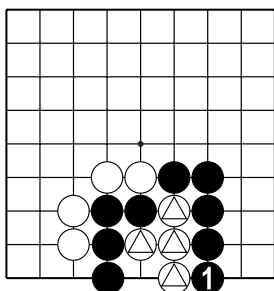
№6



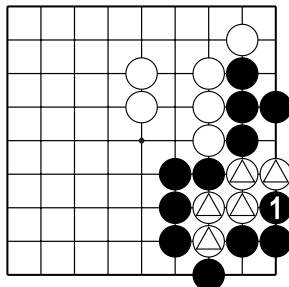
№7



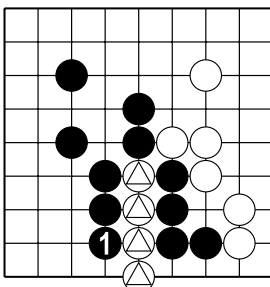
№8



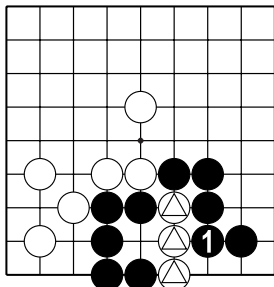
№9



№10

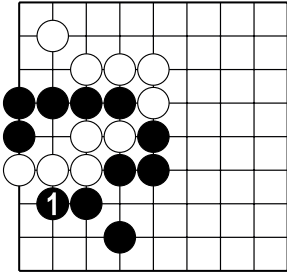


№11

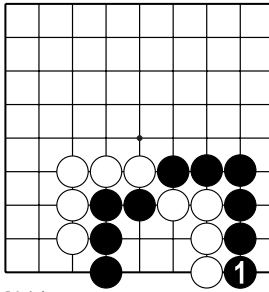


№12

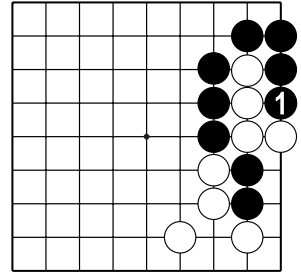




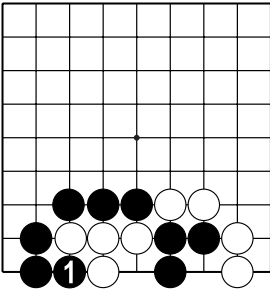
№13



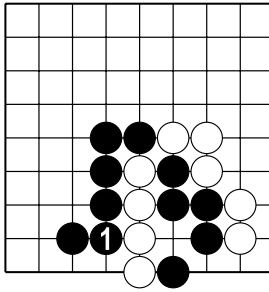
№14



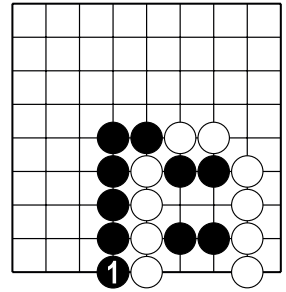
№15



№16

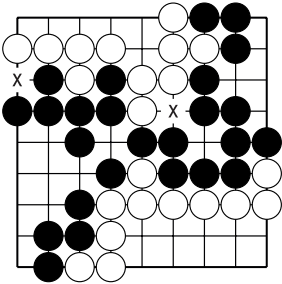


№17

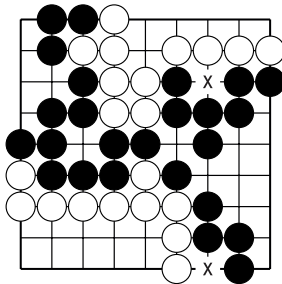


№18

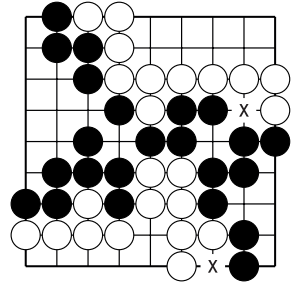
Тема №29. Нейтральные пункты.



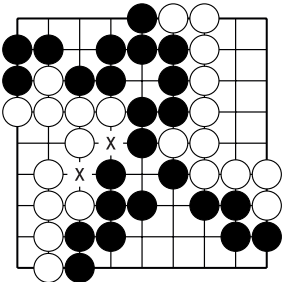
№1



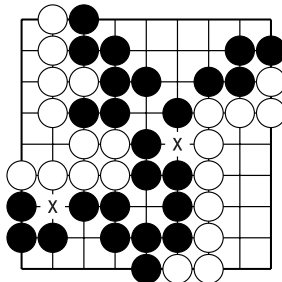
№2



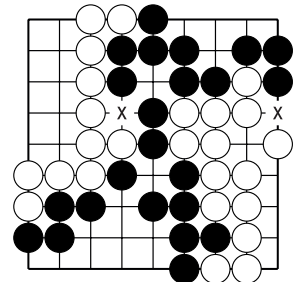
№3



№4



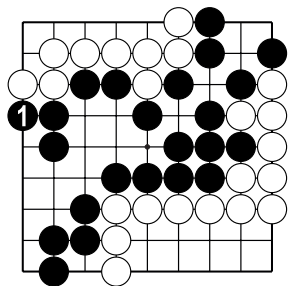
№5



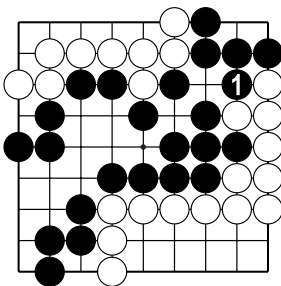
№6



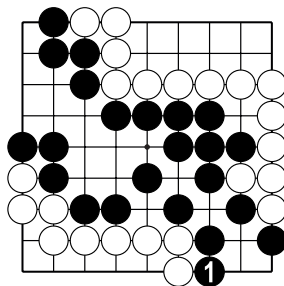
Тема №30. Когда говорить "пас".



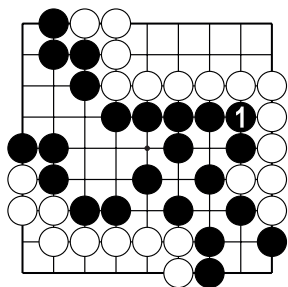
№1 (16 – 16)



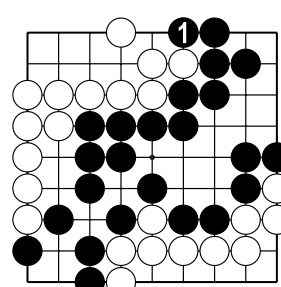
№2 (16 – 16)



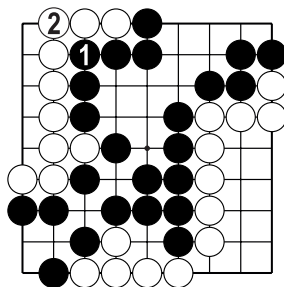
№3 (17 – 16)



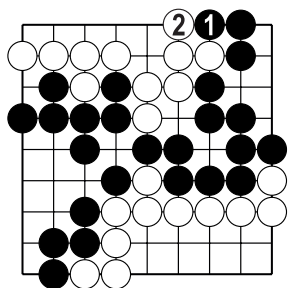
№4 (18 – 16)



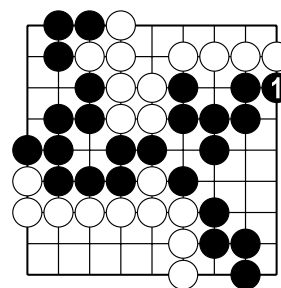
№5 (18 – 13)



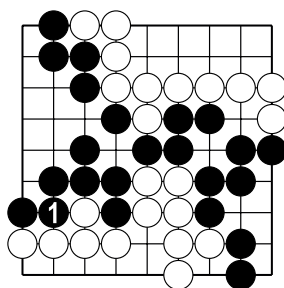
№6 (17 – 17)



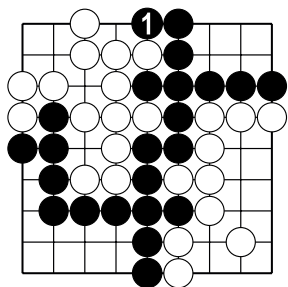
№7 (16 – 16)



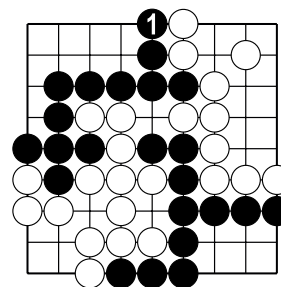
№8 (17 – 16)



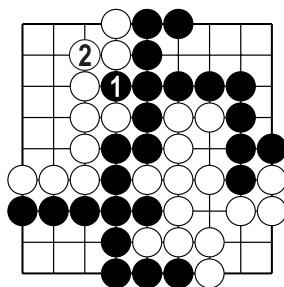
№9 (16 – 16)



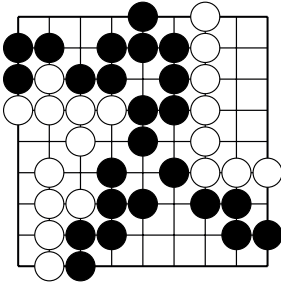
№10 (16 – 16)



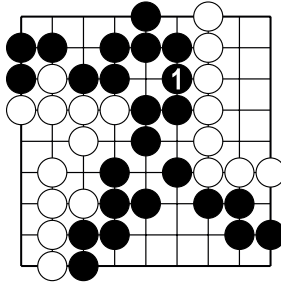
№11 (16 – 16)



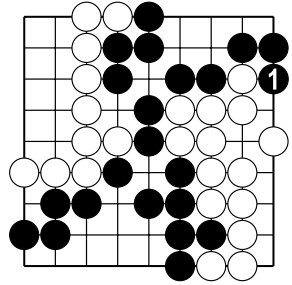
№12 (15 – 16)



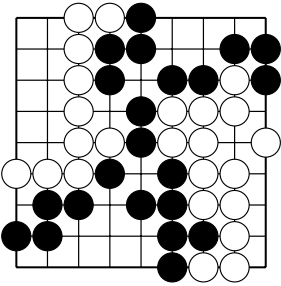
№13 (нач)



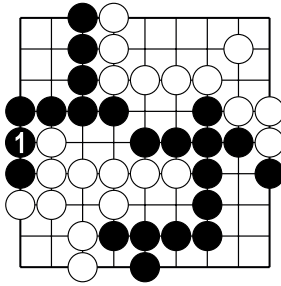
№14



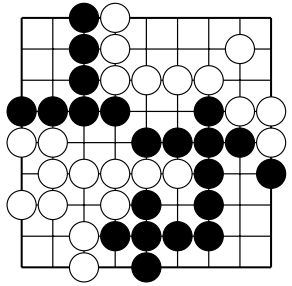
№15



№16 (нач)



№17



№18 (нач)