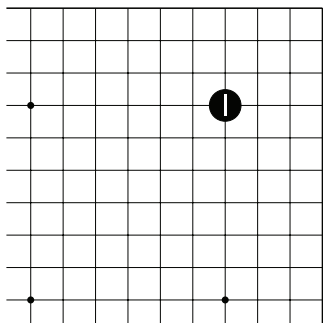


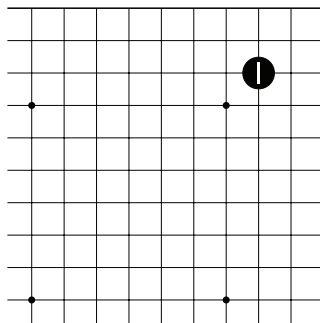
Задачник V

Тема №1. Ходы в начале и развитие от своего камня.....	1
Тема №2. Симари – защита угла.....	5
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов	9
Тема №4. Соединение камней.....	15
Тема №5. Разрезание.....	19
Темы №6. “Хомутик”	23
Тема №7. “Лесенка”	27
Тема №8. “Защёлка”	33
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари.....	39
Тема №10. Какари – атака угла	45
Тема №11. “Пасть тигра” – хорошая форма	51
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры	55

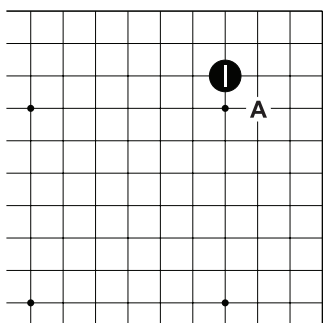
Тема №1. Ходы в начале партии и развитие от своего камня.
Камни в начале партии ставьте в углу не ниже третьей линии!
Запомните эти пункты!



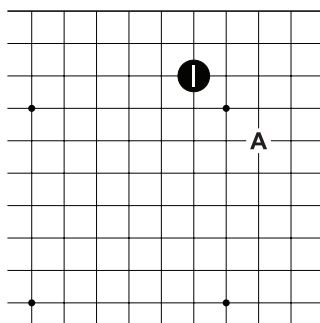
Д.1. 1 – хоси (пункт 4-4) “звёздный пункт”.



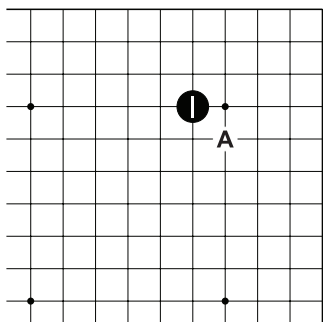
Д.2. 1 – сан-сан (пункт 3-3).



Д.3. 1 или “А” – комоку (пункт 3-4) “маленький пункт”.

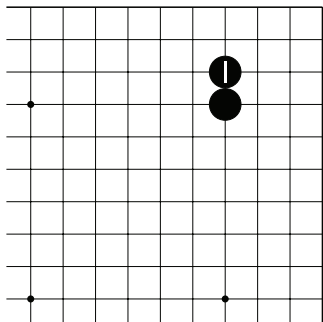


Д.4. 1 или “А” – мокухадзуси (пункт 5-3) “отдалённый пункт”.

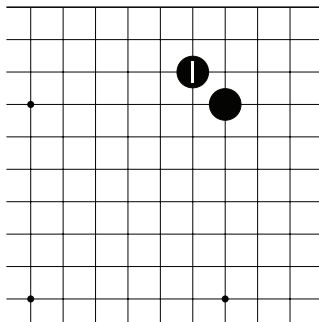


Д.5. 1 или “А” – такамоку (пункт 5-4) “высокий пункт”.

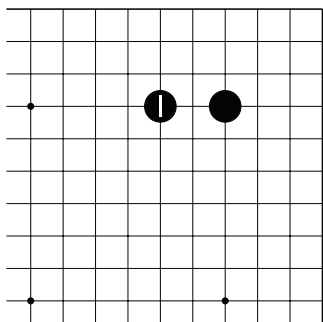
Тема №1. Ходы в начале партии и развитие от своего камня.
Запомните типы ходов от своего камня.



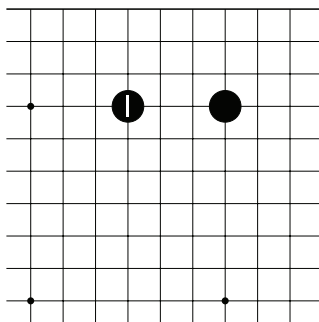
Д.1. 1 – ноби – “Ход улитки” – удлинение.



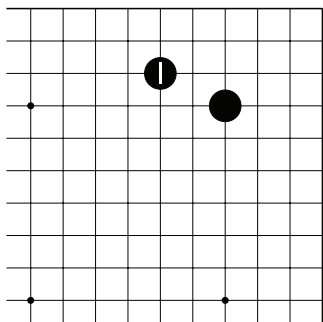
Д.2. 1 – косуми – “Прыжок муравья” – ход по диагонали.



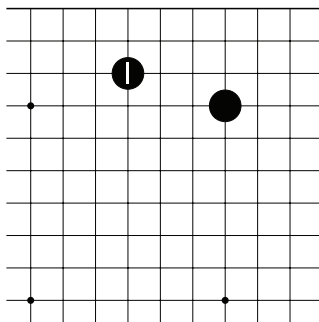
Д.3. 1 – тоби – прыжок через пункт.



Д.4. 1 – никентоби – прыжок через два пункта.



Д.5. 1 – кэйма – “Прыжок коня”.

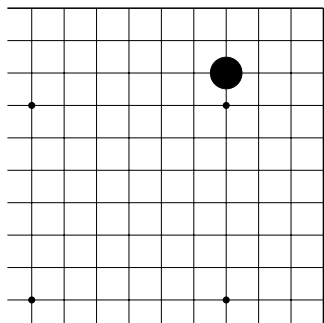


Д.6. 1 – огэйма – “Большой прыжок коня”.

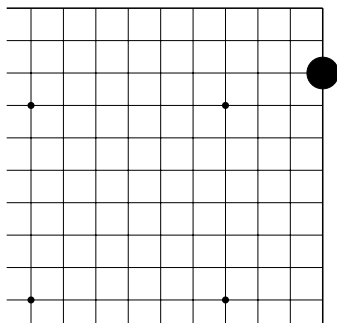
Тема №1. Ходы в начале партии и развитие от своего камня.

1. Сделайте только указанные ходы от чёрного камня.

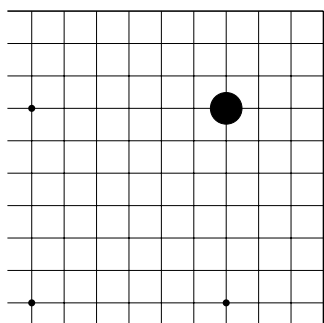
2. Сколько указанных ходов можно сделать?



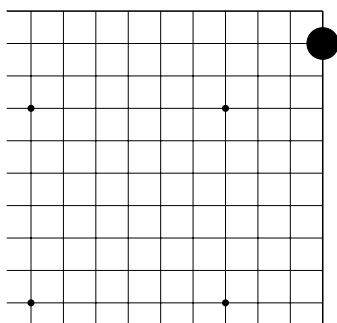
№1 Ноби! ()



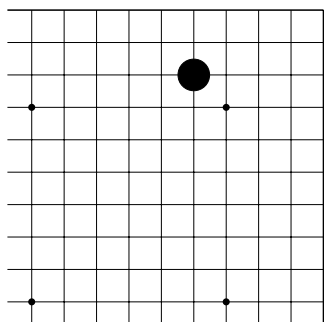
№2 Ноби! ()



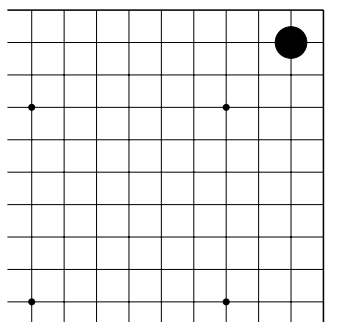
№3 Косуми! ()



№4 Косуми! ()



№5 Тоби! ()

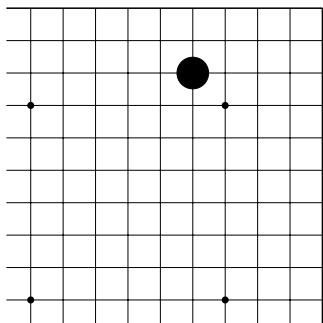


№6 Тоби! ()

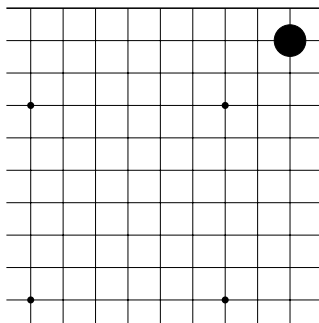
Тема №1. Ходы в начале партии и развитие от своего камня.

1. Сделайте только указанные ходы от чёрного камня.

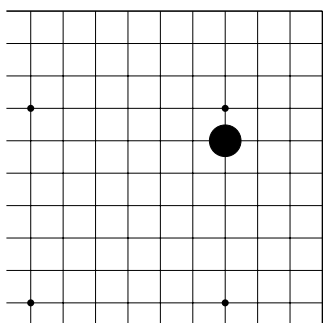
2. Сколько указанных ходов можно сделать?



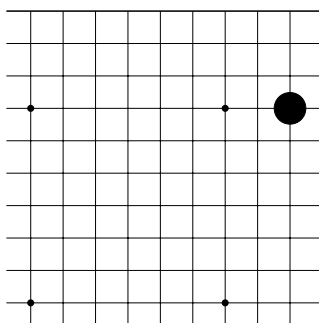
№7 Никентоби! ()



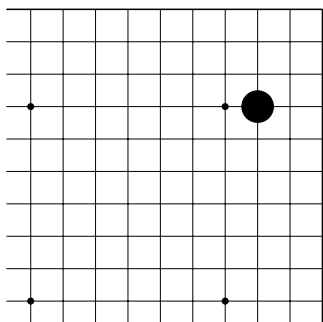
№8 Никентоби! ()



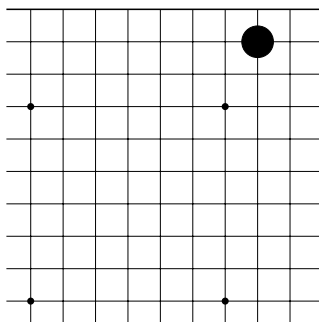
№9 Кэйма! ()



№10 Кэйма! ()

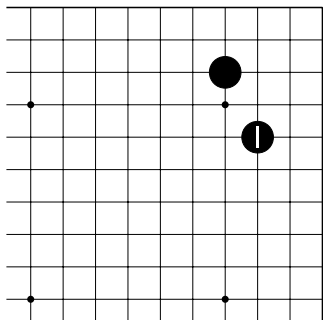


№11 Огэйма! ()

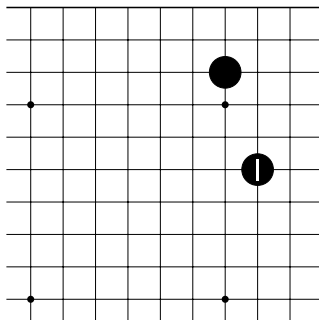


№12 Огэйма! ()

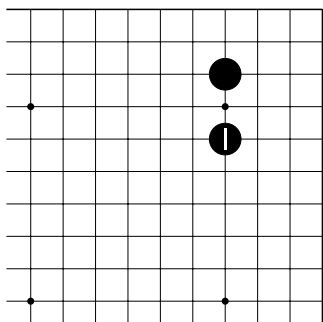
Тема №2. Симари – защита угла.
Запомните типы симари!



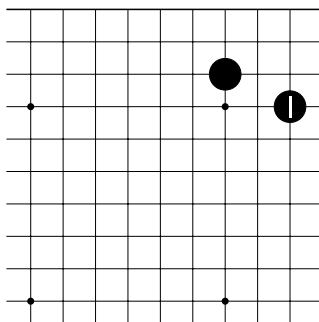
Д.1. Кэйма-симари.



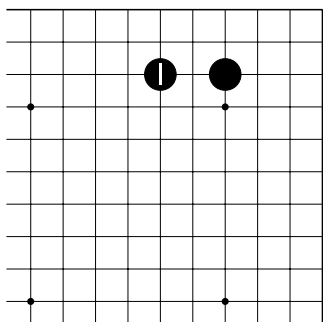
Д.2. Огэйма-симари.



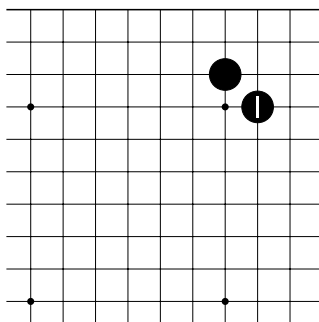
Д.3. Иккен-симари.



Д.4. Ошибка! Камень 1 на второй линии!



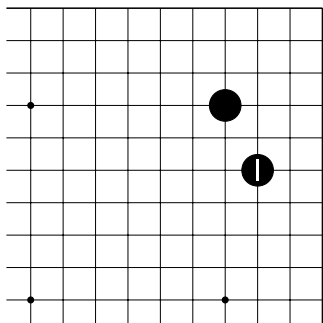
Д.5. Ошибка! Камень 1 не защищает угол!



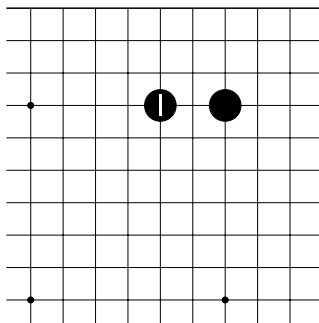
Д.6. Ошибка! “Прыжок муравья” – слишком медленный ход, если рядом нет камней противника.

Тема №2. Симари – защита угла.

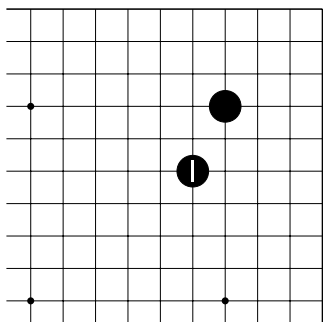
Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?



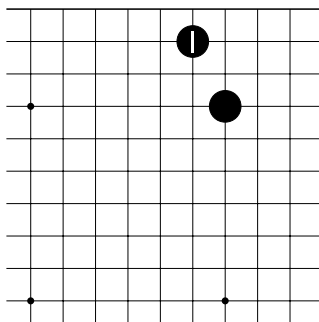
№1



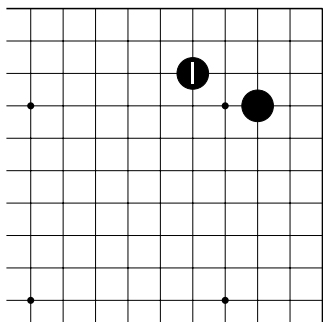
№2



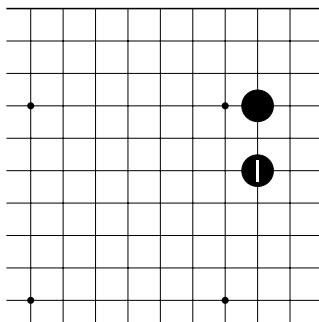
№3



№4



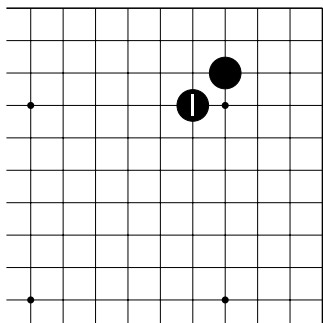
№5



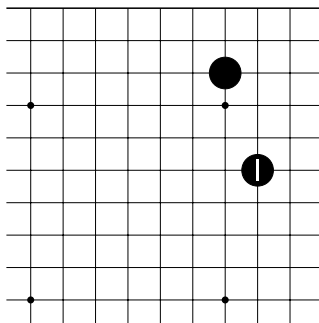
№6

Тема №2. Симари – защита угла.

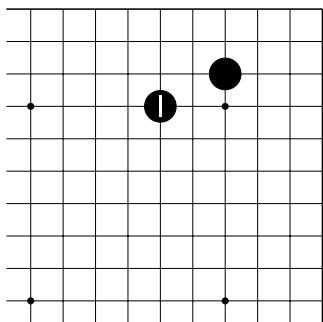
Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?



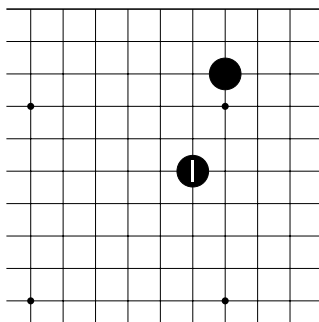
№7



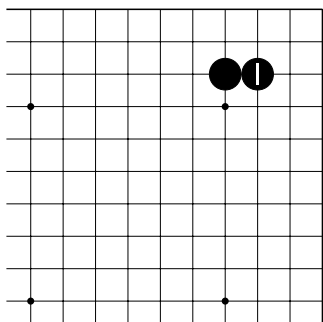
№8



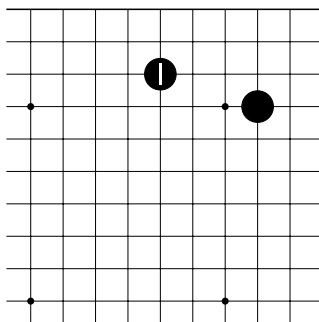
№9



№10



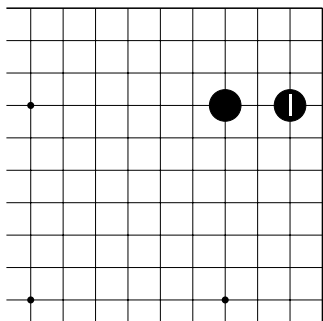
№11



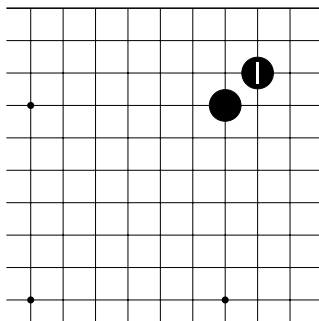
№12

Тема №2. Симари – защита угла.

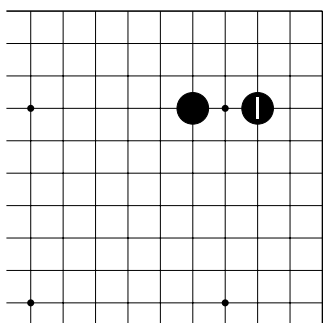
Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?



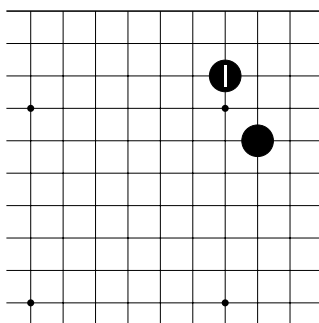
№13



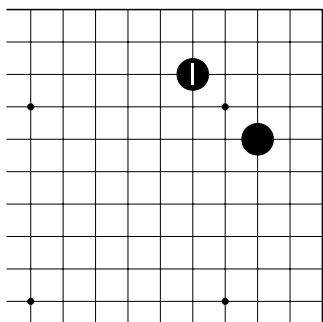
№14



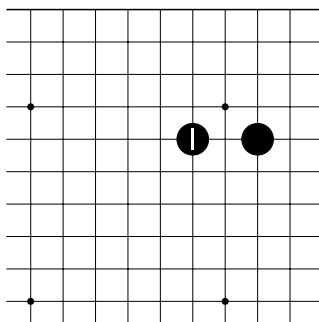
№15



№16



№17

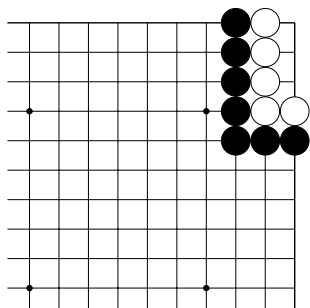


№18

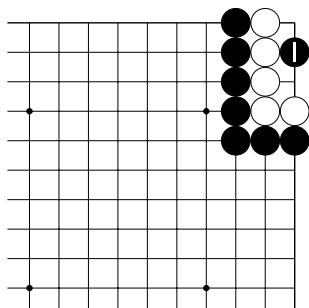
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.

Помните! Глаза бывают “настоящие” и “ложные”!

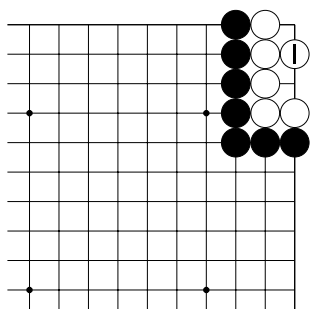
Чтобы убить группу не обязательно закрывать все дам!



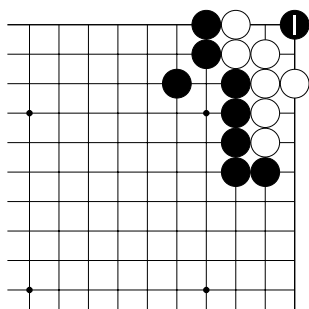
Д.1. Группа белых живая или мёртвая?



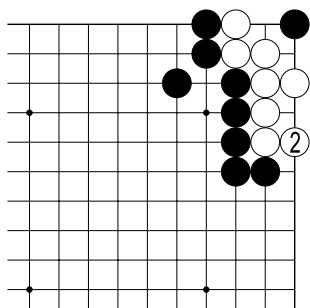
Д.2. Ходом 1 чёрные захватывают в плен всю белую группу.



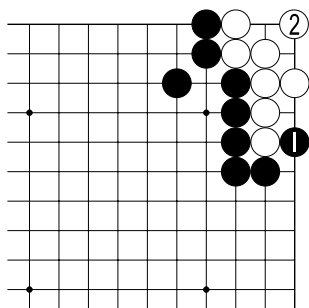
Д.3. Ходом 1 белые строят два глаза.



Д.4. Ходом 1 чёрные, кажется, убивают белых, но...

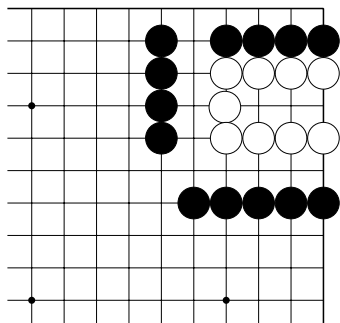


Д.5. ...у белых есть возможность пристроить второй глаз.

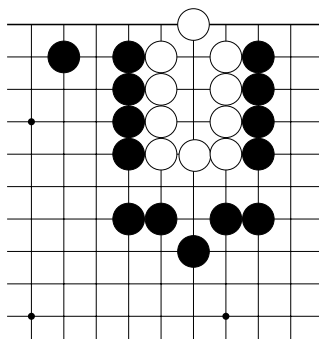


Д.6. После ч.1 белым нужно разбить три пункта на два глаза!

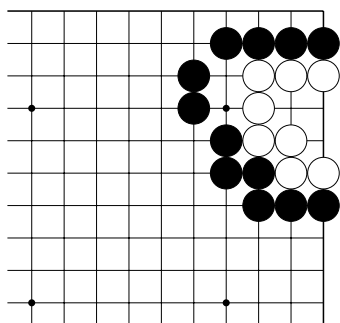
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.
 Чёрные начинают, белые умирают.



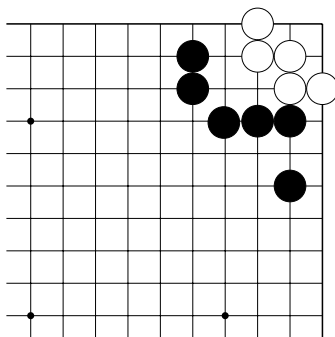
№1



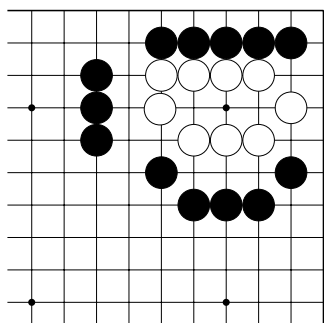
№2



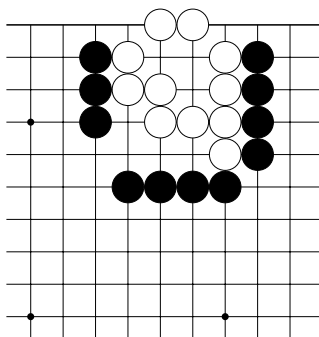
№3



№4

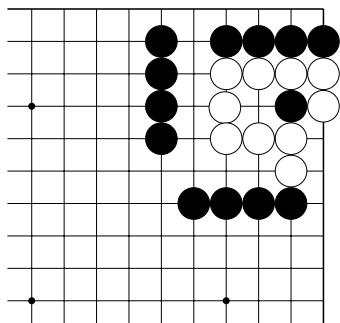


№5

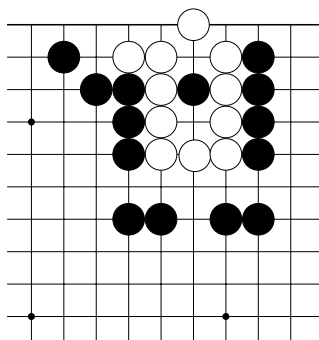


№6

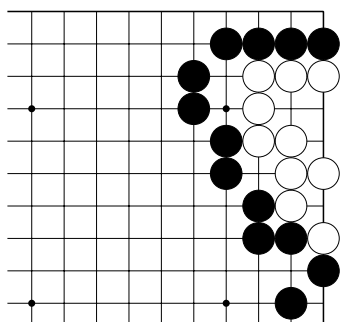
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.
 Чёрные начинают, белые умирают.



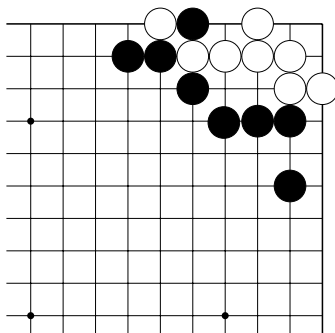
№7



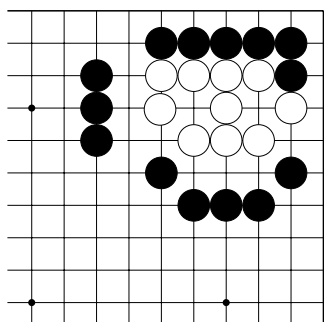
№8



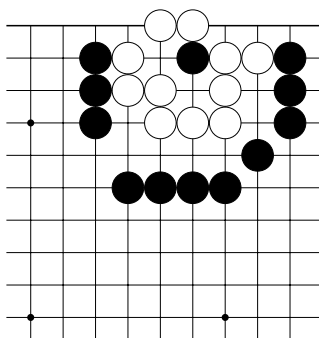
№9



№10

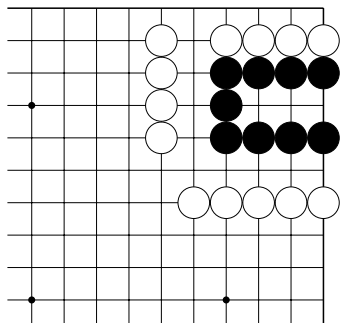


№11

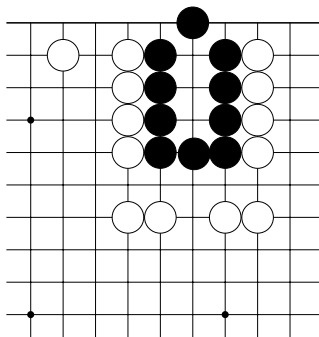


№12

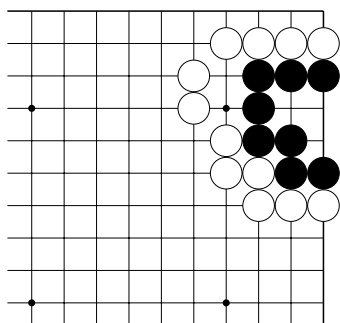
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.
 Чёрные начинают и выживают.



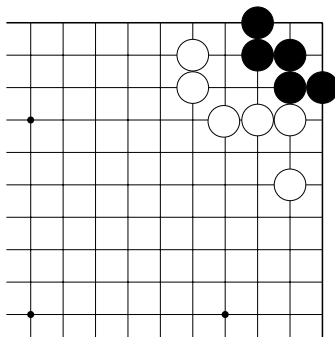
№13



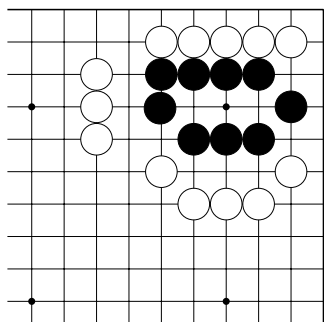
№14



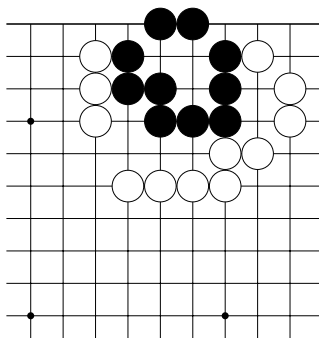
№15



№16

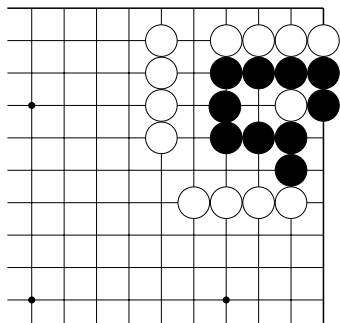


№17

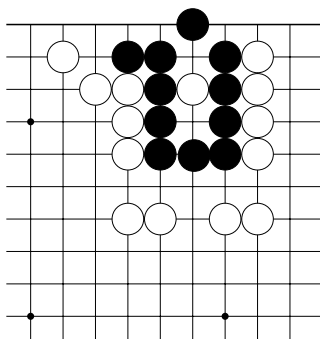


№18

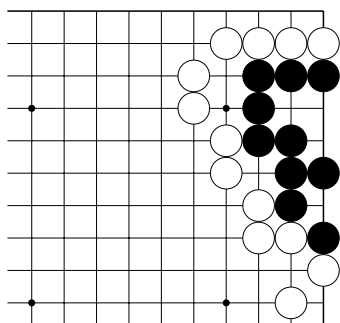
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.
 Чёрные начинают и выживают.



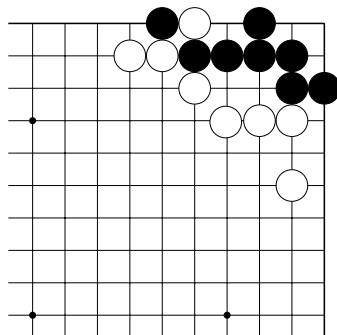
№19



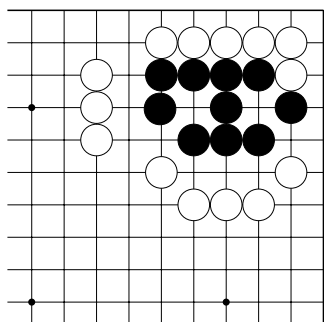
№20



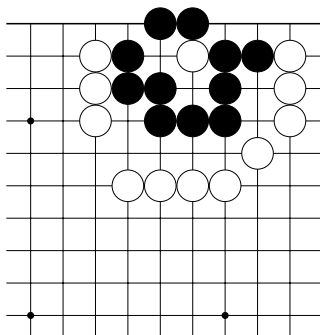
№21



№22

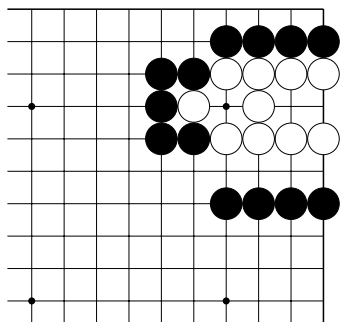


№23

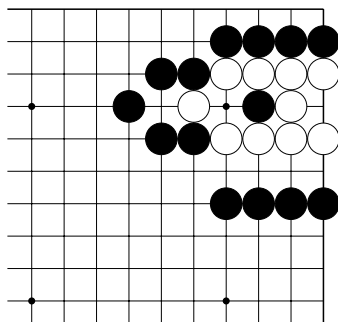


№24

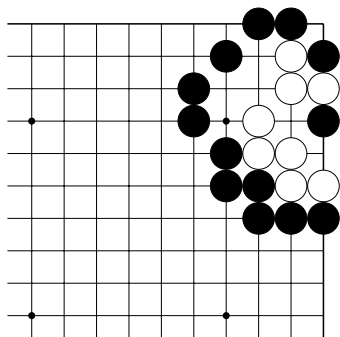
Тема №3. Глазная форма из трёх пунктов.
 Определите статус белой группы. Живая или мёртвая?



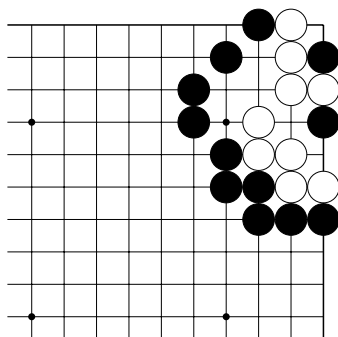
№25



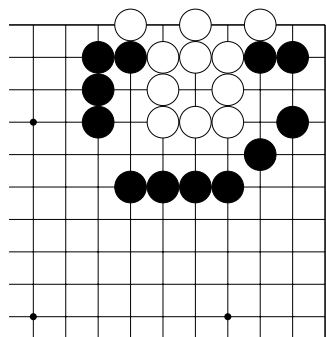
№26



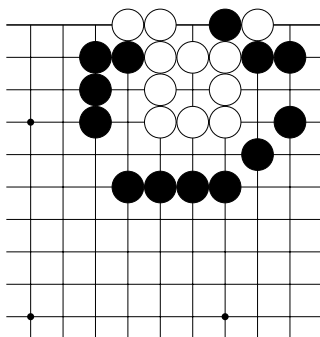
№27



№28

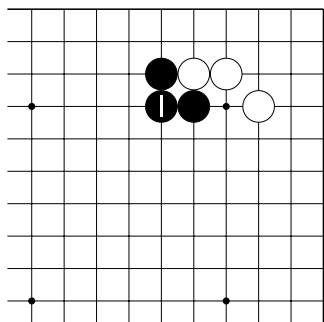


№29

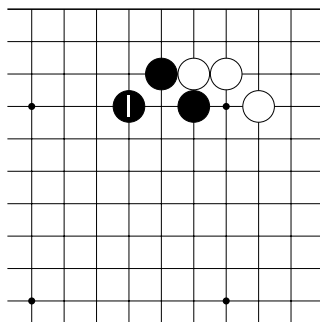


№30

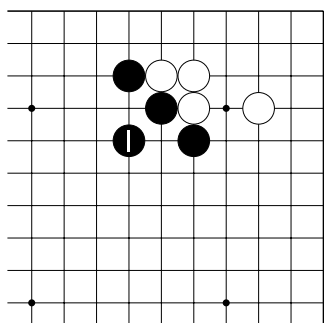
Тема №4. Соединение камней
 Запомните типы соединения камней.



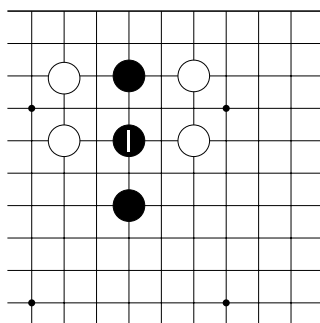
Д.1. Прямое соединение



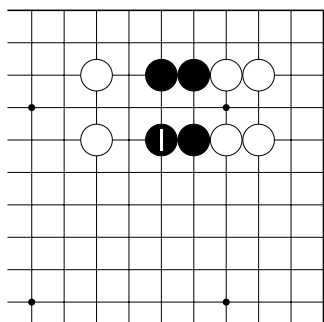
Д.2. “Пасть тигра”



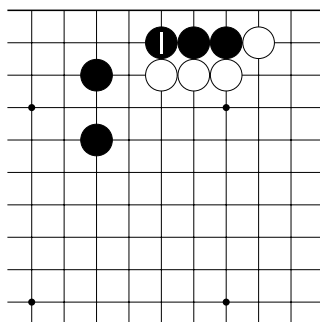
Д.3. “Двойная пасть тигра”



Д.4. Соединение через тоби



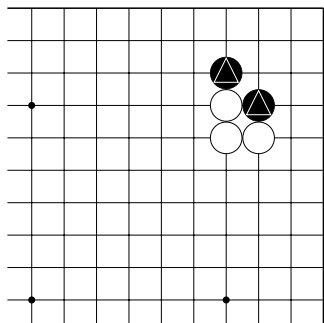
Д.5. “Бамбуковое” соединение



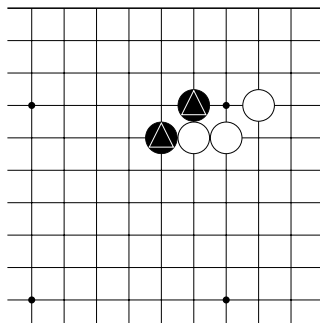
Д.6. Соединение через ноби

Тема №4. Соединение камней

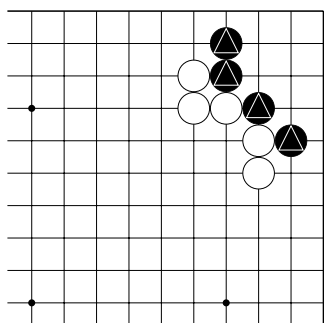
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



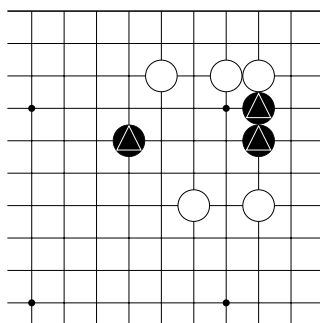
№1. Прямое



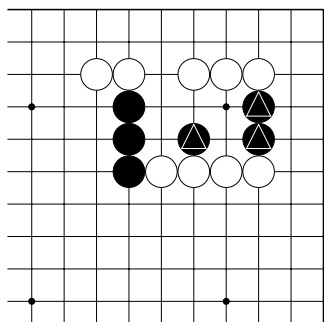
№2. “Пасть тигра”



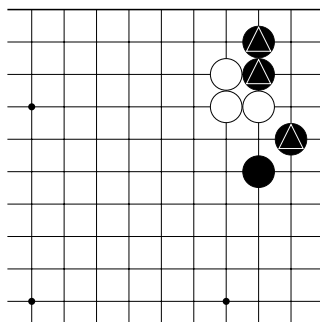
№3 “Двойная пасть тигра”



№4 Тоби



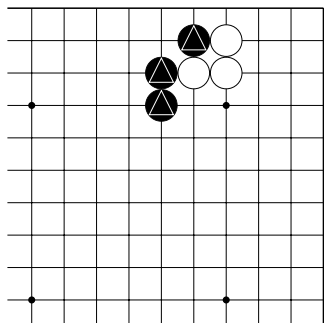
№5 “Бамбуковое”



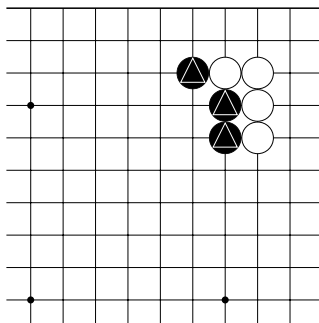
№6 Ноби

Тема №4. Соединение камней

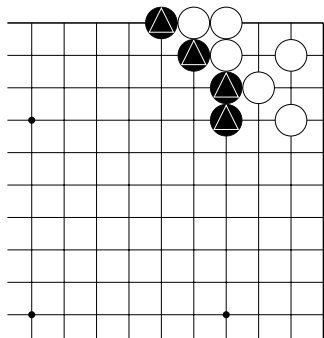
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



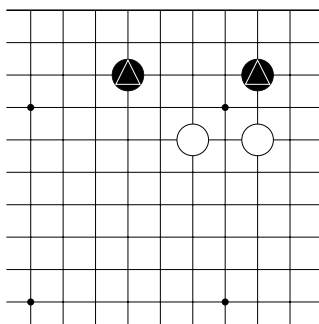
№7. Прямое



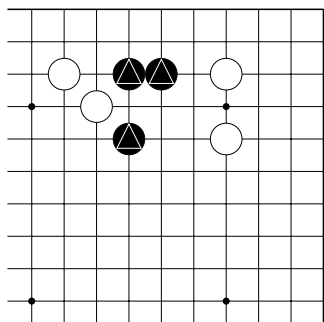
№8. “Пасть тигра”



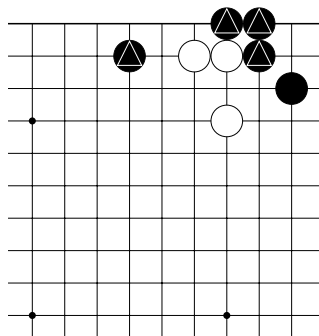
№9 “Двойная пасть тигра”



№10 Тоби



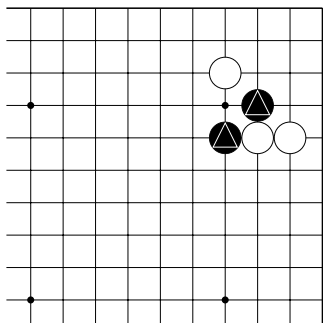
№11 “Бамбуковое”



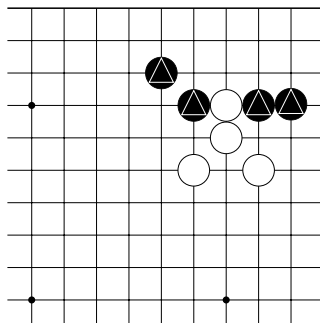
№12 Ноби

Тема №4. Соединение камней

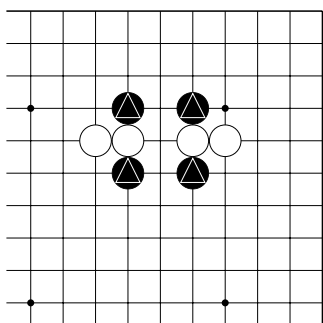
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



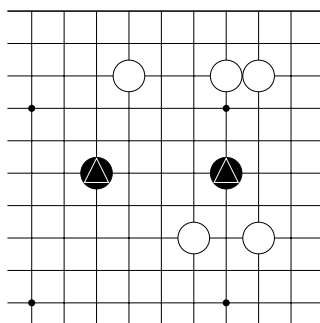
№13. Прямое



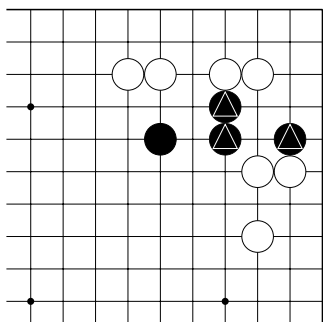
№14. “Пасть тигра”



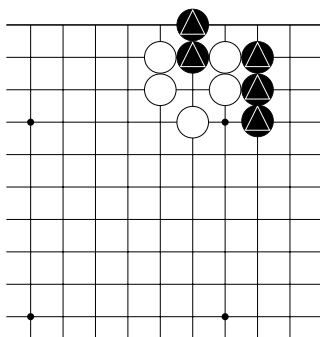
№15 “Двойная пасть тигра”



№16 Тоби

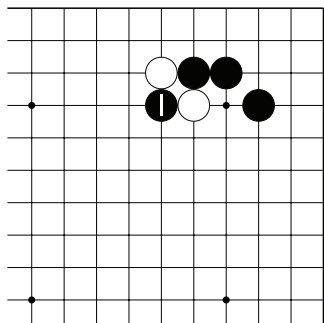


№17 “Бамбуковое”

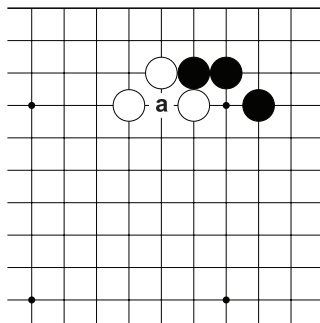


№18 Ноби

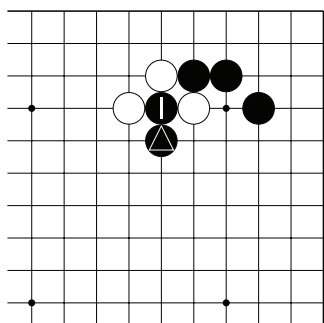
Тема №5. Разрезание.



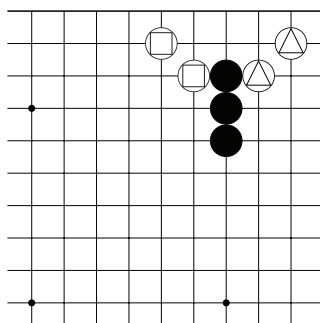
Д.1. Ход ч.1 – прямое разрезание.



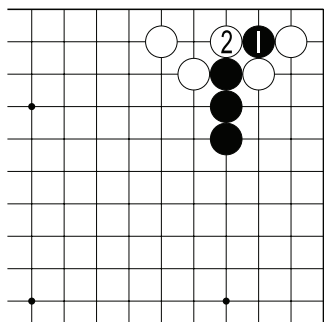
Д.2. Играть в “а” без подготовки – значит просто так отдать камень.



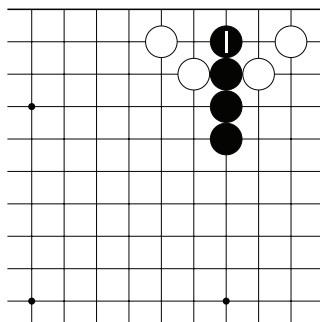
Д.3. Благодаря камню \blacktriangle чёрные могут разрезать “пасть тигра”.



Д.4. Как разделить камни \square от камней \triangle ?

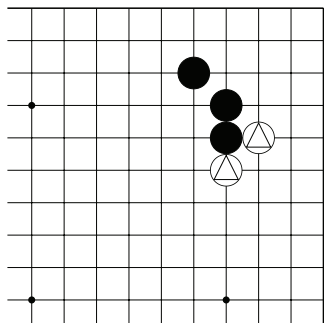


Д.5. Ошибка. Камень ч.1 будет отрезан.

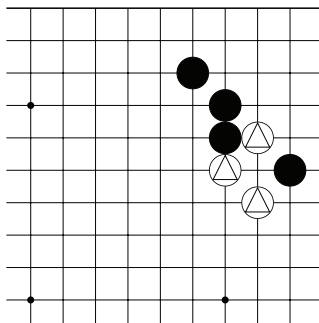


Д.6. Прорезание ч.1 – правильный ход.

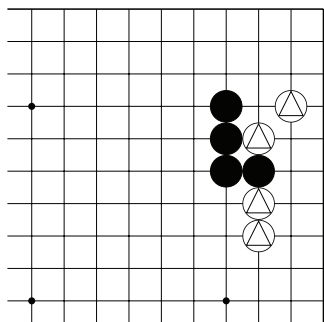
Тема №5. Разрезание.
 Разрежьте отмеченные камни белых.
 Укажите только один ход.



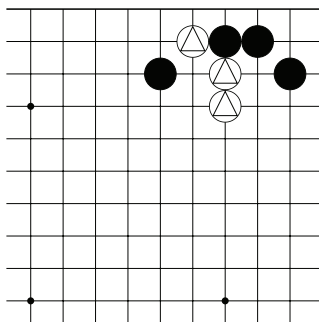
№1



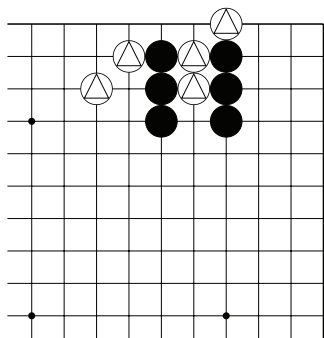
№2



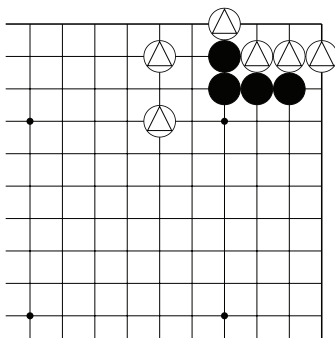
№3



№4

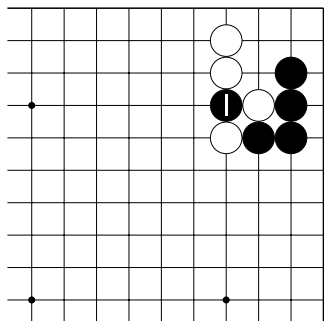


№5

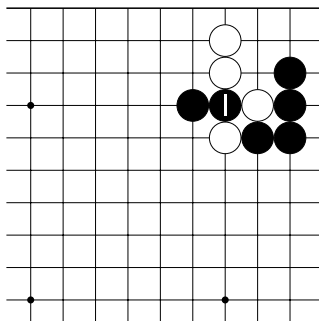


№6

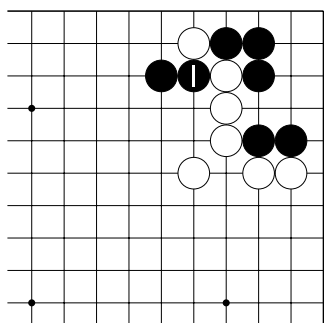
Тема №5. Разрезание.
 Разрезание ч.1 хороший ход или плохой?



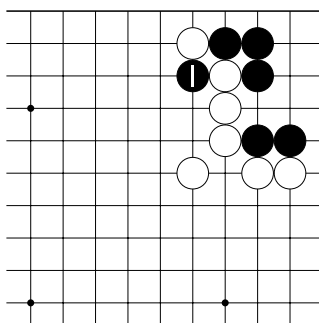
№7



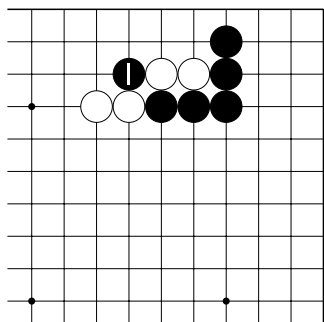
№8



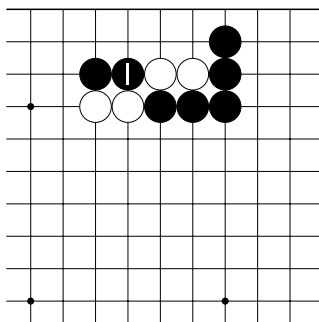
№9



№10



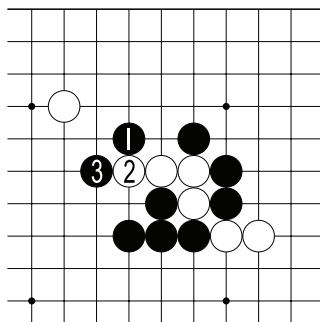
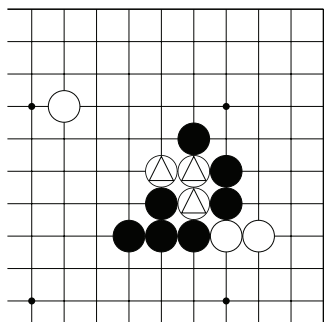
№11



№12

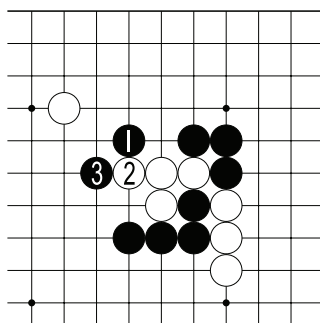
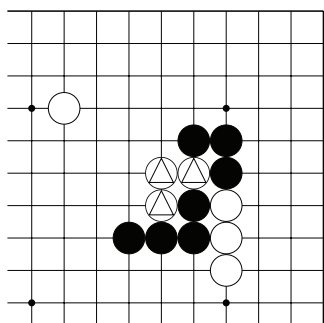
Темы №6. “Хомутик”

1. Два дамэ, 2. Три дамэ. 3. “Прищепка на нос”.



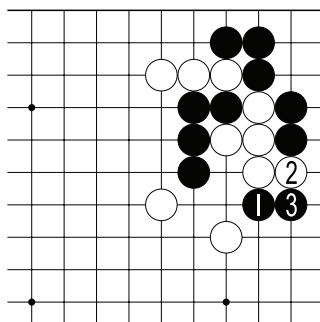
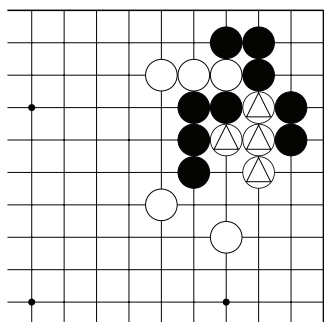
Д.1. У белых камней \triangle два дамэ.
Как их поймать?

Д.1а. Нужно “накинуть хомутик”
ходом 1. После ч.3 белым не убежать.



Д.2. У белых камней \triangle три дамэ.
Как их поймать?

Д.2а. Нужно “накинуть хомутик”
ходом 1. После ч.3 белым не убежать.



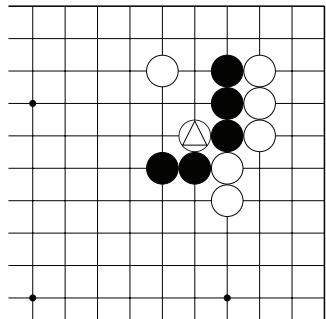
Д.3. Как ловить камни \triangle ?

Д.3а. После “прищепки” ч.1
белым не убежать.

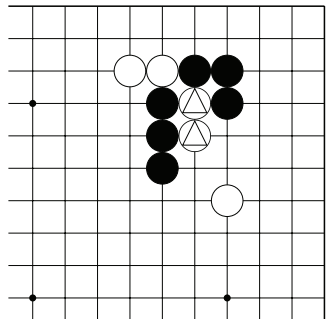
Темы №6. “Хомутик”

1. Захватите отмеченные камни белых.

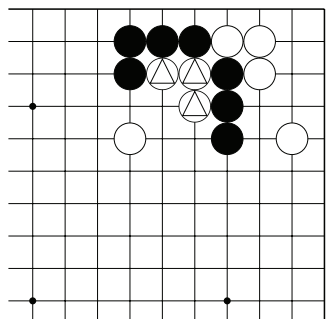
2. Укажите один ход.



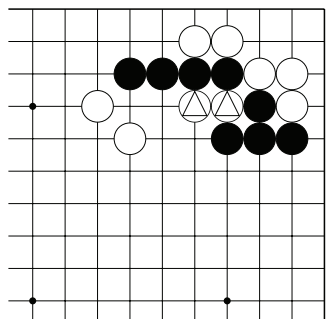
№1



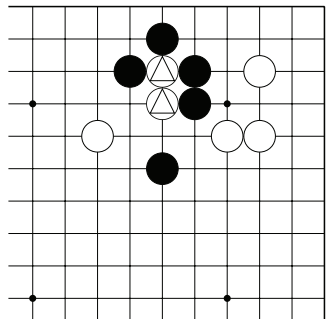
№2



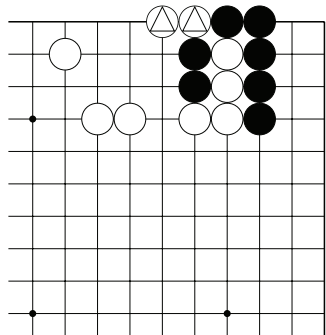
№3



№4



№5

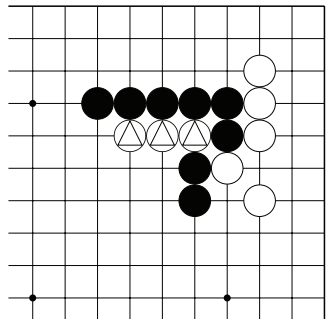


№6

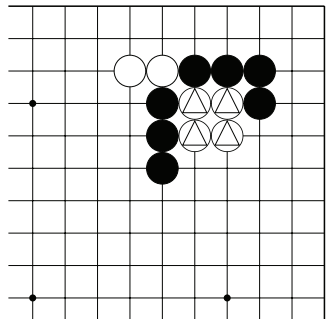
Темы №6. “Хомутик”

1. Захватите отмеченные камни белых.

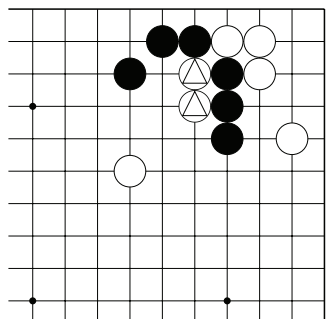
2. Укажите один ход.



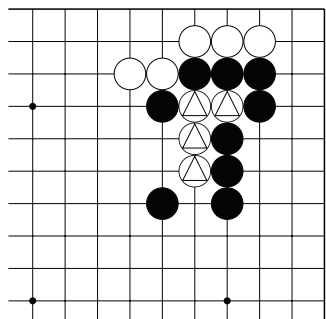
№7



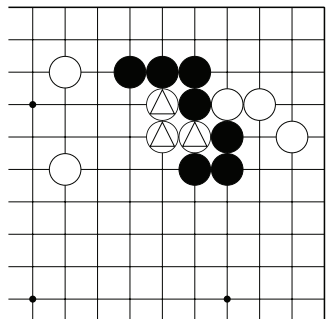
№8



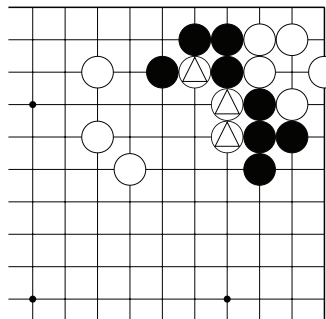
№9



№10



№11

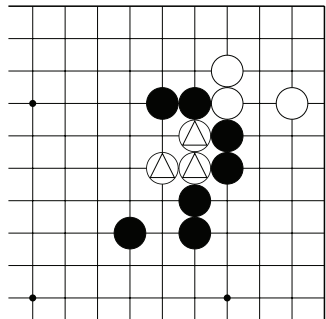


№12

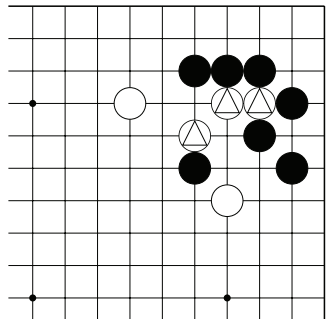
Темы №6. “Хомутик”

1. Захватите отмеченные камни белых.

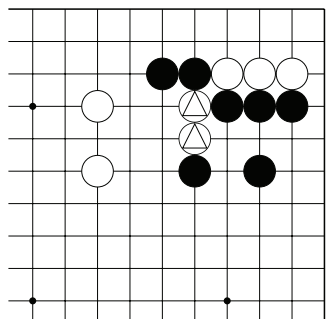
2. Укажите один ход.



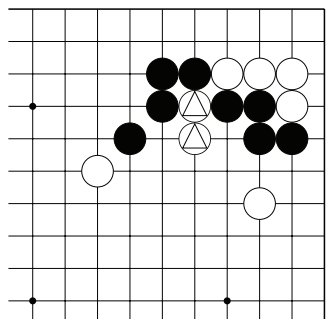
№13



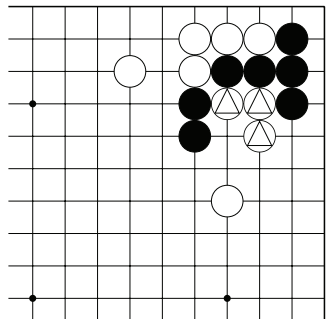
№14



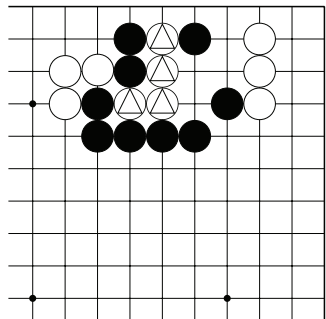
№15



№16



№17

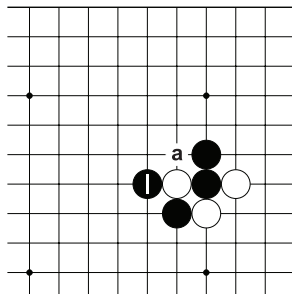
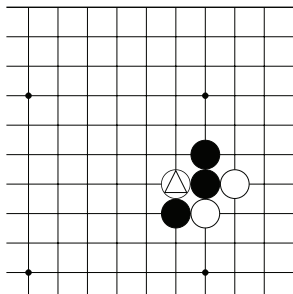


№18

Тема №7. “Лесенка”.

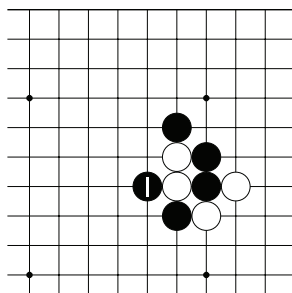
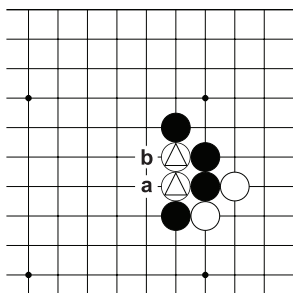
Перед тем как строить “лесенку” нужно убедиться...

1. ...после удлинения у камней противника будет только два дамэ,
2. ...на пути “лесенки” нет камней противника,
3. ...ваши камни не попадут в атари.



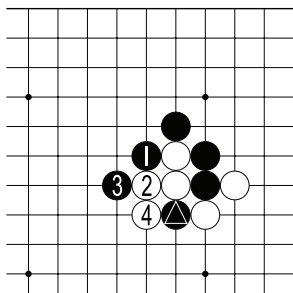
Д.1. Как нападать на камень \triangle ?

Д.1а. Ход ч.1 – правильный. Если белые удлинятся в “а”, то у них будет два дамэ



Д.2. Как нападать на камни \triangle , “а” или “б”?

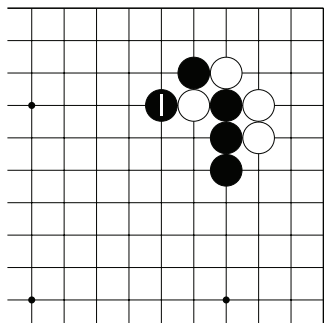
Д.2а. Ход ч.1 – правильный.



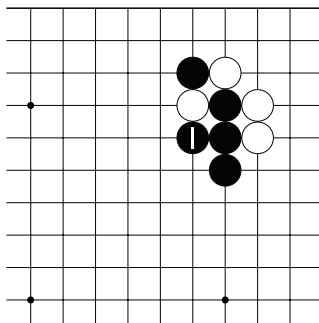
Д.2б. Ход в “б” на Д.2– ошибка. После б.4 камень \triangle оказывается в атари и лесенка разрушается.

Тема №7. “Лесенка”.

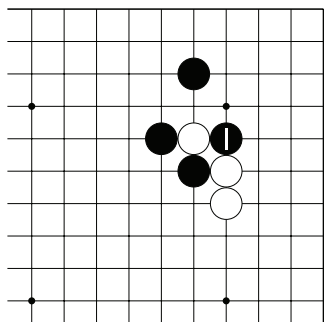
Ловятся ли белые в “лесенку” после хода ч.1?



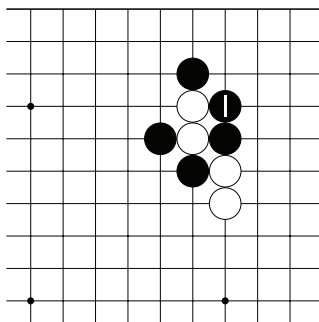
№1



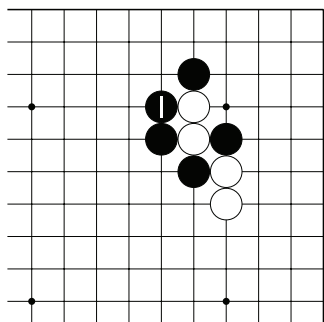
№2



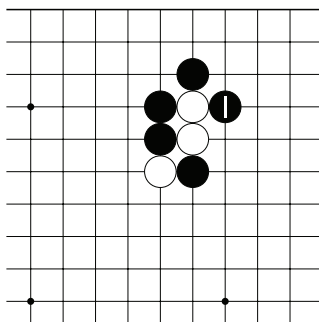
№3



№4



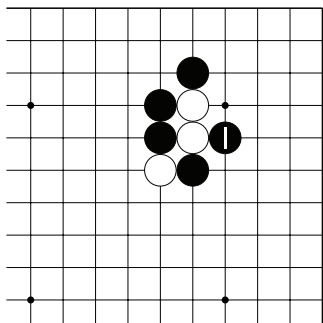
№5



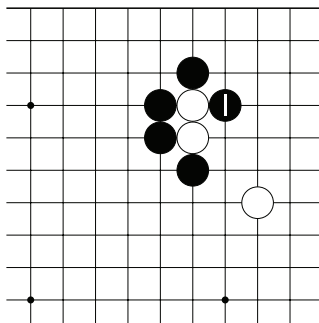
№6

Тема №7. “Лесенка”.

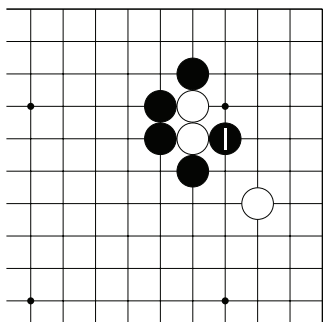
Ловятся ли белые в “лесенку” после хода ч.1?



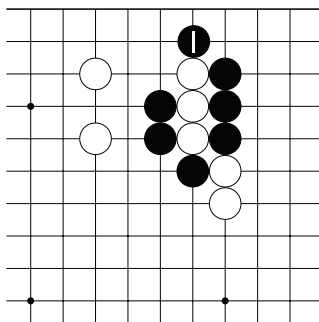
№7



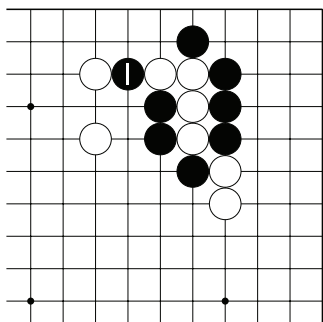
№8



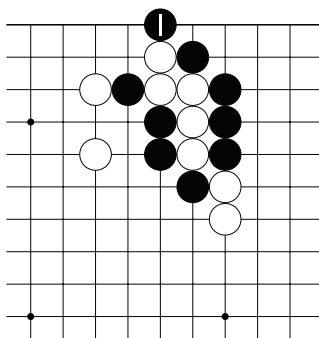
№9



№10

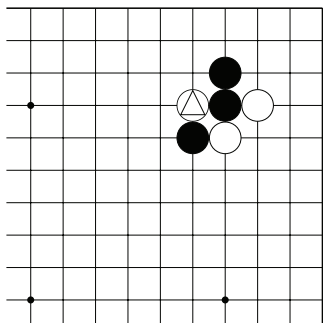


№11

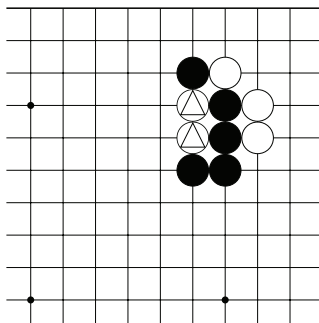


№12

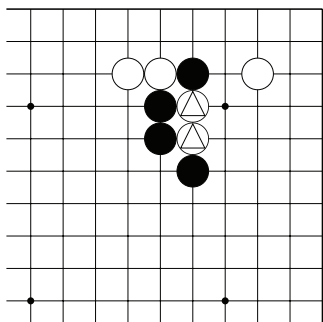
Тема №7. “Лесенка”.
 Захватите камни \triangle в лесенку.
 Укажите 3 хода.



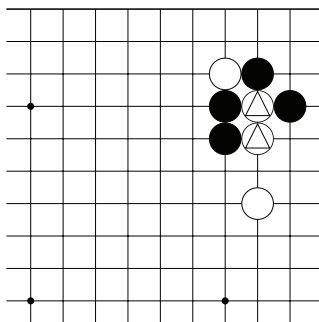
№13



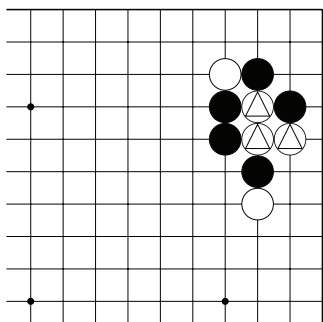
№14



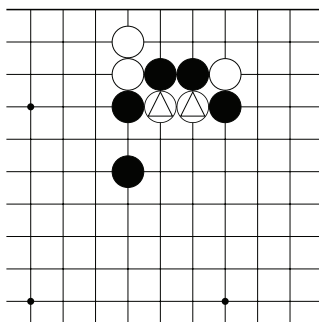
№15



№16

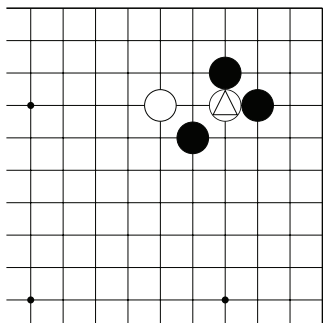


№17

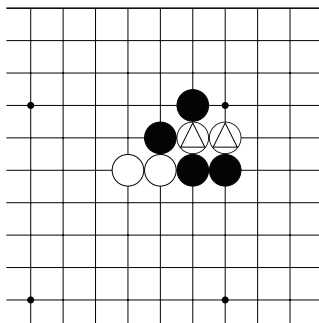


№18

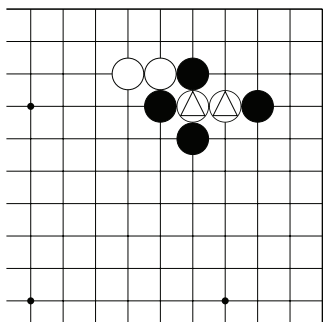
Тема №7. “Лесенка”.
 Захватите камни \triangle в лесенку.
 Укажите 3 хода.



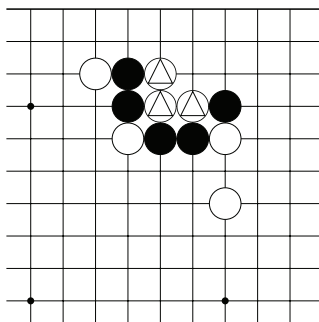
№19



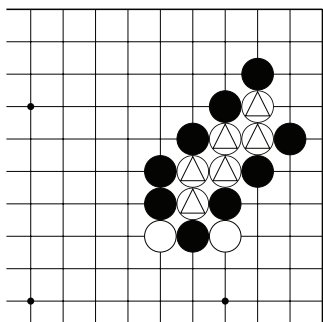
№20



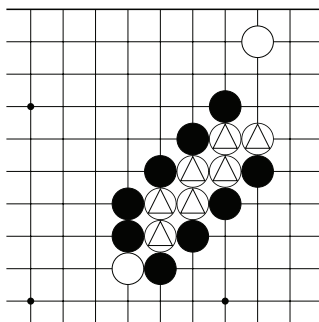
№21



№22

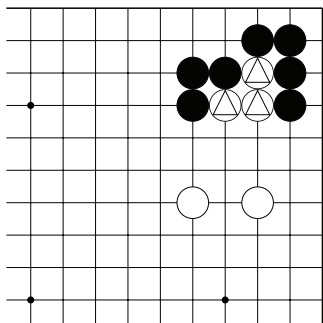


№23

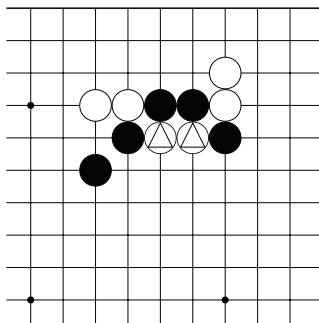


№24

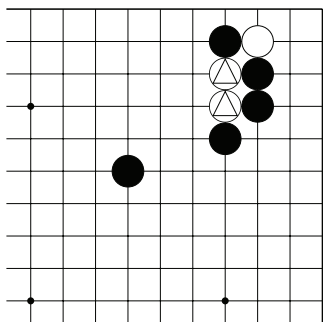
Тема №7. “Лесенка”.
 Захватите камни \triangle в лесенку.
 Укажите 3 хода.



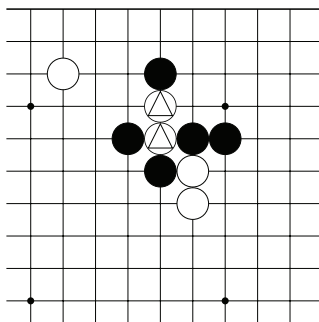
№25



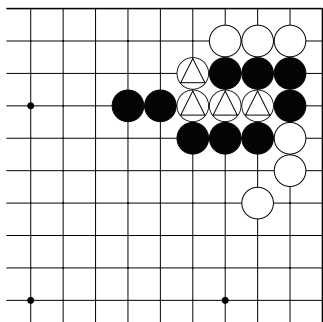
№26



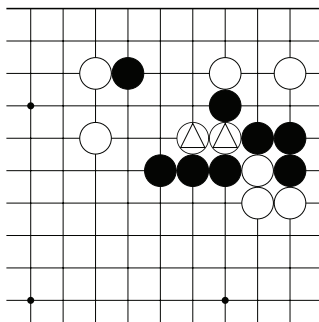
№27



№28



№29

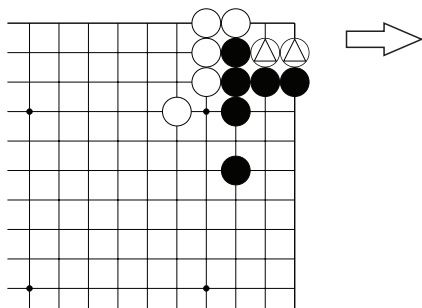


№30

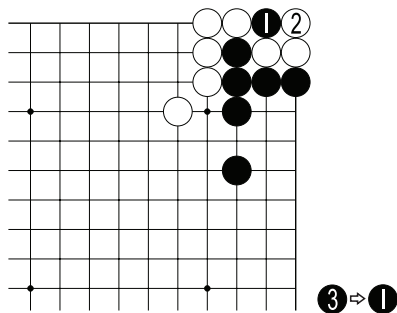
Тема №8. “Защёлка”.

1. Жертва одного камня.

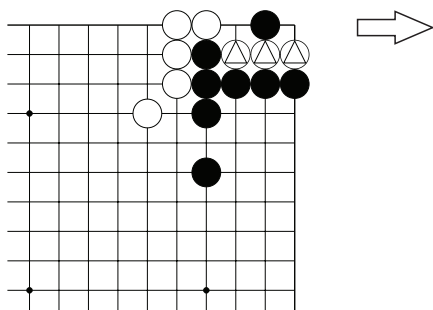
2. Жертва трёх камней.



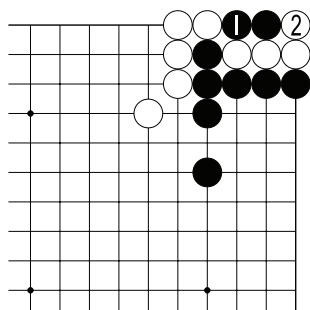
Д.1. Как поймать камни \triangle ?



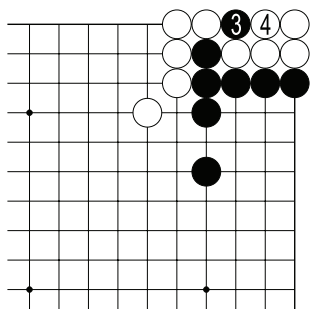
Д.1а. Нужно разрезать 1. Если б.2, то чёрные снова играют в 1.



Д.2. Как поймать камни \triangle ?



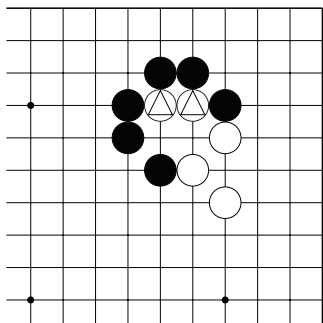
Д.2а. Нужно разрезать 1. Если белые захватят два камня, то...



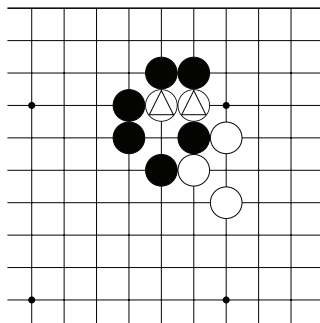
Д.2б. ...чёрные жертвуют третий камень ходом 3. Если белые захватят и этот камень, то 5 ходом чёрные забирают пять камней.

5 ⇒ 3

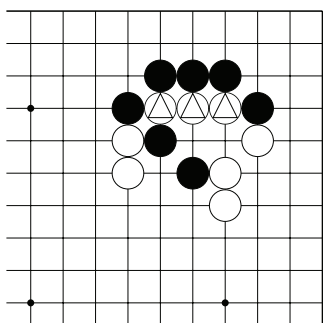
Тема №8. “Защёлка”.
 Захватите отмеченные камни белых.
 Укажите только один ход.



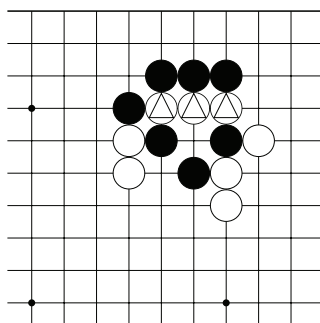
№1



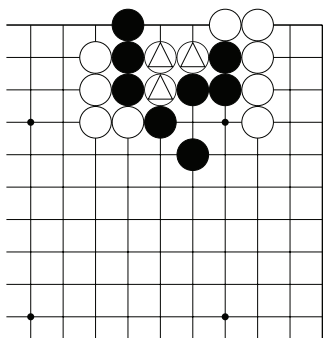
№2



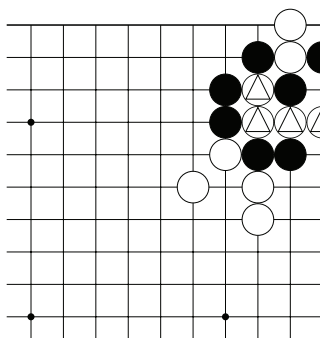
№3



№4



№5

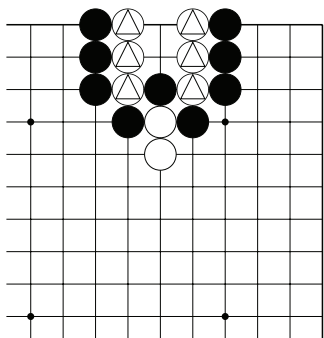


№6

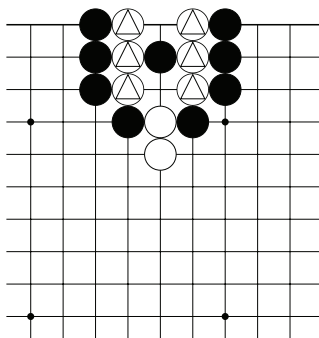
Тема №8. “Защёлка”.

Захватите отмеченные камни белых.

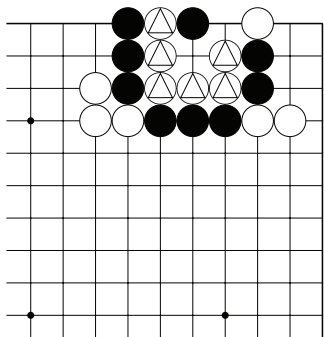
Укажите 3 хода.



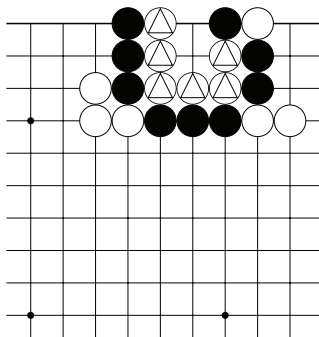
№7



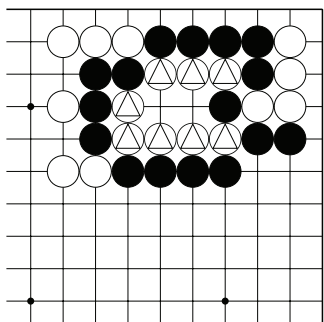
№8



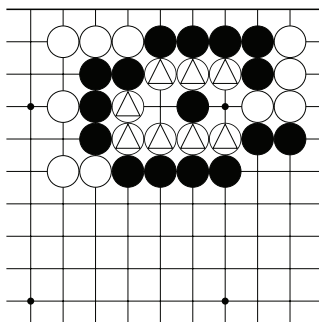
№9



№10



№11

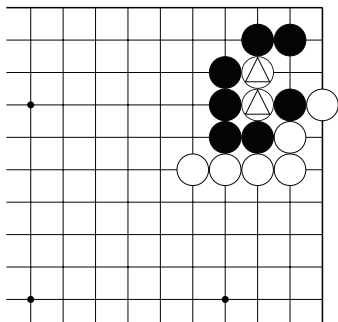


№12

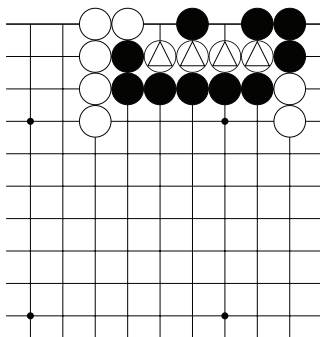
Тема №8. “Защёлка”.

Захватите отмеченные камни белых.

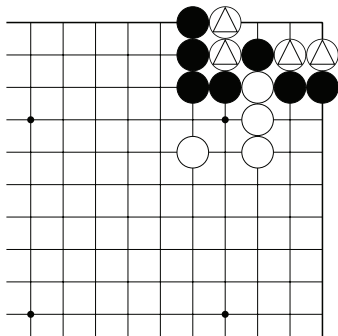
Укажите только один ход.



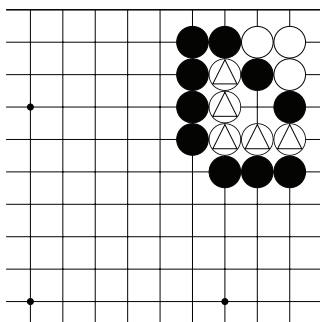
№13



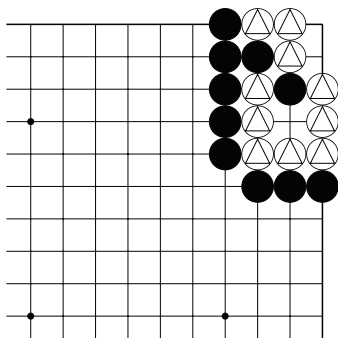
№14



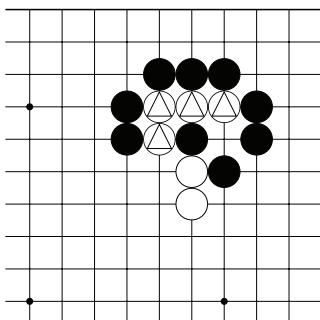
№15



№16

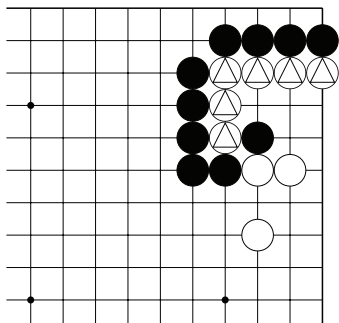


№17

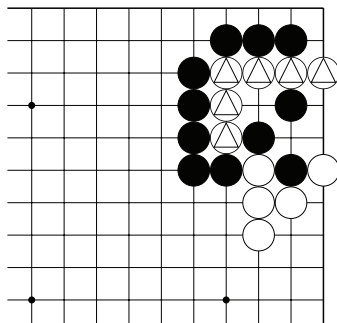


№18

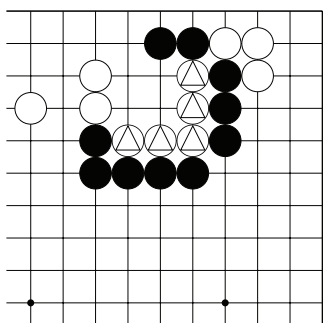
Тема №8. “Защёлка”.
 Захватите отмеченные камни белых.
 Укажите 3 хода.



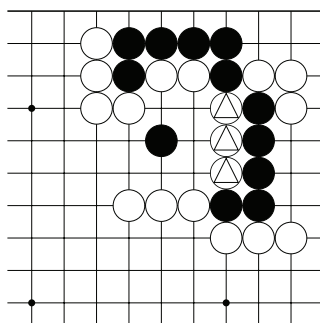
№19



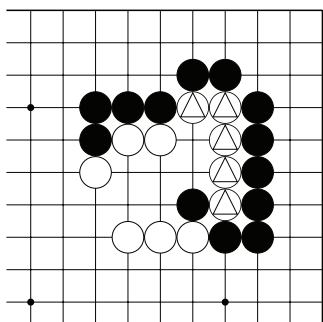
№20



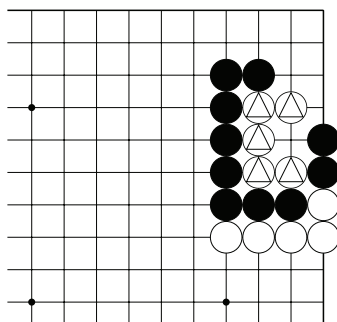
№21



№22

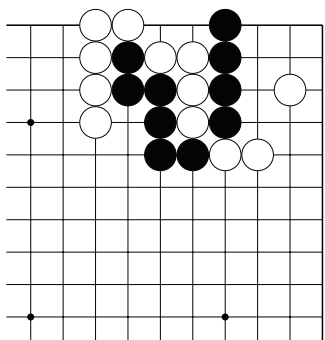


№23

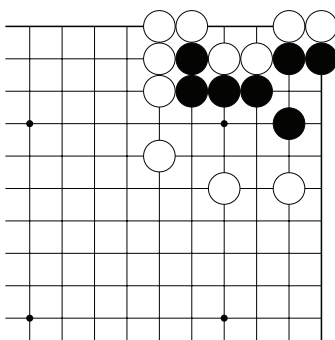


№24

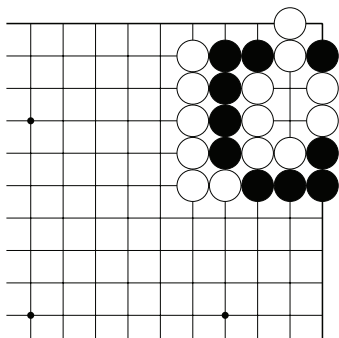
Тема №8. “Защёлка”.
 Захватите камни белых.
 Укажите только один ход.



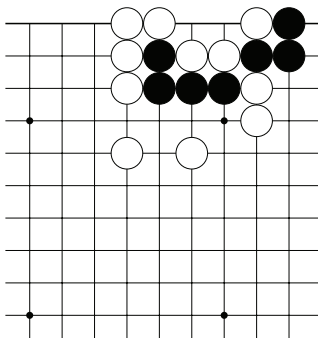
№25



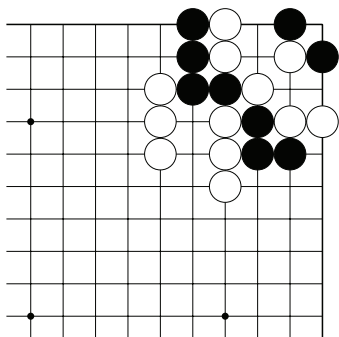
№26



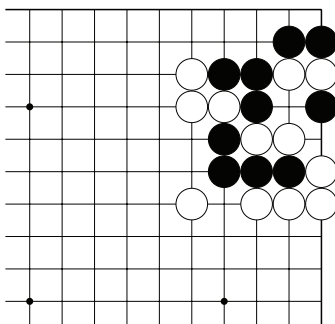
№27



№28



№29



№30

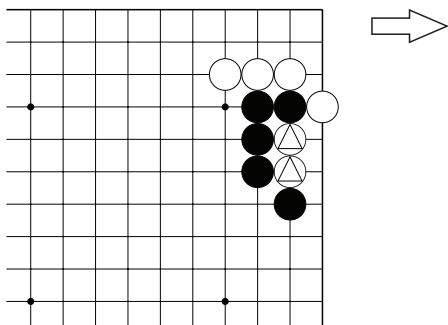
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари

Если камни, которые находятся в атари, соединить, то у них всё равно останется одно дамэ – такая ситуация называется “оиотоси”.

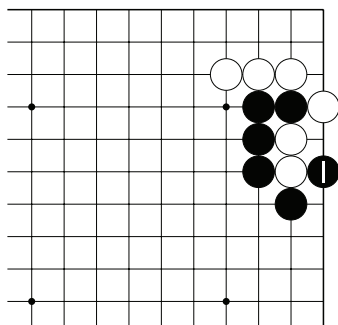
Оиотоси – это “соединиться и погибнуть”.

“Защёлка” – “убить и погибнуть”.

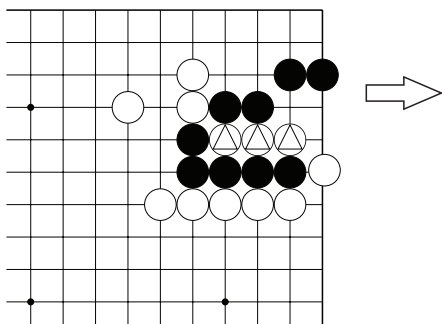
В оиотоси не всегда нужно жертвовать камень. Но как и в “защёлке” иногда нужно жертвовать несколько камней.



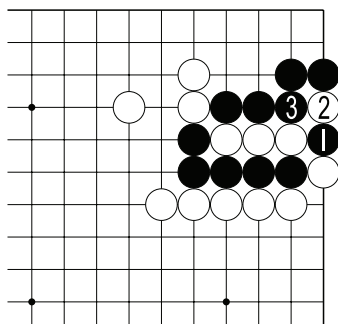
Д.1. Как поймать камни \triangle ?



Д.1а. Достаточно сыграть атари 1. Если белые соединятся, то потеряют четыре камня.



Д.2. Как поймать камни \triangle ?

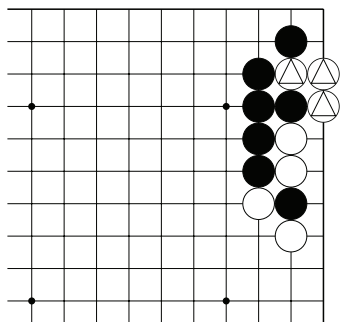


Д.2а. Сначала нужно вбросить в “пасть тигра” камень 1, затем сжать ч.3. Четыре белых камня попадают в атари, но, если их соединить, то чёрные захватят шесть камней.

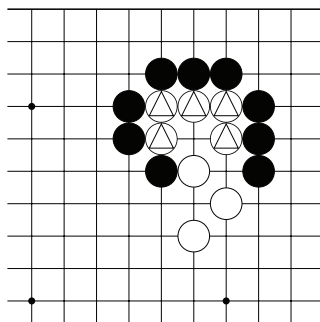
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари

Захватите отмеченные камни белых.

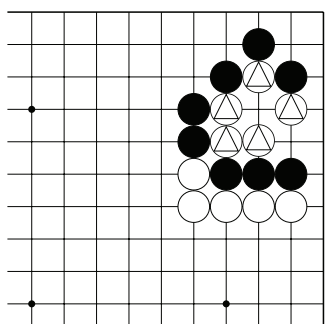
Укажите только один ход.



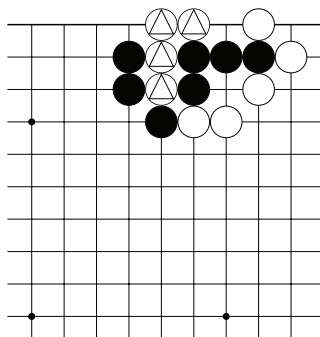
№1



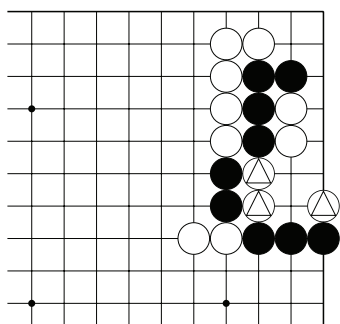
№2



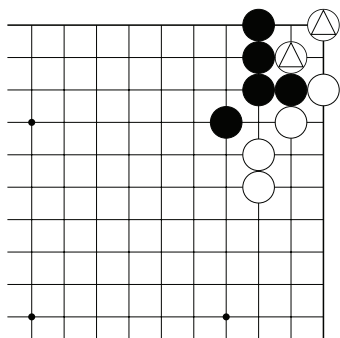
№3



№4

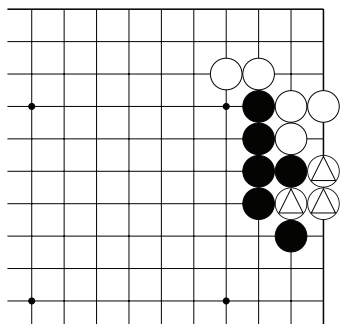


№5

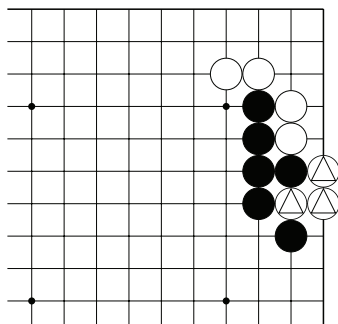


№6

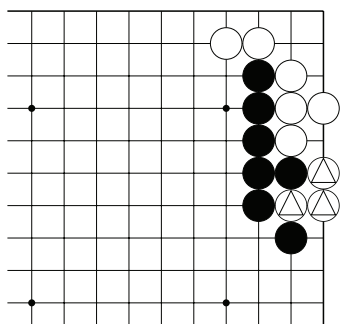
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари
 Захватите отмеченные камни белых.
 Укажите 3 хода.



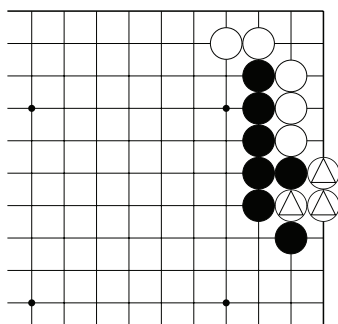
№7



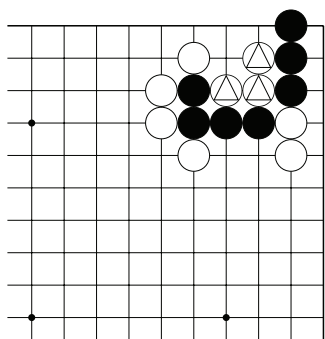
№8



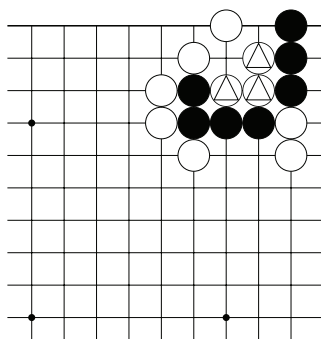
№9



№10



№11

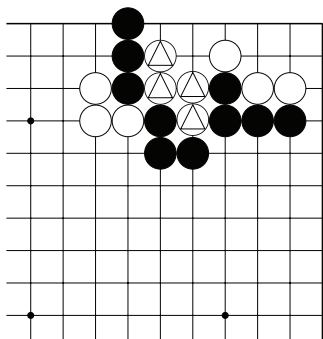


№12

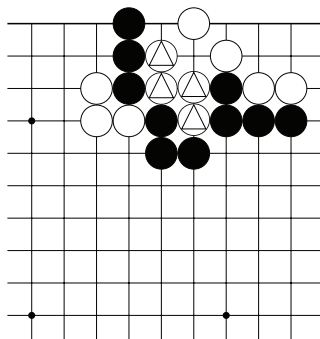
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари

Захватите отмеченные камни белых.

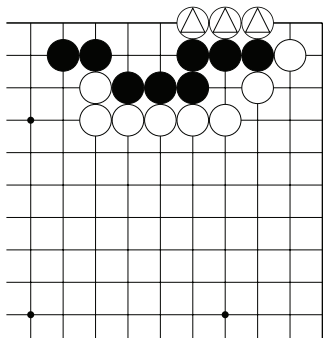
Укажите 3 хода.



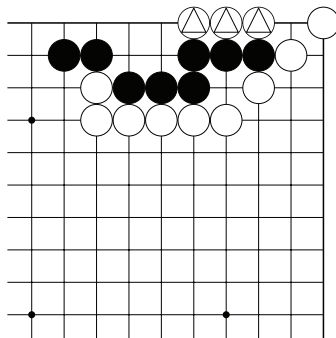
№13



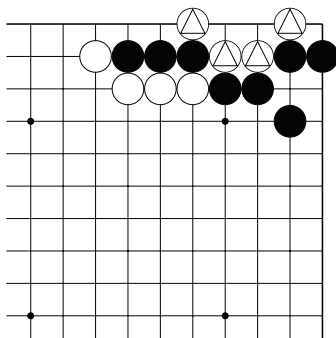
№14



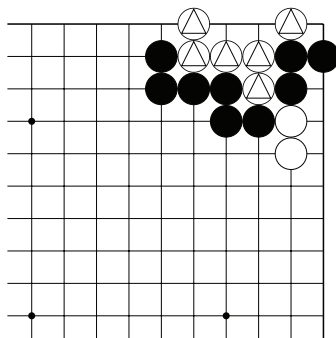
№15



№16

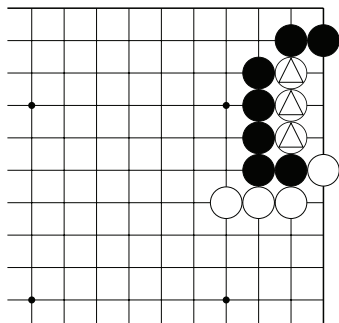


№17

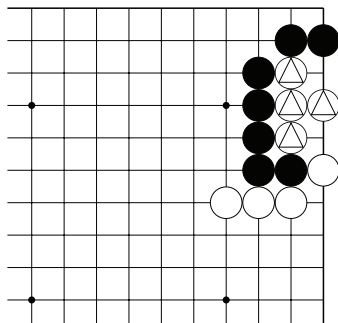


№18

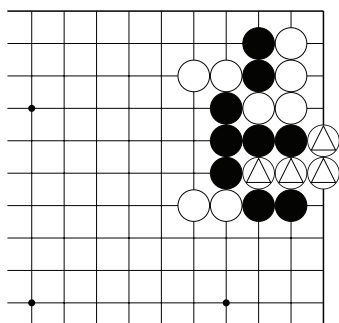
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари
 Захватите отмеченные камни белых.
 Укажите 3 хода.



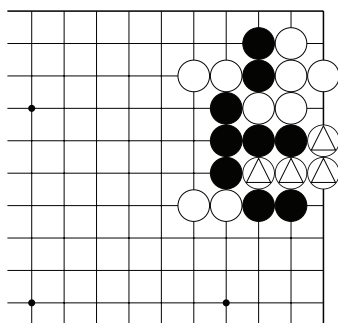
№19



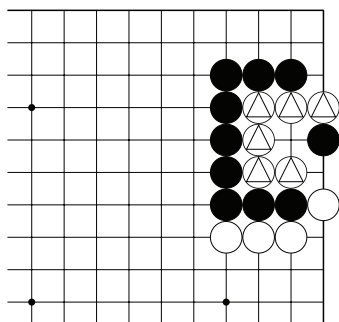
№20



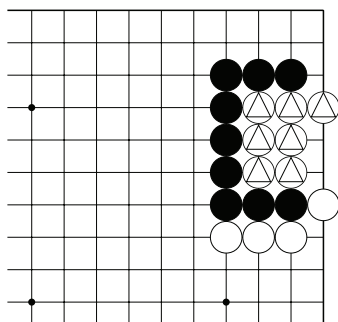
№21



№22



№23

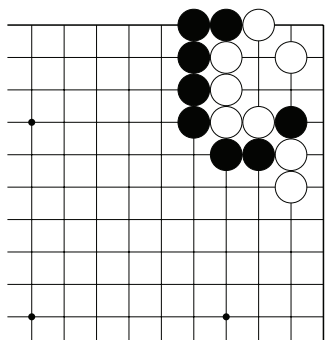


№24

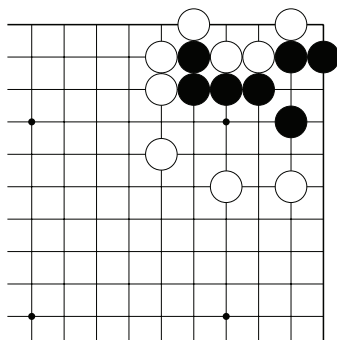
Тема №9. Оиотоси и непрерывное атари

Захватите камни белых.

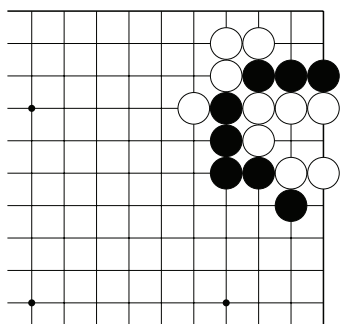
Укажите 3 хода.



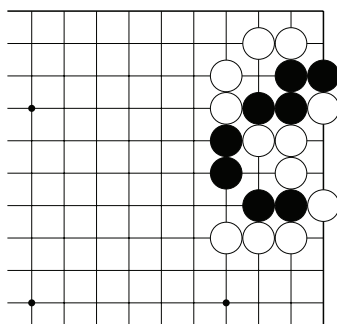
№25



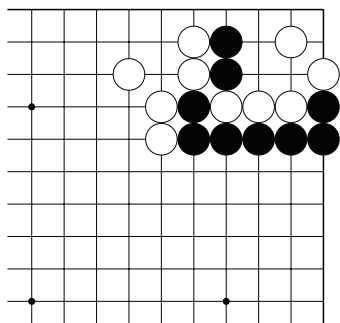
№26



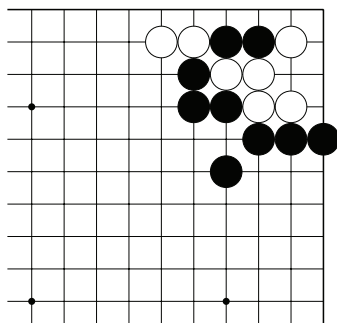
№27



№28



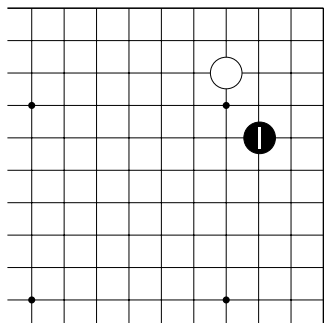
№29



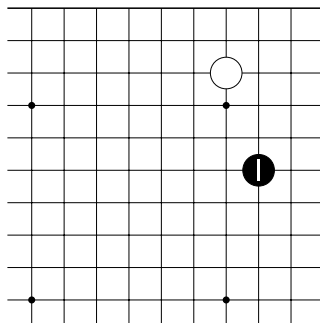
№30

Тема №10. Какари – атака угла.

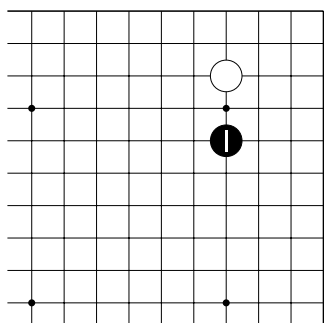
В начале партии камень противника в углу атакуют с третьей или четвёртой линии через один или через два пункта.



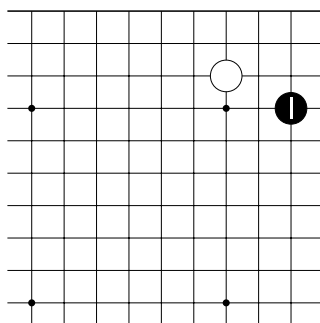
Д.1. Кэйма-какари.



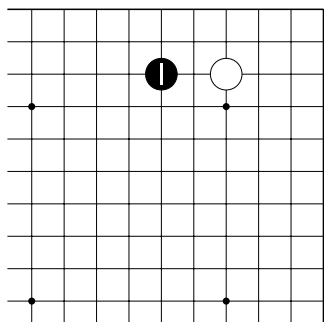
Д.2. Огэйма-какари.



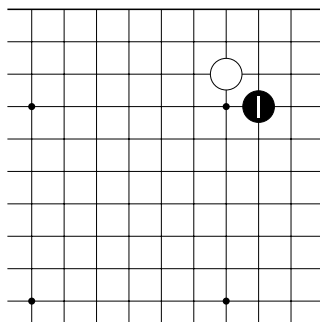
Д.3. Така (высокое)-какари.



Д.4. Ошибка! Камень 1 на второй линии!



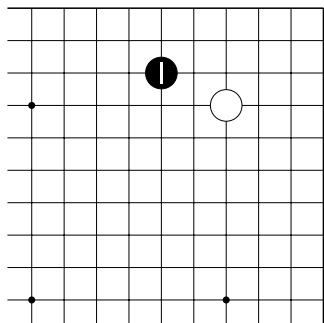
Д.5. Ошибка! Не правильное направление атаки.



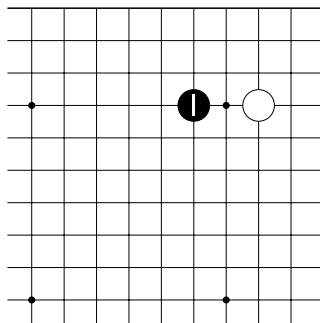
Д.6. Ошибка! Слишком близко к камню белых.

Тема №10. Какари – атака угла.

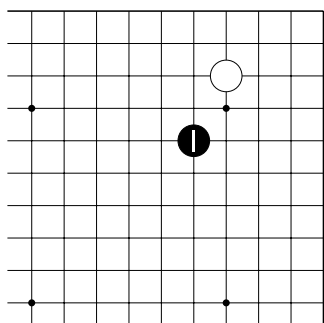
Определите, ход ч.1 – хорошее какари или плохое?



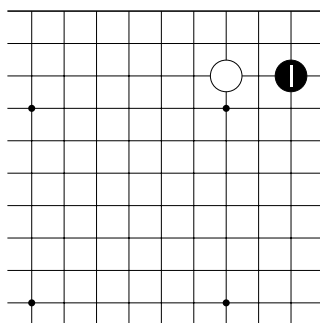
№1



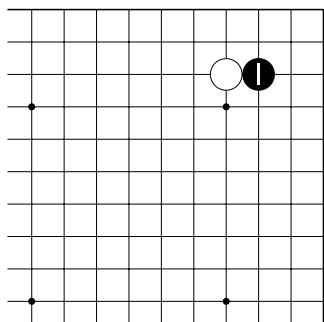
№2



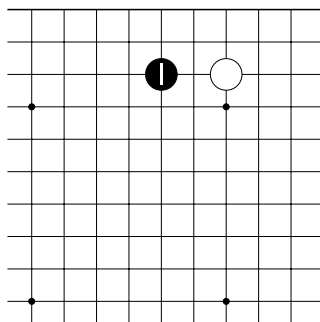
№3



№4



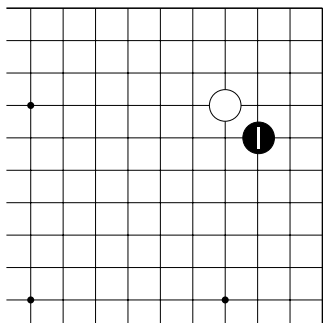
№5



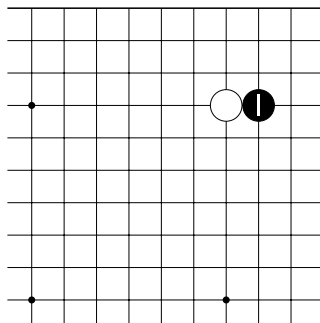
№6

Тема №10. Какари – атака угла.

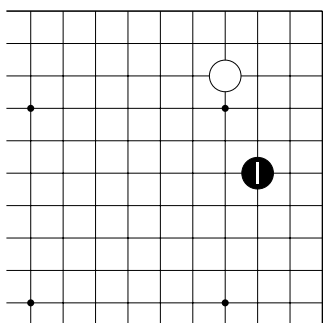
Определите, ход ч.1 – хорошее какари или плохое?



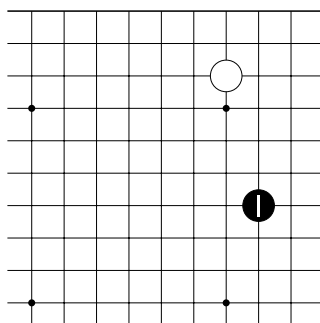
№7



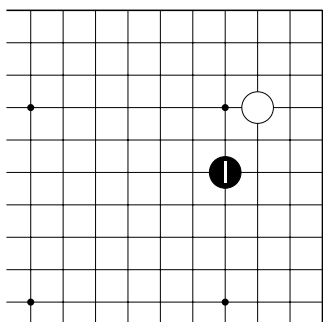
№8



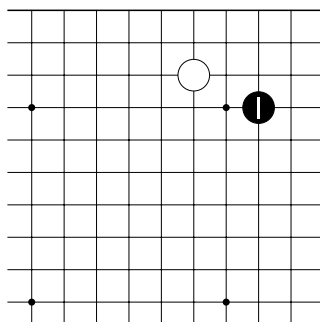
№9



№10



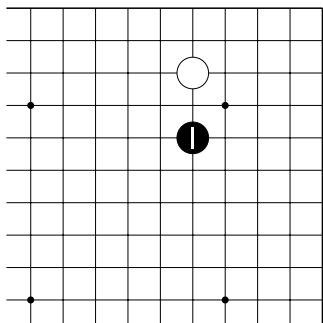
№11



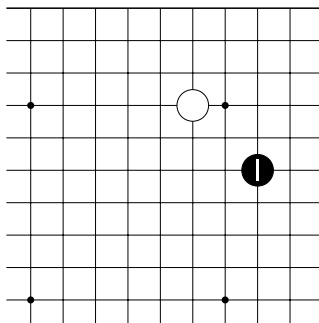
№12

Тема №10. Какари – атака угла.

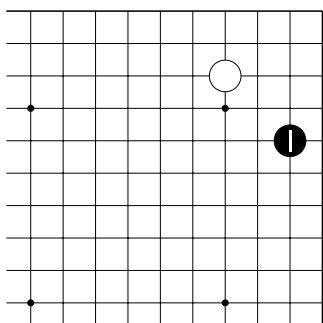
Определите, ход ч.1 – хорошее какари или плохое?



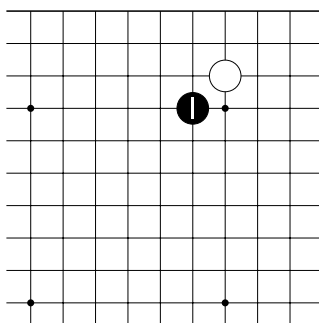
№13



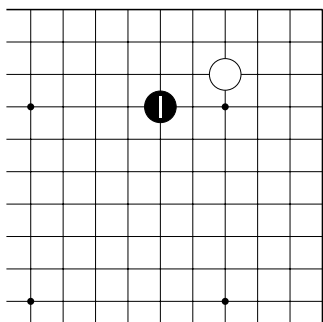
№14



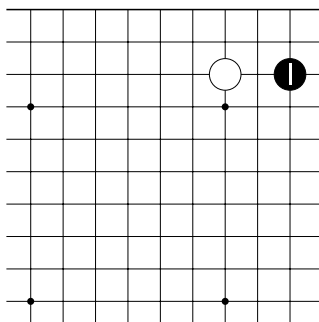
№15



№16



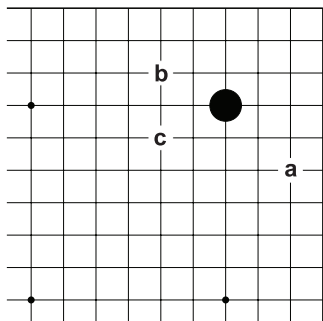
№17



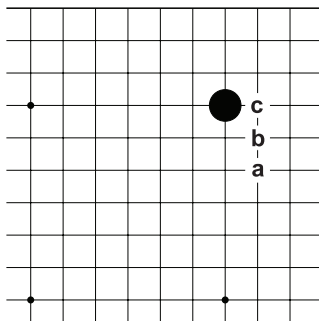
№18

Тема №10. Какари – атака угла.

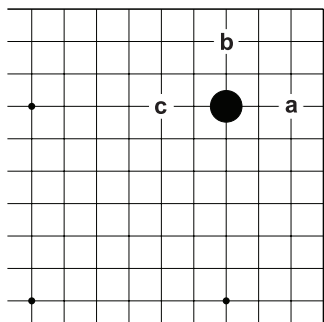
Какой ход из предложенных – правильное какари?



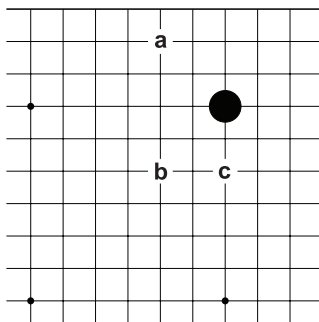
№19



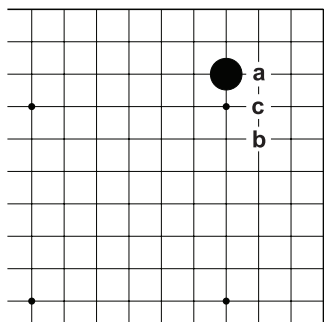
№20



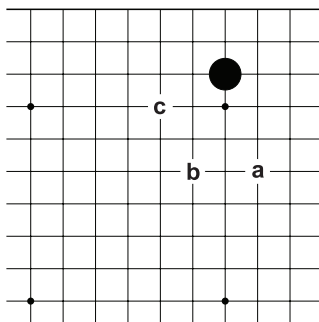
№21



№22



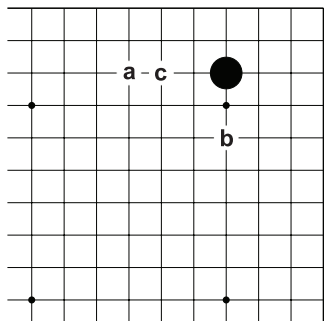
№23



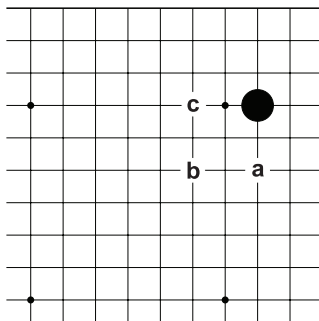
№24

Тема №10. Какари – атака угла.

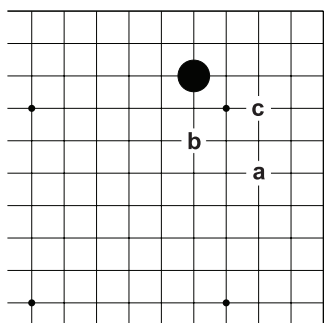
Какой ход из предложенных – правильное какари?



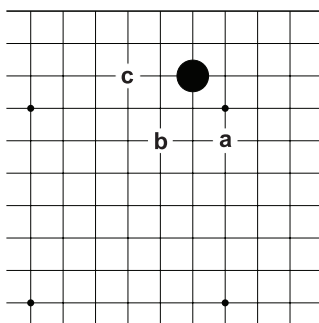
№25



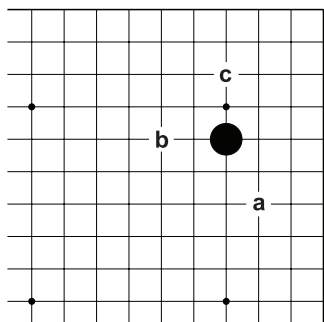
№26



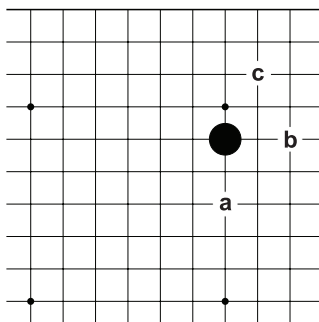
№27



№28

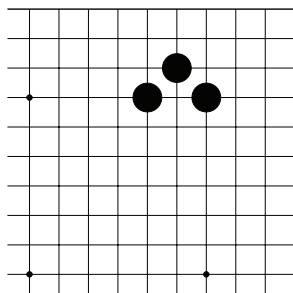


№29

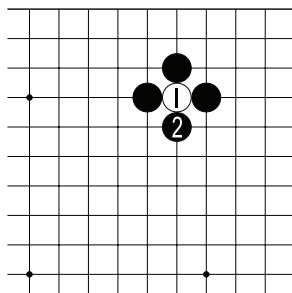


№30

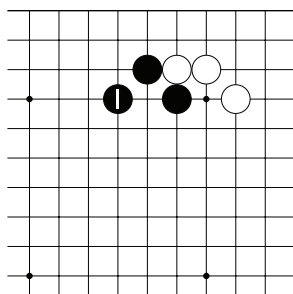
Тема №11. “Пасть тигра” – хорошая форма.



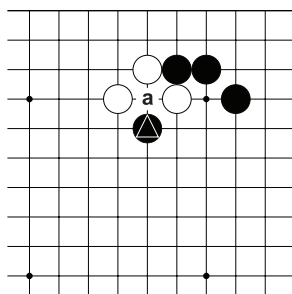
Д.1. Форма трёх чёрных камней называется “пасть тигра”




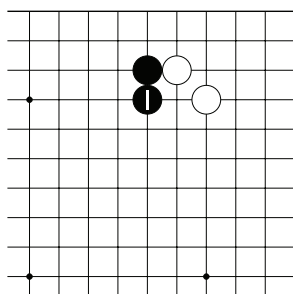
Д.2. Если белые сыграют 1, то “пасть” закроется и белые потеряют камень.



Д.3. “Пасть тигра” защищает от разрезания

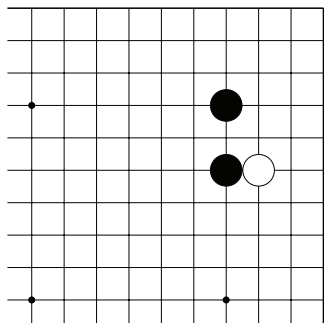


Д.4. Если у чёрных есть поддержка, например, камень , то они могут сыграть в “а”, разрушая “пасть тигра” белых.

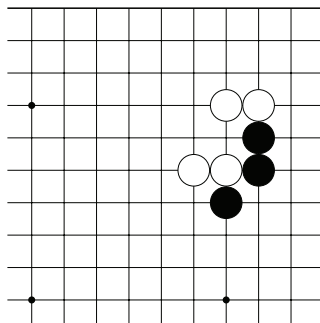


Д.5. Чтобы белые не построили “пасть тигра”, чёрные играют 1 – это хороший ход.

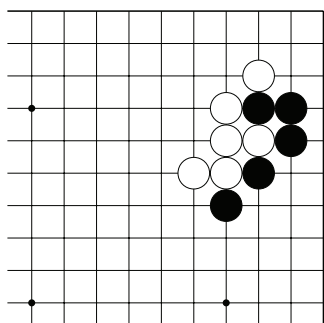
Тема №11. “Пасть тигра” – хорошая форма.
 Ход чёрных.
 Постройте “пасть тигра”



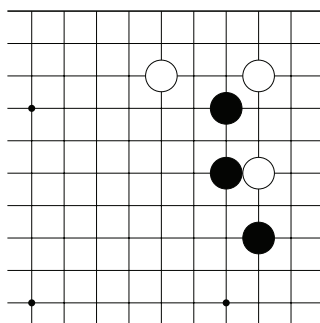
№1



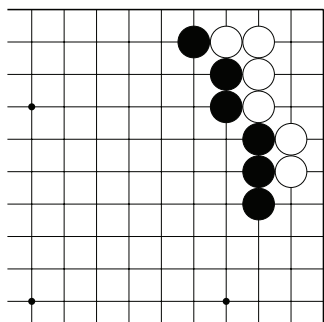
№2



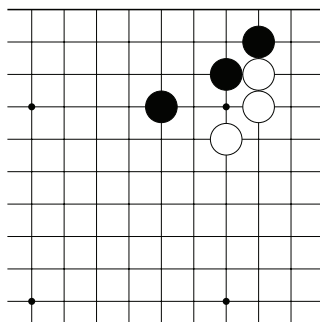
№3



№4



№5

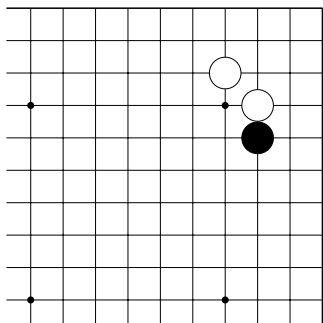


№6

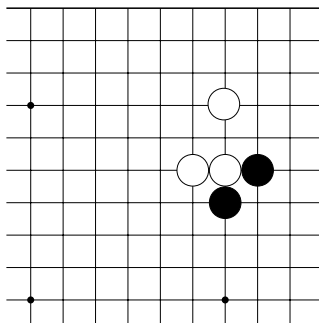
Тема №11. “Пасть тигра” – хорошая форма.

Ход чёрных.

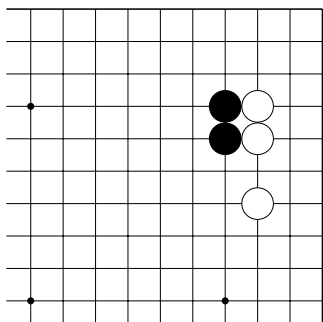
Не дайте белым построить “пасть тигра”



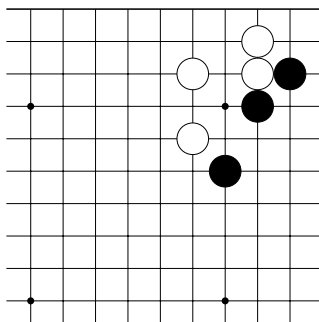
№7



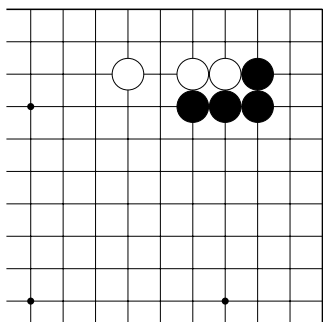
№8



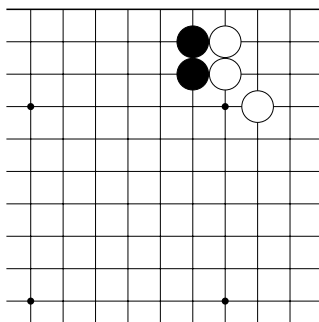
№9



№10

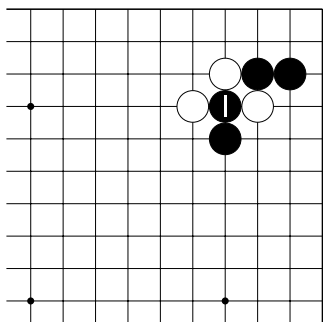


№11

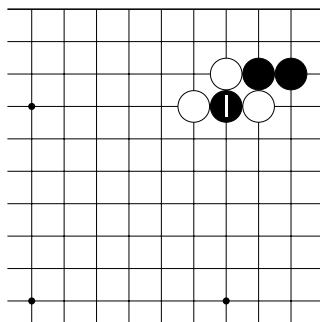


№12

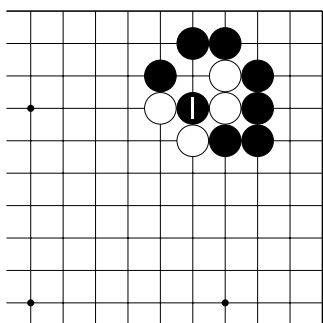
Тема №11. “Пасть тигра” – хорошая форма.
 Чёрные сыграли в “пасть тигра” ходом 1.
 Определите, ход чёрных хороший или плохой?



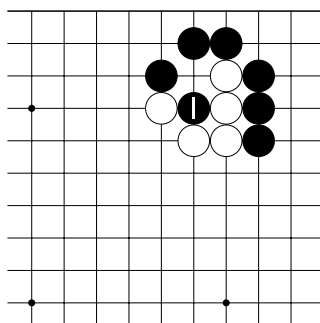
№13



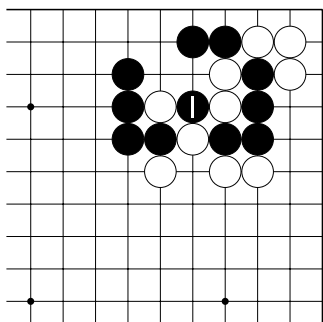
№14



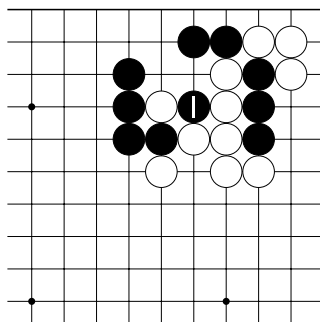
№15



№16

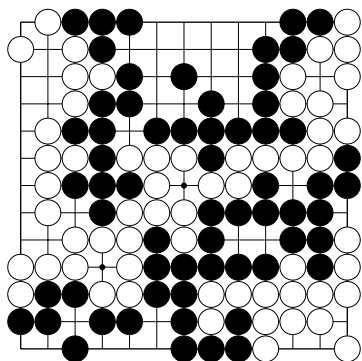


№17

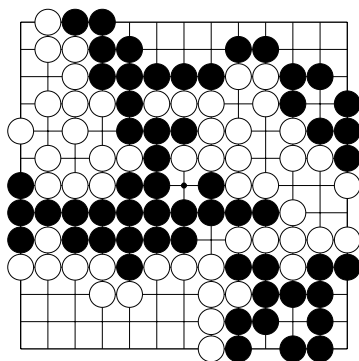


№18

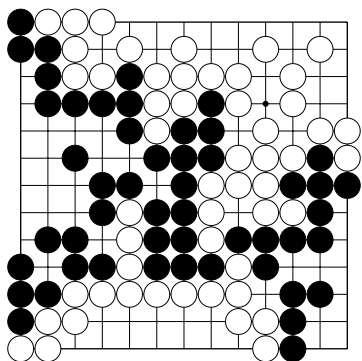
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Найдите и отметьте нейтральные пункты.



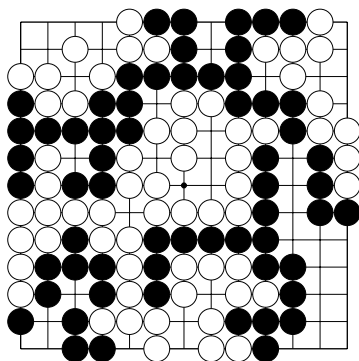
№1



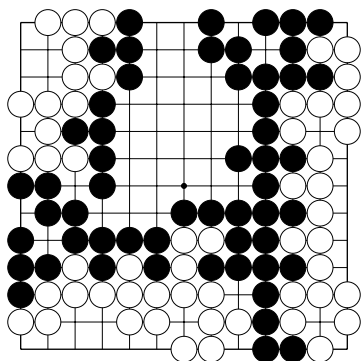
№2



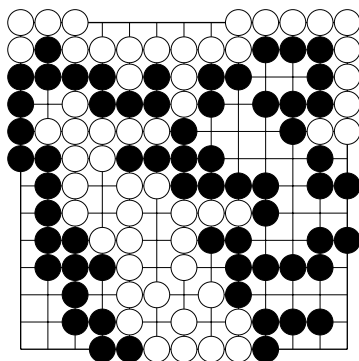
№3



№4

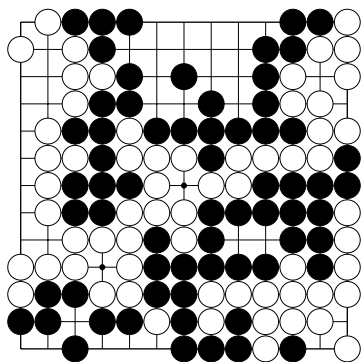


№5

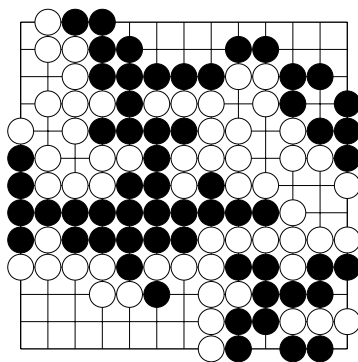


№6

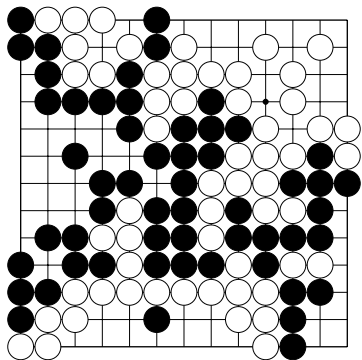
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Найдите и отметьте все пленные камни.



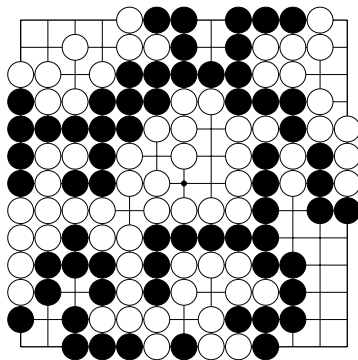
№7



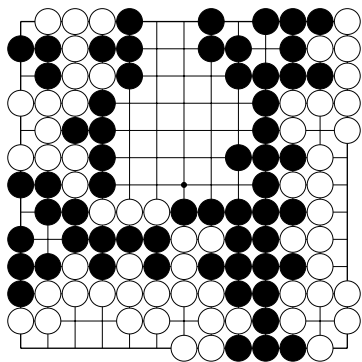
№8



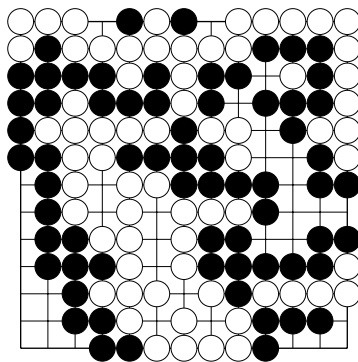
№9



№10

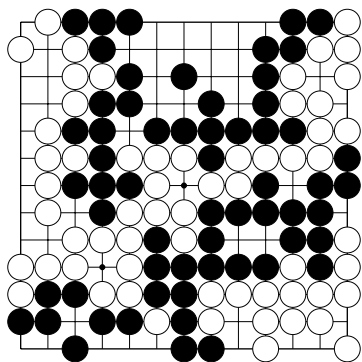


№11

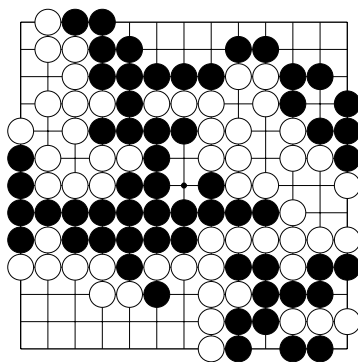


№12

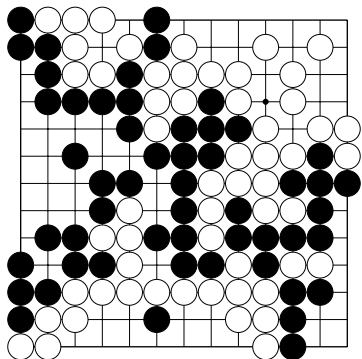
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Найдите последний прибыльный пункт.



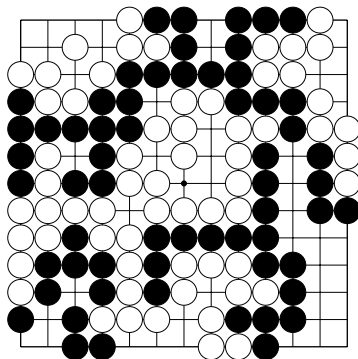
№13



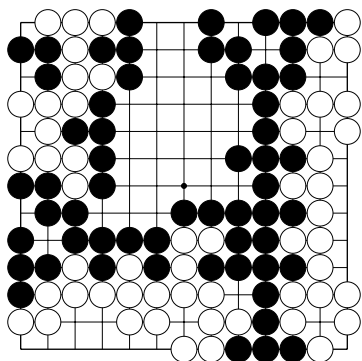
№14



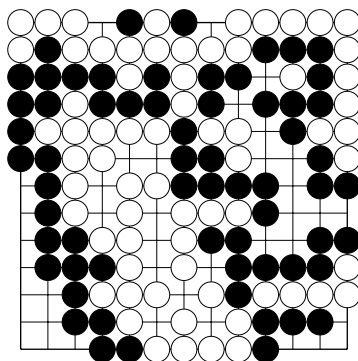
№15



№16

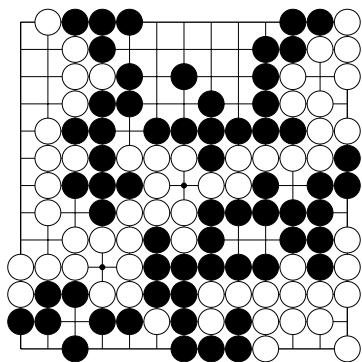


№17

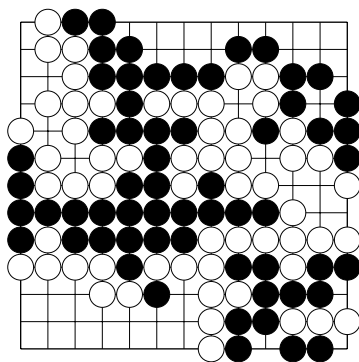


№18

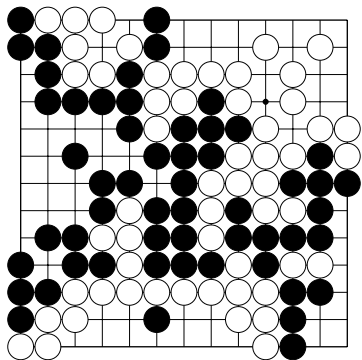
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Найдите и используйте слабость в позиции белых.



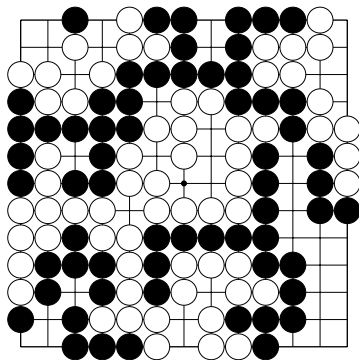
№19



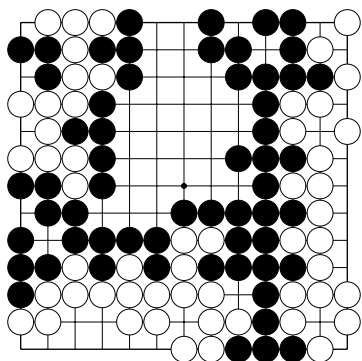
№20



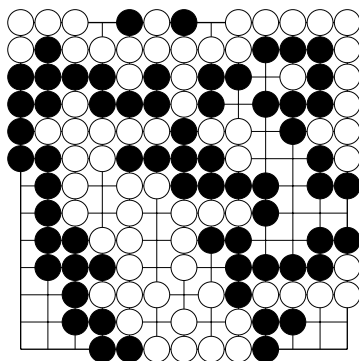
№21



№22

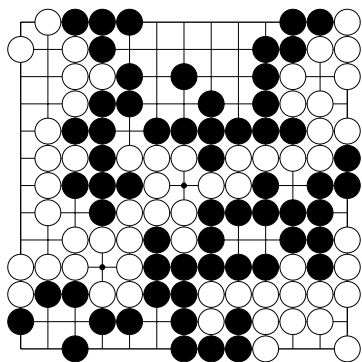


№23

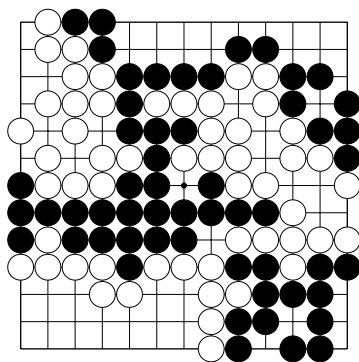


№24

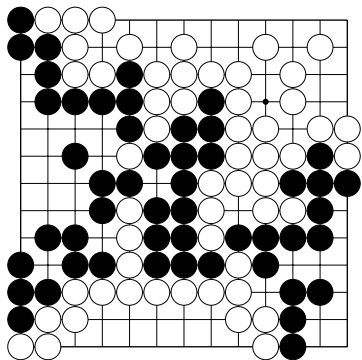
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Найдите и защитите слабость в позиции чёрных.



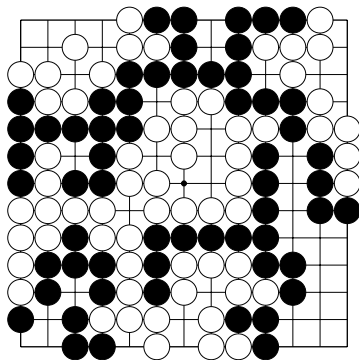
№25



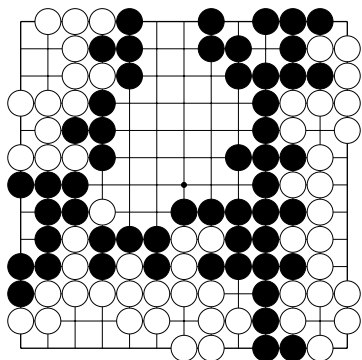
№26



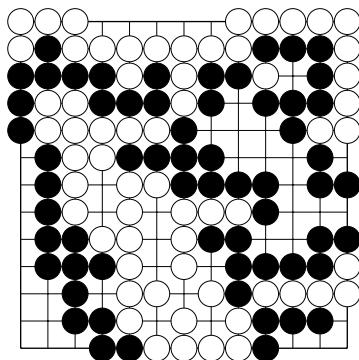
№27



№28

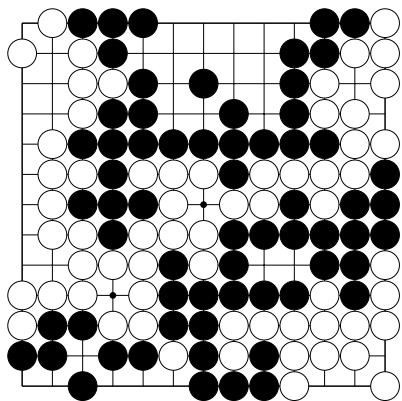


№29

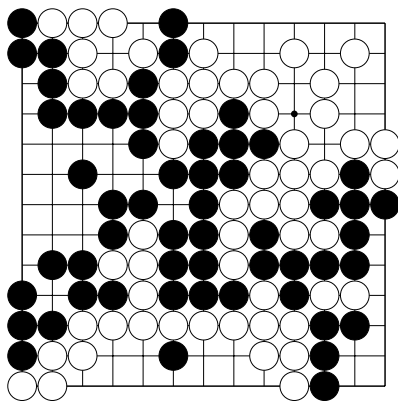


№30

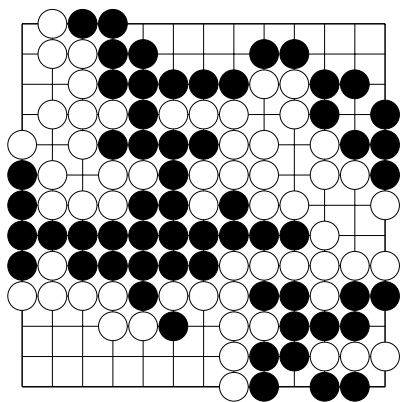
Тема №12. Ёсэ – заключительная стадия игры.
 Определите результат партии.



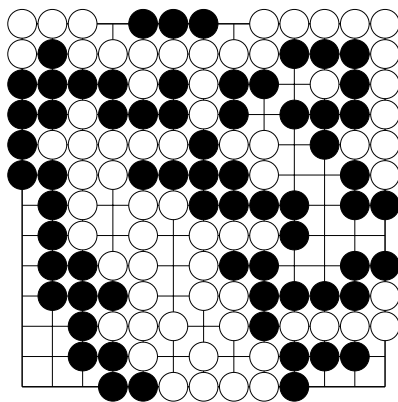
№31 Чёрные...
 Белые...



№32 Чёрные...
 Белые...



№33 Чёрные...
 Белые...



№34 Чёрные...
 Белые...

Обратите внимание! В сэки очков нет!