

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. Считаем 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

Сила игры и умственное развитие у детей

Игра в Бадук (Го) повышает личностное развитие у детей. Причём, не только умственное, но и эмоциональное. Этот феномен получил название "эмоциональный интеллект".

Коэффициент эмоционального интеллекта (EQ) может быть сравним с интеллектуальным коэффициентом (IQ). Он подразумевает способность понимать себя и других людей и действовать в соответствии с данным пониманием. Адаптация своих чувств так же, как и разговорной речи и способности к компромиссу измеряется EQ.

Термин "эмоциональный интеллект" был популяризован психологом Дэниелом Голманом. Он объяснил, что успех основывается не только на коэффициенте интеллекта, но и нескольких социальных навыках, которые входят в понятие EQ.

Терпение, контроль сознания, "чтение" другого человека – всё эти способности помогают легко адаптироваться в школе или обществе. Люди с такими развитыми навыками могут быть популярны, любить приключения и быть уверенными в себе. Наоборот, люди, обладающие низким EQ, упрямы, легко сдаются и часто одиноки.

Дети с высоким EQ обычно получают высокий балл при поступлении в университет, позднее у них складываются хорошие взаимоотношения с супругом и они строят успешную карьеру.

“Эффект образования Бадук на эмоциональный интеллект детей и приобретение знаний Бадук. Университет Муонji, кафедра изучения Бадук”.
Lee Hye-Jung, 2007

Что же мы можем конкретно получить от Игры?

Улучшение EQ

Уровень новичка

Контроль жадности и повышение способности к пониманию эмоций.

Начальный уровень

При приблизительном подсчёте игрок может оценить, кто выигрывает, начинает контролировать эмоции и приобретает способность к управлению.

Промежуточный уровень

При расчёте и совершении ходов игрок приобретает способность общаться с соперником.

Продвинутый уровень

Благодаря развитым способностям игрок может лучше и лучше понимать эмоции соперника.

Профессиональный уровень

Обладая хорошим отношением и уравновешенным сознанием, игрок может контролировать эмоции, становиться друзьями с соперниками и развивать навыки лидера.

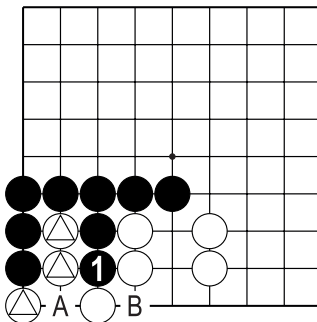
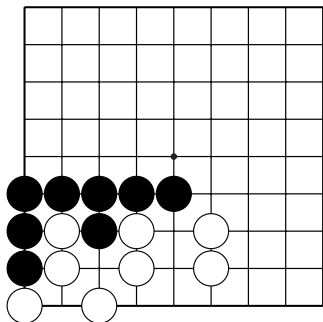
В своей магистерской работе Hye-Jung Lee изучала эффект влияния Бадук (Го) на эмоциональный интеллект детей. Обычные 4-х классники занимались игрой в течение 20 недель, в то время как контрольная группа не занималась. В данном исследовании было выявлено, что EQ детей, изучавших Бадук (Го), по статистике значительно вырос в отличие от контрольной группы.

“Эффект образования Бадук на эмоциональный интеллект детей и приобретение знаний Бадук. Университет Муонджи, кафедра изучения Бадук”.

Lee Hye-Jung, 2007

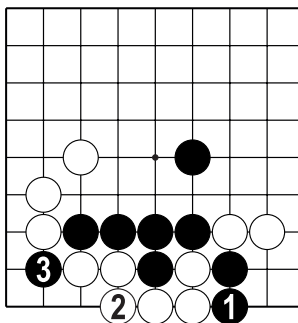
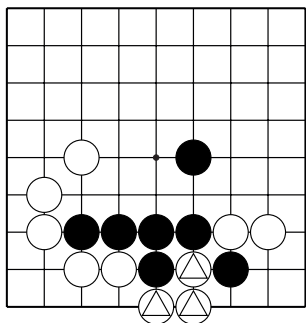
Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

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.

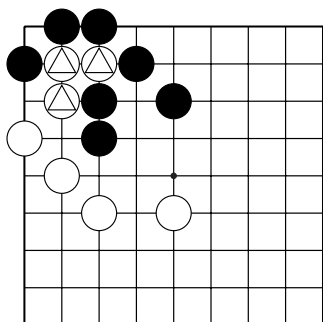
Поэтому и про камни ⊕ на Д.3 можно сказать, что они находятся в ситуации оиотоси.

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

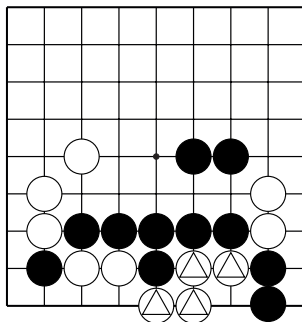


Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

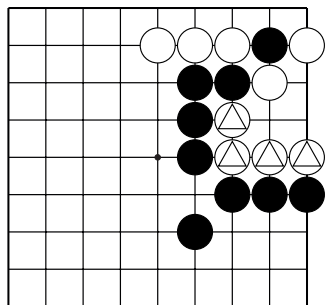
Ход чёрных. Как нападать на отмеченные камни белых, чтобы невыгодно было их спасать?



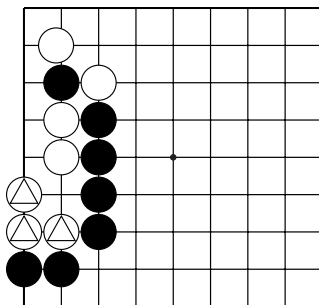
№1



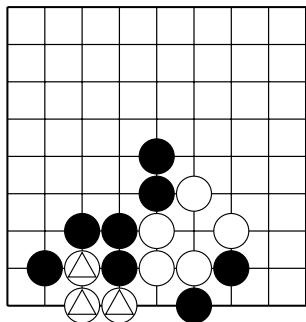
№2



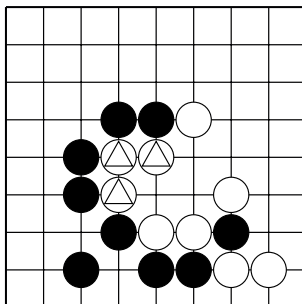
№3



№4



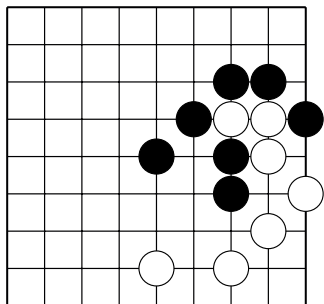
№5



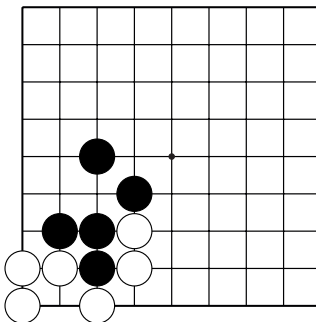
№6

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

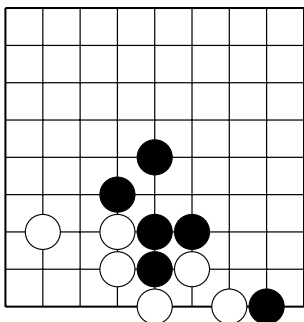
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



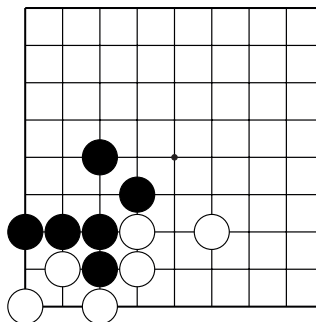
№7



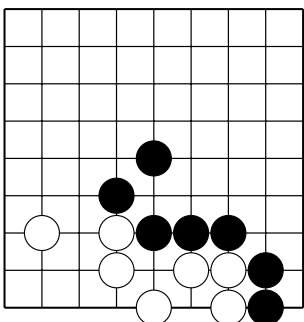
№8



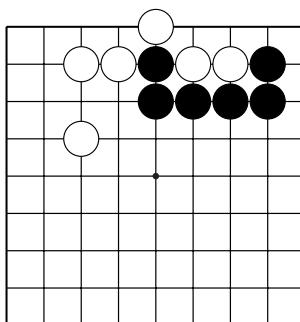
№9



№10



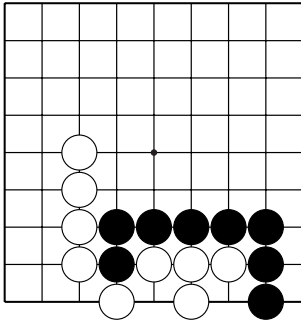
№11



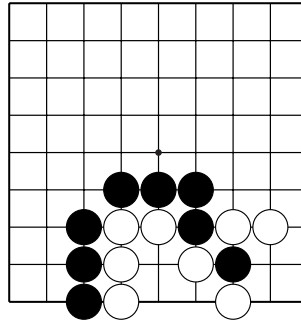
№12

Тема №20. Оиотоси и Непрерывное атари.

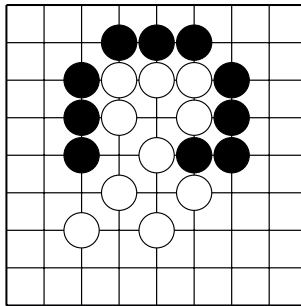
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



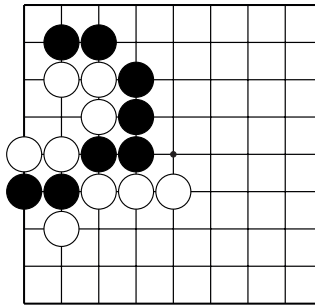
№13



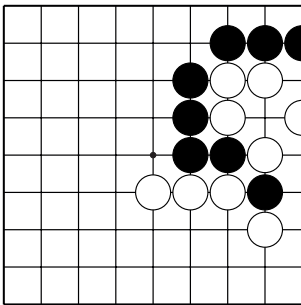
№14



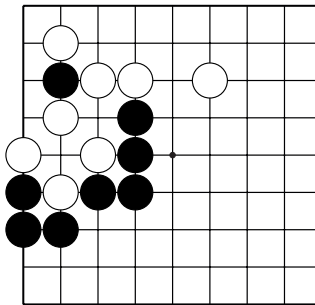
№15



№16



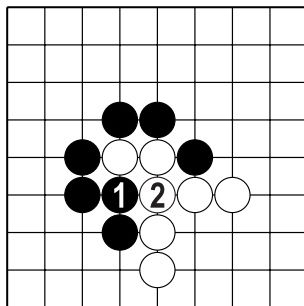
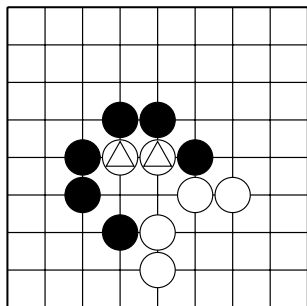
№17



№18

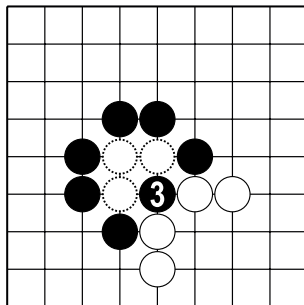
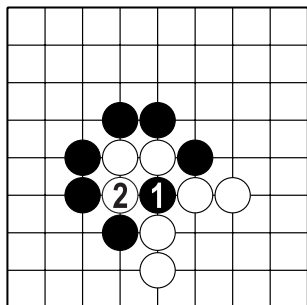
Тема №21. “Защёлка – обратный удар”

“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!

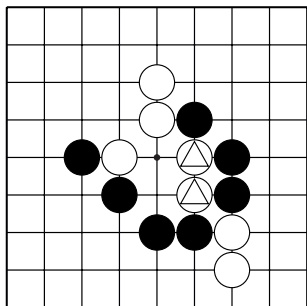
Чёрным разрешено играть 3 на Д.4, т.к. повторения позиции нет – белые взяли один камень, чёрные – три камня.



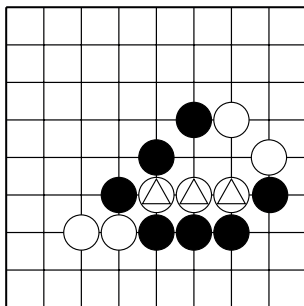
Тема №21. "Защёлка – обратный удар"

Ход чёрных.

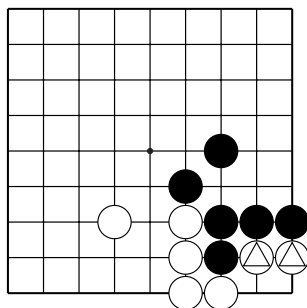
Как поймать отмеченные камни белых?



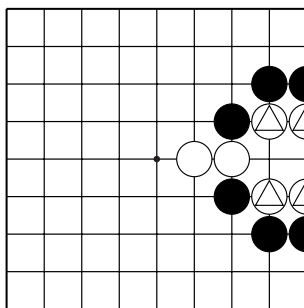
№1



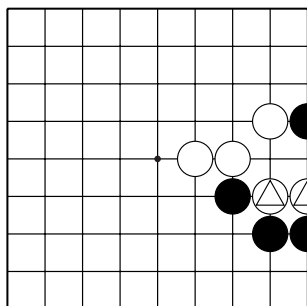
№2



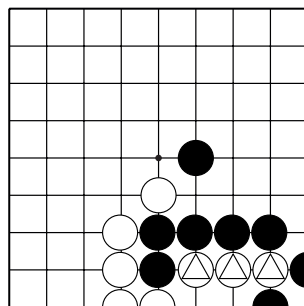
№3



№4



№5

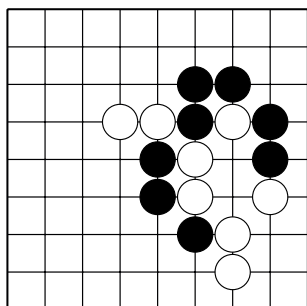


№6

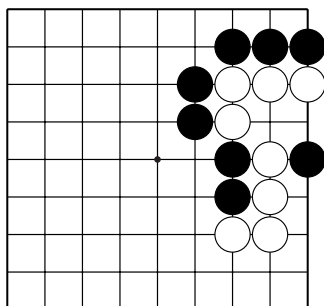
Тема №21. “Защёлка – обратный удар”

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

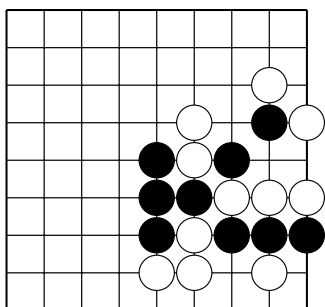
2. Сыграйте в разрезающий пункт.



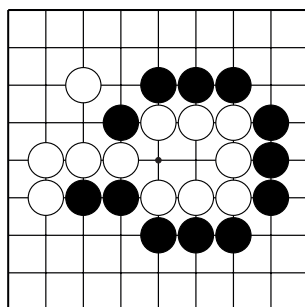
№7



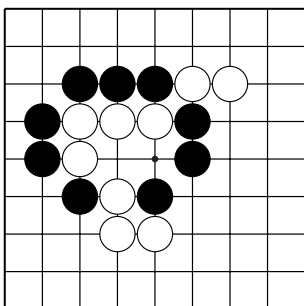
№8



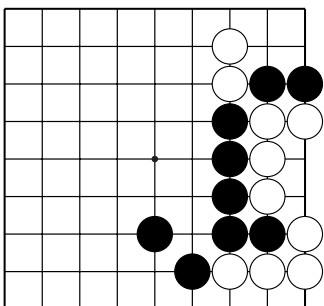
№9



№10



№11

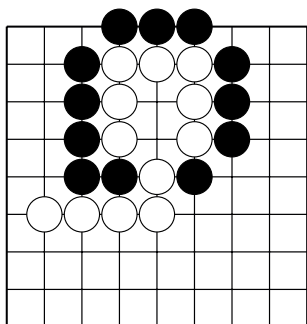


№12

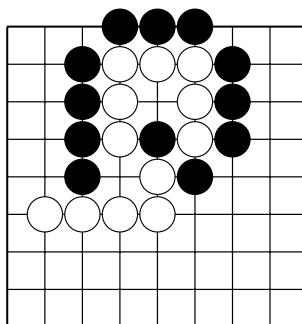
Тема №21. "Зашёлка – обратный удар"

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

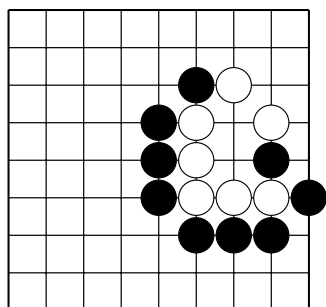
2. Используйте "зашёлку", чтобы захватить их.



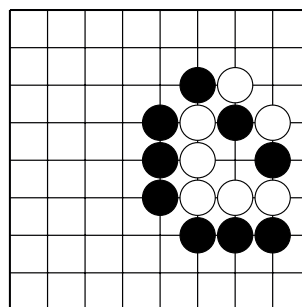
№13



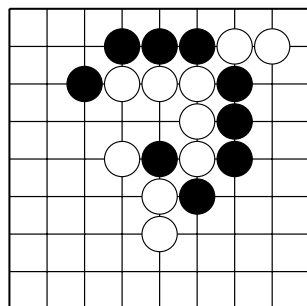
№14



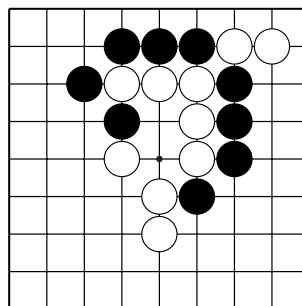
№15



№16



№17

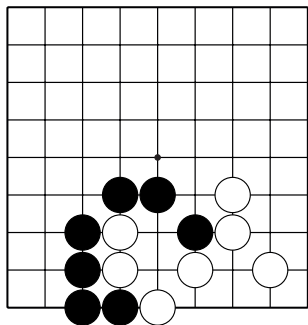


№18

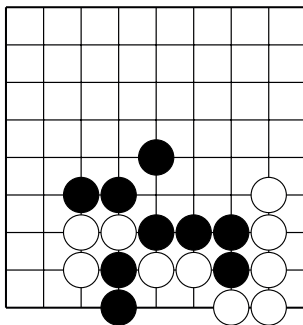
Тема №21. "Защёлка – обратный удар"

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

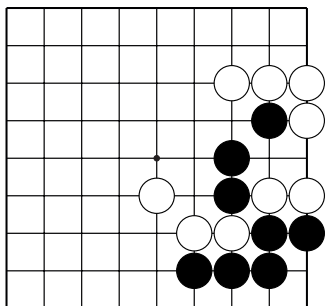
2. Используйте "защёлку", чтобы захватить их.



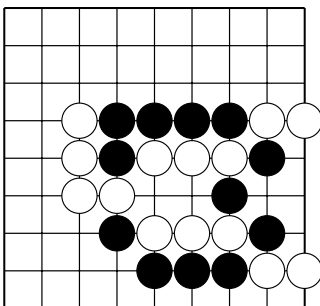
№19



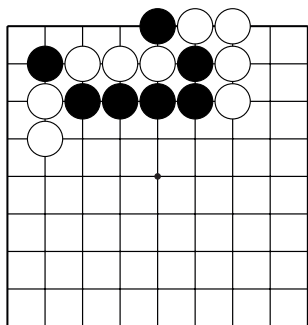
№20



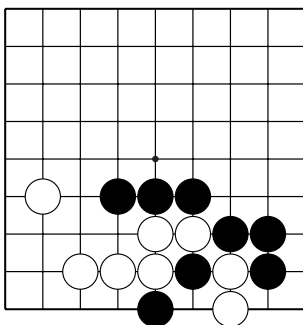
№21



№22



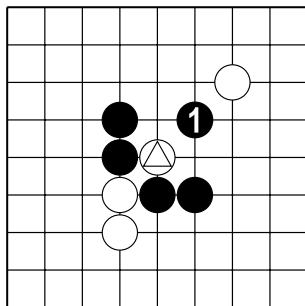
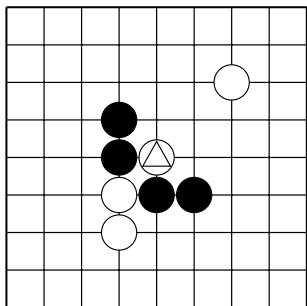
№23




№24

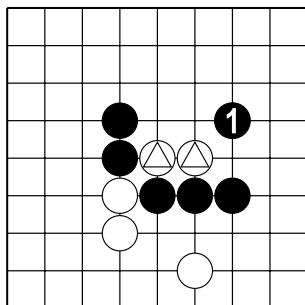
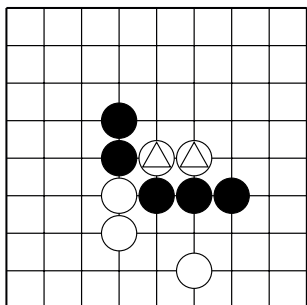
Тема №22. "Хомутик".


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



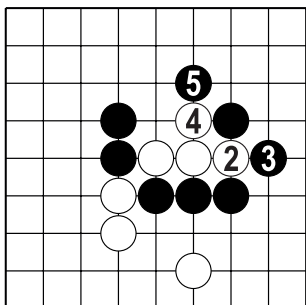
Д.1. У отмеченного камня белых два дамэ. Как его ловить?

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



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

Д.4. ...ходом 1...

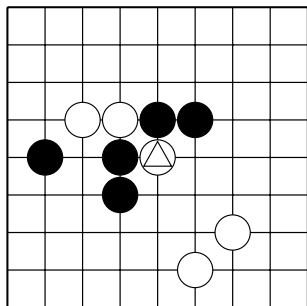


Д.5. ...этот вариант доказывает, что белым не спастись.

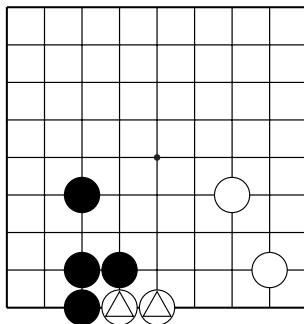
Тема №22. "Хомутик".

Ход чёрных.

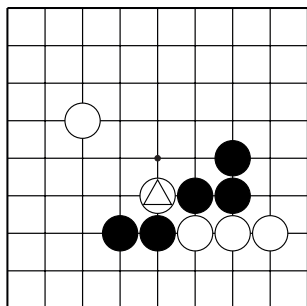
Как поймать отмеченные камни белых?



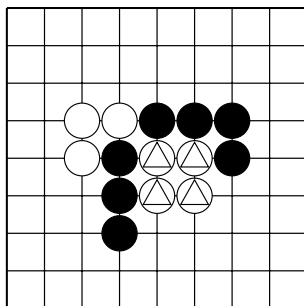
№1



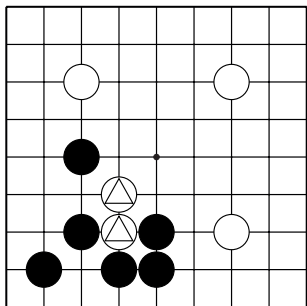
№2



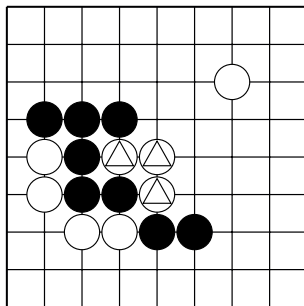
№3



№4



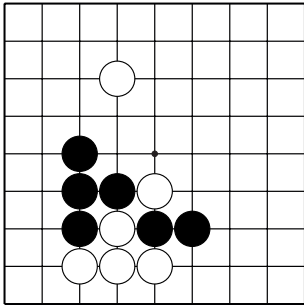
№5



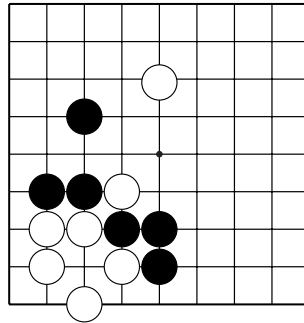
№6

Тема №22. "Хомутик".

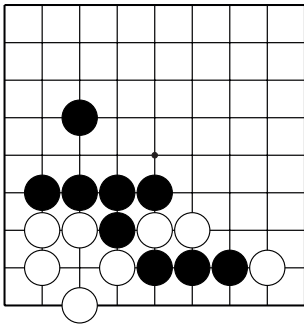
Ход чёрных. Найдите разрезающие белые камни с двумя дамэ и захватите их.



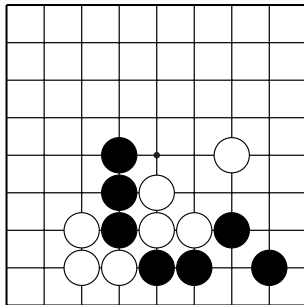
№7



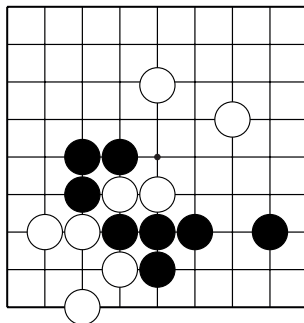
№8



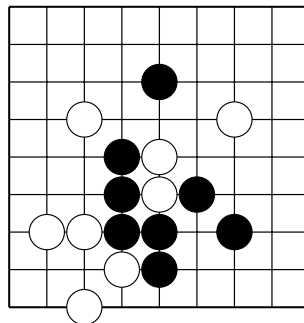
№9



№10



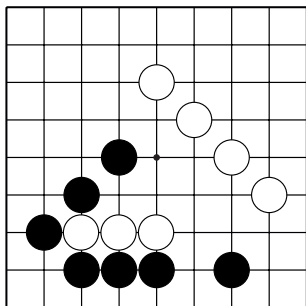
№11



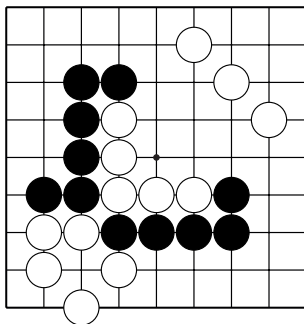
№12

Тема №22. "Хомутик".

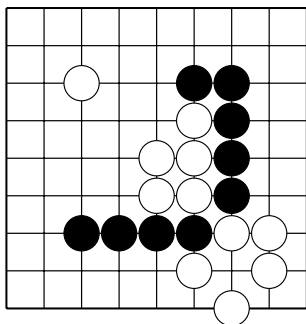
Ход чёрных. Найдите разрезающие белые камни с тремя дамэ и захватите их.



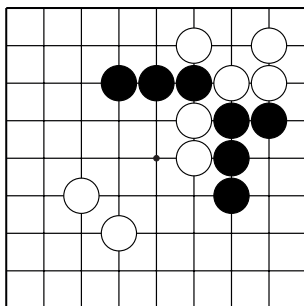
№13



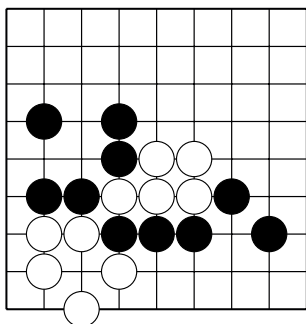
№14



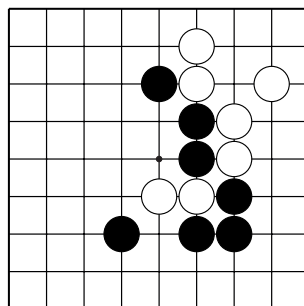
№15



№16



№17



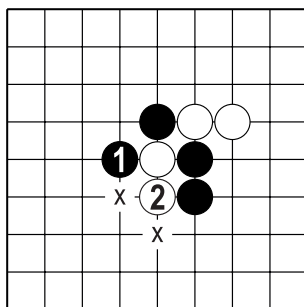
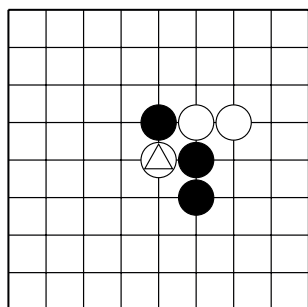
№18

Тема №23. "Лесенка".

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

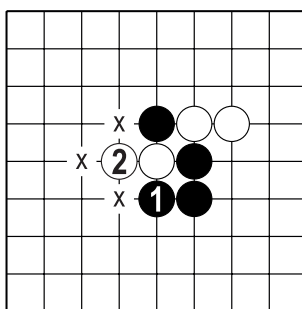
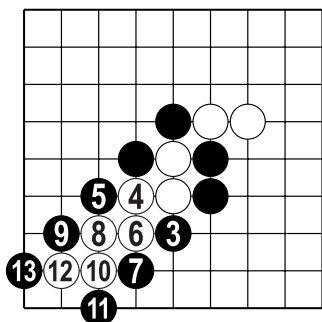


“Лесенка” – сочетание приёмов “Атари в направлении к своим камням” (Тема №14 §.2) + “Непрерывное атари” (Тема №20).



Д.1. У камня \triangle – 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 ловят 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!

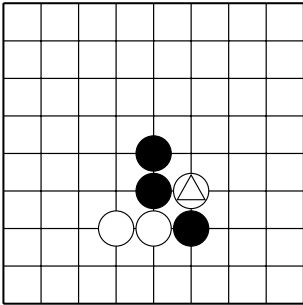
Чтобы "лесенка" получилась, у противника после удлинения должно быть только два дамэ!



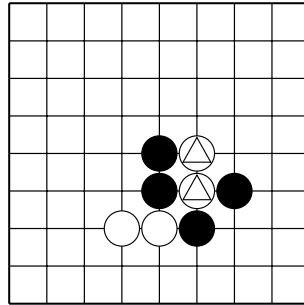
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни \triangle , чтобы потом их захватить?

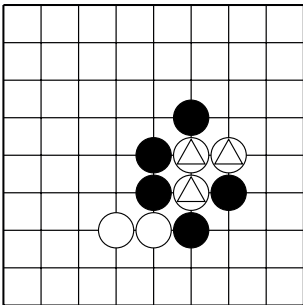
Покажите следующий ход чёрных.



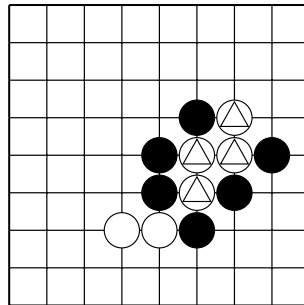
№1



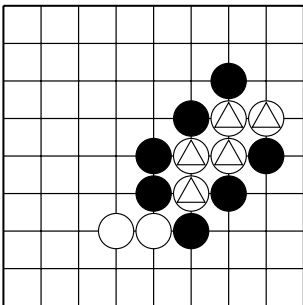
№2



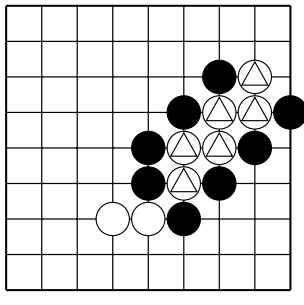
№3



№4



№5

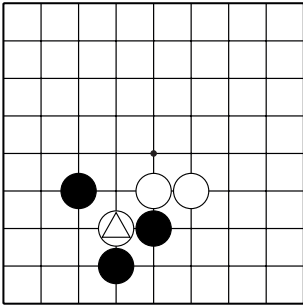


№6

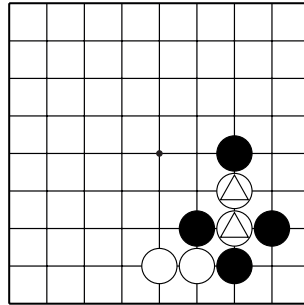
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни ♁, чтобы потом их захватить?

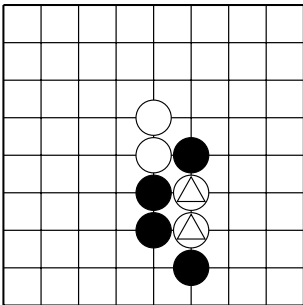
Покажите следующий ход чёрных.



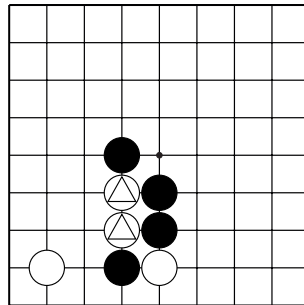
№7



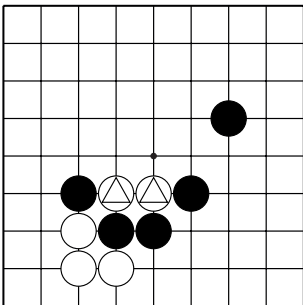
№8



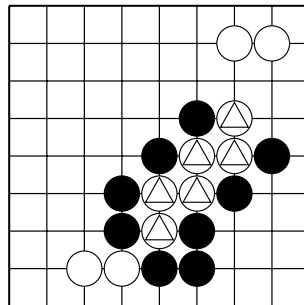
№9



№10



№11

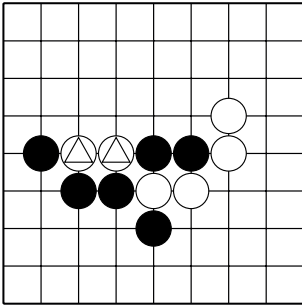


№12

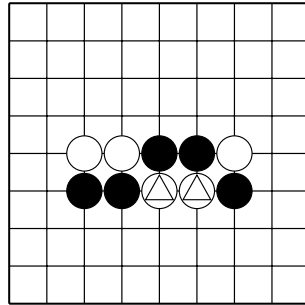
Тема №23. "Лесенка".

Как атаковать камни ♁, чтобы потом их захватить?

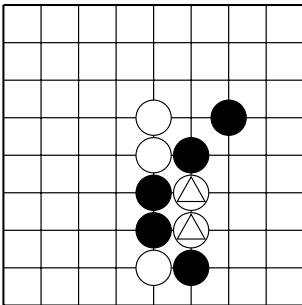
Покажите 3 хода (ход чёрных – ход белых – ход чёрных).



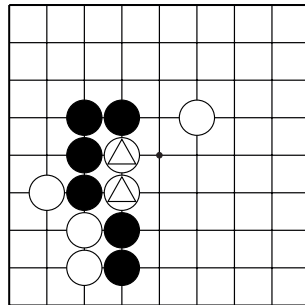
№13



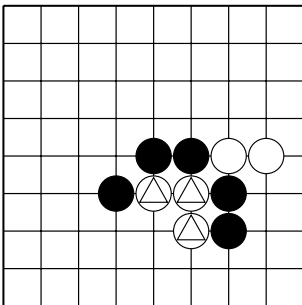
№14



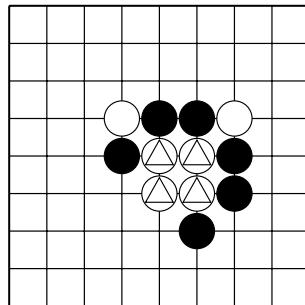
№15



№15



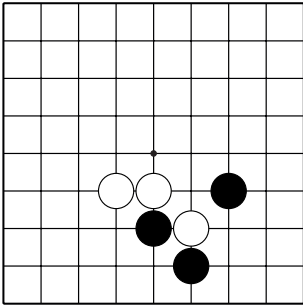
№17



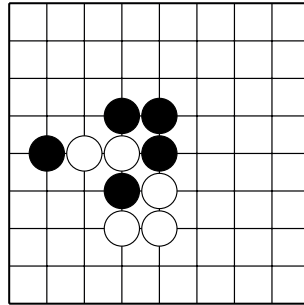
№18

Тема №23. "Лесенка".

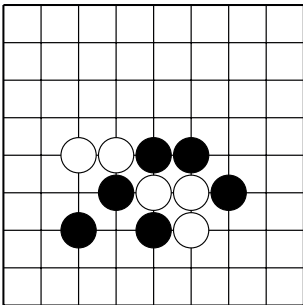
Найдите камни белых с двумя дамэ и атакуйте их приёмом "лесенка". Покажите 3 хода



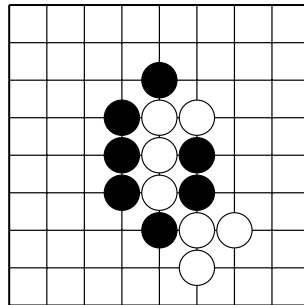
№19



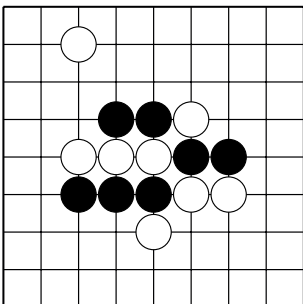
№20



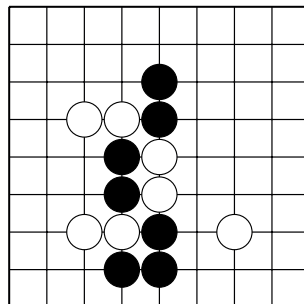
№21



№22



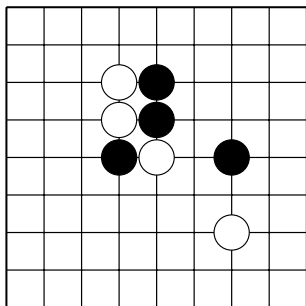
№23



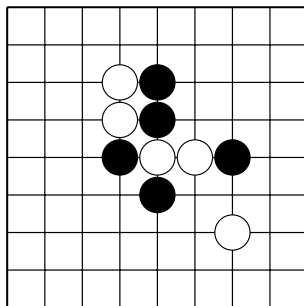
№24

Тема №23. "Лесенка".

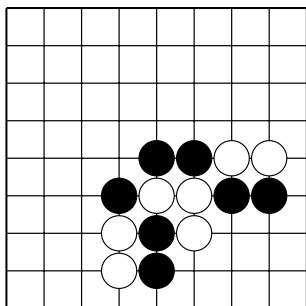
Найдите камни белых с двумя дамэ и атакуйте их приёмом "лесенка". Покажите 3 хода



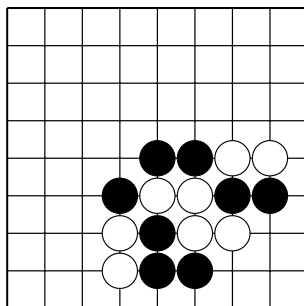
№25



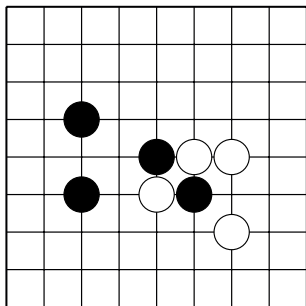
№26



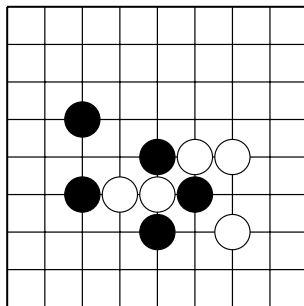
№27



№28



№29

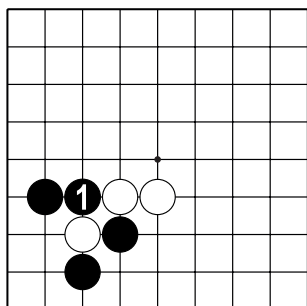


№30

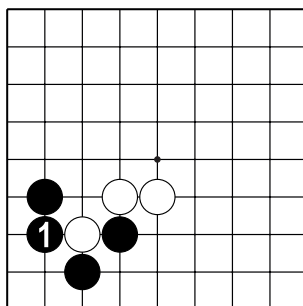
Тема №23. "Лесенка".

1. Сравните левую и правую диаграммы.

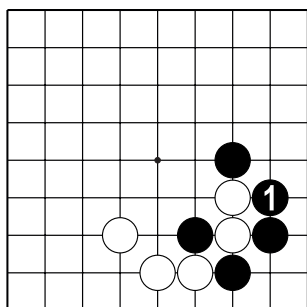
2. Определите ход ч.1 ловит белых в "лесенку" или нет?



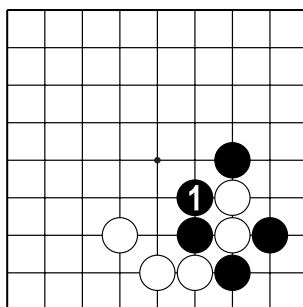
№31



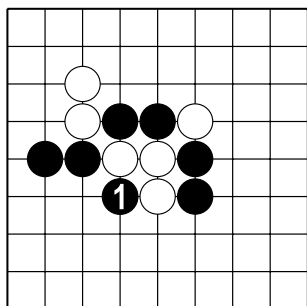
№32



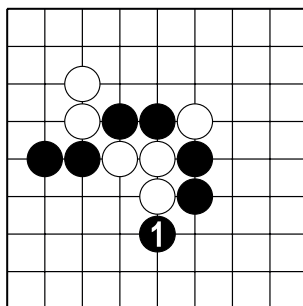
№33



№34



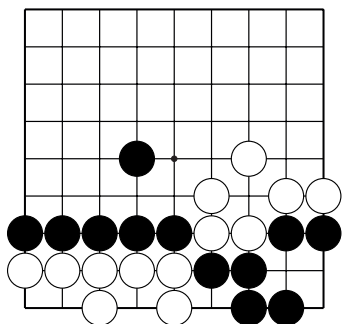
№35



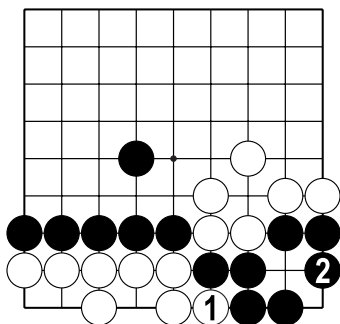
№36

Тема №24. Эффективность хода.

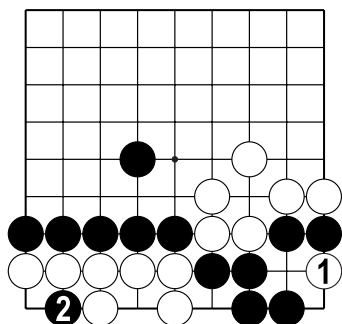
В партии нужно стараться делать лучшие ходы из возможных. К сожалению, не всегда это получается.



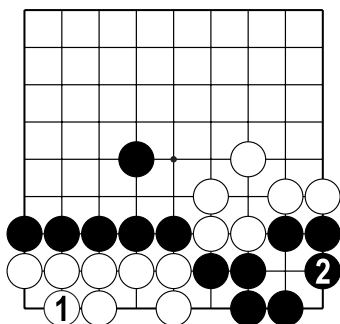
Д.1. Какие ходы в этой позиции полезны, а какие не нужны?



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.

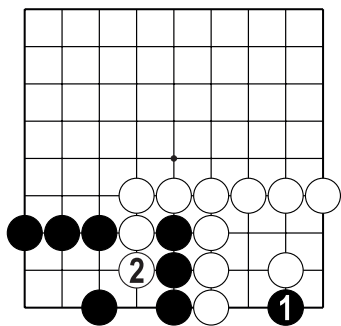


Д.4. Ход б.1 плохой, т.к. ставит камень на свою территорию. Ход ч.2 хороший, т.к. строит живую группу.

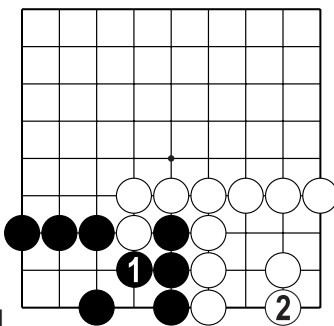
Эффективность хода зависит от окружающей позиции!



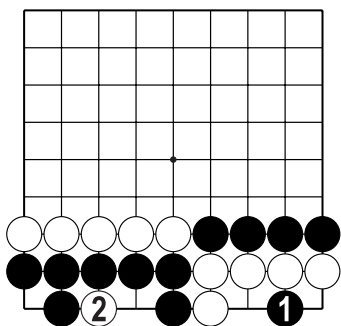
Тема №24. Эффективность хода.
 1. Сравните ходы чёрных и белых.
 2. Кто сыграл лучше?
 3. Почему? (устно).



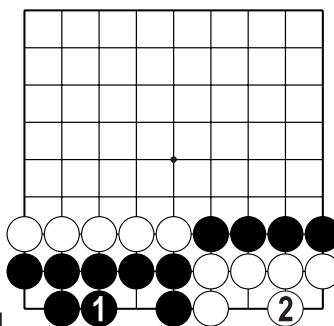
№1



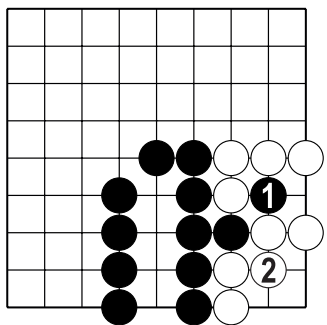
№2



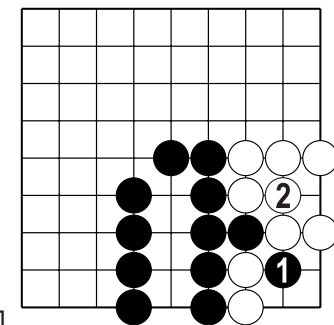
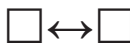
№3



№4

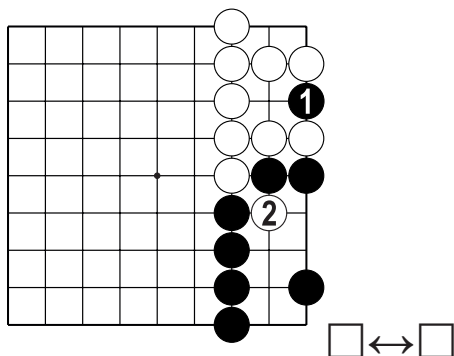


№5

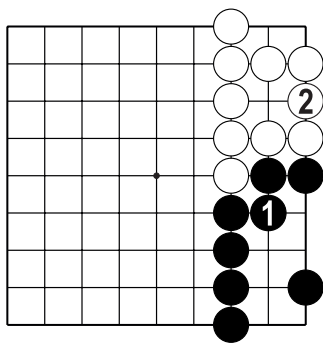


№6

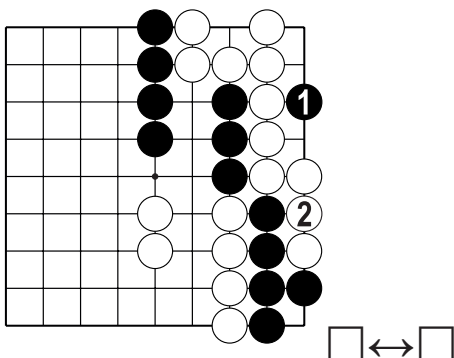
- Тема №24. Эффективность хода.
1. Сравните ходы чёрных и белых.
 2. Кто сыграл лучше?
 3. Почему? (устно).



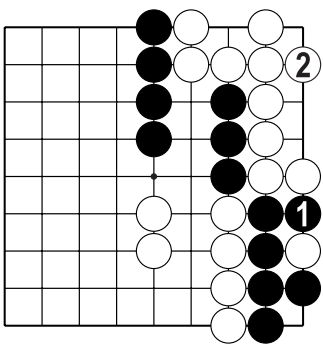
№7



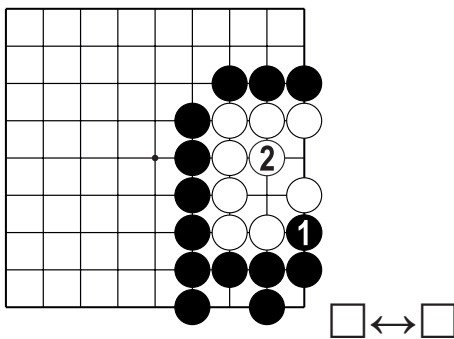
№8



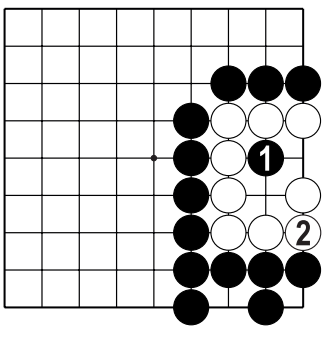
№9



№10

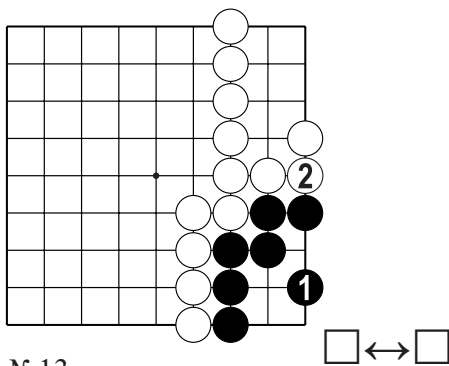


№11

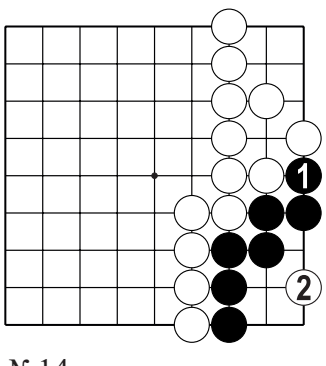


№12

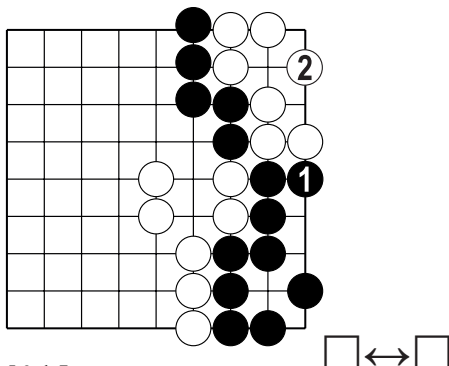
- Тема №24. Эффективность хода.
1. Сравните ходы чёрных и белых.
 2. Кто сыграл лучше?
 3. Почему? (устно).



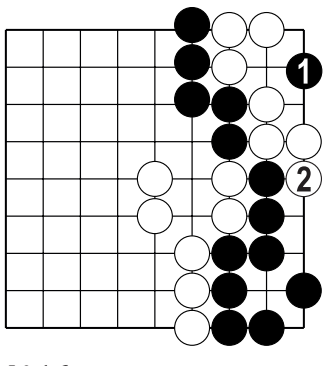
№13



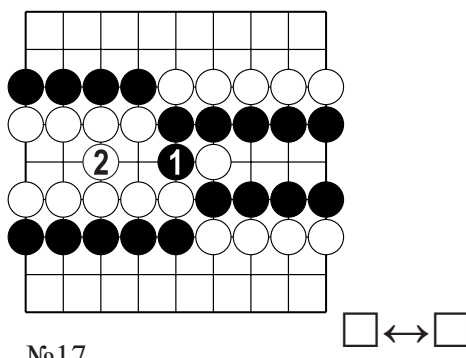
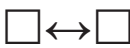
№14



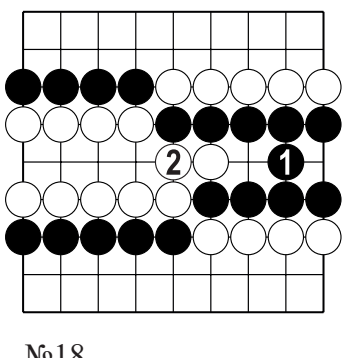
№15



№16



№17



№18

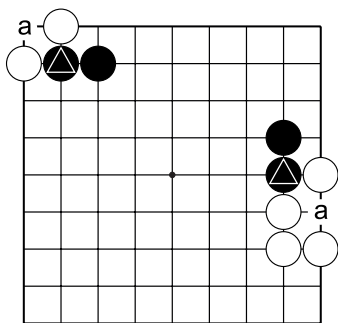


Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

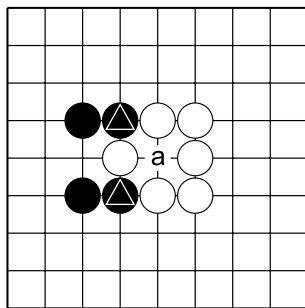
Чтобы глаз стал "ложным" нужно создать один из трёх типов позиций:



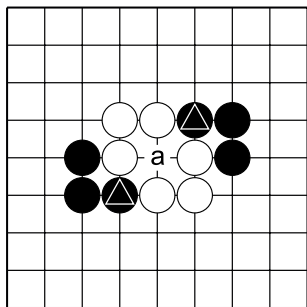
1. Сжимающий камень стоит на второй линии ("ложный глаз" получается на первой линии),
2. Сжимающие камни стоят "через пункт" друг от друга ("ложный глаз" получается в любой части доски),
3. Сжимающие камни стоят "по большой диагонали" друг от друга ("ложный глаз" получается выше первой линии).



Д.1. Камни стоят на второй линии, они "сжимают" форму белых. Из-за камней пункты "а" становятся "ложными глазами"



Д.2. Камни стоят друг от друга "через пункт" и "сжимают" форму белых, из-за них пункт "а" становится "ложным глазом".



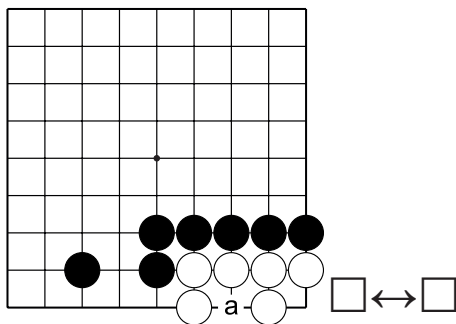
Д.3. Камни стоят друг от друга "по большой диагонали" и "сжимают" форму белых, из-за них пункт "а" становится "ложным глазом".

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

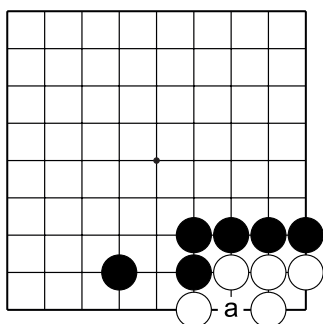


Тема №25. "Ложный глаз" ("сжатие" формы).

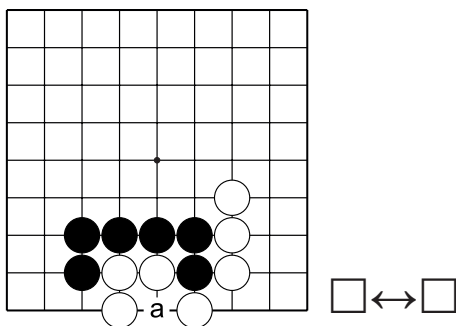
Определите на каких диаграммах пункт "а" – "ложный глаз", а на каких "настоящий"?



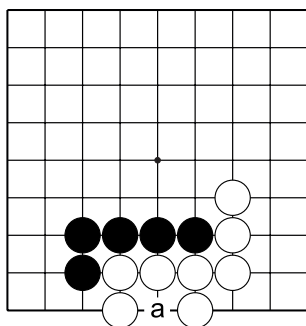
№1



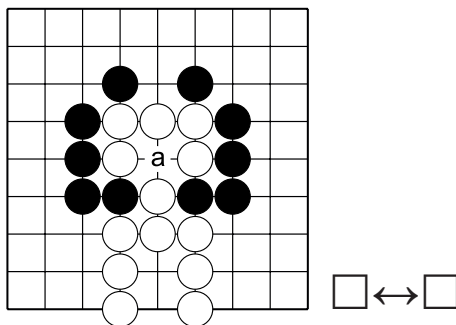
№2



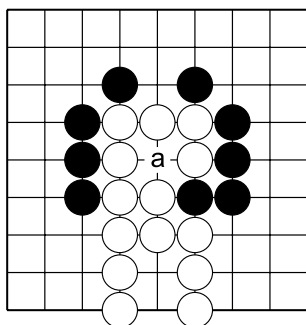
№3



№4



№5

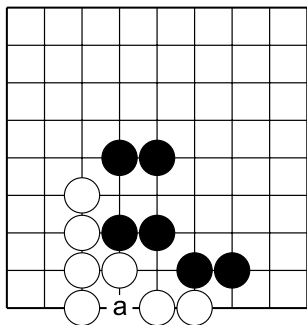


№6

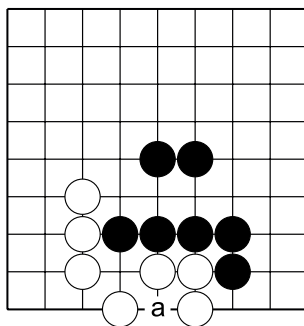
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

Ход чёрных.

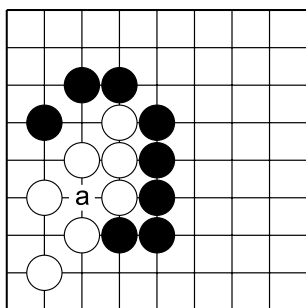
Как сыграть, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом"?



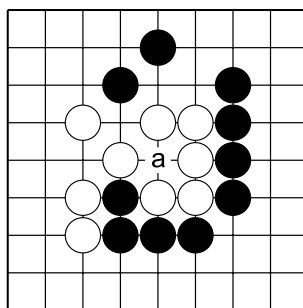
№7



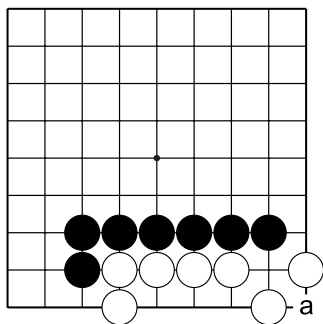
№8



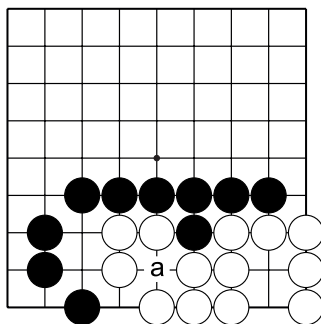
№9



№10



№11

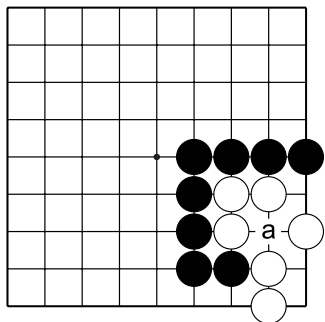


№12

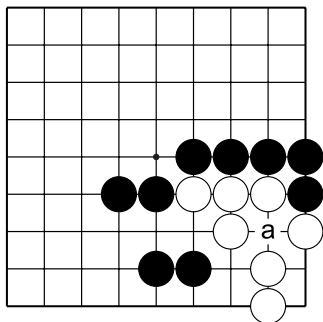
Тема №25. "Ложный глаз" ("сжимание" формы).

Ход чёрных.

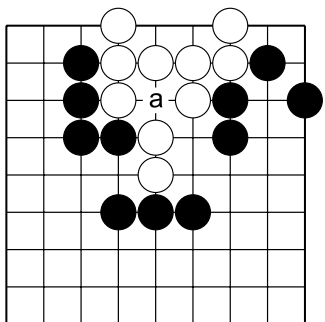
Как сыграть, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом"?



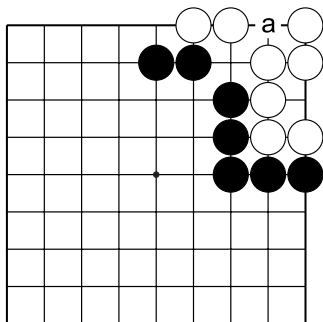
№13



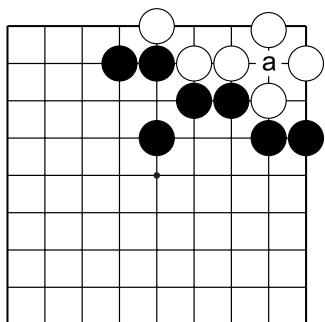
№14



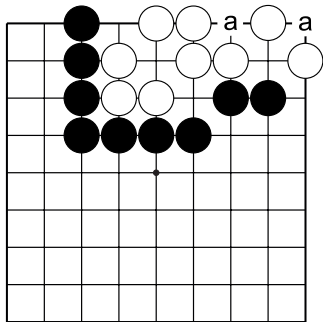
№15



№15



№17

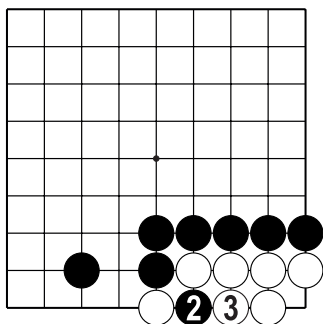
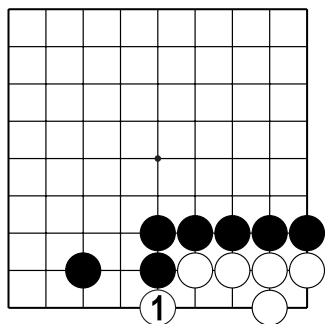


№18

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

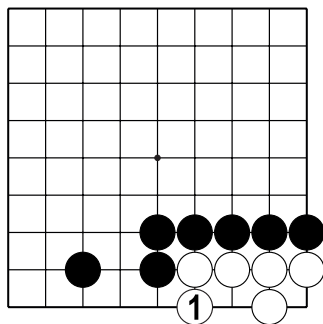
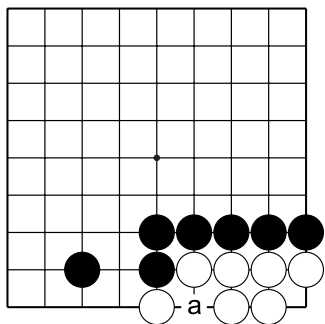


Есть ещё один способ создания "ложного глаза": нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.



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

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

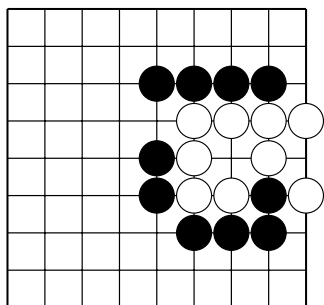


Д.3. ...пункт "а" становится ложным глазом и вся группа белых гибнет.

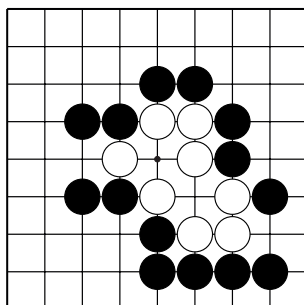
Д.4. Избегая вбрасывания, белым нужно сыграть надёжно, создавая настоящий глаз.

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

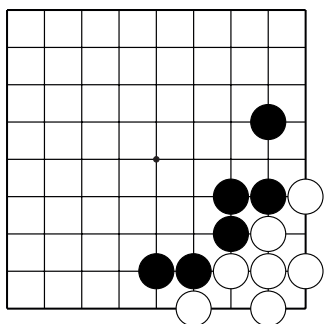
Отметьте "ложные глаза" у белых.



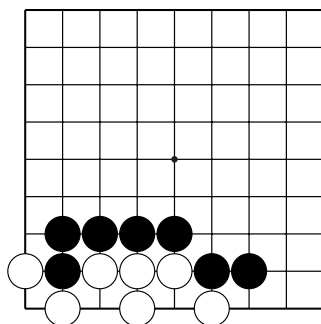
№1



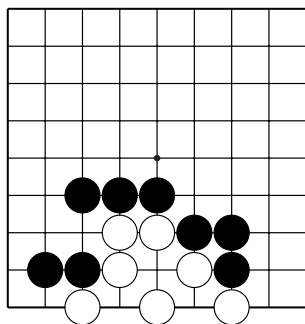
№2



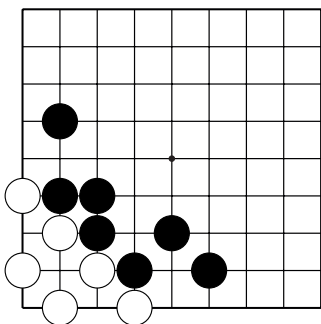
№3



№4



№5

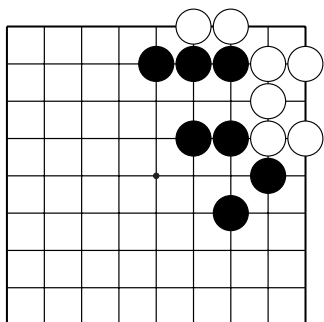


№6

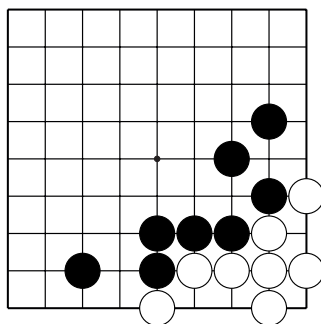
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).

Ход чёрных.

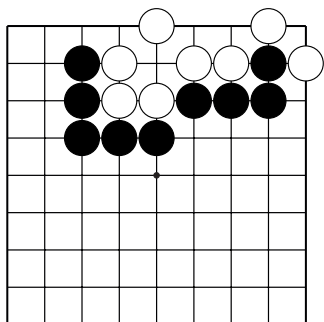
В какой пункт нужно вбросить камень, чтобы убить группу белых?



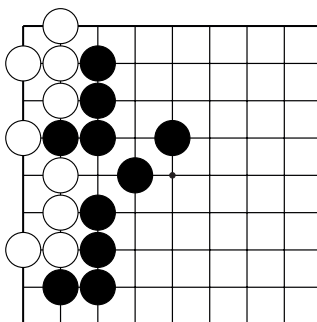
№7



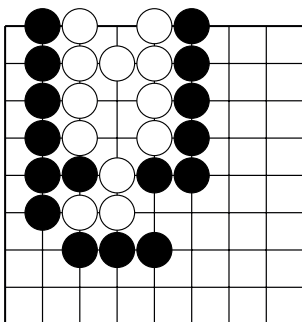
№8



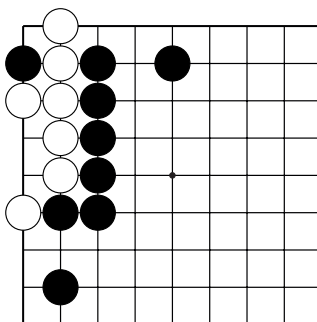
№9



№10



№11

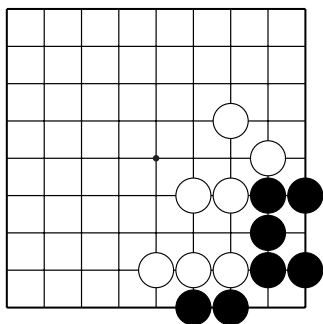


№12

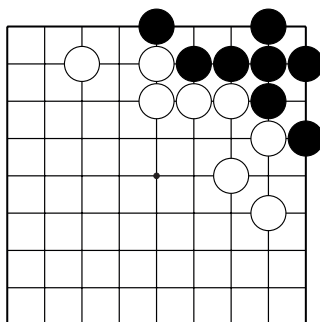
Тема №26. "Ложный глаз" (вбрасывание).

Ход чёрных.

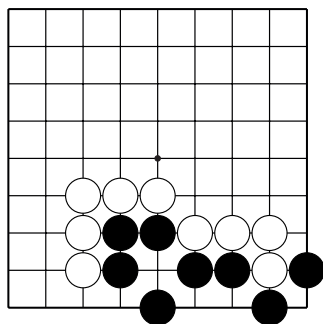
Защититесь от вбрасывания и постройте живую группу.



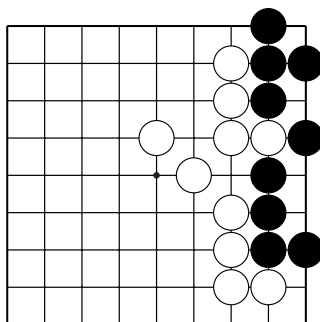
№13



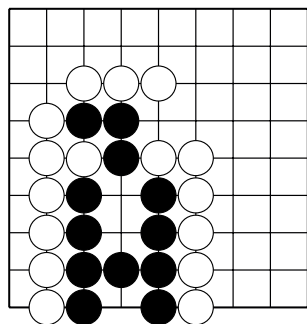
№14



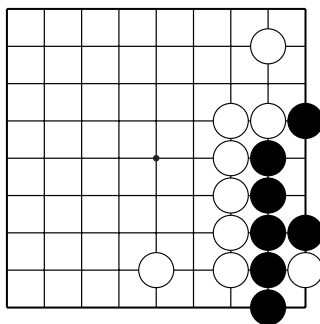
№15



№15



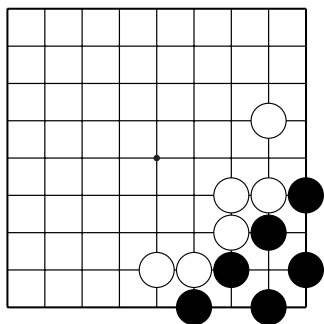
№17



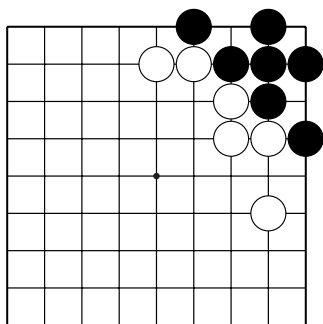
№18

Тема №26. "Ложный глаз" (статус группы).

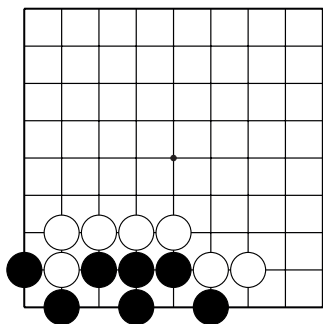
Группа чёрных живая или мёртвая?



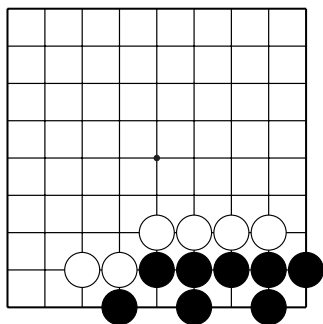
№19



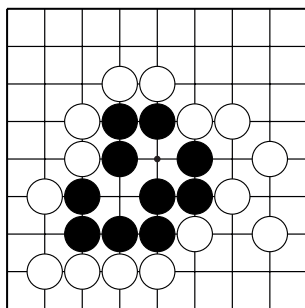
№20



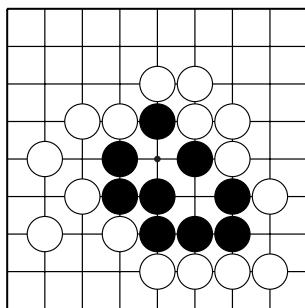
№21



№22



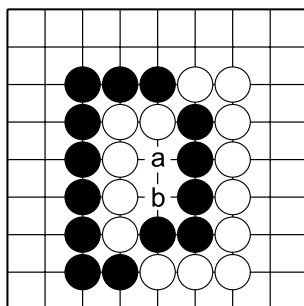
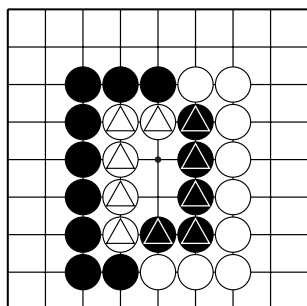
№23



№24

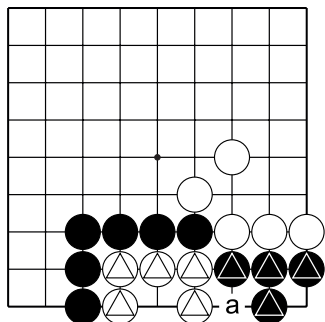
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

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

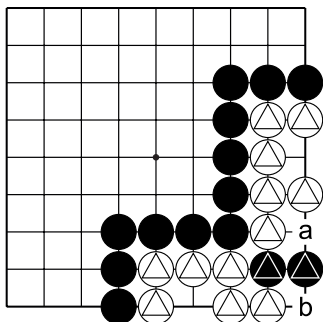


Д.1. Здесь показана ситуация сэки между отмеченными чёрными и белыми камнями. Играть в свободные пункты между группами невыгодно...

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 атаку.

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

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

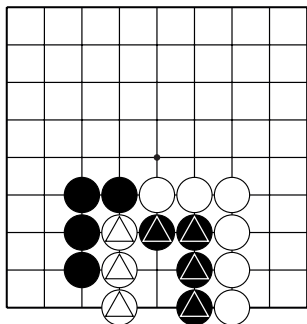
В сэки очков нет!



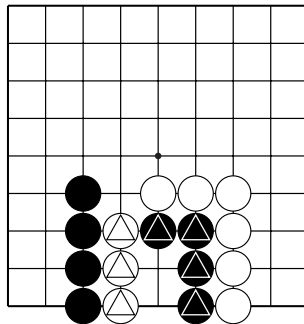
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

Ход чёрных.

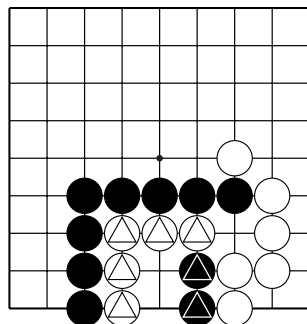
Создайте сэки между отмеченными камнями.



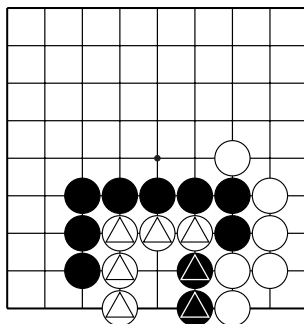
№1



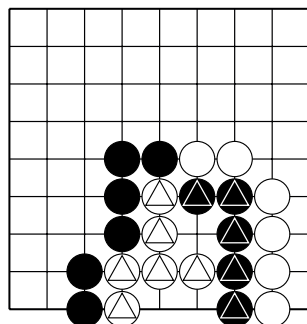
№2



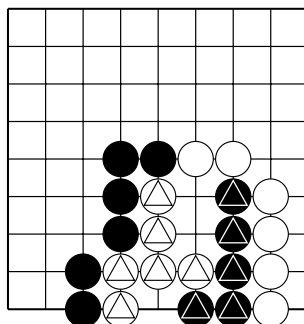
№3



№4

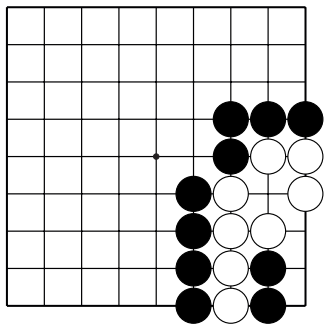


№5

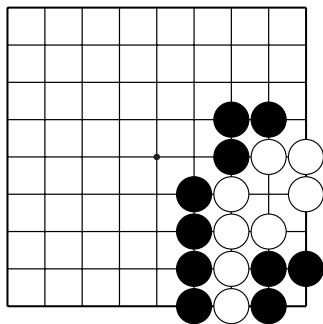


№6

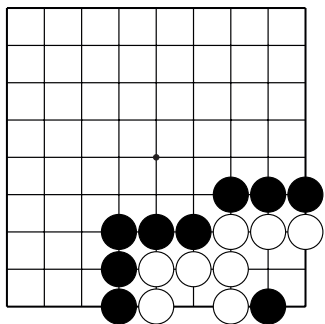
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.
 Ход чёрных.
 Создайте сэки.



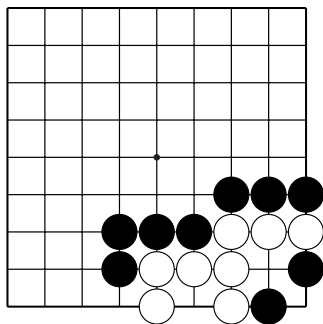
№7



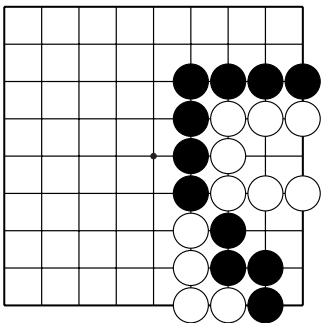
№8



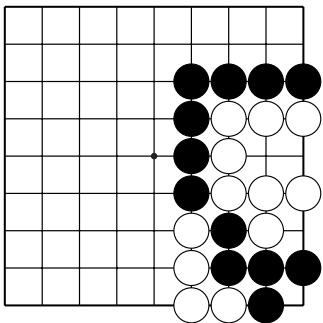
№9



№10

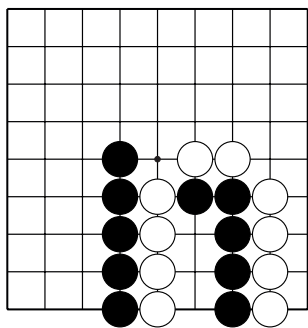


№11

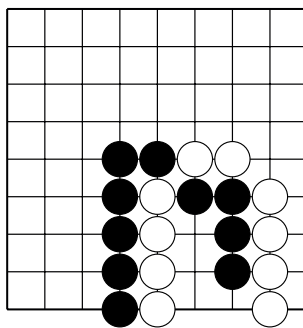


№12

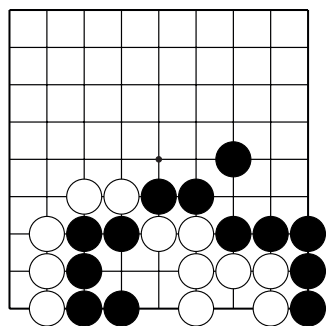
Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.
 Ход чёрных.
 Создайте сэки.



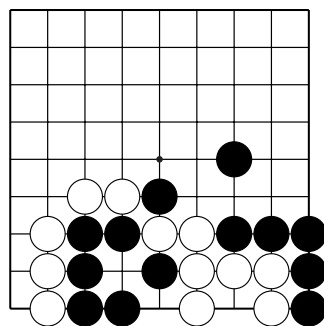
№13



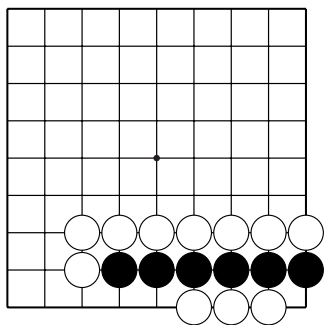
№14



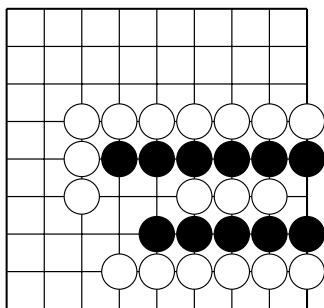
№15



№15



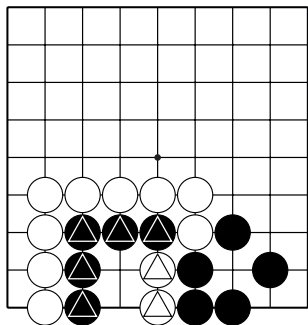
№17



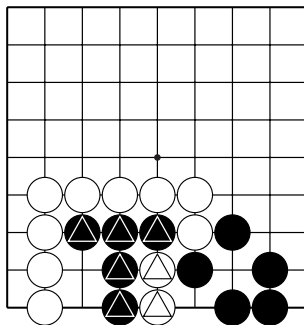
№18

Тема №27. Сэки – обоюдная жизнь.

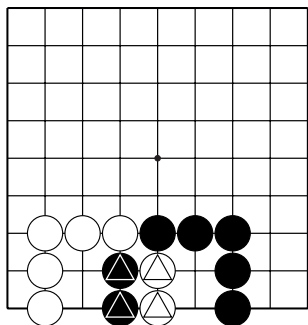
Есть ли сэки между отмеченными камнями?



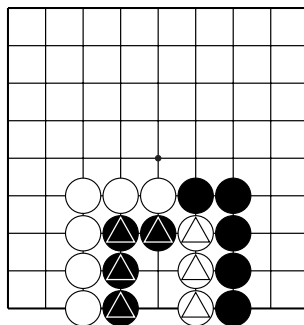
№19 ()



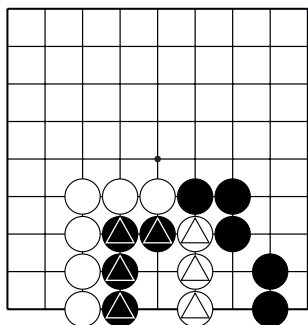
№20 ()



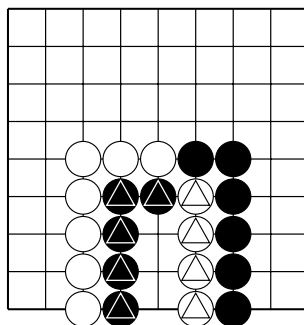
№21 ()



№22 ()



№23 ()



№24 ()

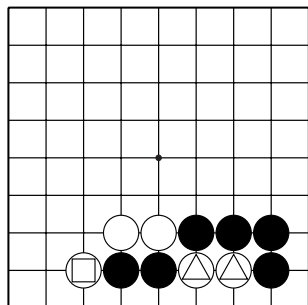
Тема №28. Как играть сэмэй.

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.

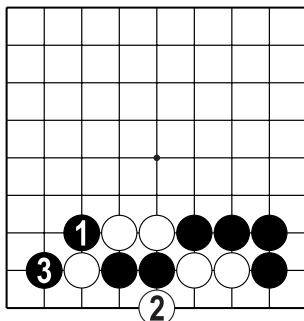


§.1. Считаем дамэ.

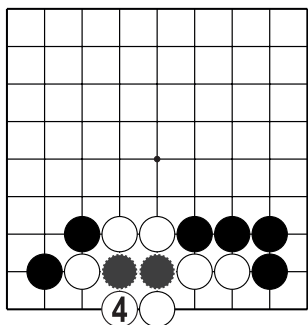
Выбираем цель для атаки. Для этого нужно посчитать дамэ.



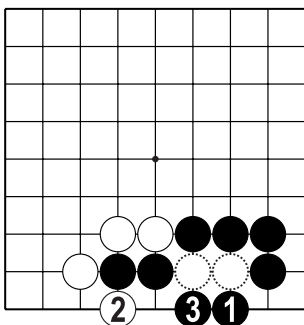
Д.1. У камня \ominus – три дамэ, у двух камней \triangle – два дамэ.



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.

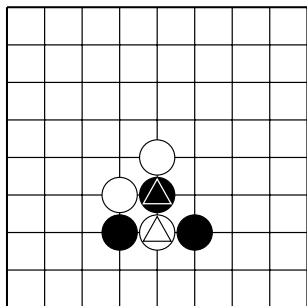
В сэмэй нужно нападать на группу с наименьшим количеством дамэ, а не наименьшим количеством камней!



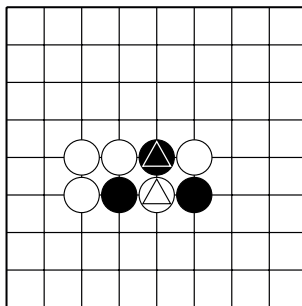
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.1. Считаем дамэ.

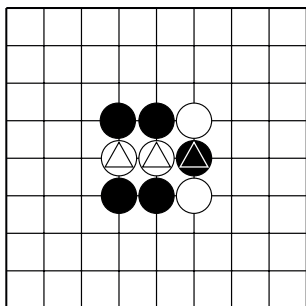
1. Сколько дамэ у отмеченных чёрных и белых камней?
2. Кто выиграет сэмзай (устно: чёрные, белые, чья очередь хода)?



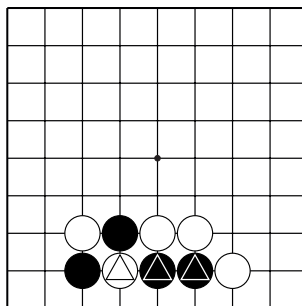
№1 (ч) (б)



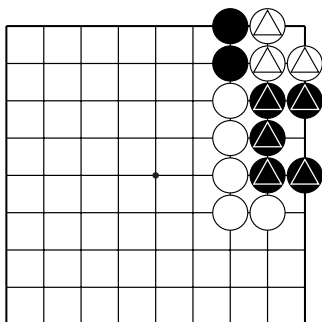
№2 (ч) (б)



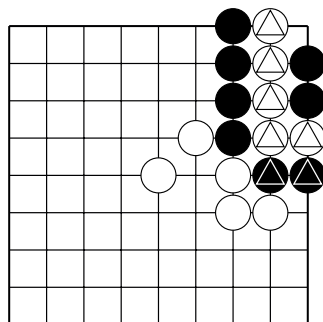
№3 (ч) (б)



№4 (ч) (б)



№5 (ч) (б)

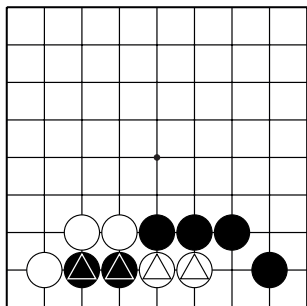


№6 (ч) (б)

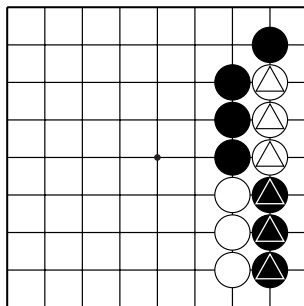
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.1. Считаём дамэ.

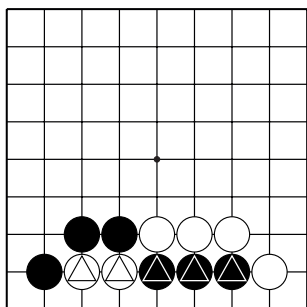
1. Сколько дамэ у отмеченных чёрных и белых камней?
2. Кто выиграет сэмзай (устно: чёрные, белые, чья очередь хода)?



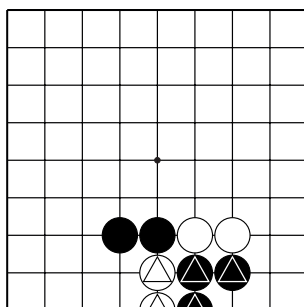
№7 (ч) (б)



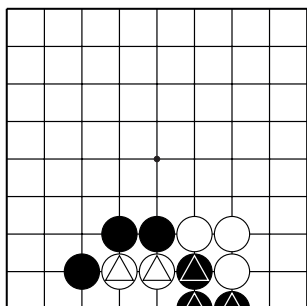
№8 (ч) (б)



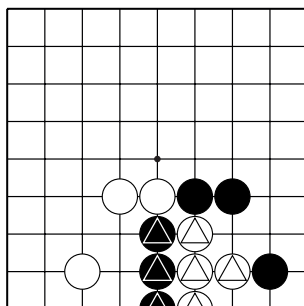
№9 (ч) (б)



№10 (ч) (б)



№11 (ч) (б)



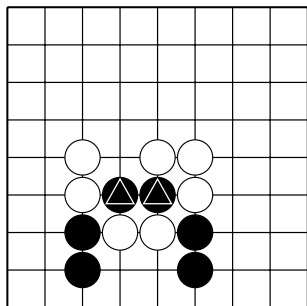
№12 (ч) (б)

Тема №28. Как играть сэмэй.

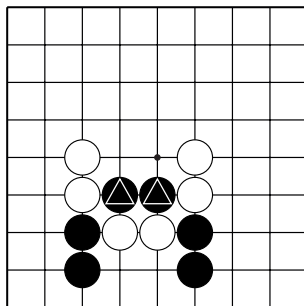
§.1. Считаём дамэ.

Можно ли спасти отмеченные камни чёрных?

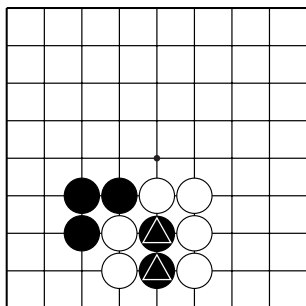
Да или нет? Ход чёрных.



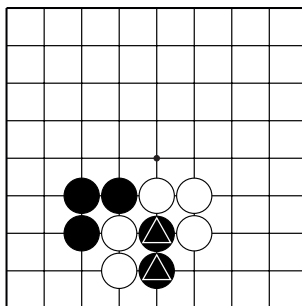
№13 ()



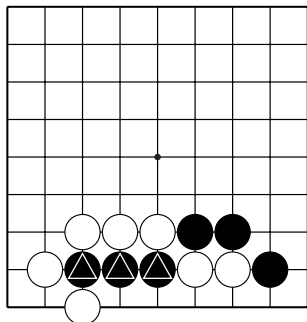
№14 ()



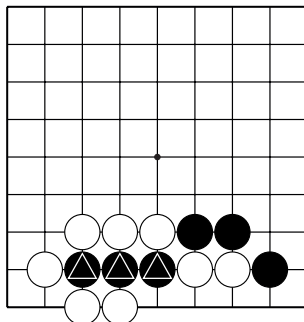
№15 ()



№16 ()



№17 ()

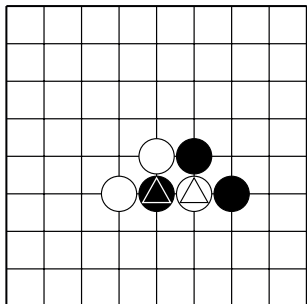


№18 ()

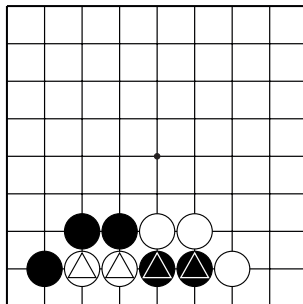
Тема №28. Как играть сэмэй.
 §.2. Уменьшаем дамэ.



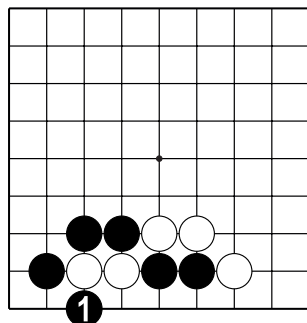
В простых позициях сэмэй нужно прежде всего уменьшать дамэ камням соперника.



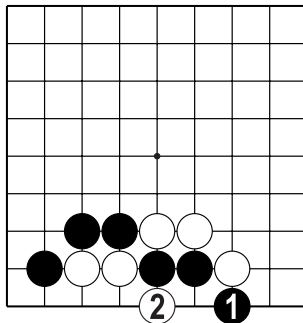
Д.1 При равных условиях и количестве дамэ выигрывает сэмэй тот, чья очередь хода.



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

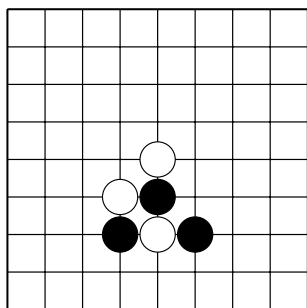


Д.3. ...чтобы выиграть сэмэй, чёрным нужно уменьшить дамэ белым камням, с которыми идёт сэмэй.

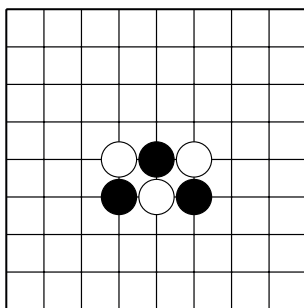


Д.4. Если чёрные сделают другой ход, то белые выиграют сэмэй после хода 2.

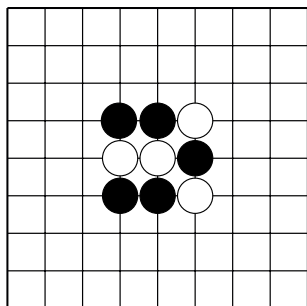
Тема №28. Как играть сэмэй.
 §.2. Уменьшаем дамэ.
 Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?
 Укажите 1 ход.



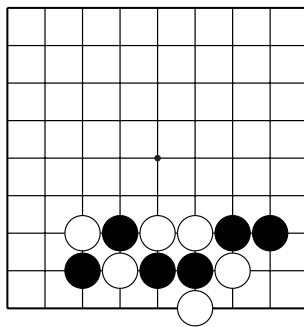
№1



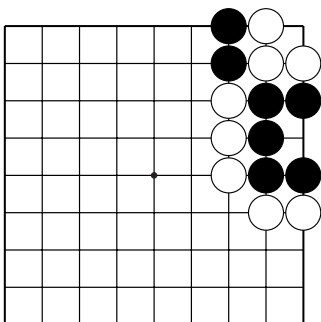
№2



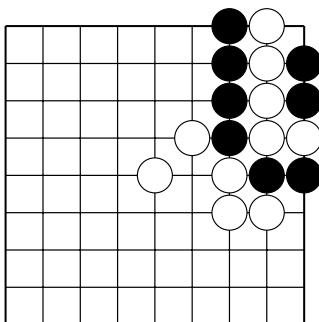
№3



№4



№5



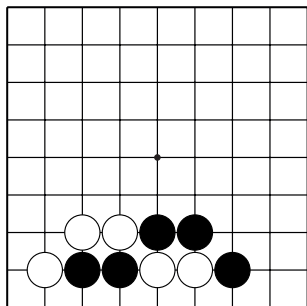
№6

Тема №28. Как играть сэмэй.

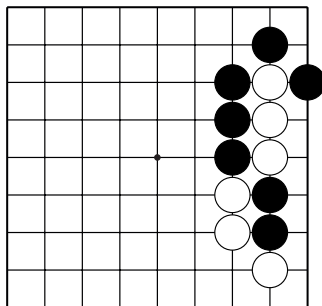
§.2. Уменьшаем дамэ.

Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?

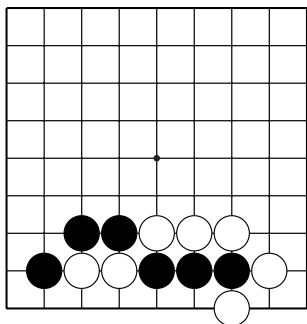
Укажите 1 ход.



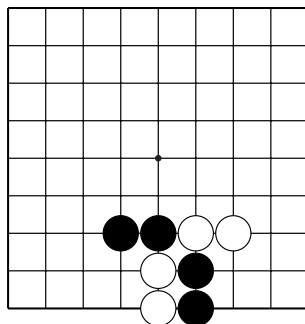
№7



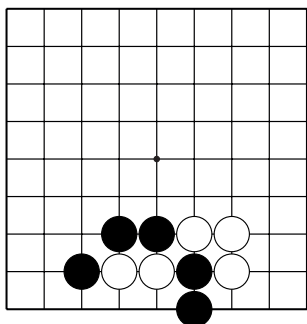
№8



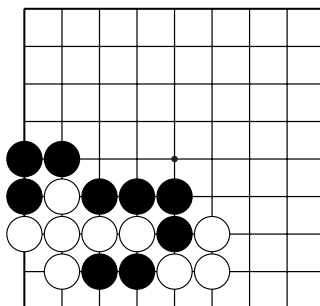
№9



№10

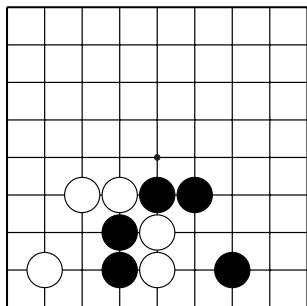


№11

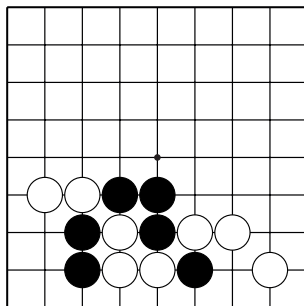


№12

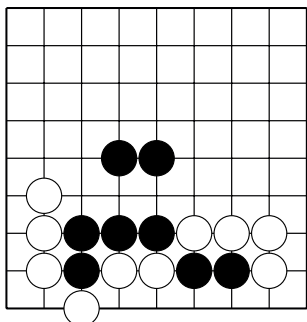
Тема №28. Как играть сэмзай.
 §.2. Уменьшаем дамэ.
 Ход чёрных. Как выиграть сэмзай?
 Укажите 1 ход.



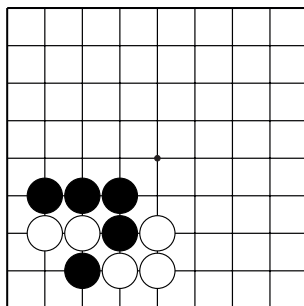
№13



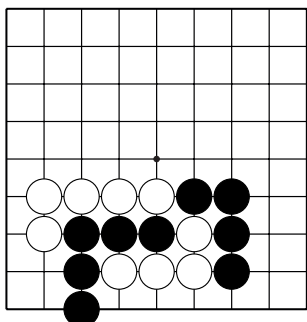
№14



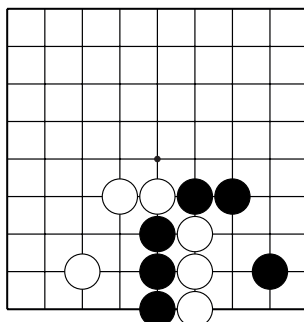
№15



№16



№17



№18

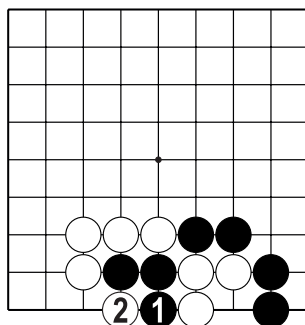
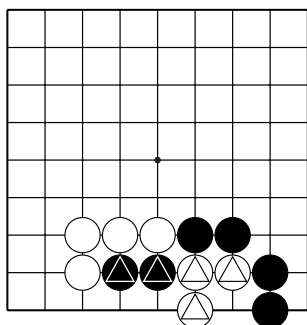
Тема №28. Как играть сэмзай.
§.3. Уменьшаем внешние дамэ.



Часто сэмзай начинают с уменьшения внешних дамэ.

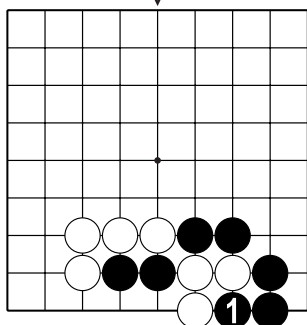
Последовательность действий:

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

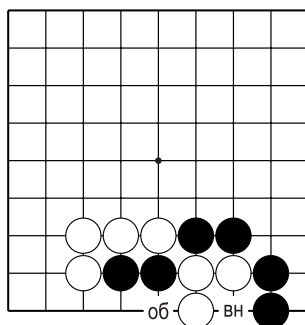


Д.1. У отмеченных чёрных и белых камней по два дамэ. Как чёрным выиграть сэмзай?

Д.2. Ходом 1 чёрные ставят свои камни в атари, и белые захватят три камня.



Д.3. Нужно начинать с другой стороны, играя от сильных своих камней.

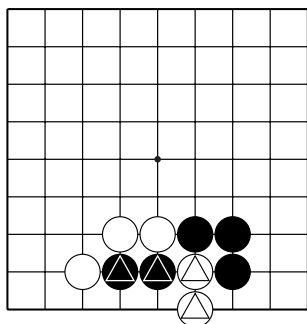


Д.4. Важно перед тем как начать сэмзай определить где внешние (вн), а где общие (об) дамэ.

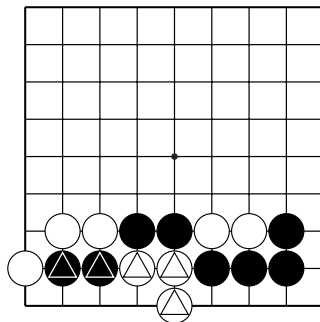
Тема №28. Как играть сэмзай.

§.3. Уменьшаем внешние дамэ.

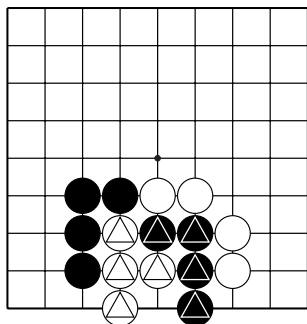
1. Сэмзай между отмеченными камнями чёрных и белых.
2. Отметьте **внешние** дамэ отмеченных белых камней.



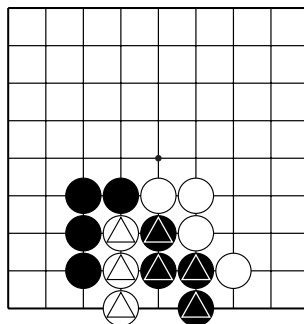
№1



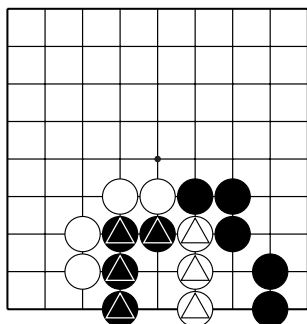
№2



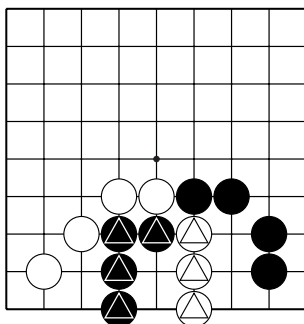
№3



№4



№5



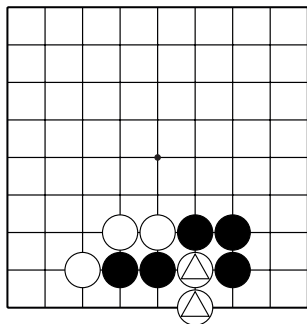
№6

Тема №28. Как играть сэмэй.

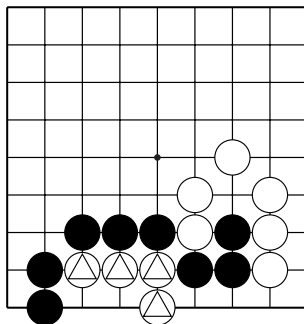
§.3. Уменьшаем внешние дамэ.

Ход чёрных. Как нападать на отмеченные камни белых?

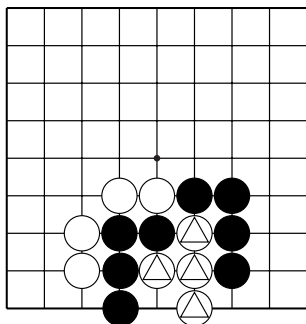
Укажите 1 ход.



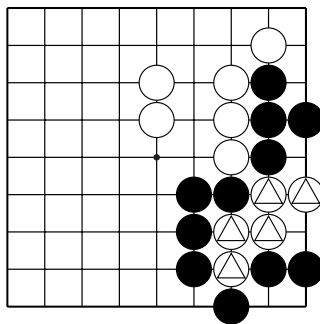
№7



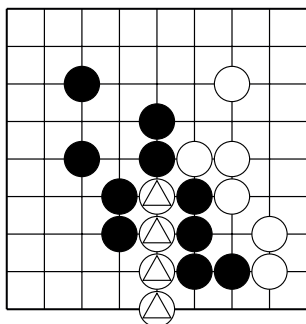
№8



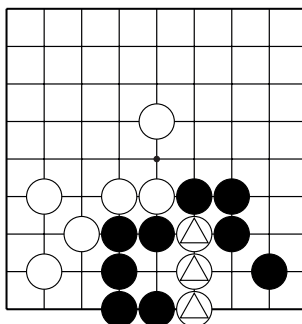
№9



№10

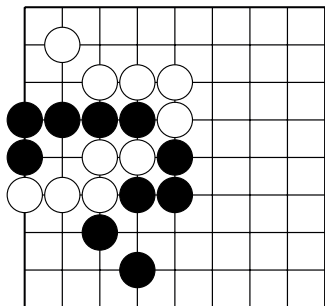


№11

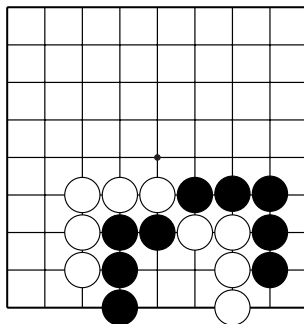


№12

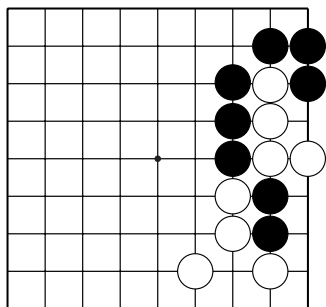
Тема №28. Как играть сэмэй.
 §.3. Уменьшаем внешние дамэ.
 Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?
 Укажите 1 ход.



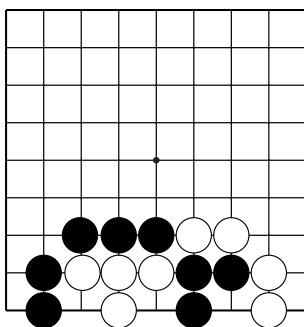
№13



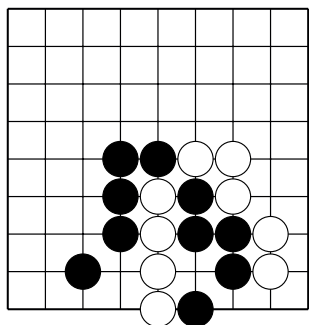
№14



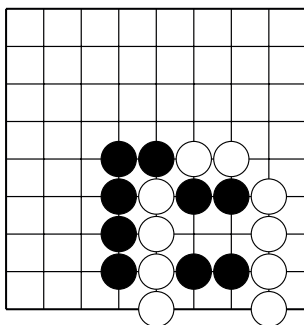
№15



№16



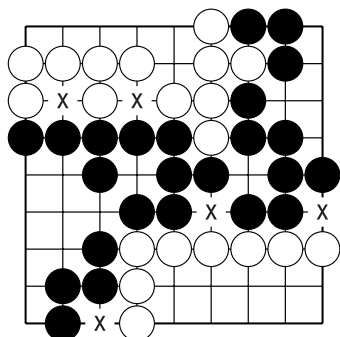
№17



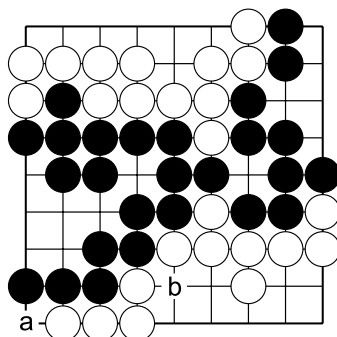
№18

Тема №29. Нейтральные пункты.

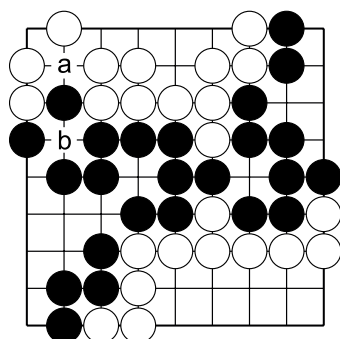
В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются "нейтральными"



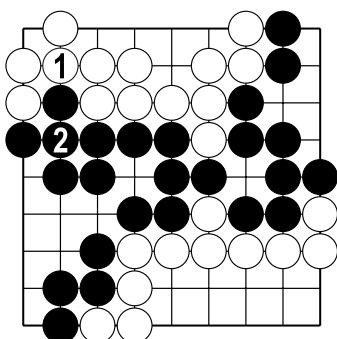
Д.1. Ходы в пункты "x" никому не принесут очков.



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...

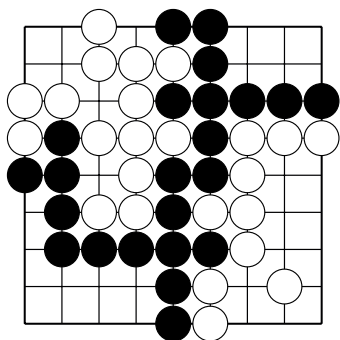


Д.4. ...после хода белых 1, чёрным нужно соединиться 2, и, наоборот.

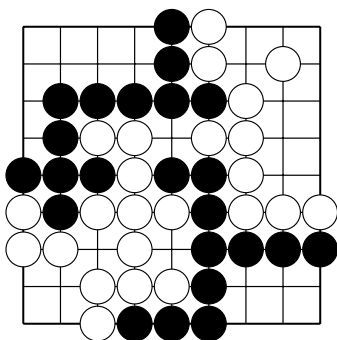
Тема №29. Нейтральные пункты.

Отметьте нейтральные пункты

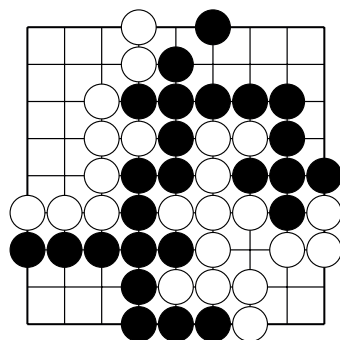
В каждой позиции по два ♁ таких пункта.



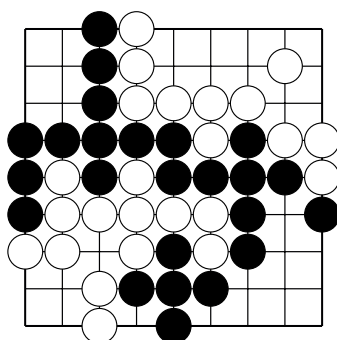
№7



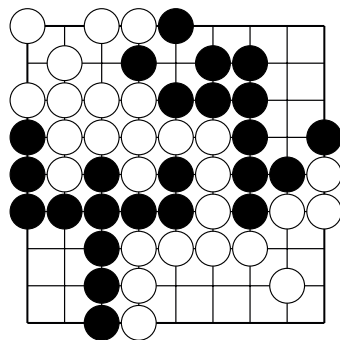
№8



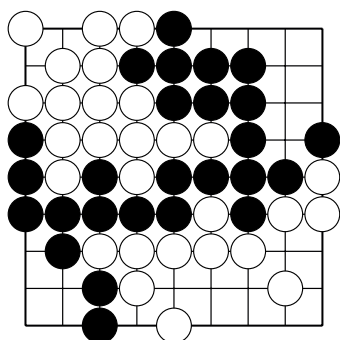
№9



№10



№11

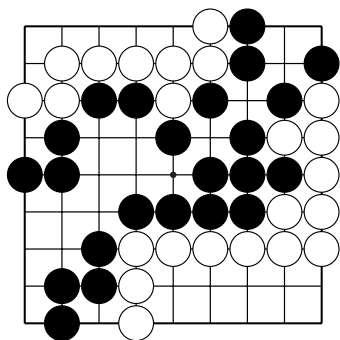


№12

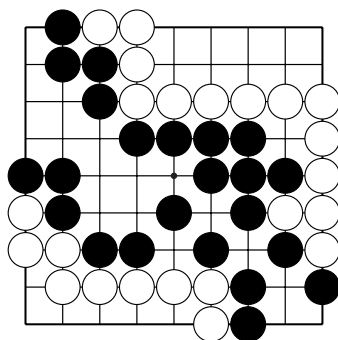
Тема №29. Нейтральные пункты.

Отметьте нейтральные пункты

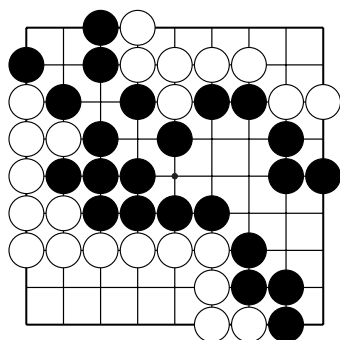
В каждой позиции по два ♁ таких пункта.



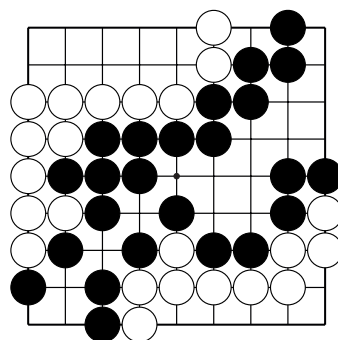
№13



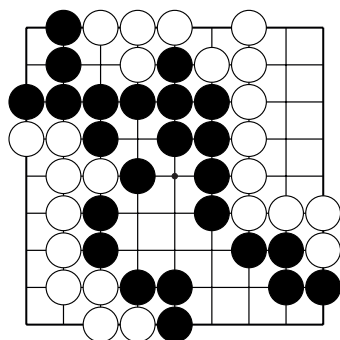
№14



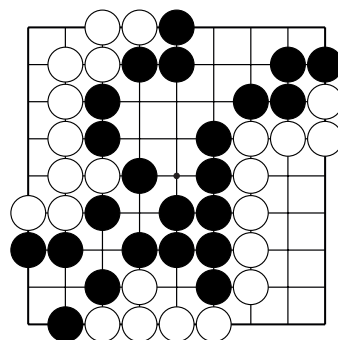
№15



№16



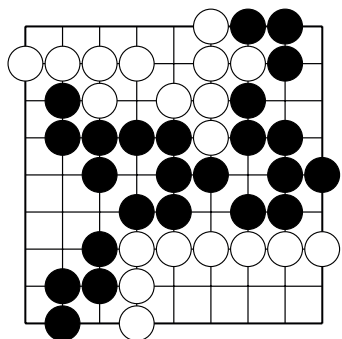
№17



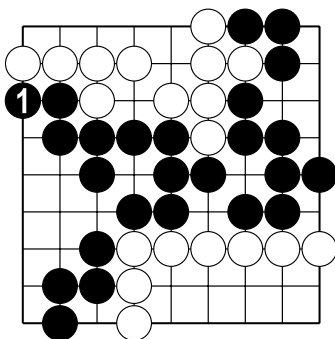
№18

Тема №30. Когда говорить "пас".

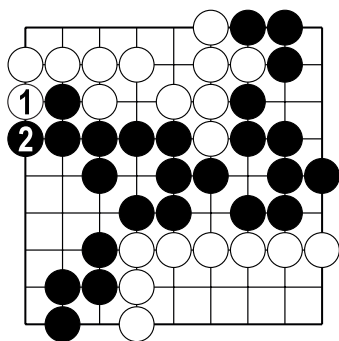
Если вы думаете, что всё игровое поле разыграно и следующие ходы не изменят результат, вы пропускаете ход, говорите "пас". Если соперник также говорит "пас", то игра останавливается и начинается подсчёт очков.



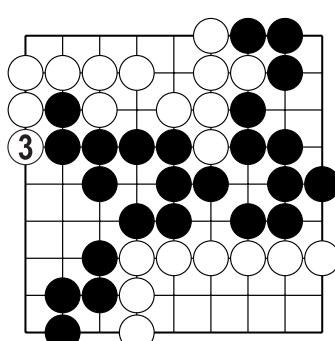
Д.1. В этой позиции четыре нейтральных пункта и один прибыльный пункт, который влияет на результат партии...



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.



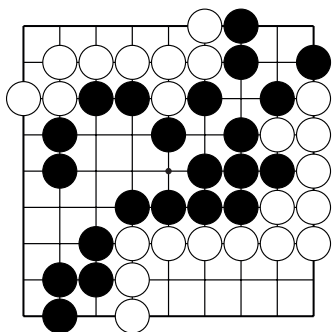
Д.4. Если после хода 1 на Д.3 чёрные снова пропустят ход, то белые уменьшат территорию чёрных ещё на одно очко.

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

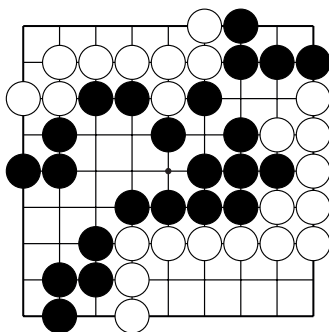


Тема №30. Когда говорить "пас".

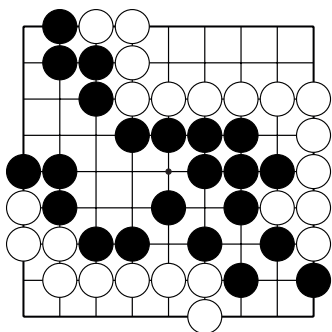
1. Найдите последний прибыльный ход чёрных.
2. Добавьте ход белых, если это необходимо.
3. Посчитайте результат после него.



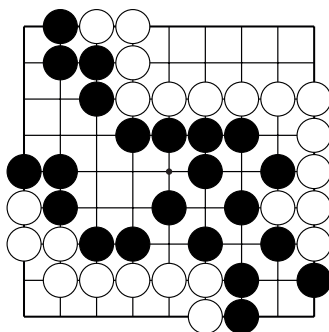
№1 (ч) (б)



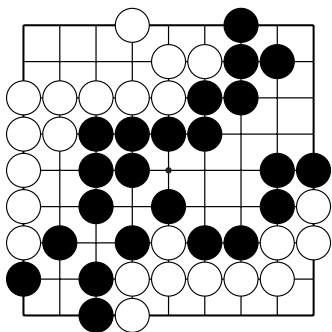
№2 (ч) (б)



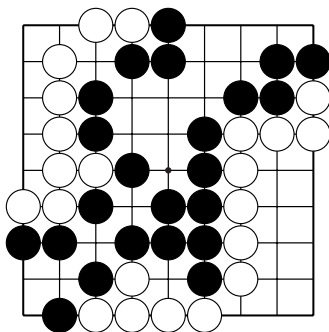
№3 (ч) (б)



№4 (ч) (б)



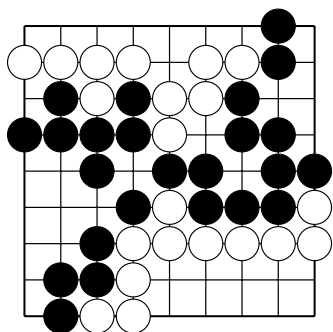
№5 (ч) (б)



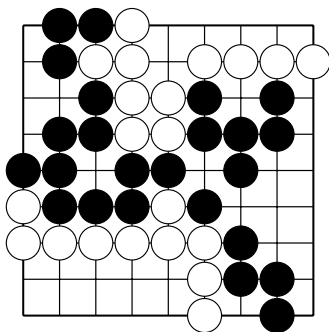
№6 (ч) (б)

Тема №30. Когда говорить "пас".

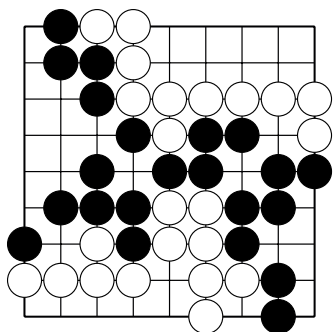
1. Найдите последний прибыльный ход чёрных.
2. Добавьте ход белых, если это необходимо.
3. Посчитайте результат после него.



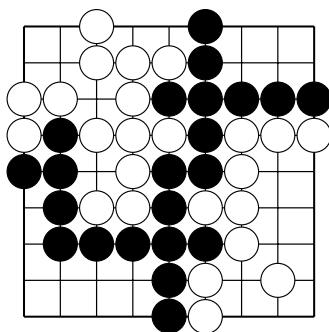
№7 (ч) (б)



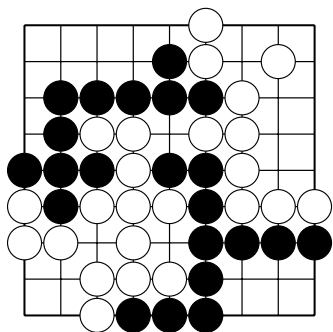
№8 (ч) (б)



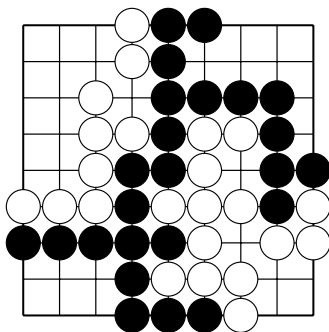
№9 (ч) (б)



№10 (ч) (б)



№11 (ч) (б)



№12 (ч) (б)

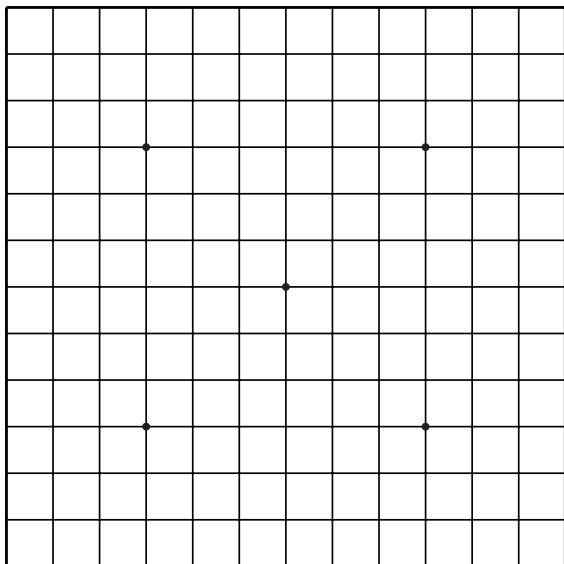
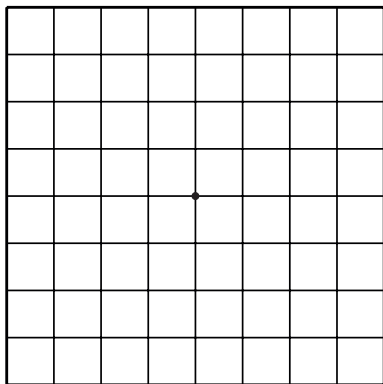
Запишите свою партию!

Дата _____

Чёрными играет _____

Белыми играет _____

Выиграли _____
чёрные или белые, сколько очков?



Дата _____

Чёрными играет _____

Белыми играет _____

Выиграли _____
чёрные или белые, сколько очков?