

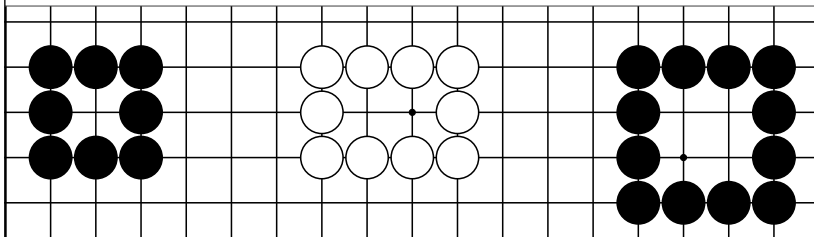
Евгений Панюков

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

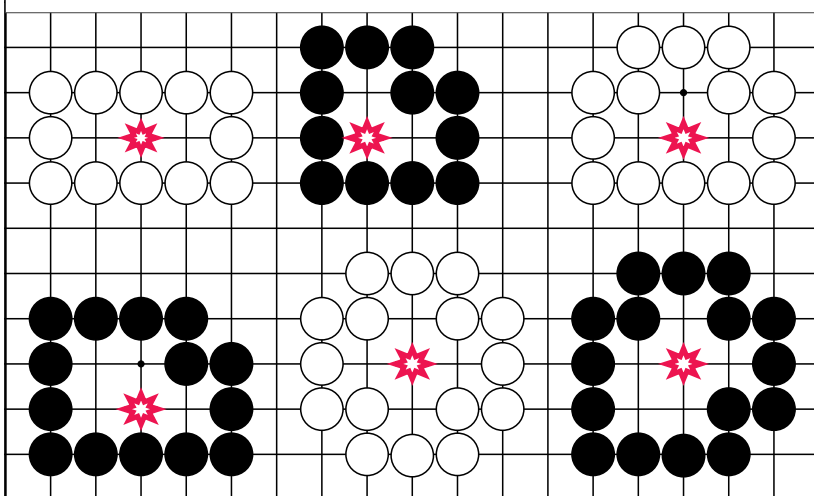
Содержание

Тема №12. "Пасть тигра" и "пустой угол"	1
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.	5
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.....	8
Основные принципы жизни и смерти групп.	12
Тема №15. Удар внутрь глазной формы.	13
Тема №16. Накадэ из двух камней..	16
Тема №17. Накадэ из трёх камней.....	19
Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки).....	22
Тема №19. Атака угла (какари).	27
Тема №20. Простые ответы на какари.	31
Тема №21. Цукэ – ханэ – ноби.	35
Тема №22. Игра "по форме".....	38
Тема №23. Сэнтэ и готэ	42
Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода	48
Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.....	54
Краткий словарь терминов.....	59

Мёртвые формы



Убиваемые формы



Показатели для определения места в турнирной таблице

Очки Мак-Магона

Игрокам рейтинговых групп без игры начисляются дополнительные очки. Игроки первой (самой слабой) группы не имеют дополнительных очков. Игроки второй группы получают 1 очко, третьей — 2 очка, и т.д. В итоге количество побед суммируется с очками Мак-Магона.

Для определения мест в турнире среди участников, набравших равное количество очков применяются следующие показатели:

Коэффициент Бухгольца

Коэффициент Бухгольца – это сумма всех очков соперников, с которыми играл участник турнира, независимо от результата партии.

Коэффициент Бергера

Коэффициент Бергера – это сумма очков соперников, у которых участник выиграл.

Коэффициент Бергера придуман для круговых турниров, но применяется и в других системах проведения соревнования.

Иногда в турнирах для определения мест применяются другие показатели. Например, личная встреча, Сумма строки, усечённый коэффициент Бухгольца и др.

Сколько времени нужно, чтобы стать профи? 19000 часов!

По мнению Lee Naе-jin (4 проф. дан.), чтобы стать профессиональным игроком, нужно заниматься го 19000 часов.

5-6 лет: 225 дней в году x 1 час в день = 225 часов

7-8 лет: 250 дней в году x 2 года x 2 часа в день = 1000 часов

9-11 лет: 275 дней в году x 3 года x 7 часов в день = 5775 часов

12-16 лет: 300 дней в году x 5 лет x 8 часов в день = 12000 часов

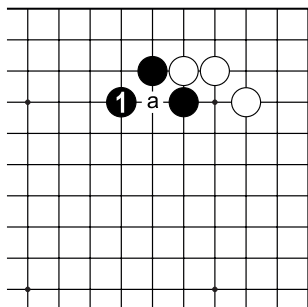
Тема №12. "Пасть тигра" и "пустой угол".



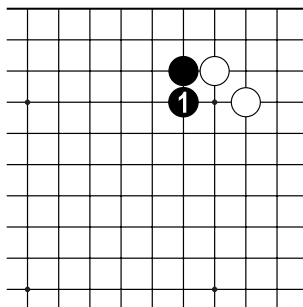
"Пасть тигра" – хорошая форма, которая применяется как в атаке, так и в защите.



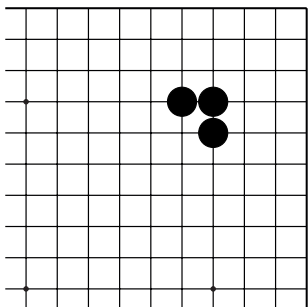
"Пустой угол" – образец неэффективной формы.



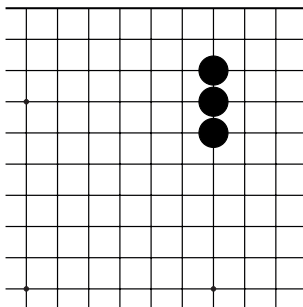
Д.1. Ходом ч.1 строят "пасть тигра", защищаясь от разрезания в "а".



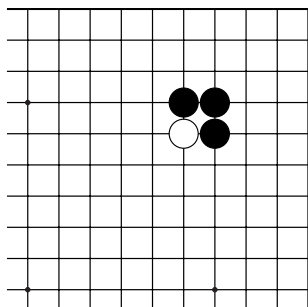
Д.2. Ходом 1 чёрные не дают построить белым построить "пасть тигра". Рекомендуется в большинстве позиций.



Д.3. "Пустой угол" из трёх камней имеет семь дамэ, в отличии...



Д.4. ...от трёх камней в линию, у которых восемь дамэ.



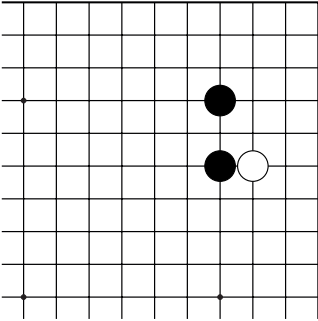
Д.5. Важно! Три камня чёрных "обнимают" белый камень, они заняты делом. Поэтому форма чёрных камней хорошая!

В любом случае, выбирая ход, нужно учитывать окружающую позицию!

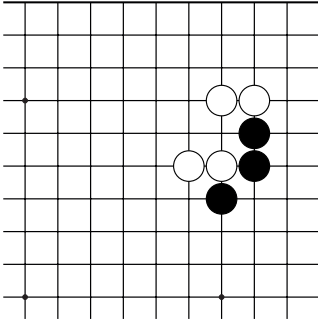


Тема №12. "Пасть тигра" и "пустой угол".

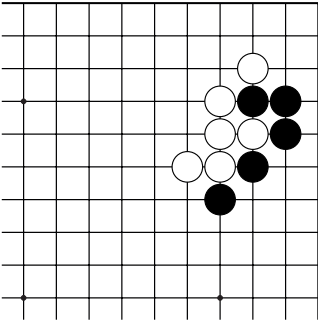
Каким ходом чёрные строят "пасть тигра"?



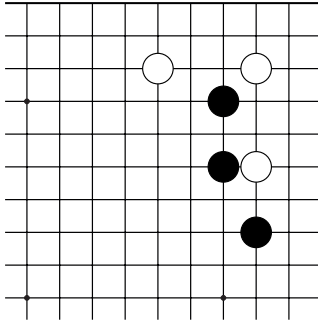
№1



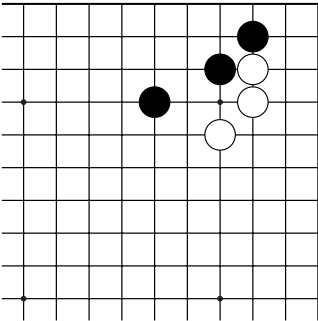
№2



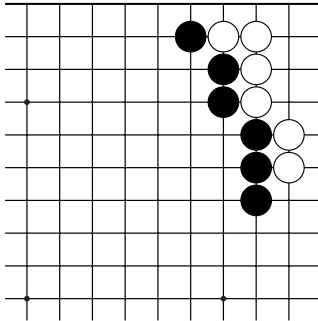
№3



№4



№5

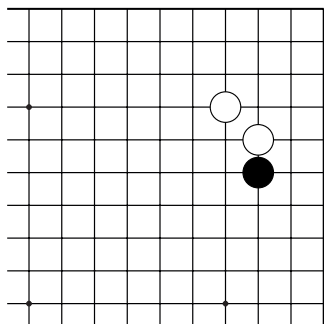


№6

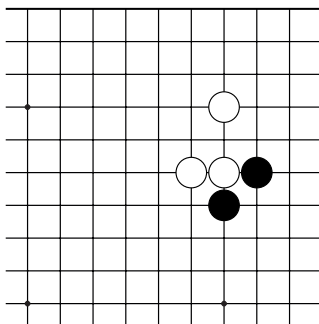
Тема №12. "Пасть тигра" и "пустой угол".

Ход чёрных.

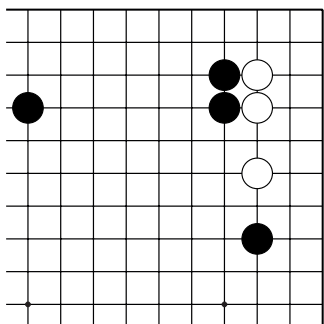
Не дайте белым построить "пасть тигра".



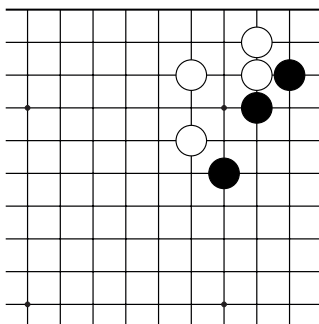
№7



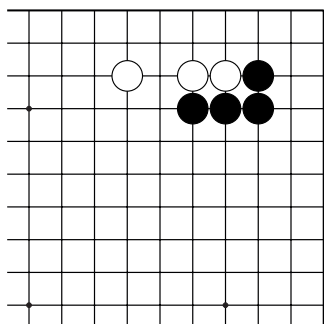
№8



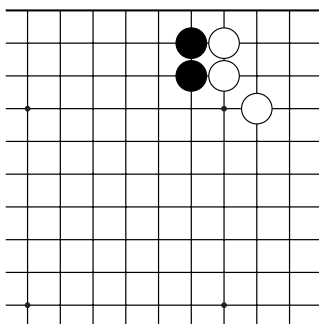
№9



№10



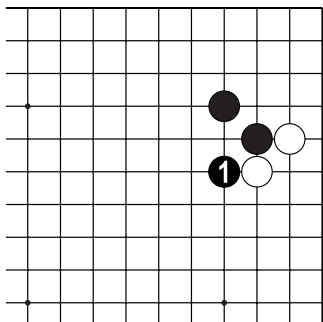
№11



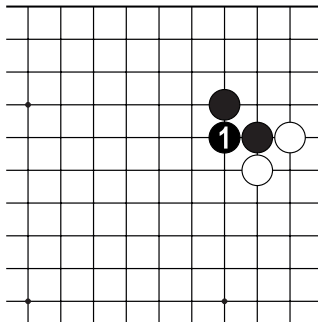
№12

Тема №12. "Пасть тигра" и "пустой угол".

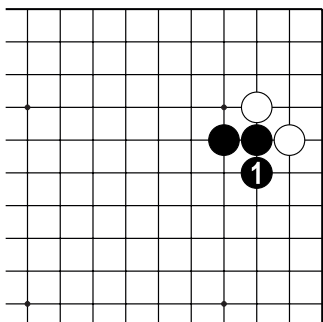
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Ход ч.1 создал хорошую форму или плохую?



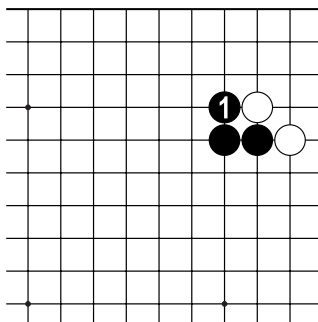
№13



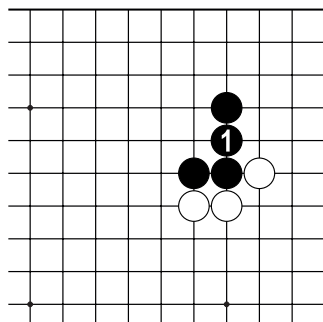
№14



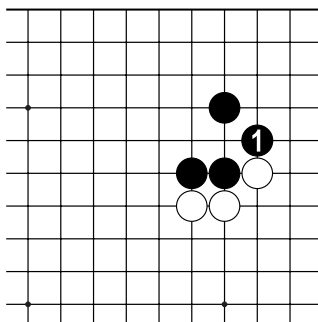
№15



№16

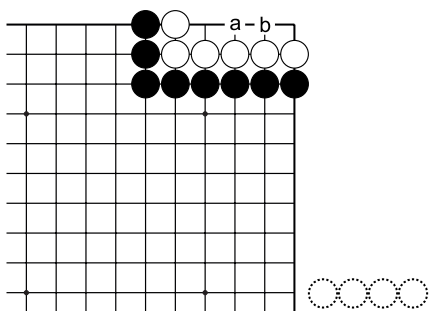


№17



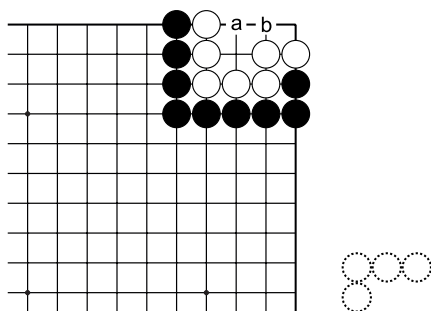
№18

Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.



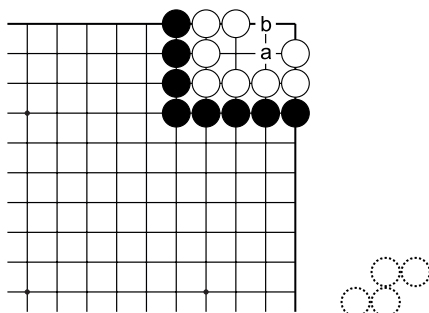
Д.1. “Четыре в линию”.

Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



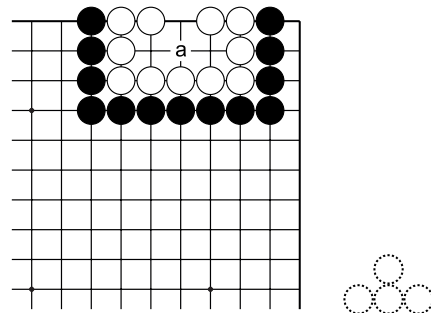
Д.2. “Согнутая четвёрка”.

Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



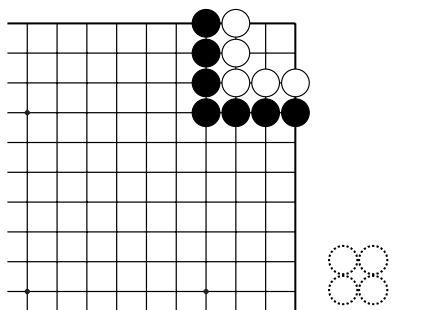
Д.3. “Змейка”, “Зигзаг”, “Ступени”.

Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



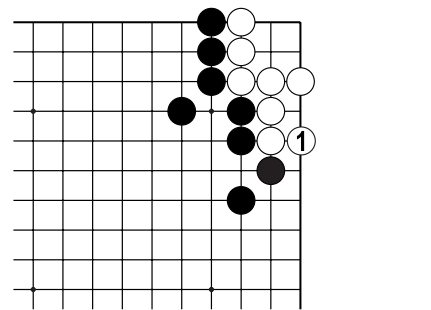
Д.4. “Пирамидка”.

Жизнь белой группы зависит от
того, кто первый сыграет в “а”



Д.5. “Квадратик”.

Мёртвая форма, т.к. за один ход
чёрные не могут создать два глаза.

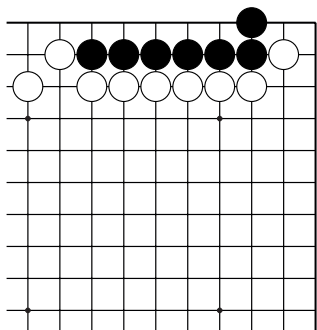


Д.8. В углу белые не построят два
глаза за один ход, поэтому нужно
создать глаз в другом месте.

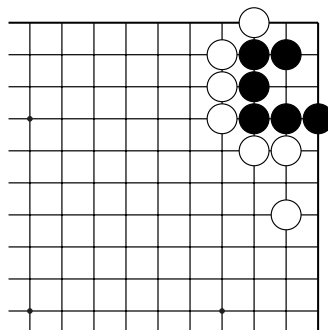
Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.

Ход чёрных. Постройте живую группу.

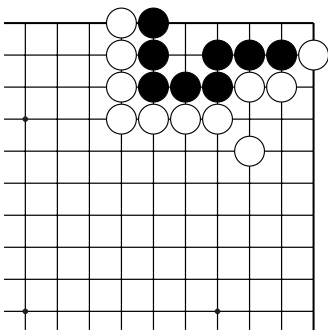
Укажите 1 ход.



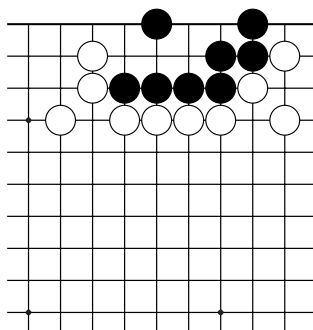
№1



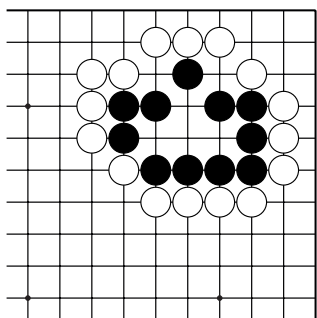
№2



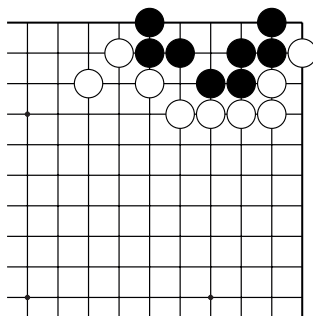
№3



№4



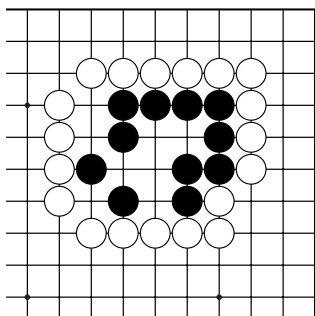
№5



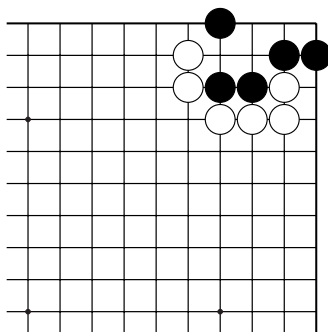
№6

Тема №13. Глазные формы из четырёх пунктов.

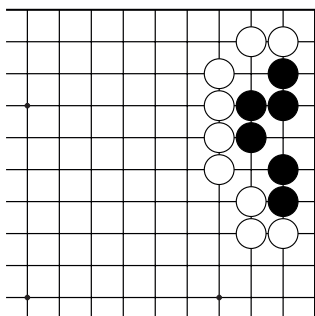
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 1 ход.



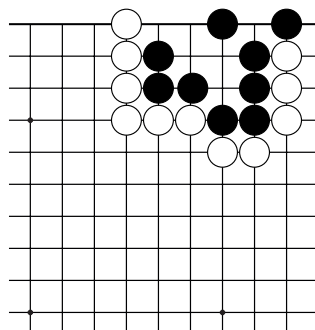
№7



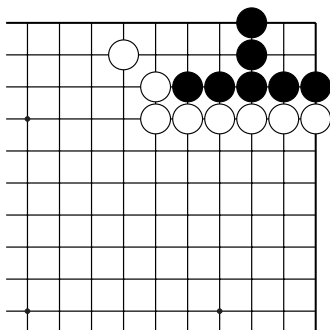
№8



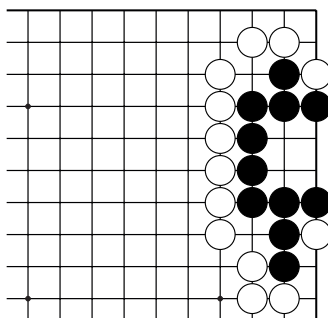
№9



№10



№11

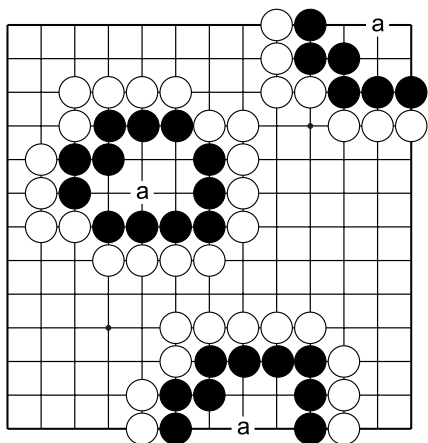


№12

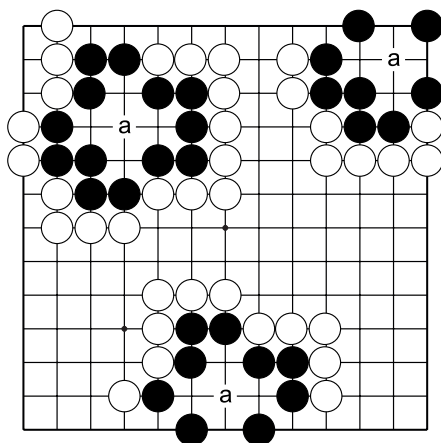
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.



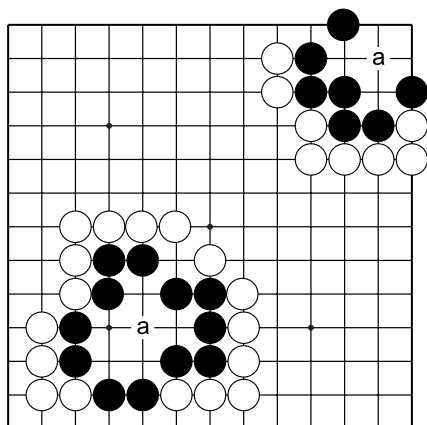
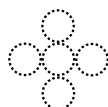
На Д.1 (“Автомобильчик”), Д.2 (“Цветок сливы”), и Д.3. (“Кролик”) чёрным нужно играть внутри своей группы в “а”, чтобы выжить.



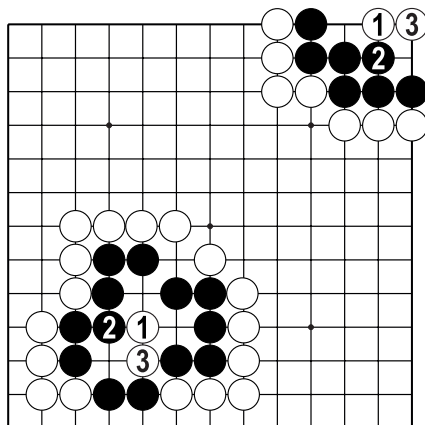
Д.1. “Автомобильчик”.



Д.2. “Цветок сливы”.



Д.3. “Кролик”, “Жучок”.

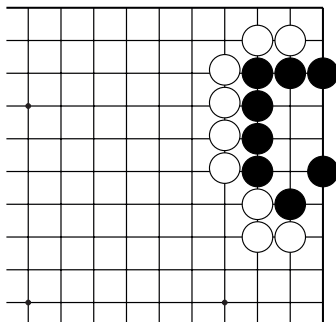


Д.4. Примеры захвата групп чёрных “автомобильчик” (наверху) и “кролик” (внизу).

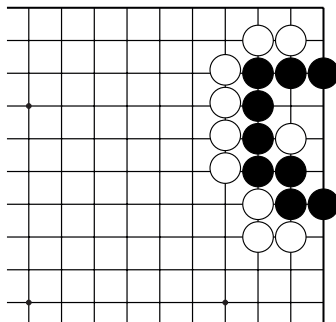
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

Ход чёрных. Постройте живую группу.

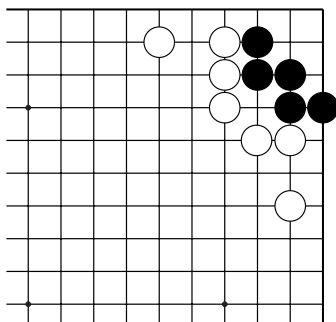
Укажите 1 ход.



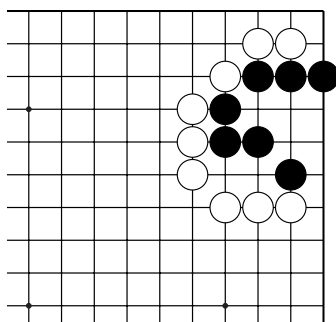
№1



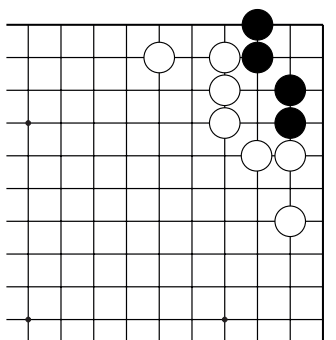
№2



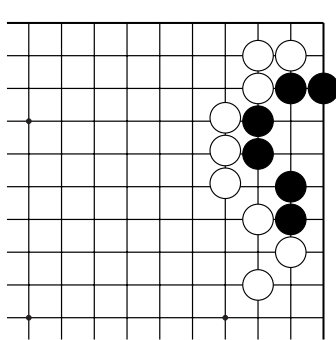
№3



№4



№5

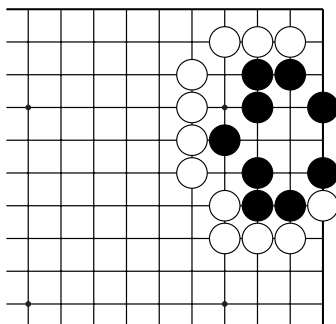


№6

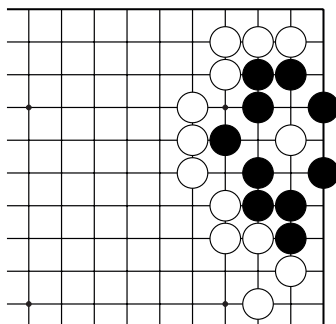
Тема №14. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

Ход чёрных. Постройте живую группу.

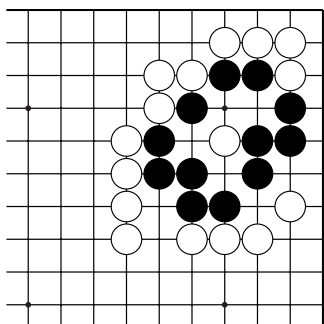
Укажите 1 ход.



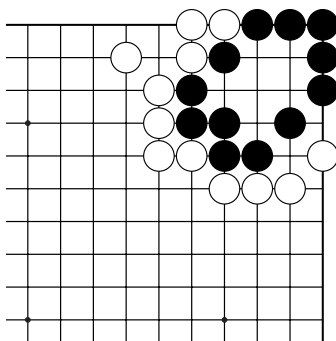
№7



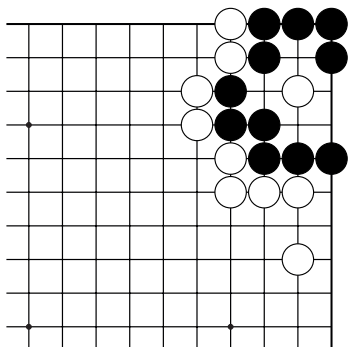
№8



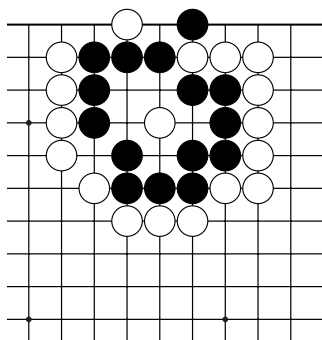
№9



№10



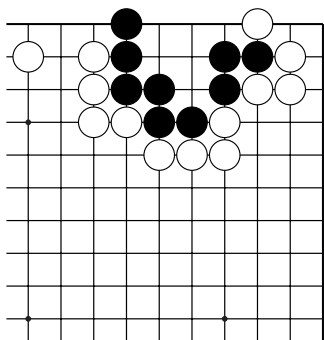
№11



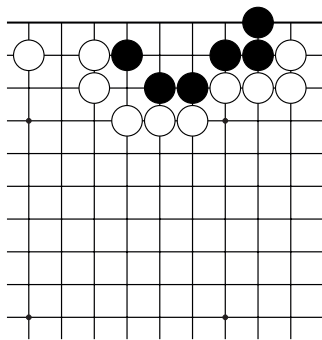
№12

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

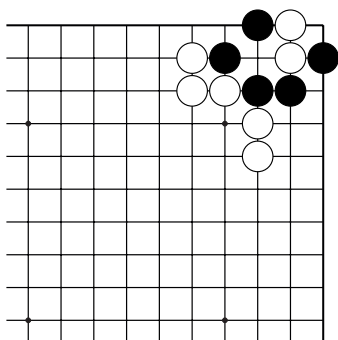
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



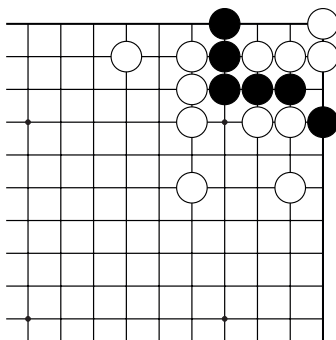
№13 1 ход



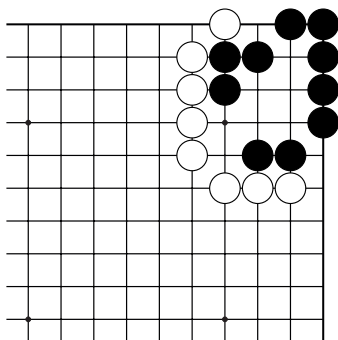
№14 1 ход



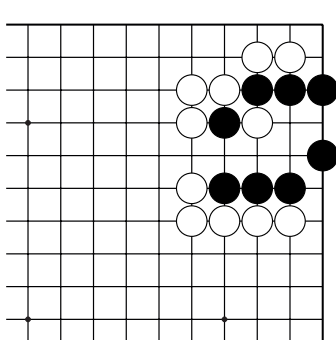
№15



№16



№17



№18

Основные принципы жизни и смерти групп



Нужно запомнить...

1. "Глаза" бывают "маленькие": из одного, двух и трёх пунктов.
2. "Глаза" бывают "большие": из четырёх, пяти и шести пунктов.
3. "Глаза" бывают "ложные" и "настоящие".
4. "Глазные" формы бывают "живые" и "мёртвые".
5. Жизнь и смерть групп часто зависит от очереди хода.

Чтобы выжить группой, нужно...

- ...увеличить (защитить) "глазное" пространство, или...
- ...сыграть на границе группы), или...
- ...сразу построить "глаз", или...
- ...сыграть на слабых пунктах противника, или...
- ...защитить свои слабости, или...
- ...защититься от "ложного глаза" (от вбрасывания или сжатия), или...
- ...создать ко-борьбу, или...
- ...применить комбинацию этих приёмов.

Чтобы убить группу, нужно...

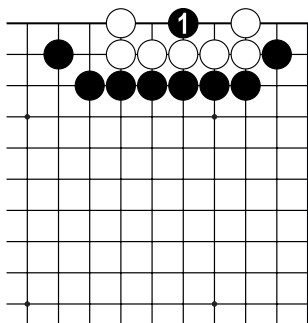
- ...уменьшить "глазное" пространство (сыграть на границе группы), или...
- ...сыграть в пункт, который строит "глаз" ("удар в глаз"), или...
- ...сыграть на слабых пунктах противника....
- ...вбросить или сжать, создавая "ложный глаз", или...
- ...создать ко-борьбу, или...
- ...применить комбинацию этих приёмов.

Тема №15. Удар внутрь глазной формы

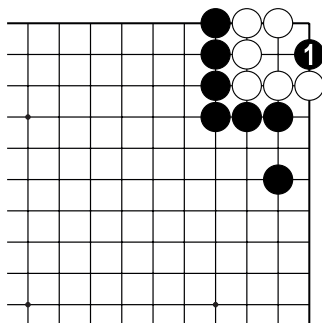
Изучим шесть основных глазных форм, в которых от хода внутрь зависит жизнь и смерть группы.



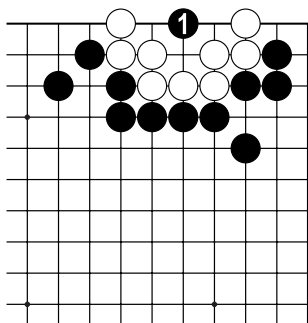
(Пункт внутри формы важен не только в этих позициях).



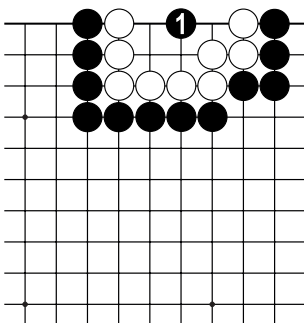
Д.1. "Три в линию"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



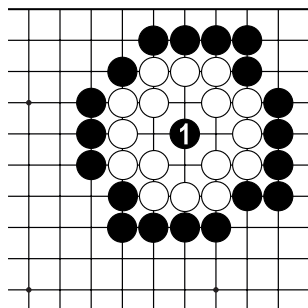
Д.2. "Уголок из трёх пунктов"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



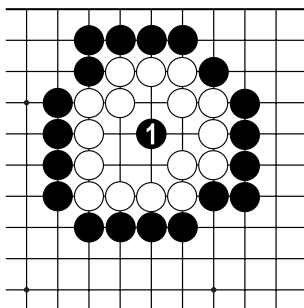
Д.3. "Пирамидка"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



Д.4. "Автомобильчик"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.

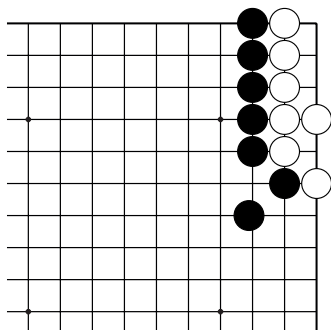


Д.5. "Цветок сливы"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.

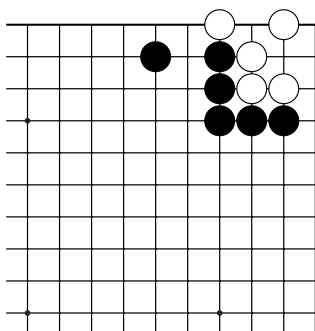


Д.5. "Кролик"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.

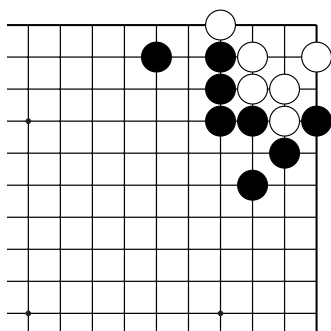
Тема №15. Удар внутрь глазной формы
 Какой ход чёрных убивает белую группу?
 Укажите 1 ход.



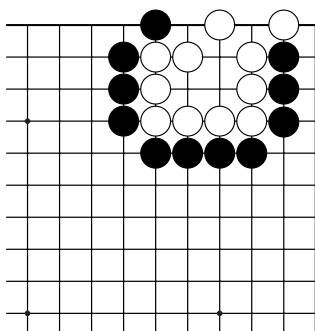
№1



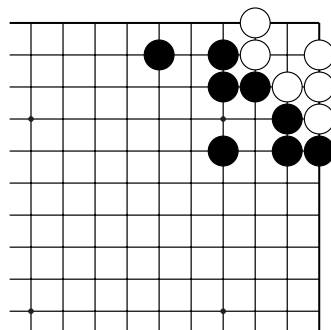
№2



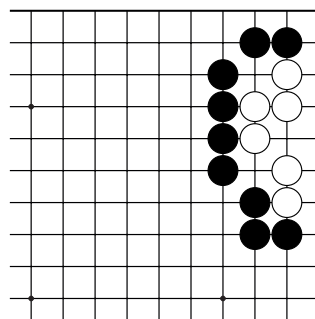
№3



№4

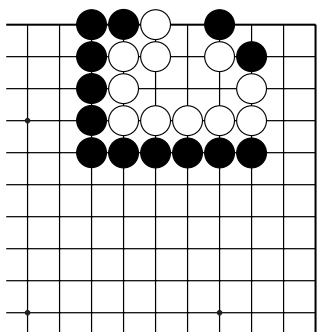


№5

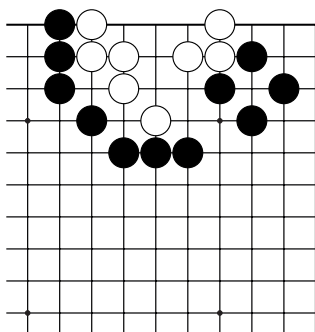


№6

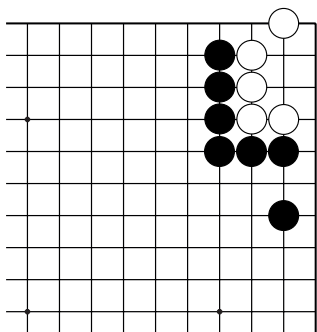
Тема №15. Удар внутрь глазной формы
 Какой ход чёрных убивает белую группу?
 Укажите 1 ход.



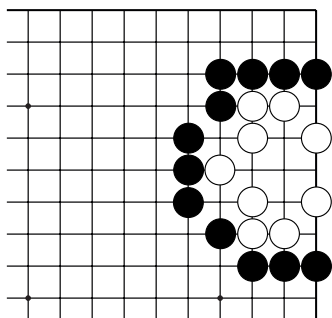
№7



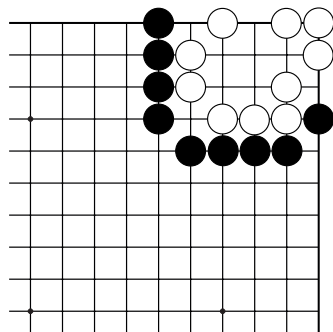
№8



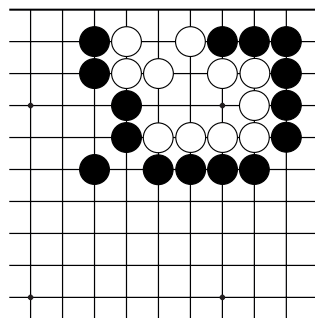
№9



№10



№11



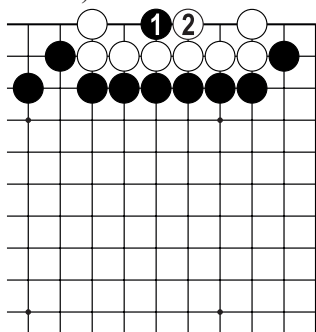
№12. 3 хода.

Тема №16. Накадэ из двух камней.

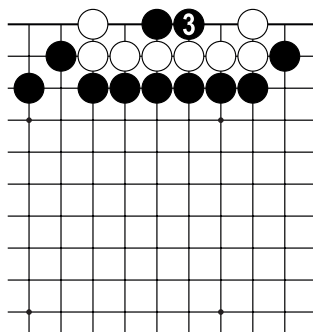
Накадэ (яп.) – камни, которые не дают построить два глаза.



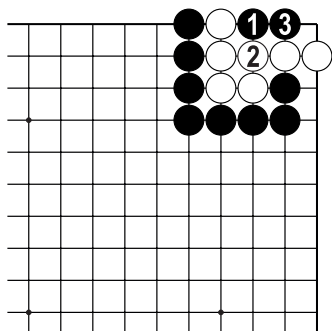
В этой теме рассмотрим разрушение глазной формы двумя камнями (Тему №15 можно было назвать "Накадэ из одного камня").



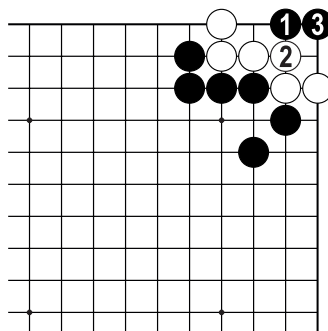
Д.1. У белых живая форма "четыре в линию". Если чёрные сыграют внутрь 1, белым нужно ответить 2. Группа белых по-прежнему жива.



Д.2. Если белые не ответят на ход ч.1 на Д.1 и сыграют в другом месте, то после ч.3 группа белых становится мёртвой.



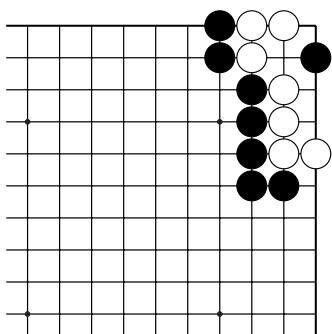
Д.3. Атари ч.1 нападает на четыре камня. Если белые соединяются 2, то удлинение ч.3 убивает всю группу белых.



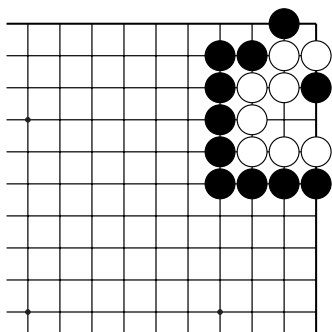
Д.4. Сначала чёрные бьют внутрь ч.1. если белые соединяются 2, то удлинение ч.3 убивает белых.

Тема №16. Накадэ из двух камней.

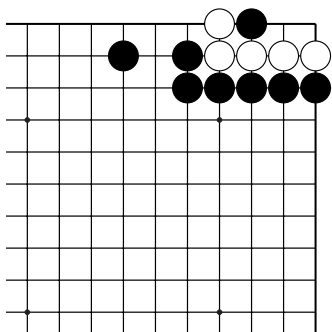
Какой ход чёрных убивает белую группу?
Укажите 1 ход.



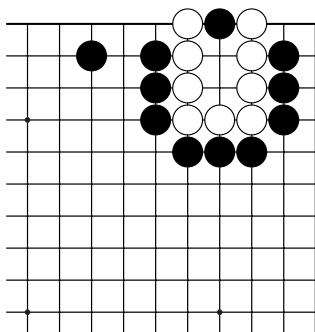
№1



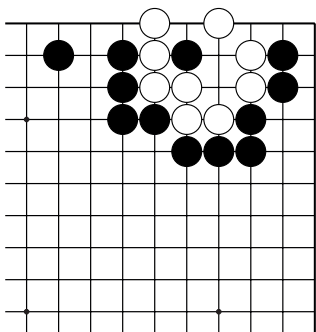
№2



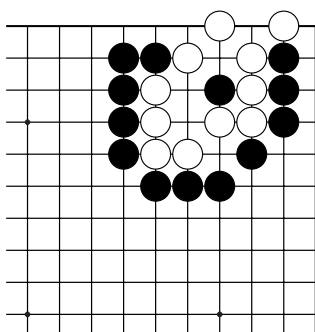
№3



№4



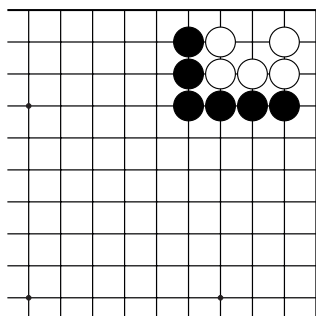
№5



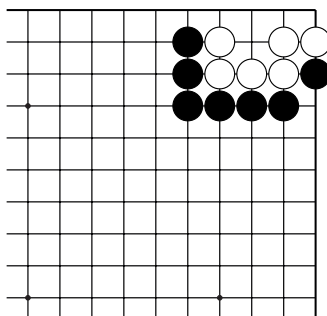
№6

Тема №16. Накадэ из двух камней.

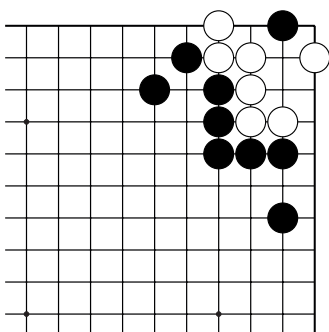
Ход чёрных. Как убить белую группу?
Укажите 3 хода.



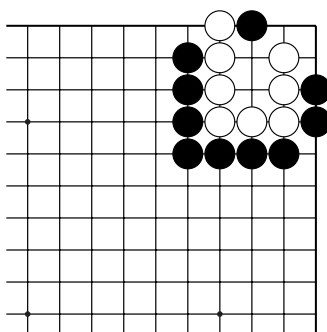
№7



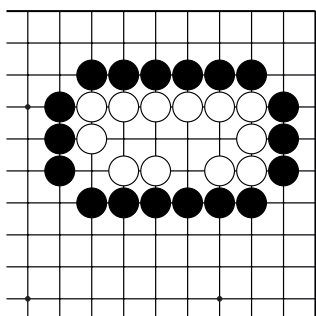
№8



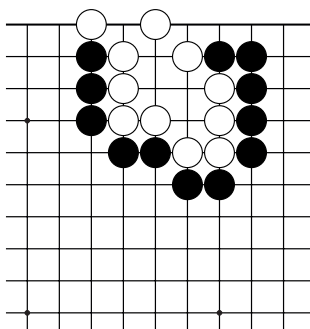
№9



№10



№11

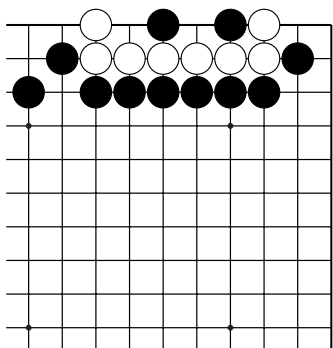


№12. 3 хода.

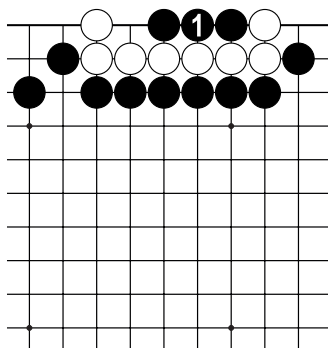
Тема №17. Накадэ из трёх камней.



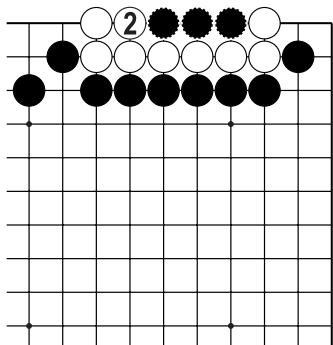
Накадэ из трёх камней внутри группы противника убивает.



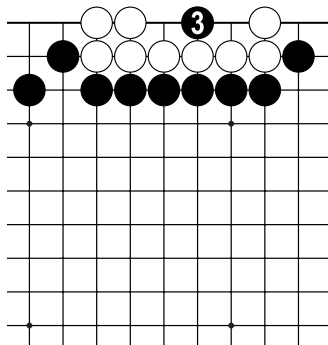
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода...



Д.2. ...если чёрные соединятся 1, они получают накадэ из трёх камней. Группа белых гибнет, т.к...



Д.3. ...даже если белые захватят три чёрных камня, то...

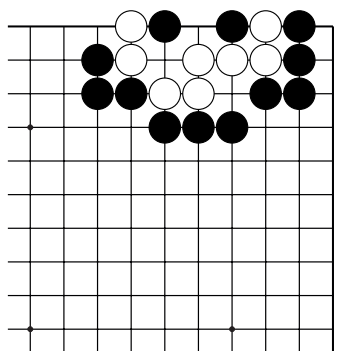


Д.4. удар внутрь ч.3 отбирает у белых возможность построения двух глаз.

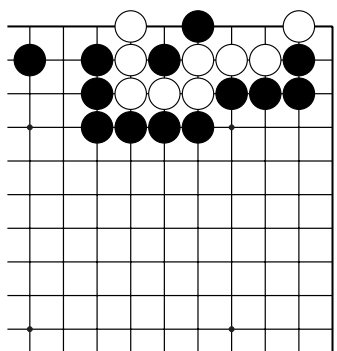
Тема №17. Накадэ из трёх камней.

Какой ход чёрных убивает белую группу?

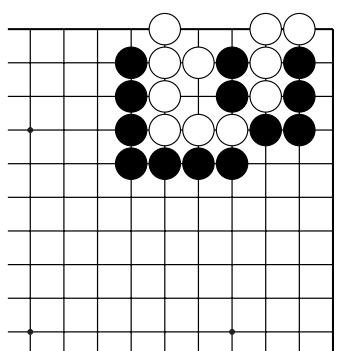
Укажите 1 ход.



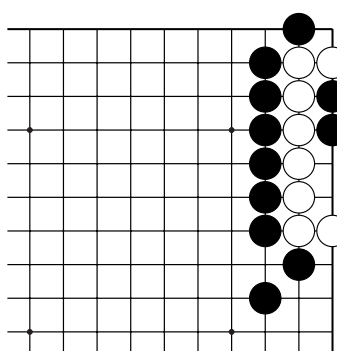
№1



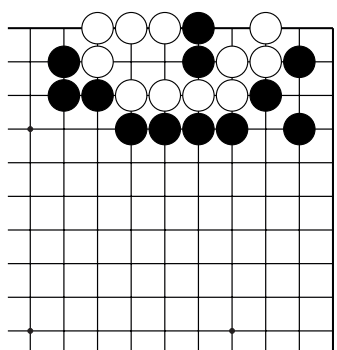
№2



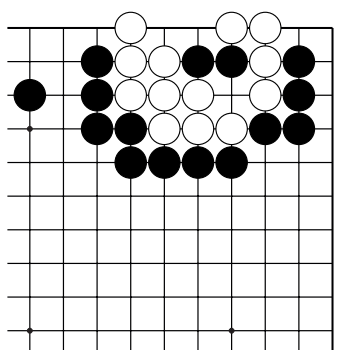
№3



№4



№5

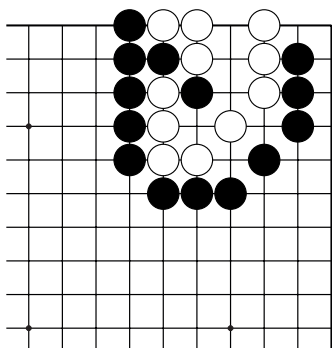


№6

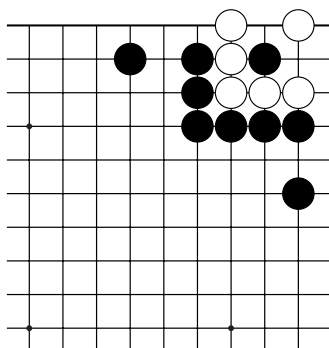
Тема №17. Накадэ из трёх камней.

Ход чёрных. Как убить белую группу?

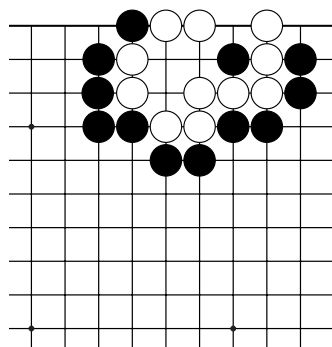
Укажите 3 хода.



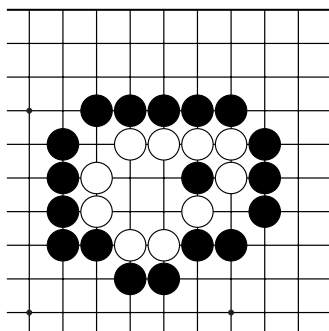
№7



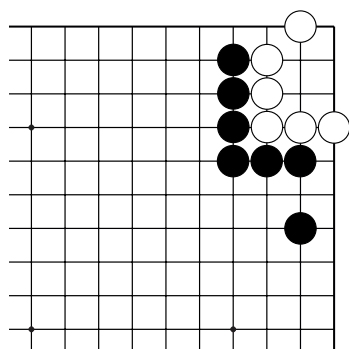
№8



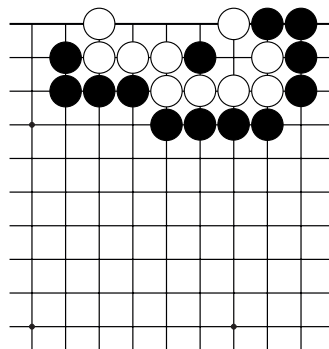
№9



№10



№11

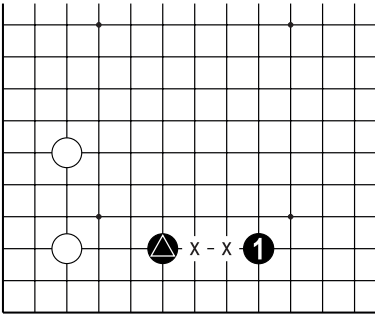


№12.

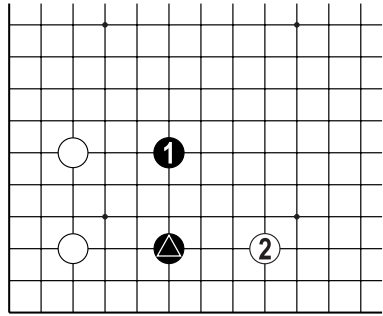
Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки (яп.)).



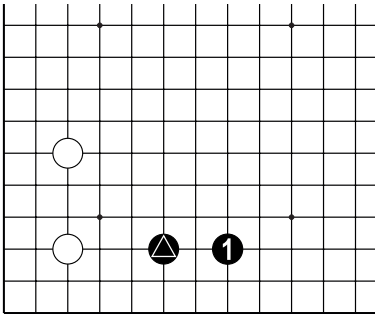
Пословица гласит: "От одного – через два". Это значит, что от камня на третьей линии нужно прыгнуть через два пункта вдоль стороны.



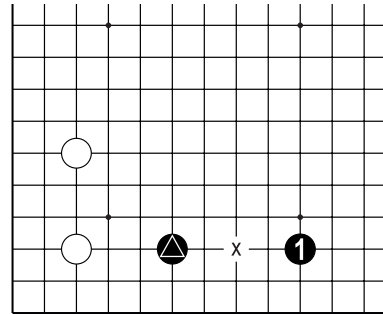
Д.1. Ход (никенбираки) ч.1 – оптимальное развитие от камня \blacktriangle .



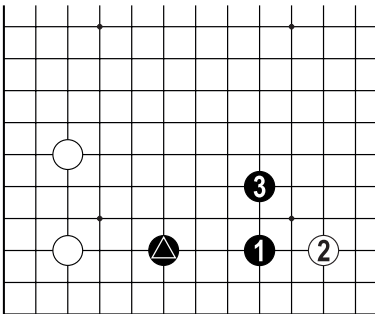
Д.2. Ход (никентоби) ч.1 тоже через два пункта, но это – прыжок в центр, и после б.2 у чёрных нет базы.



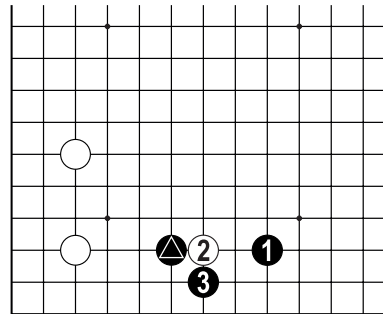
Д.3. Ход (икенбираки) ч.1 – слишком узкое развитие.



Д.4. Ход (сангэнбираки) ч.1 – оставляет возможность вторжения "х".



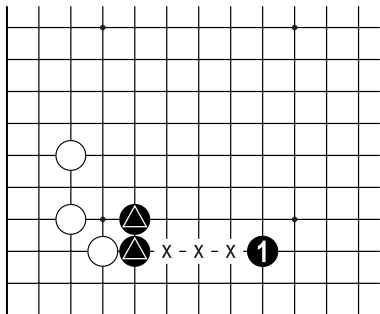
Д.5. На б.2 чёрные могут укрепиться ходом 3.



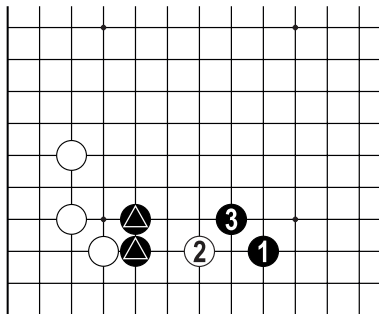
Д.6. На попытку разрезать б.2 чёрные соединятся без проблем.

Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки (яп.)).

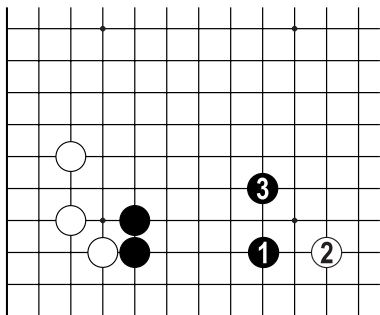
Ещё одна пословица: "От двух – через три". Чтобы укрепить два камня на третьей и четвёртой линиях нужно добавить камень через три пункта.



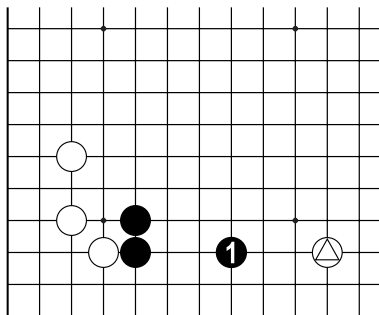
Д.7. Ход ч.1 – оптимальное развитие от камней ♁.



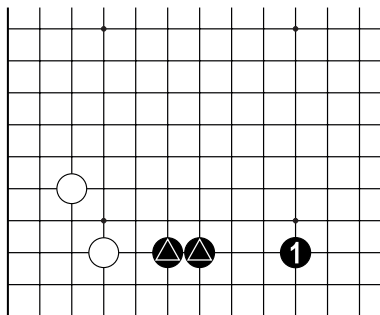
Д.8. Если белые вторгнутся без подготовки, то получают невыгодный бой для себя.



Д.9. Ход б.2 угрожает вторжением, поэтому чёрные обычно укрепляются.



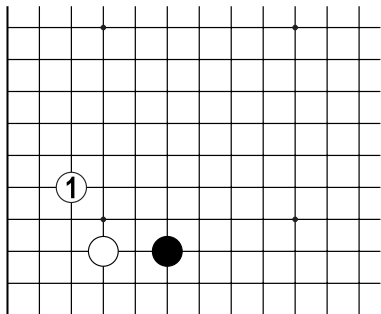
Д.10. При камне ♁ чёрным надёжнее сыграть через два пункта, избегая вторжения.



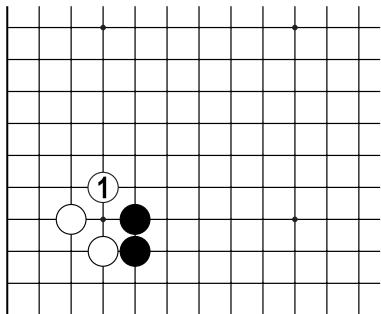
Д.11. Камни ♁ стоят на третьей линии, поэтому от них нужно играть через два пункта.

Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки (яп.)).

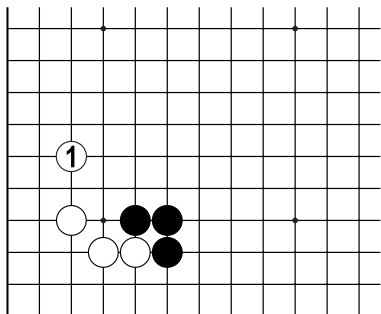
Как чёрным создать базу после хода б.1?



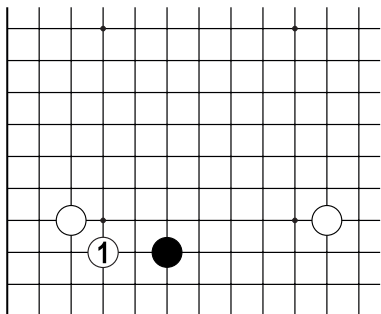
№1



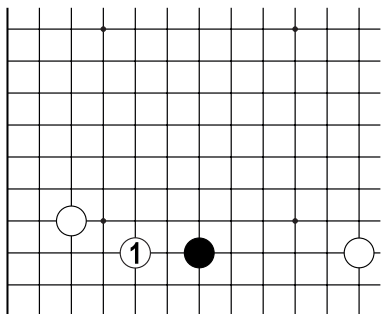
№2



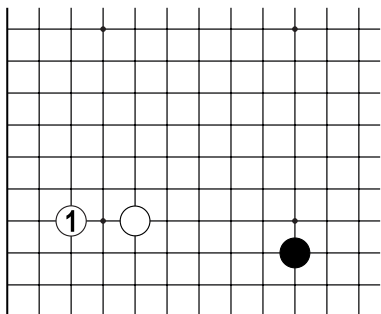
№3



№4



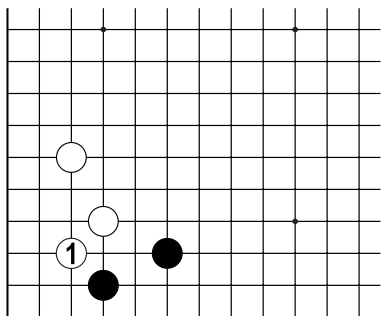
№5



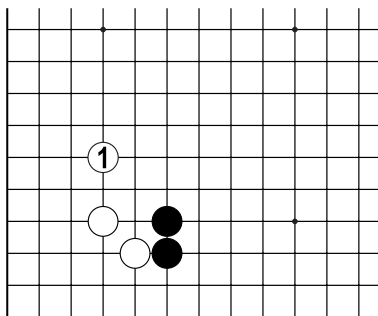
№6

Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки (яп.)).

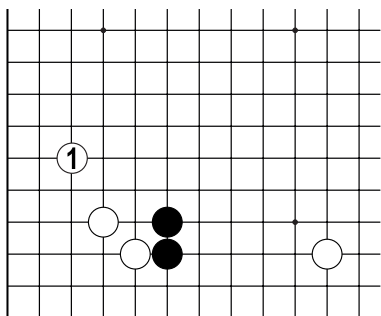
Как чёрным создать базу после хода б.1?



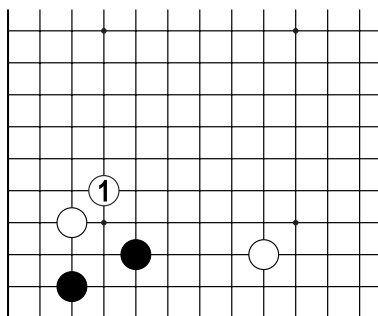
№7



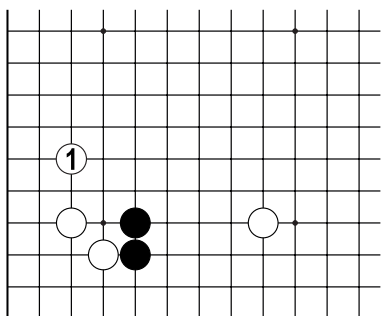
№8



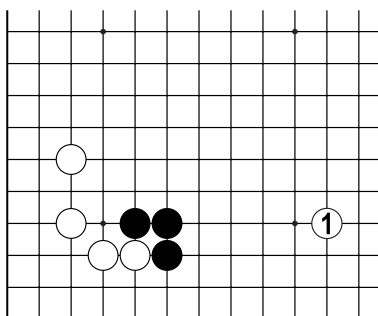
№9



№10



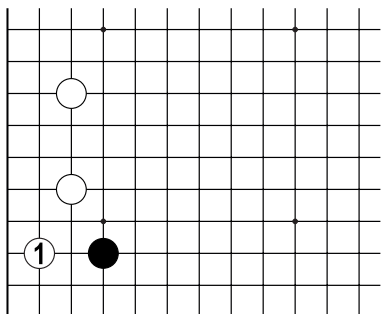
№11



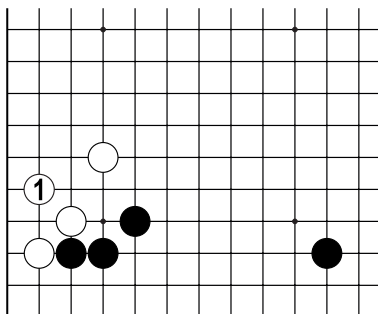
№12

Тема №18. Развитие вдоль стороны (хираки (яп.)).

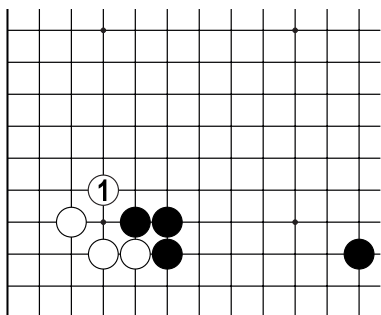
Как чёрным создать базу после хода б.1?



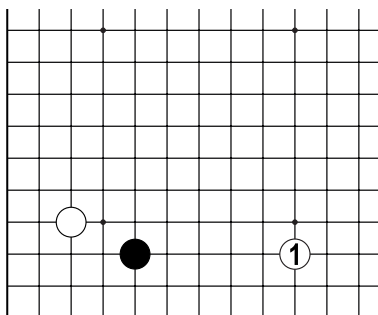
№13



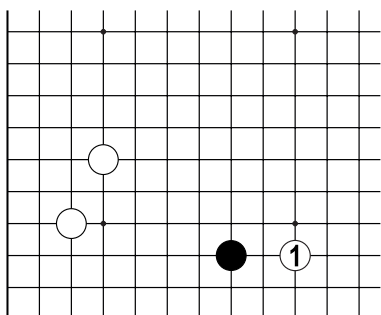
№14



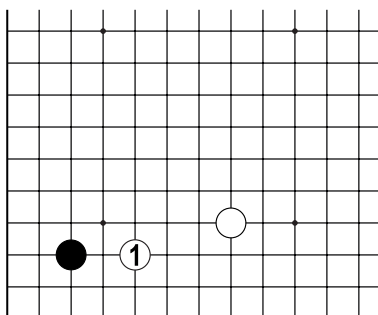
№15



№16



№17

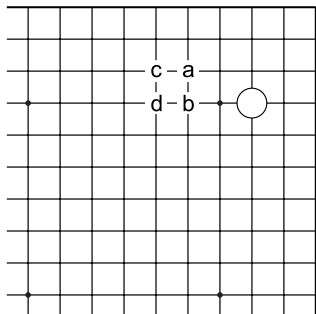


№18

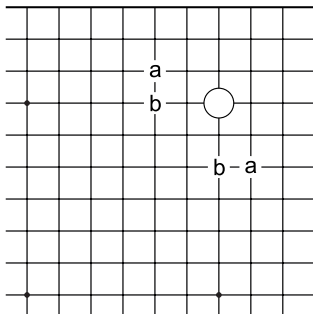
Тема №19. Атака угла (какари (яп.)).



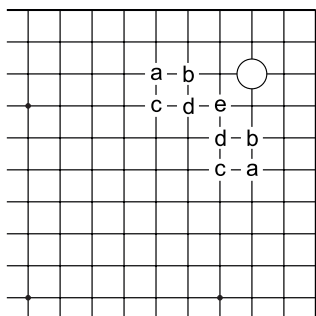
В начале партии рекомендуется ставить камни в углах на третью или четвёртую линии. Затем – защищать свой угол (симари, Тема №2), или атаковать угловой камень противника (какари).



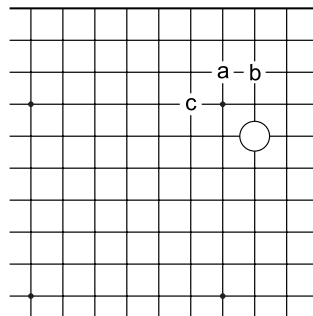
Д.1. Комоку (3-4) обычно атакуют с пунктов "а" и "b", реже с "с" и "d".



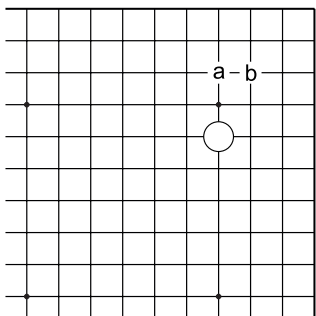
Д.2. Хоси (4-4) обычно атакуют с пунктов "а", реже с "b".



Д.3. Сан-сан (3-3) атакуют со всех предложенных пунктов.



Д.4. Мокухадзуси (3-5) обычно атакуют с пункта "а", реже с "b" и "с".



Д.5. Такамоку (4-5) обычно атакуют с пункта "а", реже с "b".

Обычно атакуют через пункт или через два пункта.

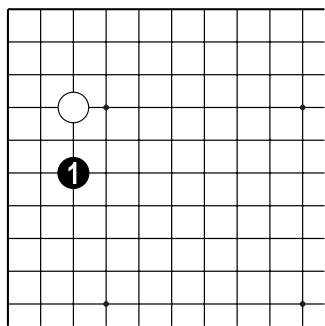
Более далёкое расстояние не оказывает большого влияния на камень противника.

Близкий ход (по диагонали или вплотную к камню соперника) подставляет под атаку свой камень.

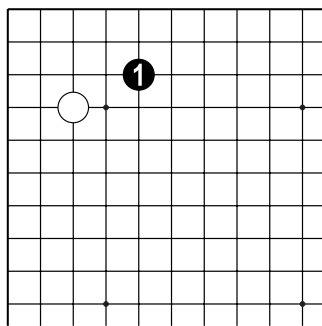


Тема №19. Атака угла (какари (яп.)).

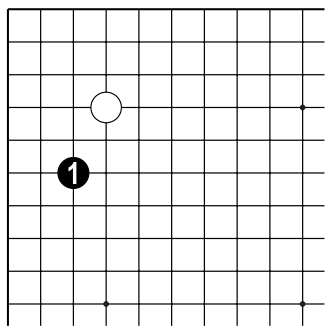
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где правильное какари, где – не правильное.



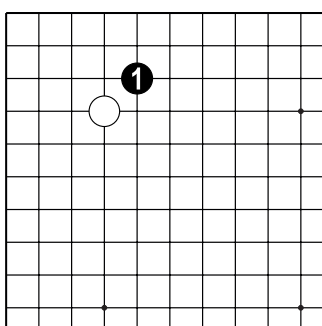
№1



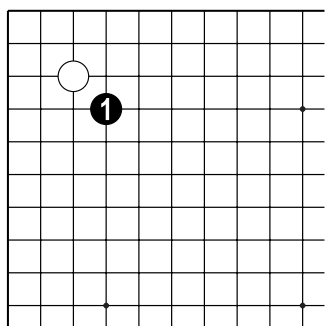
№2



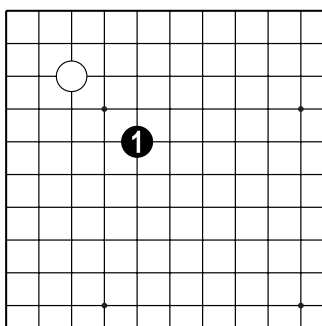
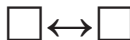
№3



№4



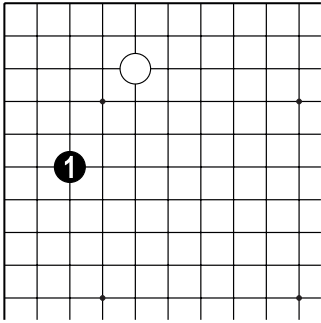
№5



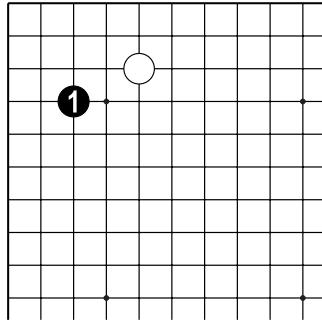
№6.

Тема №19. Атака угла (какари (яп.)).

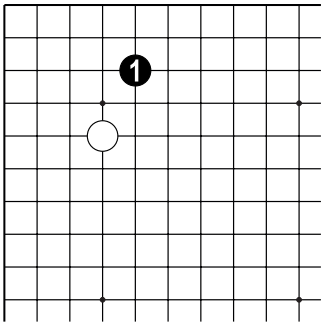
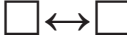
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где правильное какари, где – не правильное.



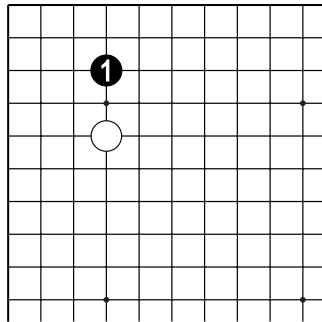
№7



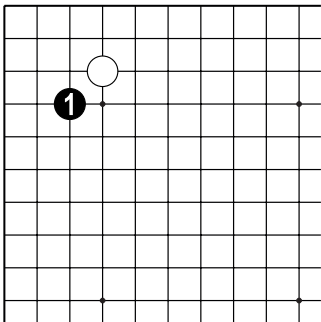
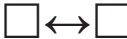
№8



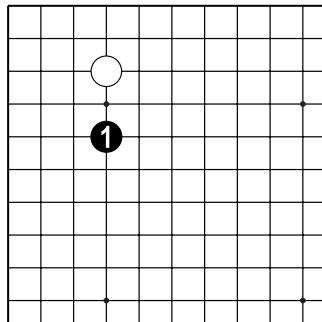
№9



№10



№11

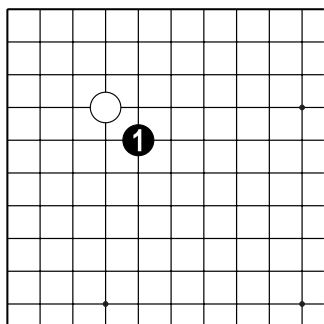


№12

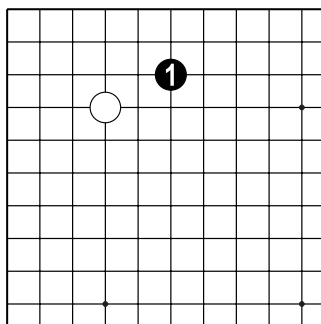


Тема №19. Атака угла (какари (яп.)).

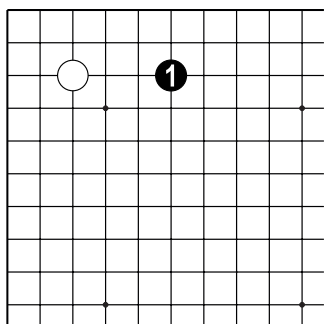
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где правильное какари, где – не правильное.



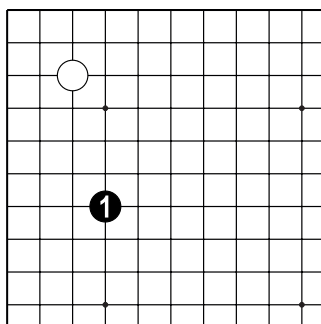
№13



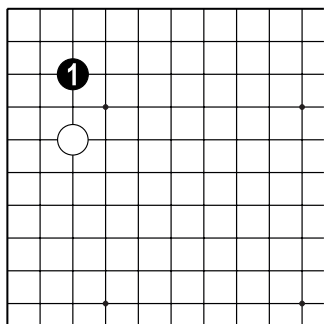
№14



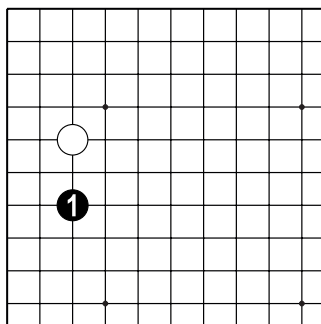
№15



№16



№17



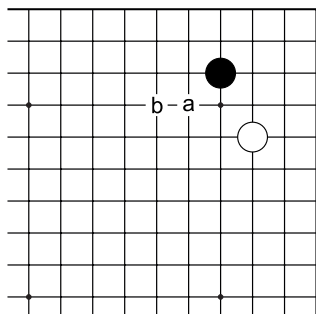
№18



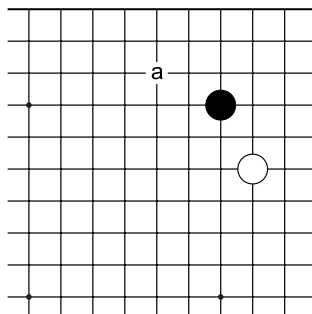
Тема №20. Простые ответы на какари.



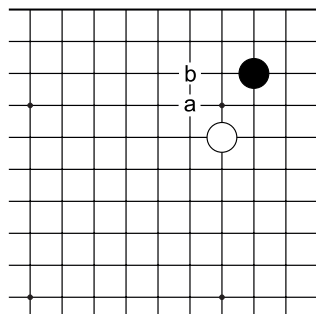
Какари начинает розыгрыш угла. Варианты могут быть очень сложные, но даже самые сложные варианты возникают после простых ходов.



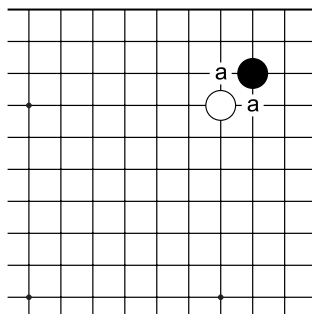
Д.1. Косуми ч."a" и кэйма ч."b" – самые простые ответы чёрных.



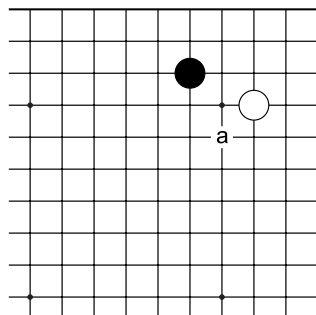
Д.2. Кэйма ч."a" – простой ответ.



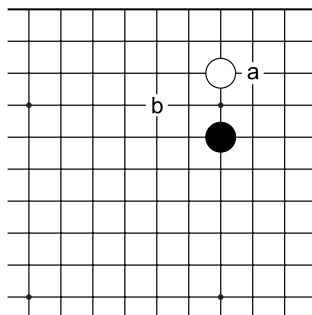
Д.3. Кэйма ч."a" и тоби ч."b" – самые простые ответы чёрных.



Д.4. Ноби ч."a" – надёжный ответ чёрных.



Д.5. Кэйма ч."a" – обычное продолжение.

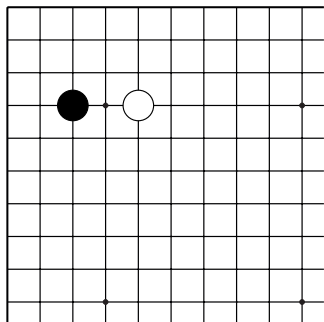


Д.6. Цукэ ч."a" и кэйма ч."b" – обычное продолжение.

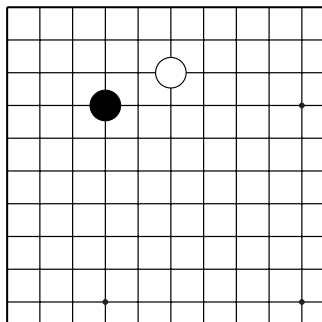
Тема №20. Простые ответы на какари.

Ход чёрных.

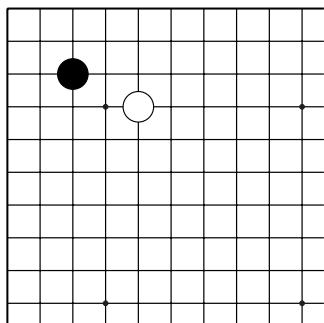
Сыграйте кэйму (прыжок коня).



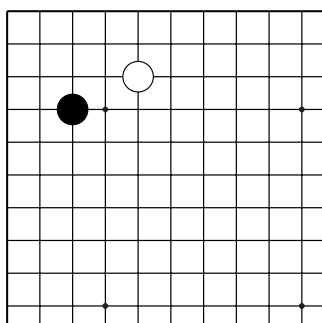
№1



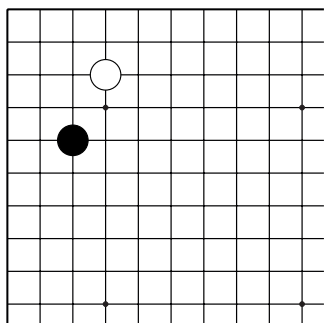
№2



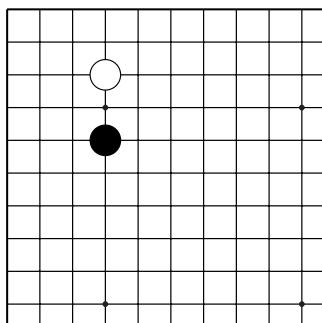
№3



№4



№5

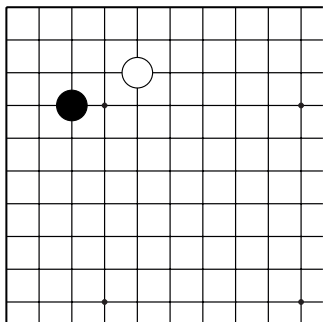


№6

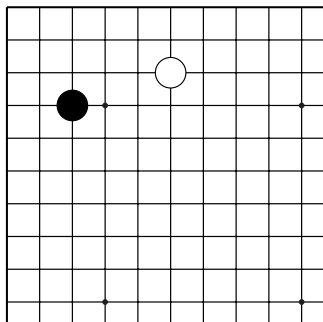
Тема №20. Простые ответы на какари.

Ход чёрных.

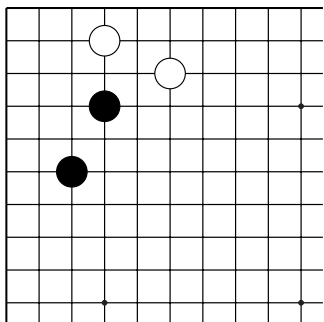
Сыграйте косуми (прыжок муравья).



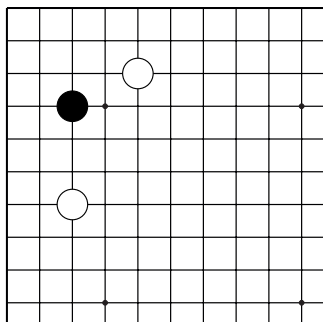
№7



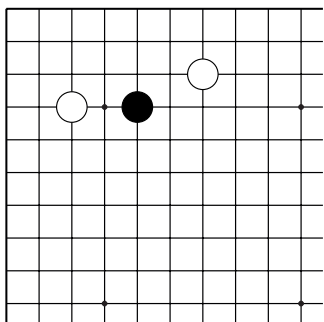
№8



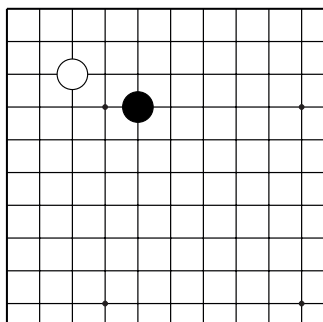
№9



№10



№11

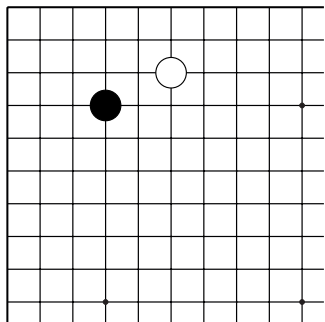


№12

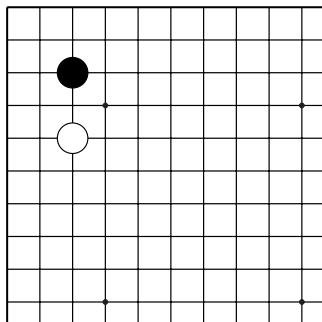
Тема №20. Простые ответы на какари.

Ход чёрных.

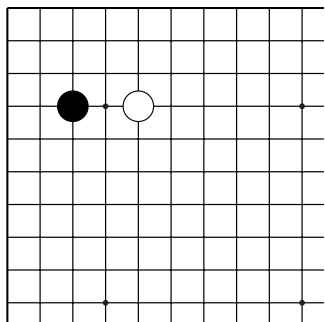
Сыграйте тоби (прыжок через пункт).



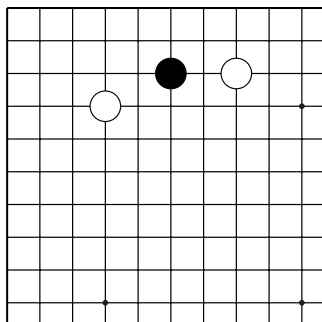
№13



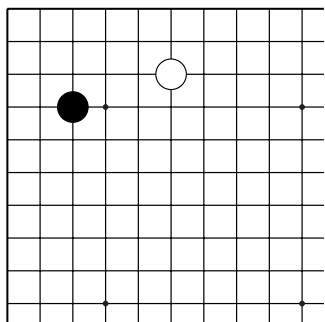
№14



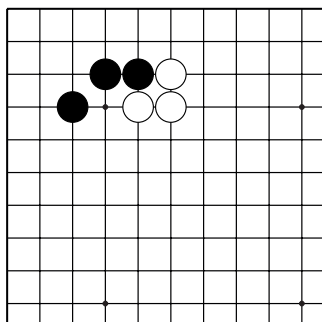
№15



№16



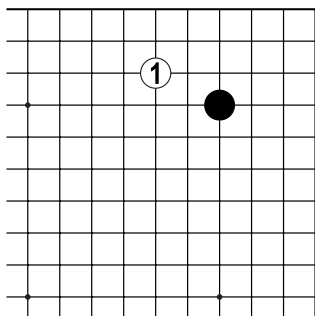
№17



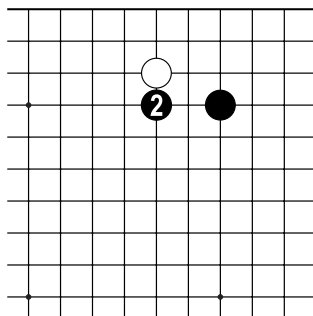
№18

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

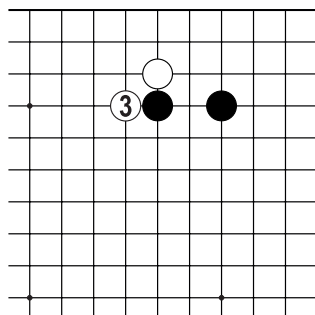
Эта комбинация из трёх ходов применяется во многих стандартных розыгрышах.



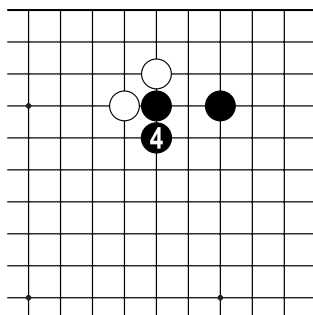
Д.1. Какари б.1 атакует чёрный камень.



Д.2. Ходом 2 чёрные сыграли цукэ ("прилипли" к белому камню).



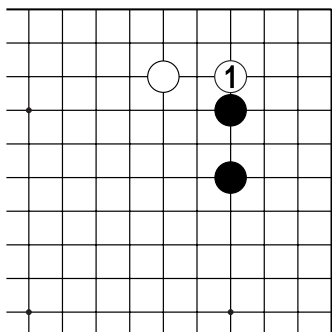
Д.3. Ханэ б.3 "обнимает" чёрный камень, который "прилип" к белым.



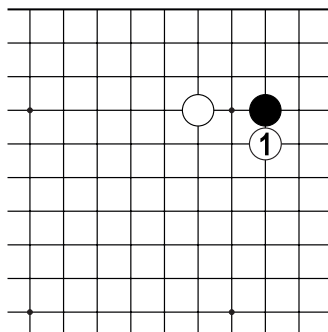
Д.4. Чёрные удлиняются 4, увеличивая дамэ.

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

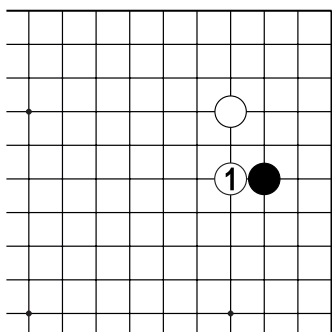
На цукэ б.1 чёрным нужно сыграть ханэ ("обнять" белый камень 1).
Как это сделать?



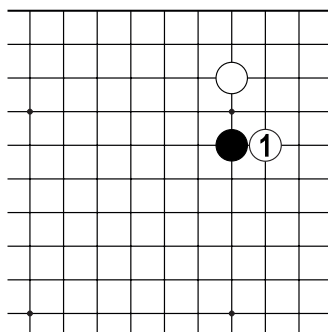
№1



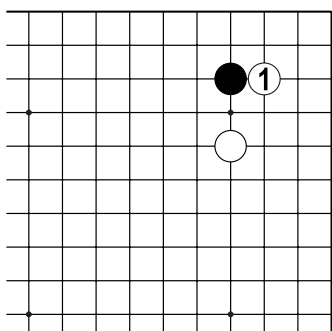
№2



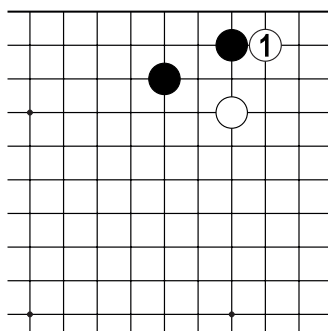
№3



№4



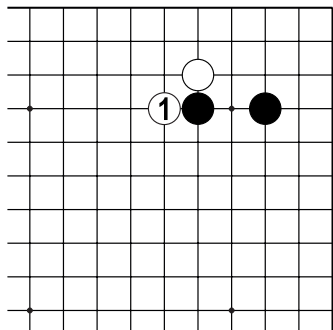
№5



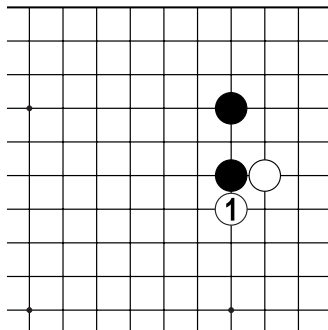
№6

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

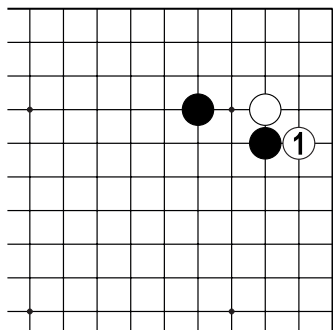
На ханэ б.1 чёрным нужно сыграть ноби (удлиниться от своего камня).
Как это сделать?



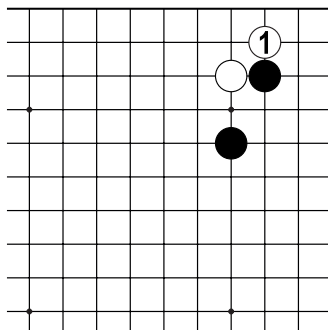
№7



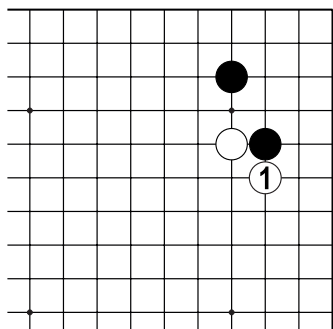
№8



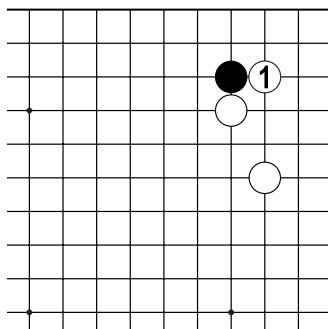
№9



№10



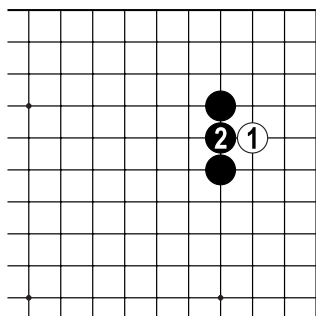
№11



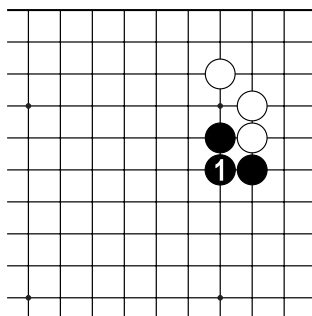
№12

Тема №22. Игра "по форме".

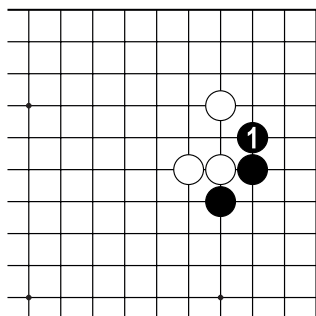
Поиск лучшего хода в каждой позиции нужно начинать со стандартных ходов.



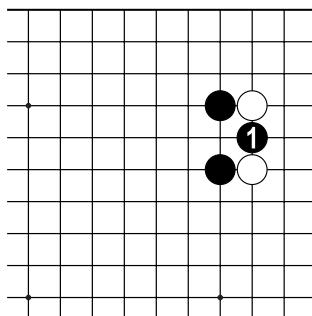
Д.1. Если угрожают разрезать, соединись!



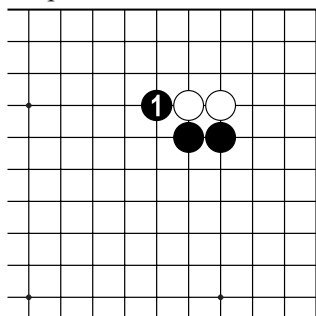
Д.2. Если есть разрезание, защитись!



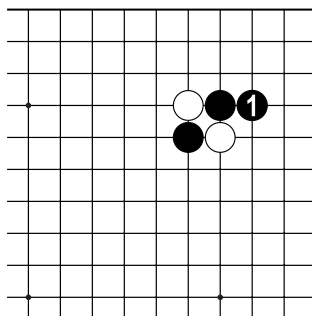
Д.3. Играй против "пасти тигра"!



Д.4. Вклинивайся первым!



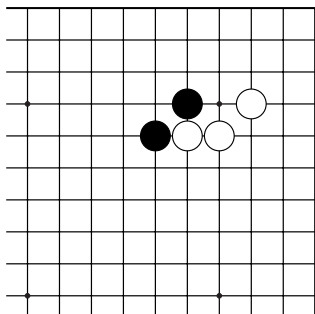
Д.3. Играй ханэ на "голову" двух (трёх) камней!



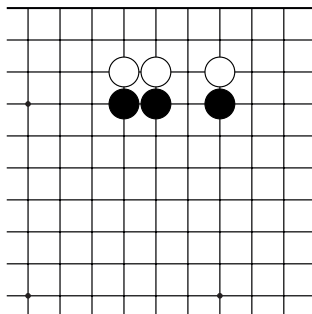
Д.4. В перекрёстном разрезании удлинись!

Тема №22. Игра "по форме".

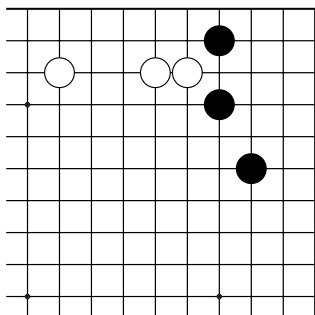
Какой ход чёрных соответствует позиции?



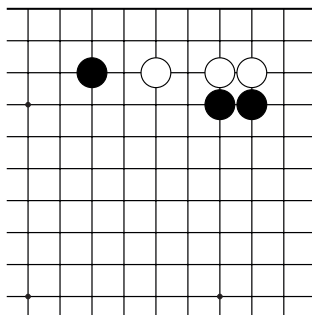
№1



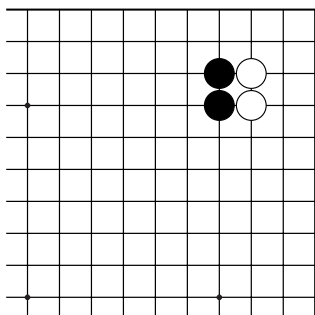
№2



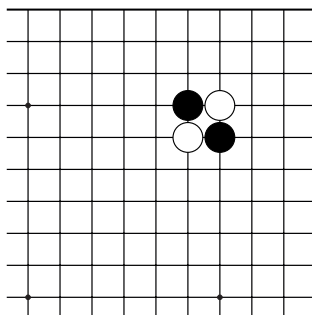
№3



№4



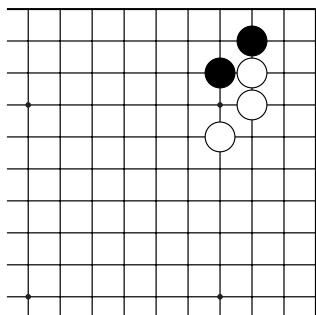
№5



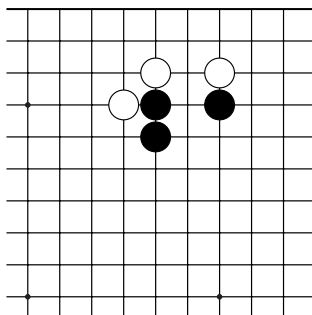
№6

Тема №22. Игра "по форме".

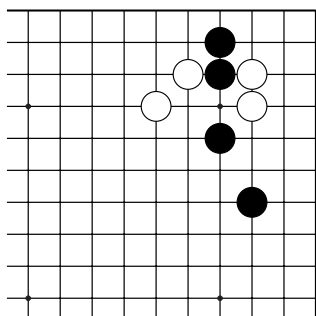
Какой ход чёрных соответствует позиции?



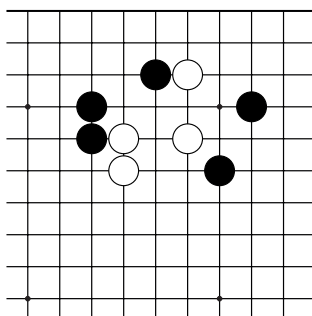
№7



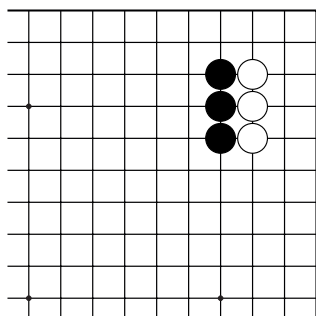
№8



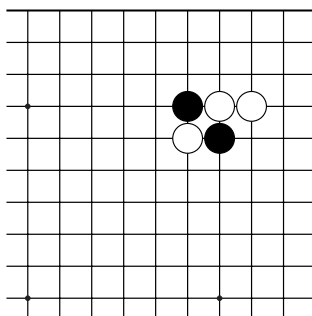
№9



№10



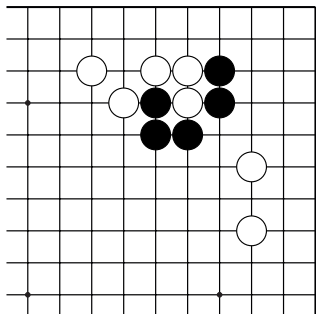
№11



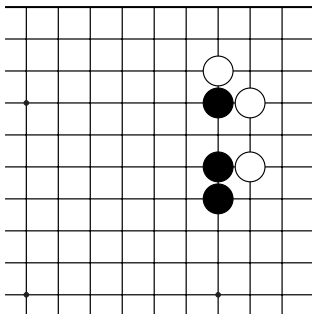
№12

Тема №22. Игра "по форме".

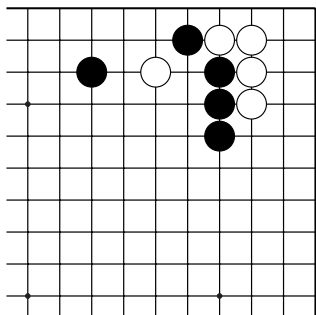
Какой ход чёрных соответствует позиции?



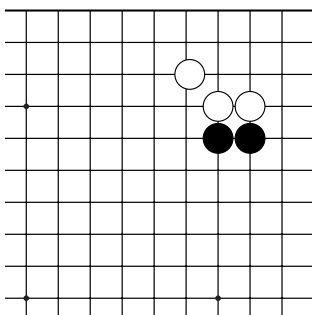
№13



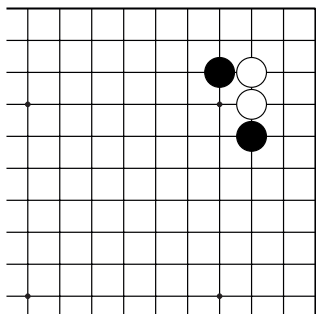
№14



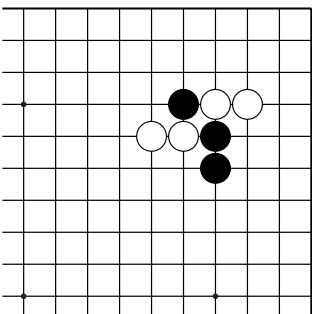
№15



№16



№17

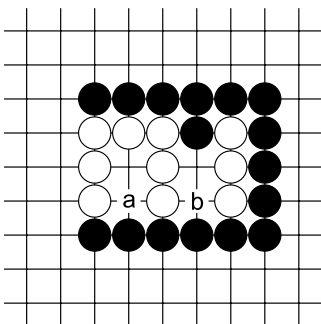


№18

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

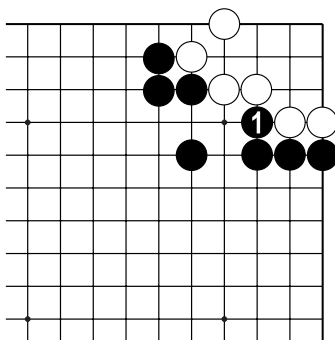
Сэнтэ – ход, который угрожает неприятностями. Атакующий ход.

Готэ – защитный ход, на который не отвечают.

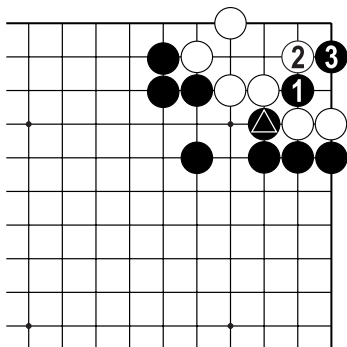


Д.1. На ход ч. “а” белые могут не отвечать, это – готэ.

Ход чёрных в “b” угрожает отрезать три камня белых, поэтому это – сэнтэ, относительно хода ч. “а”

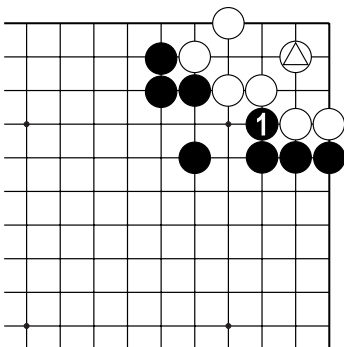


Д.2. Нужно ли белым отвечать на ход ч. 1? Можно по другому поставить вопрос: “Ход ч.1 сэнтэ”?



Д.3. Если белые не ответят на ♚ (ч. 1 на Д.2), то после ч.1, 3 здесь группа белых погибнет.

То есть на ч.1 на Д.2 белым нужно ответить, поэтому ход ч.1 на Д.2 – сэнтэ!

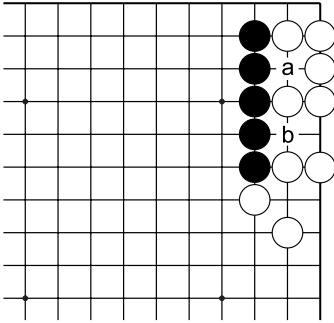


Д.4. В этой позиции у белых есть камень ♚, и на ход ч.1 белые могут не отвечать, т.к. он не угрожает жизни белой группе.

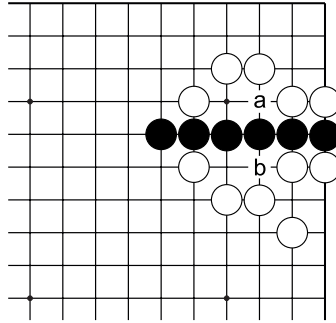
Поэтому ход ч.1 здесь – готэ!

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

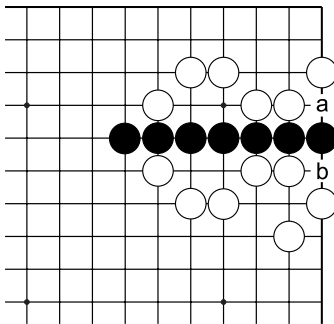
1. Какой ход сэнтэ чёрных, “а” или “б”?
2. Почему (устно)?



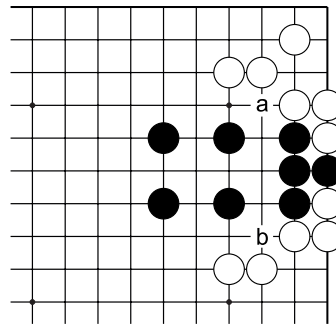
№1



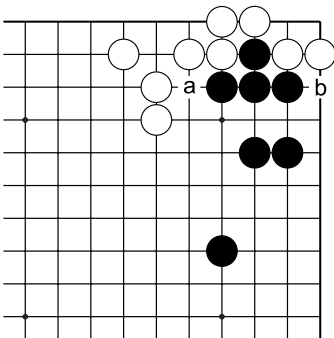
№2



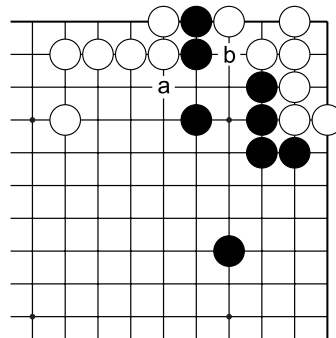
№3



№4



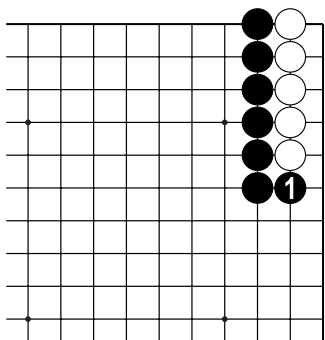
№5



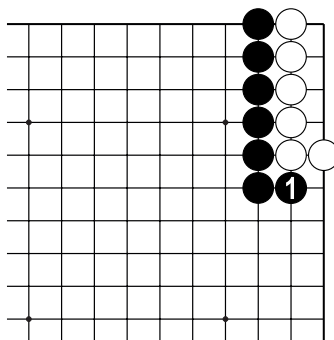
№6

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

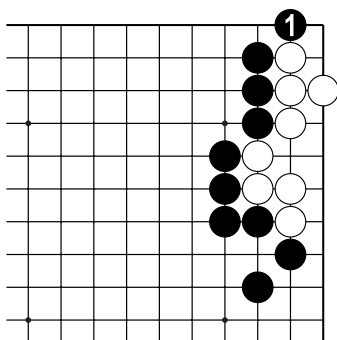
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите ход ч.1 сэнтэ или готэ?
3. Если сэнтэ, то как ответить белым?



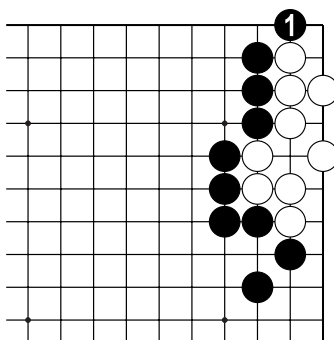
№7



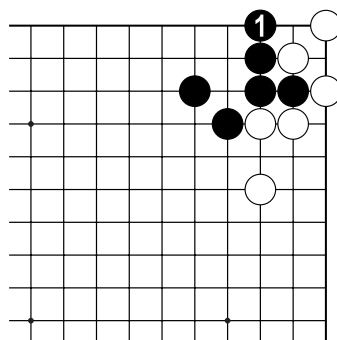
№8



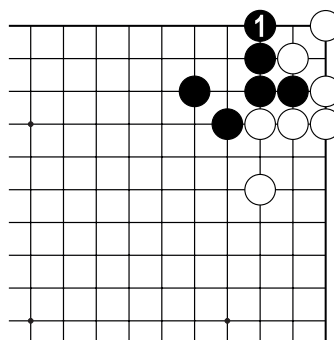
№9



№10



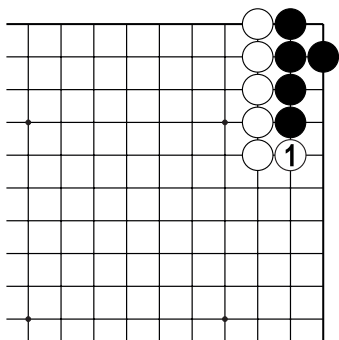
№11



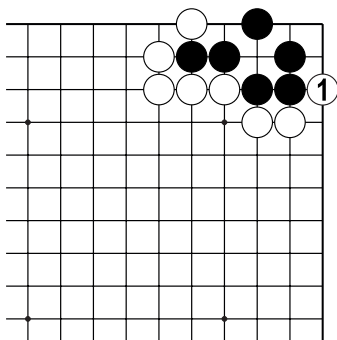
№12

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

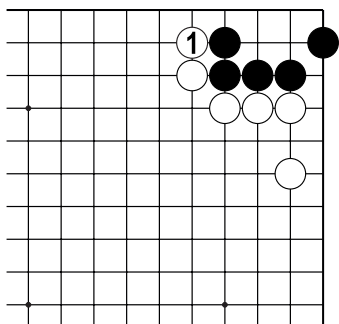
1. Определите ход б.1 сэнтэ или готэ?
2. Если сэнтэ, то как ответить чёрным?



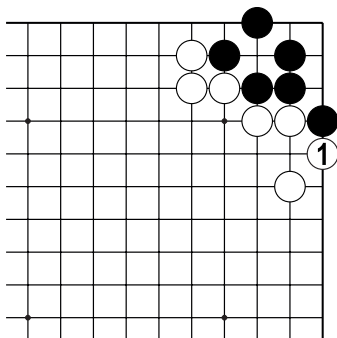
№13



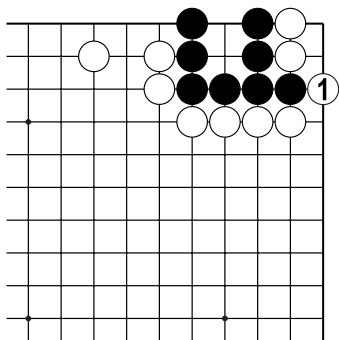
№14



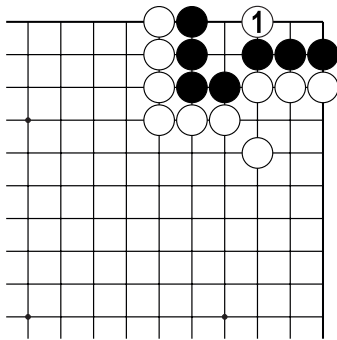
№15



№16



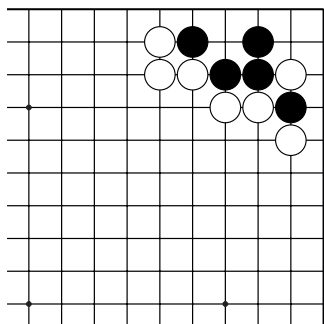
№17



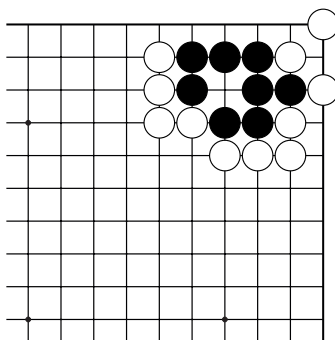
№18

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

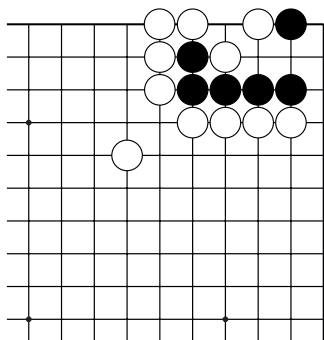
Ход чёрных. Используя сэнтэ, постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



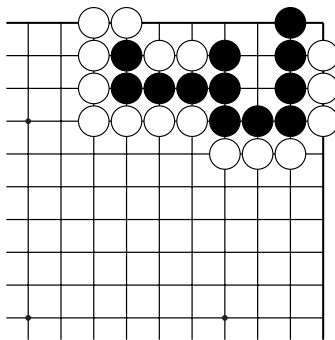
№19



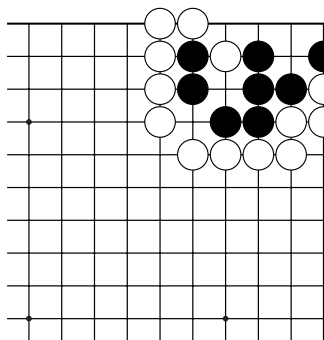
№20



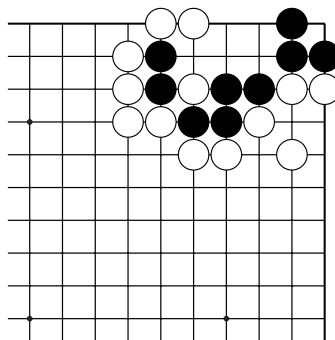
№21



№22



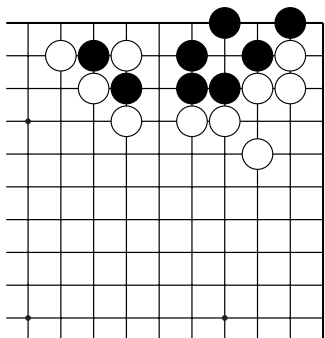
№23



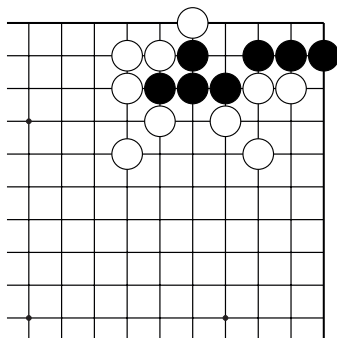
№24

Тема №23. Сэнтэ и готэ.

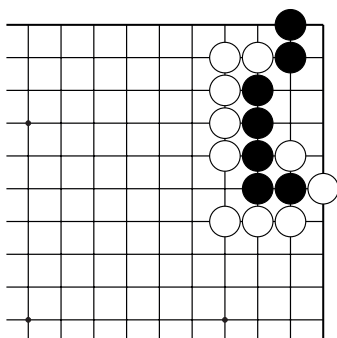
Ход чёрных. Используя сэнтэ, постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



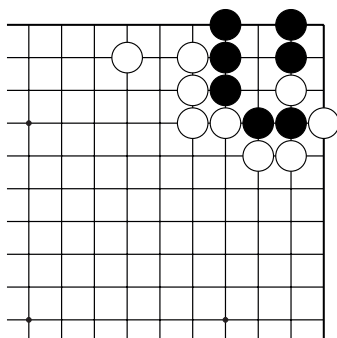
№25



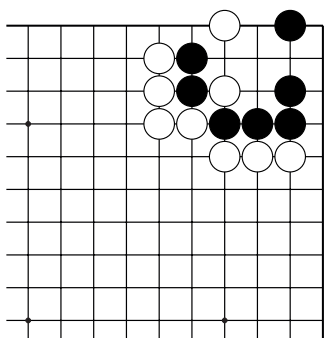
№26



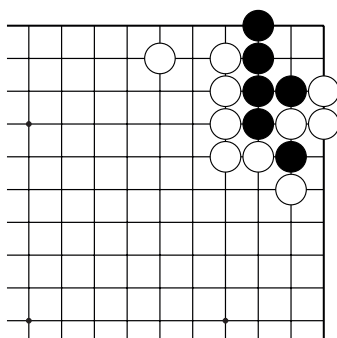
№27



№28



№29



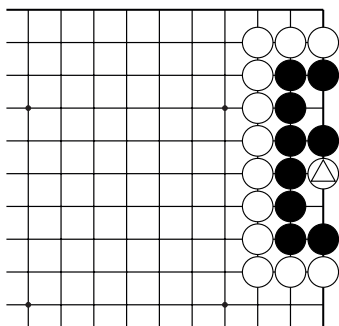
№30

Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода.

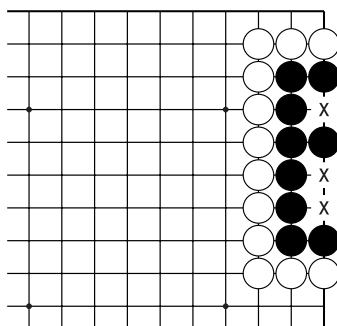
Цель игры: набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за пункты территории и за захваченные камни.



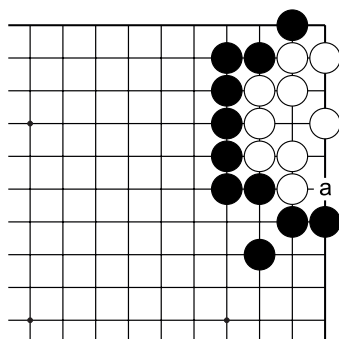
Каждый ход имеет стоимость, выраженную в очках.



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

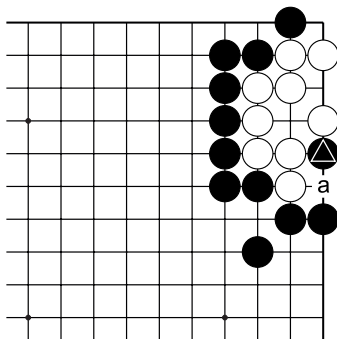


Д.2. Четыре очка. Три пункта “х” + камень ⊙ на Д.1



Д.3. Если белые сыграют в “а”, то приобретут одно очко.

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



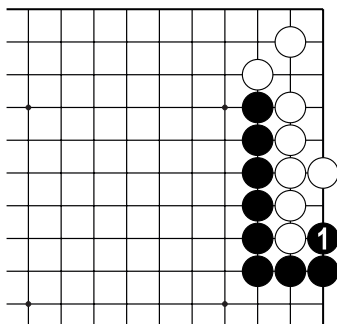
Д.4. Ходом в “а” белые получают два очка: одно очко территории + одно очко за камень ⊙.

Если чёрные сыграют в “а” то спасут свой камень (одно очко) и не дадут белым окружить одно очко на месте отмеченного камня.

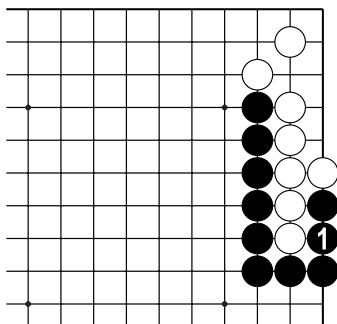
Другими словами, ход в “а” стоит два очка.

Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода.

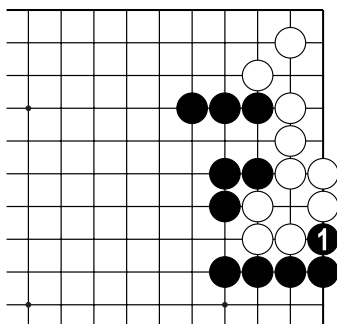
СКОЛЬКО СТОИТ ХОД Ч.1?



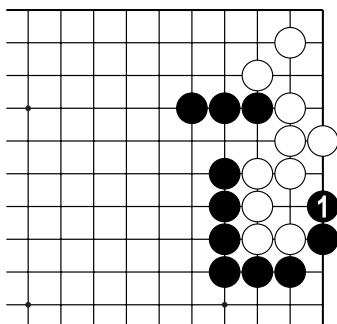
№1



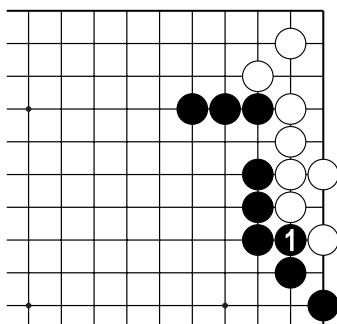
№2



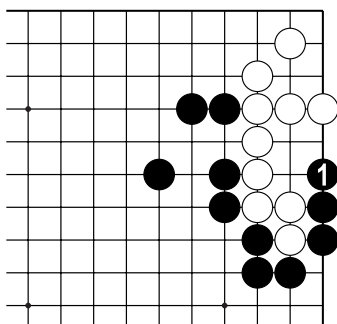
№3



№4



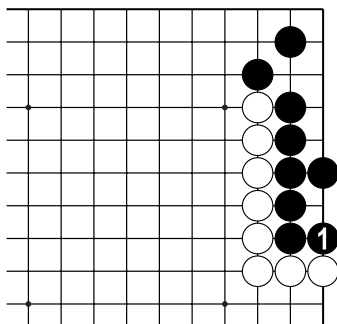
№5



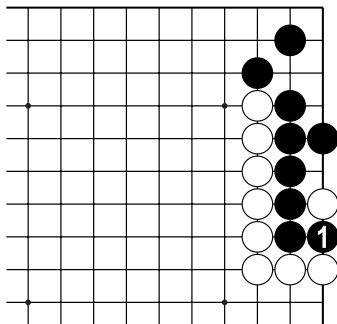
№6

Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода.

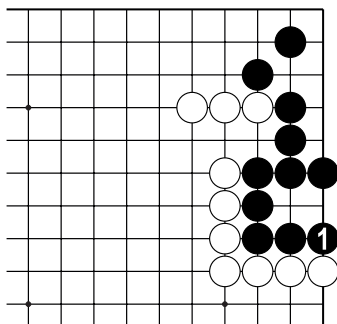
Сколько стоит ход ч.1?



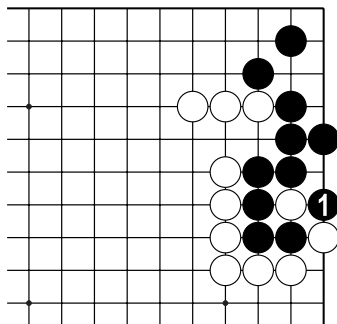
№7



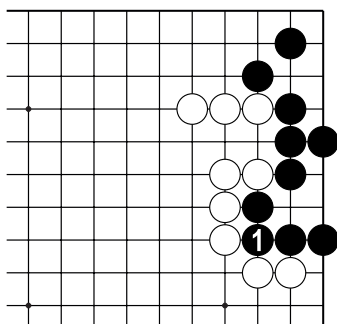
№8



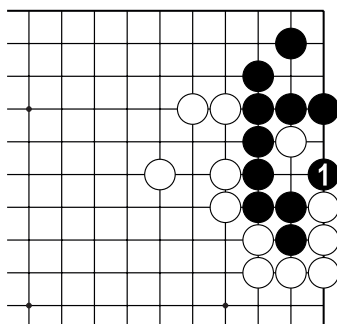
№9



№10



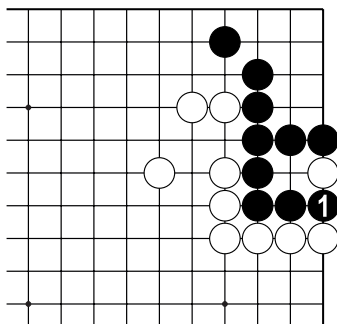
№11



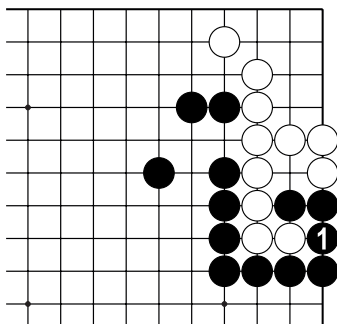
№12

Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода.

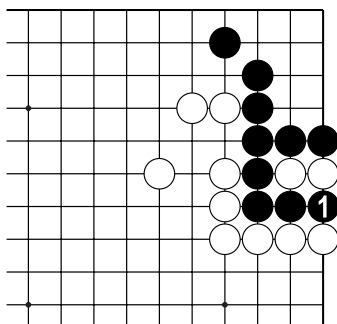
Сколько стоит ход ч.1?



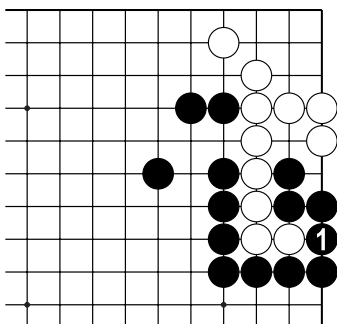
№13



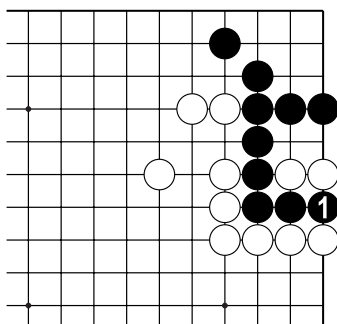
№14



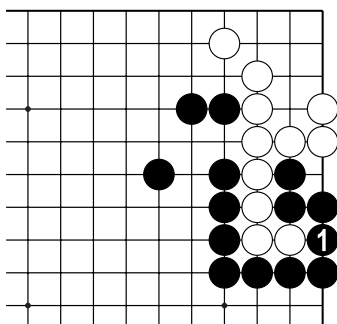
№15



№16



№17

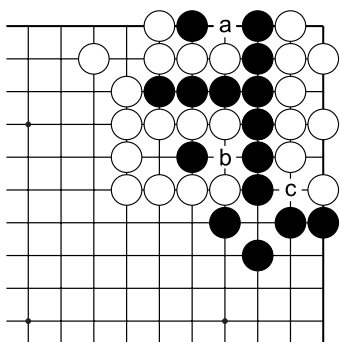


№18

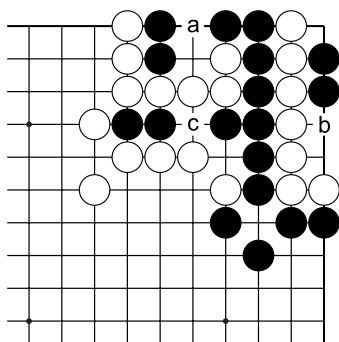
Тема №24. Ёсэ. Стоимость хода.

1. Какой ход больше "а", "б" или "с"?

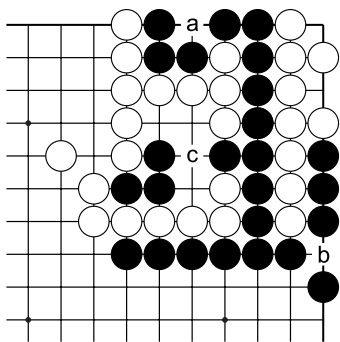
2. Почему (устно)?



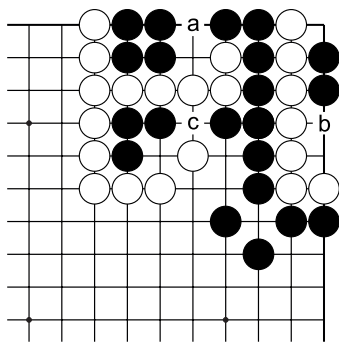
№25



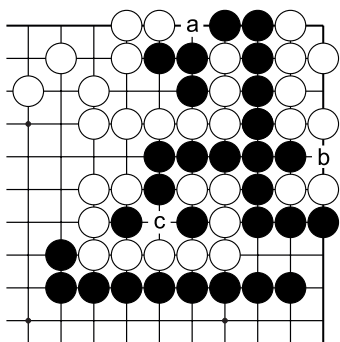
№26



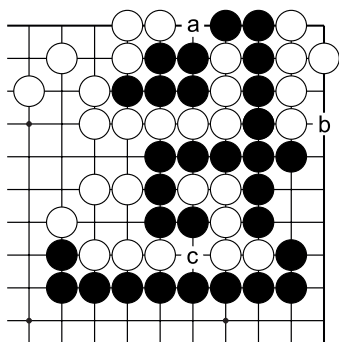
№27



№28



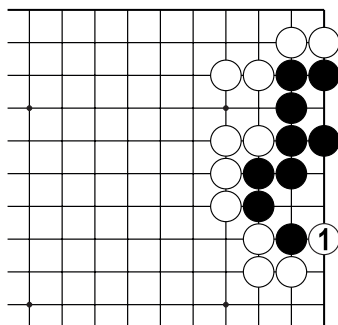
№29



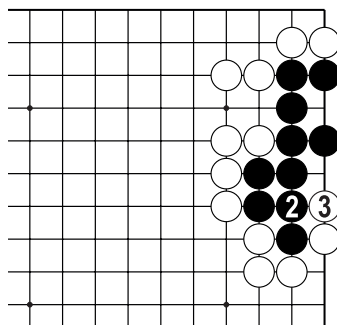
№30

Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

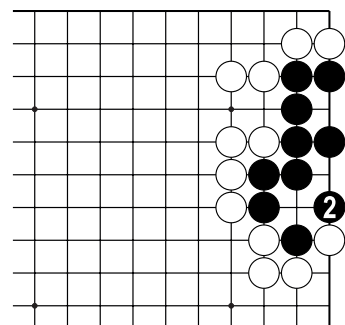
Правило ко запрещает делать ход, если он приводит к повторению позиции.



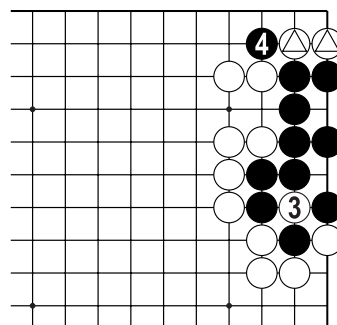
Д.1. Как ответить на ход б.1?



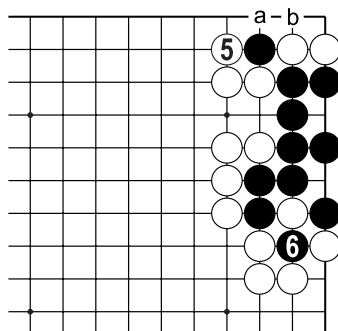
Д.2. Если чёрные соединятся 2, то б.3 убивает группу чёрных.



Д.3. Единственный шанс спасти группу чёрных – создать ко-борьбу...



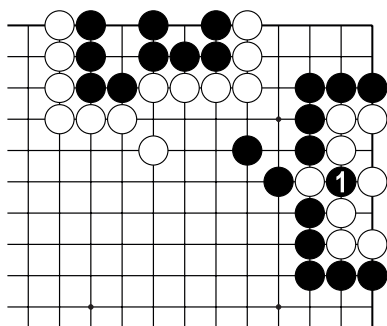
Д.4. ...после б.3 ход ч.4 угрожает захватить два камня ⊕ и построить второй глаз (это – местная ко-угроза)...



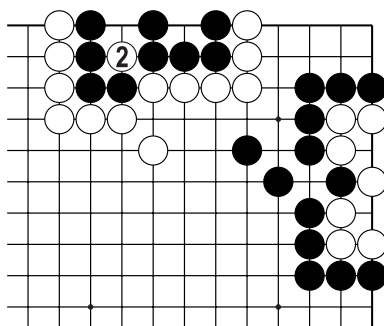
Д.5. ...если белые ответят 5, то чёрные берут ко ходом 6, и, теперь уже белым нужно искать уо-угрозу. В будущем "a" и "b" – местные ко-угрозы чёрных.

Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

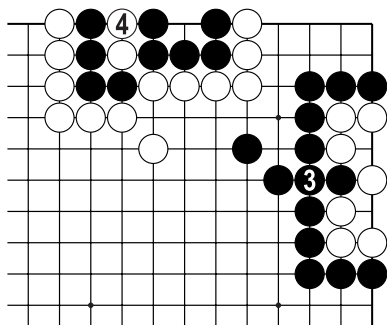
Правило ко запрещает делать ход, если он приводит к повторению позиции.



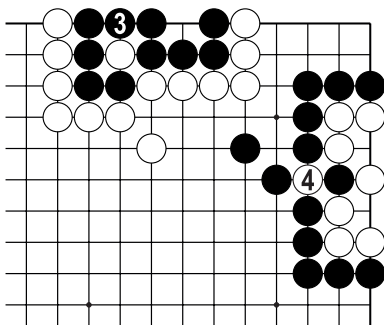
Д.6. Ходом 1 чёрные “взяли ко”, угрожая жизни белой группы. Местных ко-угроз у белых нет, поэтому...



Д.7. ...белые могут нанести **внешнюю ко-угрозу 2**, угрожая жизни группе чёрных...



Д.8. ...если чёрные соединятся 3, то б.4 захватывает группу чёрных. Таким образом меняя свою группу на группу противника. Ко-борьба заканчивается.



Д.9. Если чёрные ответят на ко-угрозу б.2 на Д.7, то б.4 берёт камень, и ко-борьба продолжается.

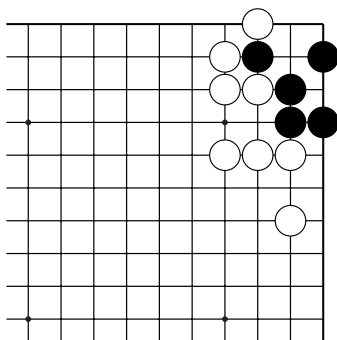
Слабый игрок боится ко-борьбы, сильный – ищет её!



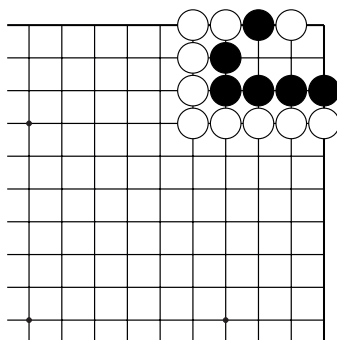
Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

Ход чёрных.

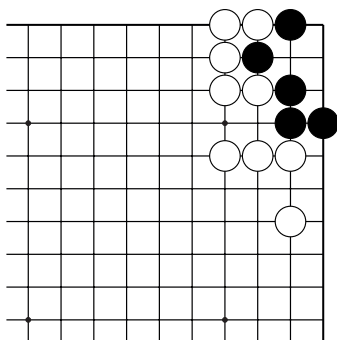
После какого хода создаётся ко-борьба?



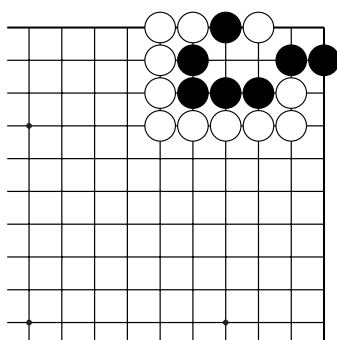
№1



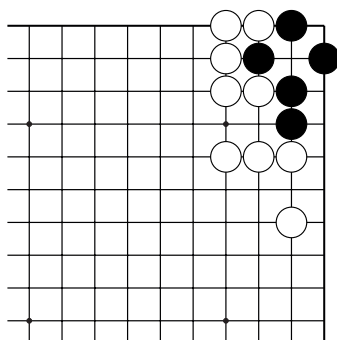
№2



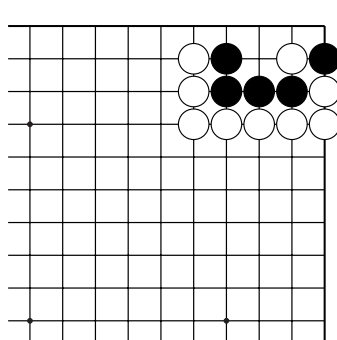
№3



№4



№5

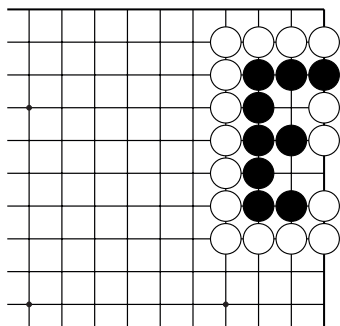


№6

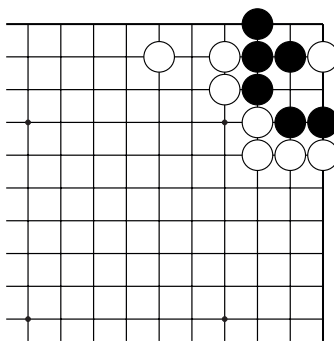
Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

Ход чёрных.

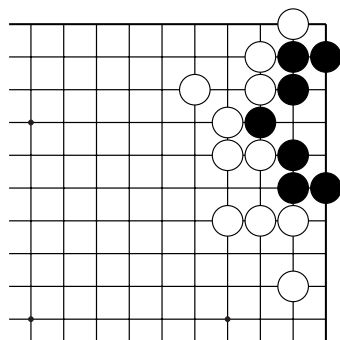
После какого хода создаётся ко-борьба?



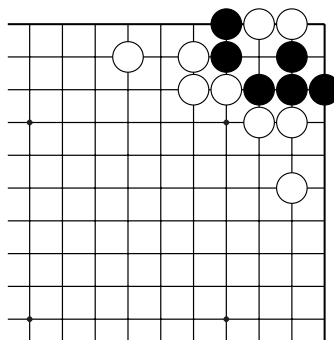
№7



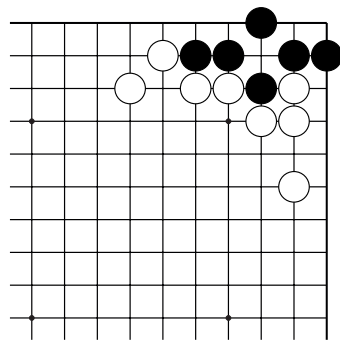
№8



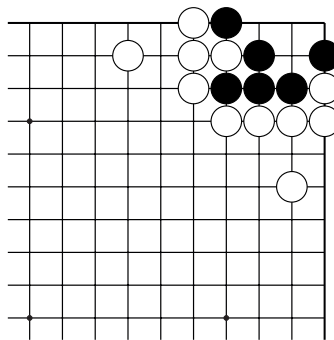
№9



№10



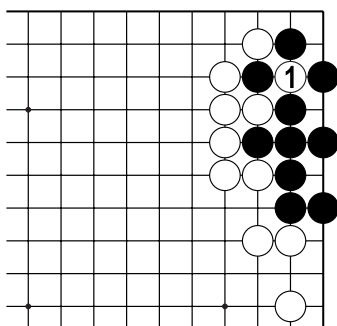
№11



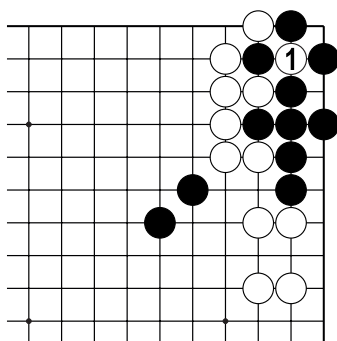
№12

Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

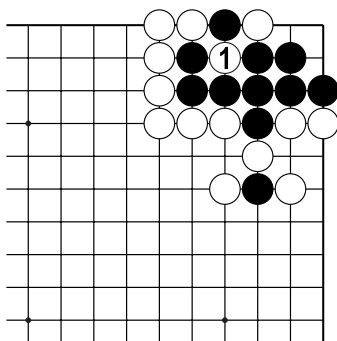
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите местную ко-угрозу.



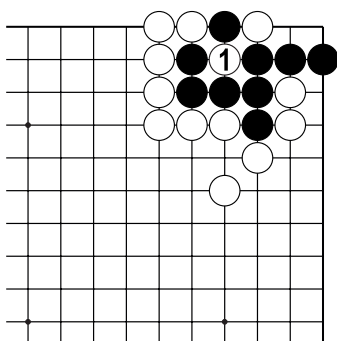
№13



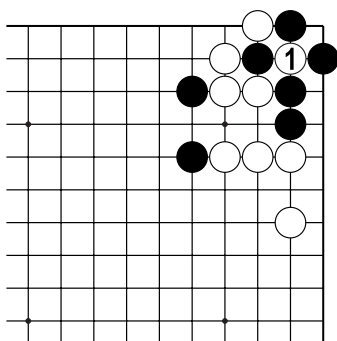
№14



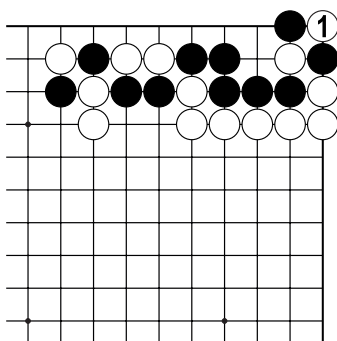
№15



№16



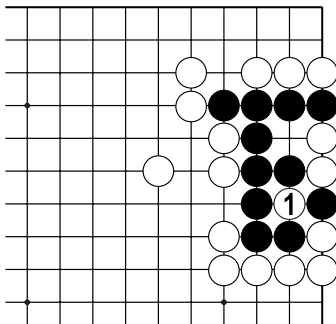
№17



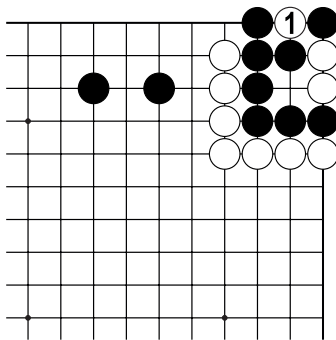
№18

Тема №25. Ко-борьба и ко-угрозы.

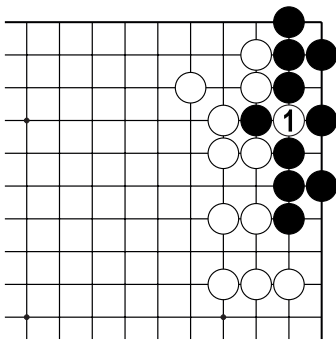
Белые взяли камень чёрных ходом 1.
Найдите местную ко-угрозу.



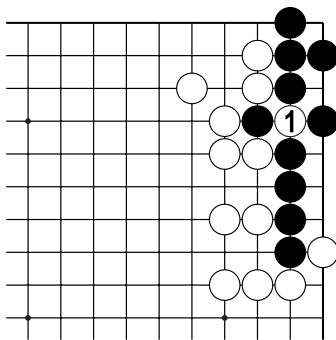
№19



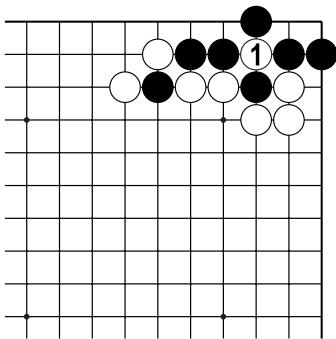
№20



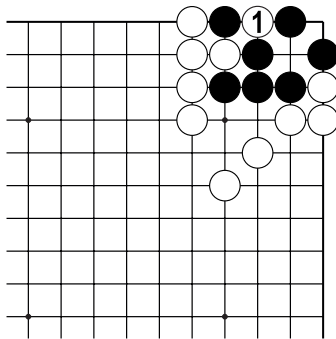
№21



№22



№23



№24

Краткий словарь терминов

Русский	Японский / Английский	Корейский / Английский	Пояснения
Атари	当たり Atari	단수 dansu	Ситуация, в которой у камня или группы камней остаётся одно дамэ.
Го	碁 Go	바둑 Baduk	The Game of Go. Название игры.
Готэ	後手 Gote	후수 husu	Пассивный ход. Ход, на который не нужно отвечать. Ср. с сэнтэ
Гэта	ゲタ, 下駄 Geta	장문 jangmun	Net («сеть»), «хомутику». Технический приём захвата камней.
Дамэ	Dame, 駄目 Dame	공배(空) gongbae	Liberty, Neutral point Нейтральный пункт, свободный пункт
Дан	段 Dan	단 dan	Мастерский разряд. У любителей 1-7, у профессионалов 1-9
Дзэсэки	定石 Joseki	정석	Розыгрыш, с равным результатом в локальной позиции.
Дэгири	出切り Degiri	나기건	Удлинение + разрезание.
Ёсэ	ヨセ; 寄せ Yose	끝내기	Endgame. Заключительная стадия игры.
Иккен	一間 Ikken	한칸	Расстояние между камнями – один пункт
Какари	掛かり Kakari	걸침 geolchim	Approach. Атака камня противника в углу
Кагэмэ	欠け眼 Kakeme	옥집 okjib	Ложный глаз.
Какэ-цуги	欠け継ぎ Kake-tsugi	호구 hogu	«Hanging connection», «Пасть тигра». Диагональное соединение.
Кири	キリ, 切り Kiri	끊음	Cut. Разрезание.
Ко	コウ, 劫 Ko	패 pae	Одно из основных правил в го: запрещено повторять позицию.
Ко-датэ	劫立て Ko-date	패쌌 pae ssum	Ko threat. Ко-угроза.
Коми	込み Komi	덤 deom	Компенсация в очках за право первого хода.
Комоку	小目 Komoku		Пункт 3-4.
Косуми	コミス, 尖 Kosumi	마늘모 или 입구자	Ход по диагонали от своего камня.
Кэйма	桂馬 Keima	날일자, Geima	«Прыжок коня». Два пункта по горизонтали и один пункт по вертикали или наоборот.
Кю	級 kyu	급	Ученический разряд. 1 кю предшествует 1 дану.
Миаи	見合い Miai	맞보기 mat bo ki	Два пункта одинакового значения.
Нигири	握り Nigiri	돌 가리기 Tol kariki	Розыгрыш цвета перед началом партии.
Никенбираки	二間ビラキ Niken biraki	두칸 벌림	Развитие по стороне через два пункта от своего камня.