

Евгений Панюков

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

Содержание

Тема №26. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".....	1
Тема №27. Пяти- и Шестиочковые накадэ	5
Тема №28. Накадэ и сэки	9
Тема №29. Важные и не важные камни.....	15
Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.	25
Тема №31. Спасаемые и не спасаемые камни.....	31
Тема №32. Тоби плохим ходом не бывает!	37
Тема №33. Хорошие и плохие формы.....	41
Тема №34. Дзёсэки.....	45
Тема №35. Сэмэй.....	51

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.

Пословицы и поговорки

"Го учит жить"(Конфуций).

"В рэндзю играют простолодины, в шахматы – герои, в го – боги"

(японская пословица)

Атари, атари, атари – фу, как грубо!

В симметричной форме играй в центр симметрии.

В ханэ таится смерть.

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

Если есть выбор между ситё и гэта, выбирай гэта.

Жертвуй для создания хорошей формы.

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

Каждая ступенька в "лесенке" стоит семь очков.

Лучший ход соперника – твой лучший ход.

Мёртвая группа? Победа в любой ко-борьбе!

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

На цукэ играй ханэ, на ханэ играй ноби.

Не жадничай!

Не знаешь ситё, не играйте в го.

Не играй нодзоки, если можешь разрезать.

Не режь бамбуковое соединение.

Не строй "пустые углы".

Не строй тяжёлые формы.

Не считай территорию, имея один глаз.

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

От нодзоки даже слабый игрок защитится.

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

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

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

Сначала защитись!

Срочный ход делай раньше большого.

Тоби для защиты, кэйма для атаки.

Тоби плохим ходом не бывает.

Угол, сторона, центр!

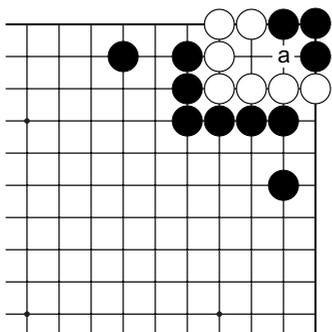
Удивительные вещи случаются в пунктах 2-1!

Тема №26. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

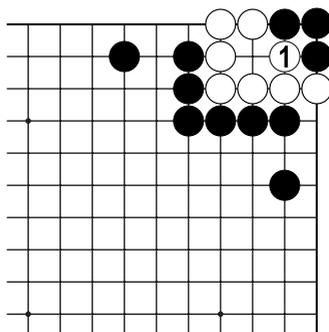
Накадэ (яп.) – камень или группа камней, которая не даёт построить два глаза.



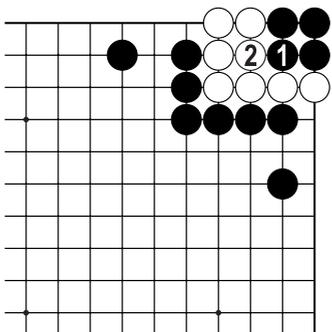
"Пирамидка" или "квадратик" убивает группу соперника.



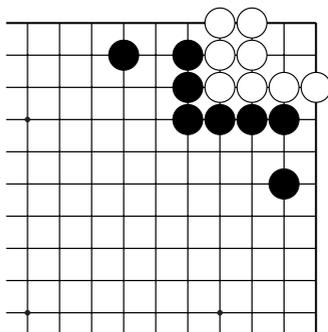
Д.1. Жизнь группы белых зависит от того, кто первый сыграет в "а".



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



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



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

Живые формы: "четыре в линию", "согнутая четвёрка", "зигзаг".

Мёртвые формы: "глаз из одного пункта", "глаз из двух пунктов", "квадратик",

Убиваемые формы: "три в линию", "уголок", "пирамидка", "автомобильчик", "цветок сливы", "кролик".

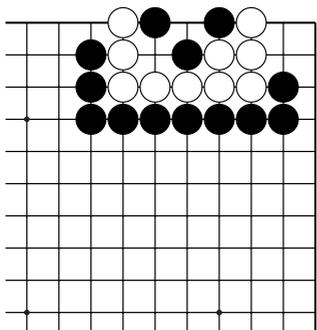


Тема №26. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

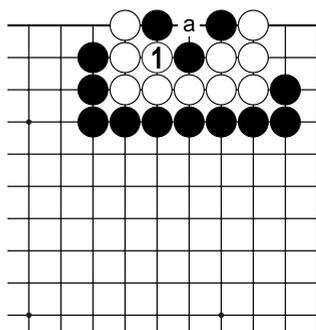
Накадэ (яп.) – камень или группа камней, которая не даёт построить два глаза.



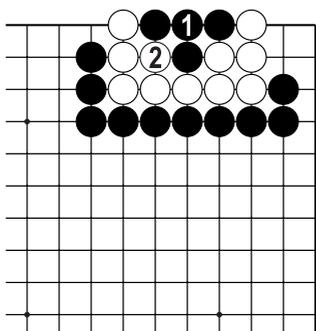
"Пирамидка" или "квадратик" убивает группу соперника.



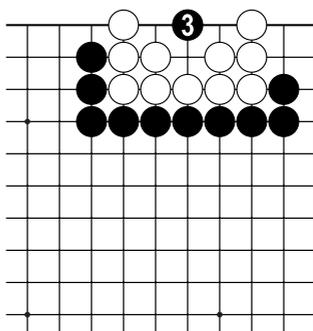
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода.



Д.2. После хода б.1 чёрные не могут играть в "а". Белые могут в любой момент сыграть в "а" и выжить.



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

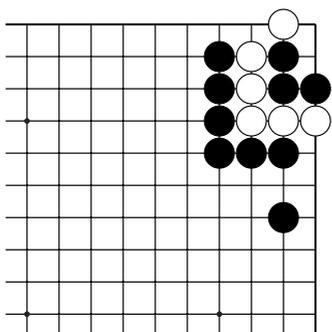


Д.4. ...чёрные ударят внутрь 3 и группа белых погибает.

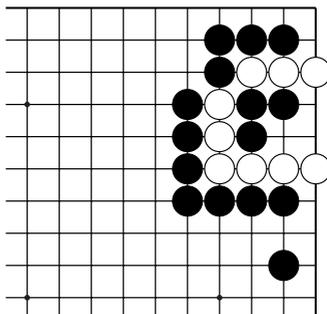


Тема №26. 4-х очковые накадэ "Пирамидка" и "Квадратик".

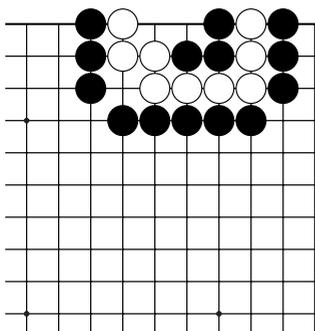
Какой ход чёрных убивает группу белых?



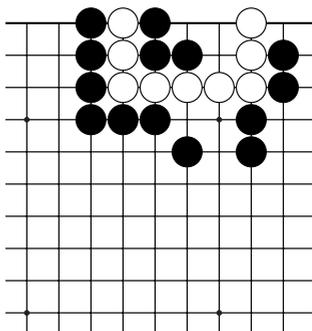
№1



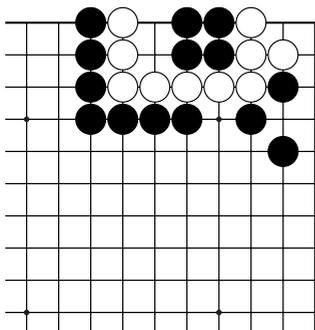
№2



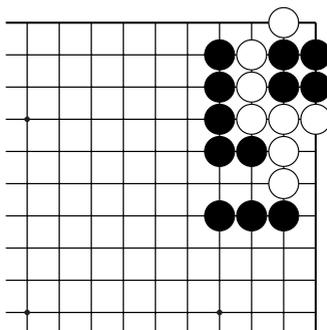
№3



№4



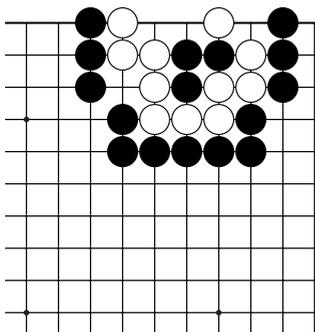
№5



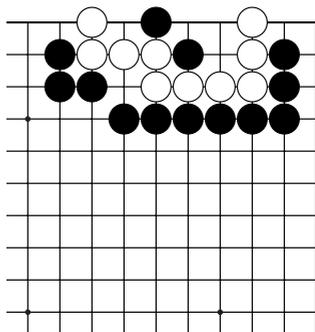
№6

Тема №26. 4-х очковые накладки "Пирамидка" и "Квадратик".

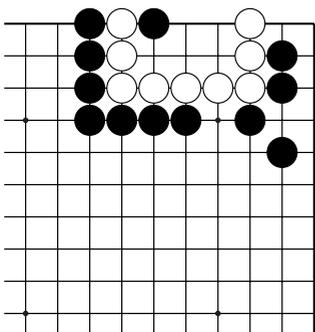
Какой ход чёрных убивает группу белых?



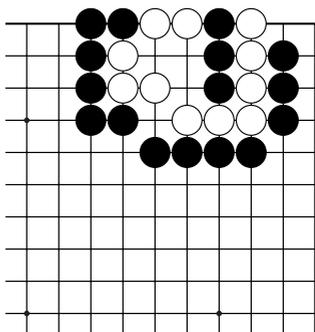
№7



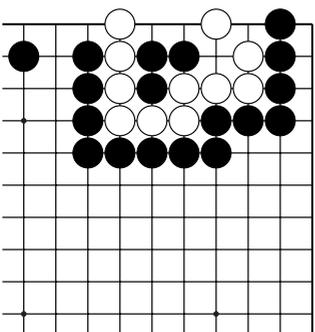
№8



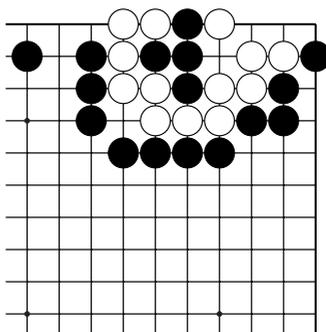
№9



№10



№11

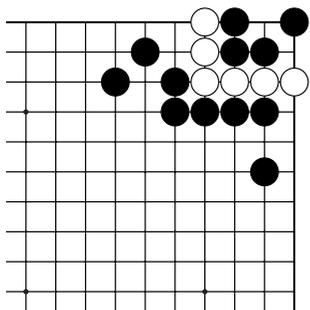


№12

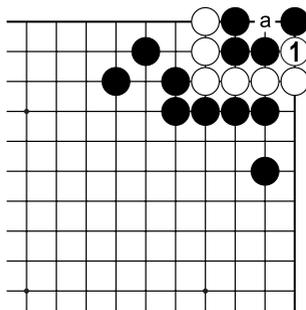
Тема №27. Пяти- и Шестиочковые накадэ.



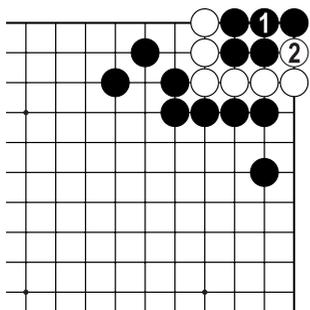
5-очковые накадэ – это формы "автомобильчик" и "цветок сливы", 6-очковое накадэ – это форма "кролик".



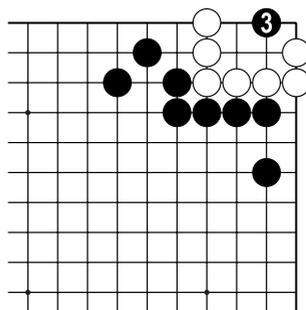
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода.



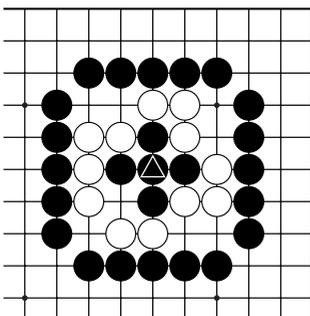
Д.2. После хода б.1 белые могут в любой момент сыграть в "а" и выжить.



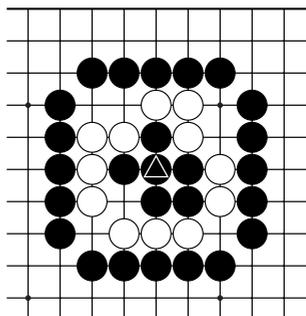
Д.3. Ход ч.1 создаёт "автомобильчик". Даже если белые захватят эту форму...



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



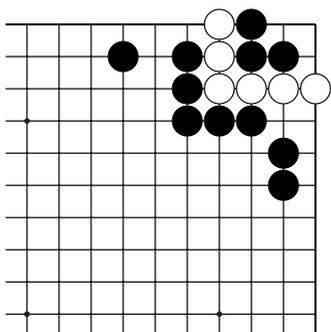
Д.5. Если белые захватят форму "цветок сливы", чёрные сыграют в \blacktriangle , и два глаза белым не построить.



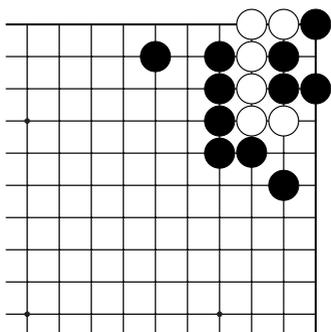
Д.6. Если белые захватят форму "кролик", чёрные сыграют в \blacktriangle , и два глаза белым не построить.

Тема №27. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

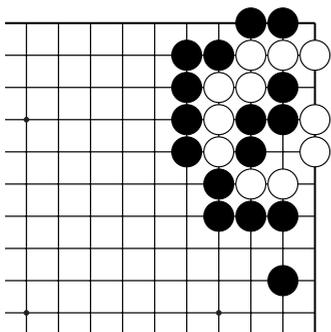
Какой ход чёрных убивает группу белых?



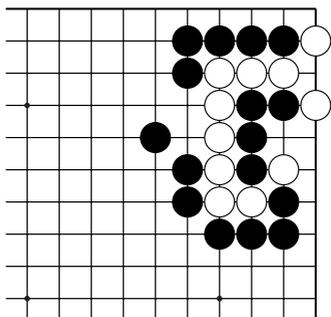
№1



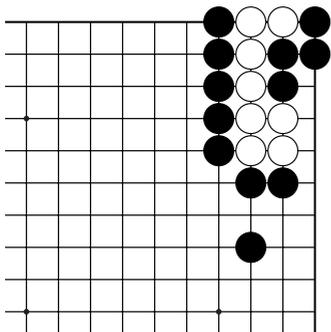
№2



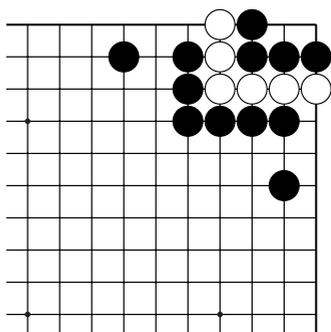
№3



№4



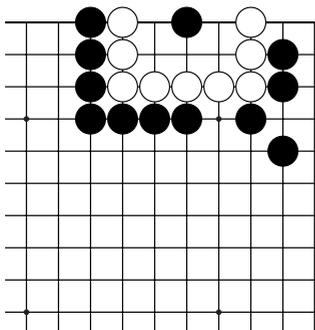
№5



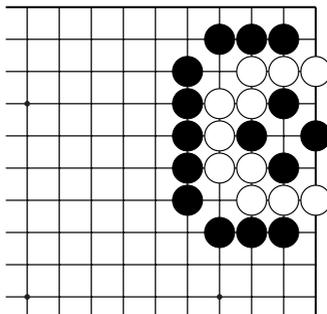
№6

Тема №27. Пяти- и Шестиочковые накадэ.

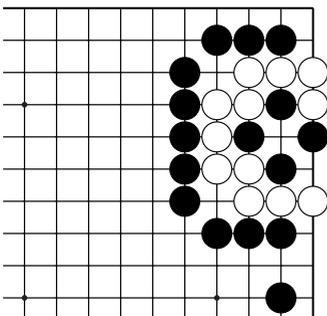
Какой ход чёрных убивает группу белых?



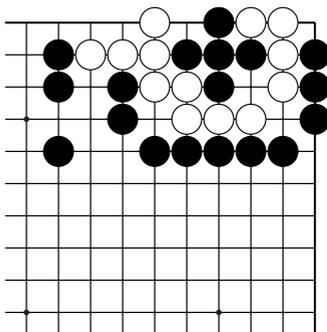
№7



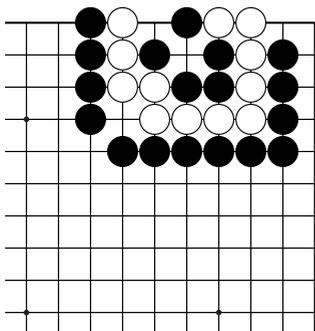
№8



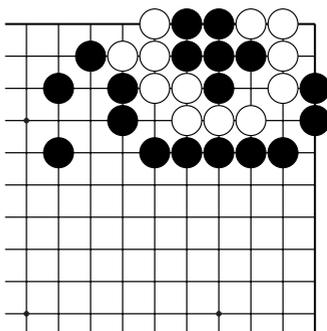
№9



№10

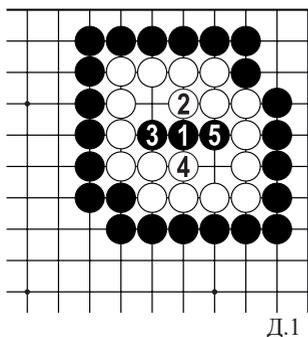


№11

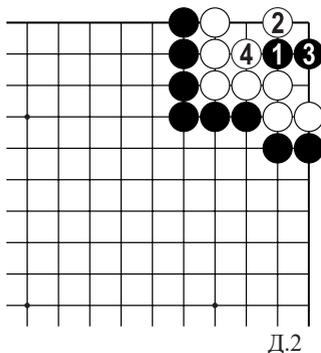


№12

Итак, если у группы глазные формы "три в линию", "уголок", "пирамидка", "автомобильчик", "цветок сливы", "кролик", то для того, чтобы выжить, нужно сделать дополнительный ход.



Д.1

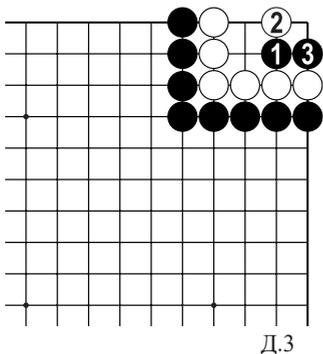


Д.2

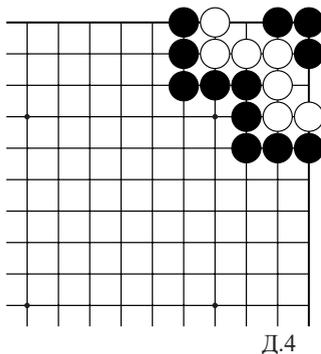
Если внутри группы семь или больше пунктов, она живёт, если нет дополнительных условий. Но есть две формы, в которых можно создать сэки (Д.1 и Д.2).

Группу можно убить, если внутри этой группы создать накадэ, "три в линию", "уголок", "пирамидка", "квадратик", "автомобильчик", "цветок сливы", "кролик", рассмотренные в темах 15, 16, 17, 25 и 26 данного задачника.

Исключения из правил



Д.3



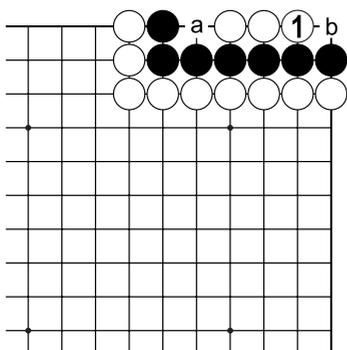
Д.4

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

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

Тема №28. Накадэ и сэки.

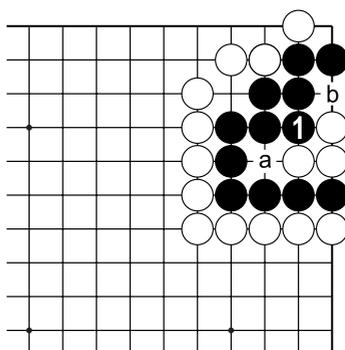
Без должного опыта в игре легко запутаться между мёртвой формой и сэки. Вот несколько примеров...



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

Если чёрные первыми сыграют в "a" или "b", то они погибнут, т.к. получится накадэ из трёх камней.

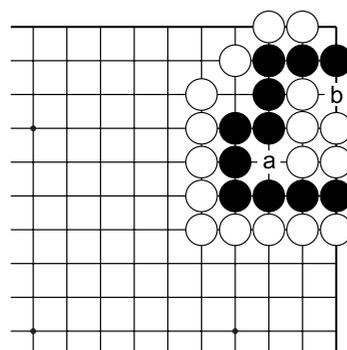
Вывод: никому в "a" или "b" играть невыгодно. Это – сэки.



Д.6. После ч.1 белым невыгодно играть в "a" или "b", т.к. получится живая форма "согнутая четвёрка".

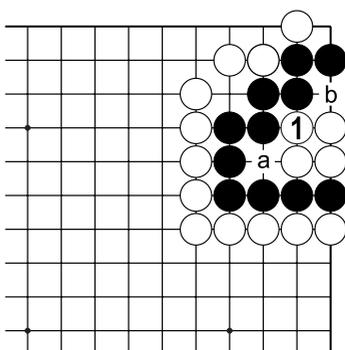
Чёрным невыгодно играть в "a" или "b", т.к. получится накадэ из трёх камней.

Это – сэки.



Д.8. Внутри чёрных "автомобильчик" – мёртвая форма, но ходы в "a" или "b" создадут живую форму из шести пунктов.

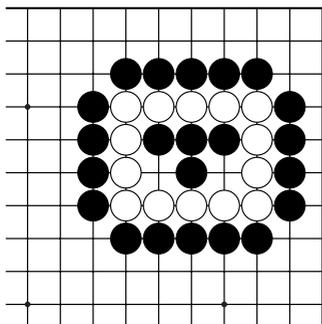
В этой позиции в "a" или "b" играть никому невыгодно. Это – сэки "автомобильчик с двумя дамэ".



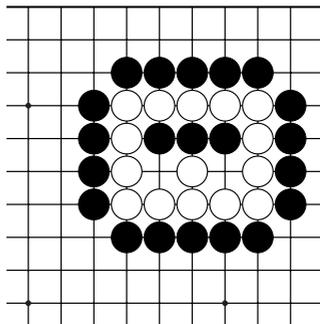
Д.7. Ходом 1 чёрные создают мёртвую форму "квадратик". Ходы в "a" или "b" создадут мёртвую форму "автомобильчик". Группа чёрных безусловно мертва.

Тема №28. Накадэ и сэки.

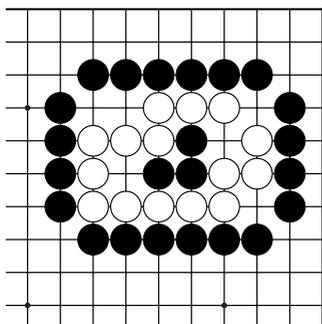
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где есть сэки, а где – нет.



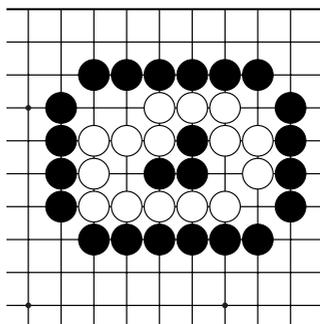
№1



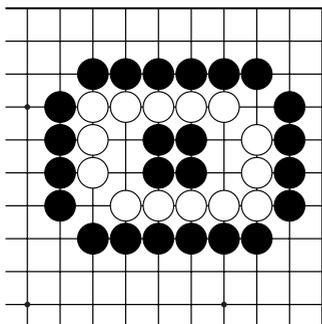
№2



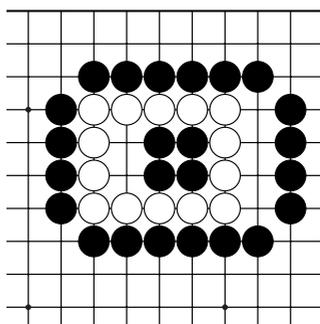
№3



№4



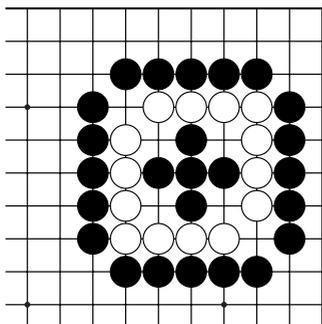
№5



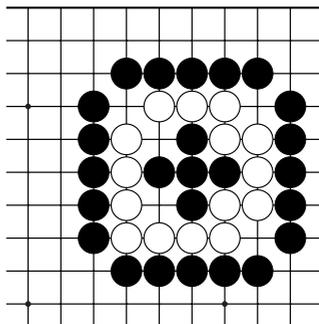
№6

Тема №28. Накадэ и сэки.

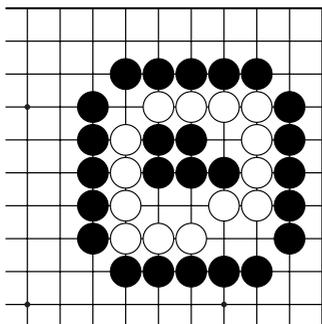
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите, где есть сэки, а где – нет.



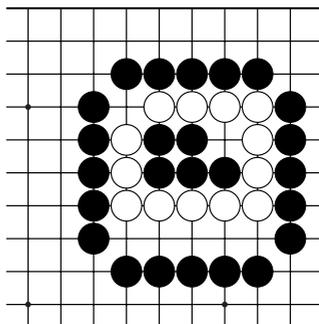
№7



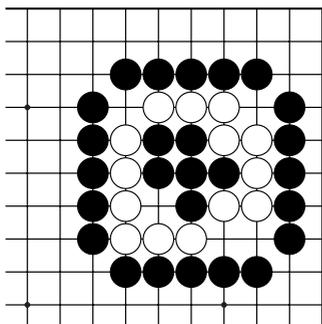
№8



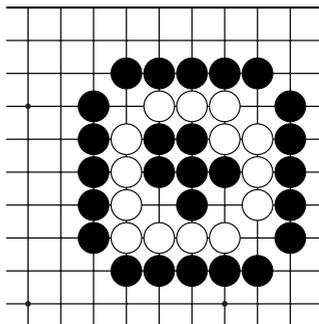
№9



№10



№11

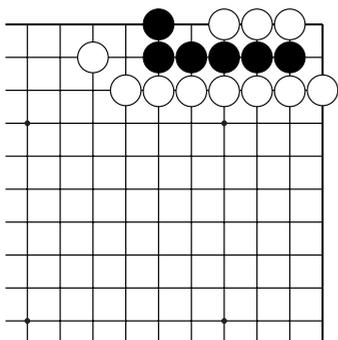


№12

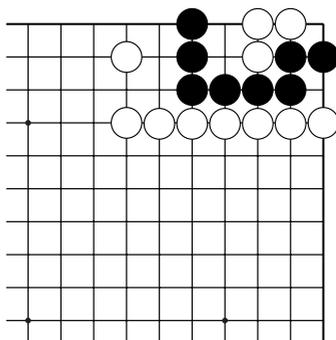
Тема №28. Накадэ и сэки.

1. Постройте сэки.

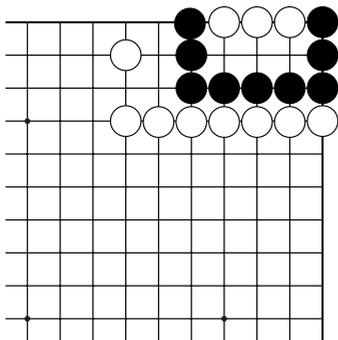
2. Укажите 1 ход.



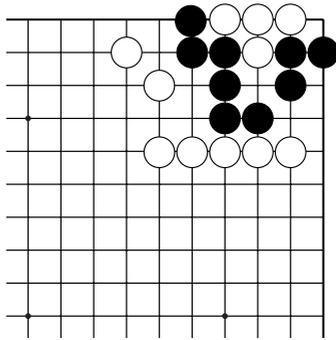
№13



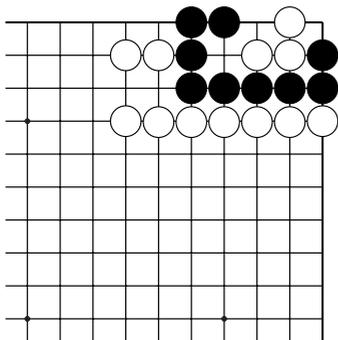
№14



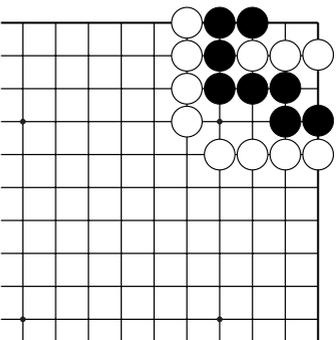
№15



№16



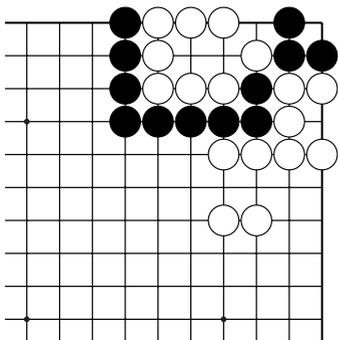
№17



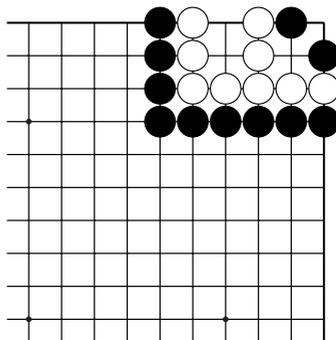
№18

Тема №28. Накадэ и сэки.

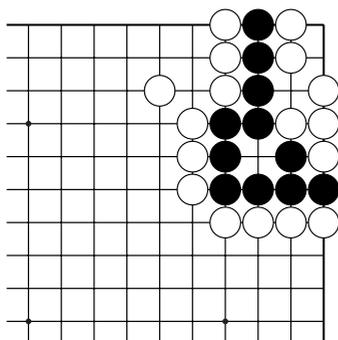
1. Постройте сэки.
2. Укажите 1 ход.



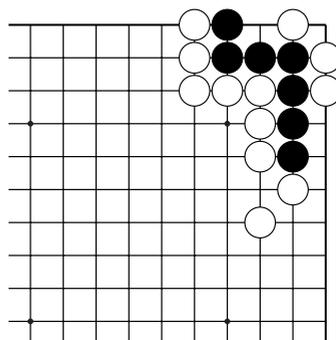
№25



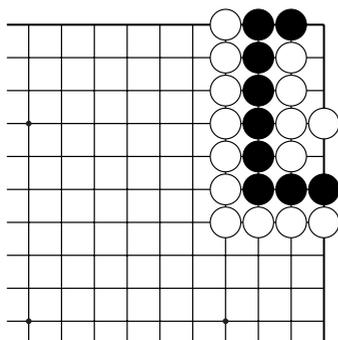
№26



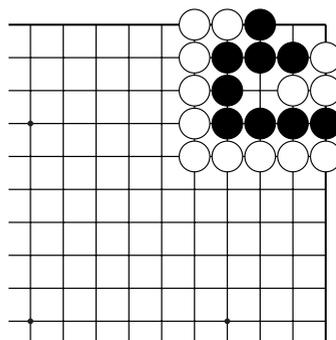
№27



№28



№29

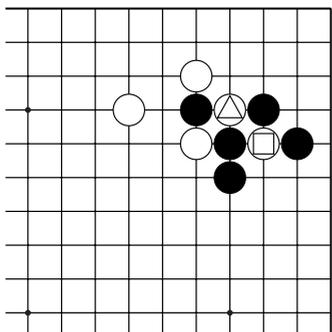


№30

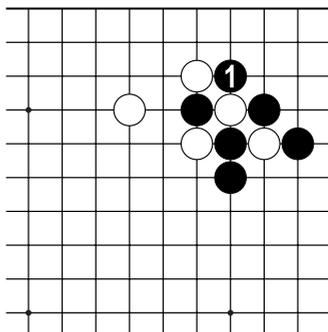
Тема №29. Важные и не важные камни.



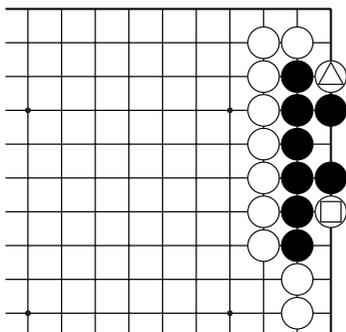
В реальных партиях иногда нужно выбирать между камнями, которые нужно спасать, а которыми можно пожертвовать. Как правило спасают (захватывают) камни, которые разрезают группы соперника или отвечают за жизнь группы.



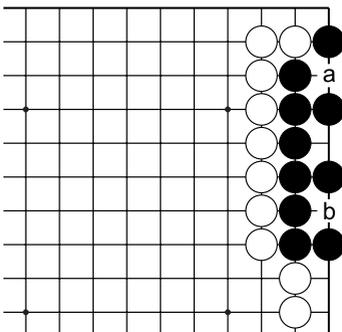
Д.1. Какой из отмеченных камней белых лучше захватить?



Д.2. Ходом 1 чёрные захватывают камень белых и соединяют все свои камни.

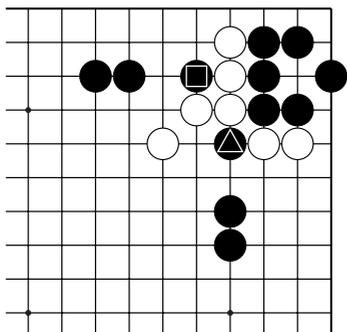


Д.3. Какой из отмеченных камней белых лучше захватить?

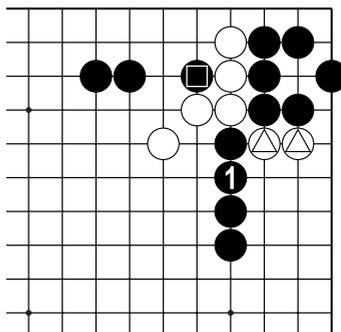


Д.4. Если захватить \triangle на Д.3, то пункт "a" здесь – ложный глаз, если захватить \square на Д.3, то "b" – настоящий глаз.

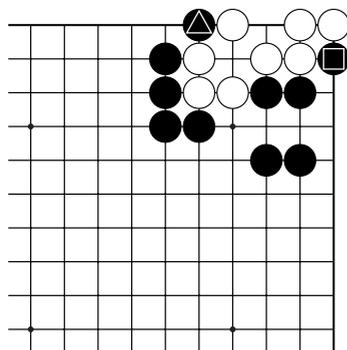
То есть лучше захватить \square .



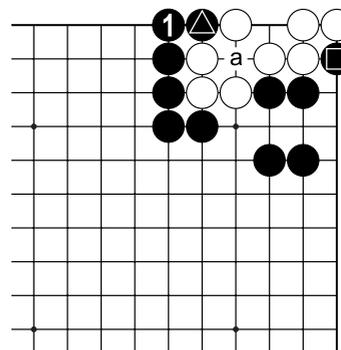
Д.5. Какой из отмеченных камней чёрных лучше спасти?



Д.6. После ч.1 у камней \triangle безнадёжное положение. Камень \ominus не важен в этой позиции.



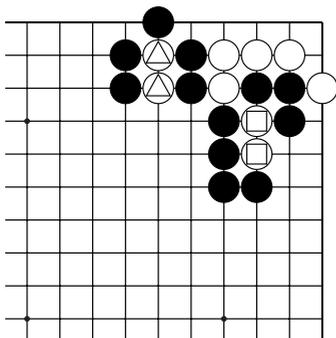
Д.7. Какой из отмеченных камней чёрных лучше спасти?



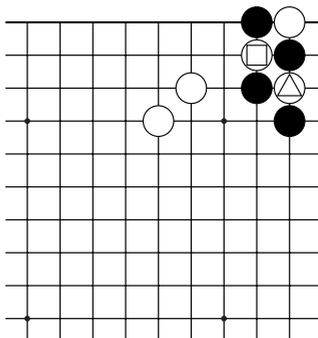
Д.8. После ч.1 пункт "а" становится ложным глазом и группа белых гибнет. Камень \ominus не важен в этой позиции.

Тема №29. Важные и не важные камни.

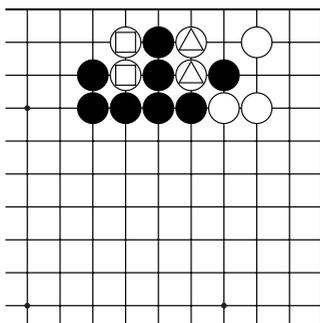
1. Какие отмеченные камни белых захватывать?
2. Почему (устно)?



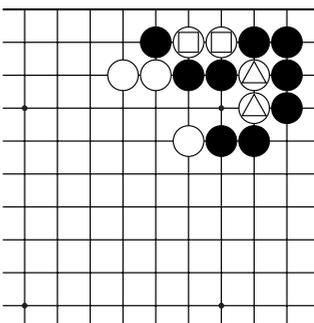
№1



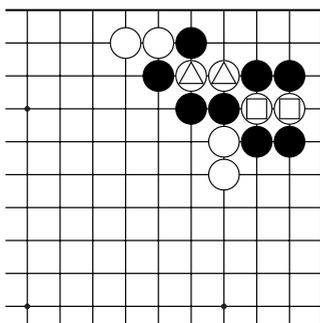
№2



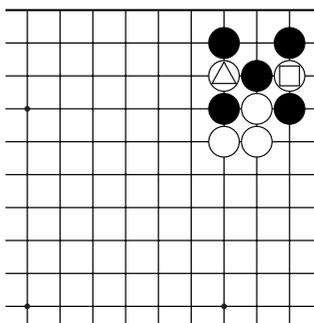
№3



№4



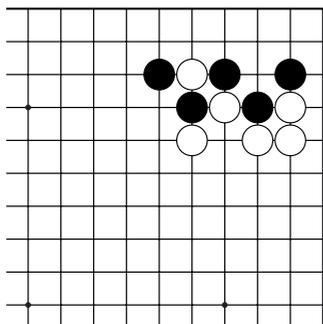
№5



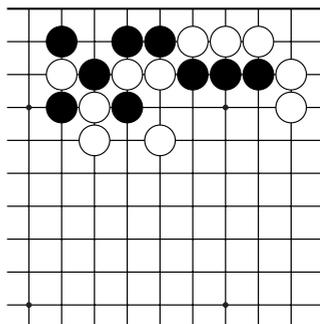
№6

Тема №29. Важные и не важные камни.

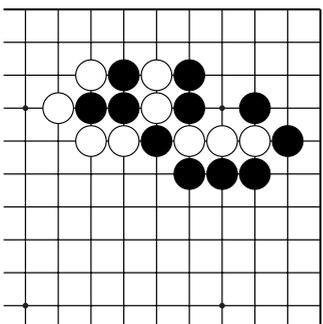
1. Какие камни белых захватывать?
2. Почему (устно)?



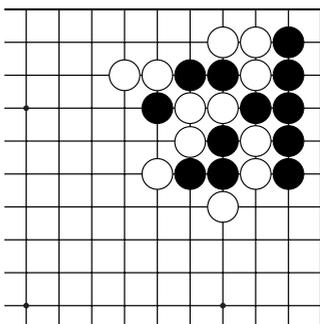
№7



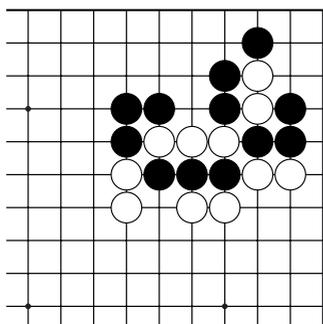
№8



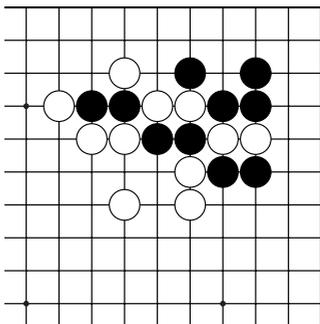
№9



№10



№11

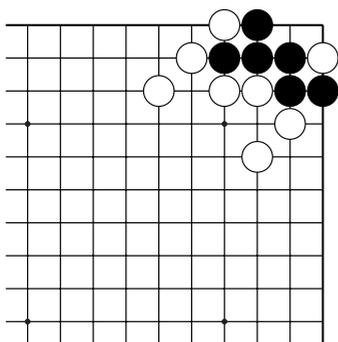


№12

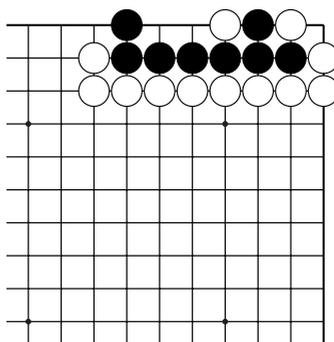
Тема №29. Важные и не важные камни.

1. Какие камни белых захватывать?

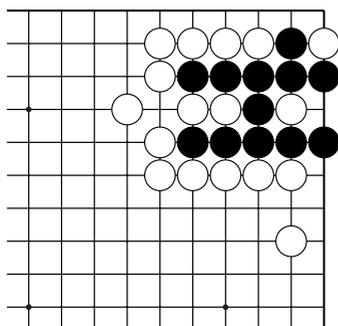
2. Почему (устно)?



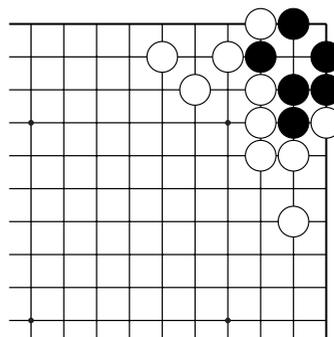
№19



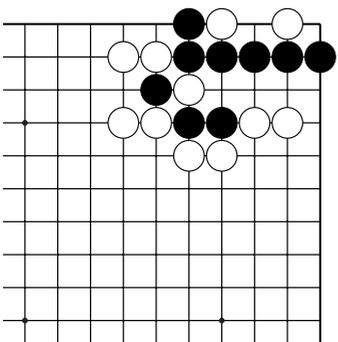
№20



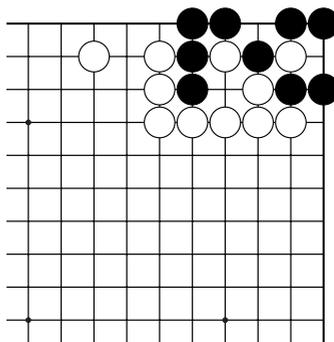
№21



№22



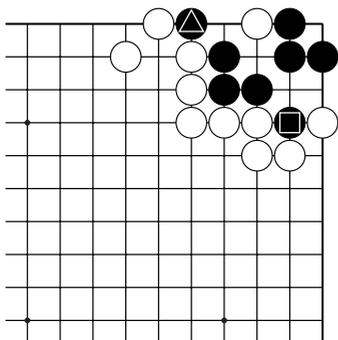
№23



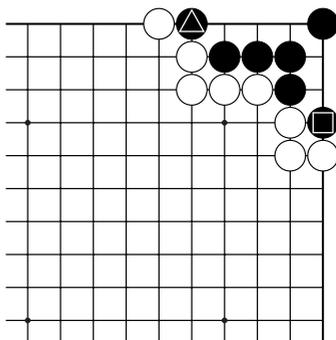
№24

Тема №29. Важные и не важные камни.

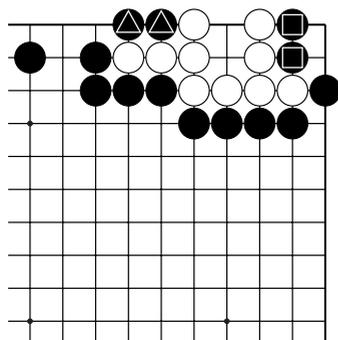
1. Какие отмеченные камни чёрных спасать?
2. Почему (устно)?



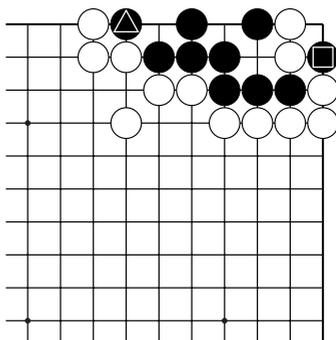
№37



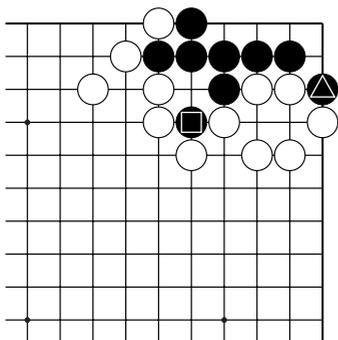
№38



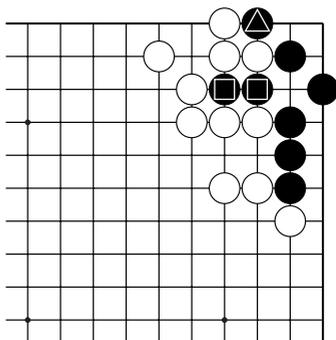
№39



№40



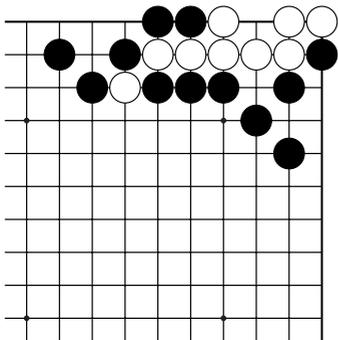
№41



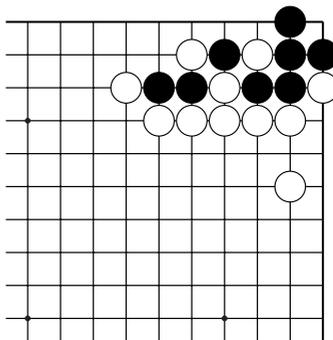
№42

Тема №29. Важные и не важные камни.

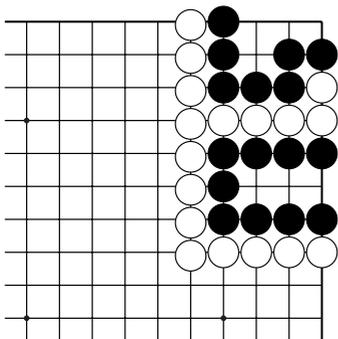
1. Какие камни чёрных спасать?
2. Почему (устно)?



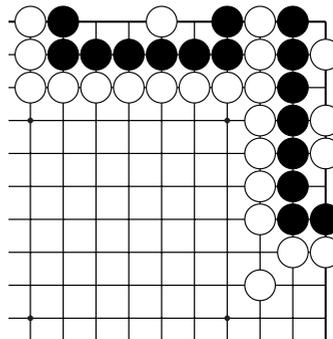
№43



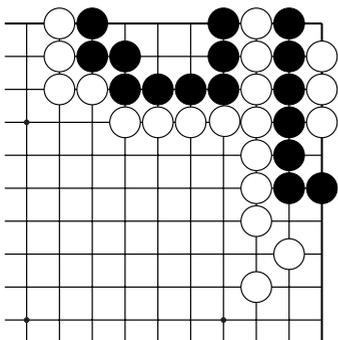
№44



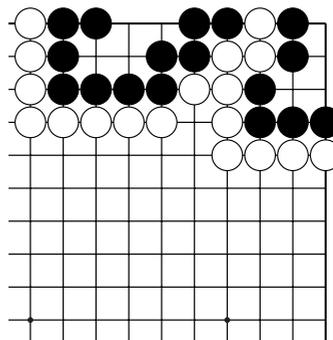
№45



№46



№47

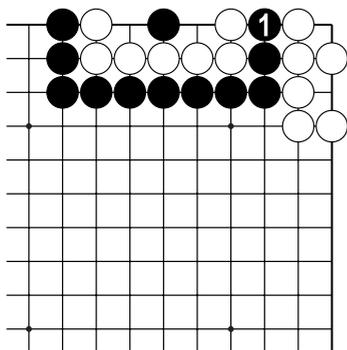


№48

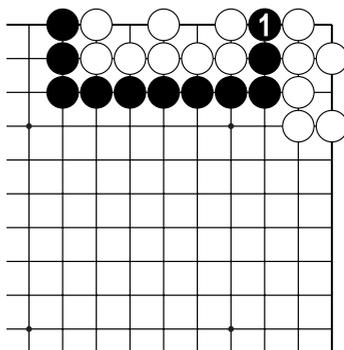
Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.



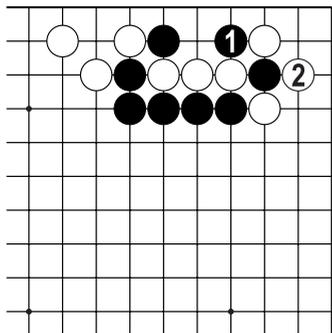
Рассмотрим три типа разрезающих ходов: полезные (которые приносят прибыль), ко-угрозы (которые нужно делать, если идёт ко-борьба и бесполезные (которые не несут никакой угрозы и не приносят прибыли).



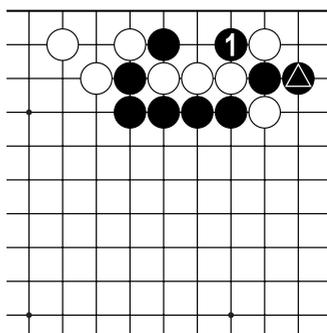
Д.1. После ч.1 левая группа белых становится пленной. Значит этот ход 1 полезен.



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



Д.3. Ход ч.1 может рассматриваться только в качестве ко-угрозы.



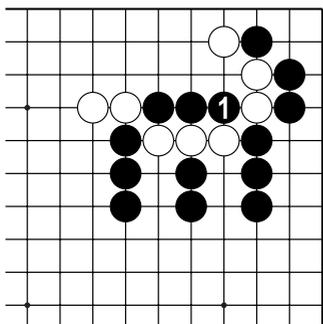
Д.4. Добавим камень . Теперь разрезание ч.1 – супер ход! Он спасает свои камни, захватывает камни белых и получает угол.

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

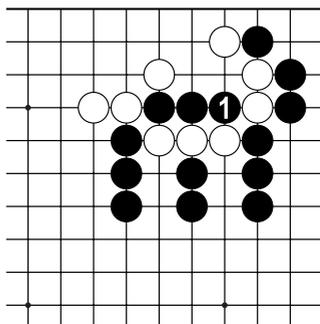


Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.

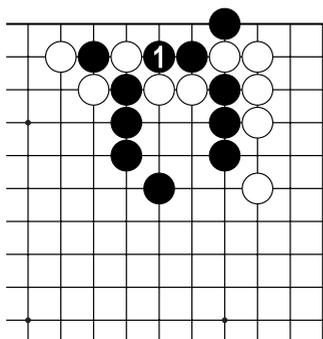
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль, это – ко-угроза, или "пас"?
3. Почему (устно)?



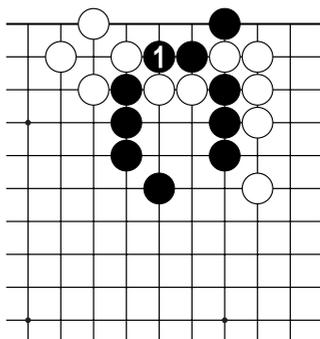
№1



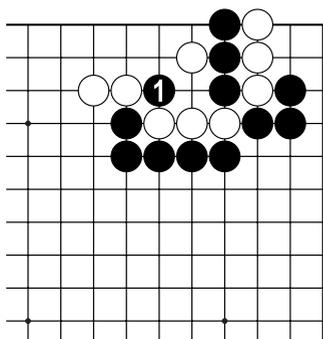
№2



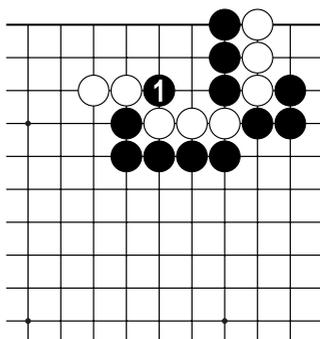
№3



№4



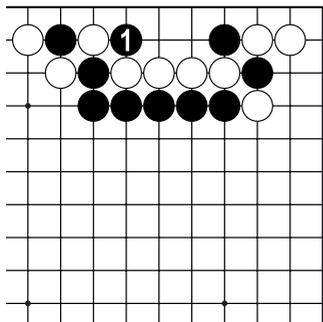
№5



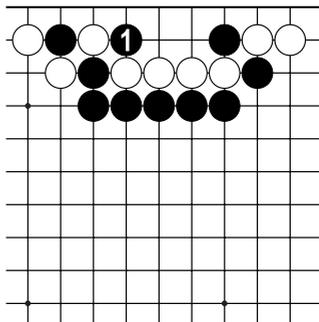
№6

Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.

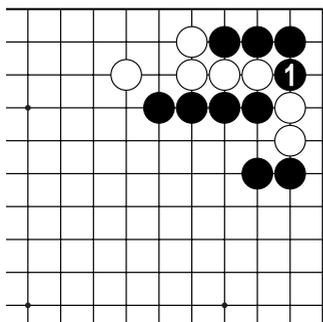
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль, это – ко-угроза, или "пас"?
3. Почему (устно)?



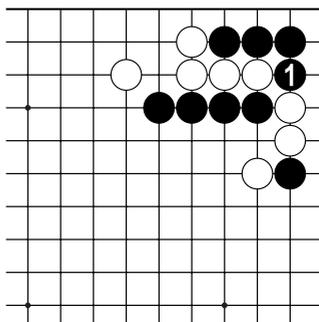
№7



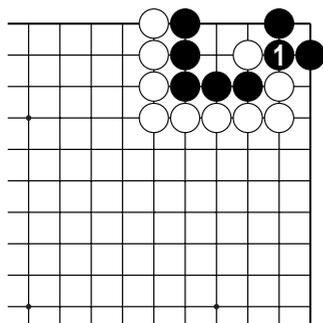
№8



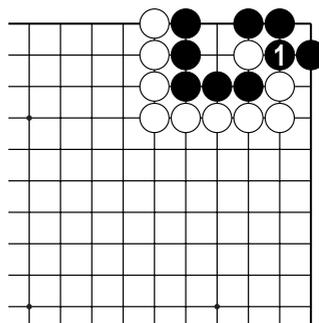
№9



№10



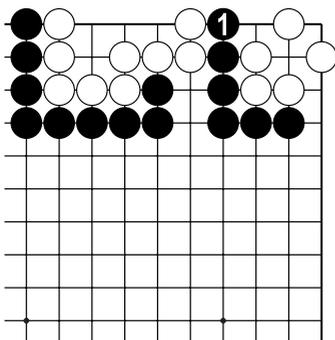
№11



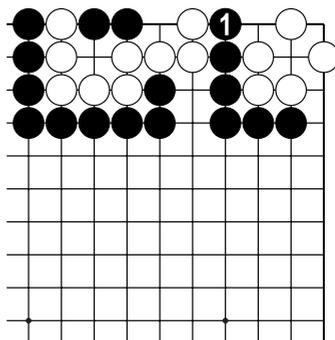
№12

Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.

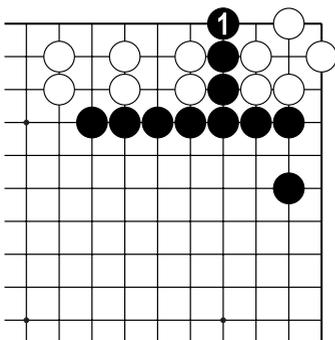
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль, это – ко-угроза, или "пас"?
3. Почему (устно)?



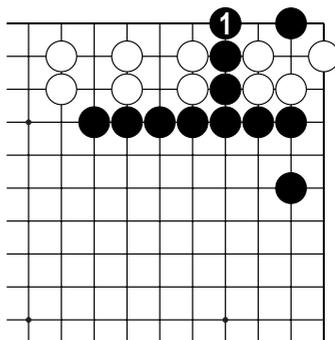
№13



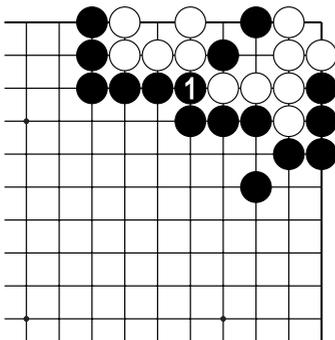
№14



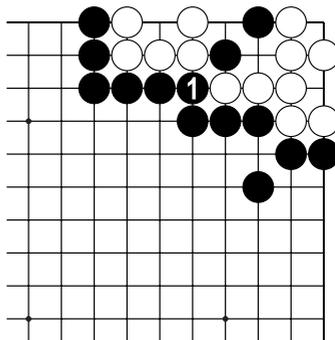
№15



№16



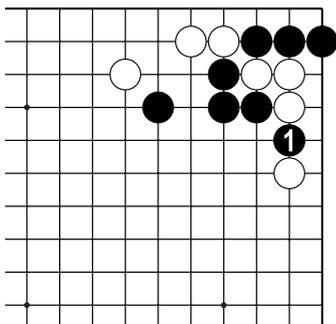
№17



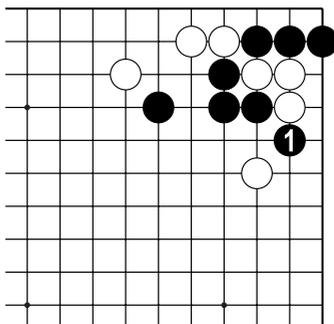
№18

Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.

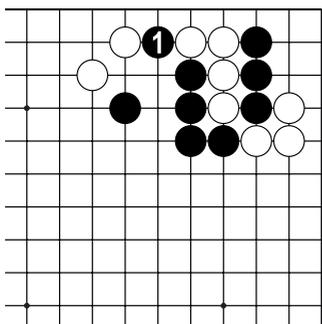
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль, это – ко-угроза, или "пас"?
3. Почему (устно)?



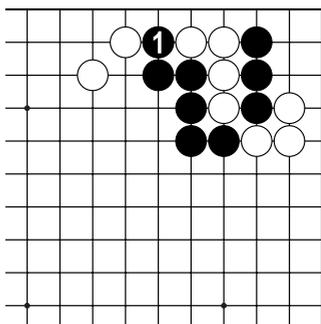
№19



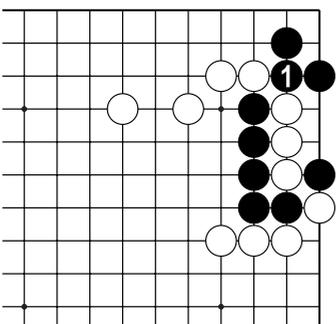
№20



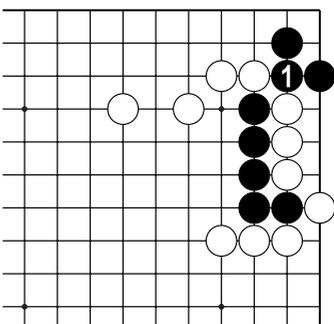
№21



№22



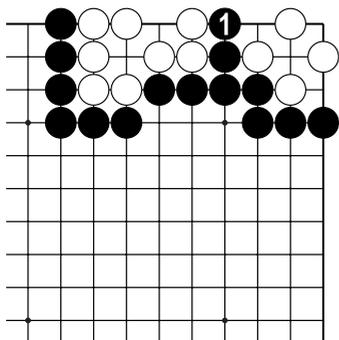
№23



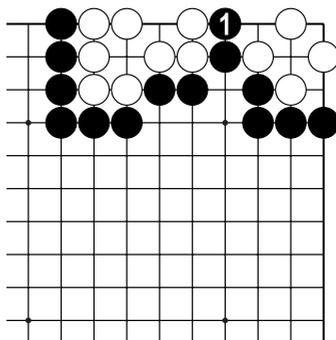
№24

Тема №30. Нужное и не нужное разрезание.

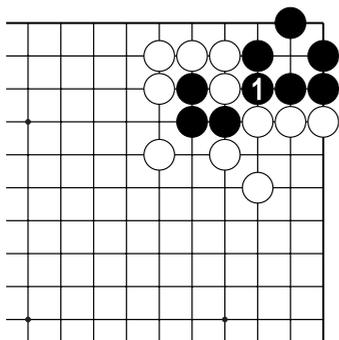
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...ход ч.1 приносит прибыль, это – ко-угроза, или "пас"?
3. Почему (устно)?



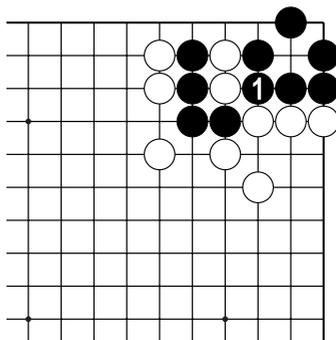
№25



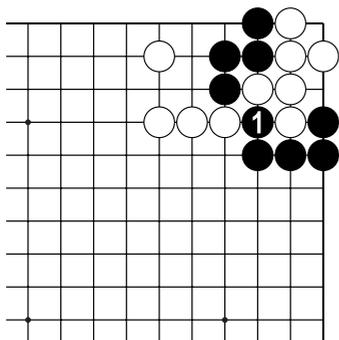
№26



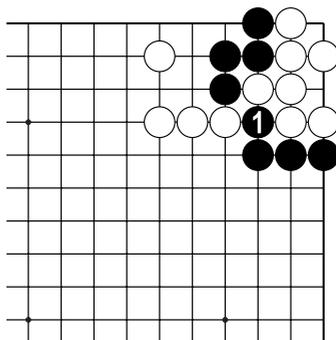
№27



№28



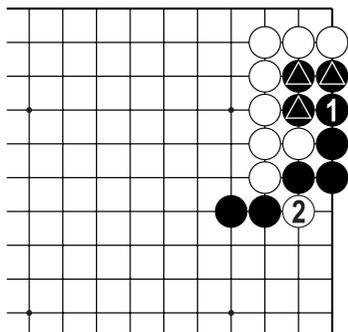
№29



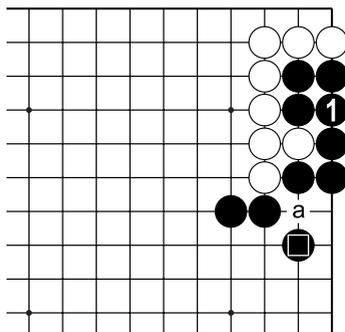
№30

Тема №31. Спасаемые и не спасаемые камни

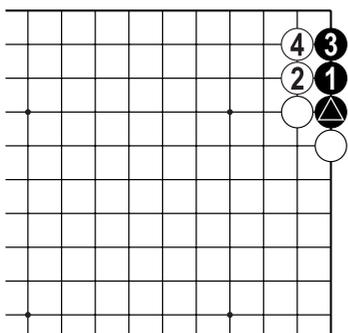
В процессе игры на игровом поле появляются камни, которые спасать бессмысленно, а иногда даже вредно!



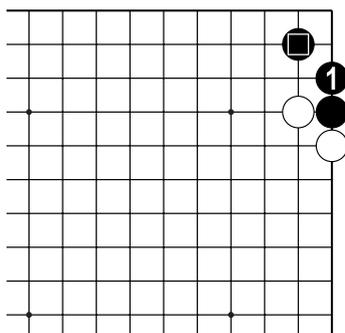
Д.1. Камни в атари, но попытка спасения приведёт к потере семи камней.



Д.2. Камень защищает от разрезаия в "а", значит ход ч.1 не принесёт убытков.



Д.3. Камень бессмысленно спасать.



Д.4. При появлении камня уже можно подумать о спасении камня на Д.3.

Если вы видите, что камни не выгодно спасать, не спасайте их! Оставьте их на ко-угрозы или до более благоприятной позиции.

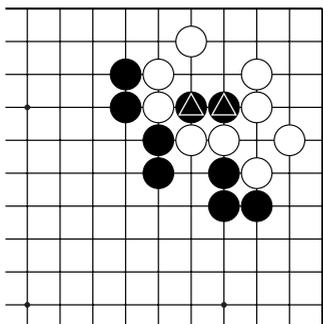


Тема №31. Спасаемые и не спасаемые камни

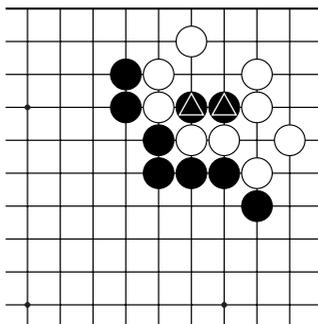
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...

2. ...можно ли спасти отмеченные камни чёрных?

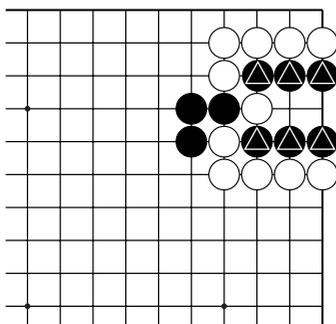
3. Почему (устно)?



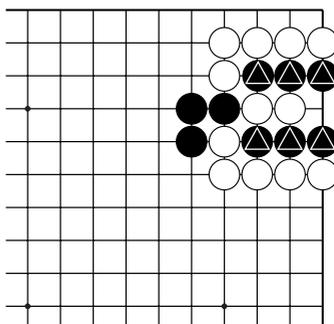
№1



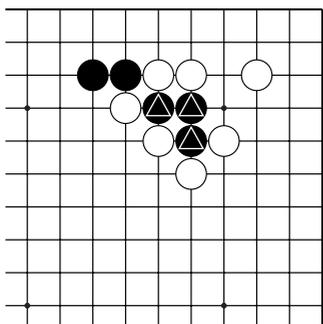
№2



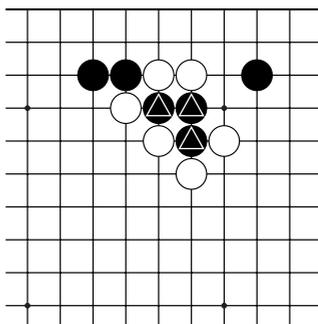
№3



№4



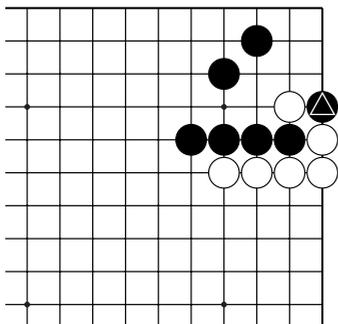
№5



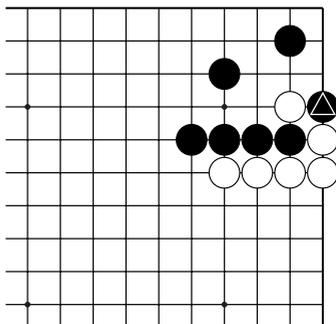
№6

Тема №31. Спасаемые и не спасаемые камни

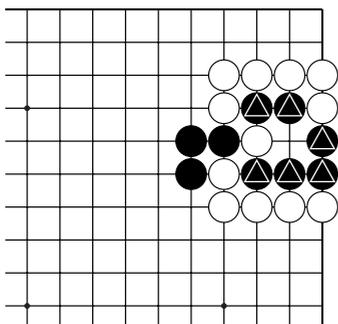
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...
2. ...можно ли спасти отмеченные камни чёрных?
3. Почему (устно)?



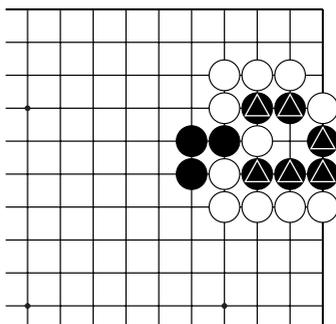
№13



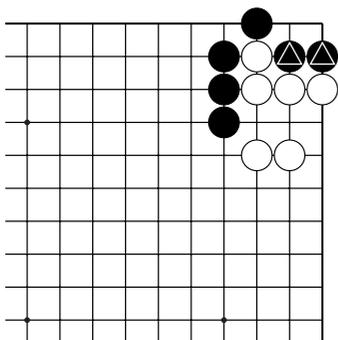
№14



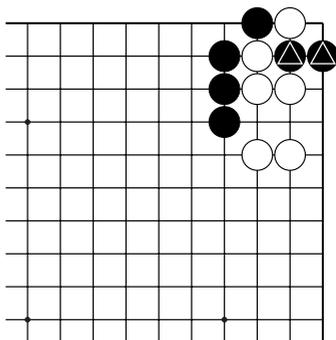
№15



№16



№17



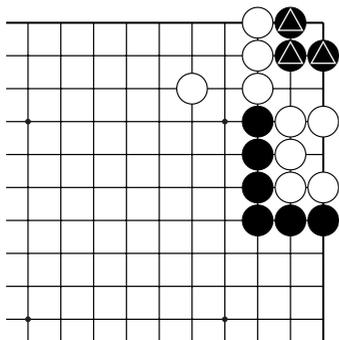
№18

Тема №31. Спасаемые и не спасаемые камни

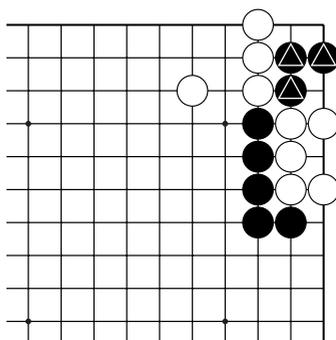
1. Сравнивая левую и правую диаграммы, определите...

2. ...можно ли спасти отмеченные камни чёрных?

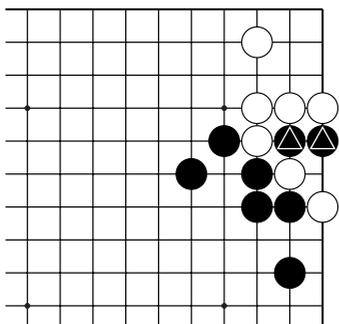
3. Почему (устно)?



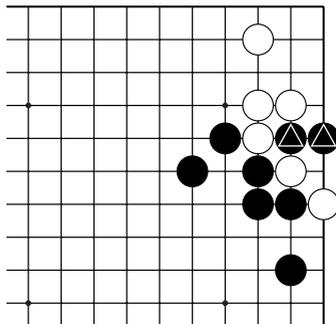
№25



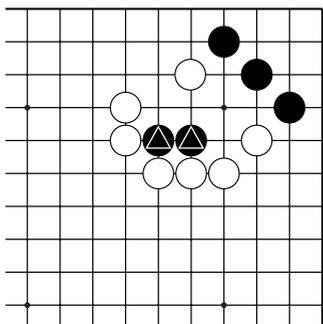
№26



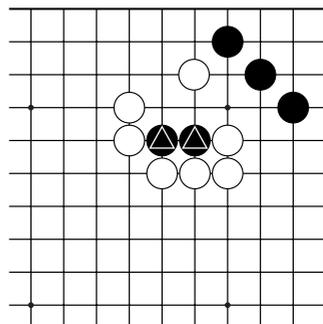
№27



№28



№29

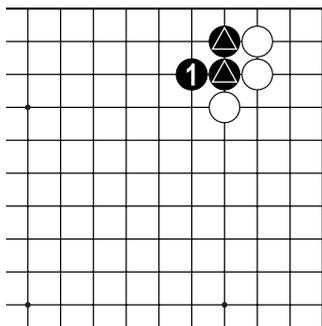


№30

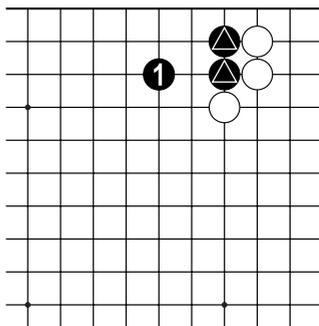
Тема №32. Тоби плохим ходом не бывает!



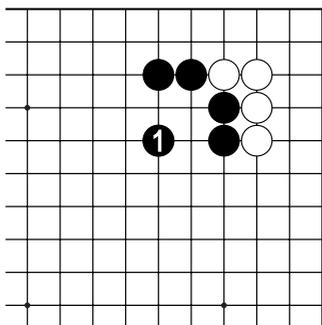
Тоби (яп.) – прыжок через пункт от своего камня. Создаёт хорошую форму. Применяется во многих ситуациях.



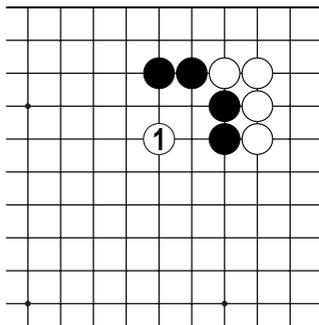
Д.1. Ходом ч.1 строит "пустой угол" – плохую форму.



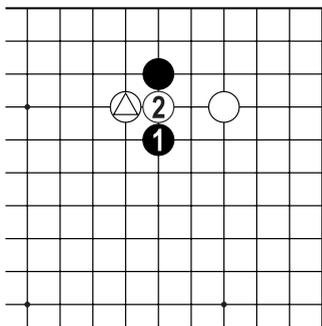
Д.2. Прыжок ч.1 укрепляет камни чёрных, и создаёт хорошую форму.



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



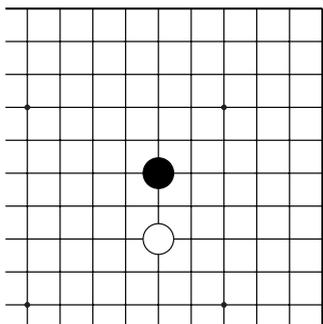
Д.4. Если белые сыграют 1, то чёрным придётся строить плохую форму, защищаясь от разрезания.



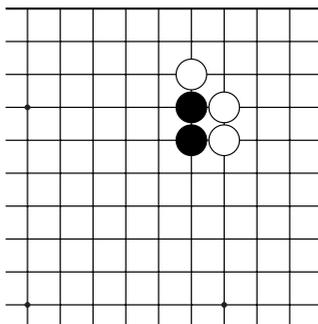
Д.5. При камне ⊙ прыгать чёрным – значит подставиться под разрезания. Чёрным лучше удлиниться в 2 в этой позиции.

Тема №32. Тоби плохим ходом не бывает!

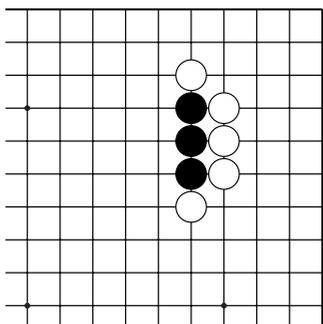
1. Сколько тоби можно сыграть от чёрных камней?
2. Отметьте все возможные тоби.



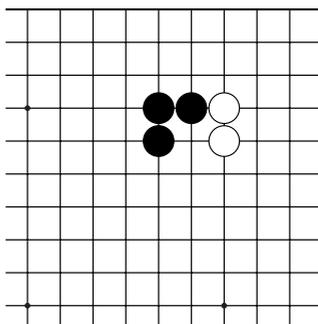
№1 ()



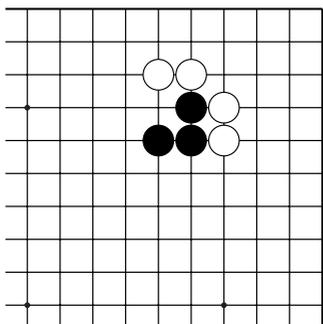
№2 ()



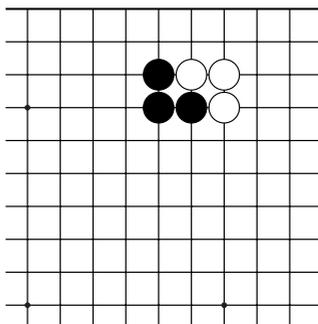
№3 ()



№4 ()



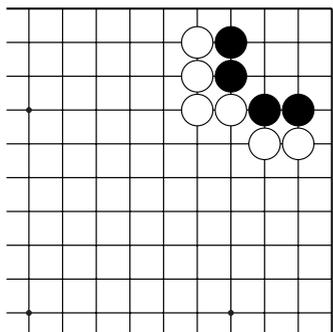
№5 ()



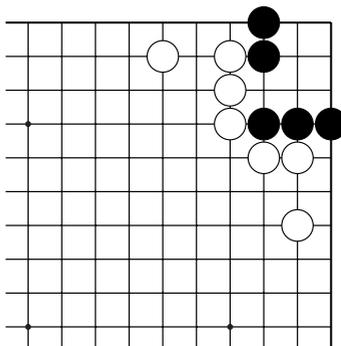
№6 ()

Тема №32. Тоби плохим ходом не бывает!

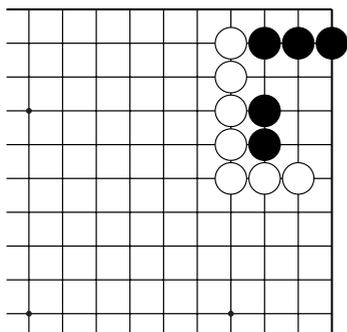
Постройте живую группу, применив тоби.



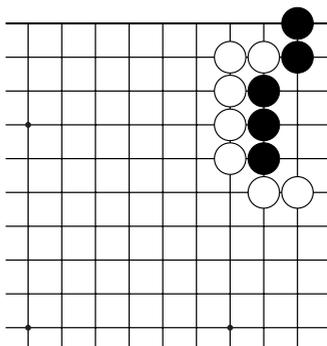
№7



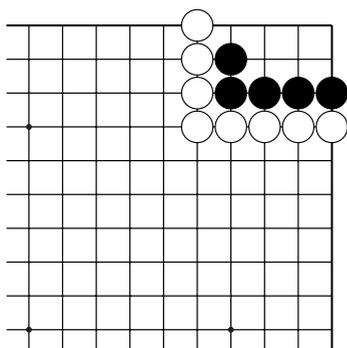
№8



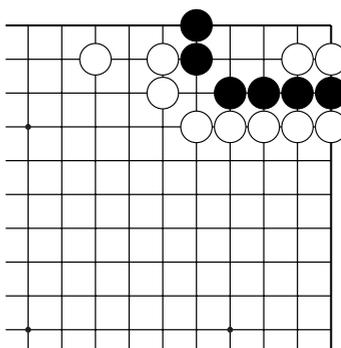
№9



№10



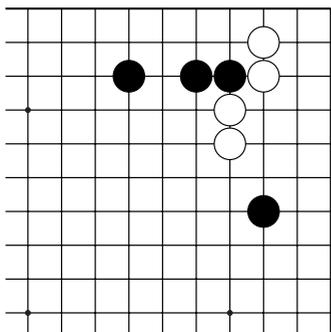
№11



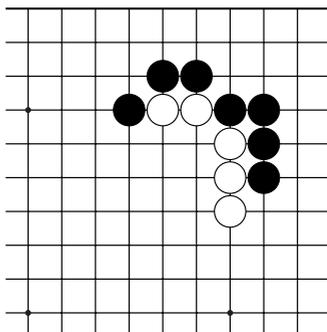
№12

Тема №32. Тоби плохим ходом не бывает!

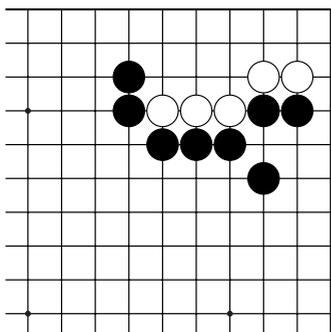
Разрушьте глазную форму белых.



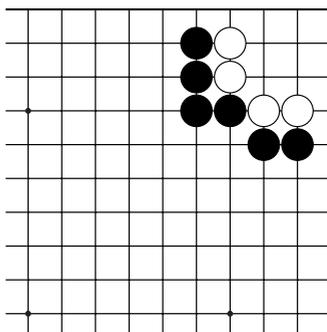
№13



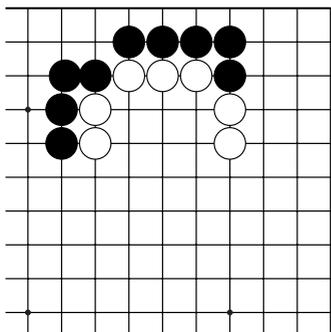
№14



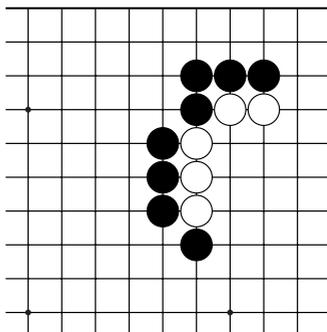
№15



№16



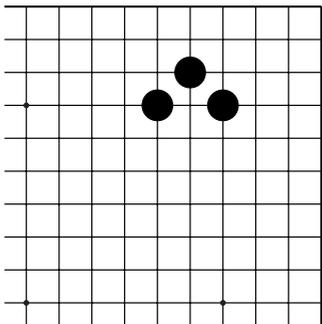
№17



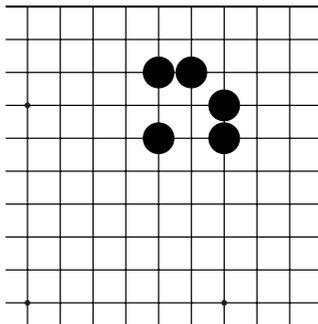
№18

Тема №33. Хорошие и плохие формы.

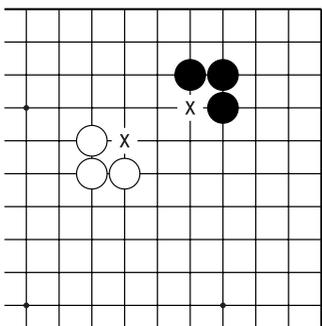
Создавайте хорошие формы и избегайте плохих форм. Особенно в начале партии!



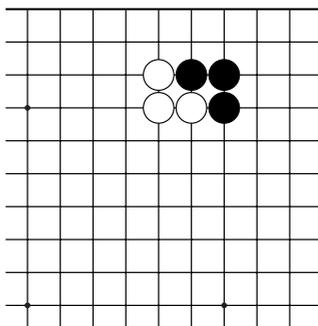
Д.1. "Пасть тигра" – хорошая форма.



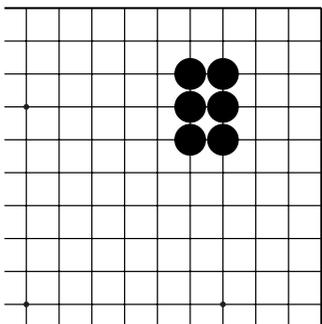
Д.2. "Хомутик" – хорошая форма.



Д.3. В пунктах "х" нет камней другого цвета. Это плохие формы "пустой угол".



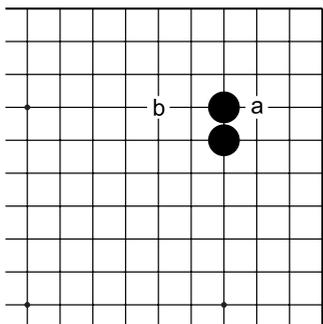
Д.4. Каждый "угол" занят камнем противоположного цвета. У белых и чёрных – хорошие формы.



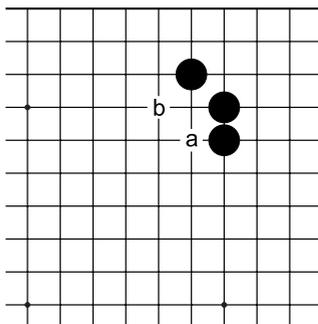
Д.5. Ещё пример плохой, тяжёлой, переконцентрированной формы. Камни чёрных дублируют друг друга, это – не эффективно!

Тема №33. Хорошие и плохие формы.

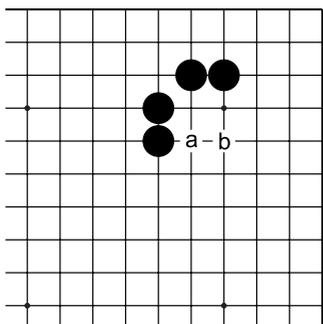
Какой ход создаёт чёрным хорошую форму?



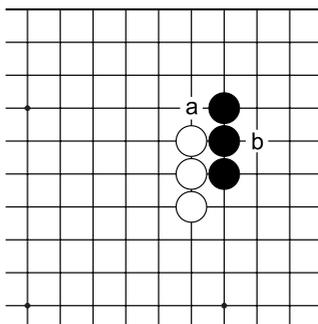
№1



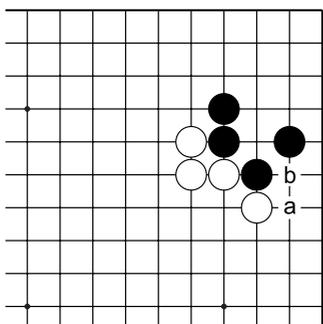
№2



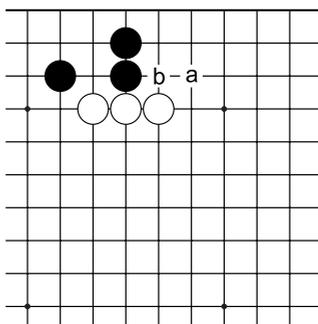
№3



№4



№5



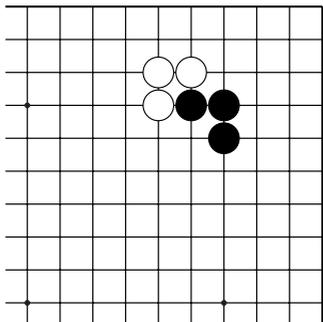
№6

Тема №33. Хорошие и плохие формы.

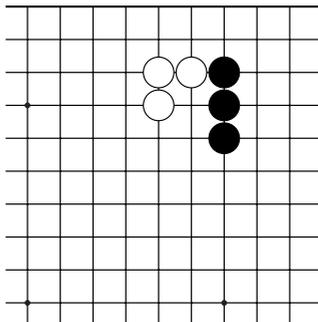
1. Сравните формы чёрных и белых камней.

2. Чья форма лучше?

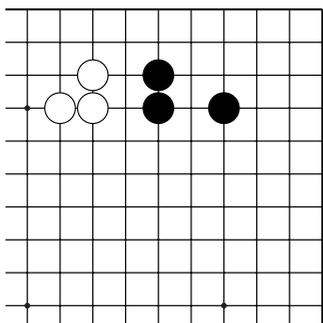
3. Почему (устно)?



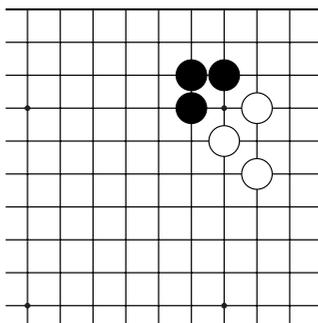
№7



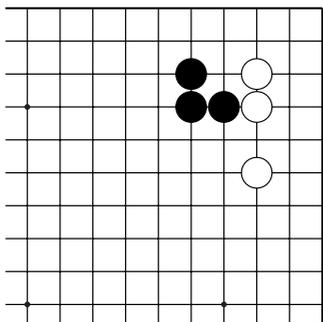
№8



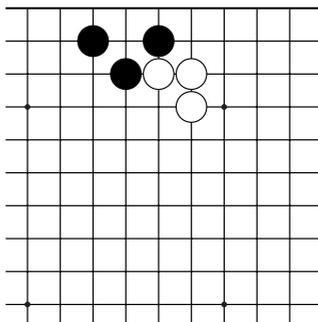
№9



№10



№11



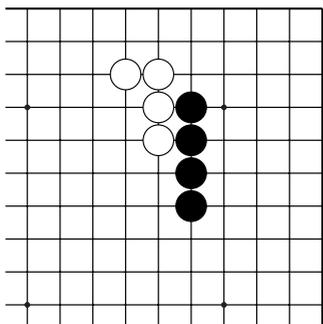
№12

Тема №33. Хорошие и плохие формы.

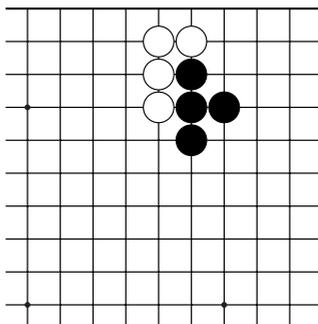
1. Сравните формы чёрных и белых камней.

2. Чья форма лучше?

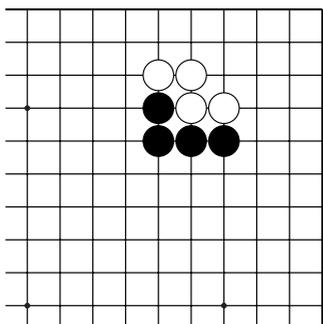
3. Почему (устно)?



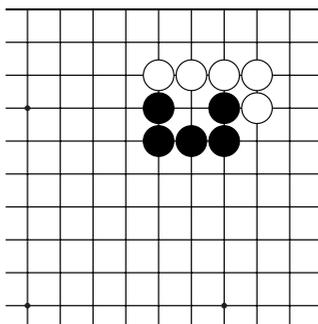
№13



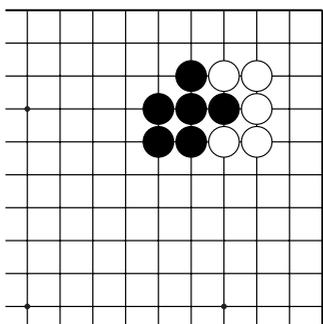
№14



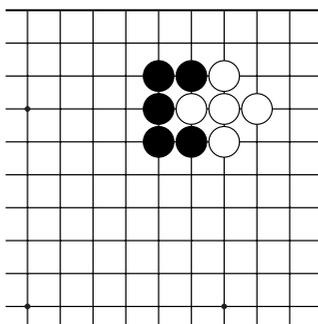
№15



№16



№17



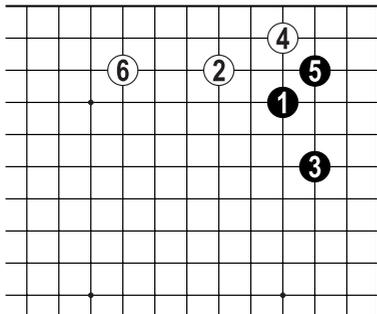
№18

Тема №34. Дзёсэки.



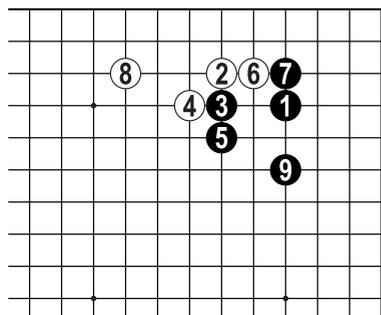
Дзёсэки – локальный розыгрыш (обычно в углу), после которого соперники получают равный результат.

Выучите наизусть шесть предложенных дзёсэки. Постарайтесь понять значение каждого хода.



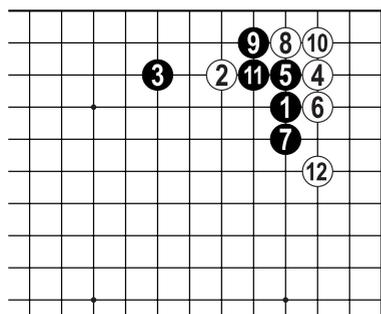
Хоси-дзёсэки №1

- 1 – пункт 4-4 (хоси),
- 2 – атака (кэйма-какари),
- 3 – укрепление камня хоси (кэйма-укэ),
- 4 – скольжение в угол (субэри),
- 5 – защита угла,
- 6 – "от одного через два".



Хоси-дзёсэки №2

- 1 – пункт 4-4 (хоси),
- 2 – атака (кэйма-какари),
- 3 – вплотную к камню противника (цукэ),
- 4 – "обнимание" камня противника (ханэ),
- 5 – удлинение (ноби),
- 6 – против "пасти тигра",
- 7 – защита угла,
- 8 – развитие вдоль стороны кэймой.



Хоси-дзёсэки №3

- 1 – пункт 4-4 (хоси),
- 2 – атака (кэйма-какари),
- 3 – зажим, контратака (хасами),
- 4 – вторжение в сан-сан
- 5 – разрезающий блок,
- 6 – удлинение для создания базы,
- 7 – удлинение для создания стенки,
- 8 – ханэ,
- 9 – блокирующее ханэ,
- 10 – соединение (цуги),
- 11 – соединение,
- 12 – деблокирующий прыжок через пункт (тоби).

Чтобы успешно применять дзёсэки, их нужно понимать!

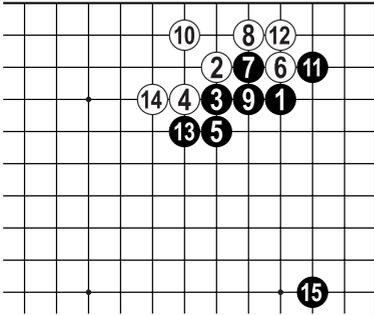


Тема №34. Дзёсэки.



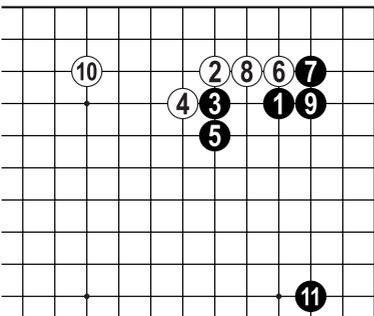
Дзёсэки – локальный розыгрыш (обычно в углу), после которого соперники получают равный результат.

Выучите наизусть шесть предложенных дзёсэки. Попробуйте понять значение каждого хода.



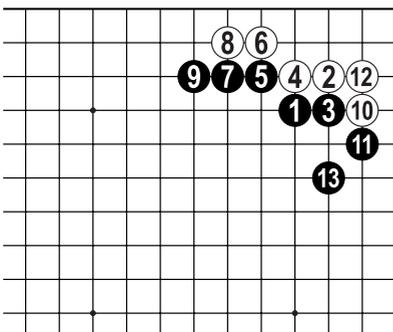
Хоси-дзёсэки №4

- 1 – хоси,
- 2 – кэйма-какари,
- 3 – цукэ,
- 4 – ханэ,
- 5 – ноби,
- 6 – тоби-цукэ,
- 7 – вклинивание (ханэ-коми),
- 8 – атари,
- 9 – соединение,
- 10 – двойная "пасть тигра",
- 11 – атари,
- 12 – соединение,
- 13 – осаэ,
- 14 – ноби,
- 15 – далёкое развитие от стенки.



Хоси-дзёсэки №5

- 1 – хоси,
- 2 – кэйма-какари,
- 3 – цукэ,
- 4 – ханэ,
- 5 – ноби,
- 6 – тоби-цукэ,
- 7 – ханэ,
- 8 – соединение,
- 9 – соединение,
- 10 – огэйма-хираки,
- 11 – далёкое развитие от стенки.

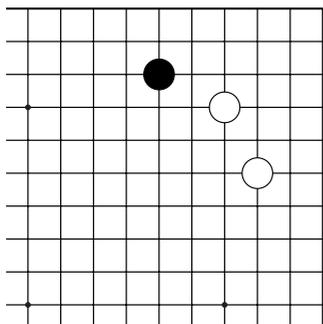


Хоси-дзёсэки №6

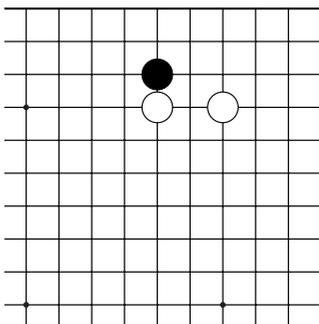
- 1 – хоси,
- 2 – вторжение в сан-сан,
- 3 – блок для создания стенки,
- 4 – удлинение для создания базы,
- 5 – ханэ,
- 6 – контрханэ,
- 7 – удлинение для создания стенки,
- 8 – удлинение для создания базы,
- 9 – удлинение для создания стенки,
- 10 – ханэ,
- 11 – блокирующее ханэ,
- 12 – прямое соединение,
- 13 – соединение "пастью тигра".

Тема №34 Дзёсэки.

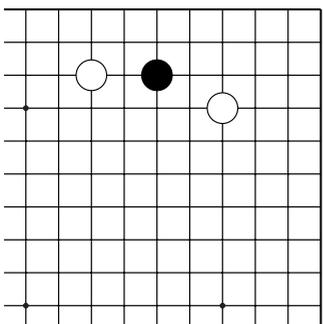
1. Сравните предложенные позиции с дзёсэки на страницах 45 и 46.
2. Укажите следующий ход чёрных.



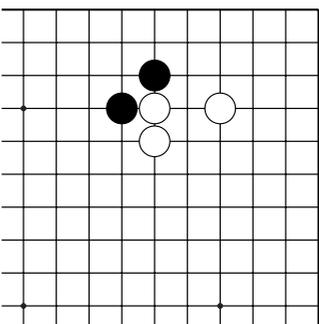
№1 Дзёсэки №1



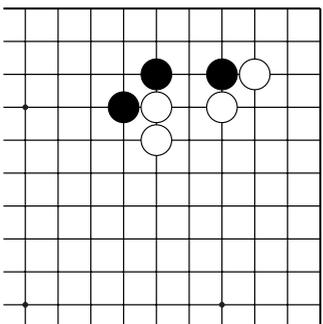
№2 Дзёсэки №2



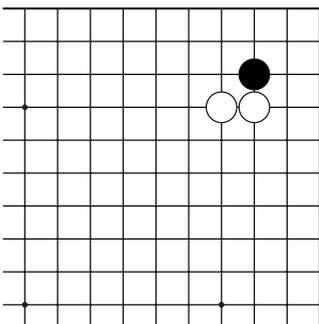
№3 Дзёсэки №3



№4 Дзёсэки №4



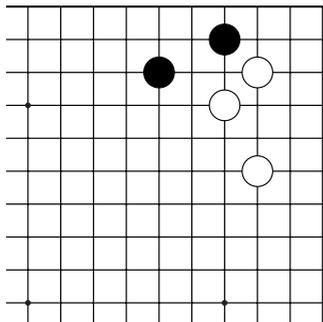
№5 Дзёсэки №5



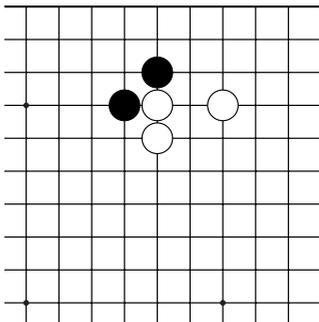
№6 Дзёсэки №6

Тема №34 Дзёсэки.

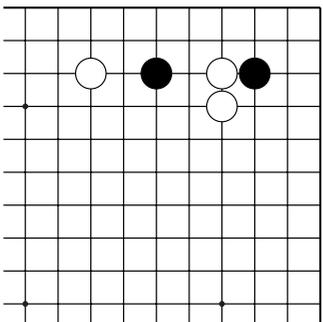
1. Сравните предложенные позиции с дзёсэки на страницах 45 и 46.
2. Укажите следующий ход чёрных.



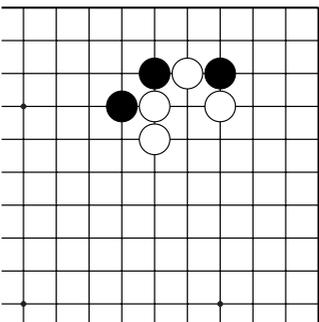
№7 Дзёсэки №1



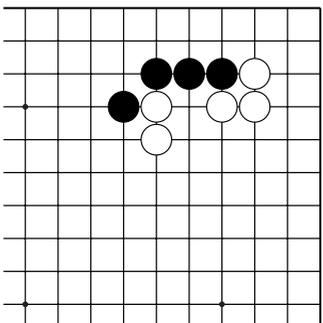
№8 Дзёсэки №2



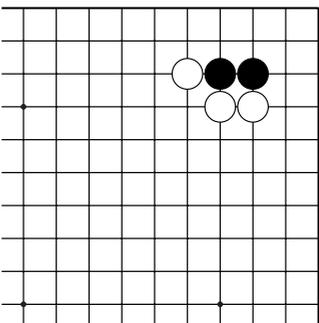
№9 Дзёсэки №3



№10 Дзёсэки №4



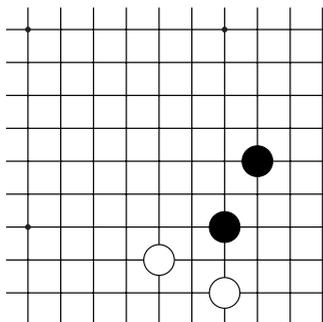
№11 Дзёсэки №5



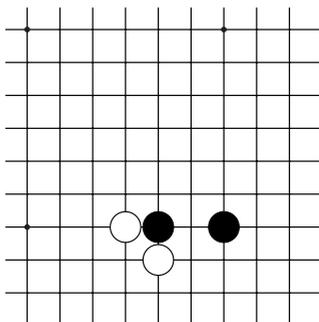
№12 Дзёсэки №6

Тема №34 Дзэсэки.

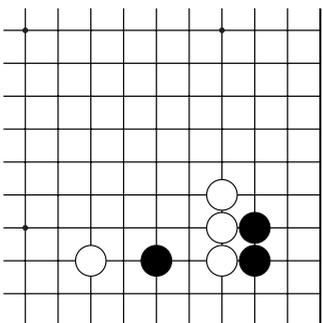
1. Сравните предложенные позиции с дзэсэки на страницах 45 и 46.
2. Укажите следующий ход чёрных.



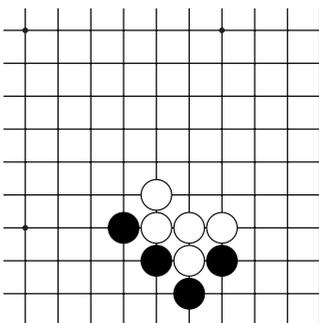
№13 Дзэсэки №1



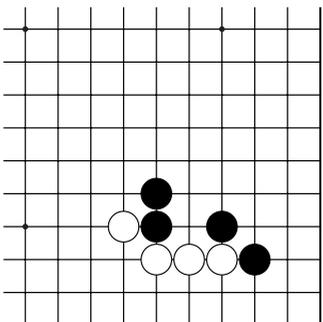
№14 Дзэсэки №2



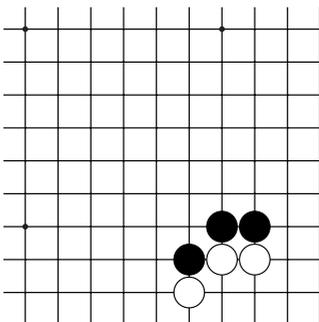
№15 Дзэсэки №3



№16 Дзэсэки №4



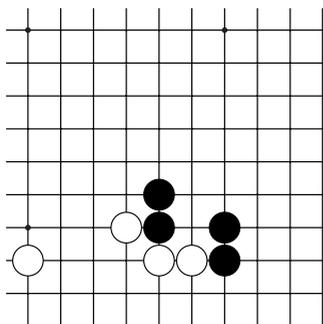
№17 Дзэсэки №5



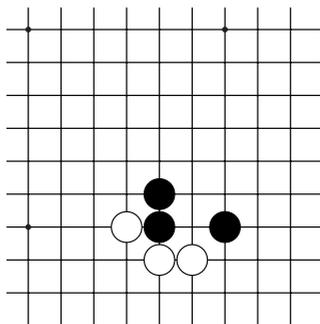
№18 Дзэсэки №6

Тема №34 Дзёсэки.

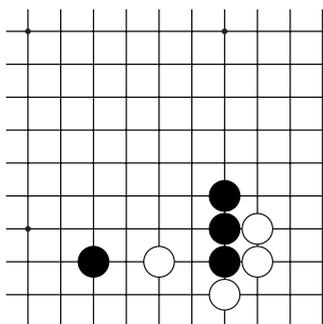
1. Сравните предложенные позиции с дзёсэки на страницах 45 и 46.
2. Укажите следующий ход чёрных.



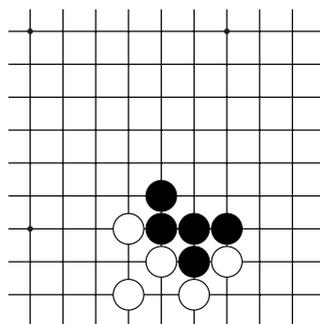
№19



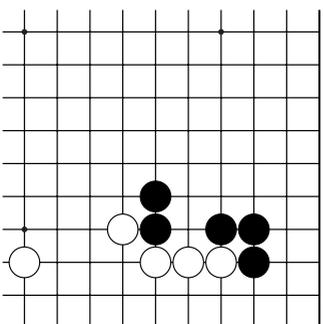
№20



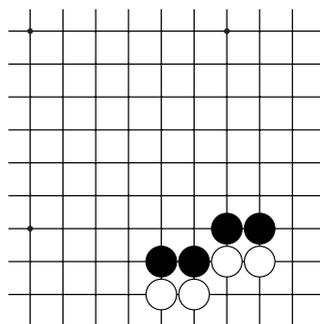
№21



№22



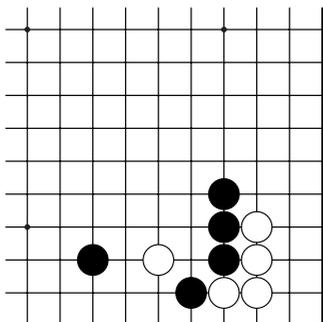
№23



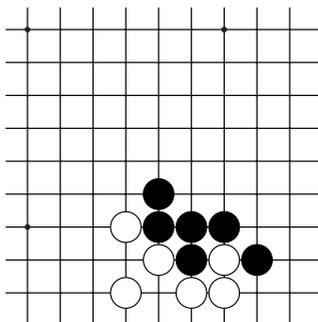
№24

Тема №34 Дзёсэки.

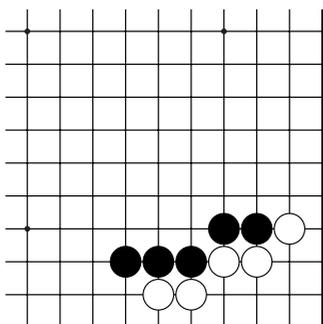
1. Сравните предложенные позиции с дзёсэки на страницах 45 и 46.
2. Укажите следующий ход чёрных.



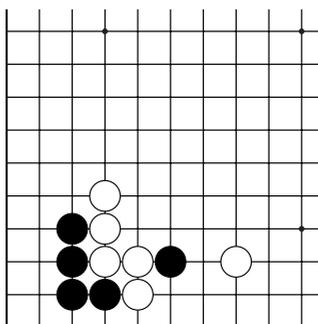
№25



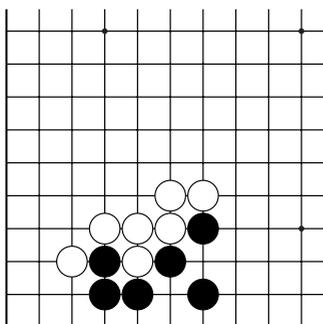
№26



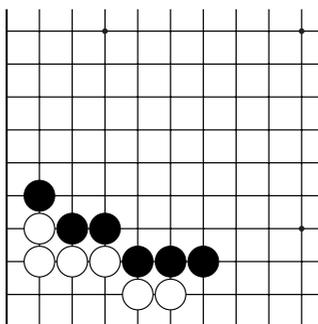
№27



№28



№29



№30

Тема №35. Сэмэй.

Сэмэй (яп.) – дословно: «нападать друг на друга». Другими словами: “Спасаем свои камни захватывая камни соперника”.

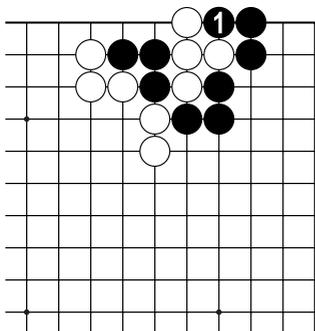


Как играть сэмэй:

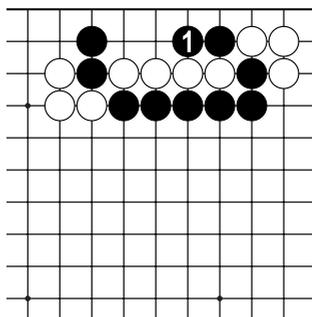
Определяем какие камни соперника нужно захватить, чтобы спасти свои. Для этого считаем дамэ и находим цель для атаки (обычно это камни соперника с наименьшим количеством дамэ).

Выбираем способ, задавая себе вопрос:

1. Можно ли выиграть сэмэй, закрывая внешние дамэ?
2. Можно ли выиграть сэмэй, закрывая внутренние дамэ?
3. Можно ли выиграть сэмэй, увеличив дамэ своим камням?
4. Можно ли выиграть сэмэй, применив "лесенку", "хомутик", защёлку" или оиотоси?
5. Можно ли выиграть сэмэй, построив "полуглаз" на первой линии?
6. Можно ли выиграть сэмэй, построив глаз?
7. Можно ли выиграть сэмэй, отобрав глаз?
8. Можно ли выиграть сэмэй, используя ко-борьбу?
9. Если сэмэй не выиграть, то сэмэй не играем! Оставляем позицию для ко-угроз или для более благоприятной ситуации (оставляем адзи).



Д.1. Ход ч.1 уменьшает **внешние** дамэ четырёх белым камням.



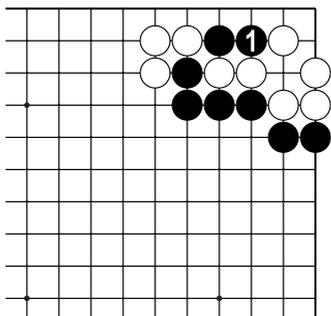
Д.2. Ход ч.1 уменьшает **внутренние** дамэ четырёх белым камням, одновременно увеличивая дамэ себе.

**Возможны комбинации приёмов для победы в сэмэй.
В любом случае не ленитесь считать!**

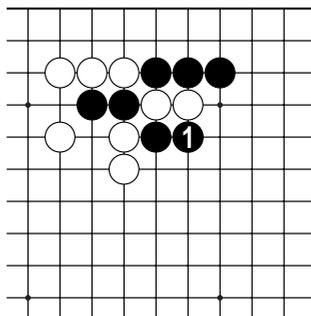


Тема №35. Сэмэй.

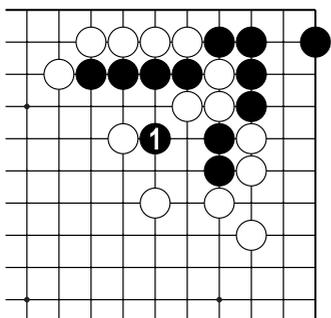
Сэмэй (яп.) – дословно: «нападать друг на друга». Другими словами: “Спасаем свои камни захватывая камни соперника”.



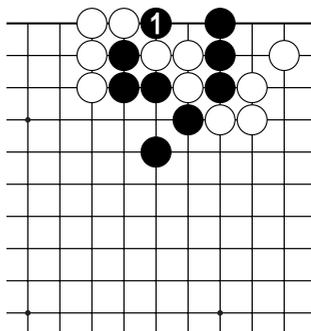
Д.3. Ход ч.1 создаёт ситуацию оиотоси.



Д.4. Ход ч.1 ловит белые камни в "лесенку".



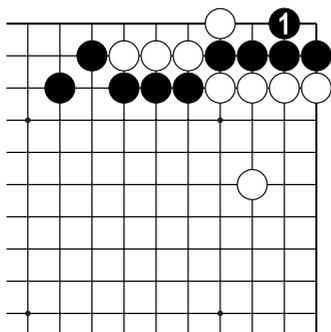
Д.5. Ход ч.1 ловит белые камни в "хомутик".



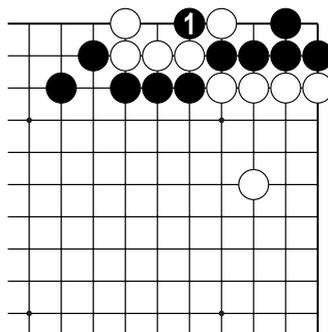
Д.6. Ход ч.1 ловит белые камни в "защёлку".

Тема №35. Сэмэй.

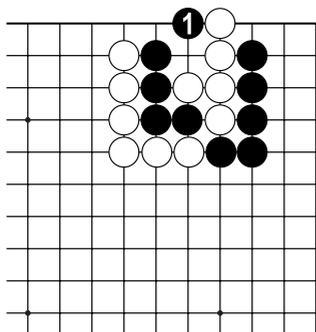
Сэмэй (яп.) – дословно: «нападать друг на друга». Другими словами: “Спасаем свои камни захватывая камни соперника”.



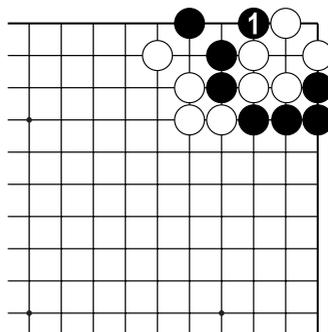
Д.7. "Группа с глазом сильнее группы без глаза!"



Д.8. Отбирай глаз у группы соперника!



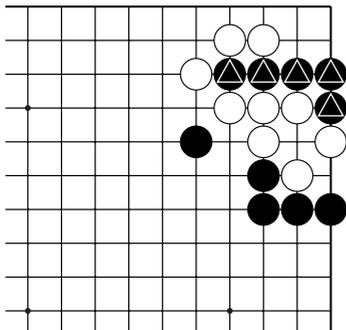
Д.9. "Полуглаз" на первой линии даёт дополнительное дамэ!



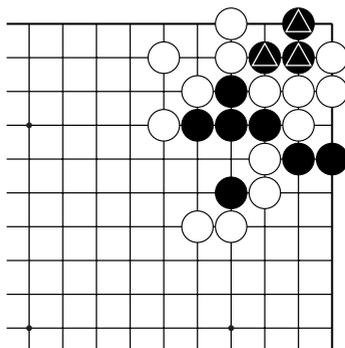
Д.10. Ко-борьба – хороший шанс спасти свои камни!

Тема №35. Сэмэй.

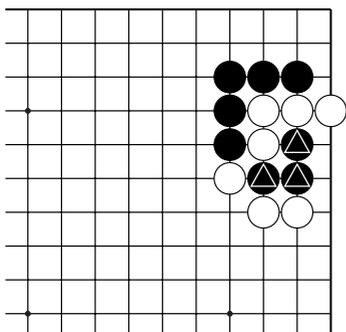
Какой ход чёрных спасает отмеченные камни?
Укажите 1 ход.



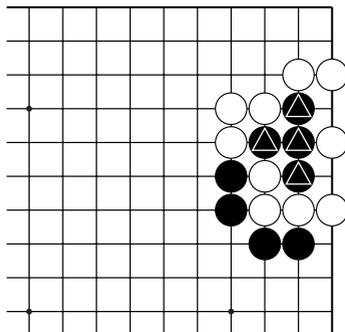
№1



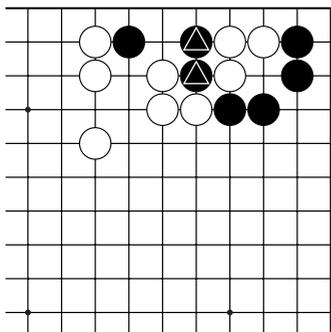
№2



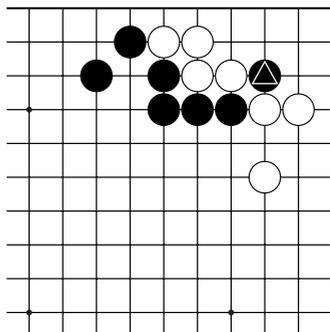
№3



№4



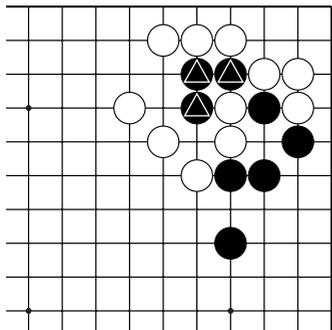
№5



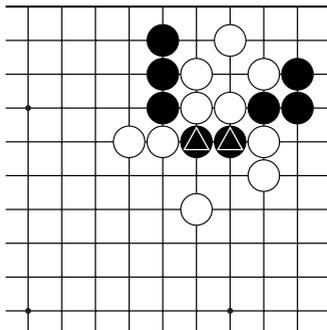
№6

Тема №35. Сэмэй.

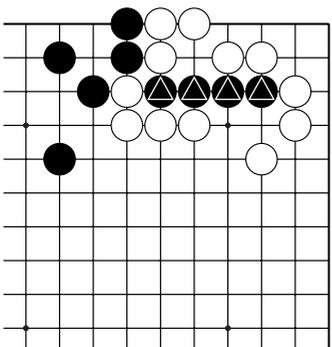
Какой ход чёрных спасает отмеченные камни?
Укажите 1 ход.



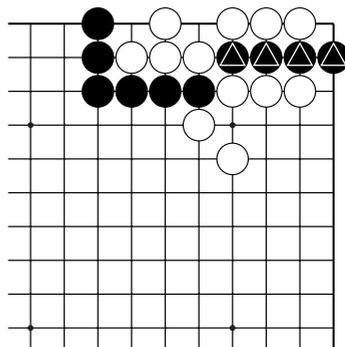
№7



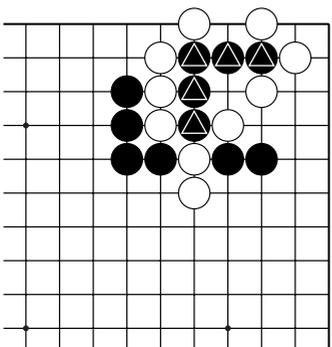
№8



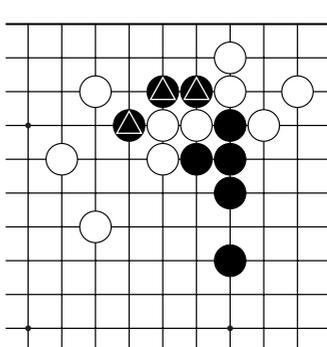
№9



№10



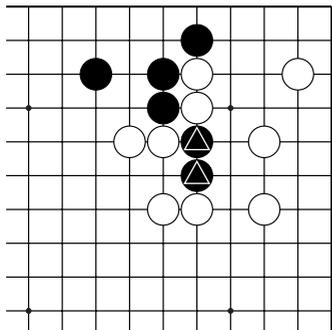
№11



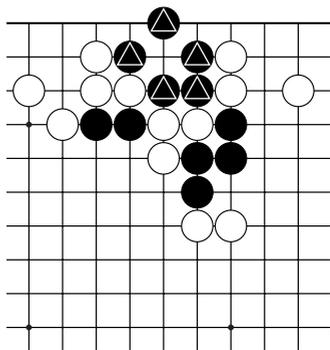
№12

Тема №35. Сэмэй.

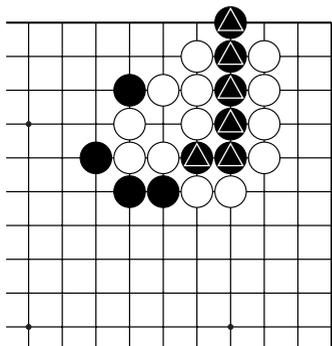
Какой ход чёрных спасает отмеченные камни?
Укажите 1 ход.



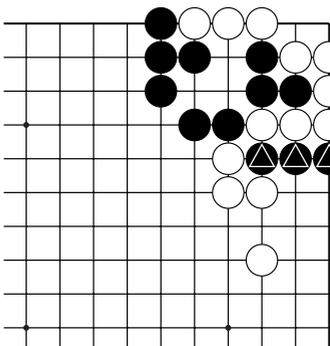
№13



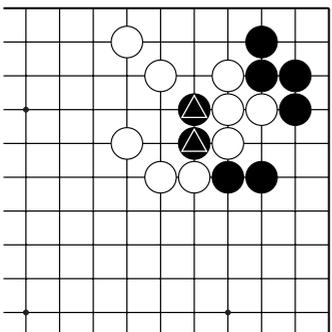
№14



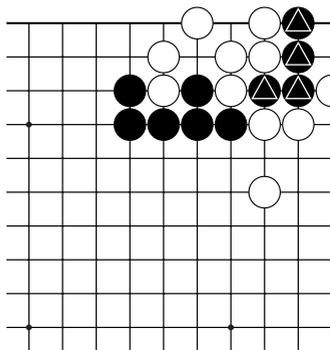
№15



№16



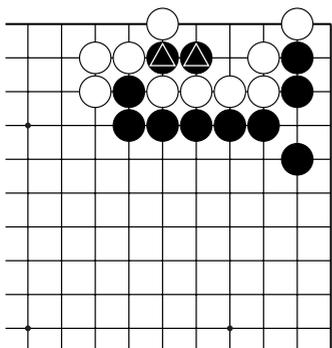
№17



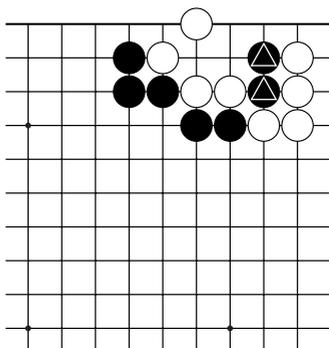
№18

Тема №35. Сэмэй.

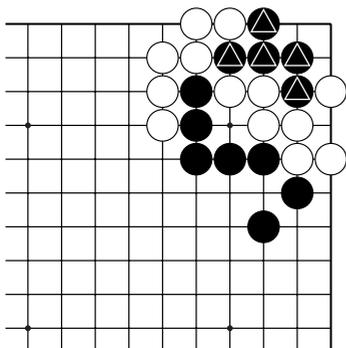
Какой ход чёрных спасает отмеченные камни?
Укажите 1 ход.



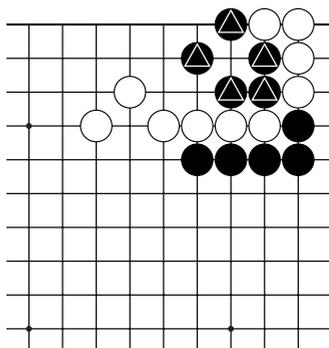
№19



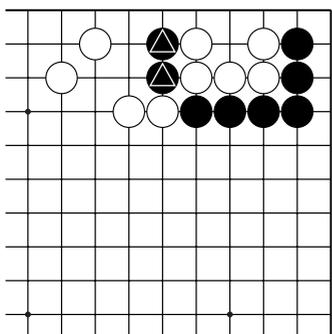
№20



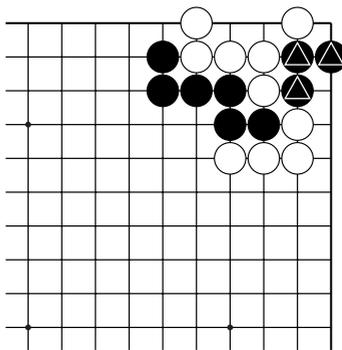
№21



№22



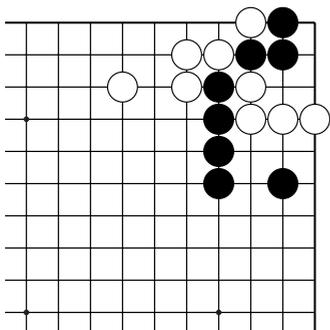
№23



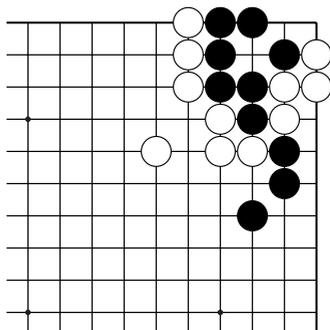
№24

Тема №35. Сэмэй.

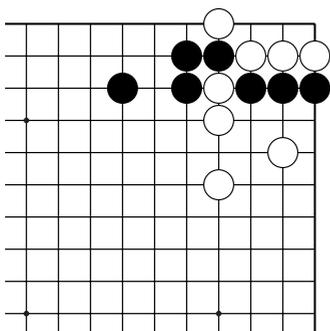
Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?
Укажите 1 ход.



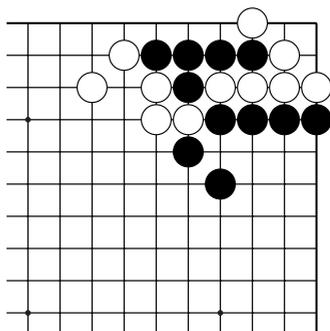
№31



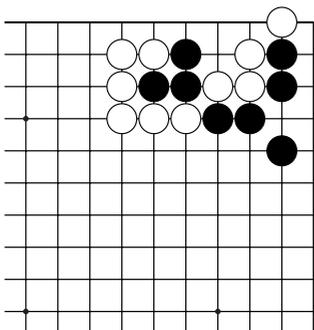
№32



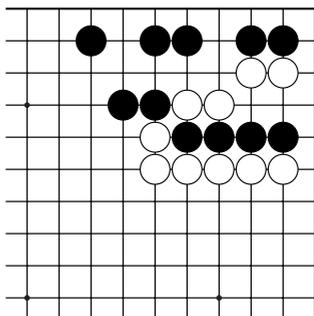
№33. 3 хода.



№34. 3 хода.



№35



№36. 5 ходов.