

Евгений Панюков

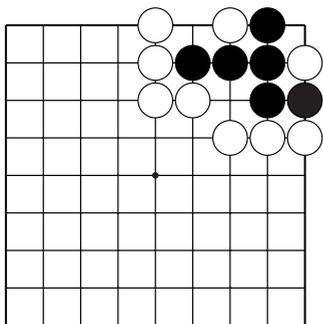
**ИГРА ГО
ПЕРВЫЙ ЗАДАЧНИК
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
(III часть)**

Содержание

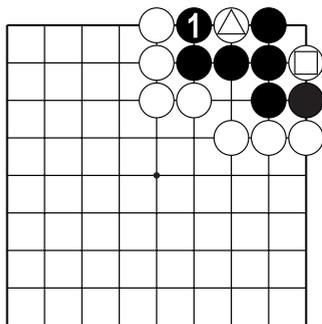
Тема №18. Захват камней для создания живой группы.....	1
Тема №19. Спасение камней для захвата группы.....	6
Тема №20. Построение территории в центре.....	11
Тема №21. Построение территории в углу и на стороне.....	15
Тема №22. "Оиотоси"	19
Тема №23. "Защёлка".....	24
Тема №24. "Хомутик".....	29
Тема №25. "Лесенка".....	34
Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).....	41
Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).....	47
Тема №28. Сэки – обоюдная жизнь.....	53
Тема №29. Нейтральные пункты.....	57

Тема №18. Захват камней для создания глаза.

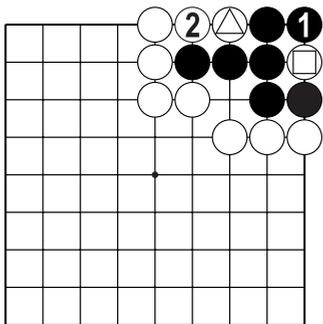
В этой теме, чтобы построить глаз, нужно захватить камни соперника или забрать их в плен.



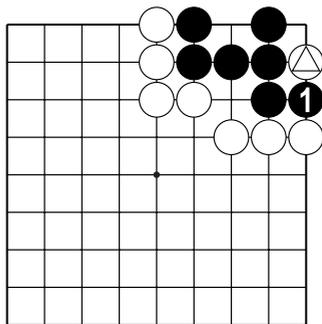
Д.1. Чтобы выжить, чёрным нужно взять белый камень. Какой?



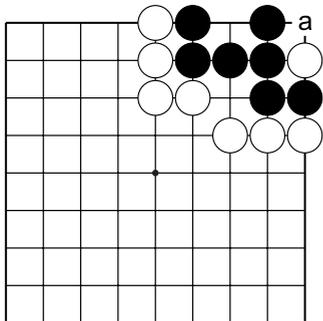
Д.2. Нужно брать камень ⊕ ходом 1. Камень ⊙ уже захвачен!



Д.3. Если чёрные возьмут камень ⊙ ходом 1, то белые спасут свой камень ⊕, и чёрные останутся с одним глазом.



Д.4. Ходом 1 чёрные берут в плен белый камень ⊕, строя второй глаз. Другими словами, чёрные строят живую группу.

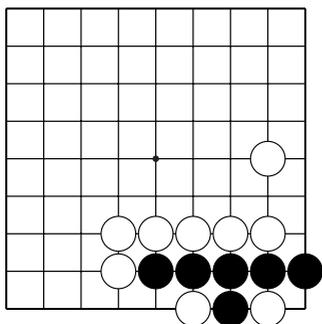


Д.5. Чёрным добывать белый камень ходом в "а" **не нужно!** Он – пленный, и удаляется с доски в конце партии без дополнительных ходов.

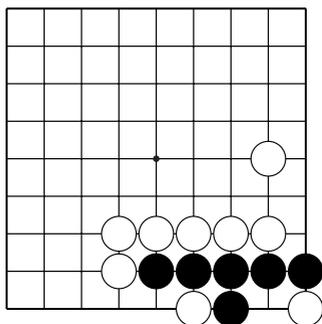
Тема №18. Захват камней для создания глаза.

Ход чёрных.

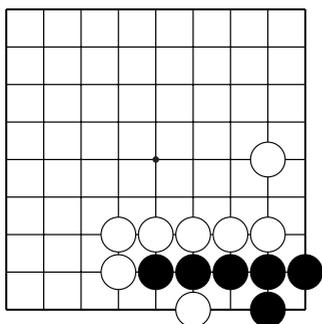
Как **построить** живую группу?



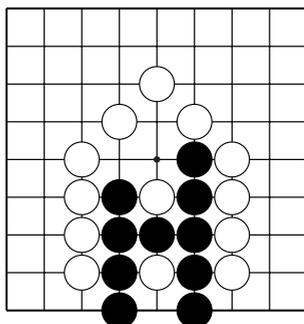
№1



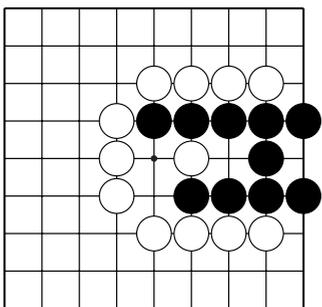
№2



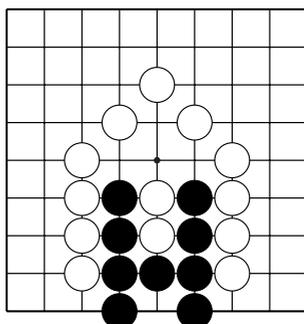
№3



№4



№5

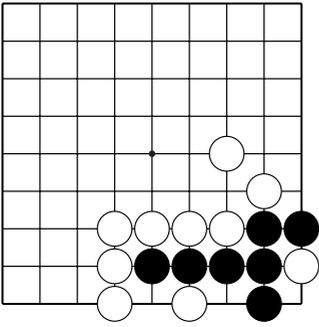


№6

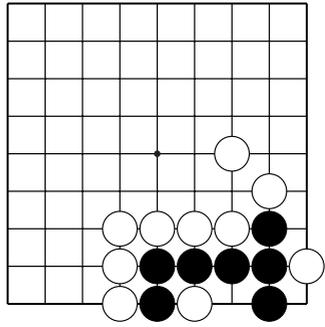
Тема №18. Захват камней для создания глаза.

Ход чёрных.

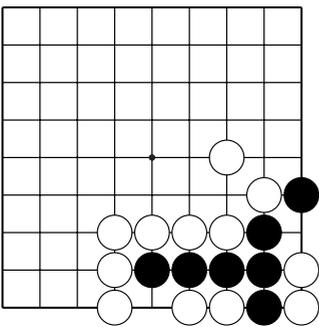
Как построить живую группу?



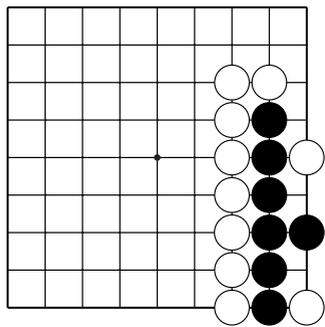
№7



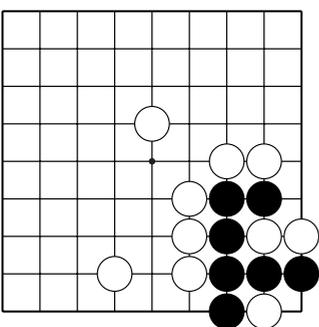
№8



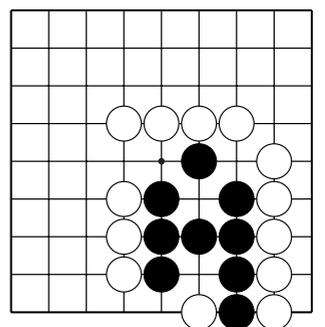
№9



№10



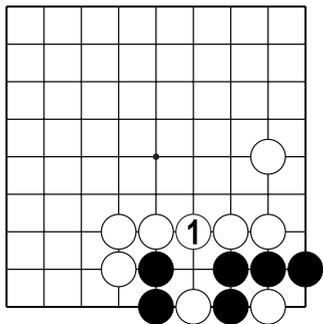
№11



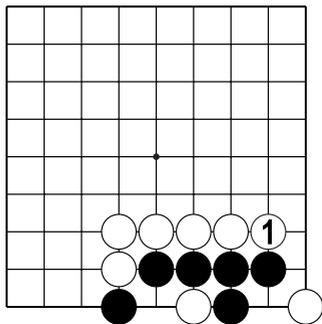
№12

Тема №18. Захват камней для создания глаза.

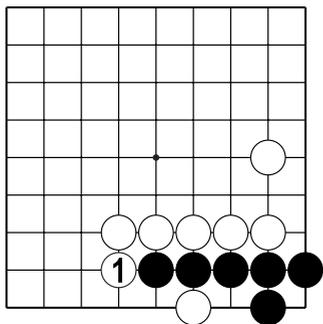
Как чёрным **построить** живую группу после хода белых 1?



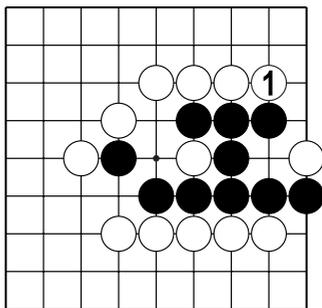
№13



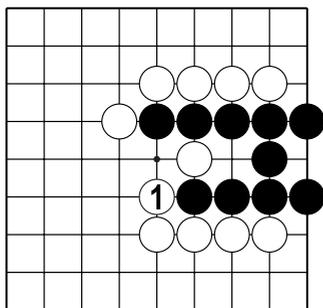
№14



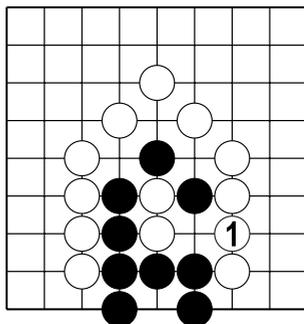
№15



№16



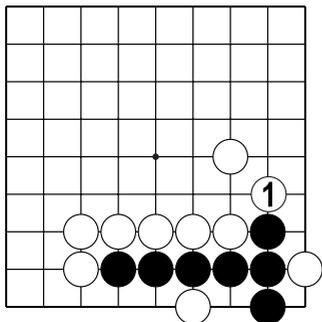
№17



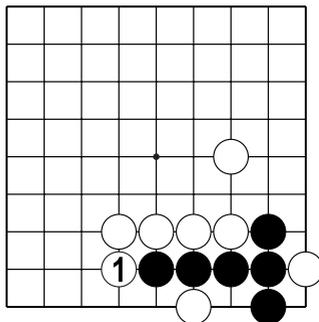
№18

Тема №18. Захват камней для создания глаза.

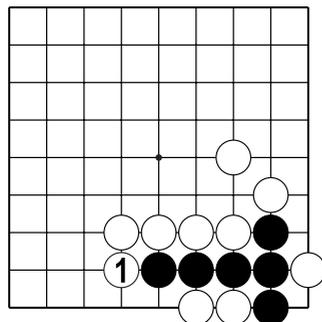
Как чёрным **построить** живую группу после хода белых 1?



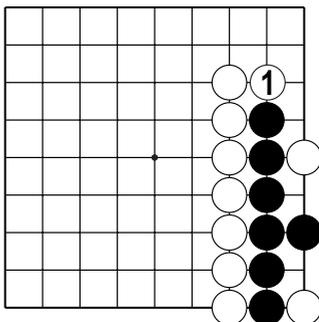
№19



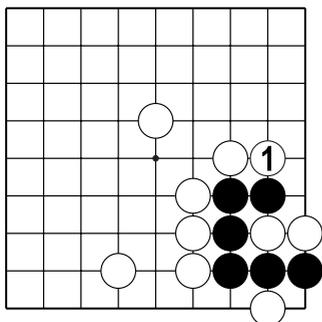
№20



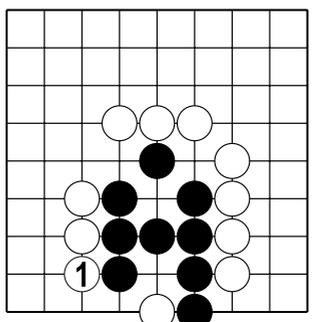
№21



№22



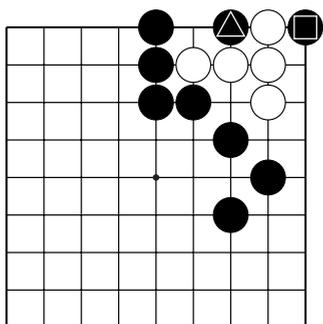
№23



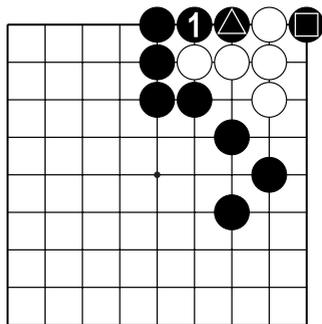
№24

Тема №19. Спасение камней для захвата группы.

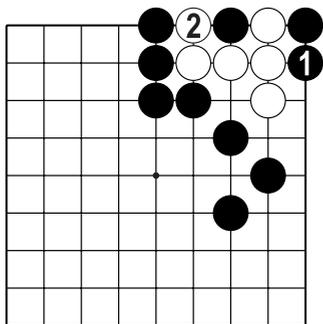
Чтобы убить группу соперника, нужно спасти свои камни.



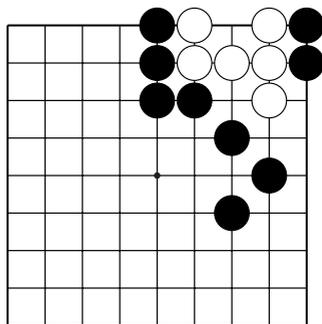
Д.1. Какой камень чёрным нужно спасти, чтобы убить группу белых?



Д.2. Нужно спасти камень \blacktriangle ходом 1. Камень \blacksquare не спасти в этой позиции.



Д.3. Если чёрные удлинятся ходом 1, то белые заберут камень ходом 2 и выживут.

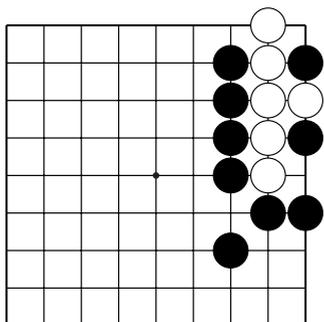


Д.4. Очевидно, что два камня в углу чёрным не спасти. Группа белых жива.

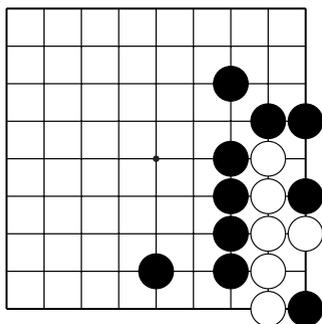
Тема №19. Спасение камней для захвата группы.

Ход чёрных.

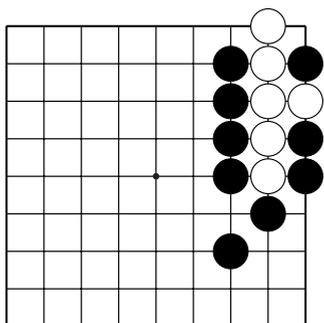
Как **убить** группу белых?



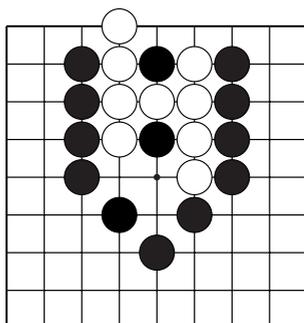
№1



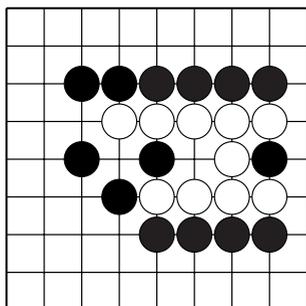
№2



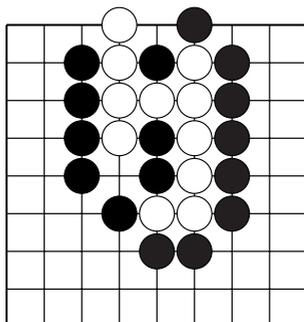
№3



№4



№5

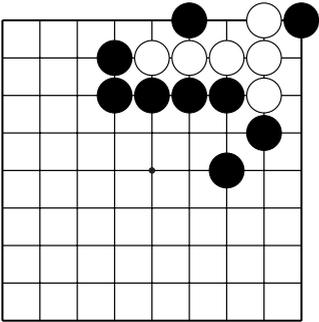


№6

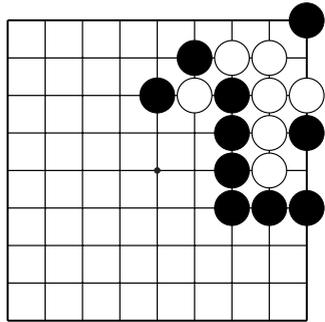
Тема №19. Спасение камней для захвата группы.

Ход чёрных.

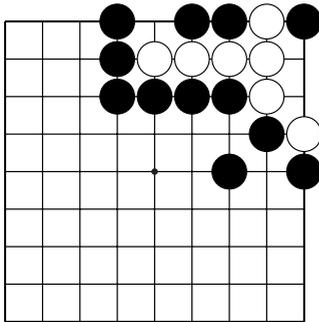
Как **убить** группу белых?



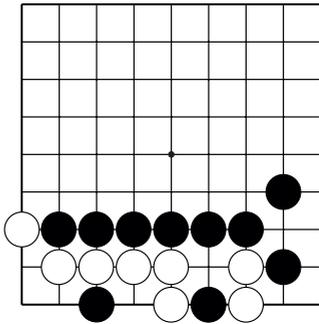
№7



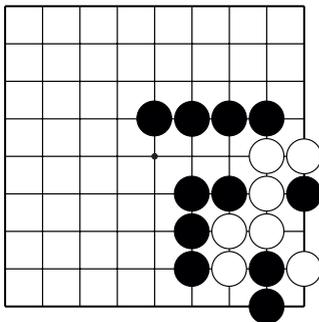
№8



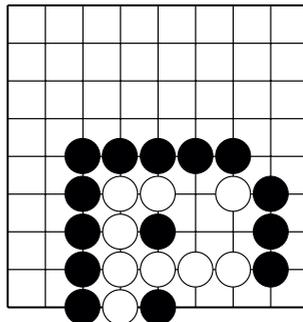
№9



№10



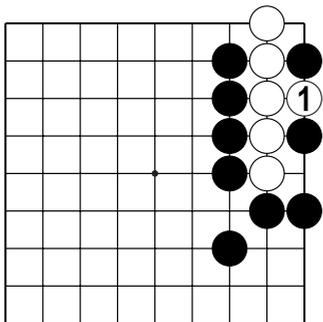
№11



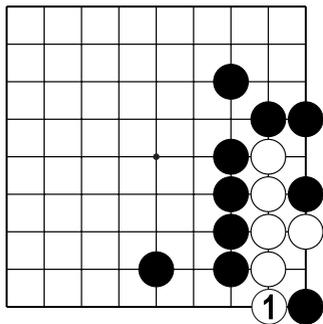
№12

Тема №19. Спасение камней для захвата группы.

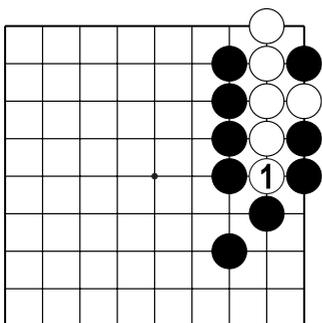
Как чёрным **убить** группу белых после хода 1?



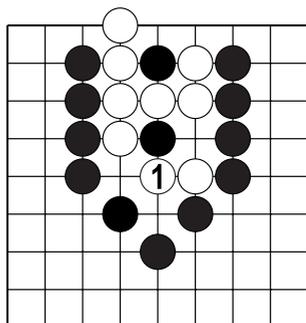
№13



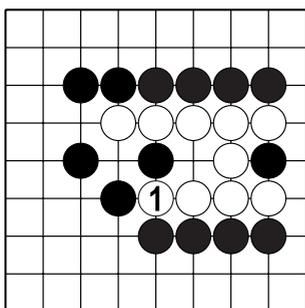
№14



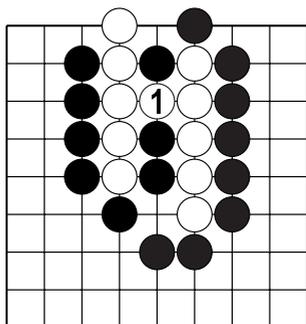
№15



№16



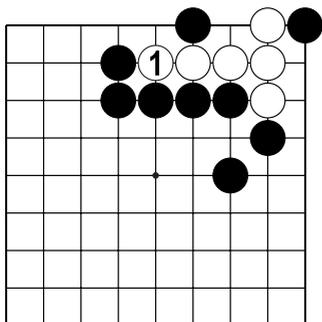
№17



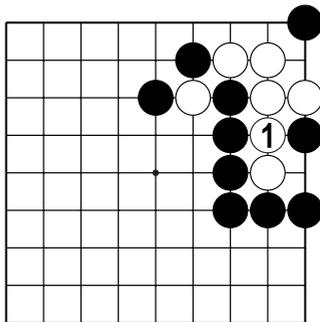
№18

Тема №19. Спасение камней для захвата группы.

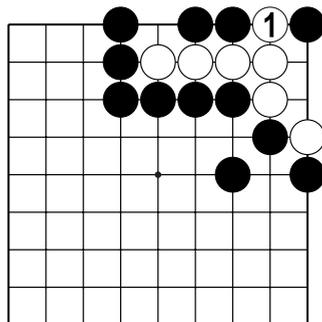
Как чёрным убить группу белых после хода 1?



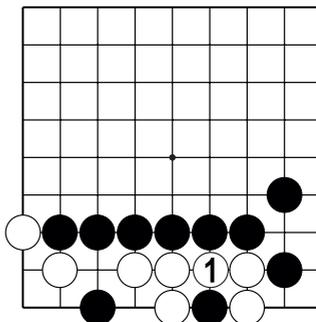
№19



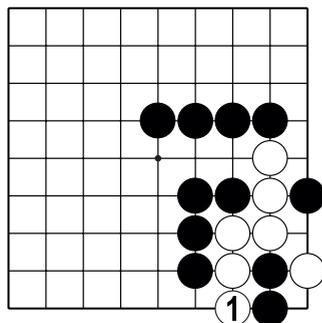
№20



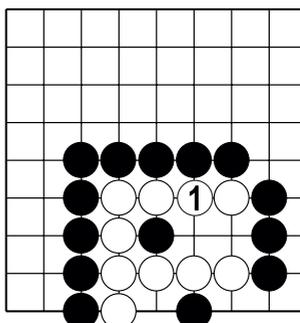
№21



№22



№23

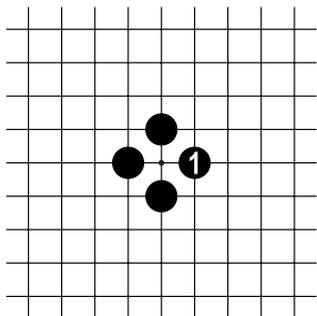


№24

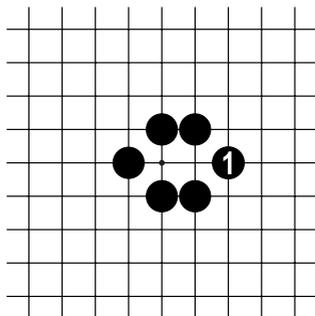
Тема №20. Построение территории в центре.

Чтобы получить территорию, нужно построить надёжный "забор" вокруг территории.

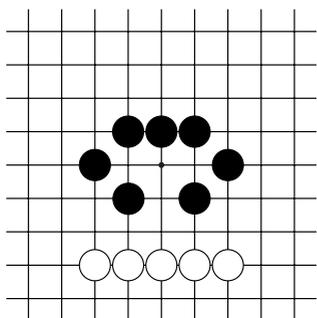
Помните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые.



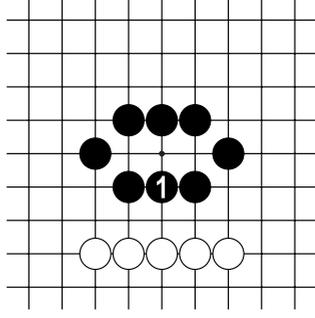
Д.1. Ходом 1 чёрные окружают одно очко территории.



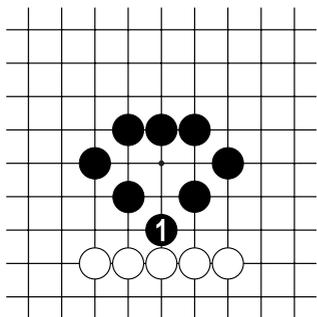
Д.2. Ходом 1 чёрные окружают два очка территории.



Д.3. Сколько очков могут чёрные окружить в этой форме?



Д.4. Ходом 1 чёрные окружают три очка территории. Но!

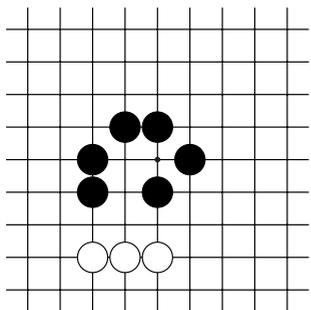


Д.5. Чёрные могут окружить четыре очка территории!

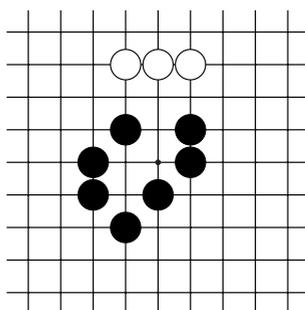
Тема №20. Построение территории в центре.

1. Какой ход закрывает территорию чёрных?

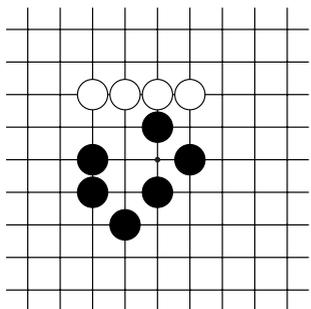
2. Сколько очков получают чёрные?



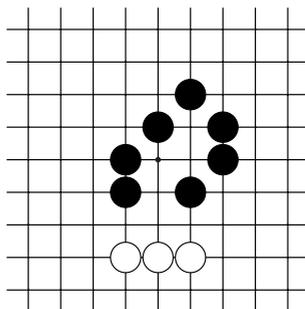
№1 ()



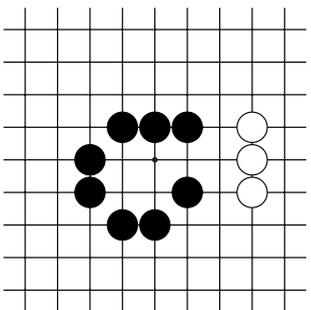
№2 ()



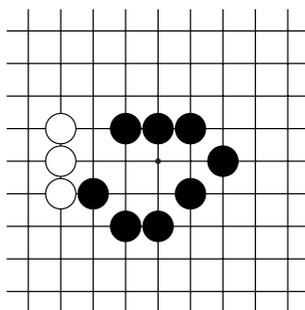
№3 ()



№4 ()



№5 ()

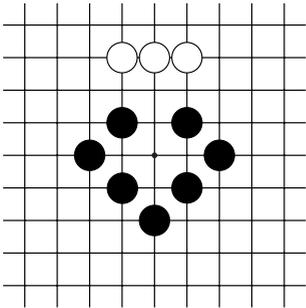


№6 ()

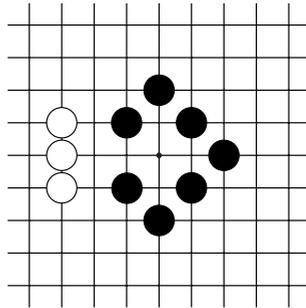
Тема №20. Построение территории в центре.

1. Какой ход закрывает территорию чёрных?

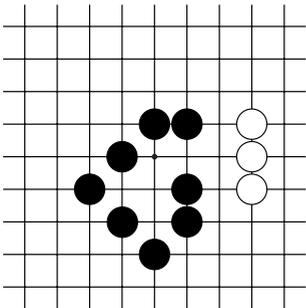
2. Сколько очков получают чёрные?



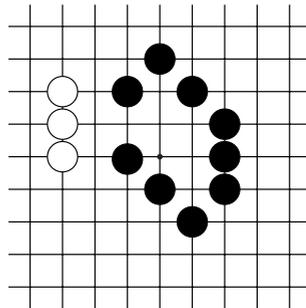
№7 ()



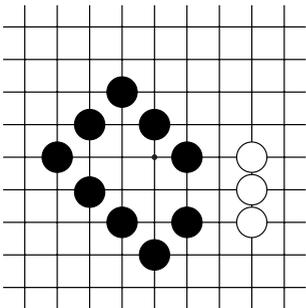
№8 ()



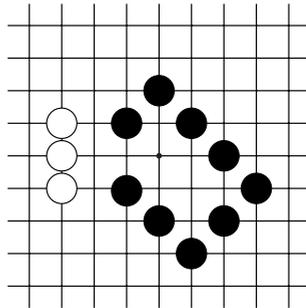
№9 ()



№10 ()



№11 ()

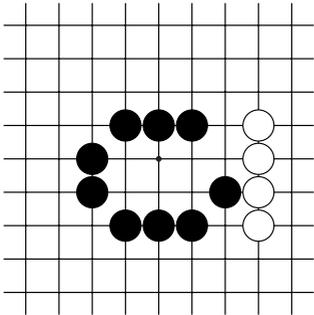


№12 ()

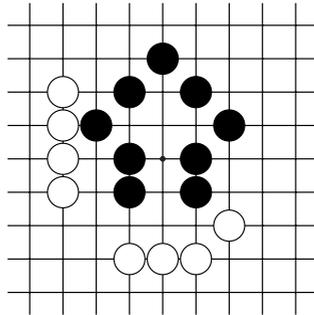
Тема №20. Построение территории в центре.

1. Какой ход закрывает территорию чёрных?

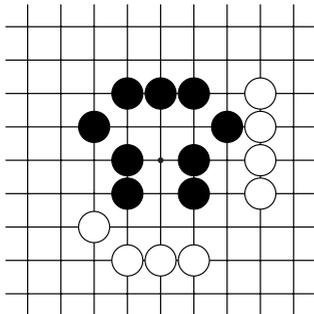
2. Сколько очков получают чёрные?



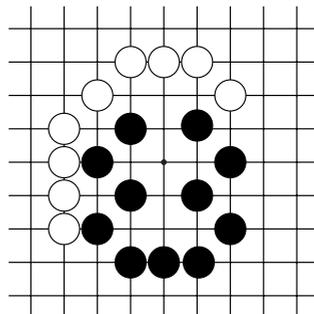
№13 ()



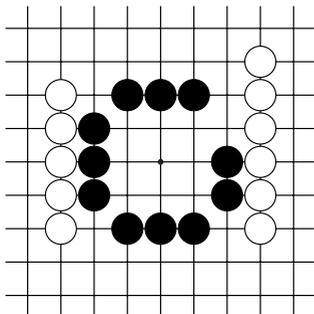
№14 ()



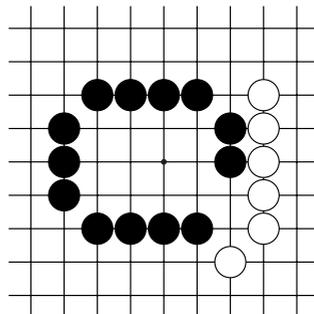
№15 ()



№16 ()



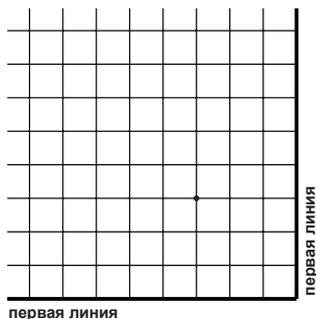
№17 ()



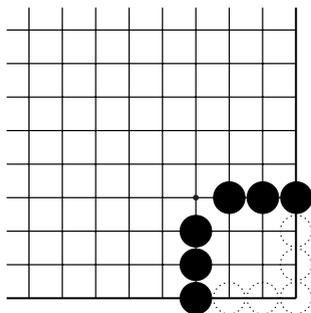
№18 ()

Тема №21. Построение территории в углу и на стороне.

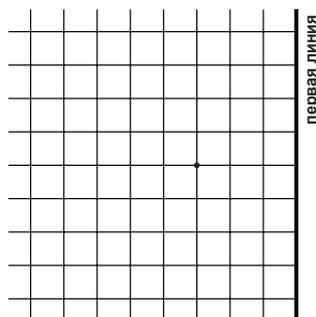
Итак, чтобы окружить территорию в центре, нужно построить границы с четырёх сторон, а в углу и на стороне...



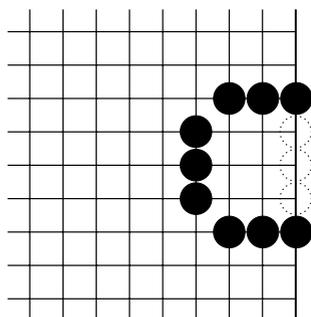
Д.1. В углу сходятся две первые линии – естественные границы игрового поля, и...



Д.2. ...чтобы создать территорию **в углу**, нужно построить границы **с двух** сторон.



Д.3. На стороне только одна естественная граница, поэтому...



Д.4. ...чтобы создать территорию **на стороне**, нужно построить границы **с трёх** сторон.

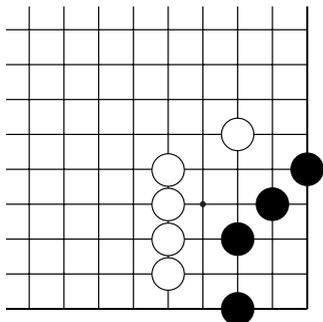
Обратите внимание!

При создании территории первая линия играет роль уже созданного "забора". Не нужно строить "забор на заборе"! На Д.2 и Д.4 в пункты ○ чёрным НЕ нужно ставить камни!

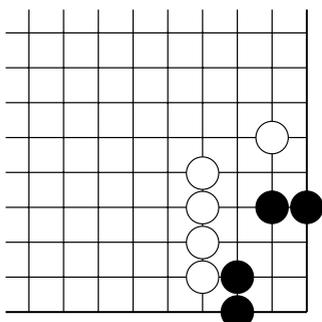
Тема №21. Построение территории в углу и на стороне.

1. Какой ход закрывает территорию чёрных?

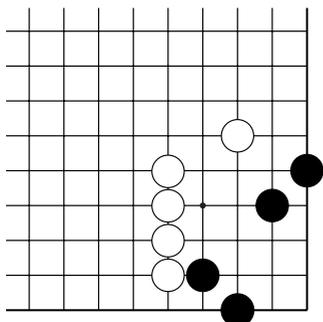
2. Сколько очков получают чёрные?



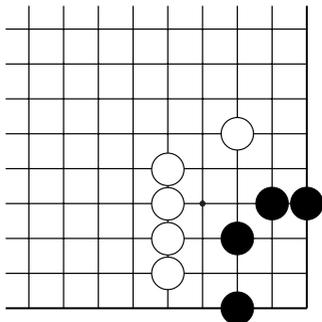
№1 ()



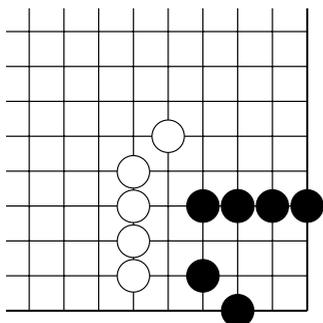
№2 ()



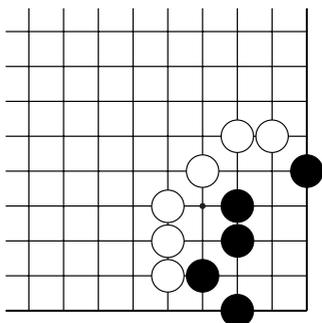
№3 ()



№4 ()



№5 ()

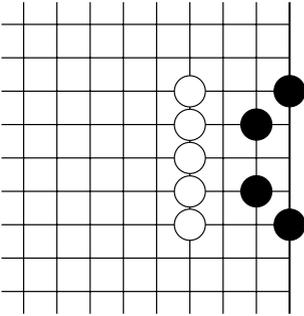


№6 ()

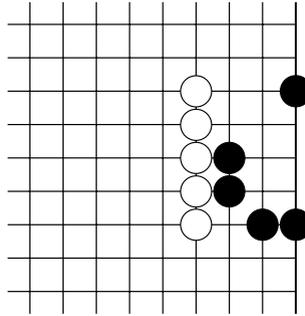
Тема №21. Построение территории в углу и на стороне.

1. Какой ход окружает территорию чёрных?

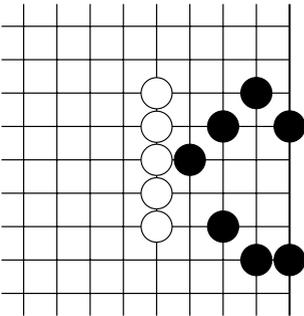
2. Сколько очков окружают чёрные?



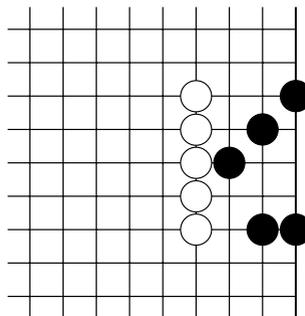
№7 ()



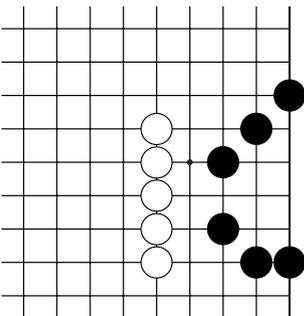
№8 ()



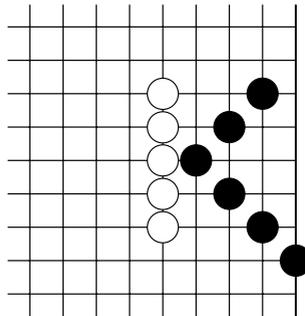
№9 ()



№10 ()



№11 ()

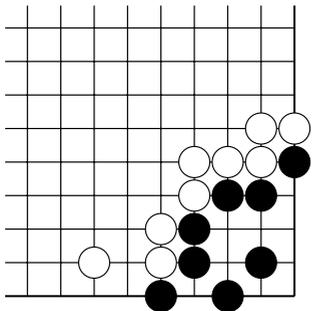


№12 ()

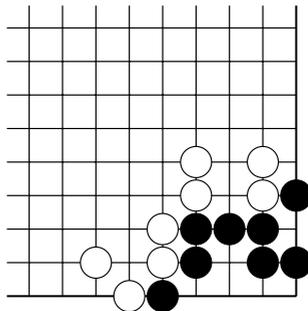
Тема №21. Построение территории в углу и на стороне.

1. Какой ход закрывает территорию чёрных?

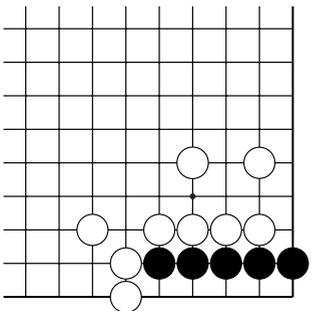
2. Сколько очков получают чёрные?



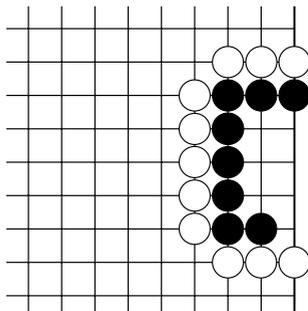
№13 ()



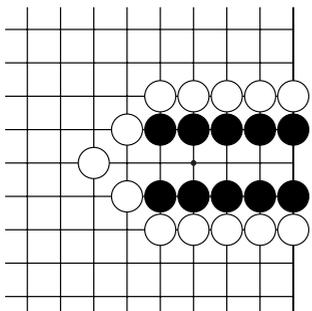
№14 ()



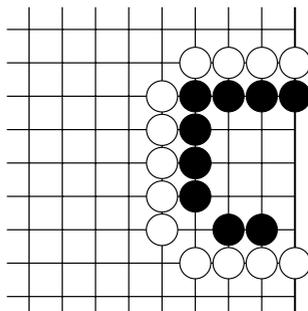
№15 ()



№16 ()



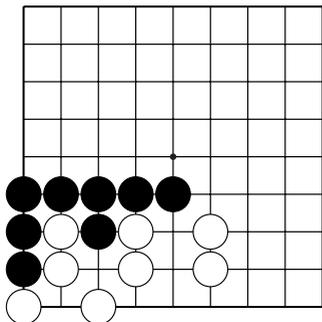
№17 ()



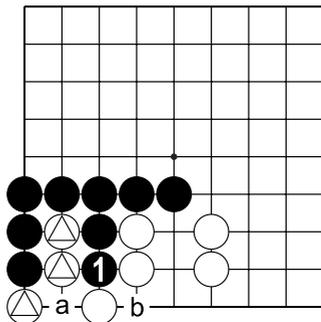
№18 ()

Тема №22. Оиотоси.

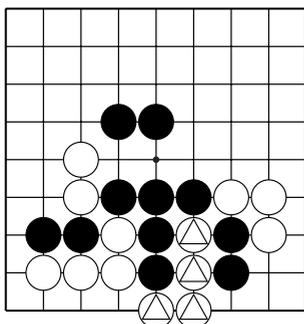
Оиотоси (яп.) – если камни с одним дамэ соединить с другими камнями, то у всех камней по-прежнему останется только одно дамэ.



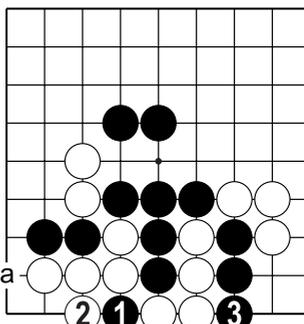
Д.1. Чёрные могут захватить один белый камень в углу, но у них есть вариант лучше.



Д.2. После хода ч.1 у трёх камней ♁ только одно дамэ, но если белые соединятся в "а", то чёрные захватят пять камней ходом в "b".



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



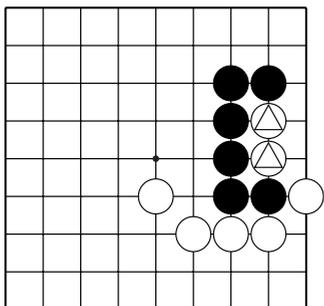
Д.4. Атари 1, если белые 2, то атари 3. Если белые соединятся 4 в 1, то чёрные сыграют атари в "а" и поймают десять камней.

То есть, после хода 3 белые оказались в ситуации оиотоси.

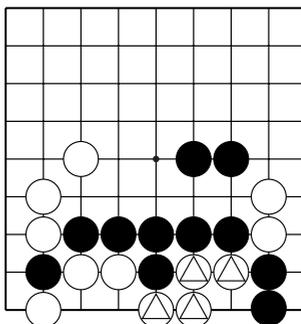
В ситуации оиотоси не спасай камни, больше потеряешь!

Тема №22. Оиотоси.

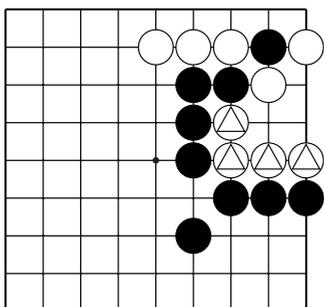
Ход чёрных. Как напасть на камни ⊙, чтобы белым невыгодно было их спасать?



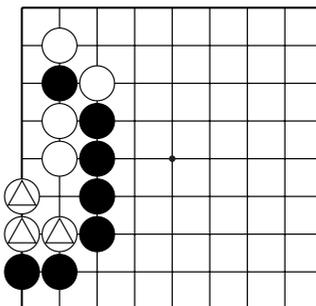
№1



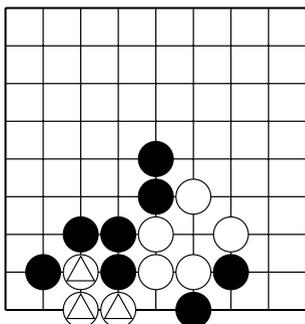
№2



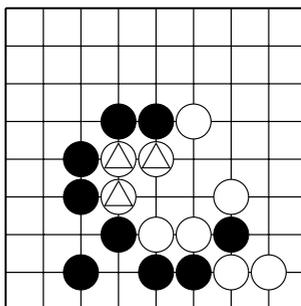
№3



№4



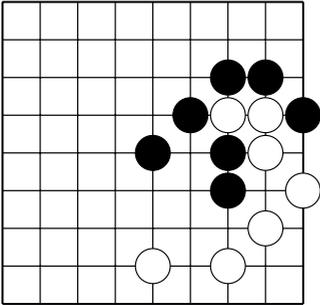
№5



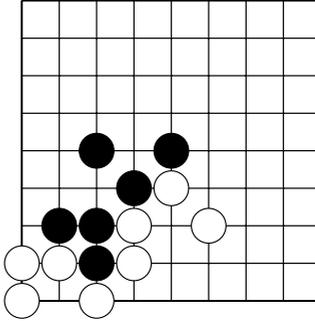
№6

Тема №22. Оиотоси.

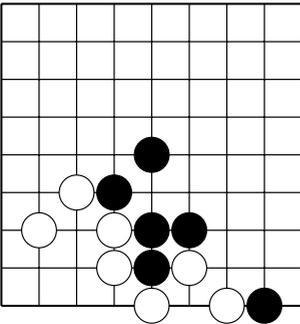
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы белым невыгодно было их спасать.



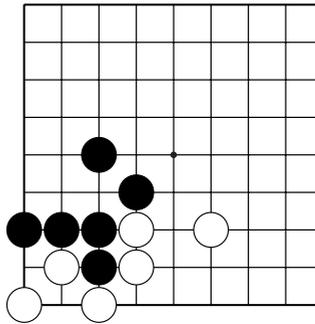
№7



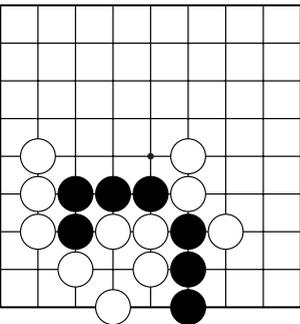
№8



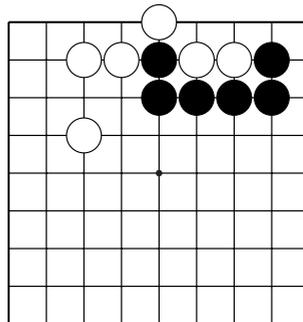
№9



№10



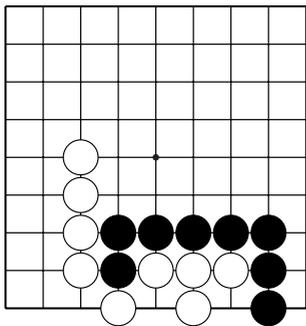
№11



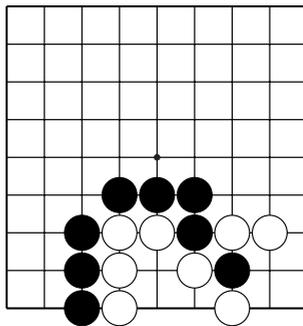
№12

Тема №22. Оиотоси.

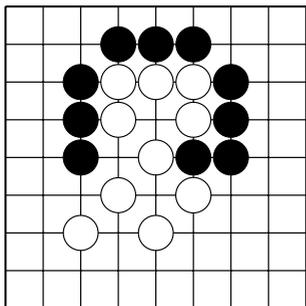
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



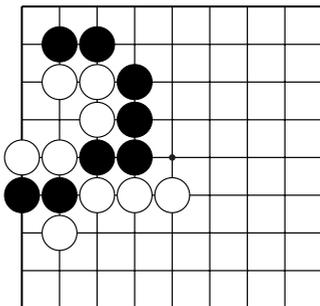
№13



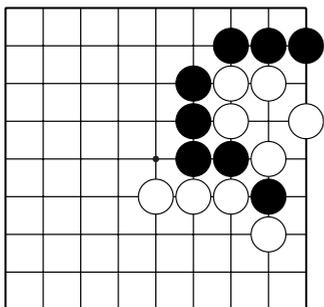
№14



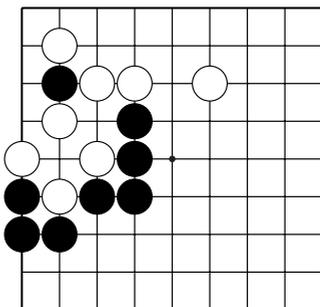
№15



№16



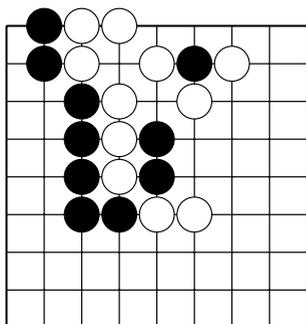
№17



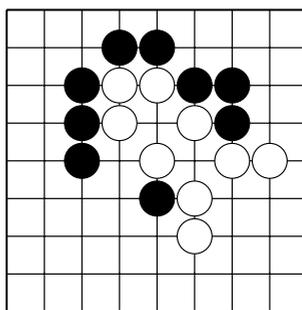
№18

Тема №22. Оиотоси.

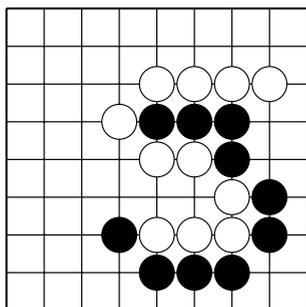
Ход чёрных. Найдите и атакуйте камни белых с двумя дамэ так, чтобы невыгодно было их спасать.



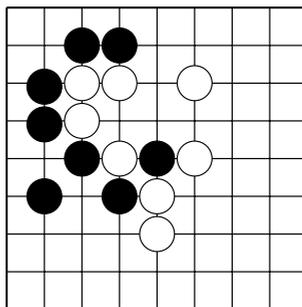
№19



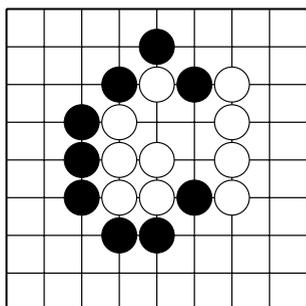
№20



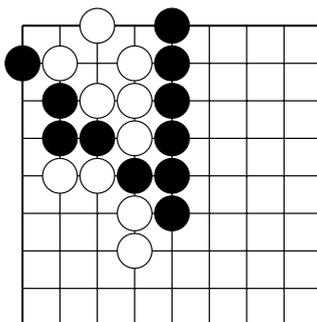
№21



№22



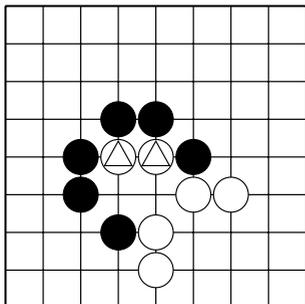
№23



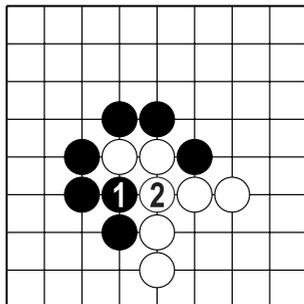
№24

Тема №23. “Защёлка”

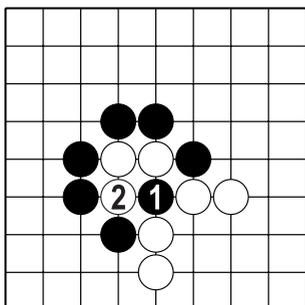
“Защёлка” – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника.



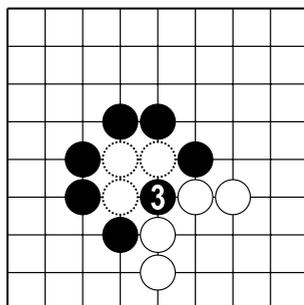
Д.1. Как чёрным поймать два камня ♀?



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



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



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

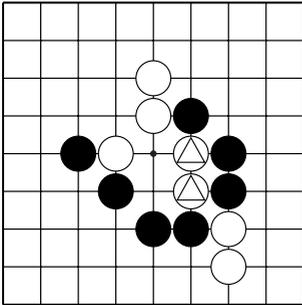
Обратите внимание!

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

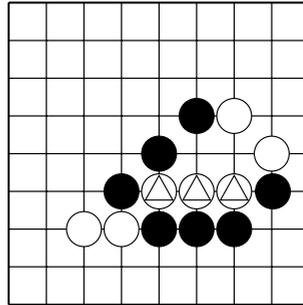
В книгах этот приём называют *snarback* (анг.), *utte-gaeshi* (яп.).

Тема №23. "Защёлка"

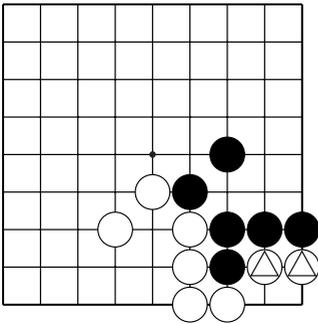
Как чёрным поймать камни ♁?



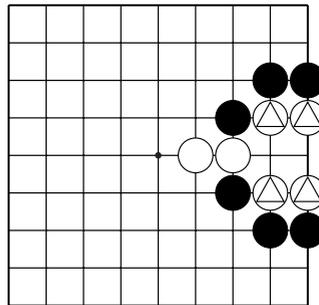
№1



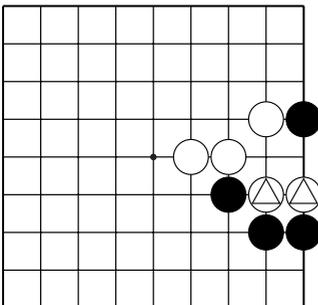
№2



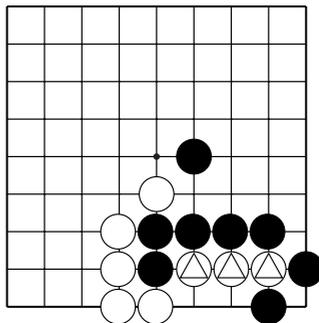
№3



№4



№5

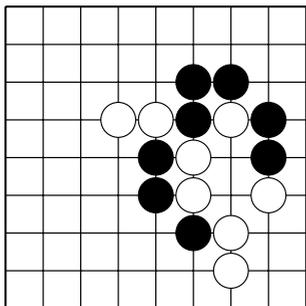


№6

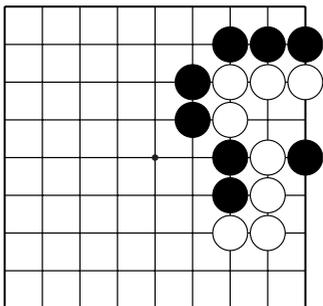
Тема №23. "Защёлка"

1. Найдите камни белых с двумя дамэ.

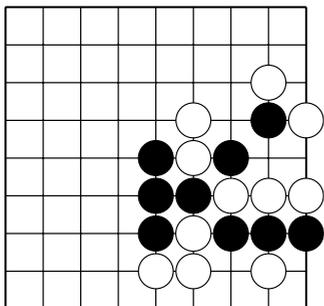
2. Сыграйте в разрезающий пункт.



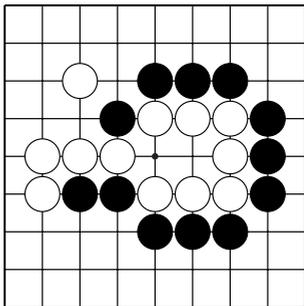
№7



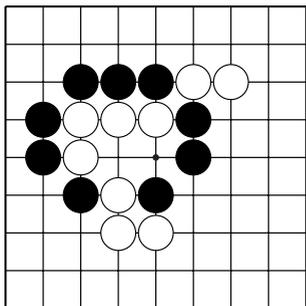
№8



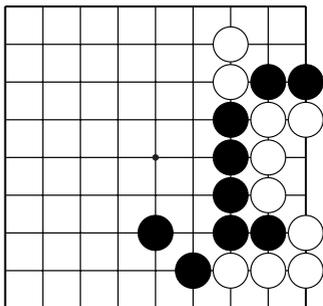
№9



№10



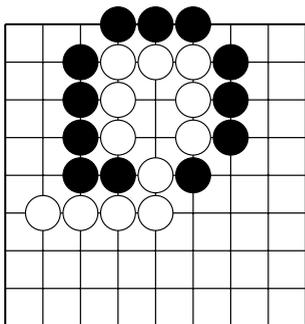
№11



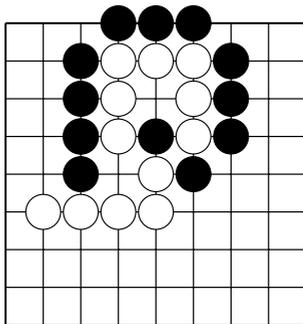
№12

Тема №23. "Защёлка"

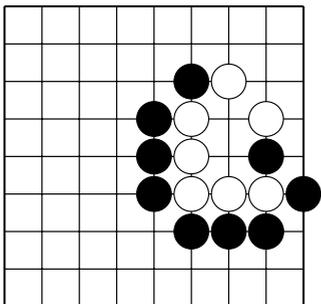
1. Найдите камни белых с двумя дамэ.
2. Используйте "защёлку", чтобы захватить их.



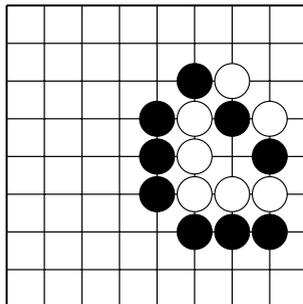
№13



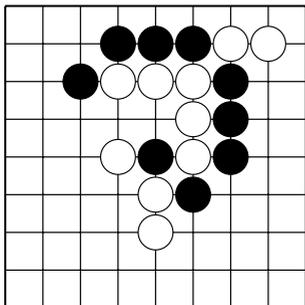
№14



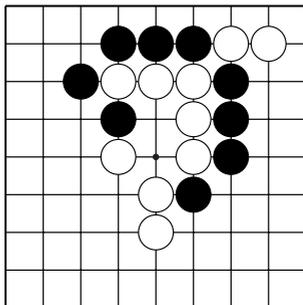
№15



№16



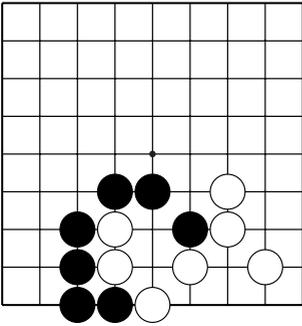
№17



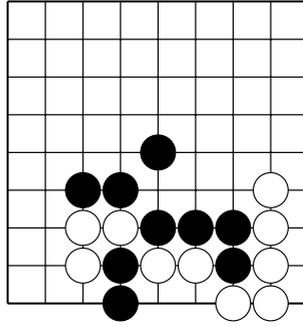
№18

Тема №23. "Защёлка"

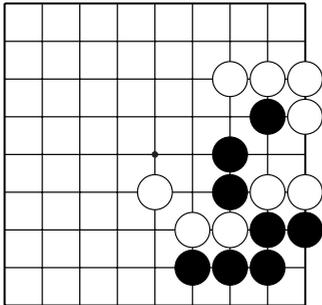
1. Найдите камни белых с двумя дамэ.
2. Используйте "защёлку", чтобы захватить их.



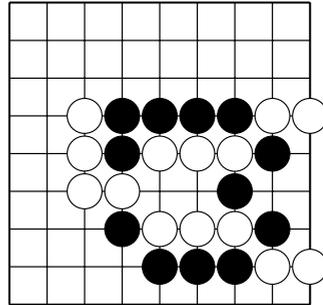
№19



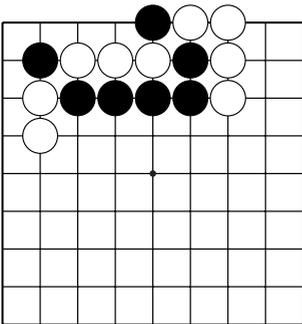
№20



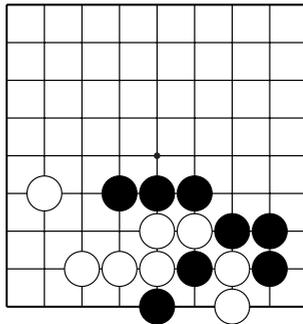
№21



№22



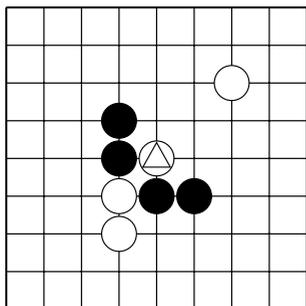
№23



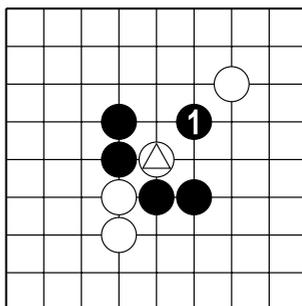
№24

Тема №24. "Хомутик".

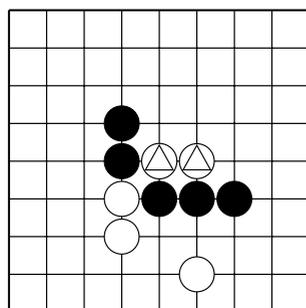
В книгах по го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь.



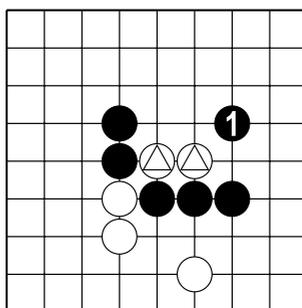
Д.1. У отмеченного камня белых два дамэ. Как его ловить?



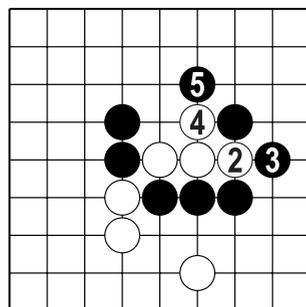
Д.2. Ходом 1 чёрные "накидывают хомутик" на камень ⊕, ему не убежать.



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



Д.4. ...ходом 1...

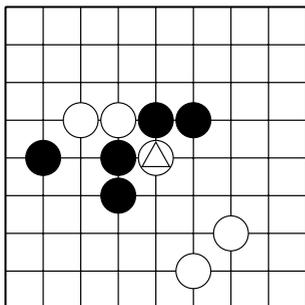


Д.5. ...этот вариант доказывает, что белым не спастись.

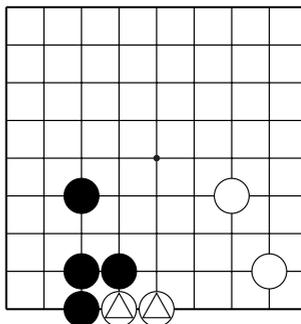
Тема №24. "Хомутик".

Ход чёрных.

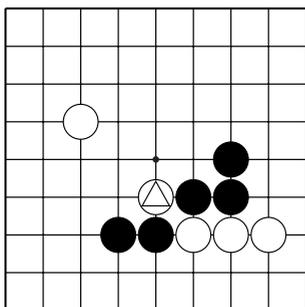
Как поймать отмеченные камни белых?



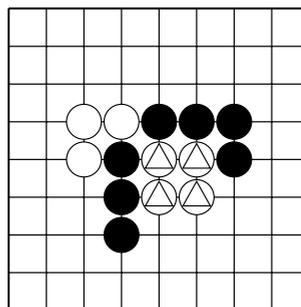
№1



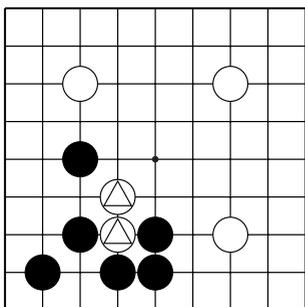
№2



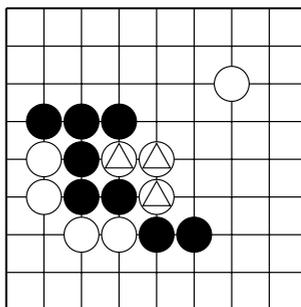
№3



№4



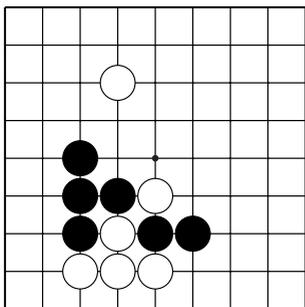
№5



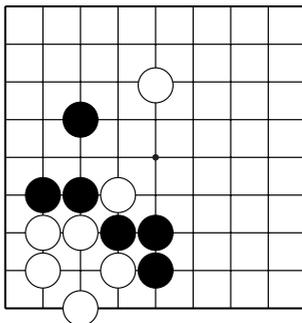
№6

Тема №24. "Хомутик".

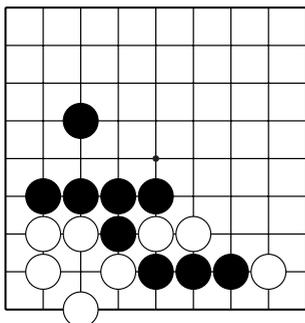
Ход чёрных. Захватите белые камни приёмом "хомутик".



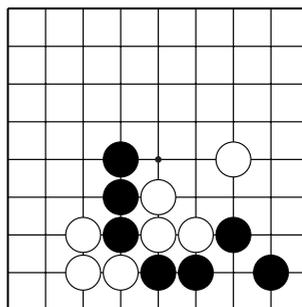
№7



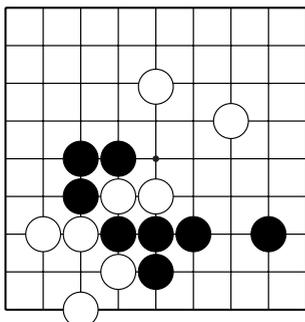
№8



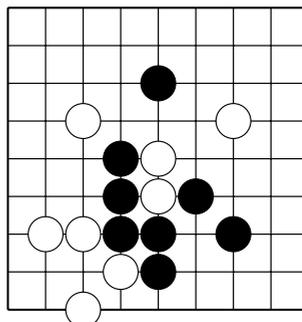
№9



№10



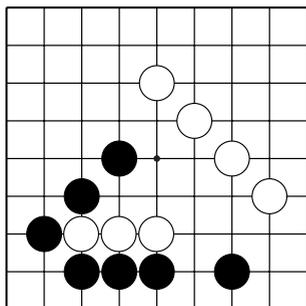
№11



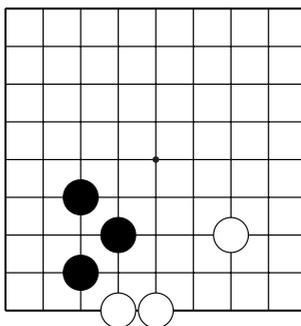
№12

Тема №24. "Хомутик".

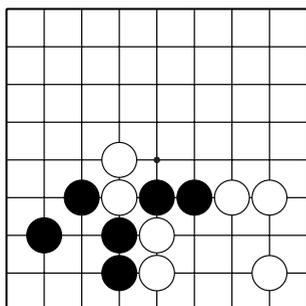
Ход чёрных. Захватите белые камни приёмом "хомутик".



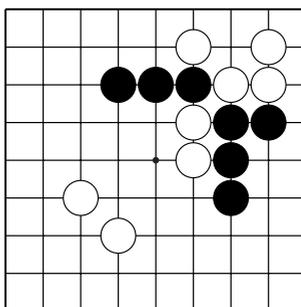
№13



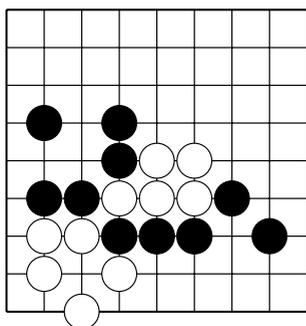
№14



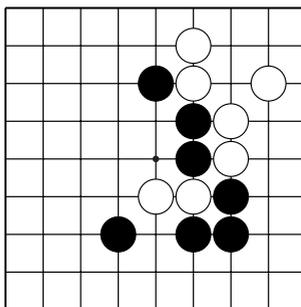
№15



№16



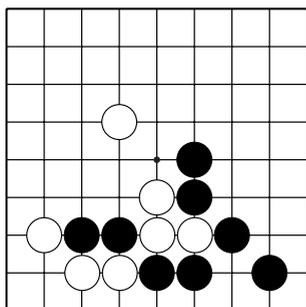
№17



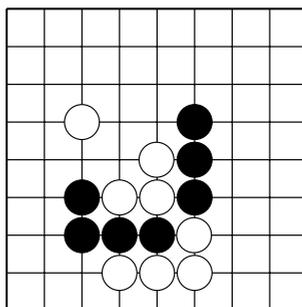
№18

Тема №24. "Хомутик".

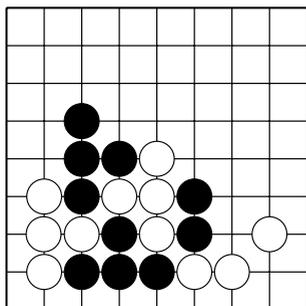
Ход чёрных. Захватите белые камни приёмом "хомутик".



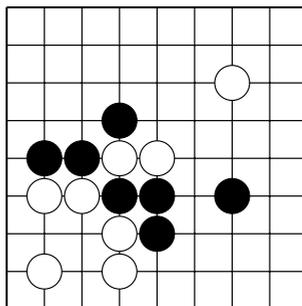
№19



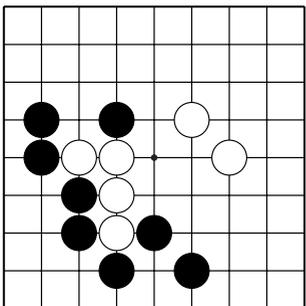
№20



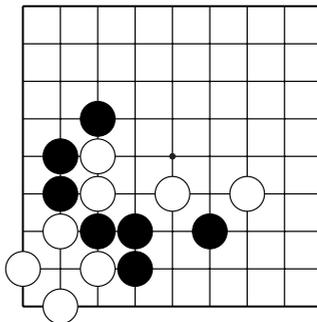
№21



№22



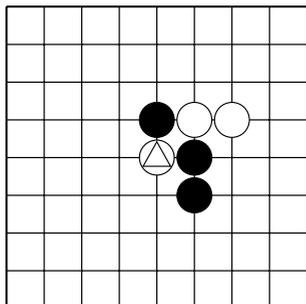
№23



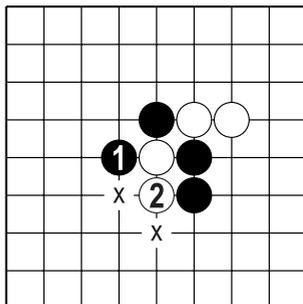
№24

Тема №25. "Лесенка".

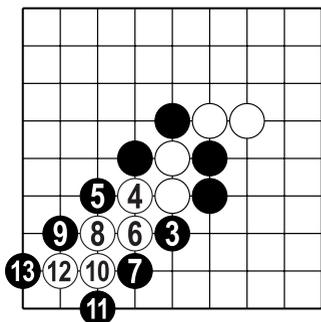
Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку (ladder – англ.).



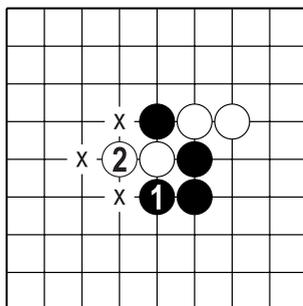
Д.1. У камня \triangle – два дамэ. Если играть правильно, этот камень можно поймать....



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



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



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

Будьте внимательны!

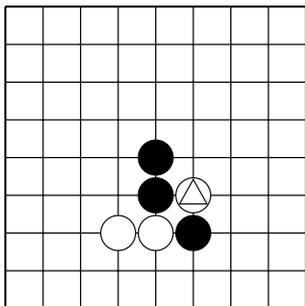
Чтобы "лесенка" получилась, у камней, которых ловят, после удлинения должно быть только два дамэ!

Следите за тем, чтобы камни, которых ловят, не попали на атакующие камни.

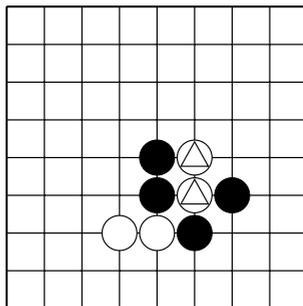
Тема №25. "Лесенка".

Как атаковать камни , чтобы их поймать?

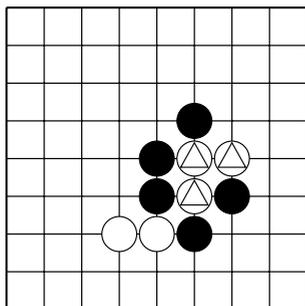
Покажите следующий ход чёрных.



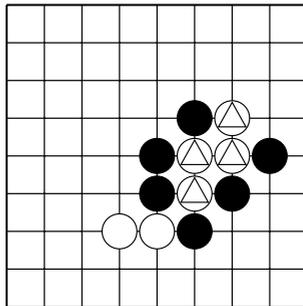
№1



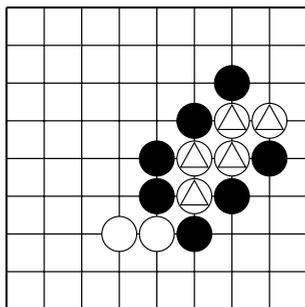
№2



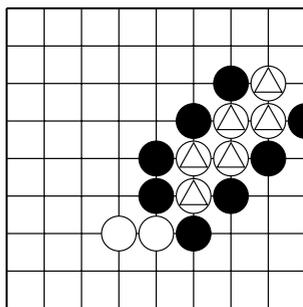
№3



№4



№5

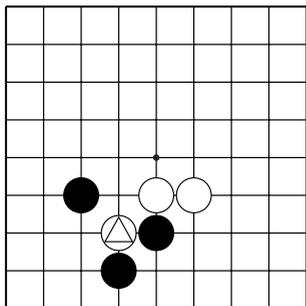


№6

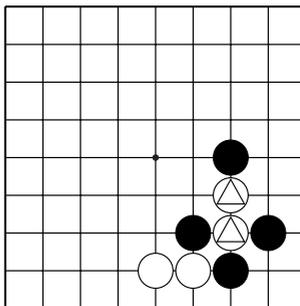
Тема №25. "Лесенка".

Как атаковать камни , чтобы их поймать?

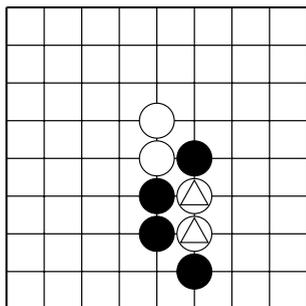
Покажите следующий ход чёрных.



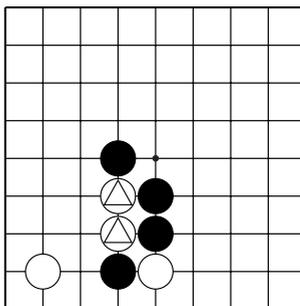
№7



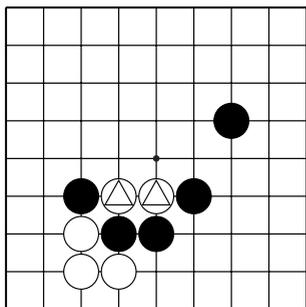
№8



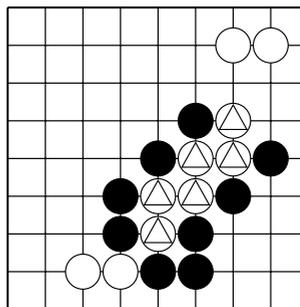
№9



№10



№11

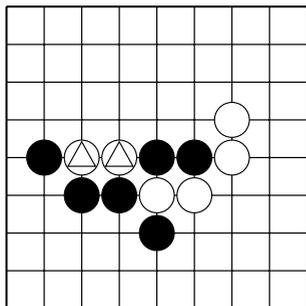


№12

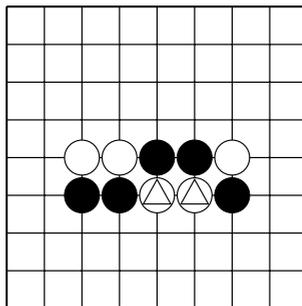
Тема №25. "Лесенка".

Как атаковать камни ♁, чтобы потом их поймать?

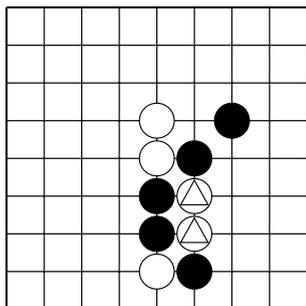
Покажите 3 хода (ход чёрных 1 – ход белых 2 – ход чёрных 3).



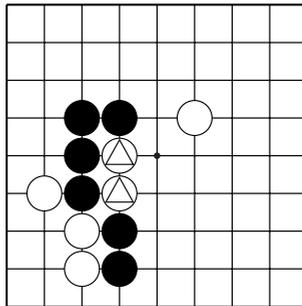
№13



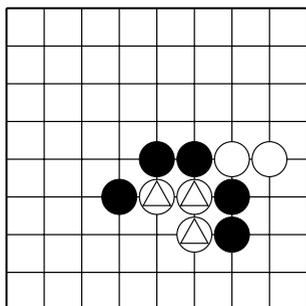
№14



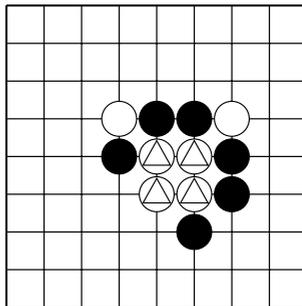
№15



№15



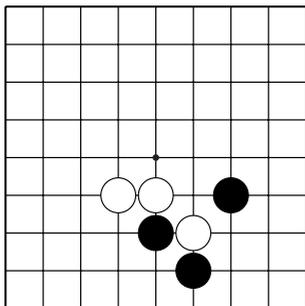
№17



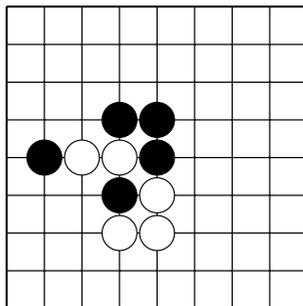
№18

Тема №25. "Лесенка".

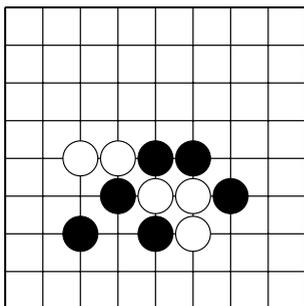
Найдите камни белых с двумя дамэ и захватите их в "лесенку".
Покажите 3 хода.



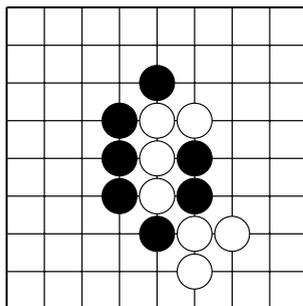
№19



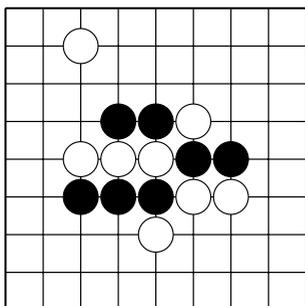
№20



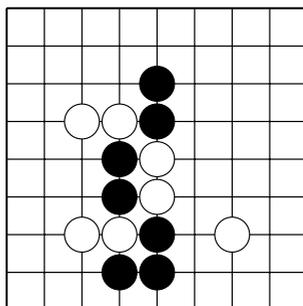
№21



№22



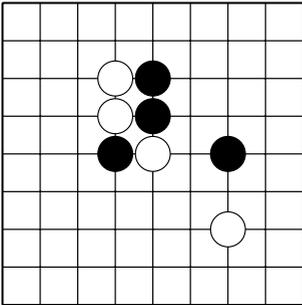
№23



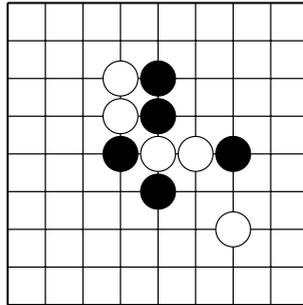
№24

Тема №25. "Лесенка".

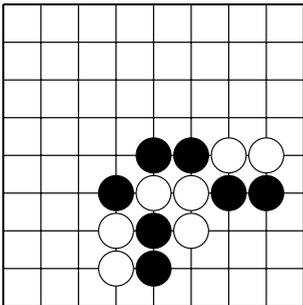
Найдите камни белых с двумя дамэ и захватите их в "лесенку".
Покажите 3 хода.



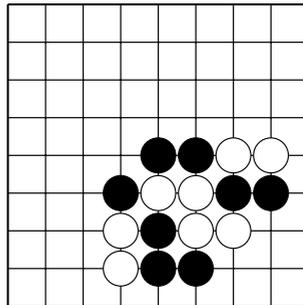
№25



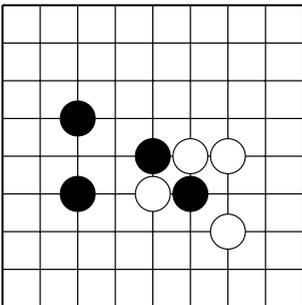
№26



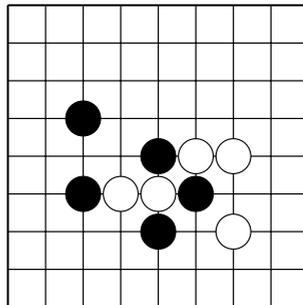
№27



№28



№29

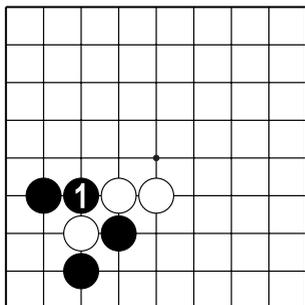


№30

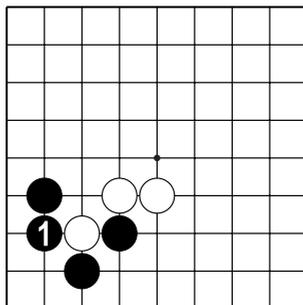
Тема №25. "Лесенка".

1. Сравните левую и правую диаграммы.

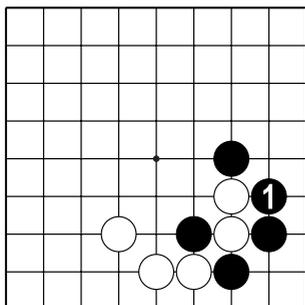
2. Определите ход ч.1 ловит белых в "лесенку" или нет?



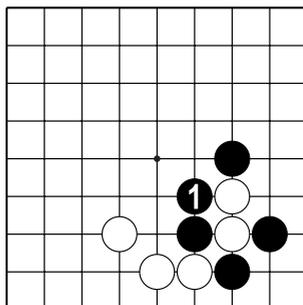
№31 ()



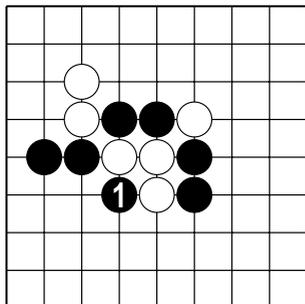
№32 ()



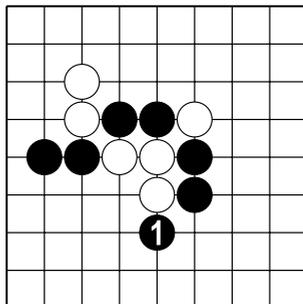
№33 ()



№34 ()



№35 ()

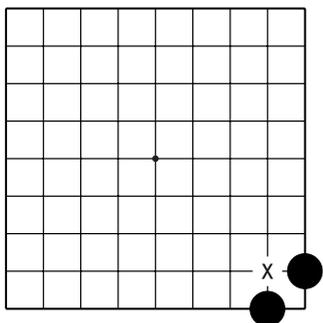


№36 ()

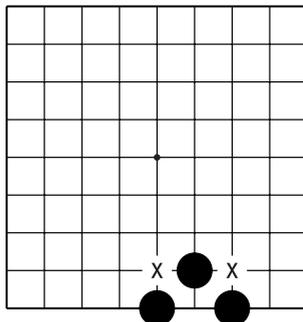
Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

Что значит "глаз"? Это защищённое пространство камнями одного цвета, которое может состоять из одного, двух, трёх ("маленькие глаза"), четырёх, пяти или шести ("большие глаза") пунктов.

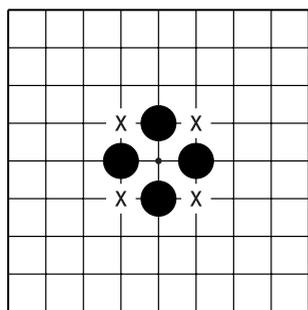
Камни, которые окружают глазное пространство, можно разделить на основные и соединяющие. Разберёмся с этой концепцией на примере глаза из одного пункта.



Д.1. Если на месте соединяющего камня ("x", глаз в углу) находится камень соперника, то пункт внутри основных камней становится ложным глазом.



Д.2. Если на месте любого из соединяющих камней ("x", глаз на стороне) находится камень соперника, то пункт внутри основных камней становится ложным глазом.



Д.3. Если на месте двух соединяющих камней ("x", глаз в центре) находятся камни соперника, то пункт внутри основных камней становится ложным глазом.

Итак, для того чтобы построить глаз, нужны основные и соединяющие камни.

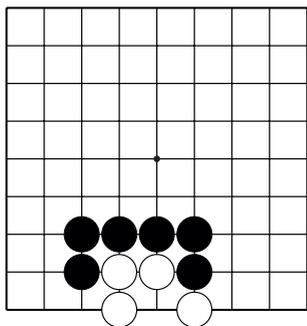
Уберите один камень из основных и глаза не получится.

Уберите один камень из соединяющих в углу или на стороне, глаз станет ложным.

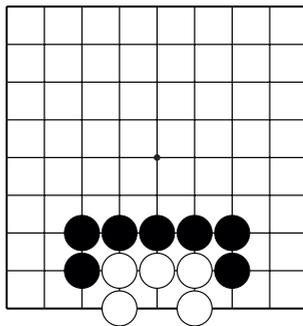
Чтобы глаз стал ложным в центре, нужно убрать два соединяющих камня.

Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

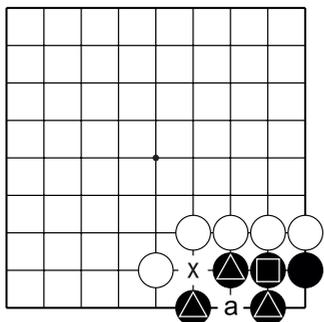
Чем ещё отличается настоящий глаз от ложного? Группу камней, у которой есть настоящий глаз, можно захватить только целиком. Группу, которая окружает ложный глаз, можно захватить частями.



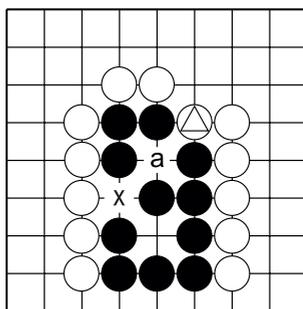
Д.4. Белые окружают ложный глаз, т.к. чёрные могут захватить или три камня или один камень белых.



Д.5. Белые окружают настоящий глаз, т.к. чёрные могут срубить только все пять камней.



Д.6. Соединяющий камень ● создаёт настоящий глаз в углу. Статус глаза (настоящий или ложный) в "а" зависит от того, кто контролирует пункт "х".

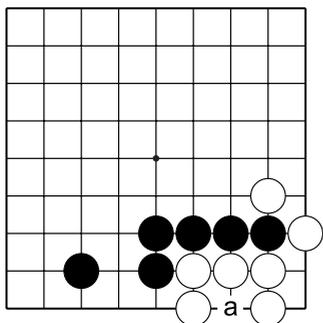


Д.7. Один из соединяющих пунктов для создания глаза в центре занят камнем ⊕. Статус глаза "а" зависит от того, кто возьмёт под контроль пункт "х".

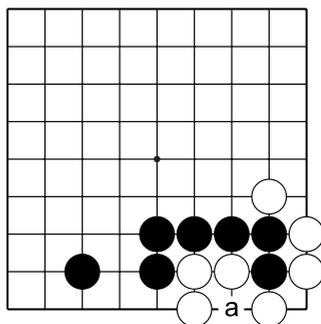
Живая группа должна иметь (как минимум) два "настоящих глаза", и не важно сколько у неё будет "ложных глаз"!

Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

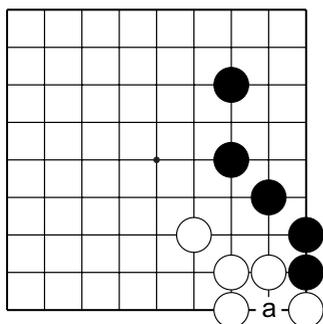
Определите на каких диаграммах пункт "а" – "ложный глаз", а на каких – "настоящий"?



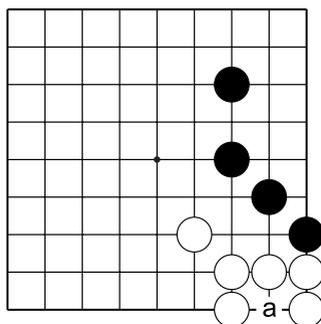
№1 ()



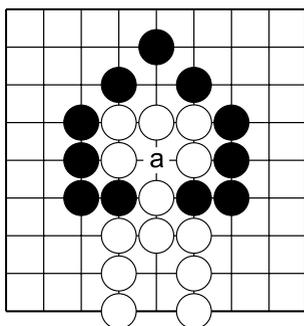
№2 ()



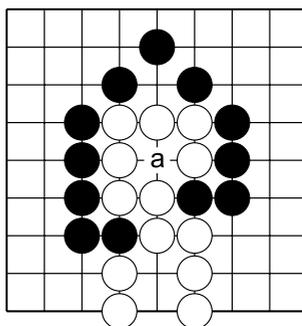
№3 ()



№4 ()



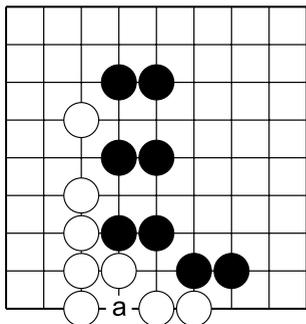
№5 ()



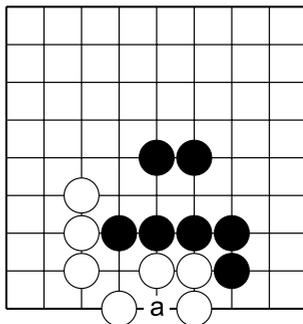
№6 ()

Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

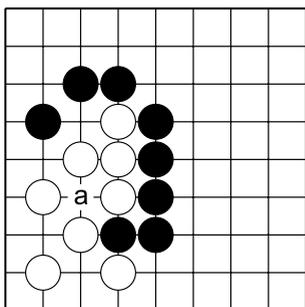
Как сыграть чёрным, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом"?



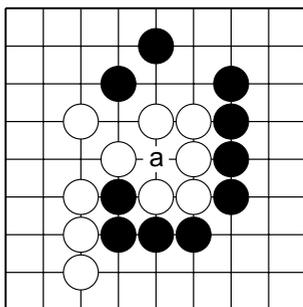
№7



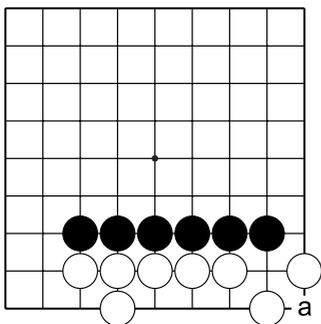
№8



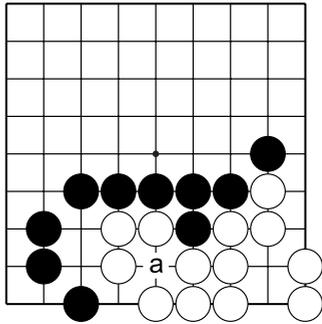
№9



№10



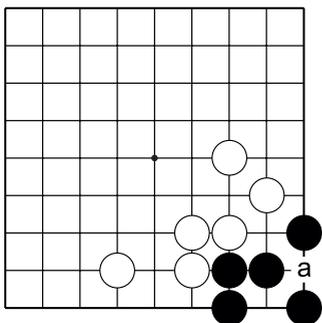
№11



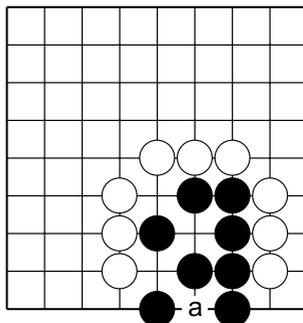
№12

Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

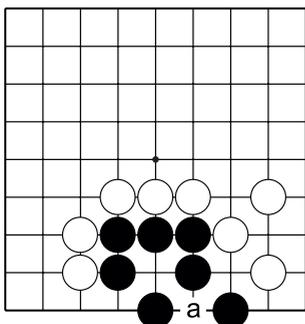
Чтобы выжить, чёрным нужно сделать пункт "а" настоящим глазом.
 Каким ходом?



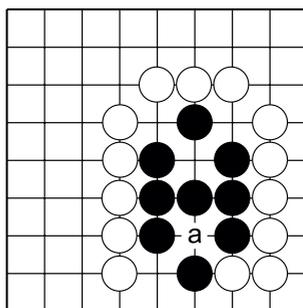
№13



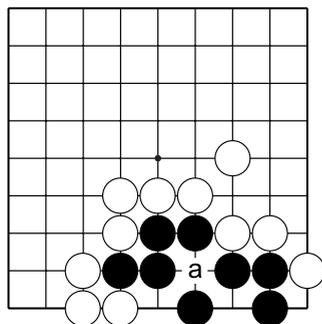
№14



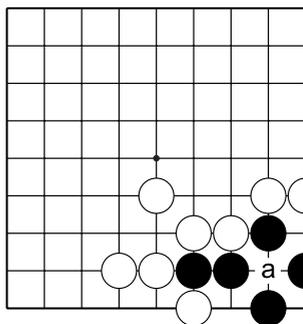
№15



№15



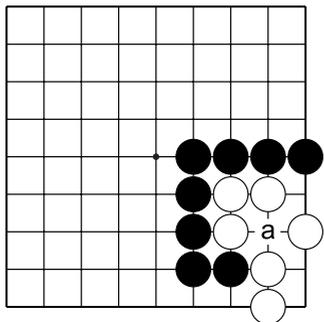
№17



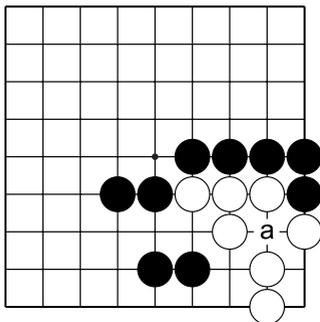
№18

Тема №26. "Ложный глаз" (контроль соединения).

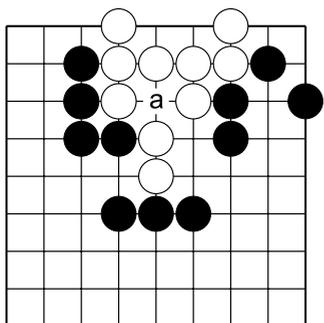
Чтобы убить группу белых, чёрным нужно сделать пункт "а" ложным глазом. Каким ходом?



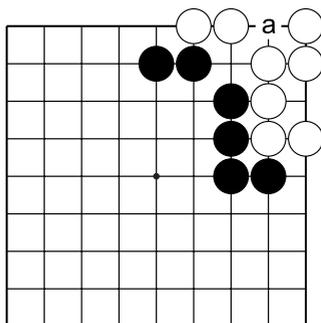
№19



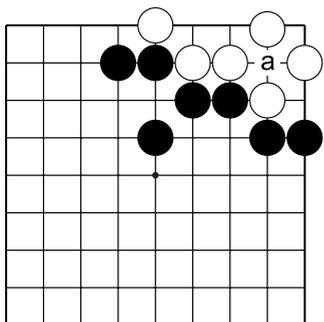
№20



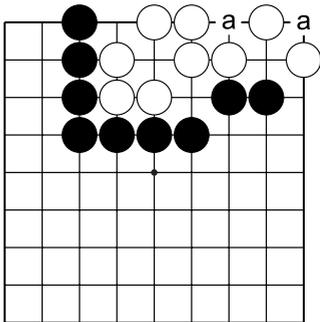
№21



№22



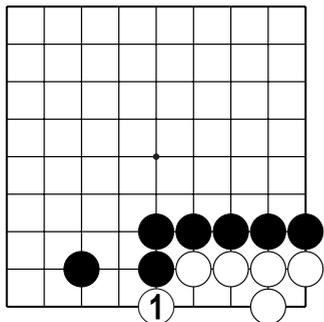
№23



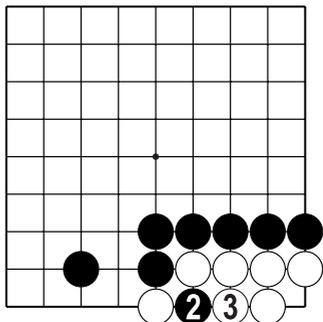
№24

Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).

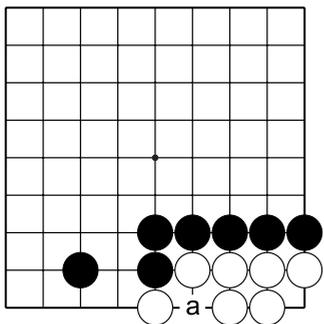
Есть **ещё один способ** создания "ложного глаза": нужно **пожертвовать** камень, вбросив его **в разрезающий пункт**.



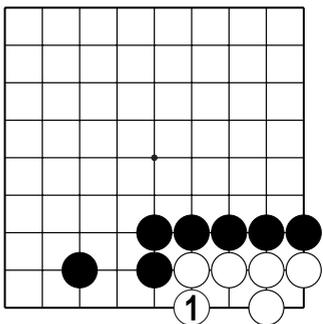
Д.1. Ход б.1 – ошибка, которую очень часто делают начинающие...



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

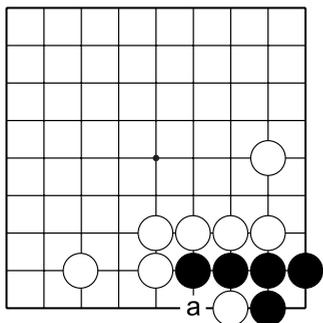


Д.3. ...пункт "а" становится ложным глазом и вся группа белых гибнет.

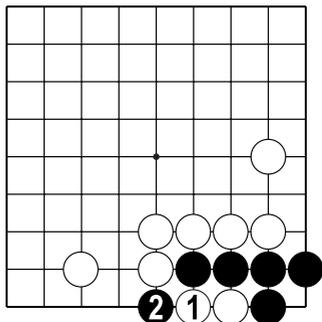


Д.4. Избегая вбрасывания, белым нужно сыграть надёжно, создавая настоящий глаз.

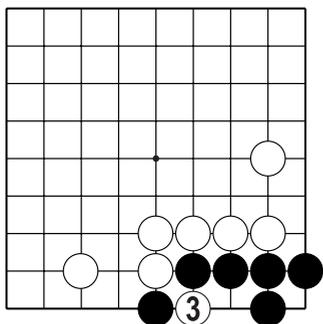
Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).



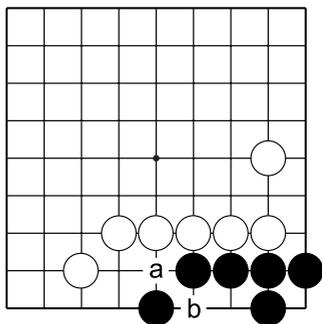
Д.5. Нужно ли чёрным играть в "а" или белые ничего не могут сделать?



Д.6. Ещё как могут! Белые удлинятся ходом 1! Если чёрные забирают два камня ходом 2, то...



Д.7. ...ещё одна жертва б.3 не даёт чёрным создать настоящий глаз.



Д.8. Обратите внимание на соединяющие пункты "а" и "b". Если один из них контролируют белые, то чёрным нужно занять другой.

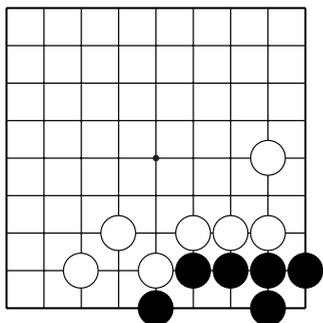
На ход белых в "b" чёрным нужно соединиться в "а". Не брать камень белых!

Если же пункты "а" и "b" свободны, то чёрные могут быть спокойны и играть в другом месте.

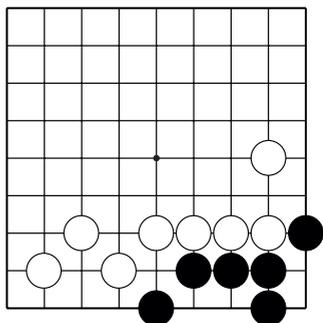
Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).

Ход чёрных.

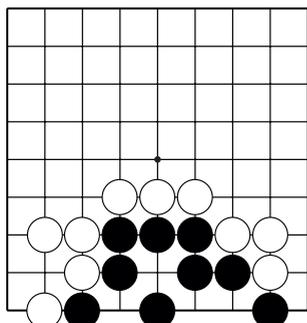
Защититесь от вбрасывания и постройте живую группу.



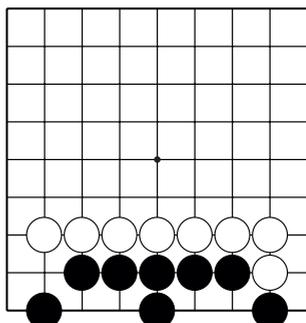
№1



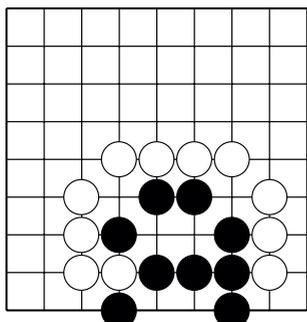
№2



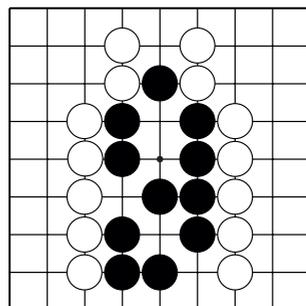
№3



№4



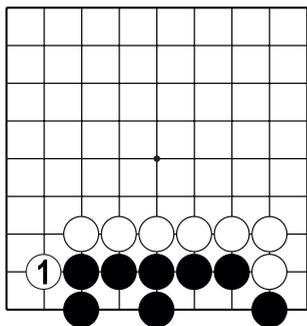
№5



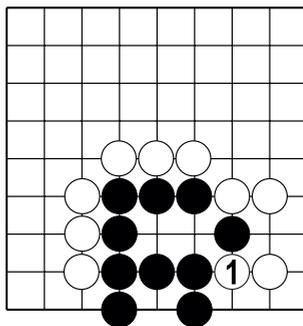
№6

Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).

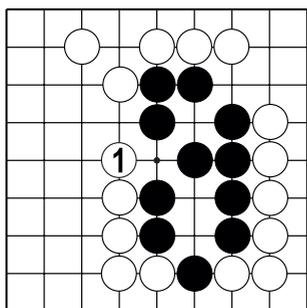
Ход чёрных. Постройте живую группу после хода белых 1.



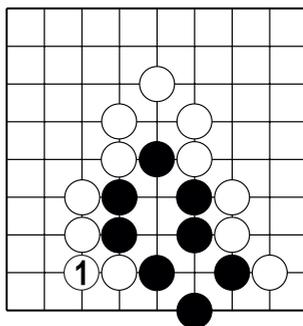
№7



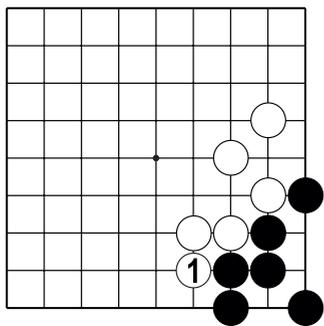
№8



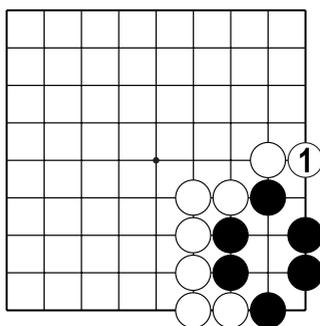
№9



№10



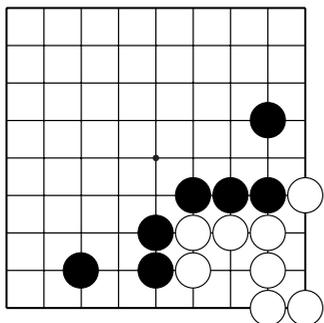
№11



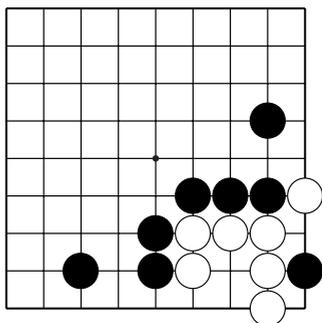
№12

Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).

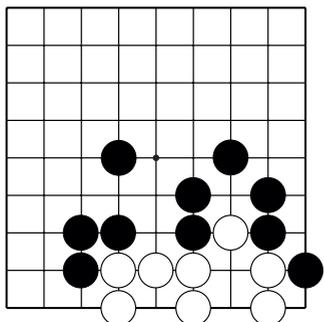
Как чёрным убить группу белых?



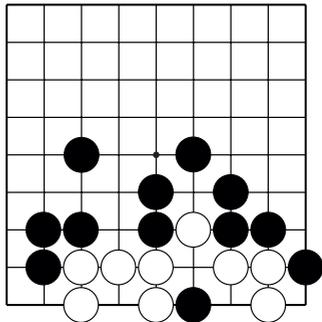
№13



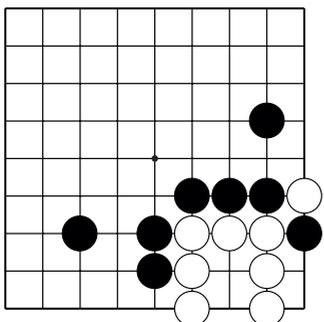
№14. 3 хода.



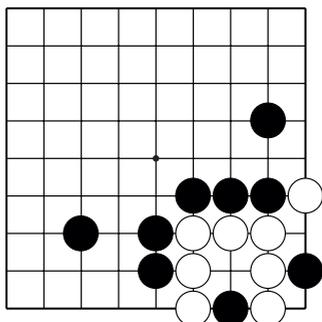
№15



№15. 3 хода.



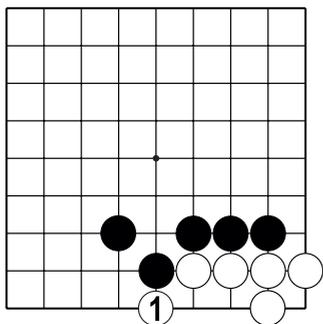
№17. 3 хода.



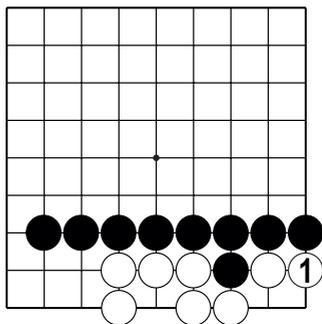
№18. 3 хода.

Тема №27. "Ложный глаз" (жертва).

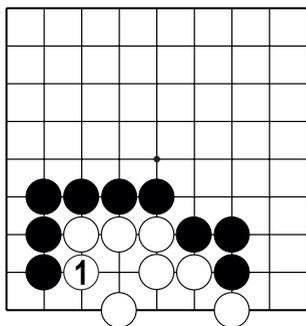
Как чёрным убить группу белых после хода белых 1?



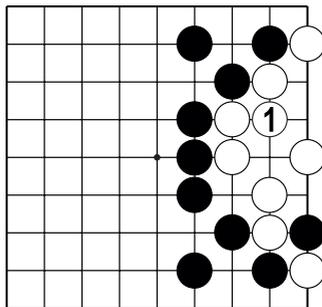
№19



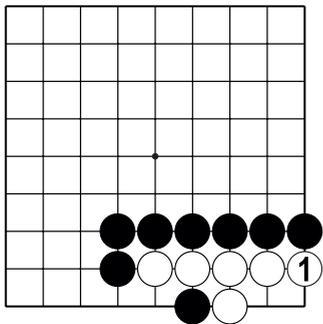
№20



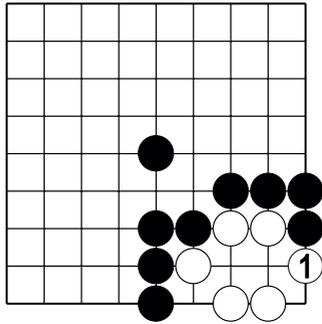
№21



№22



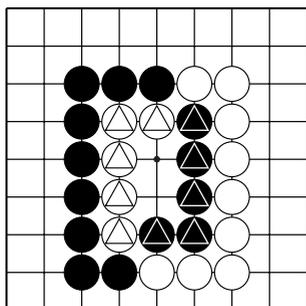
№23. 3 хода.



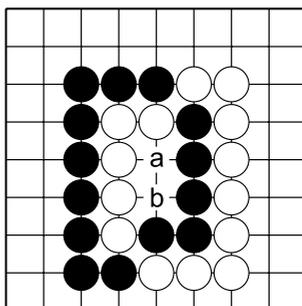
№24. 3 хода.

Тема №28. Сэки – обоюдная жизнь.

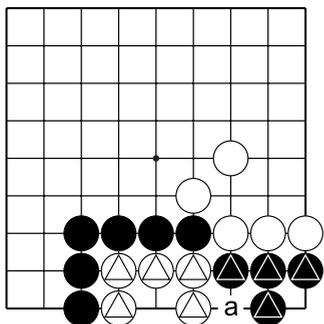
Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Это позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми.



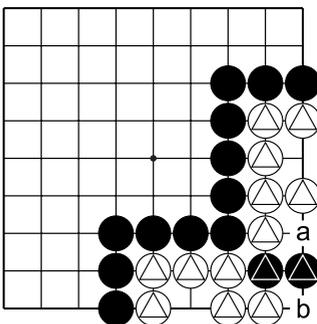
Д.1. Здесь показана ситуация сэки между отмеченными чёрными и белыми камнями. Играть в свободные пункты между группами невыгодно...



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



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



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

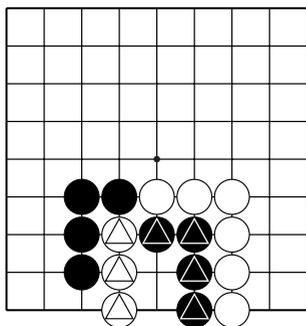
Между группами без глаз в сэки должно быть два или больше общих дамэ.

Между группами с одним глазом в сэки должно быть одно или больше общих дамэ.

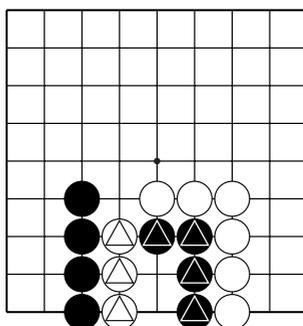
По японским правилам в сэки очков нет!

Тема №28. Сэки – обоюдная жизнь.

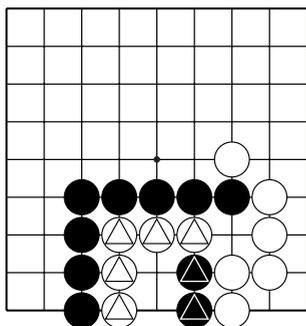
Ход чёрных. Создайте сэки между отмеченными камнями.



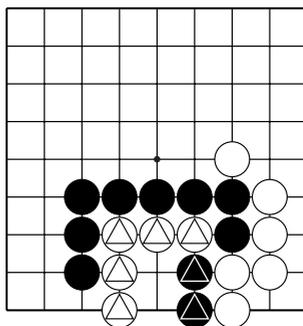
№1



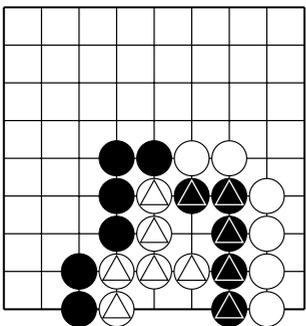
№2



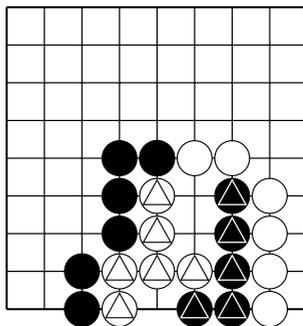
№3



№4



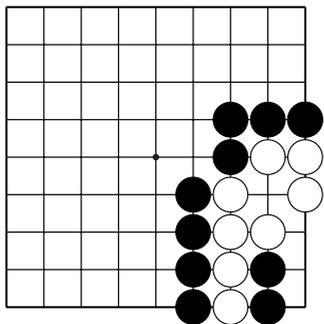
№5



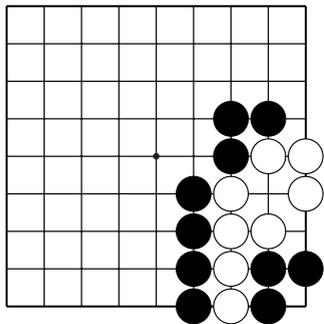
№6

Тема №28. Сэки – обоюдная жизнь.

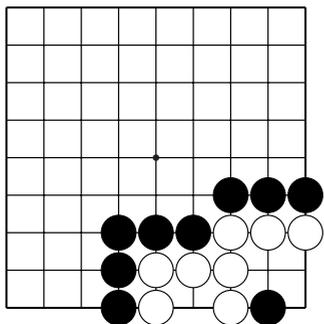
Ход чёрных. Создайте сэки.



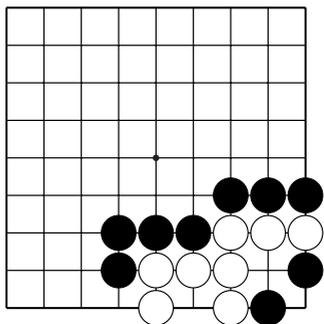
№7



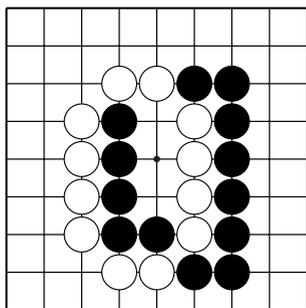
№8



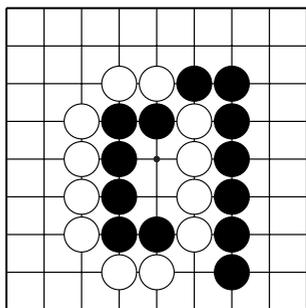
№9



№10



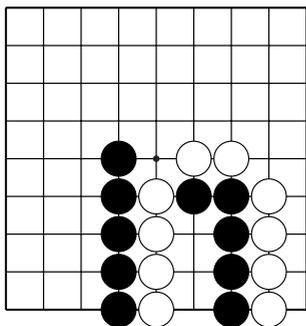
№11



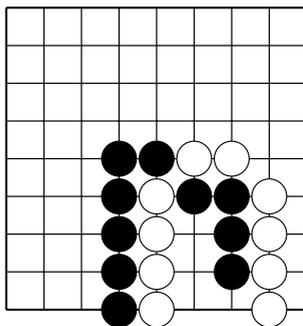
№12

Тема №28. Сэки – обоюдная жизнь.

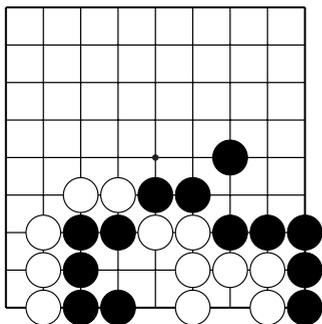
Ход чёрных. Создайте сэки.



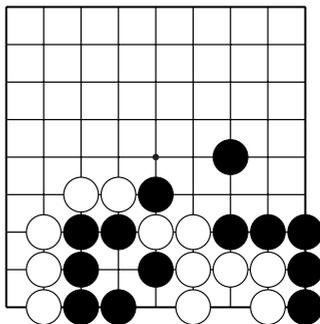
№13



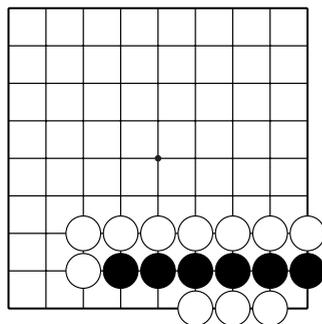
№14



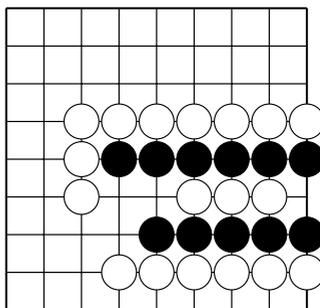
№15



№15



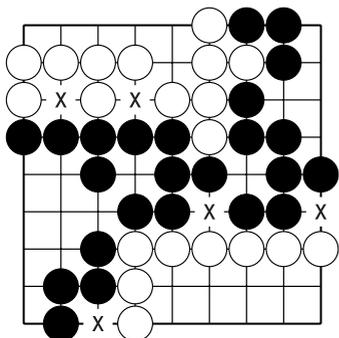
№17



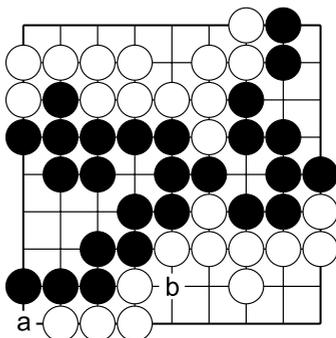
№18

Тема №29. Нейтральные пункты.

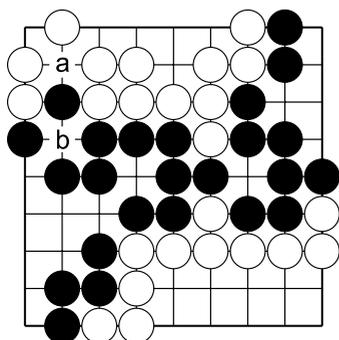
В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Такие пункты называются "нейтральными" и могут заполняться после того, как оба игрока сказали "пас".



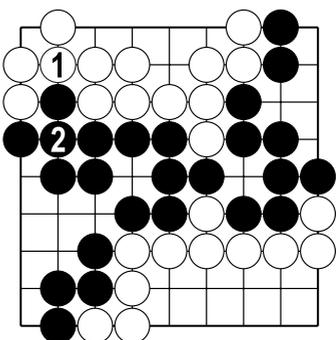
Д.1. Ходы в пункты "x" никому не принесут очков.



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



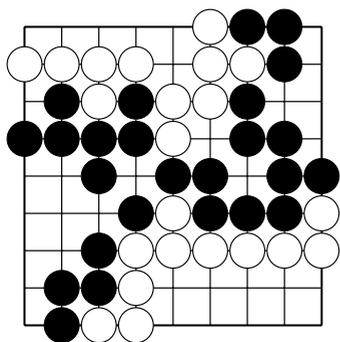
Д.3. И в этой позиции пункты "a" и "b" – нейтральные...



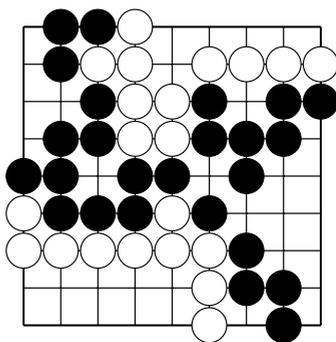
Д.4. ...после хода белых 1, чёрным нужно соединиться 2, и, наоборот.

Тема №29. Нейтральные пункты.

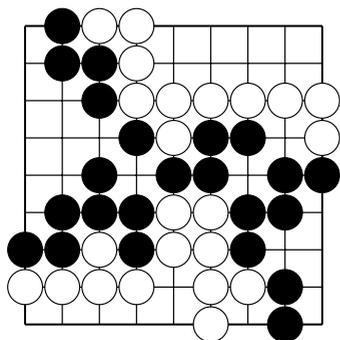
Отметьте нейтральные пункты
В каждой позиции по **два** таких пункта.



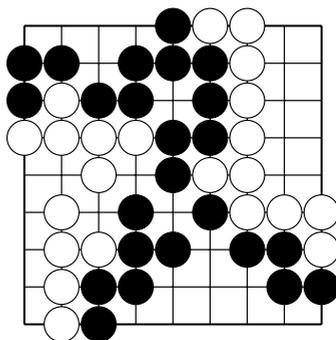
№1



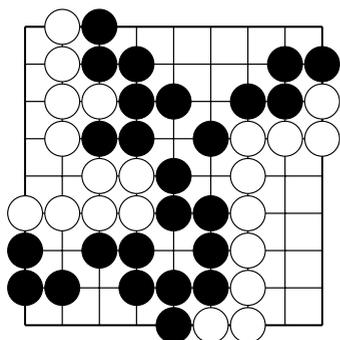
№2



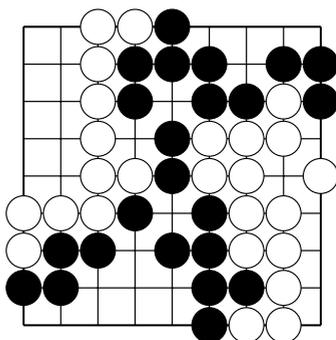
№3



№4



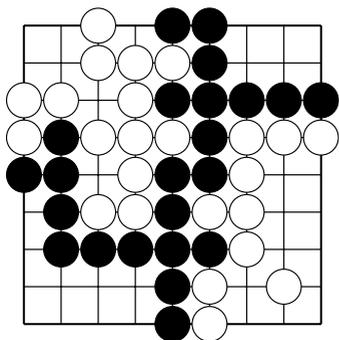
№5



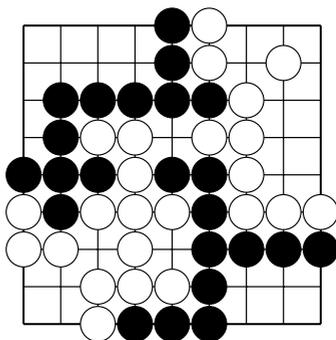
№6

Тема №29. Нейтральные пункты.

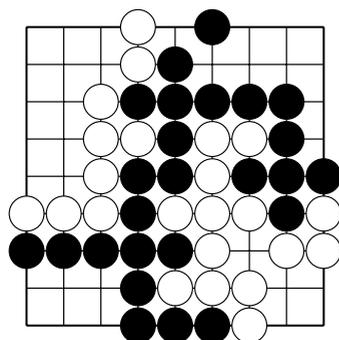
Отметьте нейтральные пункты
В каждой позиции по два таких пункта.



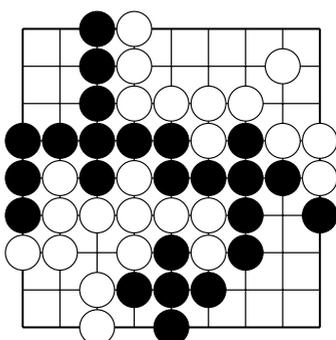
№7



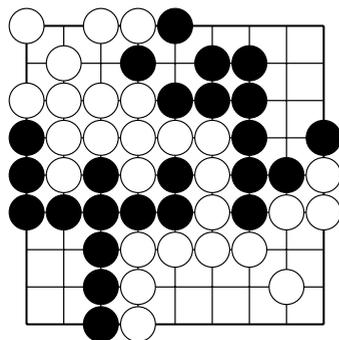
№8



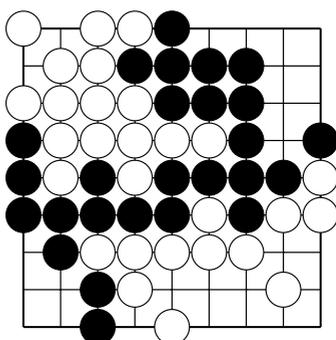
№9



№10



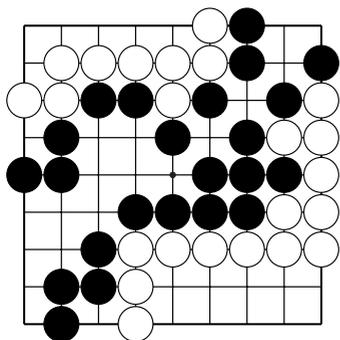
№11



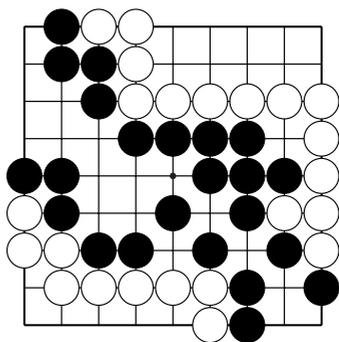
№12

Тема №29. Нейтральные пункты.

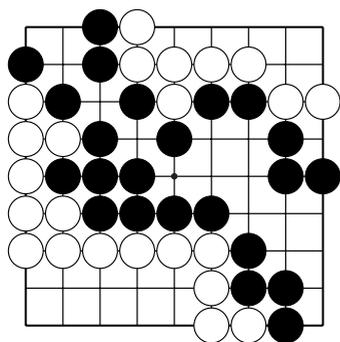
Отметьте нейтральные пункты
В каждой позиции по **два** таких пункта.



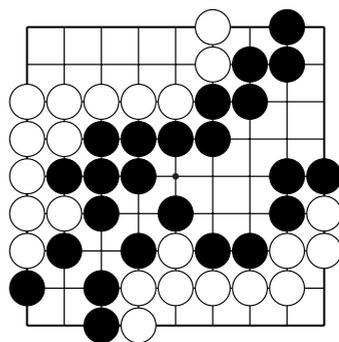
№13



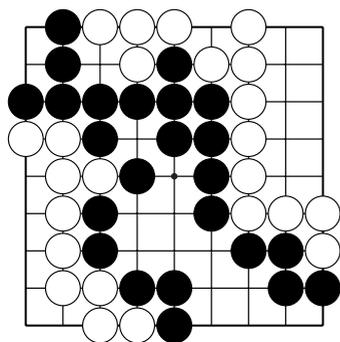
№14



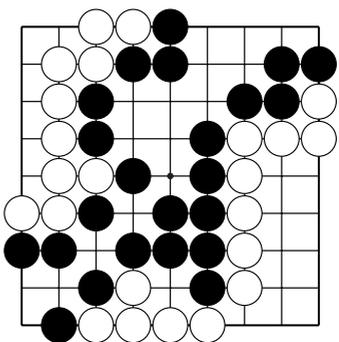
№15



№16



№17



№18