

Евгений Панюков

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

Содержание

Тема №1. Защитись!	1
Тема №2. Эффективность хода.	6
Тема №3. Когда говорить "пас".	10
Тема №4. Сэмэй. Выбираем цель.	16
Тема №5. Сэмэй. Уменьшаем дамэ.	20
Тема №6. Сэмэй. Игра от сильных камней.	25
Тема №7. Два пункта одинакового значения (миаи).	29
Тема №8. Настоящие и ложные глаза.	34
Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.	39
Тема №10. Типы соединений.	45
Тема №11. Прямое разрезание и прорезание.	49
Тема №12. "Хомутик".	53

Системы проведения соревнований

Круговая

Все участники играют друг с другом поочередно в порядке, определяемом таблицами очередности игры.

Нокаут-система (олимпийская)

Выбывание участника из соревнования после проигрыша партии (матча), или после потери определённого числа очков.

Схевенингенская

Каждый участник одной команды играет поочередно со всеми членами другой команды.

Матч

Встреча двух игроков или команд между собой.

Швейцарская

Проводится с любым числом участников, для составления пар перед началом каждого тура производится жеребьёвка, в каждом туре встречаются участники с равным или почти равным числом очков.

Система Мак-Магона

Дополненный вариант швейцарской системы. Разработана нью-йоркским программистом и игроком го Ли Мак-Магоном. Широко применяется на массовых турнирах по го в России, Европе и Америке.

Система Мак-Магона применяется при проведении турниров, в которых все участники имеют заранее известный рейтинг, отражающий уровень их мастерства. Прочие условия те же, что в швейцарской системе.

Этикет

Перед началом партии поприветствуйте друг друга лёгким поклоном или рукопожатием.

Первый ход чёрные делают в правый верхний угол от себя или в центр.

Не разговаривайте во время турнирной партии.

Не берите камень, если не придумали куда его поставить.

Если вы взяли камень, то сделайте ход!

Не берите ход назад.

Не бряцайте камнями.

Не возите камень по доске.

Не подсказывайте и не пользуйтесь подсказками.

После партии поблагодарите соперника за игру.

Последовательность завершения партии:

1) игрок пропускает свой ход (говорит “пас”), если уверен, что всё игровое поле разыграно, и следующие ходы бессмысленны или (что ещё хуже) убыточны. Если противник также пропускает ход, то игра останавливается;

2) определяется статус групп;

3) заполняются нейтральные пункты;

4) удаляются пленные камни;

5) пленные камни выставляются на территорию того же цвета;

6) определяется разница между суммой очков чёрных и белых.

7) выигрывает тот, кто набрал больше очков.

Как стать сильнее?

1. **Играть в турнирах**, информация о турнирах в России:
<http://gofederation.ru/>

Играть в Интернете, популярные игровые сайты:

<http://www.gokgs.com/>,

<http://pandanet.com/>,

<http://www.tygemgo.com/>.

2. **Анализировать сыгранные партии.**

Записи партий профессиональных игроков:

<http://igokisen.web.fc2.com/news.html>

3. **Решать задачи**, например, на сайте:

<https://gogameguru.com/getbetter>

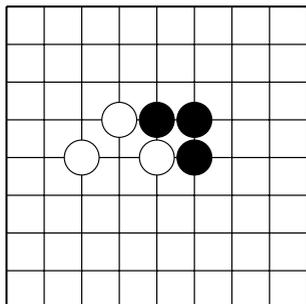
atgo/goproblems/

4. **Изучать стандартные варианты**, например, на сайте:

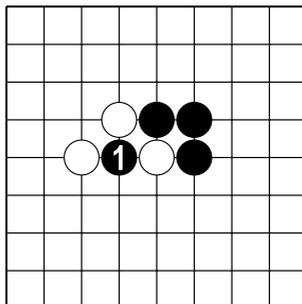
<http://goban.org/>.

Тема №1. Защитись!

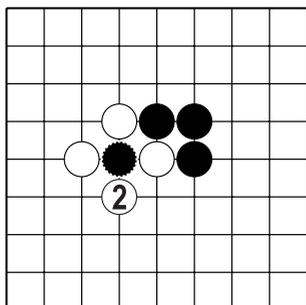
Перед тем как атаковать, подумайте, хватит ли вашим камням сил для атаки? Часто бывает, что спокойная защита лучше, чем азартная атака.



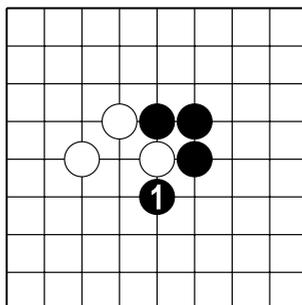
Д.1. Как чёрным играть в этой позиции?



Д.2. Ходом 1 чёрные нападают на белый камень, но не видят, что подставили свой камень...



Д.3. ...белые берут камень чёрных и получают замечательную форму.



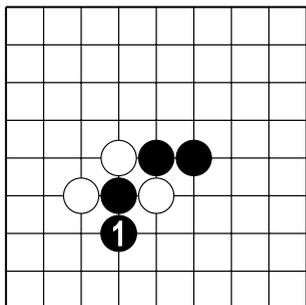
Д.4. Чёрные нападают на белых не подставляя свой камень.

Тема №1. Защитись!

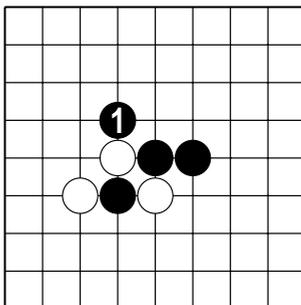
1. Сравните левую и правую диаграммы.

2. На какой диаграмме чёрные сыграли хорошо, на какой плохо?

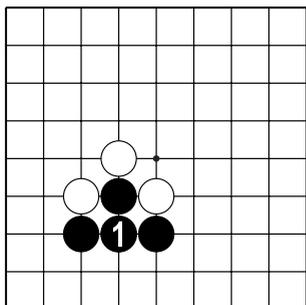
3. Почему? (Устно).



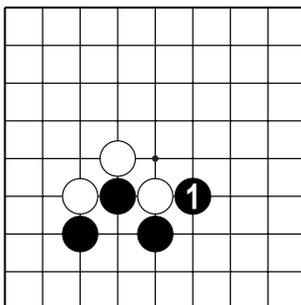
№1 ()



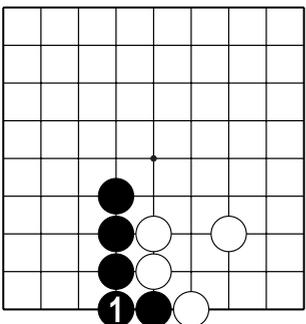
№2 ()



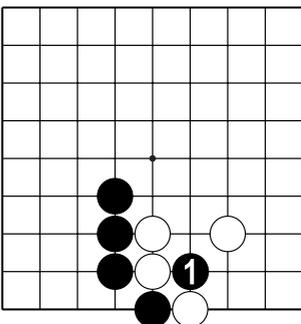
№3 ()



№4 ()



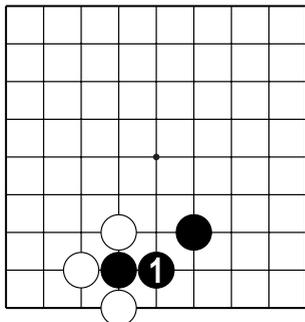
№5 ()



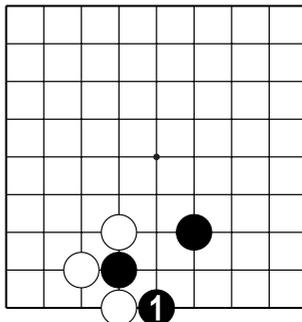
№6 ()

Тема №1. Защитись!

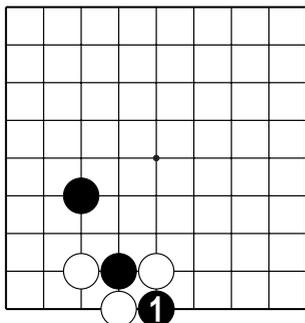
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. На какой диаграмме чёрные сыграли хорошо, на какой плохо?
3. Почему? (Устно).



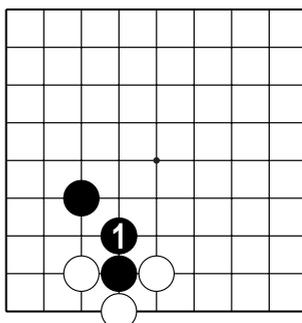
№7 ()



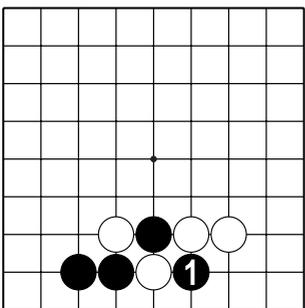
№8 ()



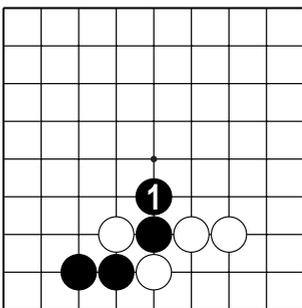
№9 ()



№10 ()



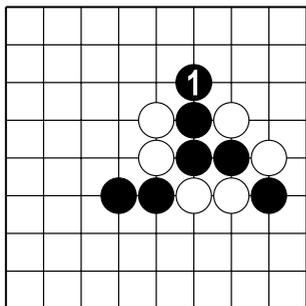
№11 ()



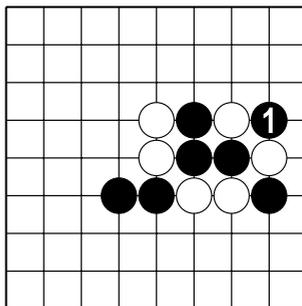
№12 ()

Тема №1. Защитись!

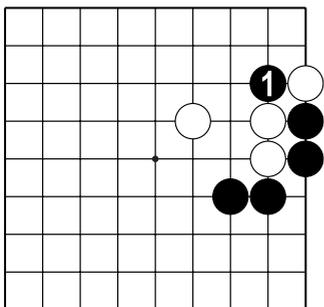
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. На какой диаграмме чёрные сыграли хорошо, на какой плохо?
3. Почему? (Устно).



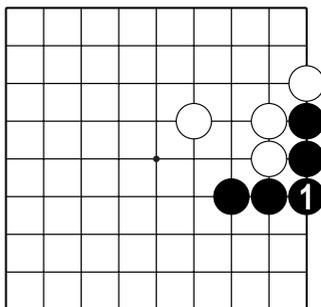
№13 ()



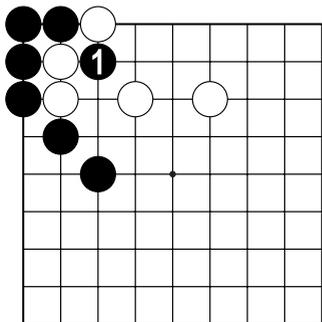
№14 ()



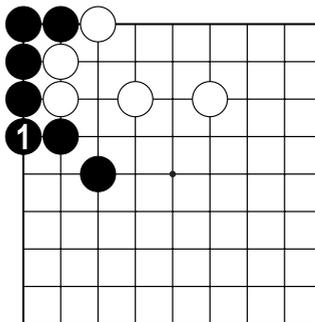
№15 ()



№16 ()



№17 ()



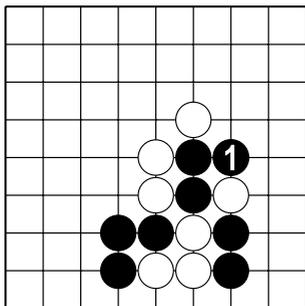
№18 ()

Тема №1. Защитись!

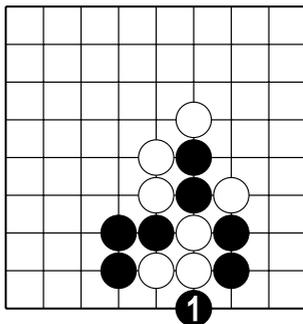
1. Сравните левую и правую диаграммы.

2. На какой диаграмме чёрные сыграли хорошо, на какой плохо?

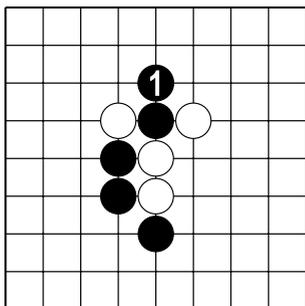
3. Почему? (Устно).



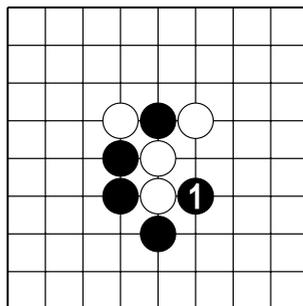
№19 ()



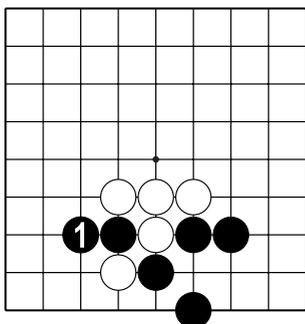
№20 ()



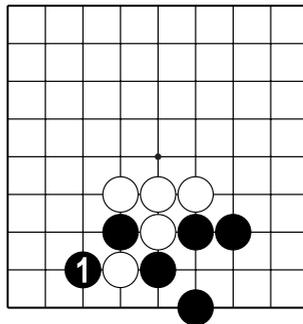
№21 ()



№22 ()



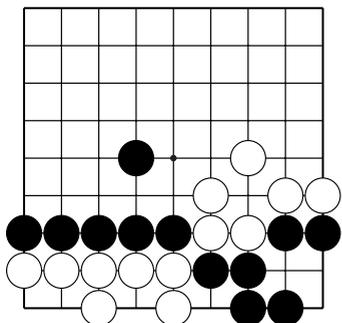
№23 ()



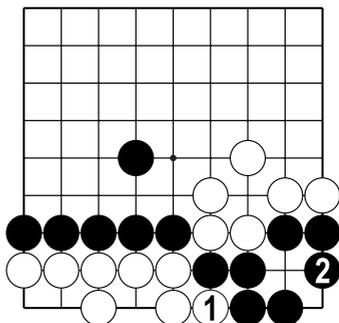
№24 ()

Тема №2. Эффективность хода.

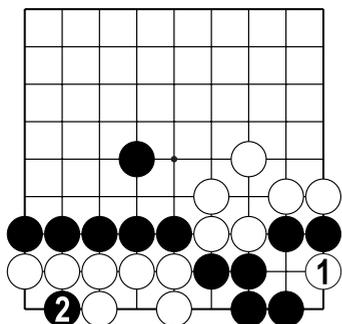
В партии нужно стараться делать лучшие ходы из возможных. К сожалению, не всегда это получается.



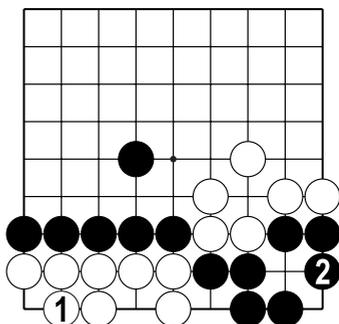
Д.1. Какие ходы в этой позиции полезны, а какие не нужны?



Д.2. Ход б.1 плохой, т.к. занимает нейтральный пункт. Ход ч.2 хороший, т.к. строит живую группу.



Д.3. Ход б.1 хороший, т.к. убивает группу чёрных, ход ч.2 бессмысленный – никакой угрозы он не несёт.

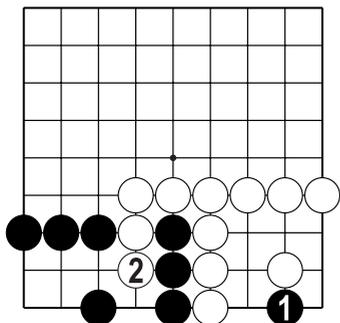


Д.4. Ход б.1 плохой, т.к. ставит камень на свою территорию. Ход ч.2 хороший, т.к. строит живую группу.

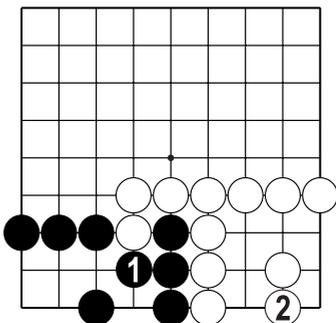
Эффективность хода зависит от окружающей позиции!

Тема №2. Эффективность хода.

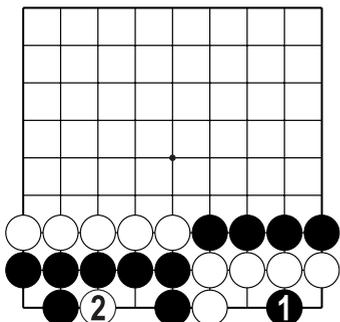
1. Сравните ходы чёрных и белых.
2. Кто сыграл лучше? Чёрные или белые?
3. Почему? (устно).



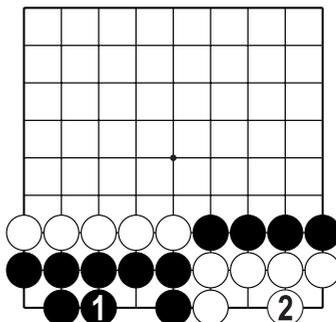
№1 ()



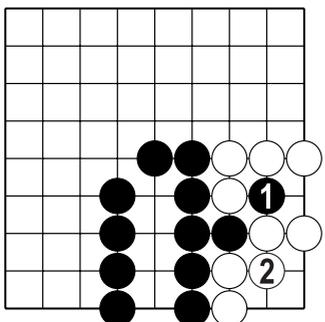
№2 ()



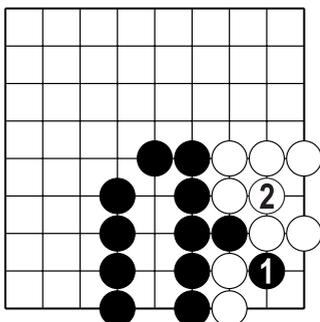
№3 ()



№4 ()



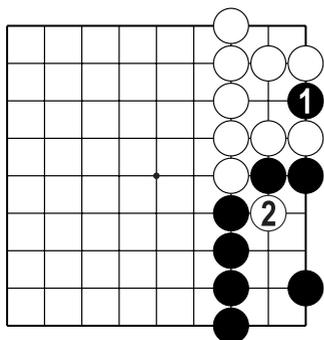
№5 ()



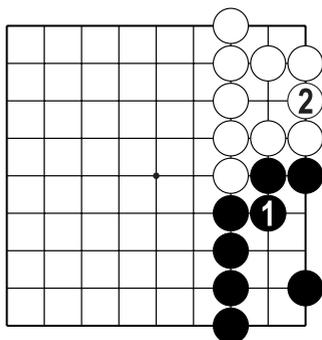
№6 ()

Тема №2. Эффективность хода.

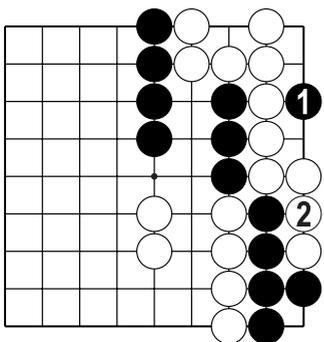
1. Сравните ходы чёрных и белых.
2. Кто сыграл лучше? Чёрные или белые?
3. Почему? (устно).



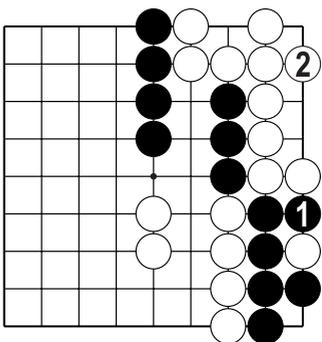
№7 ()



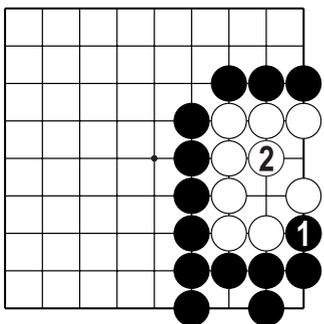
№8 ()



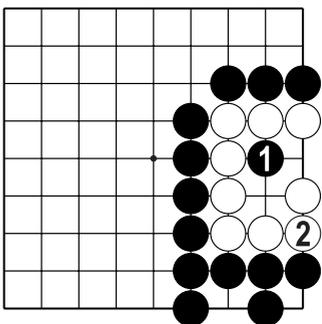
№9 ()



№10 ()



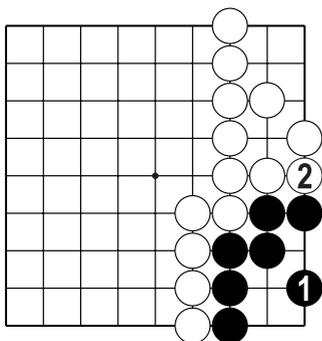
№11 ()



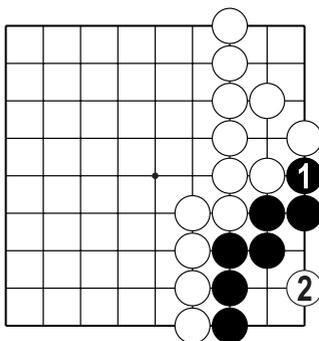
№12 ()

Тема №2. Эффективность хода.

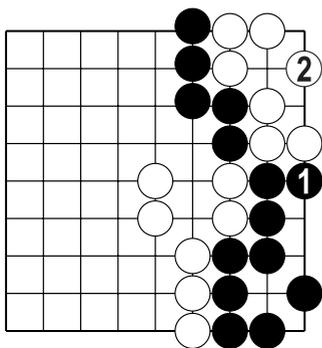
1. Сравните ходы чёрных и белых.
2. Кто сыграл лучше? Чёрные или белые?
3. Почему? (устно).



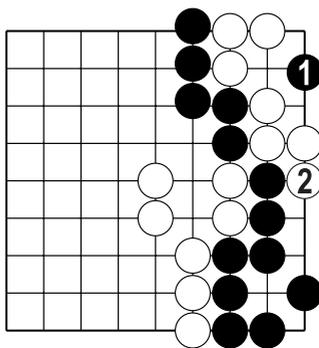
№13 ()



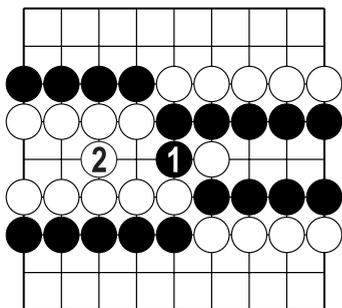
№14 ()



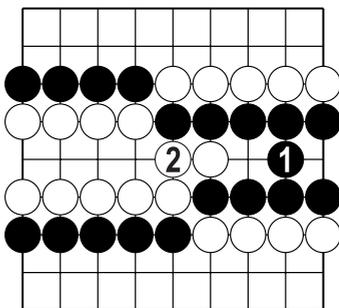
№15 ()



№16 ()



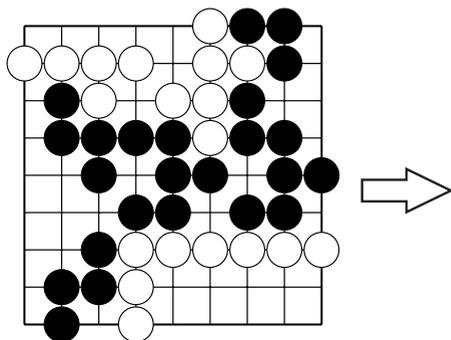
№17 ()



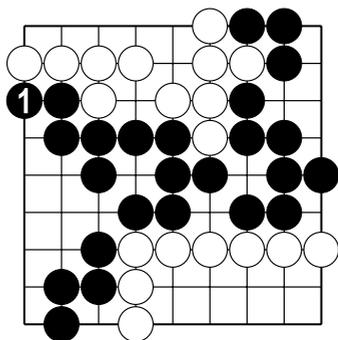
№18 ()

Тема №3. Когда говорить "пас".

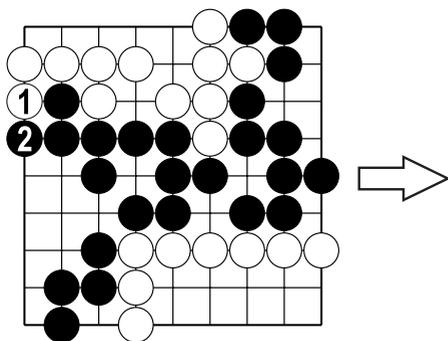
Если вы думаете, что всё игровое поле разыграно и следующие ходы не изменят результат, вы пропускаете ход, говорите "пас". Если соперник также говорит "пас", то игра останавливается и начинается подсчёт очков.



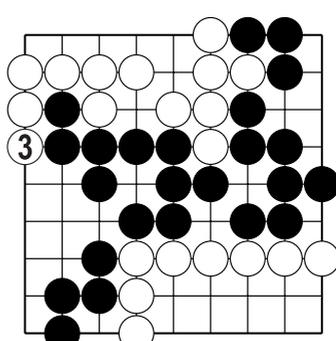
Д.1. В этой позиции четыре нейтральных пункта и один прибыльный пункт, который влияет на результат партии...



Д.2. ...ходом 1 чёрные защищают свою территорию и белым можно говорить "пас". Прибыльных ходов в этой позиции больше нет.



Д.3. Если ход белых, то чёрным не время пропускать ход, им нужно ответить 2.



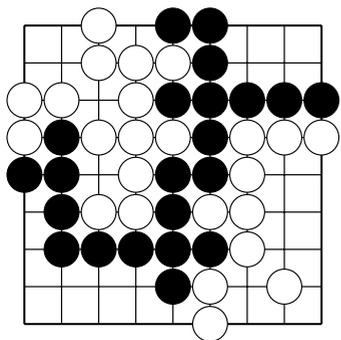
Д.4. Если после хода б.1 на Д.3 чёрные пропустят ход, то белые уменьшат территорию чёрных ещё на одно очко.

Если соперник сказал "пас" не отвечайте сразу же "пас"!

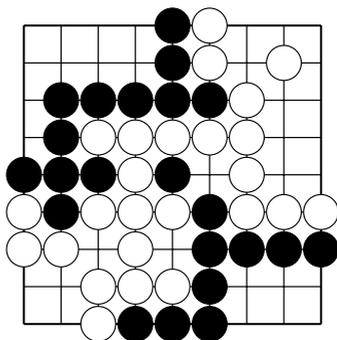
Подумайте, может быть ещё есть прибыльный пункт, который принесёт вам победу!

Тема №3. Когда говорить "пас".

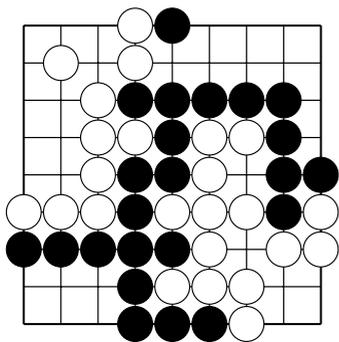
Найдите последний прибыльный ход чёрных.



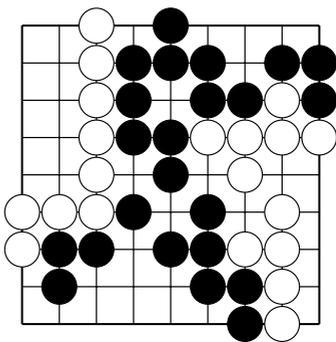
№7



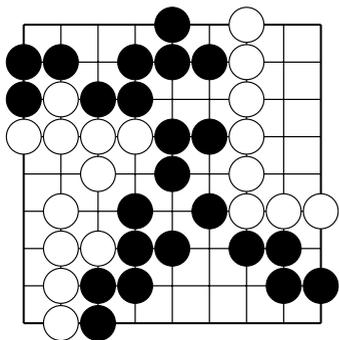
№8



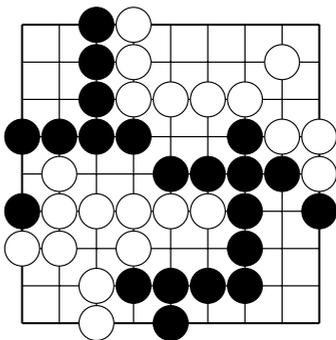
№9



№10



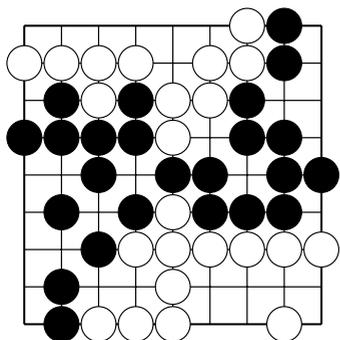
№11



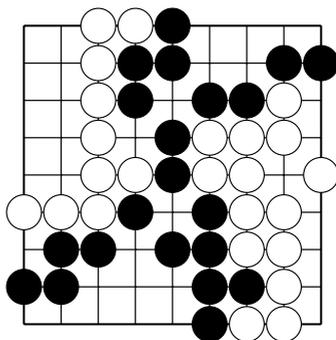
№12

Тема №3. Когда говорить "пас".

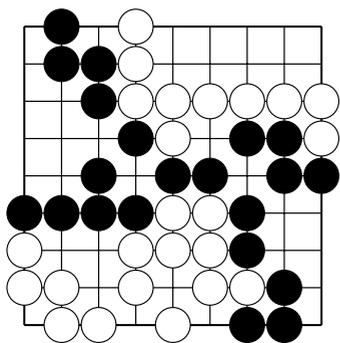
Найдите последний прибыльный ход чёрных.



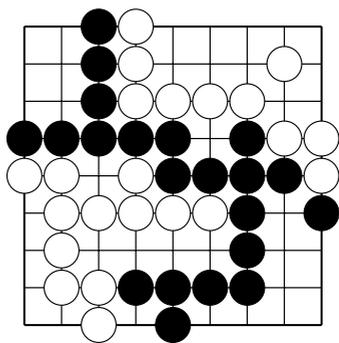
№13



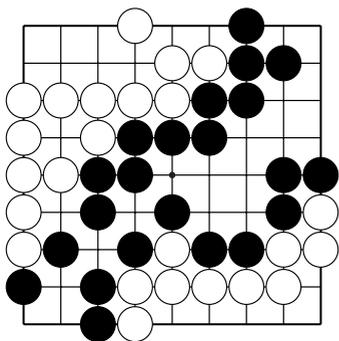
№14



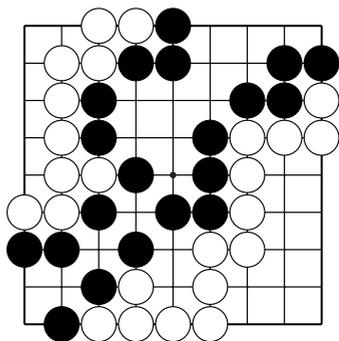
№15



№16



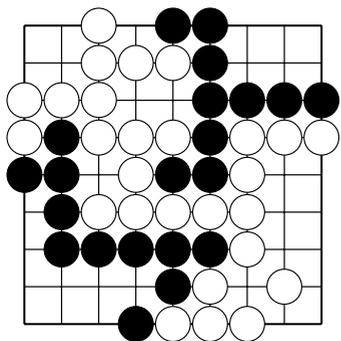
№17



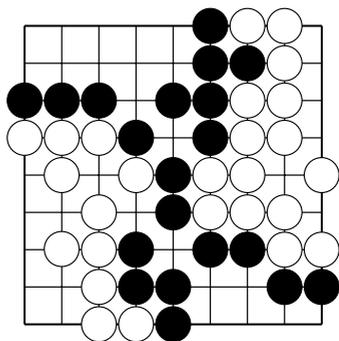
№18

Тема №3. Когда говорить "пас".

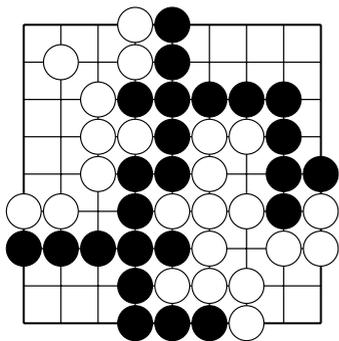
Найдите последний прибыльный ход чёрных.



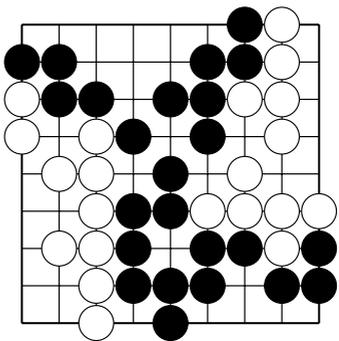
№19



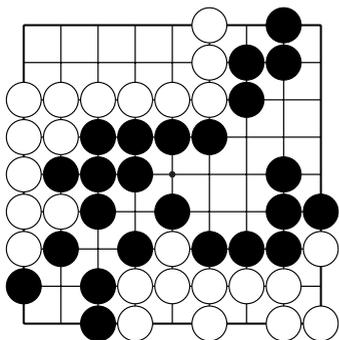
№20



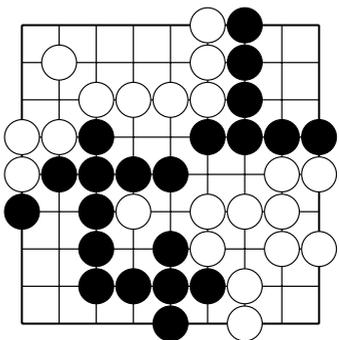
№21



№22



№23

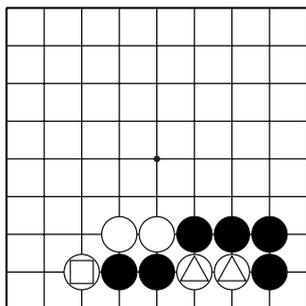


№24

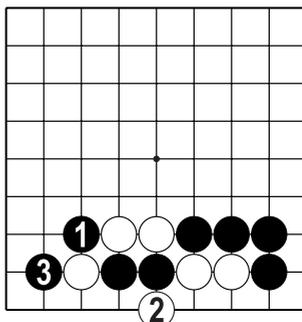
Тема №4. Сэмэй. Выбираем цель.

Сэмэй (яп.) – это спасение своих камней за счёт захвата камней противника. Количество дамэ и очередь хода имеют важное значение.

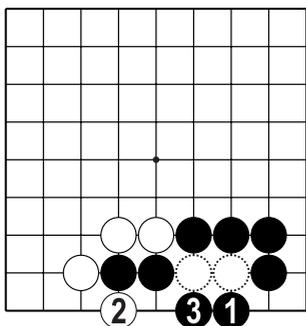
Считаем дамэ, чтобы выбрать цель для атаки.



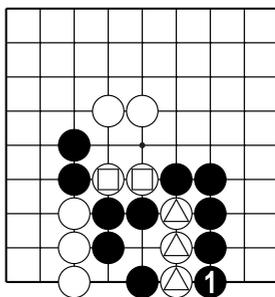
Д.1. У камня \ominus – три дамэ, у двух камней \triangle – два дамэ.



Д.2. Если чёрные решат атаковать одинокий камень белых (потому что он один), то проиграют.



Д.3. Поэтому нужно нападать на камни с наименьшим количеством дамэ. Чёрные захватят два камня белых и спасут свои два камня.



Д.4. Если у окружающих камней одинаковое количество дамэ, нападайте на группу, которая не сможет убежать.

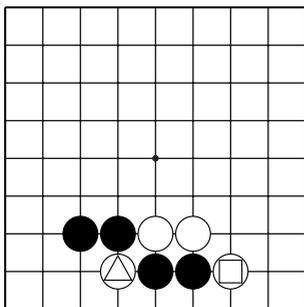
В сэмэй нужно нападать на группу с наименьшим количеством дамэ, а не наименьшим количеством камней!

Сила камня зависит от расположения на доске и от формы, которую он создаёт с другими камнями. Как со своими, так и с чужими.

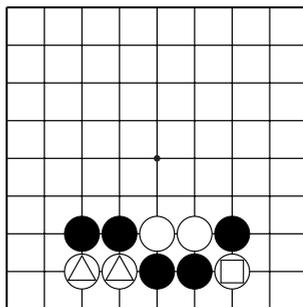
Тема №4. Сэмэй. Выбираем цель.

Считаем дамэ, чтобы выбрать цель для атаки.

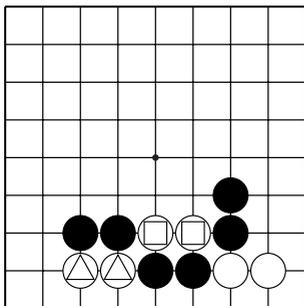
Сколько дамэ у отмеченных белых камней?



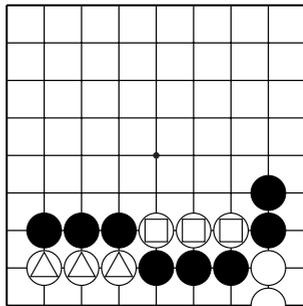
№1 (⊗) (⊙)



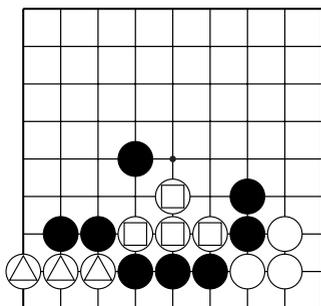
№2 (⊗) (⊙)



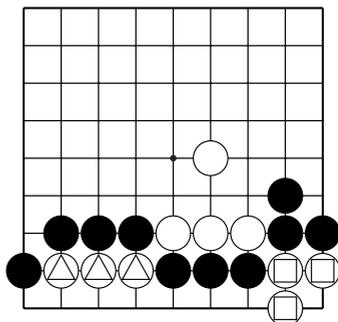
№3 (⊗) (⊙)



№4 (⊗) (⊙)



№5 (⊗) (⊙)

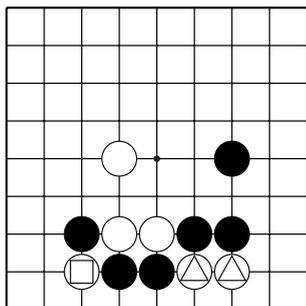


№6 (⊗) (⊙)

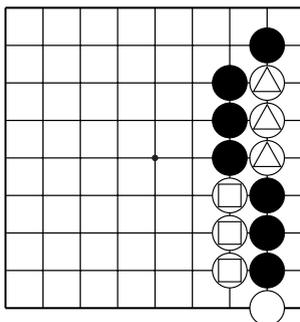
Тема №4. Сэмэй. Выбираем цель.

Считаем дамэ, чтобы выбрать цель для атаки.

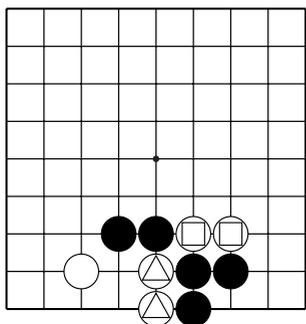
Сколько дамэ у отмеченных белых камней?



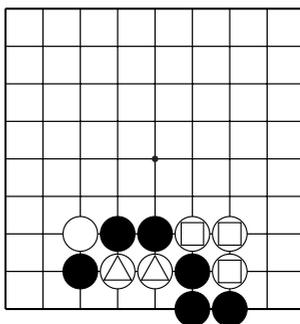
№7 (⊗) (⊙)



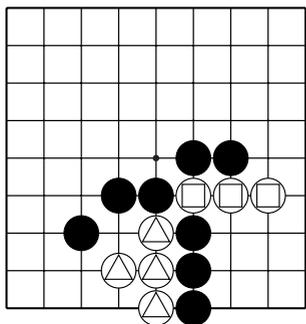
№8 (⊗) (⊙)



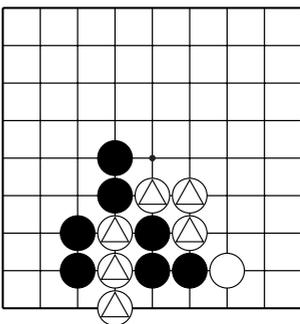
№9 (⊗) (⊙)



№10 (⊗) (⊙)



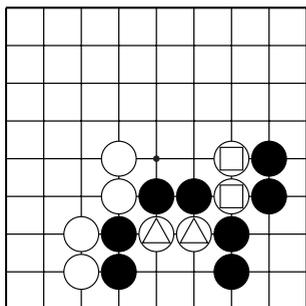
№11 (⊗) (⊙)



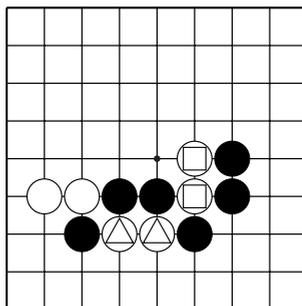
№12 (⊗) (⊙)

Тема №4. Сэмэй. Выбираем цель.

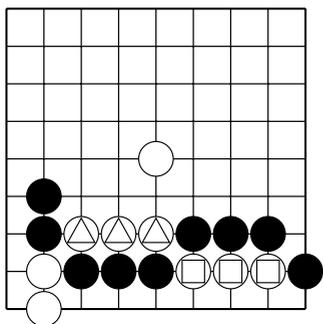
На какие из отмеченных камней белых чёрным нападать?
Укажите один ход.



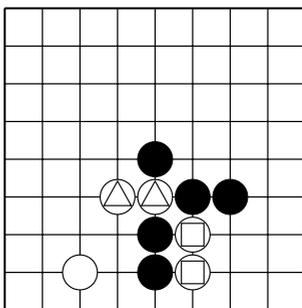
№13 ()



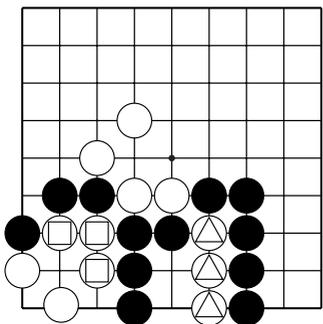
№14 ()



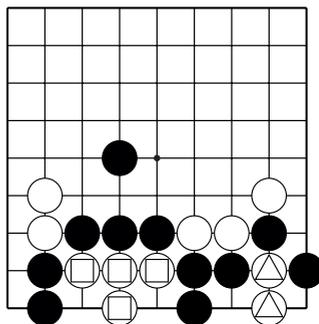
№15 ()



№16 ()

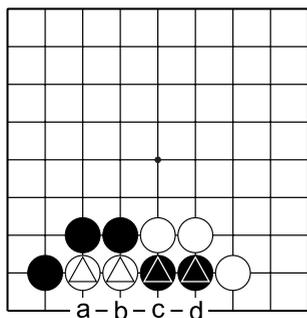


№17 ()

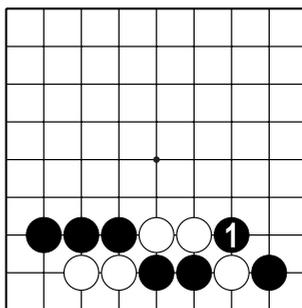


№18 ()

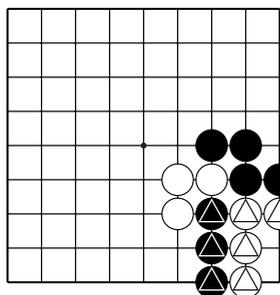
В простых позициях сэмэй нужно прежде всего уменьшать дамэ камням соперника.



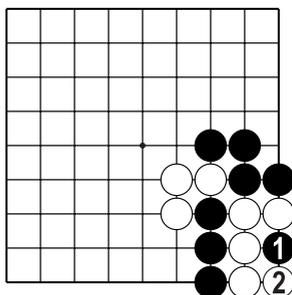
Д.1 Сэмэй между отмеченными камнями выиграет тот, чья очередь хода. Чёрные могут начать с "а" или "b", белые с "с" или "d".



Д.2. Чтобы выиграть сэмэй в этой позиции чёрным нужно разрезать и напасть одновременно на камень белых.



Д.3. Иногда у начинающих возникают проблемы, если в сэмэй одна из групп имеет глаз...

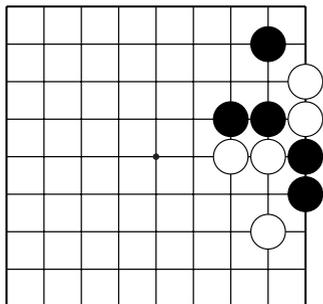


Д.4. ...чёрным нужно бросить 1. Если белые захватят этот камень, то чёрные снова сыграют в 1 и захватят пять камней белых.

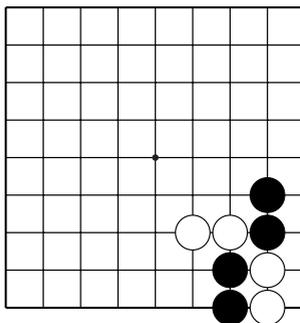
Тема №5. Сэмэй. Уменьшаем дамэ.

Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?

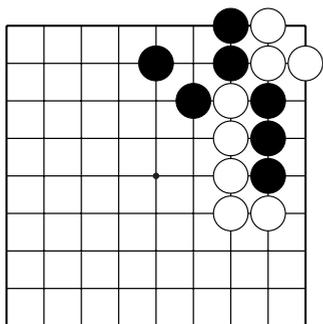
Укажите 1 ход.



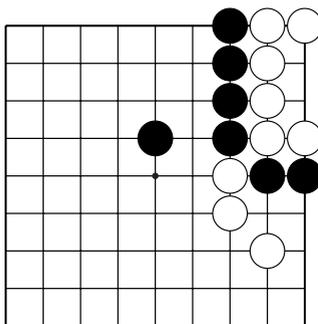
№1



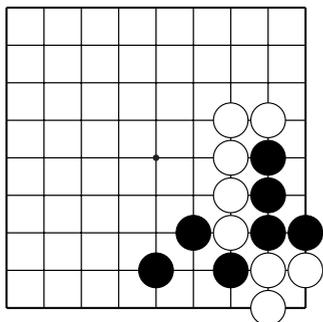
№2



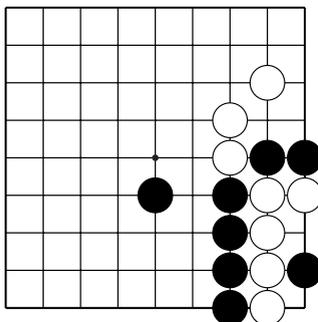
№3



№4



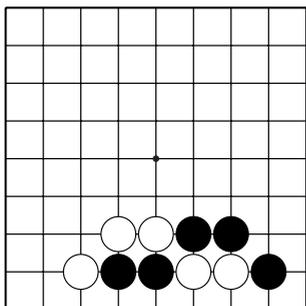
№5



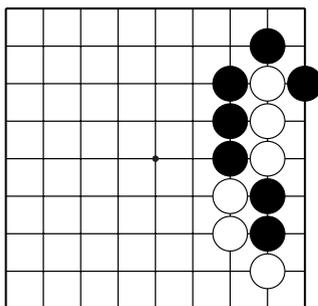
№6

Тема №5. Сэмэй. Уменьшаем дамэ.

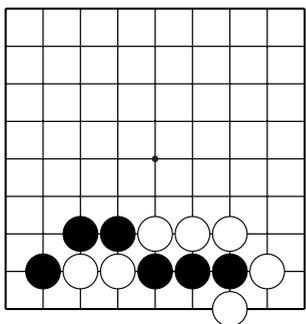
Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?
Укажите 1 ход.



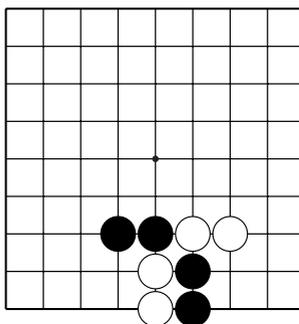
№7



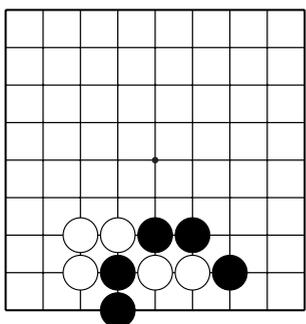
№8



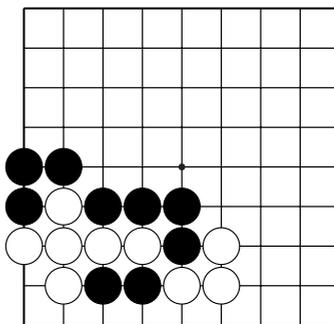
№9



№10



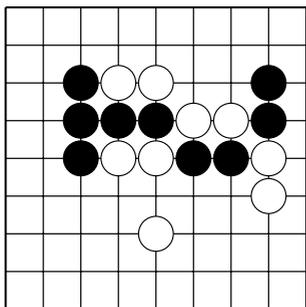
№11



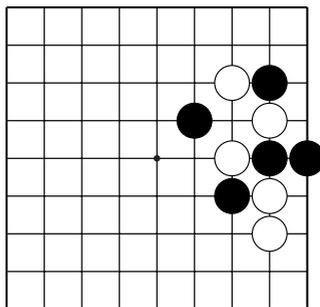
№12

Тема №5. Сэмэй. Уменьшаем дамэ.

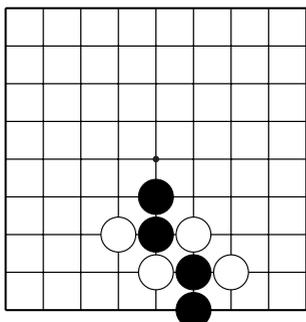
Ход чёрных. Как выиграть сэмэй?
Укажите 1 ход.



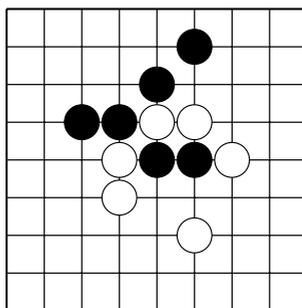
№19



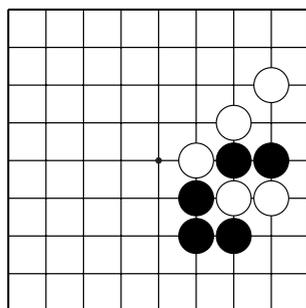
№20



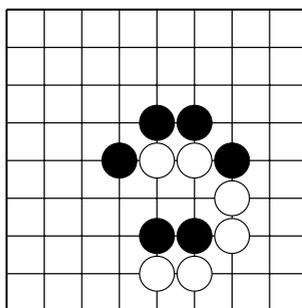
№21



№22



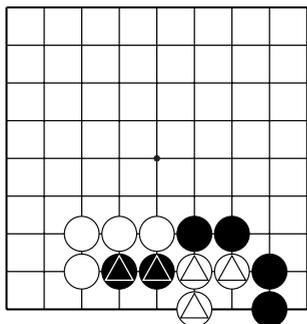
№23



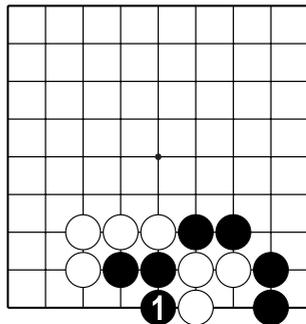
№24

Тема №6. Сэмэй. Игра от сильных камней.

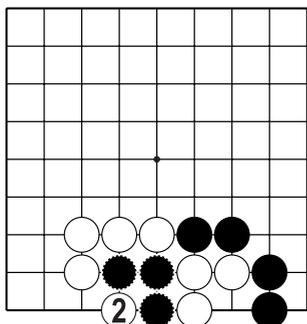
Сначала выбираем цель для атаки (считаем дамэ), затем начинаем закрывать дамэ камням соперника, играя от своих сильных камней (с большим количеством дамэ). Это способ избежать самоатари.



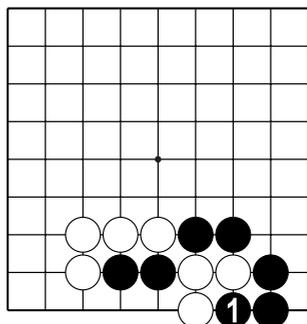
Д.1. У отмеченных чёрных и белых камней по два дамэ. Как чёрным выиграть сэмэй?



Д.2. Ходом 1 чёрные ставят свои камни в атари, и...



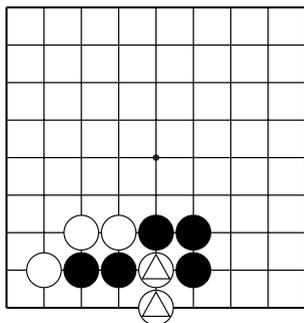
Д.3. ...белые возьмут три камня.



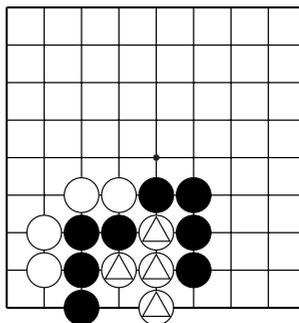
Д.3. Нужно начинать с другой стороны, играя от сильных своих камней.

Тема №6. Сэмэй. Игра от сильных камней.

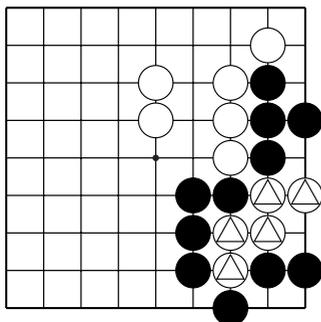
Ход чёрных. Как нападать на отмеченные камни белых?
Укажите 1 ход.



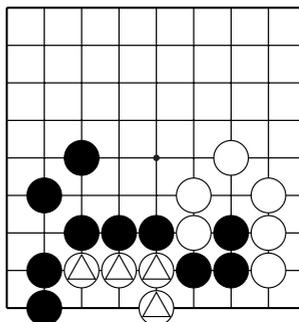
№1



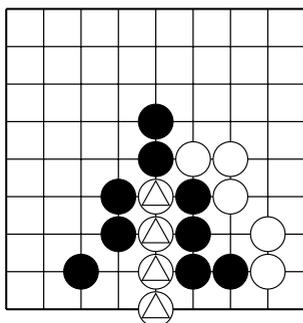
№2



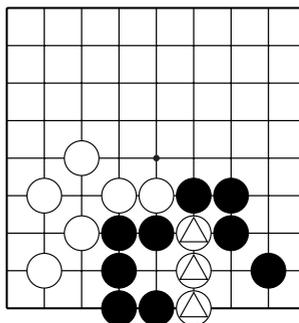
№3



№4



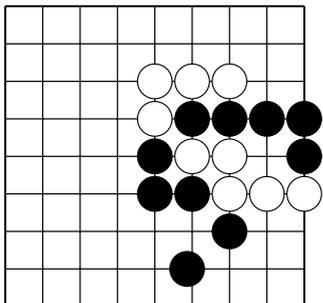
№5



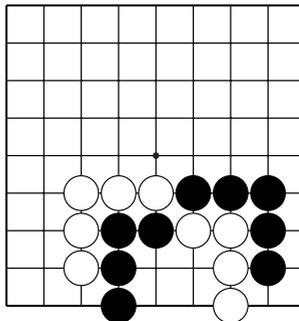
№6

Тема №6. Сэмэй. Игра от сильных камней.

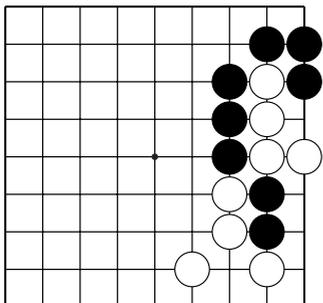
Ход чёрных. Как нападать на камни белых, чтобы их захватить?
Укажите 1 ход.



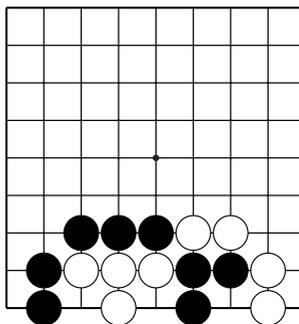
№7



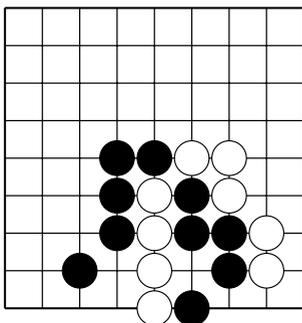
№8



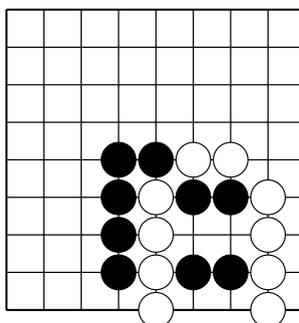
№9



№10



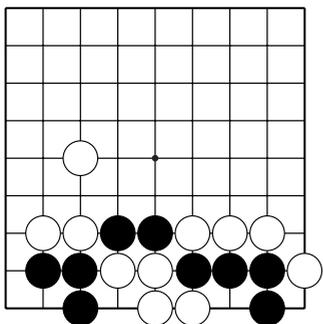
№11



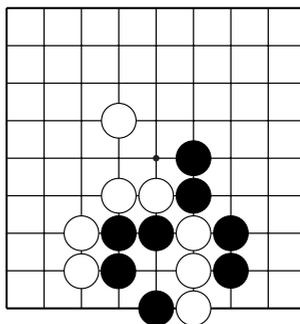
№12

Тема №6. Сэмэй. Игра от сильных камней.

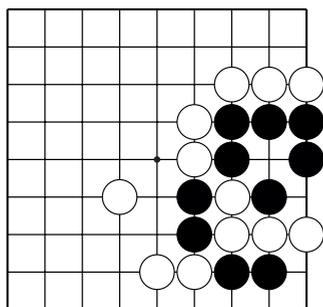
Ход чёрных. Как нападать на камни белых, чтобы их захватить?
Укажите 1 ход.



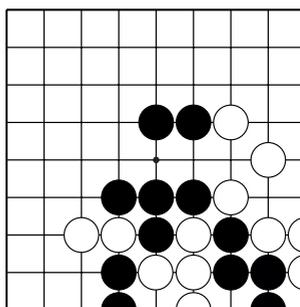
№13



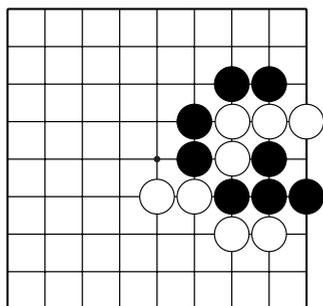
№14



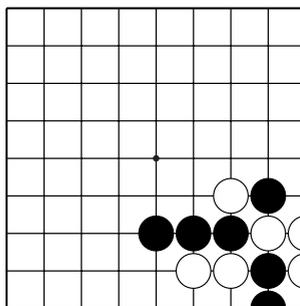
№15



№16



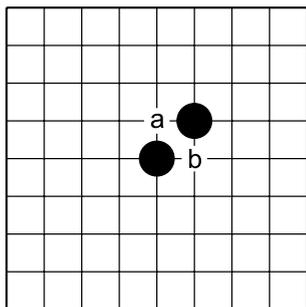
№17



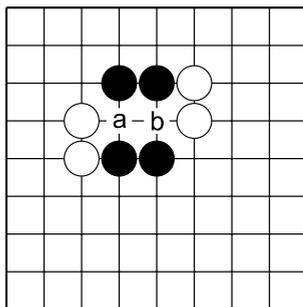
№18

Тема №7. Два пункта одинакового значения (миаи).

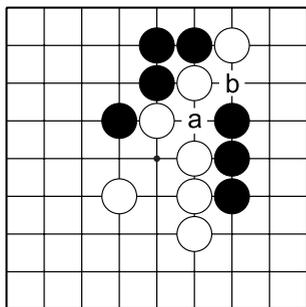
Миаи (яп.) – важная концепция. Встречается во многих случаях.



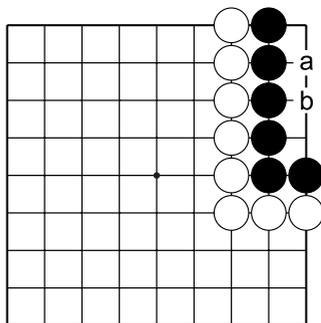
Д.1. Диагональное соединение за один ход не режется. Если белые сыграют в "а", чёрные ответят в "b", и наоборот. То есть, пункты "а" и "b" – миаи.



Д.2. "Бамбуковое" соединение не режется, т.к. "а" и "b" – миаи. Если белые сыграют в "а", чёрные ответят в "b", и наоборот.



Д.3. Миаи для разрезания. Если белые соединятся в "а", то чёрные разрежут в "b", и наоборот.



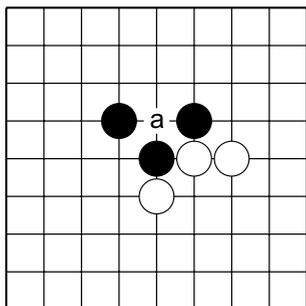
Д.4. Миаи для жизни. Группа чёрных жива, т.к. "а" и "b" – миаи

Миаи – это два взаимозаменяемых пункта. Если один из пунктов миаи занят, то лучше занять другой.

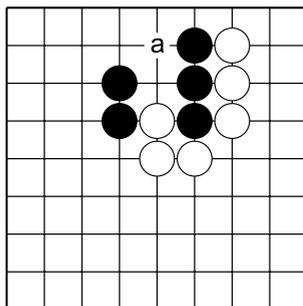
Оба пункта миаи могут быть заняты одним из игроков, например, при ко-борьбе, или по невнимательности.

Тема №7. Два пункта одинакового значения (миаи).

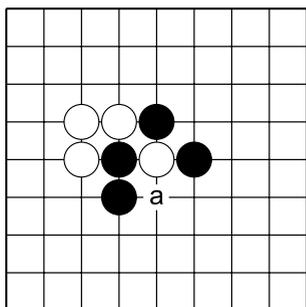
Если белые сыграют в "а", то как чёрным ответить?
 Другими словами, найдите миаи для пункта "а".



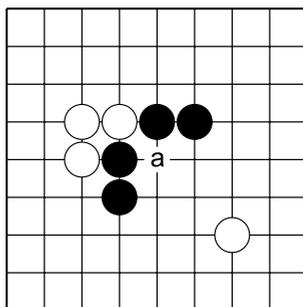
№1



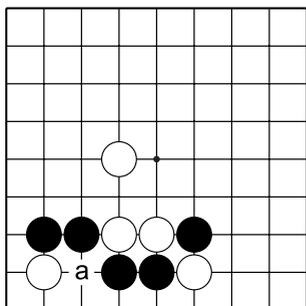
№2



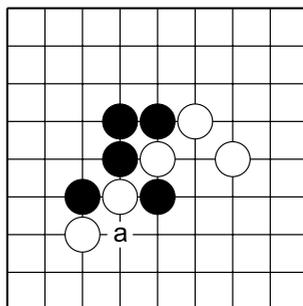
№3



№4



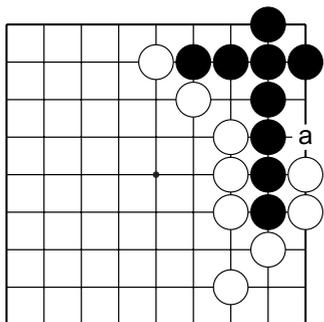
№5



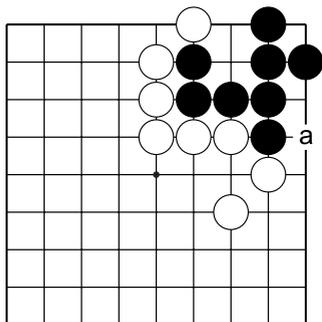
№6

Тема №7. Два пункта одинакового значения (миаи).

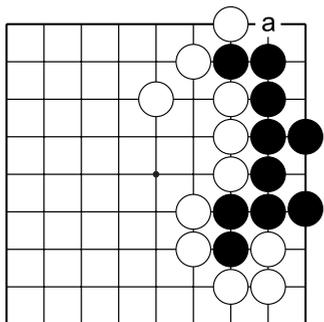
Если белые сыграют в "а", то как чёрным ответить?
 Другими словами, найдите миаи для пункта "а".



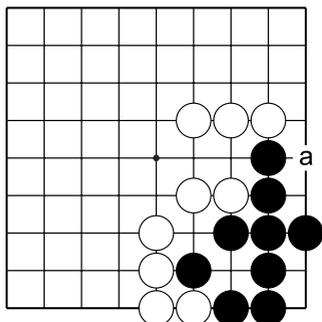
№13



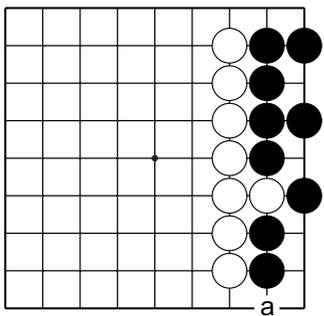
№14



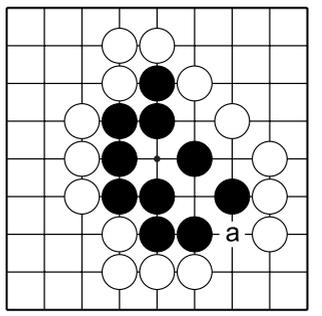
№15



№16



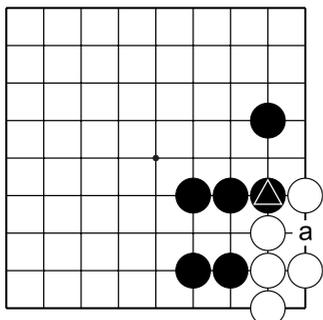
№17



№18

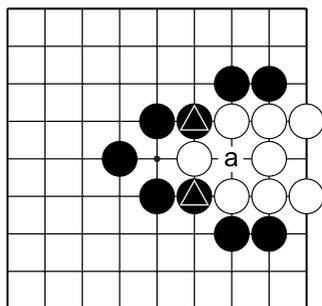
Тема №8. Настоящие и ложные глаза.

В зависимости от того, кто контролирует соединяющие пункты вокруг глаза, он становится ложным или настоящим.



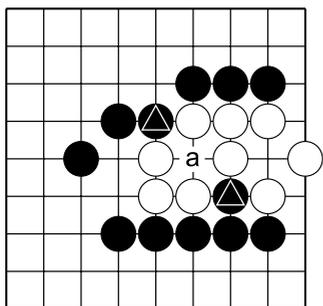
Д.1. (Контроль соединяющего пункта на второй линии).

Из-за камня \blacktriangle пункт "а" становится ложным глазом. Если бы на месте \blacktriangle стоял белый камень, пункт "а" был бы настоящим глазом.



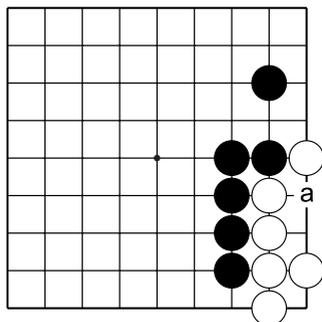
Д.2. (Контроль соединяющих пунктов через пункт друг от друга).

Из-за камней \blacktriangle пункт "а" становится ложным глазом. Если бы на месте хотя бы одного \blacktriangle стоял белый камень, пункт "а" был бы настоящим глазом.



Д.3. (Контроль соединяющих пунктов по большой диагонали друг от друга).

Из-за камней \blacktriangle пункт "а" становится ложным глазом. Если бы на месте хотя бы одного \blacktriangle стоял белый камень, пункт "а" был бы настоящим глазом.

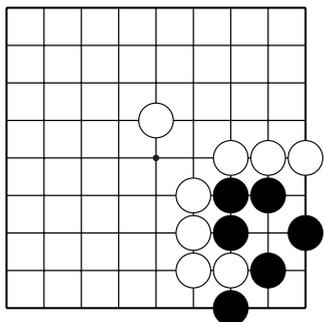


Д.4. (Контроль соединения).

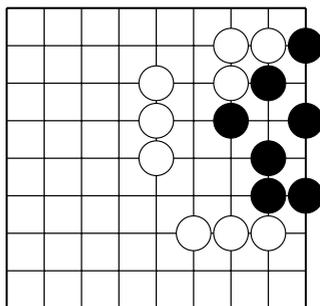
Жизнь белой группы зависит от того, кто первым сыграет в "а".

Тема №8. Настоящие и ложные глаза.

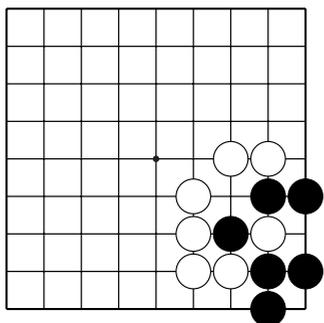
После какого хода чёрные строят живую группу?
Укажите один ход.



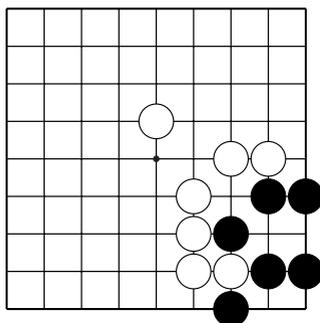
№1



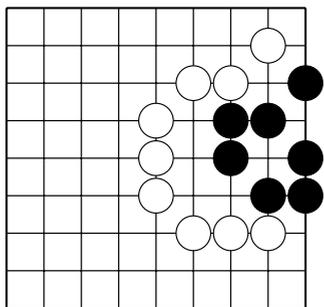
№2



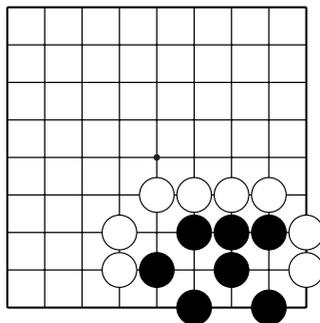
№3



№4



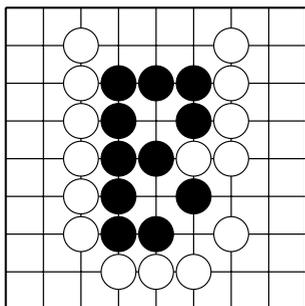
№5



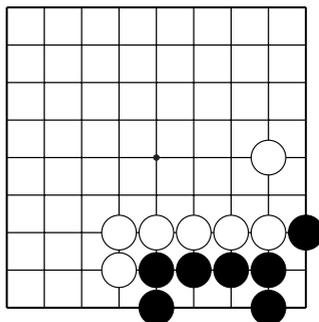
№6

Тема №8. Настоящие и ложные глаза.

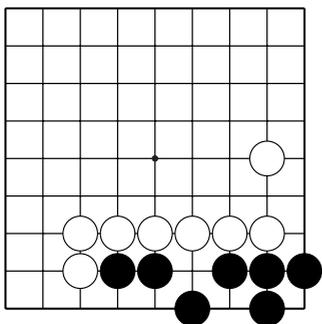
После какого хода чёрные строят живую группу?
Укажите один ход.



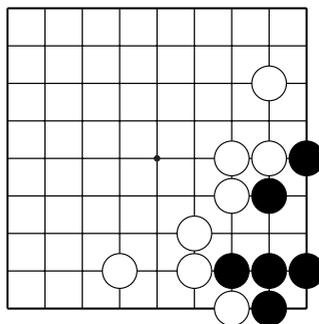
№7



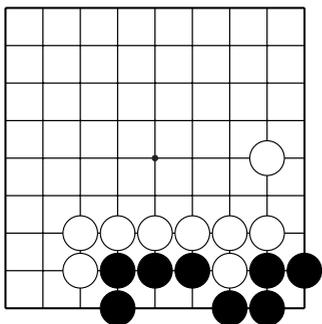
№8



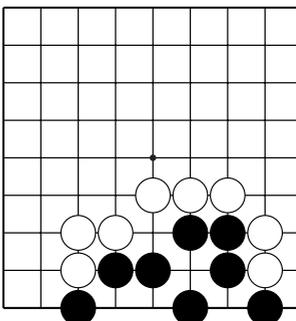
№9



№10



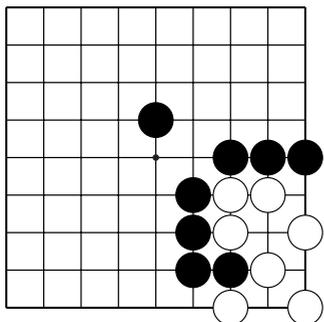
№11



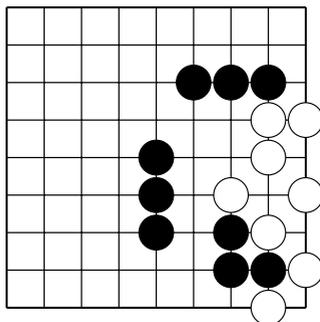
№12

Тема №8. Настоящие и ложные глаза.

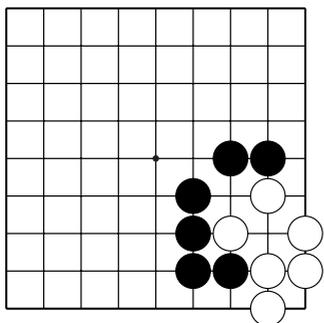
Какой ход чёрных убивает группу белых?
Укажите один ход.



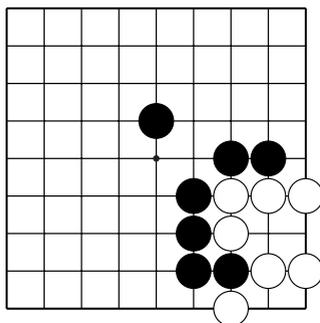
№13



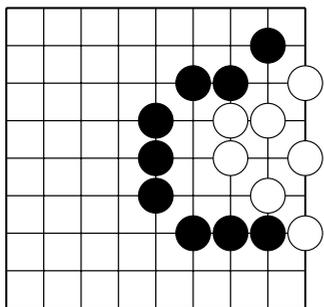
№14



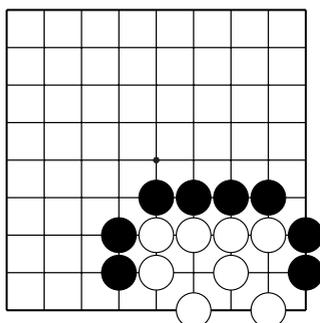
№15



№16



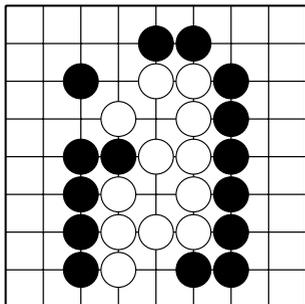
№17



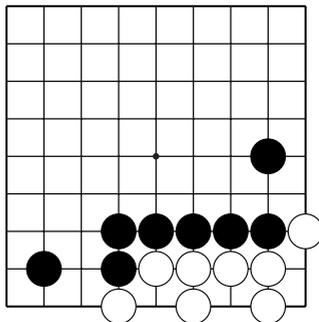
№18

Тема №8. Настоящие и ложные глаза.

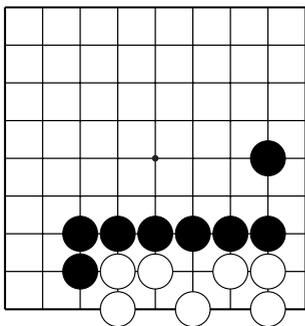
Какой ход чёрных убивает группу белых?
Укажите один ход.



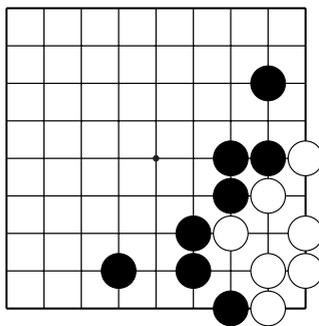
№13



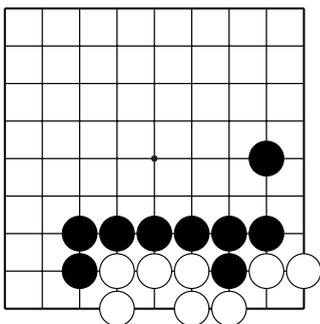
№14



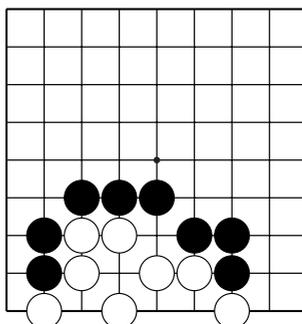
№15



№16



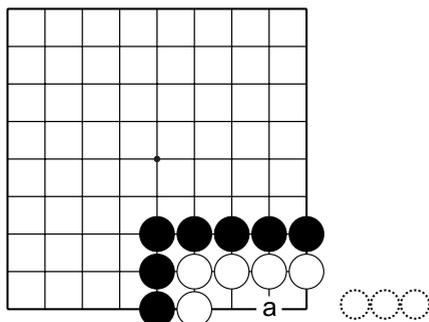
№17



№18

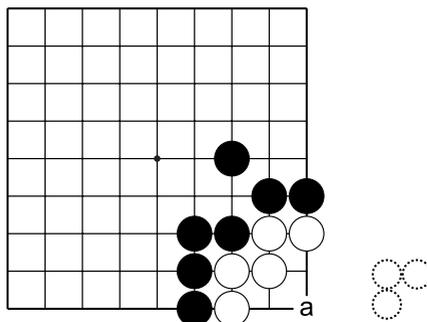
Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

Важно понимать в каком состоянии находятся камни – нужно строить им "глаза" или ещё рано, а может уже поздно. Многое в этом разделе игры зависит от окружающей позиции и глазной формы внутри группы.



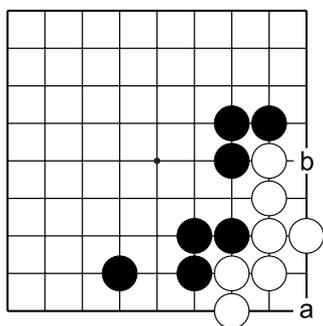
Д.1. "Три в линию".

Жизнь белой группы зависит от того, кто первый сыграет в "а".

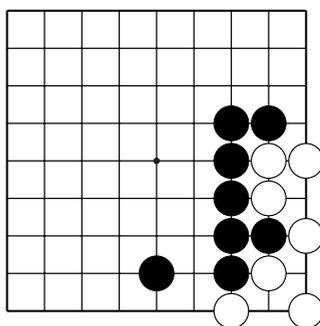


Д.2. "Уголок".

Жизнь белой группы зависит от того, кто первый сыграет в "а".



Д.3. В этой позиции белые живут независимо от очереди хода, т.к. пункты "а" и "b" – миаи. Если чёрные сыграют в "а", то белым нужно ответить в "b", чтобы выжить, и, наоборот.



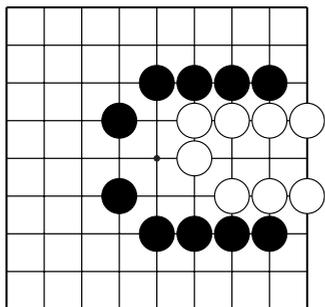
Д.4. Помните про "ложные глаза". Не важно сколько у группы ложных глаз. Чтобы группа жила, нужно два настоящих глаза.

Группа белых на этой диаграмме пленная.

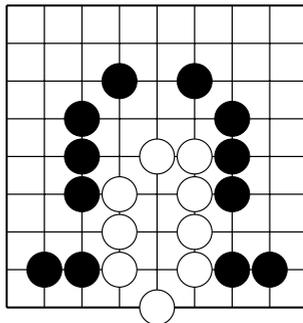
Группы, у которых нет двух глаз по завершении партии снимаются с доски без дополнительных ходов.

Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

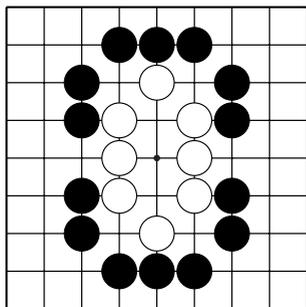
Ход чёрных. Как убить группу белых?



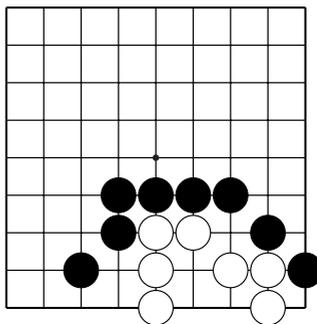
№1



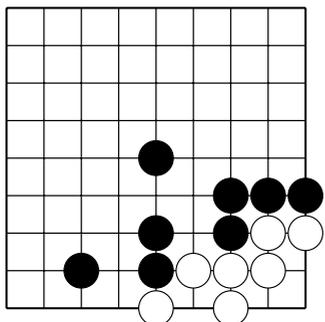
№2



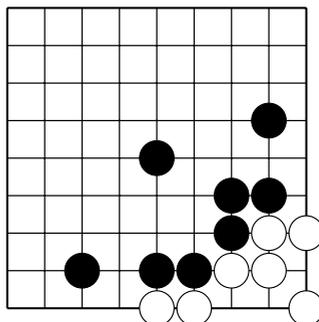
№3



№4



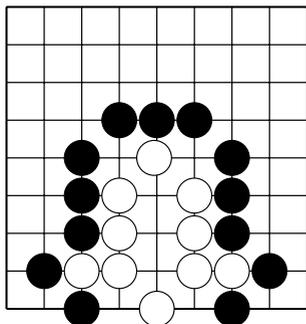
№5



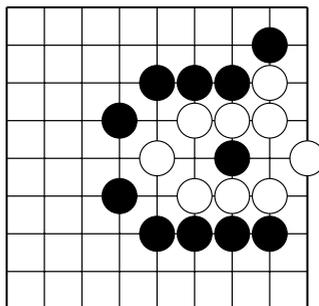
№6

Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

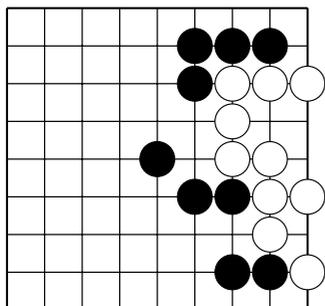
Ход чёрных. Как убить группу белых?



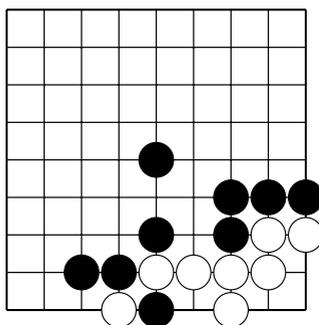
№7



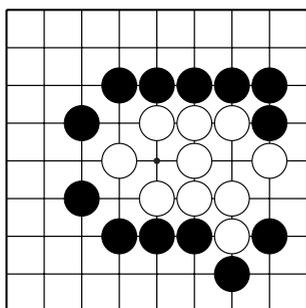
№8



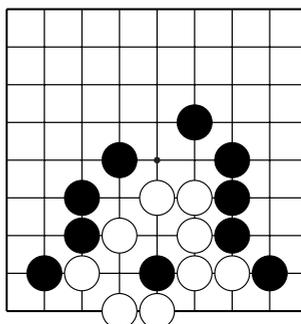
№9



№10



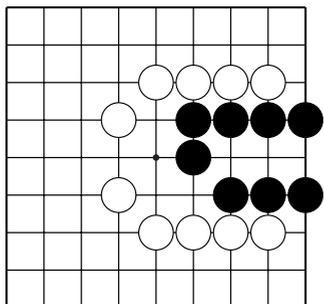
№11



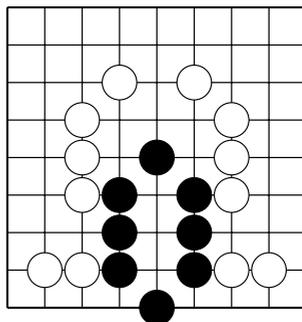
№12

Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

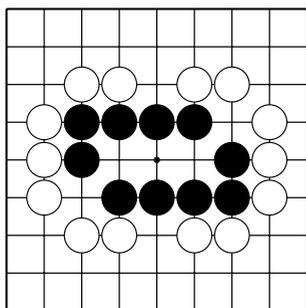
Ход чёрных. Как выжить?



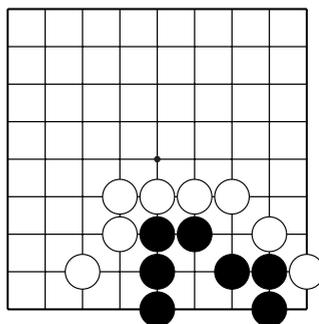
№13



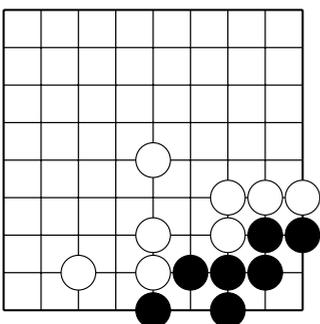
№14



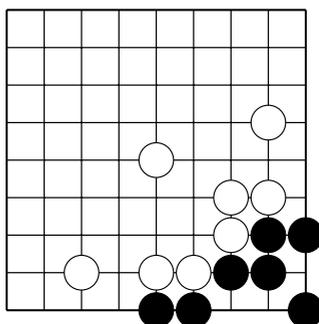
№15



№16



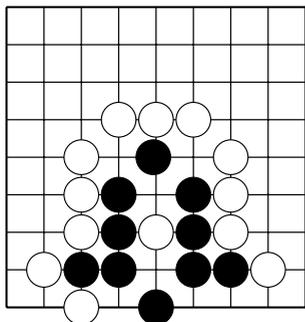
№17



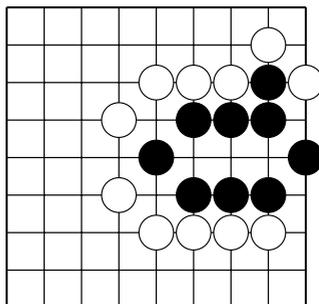
№18

Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

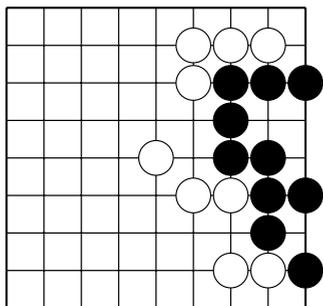
Ход чёрных. Как выжить?



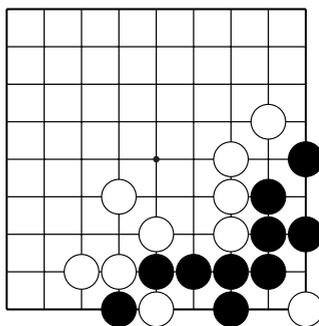
№19



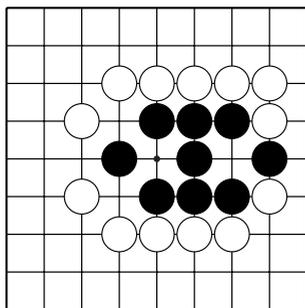
№20



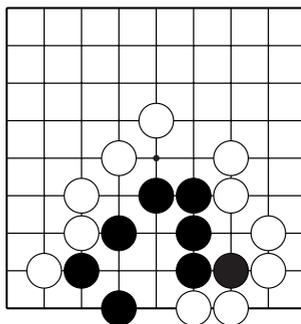
№21



№22



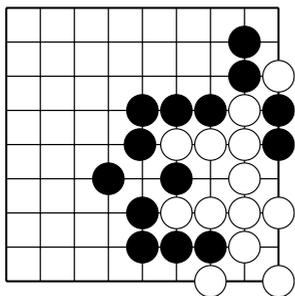
№23



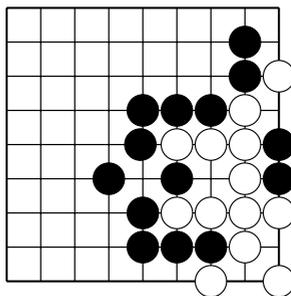
№24

Тема №9. Глазные формы из трёх пунктов.

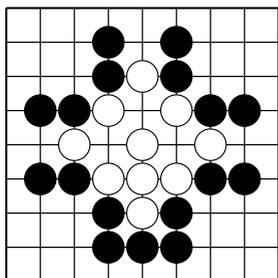
Определите статус белой группы.
Живая или мёртвая?



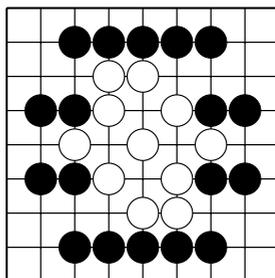
№25



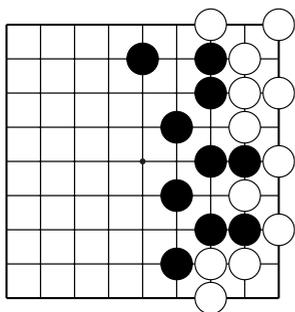
№26



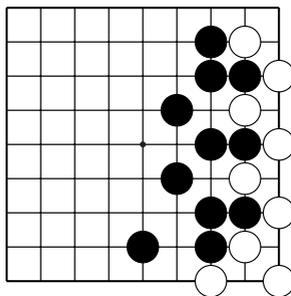
№27



№28



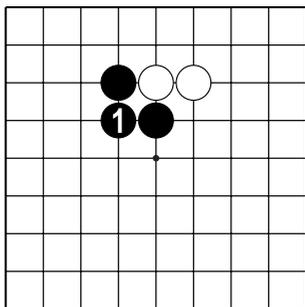
№29



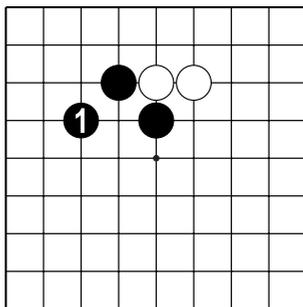
№30

Тема №10. Типы соединений.

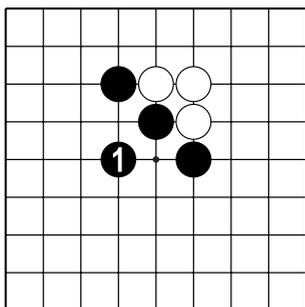
Запомните типы соединения камней.



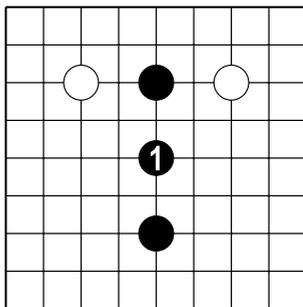
Д.1. Прямое соединение.



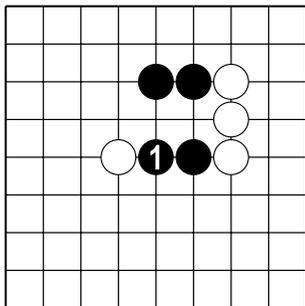
Д.2. "Пасть тигра".



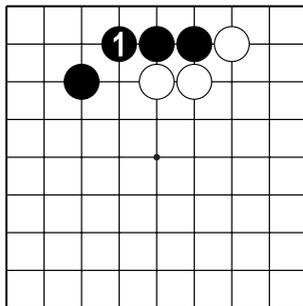
Д.3. Двойная "пасть тигра".



Д.4. Прыжок через пункт (тоби).



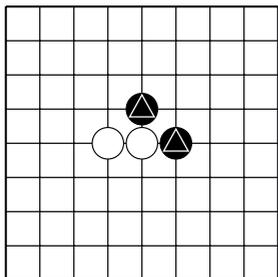
Д.5. "Бамбуковое" соединение.



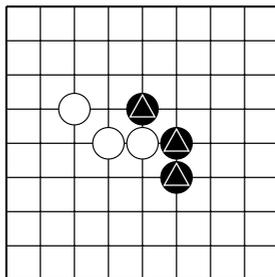
Д.6. Удлинение (ноби).

Тема №10. Типы соединений.

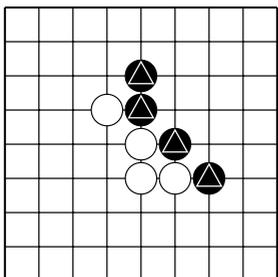
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



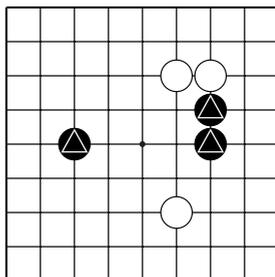
№1. Прямое соединение.



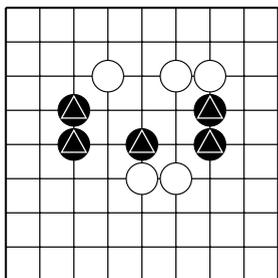
№2. "Пасть тигра".



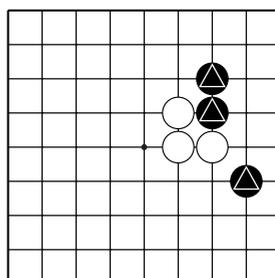
№3. Двойная "пасть тигра".



№4. Прыжок через пункт (тоби).



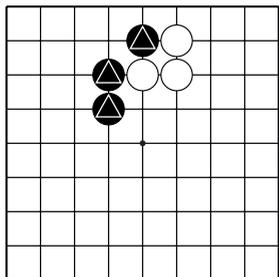
№5. "Бамбуковое" соединение.



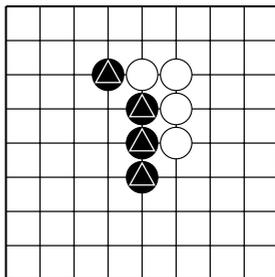
№6. Удлинение (ноби).

Тема №10. Типы соединений.

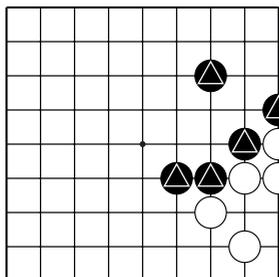
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



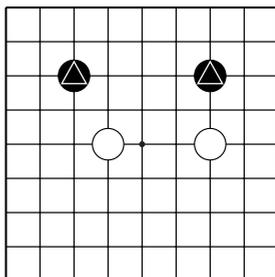
№7. Прямое соединение.



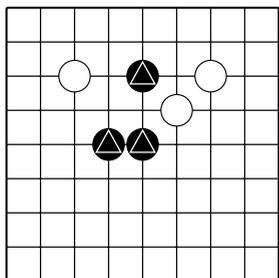
№8. "Пасть тигра".



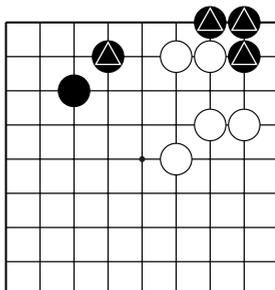
№9. Двойная "пасть тигра".



№10. Прыжок через пункт (тоби).



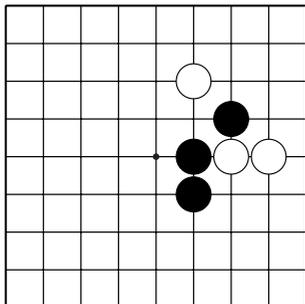
№11. "Бамбуковое" соединение.



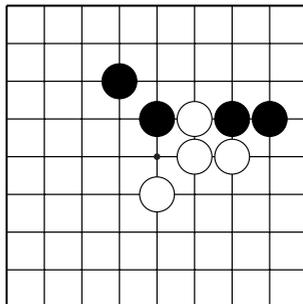
№12. Удлинение (ноби).

Тема №10. Типы соединений.

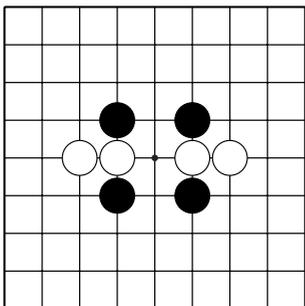
Соедините камни чёрных указанным способом.



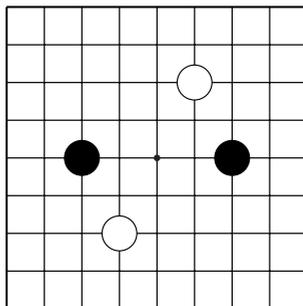
№13. Прямое соединение.



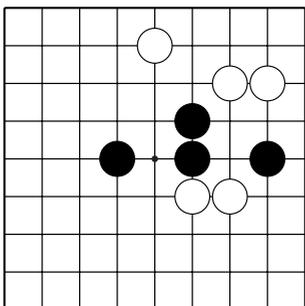
№14. "Пасть тигра".



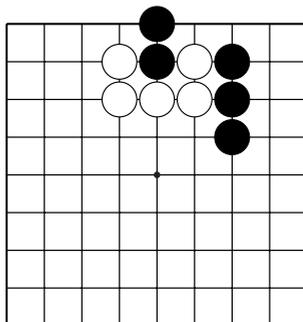
№15. Двойная "пасть тигра".



№16. Прыжок через пункт (тоби).



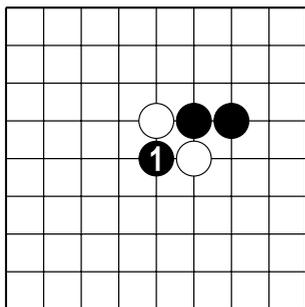
№17. "Бамбуковое" соединение.



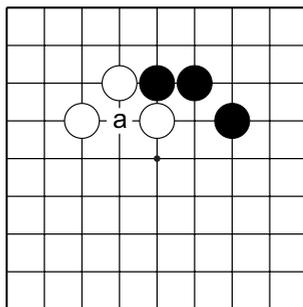
№18. Удлинение (ноби).

Тема №11. Прямое разрезание и прорезание.

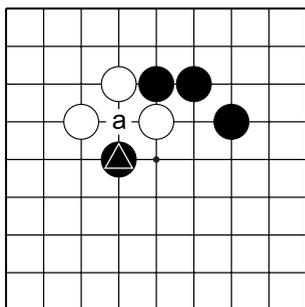
Для прорезания, в отличие от прямого разрезания, нужно сделать подготовительный ход.



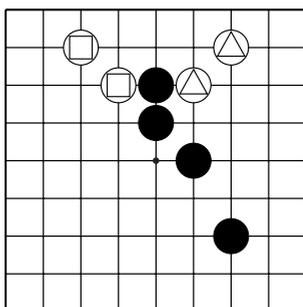
Д.1. Ход ч.1 – прямое разрезание.



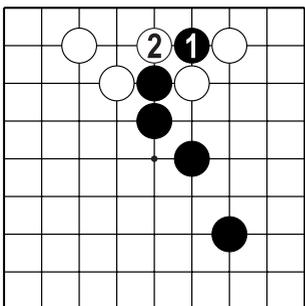
Д.2. Чёрным сразу играть в “а” – значит просто так отдать камень.



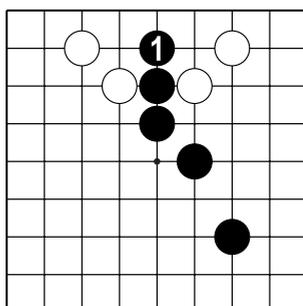
Д.3. При камне \blacktriangle разрезание в “а” безопасно для чёрных”.



Д.4. Как отделить камни \triangle от \ominus ?



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

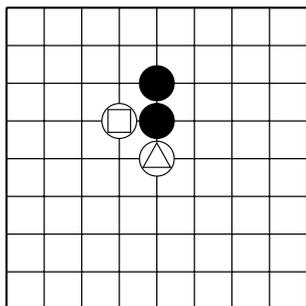


Д.6. Прорезание ч.1 – правильный ход.

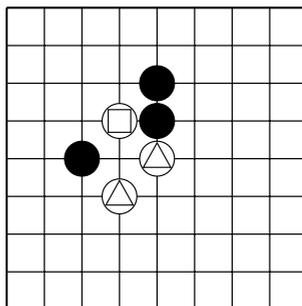
Тема №11. Прямое разрезание и прорезание.

Как разрезать отмеченные камни белых?

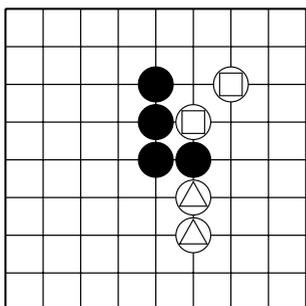
Укажите 1 ход.



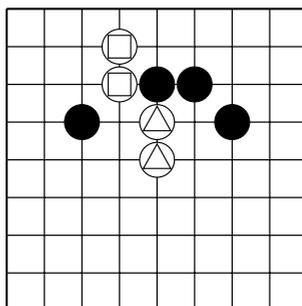
№1



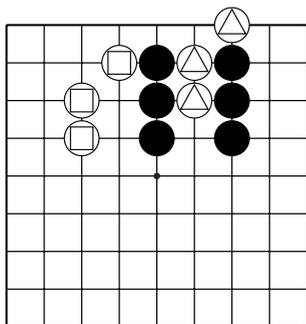
№2



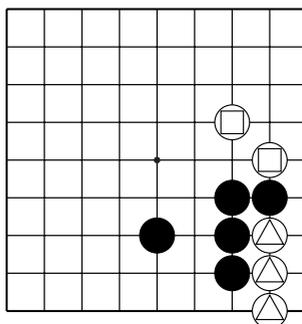
№3



№4



№5

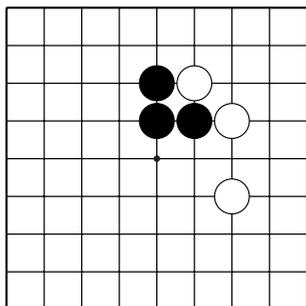


№6

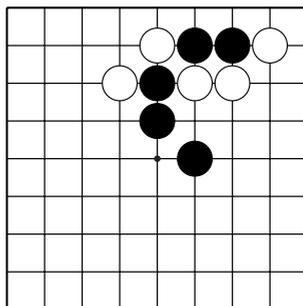
Тема №11. Прямое разрезание и прорезание.

Как разрезать камни белых?

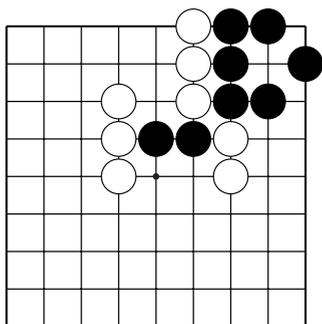
Укажите 1 ход.



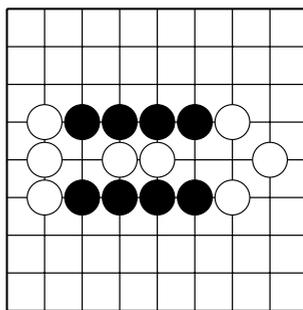
№7



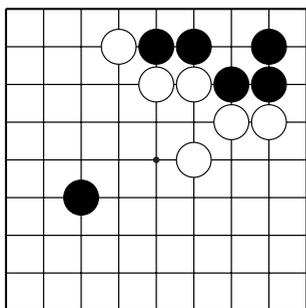
№8



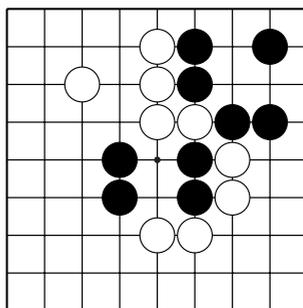
№9



№10



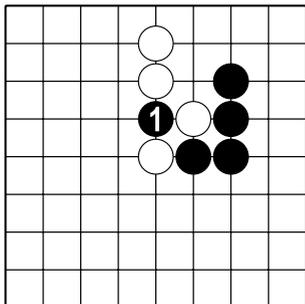
№11



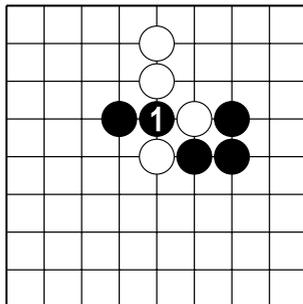
№12

Тема №11. Прямое разрезание и прорезание.

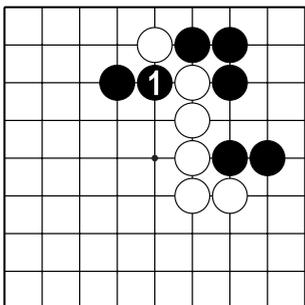
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите: разрезание ч.1 хороший ход или плохой?
3. Почему? (устно).



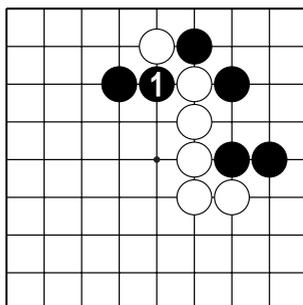
№13 ()



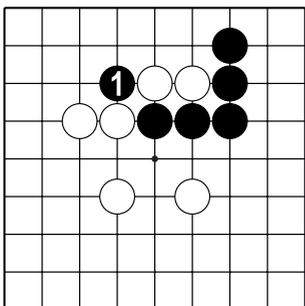
№14 ()



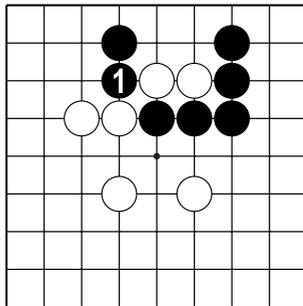
№15 ()



№16 ()



№17 ()

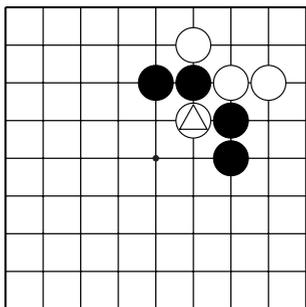


№18 ()

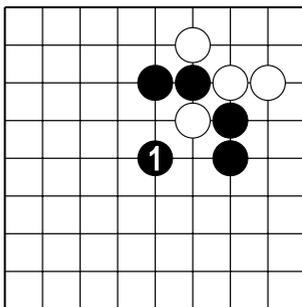
Тема №12. "Хомутик".

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

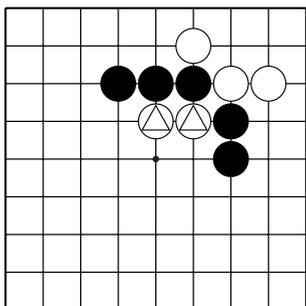
Рассмотрим на примерах несколько типов приёма "хомутик".



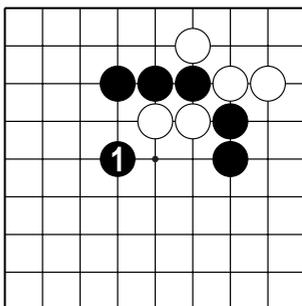
Д.1. Как поймать камень ♁?



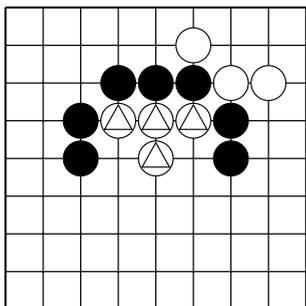
Д.2. Нужно "накинуть хомутик" ходом 1.



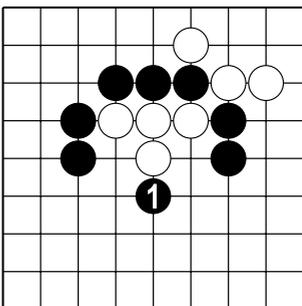
Д.3. Как поймать камни ♁?



Д.4. Нужно "накинуть хомутик" ходом 1.



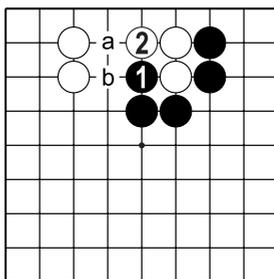
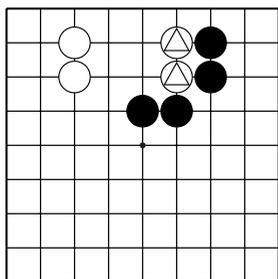
Д.5. Как поймать камни ♁?



Д.6. В подобных позициях ход ч.1 называют "прищепкой на нос" или "удар по носу".

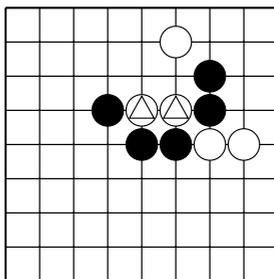
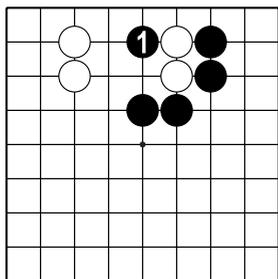
Тема №12. "Хомутик".

Рассмотрим на примерах несколько типов приёма "хомутик".



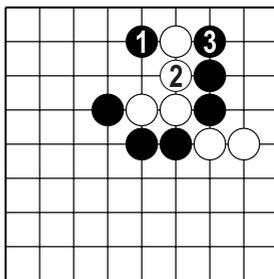
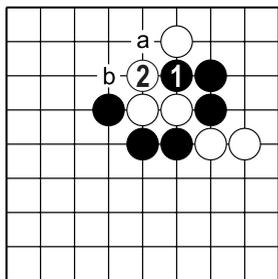
Д.7. Как поймать камни ♁?

Д.8. После б.2 белые получают миаи: "а" и "б" и спасают два камня.



Д.9. В подобных позициях ход ч.1 называют "удар в животик".

Д.10. Как поймать камни ♁?

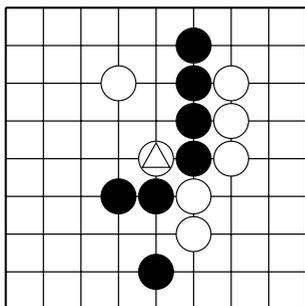


Д.11. После б.2 белые получают миаи: "а" и "б" и спасают свои камни.

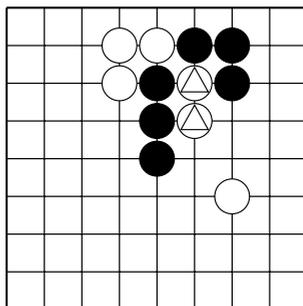
Д.12. В подобных позициях ход ч.1 называют "антибамбуковым".

Тема №12. "Хомутик".

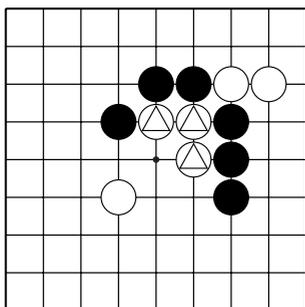
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



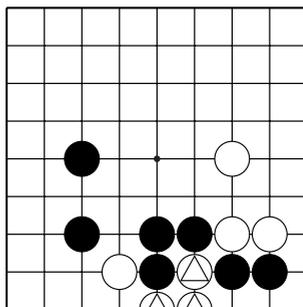
№1



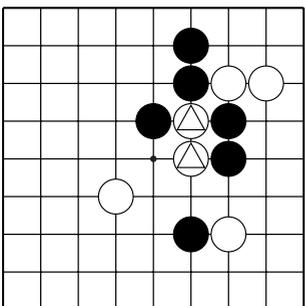
№2



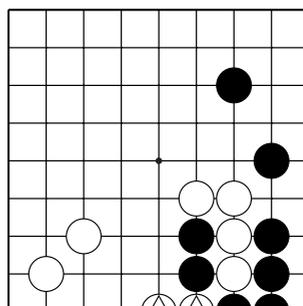
№3



№4



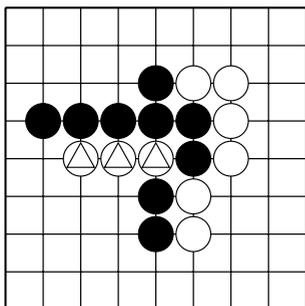
№5



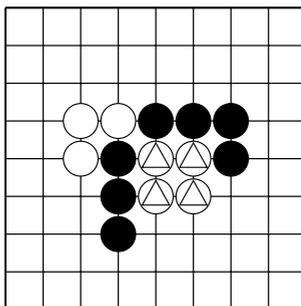
№6

Тема №12. "Хомутик".

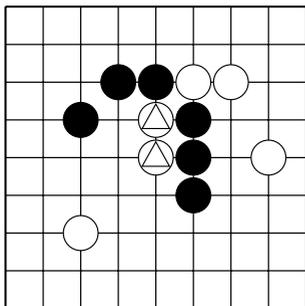
Захватите камни \ominus , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



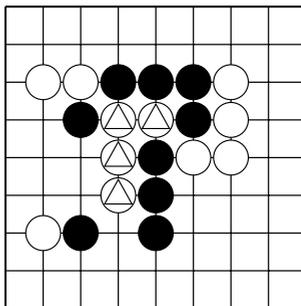
№7



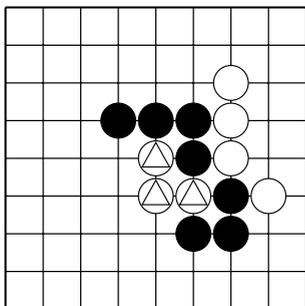
№8



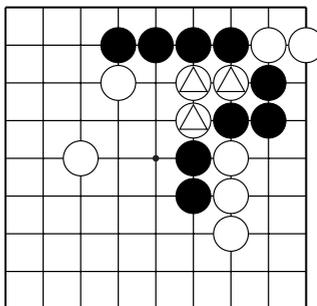
№9



№10



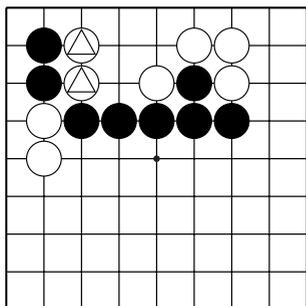
№11



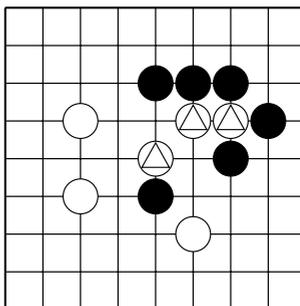
№12

Тема №12. "Хомутик".

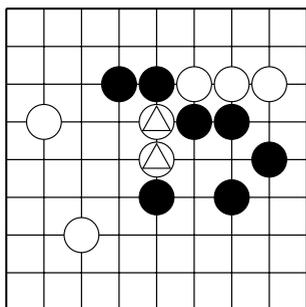
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



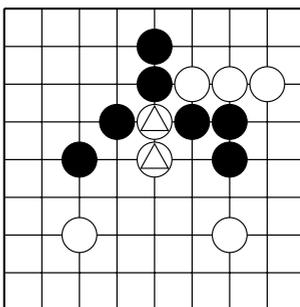
№13



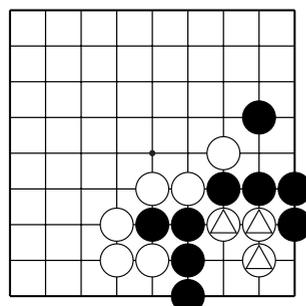
№14



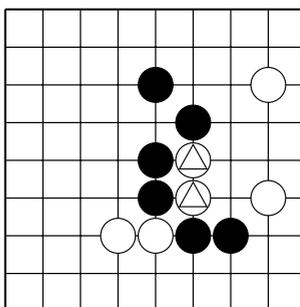
№15



№16



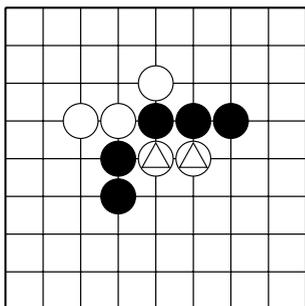
№17



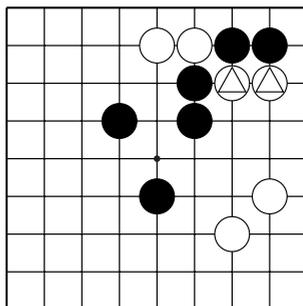
№18

Тема №12. "Хомутик".

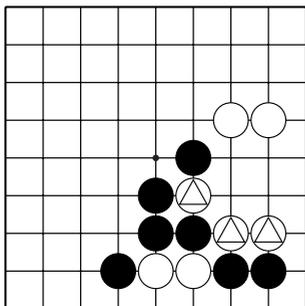
Захватите камни ⊕, выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



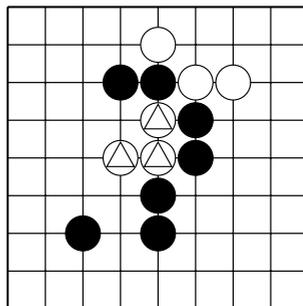
№19



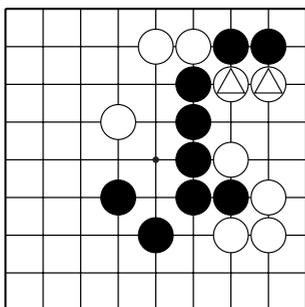
№20



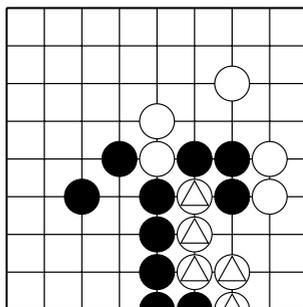
№21



№22



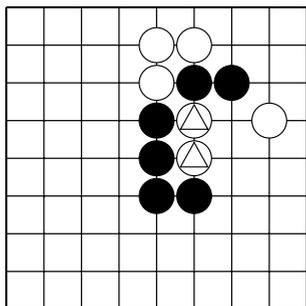
№23



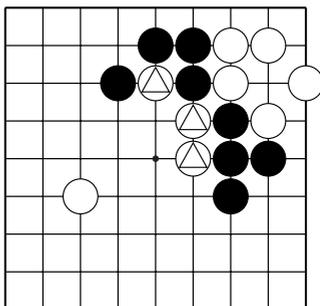
№24

Тема №12. "Хомутик".

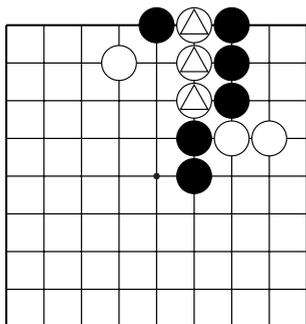
Захватите камни ⊕, выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



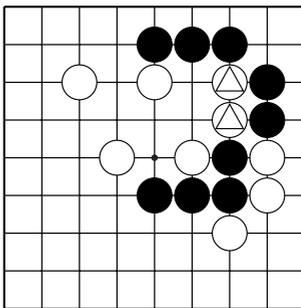
№25



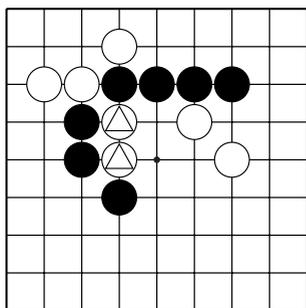
№26



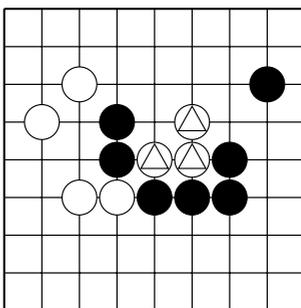
№27



№28



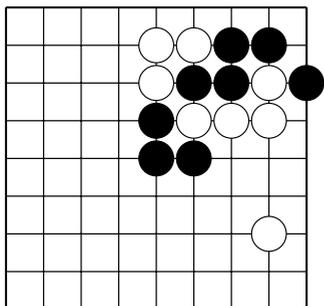
№29



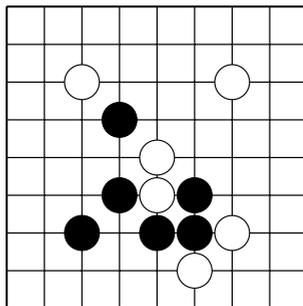
№30

Тема №12. "Хомутик".

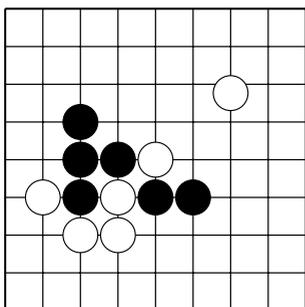
Захватите белые камни, выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



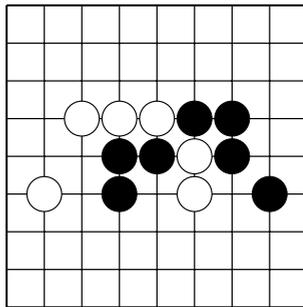
№31



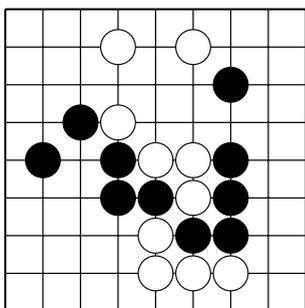
№32



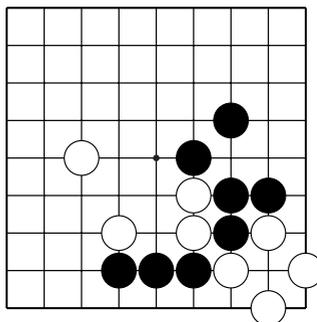
№33



№34



№35



№36