

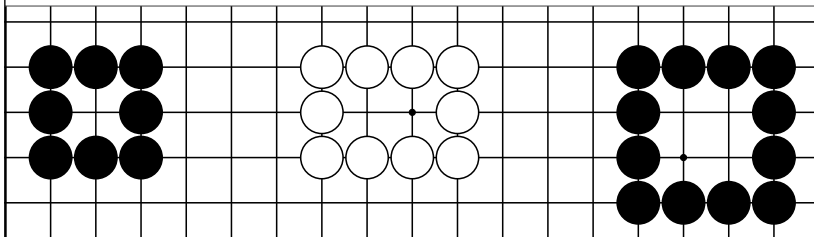
Евгений Панюков

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

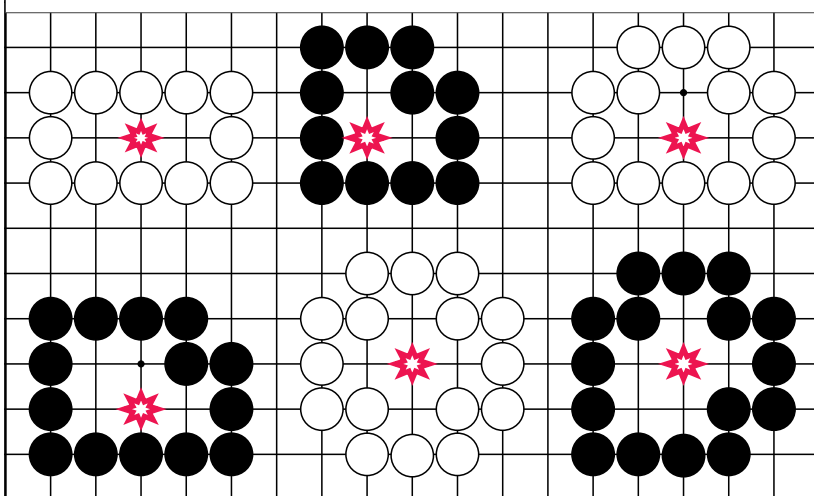
Содержание

Тема №13. "Лесенка"	1
Тема №14. "Защёлка"	9
Тема №15. Атари + атари = оиотоси	14
Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол"	21
Тема №17. Глазные формы из четырёх пунктов.	26
Тема №18. Глазные формы из пяти и шести пунктов.....	30
Основные принципы жизни и смерти групп.	34
Тема №19. Удар внутрь глазной формы.	35
Тема №20. Накадэ из двух камней..	39
Тема №21. Накадэ из трёх камней.....	43
Тема №22. Цукэ – ханэ – ноби.	48
Тема №23. Игра "по форме"	51
Тема №24. Сэнтэ и готэ	55

Мёртвые формы



Убиваемые формы



Показатели для определения места в турнирной таблице

Очки Мак-Магона

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

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

Коэффициент Бухгольца

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

Коэффициент Бергера

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

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

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

Сколько времени нужно, чтобы стать профи? 19000 часов!

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

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

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

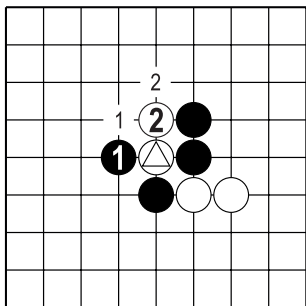
9-11 лет: 275 дней в году x 3 года x 7 часов в день = 5775 часов

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

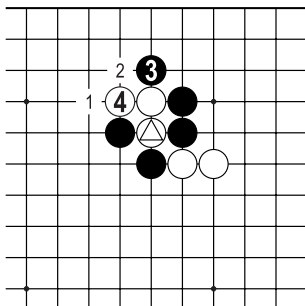
Тема №13. “Лесенка”.

Перед тем как строить “лесенку” нужно убедиться, что...

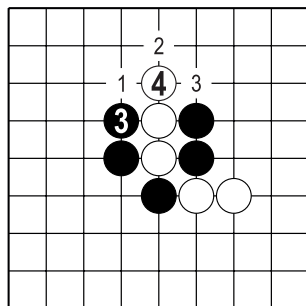
1. ...после удлинения у камней противника будет только два дамэ,
2. ...ваши камни не попадут в атари....



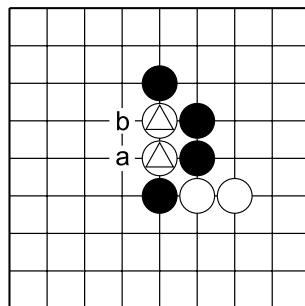
Д.1. Если белые удлинятся от камня ♁, у них будет два дамэ...



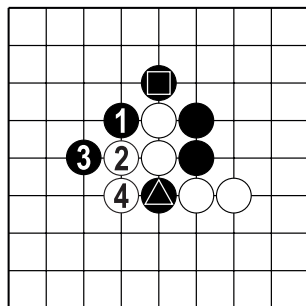
Д.2. ...после удлинения у белых должно быть только 2 дамэ.



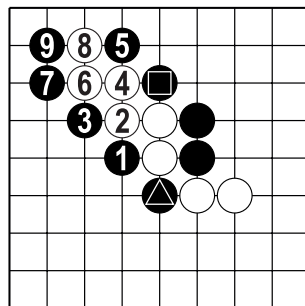
Д.3. Ошибка чёрных. После хода ч.3 белые удлиняются 4 и у белых три дамэ. “Лесенка сломалась”.



Д.4. Как нападать на камни ♁, чтобы “лесенка” получилась, “а” или “б”?



Д.5. Если играть от ♚, у которого 3 дамэ, то после б.4 камень ♁ попадает в атари и “лесенка ломается”...

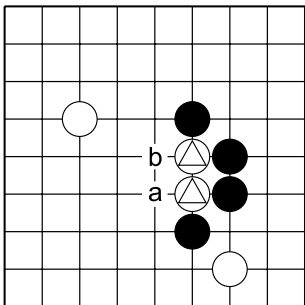


Д.6. Поэтому “лесенку” надо строить в другом направлении, от более слабого камня ♁.

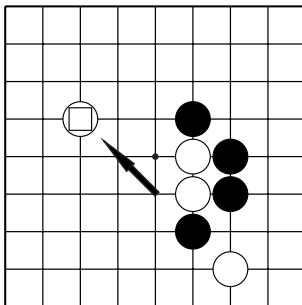
Тема №13. “Лесенка”.

Перед тем как строить “лесенку” нужно убедиться, что...

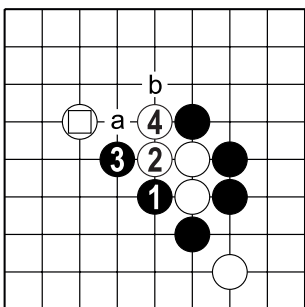
3. ...на пути “лесенки” нет камней противника.



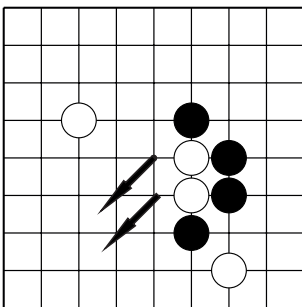
Д.7. Как нападать на камни \ominus , чтобы поймать их в “лесенку”, “а” или “б”?



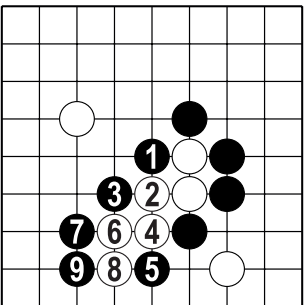
Д.8. Если сыграть в “а” на Д.7, то на пути “лесенки” будет стоять \ominus ...



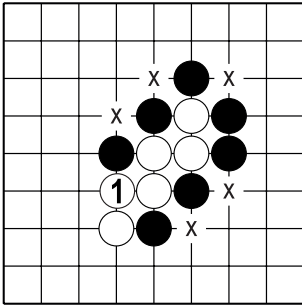
Д.9. ...после 4 хода у белых миаи: “а” и “б”. “Лесенка” не получилась.



Д.10. Нужно строить “лесенку” в направлении, где нет белых камней.



Д.11. Белые камни прижимаются к первой линии и ловятся.

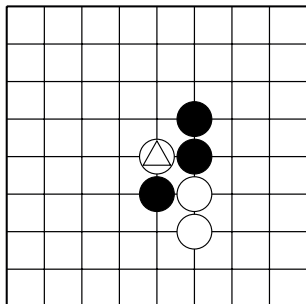


Д.12. Чем опасна неработающая “лесенка”? Появляется много разрезов “х”, и это плохо для чёрных.

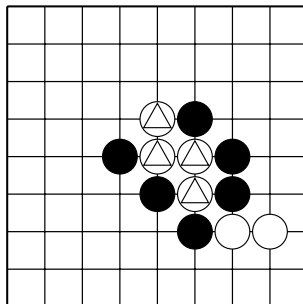
Тема №13. “Лесенка”.

Захватите камни ⊙, применив "лесенку".

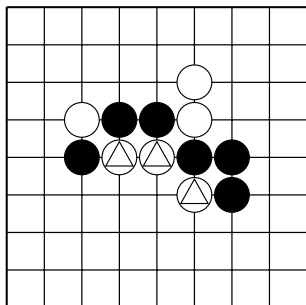
Укажите 3 хода (ход чёрных 1 – ход белых 2 – ход чёрных 3).



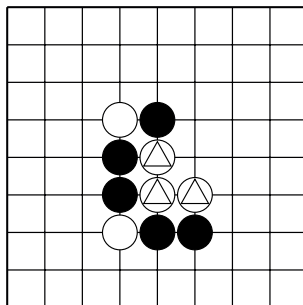
№1



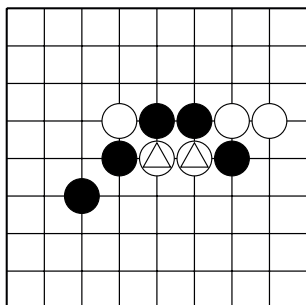
№2



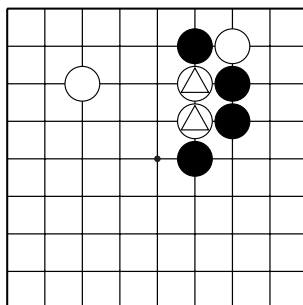
№3



№4



№5

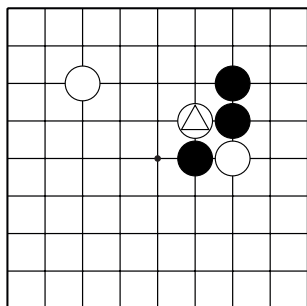


№6

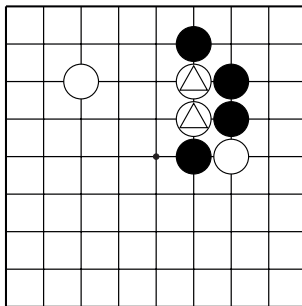
Тема №13. “Лесенка”.

Захватите камни ⊙, применив "лесенку".

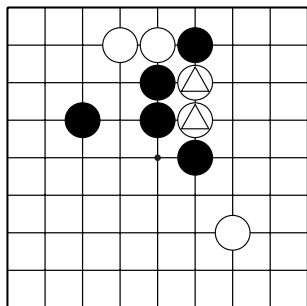
Укажите 3 хода (ход чёрных 1 – ход белых 2 – ход чёрных 3).



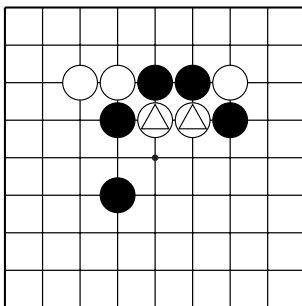
№7



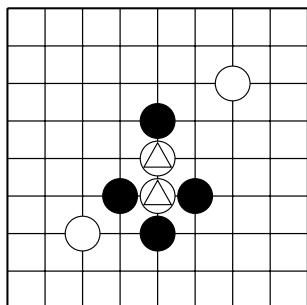
№8



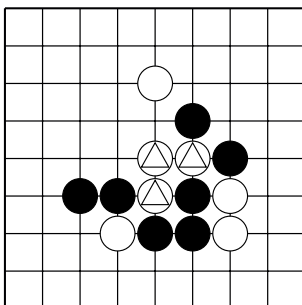
№9



№10



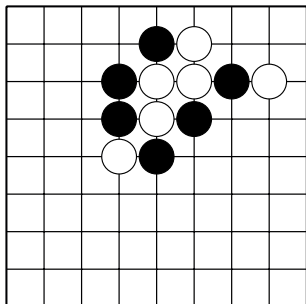
№11



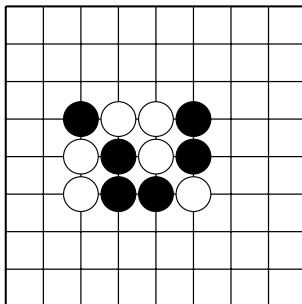
№12

Тема №13. “Лесенка”.

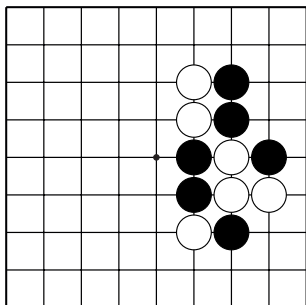
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. В каком направлении строить "лесенку"?
3. Укажите 1 ход.



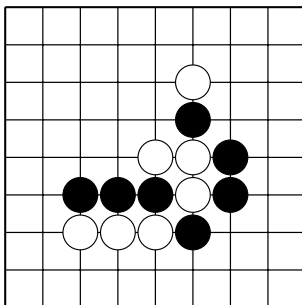
№13



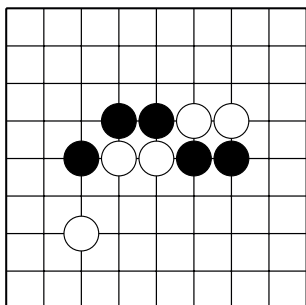
№14



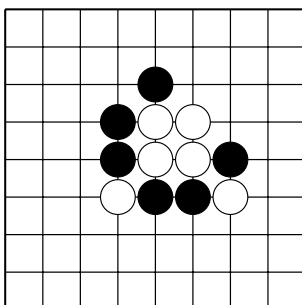
№15



№16



№17



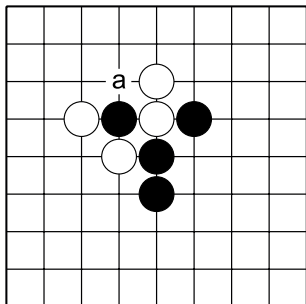
№18

Тема №13. “Лесенка”.

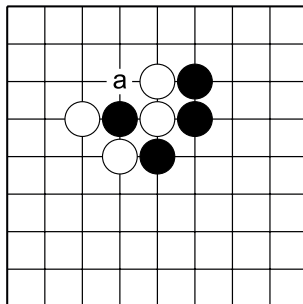
Могут ли убежать чёрные, если сыграют в "а"?

Да или нет?

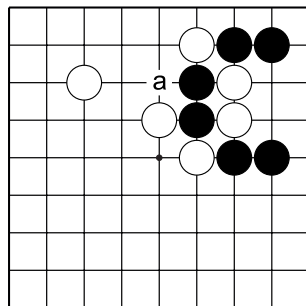
Почему (устно)?



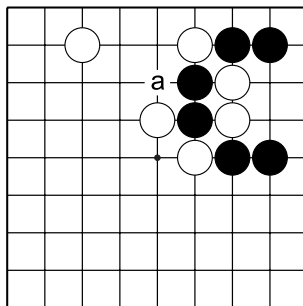
№19 ()



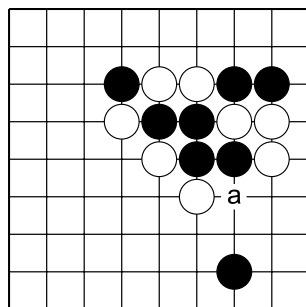
№20 ()



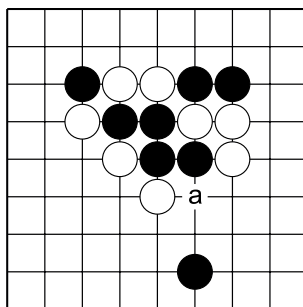
№21 ()



№22 ()



№23 ()



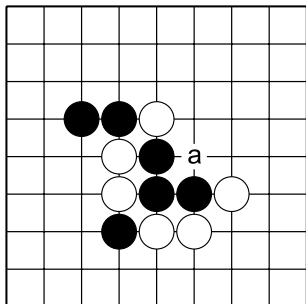
№24 ()

Тема №13. “Лесенка”.

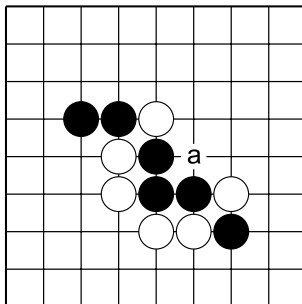
Могут ли убежать чёрные, если сыграют в "а"?

Да или нет?

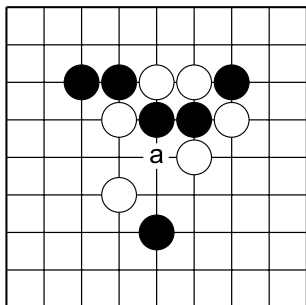
Почему (устно)?



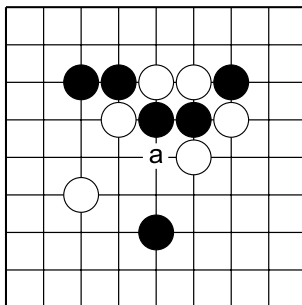
№25 ()



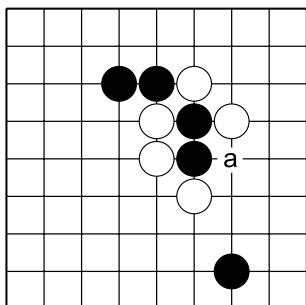
№26 ()



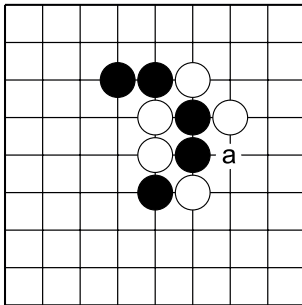
№27 ()



№28 ()



№29 ()



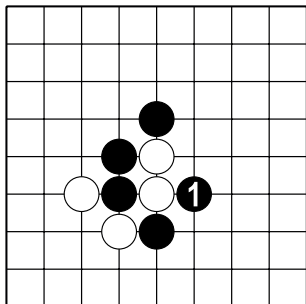
№30 ()

Тема №13. “Лесенка”.

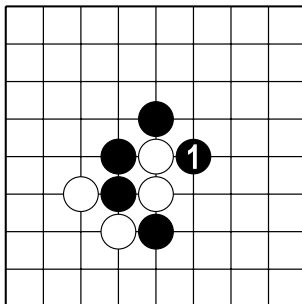
Ловятся ли белые в "лесенку" после хода ч.1?

Да или нет?

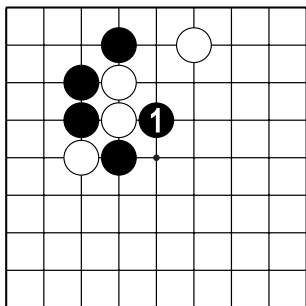
Почему (устно)?



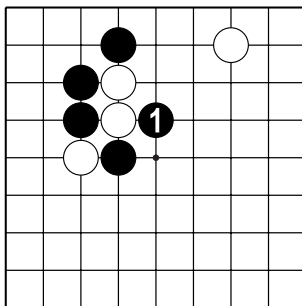
№31 ()



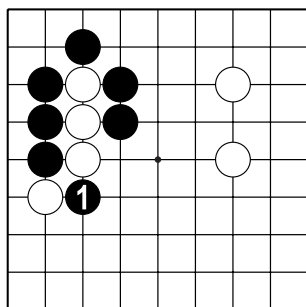
№32 ()



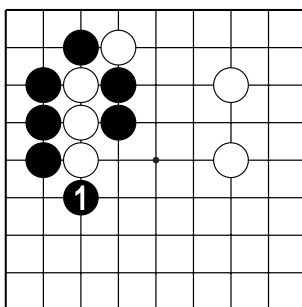
№33 ()



№34 ()



№35 ()

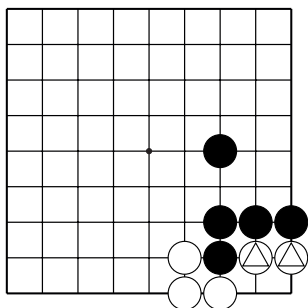


№36 ()

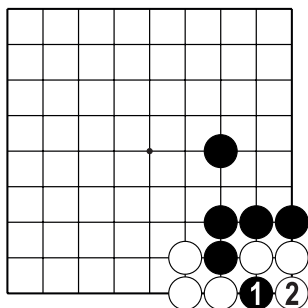
Тема №14. “Защёлка”.

При "защёлке" нужно рассмотреть возможность...

1. Жертвы одного камня,
2. Жертвы трёх камней.

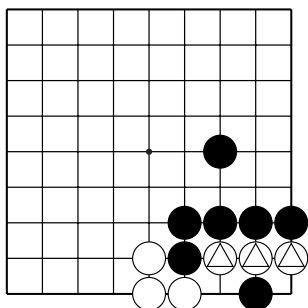


Д.1. Чтобы поймать камни \ominus , нужно...

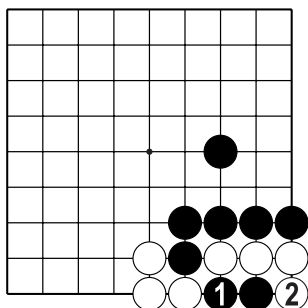


3=1

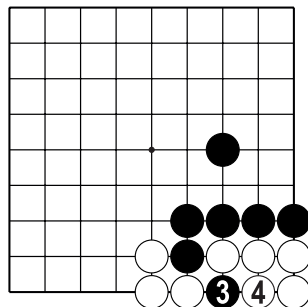
Д.2. ...вбросить камень в **разрезающий** пункт. Если б.2, то чёрные снова играют в 1 и забирают три камня.



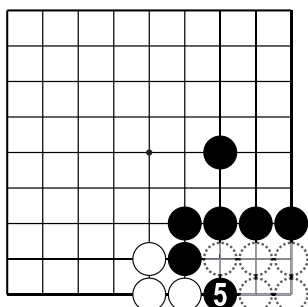
Д.3. Чтобы поймать камни \ominus , нужно...



Д.4. ...сыграть в разрезающий пункт. Если белые берут два камня...



Д.5. ...нужно вбросить третий камень, если белые возьмут и его...

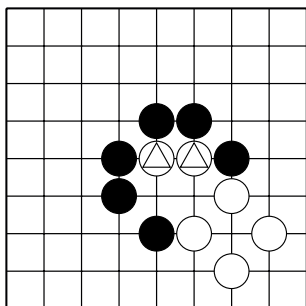


Д.6. ...то 5 ход чёрных завершает комбинацию захватом пяти камней.

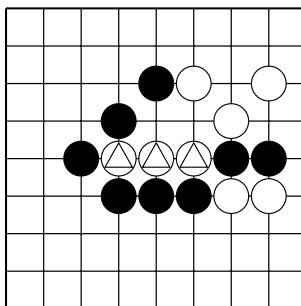
Тема №14. "Защёлка".

Захватите камни ⊙, применив "защёлку".

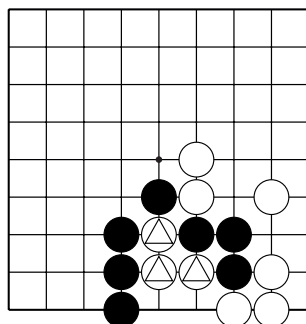
Укажите 1 ход.



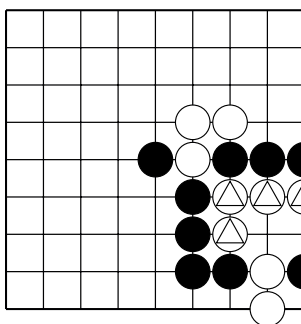
№1



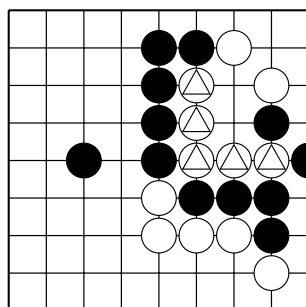
№2



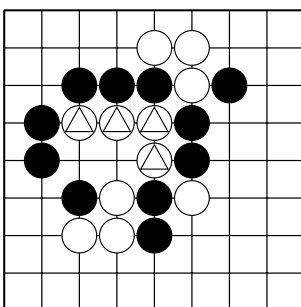
№3



№4



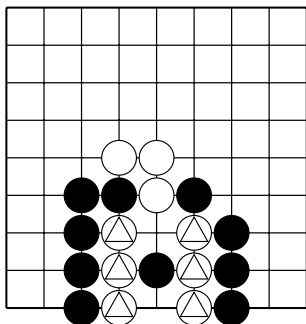
№5



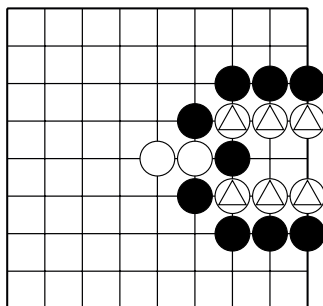
№6

Тема №14. “Защёлка”.

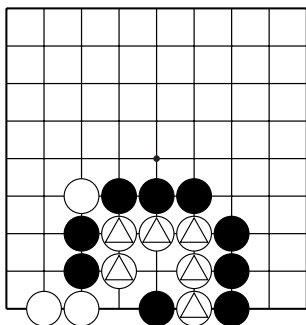
Захватите камни \ominus , применив "защёлку".
Укажите 3 хода.



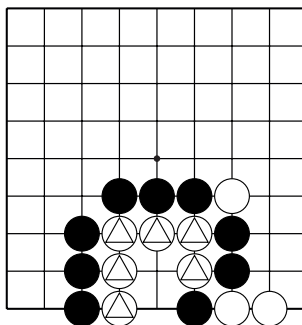
№7



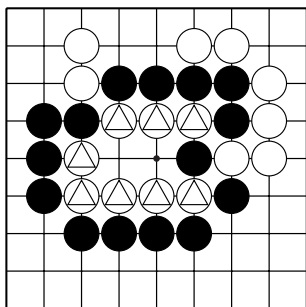
№8



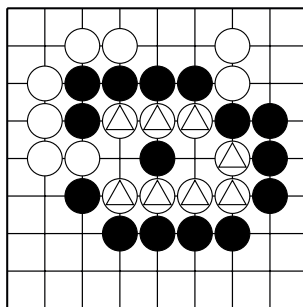
№9



№10



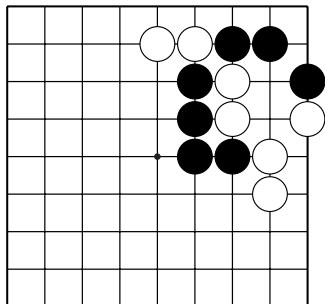
№11



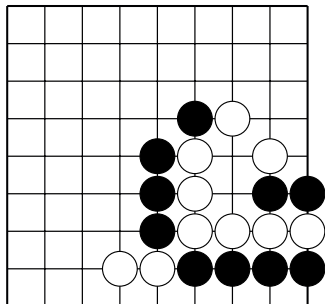
№12

Тема №14. "Защёлка".

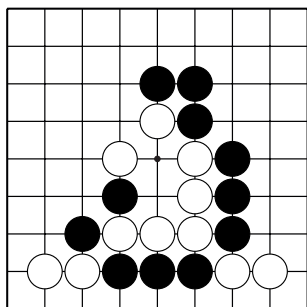
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. В какой пункт нужно сыграть, чтобы создать "защёлку"?
3. Укажите 1 ход.



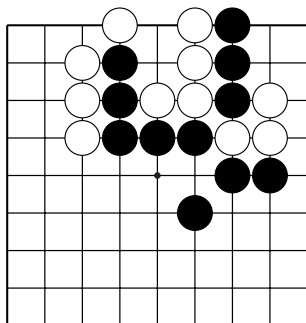
№13



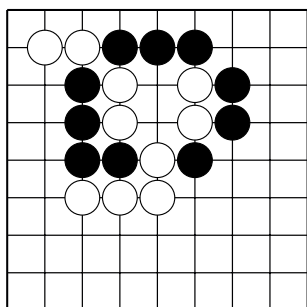
№14



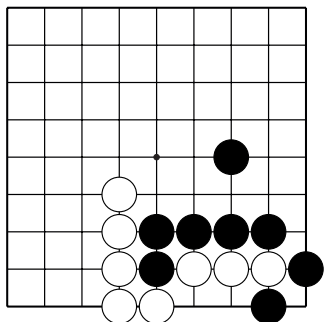
№15



№16



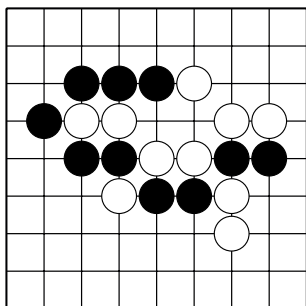
№17



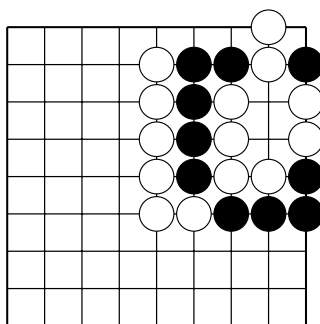
№18

Тема №14. “Зашёлка”.

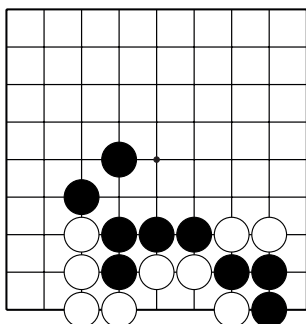
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. В какой пункт нужно сыграть, чтобы создать "зашёлку"?
3. Укажите 3 хода.



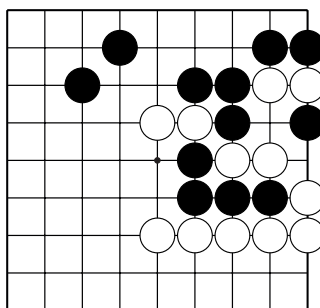
№19



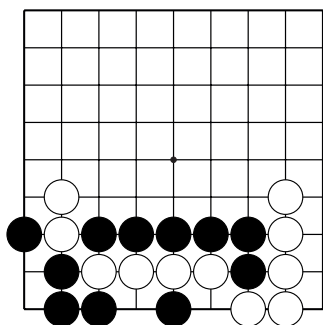
№20



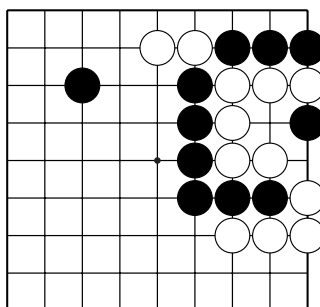
№21



№22



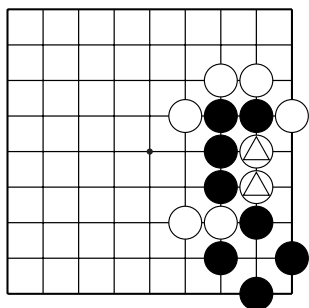
№23



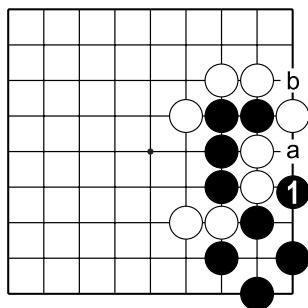
№24

Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

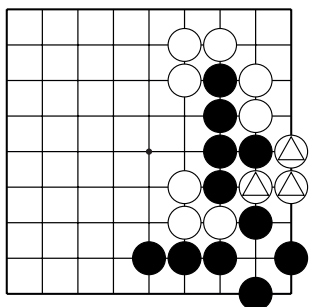
Ситуация, когда невыгодно соединяться называется оиотоси (яп.).



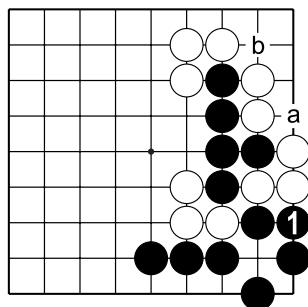
Д.1. Чтобы поймать камень \triangle , нужно...



Д.2. ...просто сыграть атари 1. Если белые соединятся в "а", то чёрные захватят четыре белых камня ходом в "b", и наоборот.



Д.3. Чтобы поймать камни \triangle , нужно...

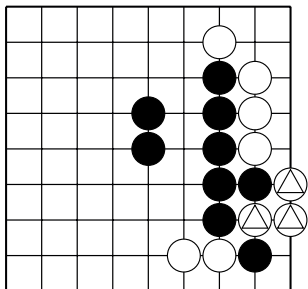


Д.4. ...просто сыграть атари 1. Если белые соединятся в "а", то чёрные разрежут в "b" и поймают семь белых камней". Пункты "а" и "b" – миаи.

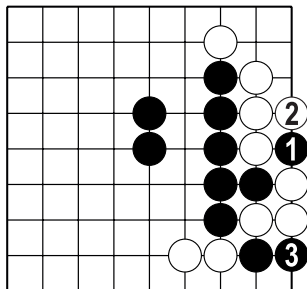
Оиотоси – “соединиться и погибнуть”.
 “Защёлка” – “поймать и погибнуть”.

Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

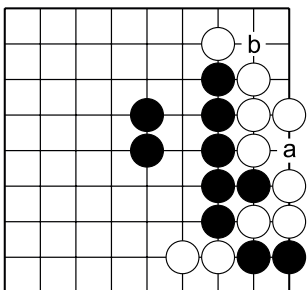
Иногда нужно пожертвовать камень или несколько камней.



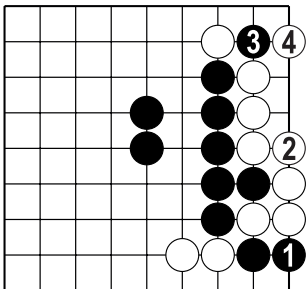
Д.5. Чтобы поймать камни ⊗, нужно...



Д.6. ...сначала вбросить камень 1. Если б.2, то после ч.3...



Д.7.если белые соединятся в "а", то чёрные захватят белых ходом в "b", и наоборот.

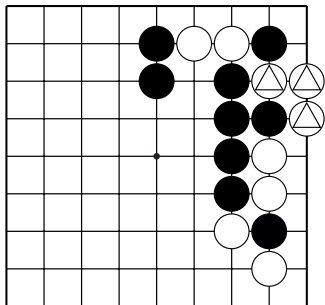


Д.8. Без вбрасывания 1 на Д.2 чёрные ничего не получают.

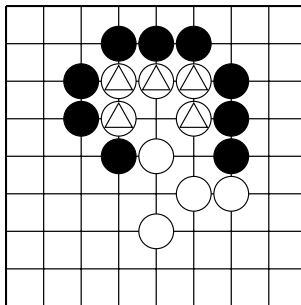
Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

Как поймать камни ⊙?

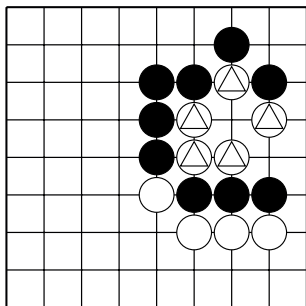
Укажите 1 ход.



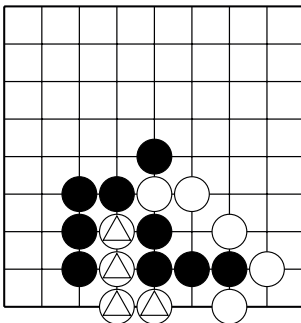
№1



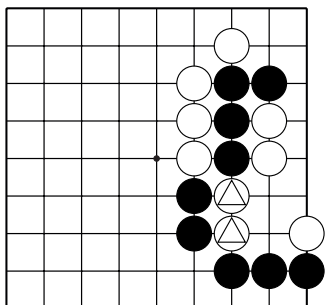
№2



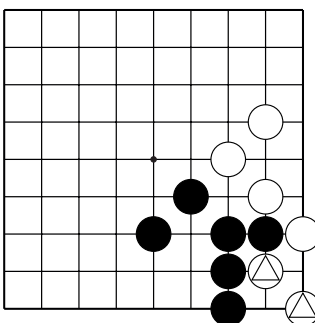
№3



№4



№5

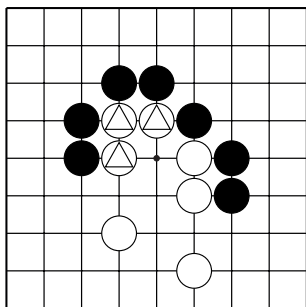


№6

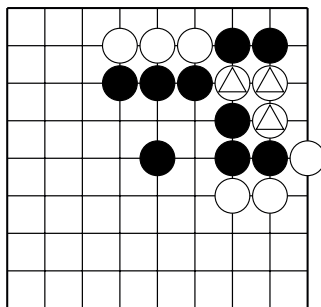
Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

Как поймать камни ⊙?

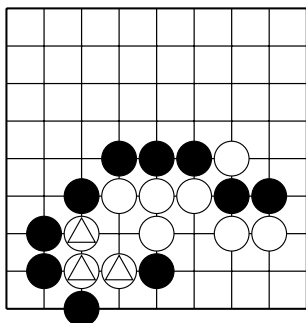
Укажите 1 ход.



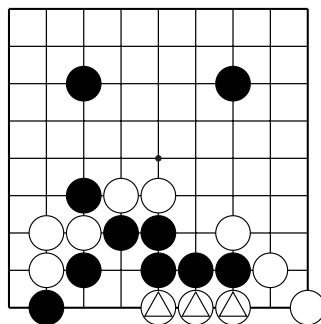
№7



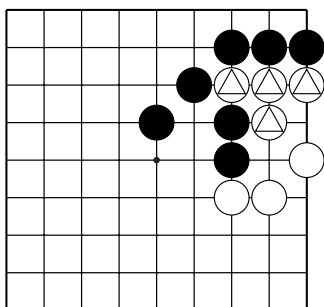
№8



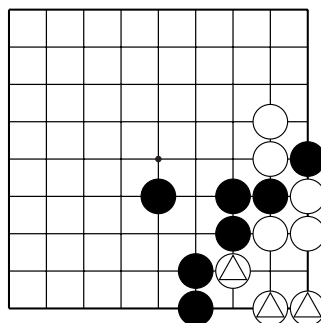
№9



№10




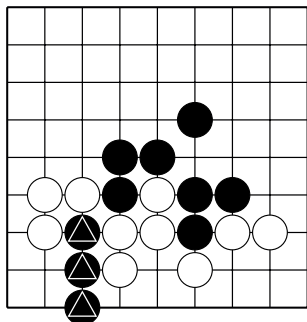
№11



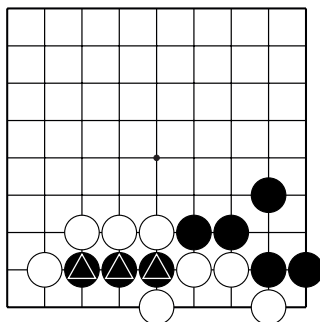
№12

Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

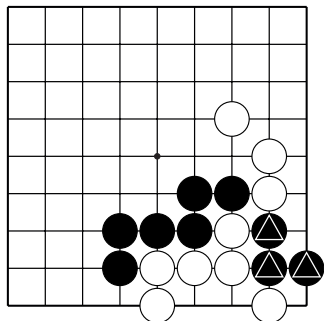
Чтобы спасти камни , нужно поймать белых в оиотоси.
Укажите 3 хода.



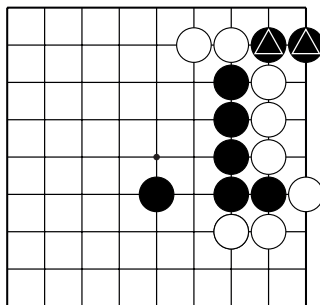
№13



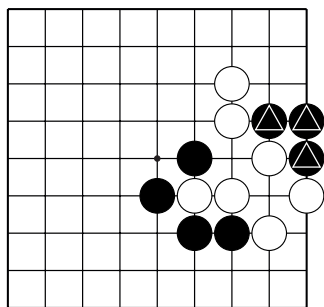
№14



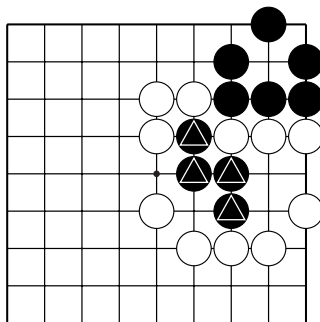
№15



№16



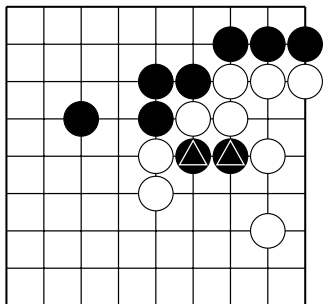
№17



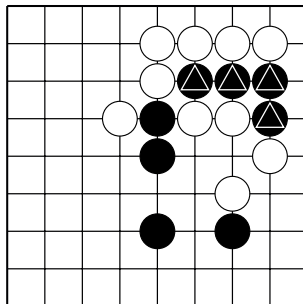
№18

Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

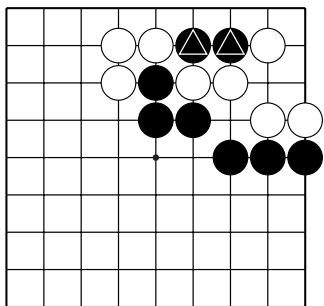
Чтобы спасти камни \blacktriangle , нужно поймать белых в оиотоси.
Укажите 5 ходов.



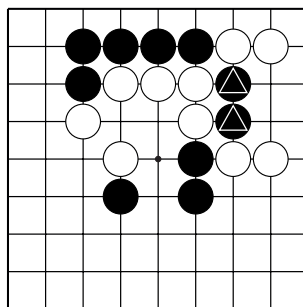
№19



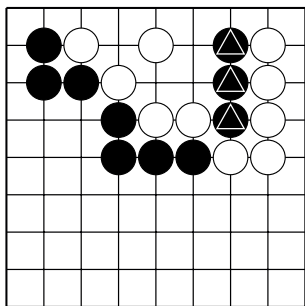
№20



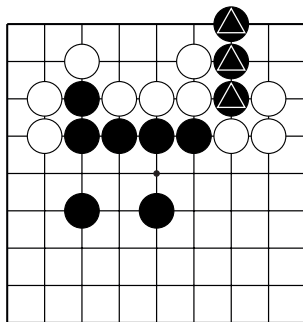
№21



№22



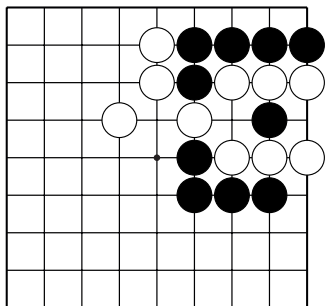
№23



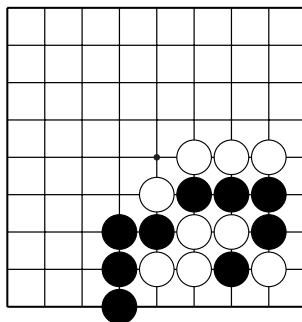
№24

Тема №15. Атари + атари = оиотоси.

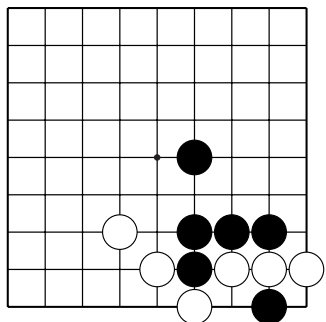
Используйте серию атари, чтобы захватить белые камни.
Укажите 5 ходов.



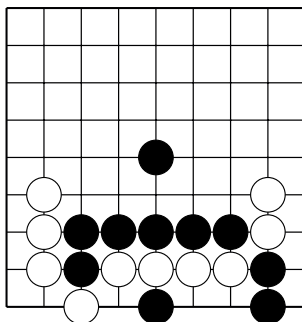
№25



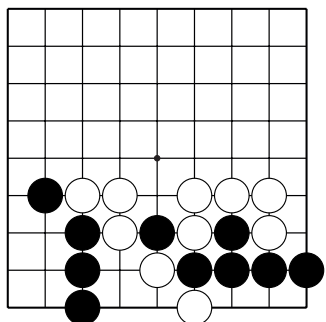
№26



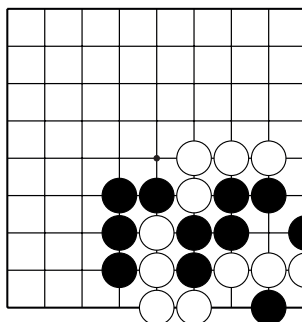
№27



№28



№29

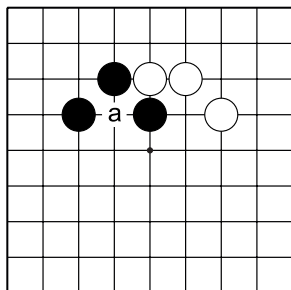


№30

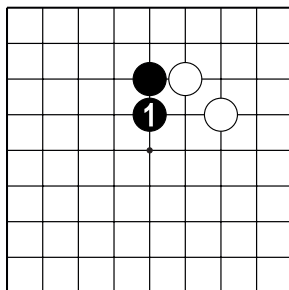
Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол".

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

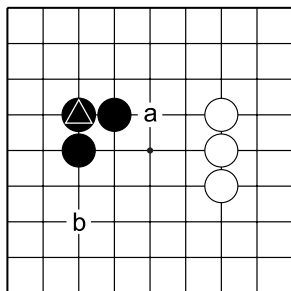
●●● "Пустой угол" – образец неэффективной формы.




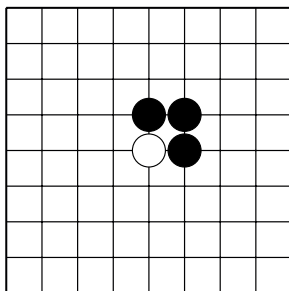
Д.1. Ходом ч.1 строят "пасть тигра", защищаясь от разрезания в "а".



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



Д.3. "Пустой угол" из трёх чёрных камней имеет семь дамэ, в отличие от трёх камней в линию, у которых восемь дамэ. Кроме того, удлинение от камня , если нет камней соперника рядом, слишком медленное развитие. Лучше прыгнуть в "а" или "b".



Д.4. Важно! Три камня чёрных "обнимают" белый камень, они заняты делом. Поэтому форма чёрных камней хорошая!

В начале партии сила камня зависит от линии, на которой он стоит.

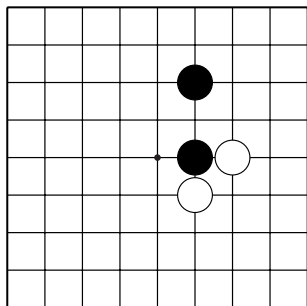
С развитием партии сила камня зависит от формы, которую он образует со своими камнями в сочетании с камнями соперника.

В начале партии старайтесь не создавать "Пустых углов". Но!

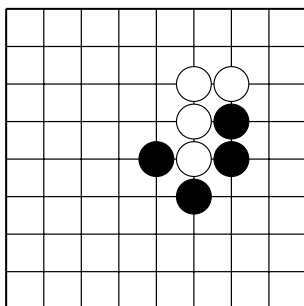
Выбирая ход, всегда нужно учитывать сложившуюся позицию!

Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол".

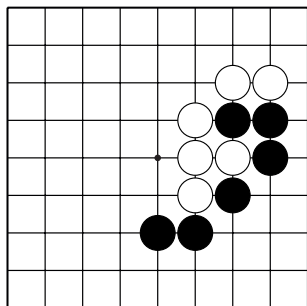
Каким ходом чёрные строят "Пасть тигра"?



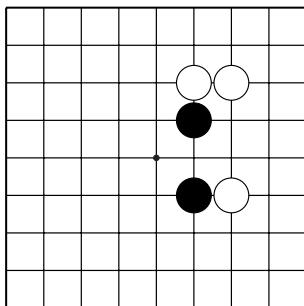
№1



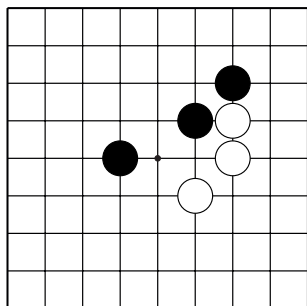
№2



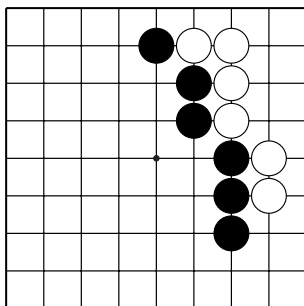
№3



№4



№5

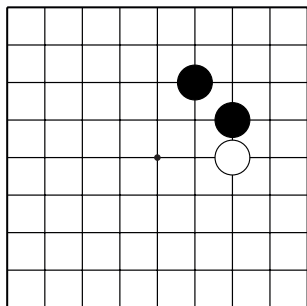


№6

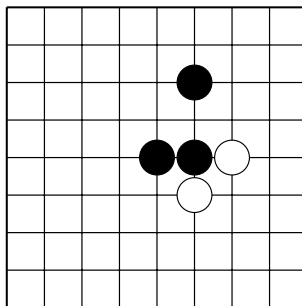
Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол".

Ход белых.

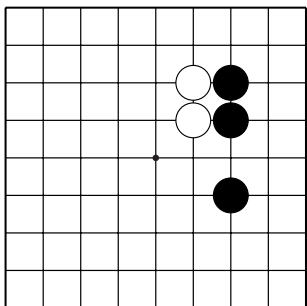
Не дайте чёрным построить "Пасть тигра".



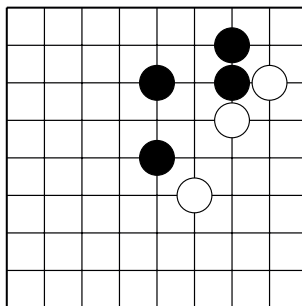
№7



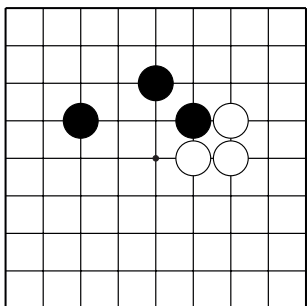
№8



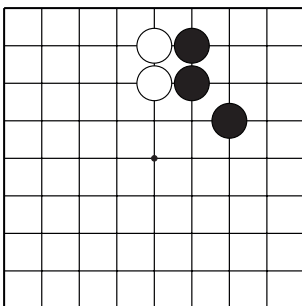
№9



№10



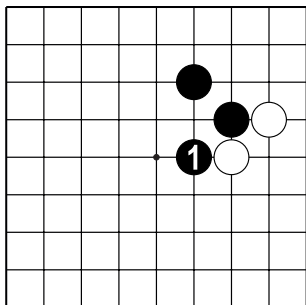
№11



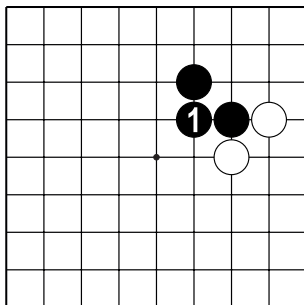
№12

Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол".

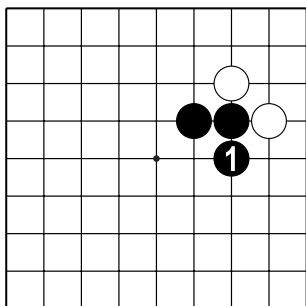
- Сравните левую и правую диаграммы.
- Ход ч.1 создал хорошую форму или плохую?



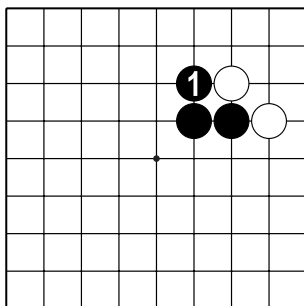
№13 ()



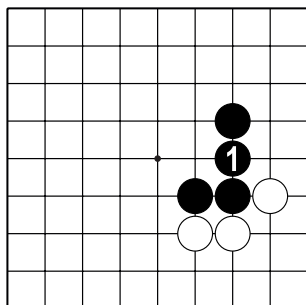
№14 ()



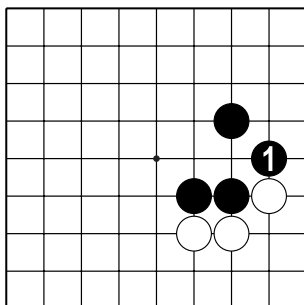
№15 ()



№16 ()



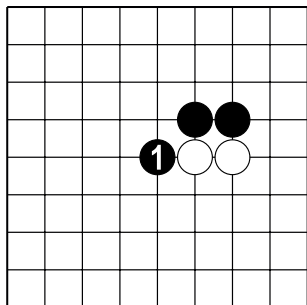
№17 ()



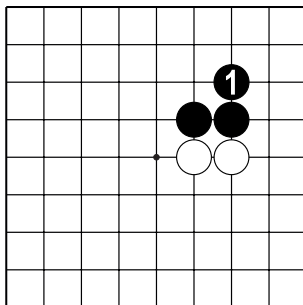
№18 ()

Тема №16. "Пасть тигра" и "Пустой угол".

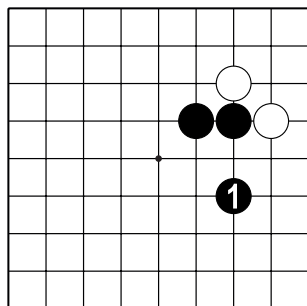
- Сравните левую и правую диаграммы.
- Ход ч.1 создал хорошую форму или плохую?



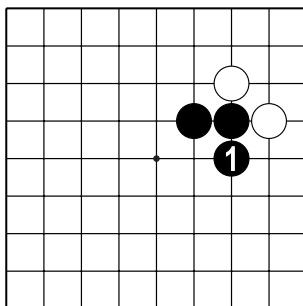
№19 ()



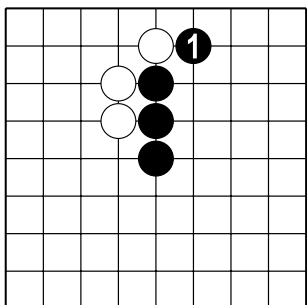
№20 ()



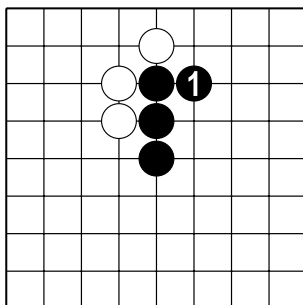
№21 ()



№22 ()

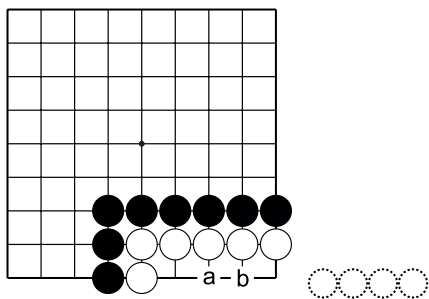


№23 ()

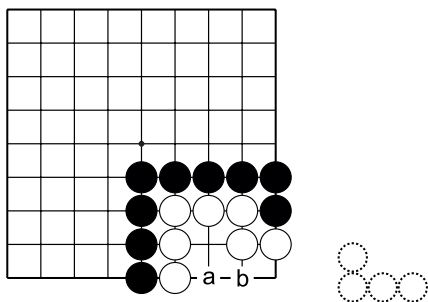


№24 ()

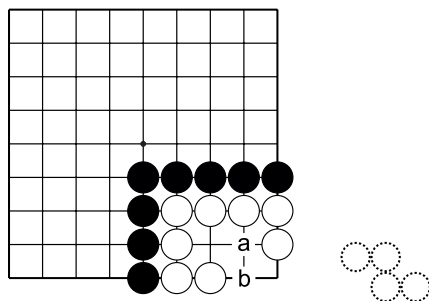
Тема №17. Глазные формы из четырёх пунктов.



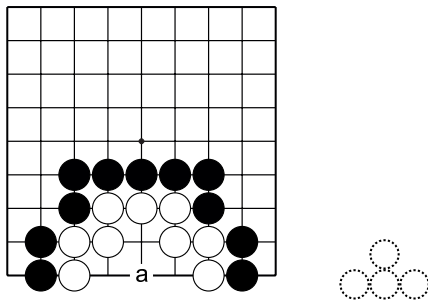
Д.1. “Четыре в линию”.
Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



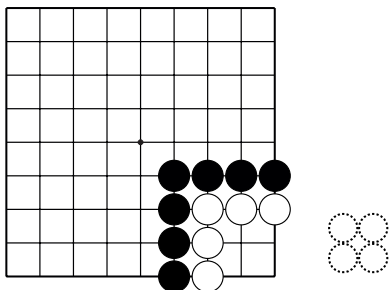
Д.2. “Согнутая четвёрка”.
Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



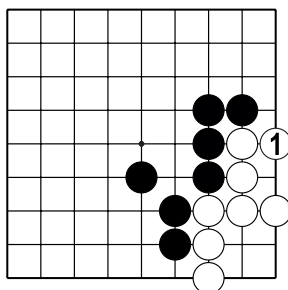
Д.3. “Змейка”, “Зигзаг”, “Ступени”.
Живая форма, т.к. пункты “а” и “б”
– миай.



Д.4. “Пирамидка”.
Жизнь белой группы зависит от
того, кто первый сыграет в “а”



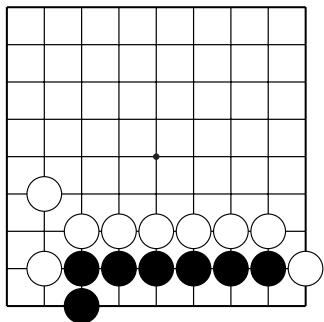
Д.5. “Квадратик”.
Мёртвая форма, т.к. за один ход
чёрные не могут создать два глаза.



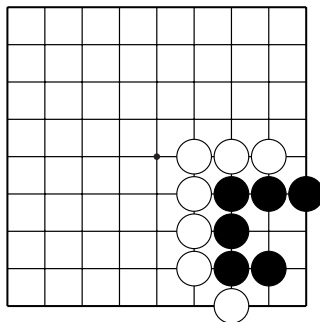
Д.8. В углу белые не построят два
глаза за один ход, поэтому, чтобы
выжить, нужно создать глаз в другом
месте.

Тема №17. Глазные формы из четырёх пунктов.

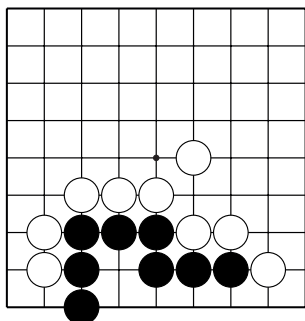
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 1 ход.



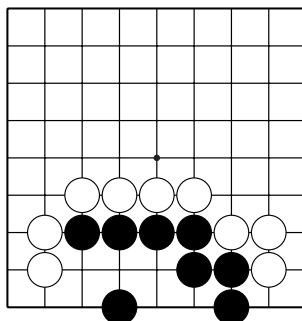
№1



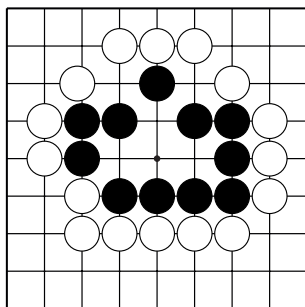
№2



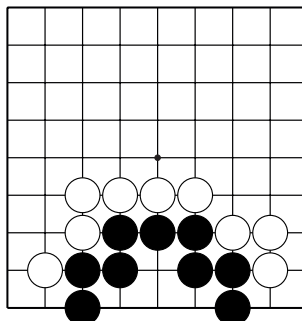
№3



№4



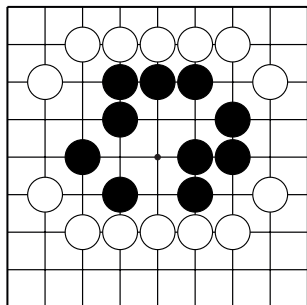
№5



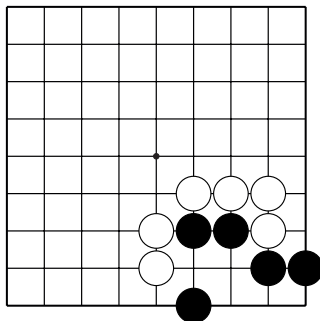
№6

Тема №17. Глазные формы из четырёх пунктов.

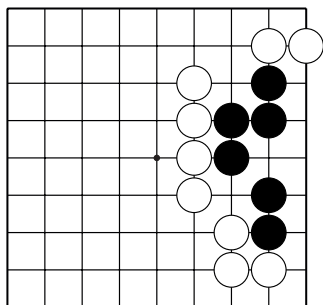
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 1 ход.



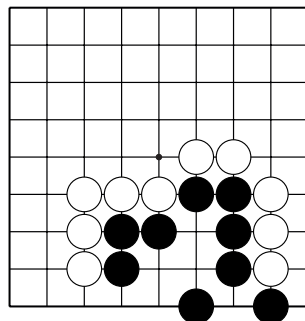
№7



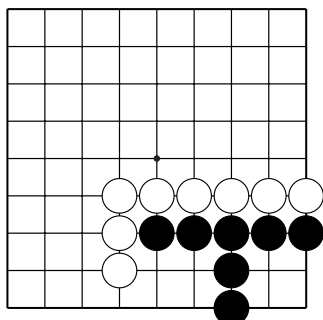
№8



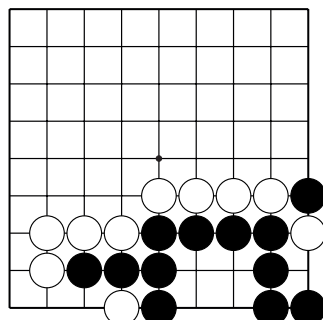
№9



№10



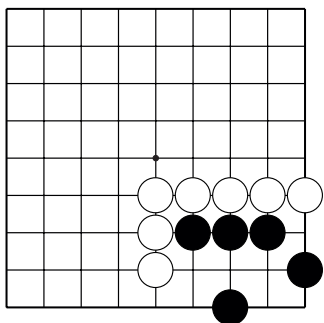
№11



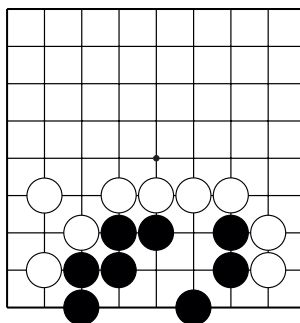
№12

Тема №17. Глазные формы из четырёх пунктов.

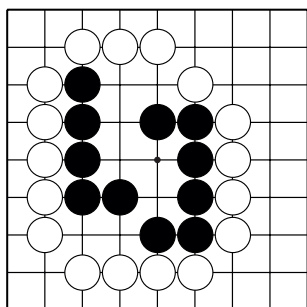
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 1 ход.



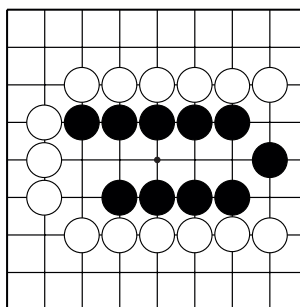
№13



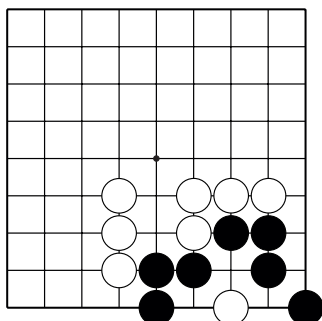
№14



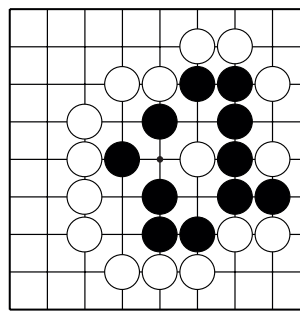
№15



№16

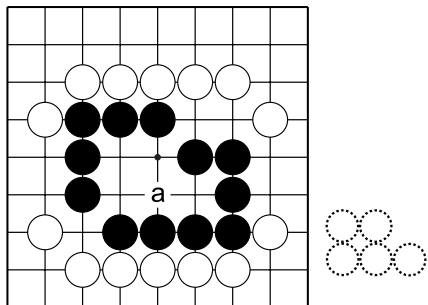


№17



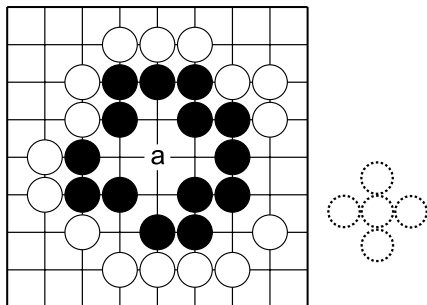
№18

Тема №18. Глазные формы из пяти и шести пунктов.



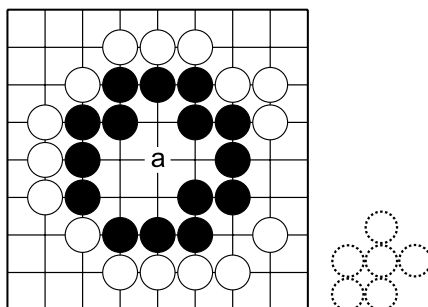
Д.1. “Автомобильчик”.

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



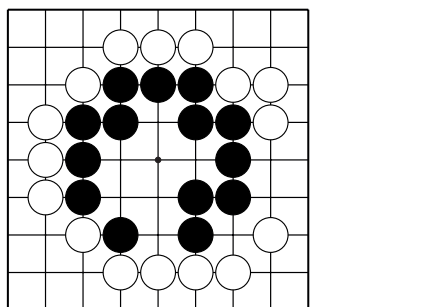
Д.2. “Цветок сливы”.

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

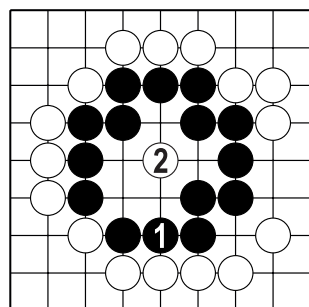


Д.3. “Кролик” или “Жучок”.

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

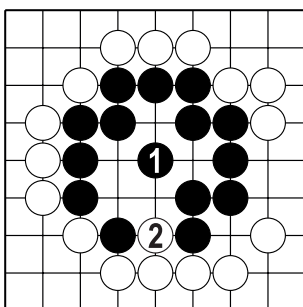


Д.4. Как чёрным построить живую группу?



Д.5. Ошибка.

Если чёрные защитятся ходом 1, то после удара внутрь 2 у чёрных только один глаз.

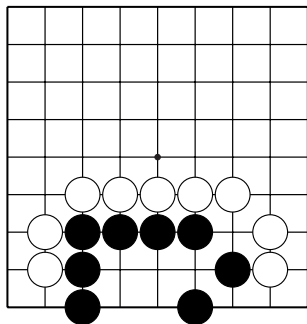


Д.6. Нужно сразу создать два глаза ходом 1. И на б.2 чёрным можно не отвечать, т.к. группа уже жива.

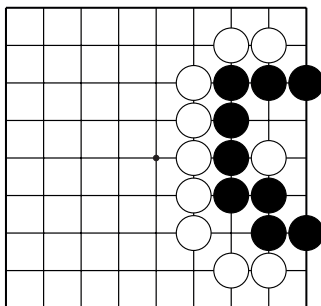
Тема №18. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

Ход чёрных. Постройте живую группу.

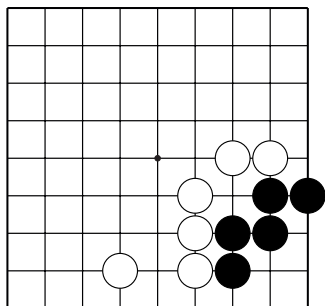
Укажите 1 ход.



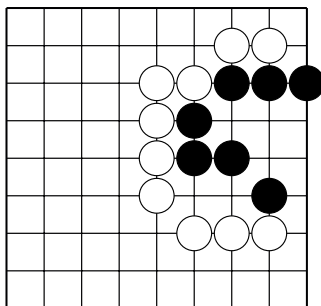
№1



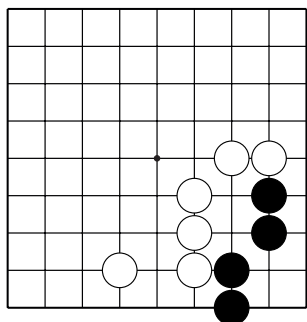
№2



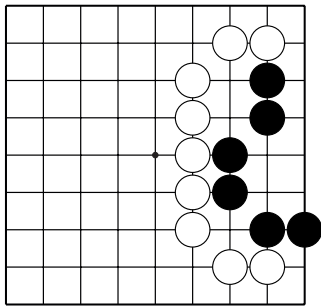
№3



№4



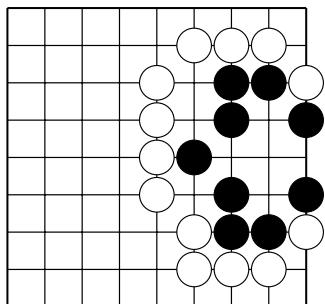
№5



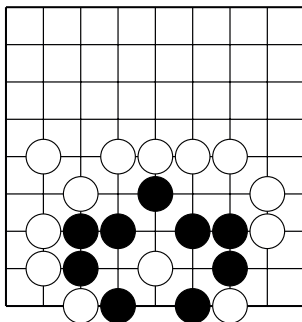
№6

Тема №18. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

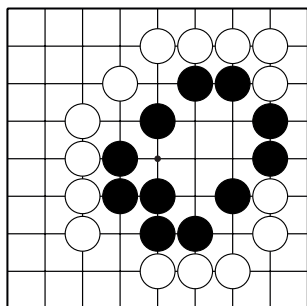
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 1 ход.



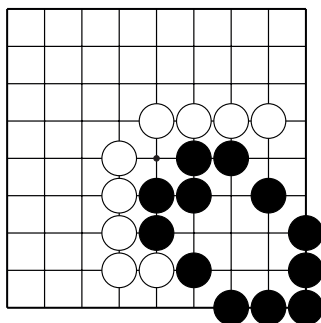
№7



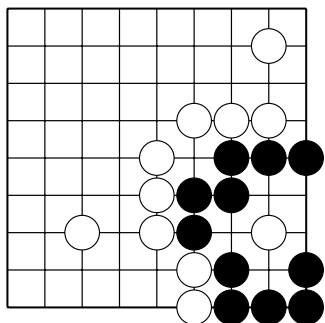
№8



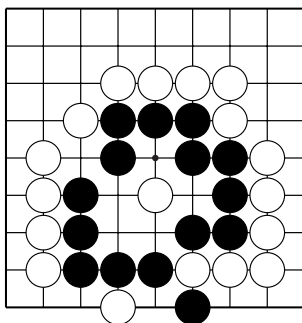
№9



№10



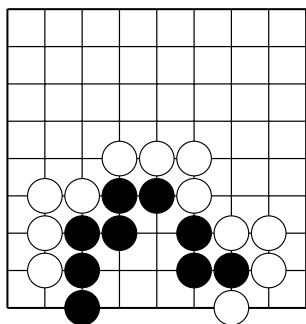
№11



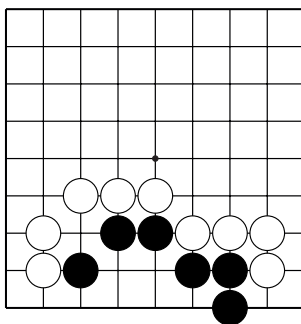
№12

Тема №18. Глазные формы из пяти и шести пунктов.

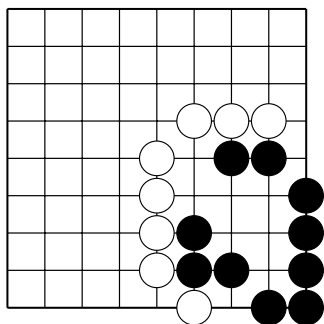
Ход чёрных. Постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



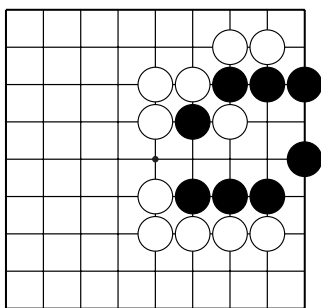
№13



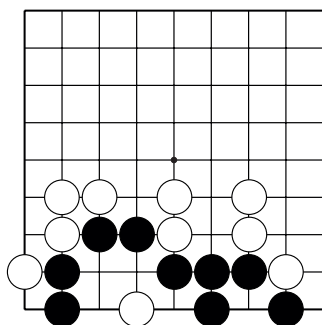
№14



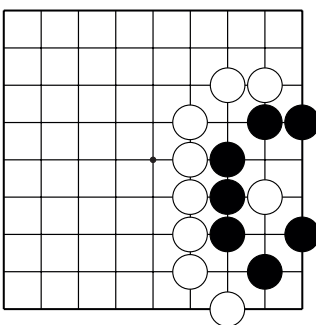
№15



№16



№17



№18

Основные принципы жизни и смерти групп

Нужно помнить, что...

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

Чтобы выжить группой, нужно...

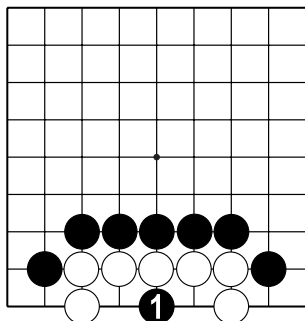
- ...увеличить (защитить) "глазное" пространство, или...
- ...сыграть на границе группы), или...
- ...сразу построить "глаз", или...
- ...сыграть на слабых пунктах противника, или...
- ...защитить свои слабости, или...
- ...защититься от "ложного глаза" (от вбрасывания или сжатия), или...
- ...создать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

Чтобы убить группу, нужно...

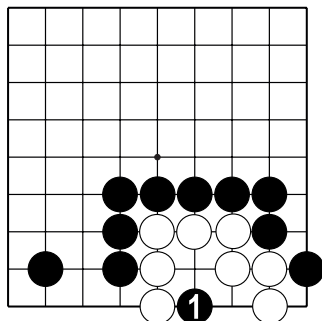
- ...уменьшить "глазное" пространство (сыграть на границе группы), или...
- ...сыграть в пункт, который строит "глаз" ("удар в глаз"), или...
- ...сыграть на слабых пунктах противника, или...
- ...вбросить или сжать, создавая "ложный глаз", или...
- ...создать ко-борьбу, или...
- ...применить комбинацию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

Тема №19. Удар внутрь глазной формы

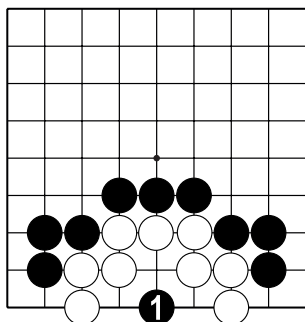
Изучим шесть основных глазных форм, в которых от хода внутрь зависит жизнь и смерть группы.



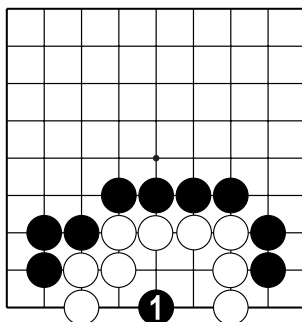
Д.1. "Три в линию"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



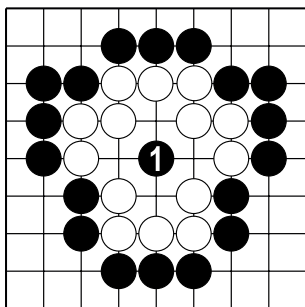
Д.2. "Уголок из трёх пунктов"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



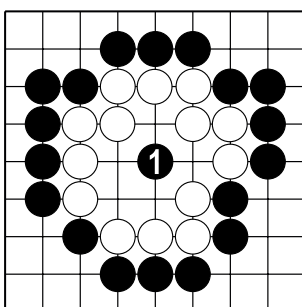
Д.3. "Пирамидка"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.



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

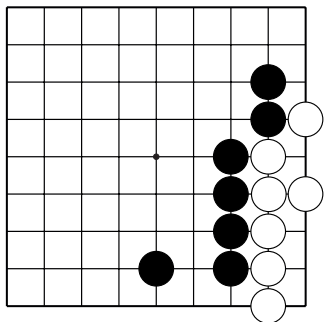


Д.5. "Цветок сливы"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.

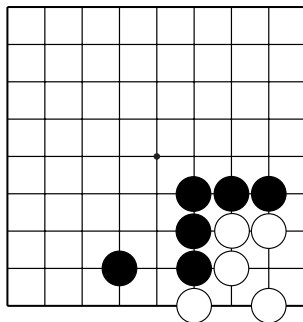


Д.5. "Кролик"
Удар внутрь ч.1 убивает белых.

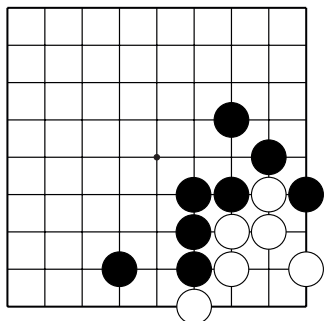
Тема №19. Удар внутрь глазной формы
 Какой ход чёрных убивает белую группу?
 Укажите 1 ход.



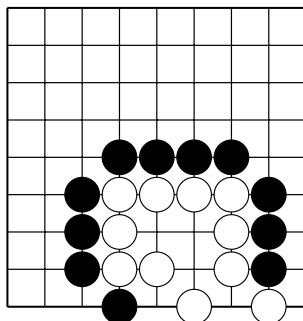
№1



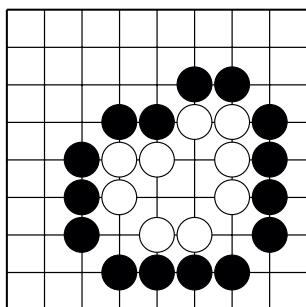
№2



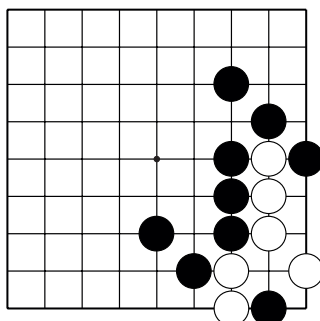
№3



№4

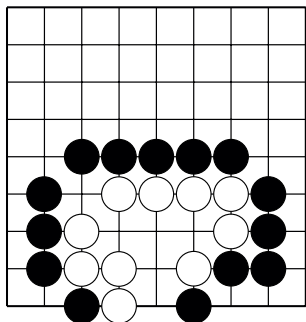


№5

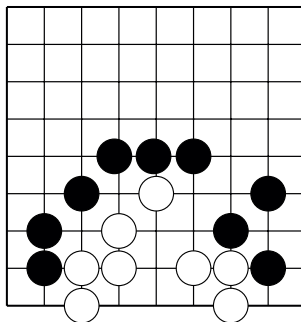


№6

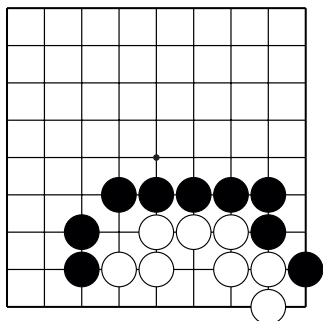
Тема №19. Удар внутрь глазной формы
 Какой ход чёрных убивает белую группу?
 Укажите 1 ход.



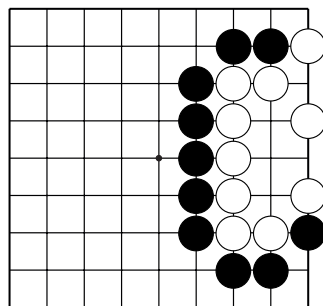
№7



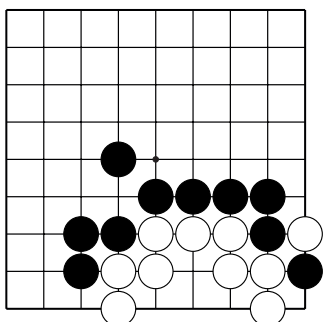
№8



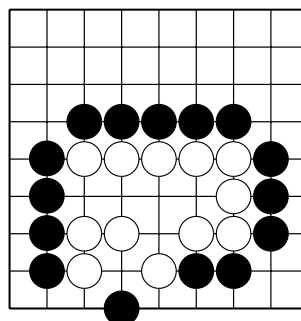
№9



№10

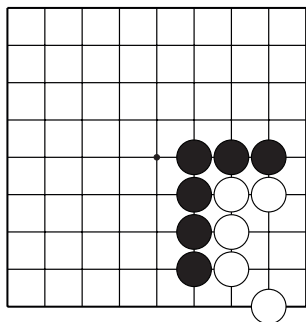


№11

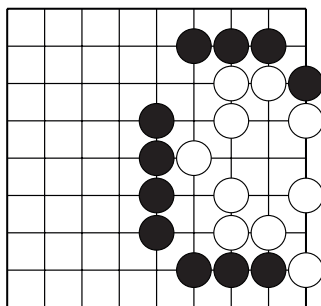


№12

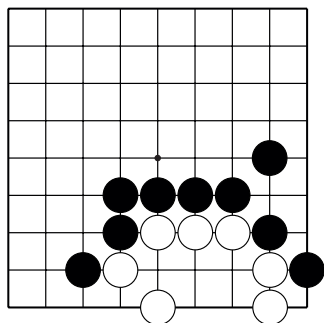
Тема №19. Удар внутрь глазной формы
 Какой ход чёрных убивает белую группу?
 Укажите 1 ход.



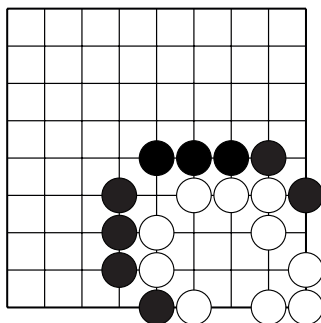
№13



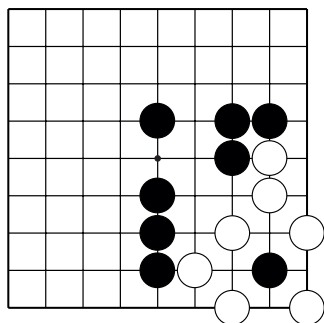
№14



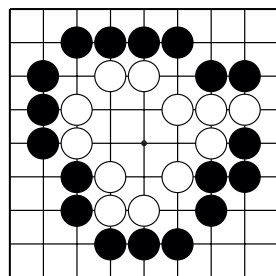
№15



№16



№17



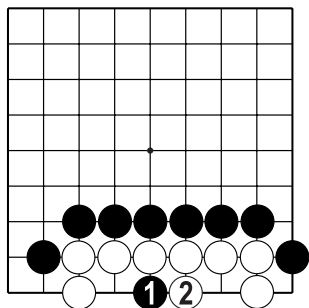
№18

Тема №20 Накадэ из двух камней.

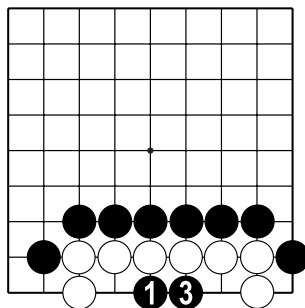
Накадэ (яп.) – буквально означает "ход внутрь" ("игра внутри").

Накадэ – это ходы (камни) внутри глазного пространства, которые не дают создать два глаза.

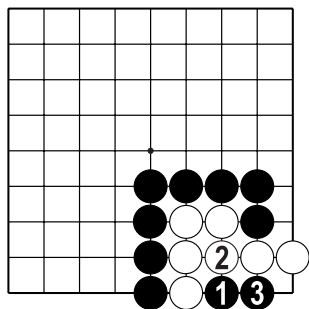
Очень важная концепция в позициях на жизнь и смерть групп.



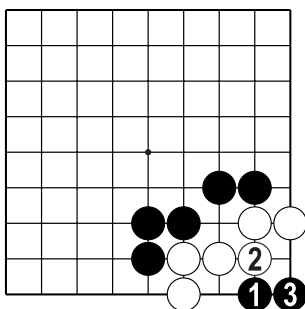
Д.1. У белых живая форма "четыре в линию". Если чёрные сыграют внутрь 1, белым нужно ответить 2. Группа белых по-прежнему жива.



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



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



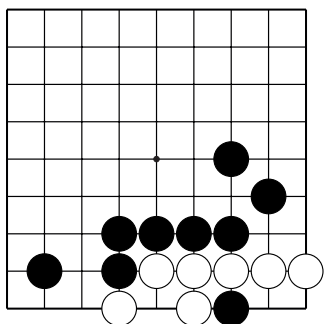
Д.4. Сначала чёрные играют внутрь ч.1. если белые соединяются 2, то удлинение ч.3 убивает белых.

К формам накадэ относятся формы:
"Три в линию", "Треугольник", "Квадратик", "Пирамидка",
"Автомобильчик", "Цветок сливы", "Кролик". То есть, чтобы убить группу, нужно построить одну из этих форм внутри группы.

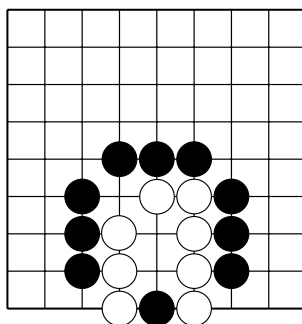
Существуют и другие формы накадэ, но они встречаются крайне редко.

Тема №20. Накадэ из двух камней.

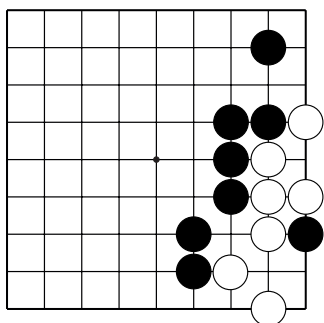
Какой ход чёрных убивает белую группу?
Укажите 1 ход.



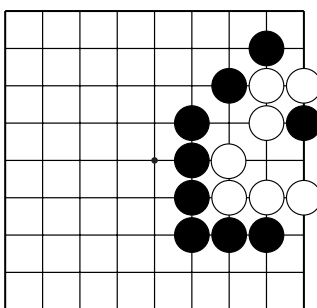
№1



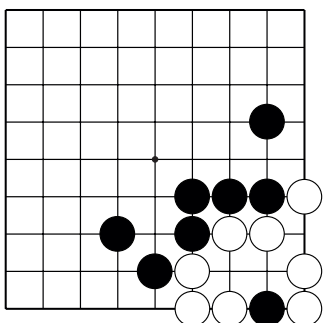
№2



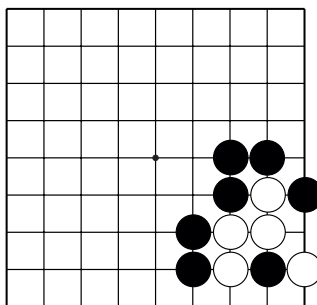
№3



№4



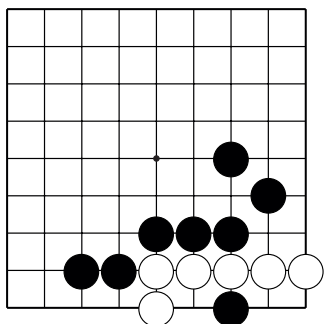
№5



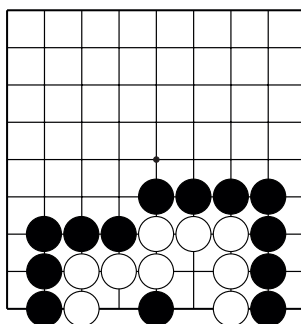
№6

Тема №20. Накадэ из двух камней.

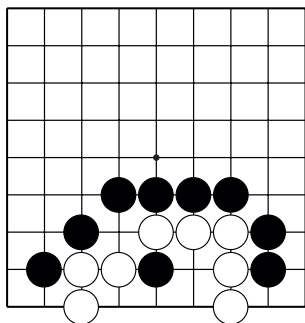
Какой ход чёрных убивает белую группу?
Укажите 1 ход.



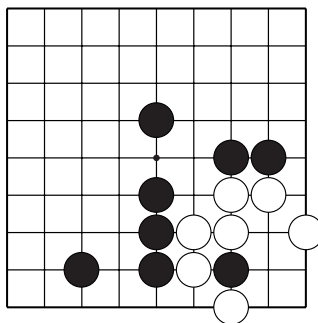
№7



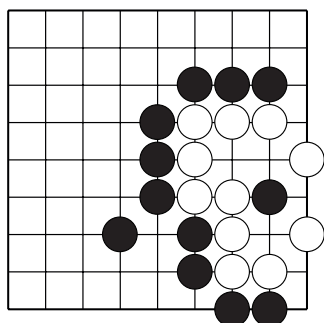
№8



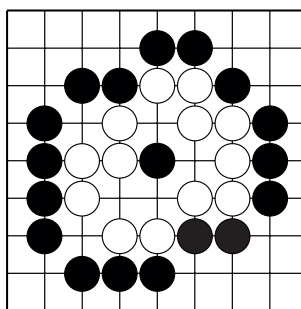
№9



№10



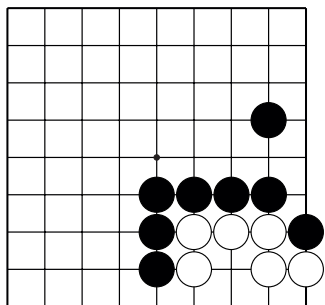
№11



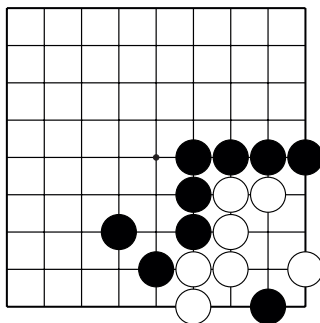
№12. 3 хода.

Тема №20. Накадэ из двух камней.

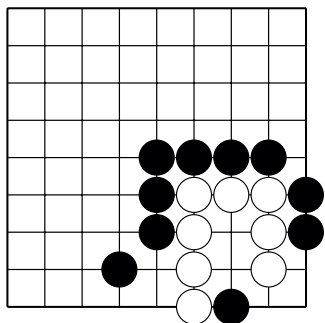
Ход чёрных. Как убить белую группу?
Укажите 3 хода.



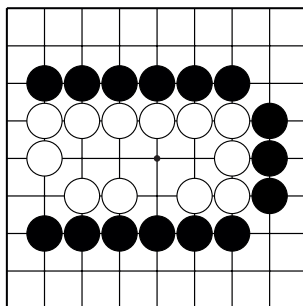
№13



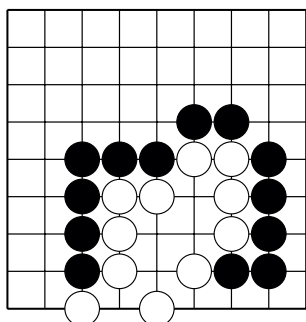
№14



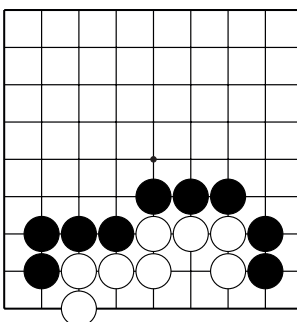
№15



№16

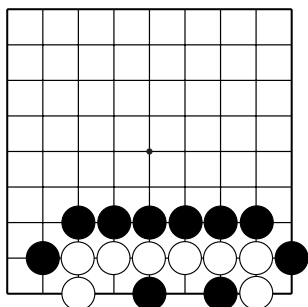


№17

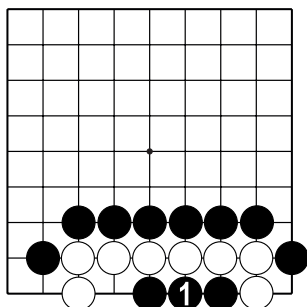


№18

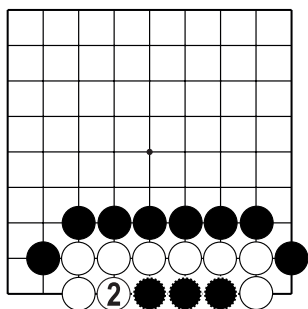
Тема №21. Накадэ из трёх камней.



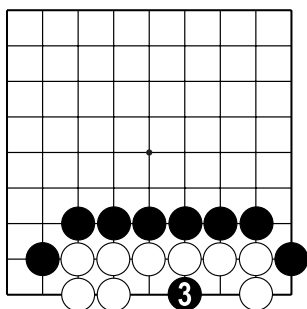
Д.1. Жизнь группы белых зависит от очереди хода...



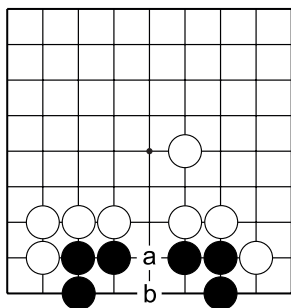
Д.2. ...если чёрные соединятся 1, они получают накадэ из трёх камней. Группа белых гибнет, т.к...



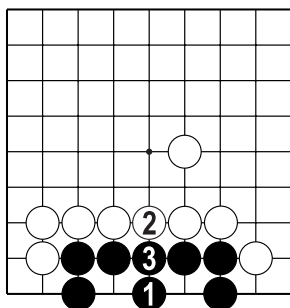
Д.3. ...даже если белые захватят три чёрных камня, то...



Д.4. удар внутрь ч.3 отбирает у белых возможность создать два глаза.



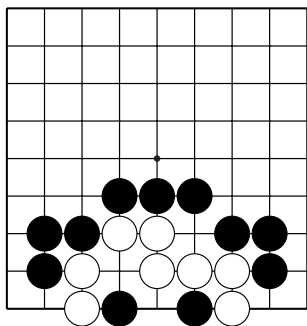
Д.5. Если чёрные соединятся в "а", то ход белых в "b" убьёт группу чёрных.



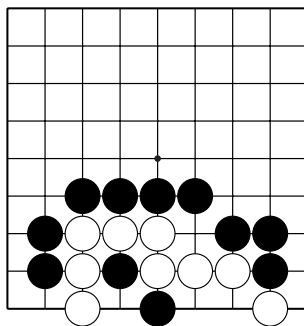
Д.6. Поэтому чёрным нужно сначала сыграть 1, и только после б.2 соединиться 3.

Тема №21. Накадэ из трёх камней.

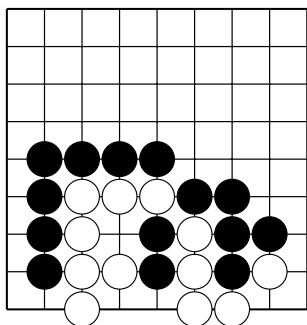
Какой ход чёрных убивает белую группу?
Укажите 1 ход.



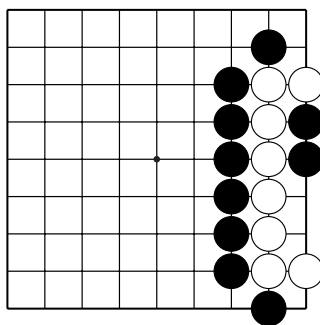
№1



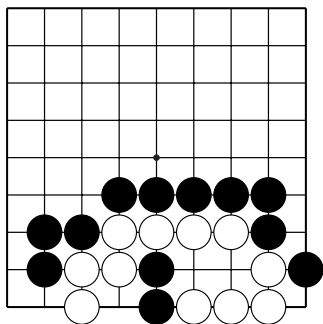
№2



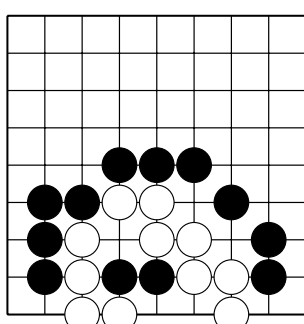
№3



№4



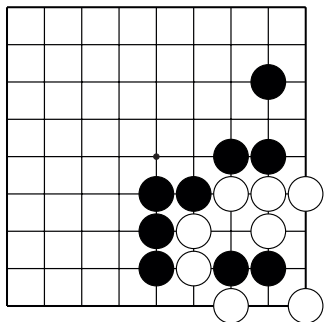
№5



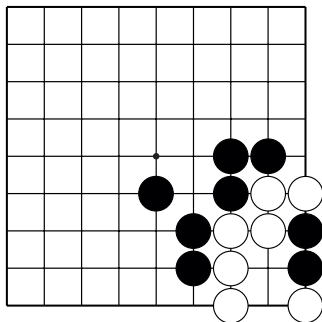
№6

Тема №21. Накадэ из трёх камней.

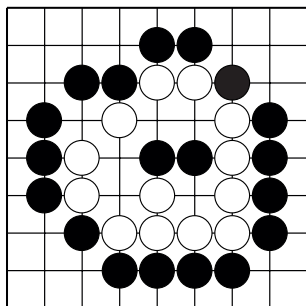
Ход чёрных. Как убить белую группу?
Укажите 1 ход.



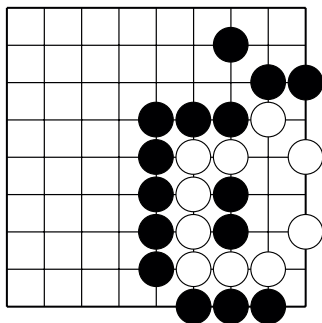
№7



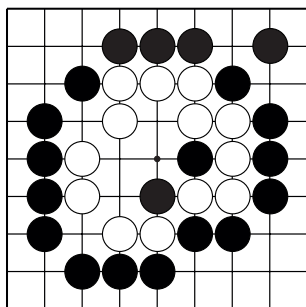
№8



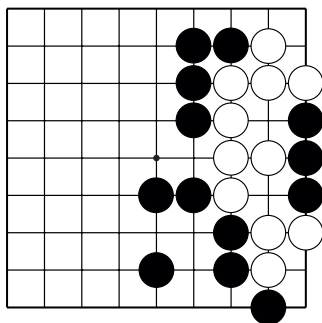
№9



№10. 1 ход



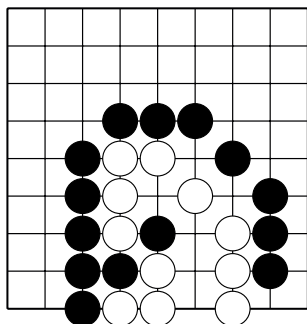
№11



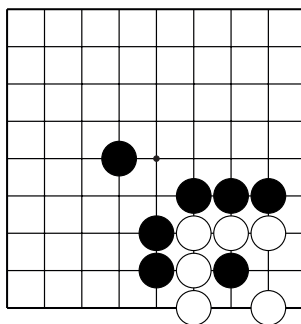
№12. 1 ход

Тема №21. Накадэ из трёх камней.

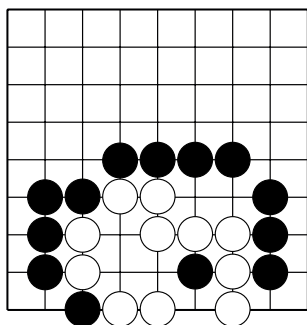
Ход чёрных. Как убить белую группу?
Укажите 3 хода.



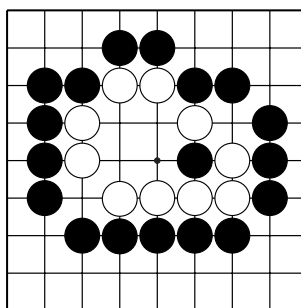
№13



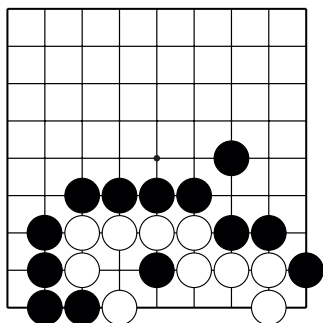
№14



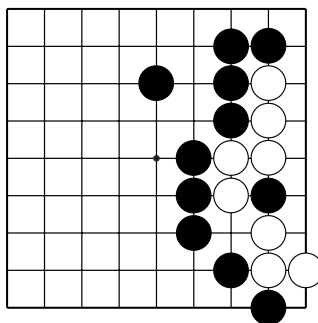
№15



№16



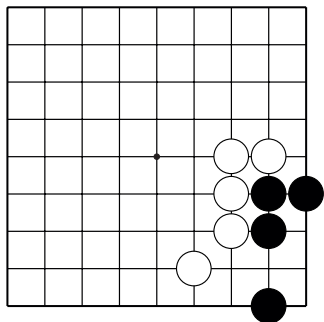
№17



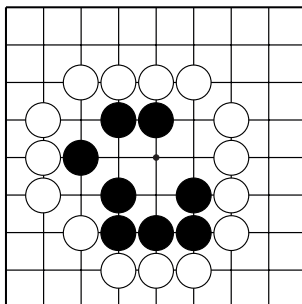
№18

Тема №21. Накадэ из трёх камней.

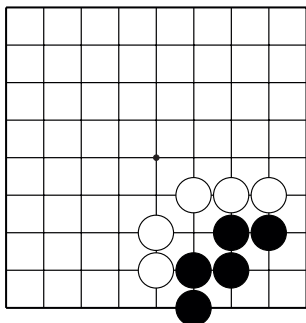
Ход чёрных. Как построить живую группу?
Избегайте "мёртвой" глазной формы!



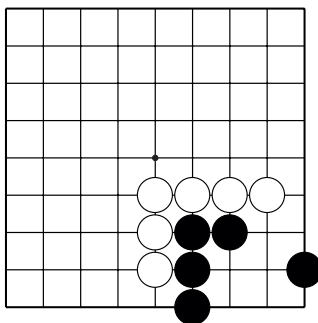
№19. 1 ход



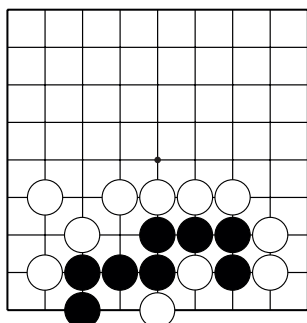
№20. 1 ход



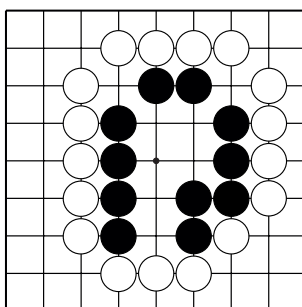
№21. 1 ход



№22. 1 ход



№23. 1 ход



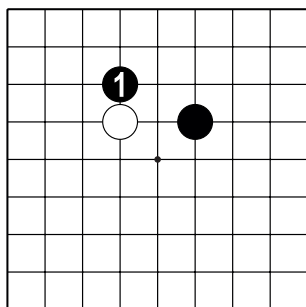
№24. 3 хода

Тема №22. Цукэ – ханэ – ноби.

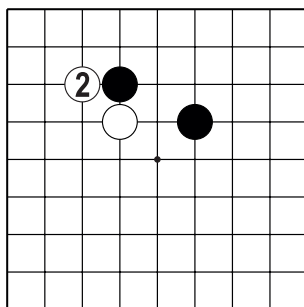
Цукэ (яп.) – ход вплотную к камню соперника.

Ханэ (яп.) – охват ("обнимание") камня соперника.

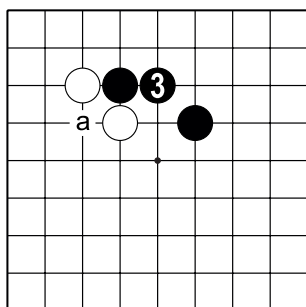
Ноби (яп.) – удлинение от своего камня.



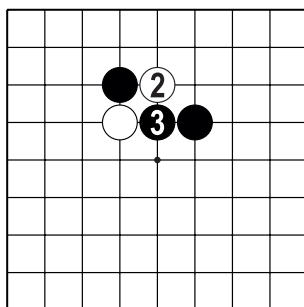
Д.1. Камень чёрных 1 "прилип" к белому камню. Такой контактный ход называется "цукэ".



Д.2. Белые "обнимают" ходом 2 чёрный камень. Ход б.2 называется "ханэ".



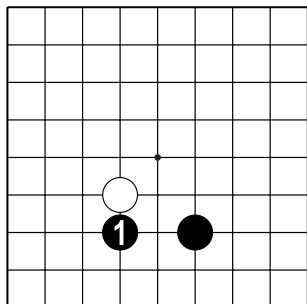
Д.3. Чёрные удлиняются 3 к своему камню, увеличивая дамэ. Ход ч.3 называется "ноби". Теперь белым нужно подумать о защите от разрезания в "а".



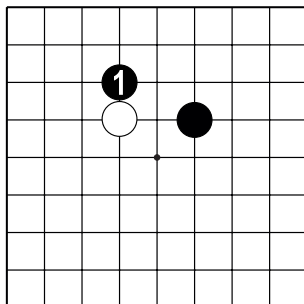
Д.4. Обратите внимание! На ханэ б.2 с другой стороны чёрные разрежут 3 и получают тактическое преимущество.

Тема №22. Цукэ – ханэ – ноби.

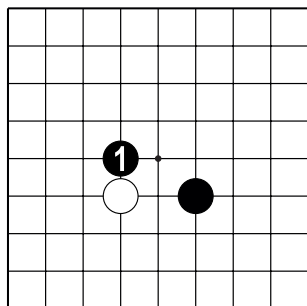
На цукэ ч.1 белым нужно сыграть ханэ ("обнять" чёрный камень 1).
Как это сделать?



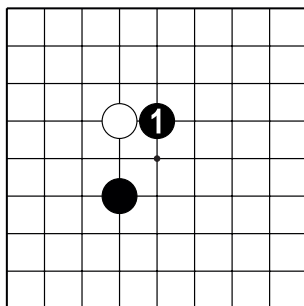
№1



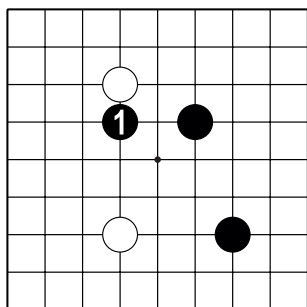
№2



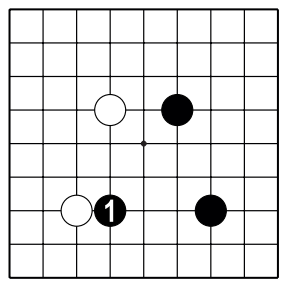
№3



№4



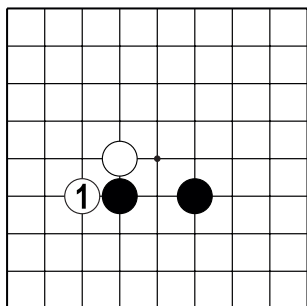
№5



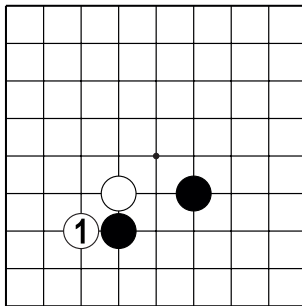
№6

Тема №22. Цукэ – ханэ – ноби

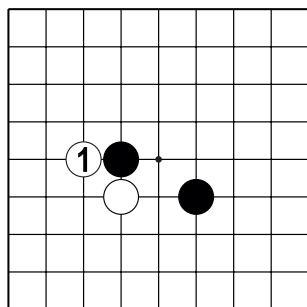
На ханэ б.1 чёрным нужно сыграть ноби (удлиниться от своего камня).
Как это сделать?



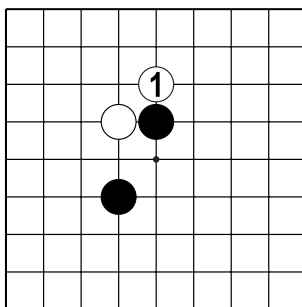
№7



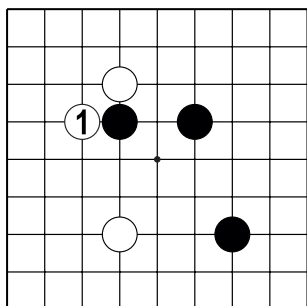
№8



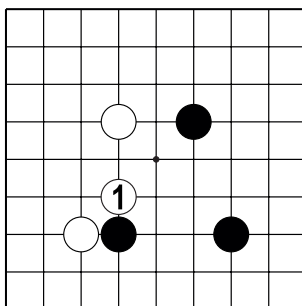
№9



№10



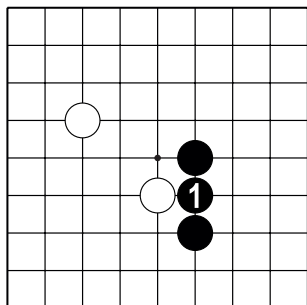
№11



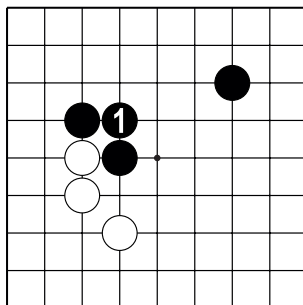
№12

Тема №23. Игра "по форме".

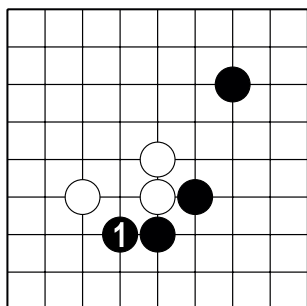
Поиск лучшего хода нужно начинать со стандартных ходов.



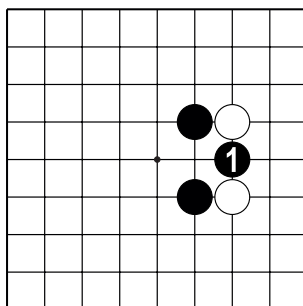
Д.1. Хотят разрезать? Соединись!



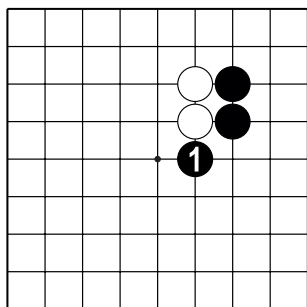
Д.2. Есть разрезание? Защитись!



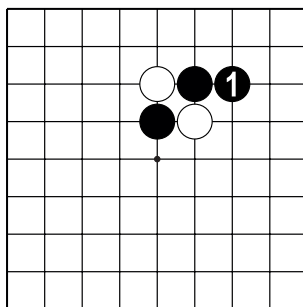
Д.3. Играй против "Пасти тигра"!



Д.4. Вклинивайся первым!



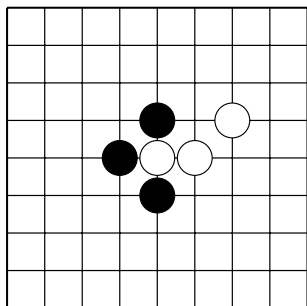
Д.3. Играй ханэ на "голову" двух (трёх) камней!



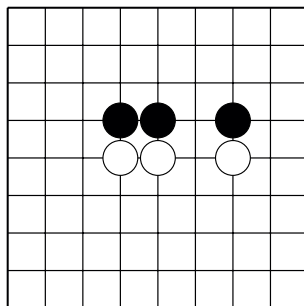
Д.4. В перекрёстном разрезании удлинись!

Тема №23. Игра "по форме".

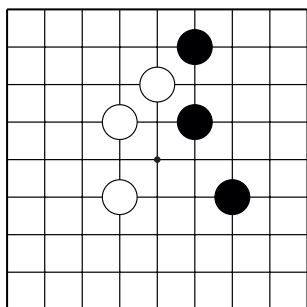
Какой ход чёрных соответствует позиции?



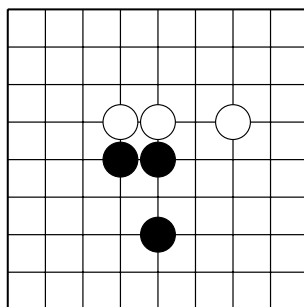
№1. Есть разрезание? Защитись!



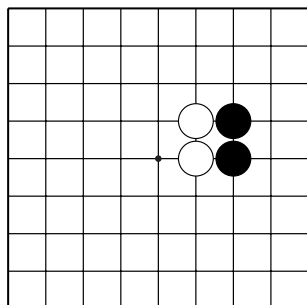
№2. Вклинивайся первым!



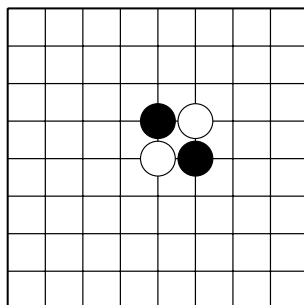
№3. Хотят разрезать? Соединись!



№4. Играй против "Пасти тигра"!



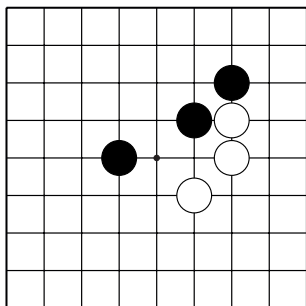
№5. Играй ханэ на "голову"



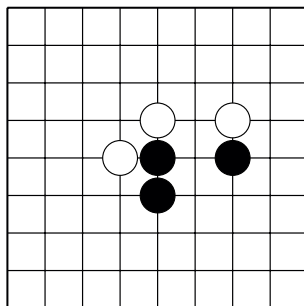
№6. В перекрёстном удлинись!

Тема №23. Игра "по форме".

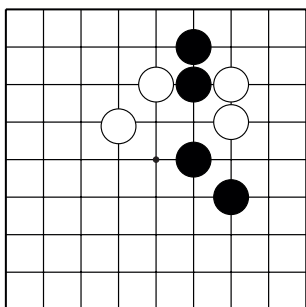
Какой ход чёрных соответствует позиции?



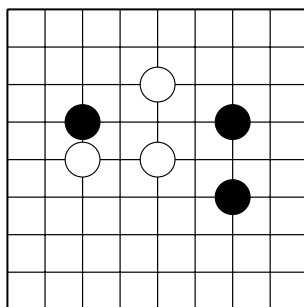
№7. Есть разрезание? Защитись!



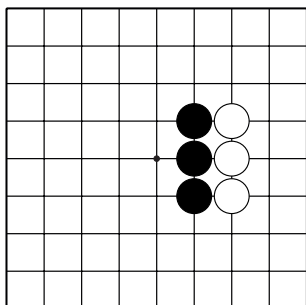
№8. Вклинивайся первым!



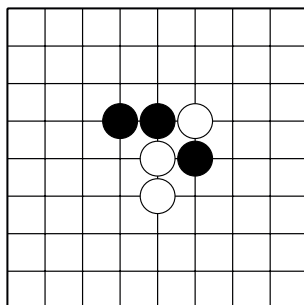
№9. Хотят разрезать? Соединись!



№10. Играй против "Пасти тигра"!



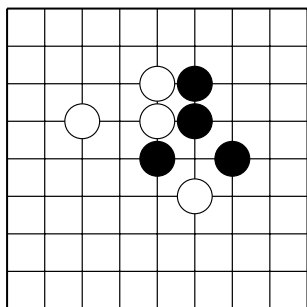
№11. Играй ханэ на "голову"



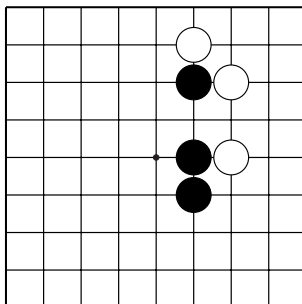
№12. В перекрёстном удлинись!

Тема №23. Игра "по форме".

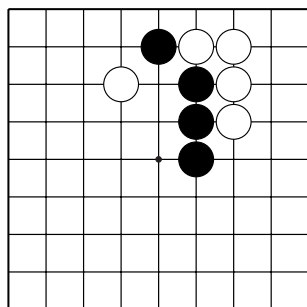
Какой ход чёрных соответствует позиции?



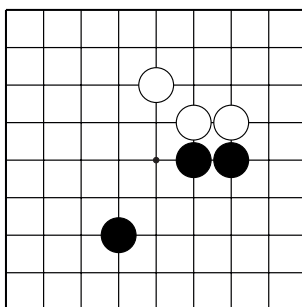
№13. Хотят разрезать? Соединись!



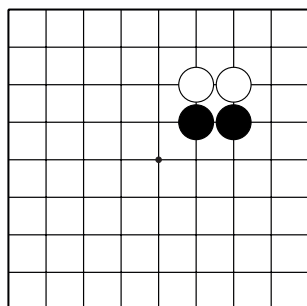
№14. Вклинивайся первым!



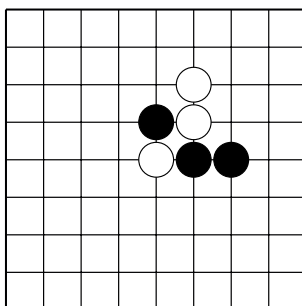
№15. Есть разрезание? Защитись!



№16. Играй против "Пасти тигра"!



№17. Играй ханэ на "голову"

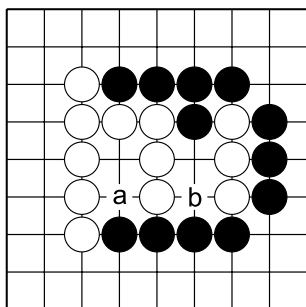


№18. В перекрёстном удлинись!

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

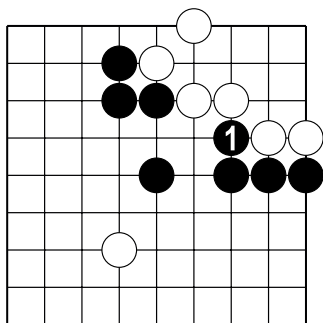
Сэнтэ (яп.) – атакующий ход, на который лучше ответить.

Готэ (яп.) – защитный ход, на который можно не отвечать.

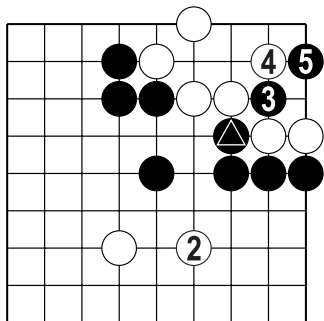


Д.1. На ход ч.“а” белые могут не отвечать, это – готэ.

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

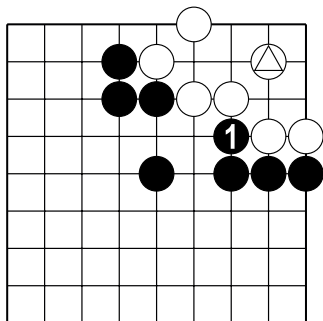


Д.2. Нужно ли белым отвечать на ход ч.1? Можно по другому поставить вопрос: “Ход ч.1 сэнтэ”?



Д.3. Если белые не ответят на ♚ (ч.1 на Д.2), то после ч.3, 5 здесь группа белых погибнет.

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

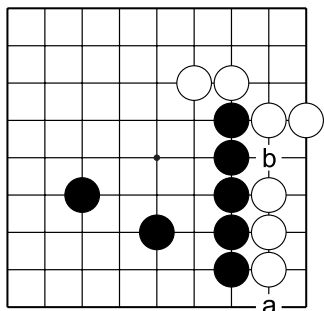


Д.4. В этой позиции у белых есть камень ♚, и на ход ч.1 белые могут не отвечать, т.к. он не угрожает жизни белой группе.

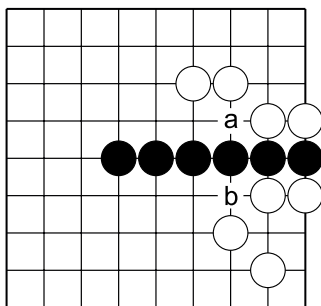
Поэтому ход ч.1 здесь – готэ!

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

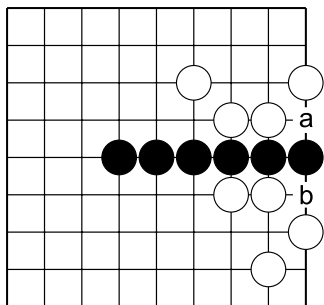
1. Какой ход чёрных сэнтэ относительно друг друга, “а” или “б”?
2. Почему (устно)?



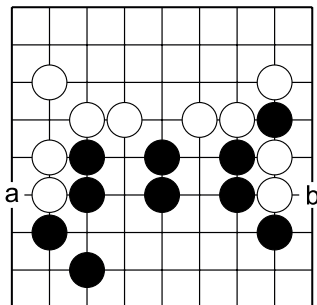
№1 ()



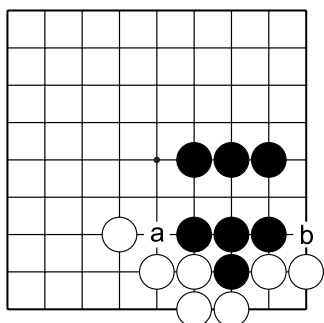
№2 ()



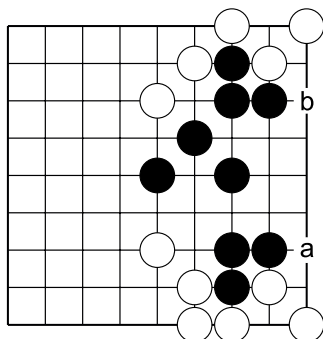
№3 ()



№4 ()



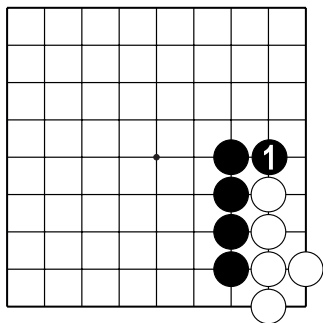
№5 ()



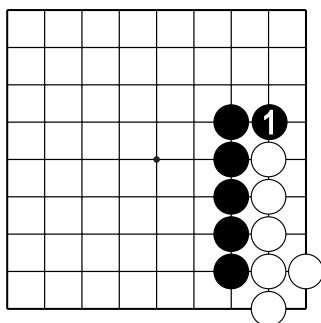
№6 ()

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

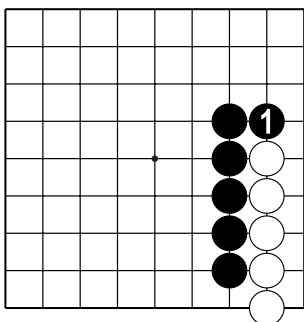
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите ход ч.1 сэнтэ или готэ?



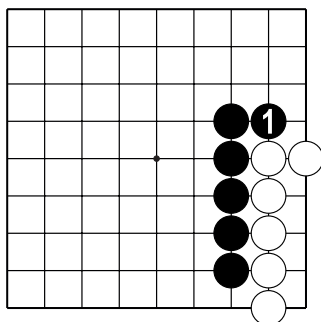
№7 ()



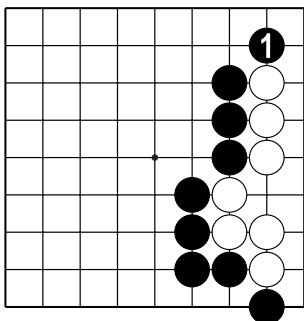
№8 ()



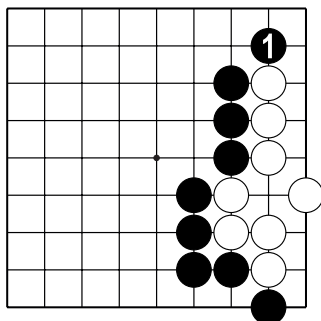
№9 ()



№10 ()



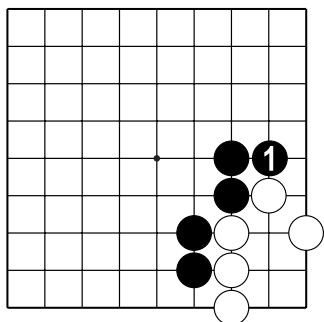
№11 ()



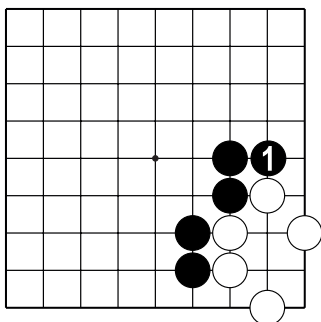
№12 ()

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

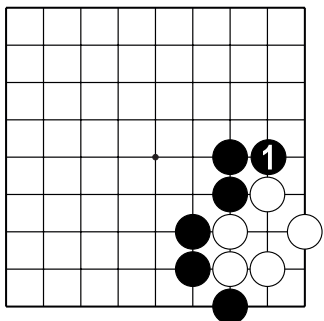
Определите ход чёрных 1 сэнтэ или готэ?



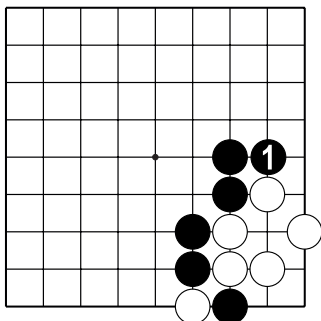
№13 ()



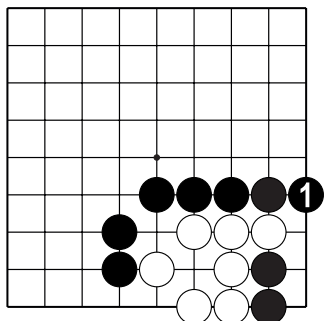
№14 ()



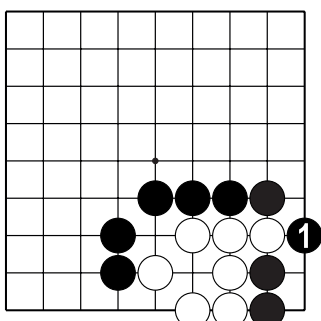
№15 ()



№16 ()



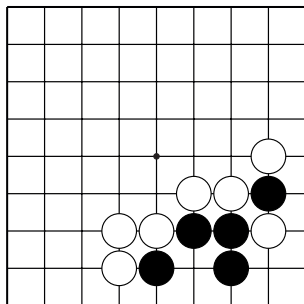
№17 ()



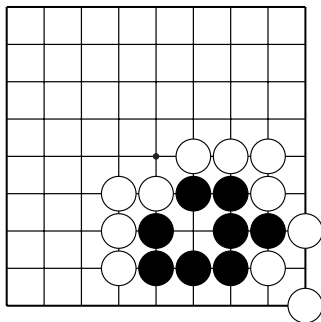
№18 ()

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

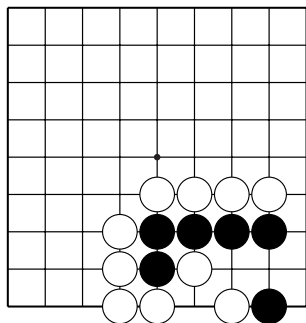
Ход чёрных. Используя сэнтэ, постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



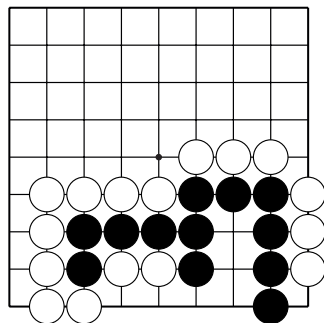
№19



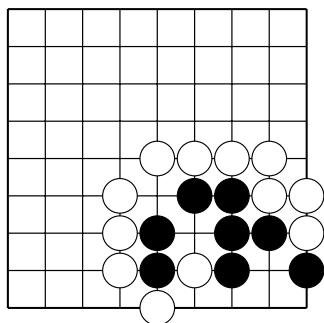
№20



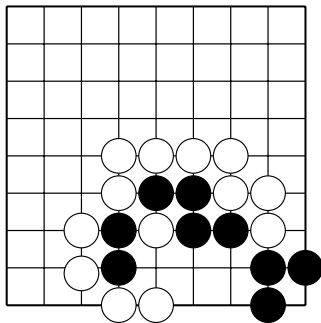
№21



№22



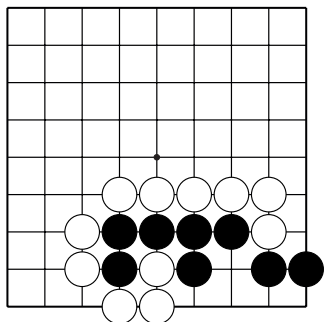
№23



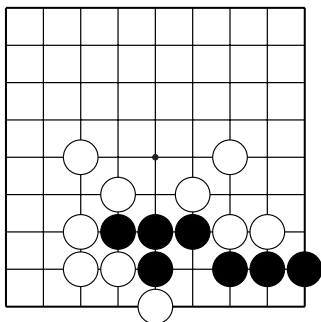
№24

Тема №24. Сэнтэ и готэ.

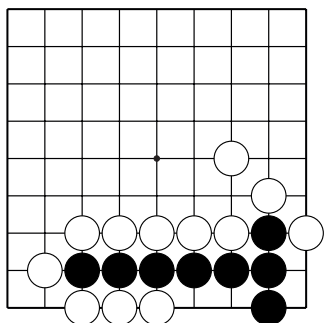
Ход чёрных. Используя сэнтэ, постройте живую группу.
Укажите 3 хода.



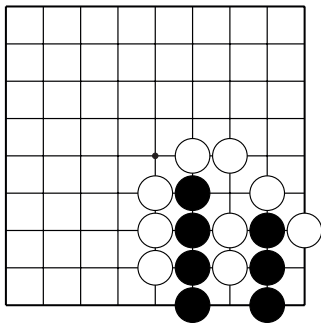
№25



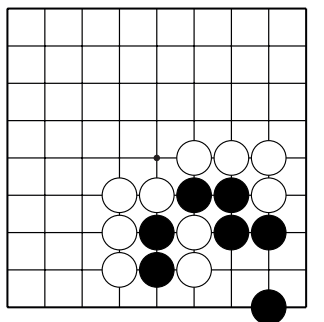
№26



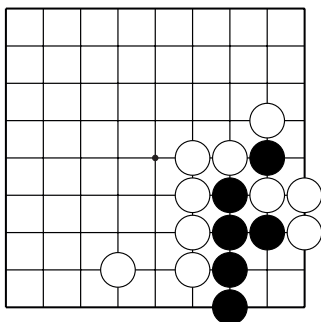
№27



№28



№29



№30