

Евгений Панюков

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

Содержание

Разряды и ЕВСК.....	1
Тема №1. Развитие от одного камня.....	2
Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари)	5
Тема №3. Миаи – два пункта одинакового значения	14
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.....	18
Тема №5. Глазная форма из трёх пунктов	18
Тема №6. Типы соединений	26
Тема №7. Прямое разрезание и прорезание	30
Темы №8. “Хомутик”	34
Тема №9. “Лесенка”	42
Тема №10. “Защёлка”	49
Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари	55

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://pandanetigs.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/>.

Разряды и ЕВСК

Восточная система разрядов ученические разряды (кю)	Российская система разрядов	рейтинг
30 ~ 19	без разряда	0~299
18 ~ 16	3 юн. разряд	300~599
15 ~ 13	2 юн. разряд	600~899
12 ~ 11	1 юн. разряд	900~1099
10 ~ 8	I разряд	1100~1399
7 ~ 4	II разряд	1400~1799
3 кю ~ 1 дан	I разряд	1800~2149
мастерские разряды (даны)		
2 ~ 3	КМС	2150~2349
4 ~ 5	МС	2350~2549
6 ~	Гроссмейстер	2550~

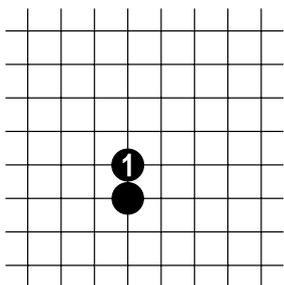
Кроме рейтинга для получения разрядов необходимо выполнить дополнительные условия. Подробнее: <http://minsport.gov.ru/sport/high-sport/edinaya-vserossiyska/>

Тема №1. Развитие от одного камня.

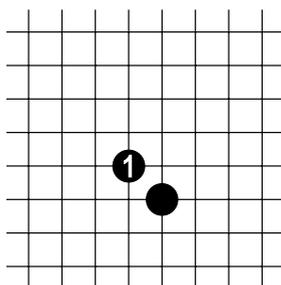
После того как камень появился на доске, важно знать, как и для чего к нему добавляют ещё один камень.



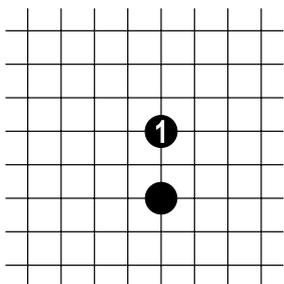
Запомните ♪ какие развития бывают от камня.



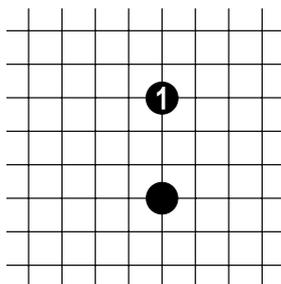
Д.1. Удлинение ч.1 (ноби или "ход улитки"). Крепкий, надёжный ход, но медленный. Хорош для защиты.



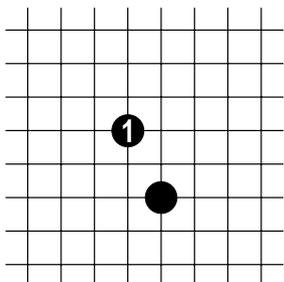
Д.2. Ход по диагонали ч.1 (косуми или "прыжок муравья"). Крепкий, надёжный ход, но медленный.



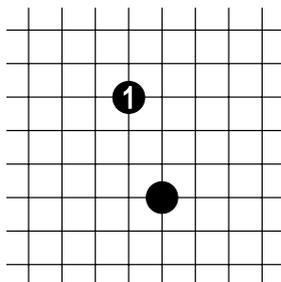
Д.3. Прыжок через пункт ч.1 (тоби) – используется как для атаки так и для защиты. "Тоби плохим ходом не бывает" гласит старая пословица.



Д.4. Прыжок через два пункта ч.1 (никентоби) – таким ходом хорошо убегать от противника.



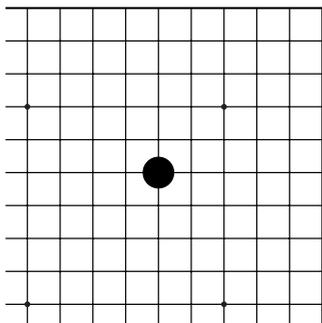
Д.5. Кэйма ч.1 ("прыжок коня") – универсальный ход, используется как для атаки так и для защиты.



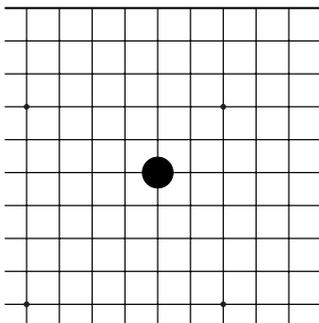
Д.6. Огэйма ч.1 ("большой прыжок коня") – быстрый ход, но связь между двумя камнями слабая.

Тема №1. Развитие от одного камня.

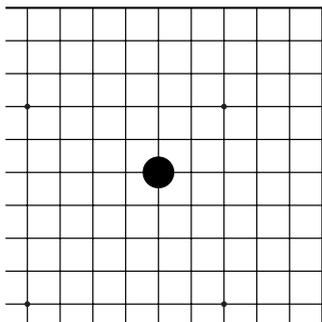
1. Сделайте **только указанные** ♁ ходы от чёрного камня.
2. Сколько **указанных** ♁ ходов можно сделать?



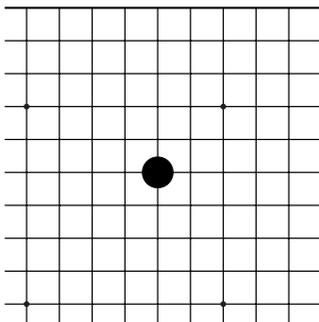
№1 ноби ()



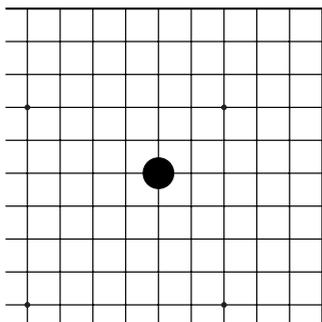
№2 косуми ()



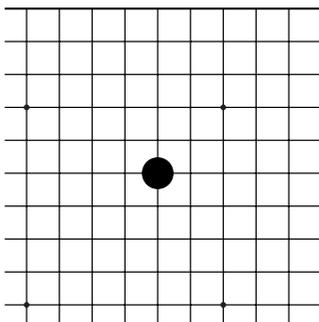
№3 тоби ()



№4 никентоби ()



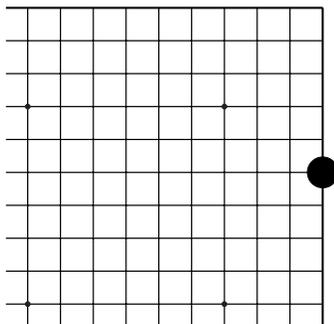
№5 кэйма ()



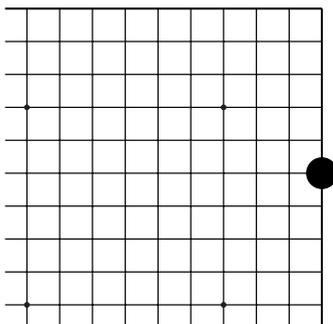
№6 огэйма ()

Тема №1. Развитие от одного камня.

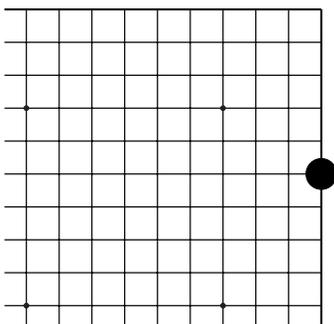
1. Сделайте **только указанные** ♁ ходы от чёрного камня.
2. Сколько **указанных** ♁ ходов можно сделать?



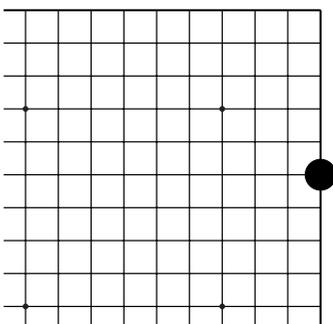
№7 ноби ()



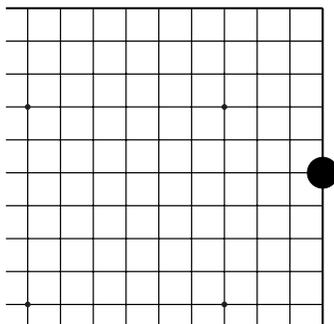
№8 косуми ()



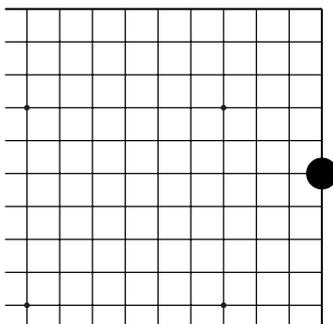
№9 тоби ()



№10 никентоби ()



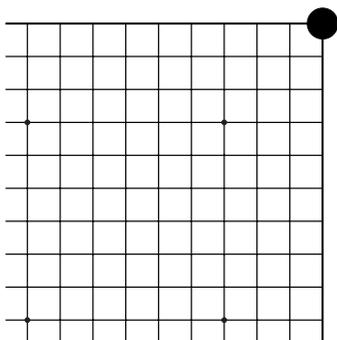
№11 кэйма ()



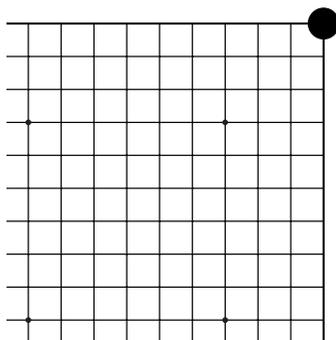
№12 огэйма ()

Тема №1. Развитие от одного камня.

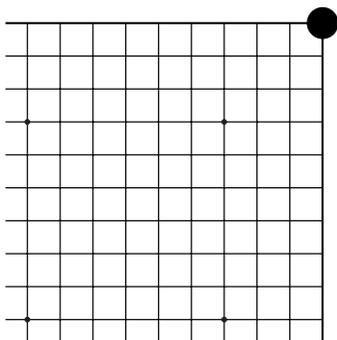
1. Сделайте **только указанные** ♁ ходы от чёрного камня.
2. Сколько **указанных** ♁ ходов можно сделать?



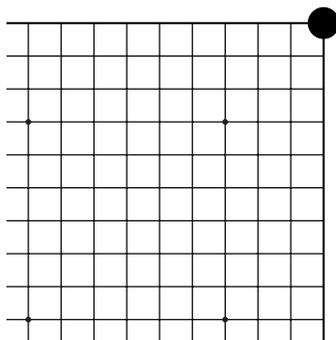
№13 ноби ()



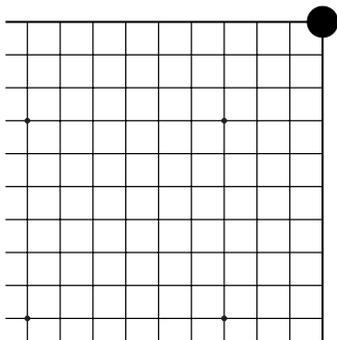
№14 косуми ()



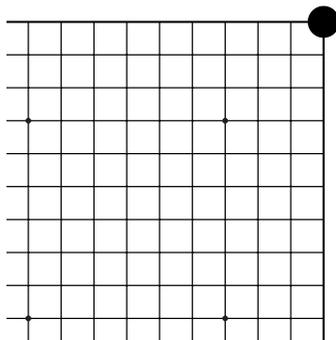
№15 тоби ()



№16 никентоби ()



№17 кэйма ()



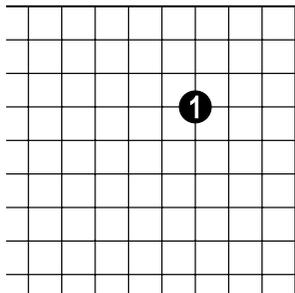
№18 огэйма ()

Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари).

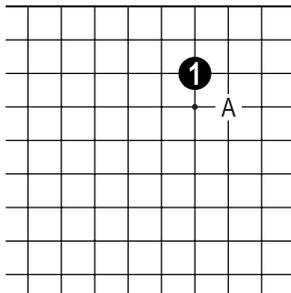
На поле 9x9 чаще всего чёрные ставят первый камень в центр. На полях 13x13 и 19x19 предпочтение для первых ходов отдаётся углам.



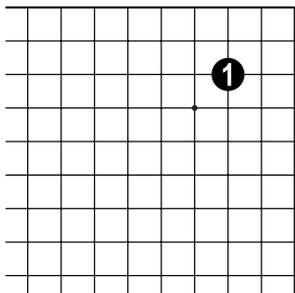
Запомните ♯ пункты в углу и их названия.



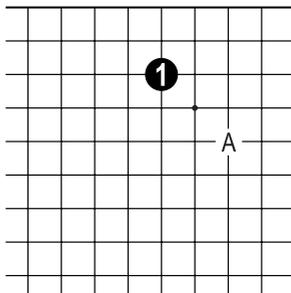
Д.1. Ход ч.1 – 4-4 (хоси или "звёздный" пункт). Очень часто в него играют с 30-х годов XX века и до наших дней.



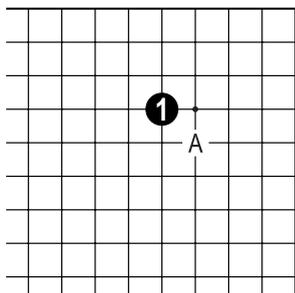
Д.2. 1 или "А" – 3-4 (комоку или "маленький" пункт). Самый популярный пункт на полях всех размеров и во все времена.



Д.3. Ход ч.1 – пункт 3-3 (сан-сан). До XX века практически так не играли, называя его "глаз дьявола".



Д.4. 1 или "А" – 3-5 (мокухадзуси или "отдалённый" (от угла) пункт). Редкий ход в наши дни.



Д.5. 1 или "А" – 4-5 (такамоку или "высокий" пункт). В него играют ещё реже, чем в 3-5.

Остальные пункты или далеко от угла и не оказывают на него влияния или ниже третьей линии, то есть не выгодные.

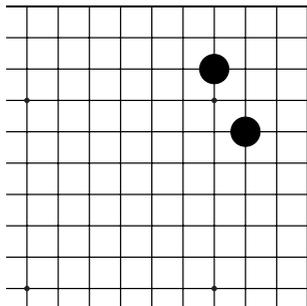
Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари).

Форма из двух камней, защищающая угол, называется "симари".

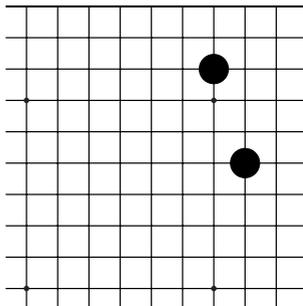


Стандартные симари: сочетание камней в пунктах 3-4 и 3-5, 3-6 или 4-5. А также, если от камней в пунктах 3-5 или 4-5 сыграть в пункт 3-4. Возможны симари от камня 4-4, но они хуже защищают угол.

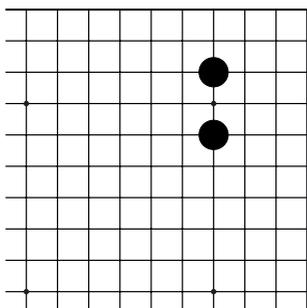
Запомните ♪ типы симари из двух камней.



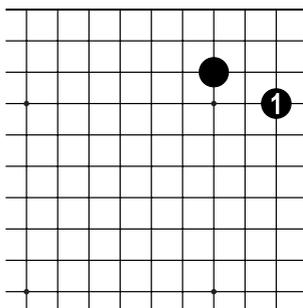
Д.1. Кэйма-симари.
(Защита угла кэймой).



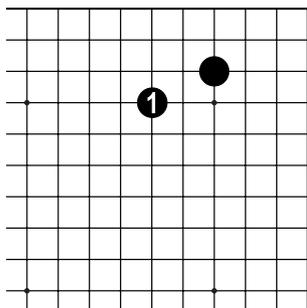
Д.2. Огэйма-симари.
(Защита угла огэймой).



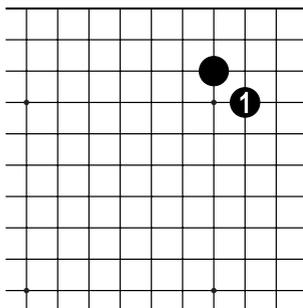
Д.3. Иккен-симари.
(Защита угла тоби).



Д.4. Плохо!
Камень на второй линии.



Д.5. Не симари!
Эта форма не защищает угол.



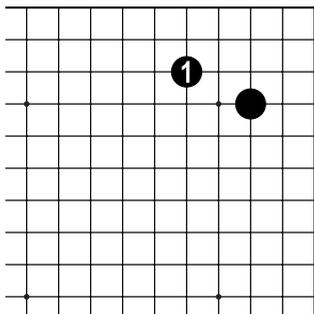
Д.6. Косуми – медленный ход, если рядом нет камней противника.

Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари).

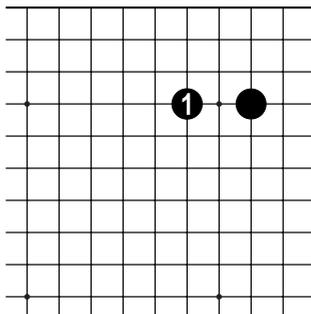
1. Сравните формы после хода ч.1 с примерами на странице 8.

2. Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?

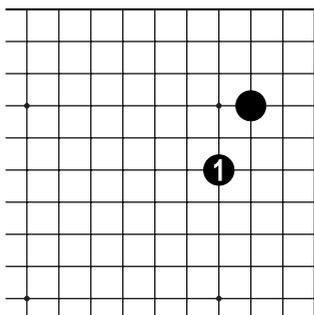
3. Почему? (устно)



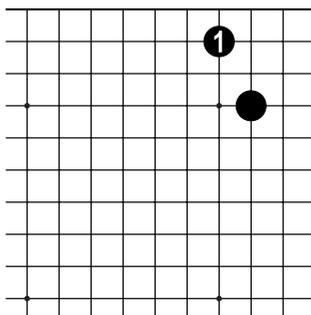
№1



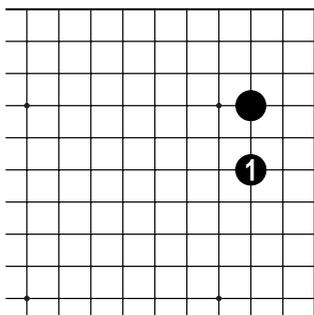
№2



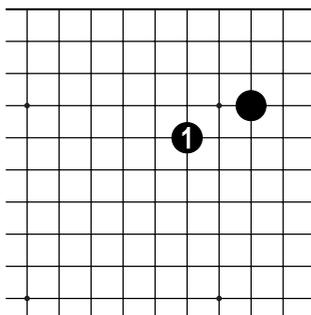
№3



№4



№5



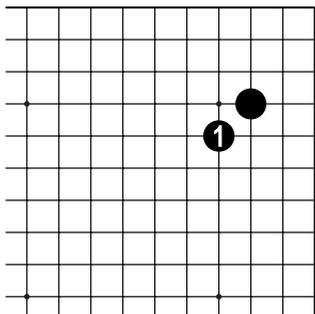
№6

Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари).

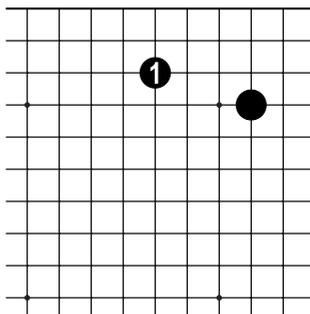
1. Сравните формы после хода ч.1 с примерами на странице 8.

2. Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?

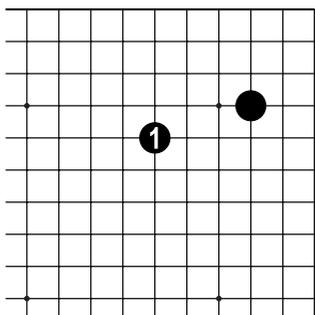
3. Почему? (устно)



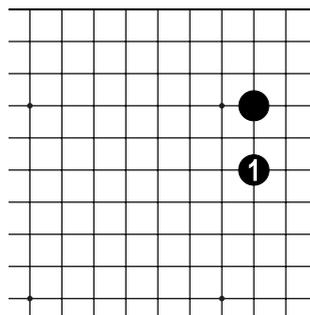
№7



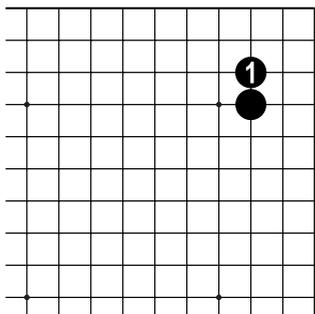
№8



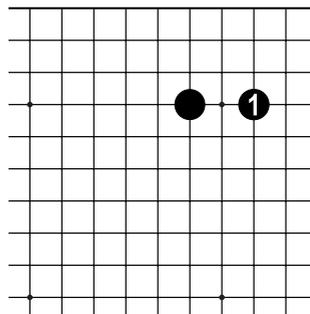
№9



№10



№11



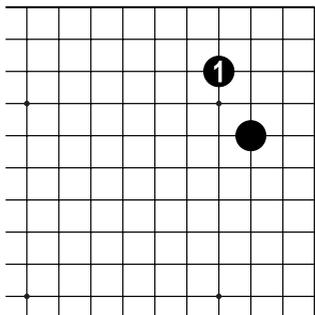
№12

Тема №2. Ходы в углу и защита угла (симари).

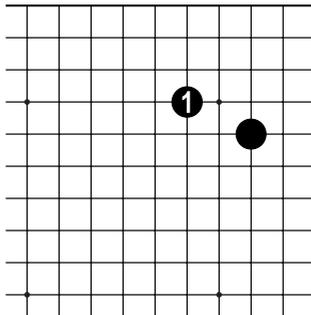
1. Сравните формы после хода ч.1 с примерами на странице 8.

2. Определите, ход ч.1 – хорошее симари или плохое?

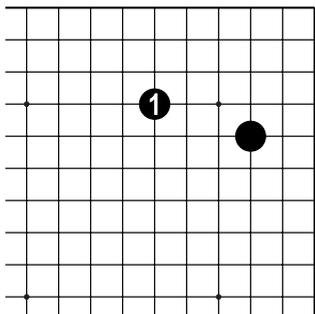
3. Почему? (устно)



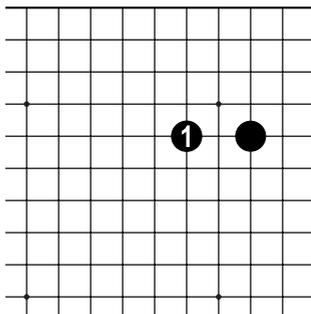
№13



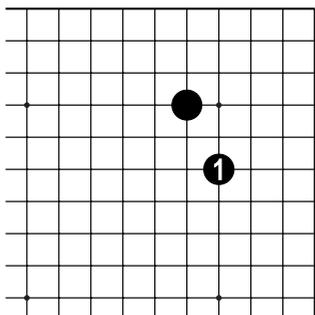
№14



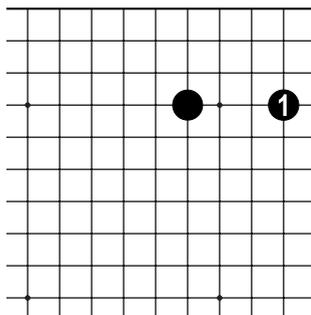
№15



№16



№17



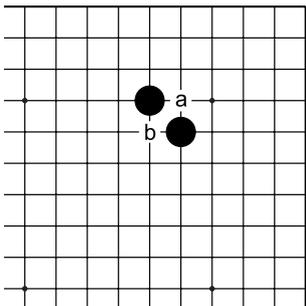
№18

Тема №3. Миаи – два пункта одинакового значения.

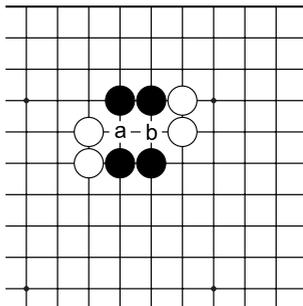
Миаи – важная концепция, которая применяется во многих позициях. Миаи – это два взаимозаменяемых пункта. Если один из пунктов миаи занят, то лучше занять другой.



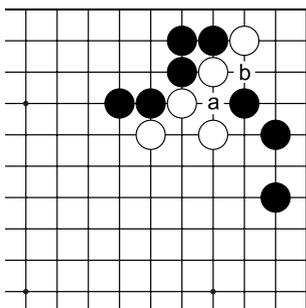
"Если у вас есть миаи, то вы богатч!" – гласит старая пословица.



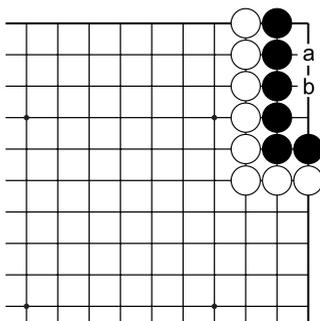
Д.1. Пример непрямого соединения. Пункты "а" и "b" – миаи.



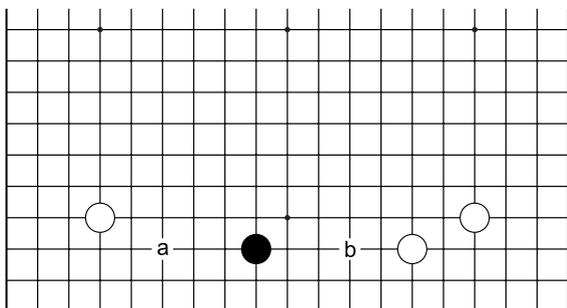
Д.2. "Бамбуковое" соединение не режется, т.к. "а" и "b" – миаи.



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



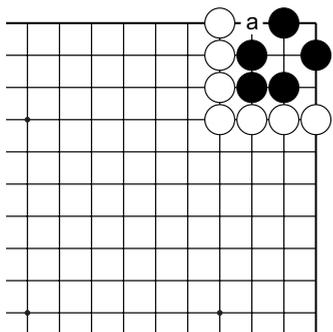
Д.4. Миаи для жизни. Группа чёрных жива, т.к. "а" и "b" – миаи



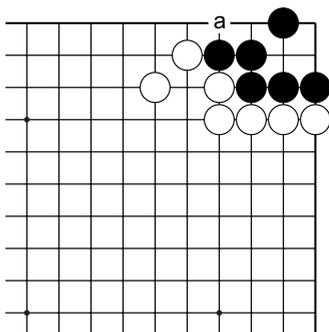
Д.4. Миаи для развития от одного камня в начале партии. Пункты "а" и "b" – миаи для чёрных.

Тема №3. Миаи – два пункта одинакового значения.

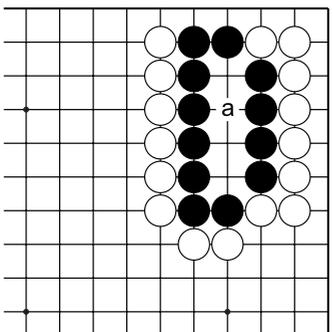
Если белые сыграют в "а", то как чёрным ответить?
 Другими словами, найдите миаи для пункта "а".



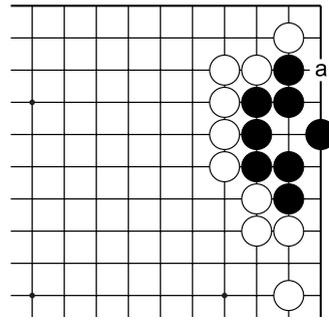
№1



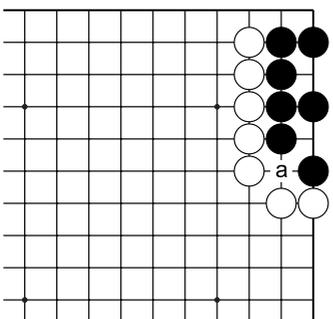
№2



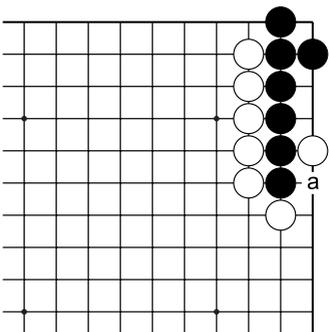
№3



№4



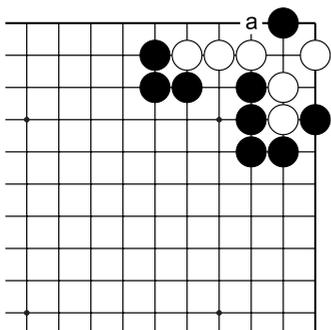
№5



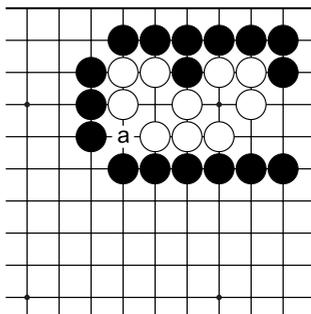
№6

Тема №3. Миаи – два пункта одинакового значения.

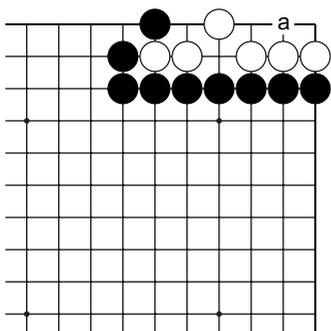
Если белые сыграют в "а", то как чёрным ответить?
 Другими словами, найдите миаи для пункта "а".



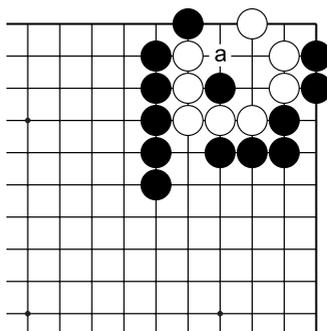
№13



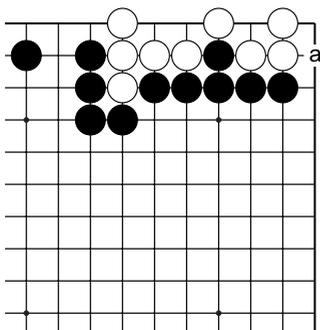
№14



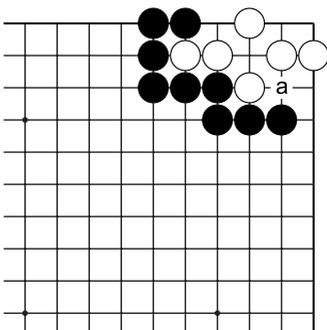
№15



№16



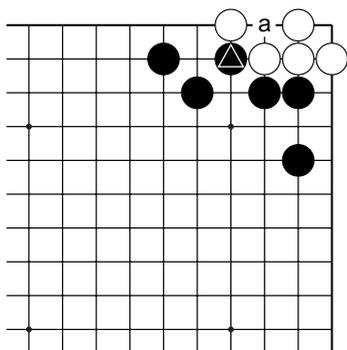
№17



№18

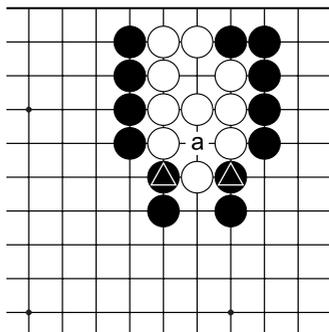
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.

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



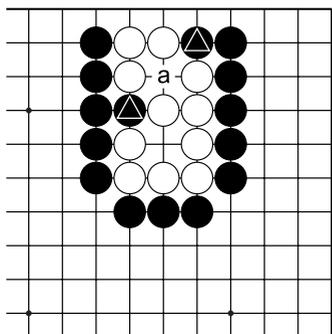
Д.1. (Контроль важного пункта на второй линии).

Из-за камней пункт "а" становится ложным глазом. Если бы на месте стояли белые камни, пункт "а" был бы настоящим глазом.



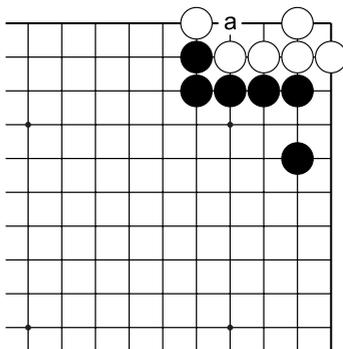
Д.2. (Контроль важных пунктов через пункт друг от друга).

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



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

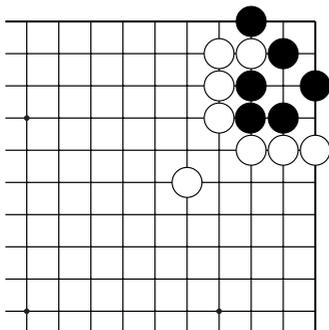
Из-за камней пункт "а" становится ложным глазом. Если бы на месте хотя бы одного стоял белый камень, пункт "а" был бы настоящим глазом.



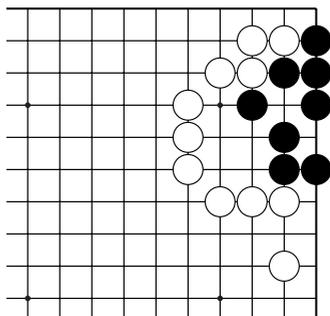
Д.4. (Контроль разрезания).

Жизнь белой группы зависит от того, кто контролирует разрезающий пункт "а".

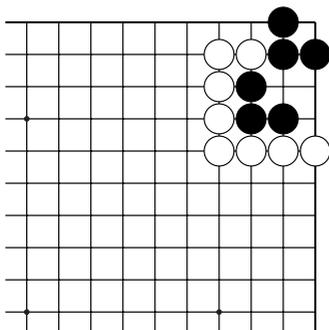
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.
 После какого хода чёрные строят живую группу?
 Укажите один ход.



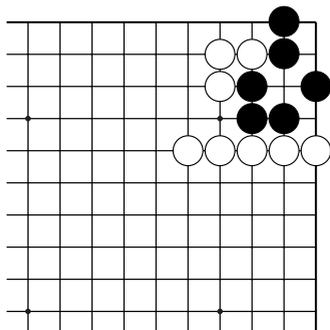
№1



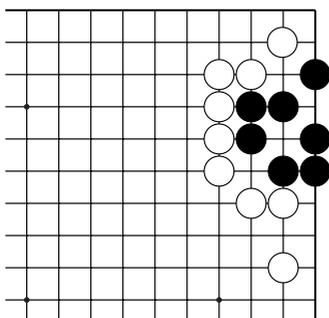
№2



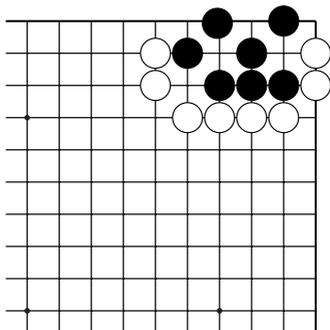
№3



№4

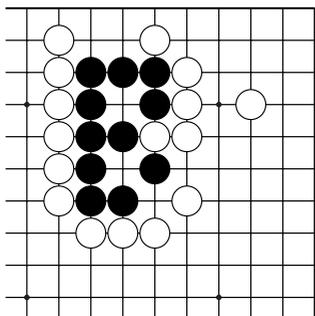


№5

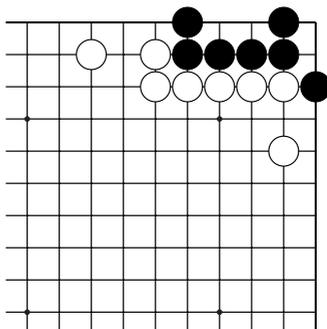


№6

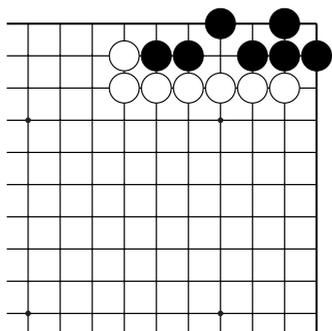
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.
 После какого хода чёрные строят живую группу?
 Укажите один ход.



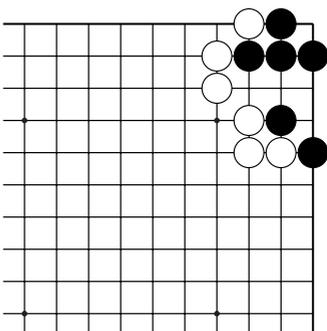
№7



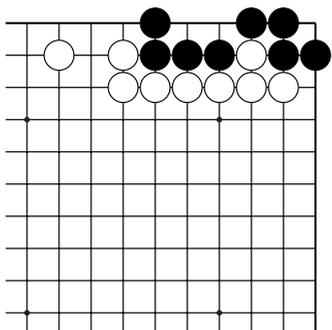
№8



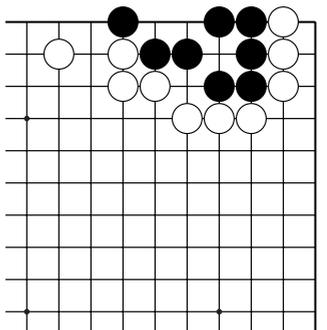
№9



№10

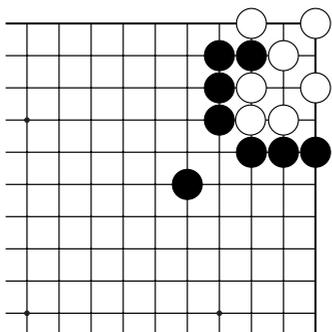


№11

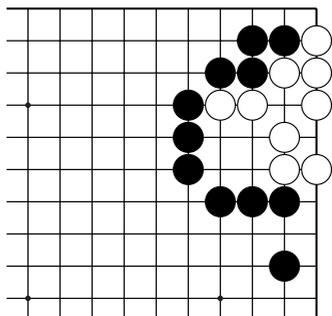


№12

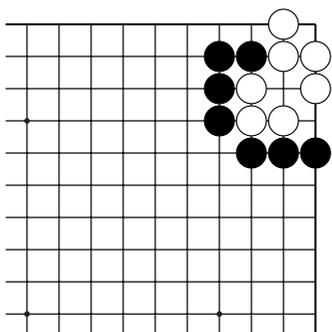
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.
 Какой ход чёрных убивает группу белых?
 Укажите один ход.



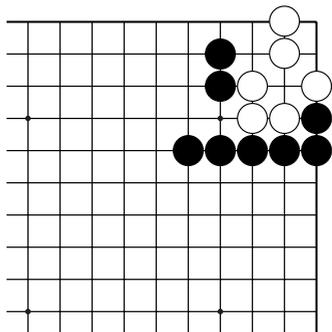
№13



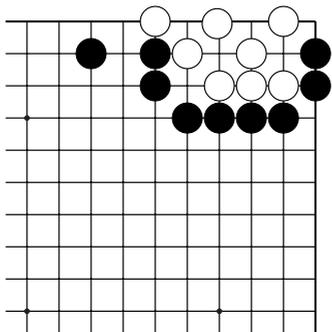
№14



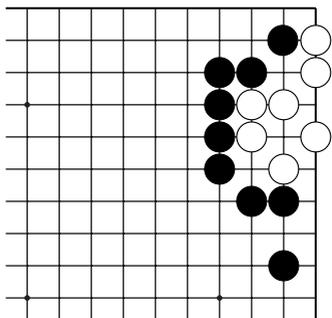
№15



№16

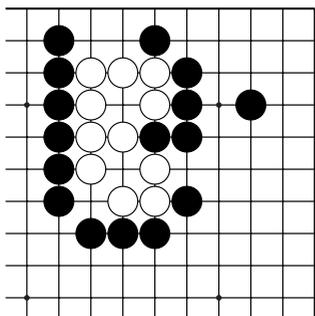


№17

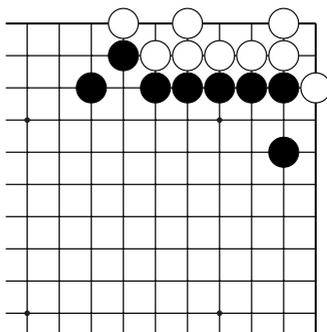


№18

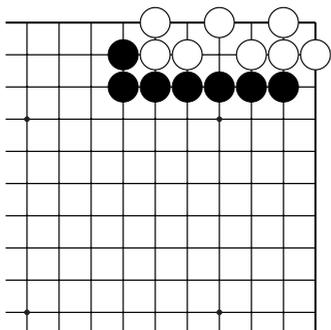
Тема №4. Настоящие и ложные глаза.
 Какой ход чёрных убивает группу белых?
 Укажите один ход.



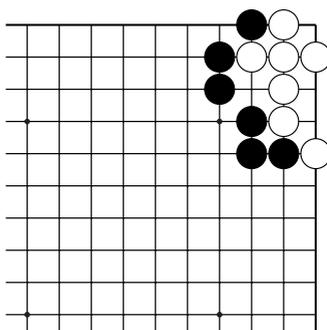
№13



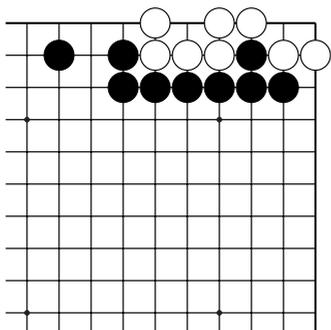
№14



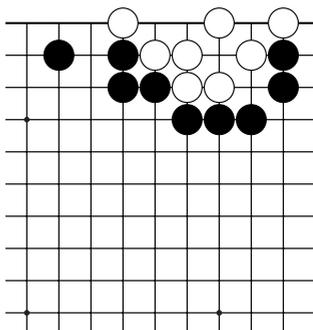
№15



№16



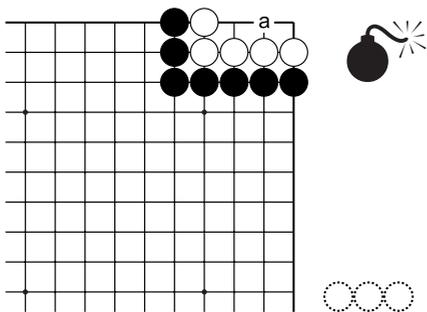
№17



№18

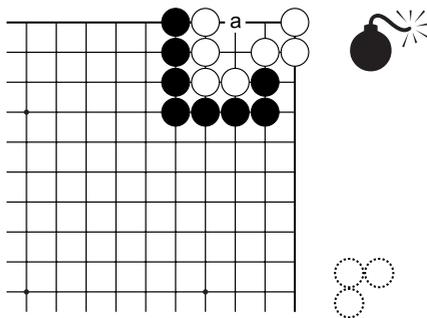
Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

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.



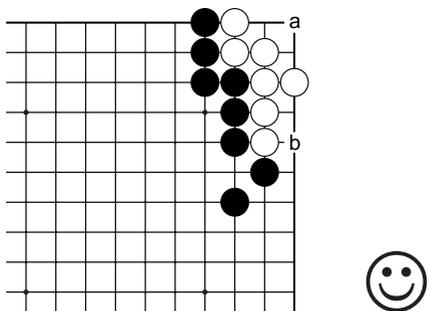
Д.1. "Три в линию".

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

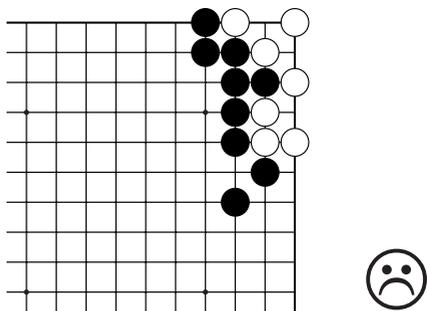


Д.2. "Уголок".

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.

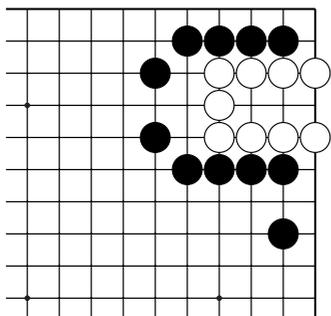


Д.4. Помните про "ложные глаза". В этой позиции у белых три "ложных глаза".

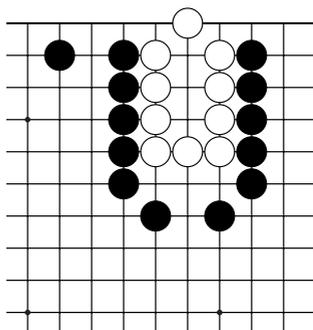
Все камни белых пленные, в конце партии они снимаются с доски без дополнительных ходов.

Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

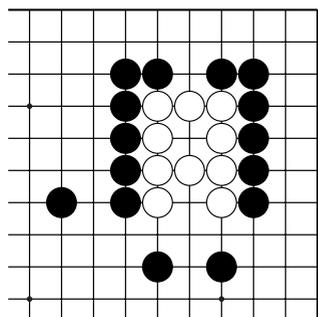
Ход чёрных. Как убить группу белых?



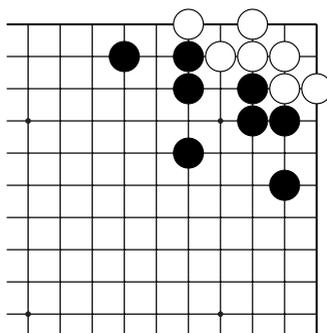
№1



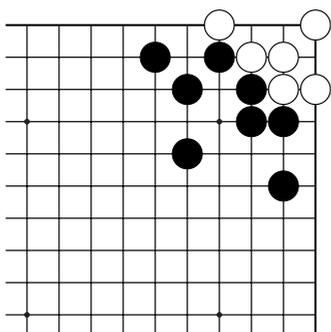
№2



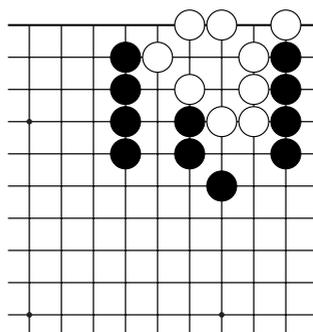
№3



№4



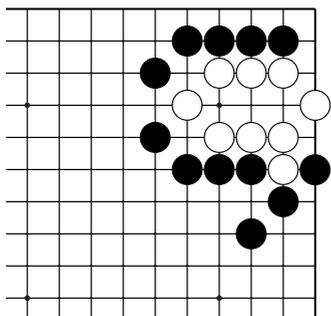
№5



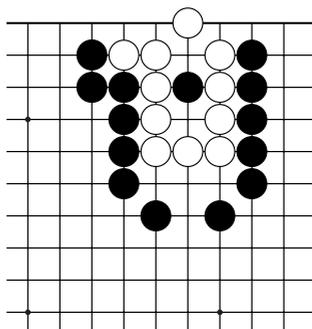
№6

Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

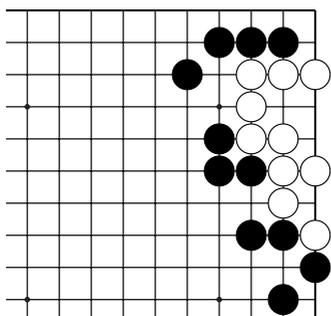
Ход чёрных. Как убить группу белых?



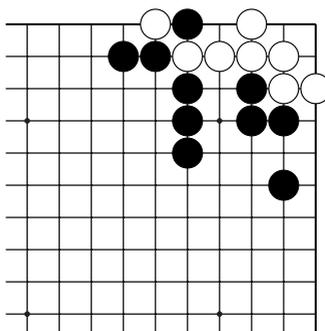
№7



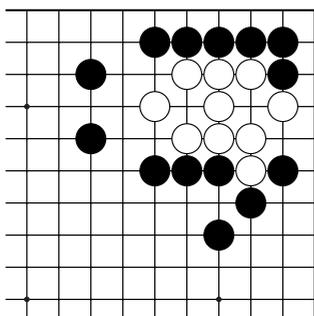
№8



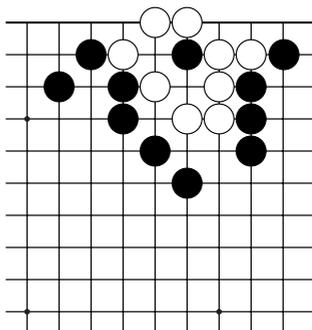
№9



№10



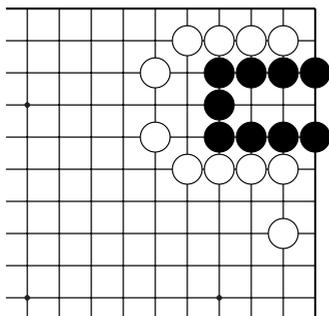
№11



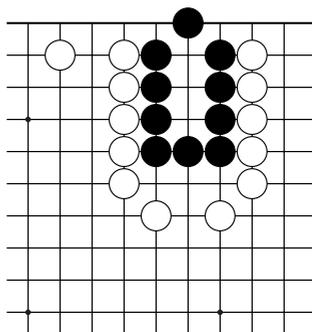
№12

Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

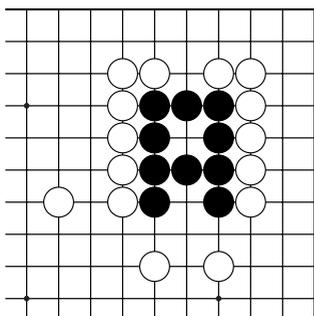
Ход чёрных. Как выжить?



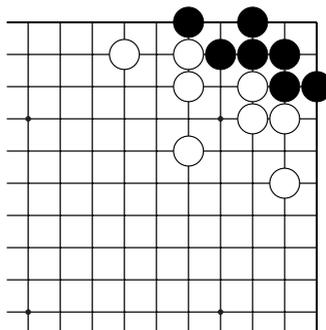
№13



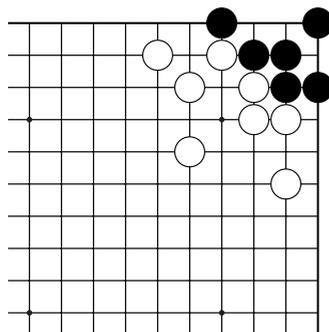
№14



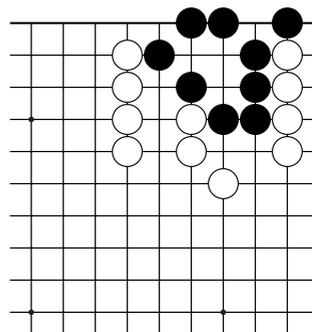
№15



№16



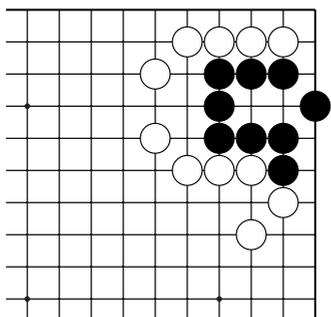
№17



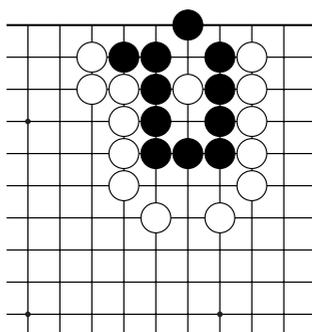
№18

Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

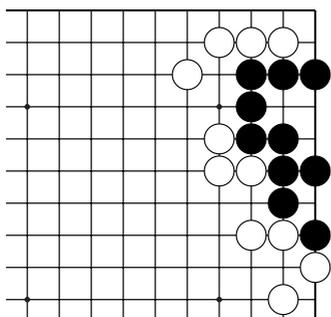
Ход чёрных. Как выжить?



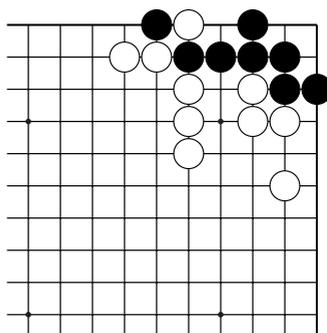
№19



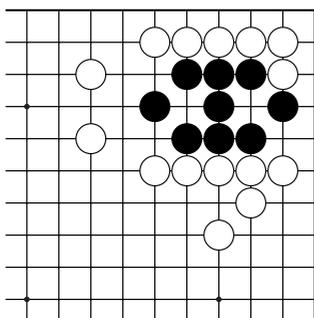
№20



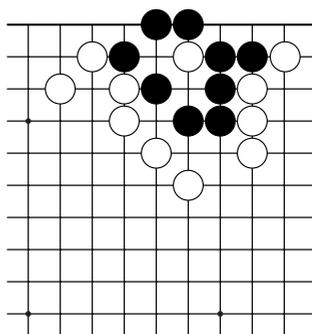
№21



№22



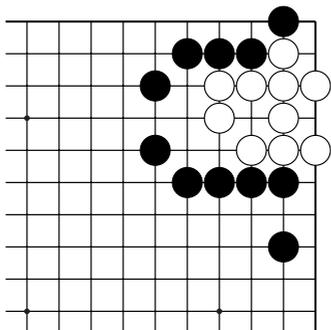
№23



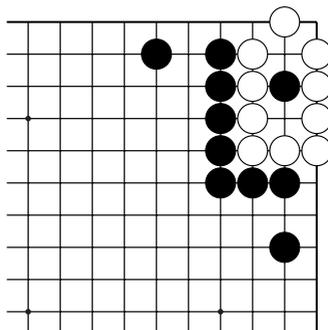
№24

Тема №5. Глазные формы из трёх пунктов.

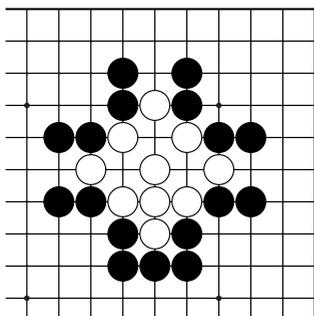
Определите статус белой группы.
Живая или мёртвая?



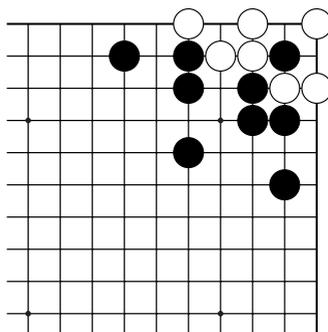
№25



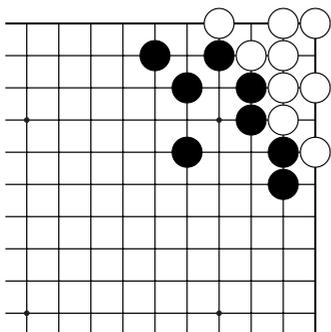
№26



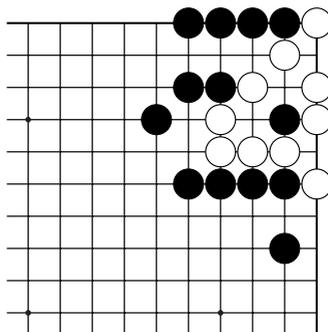
№27



№28



№29

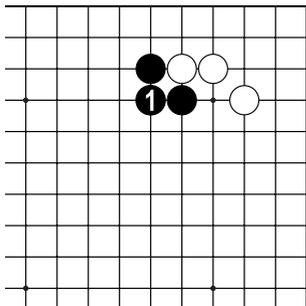


№30

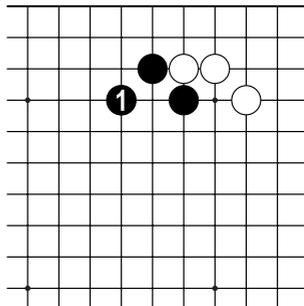
Тема №6. Типы соединений.



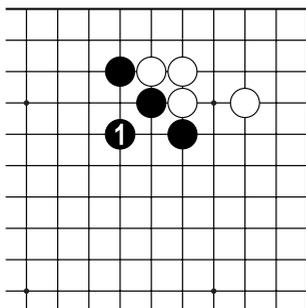
Запомните  типы соединения камней.



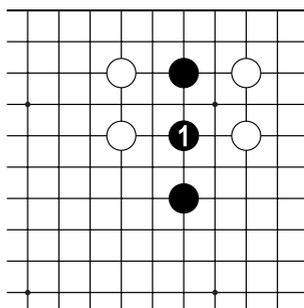
Д.1. Прямое соединение.



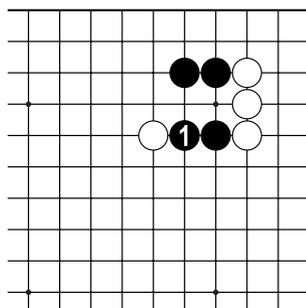
Д.2. "Пасть тигра".



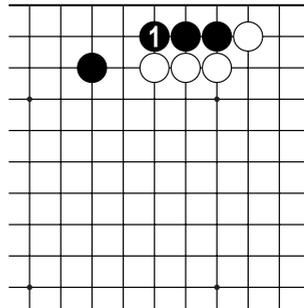
Д.3. Двойная "пасть тигра".



Д.4. Соединение прыжком (тоби).



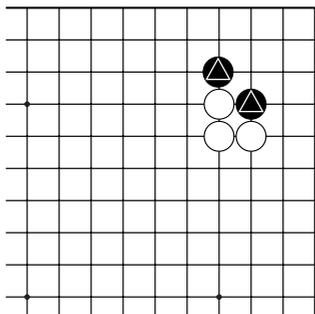
Д.5. "Бамбуковое" соединение.



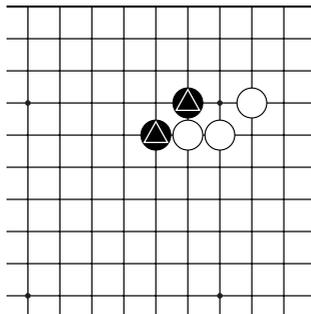
Д.6. Удлинение (ноби).

Тема №6. Типы соединений.

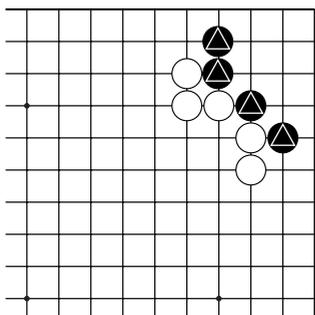
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



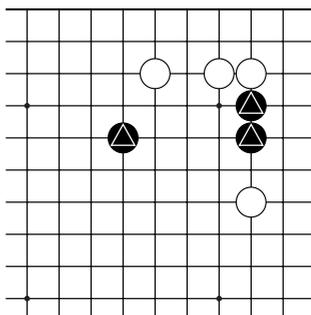
№1. Прямое соединение.



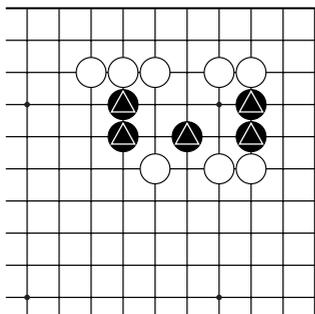
№2. "Пасть тигра".



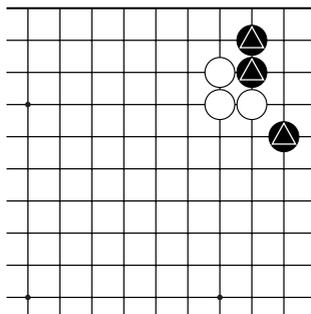
№3. Двойная "пасть тигра".



№4. Соединение прыжком (тоби).



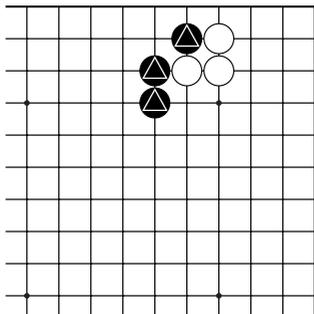
№5. "Бамбуковое" соединение.



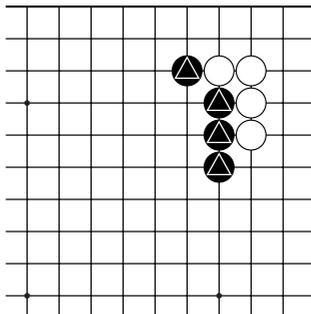
№6. Удлинение (ноби).

Тема №6. Типы соединений.

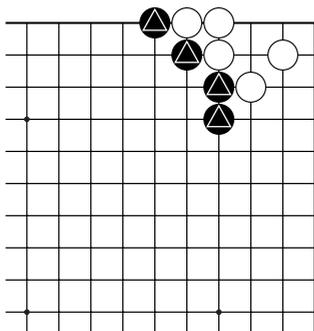
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



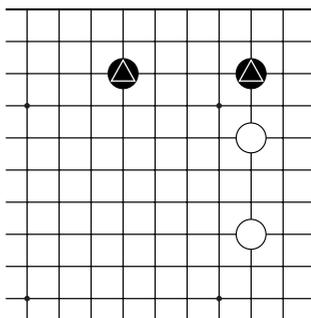
№7. Прямое соединение.



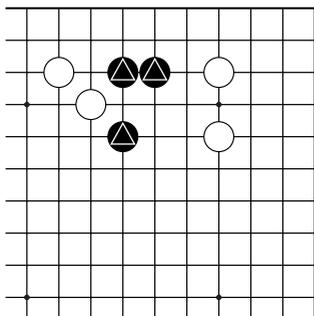
№8. "Пасть тигра".



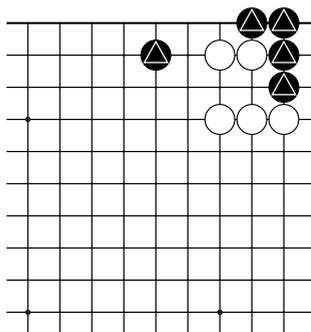
№9. Двойная "пасть тигра".



№10. Соединение прыжком (тоби).



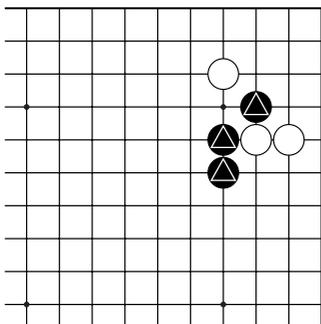
№11. "Бамбуковое" соединение.



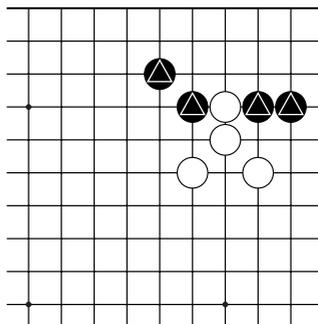
№12. Удлинение (ноби).

Тема №6. Типы соединений.

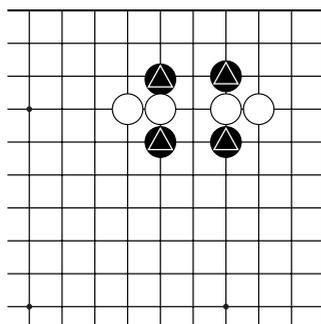
Соедините отмеченные камни чёрных указанным способом.



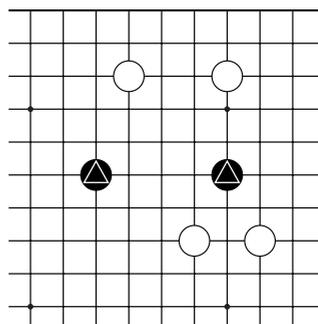
№13. Прямое соединение.



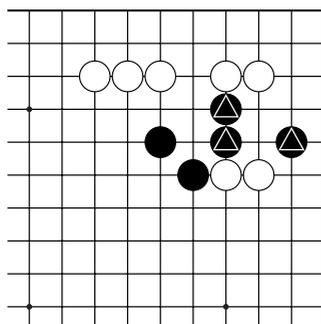
№14. "Пасть тигра".



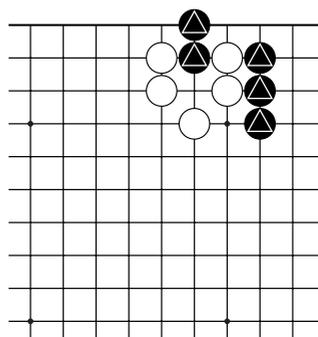
№15. Двойная "пасть тигра".



№16. Соединение прыжком (тоби).



№17. "Бамбуковое" соединение.

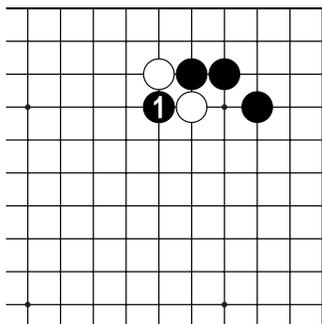


№18. Удлинение (ноби).

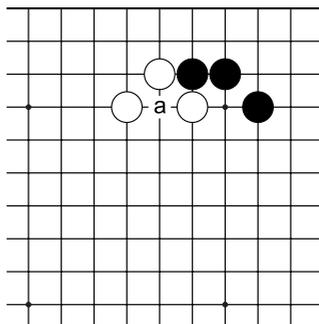
Тема №7. Прямое разрезание и прорезание.



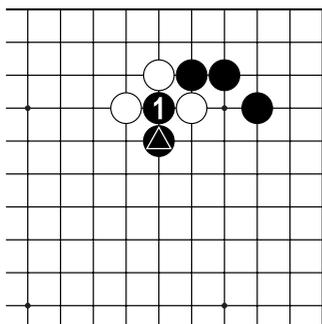
Для прорезания, в отличие от прямого разрезания, нужно сделать подготовительный ход.



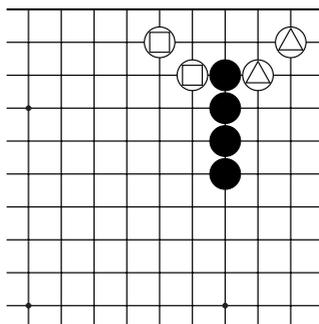
Д.1. Ход ч.1 – прямое разрезание.



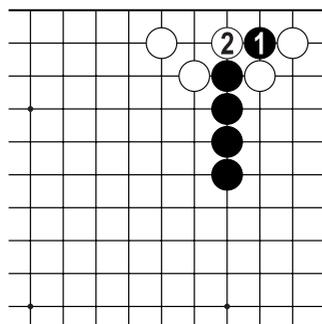
Д.2. Играть в “а” без подготовки – значит просто так отдать камень.



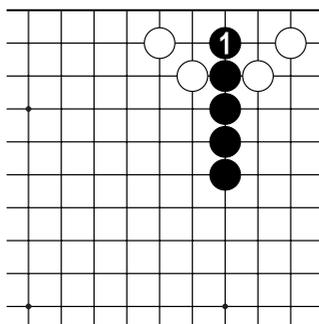
Д.3. Благодаря камню \blacktriangle чёрные могут разрезать “пасть тигра”.



Д.4. Как оделить камни \triangle от \blacktriangle ?



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



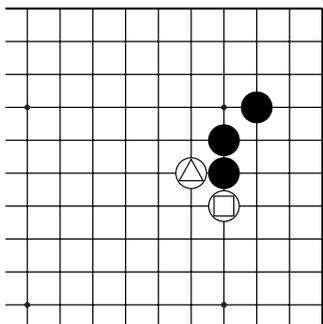
Д.6. Прорезание ч.1 – правильный ход.



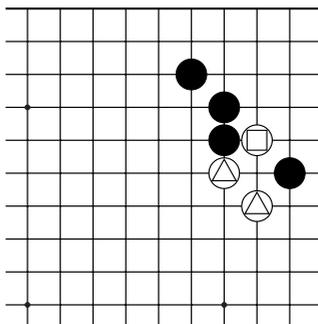
Тема №7. Прямое разрезание и прорезание.

Как разрезать отмеченные камни белых?

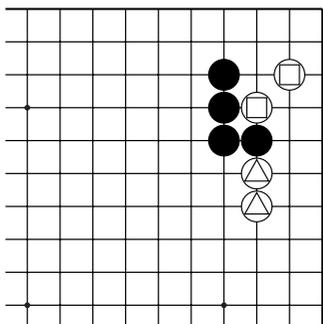
Укажите 1 ход.



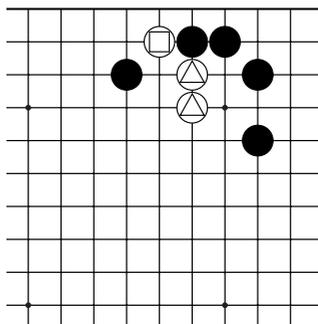
№1



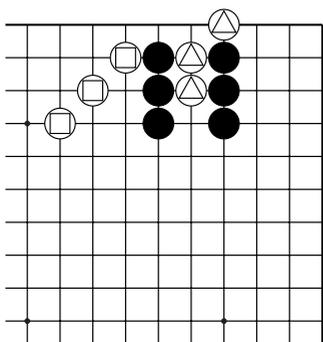
№2



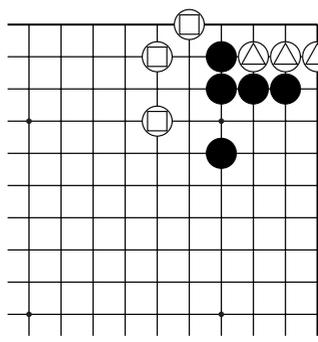
№3



№4



№5

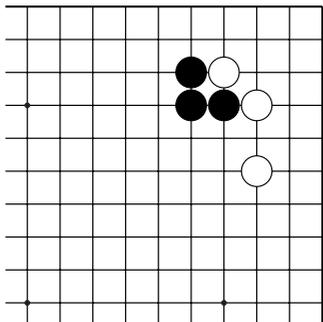


№6

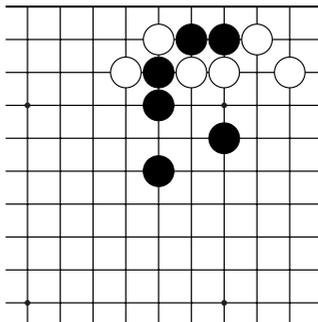
Тема №7. Прямое разрезание и прорезание.

Как разрезать камни белых?

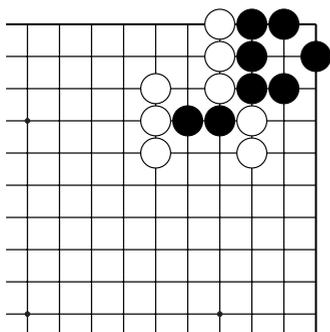
Укажите 1 ход.



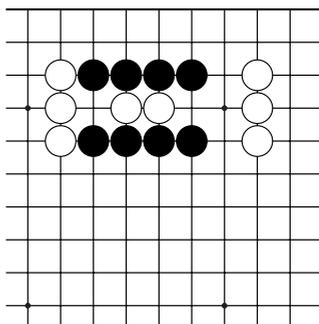
№7



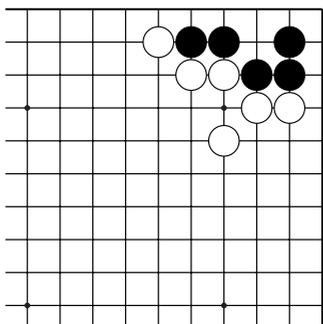
№8



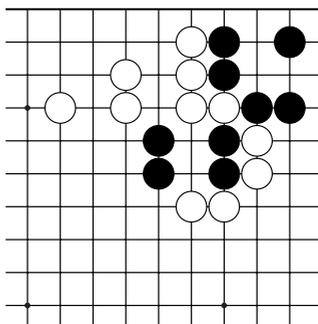
№9



№10



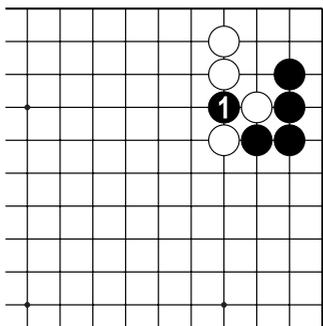
№11



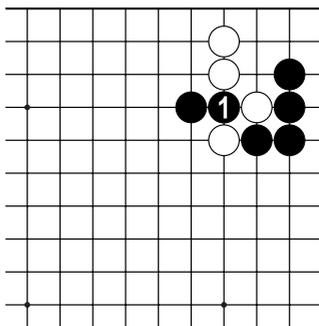
№12

Тема №7. Прямое разрезание и прорезание.

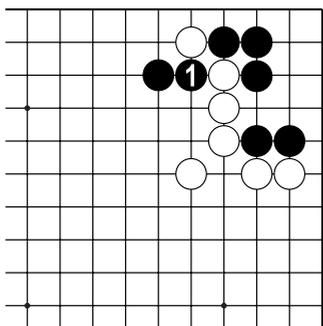
1. Сравните левую и правую диаграммы.
2. Определите: разрезание ч.1 хороший ход или плохой?
3. Почему? (устно).



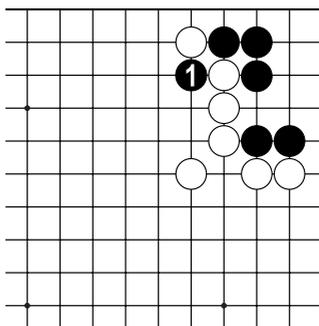
№13



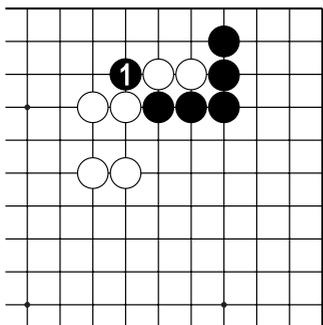
№14



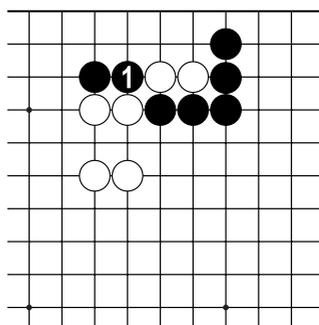
№15



№16



№17

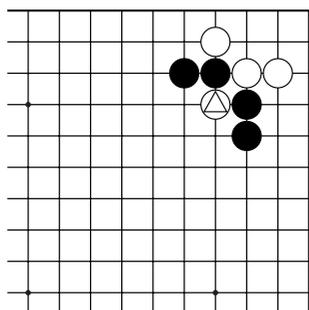


№18

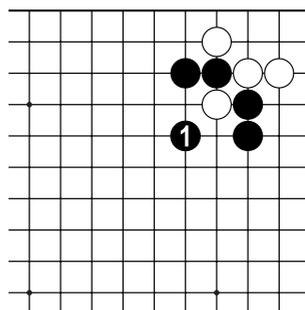


Тема №8. "Хомутик".

Рассмотрим на примерах несколько типов приёма "хомутик".

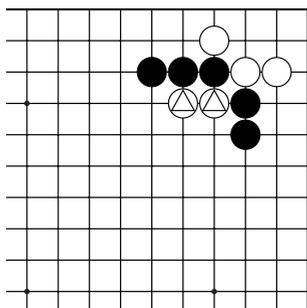


?

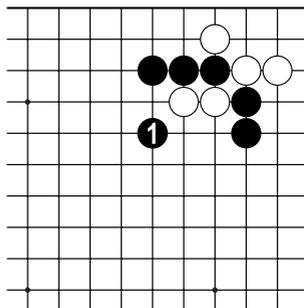


Д.1. Как поймать камень ☹?

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

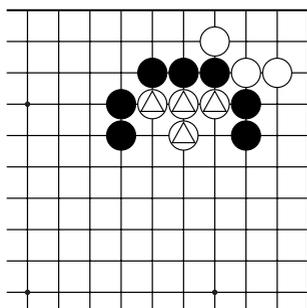


?

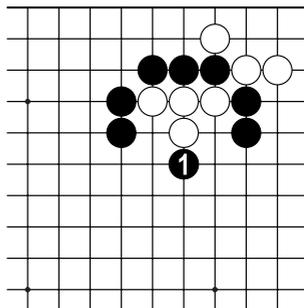


Д.3. Как поймать камни ☹?

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



?

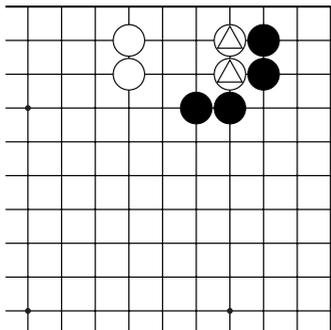


Д.5. Как поймать камни ☹?

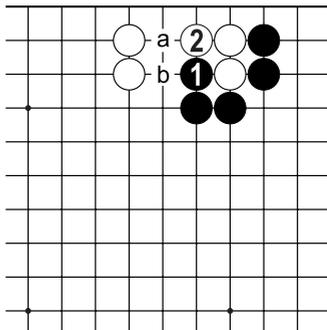
Д.6. В подобных позициях ход ч.1 называют "прищепкой на нос" или "удар по носу".

Тема №8. "Хомутик".

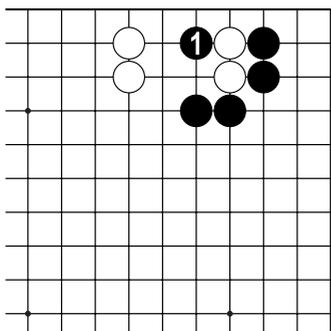
Рассмотрим на примерах несколько типов приёма "хомутик".



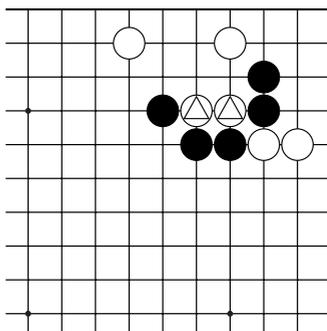
Д.7. Как поймать камни ☹?



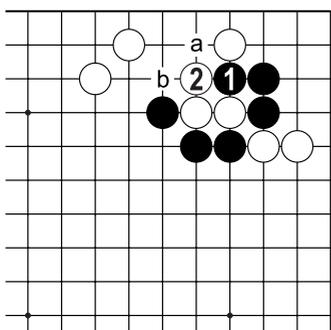
Д.8. После б.2 белые получают миаи: "а" и "b" и спасают два камня.



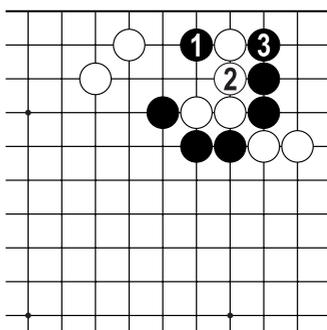
Д.9. В подобных позициях ход ч.1 называют "удар в животик".



Д.10. Как поймать камни ☹?



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

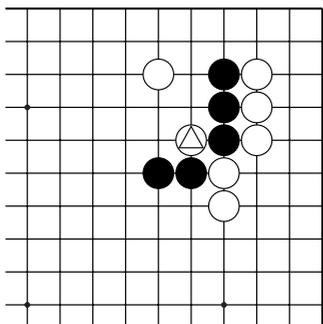


Д.12. В подобных позициях ход ч.1 называют "антибамбуковым".

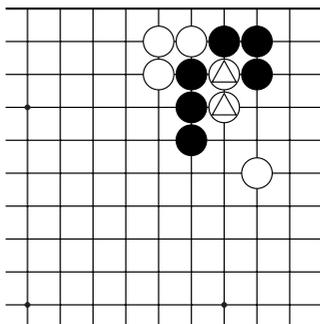


Тема №8. "Хомутик".

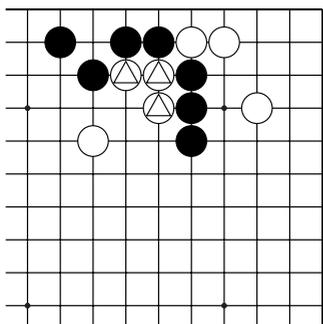
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



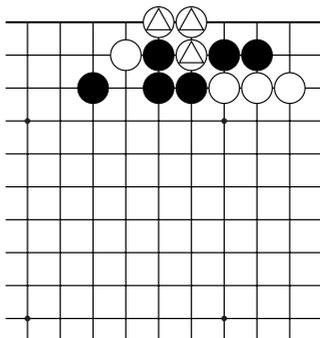
№1



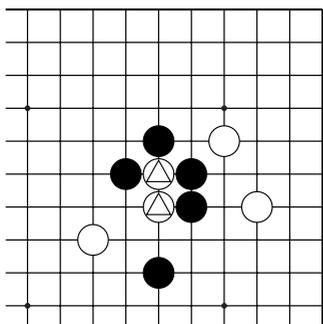
№2



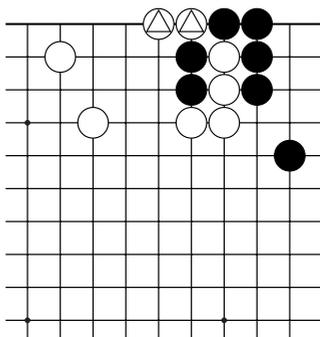
№3



№4



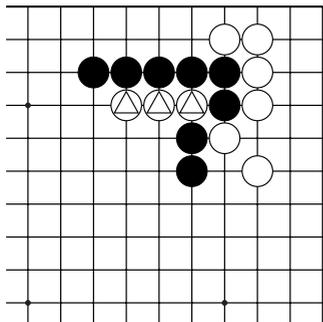
№5



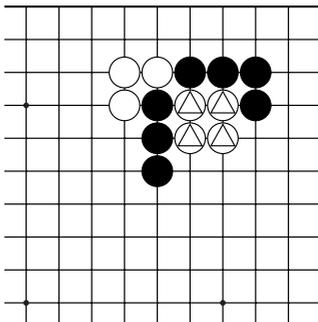
№6

Тема №8. "Хомутик".

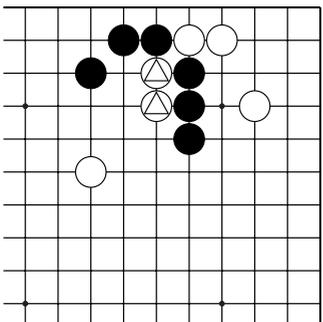
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



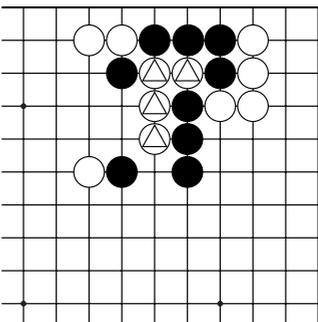
№7



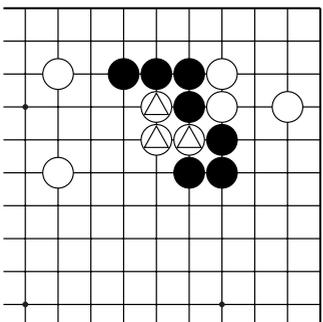
№8



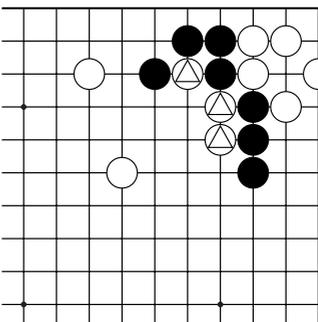
№9



№10



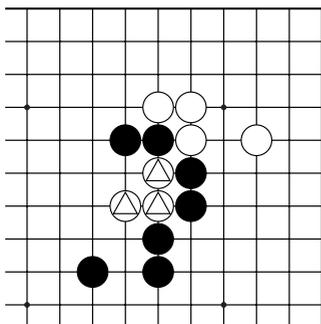
№11



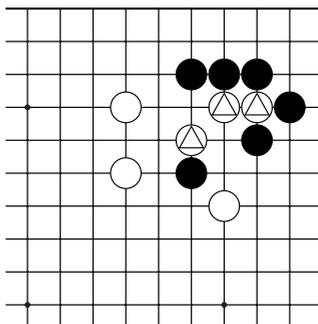
№12

Тема №8. "Хомутик".

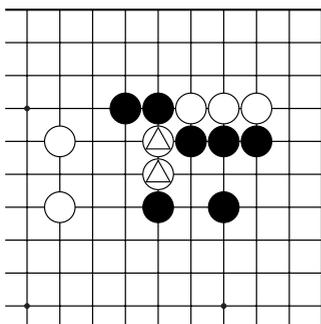
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



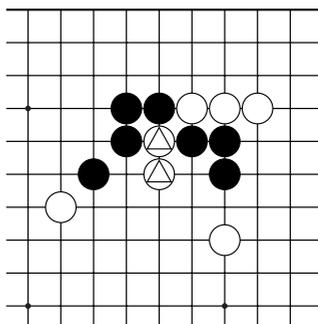
№13



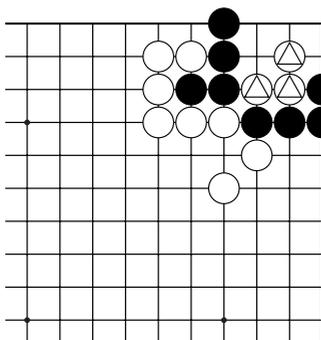
№14



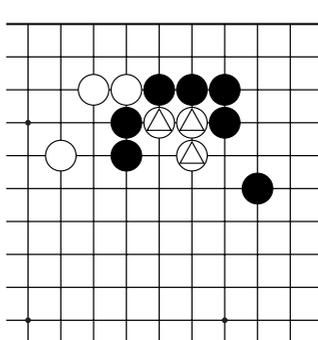
№15



№16



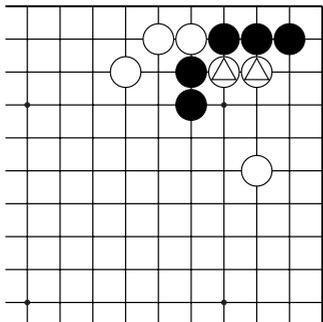
№17



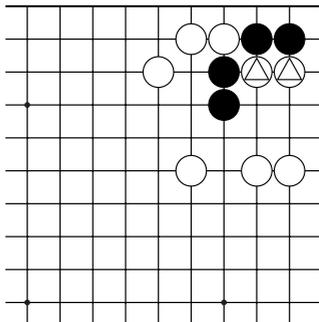
№18

Тема №8. "Хомутик".

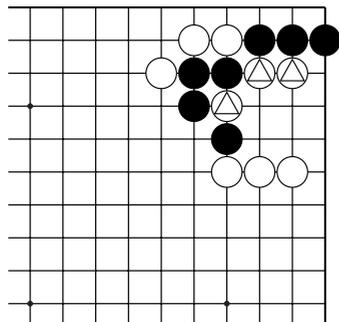
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



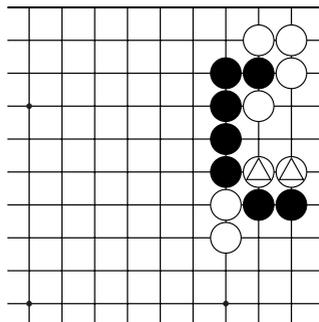
№19



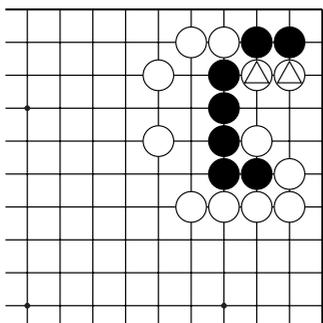
№20



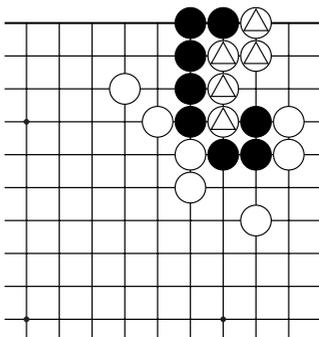
№21



№22



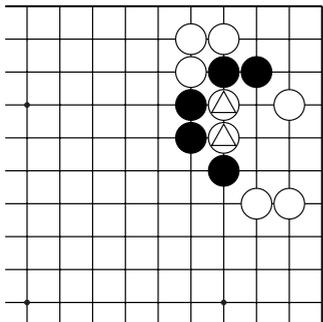
№23



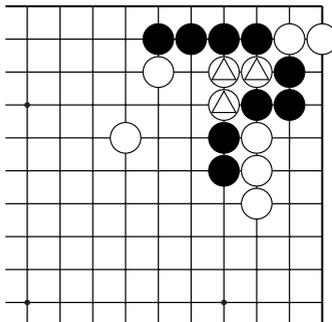
№24

Тема №8. "Хомутик".

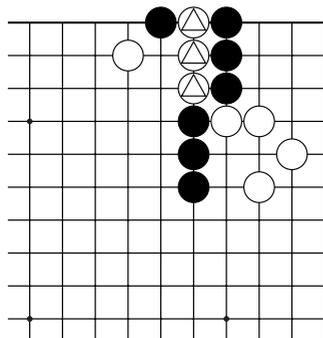
Захватите камни \triangle , выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



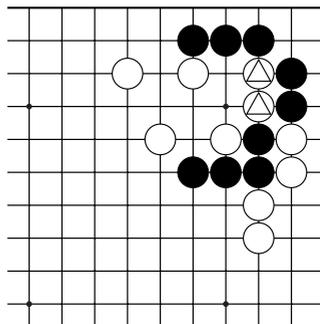
№25



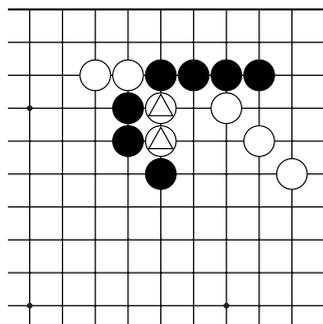
№26



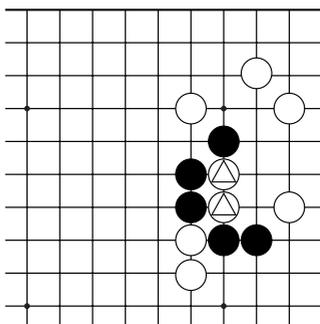
№27



№28



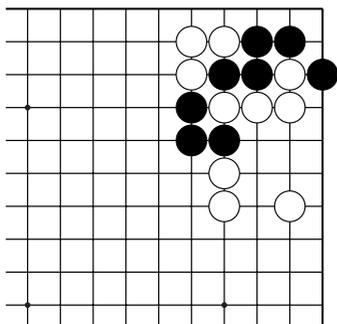
№29



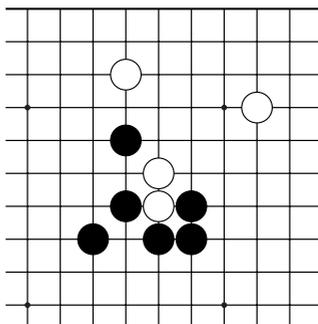
№30

Тема №8. "Хомутик".

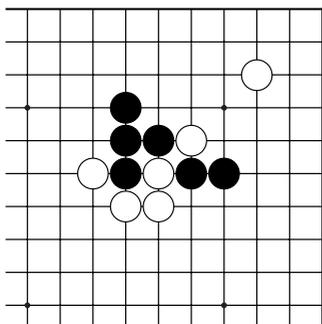
Захватите белые камни, выбрав правильный тип "хомутика".
Укажите 1 ход.



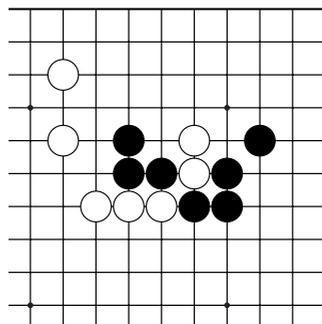
№31



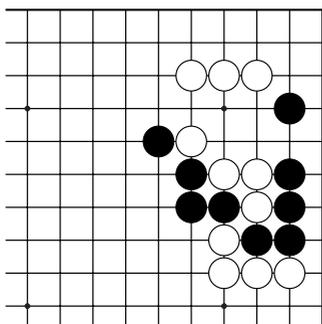
№32



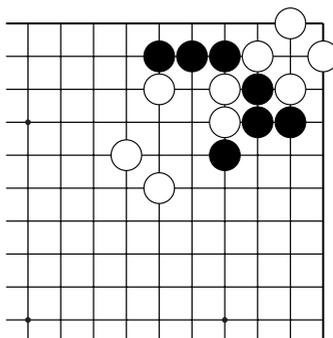
№33



№34



№35



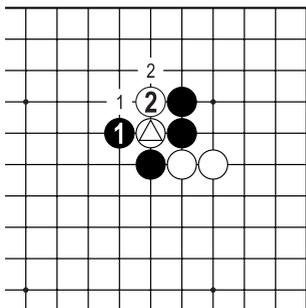
№36

Тема №9. “Лесенка”.

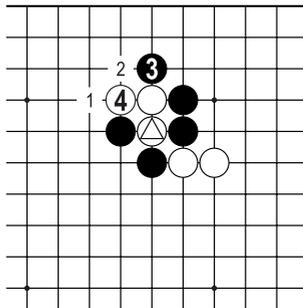


Перед тем как строить “лесенку” нужно убедиться, что...

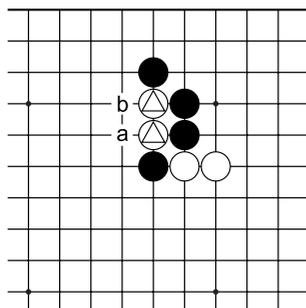
1. ...после удлинения у камней противника будет только два дамэ,
2. ...ваши камни не попадут в атари....



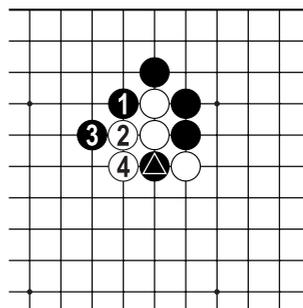
Д.1. Если белые удлинятся от камня ♁, у них будет два дамэ...



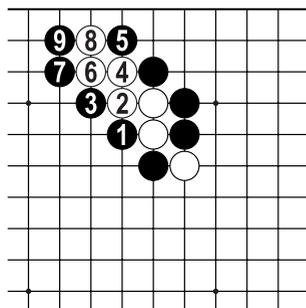
Д.2. ...“лесенка” получится, если после удлинения у белых будет только 2 дамэ.



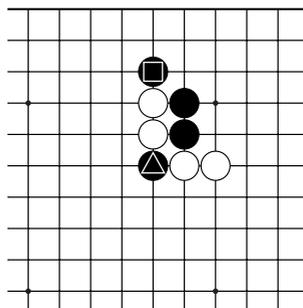
Д.3. Как нападать на камни ♁, чтобы построить “лесенку”, “а” или “б”?



Д.4. После б.4 камень ♁ попадает в атари и “лесенка” ломается...



Д.5. ...поэтому “лесенку” надо строить в другом направлении.



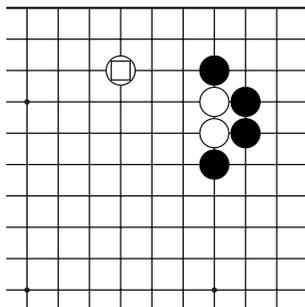
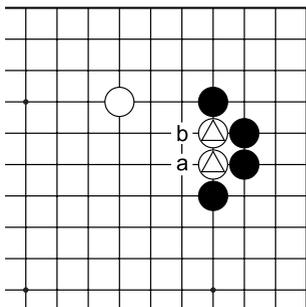
Д.6. У камня ♁ 2 дамэ, у ♚ – 3 дамэ. Чтобы “лесенка” получилась, играть нужно от более слабого камня.



Тема №9. “Лесенка”.

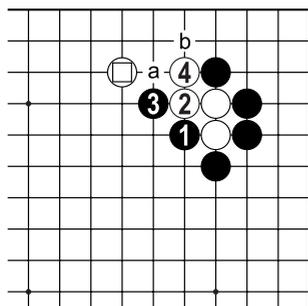


Перед тем как строить “лесенку” нужно убедиться, что...
3. ...на пути “лесенки” нет камней противника.

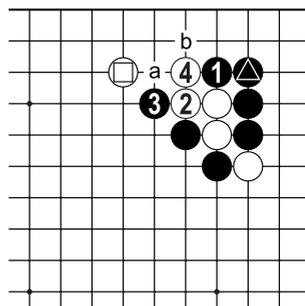


Д.7. Как нападать на камни , чтобы построить “лесенку”, “а” или “б”?

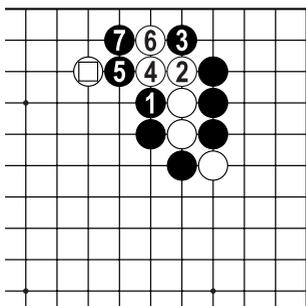
Д.8. Если сыграть в “а” на Д.7, то на пути “лесенки” будет стоять ...



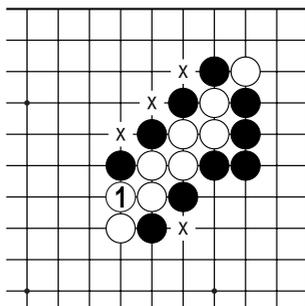
Д.9. ...после 4 хода у белых миаи: “а” и “б”. “Лесенка” не получилась.



Д.10. Положение камня  изменилось, но  по-прежнему мешает чёрным построить “лесенку”...



Д.11. ...поэтому нужно сыграть 1, чтобы увернуться от .

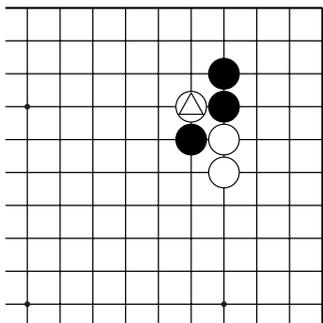


Д.6. Чем опасна “сломанная лесенка”? Появляются двойные атаки “х”, и это очень плохо.

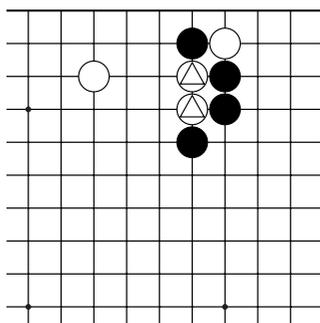
Тема №9. “Лесенка”.

Захватите камни \triangle , применив "лесенку".

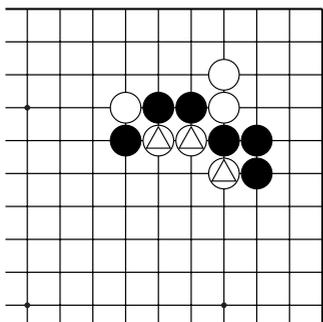
Укажите 3 хода (ход чёрных – ход белых – ход чёрных).



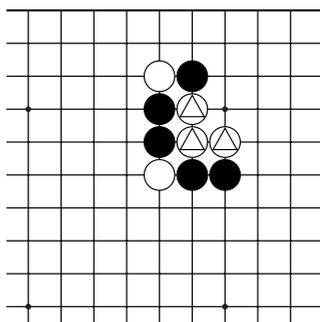
№1



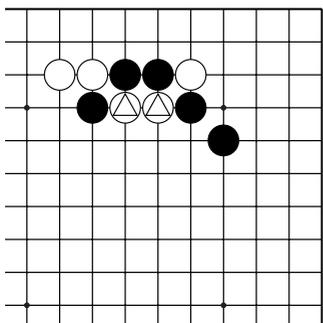
№2



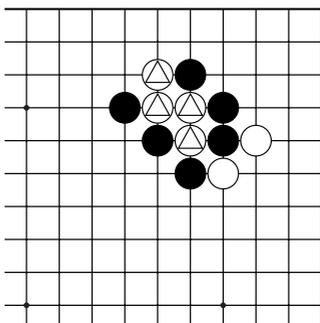
№3



№4



№5

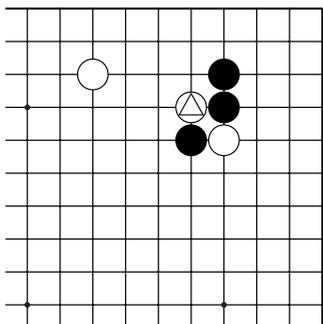


№6

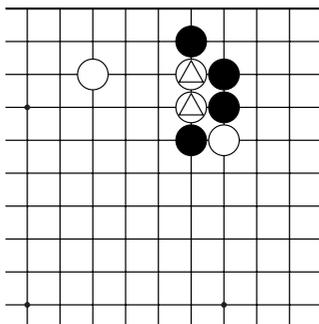
Тема №9. “Лесенка”.

Захватите камни \triangle , применив "лесенку".

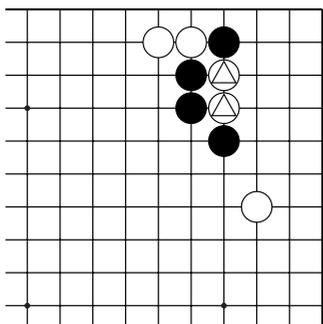
Укажите 3 хода (ход чёрных – ход белых – ход чёрных).



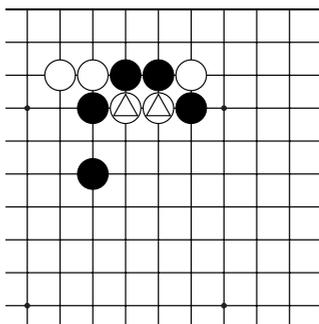
№7



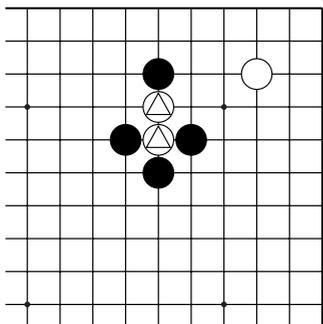
№8



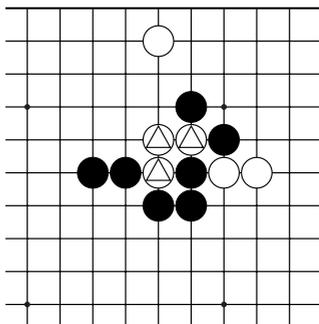
№9



№10



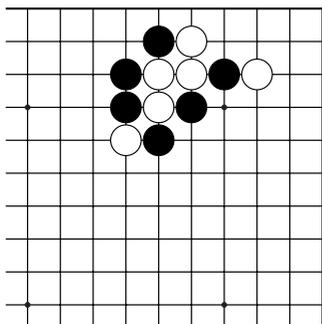
№11



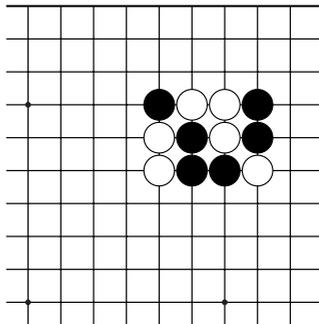
№12

Тема №9. “Лесенка”.

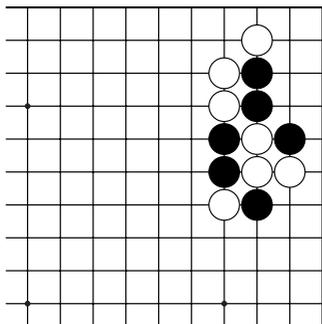
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. Постройте "лесенку".
3. Укажите 1 ход.



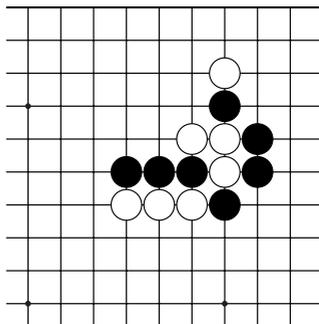
№13



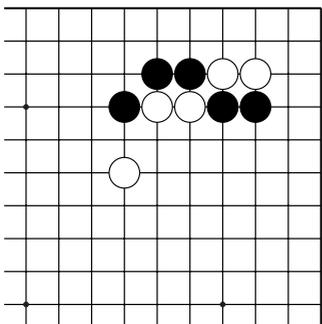
№14



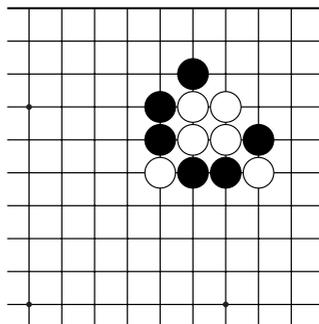
№15



№16



№17



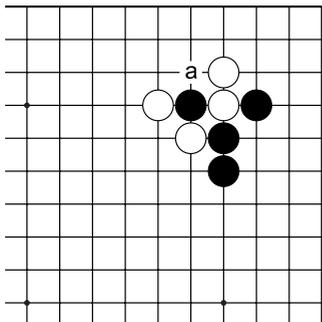
№18

Тема №9. “Лесенка”.

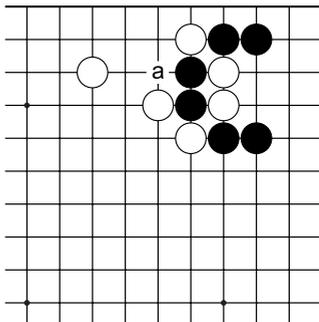
Могут ли убежать чёрные, если сыграют в "а"?

Да или нет?

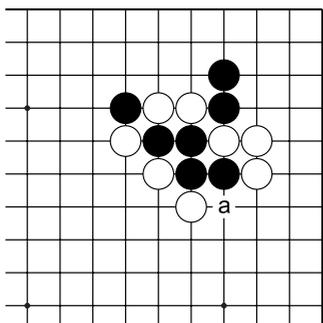
Почему (устно)?



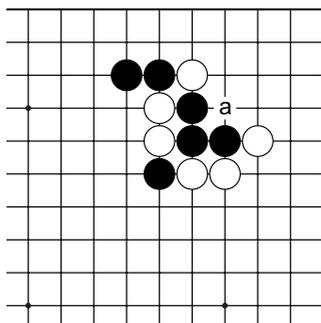
№19 ()



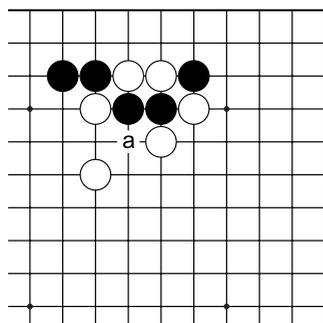
№20 ()



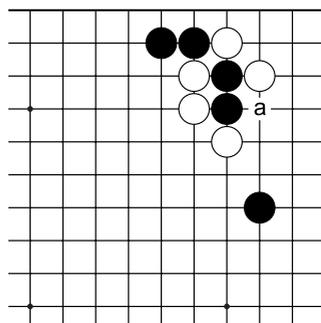
№21 ()



№22 ()



№23 ()



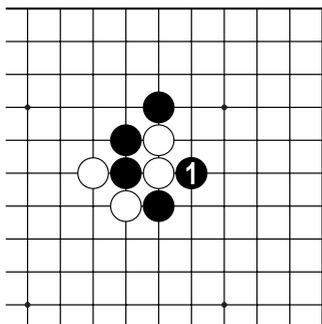
№24 ()

Тема №9. “Лесенка”.

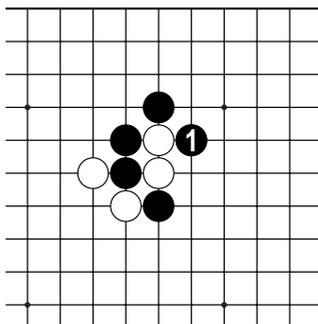
Ловятся ли белые в "лесенку" после хода ч.1?

Да или нет?

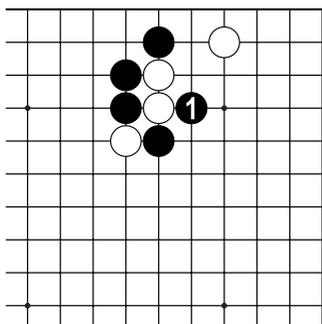
Почему (устно)?



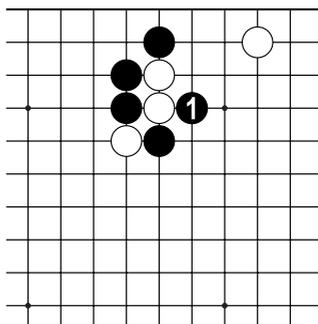
№25 ()



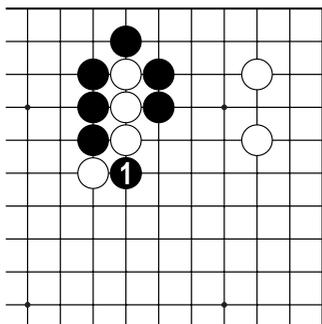
№26 ()



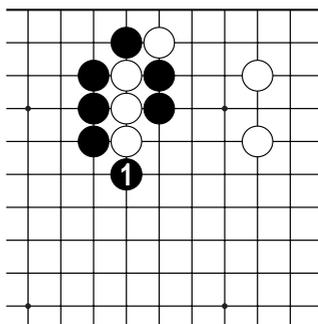
№27 ()



№28 ()



№29 ()

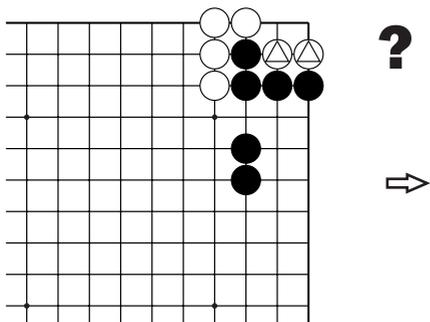


№30 ()

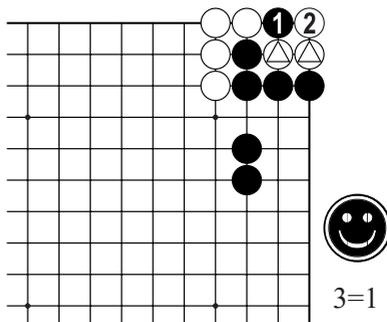
Тема №10. “Защёлка”.

При "защёлке" нужно рассмотреть возможность...

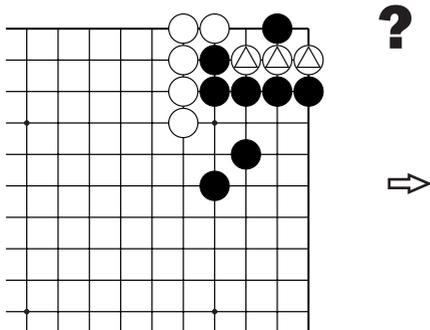
1. Жертвы одного камня,
2. Жертва трёх камней.



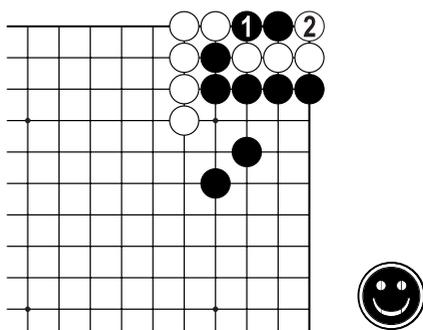
Д.1. Чтобы поймать камни ⊗, нужно...



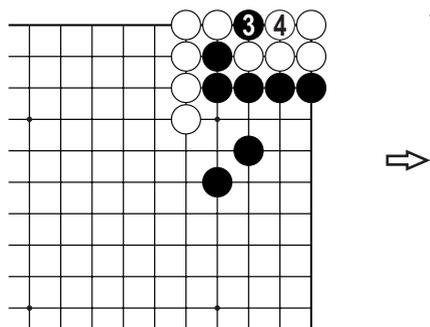
Д.2. ...вбросить камень в **разрезающий** пункт. Если б.2, то чёрные снова играют в 1 и забирают три камня.



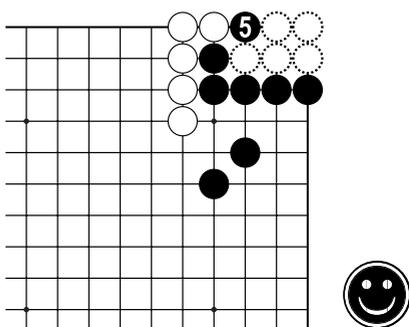
Д.3. Чтобы поймать камни ⊗, нужно...



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



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

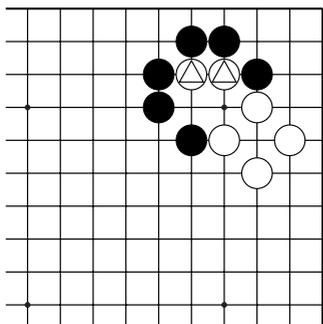


Д.6. ...то 5 ход чёрных завершает комбинацию захватом пяти камней.

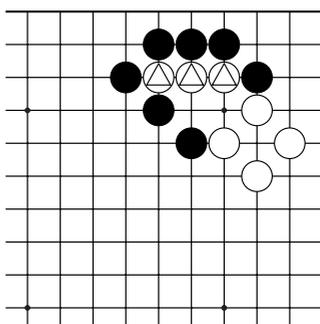
Тема №10. "Защёлка".

Захватите камни \triangle , применив "защёлку".

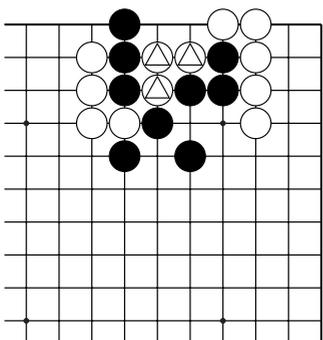
Укажите 1 ход.



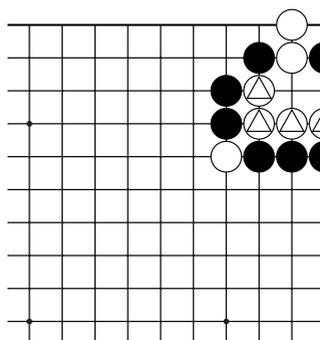
№1



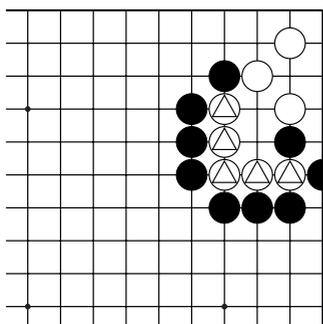
№2



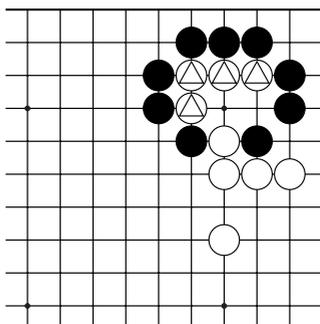
№3



№4



№5

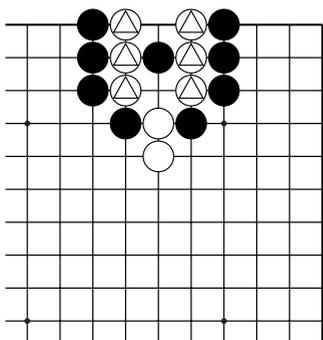


№6

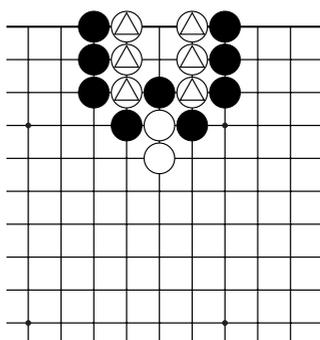
Тема №10. "Защёлка".

Захватите камни \triangle , применив "защёлку".

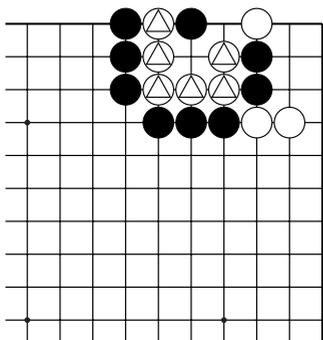
Укажите 3 хода.



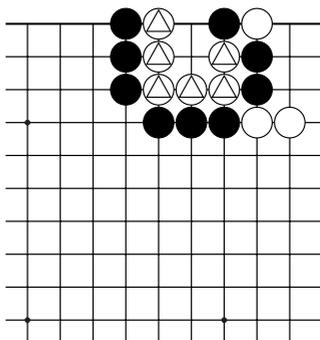
№7



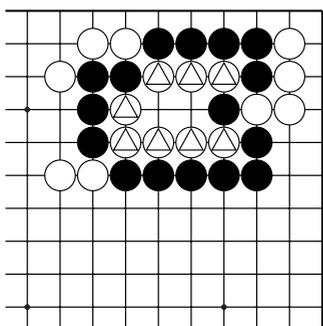
№8



№9

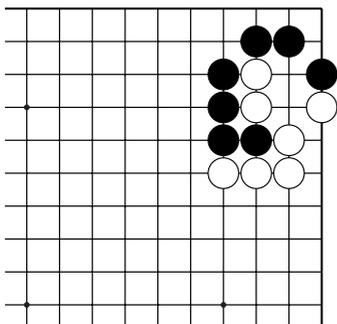


№10

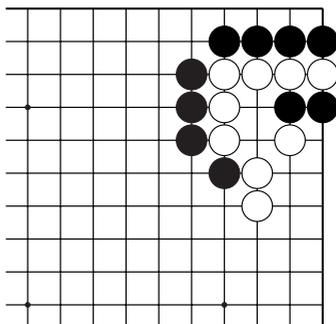


Тема №10. “Защёлка”.

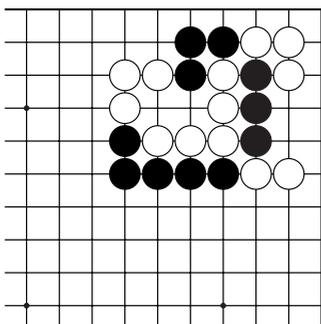
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. В какой пункт нужно сыграть, чтобы создать "защёлку"?
3. Укажите 1 ход.



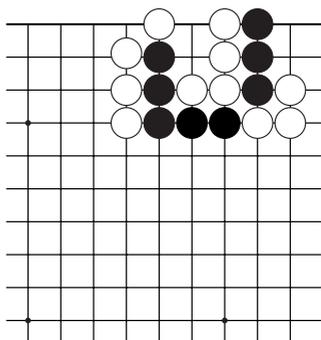
№13



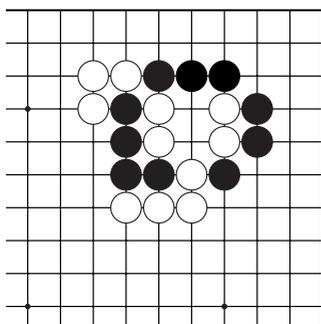
№14



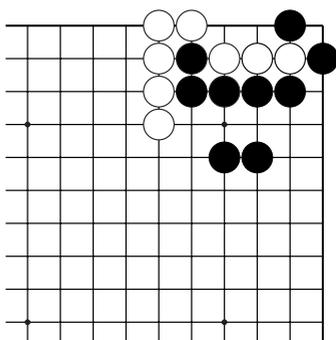
№15



№16



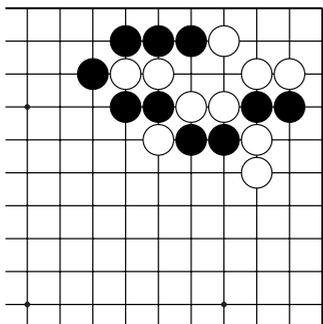
№17



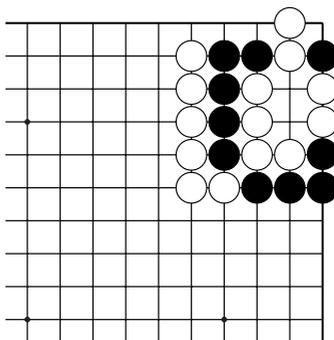
№18

Тема №10. “Защёлка”.

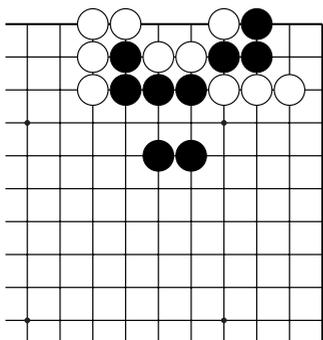
1. Найдите камни белых с двумя дамэ
2. В какой пункт нужно сыграть, чтобы создать "защёлку"?
3. Укажите 3 хода.



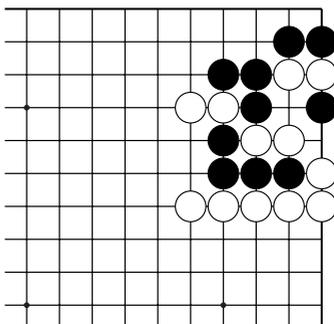
№19



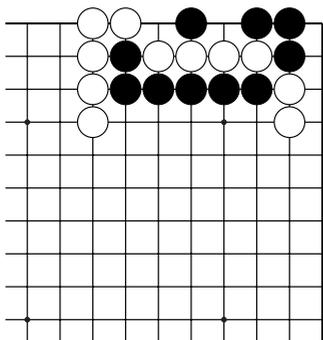
№20



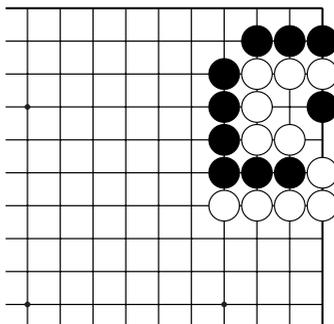
№21



№22



№23



№24

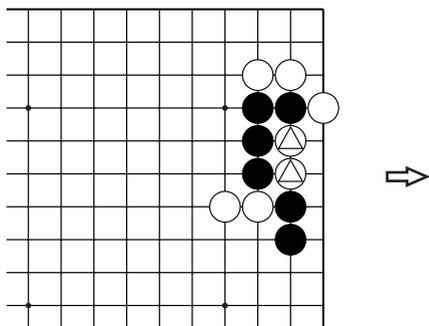
Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Если камни в атари соединить и они по-прежнему будут в атари, то такая ситуация называется “оиотоси”.

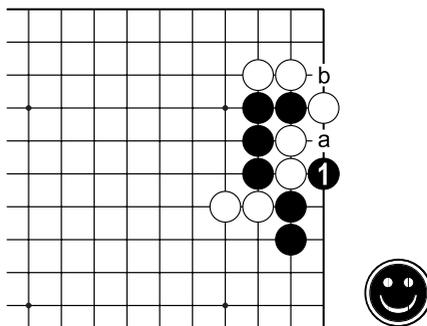


Оиотоси – “соединиться и погибнуть”.

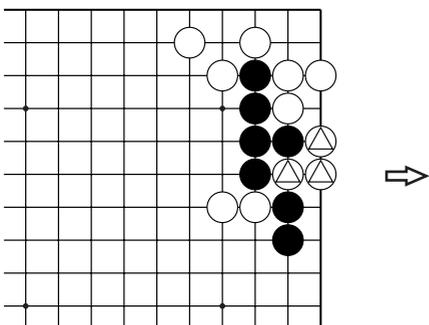
“Защёлка” – “поймать и погибнуть”.



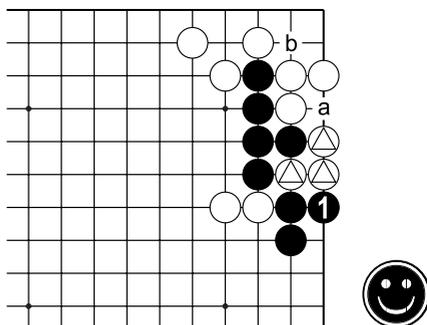
Д.1. Чтобы поймать камень ⊗, нужно...



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



Д.3. Чтобы поймать камни ⊗, нужно...

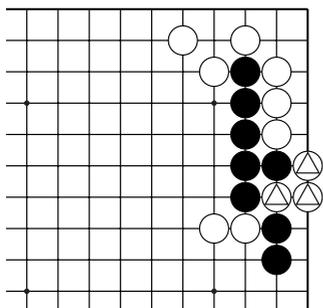


Д.4. ...просто сыграть атари 1. Если белые соединятся в "а", то чёрные разрежут в "b" и поймают семь белых камней". Пункты "а" и "b" – миаи.

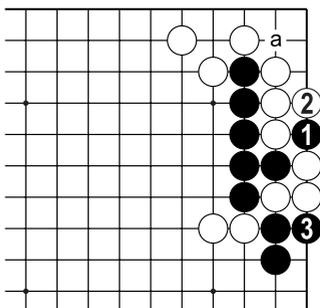


Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Иногда нужно жертвовать несколько камней.

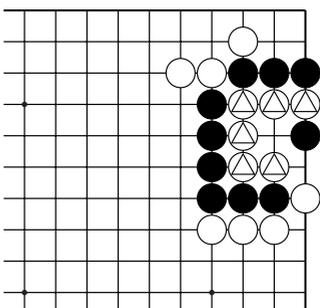
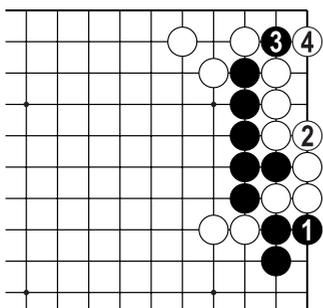


?



Д.5. Чтобы поймать камни ⊕, нужно...

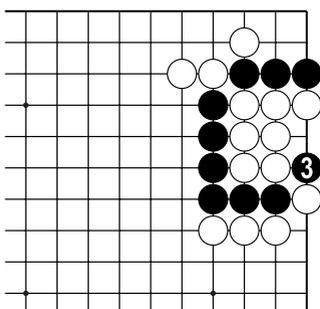
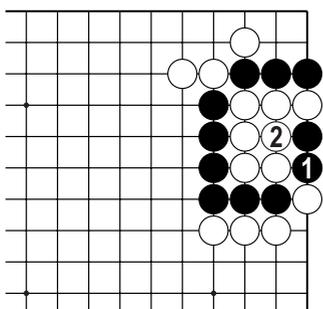
Д.6. ...вбросить камень. Если б.2, то после ч.3 пункты "а" и "b" – миаи.



?

Д.7. Без вбрасывания чёрные ничего не получат.

Д.8. Чтобы поймать камни ⊕, нужно...



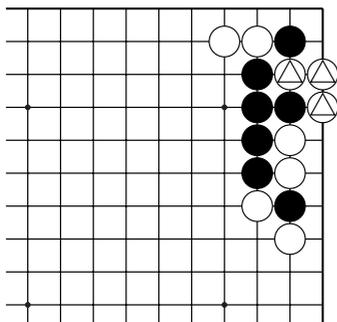
Д.9. ...сыграть в разрезающий пункт. Если белые берут два камня...

Д.10. ...ещё одно вбрасывание ловит семь белых камней.

Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Захватите камни \triangle используя оиотоси.

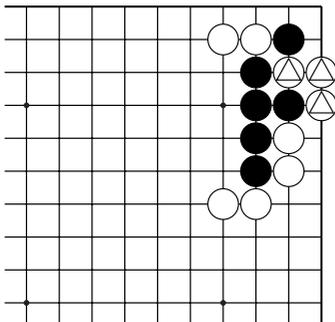
Укажите 1 ход.



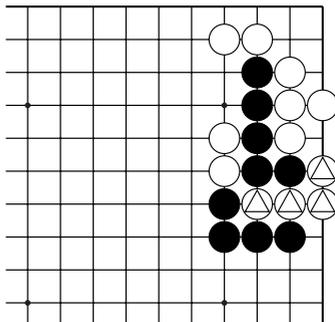
Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Захватите камни \triangle используя оиотоси.

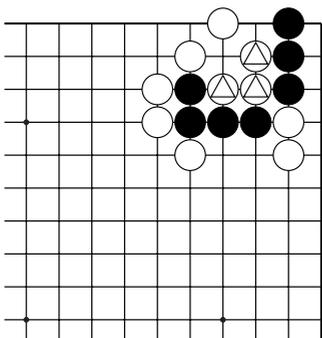
Укажите 1 ход.



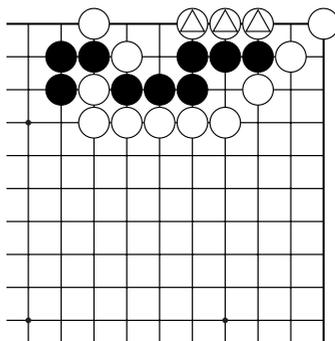
№7



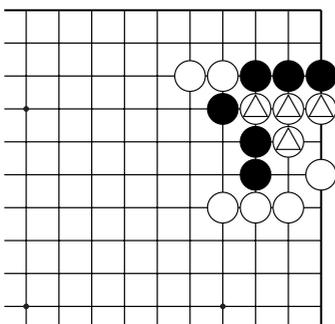
№8



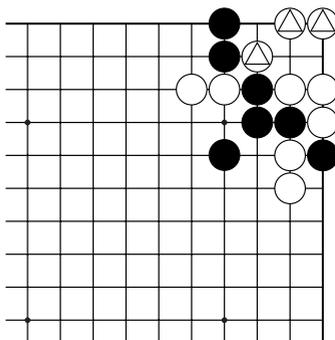
№9



№10



№11

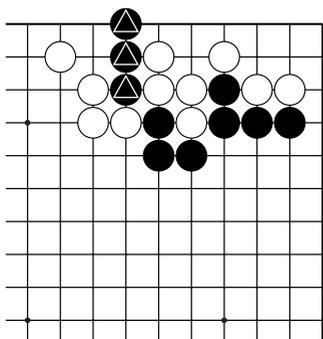


№12

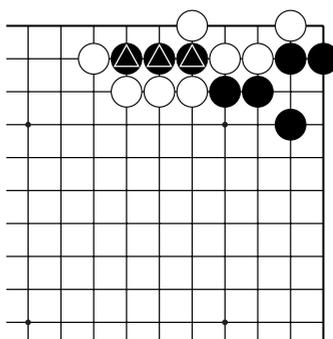
Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Спасите камни ▲ используя оиотоси.

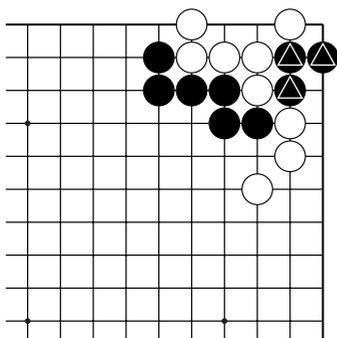
Укажите 3 хода.



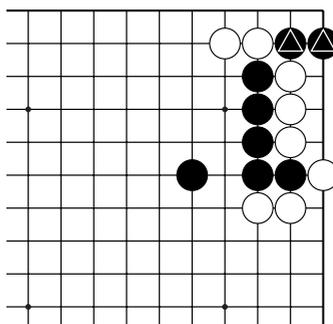
№13



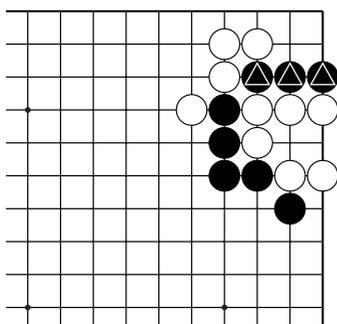
№14



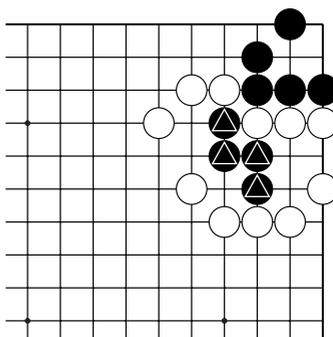
№15



№16



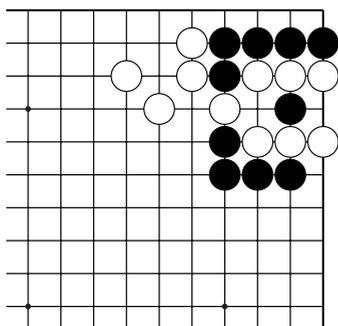
№17



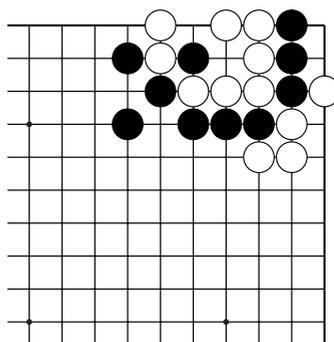
№18

Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

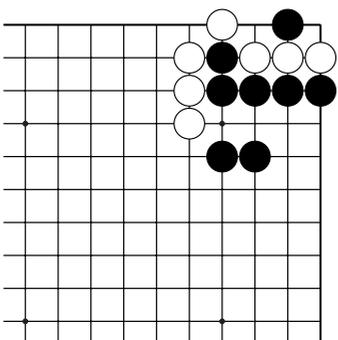
Пожертвуйте три камня, чтобы создать ситуацию оиотоси.
Укажите 5 ходов.



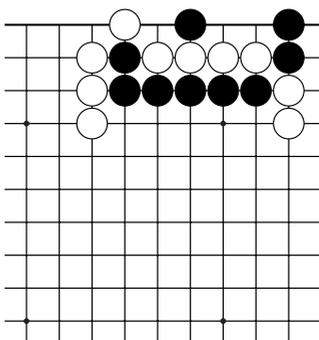
№19



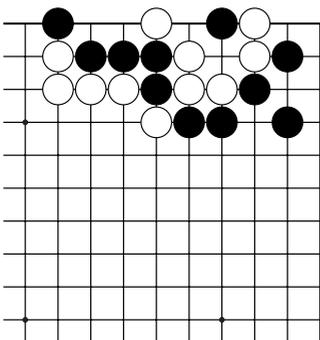
№20



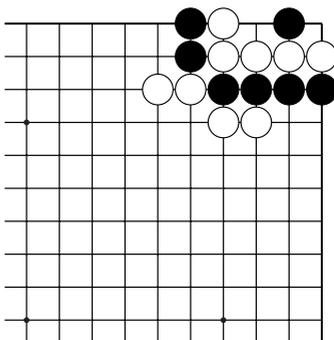
№21



№22



№23

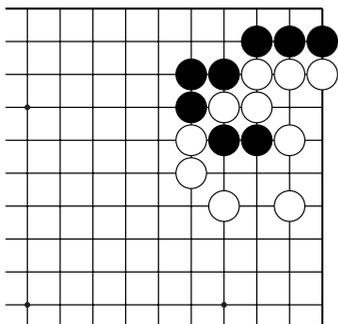


№24

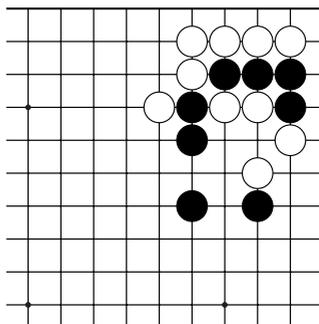
Тема №11. Оиотоси и непрерывное атари.

Захватите белые камни используя оиотоси.

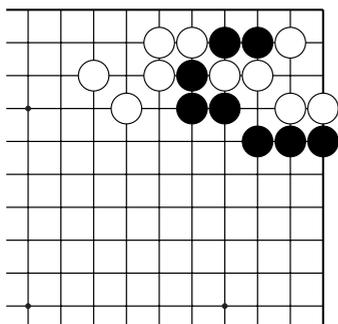
Укажите 5 ходов.



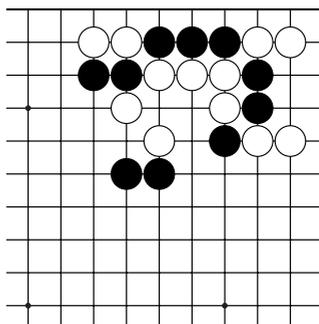
№25



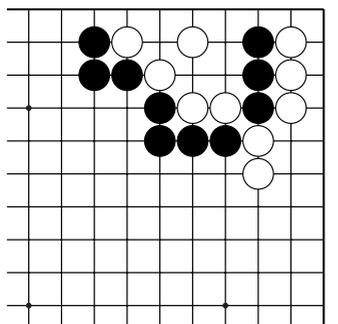
№26



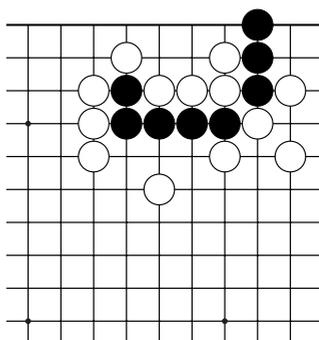
№27



№28



№29



№30