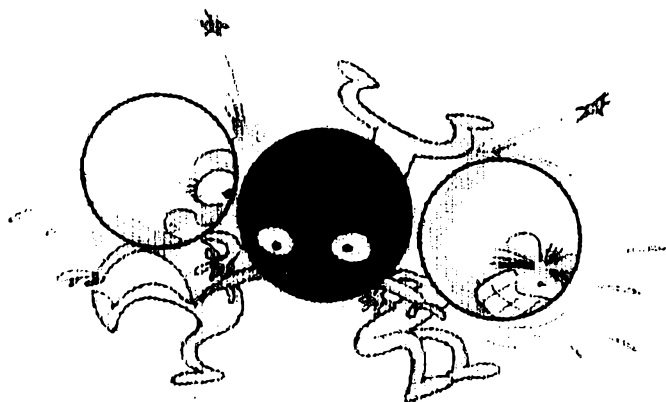


645

задач

по технике Го



Киев 2006

Составитель: Аркадий Богацкий
Технический редактор, оригинал-макет: Аркадий Богацкий
Второе издание, апрель 2004
Напечатано в Украине
Copyright Arkadiy Bogatskiy, 2002 – 2004

e-mail: BAM@ufgo.org
<http://ufgo.org>
<http://shop.ufgo.org>

Содержание

Предисловие составителя	4
Серия 1.....	5
Серия 2.....	9
Серия 3.....	13
Серия 4.....	17
Серия 5.....	21
Серия 6.....	25
Серия 7.....	29
Серия 8.....	33
Серия 9.....	37
Серия 10.....	41
Серия 11.....	45
Серия 12.....	49
Серия 13.....	53
Серия 14.....	57
Серия 15.....	61
Серия 16.....	65
Серия 17.....	69
Серия 18.....	73
Серия 19.....	77
Серия 20.....	81
Серия 21.....	85
Серия 22.....	89
Серия 23.....	93
Серия 24.....	97
Серия 25.....	101
Серия 26.....	105
Серия 27.....	109
Серия 28.....	113
Серия 29.....	117
Серия 30.....	121
Серия 31.....	125
Серия 32.....	129
Серия 33.....	133
Серия 34.....	137
Серия 35.....	141
Серия 36.....	145

Предисловие составителя

Это сборник технических задач по Го, которые как бы подсмотрены в реальных партиях. В них нет ничего надуманного, искусственного. Решать такие задачи очень важно для усиления практической силы игры в Го.

Здесь в равных пропорциях представлены задачи 3-х типов, примерно так как это встречается в игре: убить группу, выжить группой, а также найти *тэсудзи* разного рода (соединяющие, разрезающие, *ёсэ* и т.д.).

В книге 645 задач которые, в основном, немного отличаются по уровню сложности. Однако, есть и довольно простые, и достаточно сложные задачи, но их относительно немного.

Задачи расположены тематическими сериями по 18, которые можно рассматривать как отдельные уроки. Всего таких серий в книге 36.

Задачи выбраны из большого количества номеров корейского ежемесячного журнала “Бадук”.

Игроки низких кю (начиная с 12-15) могут понять решения и разбирать их, игроки средних кю смогут самостоятельно решить большую часть задач. Игроки высоких кю и уровня данов могут использовать эти задачи как большой массив тестов для “проветривания мозгов” перед соревнованиями.

Таким образом, мы можем адресовать эту книгу игрокам почти всех уровней. Особенно полезна она будет тем, у кого от 10 до 2-3 кю.

В решениях 2-х задач есть ошибки, которые исправлены дальше в книге. Попробуйте найти эти ошибки сами. Если это вам удастся, то уровень вашей техники - не ниже 2-3 дана.

Аркадий Богацкий

To English speaking readers

Dear Go players,

In this book you can find collection of 645 Go-problems for kyu-level players as there were in real games. All problems were taken from Korean “Baduk” monthly magazine.

Low level kyu players (12 - 15) could understand solutions for most problems, middle level kyu players could solve about all of them. High kyu and dan-level players can use these problems as a brain-cleaning remedy before the tournaments.

This book will be most useful for Go players from 2-3 to 10 kyu.

All problems of 3 types like in real game: 1. get a life, 2. kill opponent's group, 3. find tesuji for connect black groups, cut white, yose-tesuji etc.

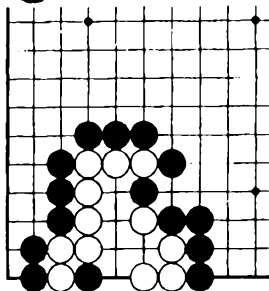
There are 36 series with 18 problems in each series:

Series 1-2, 4-5, ... 34, 35: problems 1-9 - 'black alive', problems 10-18 - 'kill white'.

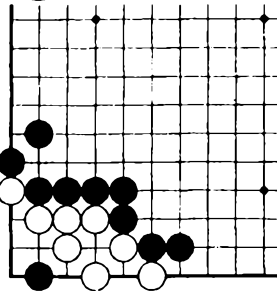
Series 3, 6, 9, 12 ... 36: in all problems 'find a tesuji'.

In all problems first move is black.

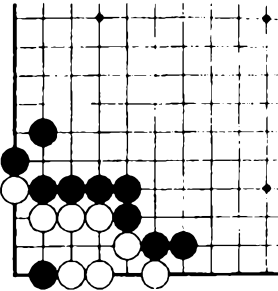
1



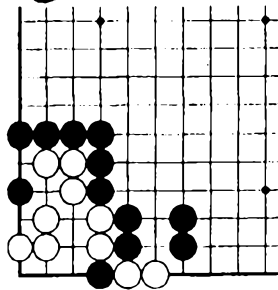
2



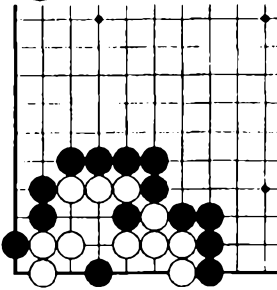
3



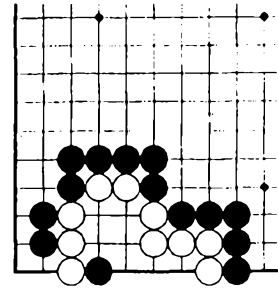
4



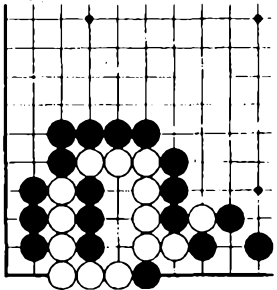
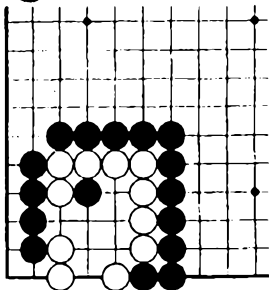
5



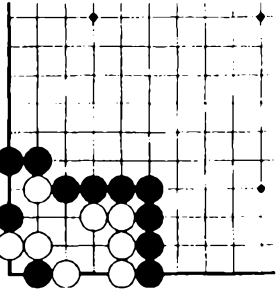
6

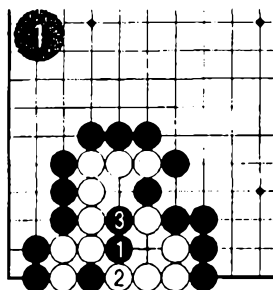


7

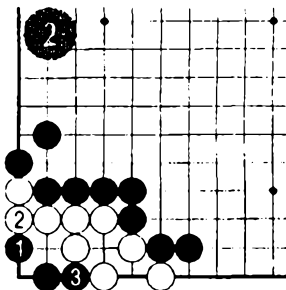


9

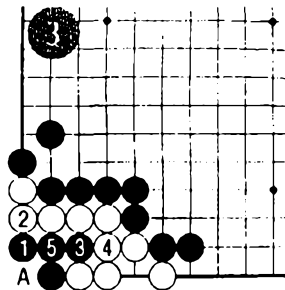




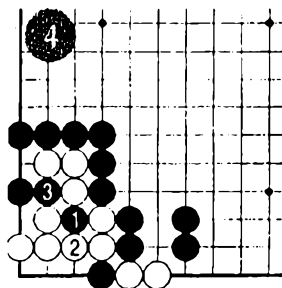
После хода ③ белые никак не могут подступить к черным. Глаз нет.



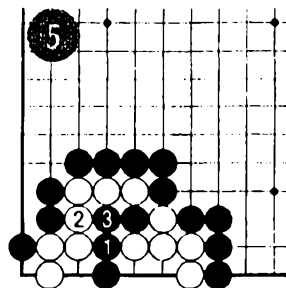
После ③ у белых *дамэдумари*.



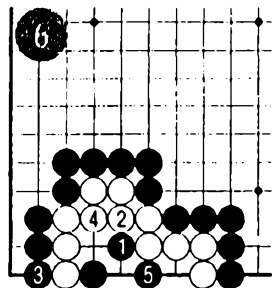
Белые, конечно, могут сбить 4 камня ходом в А, но черные снова пойдут в ⑤, и у белых 1 глаз.



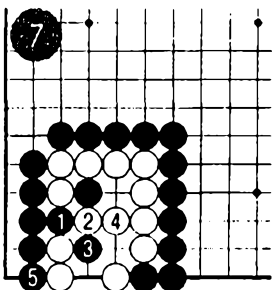
После ③ белые не могут отрезать 2 черных камня. *Дамэдумари*.



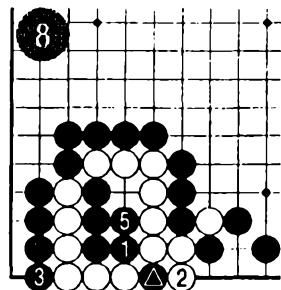
Белые разделены на 2 части, и обе находятся в положении *дамэдумари*: к черным не подступить ни с одной стороны.



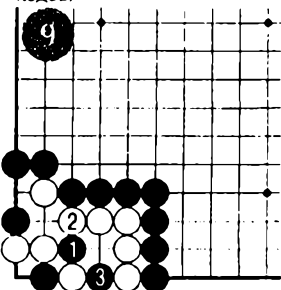
Белым ходить некуда, а черные в любой момент могут построить "автомобиль", правда на добивание (если вдруг понадобится) нужно истратить 8 ходов.



После ⑤ белые не могут спасти 2 камня, и у них остается только 1 глаз.

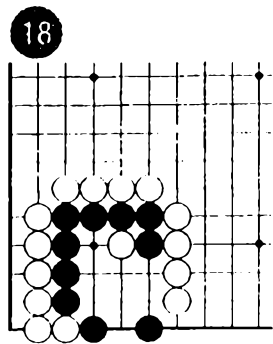
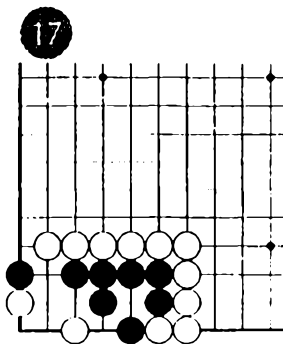
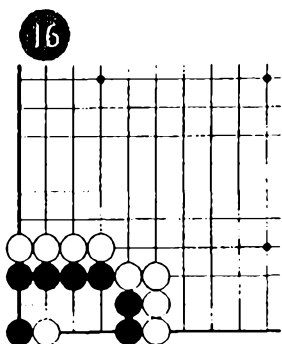
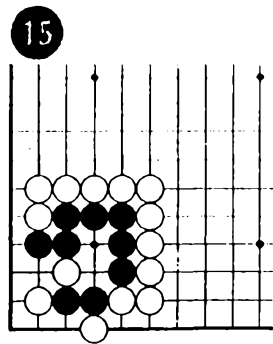
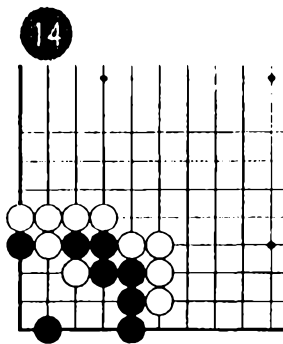
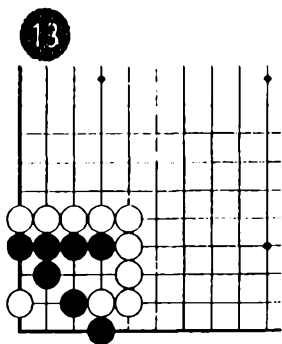
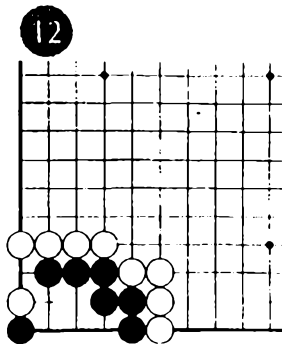
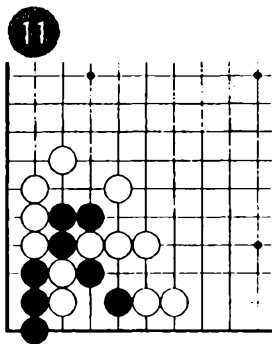
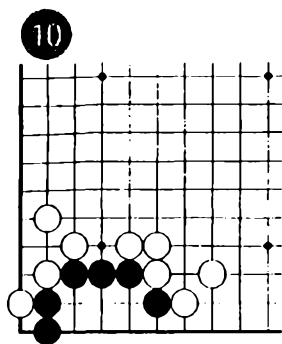


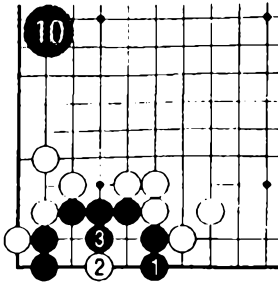
④ в △. А здесь черные построили "автомобиль" во всей красе. Если белые собьют 5 камней, черные пойдут слева от ⑤. Глаз — только один.



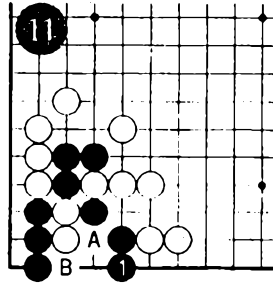
Черный камень слева не отрезается, а внизу у белых только один глаз.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

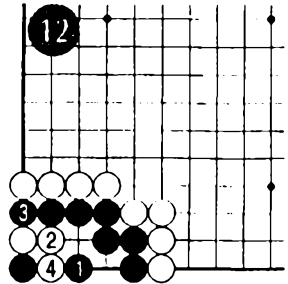




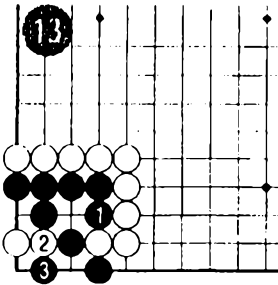
Ход ① решает. После ② белые не могут отобрать второй глаз.



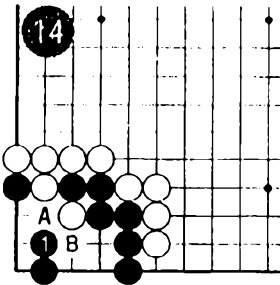
На ①А черные просто соединятся, а на ①В – построят глаз в углу.



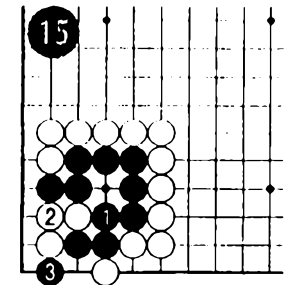
Сэки. Если ход ② белые сделают в 3 или 4, черные сами пойдут в ② и выживут.



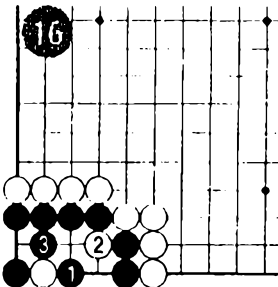
У черных ложный глаз, но белые к черным подступиться не могут, как, впрочем и черные к белым.
Сэки.



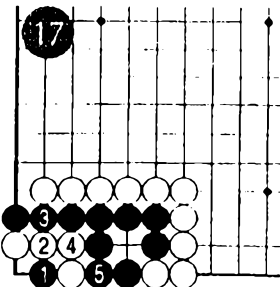
① – красивый ход. Теперь если ①А, то черные - В, и наоборот.



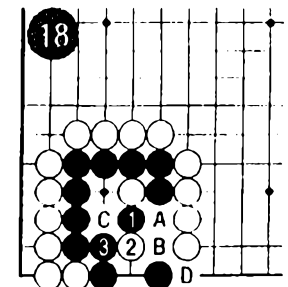
После ③ белые не могут спасти 3 своих камня.



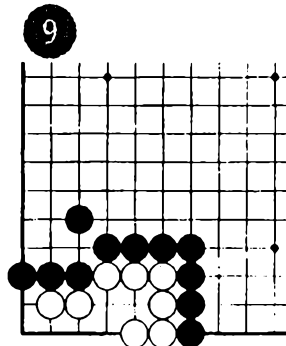
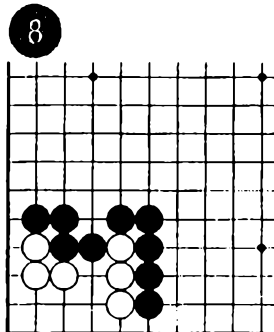
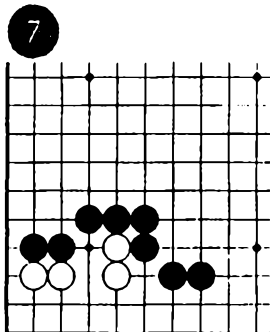
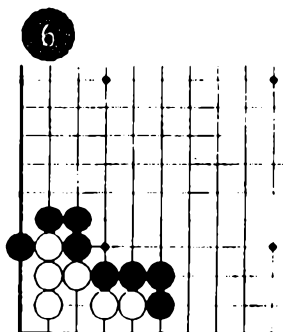
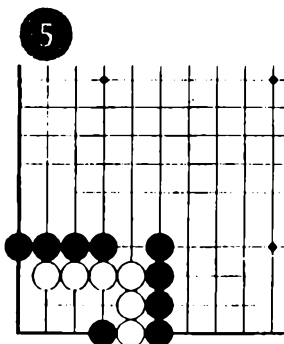
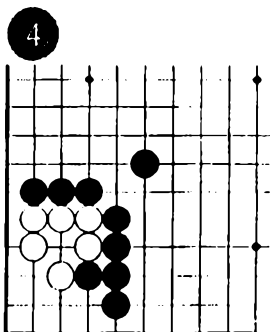
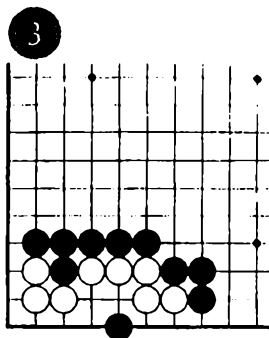
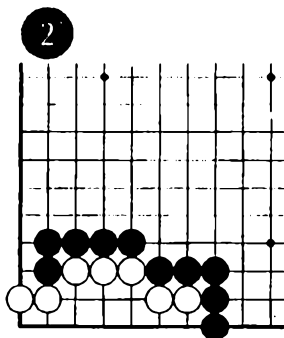
Белые, конечно, съедают 2 камня, но черные успели построить 2 глаза.

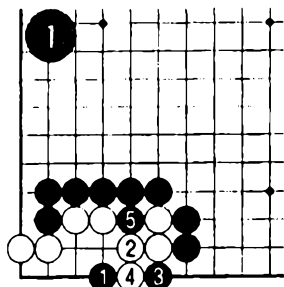


Белые попытались убить черных, но только потеряли 4 своих камня.

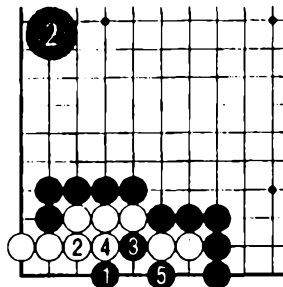


1-й ход черных в ② не проходит. Белые в ответ сами пойдут в ①, ●А, ①В, ●С, и после ①D получается ко-борьба.

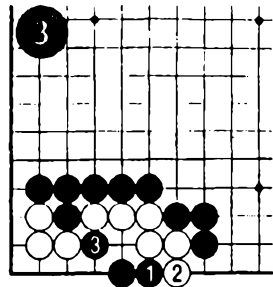




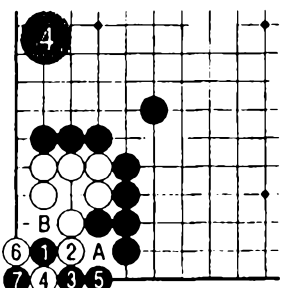
Эту форму и ход черных ① нужно запомнить. Такая позиция часто встречается в реальной игре.



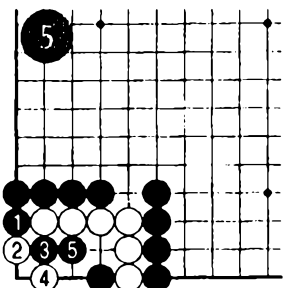
Ход ① сделан в критический для 3-х камней пункт. Ничего лучше ко-борьбы у черных нет.



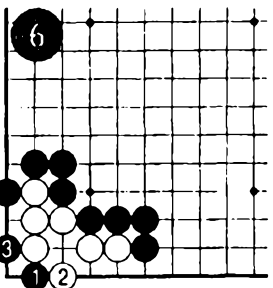
А здесь черные использовали идею *дамэджумари*. Белые погибли.



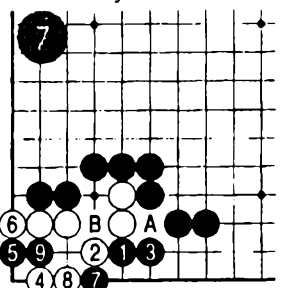
После ⑦ – ко-борьба. Если белые вместо ④ попытаются отрезать в 5, черные соединятся в 4, ○А, ●В, и белые гибнут.



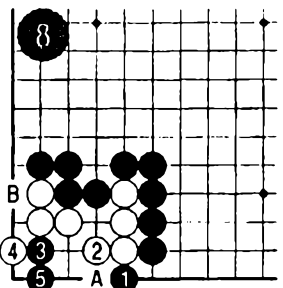
После ⑤ ко-борьбы нет. У белых *дамэджумари*.



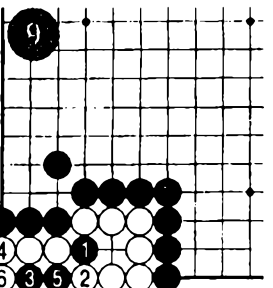
А здесь лучшее, что есть у черных, – ко-борьба в пункте 1-1 после ③.



Хода 2 в пункт ③ у белых тоже нет. Черные продолжают в 2, и пункты А и В становятся *миаи*.



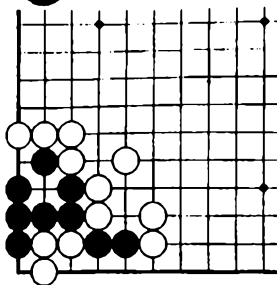
Как гласит пословица: "Ханэ несет смерть". После ⑥ А и В – *миаи*.



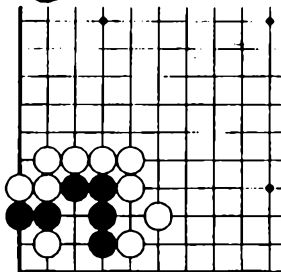
⑦ в ⑤. *Исиносита* – игра на месте сбитых камней – это всегда красиво.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

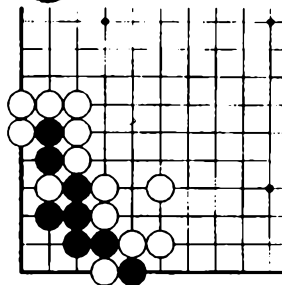
10



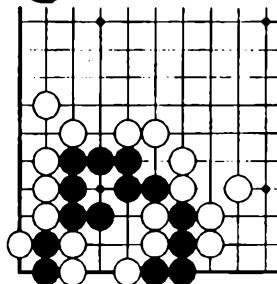
11



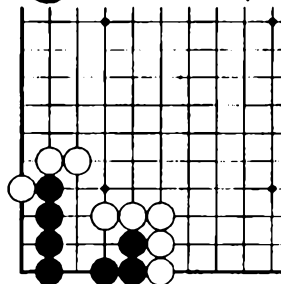
12



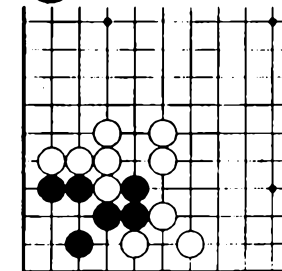
13



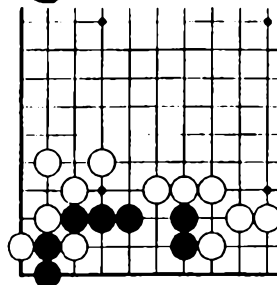
14



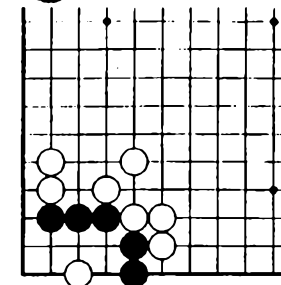
15



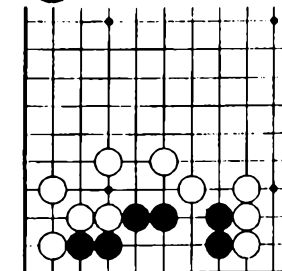
16

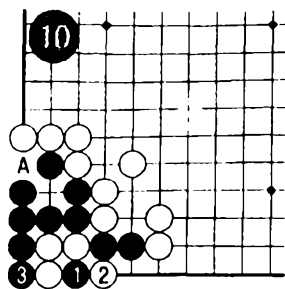


17

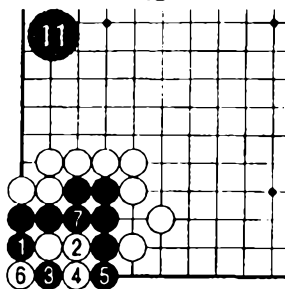


18

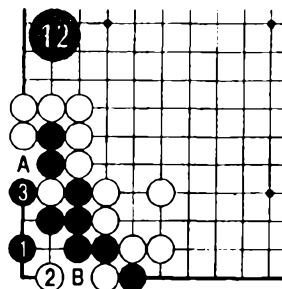




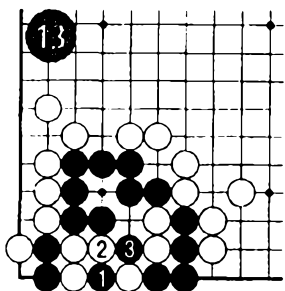
Если белые попытаются “выдавить” глаз ходом в А после ③, черные ⑤ пойдут в ① и построят глаза на месте сбитых камней.



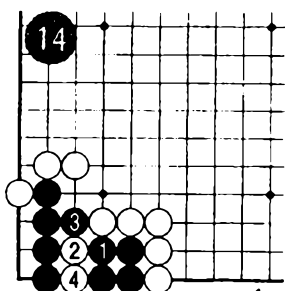
После ⑦ белые не могут построить *автомобиль*, так как ход в пункт 3 будет самоубийством.



Если ④ делается в А, черные отрезают в В и у них 2-й глаз над ①. Если же ④ в В, то черные сами ходят в А, и белые не могут подняться в пункт 2-2.

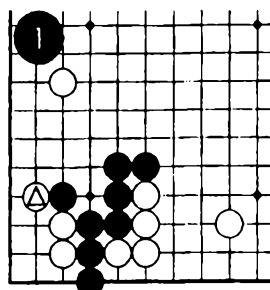


После ③ у черных глаз вполне достаточно. Защелка.

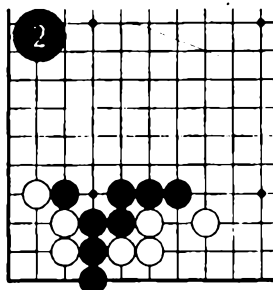


Серия 3.

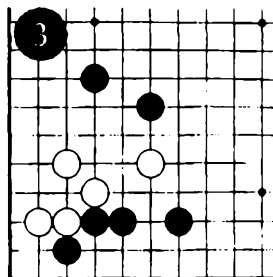
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



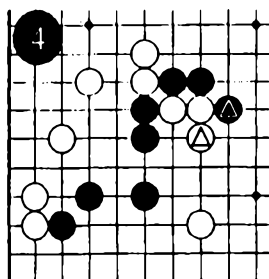
Белые в попытке спасти свои камни пошли $\triangle$. Как отвечать черным?



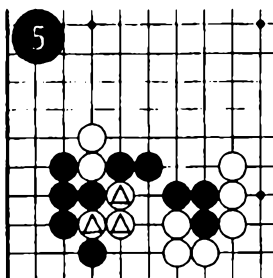
Позиция похожа на предыдущую, но вариант решения совсем другой. ►



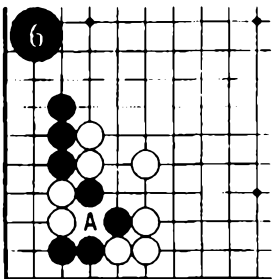
Черные должны отрезать белую группу от центра.



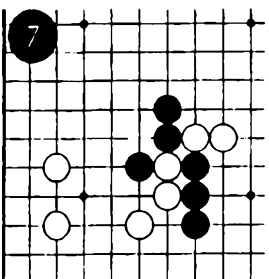
После обмена ходами $\triangle$ — $\triangle$ белых не догнать. Но использовать слабость камней можно.



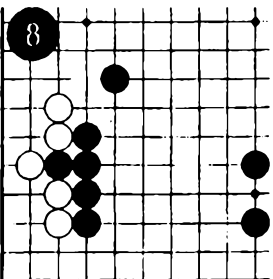
Черным неплохо было бы соединить свои группы. А сделать это можно только захватив 3 $\triangle$ противника.



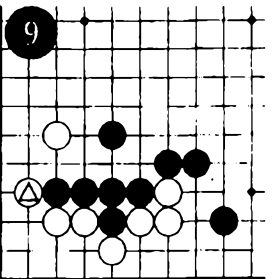
Белые угрожают разрезать черных на части. Найдите противодействие.



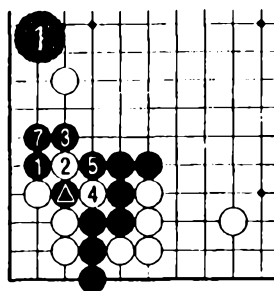
Черные должны соединить свои группы.



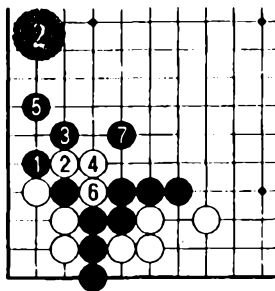
Наилучшим образом запечатать белых.



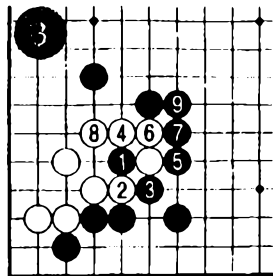
После хода $\triangle$ у белых остался дефект формы. Какой?



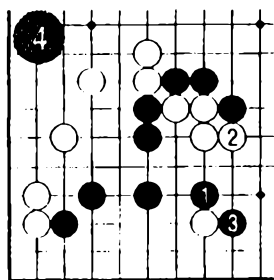
Черные отважно делают *ханэ* ①, жертвуя △. После ⑦ белые надежно запечатаны, а глаз только один.



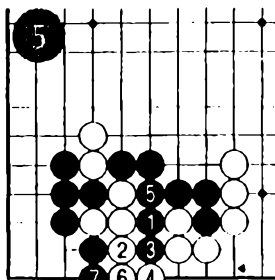
Здесь белые не бьют сразу, а выходят ④. Однако, это им не помогает. После ⑦ результат тот же, что и в предыдущей задаче.



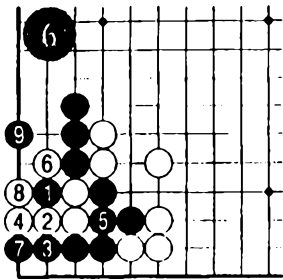
Жертва камня ① позволяет идеально отрезать белых от центра. Стенка черных - практически без изъянов.



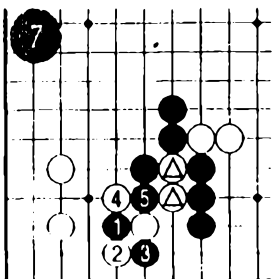
После ① у белых нет ничего лучше, чем выбегать. Но после ③ гибнет очень важный камень на стороне.



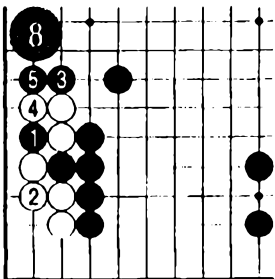
Выхода у белых нет, разве что отдать поменьше камней, не доводя вариант до конца.



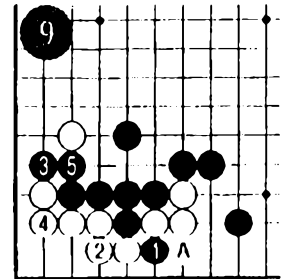
① - ⑨ - *тэсудзи*. Если бы черные 1-й ход сделали в пункт ⑤, у них были бы большие неприятности.



① - стандартное для подобных позиций *тэсудзи*. Дюм △ делаться некуда.

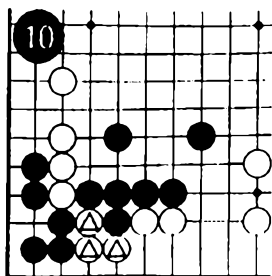


Прежде всего черные должны сделать *кикаси* ①. После всего слабостей в форме черных, практически, не осталось.

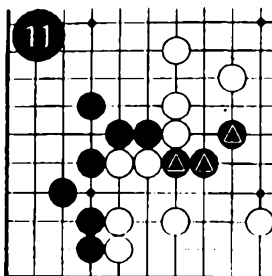


Испова *кикаси* ① - совершенно необходимо. В результате остается очень большой ход в пункт А.

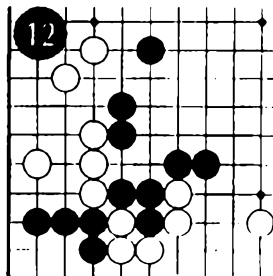
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



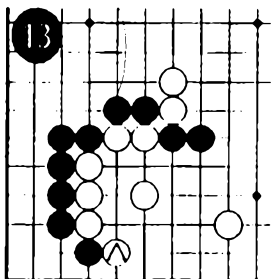
Окажутся, три ♀ можно убить. Как?



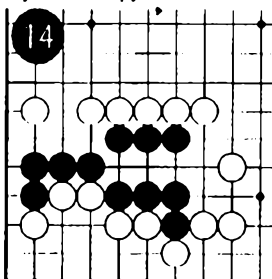
Риторирующие камни черных **▲** – в опасности. А может их можно соединить с угловой группой?



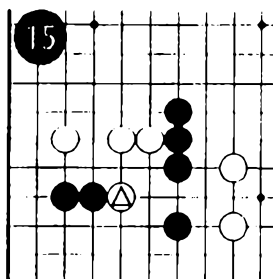
Черная группа в углу почти мертва. Но у белых есть большие слабости.



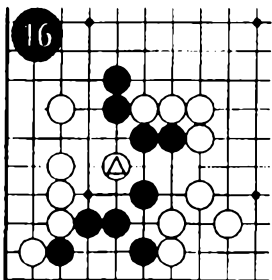
Белые, не подумав, пошли
⊙. Как их наказать?



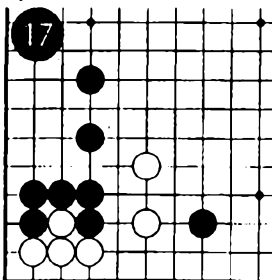
Похоже, что большая группа черных осталась с одним глазом. Но не все так просто ...



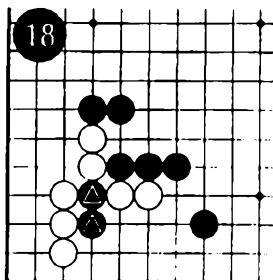
Белые ходом  пытаются разрезать черных. Соединить свои камни — совсем не лишнее.



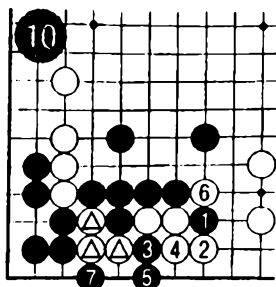
Черным как-то нужно соединиться после агрессивного .



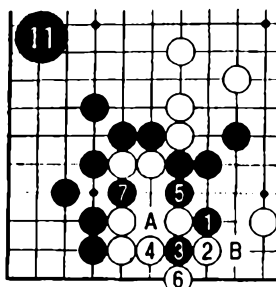
Попробуйте использовать слабости в соединении белых. Это стандартный вариант.



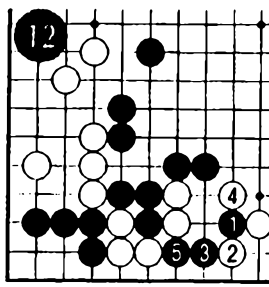
У черных только один ход,
но очень эффектный.



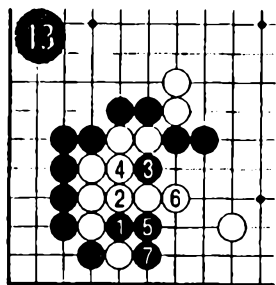
Ханг ① – естественный ход, а затем следует красивое *тэсудзи* ③, ⑤. Три △ погибли.



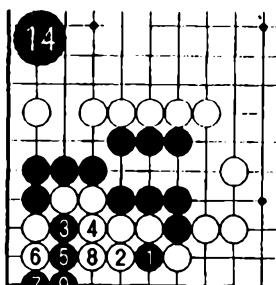
Ход белых ⑥ в А не лучше. Черные отрежут в В, заставляя белых жить, а потом убегут вправо или в центр.



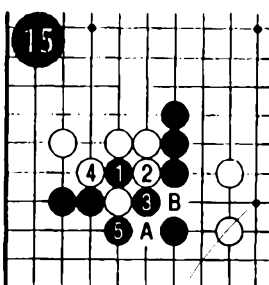
① – ключевой ход. Белые не могут спасти три своих камня.



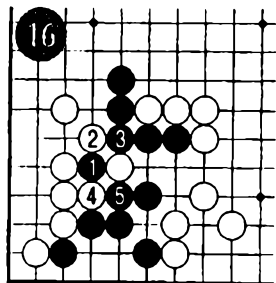
К ⑦ белые теряют почти всю свою территорию.



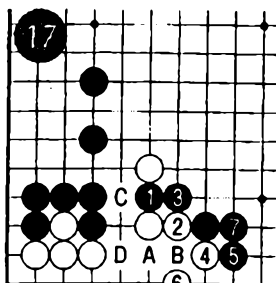
Если вы нашли *тэсудзи* ① и весь вариант – можете гордиться. После ⑨ у белых *дамэдзумари* с двух сторон.



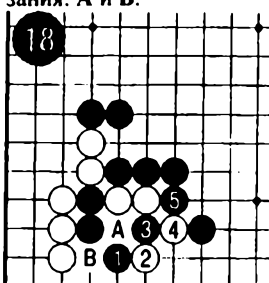
Жертва камня ① – это как раз то, что нужно. Если бы черные ① просто пошли в ⑤, белые ответили бы в 3, и у черных 2 точки разреза: А и В.



И снова жертва камня ① позволяет черным сделать неразрезаемую форму.



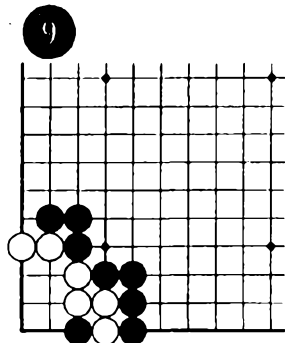
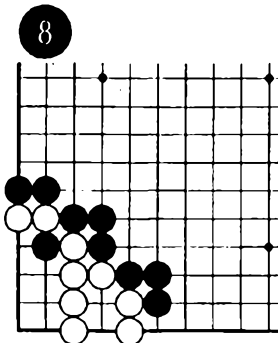
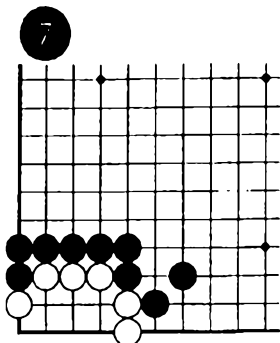
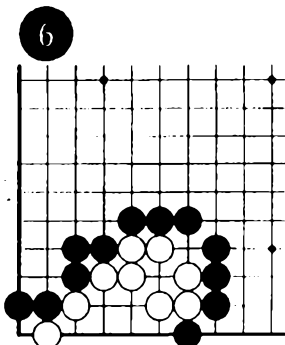
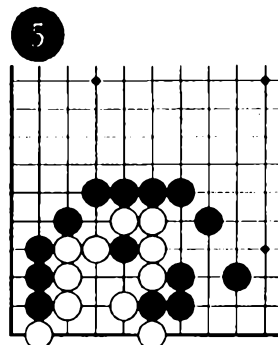
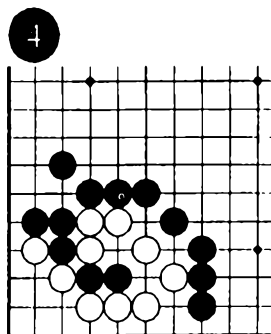
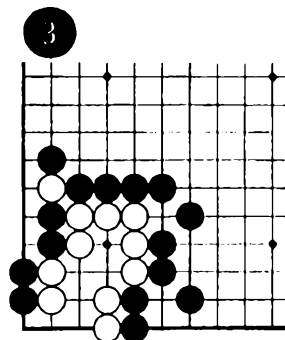
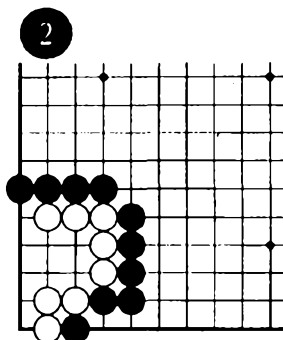
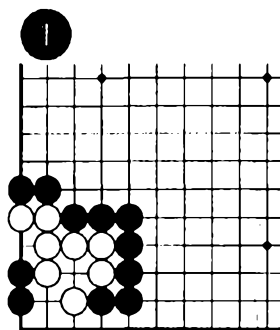
Белым приходится смириться с отрезанием камня. Ибо на ② в 3, черные ответят ●А, ○В, ●2, ○С, ●D. Угол погиб.

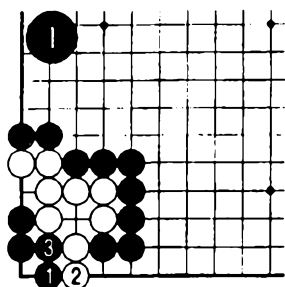


① – *тэсудзи*. Если белые 2 ходят в А, черные соединяются В, а затем идет та же последовательность: ②, ③, ④, ⑤.

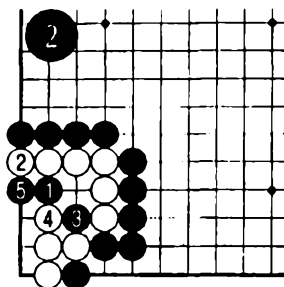
Серия 4.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

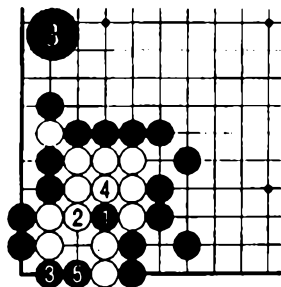




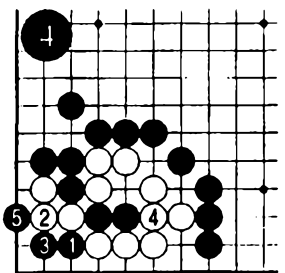
После ③ белые не могут подступиться к черным камням.



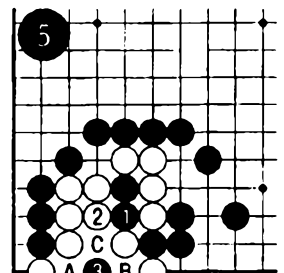
На ①, ② – единственный ответ. Но и он не спасает. Зашелка.



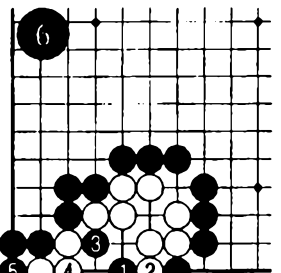
После ① белые пытаются построить 2-й глаз внизу ходом ②, но на ③ отвечать в пункт ⑤ нельзя.



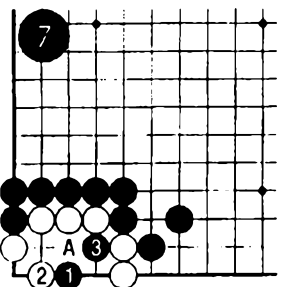
Черные так постарались, что у белых не осталось вообще ни одного глаза.



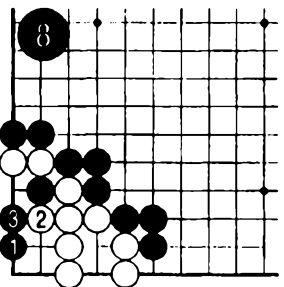
Начинать с хода в ③ черным нельзя. Последует вариант: ○А, ●В, ○С и у белых получается 2-й глаз в пункте 2 или 3.



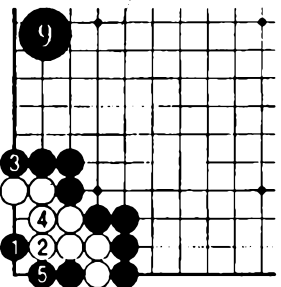
Сразу ходить в ③ - плохо. Получится ко-борьба.



После хода в критический пункт ① и разрезания ③, пункт А становится запретным для белых.



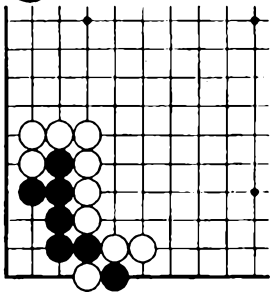
Ход в пункт 2-1 работает замечательно. Зашелка не оставляет белым шанса. На ② в 3, черные ответят в 2.



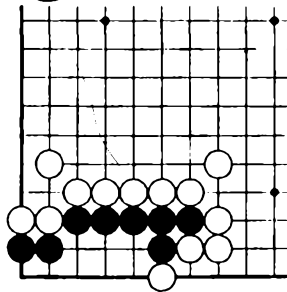
Здесь белые умирают довольно долго. Вы должны знать, как добить такую группу.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

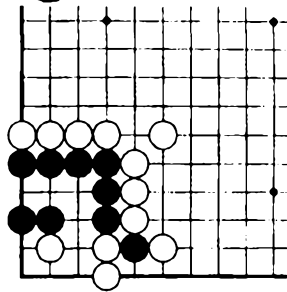
10



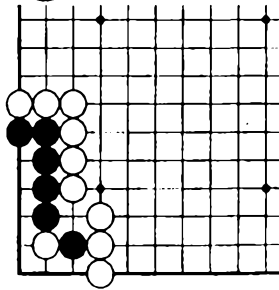
11



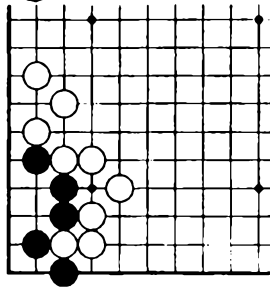
12



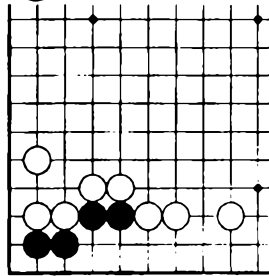
13



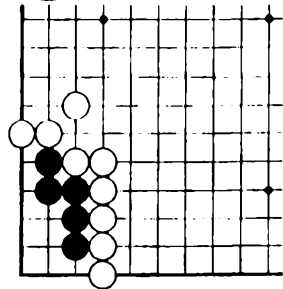
14



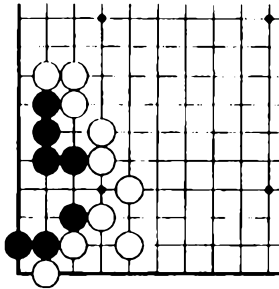
15



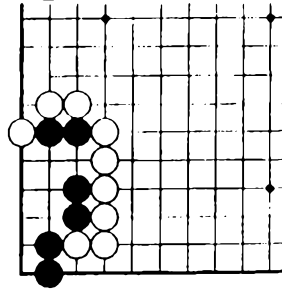
16

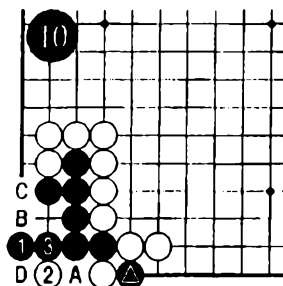


17

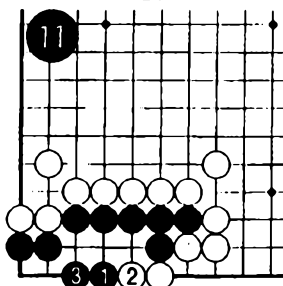


18

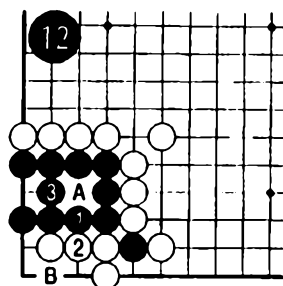




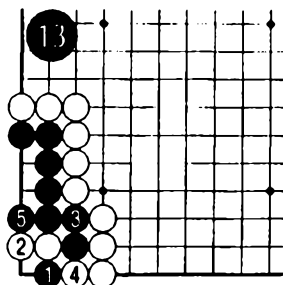
① - единственный ход, дающий жизнь. Если черные сразу пойдут в ③, ⑤В, ⑦С, ⑨1, ①А, ③D. И черные не живут.



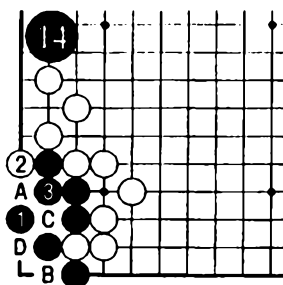
Если белые ход ② сделают в пункт ③, черные просто построят глаз ходом в 2-1.



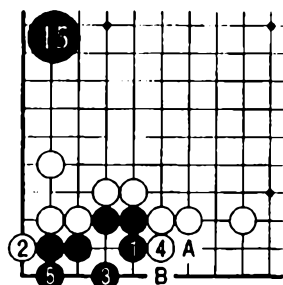
Самый простой ход оказался и самым правильным. На ход ② в 3 черные режут в 2. ① в ② - плохо. Следует ①1, ①А, ③В.



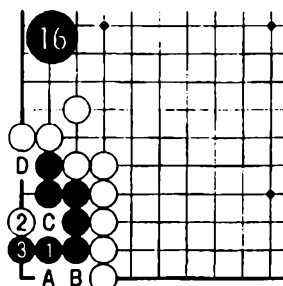
Только так. Единственный вариант жизни за черных.



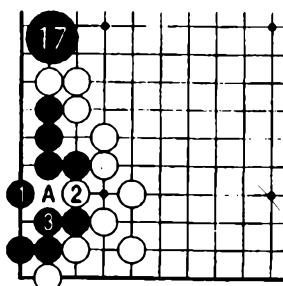
Если ① делается в А, белые отвечают ③В, ⑤С и ⑦D с ко-борьбой.



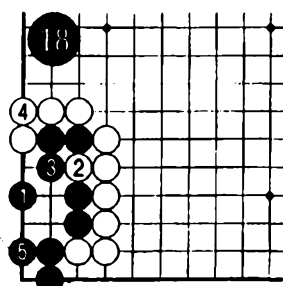
Черные живут после скормного ①. Если же 1-й ход черные сделают по стандарту - в ④, то ②А, ④1, ⑥3, ⑧2, ⑩В, и черные умерли.



А здесь жить нужно ходом ①. Ход в ③ вместо ① не проходит: ②А, ④В, ⑥1, ⑧С и ⑩D!



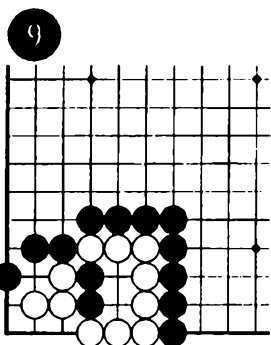
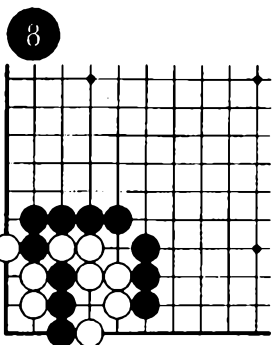
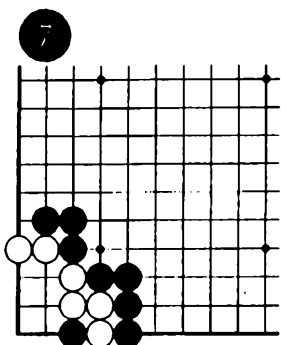
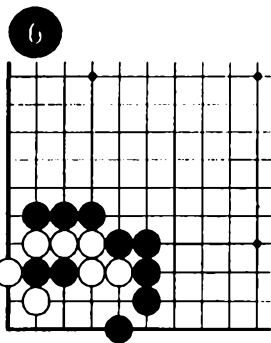
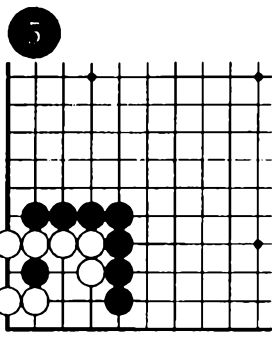
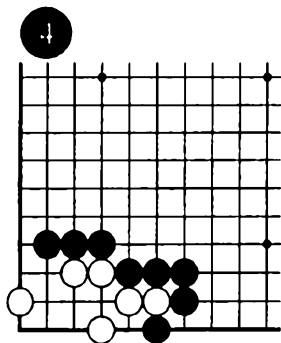
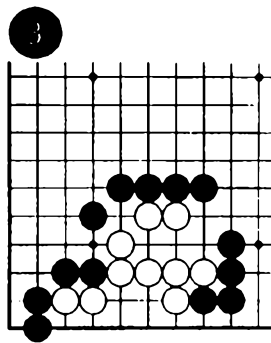
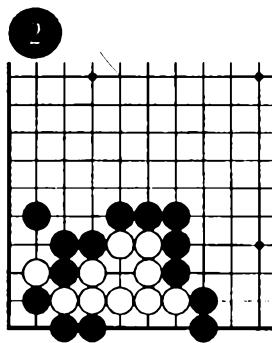
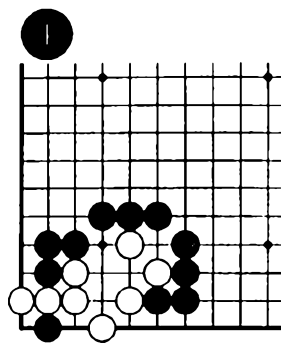
Жизнь дает удивительный ход ①. После 1-го хода в А получается ко-борьба ходом белых ②.

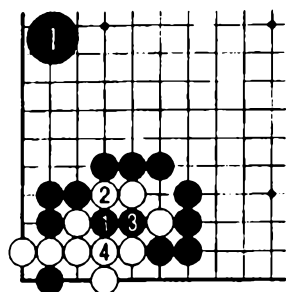


А это — классическая форма и такое же классическое решение. Ход ⑤ - лучший.

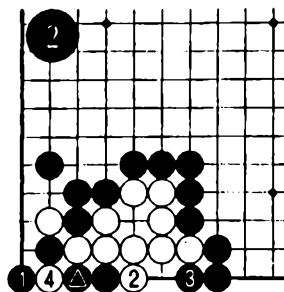
Серия 5.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

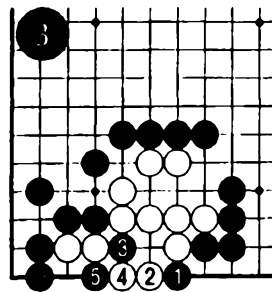




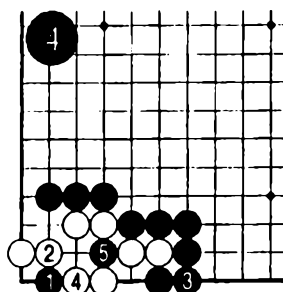
5 в 1. И в этом месте у белых не получается глаза.



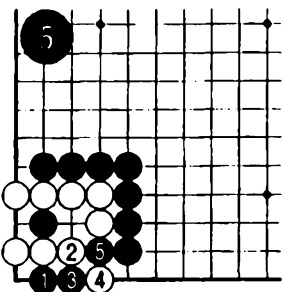
Ход в пункт 1-1 иногда тоже бывает полезным. На 4 черные пробивают обратно в 1.



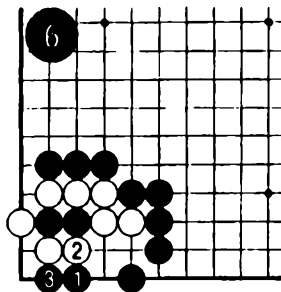
Все-таки у этой задачи есть решение. После 5 у белых дамэзумари.



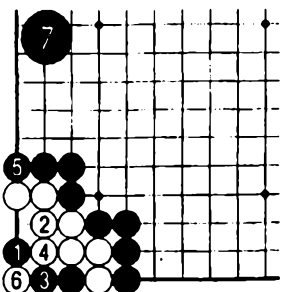
После 1 и 3 на 5 у белых уже нет ответа. Но черные ходить должны точно.



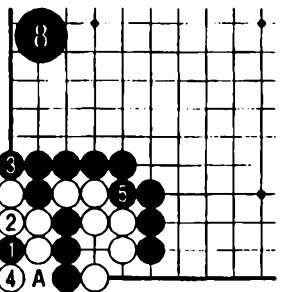
Простой и эффектный вариант за черных.



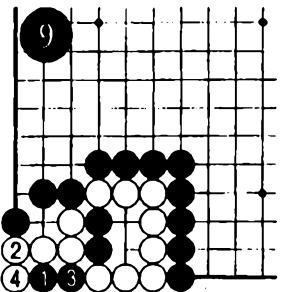
После 1 у белых нет глаза внизу.



7 в 1. Мы уже с такой формой встречались. Белые погибли.

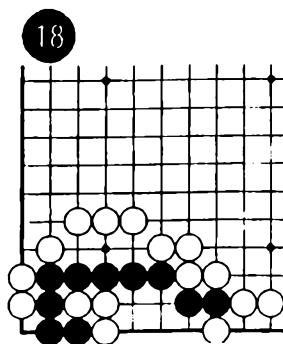
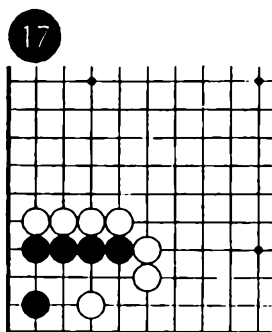
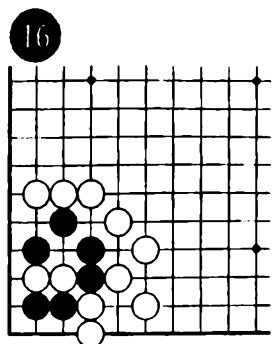
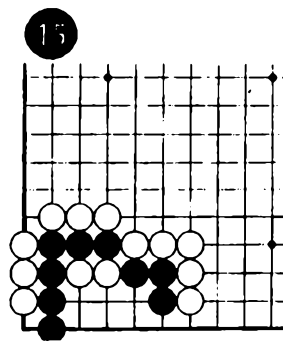
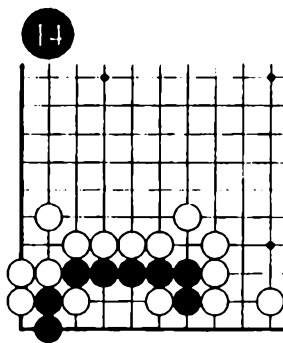
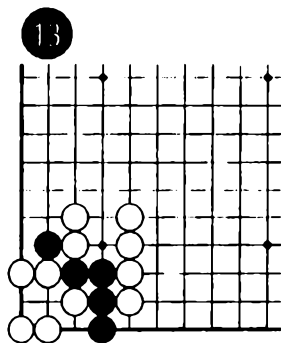
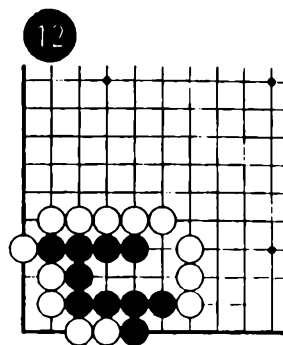
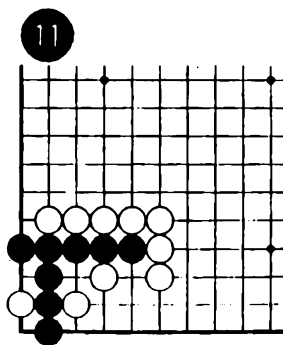
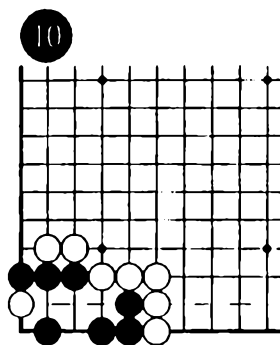


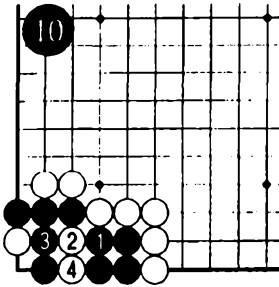
Очередной пример дамэзумари с двух сторон. Если белые ход 2 сделают в А, черные просто пожертвуют 2 камня в 2.



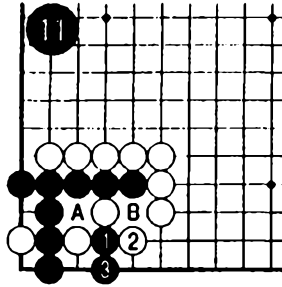
5 в 3. Ишюсита в действии.

Задачи. Ход черных. Нужно выжить.

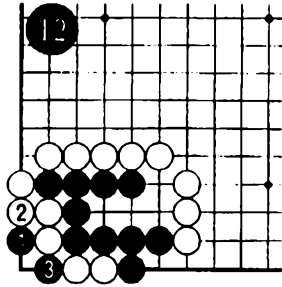




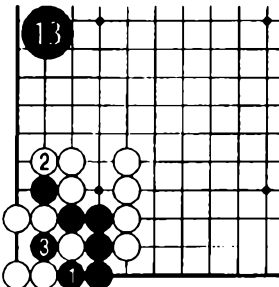
⑤ в ①, забирая 2 камня и получая 2-й глаз.



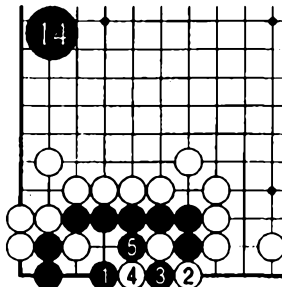
После ⑤ пункты А и В становятся *миаи*. На ход белых в А черные ответят в В, и наоборот.



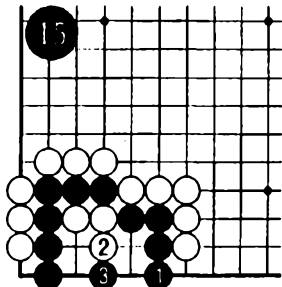
Ход ① — очень важный. Теперь после ① белые не могут жертвовать камень и “выдавливать” глаз.



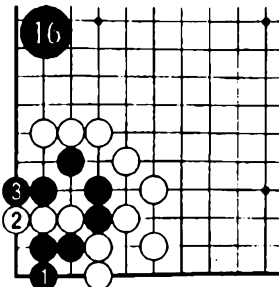
Простое атари ① дает черным 2 глаза. Белые ничего не могут сделать.



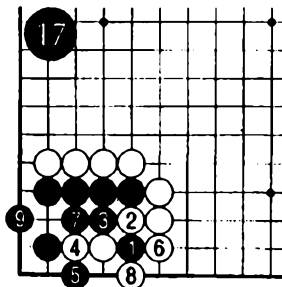
① строит форму и готовит жертву камня ③. После ⑤ у черных по-прежнему 2 глаза.



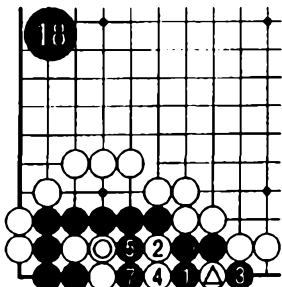
① максимизирует глазное пространство черных. Теперь после ③ у белых нет достойного продолжения.



① - простой ход, который найти очень непросто. Черные живут.



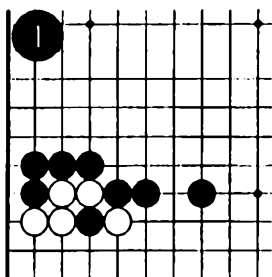
Жертва камня ① дает черным время построить 2 глаза, пока белые досаждают этот камень.



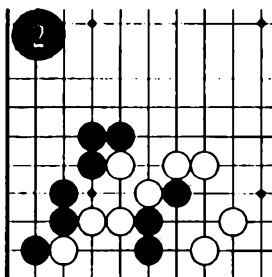
⑥ в ⑦. Здесь жертва по-серьезнее, но ставка все равно намного больше. После ⑦ два пункта, где были камни, отмеченные кружочками, становятся *миаи*.

Серия 6.

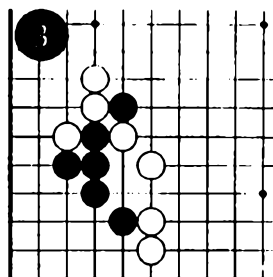
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



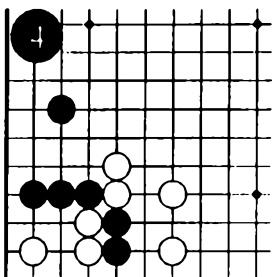
Здесь тэсудзи просто убивает белую группу.



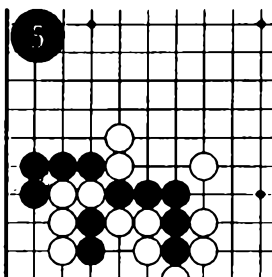
Белые как-бы забрали 3 черных камня. Не так ли?



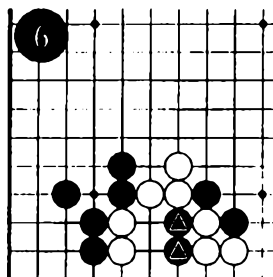
Белые хотели отрезать черных от центра. Но у черных есть тэсудзи.



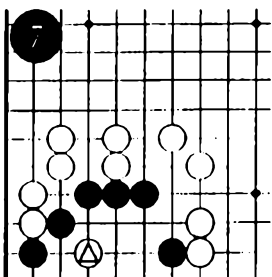
Два черных камня еще не погибли.



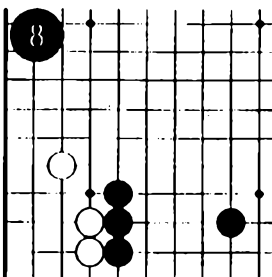
Кажется, что форма черных разрушена. Но это неправда.



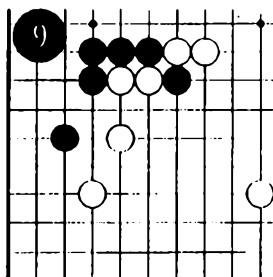
Белые рано праздновать победу здесь. Два ▲ еще себя покажут.



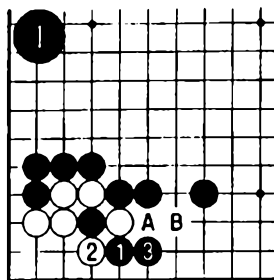
Угрозы ▲ - недвусмысленны. Как им противостоять?



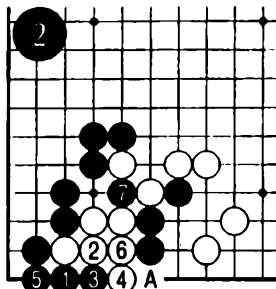
Белые не доиграли досажки. За это их следует наказывать.



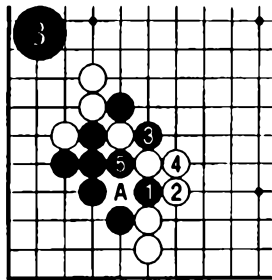
Зона белых большая, но слабая. Докажите.



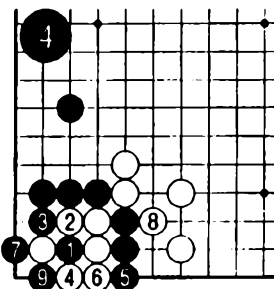
Ответ (ход ①) покажется легким, если увидеть, что после него белые не могут ходить в А, ибо последует: ●В, ○З, ●2.



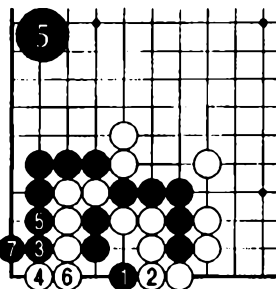
После ① белые упорствуют, пытаются не дать черным соединиться. Их ждет крах. Ход в ④ в ответ на ① не помогает белым: ●6, ②, ●А.



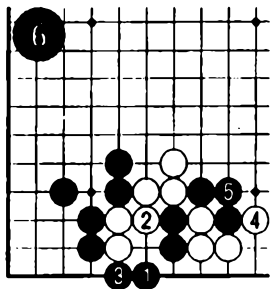
После ① черные выдираются в центр. Белые не могут пойти ④ в ⑤ из-за зашелки после хода черных в ④.



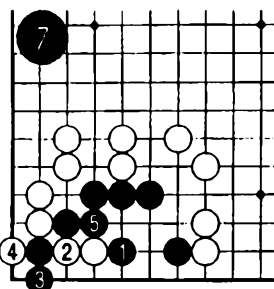
Черным нечего отчаиваться. После ⑨ у них в кармане ко-борьба.



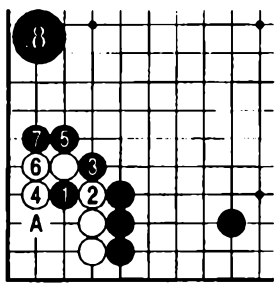
Тэсудзи ① позволяет черным выиграть лишний темп, а с ним и борьбу в углу.



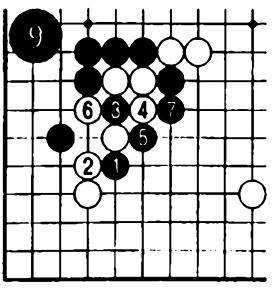
Подобное же тэсудзи. Черные соединились да еще и разделили белых.



① работает во всех направлениях. Вторжение белых полностью провалилось.

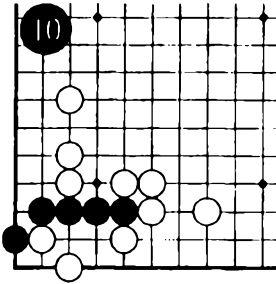


Белые заплатили за неолойгранное дзёски. После ⑦ их группа полностью зажата в углу.

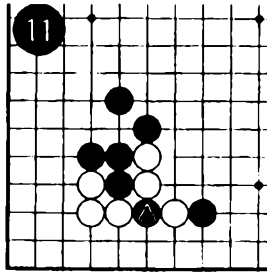


Тэсудзи ① ставится блок, в который потом упирается сжатая форма белых.

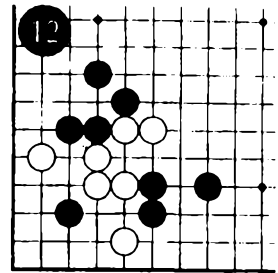
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



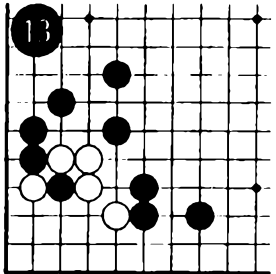
Черным выжить.



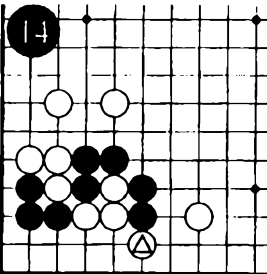
Используйте камень $\triangle$.



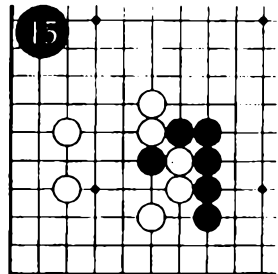
Почти симметричная позиция наводит на некоторые размышления.



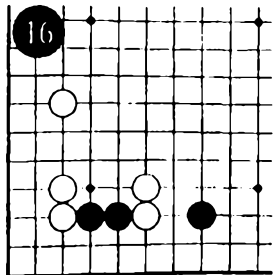
Угол белыми еще не зафиксирован. У них большие проблемы.



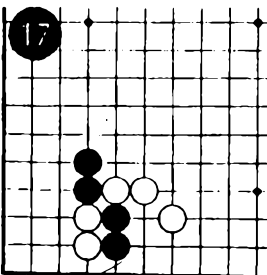
Кажется, что у черных нет шансов. Но это не так.



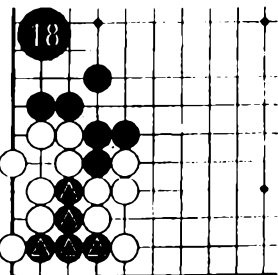
Главное, не желайте слишком многого.



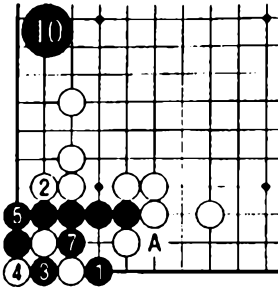
Подобную позицию вы часто можете видеть в реальной игре.



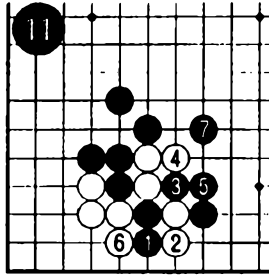
Белые еще не забрали два камня черных. Докажите.



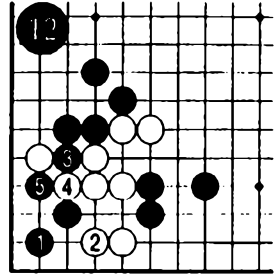
Черным $\triangle$ уже не выбраться. Так ли это?



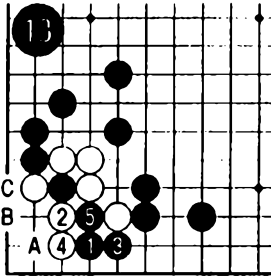
⑥ в ③. Если после ⑦ белые снова пойдут в ③, черные просто заберут белый камень ходом ●А.



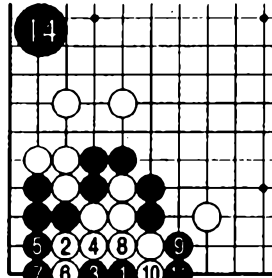
Черные к одному пленному камню добавляют еще один, после чего успешно запечатывают группу белых.



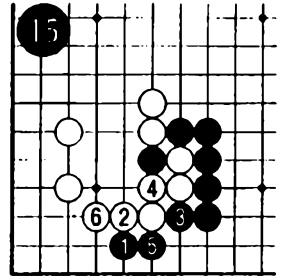
Думаю, что после поскизки вы сразу же нашли ответ. В симметричных позициях решение почти всегда нужно искать на оси симметрии.



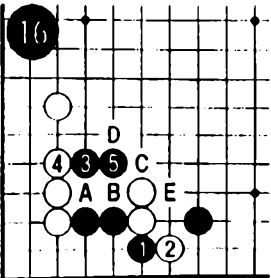
① - отличное *тэсудзи*. После ⑥ у белых глаз нет. Ход белых ④ в А им не помогает. Черные В, белые вынуждены С, и ●5.



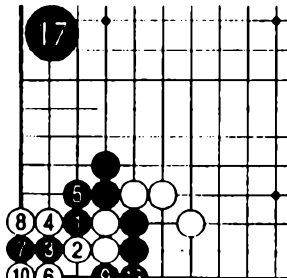
Это красивый вариант. Хорошо его запомните. Он неоднократно пригодится вам в игре.



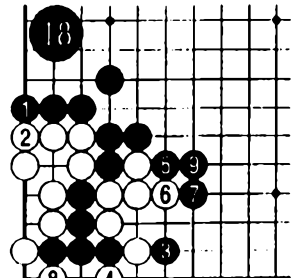
Простыми ходами черные в *сэнтэ* забирают много очков.



Если белые вместо ④ попытаются разрезать ○А, черные пойдут в В, ○5, ●С, ○D, ●Е. Белым совсем плохо.



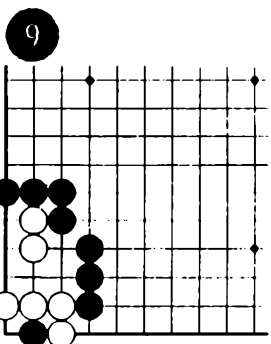
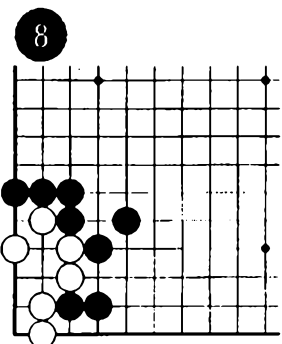
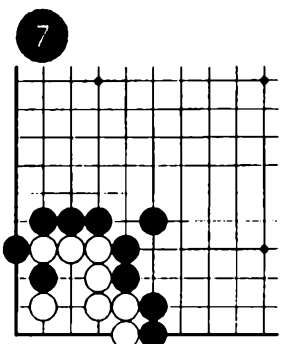
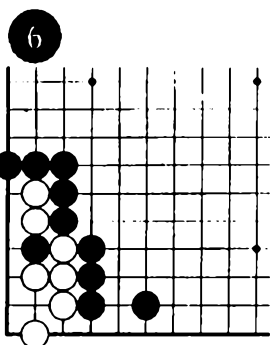
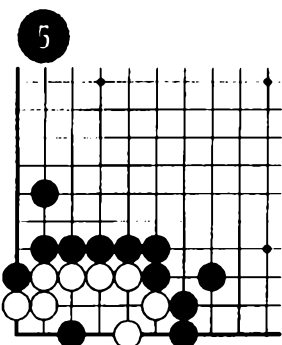
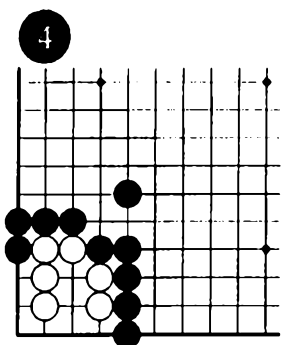
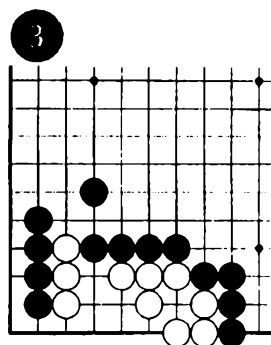
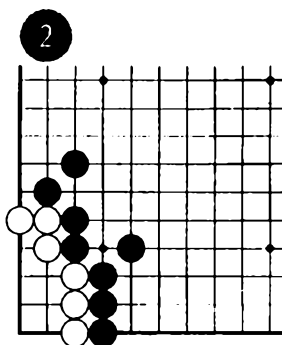
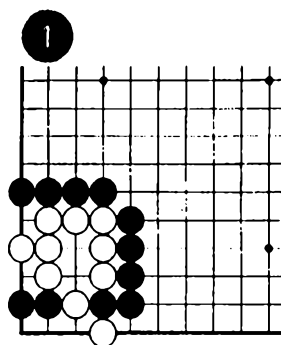
●11 в ③, ○12 в ⑦. А это очень известная комбинация. Если вы ее еще не знаете, хорошенько разберитесь с ней.

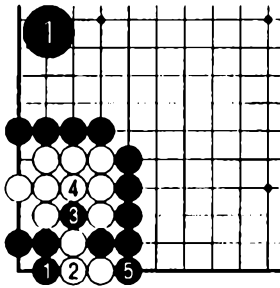


О 5 камнях нечего сожалеть. Отдав их, черные полностью зажали группу белых.

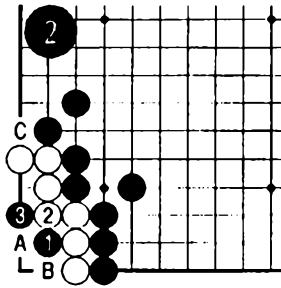
Серия 7.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

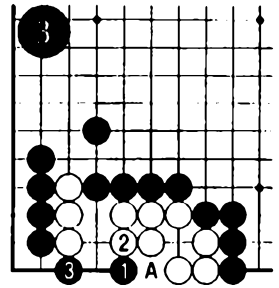




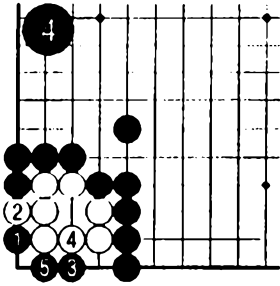
Ход 1 в 1 не проходит. Белые ответят в 1, и получится ко-борьба за *сэки*.



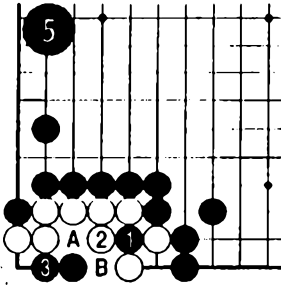
Ход 1 в А — неудачен. Белые ответят 13, 15, 17, и черные вынуждены пойти в С, чтобы получить *сэки* по линии в *готэ*.



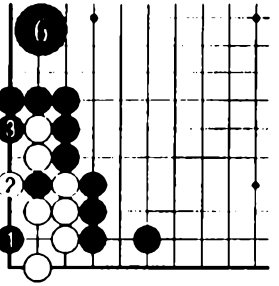
1 создает угрозу хода в А. После 3 у белых глаз так и нет.



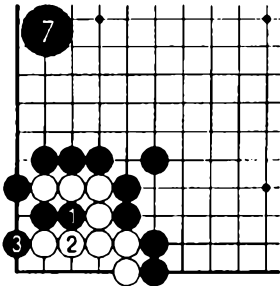
После 5 у белых получилось *дамэдзумари* и из-за невозможности отрезать 3 камня только 1 глаз.



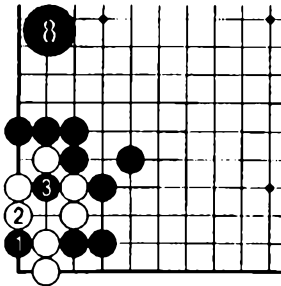
Черные не могут делать ход 1 сразу в пункт 3. Белые ответят в 1. Пункты А и В становятся *миаи*, дающими белым *сэки*.



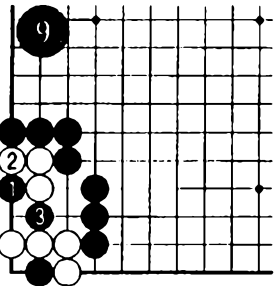
Второго глаза у белых не выйдет.



После 3 бить два камня бессмысленно. Черные отобьют обратно.

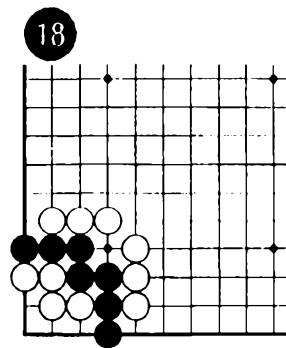
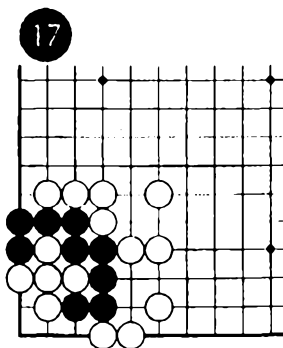
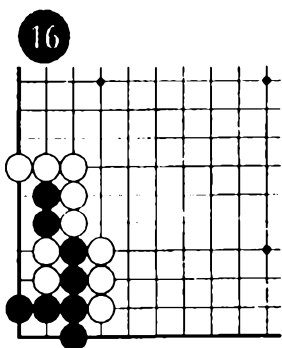
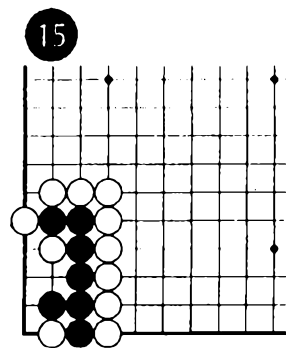
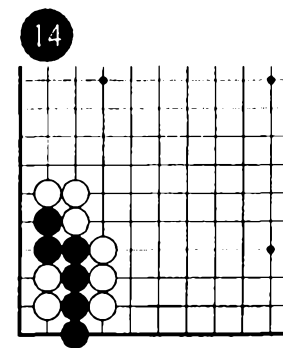
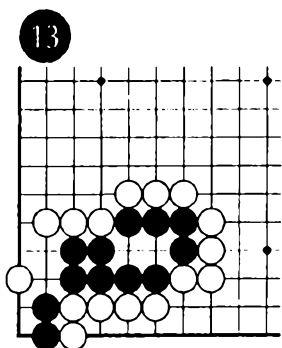
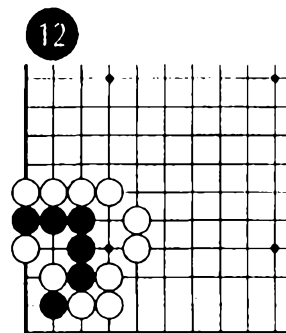
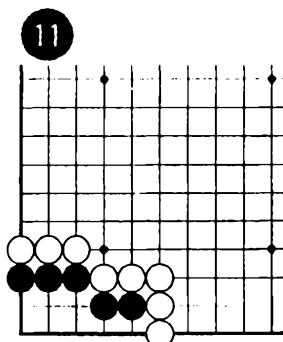
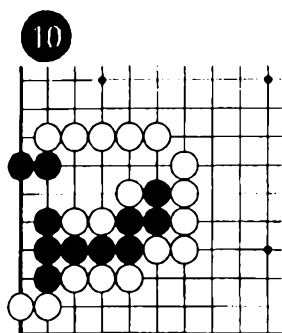


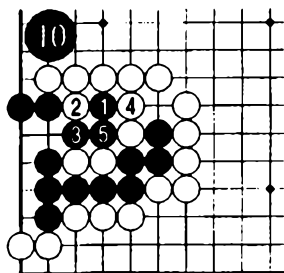
Дамэдзумари — очень популярный прием.



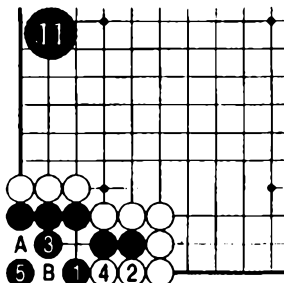
Вариант ровно один, но его надо было найти.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

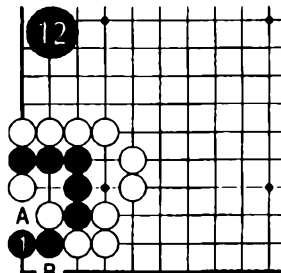




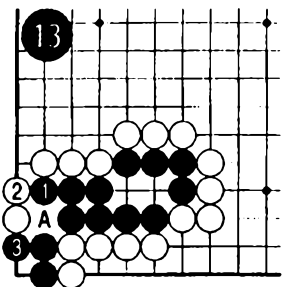
Несмотря на очень сильную стенку белых, ход ①, сделанный в форму, позволяет забрать 2 камня.



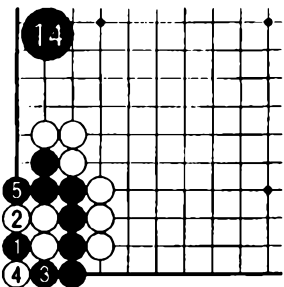
Если белые ② пойдут в ③, черные ответят в А, белые должны опуститься В, и черные строят 2-й глаз ходом в ②.



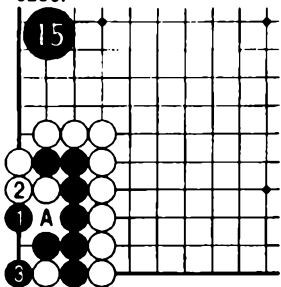
После ① — *миаи*. На А - В, а в ответ на В черные пойдут в А, и белые не могут соединить 2 камня. Два темпа снаружи сыграли свое.



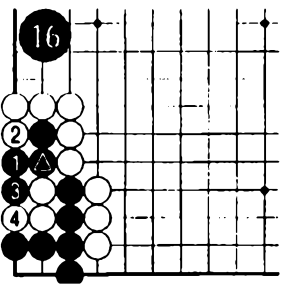
После ③ белые не могут резать в А.



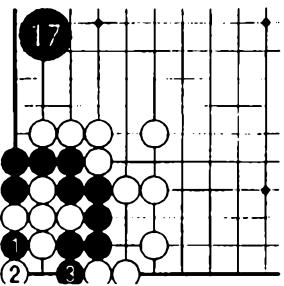
Снова черные устроили белым *дамэджумари*. И белые не могут соединиться и построить "автомобиль".



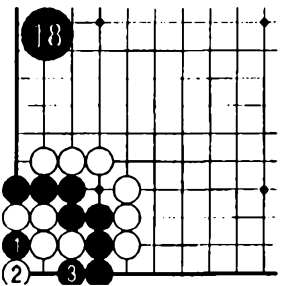
Белые не могут пойти 4-м ходом в А и сделать 2-й глаз черных ложным.



⑤ в △. Пример *исиносити*. После захвата 3-х камней получается 2-й глаз.



У черных 3 темпа снаружи. Поэтому они успевают добить все камни белых.

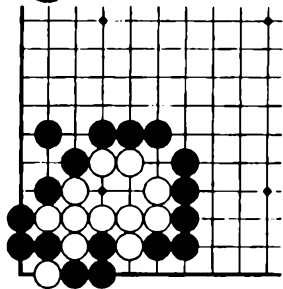


Похожий вариант. При расчете угловых вариантов пункт 2-1 обычно нужно рассматривать в первую очередь.

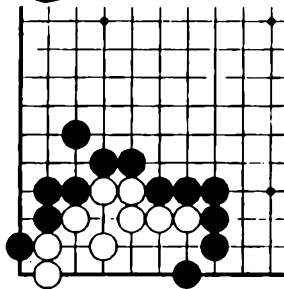
Серия 8.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

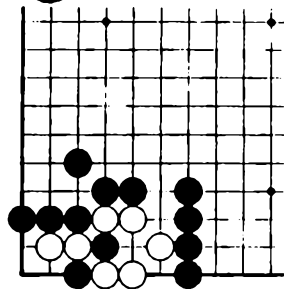
1



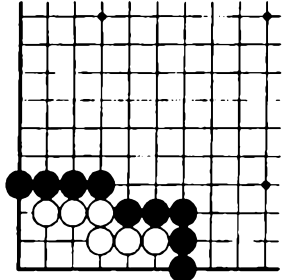
2



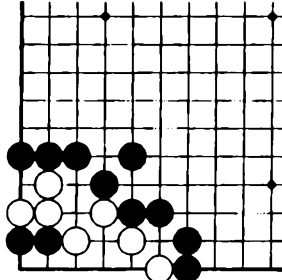
3



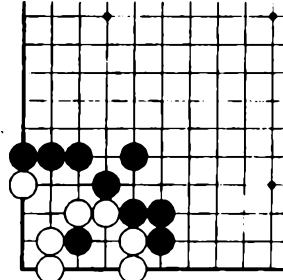
4



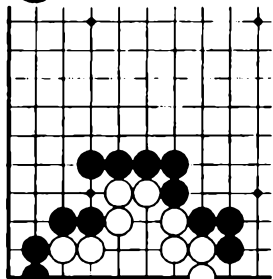
5



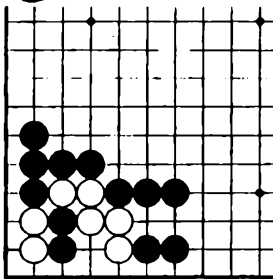
6



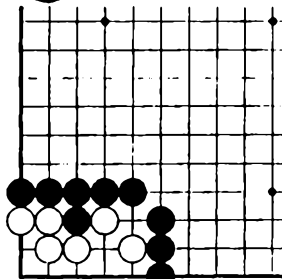
7

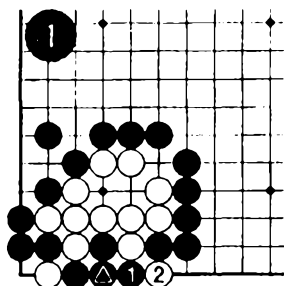


8

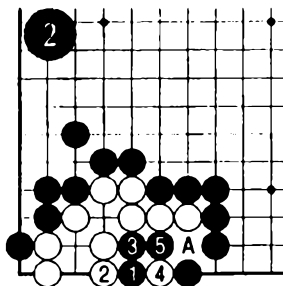


9

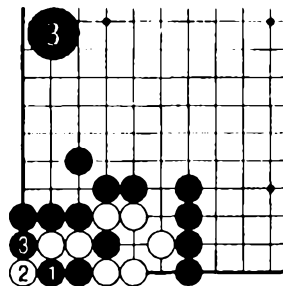




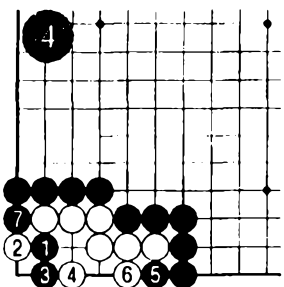
3 в 1. Пожертвовали на один камень больше, зато удалось “выдавить” глаз на стороне.



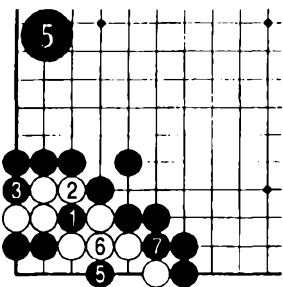
После 5 форма черных получилась вроде бы и неправильная, но подступиться к ней нельзя.



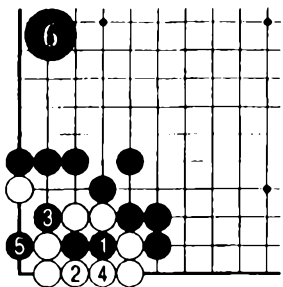
1 — неожиданная жертва. После 3 белым некуда ходить.



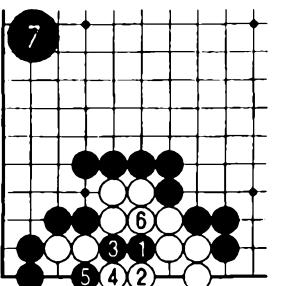
Плотное окружение группы белых сыграло свою роль. После 7 — *дамэгэ-дзумари*.



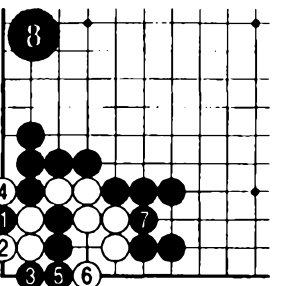
4 в 1. Сначала черные сжимают группу белых, затем ходами 5 и 7 лишают 2-го глаза.



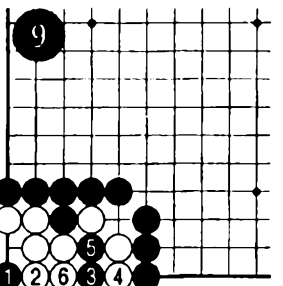
1 сокращает темпы у 2-х белых камней, позволяя провести решающую комбинацию 3, 5.



7 в 3. Вариант у белых один, но в конце концов он ведет к гибели.

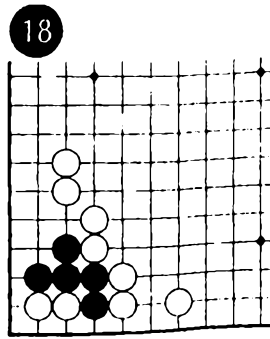
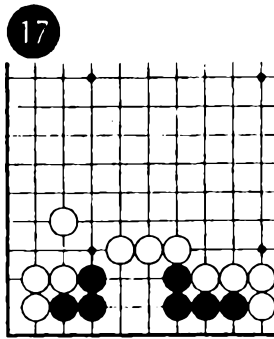
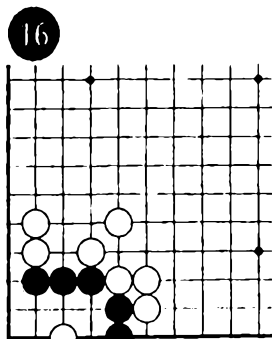
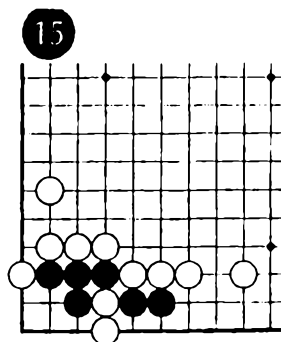
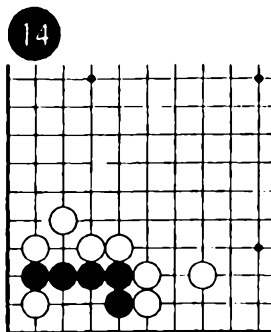
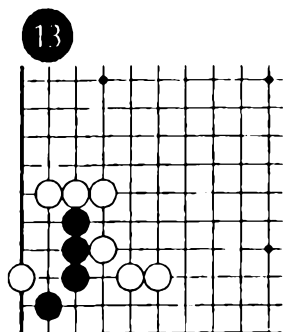
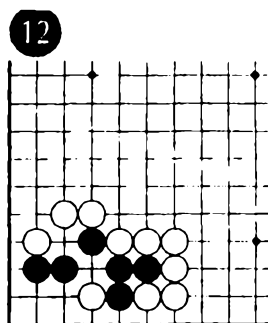
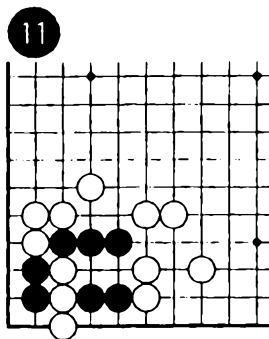
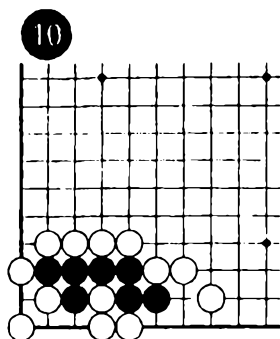


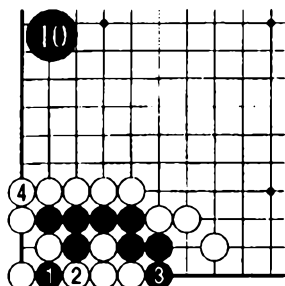
Еще один случай *дамэгэ-дзумари* с двух сторон. 1-й ход очень важен. Он позволяет сделать ход 3 *сэнгэ-атари*.



7 в 5. Комбинацию 3 - 7, лишнюю глазу, вы должны были уже освоить.

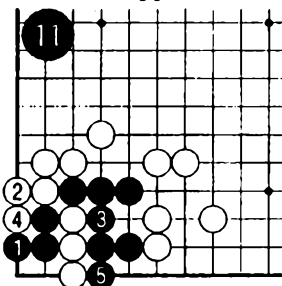
Задачи. Ход черных. Они выживают.



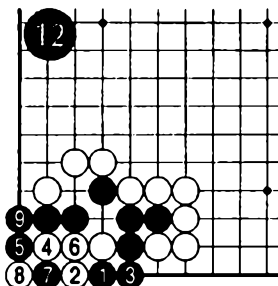


5 в 1.

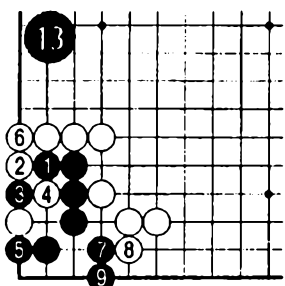
Ход 2 вынужден. После 5 белым хочется сразу пойти и в 2, и справа от него. Увы...



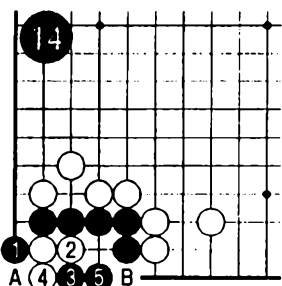
После 5 у черных 2 глаза. Они успели окружить 3 белых камня снаружи.



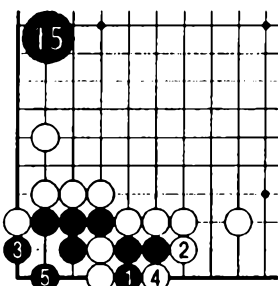
Белые понаставили так много камней внутри черной группы, что у той получилось 2 глаза.



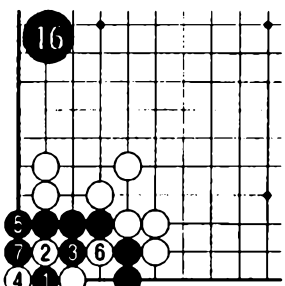
1 готовит жертву камня 3, что даст черным возможность построить большой глаз, равный двум, ходами 5 - 9.



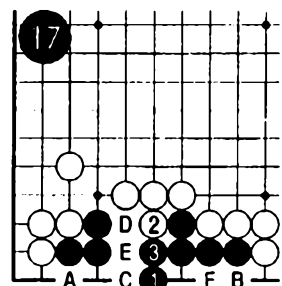
После 5 получилось сэки. Если 4 будет в 5, черные ответят в 4, O A, черные снова в 4, O3 и 5B.



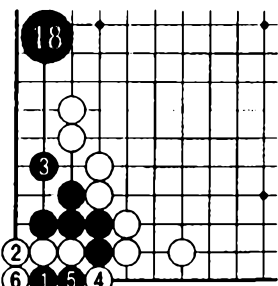
Жертва 3-х камней 1 даст черным время для 2-х ходов 3 и 5, строящих глаза.



Белые забирают 2 камня, но не более того. Черные живут.

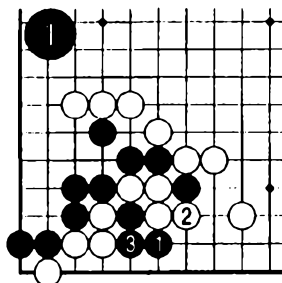


Черные выживают ходом на 1-ю линию 1. 1-й ход в A не проходит. Черные погибают после O B, 5 C, OD, 5 E, OF.

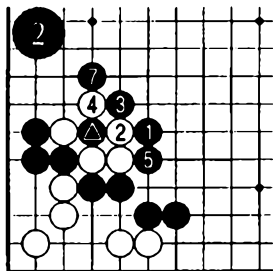


2 в 5. Снова решает ход 1 в пункт 2-1.

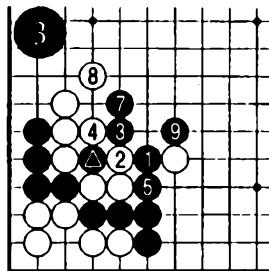
Белые слишком свободно себя чувствуют.



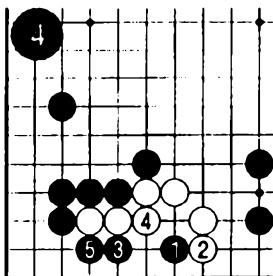
① – *тэсудзи*. Белые вынуждены отдавать 3 камня ходом ②, иначе потеряют намного больше.



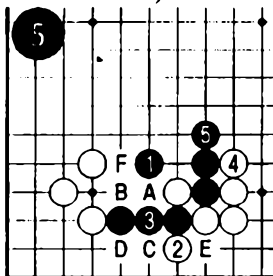
⑥ в ④. Но черные жертвуют камень ④ и загоняют белых в *сигэ*.



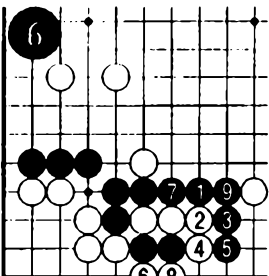
⑥ в ④. Снова следует жертва камня ④. В результате у черных – идеальная стенка.



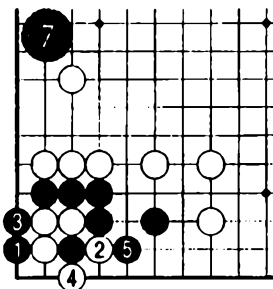
① – недвусмысленная угроза хода в ②. Но и после отрезания ② черные соединяются с другой стороны: ③, ⑤.



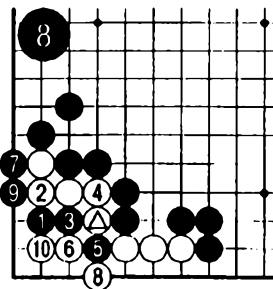
Белые ничего не могут поделать. Если они все же захотят спасти свой камень: ② в ③, то ②, ③, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧, ⑨, ⑩, ⑪, ⑫, ⑬, ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑱, ⑲, ⑳, ㉑, ㉒, ㉓, ㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙, ㉚, ㉛, ㉜, ㉝, ㉞, ㉟, ㊱, ㊲, ㊳, ㊴, ㊵, ㊶, ㊷, ㊸, ㊹, ㊺, ㊻, ㊼, ㊽, ㊾, ㊿.



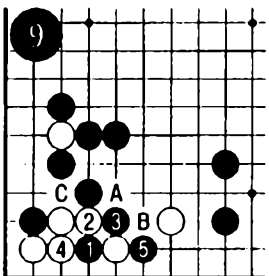
Здесь *тэсудзи* – ①. После ⑨ у черных идеальная стенка и нет проблем, а у белых слезы в виде 2-х сбитых камней.



После ⑤ черных уже не убить.

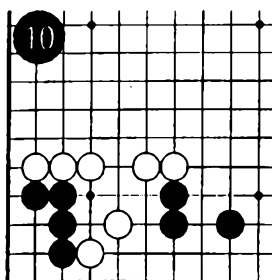


●11 в ⑨, ○12 в ④. Группа белых все-таки выжила, но удовольствия им это не доставило. Очков потеряно много.

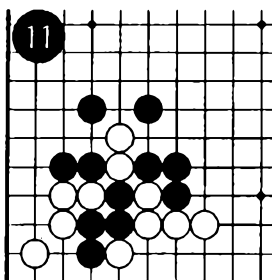


Черные отрезали 1 камень и зажали белых в углу. Если белые попытаются сопротивляться, делая ход ④ в A, то ④, ⑥, ⑦, ⑧, ⑨, ⑩, ⑪, ⑫, ⑬, ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑱, ⑲, ⑳, ㉑, ㉒, ㉓, ㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙, ㉚, ㉛, ㉜, ㉝, ㉞, ㉟, ㊱, ㊲, ㊳, ㊴, ㊵, ㊶, ㊷, ㊸, ㊹, ㊺, ㊻, ㊼, ㊽, ㊾, ㊿.

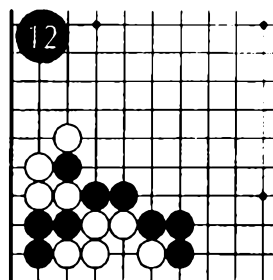
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



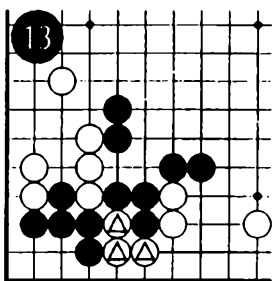
Попробуйте соединиться.



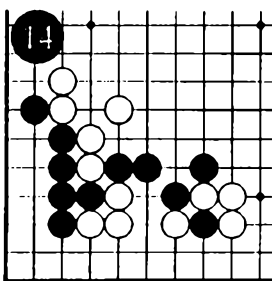
У белой двойки 3 темпа, а у черных только 2. Что дальше?



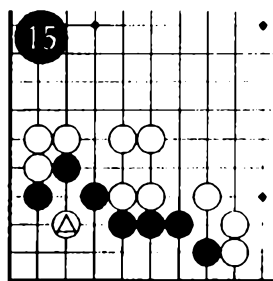
Три камня в углу отдавать совсем не хочется.



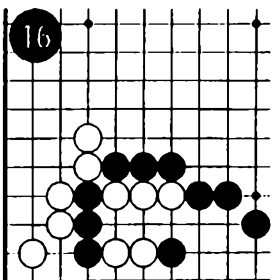
Три  кажутся абсолютно защищенными.



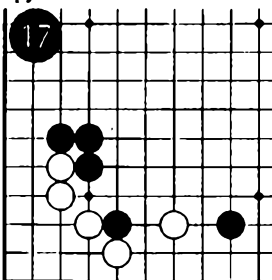
4 черных камня будут в полной безопасности, если соединятся с угловой группой.



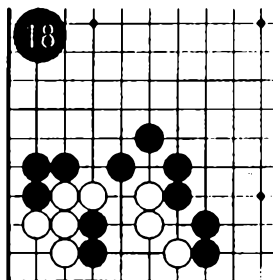
Белые сделали подзюки . Просто соединиться не хочется.



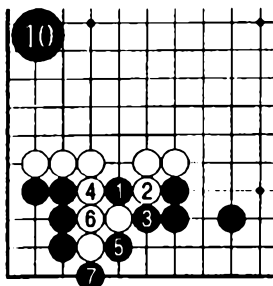
Тройка черных кажется уже совсем пассивной.



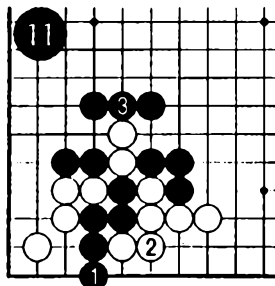
Черные начали комбинацию по использованию недостатков формы белых. Продолжите ее.



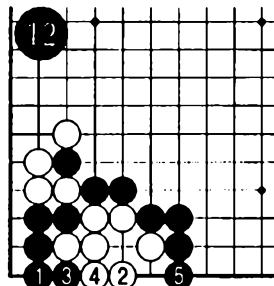
У белой группы, кажется, нет проблем.



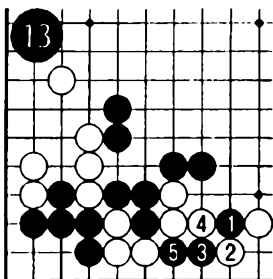
Черные жертвуют камень ①, а далее следует форсированный вариант. Черные успешно соединили свои группы.



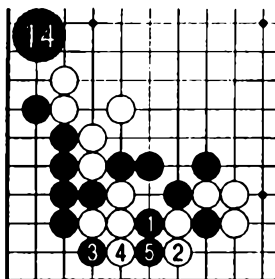
① – *тэсудзи*, увеличившее количество *дамэ* черных до 3-х, да еще *сэнтэ*. Иного хода, чем ②, у белых нет.



Черные должны просто опуститься ①. После ⑤ у белых остается 2 *дамэ*, тогда как у черных - 3.

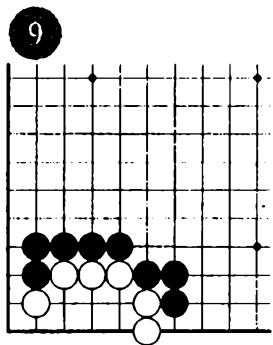
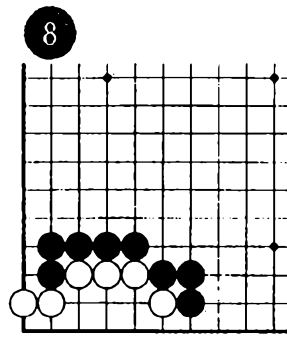
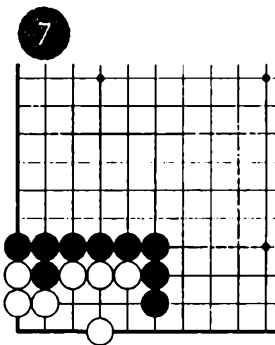
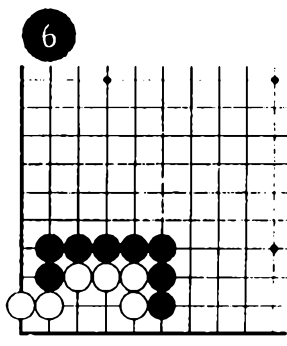
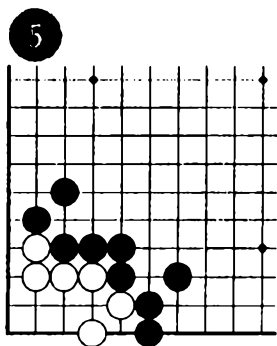
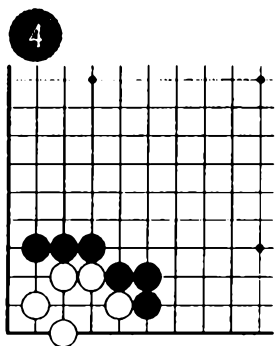
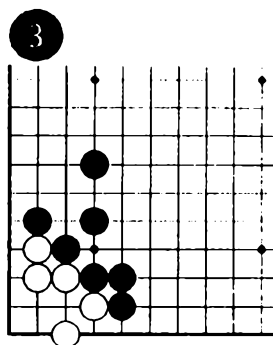
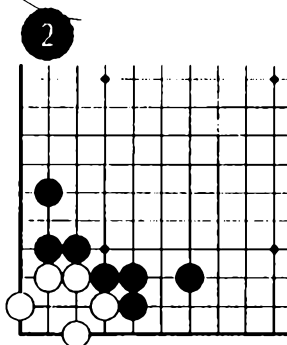
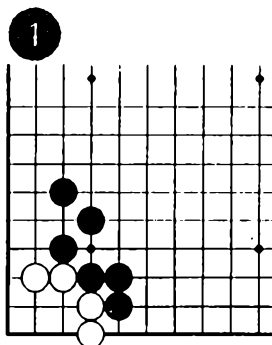


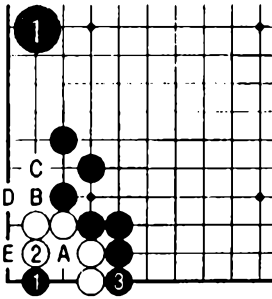
Тэсудзи ① разрывает группу белых надвое. К ⑤ белые смирились и отдали 3 камня.



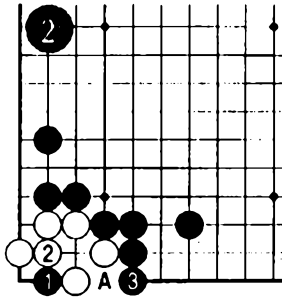
Серия 10.

Задачи. Ход черных. Белые погибают. В некоторых задачах решение - ко-борьба.

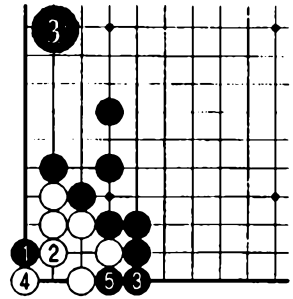




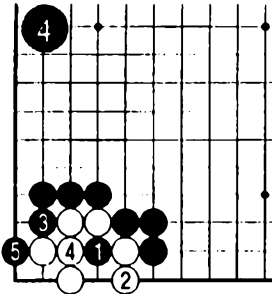
После ① – ③ группа белых мертва из-за угрозы защелки в А. Продолжение ○В, ●С, ○D, ●Е белым ничего не даст.



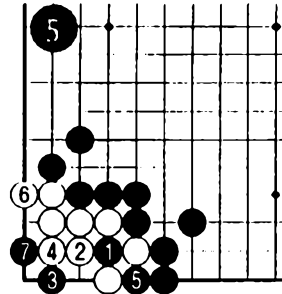
После того как черные просто опустили ①, белые не могут построить 2-й глаз.



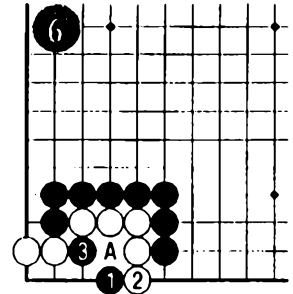
После ⑤ возникает *ко-борьба* за жизнь группы белых. Это лучший вариант за обе стороны.



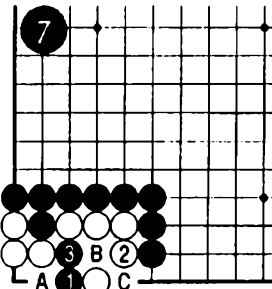
Камень ①, хотя и погибает, по времени. После ⑤ у белых глаз нет.



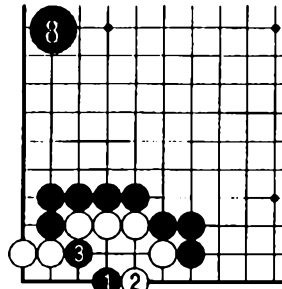
Жертва камня ① отнимает у белых лавинную долю глазного пространства. А на оставшемся 2 глаза строить негде.



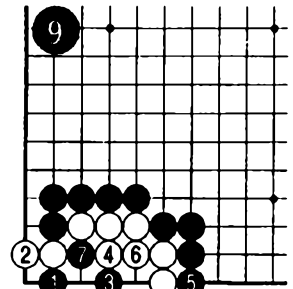
Здесь черные ходами ① и ③ организовали белым *дамэдумари* в А.



И снова *дамэдумари* с двух сторон. Если белые ② пойдут в А, черные ответят В, и на ○2 сойдут в ●С. И снова у белых *дамэдумари*.

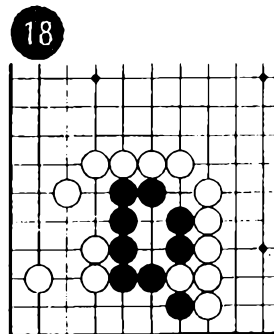
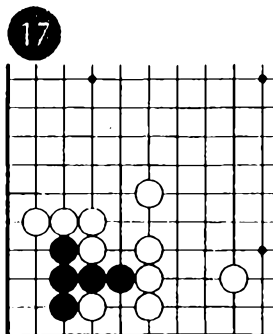
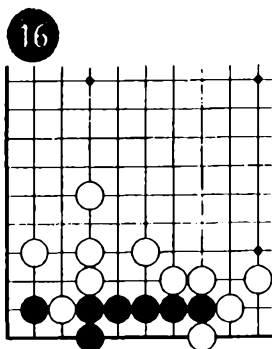
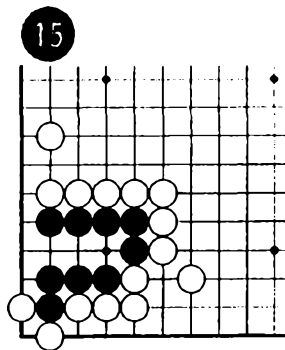
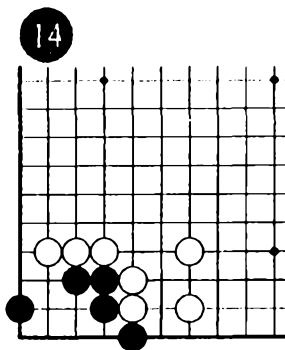
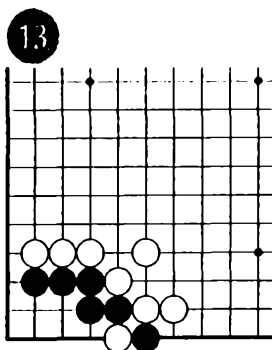
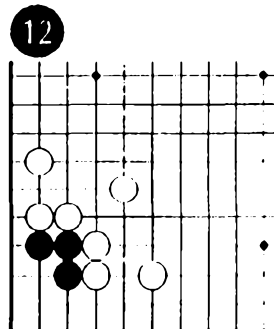
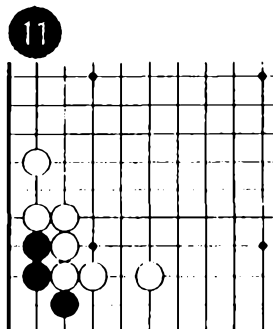
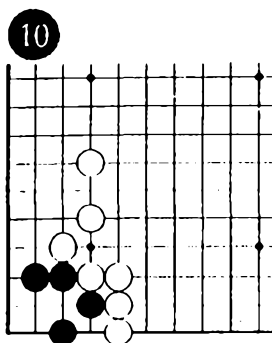


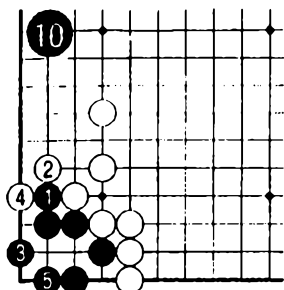
Ход ① сделан в критический пункт формы белых. После ③ у них знакомое всем *дамэдумари*.



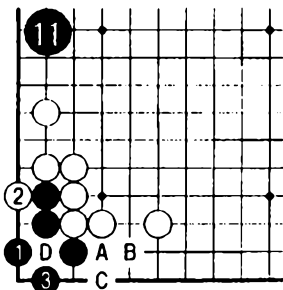
А здесь после ⑦ возникает *ко-борьба*. Ничего лучшего ни у белых, ни у черных нет.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

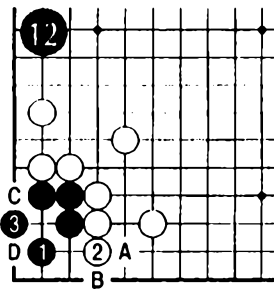




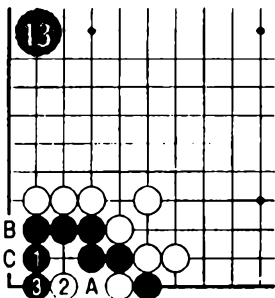
Вариант выживания у черных только один.



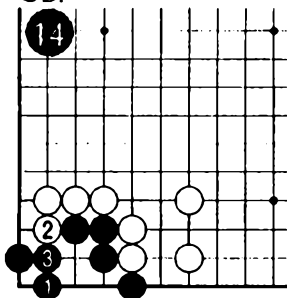
Здесь выживать нужно только так. Если черные пожадничают и ① пойдут в А, то белые ответят В и для черных все закончено: ●С - ○ОД.



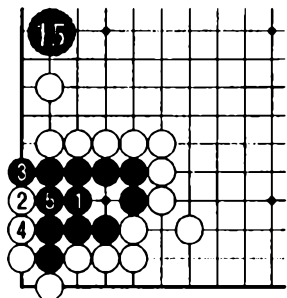
Если ② в ③, то ●2, ○А, ●В, ○С, ●Д. И черные все равно живут.



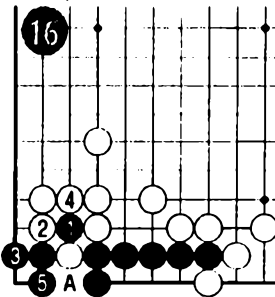
Черные строят глаза ходом ①. ② белым не помогает, черные отрежут их от угла ③. Теперь А белым ничего не даст, а на В черные просто защитятся С.



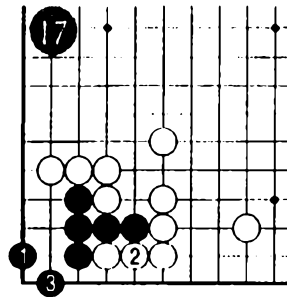
Ход ① в пункт 2-1 даст черным жизнь. “Странные вещи случаются в пункте 2-1”, — гласит пословица.



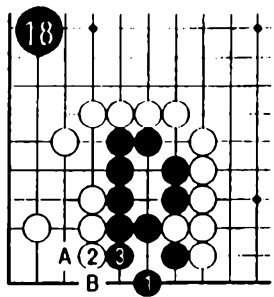
У белых получилось слишком много камней, чтобы не дать черным еще 1 глаз на месте сбитых 3-х после ③.



Самое удивительное, что черные таки успели построить глаз в 1-1. Разрезать в А белые после ⑤ не могут.



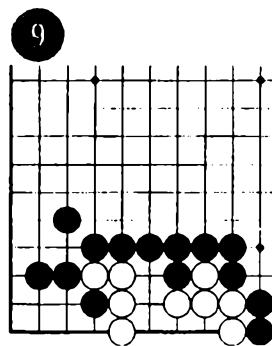
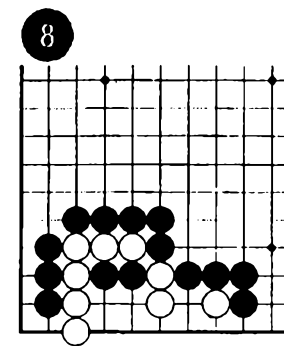
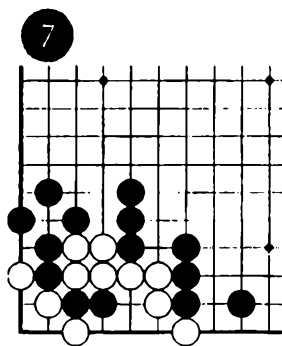
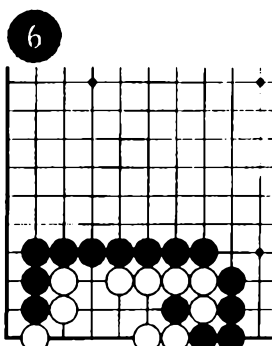
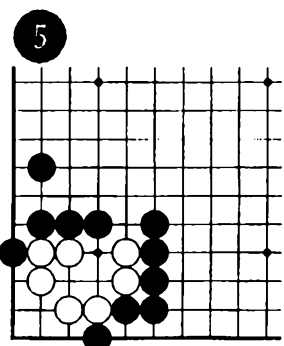
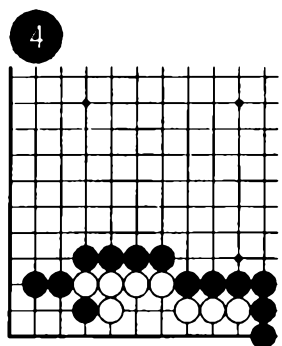
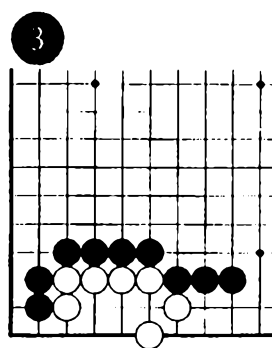
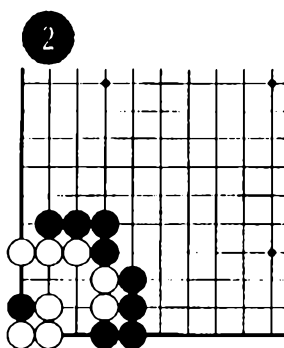
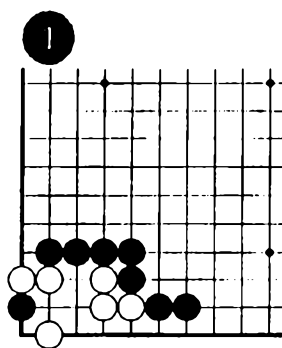
А здесь черные сделали целых 2 хода в симметричные пункты 2-1 и таки добились 2-х глаз.

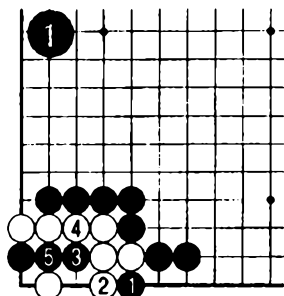


Глаз в подобной форме строится ходом ①. Если белые ② ответят в ③, черные пойдут в ②, ○А, ●В, и у черных все равно глаз.

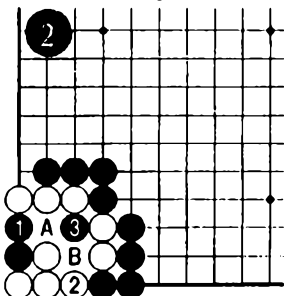
Серия 11.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

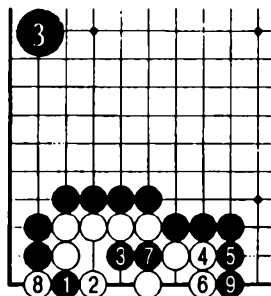




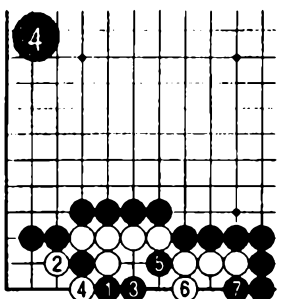
Здесь все ходы вынужденные. На ① белые должны ответить ②, а на ③ – ④. Форсированные варианты легче всего считать.



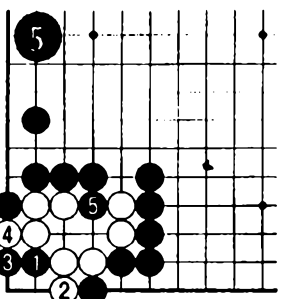
После ③ у белых довольно противный выбор: пойти в А и отдать 2 камня после В или пойти в В и отдать 7 камней после А. Но итог один.



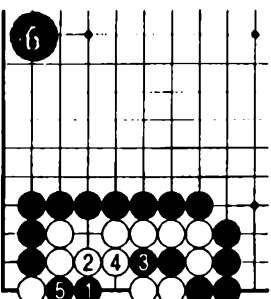
“Ханэ несет смерть”. Еще одна пословица, а эта задача – её подтверждение. Обратите внимание на ход ② – двойную угрозу.



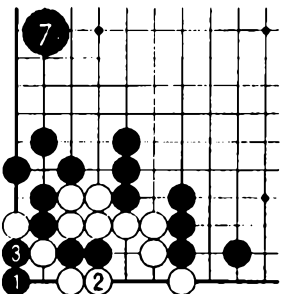
Снова ханэ на первую линию и после ② у белых – сплошное дамэзумари.



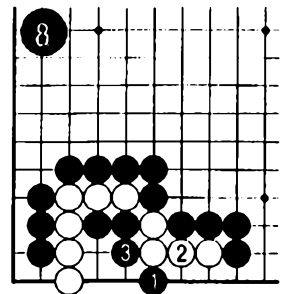
① – ход, несущий сразу несколько угроз. Белым со всеми не справиться.



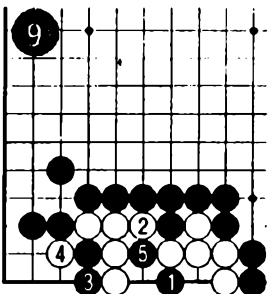
Если ② пойдут в ⑤, задача черных будет совсем простой.



① сделан в непривычную точку 1-1, но работает прекрасно. ② в ③ делать совсем бессмысленно.

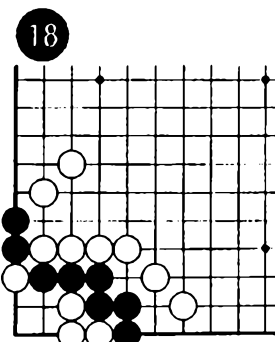
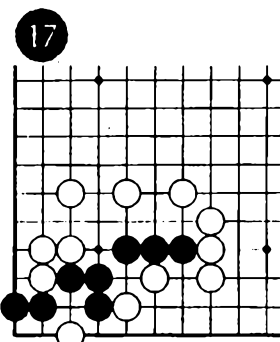
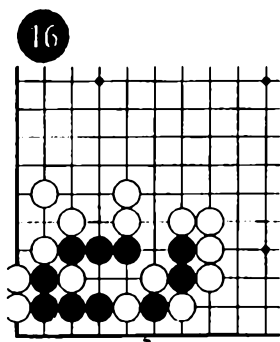
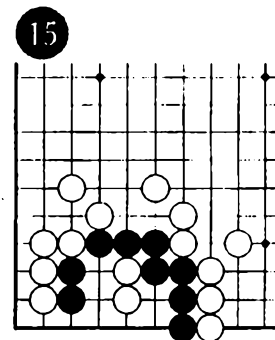
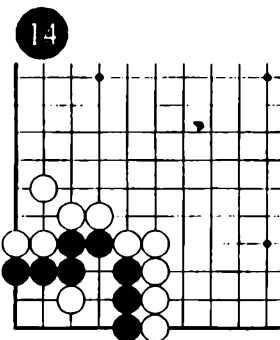
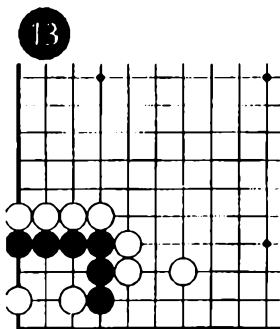
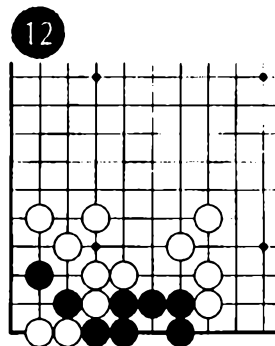
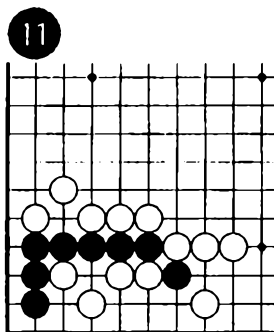
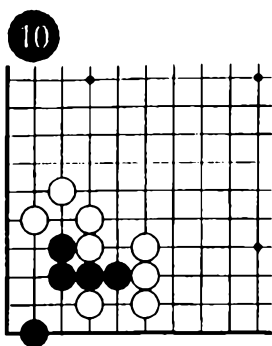


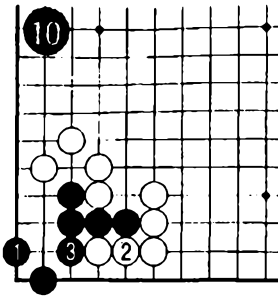
Здесь черным помогает совсем уж неожиданный ход ①. Но на него у белых ответа нет.



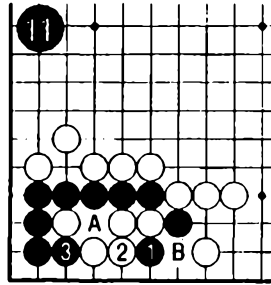
На ① ② – единственный ответ, но у черных находится двойное атари ③.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

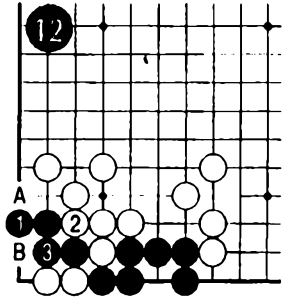




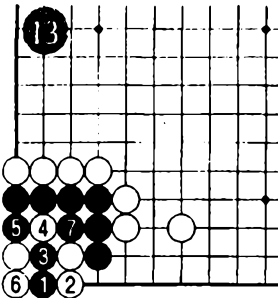
Снова ход в пункт 2-1 даст черным глаза.



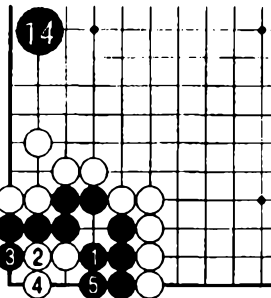
Если белые ② ходят в В, то черные просто отвечают в А: двойное *атари*.



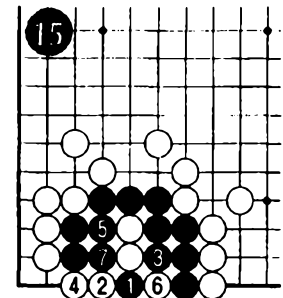
Ход ① делать в ② нельзя. Белые пойдут в А, а на ход в пункт ① ответят ②В. *Дамэдзумари* у черных.



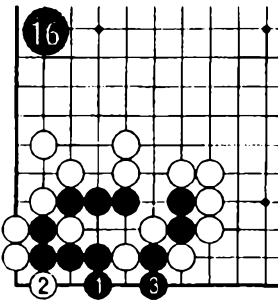
И здесь ход в 2-1 – дает решение задачи.



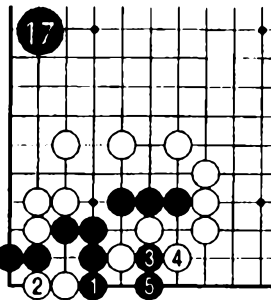
После ⑤ получилось *сэки*. Но это намного лучше чем гибель.



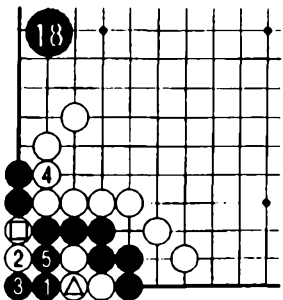
Соединяться белым в ① после ② – совершенно бессмысленно.



① – двойная угроза: построить глаз ходом в ② или опуститься ③.



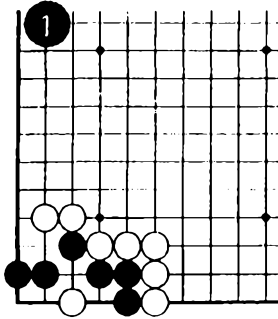
① - аналогичная двойная угроза. Белые отбирают глаз ходом ②, но черные забирают по крайней мере камень ходами ③ и ⑤.



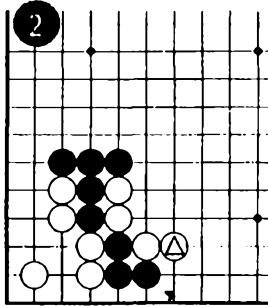
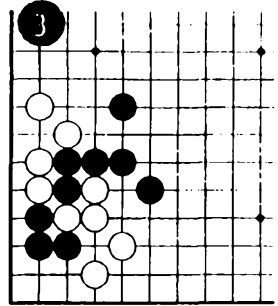
Ходы ② и ④ вынуждены, а после ⑤ у черных *миаи* на построение 2-х глаз: отмеченные пункты.

Серия 12.

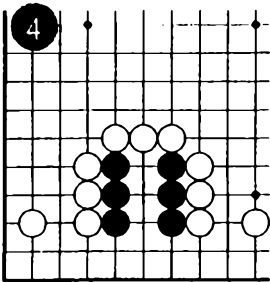
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



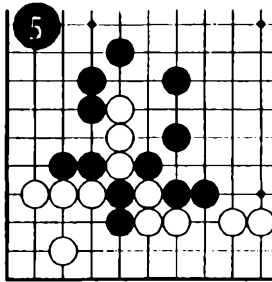
Выжить.

Белые продолжились. $\triangle$ Нужно здраво оценить ситуацию.

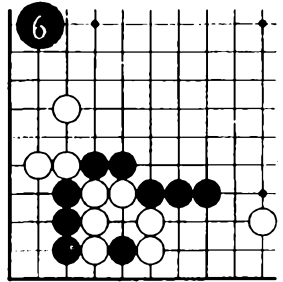
Выжить черным, пожалуй, все-таки не удастся.



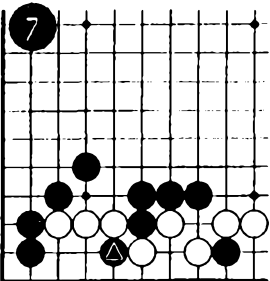
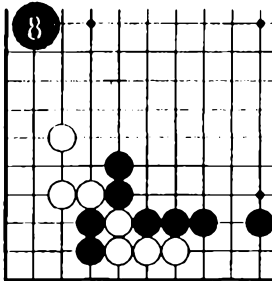
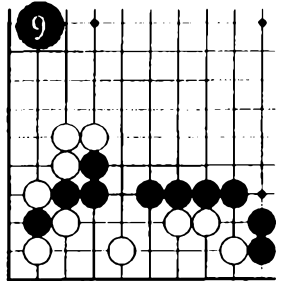
А здесь должно получиться.



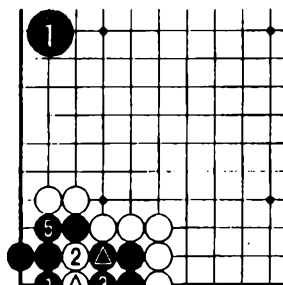
У белых на целых 2 темпа больше. Есть ли у черных выигрывающее тэсудзи?



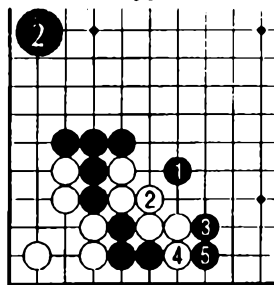
Форма у белых какая-то странная. Надо этим воспользоваться.

Используйте *адзи* камня $\triangle$.Попробуйте нарастить темпы и выиграть *сэмэй*.

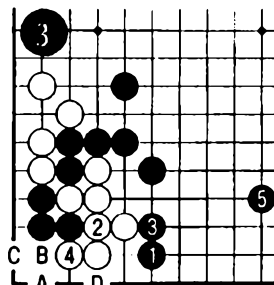
Попробуйте разрезать белых.



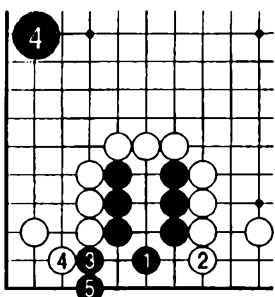
④ в ②, ⑥ в ③, ⑦ в ④
Подобная задача уже была.
Исиносита.



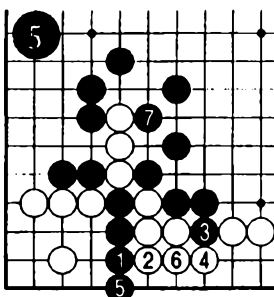
Не пытайтесь выбраться 3-мя камнями. Запечатывание группы белых после ⑤ - это большое достижение черных.



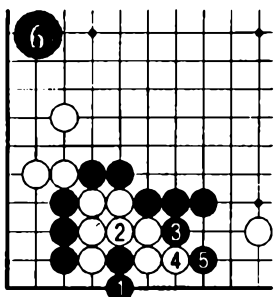
Черные полностью использовали *адзи* 3-х камней. Ход ④ нельзя опускать. Если его не сделать, то ●A, ○B, ●4, ○C, ●D с *ко-борьбой*.



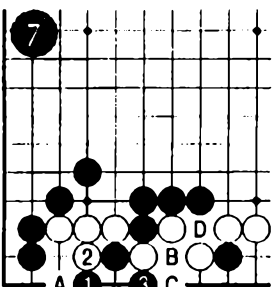
Позиция симметрична, так что напрашивается ①.



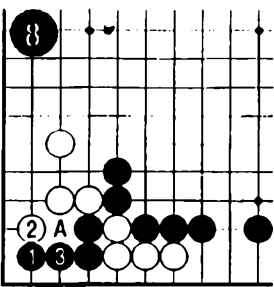
Жемчужина варианта - ход ⑤. Черным удалось так нарастить своим камням достаточно темпов.



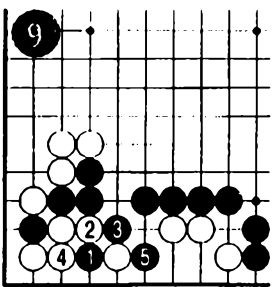
После ⑤ у белых остается на удивление мало *дамэ* и они гибнут.



Если ② сделать в A, белые рискуют потерять намного больше. Черные пожертвуют камень в B, ○C, ●D, и черные идут на *ко* в 3.

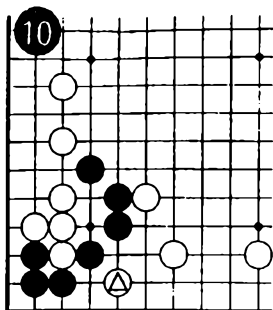


У черных на 1 темп больше. Если же ① пойти в 2, то белые протиснутся ○A, ③ и белые разрежут ○1. Черные погибли.

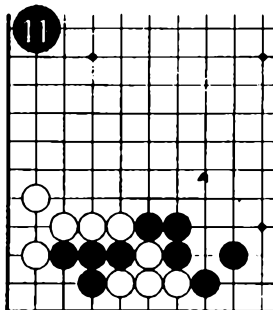


У черных есть разрезающая комбинация ① - ⑤.

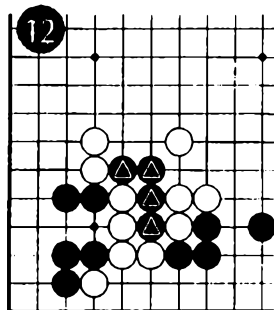
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



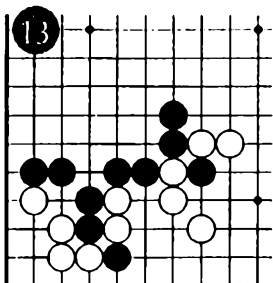
Угрозы, исходящие от  очень серьезны. Как их предотвратить?



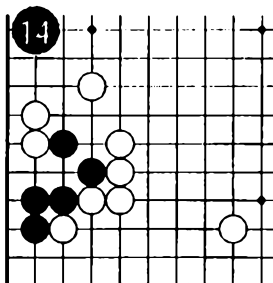
**Без тэсудзи сэмзай черным
не выиграть.**



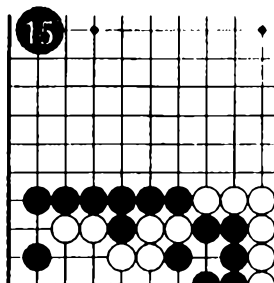
Четыре  отдавать не хочется.



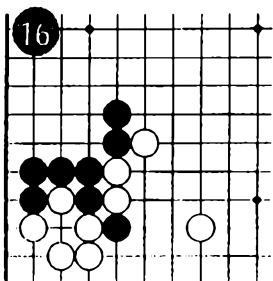
В позиции белых есть изъясн. Найдите его.



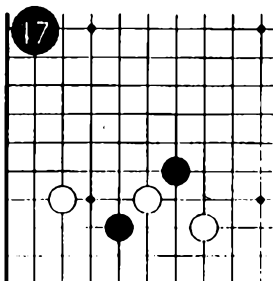
Задача простая - выжить.



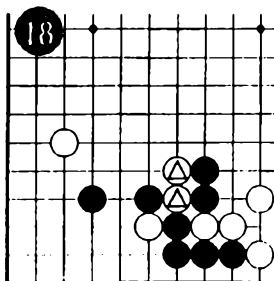
У черных глаз, и поэтому подступиться к ним не так просто.



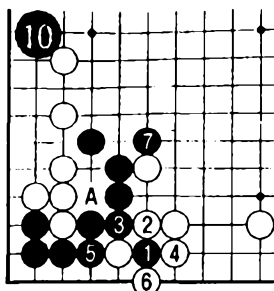
**Попробуйте разрушить
территорию белых.**



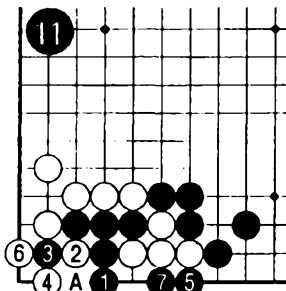
Белых нужно разрезать понадежнее.



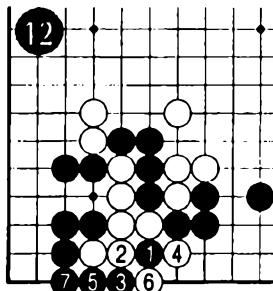
Возможно ли не дать 
убежать?



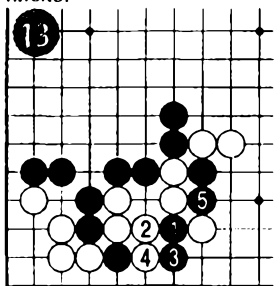
Вариант до ⑤ с жертвой камня ① дает черным *сэнтэ* соединение и возможность пойти ⑦. Просто ходить ① в ⑤ и на ③ отвечать ●А - очень плохо.



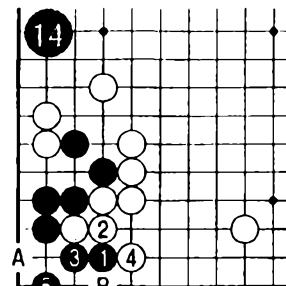
Тэсудзи здесь - простой спуск ①. Однако сбивать ходом ⑤ в А нельзя, ибо будет *ко-борьба* за все.



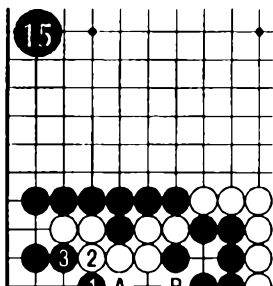
Черные удерживают группу белых на 2-х *дамэ*. Белые проиграли.



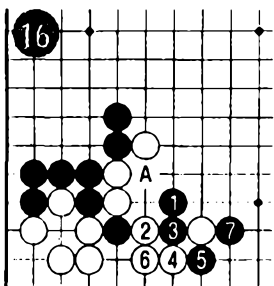
① - вот слабая точка формы белых. Если ее найти, то дальше все просто.



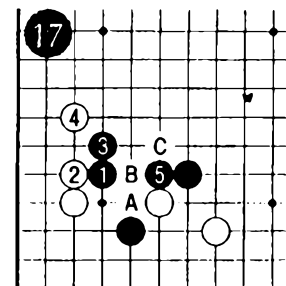
① - *тэсудзи*, позволяющее черным построить глаза. После ⑤ А и В - *миши*.



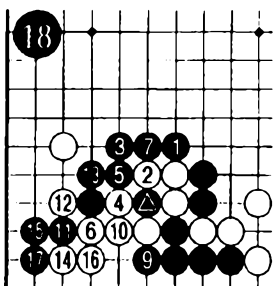
Главное - не дать белым глаза. На ход белых в А после ⑤ черные просто отвечают в В.



Черным удалось забрать в *сити* камень белых. Кроме того, белым нужно позаботиться о пункте разрезания А.

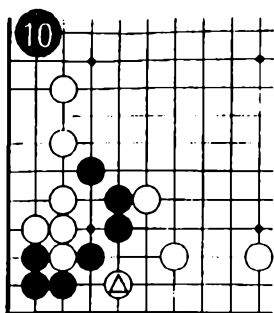


На диа. - лучший вариант. ① и А, ⑤, ⑦, ⑨ - слишком примитивная игра.

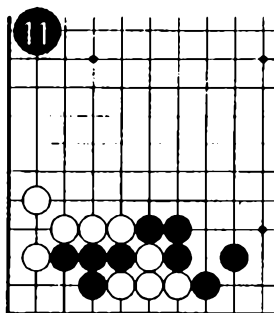


⑧ в △. Вариант длинный, но единственный. Белые погибают.

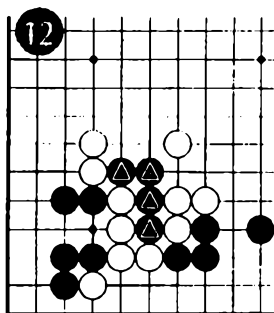
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



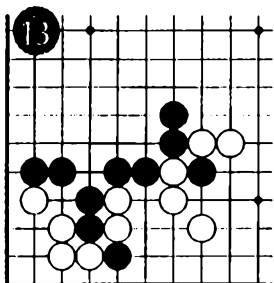
Угрозы, исходящие от  очень серьезны. Как их предотвратить?



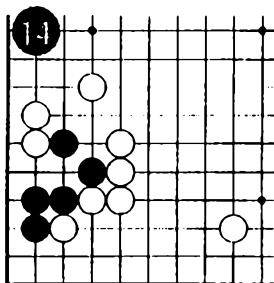
**Без тэсудзі самэй чэрным
не выграць.**



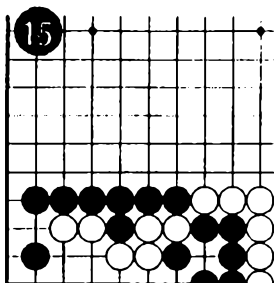
Четыре **⚠** отдавать не хочется.



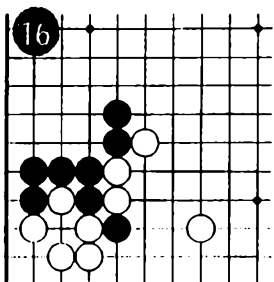
В позиции белых есть изъязн. Найдите его.



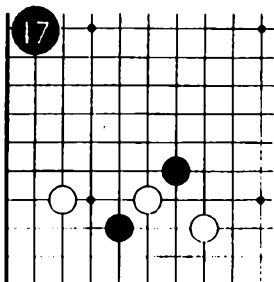
Задача простая - выжить.



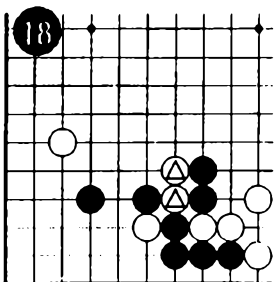
У черных глаз, и поэтому подступиться к ним не так просто.



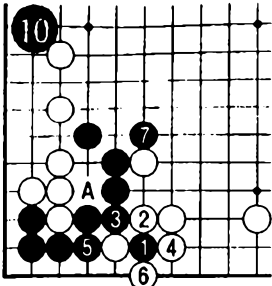
Попробуйте разрушить территорию белых.



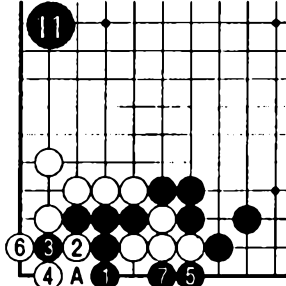
Белых нужно разрезать понадежнее.



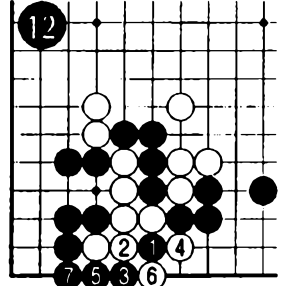
Возможно ли не дать 
убежать?



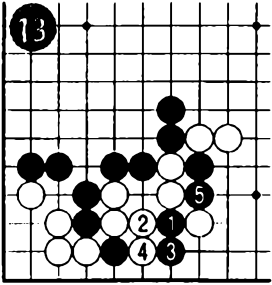
Вариант до ⑤ с жертвой камня ① даст черным *сэнтэ* соединение и возможность пойти ⑦. Просто ходить ① в ⑤ и на ③ отвечать ●А - очень плохо.



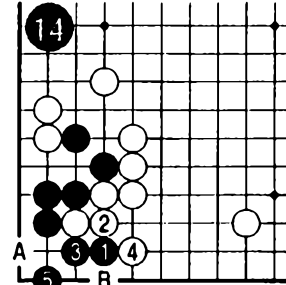
Тэсудзи здесь - простой спуск ①. Однако сбивать ходом ⑤ в А нельзя, ибо будет *ко-борьба* за все.



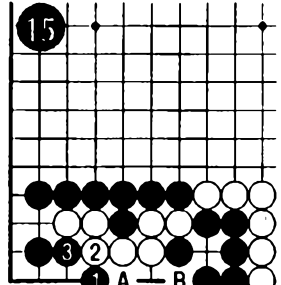
Черные удерживают группу белых на 2-х дамэ. Белые проиграли.



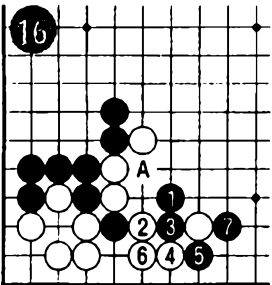
① - вот слабая точка формы белых. Если ее найти, то дальше все просто.



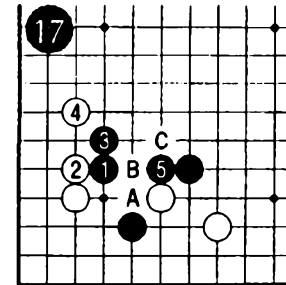
① - *тэсудзи*, позволяющее черным построить глаза. После ⑤ А и В - *миаи*.



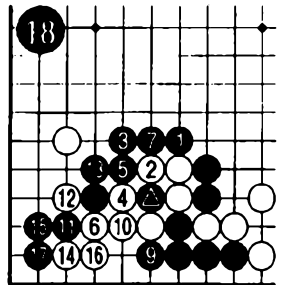
Главное - не дать белым глаза. На ход белых в А после ⑤ черные просто ответят в В.



Черным удалось забрать в *ситё* камень белых. Кроме того, белым нужно позаботиться о пункте разрезания А.

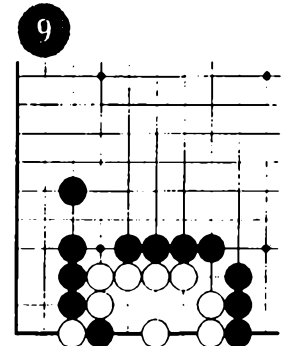
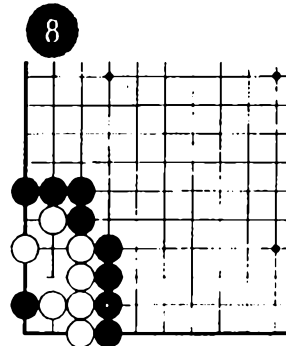
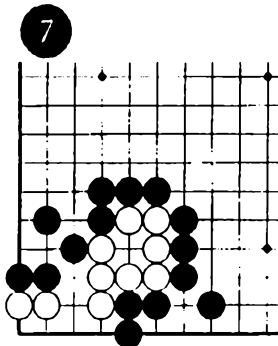
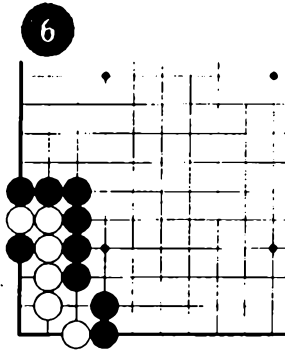
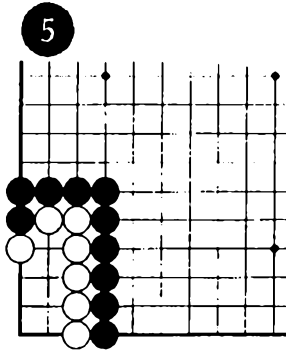
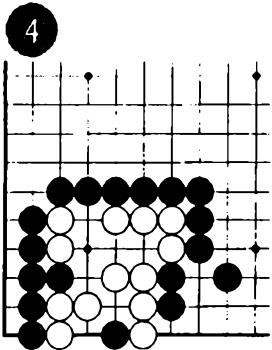
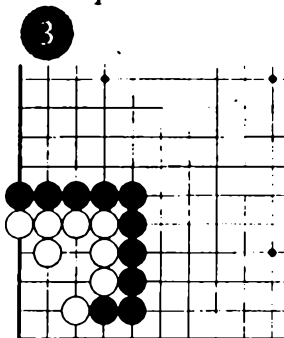
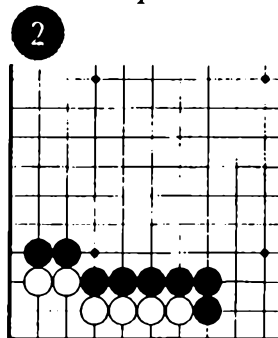


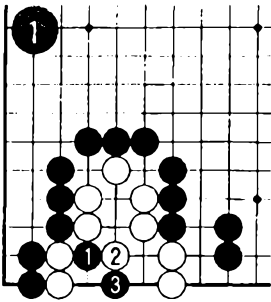
На диа. - лучший вариант. ① в А, ⑤, ●В, ③ - слишком примитивная игра.



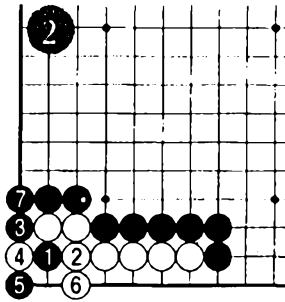
⑧ в △. Вариант длинный, но единственный. Белые погибают.

Серия 13.

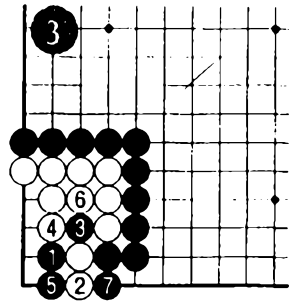




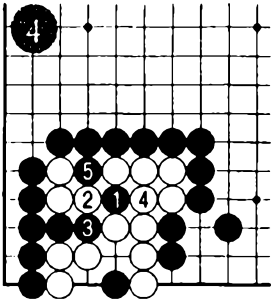
① – зашелка, но главное, что этот ход делает: справа у белых получается ложный глаз.



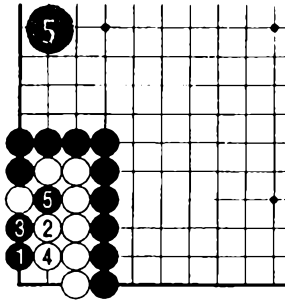
Белые не успевают догнать черных. А другого варианта нет.



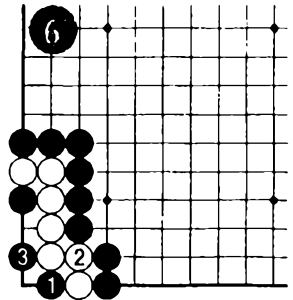
Жертва камня ③, и группа белых превращается в бесформенную груду камней.



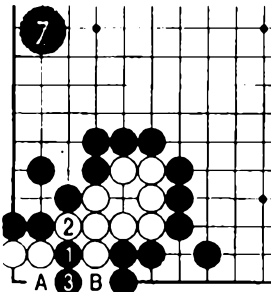
④ в ⑤ белые пойти не могут из-за дамэджумари.



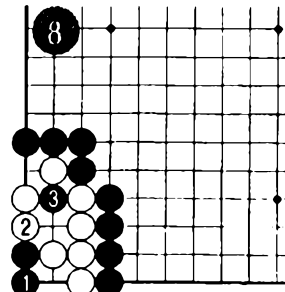
После ⑤ возникает ко-борьба за жизнь белой группы.



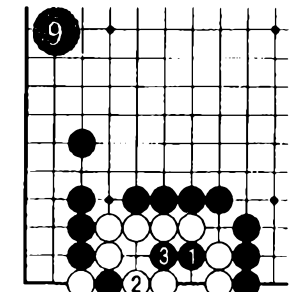
Здесь решение – тоже ко-борьба.



1-й ход в ③ невозможен. Белые просто соединятся в ① и на В ответят А.

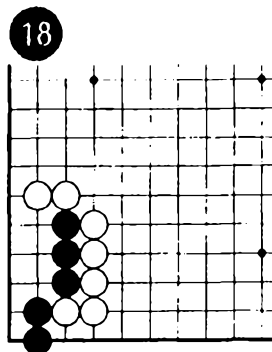
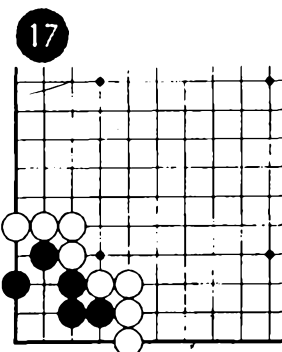
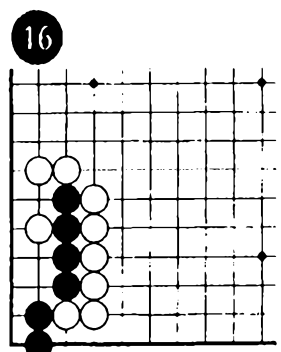
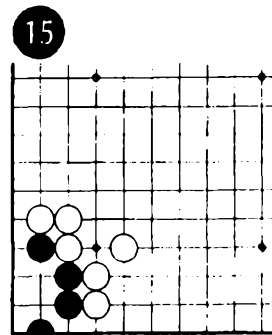
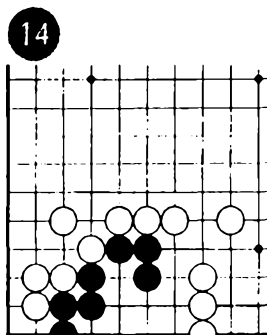
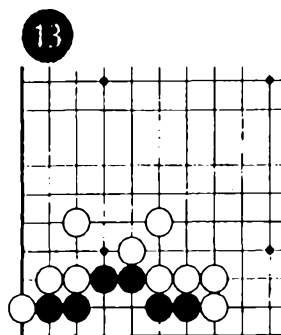
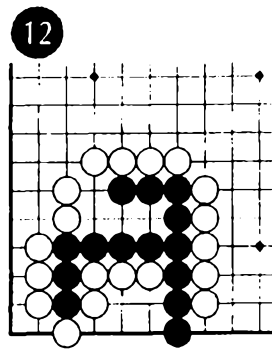
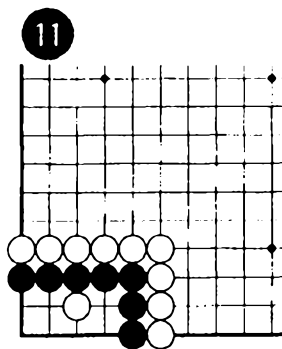
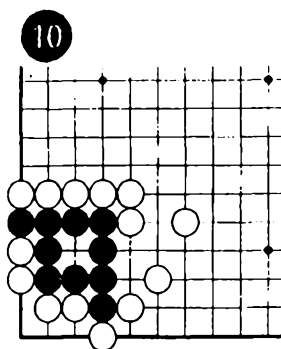


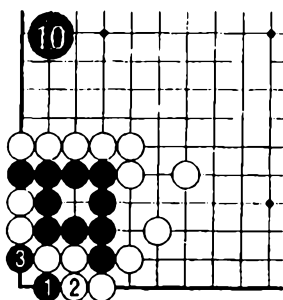
На соединение белых ② в ③ черные продлятся в ②, и это не сжи. Белые погибли.



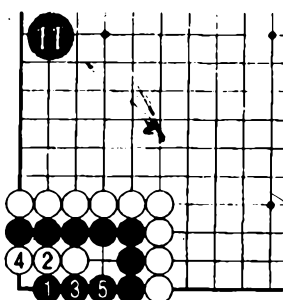
① – ход в критический пункт. Дальше – все просто.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

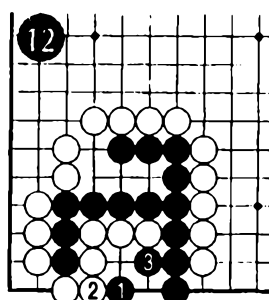




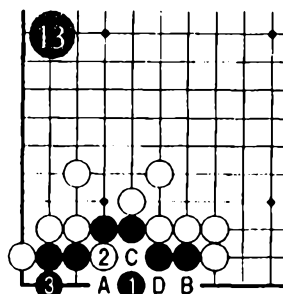
1-й ход в ③ слишком примитивен и не работает. ① — вот *тэсудзи*. После ③ белые не могут жертвовать.



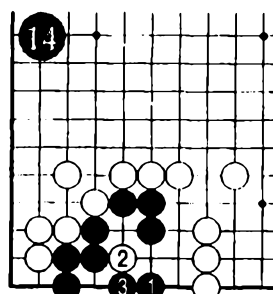
Так строится *сэки*. Если же черные ③ пойдут в ④, белые ответят в ⑤, получая *маннэн-ко* (тысячелетнее ко).



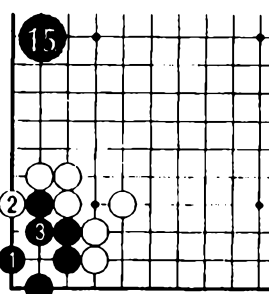
Нодзоки ①, а затем ③. Просто и эффективно.



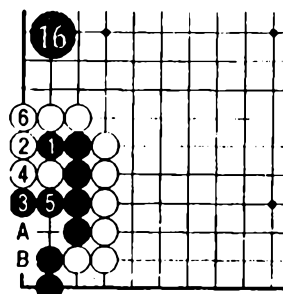
Ход ① в А невозможен. Белые ответят в С, ①, ③В, ②D, ③. В этом варианте черные погибли.



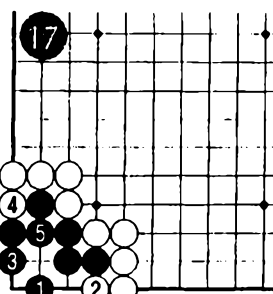
После ① пункты 2 и 3 стали *миши*.



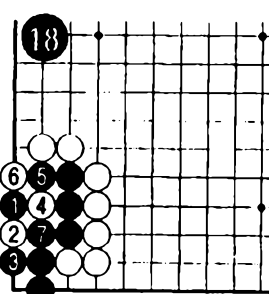
② в ③ белые ходить не могут. Только добавляют пленника.



После ⑥ черные должны жить ходом в А или В. Но это уже довольно приятный выбор.



Снова ход в пункт 2-1 дает жизнь черной группе. ③ тоже делается в 2-1.

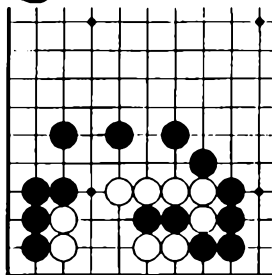


После ⑦ белые не успели соединить все свои камни. Черные построили глаза.

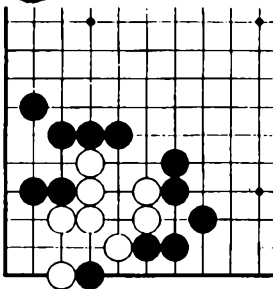
Серия 14.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

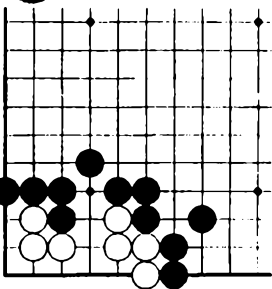
1



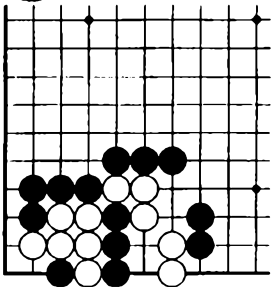
2



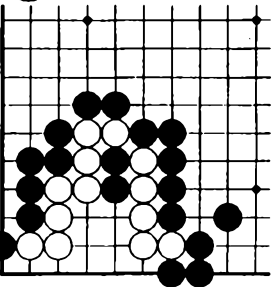
3



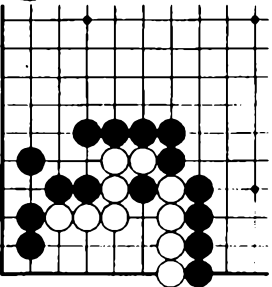
4



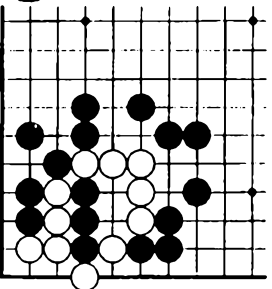
5



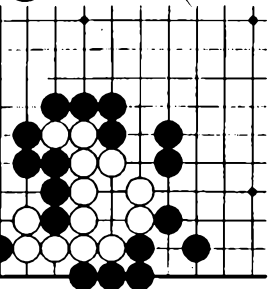
6



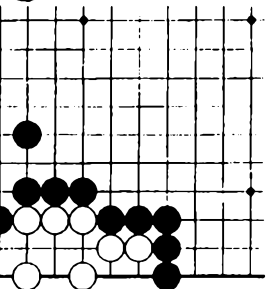
7

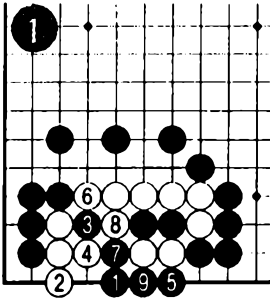


8

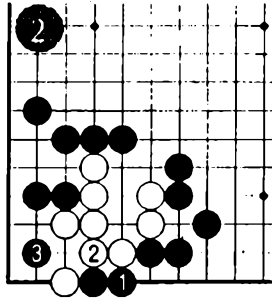


9

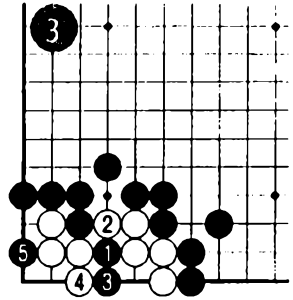




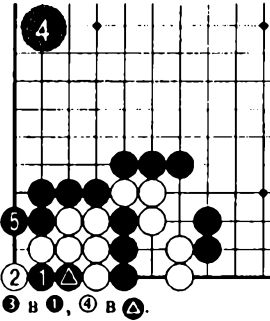
Весьма непростой вариант. Ход ③ перед соединением ⑤ необходим. А ⑦ делает глаз белых ложным.



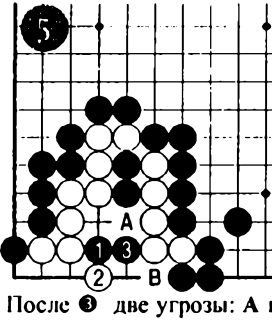
После ① и ③ у белых внизу глаза нет.



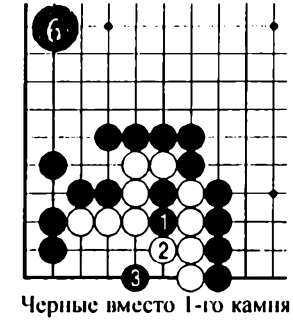
Неожиданный удар ⑤ довершает дело. Белые остались с 1-м глазом.



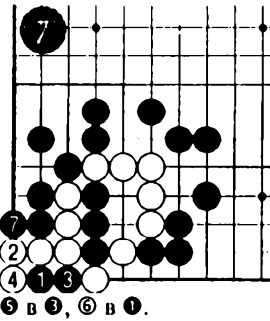
После двухшаговой жертвы у белых не оказалось глаза в углу.



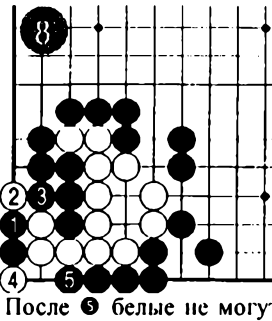
После ③ две угрозы: А и В. Одним ходом белым от них не защититься.



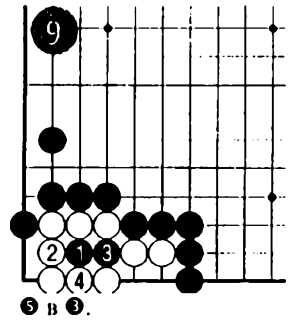
Черные вместо 1-го камня отдают два, а затем простой прыжок обезьяны ③ решает дело.



После ⑦ белые должны соединиться в ③, и второго глаза нет.



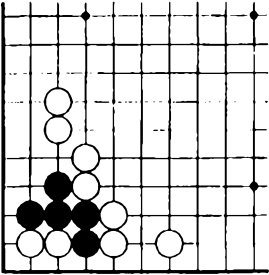
После ⑤ белые не могут соединиться сразу в 2-х местах.



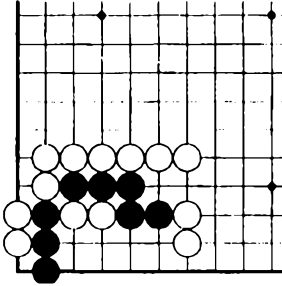
Все ходы здесь форсированы. Отступить от варианта нельзя.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

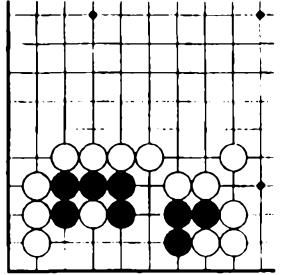
10



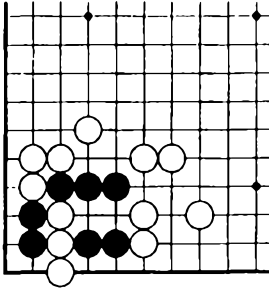
11



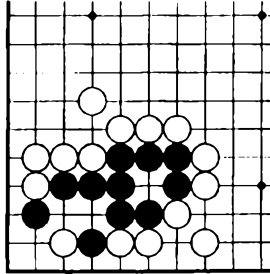
12



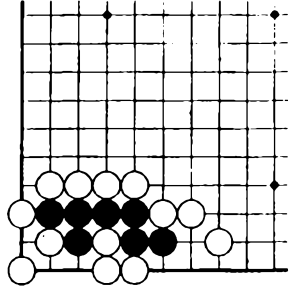
13



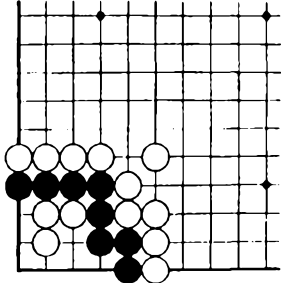
14



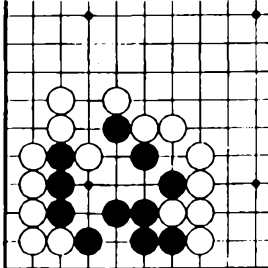
15



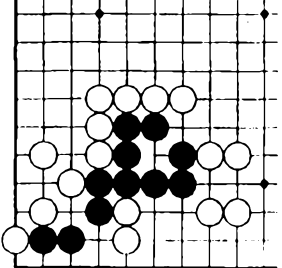
16

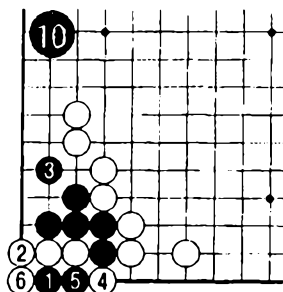


17

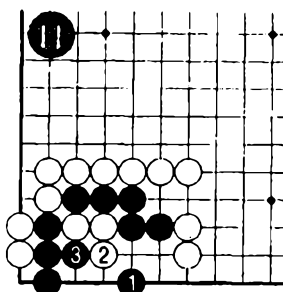


18

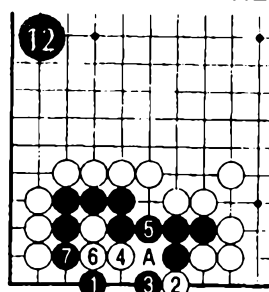




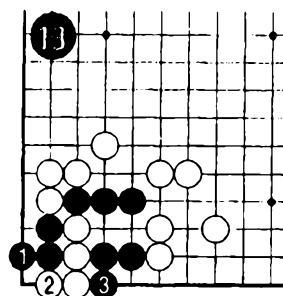
② в ⑤. Ход ① в пункт 2-1 - отличное *тэсудзи*. На ② в 3 черные, естественно, отвечают в 2.



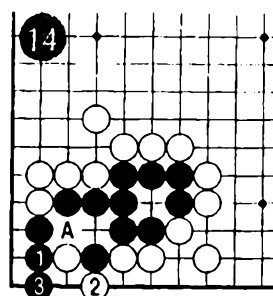
После ① - ③ черные неожиданно для белых получают глаз в пункте 3-1.



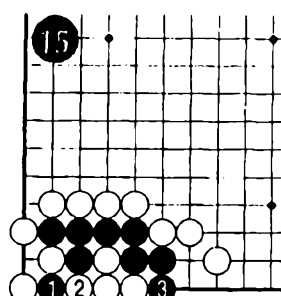
Здесь черные умудрились построить *эки*. Ход ①, прежде всего, - хорошая защита от хода белых в пункт А.



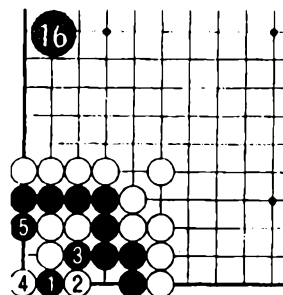
И снова ход в 2-1. К черной тройке справа быстро не подступиться.



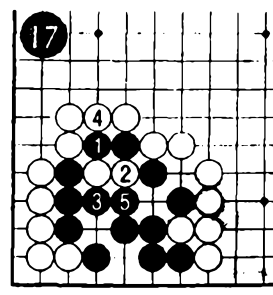
После ① у белых нет разреза в пункте А из-за защелки.



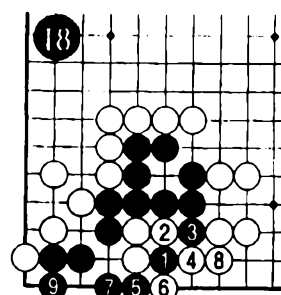
Не отрезать три камня ходом в ②, а жертвовать ①!



После ⑤ получилось *эки*. О большем черные не могли и мечтать.



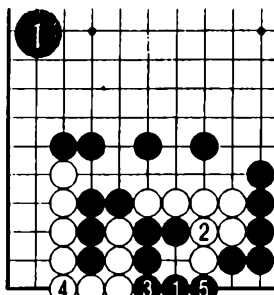
Жертва двух камней ① помогла черным в построении глаз.



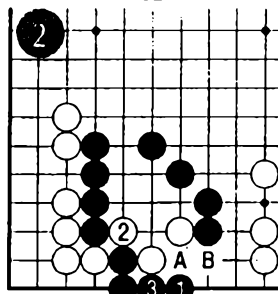
А здесь второй глаз получился очень уж хитрым образом. Надо же было придумать идею этой комбинации.

Diagram 7 shows a Go board position. Black stones are numbered 1 through 6. White stones are numbered 7 through 12. The position illustrates a tactical sequence where Black captures a white stone at 6, and White responds with a tesuji at 7 to avoid a ladder.

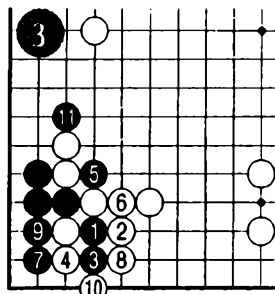
Попробуйте спасти  кам-
ни.



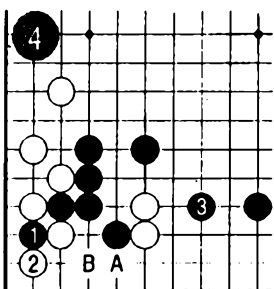
“Косуми — лучший ход”. Иногда эта поговорка имеет право на жизнь. На ② в 5 черные ответят в ②.



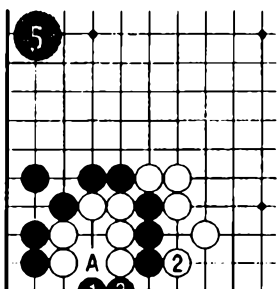
① — *тэсудзи*. Теперь на А черные ответят В и наоборот.



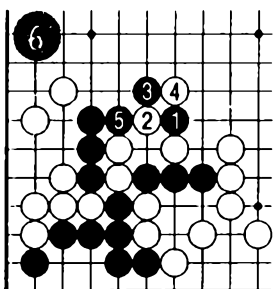
Черные полностью использовали *адзи* 2-х камней ① и ③. ●11 — еще одно *тэсудзи*.



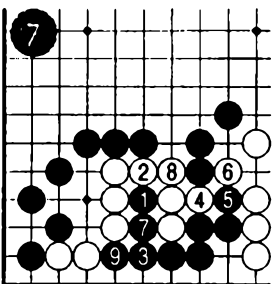
① предотвращает соединение белых понизу (на А черные без страха ответят В), а ③ добивает двойку белых.



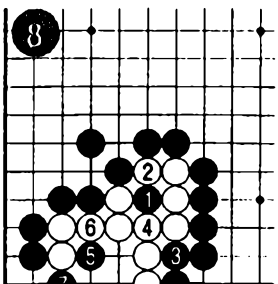
① — решающее *тэсудзи*. Если белые ходом ② отрежут в ③, черные поднимутся в А.



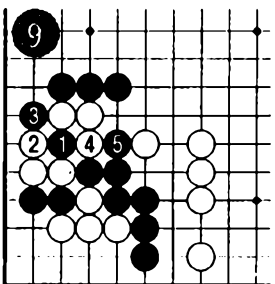
Здесь *тэсудзи*, убивающее 2 камня — ①. ② в 5 тоже не помогает.



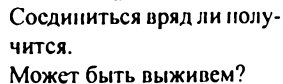
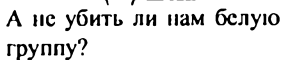
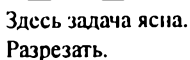
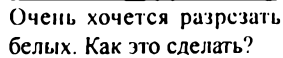
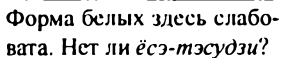
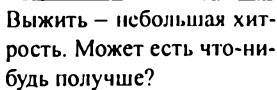
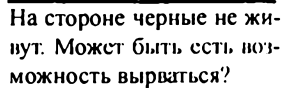
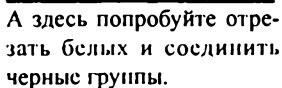
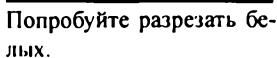
У черных находится отличное *тэсудзи* ①. Дальше все довольно просто.

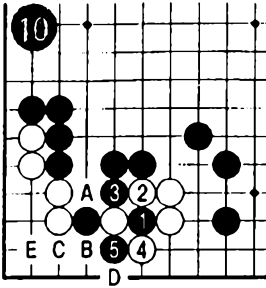


Жертва камня ① — тонкий ход, дающий соединение понизу ⑤ и ⑦.

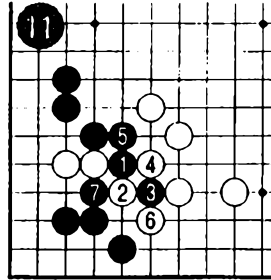


После ⑤ черные камни не отрываются.

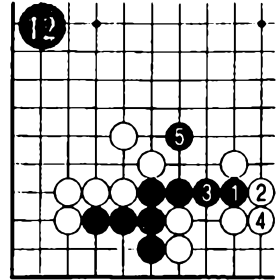




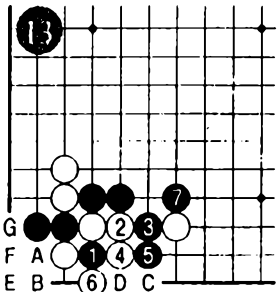
Перед белыми непросто выбрать — играть *ко-борьбу* или отдать угол после варианта: ○I, ●A, ○B, ●C, ○D, ●E.



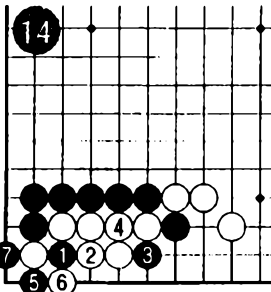
Черные ценят камень ③. Черные ценят камень ③ отрезают два белых камня.



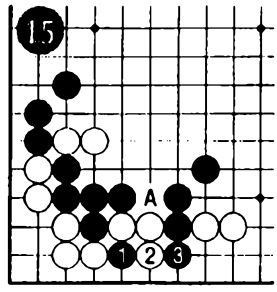
Тэсудзи ① помогает черным вырваться в центр.



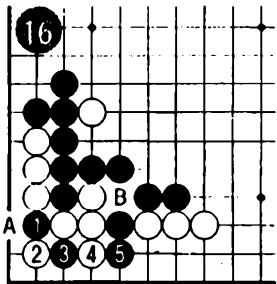
После ⑦ черные получили хорошее влияние направо, да еще и в *сэитэ*. Если белые не защитятся, то: ●A, ○B, ●C, ○D, ●E, ○F, ●G и ко.



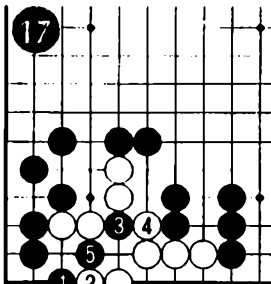
После ⑦ потери белых оказываются не такими уж маленькими (если, конечно, им не удастся выиграть *ко-борьбу*).



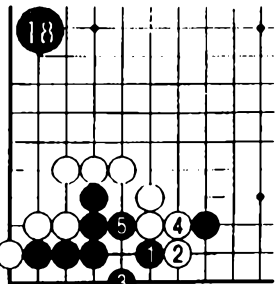
Нужно просто пожертвовать камень ходом ① и тогда разрезание белых в A становится *готэ*.



Здесь черные пожертвовали 2 камня: ① и ③, но дело того стоило: три камня справа отрезаны.



Косуми ①, и у белых нет достойного ответа. После ⑤ у них остается один глаз.

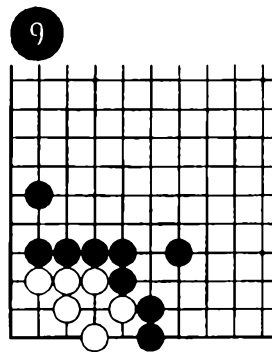
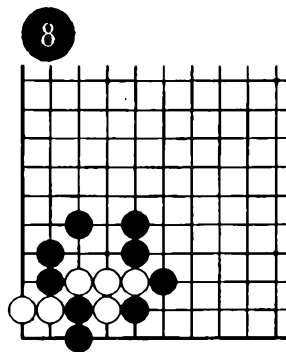
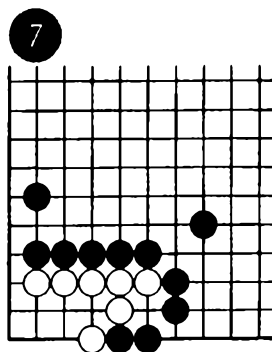
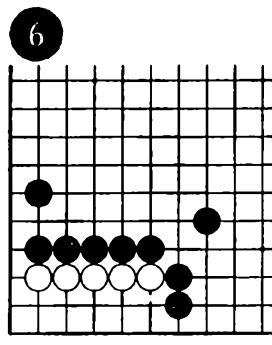
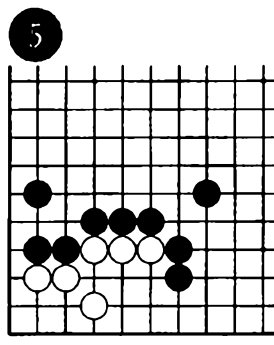
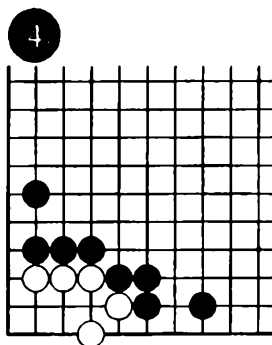
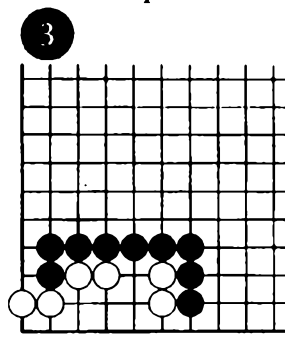
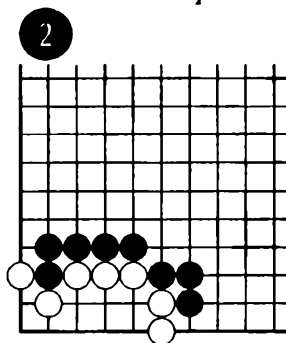
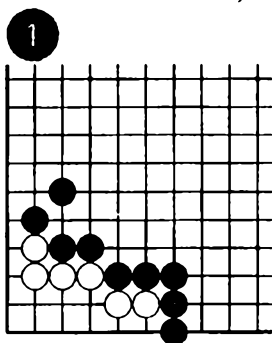


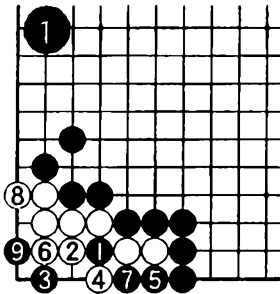
Тэсудзи ③ угрожает соединением в пункте ④ или выживанием ⑤. Белые выбрали меньшее из зол.

Серия 16.

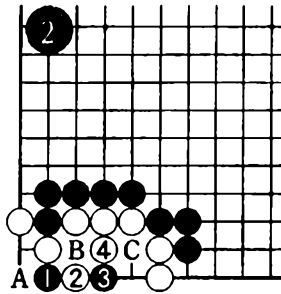
Задачи. Ход черных. Белые погибают.

Внимание, в 1-й из задач решение - ко-борьба.

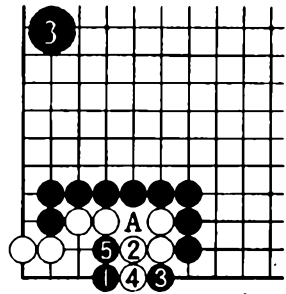




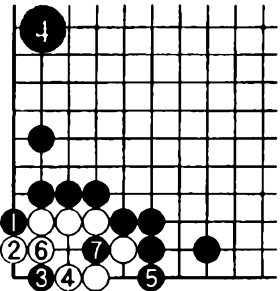
Начинать нужно с жертвы камня ①, затем ход ③ в критический пункт 2-1, и после ⑤ группа погибла.



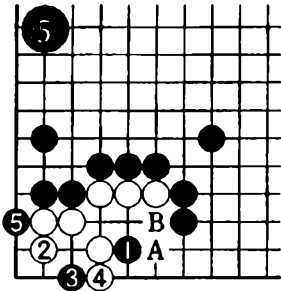
После ④ – ко-борьба за группу. Если белые ходом ④ сбивают в А, ●С, и глаза в В нет.



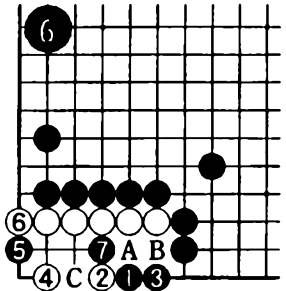
После ⑤ у белых получилось неожиданное дамэ-дзумари в пункте А. Если белые сбивают камень ③, то черные просто в А.



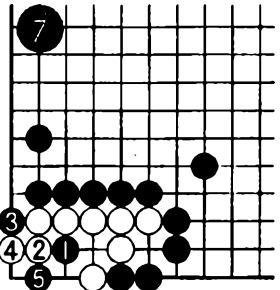
Ханг ①, а затем ход ③ в 2-1. В пункте ⑦ белые глаз не получают.



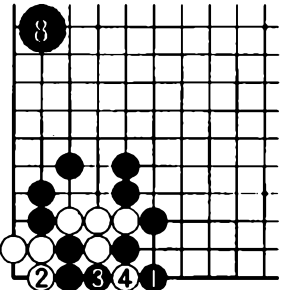
1-й ход делаем в критический пункт формы из 3-х камней. Если белые попробуют отрезать камень ① ходом А, черные ответят В.



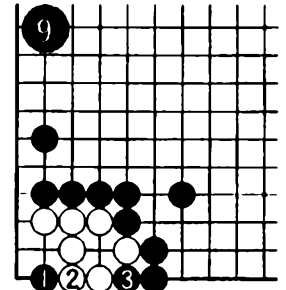
① – короткий прыжок обезьяны – правильно. 1-й ход в ② – ошибка. Белые ответят в ①, ●А, ○В, ③, ○⑦, ●С с ко-борьбой.



После ⑥ белые не могут разделить два черных камня и поэтому погибают.



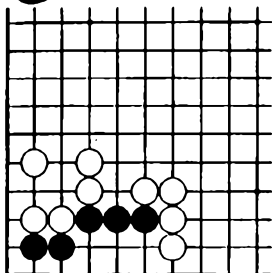
⑤ в ③. Изящный ход ① подготовит жертву 3-х камней ③. После ⑤ у белых ложный глаз.



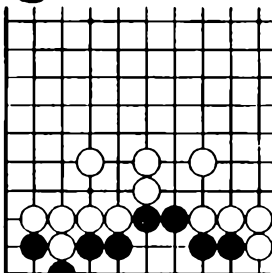
На ① белые не могут придумать ничего лучше, чем ②. Но на это следует простой ответ ③.

Задачи. Ход черных. Они выживают. В 1-й задаче решение - ко.

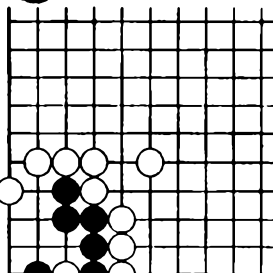
10



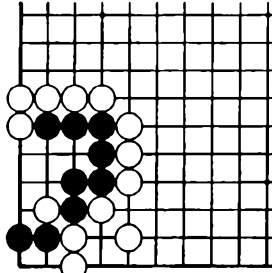
11



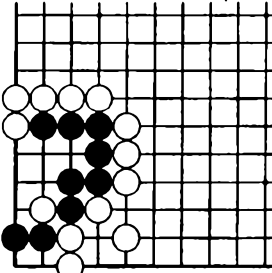
12



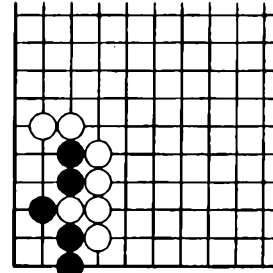
13



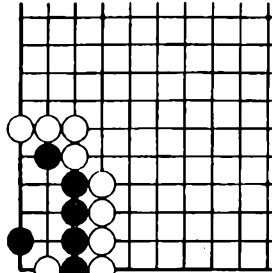
14



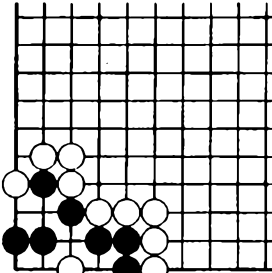
15



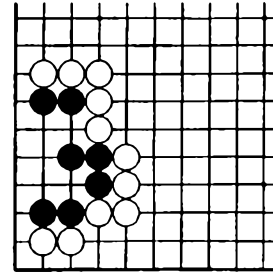
16

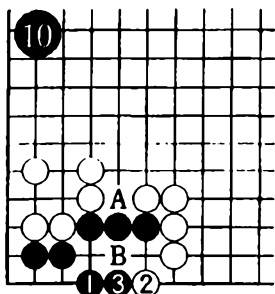


17

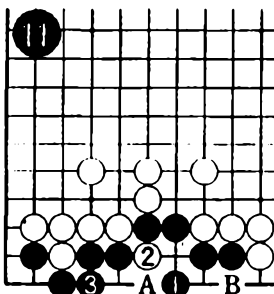


18

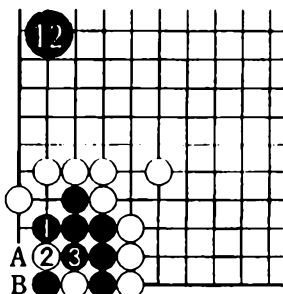




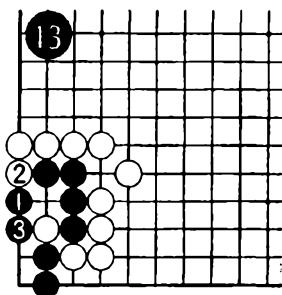
После ③ белые не могут пойти в В. Черные просто отрежут, так как у них есть *дамэ* в пункте А.



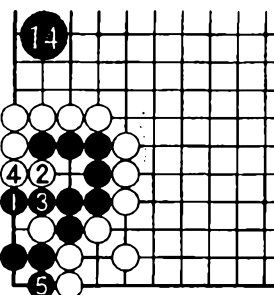
На ① белые должны ответить ②, а после ③ возникает *миаи*: 2-й глаз после хода в А либо В.



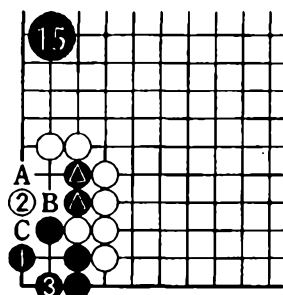
① — правильно. 1-й ход в А не проходит. Белые ответят в 2, ①, ○В: *ко-борьба*.



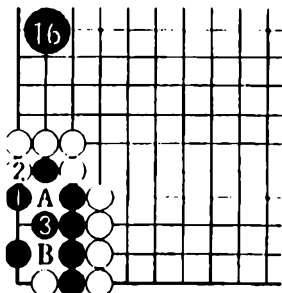
Косуми черных ① дает им глаза из-за лишнего *дамэ* у 4-х камней.



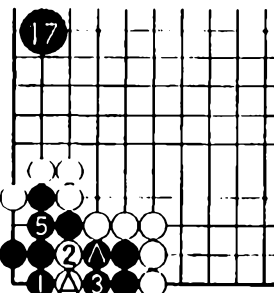
Ход, создающий форму, ① - *тэсудзи*. Пока белые "выдавливают" один глаз ② - ④, черные успевают построить внизу второй: ⑤.



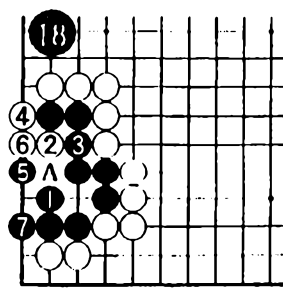
Черным приходится отдавать 2 △, но группа живет. ① в 2 проигрывает. Белые ответят А, ①, ○В, ③, ○С.



Ответ здесь — *ко-борьба* после ①. ① в А — ошибка. Белые поднимутся в В и захватят черных.



④ в ②, ⑥ в △, ⑦ в △. Вариант один. После ⑦ черные забирают 2 камня и получают 2-й глаз.

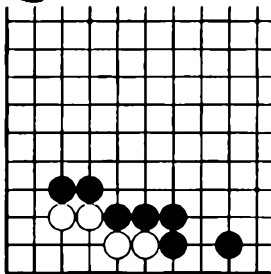


Ход в форму ① дает возможность построить глаза. Ход ⑤ в А в данном случае тоже возможен, но немного хуже.

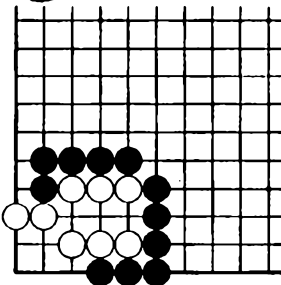
Серия 17.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

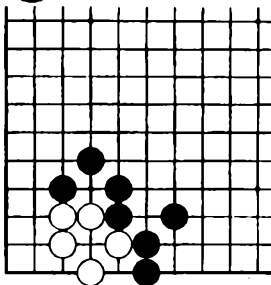
1



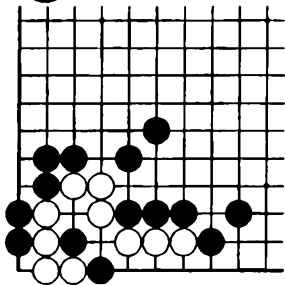
2



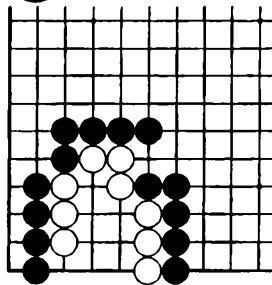
3



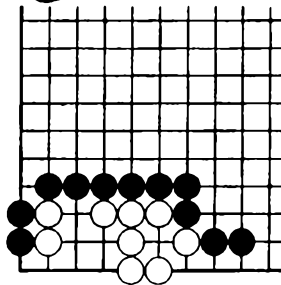
4



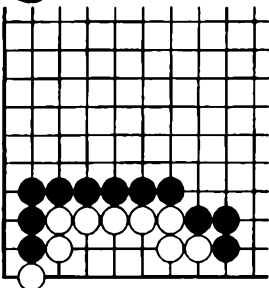
5



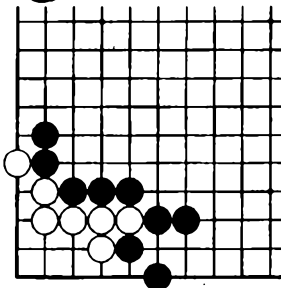
6



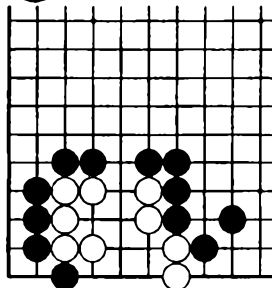
7

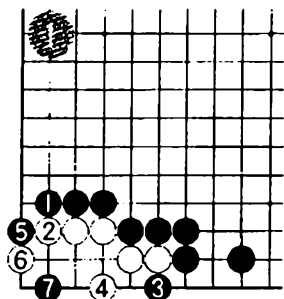


8

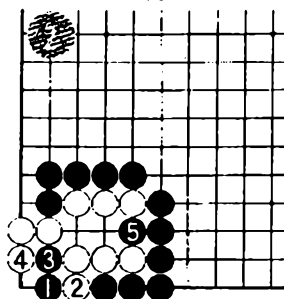


9

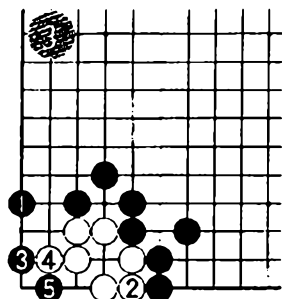




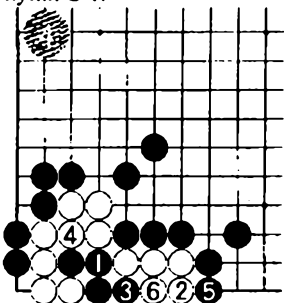
Убивает белую группу простое ①. После ② черные делают два ханэ ③ и ⑤, а завершает дело ход в пункт 2-1.



① и ③ готовят дамэдзумари, а ⑤ его использует. Ход белых ④ в ⑤ ничего им не даст.

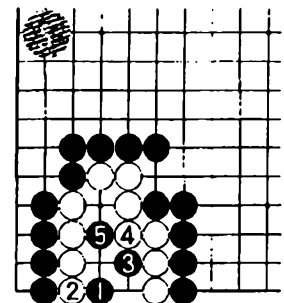


① и ③ - интересное уменьшение глазного пространства белых.

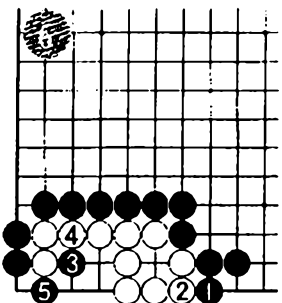


⑦ в ①.

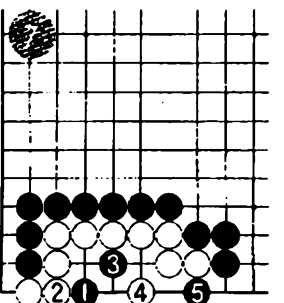
Исиносита. У белых вообще глаз не остается.



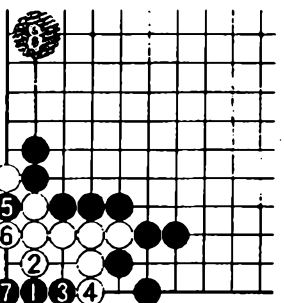
Черные вот таким изломом отбирают у белых два глаза.



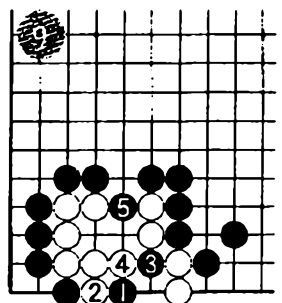
Сначала заставляем построить глаз ②, но сократить этим внешние дамэ. Этим и воспользовались: ③, ⑤.



На ④ в ⑤ черные, естественно, ответят в ④.

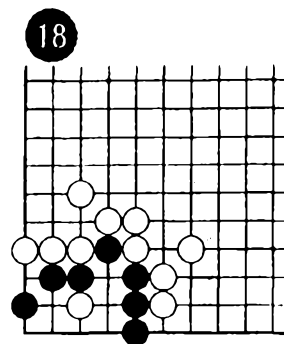
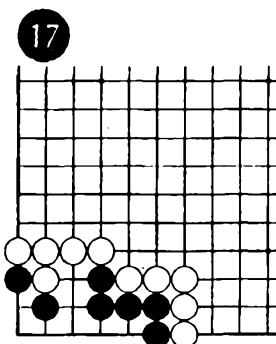
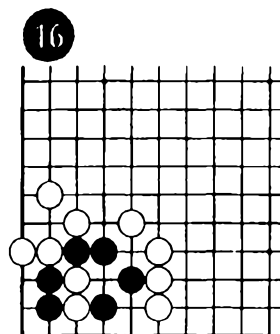
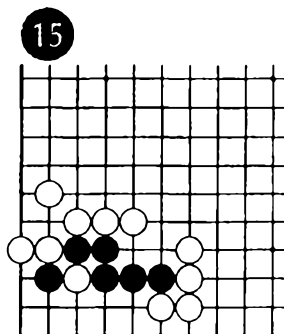
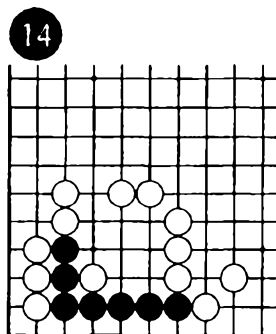
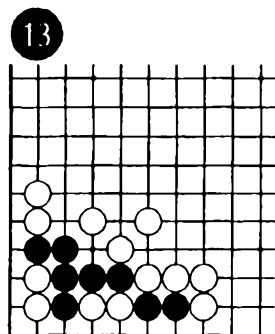
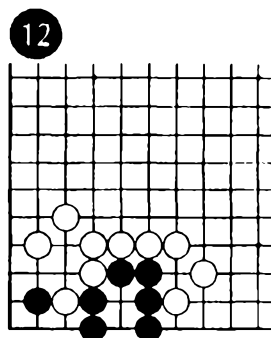
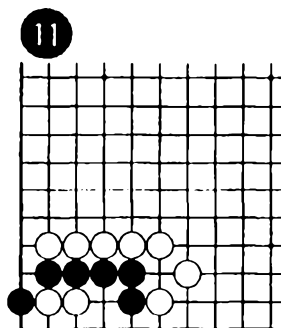
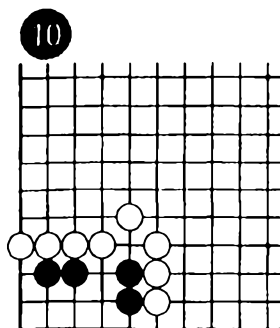


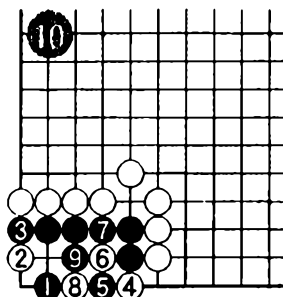
После ⑦ получилось, как вы понимаете, не сэки.



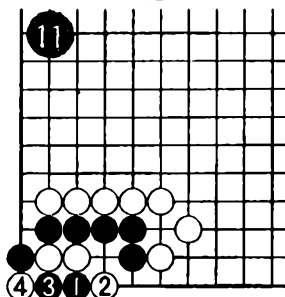
Интересная позиция. У белых везде дамэдзумари.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

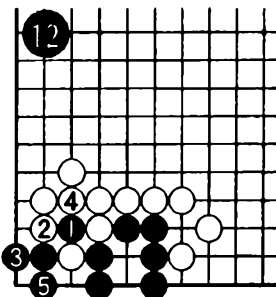




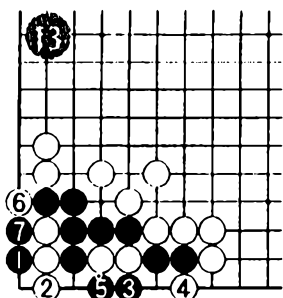
У черной группы *дамэ* снаружи. Поэтому вариант 5 - ① имеет право на жизнь.



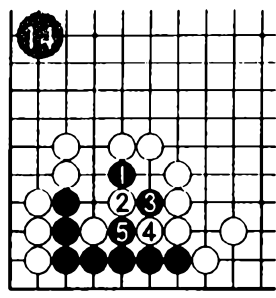
5 в 3. И у черных получилось 2 глаза. ① — здесь *тэсудзи*.



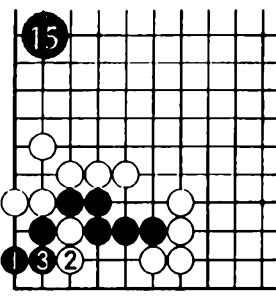
Ходом 5 нападать на белый камень нельзя, так как будет ко-борьба.



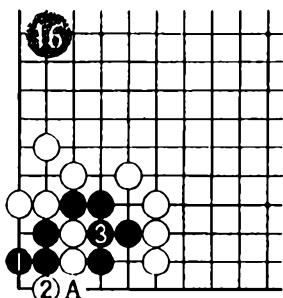
После 7 три белых камня оказались пойманными в защелку.



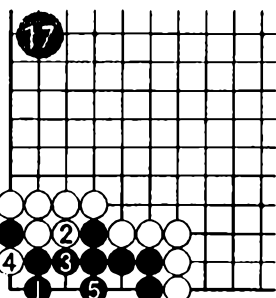
① — *тэсудзи*, позволяющее забрать белый камень с построением глаза. Стандартный ход ① в 2 не проходит. Проверьте.



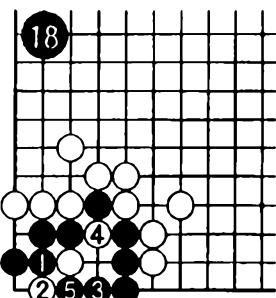
Интересное *косуми* ① позволяет этой черной группе выжить без проблем.



Здесь опять решает ход в 2-1. На 1-й ход в А белые ответят в ①, и черная группа пропала.



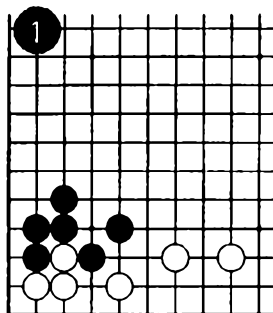
① - отличный ход. Если белые ② походят в 3, черные ответят в ②.



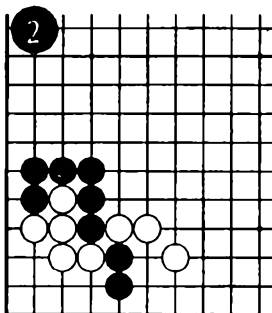
Если белые ④ пойдут в 5, то черные соединятся ④ и получится *сэки*.

Серия 18.

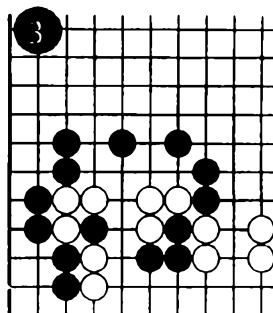
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



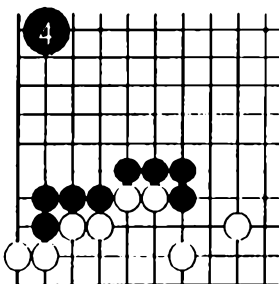
Белых надо разрезать.



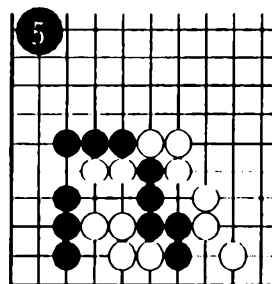
У черной двойки целых 4 дамэ.



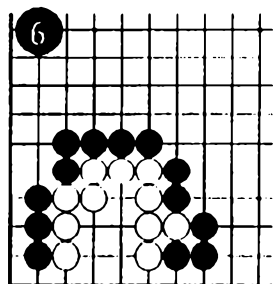
Решение проблемы довольно неожиданно.



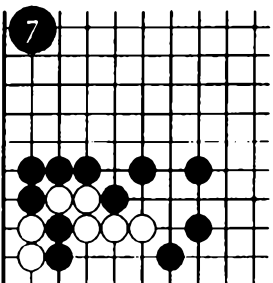
Такая форма белых как будто бы не режется. Так ли это?



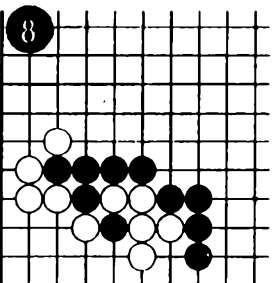
У черных 4 дамэ, у белых - больше. Но бамбук - это все-таки не прямое соединение.



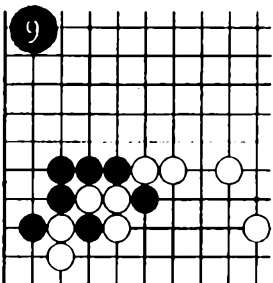
Просто убить. Больше ничего от черных не требуется.



Попробуйте убить и такую группу.

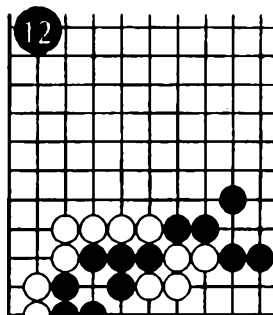


У белых сейчас будут потери ...

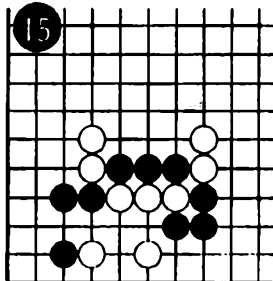


Черные должны что-то съесть.

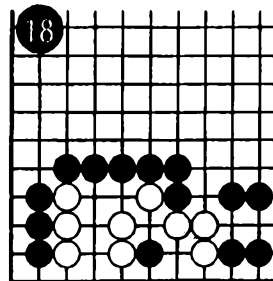
2:



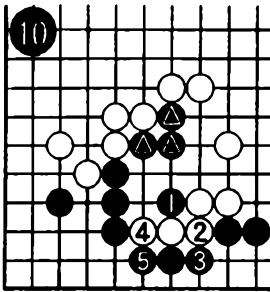
Ко-борьба видна невооруженным глазом. А может быть есть что-нибудь лучше?



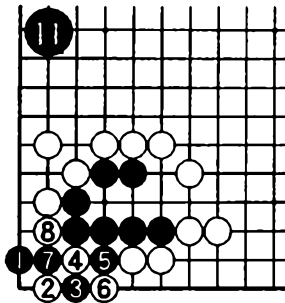
Белые думают, что три камня черных уже захвачены. А что думают черные?



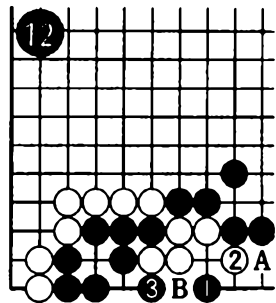
А не убить ли нам эту группу?



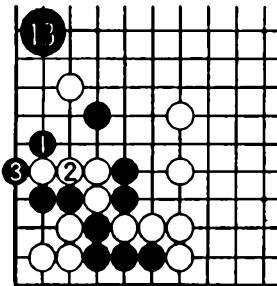
Тэсудзи ⑩ решает все проблемы черных.



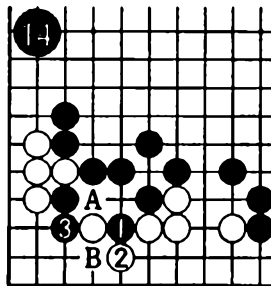
И снова ход в 2-1 выступает палочкой-выручалочкой. Здесь, правда, придется играть ко-борьбу.



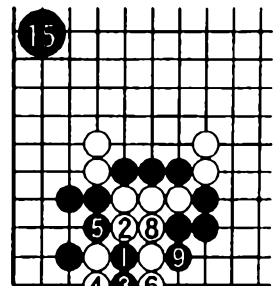
Ход ① в ① – слишком примитивный. Тэсудзи здесь ①. На ход в А черные ответят в В.



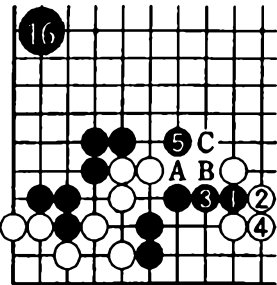
Это тэсудзи ① мы уже встречали. Здесь оно отлично сработало.



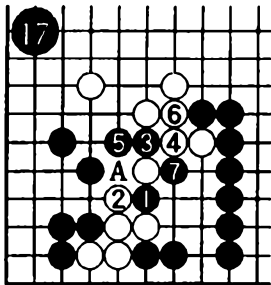
Перед тем, как делать ход ①, нужно вставить камень в ①. И теперь на ход в ①А будет защелка ●В, а на соединение ①В черные тоже соединятся в ●А.



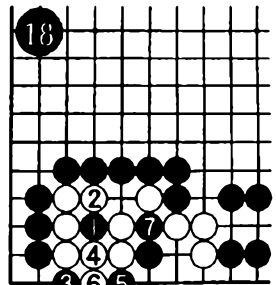
① в ①. Черные жертвой камней ① и ① добиваются сокращения количества дамэ у белой группы до двух.



Необычное тэсудзи ① позволяет черным вырваться. Если белые пойдут ② в ①, то ●А, ⑤, ●В, ②, ●С, и результат тот же.



Ходами ① – ⑦, черные использовали слабость двух иккэн-тоби белых и отрезали большую часть.

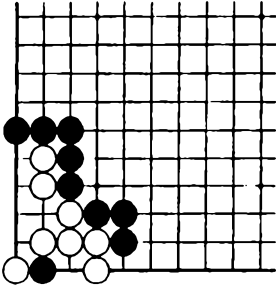


Главное – найти тэсудзи ①. Затем вариант кагитя, как по рельсам. Белые погibli.

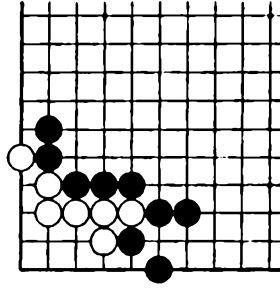
Серия 19. ❦

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

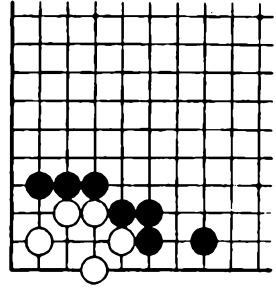
1



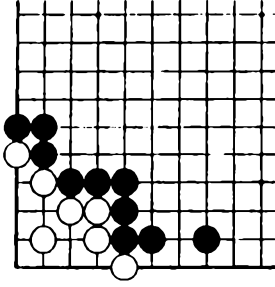
2



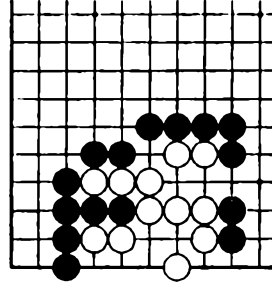
3



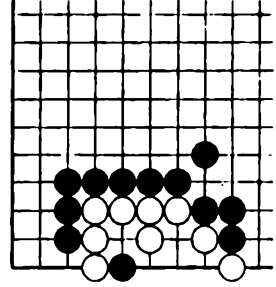
4



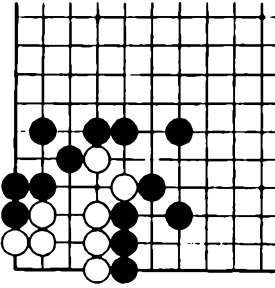
5



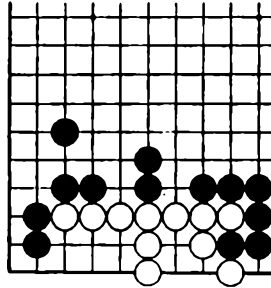
6



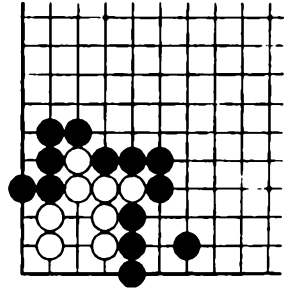
7

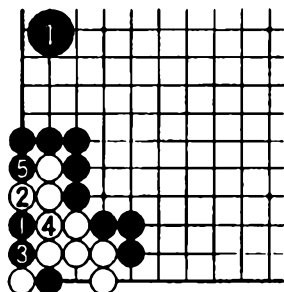


8

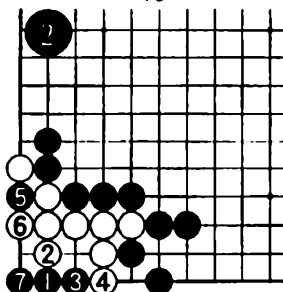


9

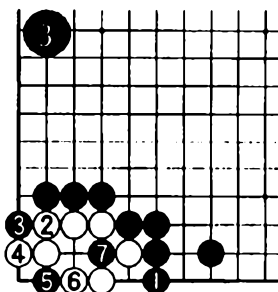




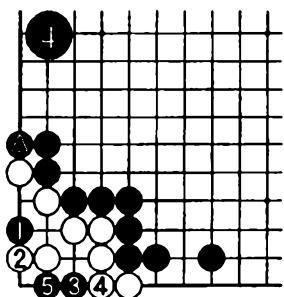
После ⑤ белые, конечно, могут сбить 2 камня, но черные пробьют обратно в ③.



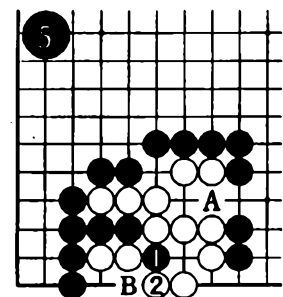
“Странные вещи случаются в пункте 2-1”. Кстати, ведь такая задача уже была.



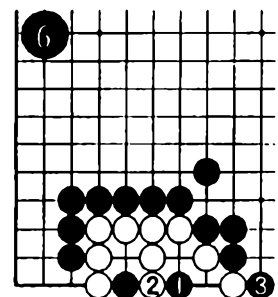
Черные просто опускаются ①, потом поджимают белых сверху ③, а затем — классическое *тэсудзи* ⑤ — ⑦.



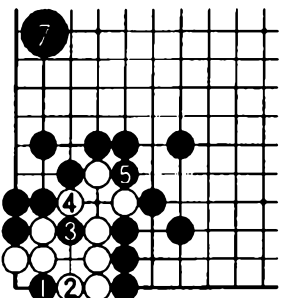
Камень Δ помогает черным провести выигрышающую комбинацию. В районе камня ① глаза нет.



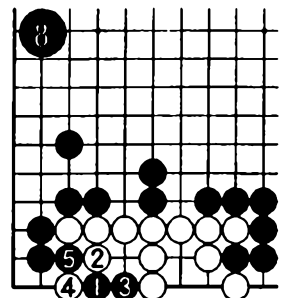
После ② черные могут ходить и в А, и в В, и слева от В.



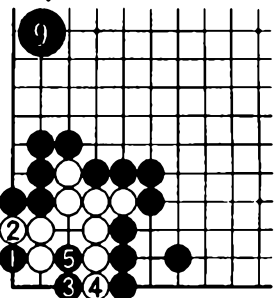
Комбинация по выдавливанию глаза такая же как и в задаче 4. Отрезать камень ① ходом ② белые тоже не могут.



Ко-борьбы нет. После ⑤ получилось очень интересное *дамэдзумари*.



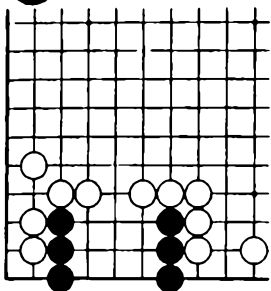
Короткий прыжок обезьяны ③, и после глаза нет



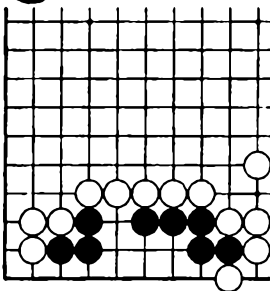
После белые не могут соединить 7 своих камней с тройкой из-за *дамэдзумари*.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

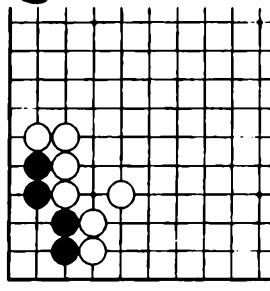
10



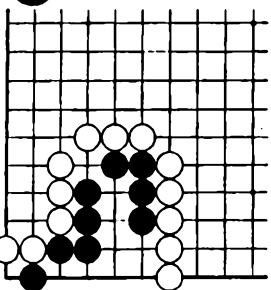
11



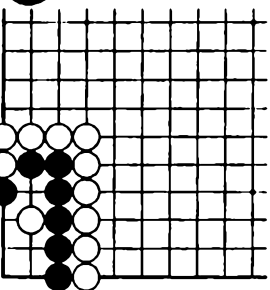
12



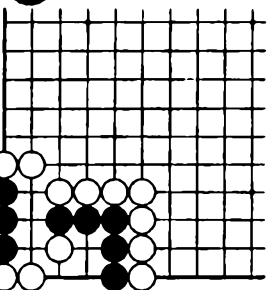
13



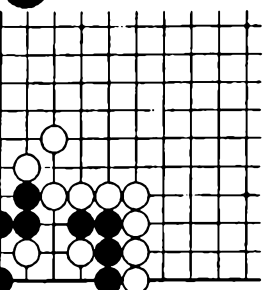
14



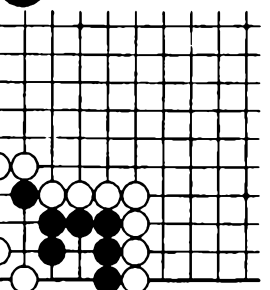
15



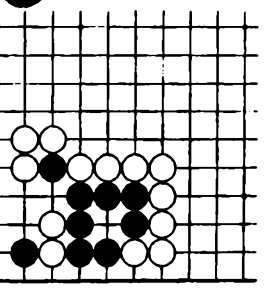
16

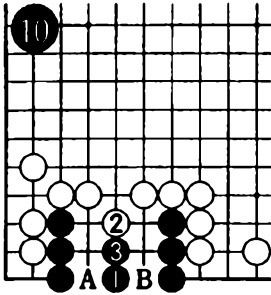


17

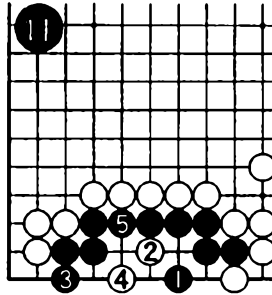


18

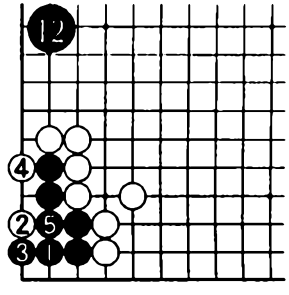




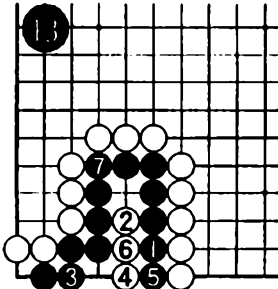
Черные выживают здесь после хода ① на 1-ю линию. Теперь и на А, и на В последует ②, а на ход ③ в 3, ④ в 2 и — сѣки.



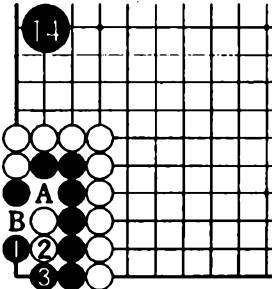
Это сѣки. Проверьте.



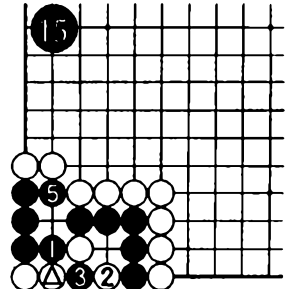
Форма, которая встречается в игре очень часто. Хорошо запомните ход ①.



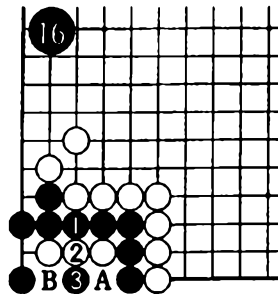
После ⑦ получилось сѣки. Черным не на что жаловаться.



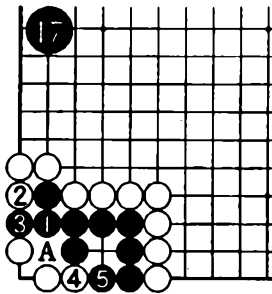
Ход в 2-1 дает черным глаза. При ходе белых ② в А или В черные просто ходят в ②. Защелка.



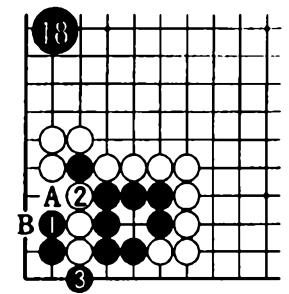
④ в ④. Результат розыгрыша — сѣки. Вариант — лучший за обоих.



Сѣки. Если черные ① пойдут в ②, то ①, ●А, ○В, и черные погибнут.



Снова сѣки. Если ход ① будет сделан в ①, белые сами пойдут в ①, ●А, ② с коборбой.

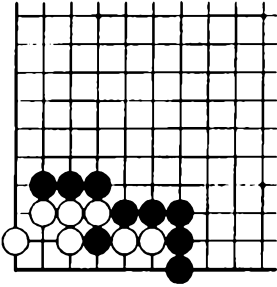


Ход ① вынуждает белых бить ②, а ③ дает глаз в углу, поскольку на ход в В черные ответят в А.

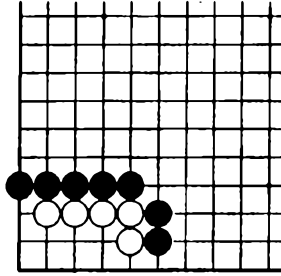
Серия 20.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

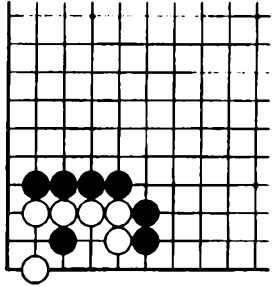
1



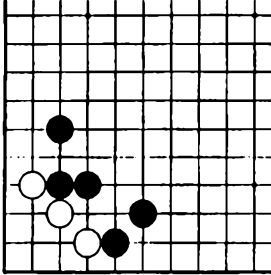
2



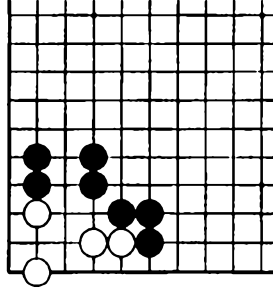
3



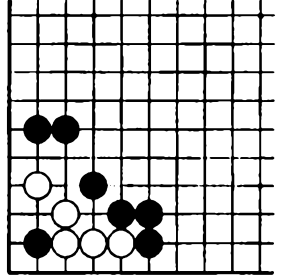
4



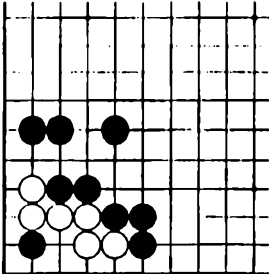
5



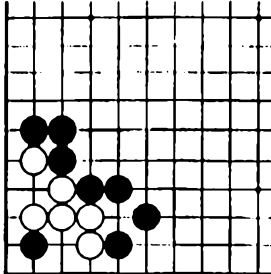
6



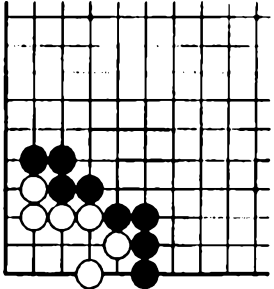
7

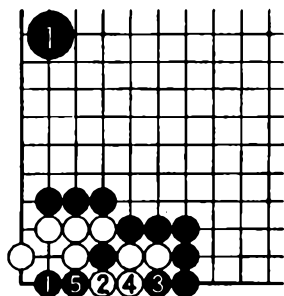


8

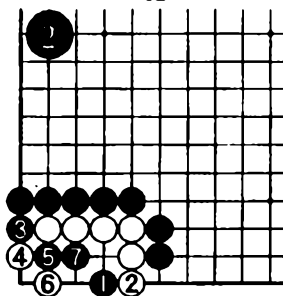


9

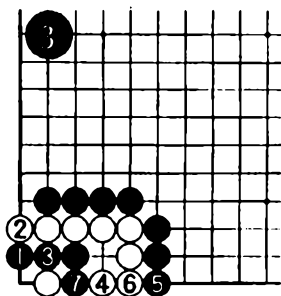




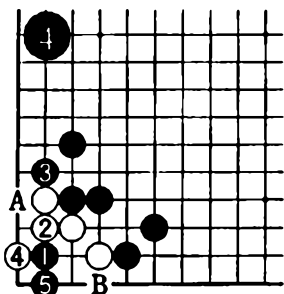
① – знакомое *тэсудзи*. После ① – ⑤ надежды на жизнь у белых нет.



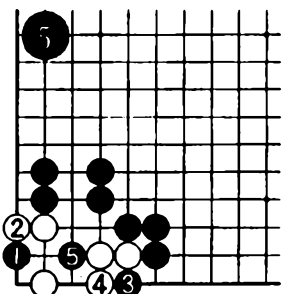
Ход ⑥ в 7 тоже не помогает белым. Черные просто собьют камень ④.



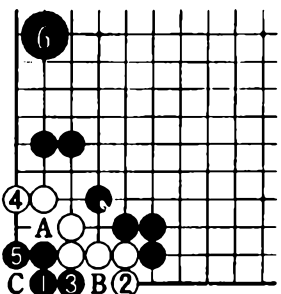
Черные сами построили группу с глазом внутри группы белых, к которой не подступить.



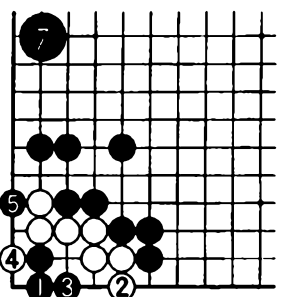
Еще одна стандартная форма в углу. Вы должны знать, как она убивается. После ⑥ пункты А и В – *миаи*.



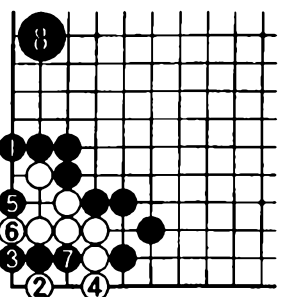
Очередной ход в 2-1 и очередная жертва этого хода – белая группа.



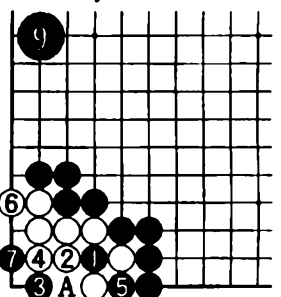
Черные не должны делать лишних ходов типа А и В в территории белых. Здесь белые должны занять все *дамэ* и сбить в С, после чего получится *ко*.



После ⑧ у белых большой глаз, но бестолковый. Группа мертва.



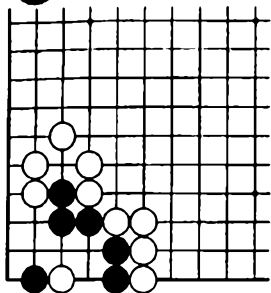
Черные ходом ⑨ добили белых. А началось все простым тихим ходом ①.



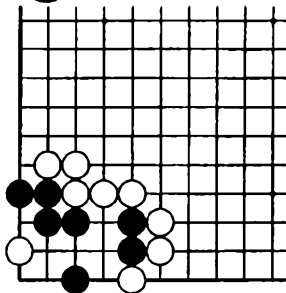
Знакомая комбинация: жертва камня ①, а затем выдавливание глаз ③.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

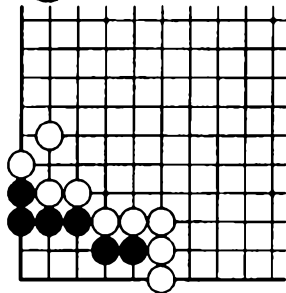
10



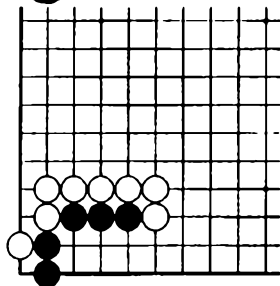
11



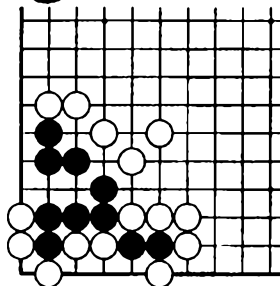
12



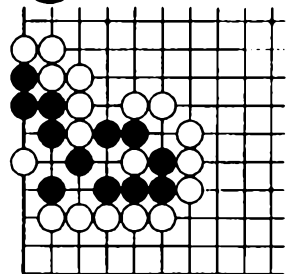
13



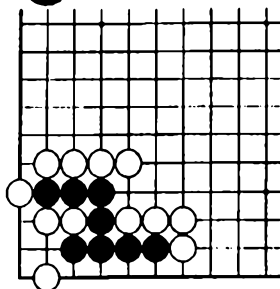
14



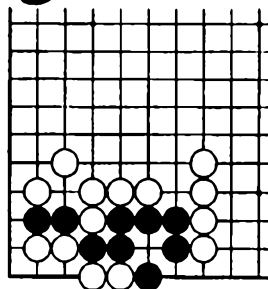
15



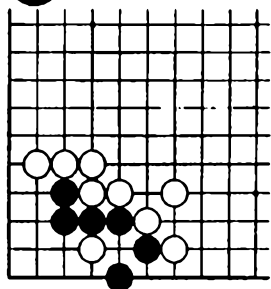
16

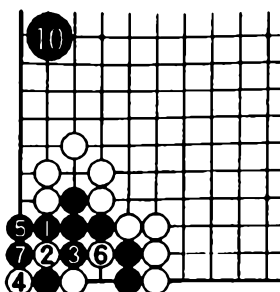


17

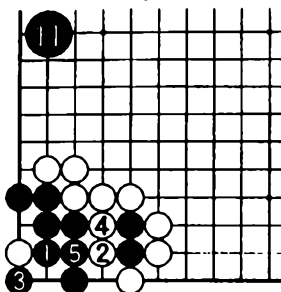


18

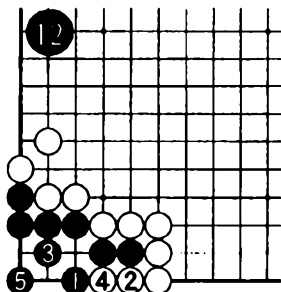




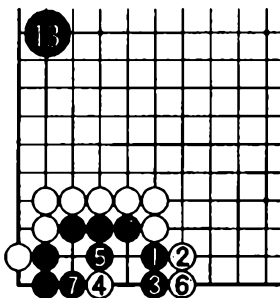
Черные отдали 2 камня, но дело сделано – группа вышла.



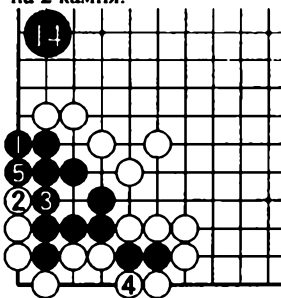
У черной группы два дамаэ снаружи, поэтому она живет: если белые собьют камень ③, черные не будут играть ко, а просто нападут на 2 камня.



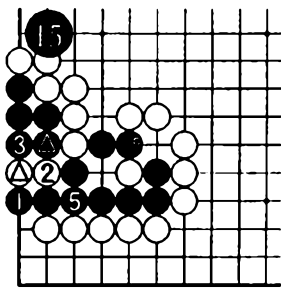
После ⑤ белые могут сбить 2 камня, но черные отобьют один обратно. У них 2 глаза.



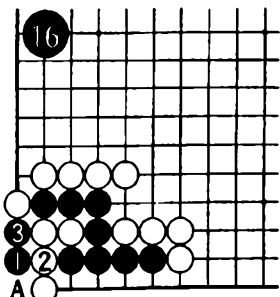
Запомните форму черных после ходов ① и ③. Выживать нужно только так.



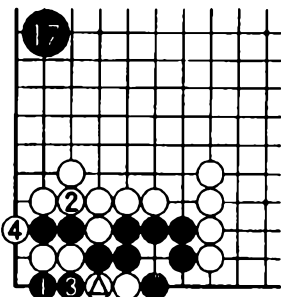
Белые не успевают спасти 3 камня. Черные собьют их после ⑤ и на их месте получают 2-й глаз.



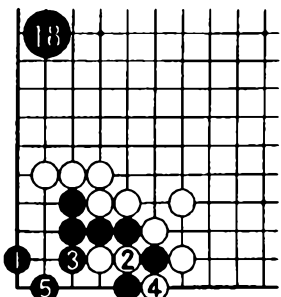
④ в ②, ⑥ в ⑤, ⑦ в ④. А здесь опять пример *исиноситы*.



Белые попались на зашелку: если белые побьют 2 камня ходом в А, черные снова пойдут в ③.



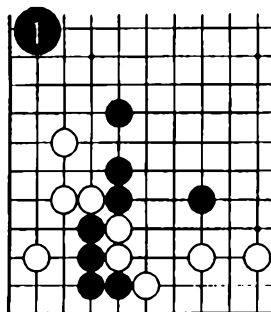
⑤ в ④.
③ – двойная угроза: сбить 2 камня и построить глаз ходом ⑤.



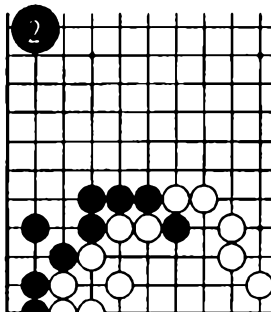
Мы уже поняли почему ход в 2-1 так часто строит или отбирает глаз: все потому что для построения глаза в угловом пункте 1-1 нужно всего 2-3 хода.

Серия 21.

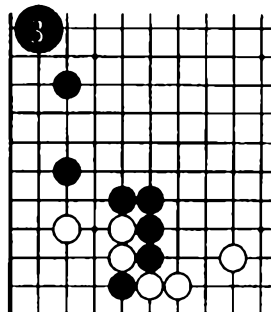
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



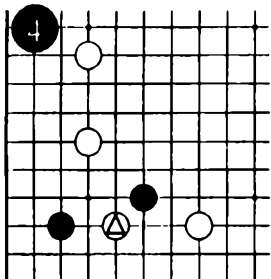
Черные в углу выжить не могут, но не все еще потеряно.



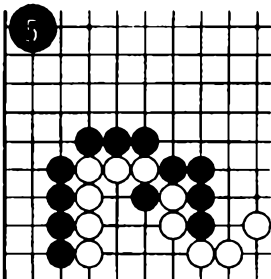
Ход в слабость формы и будет тэсудзи



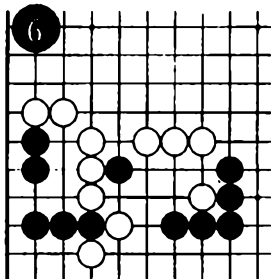
У белых не получится забрать себе угол.



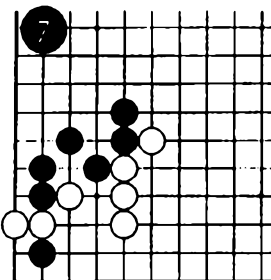
Белые сделали сильный ход
⊗. Найдите достойное противодействие.



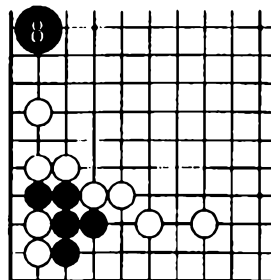
Белые могут развалиться.



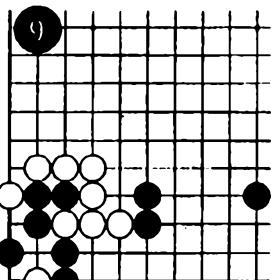
Черным нужно соединить свои группы.



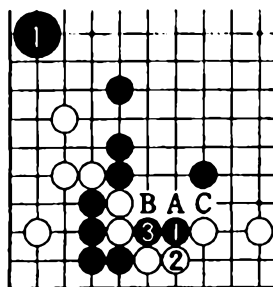
Найдите ёсэ комбинацию.



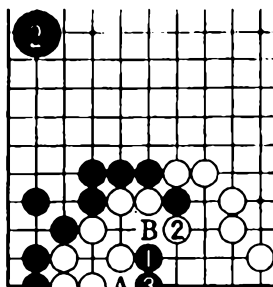
Попробуйте выжить.



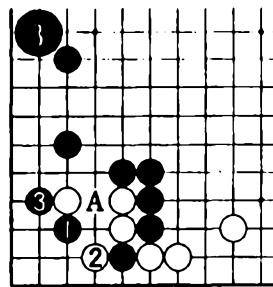
В углу глаз только один. Значит ...



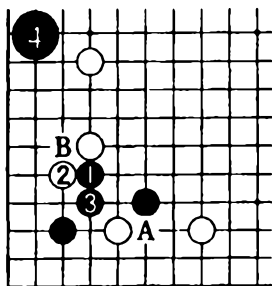
① – отличный удар по форме белых. Если белые ② пойдут в А, то черные ответят в 2, и на ③В – ●С, а на ③С – ●В.



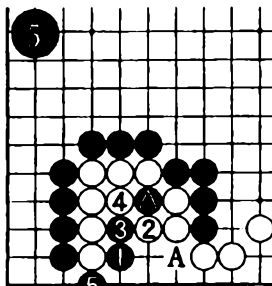
① – красивый ход. После ③ на ход белых А последует В и наоборот.



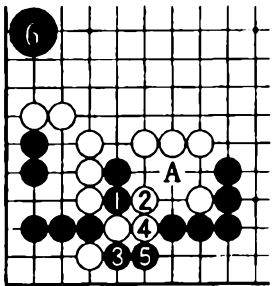
На ① белые вынуждены ответить ②, а после ③ угол белых оказывается разрушенным.



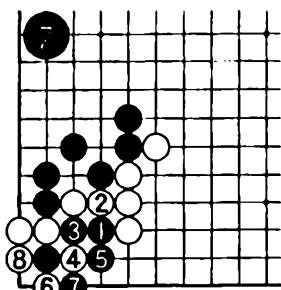
Черные опираются на белый камень ходом ①, а затем соединяются ③, после чего появляются 2 пункта разрезания: А и В.



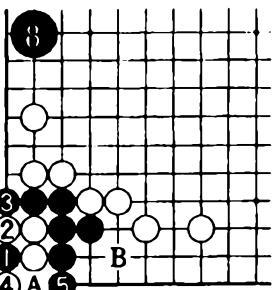
Простой ход ① оказывается очень эффективным: группа белых камней гибнет. Если белые пойдут в А, черные ходом в А заберут еще больше.



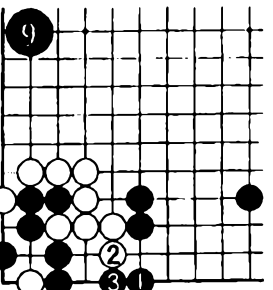
Для того, чтобы соединиться, черные должны пожертвовать два камня ходом ①. Если белые пойдут ② в В, черные отрежут их ходом в А.



① – искомое *тэсудзи*. Ко за угол – очень хорошо для черных.

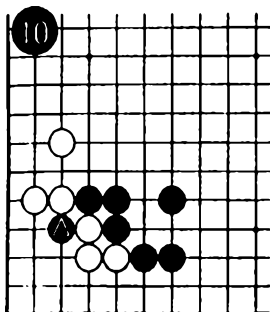


Снова ход в 2-1 решает. Если белые после ⑤ пойдут в ①, черные построят глаз ходом в В, а если белые В, то ●А.

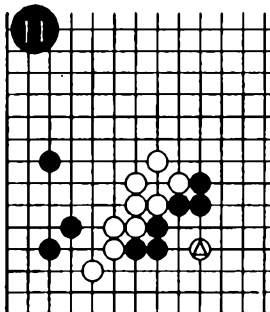


Прыжок обезьяны спасает черных. Разрезать их белые не могут.

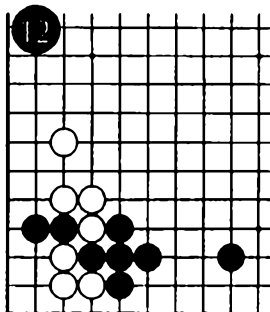
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



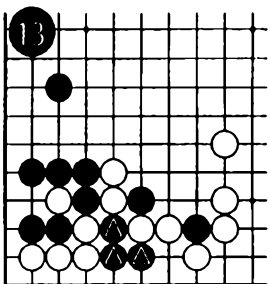
Камень $\triangle$ поможет черным провести ёсэ тэсудзи.



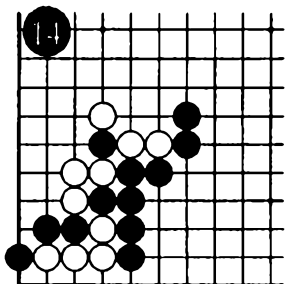
Камень $\triangle$ стоит в форме черных. Найдите соединяющее тэсудзи.



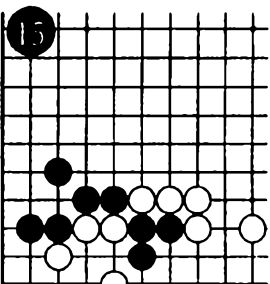
Используйте адзи двойки черных.



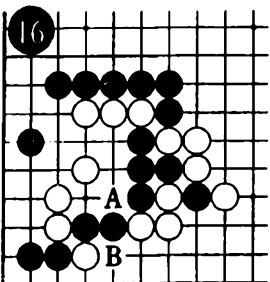
Попробуйте спасти три $\triangle$.



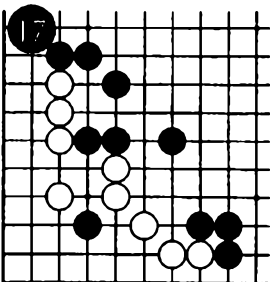
Группу белых можно хорошо пощипать.



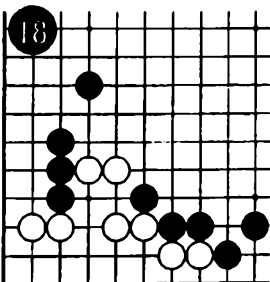
Кто выиграет сэмзай?



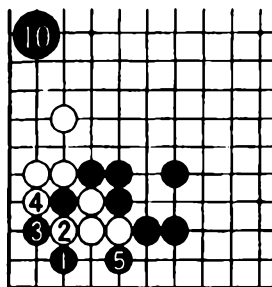
У черных две точки разрезания А и В. Можно ли их защитить?



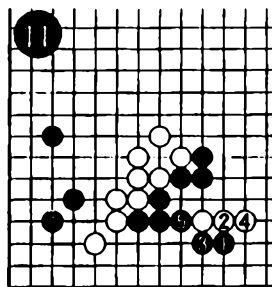
Разрезать белых здесь — большое искусство.



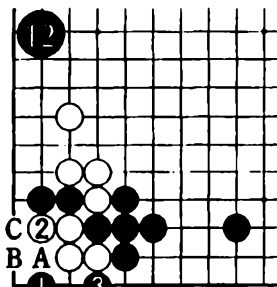
Слабости белых здесь совсем небольшие, но зато их несколько.



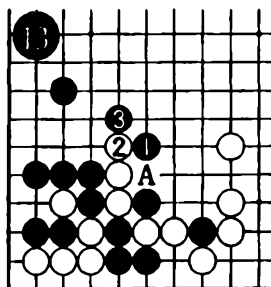
После ⑤ у белых остается совсем небольшой угол.



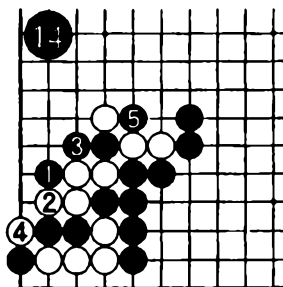
Запомните это *тэсудзи*.
Результат для черных может быть намного хуже.



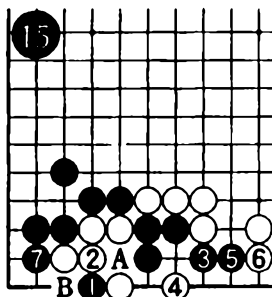
Отдать очки в углу — лучшее, что могут сделать белые. Если они будут упорствовать и пойдут ② в А, то ●В, ○С, ③ и ко.



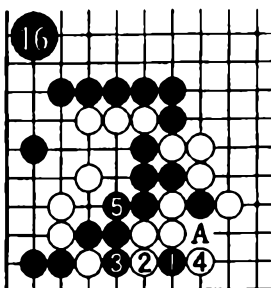
Угроза сильнее исполнения. Белые все равно не могут ходить в А, поэтому и черным там ходить не надо.



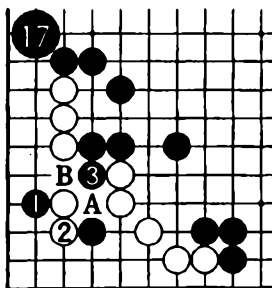
① — ход с двойной угрозой.
② отводит одну из них, но вторая срабатывает. Группа белых сильно пострадала.



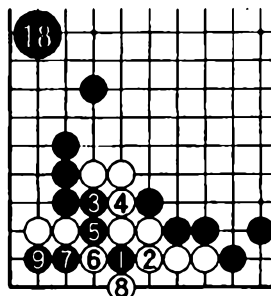
После *тэсудзи* ① идет вариант до ⑦. Белые погибли. Если ④ в ⑤, то ●А, ○В и ●4.



Жертва ① решает все проблемы черных. Если белые ② пойдут в А, черные просто соединятся в ⑤.



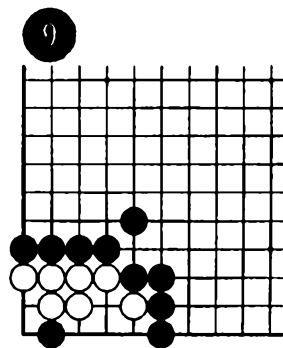
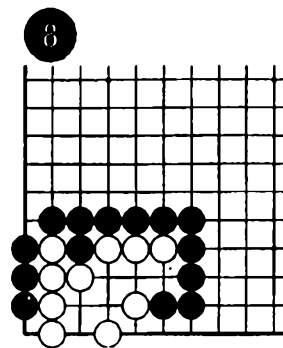
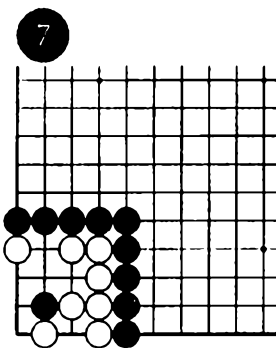
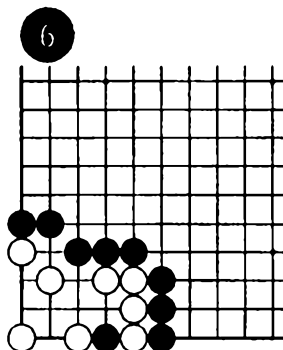
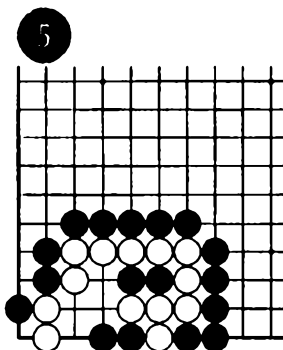
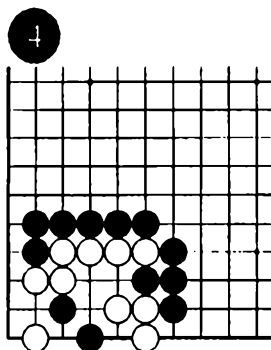
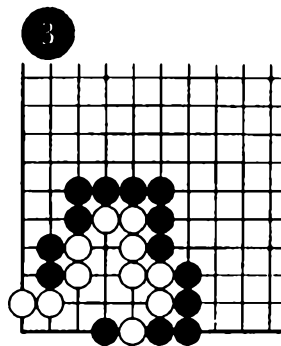
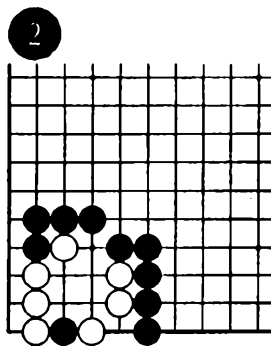
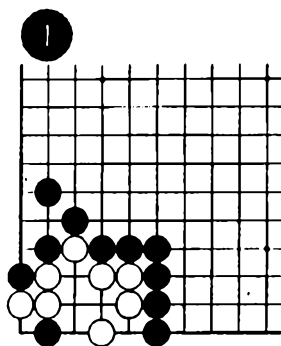
① — очень сильный ход. Теперь после ① у белых грустный выбор, где быть разрезанными: в А или В.

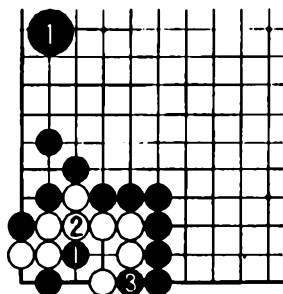


Черные, конечно, белых не разрезали, но угол таки отобрали.

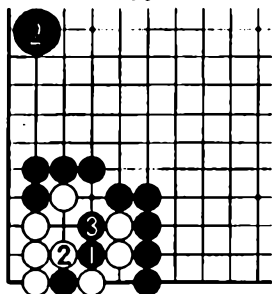
Серия 22.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

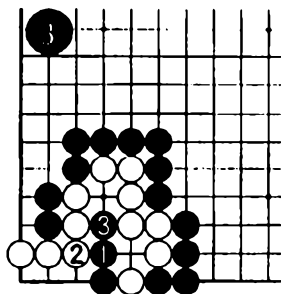




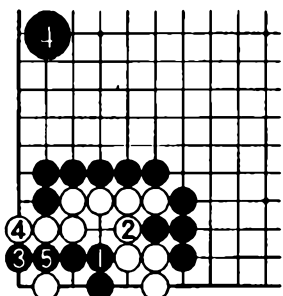
На ход ① белые обязаны ответить ②, а вот на ③ уже ответа нет.



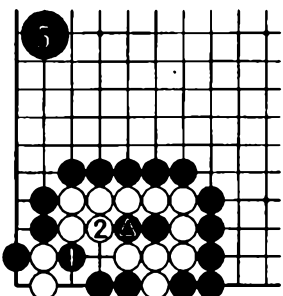
После ① ходить белым уже некуда.



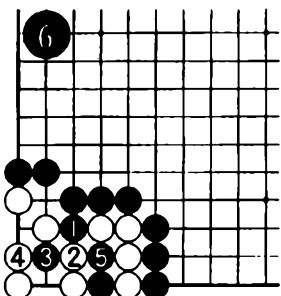
Черные ходами ① и ③ прорубили белую группу, да и камни эти не отдали.



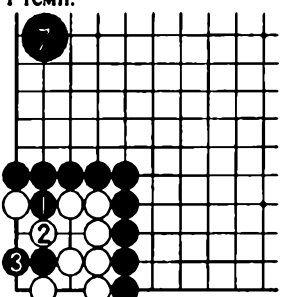
Все ходы форсированны, а результат: группа с глазом против группы без глаза. Черные выиграли *сэмэй* в 1 темп.



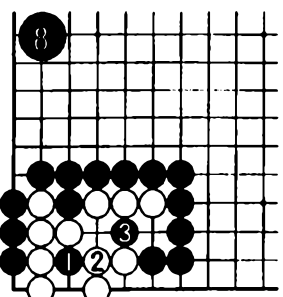
③ в △. Очередной пример *дамэ-дзумари* с двух сторон.



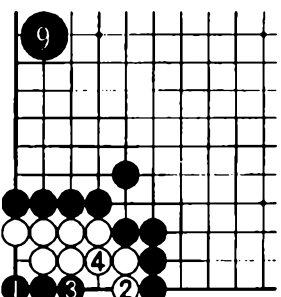
После ⑤ белые вынуждены бить камень ③, но из-за этого теряют второй глаз.



И снова *дамэ-дзумари* с двух сторон.

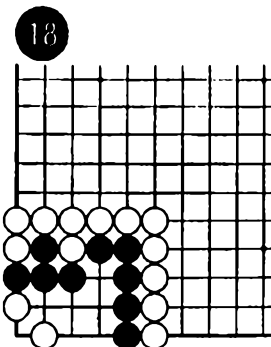
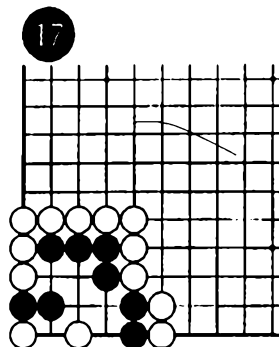
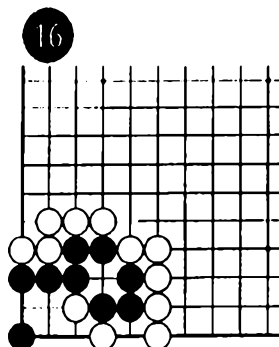
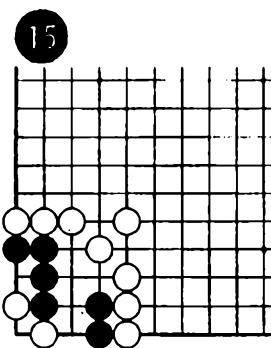
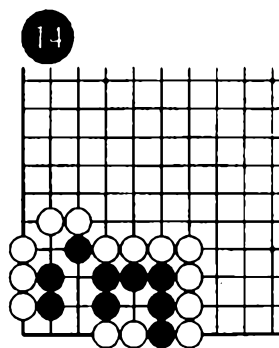
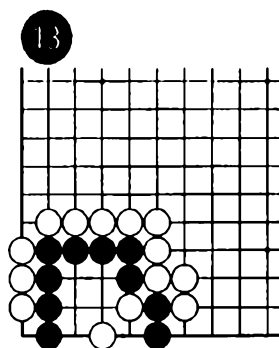
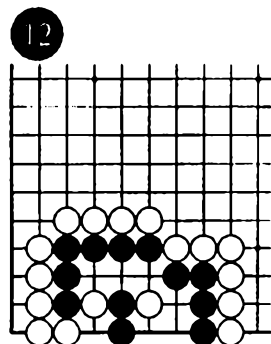
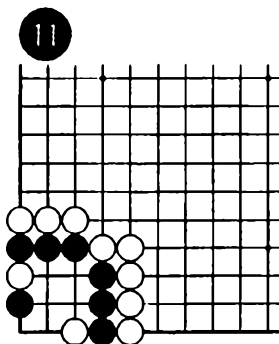
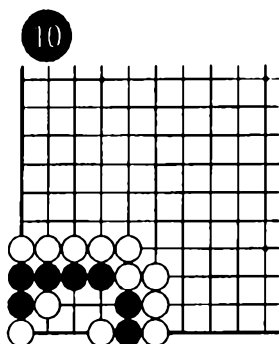


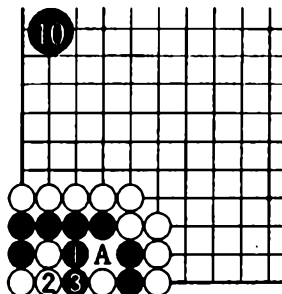
Белые из-за *дамэ-дзумари* не могут забрать камень ③.



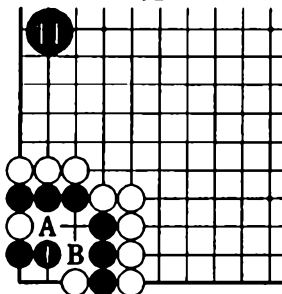
Вы помните, что это не *сэки*. После того, как игра закончится, черные закроют все *ко-угрозы*, а потом пойдут в 2-1, белые собьют 4 камня, ●(2-1), и получится ложное *ко* — *ко* без *ко-угроз*.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

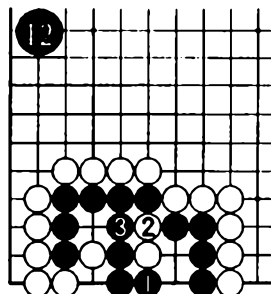




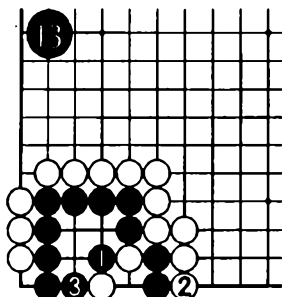
После ③ белые могут забрать 2 камня ходом в А, но черные выживут, пойдя в ②.



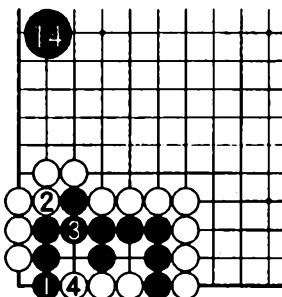
Белые могут забрать любую тройку, но черные живут. Если же черные ① пойдут в А или В, белые ответят в ① и убьют черных.



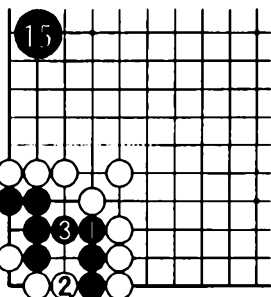
Комбинация ①, ② похожа на фокус. У черных 2 глаза.



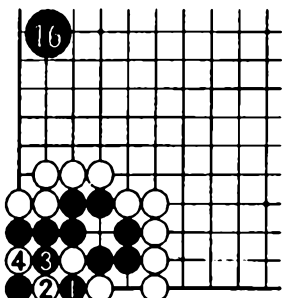
После ③ белые бьют 2 камня, но черные строят 2 глаза.



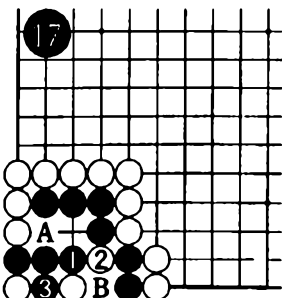
Черные построили *сэки* в *сэнтэ* – большой успех.



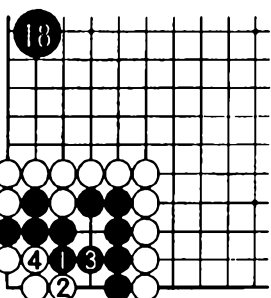
А вот такая форма не мертвая. Это *сэки*.



⑤ в ①. А здесь черные живут посредством двойной *ко-борьбы*. Если вы еще не знаете, что это такое, разберитесь.



После ③ возникло *миаи* на построение 2-го глаза: пункты А и В.

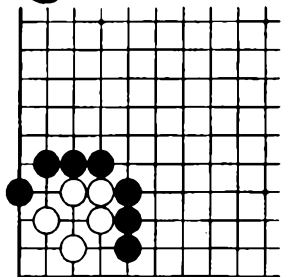


Сэнтэ сэки черных вполне устроило.

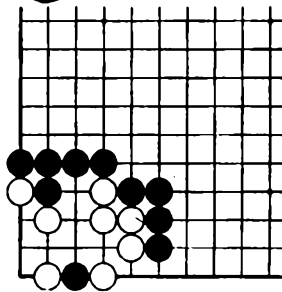
Серия 23.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

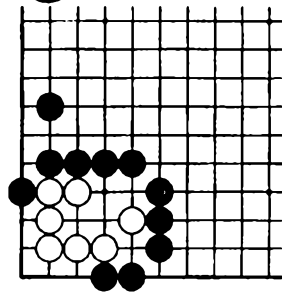
1



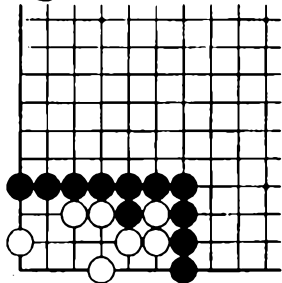
2



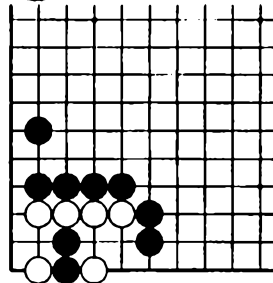
3



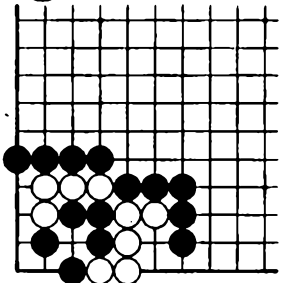
4



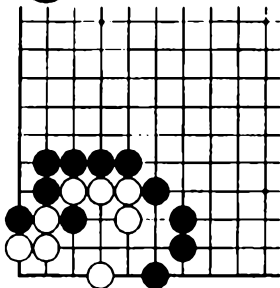
5



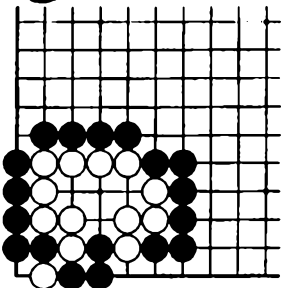
6



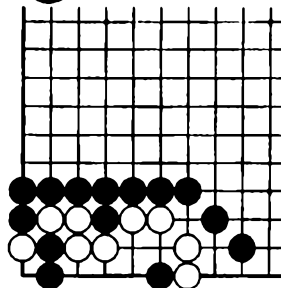
7



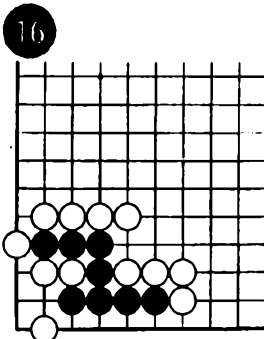
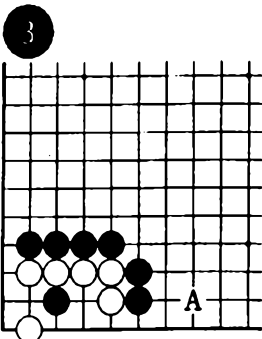
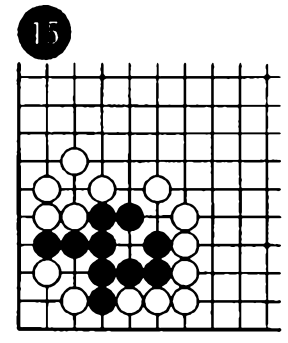
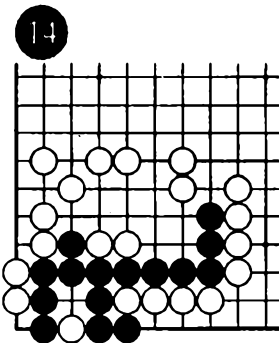
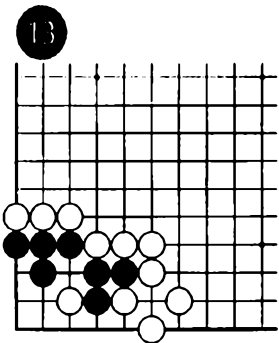
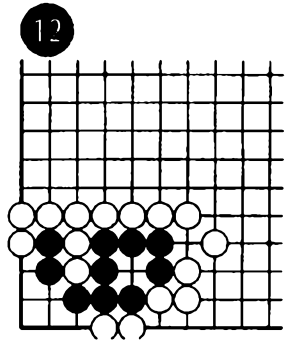
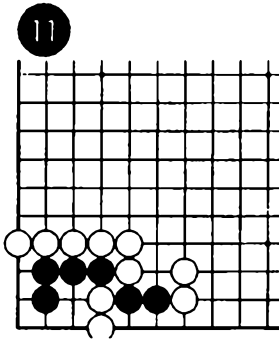
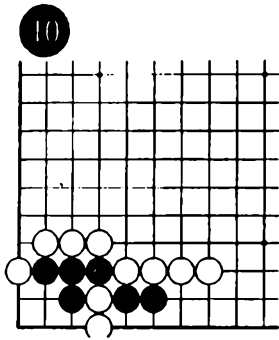
8



9



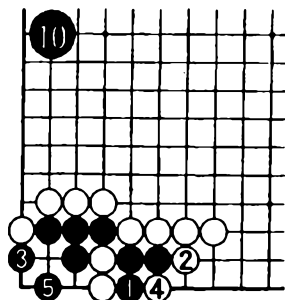
Задачи. Ход черных. Они выживают.



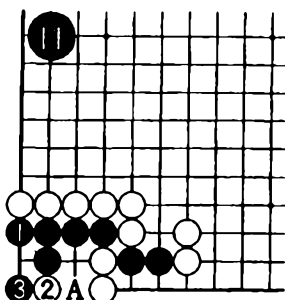
Вспомните две эти задачи и их решения. Так вот, в решениях были ошибки. Сможете ли вы найти их?

Черные здесь не могут (!) убить белых.

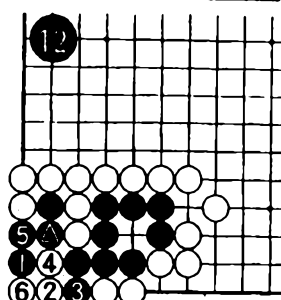
Черные здесь не могут (!) выжить.



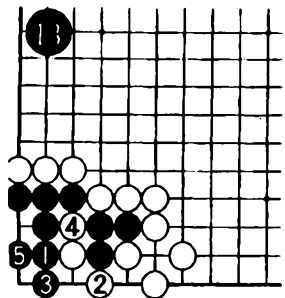
Забрать 2 камня белых черные могли, но глаз это бы им не дало. А вот жертва ① помогла их построить.



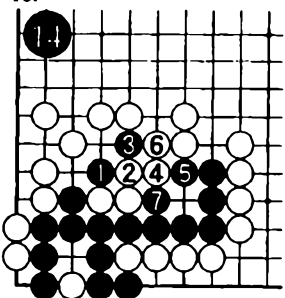
Ко-борьба после ③ — лучшее, что есть у черных. Если ход ① сделать в A, то ② и черные умерли. Проверьте.



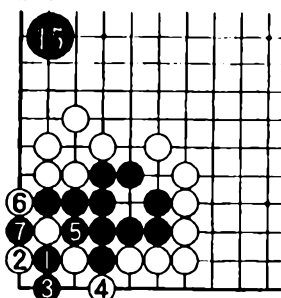
⑦ в A. Исиносита. Я не думаю, что многие нашли этот вариант. Простой ход ① в ④ тоже даст черным жизнь.



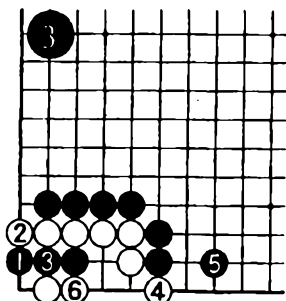
Черные, если они не хотят ко-борьбы, вынуждены отдать три камня ходом ③.



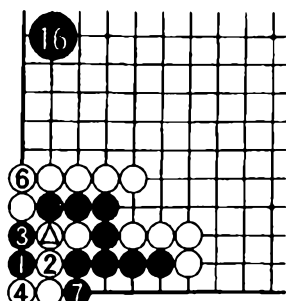
Черные как-бы повели ситё и, в результате, после ⑦ получили 2-й глаз.



Здесь ход на оси симметрии в симметричной позиции вполне проходит. Результат — ко-борьба.



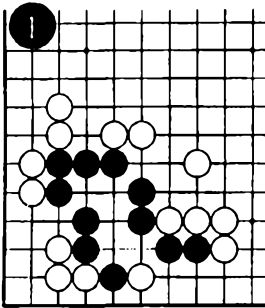
После уже известных ходов ① — ③, белые делают промежуточный ход ④, угрожающий выходом группы на сторону. Черные вынуждены защититься ⑤, после чего следует ⑥ — сэки.



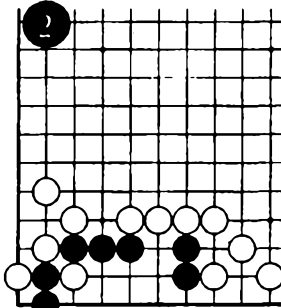
⑤, ⑦ в ③, ⑧ в ①, ⑩ в A. В разобранным ранее варианте не хватило буквально 3-х ходов, которые заканчивают вариант в пользу белых. Это лишнее подтверждение тому насколько коварная штука исиносита.

Серия 24.

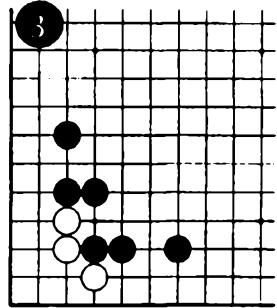
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



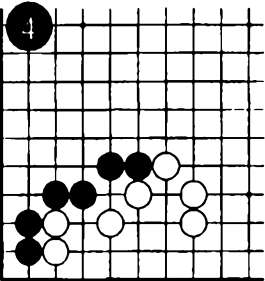
Найдите противоядие коварному ёсэ ходу белых.



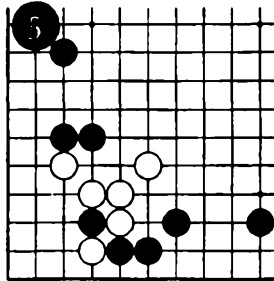
Выжить здесь будет не сложно.



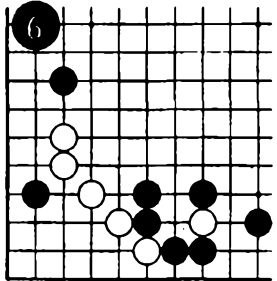
Белые вторглись в территорию черных. Докажите, что оснований для этого у них не было.



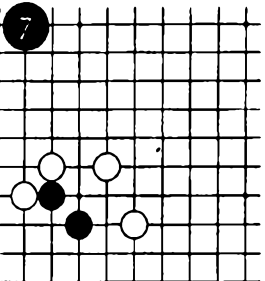
Найдите ёсэ-тэсудзи.



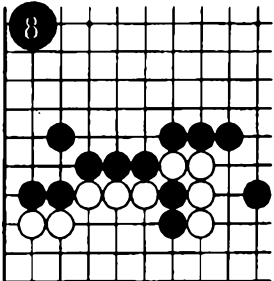
Попробуйте разрушить угол белых.



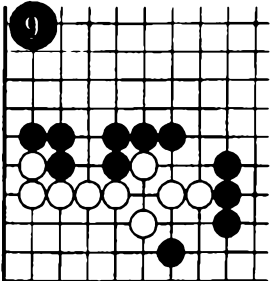
А нельзя ли черным здесь выжить?



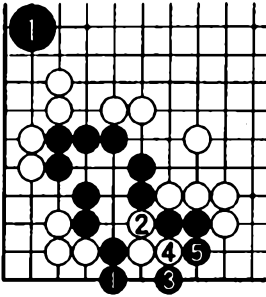
Комбинация здесь — очень необычная.



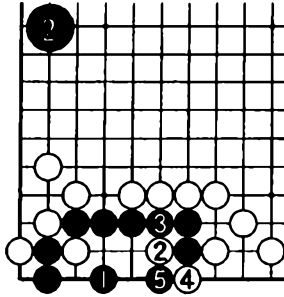
А здесь, наоборот, все довольно стандартно.



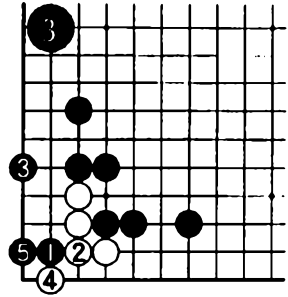
Найдите ёсэ-тэсудзи. Это не так просто.



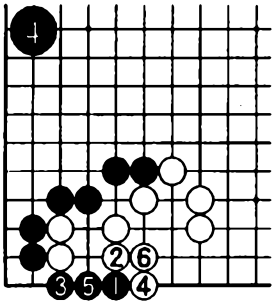
Упорство черных приносит свои плоды. Белых так и съели.



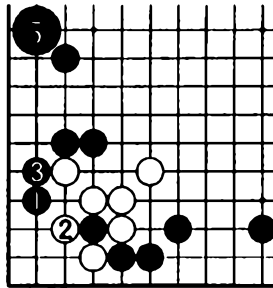
Стандартное построение формы ① — здесь *тэсудзи*, дающее глаза.



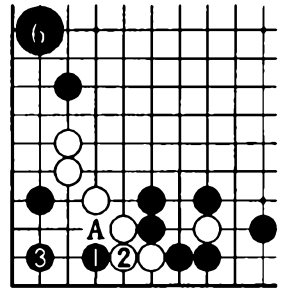
С подобным прыжком обезьяны мы уже встречались.



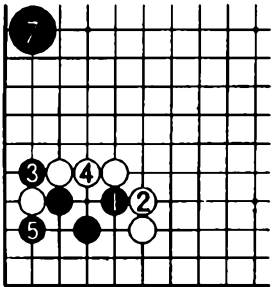
Ход ① угрожает отрезанием сверху. Поэтому белые должны быть поскромнее.



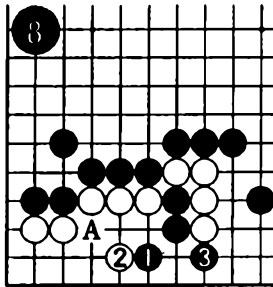
Ход ① угрожает выходом черного камня в пункт ②. Поэтому белые вынуждены отдать много очков.



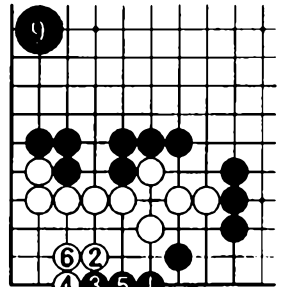
После *нодзоки* ① и соединения ② черные делают красивый ход ③, дающий жизнь группе, поскольку у черных остался *сэнтэ* ход в A.



После подготовки ① следует *тэсудзи* ②. Белым ничего не остается как соединиться ④. Черные без проблем выживают, набрав немало очков.

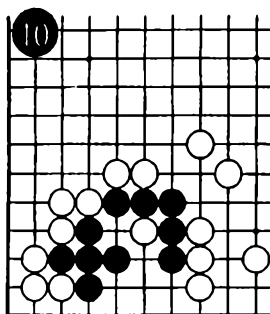


① угрожает разрезанием в A. Белые вынуждены соединиться ②. После этого черные спокойно забирают 4 камня ходом ③.

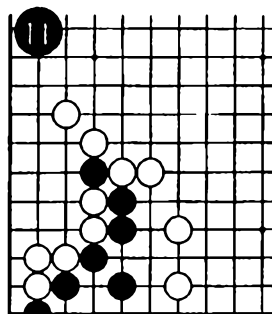


① — искомое *тэсудзи*. У белых нет ничего лучше, чем ②. К ⑥ вариант доиграли.

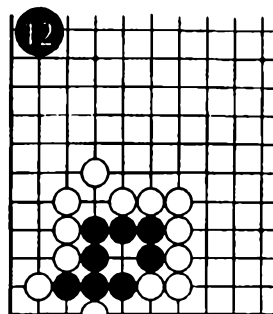
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



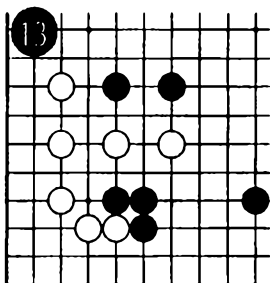
Надо как-то выжить.



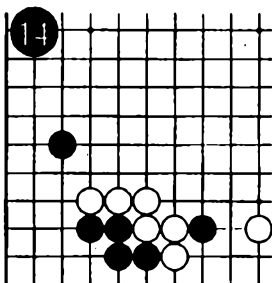
Что-то нужно забрать, иначе черные рискуют погибнуть.



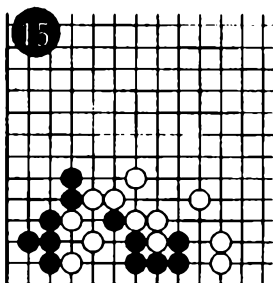
У черных пока только один глаз ...



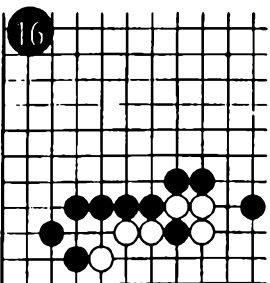
Присмотритесь повнимательнее к выраввшимся камням белых.



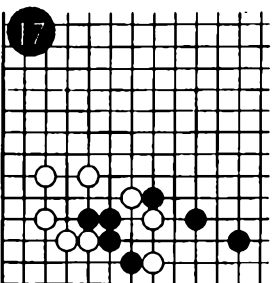
Было бы здорово соединить 4 камня с камнем на правой стороне



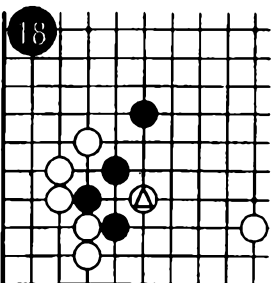
Нужно попробовать соединиться.



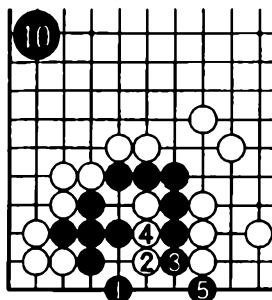
Форма белых что-то уж очень корявая.



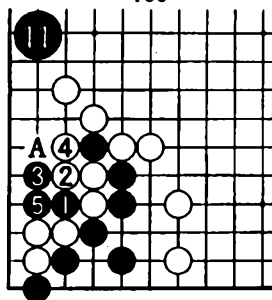
Черным нужно консолидировать свою позицию.



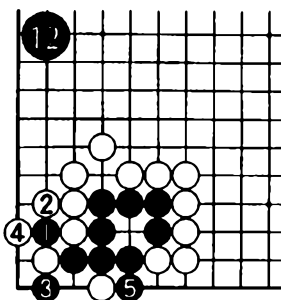
Простое соединение в ответ на  — как раз то, чего хотят белые.



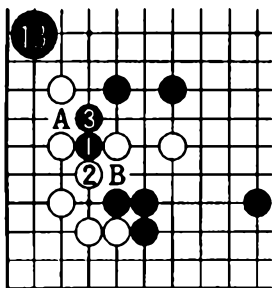
Ход в пункт ② не работает, а вот ① позволяет построить сэки.



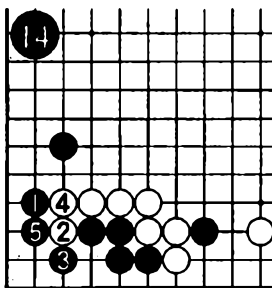
После разрезания ① и *тэ-судзи* ③ белым ничего не остается, как отдать 3 камня.



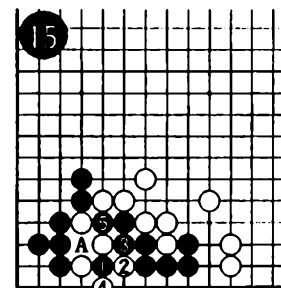
Жертва камня ① не оставляет белым выбора: его нужно забирать. А за это время черные получили 2-й глаз.



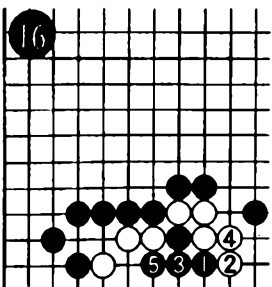
Разрезание ① оказалось очень эффективным. После белые не могут соединиться одновременно и в А, и в В.



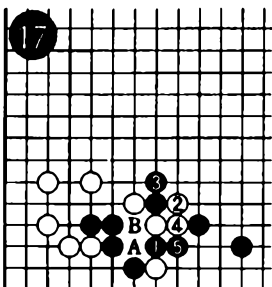
Когэйма ① - это то, что нужно черным. Они надежно забирают угол и соединяются со своим камнем.



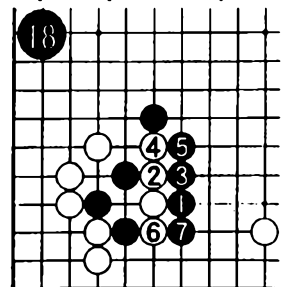
После ① белые упорствуют ② но ничем хорошим это для них не заканчивается. Если белые ② сделают в ④, черные просто пойдут в А.



Белые ходами ② и ④, пытаются окружить черных, но пленными оказываются камни белых справа.



На ход белых ② в ⑥ черные пойдут в ④, ①А и ②В.

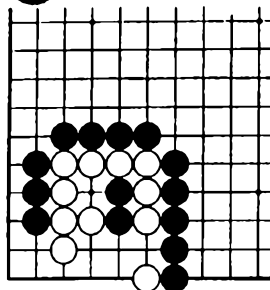


Черные скармливают белым 3 камня, а за это строят идеальную стенку.

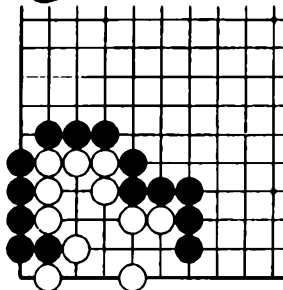
Серия 25.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

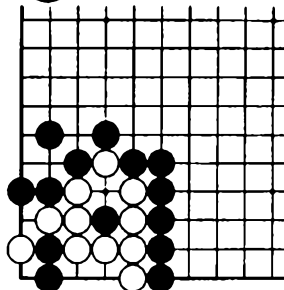
1



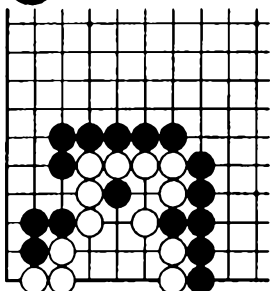
2



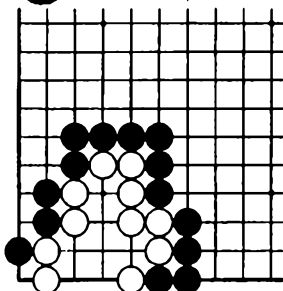
3



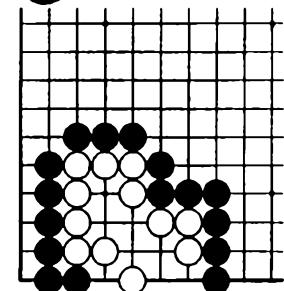
4



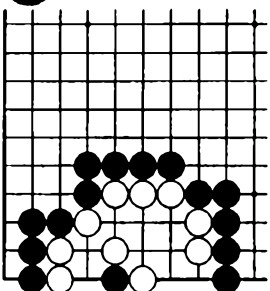
5



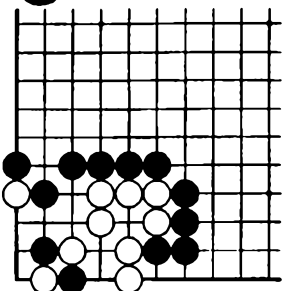
6



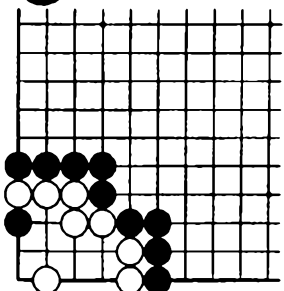
7

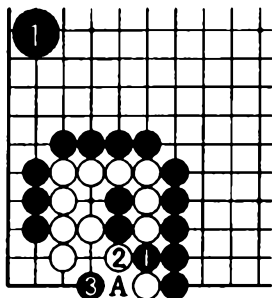


8

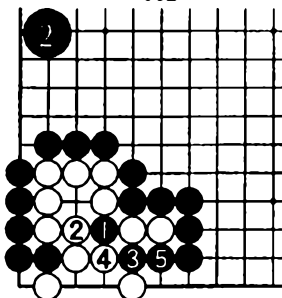


9

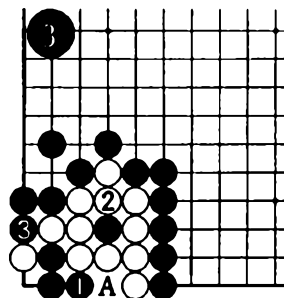




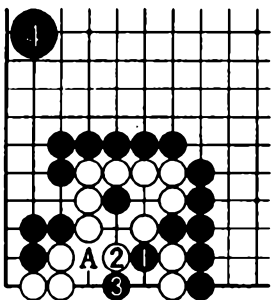
❶ в А плохо. Получается ко-борьба.



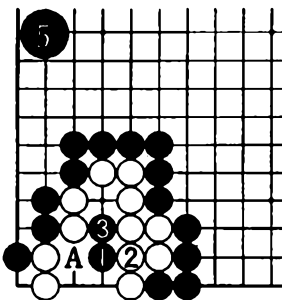
❷ в ❹ тоже не спасает белых. Черные пойдут в ❷, а потом в ❸.



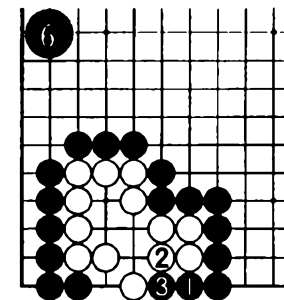
После ❶ у белых дамэ-дзумари в пункте А.



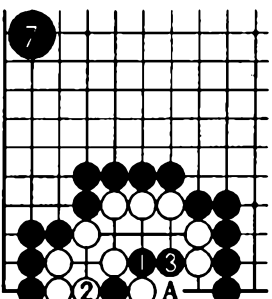
Черные не просто забирают 2 камня, а делают зашелку, после чего пункт А становится ложным глазом.



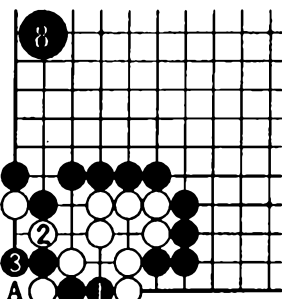
На ход черных ❶ в А белые ответят в ❷ и выживут.



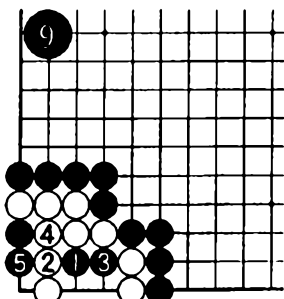
После ❶ у белых 2-х глаз нет. Вы это видите?



На ход белых ❷ в А черные все равно пойдут в ❶. Белые умерли.



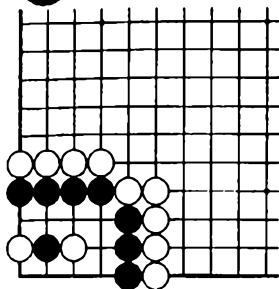
Если черные ходом ❶ в А собьют камень, то белые сами пойдут в ❶ и получится ко-борьба.



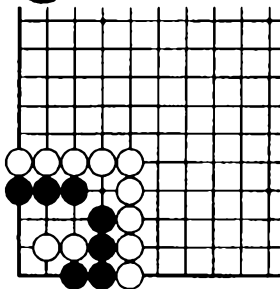
Главное здесь – найти правильный 1-й ход.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

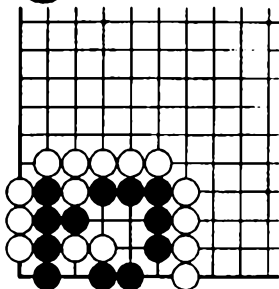
10



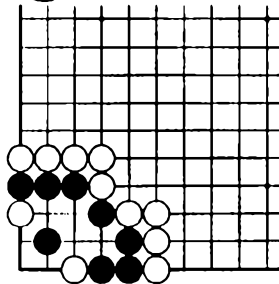
11



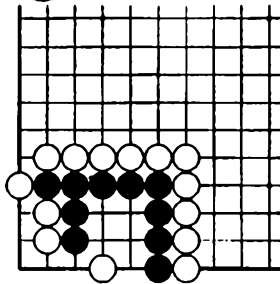
12



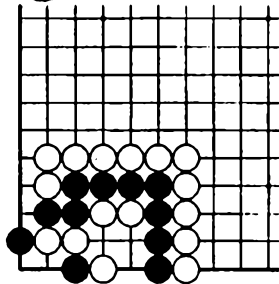
13



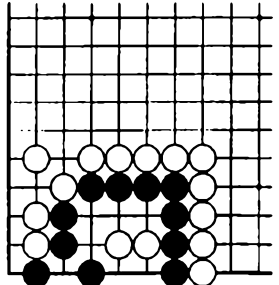
14



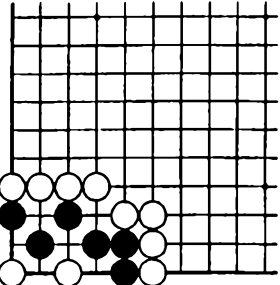
15



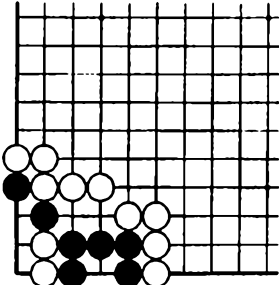
16

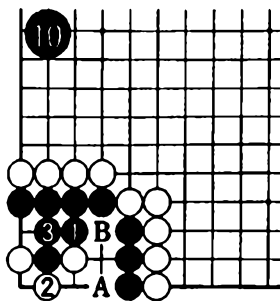


17

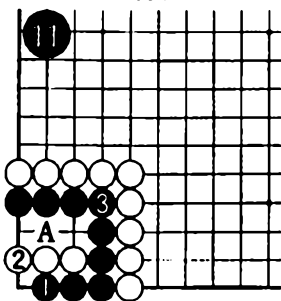


18

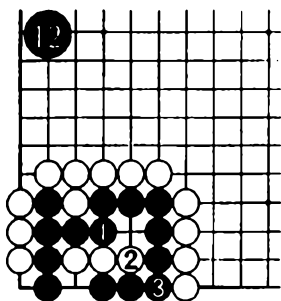




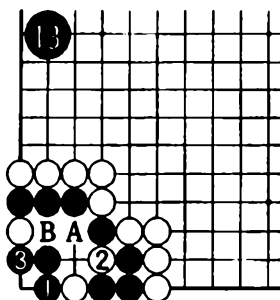
После ① получилось *сэки*. На ход белых в А черные ответят в В.



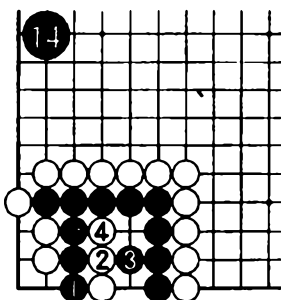
Ход ① в А не подходит. Белые пойдут в ① и захватят черных. Ход ③ в А тоже делать нельзя.



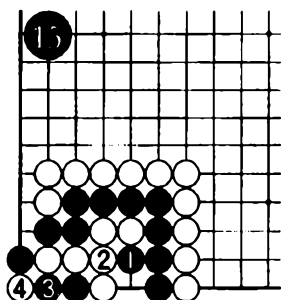
Все ходы от ① до ③ – вынужденны. Результат – *сэки*.



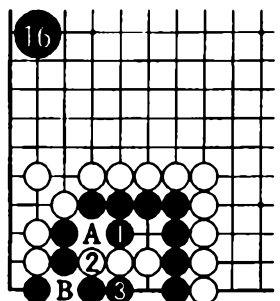
Если белые ② пойдут в А, то черные ответят в В.



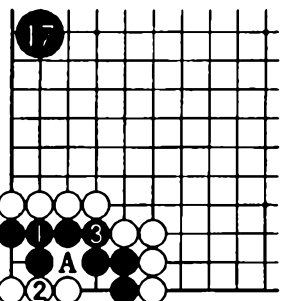
Здесь тоже все ходы предложены. В результате – *сэки*.



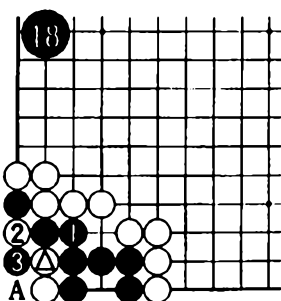
⑤ в ③. И снова результат розыгрыша – *сэки*.



Если белые хотят потерять *сэки*, то после ① они могут пойти в А. Черные ответят в В и заберут 4 камня, получая 2 глаза.



Ход черных ① в А – это потеря группы.

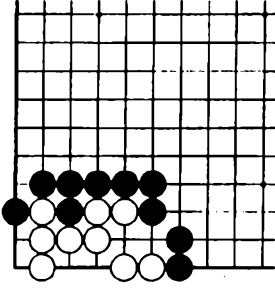


Вариант ① – ① даст черным жизнь. Если черные пойдут ① в ③, то ①1, ③А, белые - в ④ и возникает *ко-борьба*.

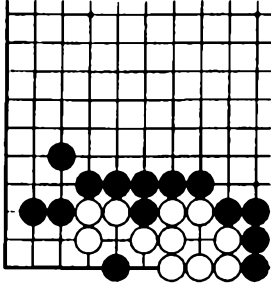
Серия 26.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

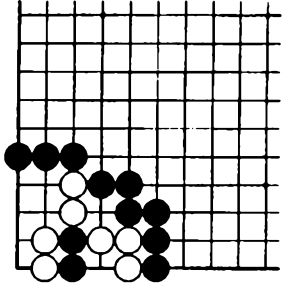
1



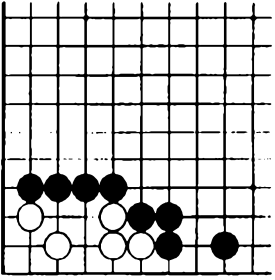
2



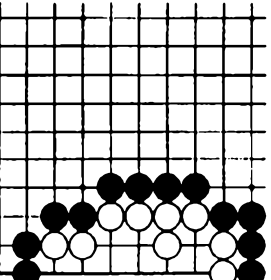
3



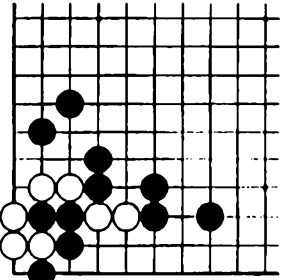
4



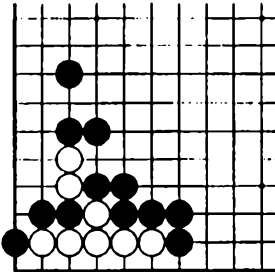
5



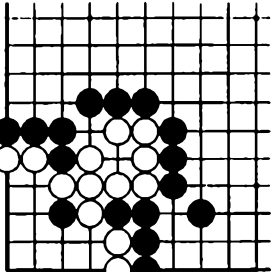
6



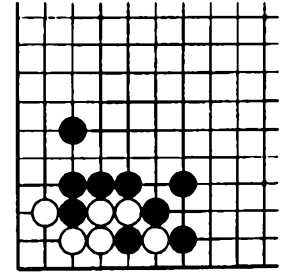
7

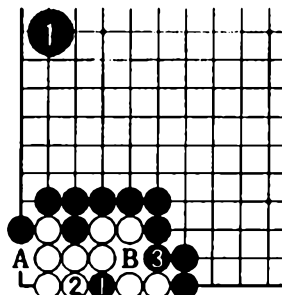


8

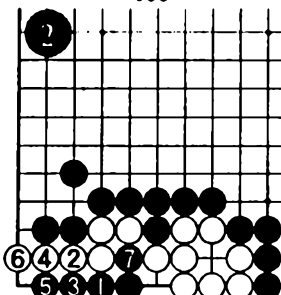


9

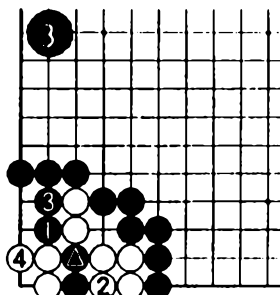




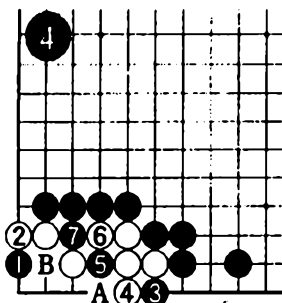
После жертвы камня ① черные ходят ③, и белые не могут сделать сразу ходы и в А, и в В, чтобы построить 2 глаза.



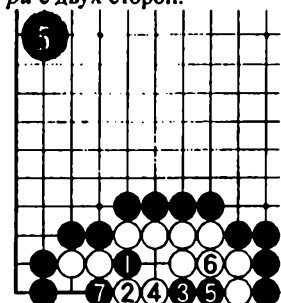
Белые не могут напасть на черных и тянутся до самого края доски. А черные успевают разрезать ②, и у белых получится *данджумири* с двух сторон.



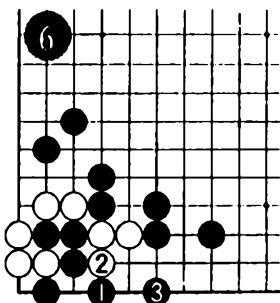
⑤ в ④. И второго глаза ну никак нет.



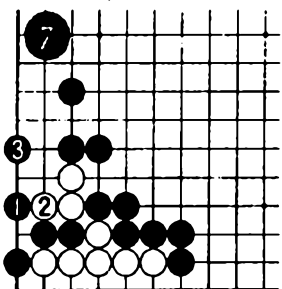
После подготовки ① – ⑤, следует решающий ход ⑦. От 2-х угроз: в А и В у белых защиты нет.



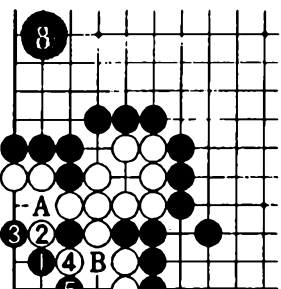
Все ходы белых здесь вынужденны. Спасения нет.



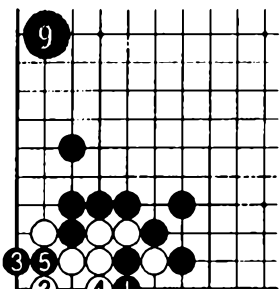
Белые не могут получить больше 1-го глаза, сбив 3 камня, а отрезания нет.



Задача очень похожа на предыдущую. Только здесь на месте сбитых 2-х камней глаза не будет.



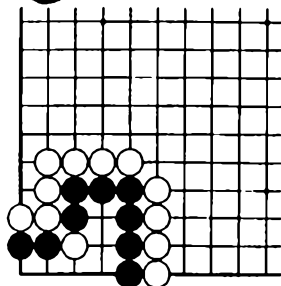
Симметричная позиция. Ход ① отлично работает. Одна из угроз: в А или В обязательно сработает, и глаз станет ложным.



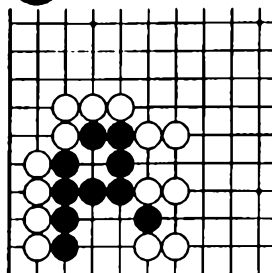
Попытка белых ② построить глаза не удастся.

Задачи. Ход черных. Они выживают. В нескольких задачах через ко-борьбу.

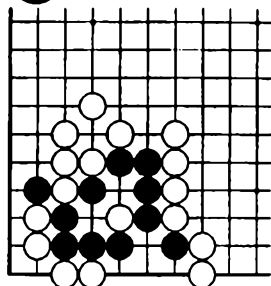
10



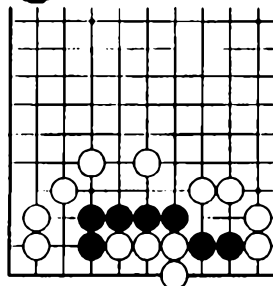
11



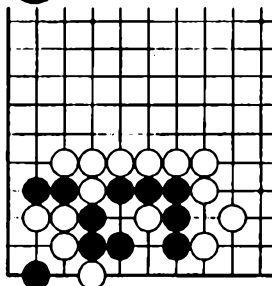
12



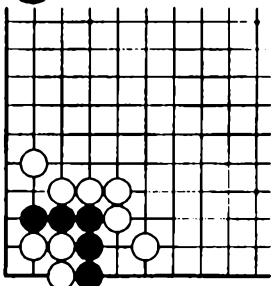
13



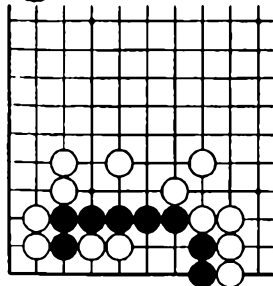
14



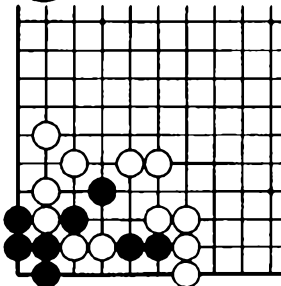
15



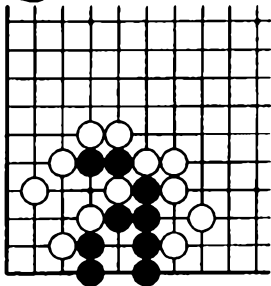
16

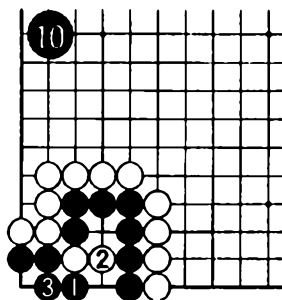


17

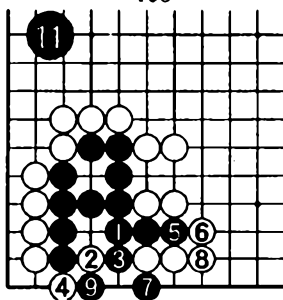


18

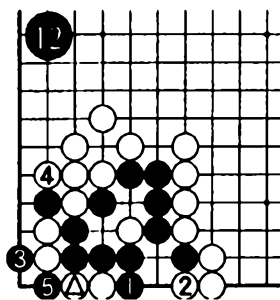




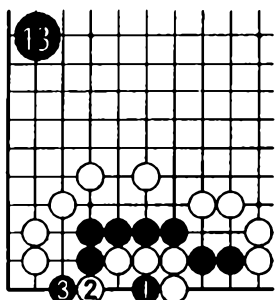
Ход ① окончательно дает черным 2 глаза.



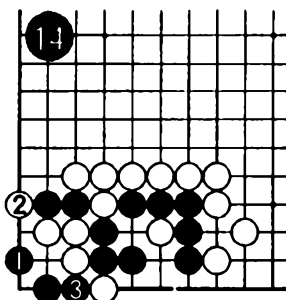
После ① возникает *ко-борьба*. Без *ко* черные обойтись не могут.



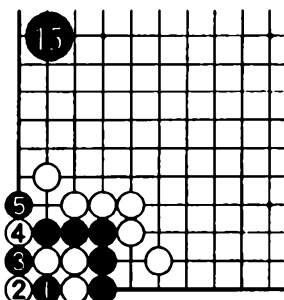
Ход ⑤ – двойная угроза: сбить еще 2 камня или построить 2-й глаз в пункте ⑤.



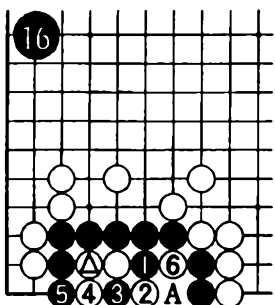
① – интересный ход. Глаза строятся именно так.



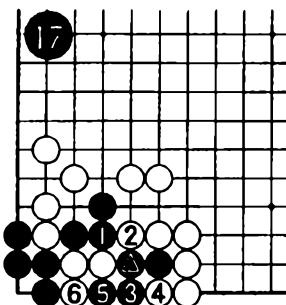
Понятно, что ходить ② в ③ нельзя. А теперь у черных глаз в пункте 1-1.



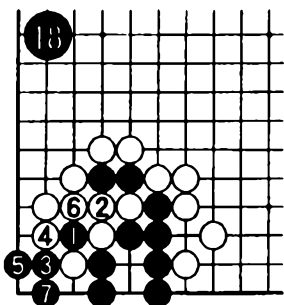
Полноценной жизни у черных нет. Только *ко-борьба*. И на том спасибо.



⑦ в ③. После ⑦ белые не могут походить сразу в 2-х местах: А и ⑤.



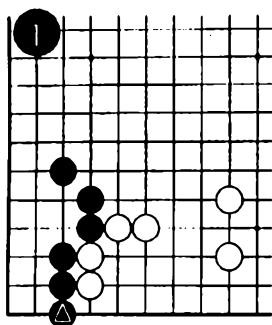
⑦ в ⑤. *Исиносита* помогает черным построить 2-й глаз.



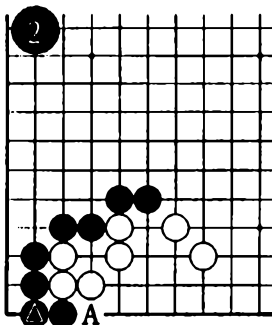
С подобным мы уже встречались. ⑦ – точный ход.

Серия 27.

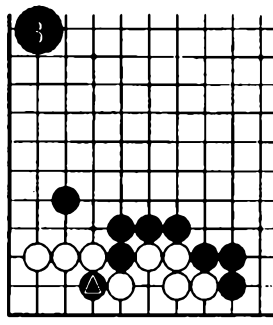
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



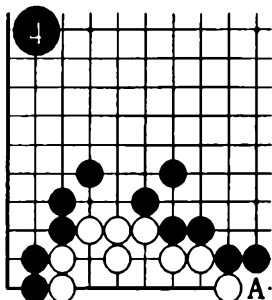
Камень $\triangle$ поможет черным сильно уменьшить белую территорию.



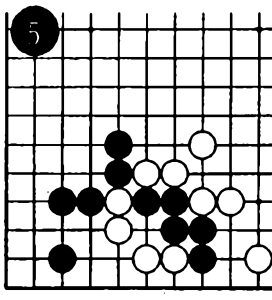
И здесь у черных внизу уже очень прочно. Ход А нечего и рассматривать.



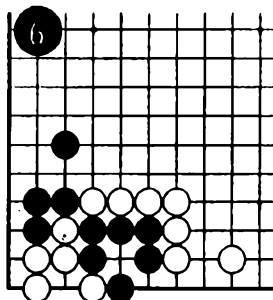
Адзи камня $\triangle$ нужно использовать.



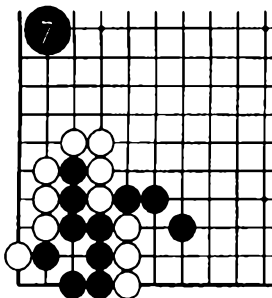
Есть ход получше, чем в А.



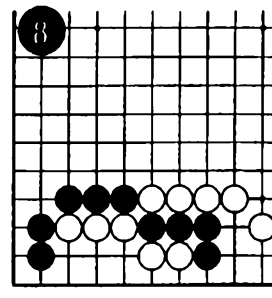
Попробуйте спасти черные камни.



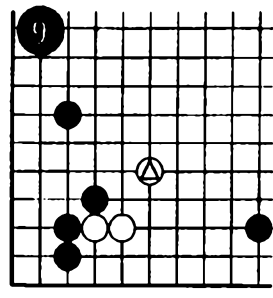
Белые надеются на ко-борьбу. А что думают черные?



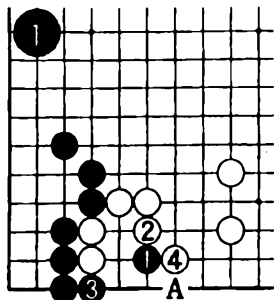
Кажется, ко-борьбы не миповнять.



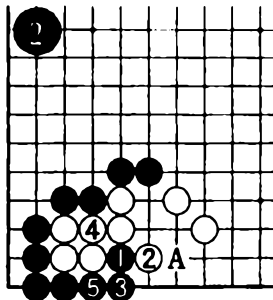
У черных всего 3 дамэ. Достаточно ли этого в борьбе групп?



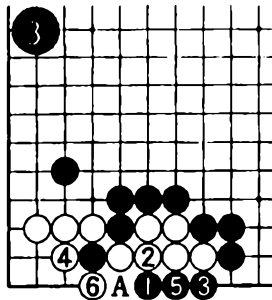
Белые походили $\triangle$. Черным нужно построить форму.



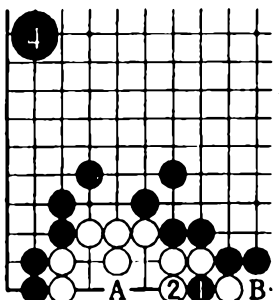
Ход ① сделан в форму белых. Тем остается только терпеть. У черных остался еще ход в А.



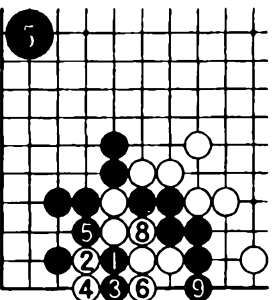
① – отличное ёсэ тэсудзи. После ③ проблемы белых еще не закончились. Следует подумать о слабости в А.



① – еще одно ёсэ тэсудзи. У белых стало на 4 очка меньше, чем после простых ①, ③. Ход ① в А не работает.

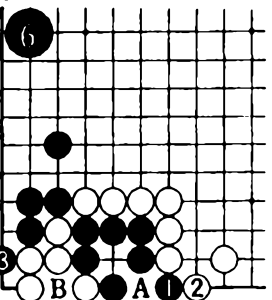


Теперь после хода в В белые не могут просто соединиться в ① из-за угрозы А.

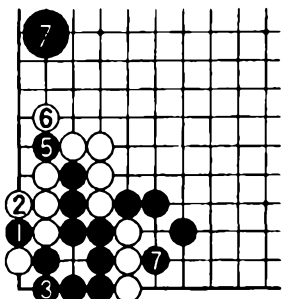


② в ①.

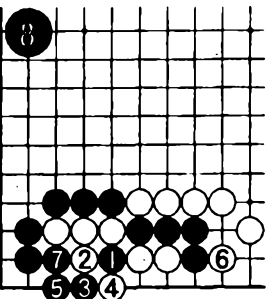
① начинает красивую серию жертв, которая приводит белых к гибели.



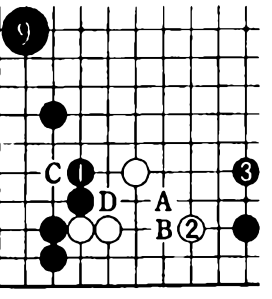
Ко-борьбы здесь нет, а есть двойное ко в пунктах А и В. То есть белые погибли.



Жертва камней ① и ③ помогает черным разрешить свои проблемы без ко.

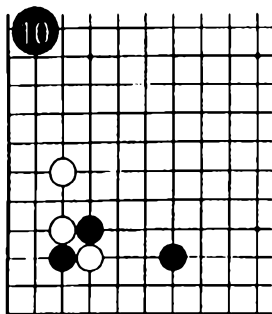


У черных все получилось. 4 камня они съели.

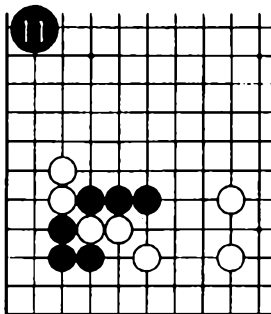


После ③ у черных остается неприятная угроза А. А ход ① в В – неправильно. Белые ответят в ①, ●С, ④Д. У белых отличная форма.

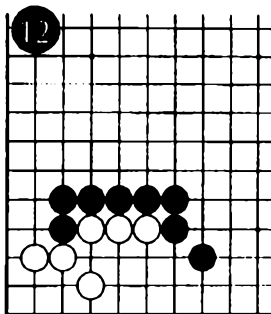
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



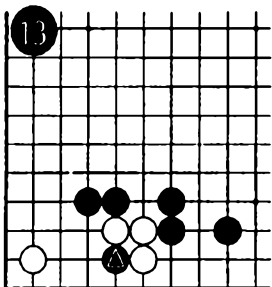
“Попал во взаимное разрезание – распространяйся”. Вопрос в том – куда?



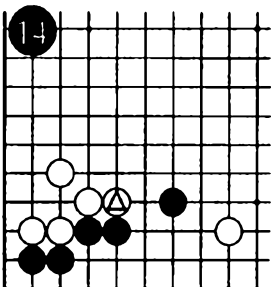
Черные должны соединить свои камни.



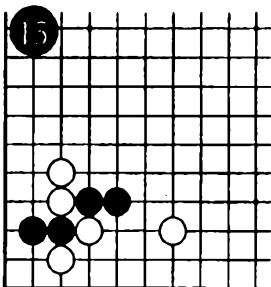
Белых не убить. А что тогда?



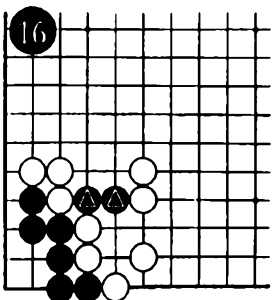
Камень $\triangle$ должен помочь черным.



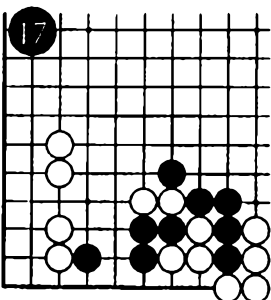
В ответ на $\triangle$ черные должны построить хорошую форму.



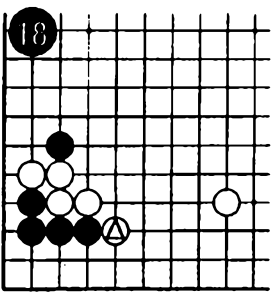
Правильно выбрать направление игры..



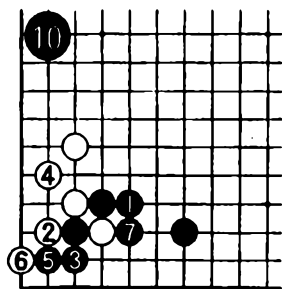
Неужели два $\triangle$ еще не погибли?



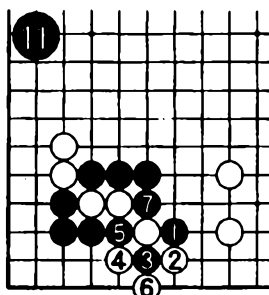
Позиция черных разрушена. Так ли это?



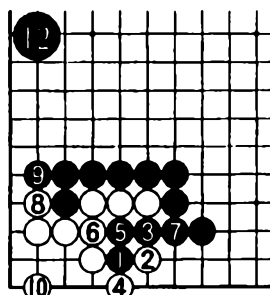
Последний ход белых $\triangle$ против дзёсэки. За это нужно наказывать.



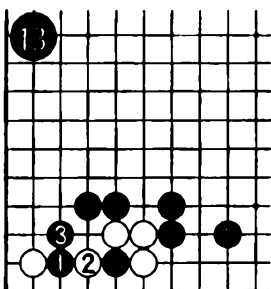
Это правильный вариант.



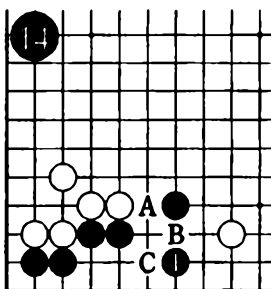
С таким *тэсудзи* мы в этой книге уже встречались.



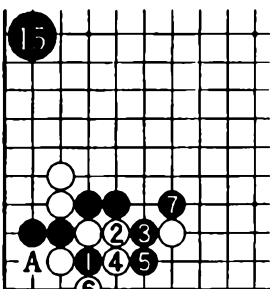
Черные в *сэнтэ* плотно закрывают белых, вынуждая тех выживать. Плотность черных выше всяких похвал.



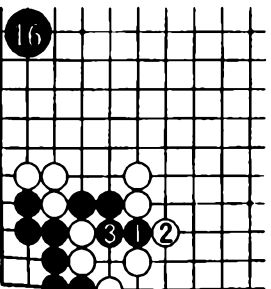
После 3 глаз у белых не видно.



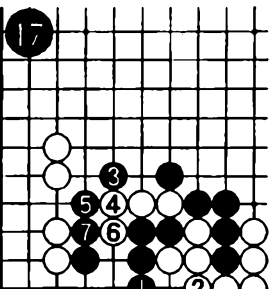
А форма здесь — ход 1. Ход в А — плохой. Белые ответят в B и ни С не даст черным удовлетворения.



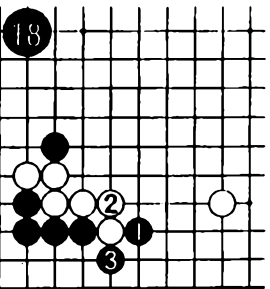
Такая задача уже была. Помните, у черных остается угроза *ко-борьбы* в А.



Черные ходами 1 и 3 спасают свои камни.



Тэсудзи 1 — условие того, что ловушка 3 — 7 срабатывает.

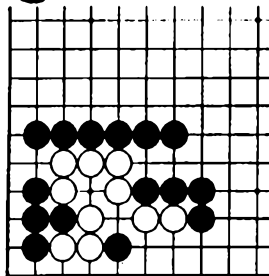


А наказание здесь простое. Камень 2 из условия задачи становится лишним.

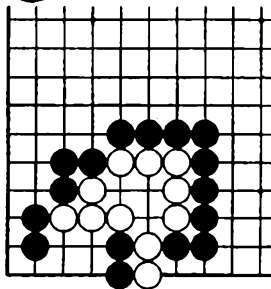
Серия 28.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

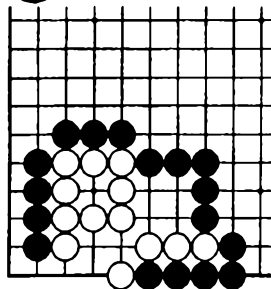
1



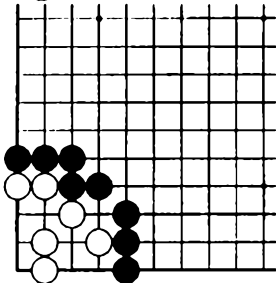
2



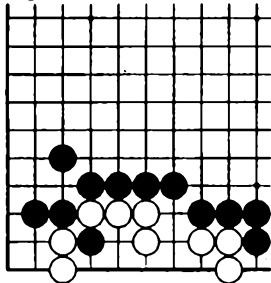
3



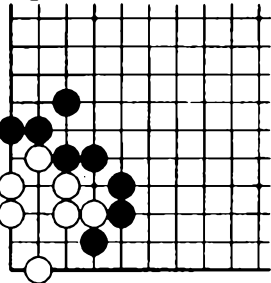
4



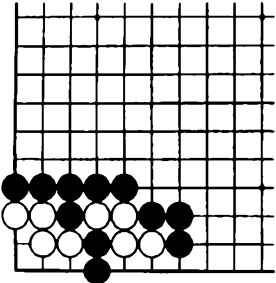
5



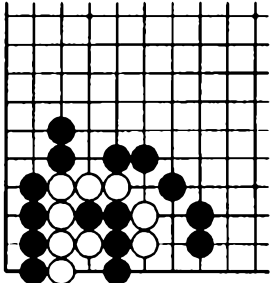
6



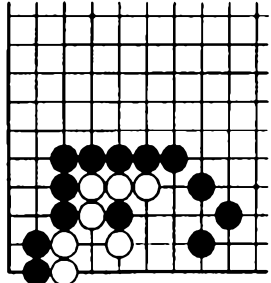
7

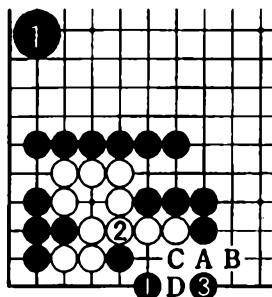


8

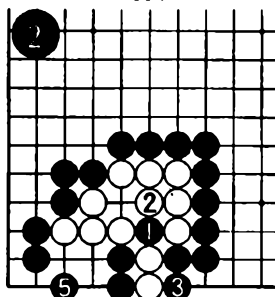


9

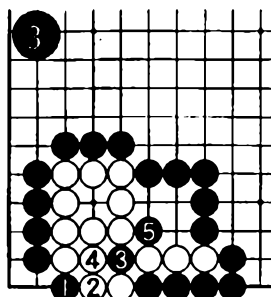




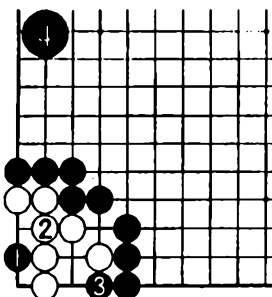
Косуми ① и ② *иккэн-тоби* – вот то, что нужно. Если белые ходят в А в надежде разрезать, ●В, ○С и ●D.



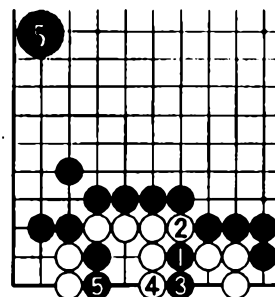
Вы, конечно, видите *дамэ-дзумари* у белых после ③.



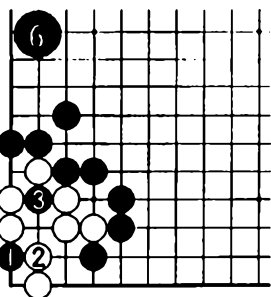
На ход ② в ④ черные тоже просто ответят в ⑤.



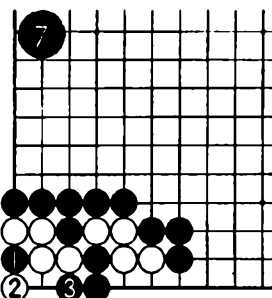
И снова ход в 2-1 решает.



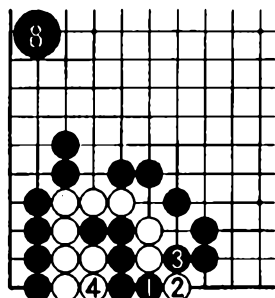
Вариант довольно простой, но эффективный.



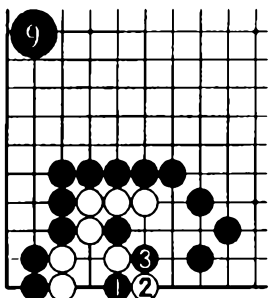
Знакомые мотивы. Дальше здесь можно не играть.



Жертва ①, и после ③ получается *дамэ-дзумари* с двух сторон.



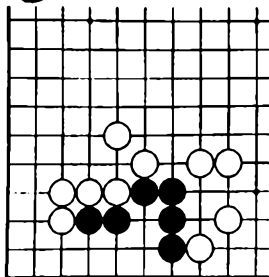
⑤ в ①. Белые забрали 5 камней, но получили лишь 1 глаз.



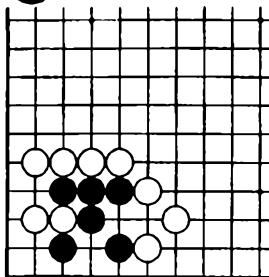
После ③ белым некуда ходить.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

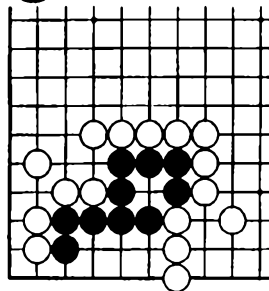
10



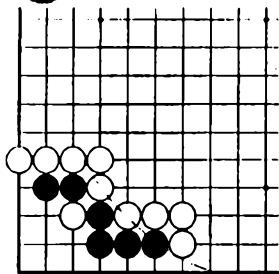
11



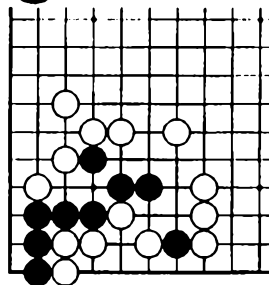
12



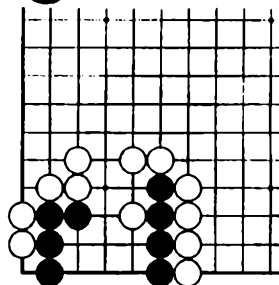
13



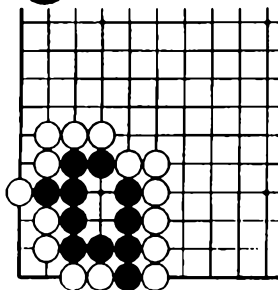
14



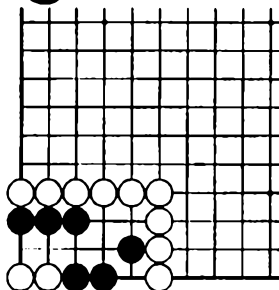
15



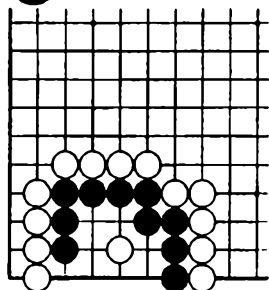
16

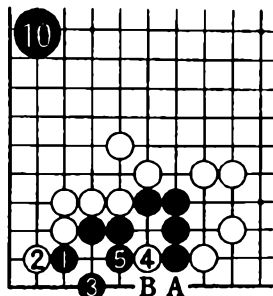


17

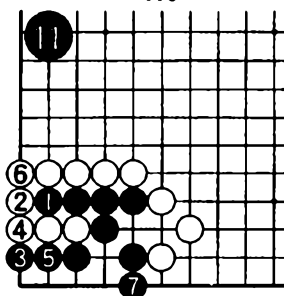


18

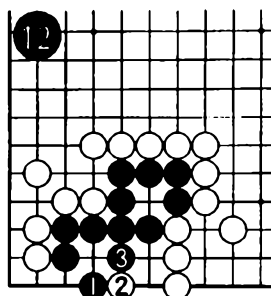




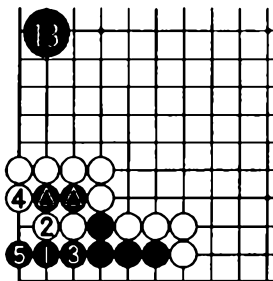
Ход белых в А после ⑤ не дает белым соединения. Черные пожертвуют камень в В, а потом заберут два.



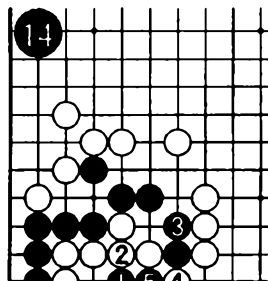
Ключевой ход здесь ③. С его помощью черные строят 2 глаза.



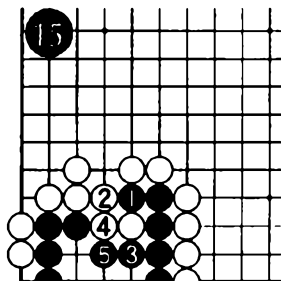
Глаз внизу у черных получается после косуми ①.



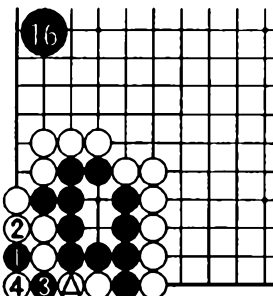
Черные жертвуют 2 ▲, и после ⑤ их длинный глаз равен двум.



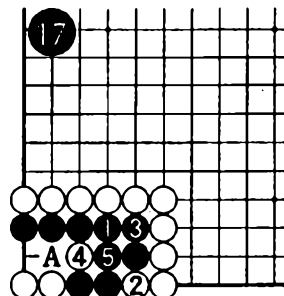
Места после снятия белых камней будет достаточно для 2-х глаз.



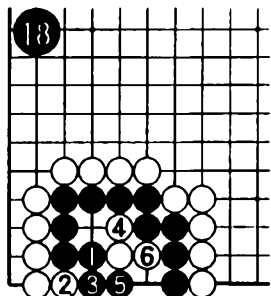
На угрозах отрезать белый камень черные строят 2 глаза.



⑤ в ▲. Это *тэсудзи* вы должны уже знать на память.



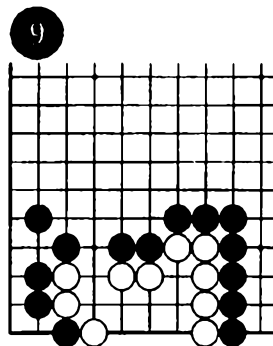
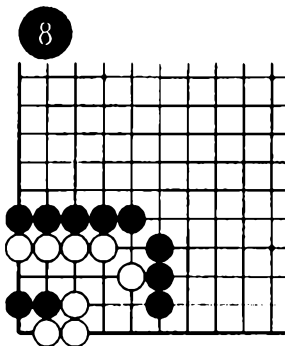
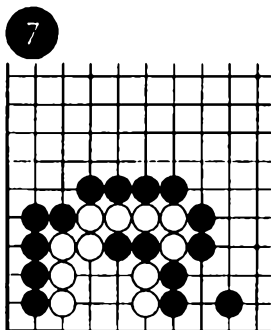
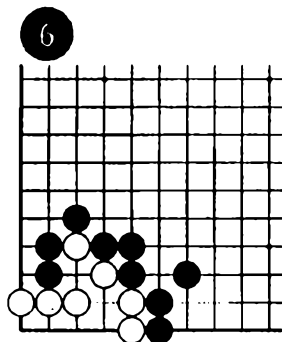
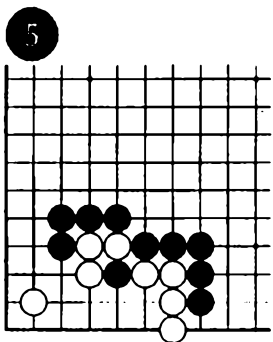
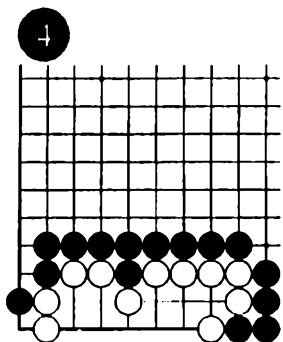
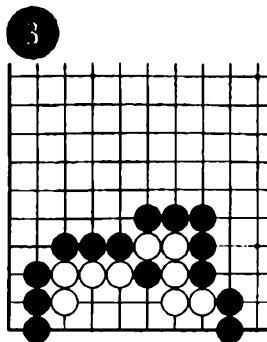
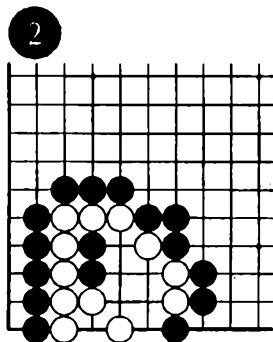
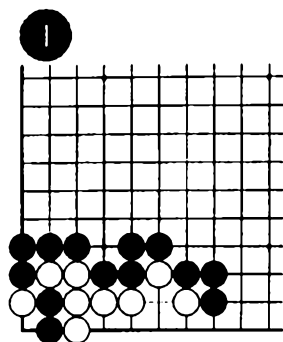
Ходами ① и ③ черные расширяют до максимума глазное пространство. Это приносит им успех. Ход ③ в А — ошибка. Белые ответят в ⑤.

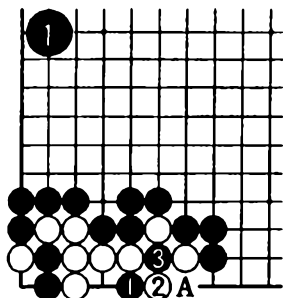


А здесь у черных *сэнтэ сэки* после ⑥.

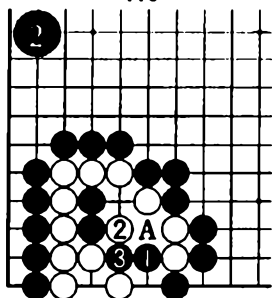
Серия 29.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

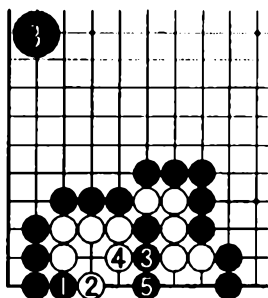




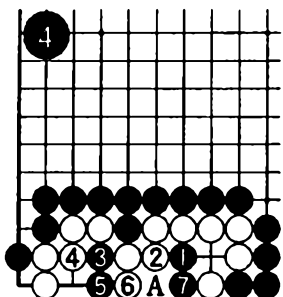
После ❶ начинается *ко-борьба*. Если белые ❷ сделают в ❶, черные ответят А, и у белых *дамэджумари*.



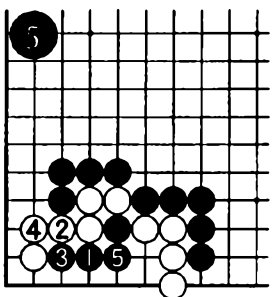
После *атари* ❶ черные не забирают 2 камня в А, а выкалывают глаз. Белые не могут сделать *атари* в А из-за *дамэджумари*.



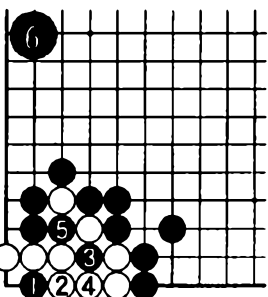
А вот здесь опять *дамэджумари* с двух сторон. Без тихого хода ❶ ничего бы не вышло.



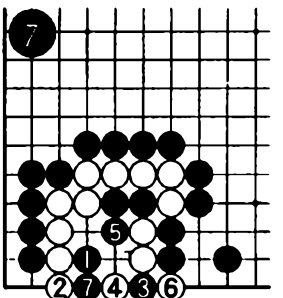
Белые не могут пойти в А после ❷ из-за *дамэджумари*, которое тщательно подготовили черные.



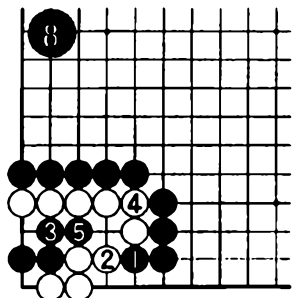
Вместо ❷ бить в ❸ нельзя. Но и этот вариант белых не спасает.



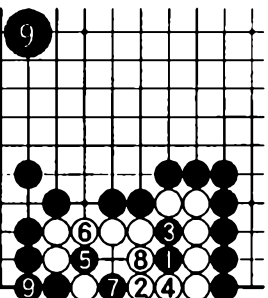
Черные искусными ходами сжимают довольно большое глазное пространство белых до 1 глаза.



Это *дамэджумари* с двух сторон черные построили очень красиво. На все ходы черных у белых были единственные ответы.



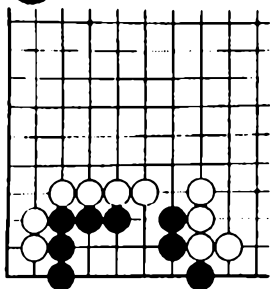
После ❸ пленных черных камней много, а глаз у белых только один.



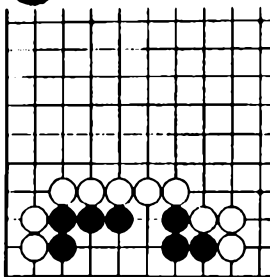
Ходы ❶ и ❸ готовят нужный ответ ❹ на сбитие камня ❷. Затем черные просто соединяются ❹.

Задачи. Ход черных. Они выживают. В нескольких задачах больше ко-борьбы черные получить не могут.

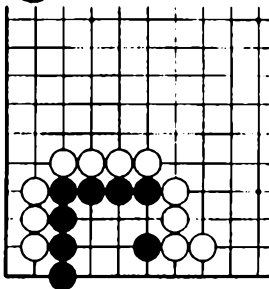
10



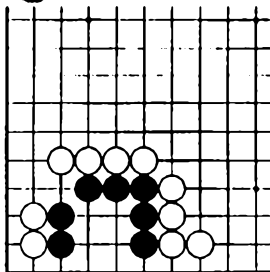
11



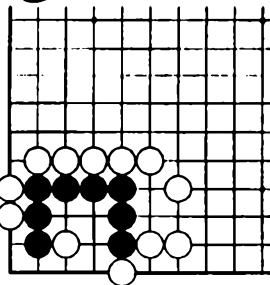
12



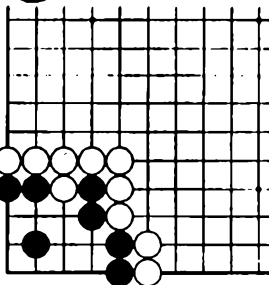
13



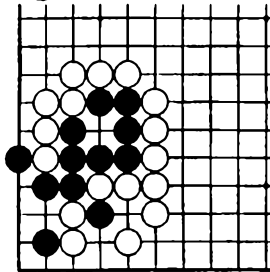
14



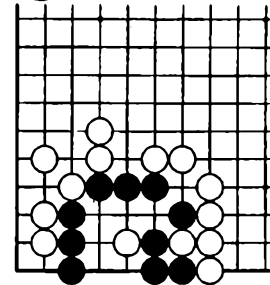
15



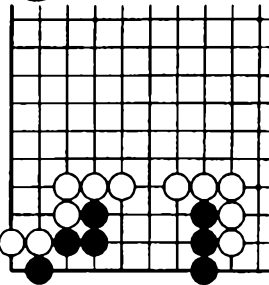
16

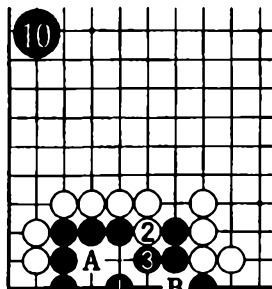


17

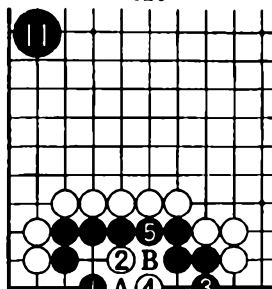


18

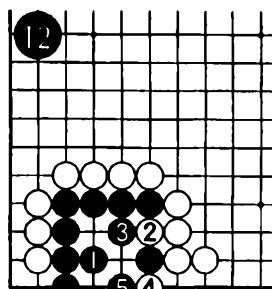




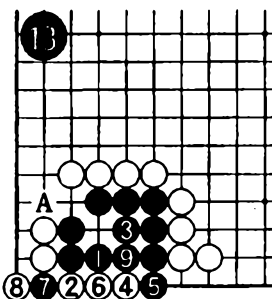
Ход ① в форму решает. После ③ черные строят глаза либо ходом в А, либо в В.



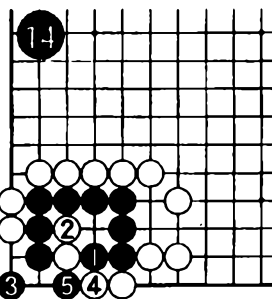
После ⑤ – сзэки. На ⑥ А черные ответят в В и наоборот.



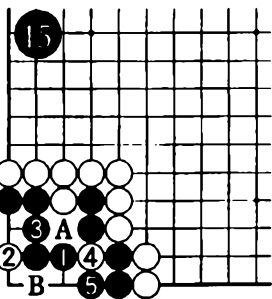
Ко-борьба за черную группу – это справедливый результат борьбы в данной позиции.



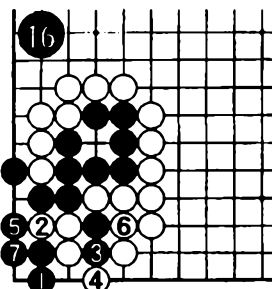
После ① белые не могут присоединить 3 своих камня, ибо после ② А погибнут все 7.



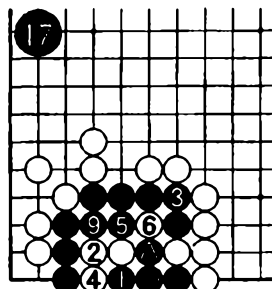
Это ко-борьба. Черным не удалось выжить безусловно.



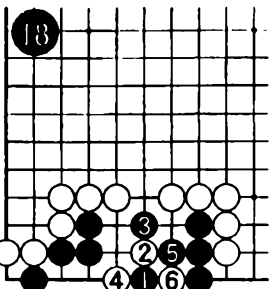
А здесь черные живут из-за того, что после ⑤ у них в запасе 2 хода для построения глаз: А и В.



① интересный ход. Ходить ③ сразу в ⑤ нельзя. Будет ко-борьба. А так белые вынуждены съесть 2 камня ⑥, и черные строят глаз ②.



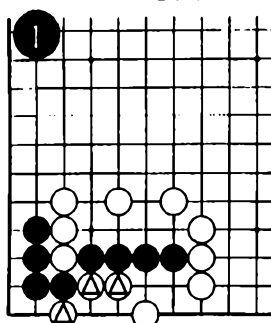
⑦ в △, ⑧ – ниже. На месте сбитых камней получилась ко-борьба. Большой успех черных почти на пустом месте.



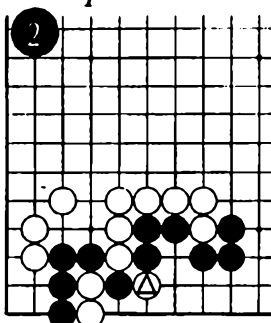
И снова ко-борьба. Обратите внимание на ход ① на 1-ю линию.

Серия 30.

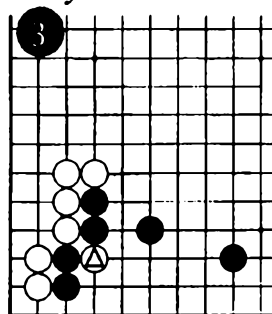
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



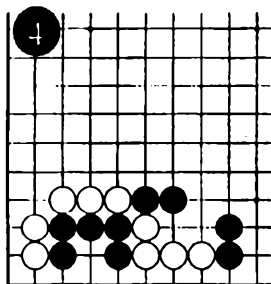
Белые разрезали черных, но камни $\triangle$ стоят как-то неуверенно.



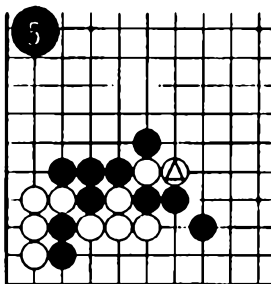
Белые походили $\triangle$ и уже празднуют успех. Не рано ли?



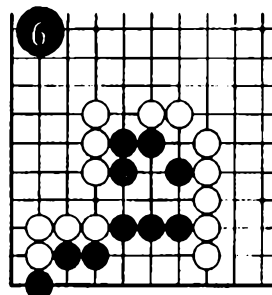
Нельзя ли побороть разрезающий камень $\triangle$?



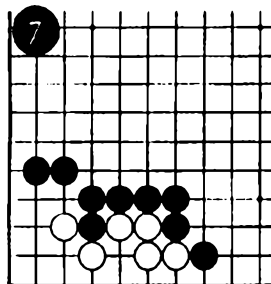
По темпам 5-3 в пользу белых, а каков будет результат сэмзай?



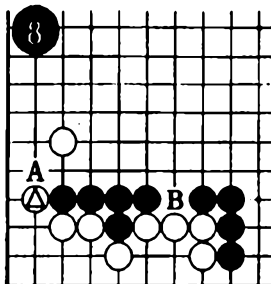
Белые выходят $\triangle$. Далеко ли убегут их камни?



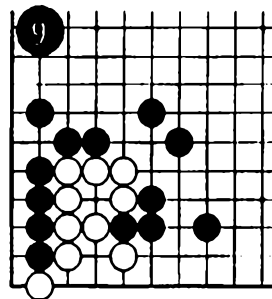
На первый взгляд глаз у черных не видно...



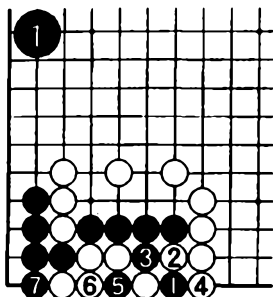
Убить белых не старайтесь. А что же делать?



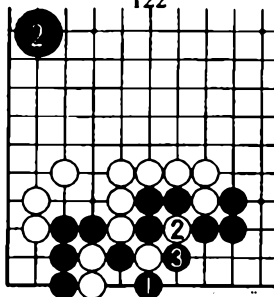
Белые походили $\triangle$, имея в виду пойти в дальнейшем А или В. Найдите противодействие.



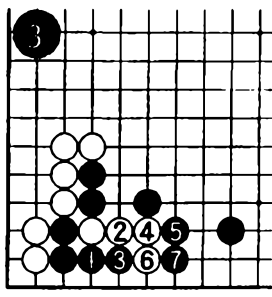
Белые живут?



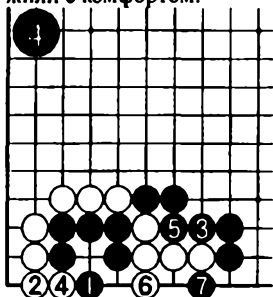
Жертва камня ① – стандартный ход. Однако это не уменьшает его эффективности. Черные соединились и вышли с комфортом.



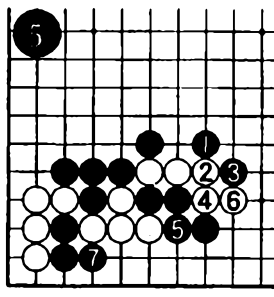
У черных таки нашлось *тэсудзи* ① и соединение ③.



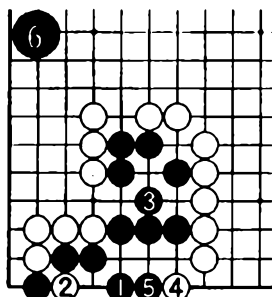
Проползание по 2-й линии ①, ③ – *тэсудзи*, позволяющее черным спастись и захватить белых.



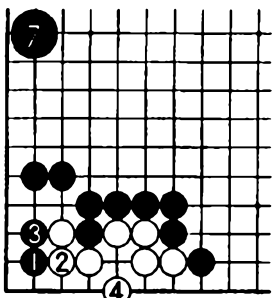
После того, как черные построили глаз ходом ①, у них сразу стало 5 темпов, а кроме того, белые не могут подступиться к ним справа.



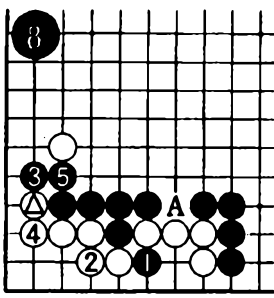
Выбежать-то белым удалось, но дорогой ценой. Четыре камня внизу погибли, и этому выбеганию грош цена.



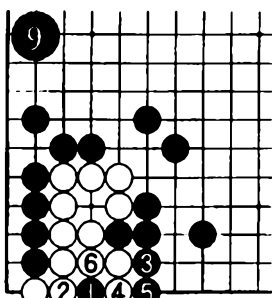
После ⑤ у белых получилось таки 2 глаза.



Это живая форма белых. Однако у черных есть *сэнтэ ёсэ*. И они не преминули им воспользоваться.

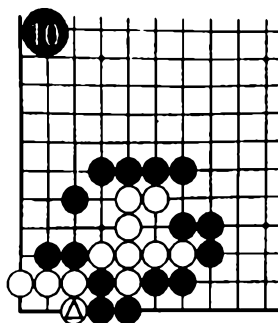


Перед тем, как отрезать камень ходами ① и ③, черные обязаны нанести *ки-каси* ①, в результате чего разрезание в А становится не *сэнтэ*.

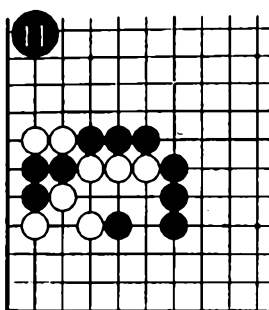


Да, конечно, живут. Но черные могут сыграть *сэнтэ ёсэ*, запечатывая противника.

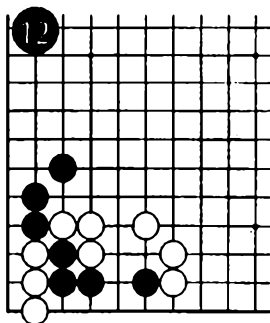
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



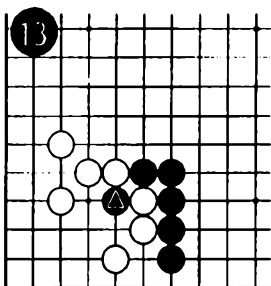
Белые походили  и думают, что выжили. А вы как думаете?



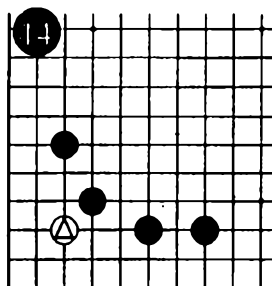
Без подсказок.



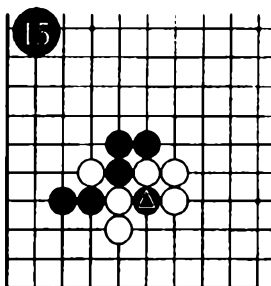
Выиграть сэмэй.



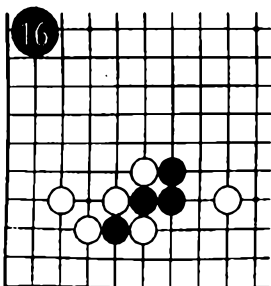
У  довольно большое адзи.



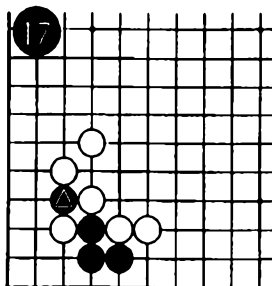
Белые ходом  начинают попытку выжить в территории черных



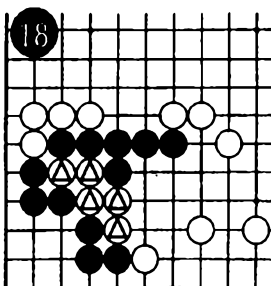
Адзи камня  нужно использовать.



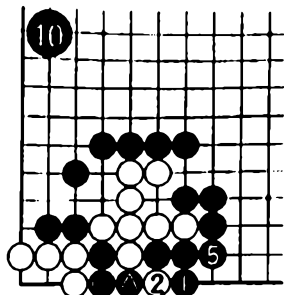
Опять, подсказки не будет.



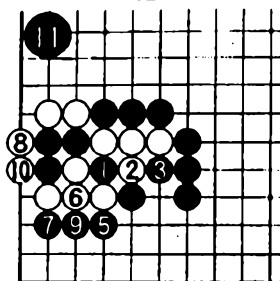
Обопритесь на  и постройте живую группу.



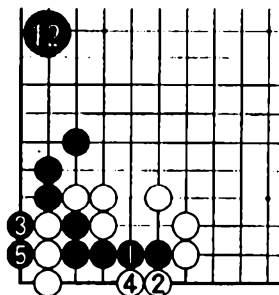
Тэсудзи черных в такой позиции вы должны уже знать.



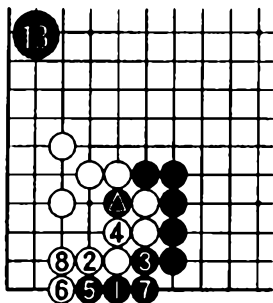
① в А, ④ слева от А, ⑥ в ②. Соединиться в ② черным, конечно, нельзя, но и так неплохо: *ко-борьба*.



Вариант один и очень неприятен белым. За 6 очков они отдали большой угол.

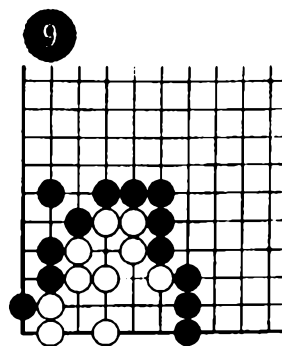
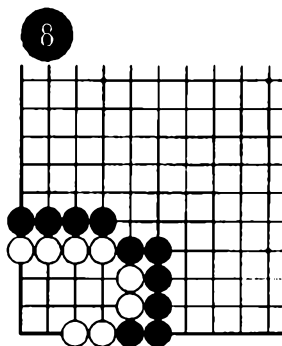
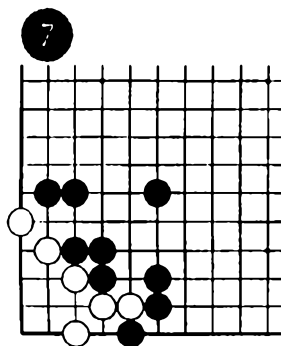
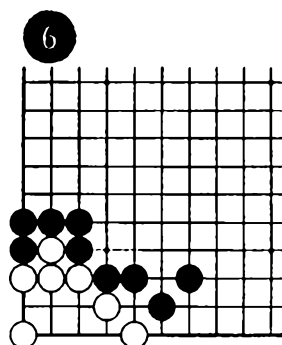
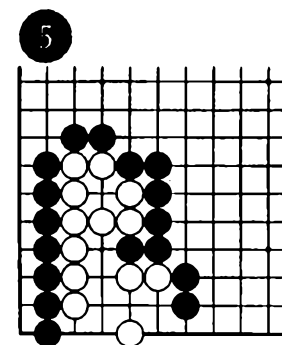
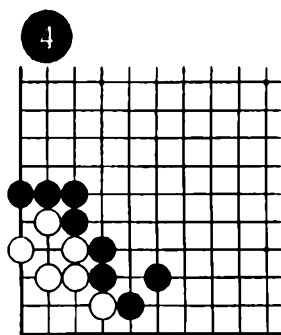
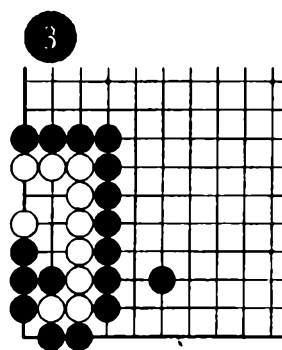
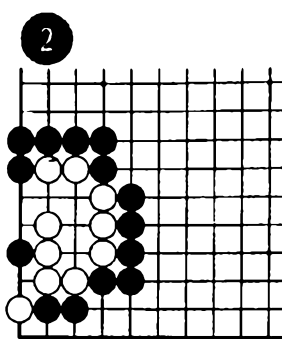
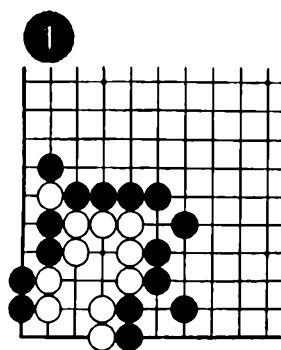


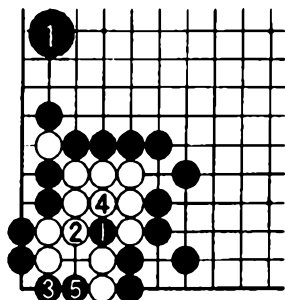
В *сэмэи* нужно считать количество *дамэ* у борющихся групп. Ход ① дает их черным достаточно для победы.



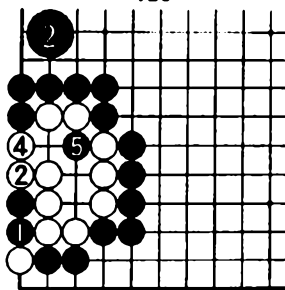
Серия 31.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

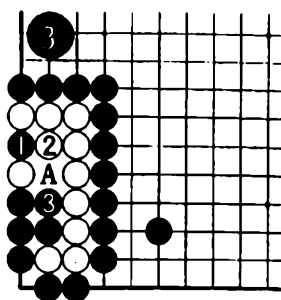




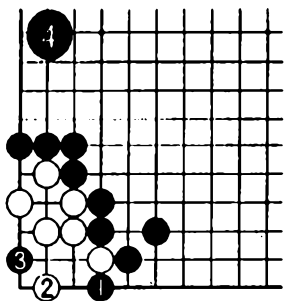
Найти 1-й ход да и всю комбинацию не должно составить сложностей.



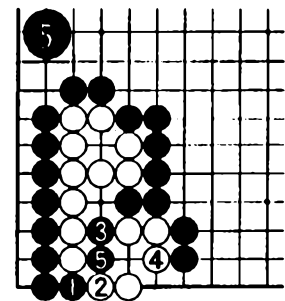
❶ в ❶.
Вариантов игры здесь несколько, но правильный – один.



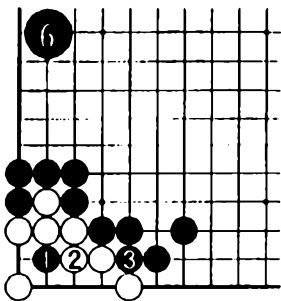
На ❶ ни один ответ белых: ❷, А или ❸ не проходит.



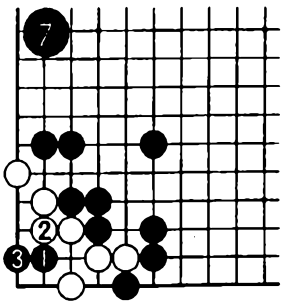
После ❶ ходить белым некуда.



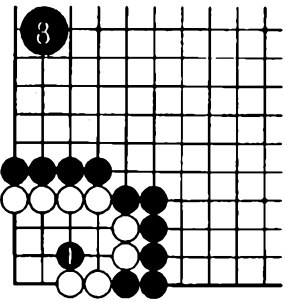
Ход ❶ подрывает группу белых снизу. На ❷ белые не могут отрезать 2 камня из-за дамэджумари.



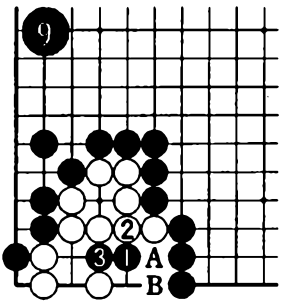
Ход черных ❶ в ❶ не подходит. Белые ответят в ❶.



❶ угрожает отрезанием в пункте ❷. После ❷ угрозы слишком много.



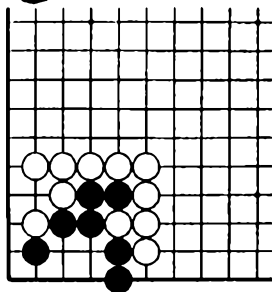
После ❶ у белых нет ответа.



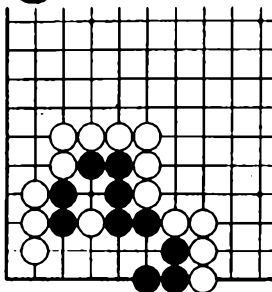
На ход в А черные ответят в В, и белые не могут отрезать камни ❶ и ❷.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

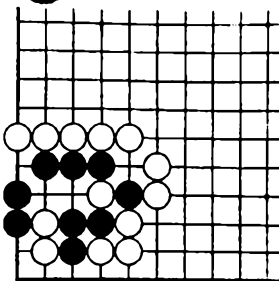
10



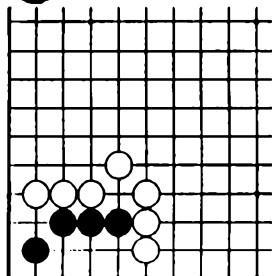
11



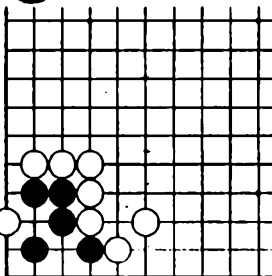
12



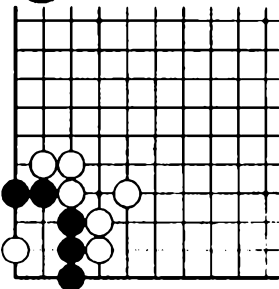
13



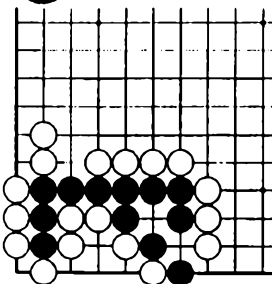
14



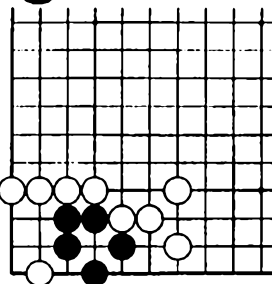
15



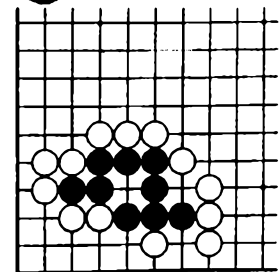
16

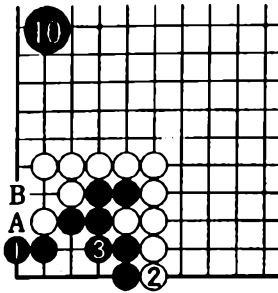


17

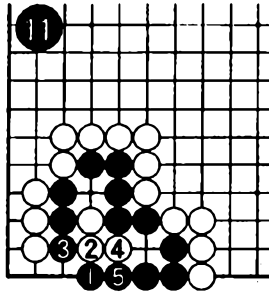


18

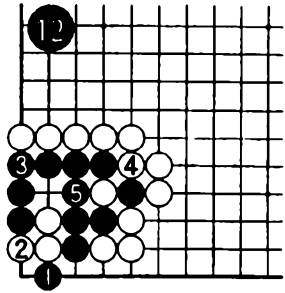




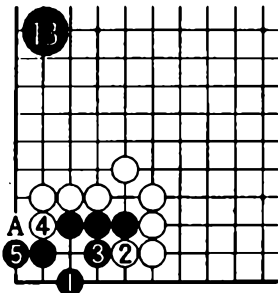
Черные не должны жадничать. Ход в А вместо ① влечет за собой *ко-борьбу* после ОВ.



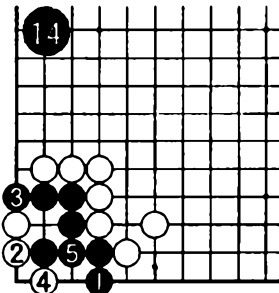
① — это как раз та форма, которая требуется. После ⑤ получилось *сэки*. ② в 3 дает черным жить, но забират 2 камня.



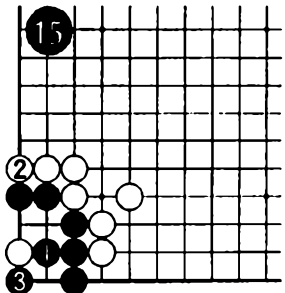
И снова *сэки* после ⑤. Вариант форсированный и в комментариях не нуждается.



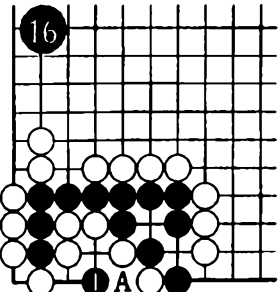
У черных маленькая группа, да еще и открыта со всех сторон. Но форма хорошая, поэтому живет без проблем. Здесь ⑤ можно пойти и в А.



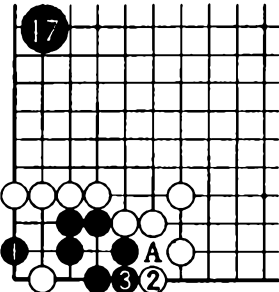
После ⑤ результат — *сэки*. Ходить здесь уже никому не надо.



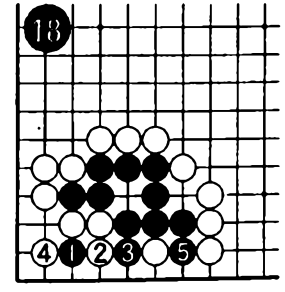
А здесь — *ко-борьба*. Если белые ходом ② поднимутся в пункт 1-3, черные ходом в ③ пожертвуют камень и выживут.



После ① черные все успевают. ① в А — ложное *судзи*. Результат — *ко*.



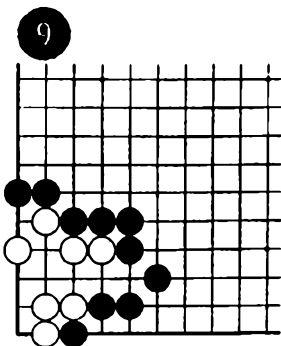
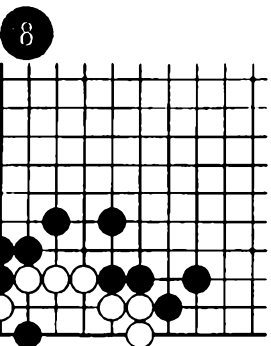
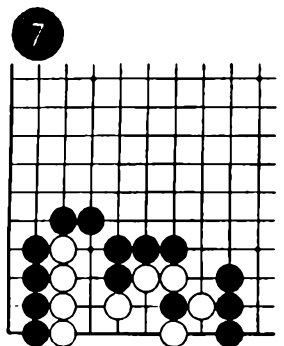
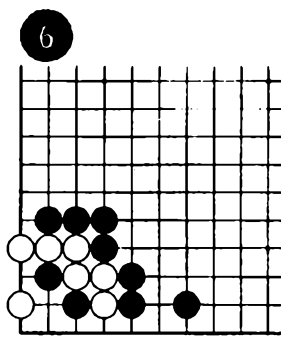
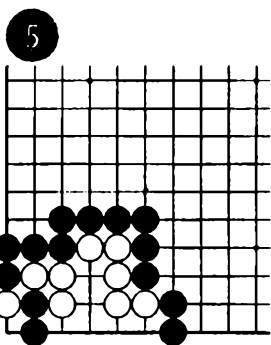
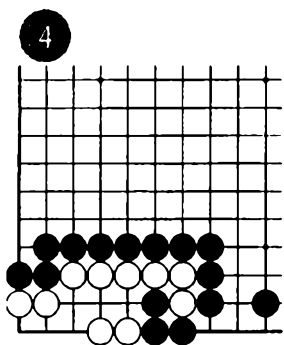
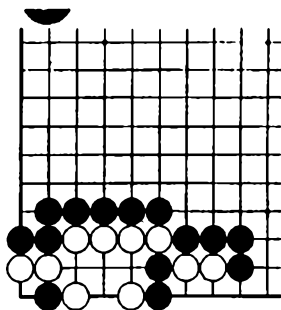
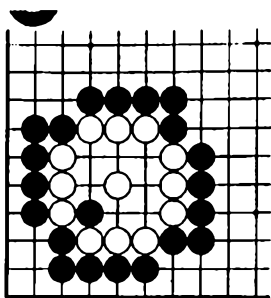
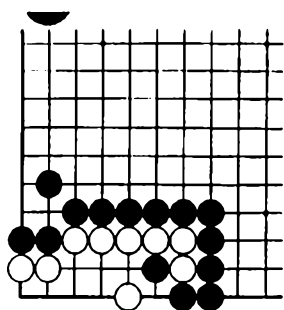
Из-за *дамэ* в А черные после ③ получают 2 глаза.

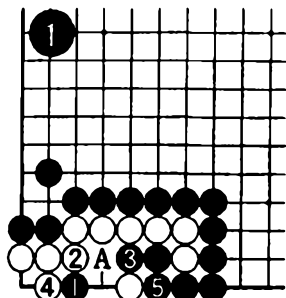


Хитрая жертва камня ① позволяет черным забрать нужный им для построения глаза белый камень.

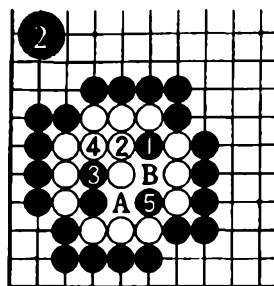
Серия 32.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

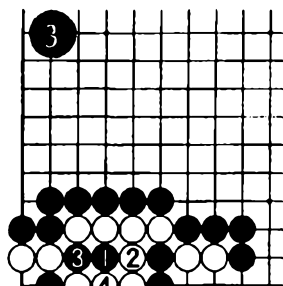




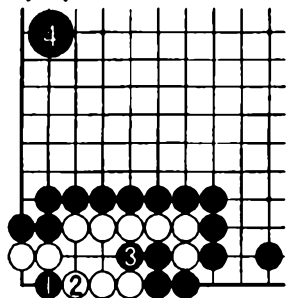
Если белые ход ② сделают в А, черные ответят в ③, ④, ③, и белые не могут соединиться из-за *дамэ-дзумари*.



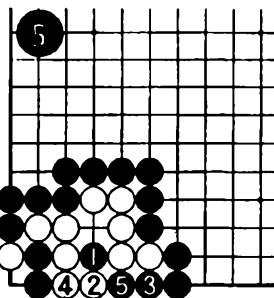
После ⑥ на ход в А черные собьют в В, а на В – в А.



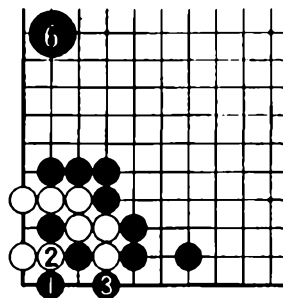
⑤ в ④. Ходом ① черные отдадут двойку справа, но, опираясь на нее, проводят изящную комбинацию.



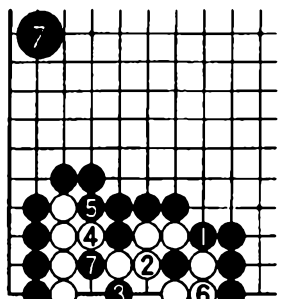
На ① белые должны защититься ②, а на ③ уже ответа нет.



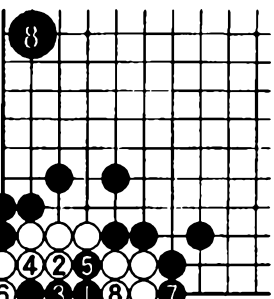
После ⑤ на сбитие камня ① черные ответят снова в ① и снимут с доски почти все камни белых.



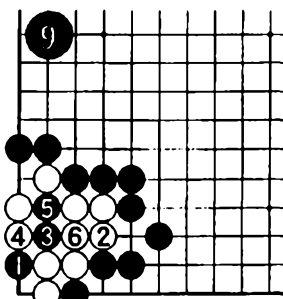
После ① и ③ получается *ко-борьба*.



В этой комбинации все ходы важны (как, впрочем, почти всегда).

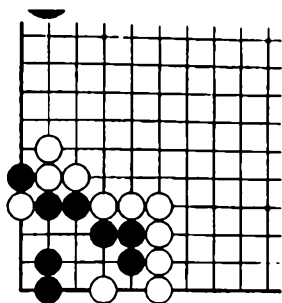
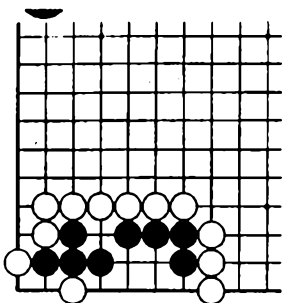
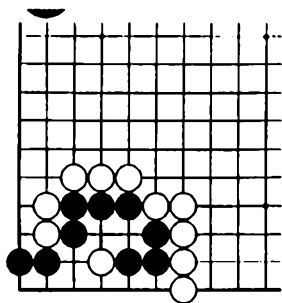


Последний ход ⑨ эффективно заканчивает дело. В ① белые отвечать не могут – зашелка.

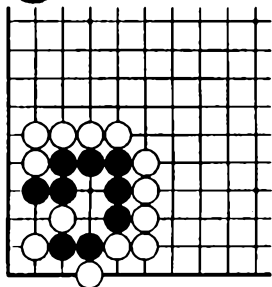


Форма у белых непривычная, а глаза выдавливаются совершенно стандартным способом.

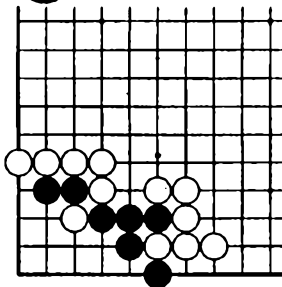
Задачи. Ход черных. Они выживают.



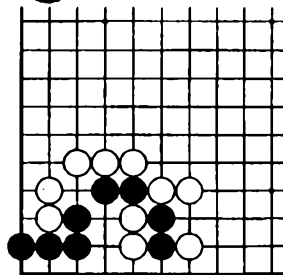
13



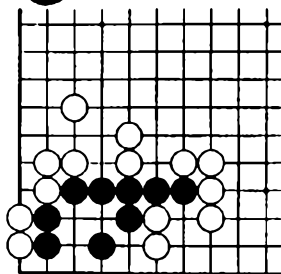
14



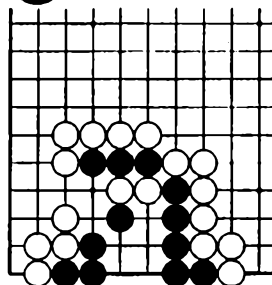
15



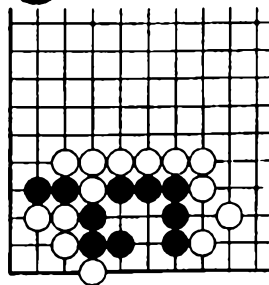
16

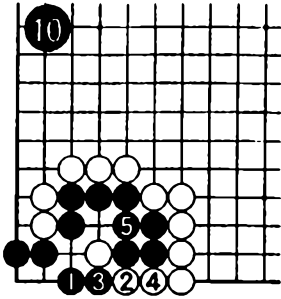


17

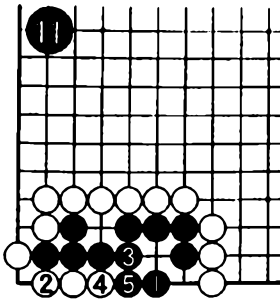


18

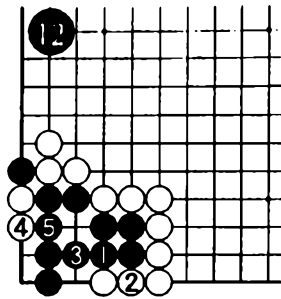




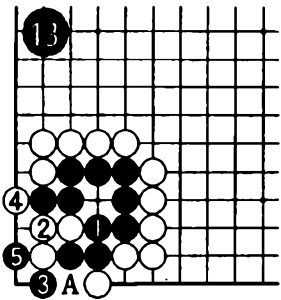
1 и 3 забирают белый камень, что и дает черным 2-й глаз.



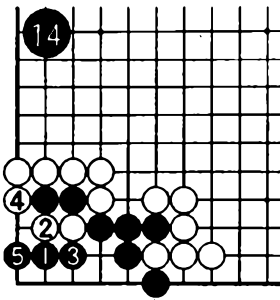
После 5 белые должны отдать 3 камня. На этом-то месте и получается 2-й глаз черных.



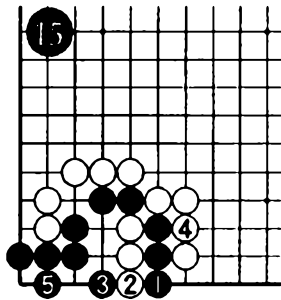
Черные строят глаза с помощью совершенно простых ходов и недвусмысленных угроз.



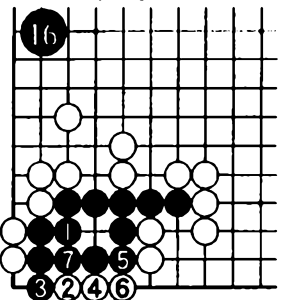
Здесь тоже путь один, если начать с правильного хода. Если же 1 будет в 2, то белые сами пойдут в 1 и спасения у черных нет.



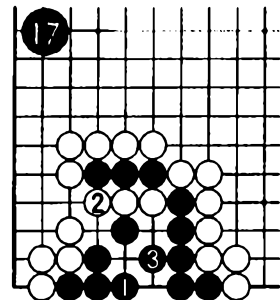
Жалеть два камня нельзя. На ход 1 в 2, белые с радостью ответят в 1 и убьют черных.



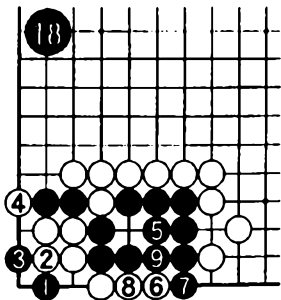
Ход 1 - жертва, дающая время на построение 2-х глаз, пока белые добивают эти 3 камня.



Как белые не пытались вытянуть свои камни, но после 7 соединиться нельзя. Черные выжили.



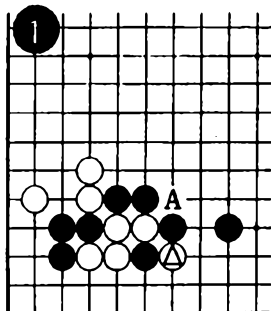
После 1 белые вынуждены забрать 3 камня, а черные строят 2 глаза ходом 1.



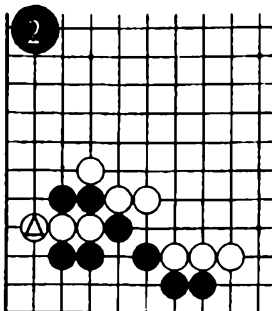
На отличное *тэсудзи* 1 и 1, белые отвечают наилучшим образом, но все равно черные живут.

Серия 33.

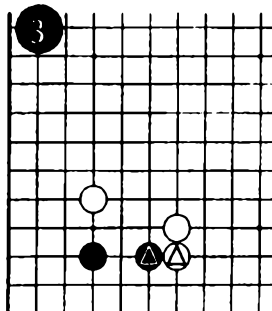
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



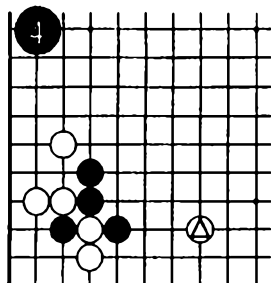
Белые походили $\triangle$, имея в виду разрезание в А. Как отвечать?



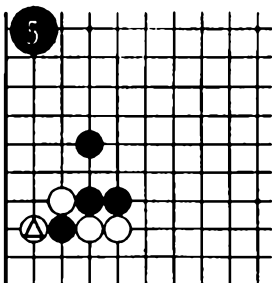
Белые опустили $\triangle$, жертвуя еще один камень. Куда ходить черным?



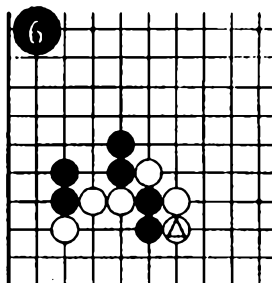
На ход черных $\triangle$, белые отвели $\triangle$. Что дальше?



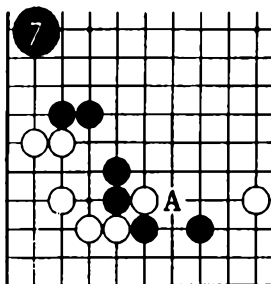
У белых есть камень $\triangle$. Черные должны учитывать его в своих расчетах.



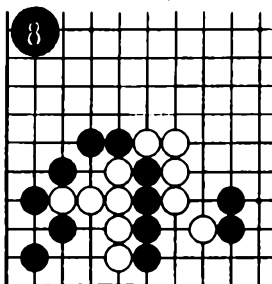
Белые напали $\triangle$. Как играть черным?



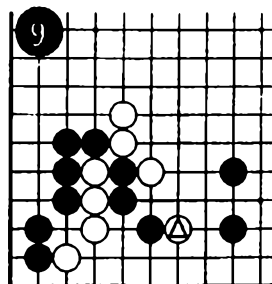
Белые ходом $\triangle$ отклонились от дзёсэки. Наказать!



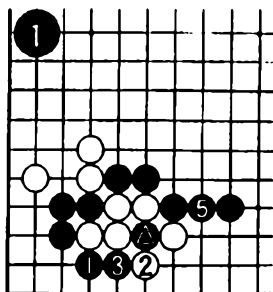
Ситё в А не проходит. Как играть?



Черные должны побороться.

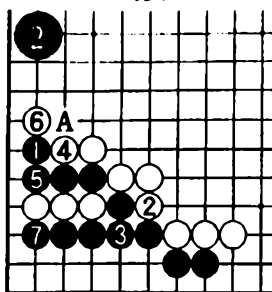


Белые вроде бы сделали стандартное тэсудзи $\triangle$. А тэсудзи ли это?

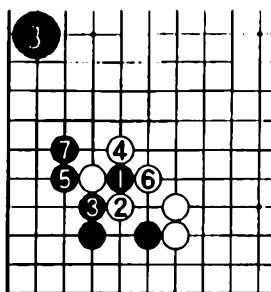


④ в ③.

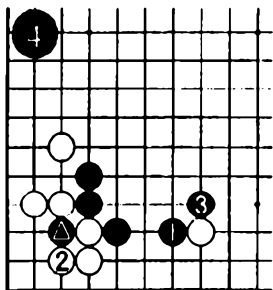
Для *атари* ① и ②, а затем прочное соединение ③. Все проблемы здесь решены.



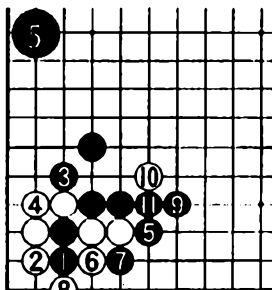
Тэсудзи ① пробивает небольшую брешь в стенке белых — пункт разрезания А.



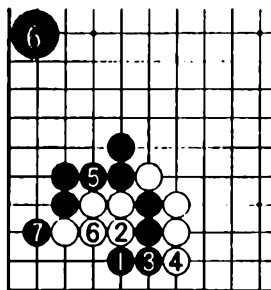
Черные ходят сверху ① и, пока белые забирают этот камень, захватывают угол с выходом на сторону.



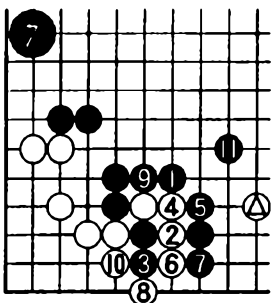
Черные надавливают ① на белый камень. Белые вынуждены играть ②, доедавая ④, а черные продолжают свое: ③.



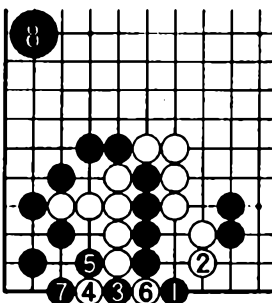
Это — *дзёсэки*. ① добавляет к пленному еще один камень, а затем отыгрываются *кикаси* со всех сторон, зажимая белых в углу.



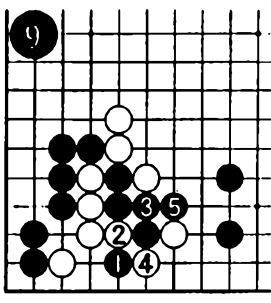
После ⑦ белые могут уже сдавать партию. Такие потери не отыгрываются.



Черные максимально использовали пожертвованные камни. Их позиция впечатляет. Камень ④ становится сиротой.

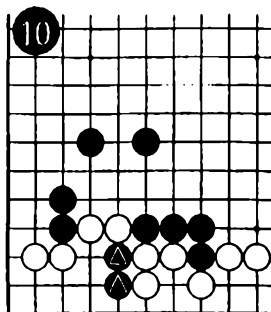


Тэсудзи ① угрожает соединением с 2-я камнями справа. Белые отрезают ②, но после ⑦ нет даже *ко-борьбы*. Ход в пункт левее ② тоже не помогает. Проверьте.

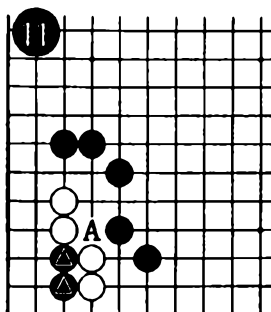


Черные проводят *тэсудзи* ①, на которое у белых нет опровержения.

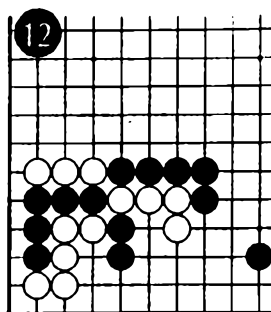
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



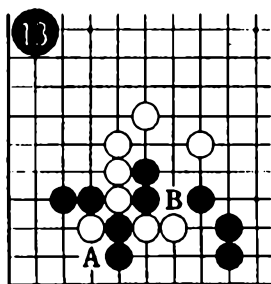
Вот здорово было бы спасти два .



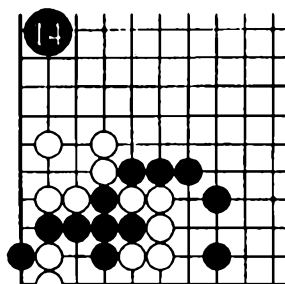
Здесь комбинация, естественно, связана с двумя  и пунктом разрезания А.



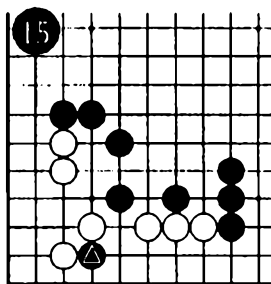
Думайте сами.



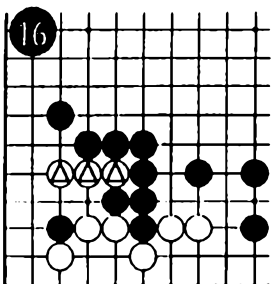
У черных 2 проблемных пункта: А и В.



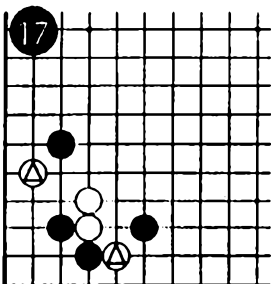
Сэмэй. Нужно считать дамэ.



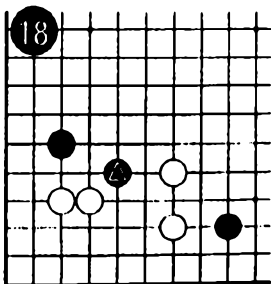
Нужно использовать .



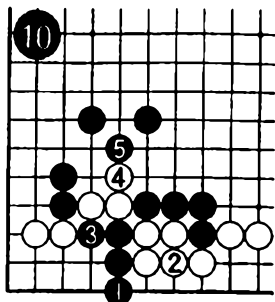
Попробуйте съесть три .



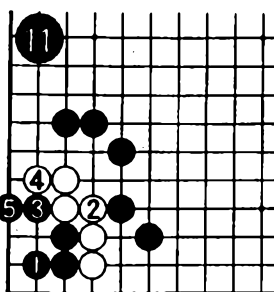
Окружение камнями  слабовато. Докажите.



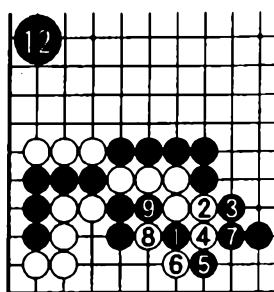
Белые не отреагировали на ход . Как это использовать?



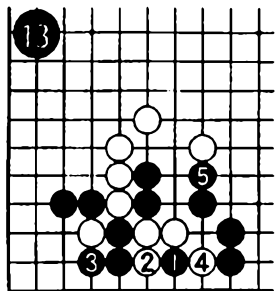
① – *тэсудзи*, наращивающее 2 *дамэ*. Ответ – вынужден. Почему? Дальше для черных все просто.



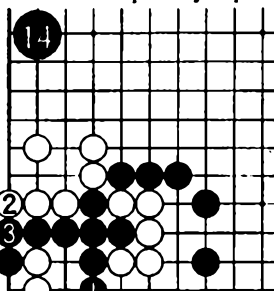
① – совершенно неожиданный ход. Белые вынуждены соединиться ②, но тогда черные просто живут, а белые так же просто умирают.



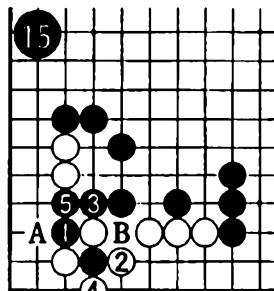
Думать здесь нечего. Черные должны просто сосчитать форсированный вариант из 9-ти ходов.



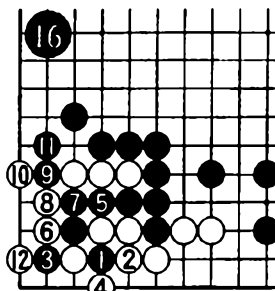
① – *тэсудзи*, работающее на 2 фронта.



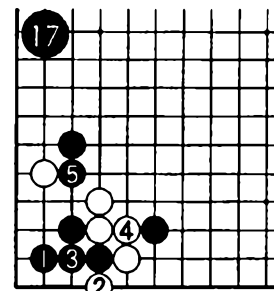
Черные хорошо посчитали. Благодаря *тэсудзи* ① у них на целых 3 (!) *дамэ* больше.



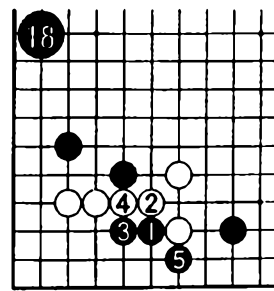
Черные разрезают белых хитрым разворотом. Если белые пойдут в А, черные ответят в В с тем же результатом.



После серии *тэсудзи* черные таки забрали 4 камня.



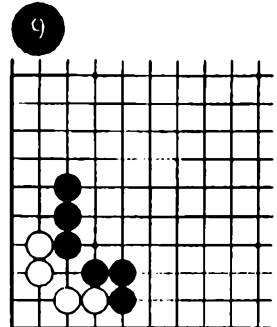
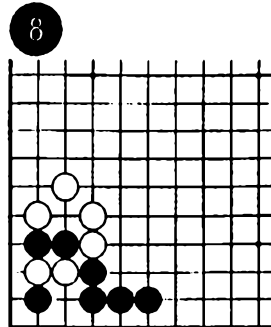
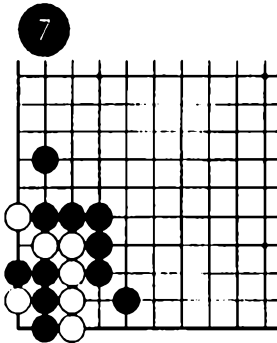
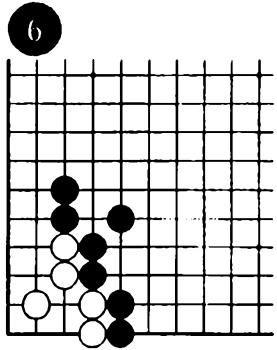
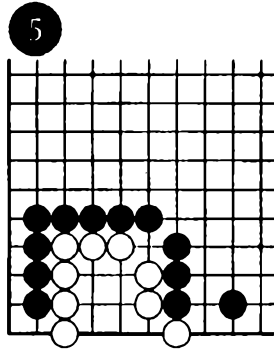
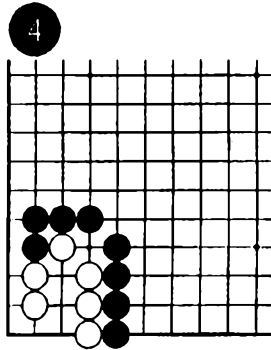
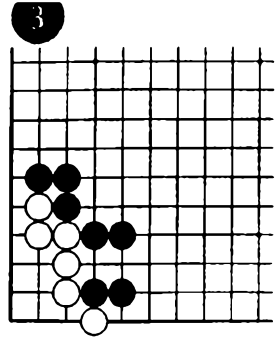
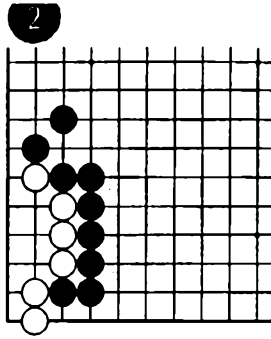
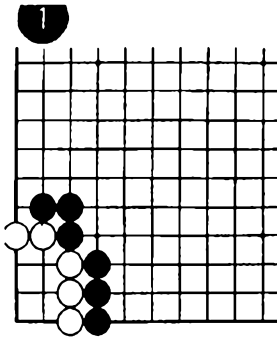
Тэсудзи ① – ход, работающий в двух направлениях. Адекватного ответа у белых не находится. У черных очень хорошо.

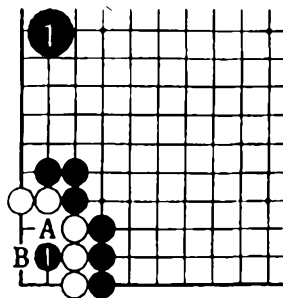


После *тэсудзи* ① черные полностью разрушают территориальную заготовку соперника.

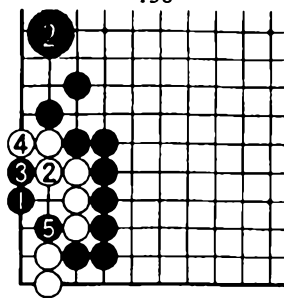
Серия 34.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

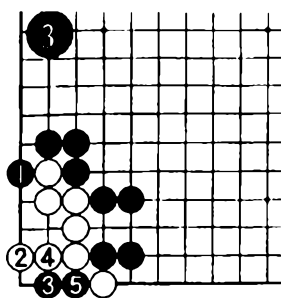




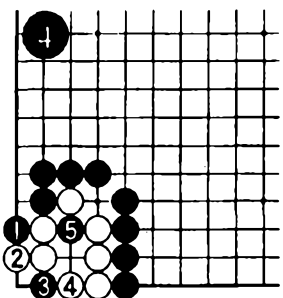
Это должен знать каждый. Теперь на А последует В, а на В, соответственно, А.



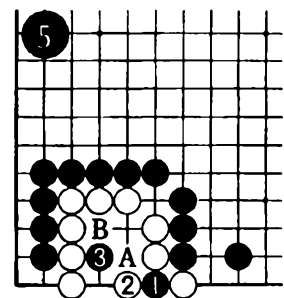
Ход 1 в форму решает. Знакомое *дамэджумари* с двух сторон.



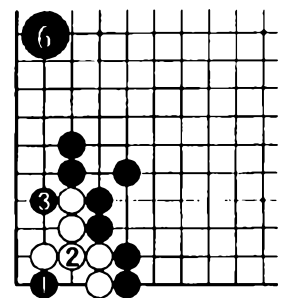
Простое ханэ 1 убивает. На ход 2 в 4 черные ответят в пункт 1-3.



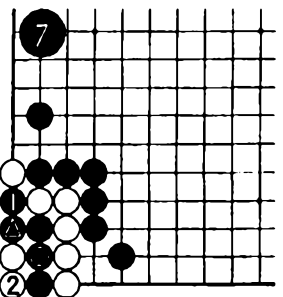
И снова ханэ 1 несет смерть. 3 – очень важный ход.



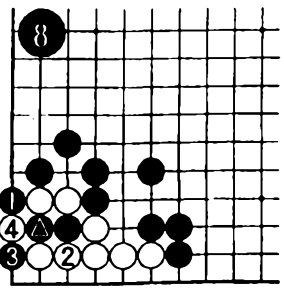
После 3 ходы А и В – *миаи*.



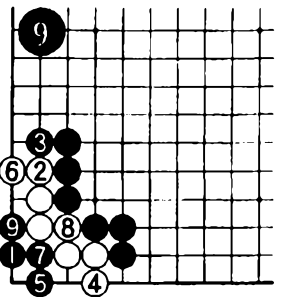
1 – *тэсудзи*, на которое белые должны ответить. Ход 3 лишает белых места для построения 2-го глаза.



3 в 1, 4 в 2, 5 в 2-2. Черные должны сделать дефект в форме белых ходом 1, после чего методично выдавить глаза.



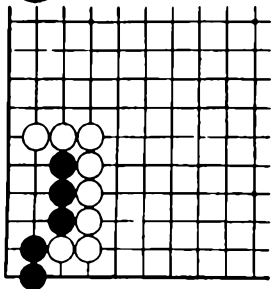
5 в 4. Два камня забирать нельзя, следует ходить 1. Теперь у белых мало места для построения 2-х глаз.



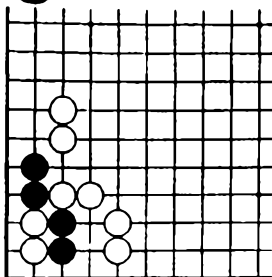
Черные умудрились построить группу с глазом внутри белой группы. Шансов у белых нет.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

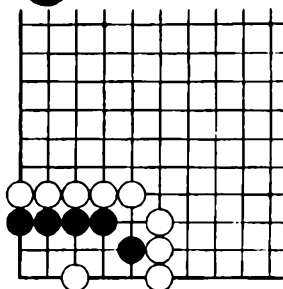
10



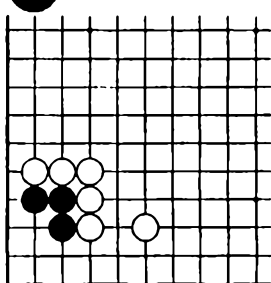
11



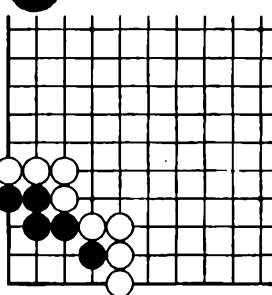
12



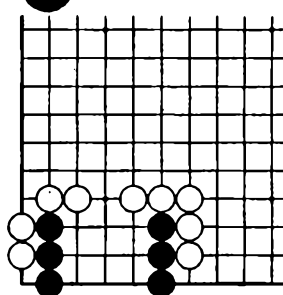
13



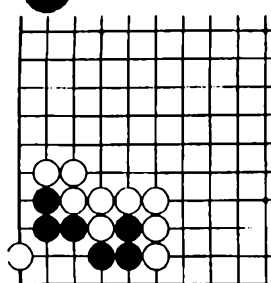
14



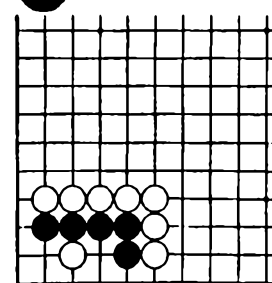
15



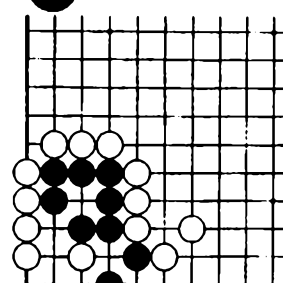
16

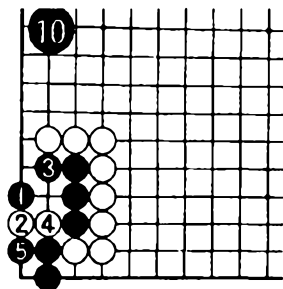


17

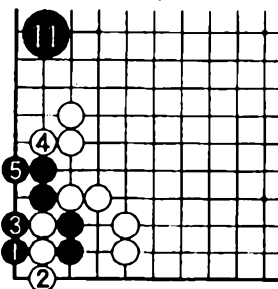


18

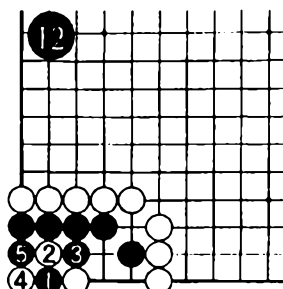




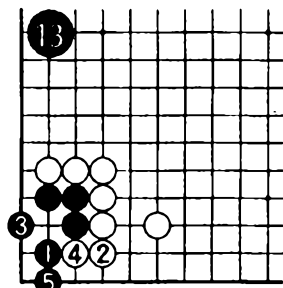
На ход ② в ⑤ черные отвечают в ②.



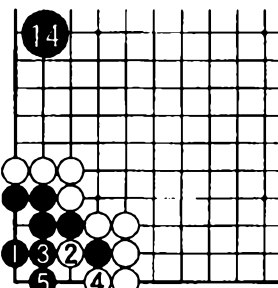
И снова ход ① в пункт 2-1 предопределяет исход борьбы.



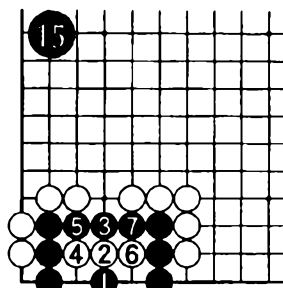
Черные жертвуют камень ① ходом в 2-1, а дальше — все понятно. Соединиться ⑥ в ① белым бессмысленно.



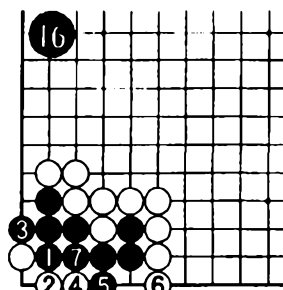
После ① черные угрожают пойти в ②, а после ① у черных уже 2 глаза. ④ в ⑤ ничего не даст.



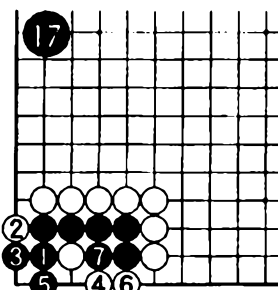
И в этой позиции ход ① делится в пункт 2-1. Белым приходится смириться с выживанием противника.



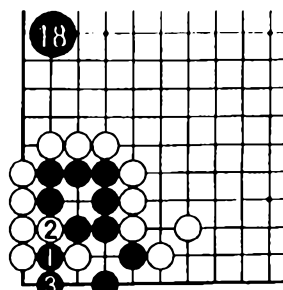
Такое уже было. Сэки — значит черные выжили.



Черные успели сжать белых. Соединиться в 1-1 те не могут. Запрещено правилами.



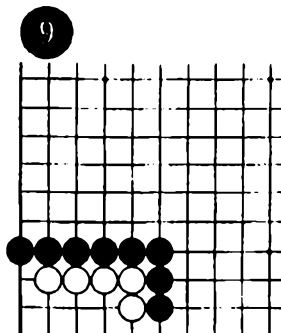
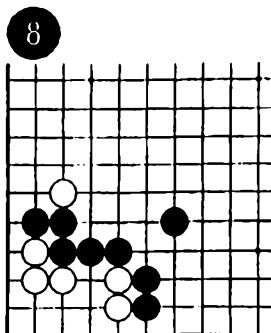
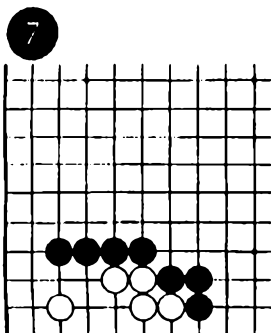
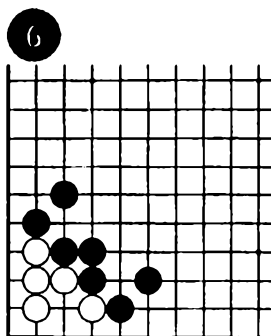
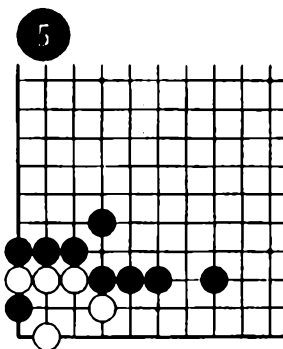
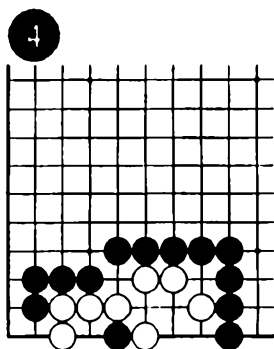
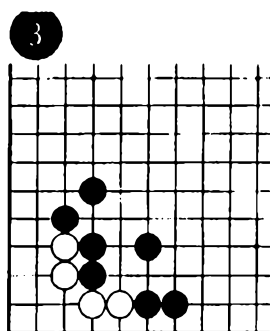
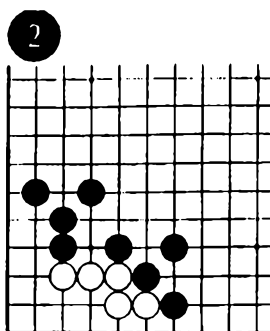
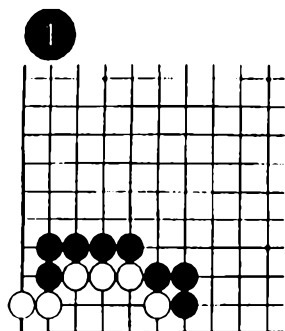
Ход ② в 5 тоже ничего белым не даст. Проверьте.

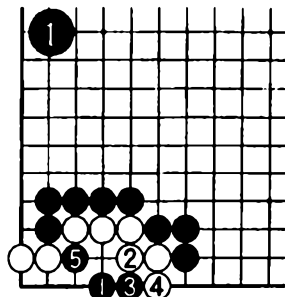


И ход ② в ① за белых не проходит.

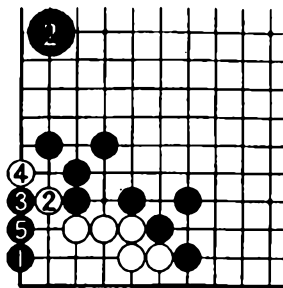
Серия 35.

Задачи. Ход черных. Белые погибают.

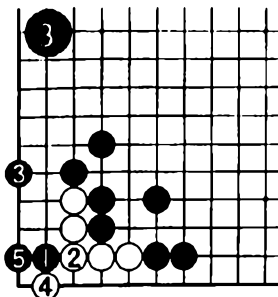




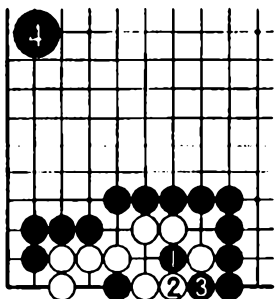
Уже знакомо. Вы должны были решить эту задачу автоматически.



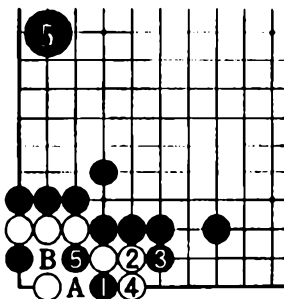
① — очень необычный, далекий прыжок. Однако в данном случае он хорошо работает.



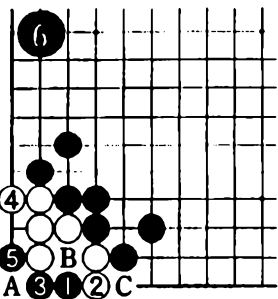
Повторение пройденного. *Нодзоки* ①, а затем прыжок обезьяны от этого камня. У белых 0 глаз.



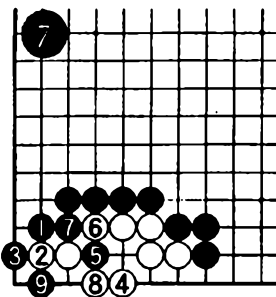
После ① борьба для белых в этом месте закончилась.



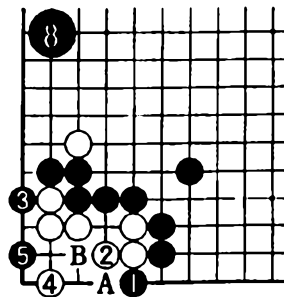
Игра под камень ① позволяет построить двойное *атари* ⑤. Если белые ④ пойдут в А, то ●В, ○5 и ●4.



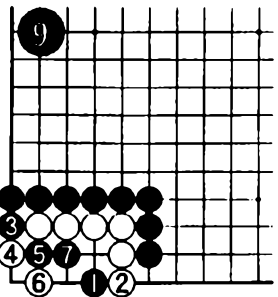
Здесь все ясно, а если ④ в А, то ⑤, ○В, ●С.



Ходами ① и ② белых отжимают от угла. А на ход ③ нужно отвечать, то есть 2-й глаз строить некогда.



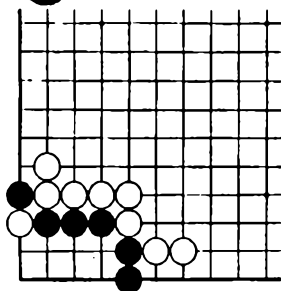
Если ② будет в пункт ④, то черные ответят в А, ○5, ●В.



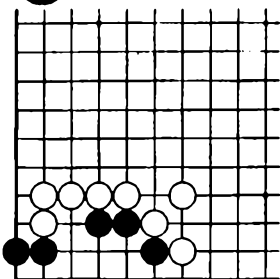
Белые погибли без всякого *ко*. Если же вариант начать с хода ③ без обмена ① - ②, то получится *ко-борьба*.

Задачи. Ход черных. Они выживают.

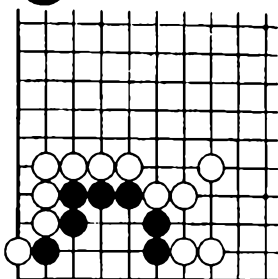
10



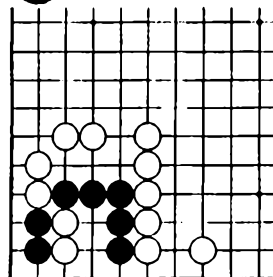
11



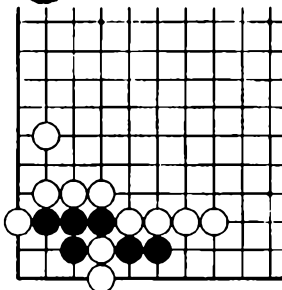
12



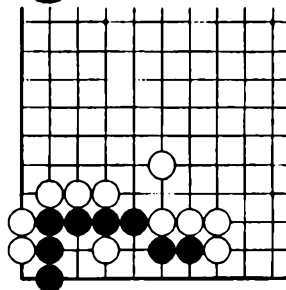
13



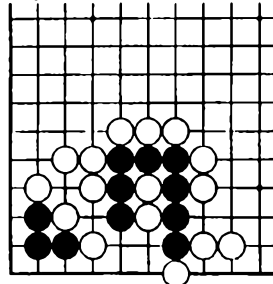
14



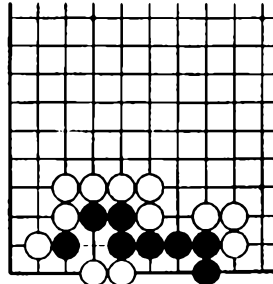
15



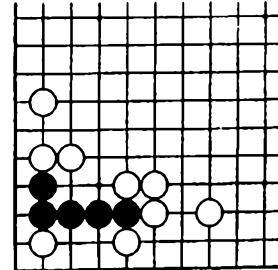
16

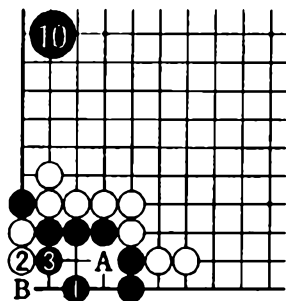


17

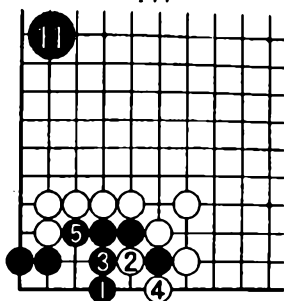


18

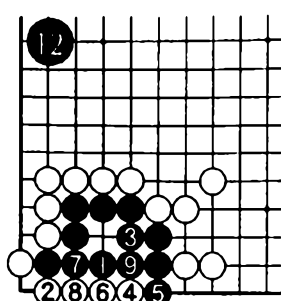




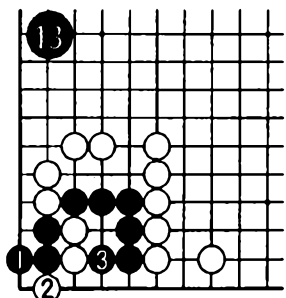
После ① пункты А и В становятся *миаи*.



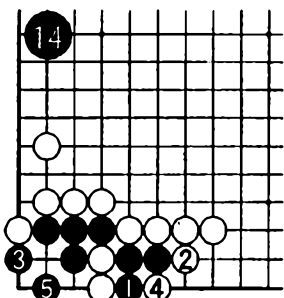
Ход ① строит черным глазную форму. Белые могут только забрать один камень.



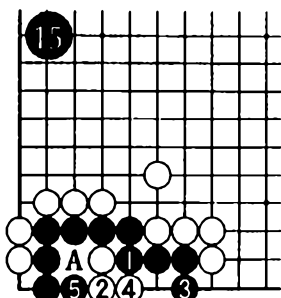
① — достаточно очевидный ход. ③ в 8 было бы просчетом.



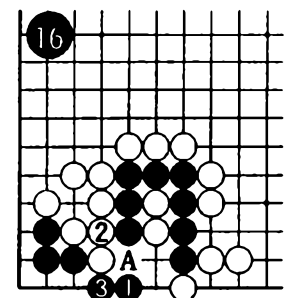
“Странные вещи случаются в пункте 2-1”. Повторим еще раз эту пословицу, уж очень она важна.



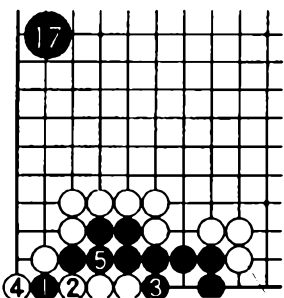
Если белые ② пойдут в ①, то черные сами продлятся в ② и построят 2-й глаз на стороне.



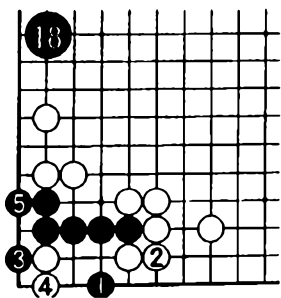
Здесь сэки. А если черные ① пойдут в ②, то белые ответят в ④, ●А, ○5 с борьбой.



Ходы ① и ③ дают соединение, а значит и глаза, если, конечно, правильно соединиться.



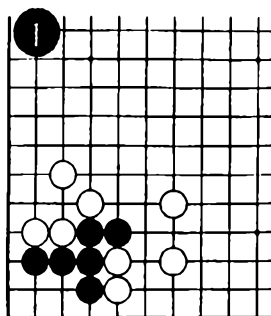
На ① нужно резать ②, на ③ — сбивать ④, а на ⑤ отвечать нужно в другом месте доски. Здесь борьба закончена.



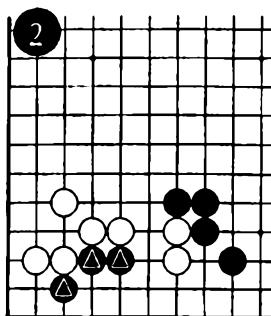
① угрожает отрезанием в пункте ②, а ③ и ⑤ строят 2-й глаз.

Серия 36.

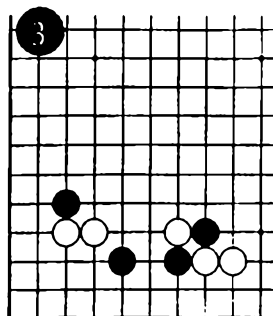
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



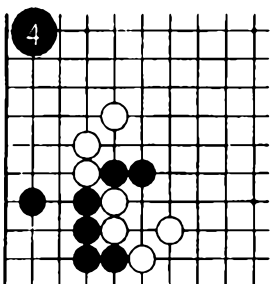
Сначала определить, что делать, а потом найти правильный вариант.



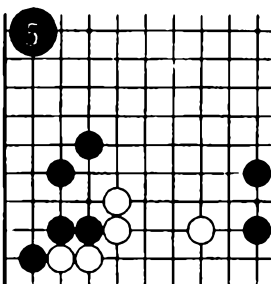
Три $\triangle$ практически погибли, если, конечно, черные ничего не придумают.



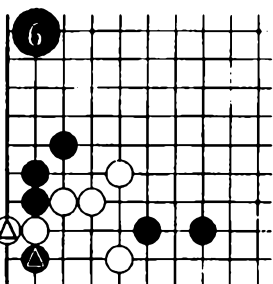
Здесь есть тэсудзи.



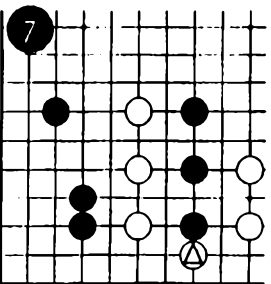
После тэсудзи черным не понадобится выживать в углу.



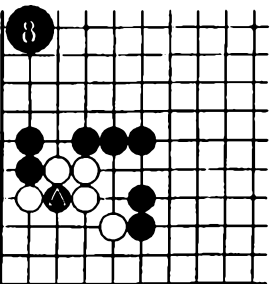
У формы белых большой дефект.



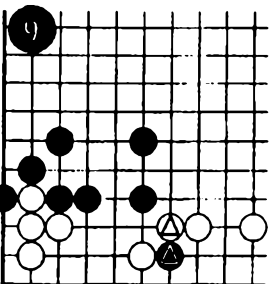
Черные походили $\triangle$, белые ответили $\triangle$. А не опрометчиво ли?



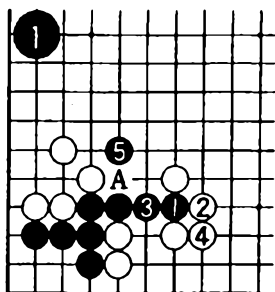
Белые ходом $\triangle$ пытаются соединиться снизу. Как играть?



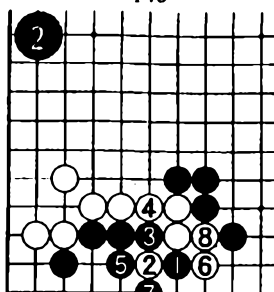
С чем-то подобным мы уже встречались. Используйте алзи $\triangle$.



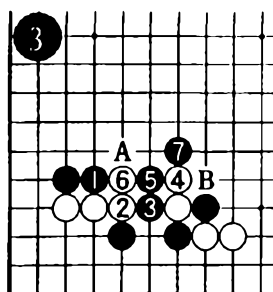
На $\triangle$ белые ответили $\triangle$. Что дальше?



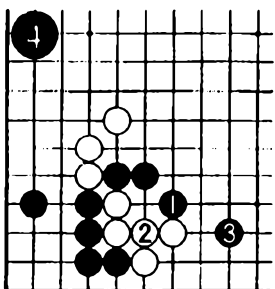
Черные поняли, что в углу им не выжить, зато они могут вырваться в центр. Ход в А белым не поможет.



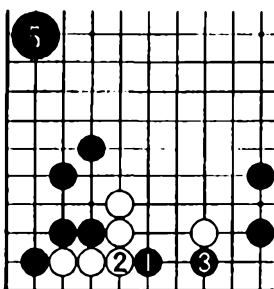
После ① белые отрезают камень ходом ②. На ③ нужно отвечать ④, а после ⑦ черные с комфортом живут.



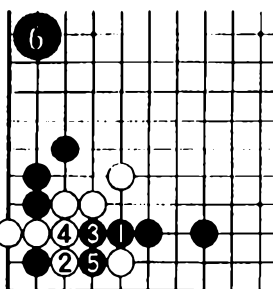
Эта комбинация стоит изучения. После ⑦ белые стоят перед выбором: отдать 2 камня после В или дать зажать свою угловую группу после А.



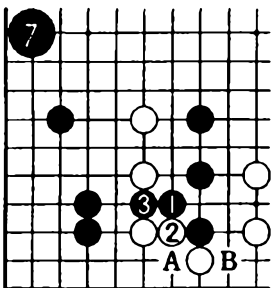
Если белые упорствуют ② после *тэсудзи* ①, то погибает вся их группа.



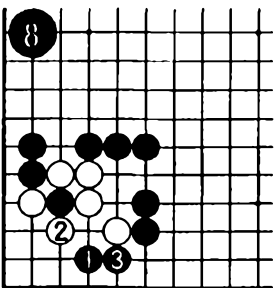
На подзюки ① белые должны ответить ②. Теперь черные соединяются по своим ходом ③, и белым нужно бежать, ибо глаз нет.



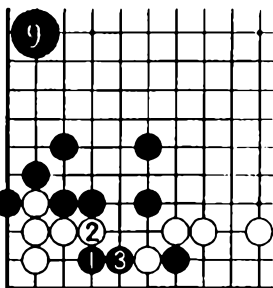
Черные просто протискиваются ①, ③ и ⑤. Этого достаточно.



Белые разрезаны. Если в ответ на ① белые соединятся в ②, черные могут резать либо в А, либо в В.

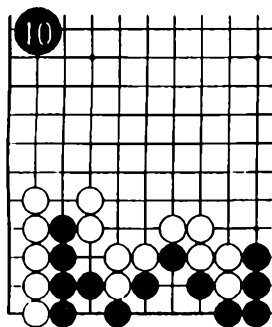


① — двойная угроза: выйти в ② или соединиться в ③.

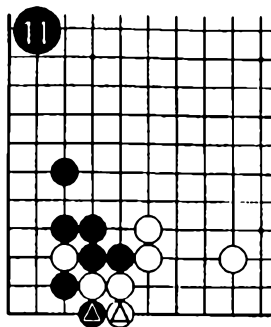


А дальше — *тэсудзи* ①, убивающее угол белых.

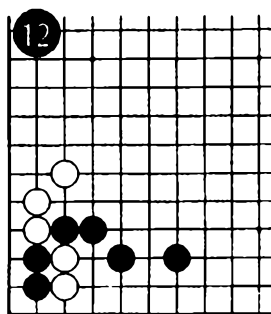
Задачи. Ход черных. Найти тэсудзи.



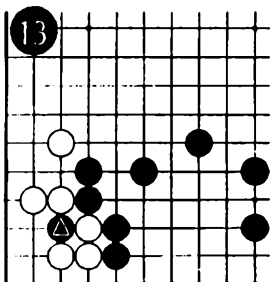
Хвост из 5 камней черных может погибнуть.



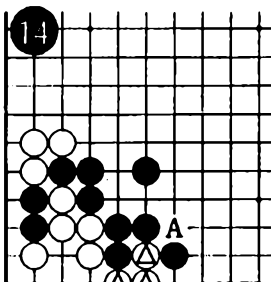
Противники обменялись ходами $\triangle$ и $\triangle$. Как продолжать?



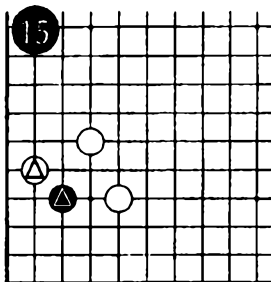
Нужно найти ёсэ тэсудзи.



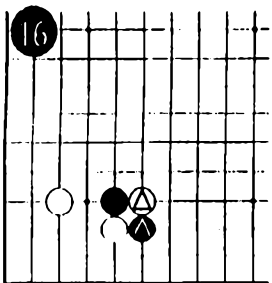
Найти ёсэ тэсудзи, учитывая наличие $\triangle$.



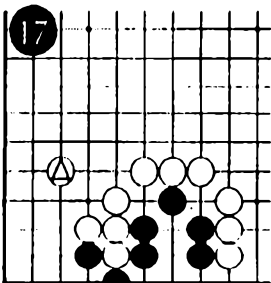
Черным не хочется ходить в А. Присмотритесь к трем $\triangle$.



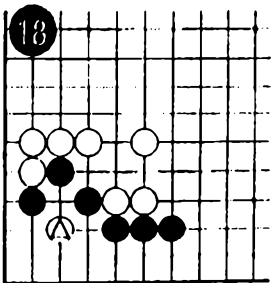
На $\triangle$ белые ответили агрессивно $\triangle$. Что дальше?



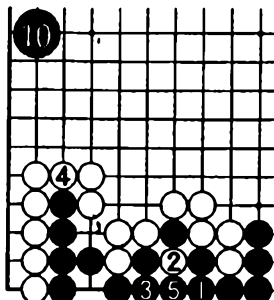
На $\triangle$ белые разрезали. Как нужно играть дальше?



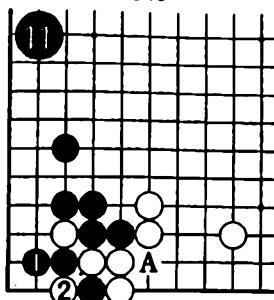
$\triangle$ не даст черным так просто построить глаза.



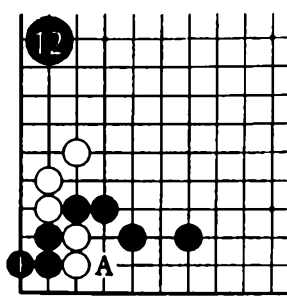
Белые сделали подзюки $\triangle$. Это опасно.



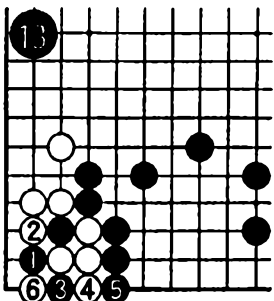
Играть нужно так. Ход ①, как вы понимаете, можно сделать и в ②. Это одно и то же. Но никак не в ③.



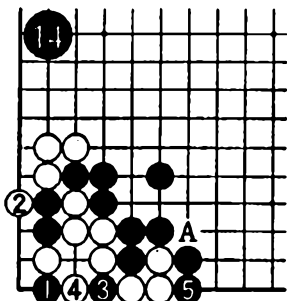
Тэсудзи здесь - спокойное ①. В результате, этот вариант дает черным *сэнтэ* 5 очков.



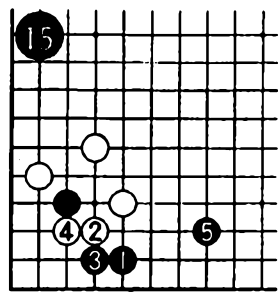
① - немаленький *ёсэ* ход: *сэнтэ-готэ* 3 очка.



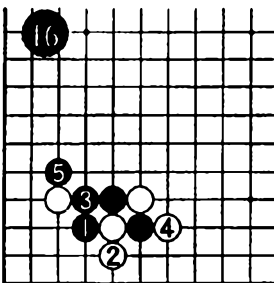
К ⑥ черные в *сэнтэ* закрывают свою территорию. А это не так мало.



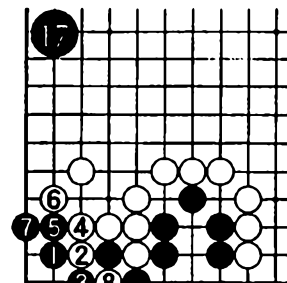
Хитрый ход в 2-1 приводит к тому, что слабость в А оказывается автоматически ликвидированной.



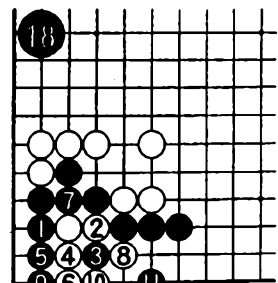
Если белые так уж хотят этот угол, то пусть его забирают. Правда получится он очень маленьким.



После ⑤ черные получают вполне достаточно.



У черных есть только такой вариант. После ⑧ начинается тяжелая *ко-борьба* за всю группу.



Примитивное соединение в ② не проходит. Черным нужно играть вот этот, довольно сложный вариант. Зато он заканчивается успешно.