

Тодзава Асанобу, 9 дан

**45 задач сикацу на
поиск критического
пункта**

Київ - 2006

Перевод на русский язык:	Виктор Тищенко
Редактор:	Аркадий Богацкий
Оригинал макет книги:	Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке: август 2006 г.

Первое издание на японском языке: апрель 1996 г.

Предисловие автора

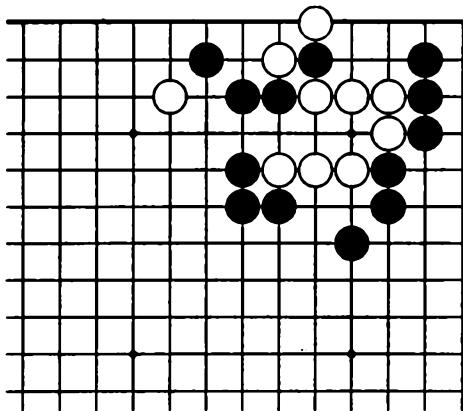
Цумэ-го (сикацу) – тяжкий труд. Так утверждают многие любители. К такому выводу приходят те, кто плохо разбирается в цумэ-го. Ведь есть наверняка и такие игроки, которым нравится решать цумэ-го. Как бы вы не относились к задачам по цумэ-го, но и во время игры и в другое время надо их решать, а также повторять пройденные задачи в уме для тренировки памяти и счета.

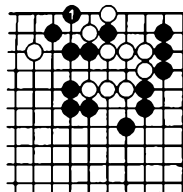
Задача 1

Критический
пункт для
лишения
глаз

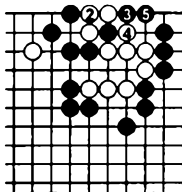
Внимание на бе-
лый камень сле-
ва.

Ход

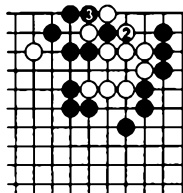




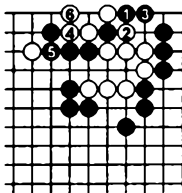
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



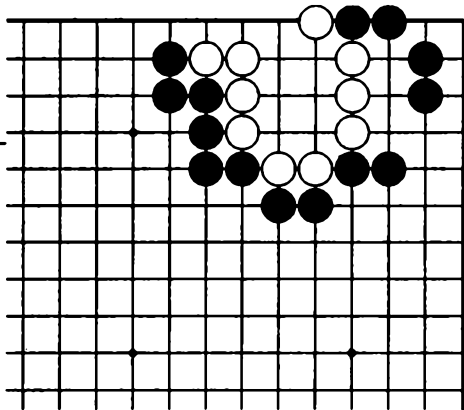
3. Вариант

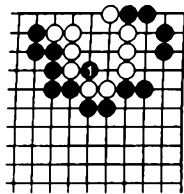


Задача 2

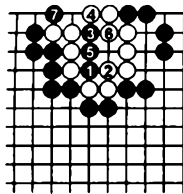
Хорошая
последователь-
ность

Ход ●

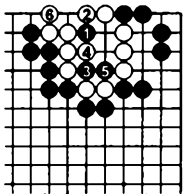




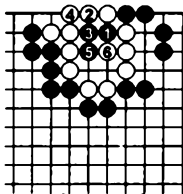
1. Правильно 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2 Правильно
Кири ❶ – судзи, ставшее
темным пятном. На ❷ иг-
рается цукэ ❸ – непре-
менный ход для уничто-
жения белых.

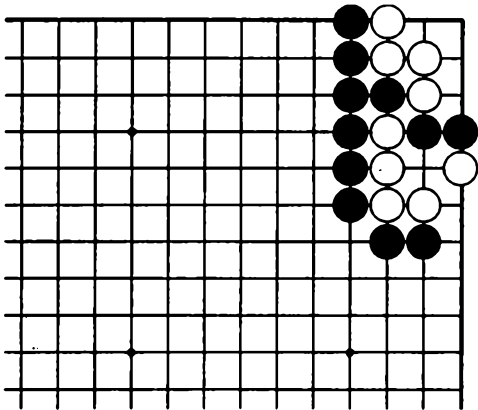
Диа. 3. Ошибка – 1
Играть ❶, ❷ – ошибка.
Белые искусно защитятся
❸, пожертвовав два кам-
ня и будут жить.

Диа. 4. Ошибка – 2
❶, ❸ – грубые ходы. ❷ и
❹ – миаи.

Задача 3

Цель -
дамэдзү-
марн

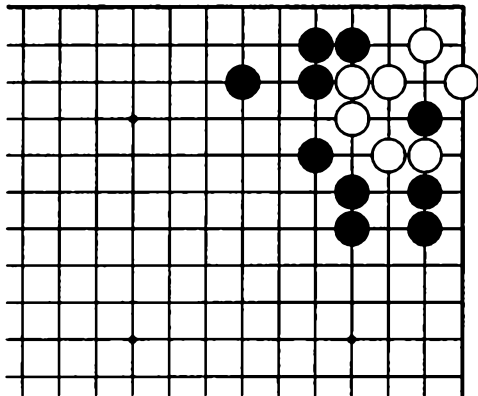
Ход ●

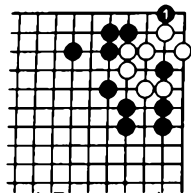


Задача 4

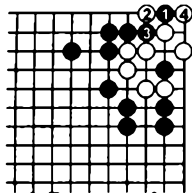
Найти ход

Ход ●

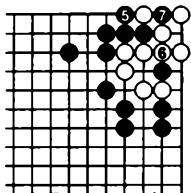




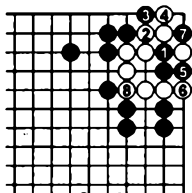
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Правильно - 3



4. Ошибка

Диа. 1, 2, 3. Правильно
Сначала играется цукэ ①.
Белые, разумеется, возь-
мут ②, ④. На ③ белые не
могут ответить соедине-
нием ⑦ из-за ⑥. В ре-
зультате – ко.

Диа. 4. (Ошибка)

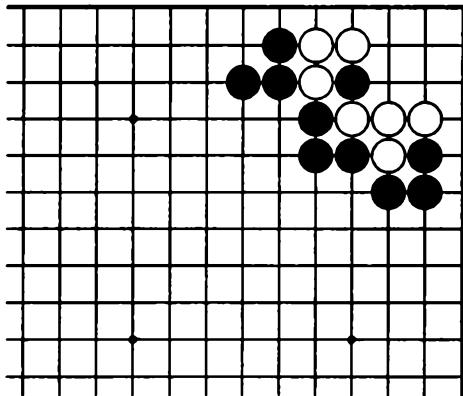
① позволит белым отве-
тить ② – ⑥ и к ⑧ полу-
чается сэки.

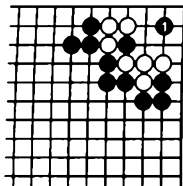
Задача 5

Третий ход
- хороший

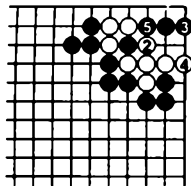
У белых тоже
есть сильный от-
ветный ход.

Ход ●

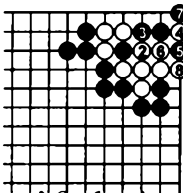




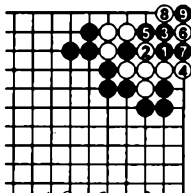
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно

① – критический пункт. На ② необходимо ответить ③. Теперь белые гибнут.

Диа. 3. Ошибка - 1

Спешка – построение ходом ① ложного глаза, позволит белым ответить ④ и завязать ко.

Диа. 4. Ошибка - 2 (Ко)

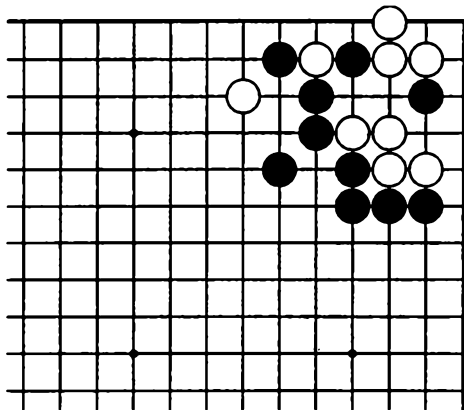
① – ⑤ и т. д. приводит к ко борьбе.

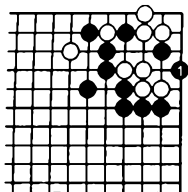
Задача 6

Разница в одну линию

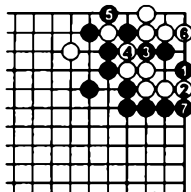
Какова роль бе-
лого камня
слева?

Ход ●

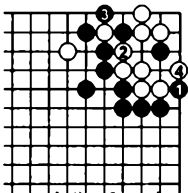




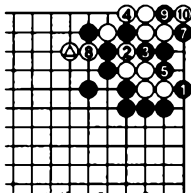
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



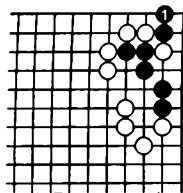
4. Ошибка - 2

⑥ по④

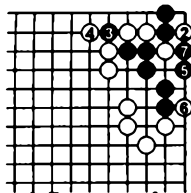
Диа. 1, 2. Правильно
Косуми ① – хорошее суд-
зи. На ②, ④ чёрные отве-
тят взятием ⑤ и белые
погибнут.

Диа. 3. Ошибка – 1
① позволяет белым с по-
мощью атэ ② сделать
ёсумиру. На ③ последует
④ и белые выживут.

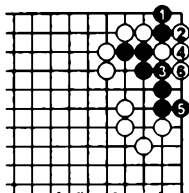
Диа. 4. Ошибка – 2 (ко)
Позтому из-за присутст-
вия △ чёрные играют
хорикоми ⑥.



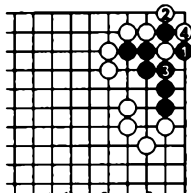
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Черным следует сопротивляться ①. Белые делают подозрительный ход ②, а чёрные отвечают двумя тэсудзи ③ и ⑤ и живут.

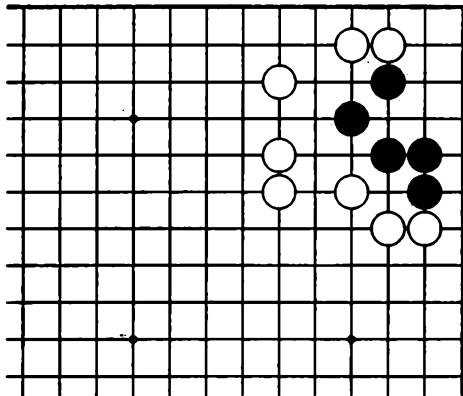
Диа. 3. Ошибка - 1
Ответ ③ на ② – это результат плохого расчета вариантов. Белые соединяются ④ и делают накатэ.

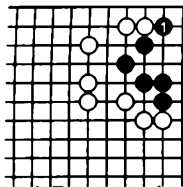
Диа. 4. Ошибка - 2
① позволяет белым, сделать ко ходом ④.

Задача 8

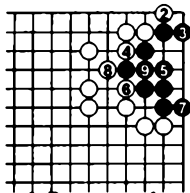
Особенности
угла

Ход ●

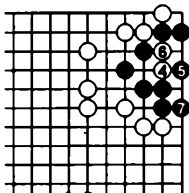




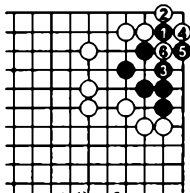
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



3. Вариант



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно

В этом случае осаз ① – единственный ход. На ② черным следует ответить сагари ③ и они будут жить.

Диа. 3. Вариант

Даже если белые займут критический пункт ходами ④, ⑥, то чёрные ответят ⑤, ⑦ и белые не смогут нанести атари.

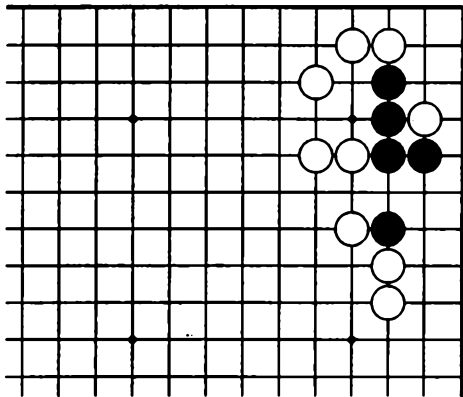
Диа. 4. Ошибка

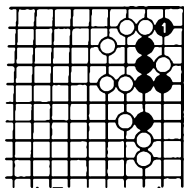
Продолжение ①, ③ позволяет белым ответить ④ и в результате – ко.

Задача 9

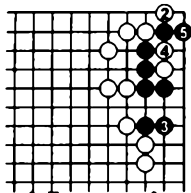
Захват БЕЛОГО КАМНЯ

Ход ●

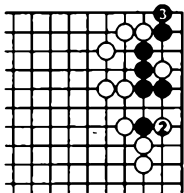




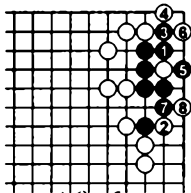
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



3. Правильно - 3



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно
Критическими пунктами в углу являются сан-сан и 2-2, поэтому чёрные играют ханз ❶. На ❷ следует ❸. А потом на ❹ играется ❺ и у черных все хорошо.

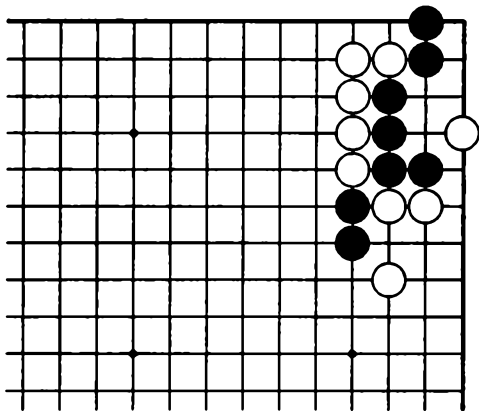
Диа. 3. Правильно - 3
Поэтому белые играют атэ ❷, а чёрные, отвечая ❸, выживают.

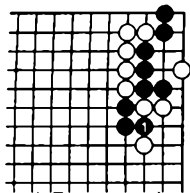
Диа. 4.
Ход ❶ приводит к гибели чёрных.

Задача 10

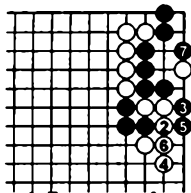
Небольшой
план

Ход

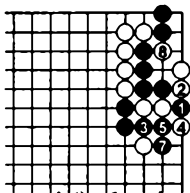




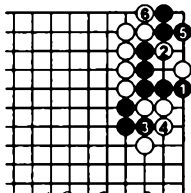
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Протискивание ❶ – необходимый порядок ходов. Если чёрные потом играют ханэ ❸ и косумицукэ ❷, то они живут.

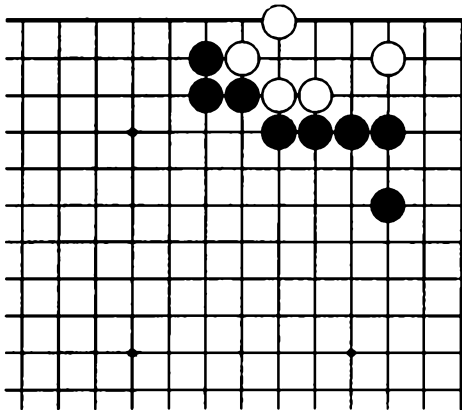
Диа. 3. Ошибка - 1
❶ – недостаточно подготовленный ход. Белые отрезают ❷. Если потом ❸, то белые пробивают ❹ и чёрные гибнут.

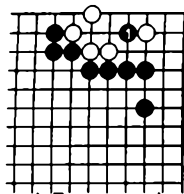
Диа. 4. Ошибка - 2 (Пассивно)
❶ – бездарный ход.

Задача 11

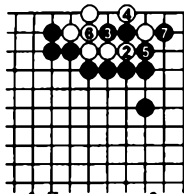
Снаружи
или
изнутри?

Ход ●

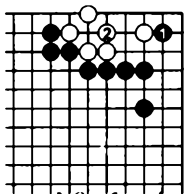




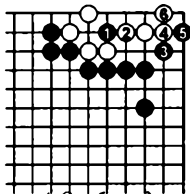
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Первый ход играется согласно поговорке «На кэйма играй цукэкоси». С учетом ②, чёрные занимают критический пункт для построения глаз ③. Как бы белые ни сопротивлялись ходом ④, им не выжить.

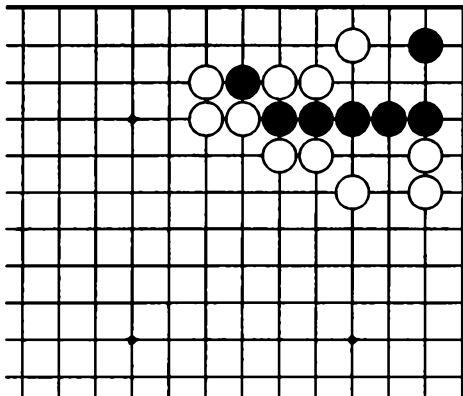
Диа. 3. Ошибка - 1
На ① белые ответят ②.

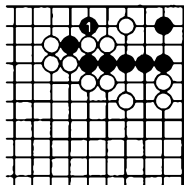
Диа. 4. Ошибка - 2
① – слишком откровенный ход. Последует ② – ⑥ и белые выживут.

Задача 12

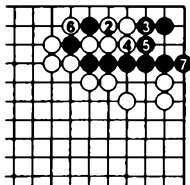
**Великолеп-
ная после-
довательность**

Ход ●

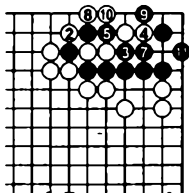




1. Правильно - 1

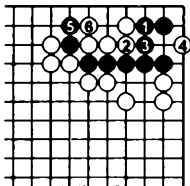


2. Правильно 2



3. Правильно - 3

⑥ под ②



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно
Ханэ ① – зондирующий
ответный ход. На ② чёр-
ные играют ③ – ⑦ и вы-
живают.

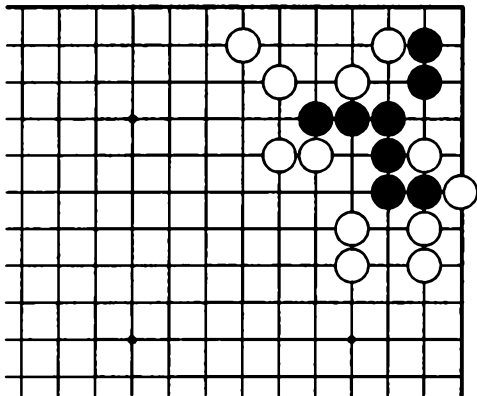
Диа. 3. Правильно – 3
Белые могут ответить ②,
далее чёрные играют ③ –
● 11 и живут, но такое
продолжение весьма вы-
годно белым.

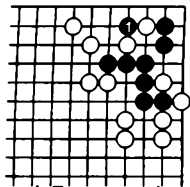
Диа. 4. Ошибка
① и ② – миаи. Если вна-
чале пренебречь зонди-
рующим ходом, то чер-
ным не выжить.

Задача 13

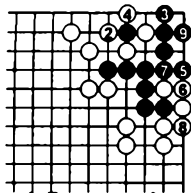
Мгновение
для
тэсудзи

Ход ●

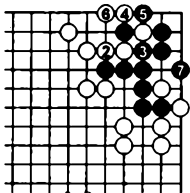




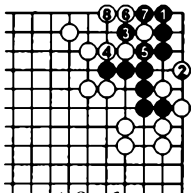
1. Правильно 1



2. Правильно 2



3. Вариант



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно
Атэцукэ ① – единственный момент для этого тэсудзи. Белые отвечают ②, ④, а чёрные строят два глаза и выживают безусловно.

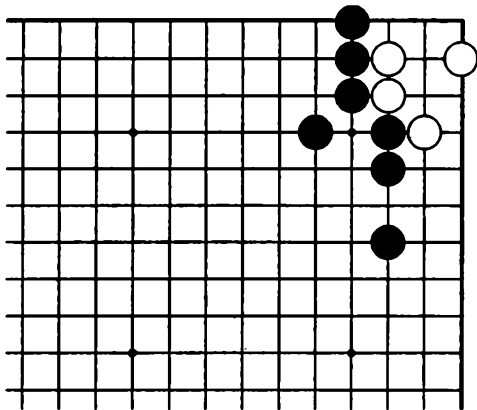
Диа. 3. Вариант
На ② черным надо отвечать кири ③ и тогда чёрные живут.

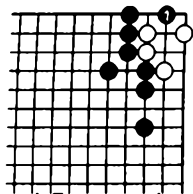
Диа. 4. Ошибка
① и ② – миаи. Теперь ③ – запоздалый ход. Ходами ④, ⑥ делается какэмэ.

Задача 14

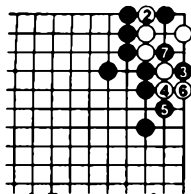
Применение
прочной
позиции

Ход ●

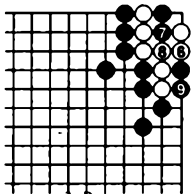




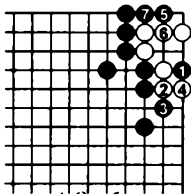
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибка

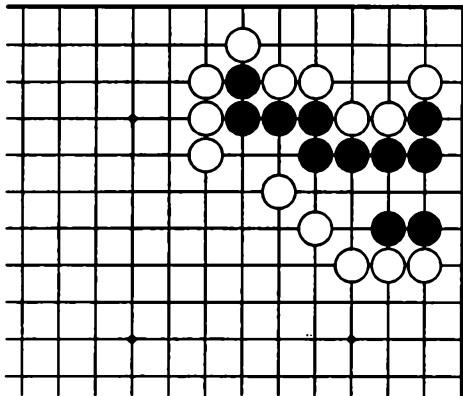
Диа. 1, 2, 3. Правильно
 Единственный ход, заслуживающий внимания – ①. Его играют в критический пункт 2-1. После ②, следует играть хасамицу ③. Если на подступах у чёрных будет прочная позиция, то белые не смогут выжить из-за дамэдзумари.

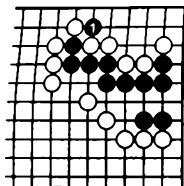
Диа. 4. Ошибка
 ①, ③, ⑤ – ходы, позволяющие белым выжить.

Задача 15

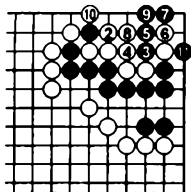
**Как
показать
превосходство**
Подумайте над
тем как выжить,
получив при
этом выгоду.

Ход ●

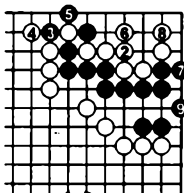




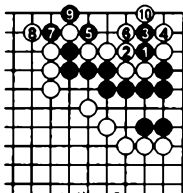
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант

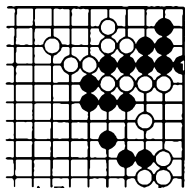


4. Ошибка

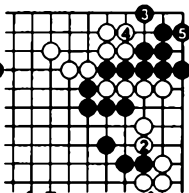
Диа. 1, 2. Правильно
 Чёрные играют кири тэ-судзи ①. На ② следует продолжение ③ – ⑦, забираются два белых камня в углу и чёрные живут.

Диа. 3. Вариант
 На ② чёрные ответят ③ – ⑩ и белые понесут большие потери. Чёрным начальным ходом ⑦ выживать бесперспективно.

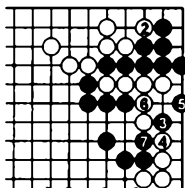
Диа. 4. Ошибка
 На ① – ⑤ у белых появится мощная атака и чёрные погибнут.



1. Правильно - 1



2. Правильно - 2

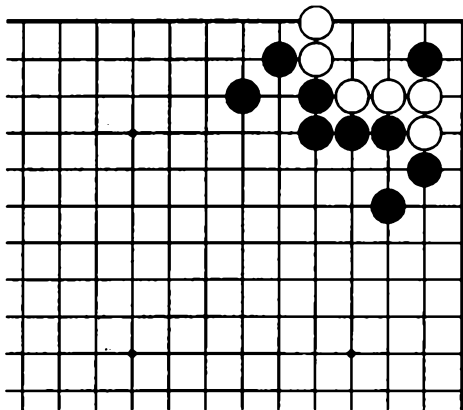


Задача 17

Тэсүдзи для столк- новения

Подумайте над
сильными ответ-
ными ходами
белых.

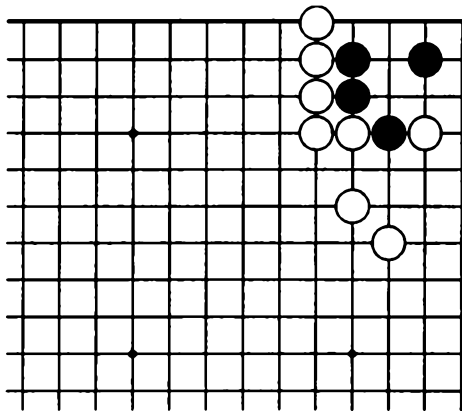
Ход ●

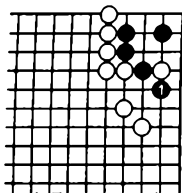


Задача 18

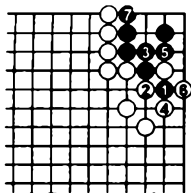
**Поиск
критического
пункта**

Ход ●

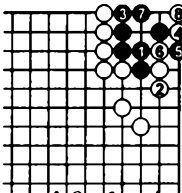




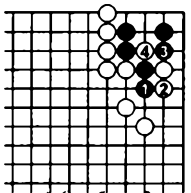
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка 2

Диа. 1, 2. Правильно

① – вот критический пункт! ② и ③, ④ и ⑤ – миаи. Чёрные определено живут.

Диа. 3. Ошибка – 1

Если же уступить пункт ②, являющийся критическим, то возможности выжить у чёрных не будет.

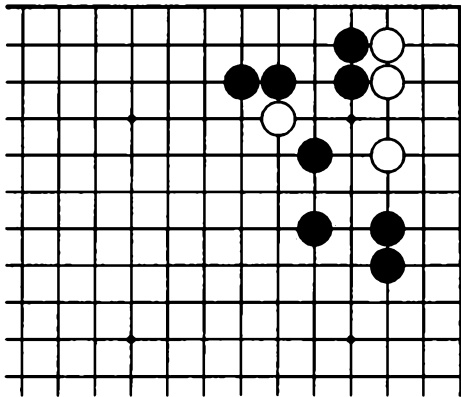
Диа. 4. Ошибка – 2

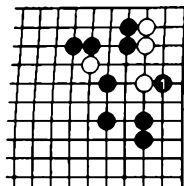
При таком ходе ① чёрные будут уничтожены.

Задача 19

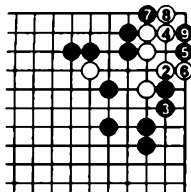
Одно из
двух

Ход ●

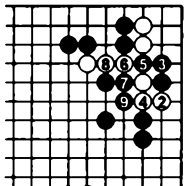




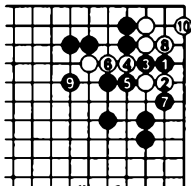
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно

① – хороший атакующее тэсудзи. Если белые сыграют ②, то последует хики ③ и теперь белым недостаточно пространства для выживания.

Диа. 3. Вариант

В ответ на ② последует продолжение ③ – ⑤, ⑦ и на этот раз чёрные выигрывают сэмзай.

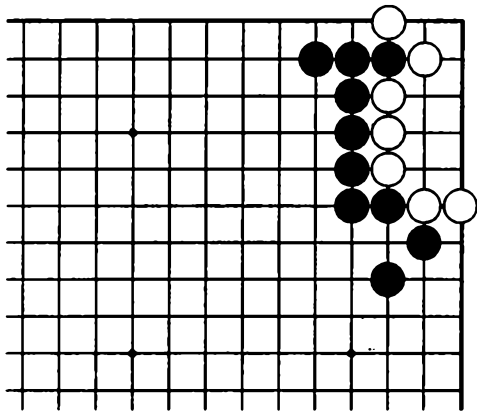
Диа. 4. Ошибка

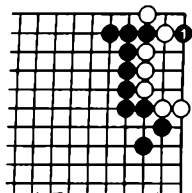
① – обычно стандартный, но здесь ошибочный ход. Белые живут.

Задача 20

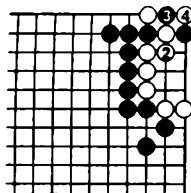
Не спешите
делать ход

Ход ●

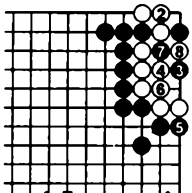




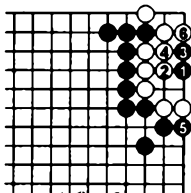
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Правильно - 3



4. Ошибка

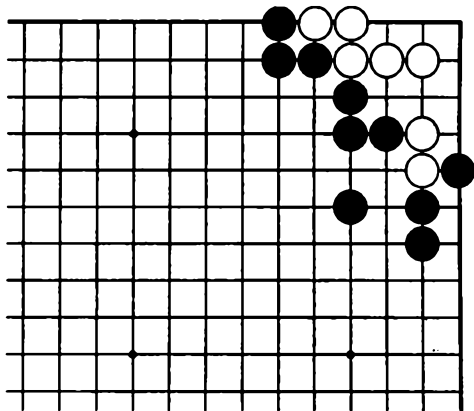
Диа. 1, 2, 3. Правильно
Цукэ ① – критический
пункт формы. В резуль-
тате ни при каком ответе
белые не добьются ни-
чего, лучшего, чем ко.

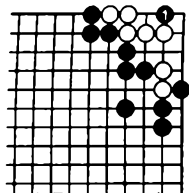
Диа. 4. Ошибка
Оки ① с целью сделать
мэ (глаз) позволяет бе-
лым ответить ② и выжить
без ко.

Задача 21

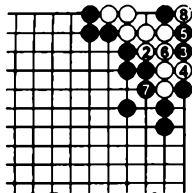
Магия угла
Внимание на
осицубуси.

Ход ●

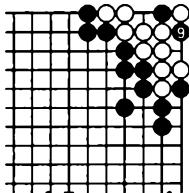




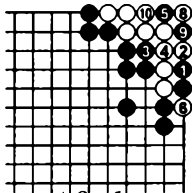
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Правильно - 3



4. Ошибка

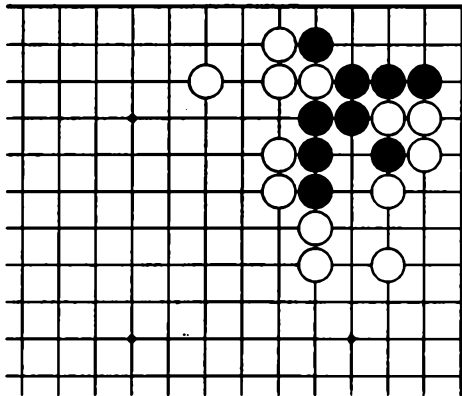
Диа. 1, 2, 3. Правильно
 ① занимают критический пункт сикацу 2-1. Белые делают очень хороший ответный ход ②, но в самом конце в углу возникает магари симоку и белые гибнут.

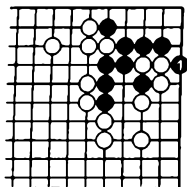
Диа. 4. Ошибка
 На ① – ⑤ белые ответят осибубуси ⑧, ⑩. Если ③ пойти в ①, то белые ответят ⑤ и выживут.

Задача 22

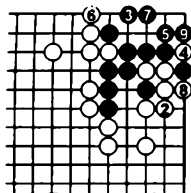
Обычный
ход

Ход ●

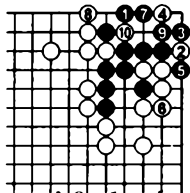




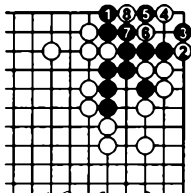
1. Правильно 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Сразу же в качестве кика-си играется ханз ①. После этого белые вынуждены соединиться цуги ②. ③ – правильный ход и к ④ чёрные живут.

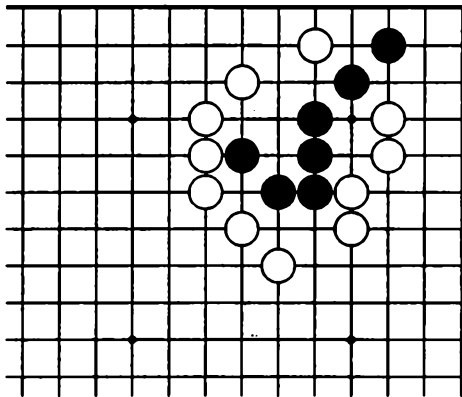
Диа. 3. Ошибка – 1
На простое какэцуги ① белые ответят ②, ④. В результате получится форма, иллюстрирующая известную пословицу «Ханз несёт смерть».

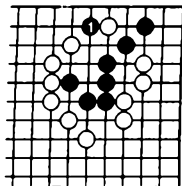
Диа. 4. Ошибка – 2
А здесь все-таки ко.

Задача 23

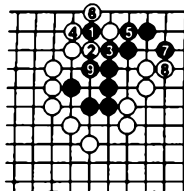
Тэсүдзи

Ход ●

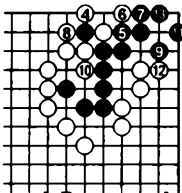




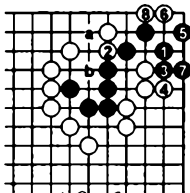
1. Правильно 1



2. Правильно - 2



3. Правильно 3



4. Ошибка

Диа. 1, 2, 3. Правильно
Цукэкоси ① – вот путь к спасению. Потом играется кикаси ③, ⑤ и чёрные живут.

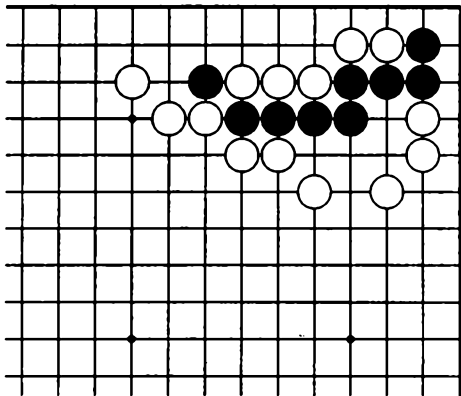
Диа. 4. Ошибка
(Без подготовки)

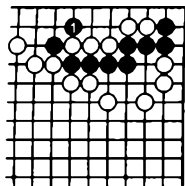
Если чёрные без подготовки пойдут ①, то белые ответят ②. У чёрных не будет достаточного пространства для построения глаз. Если вместо ① сделать ②, то последует ○ а, ①, ○ б и чёрные гибнут.

Задача 24

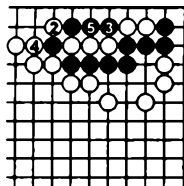
Жадность
победы не
принесет

Ход ●

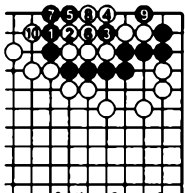




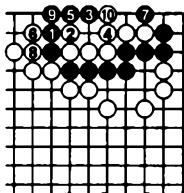
1. Правильно 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Ханз ① – хороший ход.
Белым ничего не остается
как отвечать ②, чёрные
играют сибори и живут.

Диа. 3. Ошибка – 1
(Жадность)

Попытка чёрных забрать
всю белую группу сверху
ходом сагари ① – необос-
нованна.

Диа. 4. Ошибка – 2
(Проигрыш чёрных)
Стремление выиграть
сэмзай также закончится
неудачей.

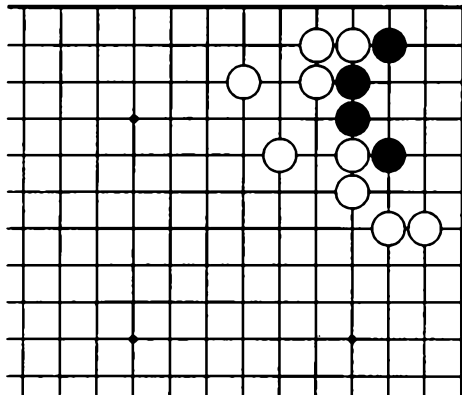
Задача 25

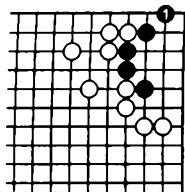
Согласно

пословице

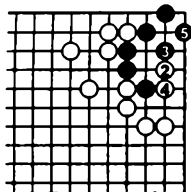
Итак, имеется
два критических
пункта. Какой
вы выберете?

Ход

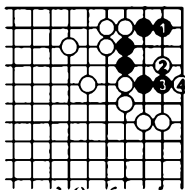




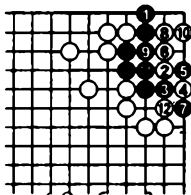
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
 ① сыгран в критический пункт сикацу - 2-1. ③, ⑤ создают весьма простую живую форму.

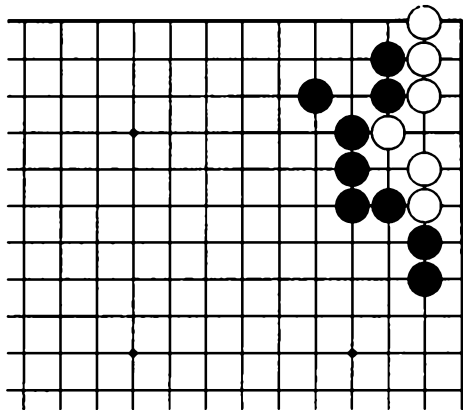
Диа. 3. Ошибка - 1
 Пункт 2-2 лишен гибкости. Белые ответят ②, ④ и чёрные умрут.

Диа. 4. Ошибка - 2
 На расширение ① белые ответят ②. Если чёрные пойдут ③, ⑤, то последует искусный ход ⑥ и в этом случае у чёрных ничего не выйдет.

Задача 26

Результат
проблемати-
чен

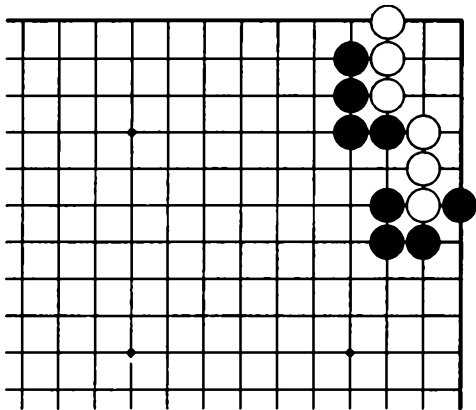
Ход

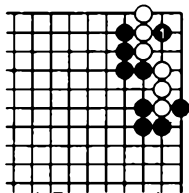


Задача 27

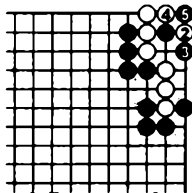
Не под-
даваясь
иллюзии

Ход



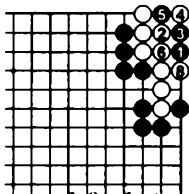


1. Правильно 1

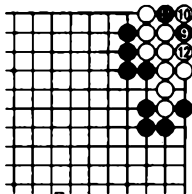


2. Правильно - 2

Диа. 1, 2. Правильно
 ① – единственное в этом случае атакующее тэсудзи. После ②, ④ получится ю.



3. Ошибка 4.



Продолжение

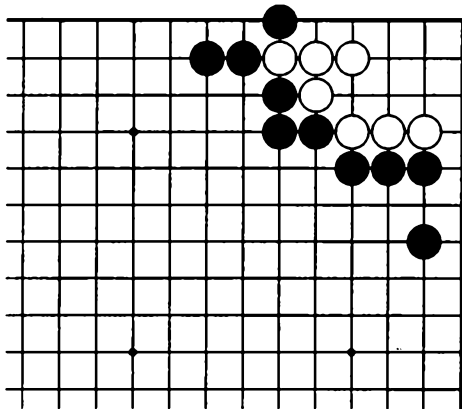
Диа. 3. Ошибка
 Если ① пойти в ⑥, то на этот случай у белых есть искусный ответ ②.

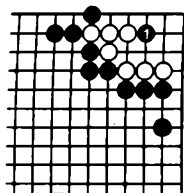
Диа. 4. Продолжение
 В итоге получится оси-цубуси и белые выживут.

Задача 28

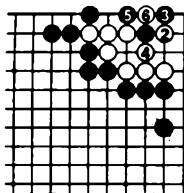
Важен
третий ход

Ход ●

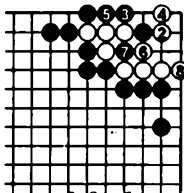




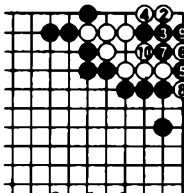
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



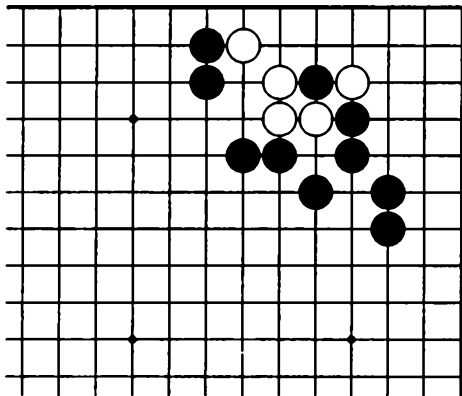
3. Ошибка

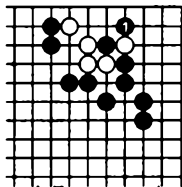


Задача 29

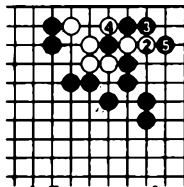
**Преследо-
вание до
последнего**

Ход ●

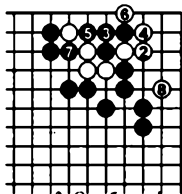




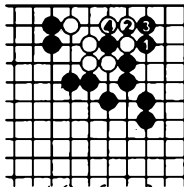
1. Правильно -- 1



2. Правильно 2



3. Ошибка -- 1



4. Ошибка -- 2

Диа. 1, 2. Правильно

① – единственно правильный ход в этом случае. На ② чёрные отвечают преследованием ③ и белые становятся совершенно слабыми.

Диа. 3. Ошибка – 1

Если на ② чёрные ответят цуги ③, то белые пойдут ④ – ⑧ и будут жить в углу.

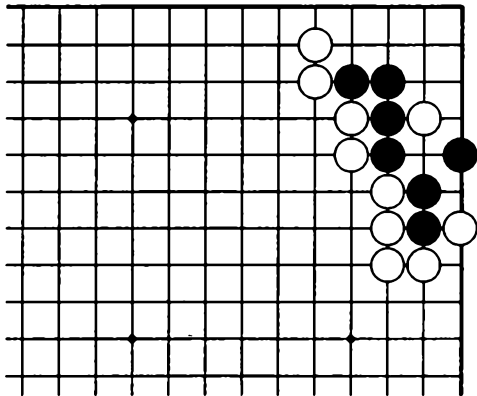
Диа. 4. Ошибка – 2

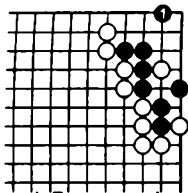
На ① белые ответят ②, а ③ и ④ – миаи и белых убить не удастся.

Задача 30

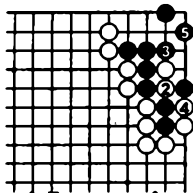
Жертва для
выживания

Ход ●

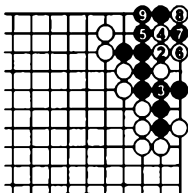




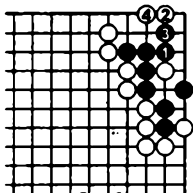
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибка

Диа. 1, 2. Правильно
 ① – хороший ход. На ②
 чёрные ответят ③, ⑤ и
 выживут.

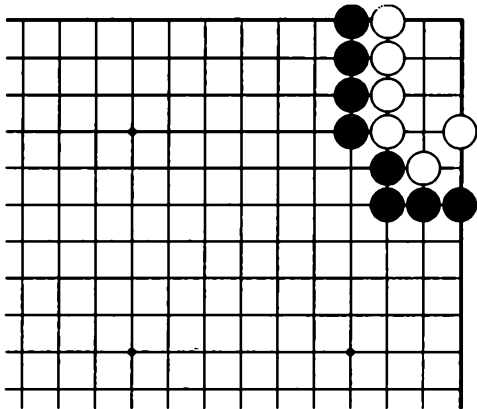
Диа. 3. Вариант
 ② – невыгодный ход. ⑥
 и ⑦ – миаи. Сэки не по-
 лучится.

Диа. 4. Ошибка
 Если же не пожертвовать
 двумя камнями, то чер-
 ным не выжить.

Задача 31

Базовое
сикацу

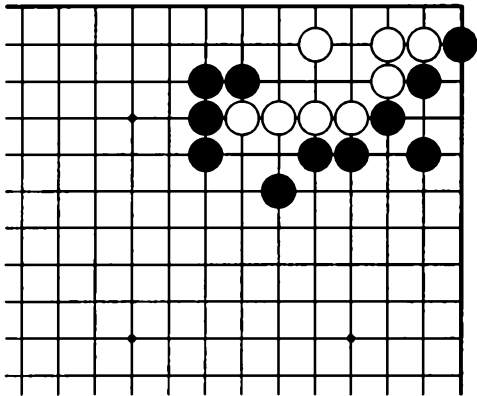
Ход ●

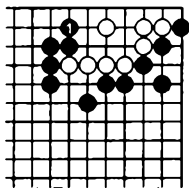


Задача 32

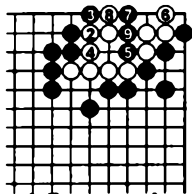
Накопление
силы

Ход ●

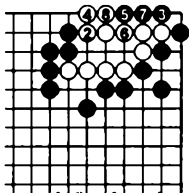




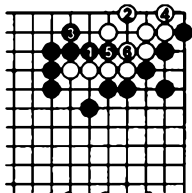
1. Правильно 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка 1



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно
Сагари ① – прекрасный
ход. На ② чёрные играют
ханэ и белые гибнут.

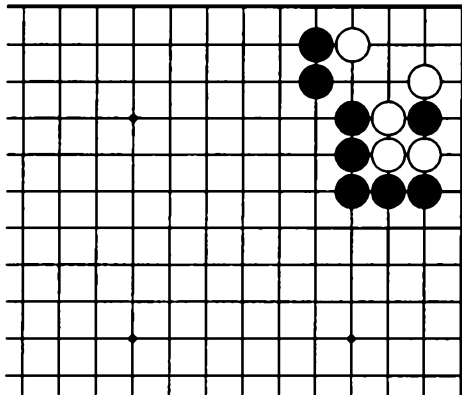
Диа. 3. Ошибка - 1
На ② отвечать ханэ ③ в
углу не следует, так как с
помощью онотоси белые
выживут.

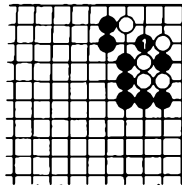
Диа. 4. Ошибка - 2
На ① белые ответят ② и
будут жить.

Задача 33

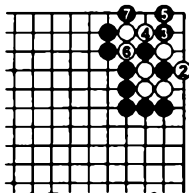
Безусловно

Ход ●

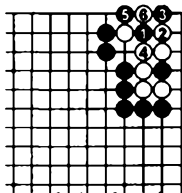




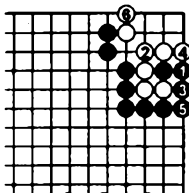
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка - 2

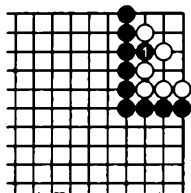
Диа. 1, 2. Правильно
Сначала играют ❶, потом на ❷ чёрные отвечают сильным ходом ❸. Если белые играют ❹, то ❺ – хороший ход. Создавая белым какэмэ, чёрные соединяются, а белые гибнут.

Диа. 3. Ошибка - 1

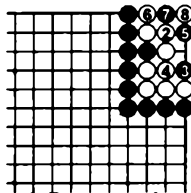
Казалось бы ❶ – такое же судзи, однако в этом случае чёрные должны будут довольствоваться лишь ко.

Диа. 4. Ошибка - 2

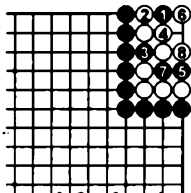
На ❶ белые ответят ❷ – ❹. Если у белых появятся 2 очка территории, то их безусловно не уничтожить.



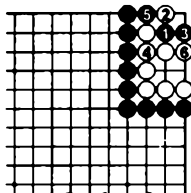
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



3. Ошибка - 1



4. Ошибка 2

Диа. 1, 2. Правильно
 Сначала чёрные играют
 ①. На ② они отвечают ③,
 ⑤. Если же цукэ ⑦ сде-
 лать в ⑥, то получится ко
 борьба.

Диа. 3. Ошибка - 1
 ① даёт белым шанс на-
 половину выжить.

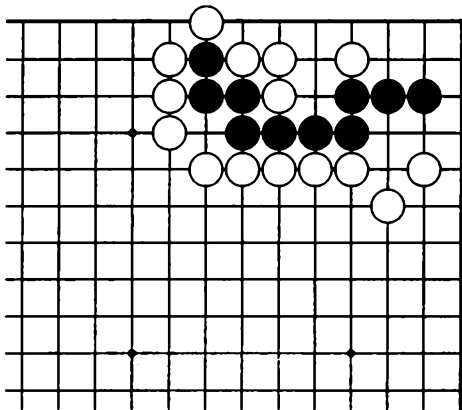
Диа. 4. Ошибка - 2
 ① – неправильное сужди.
 Белые ответят ②, ④ и
 выживут.

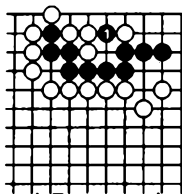
71

Задача 35

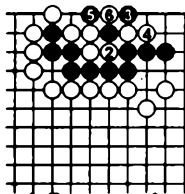
Наличие
хода

Ход ●

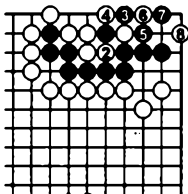




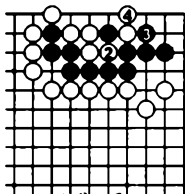
1. Правильно - 1



2. Правильно 2



3. Вариант



4. Ошибки

Диа. 1, 2, 3. Правильно
 ① – единственное средство. На ② чёрные отвечают ③. Это мощный ход, позволяющий добиться ко. Для белых продолжение на Диа. 3 предпочтительнее.

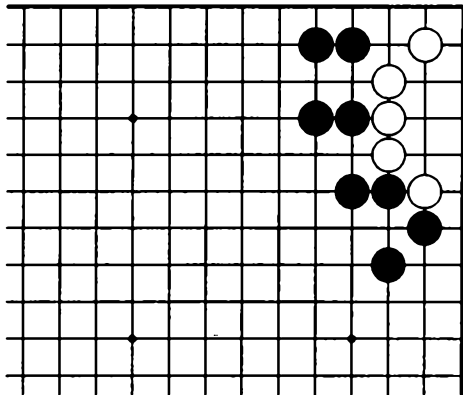
Диа. 4. Ошибка
 Если чёрные сыграют атя ③, то у белых есть хороший ответ сагари ④ и чёрные в углу не смогут построить два глаза.

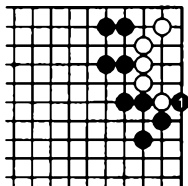
Задача 36

Достоинст-
во и не-
достаток
судзи

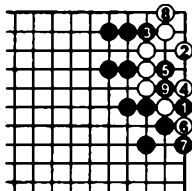
Обратите вни-
мание на ответ-
ный ход белых.

Ход ●

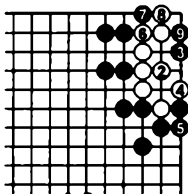




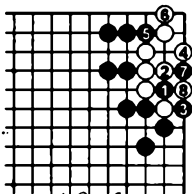
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибки

Диа. 1, 2. Правильно
 Атэ ① снизу – судзи. Белые вынуждены реагировать ②, ④. А чёрные хладнокровно добивают противника: ③.

Диа. 3. Вариант
 На ② ③ – понятный ход. Белые гибнут.

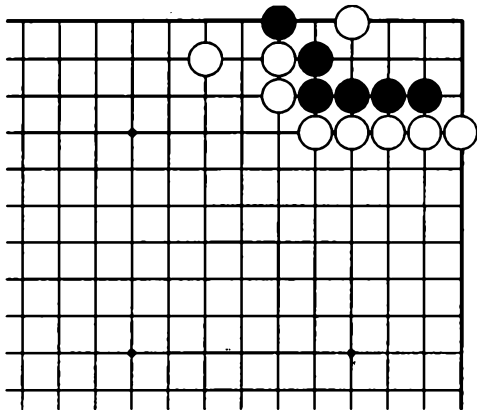
Диа. 4. Ошибка
 ①, ③ – грубое судзи. Здесь получится лишь ко.

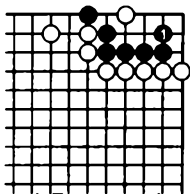
Задача 37

Требуется
тщатель-
ность

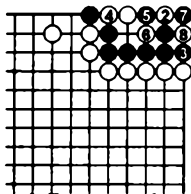
Задача не прос-
тая.

Ход ●

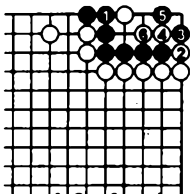




1. Правильно - 1



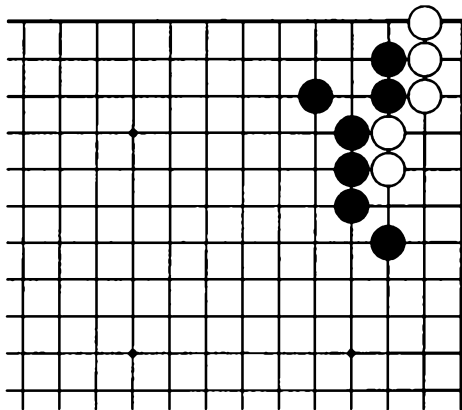
2. Правильно - 2

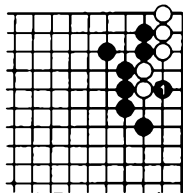


Задача 38

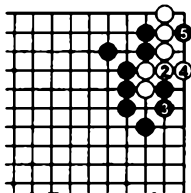
Неожидан-
ный ход

Ход ●

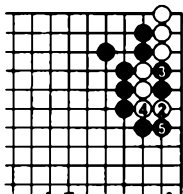




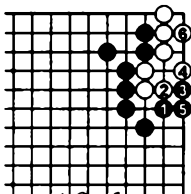
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



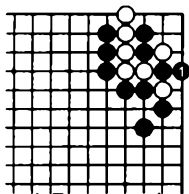
3. Правильно - 3



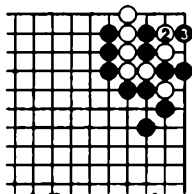
4. Ошибка

Диа. 1, 2, 3. Правильно
Черные играют цукэ ①.
Далее все просто. Белые
не смогут построить два
глаза ни в одном
варианте.

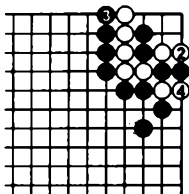
Диа. 4.
Недостаточно глубокое
вторжение ① позволяет
белым ответить ② – ④, а
② дает им жизнь.



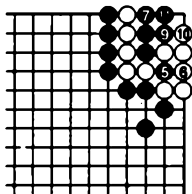
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Продолжение

Диа. 1, 2. Правильно
Сагари ① – прекрасный
ход. На ② чёрные отве-
чают цукэ ③ и белые
гибнут.

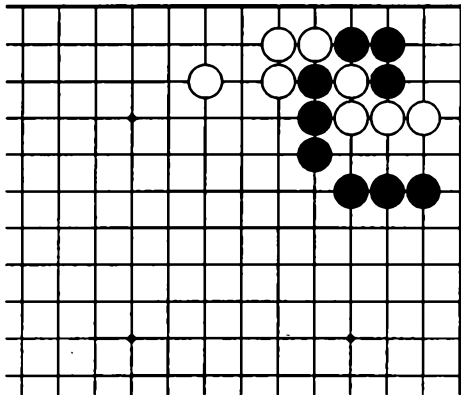
Диа. 3. Вариант
На ② чёрные могут
сделать атэ . . .

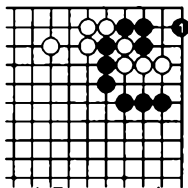
Диа. 4. Продолжение
Потом играет ся сибори
④. Для белых это вариант
игры, если им понадо-
бится некоторое коли-
чество кодатэ.

Задача 40

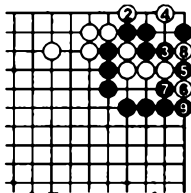
Бэмэай

Ход

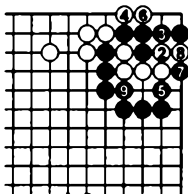




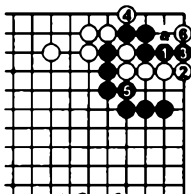
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибка

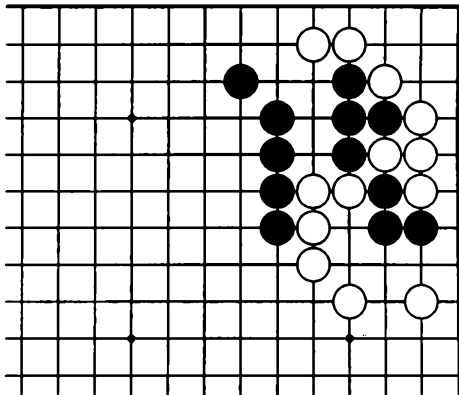
Диа. 1, 2, 3. Правильно
Тоби ① – судзи. Этим ходом занимается критический пункт 2-1 с целью увеличения количества дамэ. В результате чёрные выигрывают сэмзай за счет того, что у них на один темп больше.

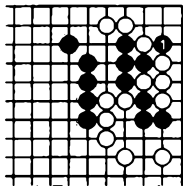
Диа. 4.
Ходом ① теряется один темп, так как здесь белые ответят сагари ②. Если же ① пойти ●а, то цукоси ⑥ приведет к ко.

Задача 41

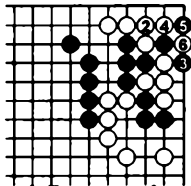
**Не
смирясь**

Ход ●

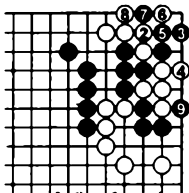




1. Правильно - 1

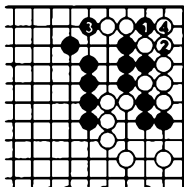


2. Правильно - 2



3. Ошибка - 1

⑩ в ⑦



4. Ошибка - 2

Диа. 1, 2. Правильно

Здесь играетс я кири ① изнутри. Чёрные добиваются ю и это правильный ответ.

Диа. 3. Ошибка - 1
(Не то же самое)

Казалось бы, ③ – неплохой ход, однако это не так. На самом деле хороший ход ④, так как забираются чёрные камни.

Диа. 4. Ошибка - 2

①, ② не затрагивает проблему жизни и смерти, это всего лишь йосэ.

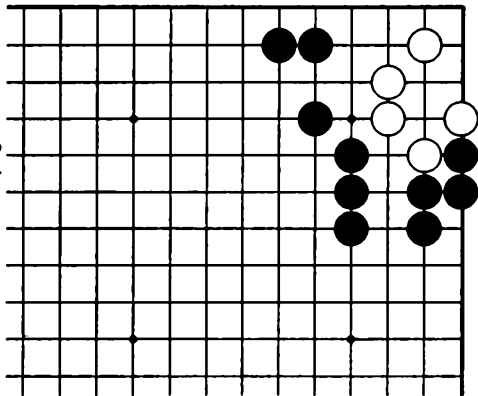
Задача 42

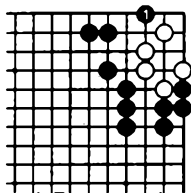
Весьма

малопонятно

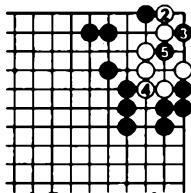
Белых можно
уничтожить без-
условно.

Ход

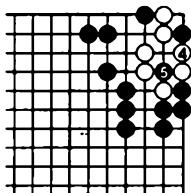




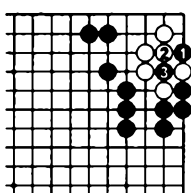
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



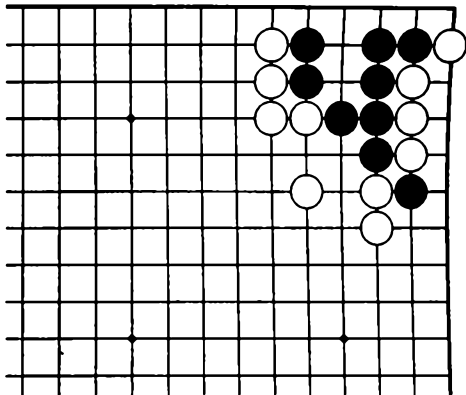
3. Вариант

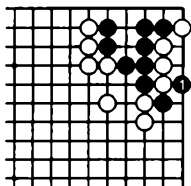


Задача 43

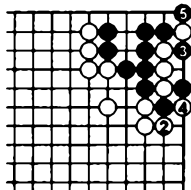
Все решить
одним ходом

Ход ●

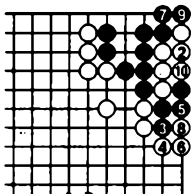




1. Правильно - 1

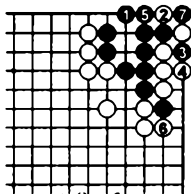


2. Правильно 2



3. Вариант

●11 над ①



4. Ошибки

Диа. 1, 2. Правильно
Следует играть ханэ ①. ② – предложение размена. Ходами ③, ⑤ чёрные выживают.

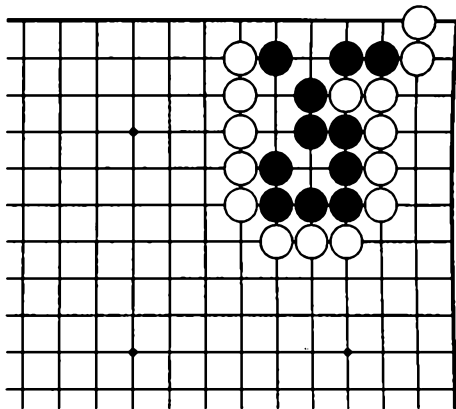
Диа. 3. Вариант
На ② чёрные ходами ① – ●11 создадут исиносита. Впрочем, поскольку есть возможность сделать ко если сыграть ханэ ⑦ в ⑥, то чёрные играют ③ и сажари ⑦ и спокойно живут.

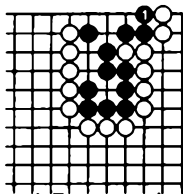
Диа. 4. Ошибка
Из-за ①, черным придется выживать с помощью ко.

Задача 44

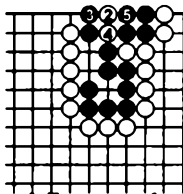
Как сделать
еще один
глаз

Ход ●

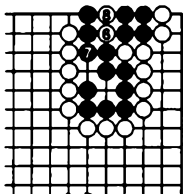




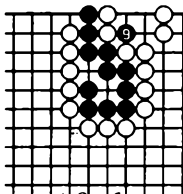
1. Правильно - 1



2. Правильно - 2



3. Вариант



4. Ошибка

Диа. 1, 2, 3, 4.

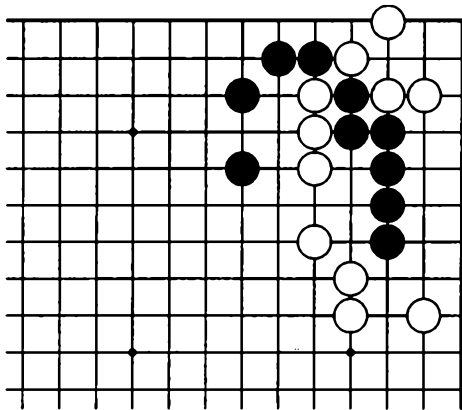
Правильно

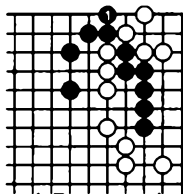
Черным надо сыграть осаза ❶. Потом на оки ❷ они отвечают сазгири ❸, а далее следует ❹, ❺. На выдавливание ❻, ❼ необходимо. Затем все понятно: чёрные играют кири ❶ и живут.

Задача 45

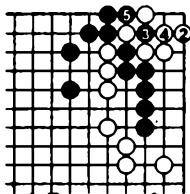
Принем для
игры в углу
Черным справа не
выжить.

Ход ●

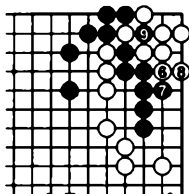




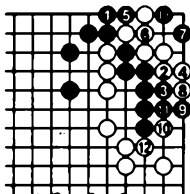
1. Правильно - 1

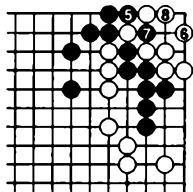


2. Правильно - 2

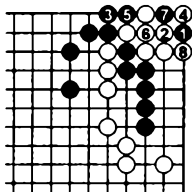


3. Правильно - 3

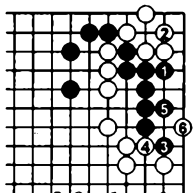




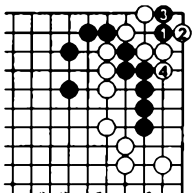
5. Ошибка белых - 2



6. Ошибка - 1



7. Ошибка - 2



8. Ошибка 3

Диа. 5. Ошибка белых - 2
(Без сопротивления)

Белые смогут в углу выжить, но тогда чёрные в сэнто соединяются. Это ошибка.

Диа. 6. Ошибка - 1
(Осирубуси)

Оки ① - ничего не даст. Из-за осирубуси, белые живут.

Диа. 7. Ошибка - 2 (Гибель)
Ход ① позволяет белым выжить, а сами чёрные гибнут.

Диа. 8. Ошибка - 3
Заполнение дамэ ① - явная ошибка.