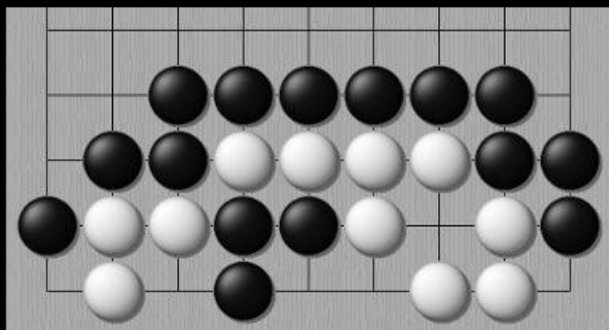


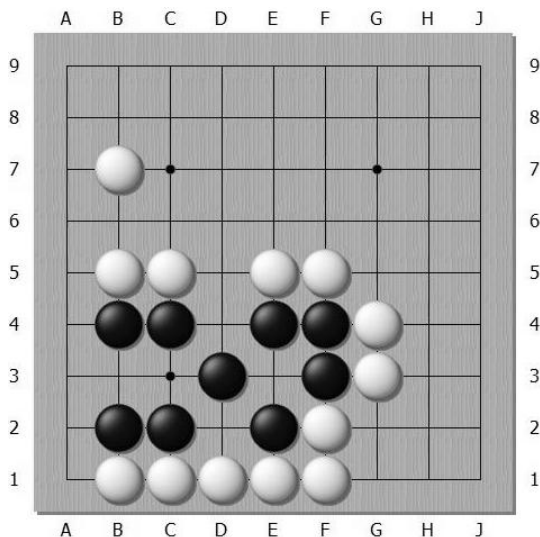
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 18–20 kyu

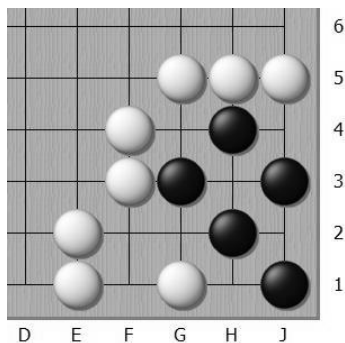


Mateusz Surma

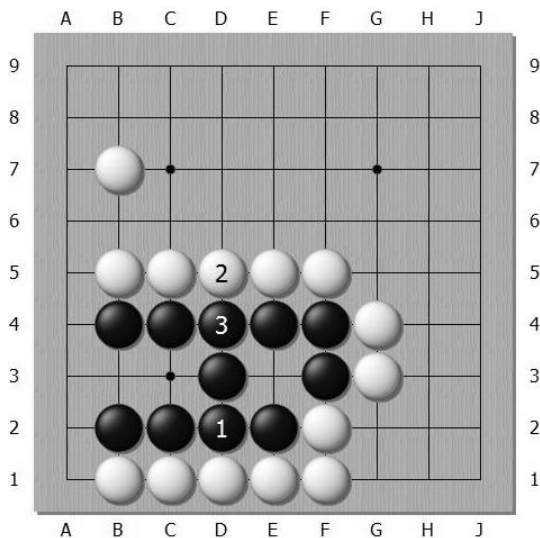
7. Przeżyj czarną grupą.



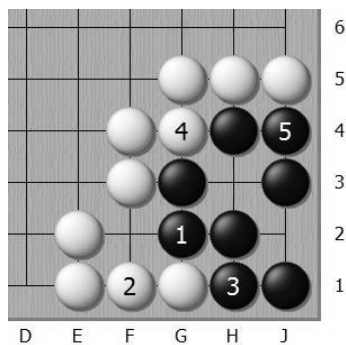
8. Przeżyj czarną grupą.



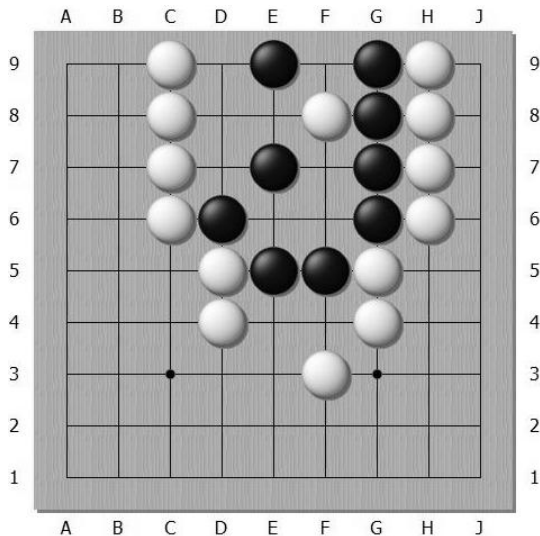
Odp. 7



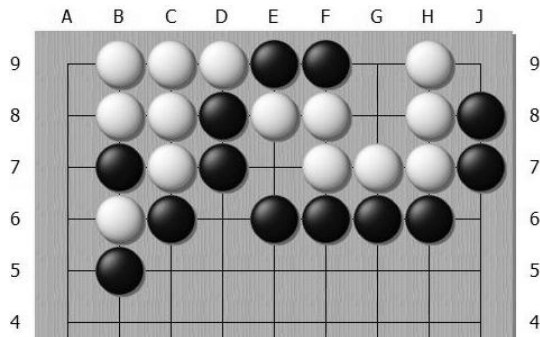
Odp. 8



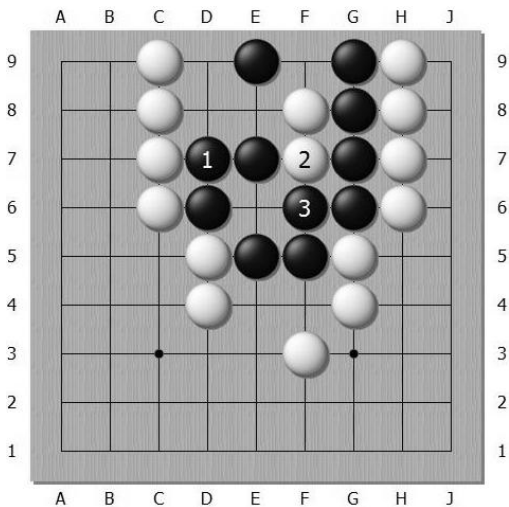
67. Przeżyj czarną grupą.



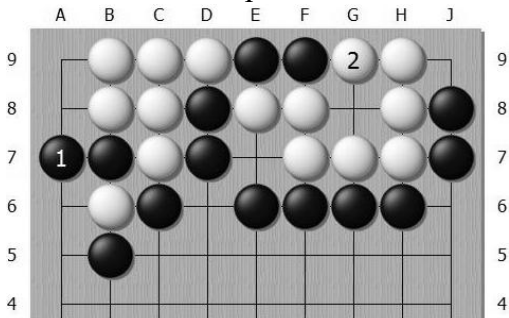
68. Zabij białą grupę.



Odp. 67

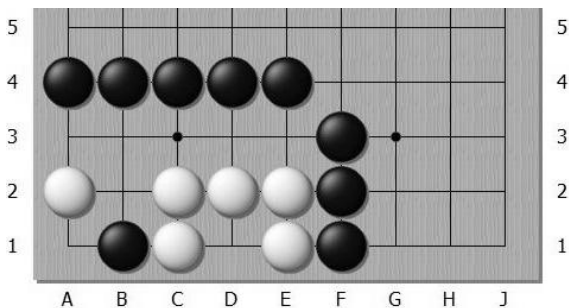


Odp. 68

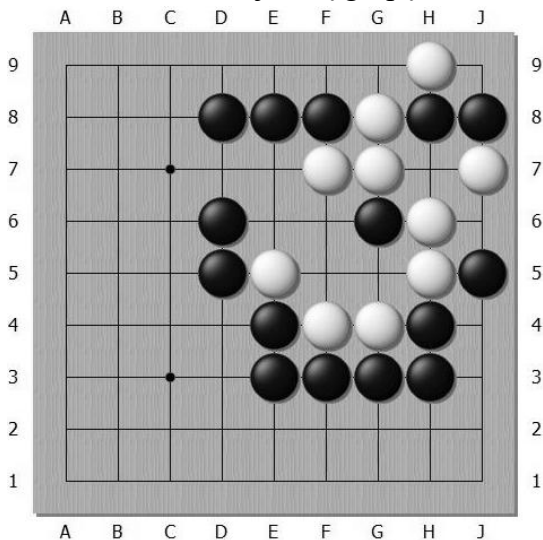


3 E9

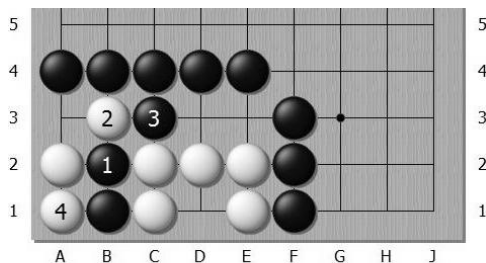
123. Zabij białą grupę.



124. Zabij białą grupę.

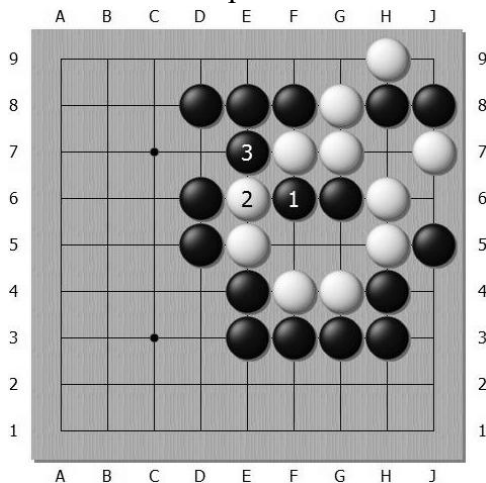


Odp. 123. Jeśli czarny zagra ruch nr 3 w A3, biały gra w C3 (biały może też zagrać najpierw w A1, a po ruchu czarnego w B2 zagrać w C3).



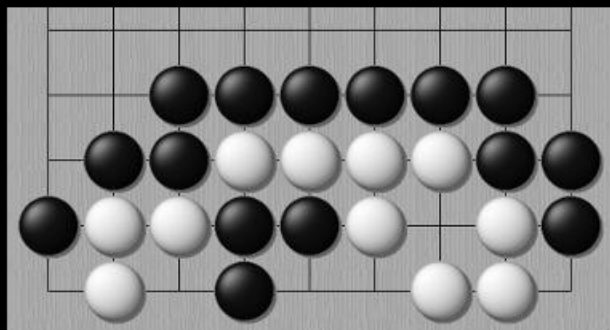
5 B2

Odp. 124



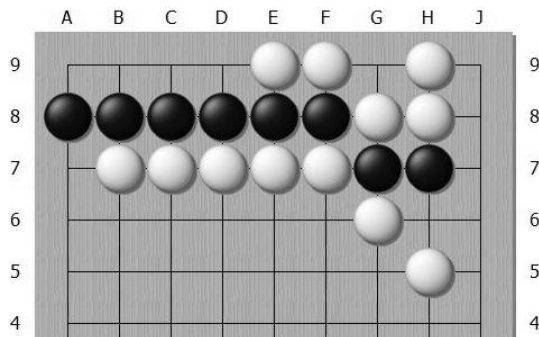
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 15–17 kyu

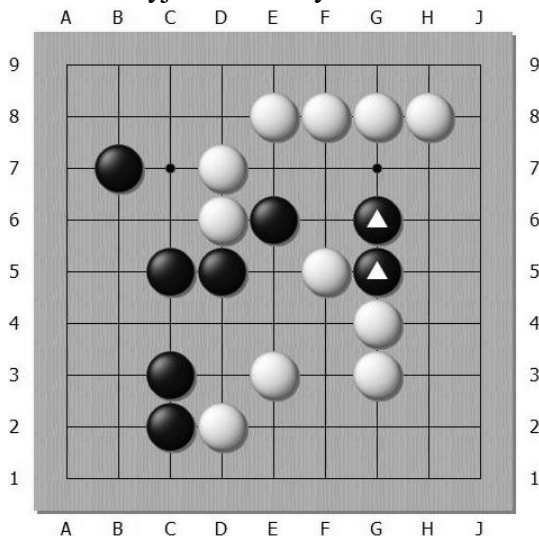


Mateusz Surma

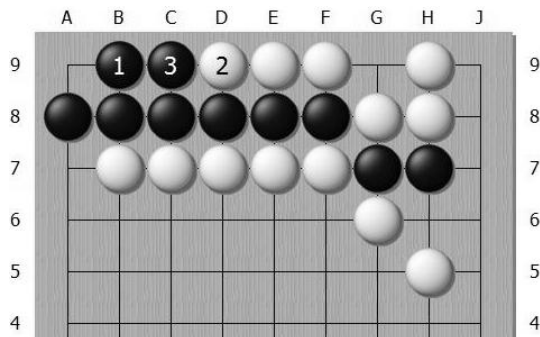
15. Przeżyj czarną grupą.



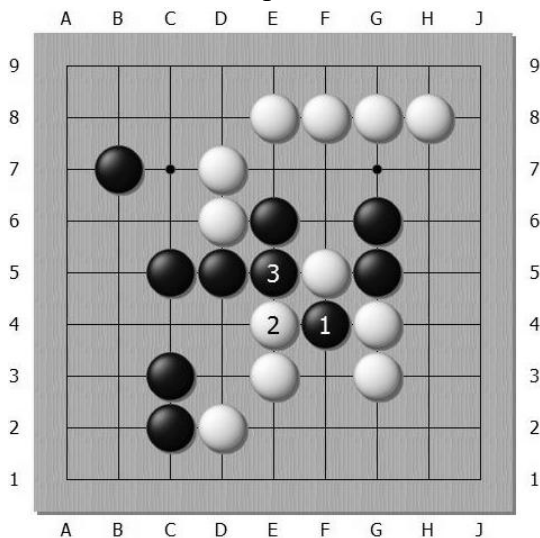
16. Przeżyj zaznaczonymi kamieniami.



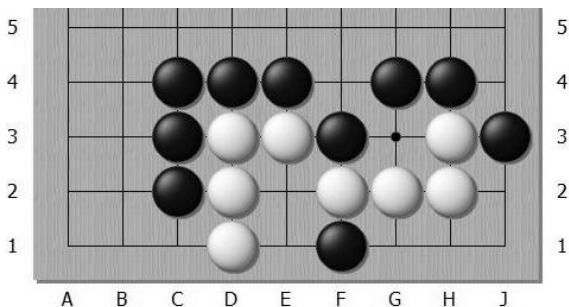
Odp. 15



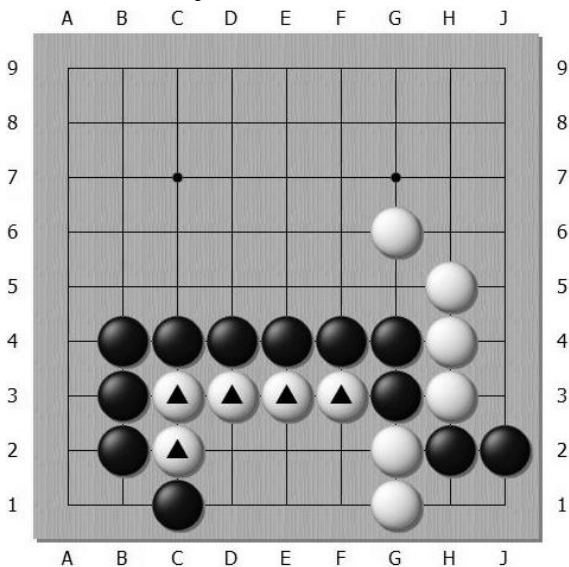
Odp. 16



71. Zabij białą grupę.



72. Zabij zaznaczone kamienie.

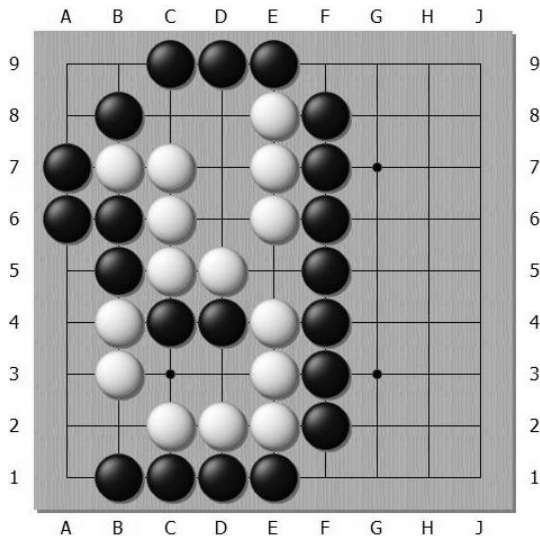


The diagram shows a Go board with columns A-J and rows 1-9. The position is as follows:

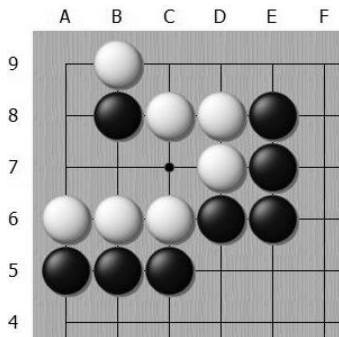
Row \ Column	A	B	C	D	E	F	G	H	J
9									
8									
7			•				•		
6							W6		
5								W5	
4		B4	B4	B4	B4	B4	B4	W4	
3		B3	W3	W3	W3	W3	B3	W3	
2		B2	W2		W2	B2	W2	B2	B2
1		B1	B1	W1	B1	W1	W1	W1	

Legend: B = Black stone, W = White stone, • = Empty intersection marked with a dot.

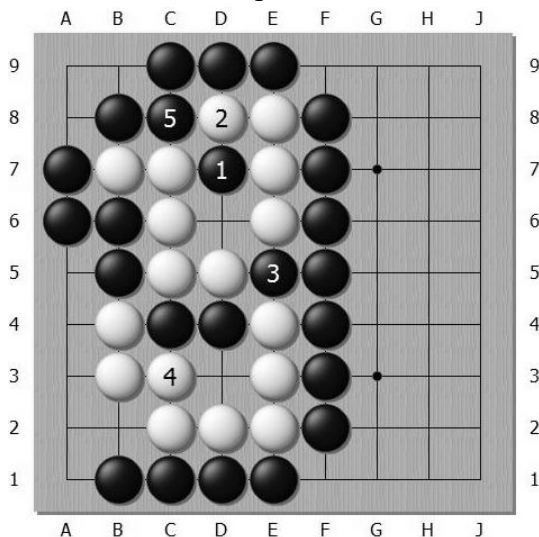
143. Zabij białą grupę.



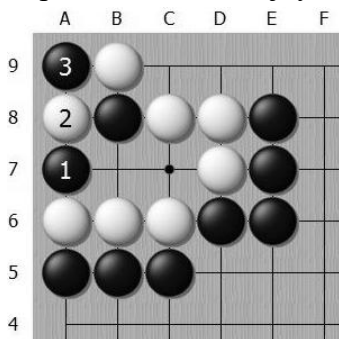
144. Zrób ko o życie białej grupy.



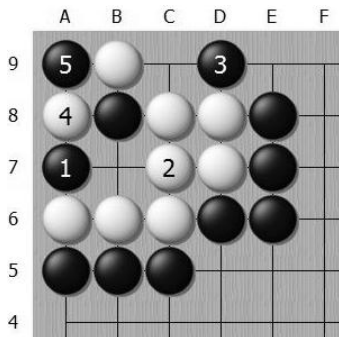
Odp. 143



Odp. 144. Opis na dwóch kolejnych stronach.



Czy można zagrać ruch nr 2 w C7?



Można i również rozwiązaniem będzie
ko o życie białej grupy.

Proponuję teraz spojrzeć na różnicę pomiędzy
dwoma rozwiązaniami.

Biały będzie mieć kamień w C7, czarny będzie
mieć kamień w D9, reszta jest taka sama.

Dla kogo ta wymiana (C7 na D9) jest lepsza?
Oczywiście dla czarnego.

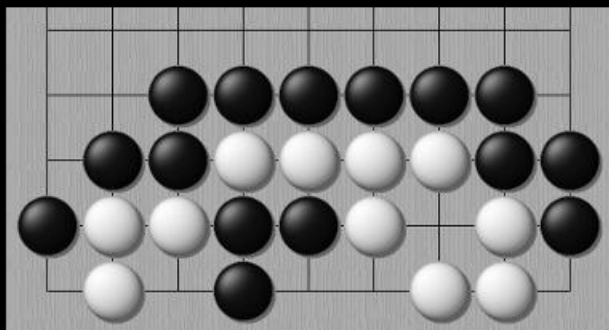
W przypadku wygrania tego ko przez czarnego
nie będzie różnicy punktowej pomiędzy
rozwiązaniami.

Ale jeśli to ko wygra biały (grając w obu rozwiązaniach w B7), to możemy dostrzec, że ruch w C7 odbiera białemu jeden punkt. Zaś ruch czarnego w D9 odbiera białemu inny punkt oraz blokuje ewentualne terytorium czarnego.

Ta sytuacja pokazuje, że nawet w takich walkach można zyskiwać oraz tracić punkty, na które mało osób zwraca w tym momencie uwagę, gdyż głównym celem jest tylko przeżycie, zabicie lub zrobienie ko.

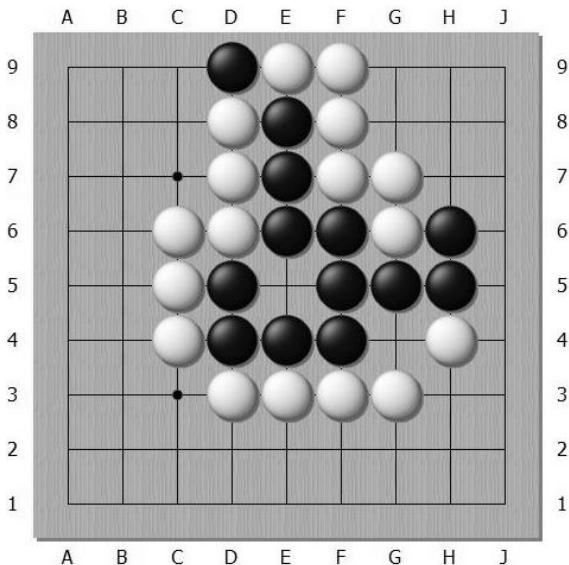
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 12–14 kyu

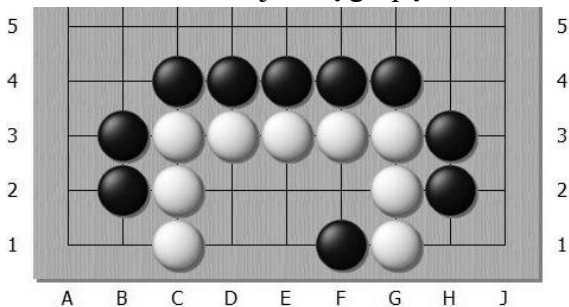


Mateusz Surma

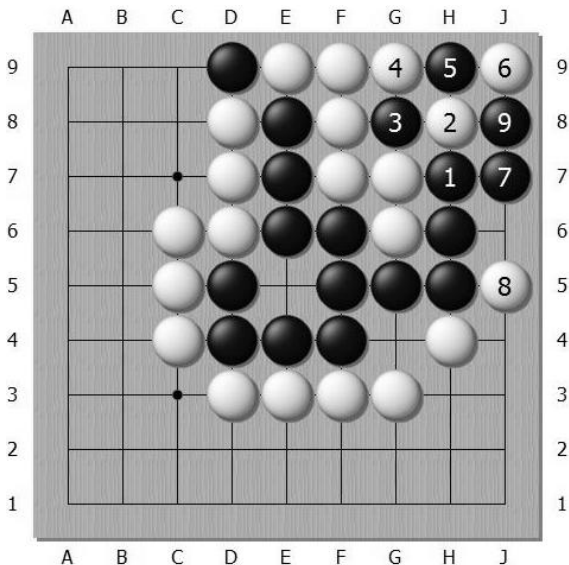
9. Zrób ko o życie czarnej grupy.



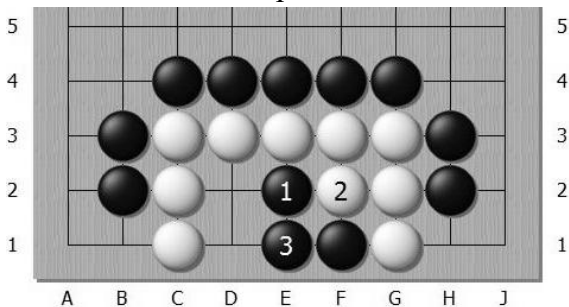
10. Zabij białą grupę.



Odp. 9. Opis na dwóch kolejnych stronach.



Odp. 10

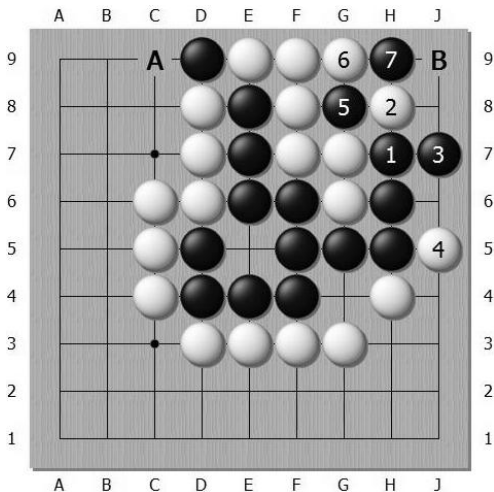


*Kto pobije ko jako pierwszy w odpowiedzi
podanej na poprzedniej stronie?*

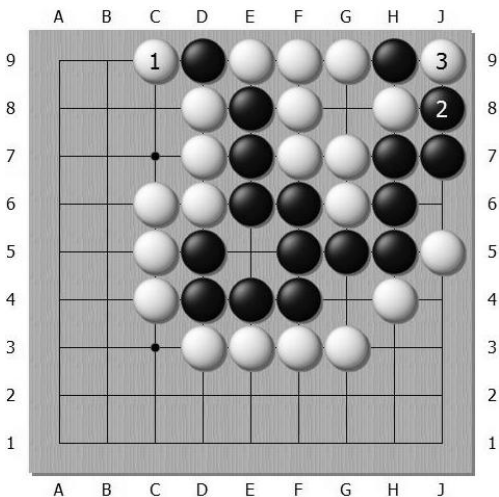
Czarny.

Biały zagra ruch nr 10 w C9, więc czarny
będzie bił ko w H9.

*A co się stanie, jeśli czarny zagra ruch nr 3
w J7?*

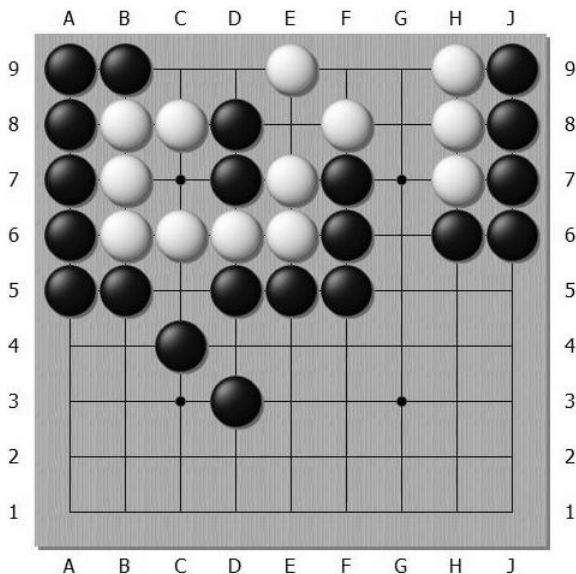


Po ruchu nr 7 biały będzie mógł zagrać w A zamiast w B (gdyby zagrał w B, to powstałaby sytuacja z odpowiedzi do zadania).

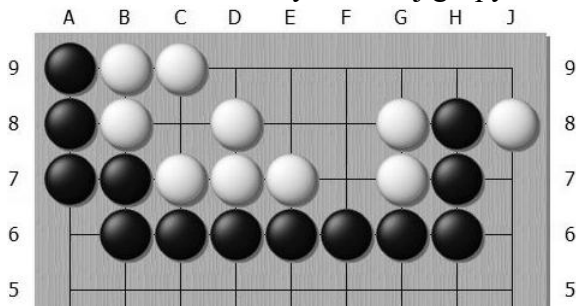


Jeśli biały zagra w A, to w rezultacie pobije ko jako pierwszy.

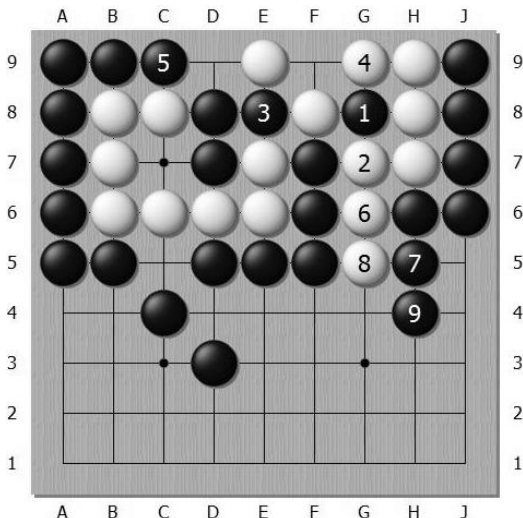
145. Zabij białą grupę.



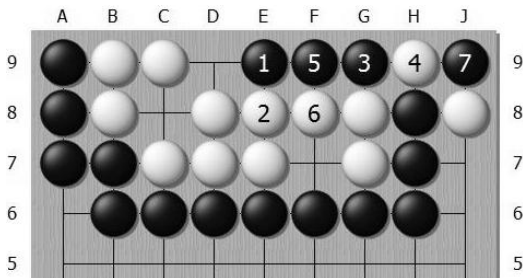
146. Zrób ko o życie białej grupy.



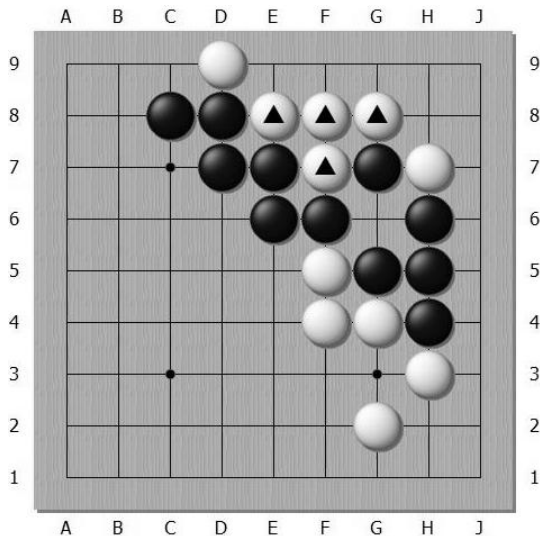
Odp. 145



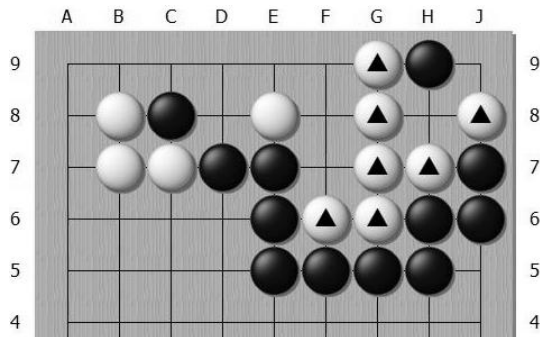
Odp. 146. Jeśli biały zagrałby ruch nr 2 w D9, to czarny gra w F8 i robi dwupoziomowe ko (lepsze ko dla czarnego).



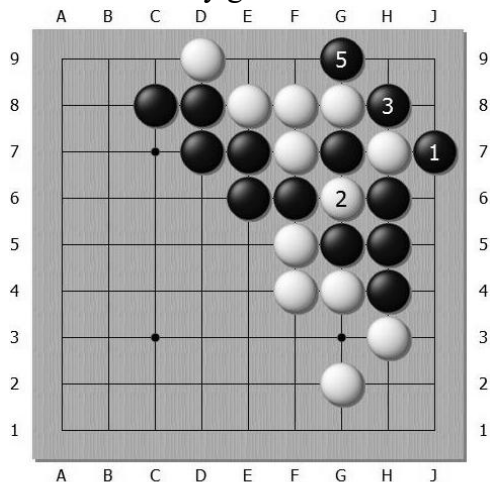
233. Zabij zaznaczone kamienie.



234. Zabij zaznaczone kamienie.

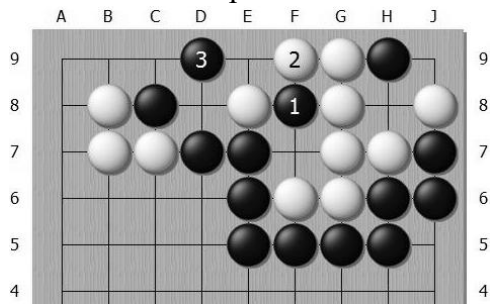


Odp. 233. Jeśli czarny zagra ruch nr 1 w H8, to
biały gra w J7.



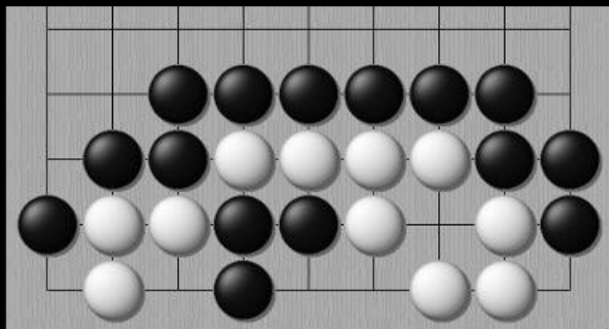
④ G7

Odp. 234

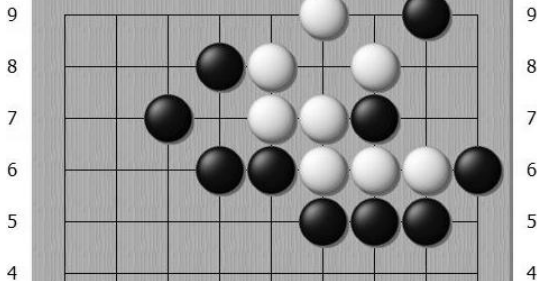


Myśląc, nie zgłupiejesz

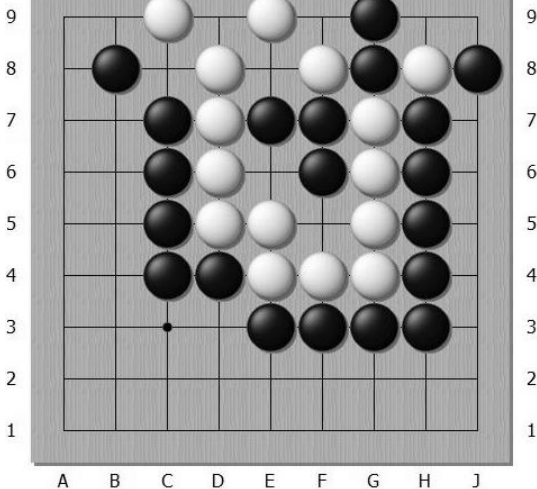
Problemy życia i śmierci z rozwiązaniami dla 10–11 kyu



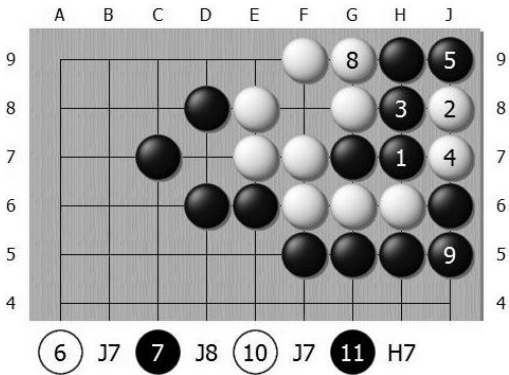
A B C D E F G H J



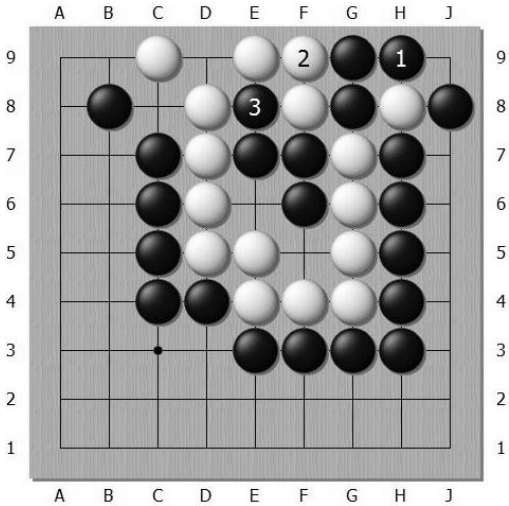
A B C D E F G H J



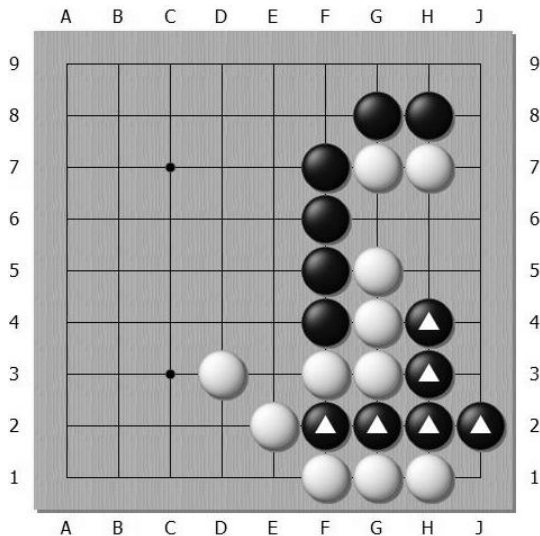
Odp. 17



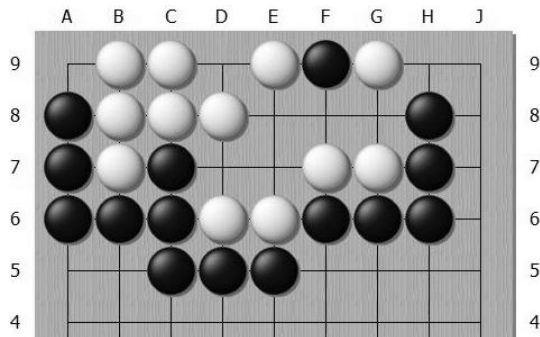
Odp. 18



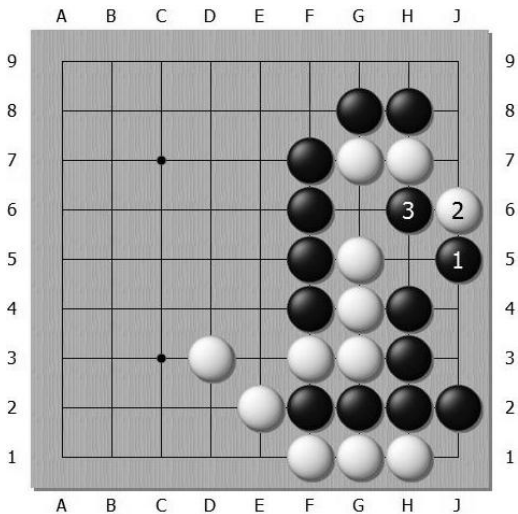
105. Przeżyj zaznaczonymi kamieniami.



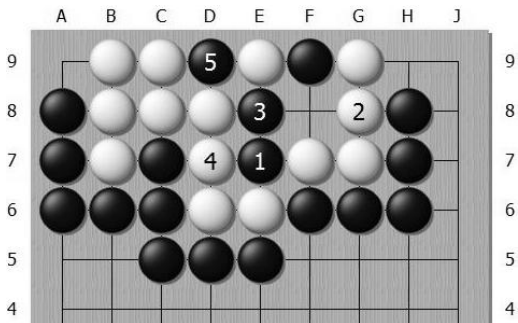
106. Zrób ko o życie białej grupy.



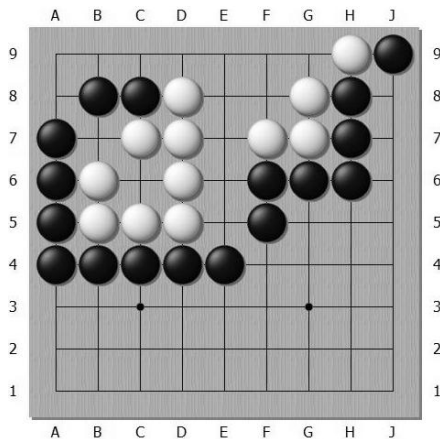
Odp. 105. Jeśli czarny zagra ruch nr 1 w J7,
biały gra w J6.



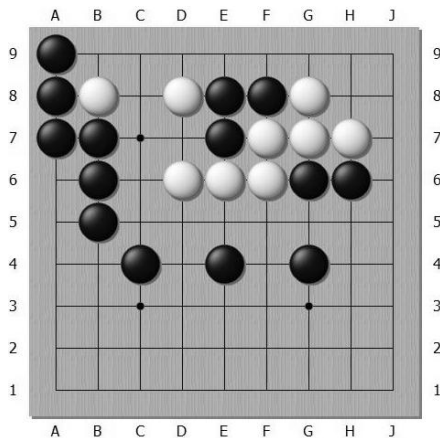
Odp. 106



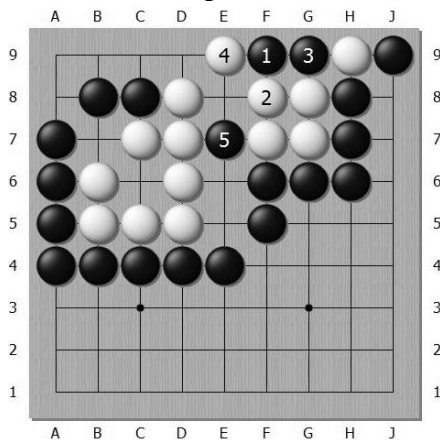
181. Zabij białą grupę.



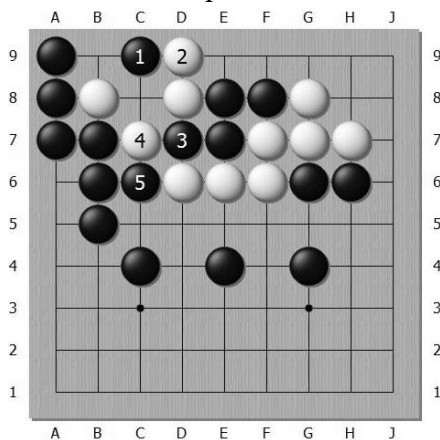
182. Zabij białą grupę.



Odp. 181

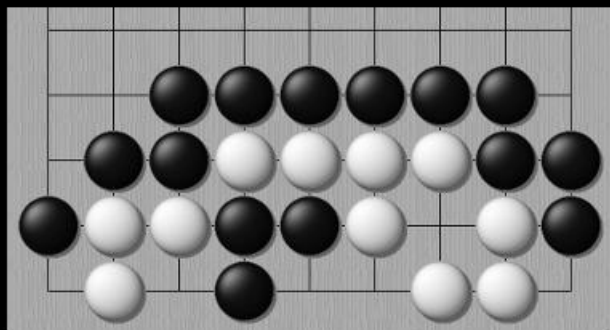


Odp. 182



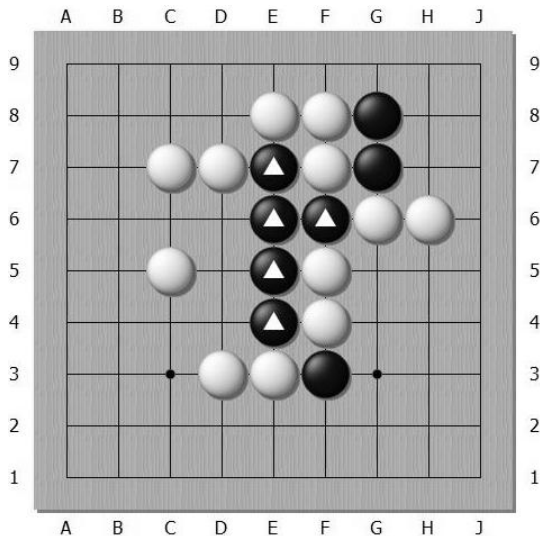
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 8–9 kyu

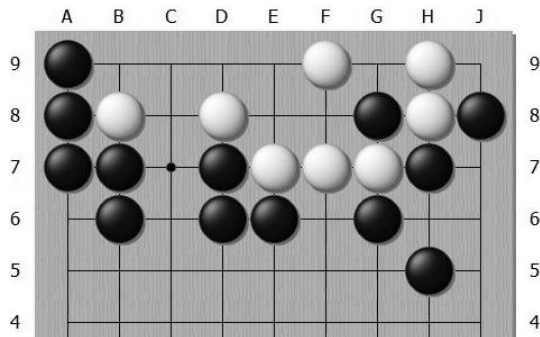


Mateusz Surma

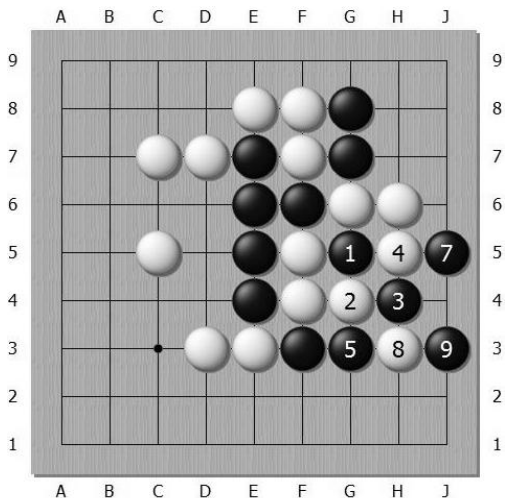
5. Zrób ko o życie zaznaczonych kamieni.



6. Zabij białą grupę.

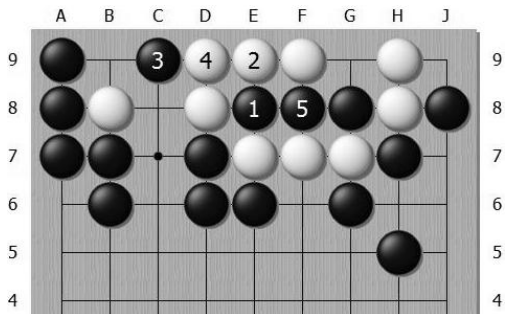


Odp. 5

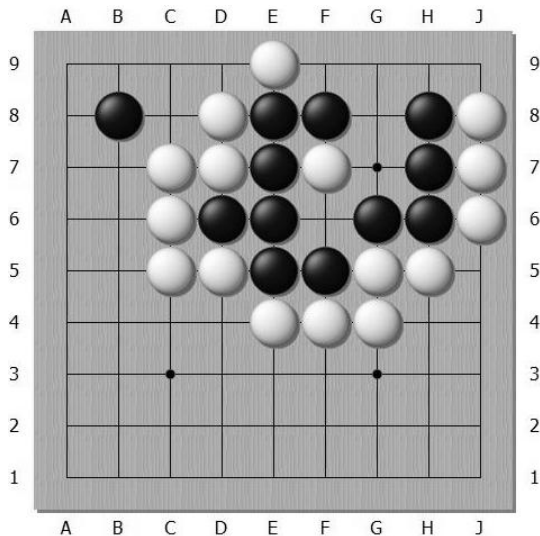


6 G5

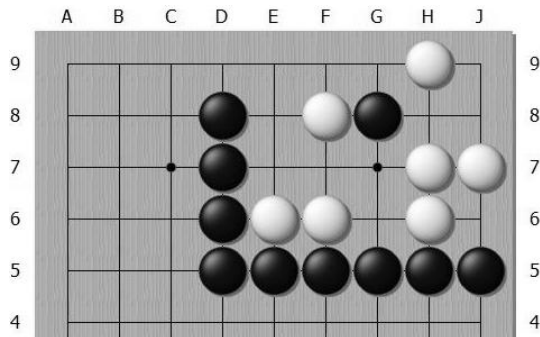
Odp. 6. Ruch nr 3 można też zagrać w F8.



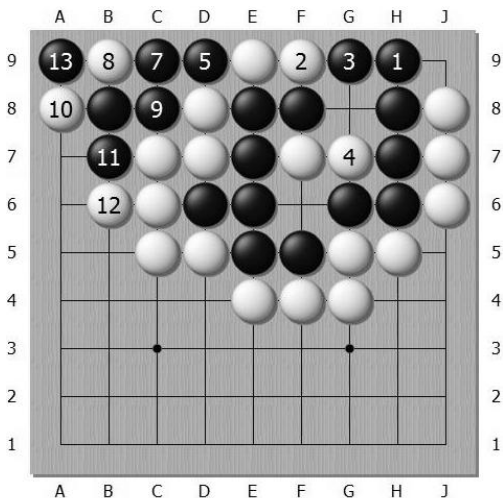
123. Zrób ko o życie czarnej grupy.



124. Zabij białą grupę.

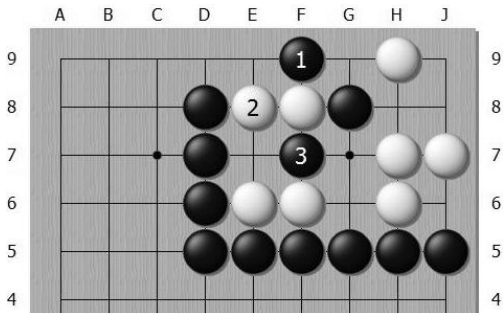


Odp. 123

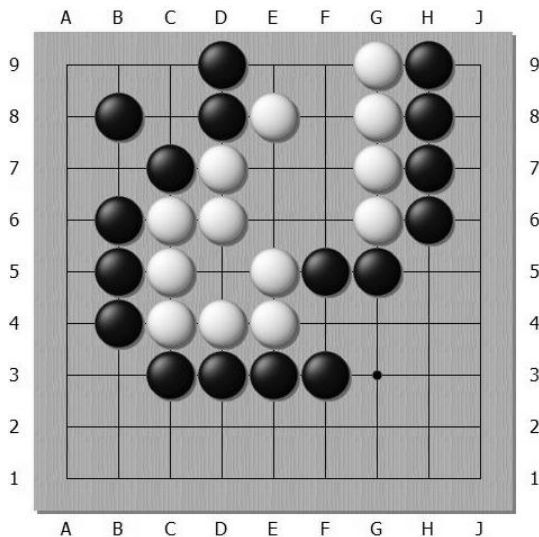


6 E9

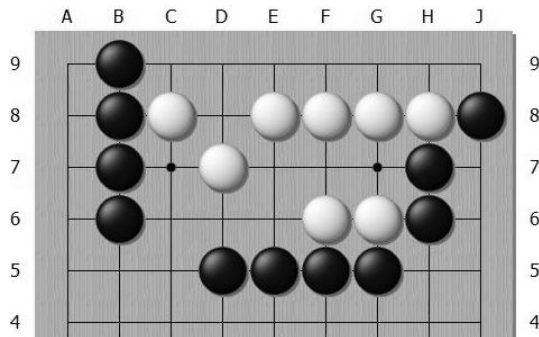
Odp. 124. Ruch nr 3 można też zagrać w E9.



195. Zabij białą grupę.



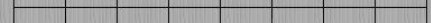
196. Zabij białą grupę.



A B C D E F G H J

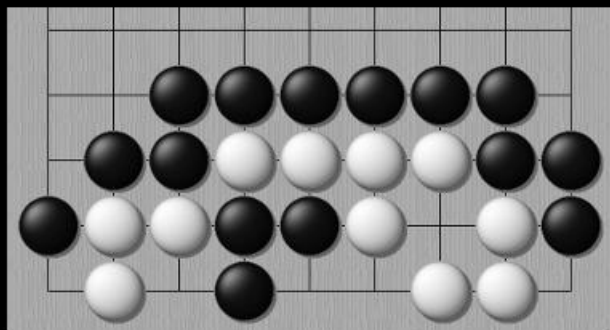


A B C D E F G H J



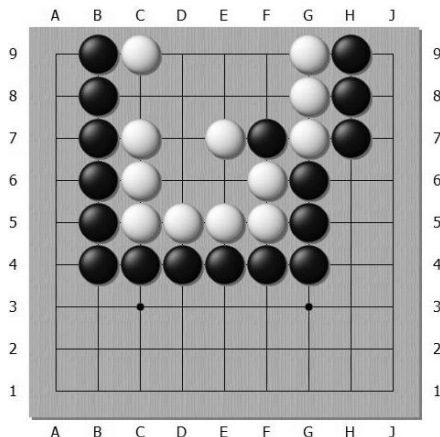
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 6–7 kyu

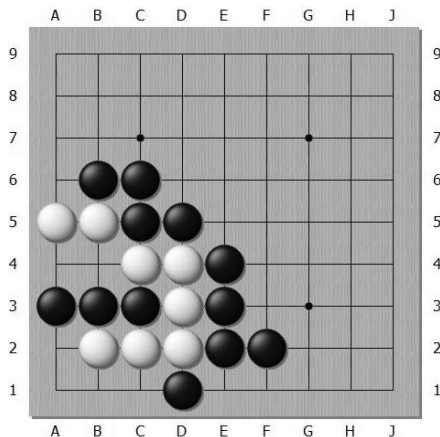


Mateusz Surma

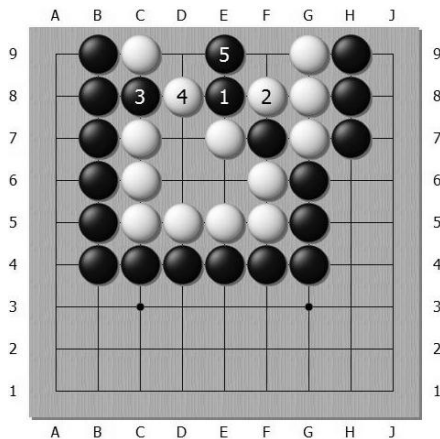
43. Zabij białą grupę.



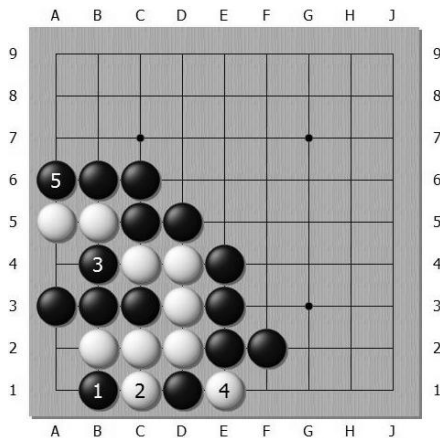
44. Zabij białą grupę.



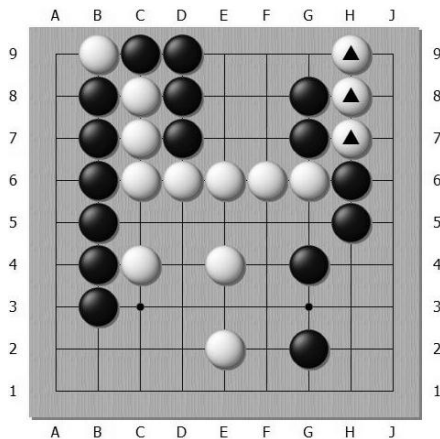
Odp. 43



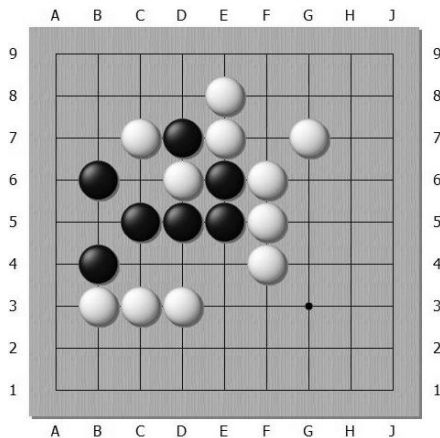
Odp. 44



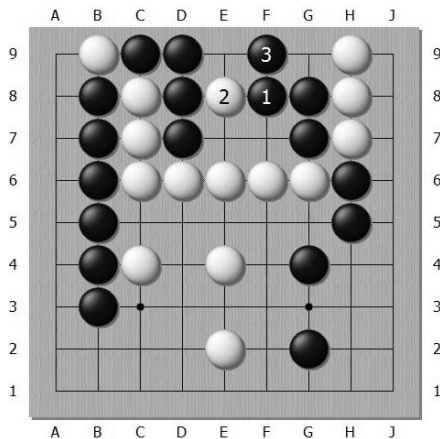
89. Zabij zaznaczone kamienie.



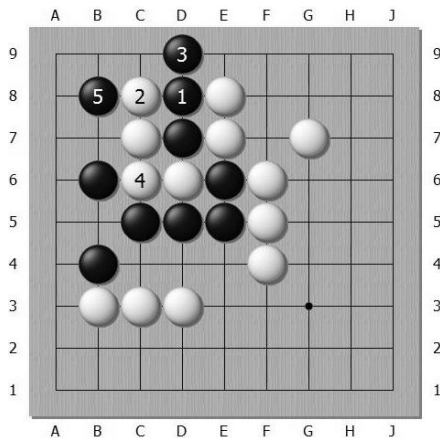
90. Przeżyj czarną grupą.



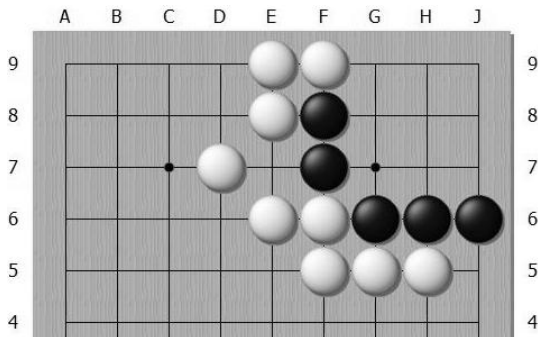
Odp. 89



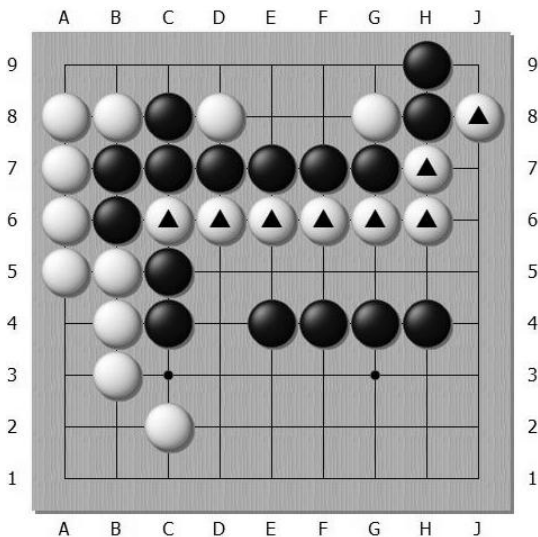
Odp. 90



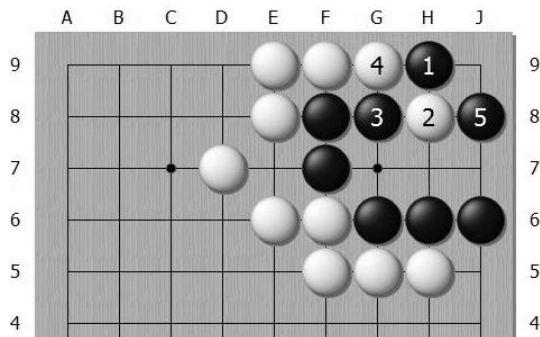
229. Zrób ko o życie czarnej grupy.



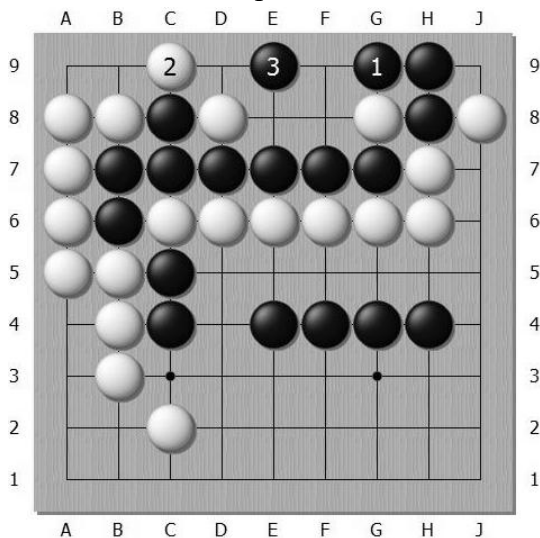
230. Zabij zaznaczone kamienie.



Odp. 229

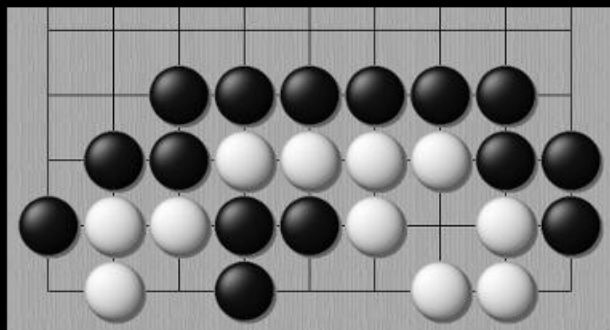


Odp. 230



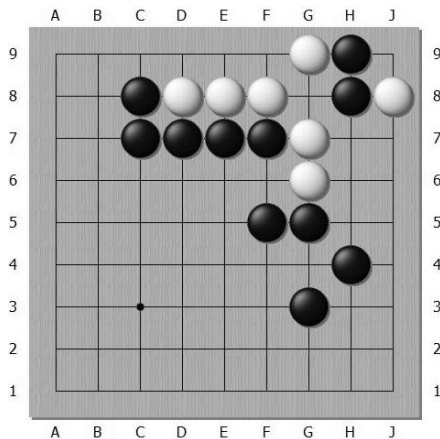
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 4–5 kyu

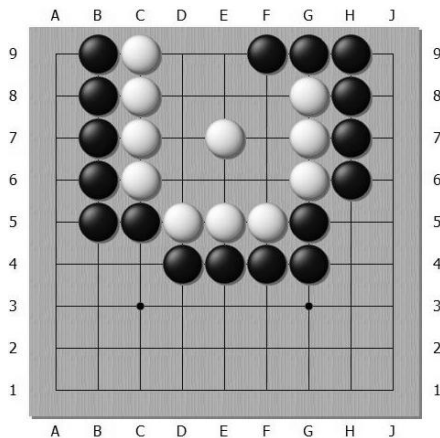


Mateusz Surma

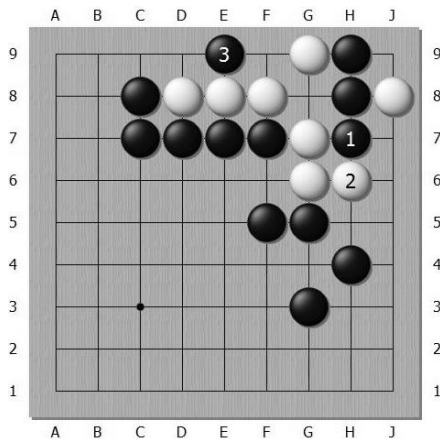
25. Zabij białą grupę.



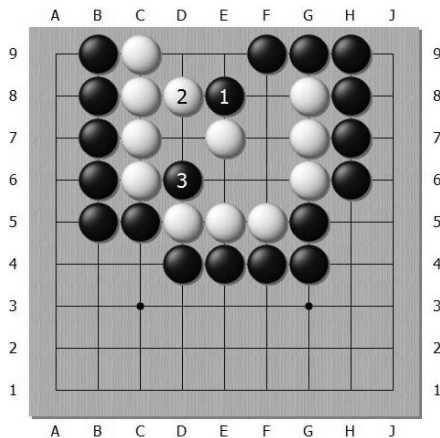
26. Zabij białą grupę.



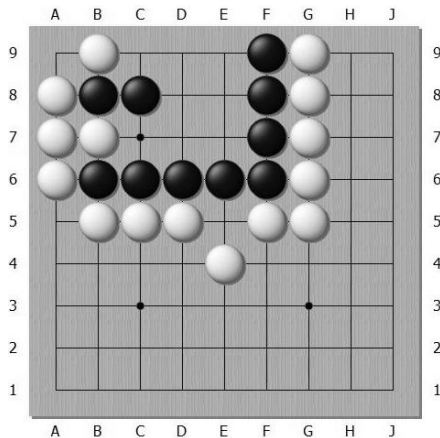
Odp. 25



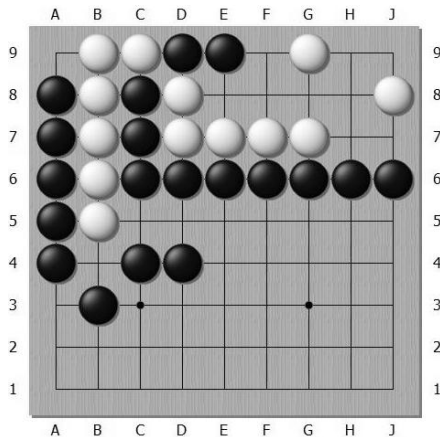
Odp. 26



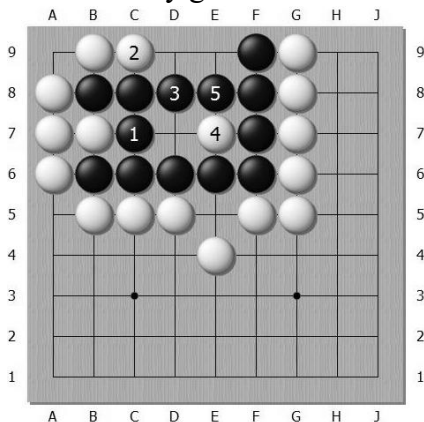
175. Przeżyj czarną grupą.



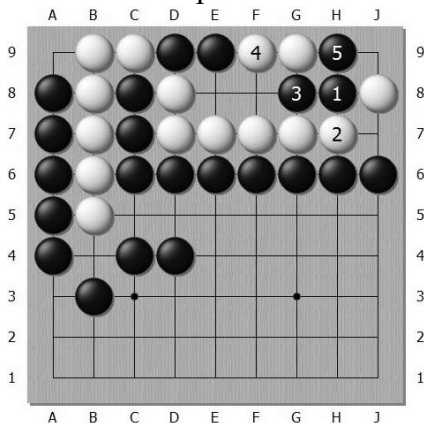
176. Zabij białą grupę.



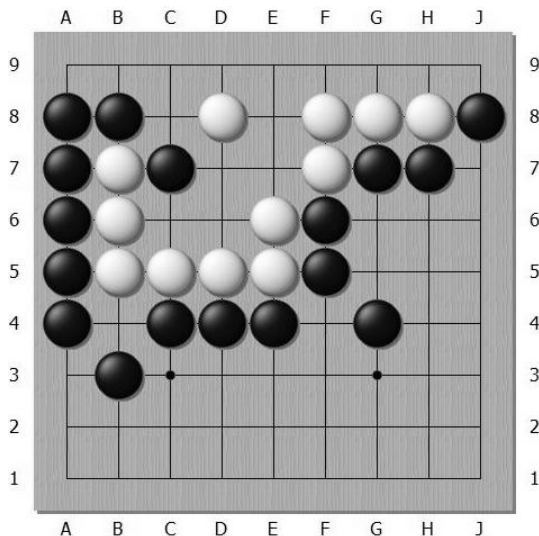
Odp. 175. Jeśli czarny zagra ruch nr 1 w E8,
biały gra w D9.



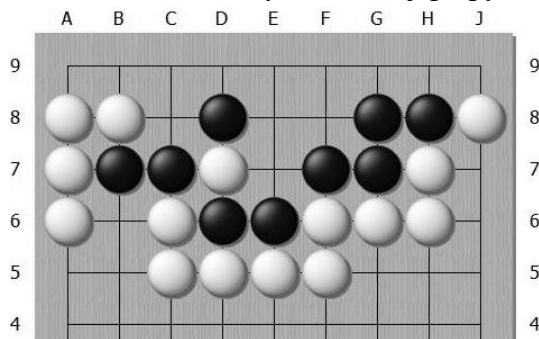
Odp. 176



289. Zabij białą grupę.



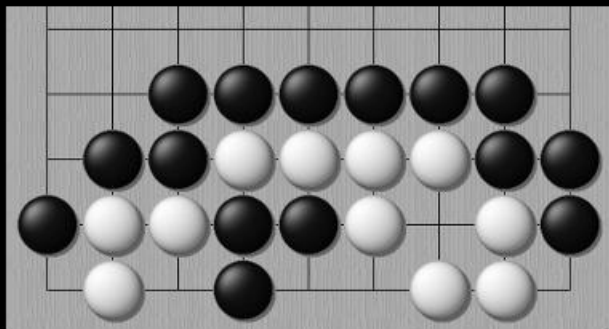
290. Zrób ko o życie czarnej grupy.



The diagram shows a Go board with columns labeled A through J and rows labeled 1 through 9. The board is filled with black and white stones. Black stones are numbered 1, 2, and 3. White stones are numbered 1 and 2. The position shows a complex sequence of captures and placements.

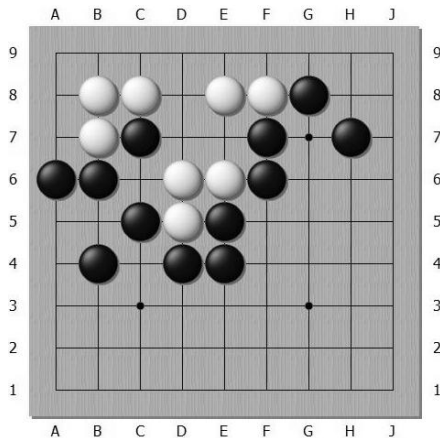
Myśląc, nie zgłupiejesz

Problemy życia i śmierci
z rozwiązaniami
dla 3 kyu

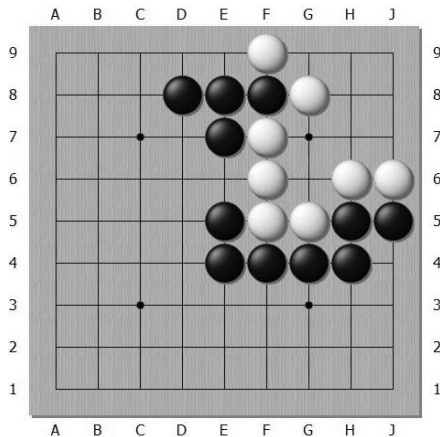


Mateusz Surma

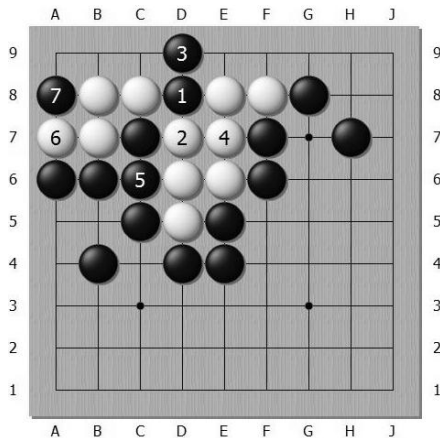
19. Zabij białą grupę.



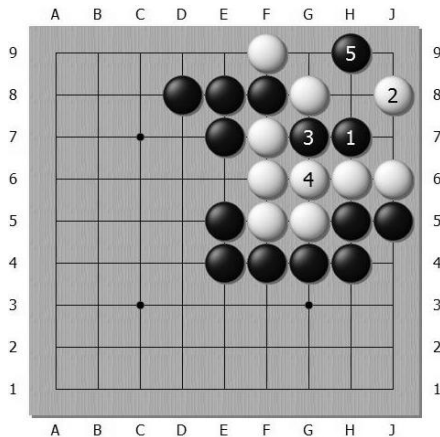
20. Zabij białą grupę.



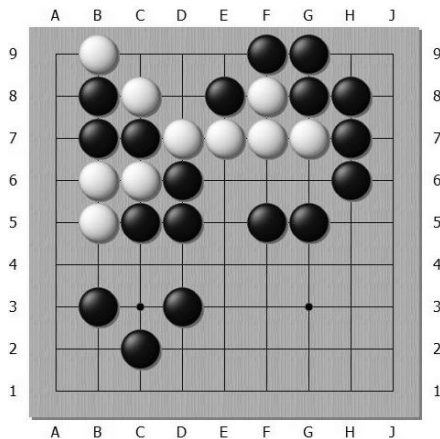
Odp. 19



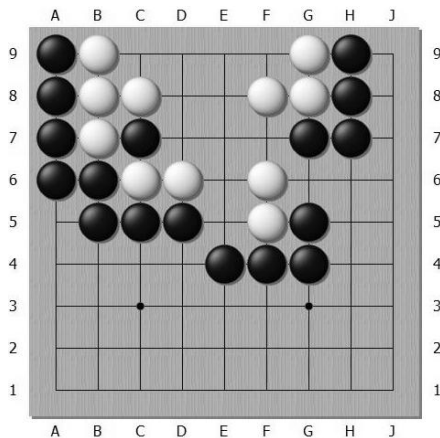
Odp. 20



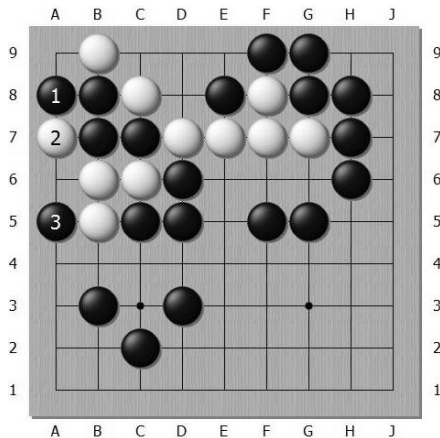
75. Zabij białą grupę.



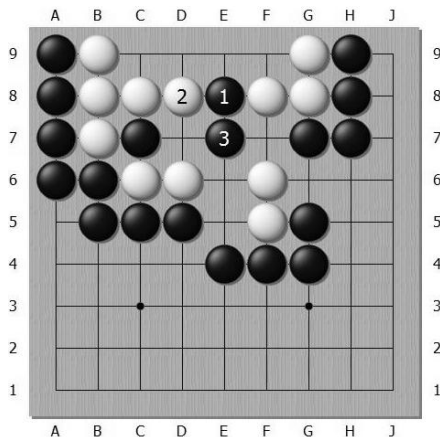
76. Zabij białą grupę.



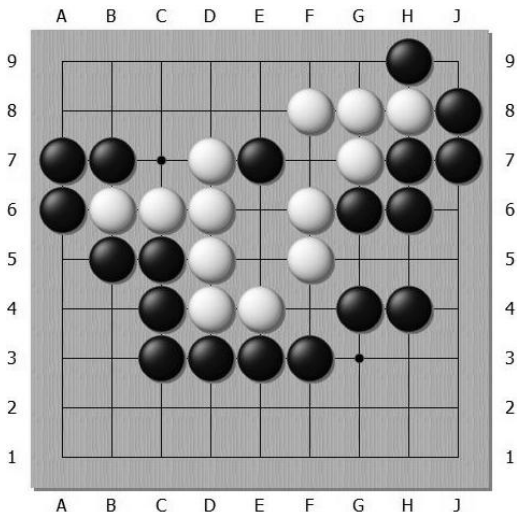
Odp. 75. Ruch nr 3 można też zagrać w D8.



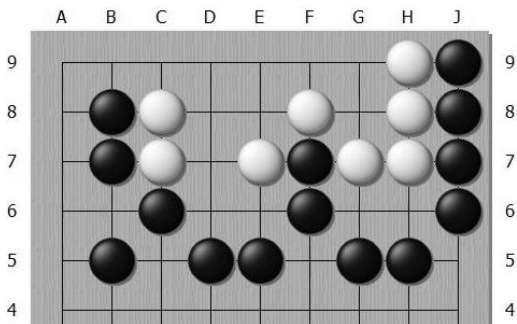
Odp. 76



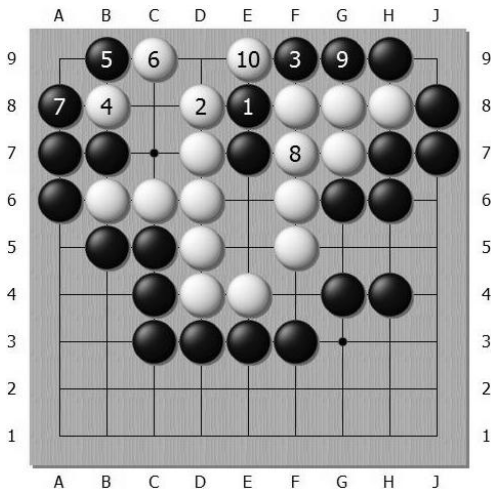
195. Zrób „zwykłe” ko o życie białej grupy.



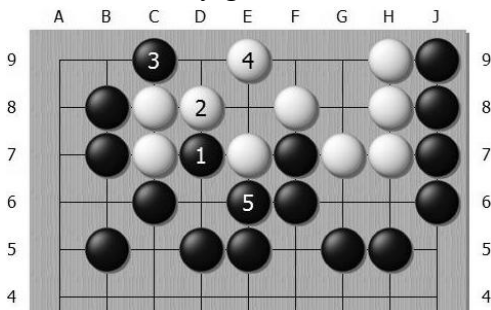
196. Zrób dwupoziomowe ko o życie białej grupy.



Odp. 195. Ruch nr 5 można też zagrać w E9
lub G9.



Odp. 196. Jeśli czarny zagra ruch nr 1 w C9,
biały gra w E9.





polgote.com

The Marketplace of Online Go Lessons