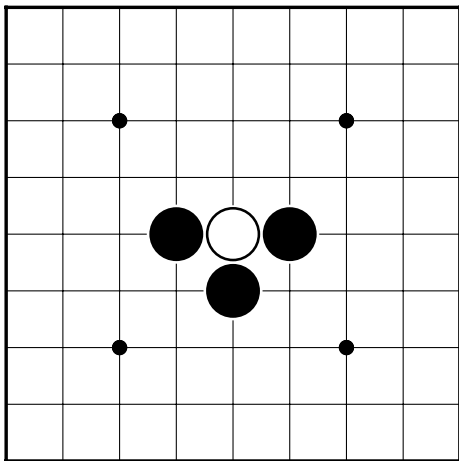

TSUMEGOS PARA INICIANTES

VOLUME I | 30-20 KYU

LIBERDADES E VIDA OU MORTE



PHILIPPE FANARO

Índice

Prefácio	v
I Liberdades	1
1 Captura	3
2 Resgate	25
3 Duplo-Atari	29
4 Suicídio	39
5 Recaptura	47
6 Ko	53
7 Captura na Segunda Linha	75
8 Pedras de Corte	89
9 Conectar e Morrer	105
10 Corridas de Captura	117

11	Escadas	121
12	Redes	145
13	Ricochete	175
14	Espremer	191
II	Vida ou Morte	197
15	Dois Olhos	199
16	Olhos Falsos	217
17	Formas Mortas	235
18	Vida na Segunda Linha	271
19	Vida Mútua	283

Prefácio

Há 3 pilares para se aprimorar no Go, qual seja o seu nível, desde iniciante até campeão mundial: jogar, revisar e praticar *tsumegos*. Para quem não os conhece, tsumegos são problemas isolados ou localizados, no jogo de Go.

Evidentemente, jogando e revisando também é possível praticar tsumegos, mas o volume por unidade de tempo será bem mais baixo, já que, em partidas, há muito mais com o que se preocupar. Tsumegos são o equivalente de musculação para atletas de esportes físicos: uma maneira eficiente de se treinar algo específico relacionado ao esporte desejado.

O propósito principal deste livro, e da coleção *Tsumegos para Iniciantes*, é servir de referência de técnicas e padrões essenciais, algo como um dicionário, para aqueles que acabaram de aprender as regras, ou já jogaram suas primeiras dezenas, ou mesmo centenas, de partidas. E, assim, criar uma ponte entre a visão de alguém que está começando e a de um jogador mais avançado, além de ter um volume mínimo de exercícios para que se possa ser considerado como uma sessão de treinamento. Inclusive, como treinamento, sugiro fortemente refazer o livro múltiplas vezes, provavelmente espaçadas por

uma ou mais semanas. Repetição será essencial para tornar as técnicas intuitivas: errar na primeira vez será fácil, errar depois da décima garanto que será muito mais difícil!

A metodologia de ensino deste livro não é necessariamente a melhor possível, pois não há uma ideal. Tipicamente, ocidentais são introduzidos ao Go por interesses em estratégia, ou mesmo por curiosidades sobre a cultura e filosofia asiáticas. Dessa maneira, é natural um foco maior em conceitos mais abstratos e abertura, ao invés de técnicas e táticas. Nesta série, porém, começamos mais por algo local do que focando em como as pedras interagem no tabuleiro globalmente, pois uma das lições de guerra mais importantes é que, mesmo se você for o melhor estrategista da história, se seus soldados não conseguem executar suas ordens, a guerra estará perdida de qualquer maneira. Claro, isso não quer dizer que táticas são mais importantes do que estratégia, ambas são necessárias, e a interação entre as duas é onde tanto guerras quanto Go se tornam complexos e interessantíssimos.

Mas nada impede que o leitor também suplemente seu aprendizado com material complementar, inclusive, é aconselhável. De todo modo, nos próximos volumes, estudaremos os outros tópicos essenciais remanescentes.

Caso o leitor queira um maior volume e diversidade

de tsumegos, hoje em dia, não há recurso melhor do que o 101weiqi.com, com mais de 160,000 problemas aprovados por moderadores. A interface desse site está em chinês, mas ela pode ser traduzida para o inglês em grande parte pela extensão de navegador [101weiqiLocalizer](#) (o Google Tradutor também ajuda bastante).

E outro recurso importante é o servidor OGS (online-go.com), que também possui muitos tsumegos, além de uma excelente página de referências.

Para aqueles que não me conhecem, sou formado em engenharia elétrica pela Escola Politécnica da USP, onde conheci o Go no final de 2012. Ao redor de quando escrevo este livro, oscilo entre 2 e 3 dan amador — *dan* é o equivalente de mestre ou faixa-preta no Go, na verdade, o termo faixa-preta foi inspirado pelo Go! — no servidor KGS, ou algo ao redor de 5 dan no servidor Fox.

Há já pelo menos 5 anos, compartilho conteúdo de Go online especialmente pelo meu canal de YouTube em português: youtube.com/@Fanaro. Mas, também, pelo meu blog: fanaro.io; e meu novo canal em inglês: youtube.com/@gowithfanaro.

Outro conteúdo útil a mencionar é a tradução do livro *Como Jogar Go — Uma Introdução Concisa*, de

Richard Bozulich e James Davies, que eu fiz em código aberto alguns anos atrás, com \LaTeX . Ela está disponível aqui, e seu PDF é gratuito: github.com/psygo/traducao_como_jogar_go. É um ótimo material para complementar o aspecto tático deste livro. Este livro aqui, inclusive, também foi desenvolvido em código aberto: github.com/psygo/tsumegos_para_iniciantes.

Como recurso extra, para aqueles que moram em ou perto de São Paulo-SP, existe a Brasil Nihon Kiin, que é a sede da associação japonesa de Go (e shogui) no Brasil. Além de possuírem muitos membros que são jogadores avançados, eles também oferecem aulas, grupos de estudos, torneios, livros, e fazem uma interface com a cultura japonesa no Brasil — eles também possuem presença online.

Por fim, gostaria de agradecer primeiramente à minha família por todo o apoio e incentivo, e, também, aos meus amigos e revisores, que ajudaram a melhorar este livro com sugestões de problemas, diagramas e correções de português. São eles: Samuel Karasin, Felipe Herman van Riemsdijk — que é o atual presidente da Brasil Nihon Kiin — e Renan Cruz.

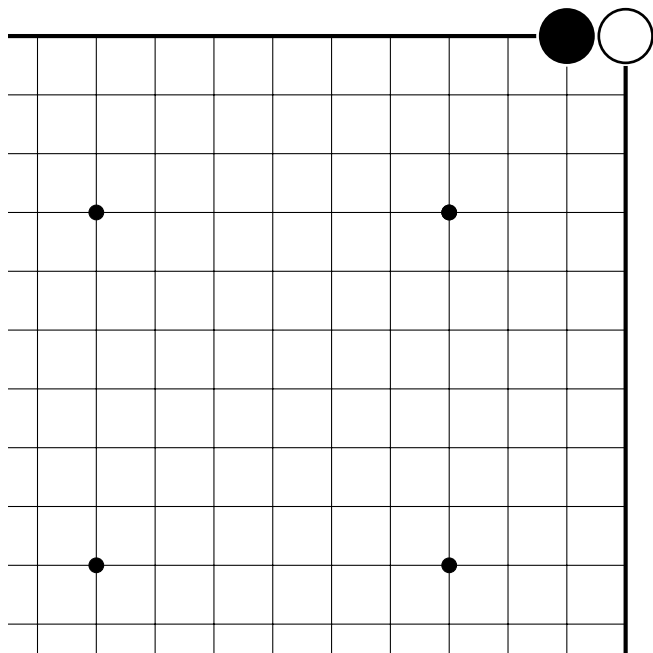
Philippe Fanaro
Outubro de 2024

I

Liberdades

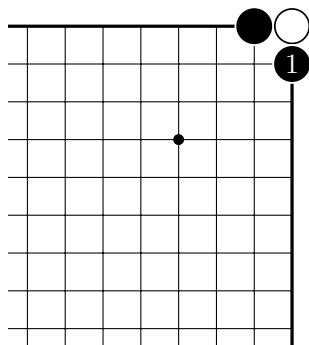
1

Captura

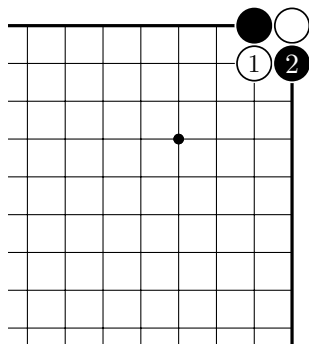


①

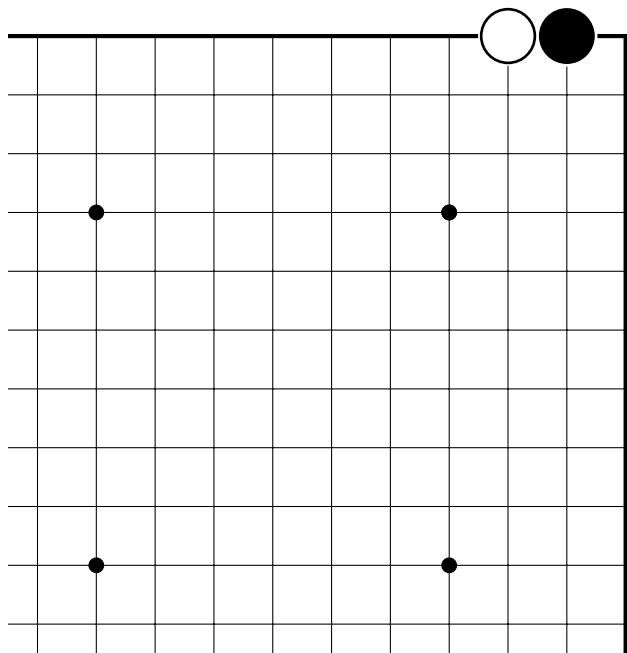
É possível capturar a pedra branca? (Em livros de tsumegos, costuma-se padronizar sempre Preto a jogar.)



Correto. Sim, é possível capturar a pedra branca diretamente, já que ela só possui 1 liberdade. (Note que a pedra branca será retirada do tabuleiro.)

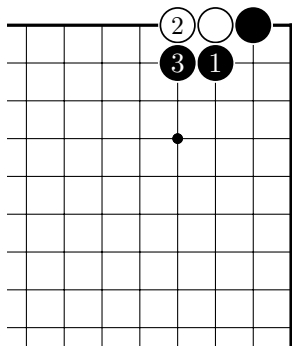


Variação. Mesmo se Branco tentar resgatar ou contra-capturar a pedra preta, sua pedra do canto ainda possui somente 1 liberdade e pode ser capturada.

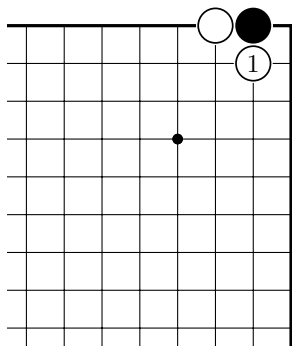


②

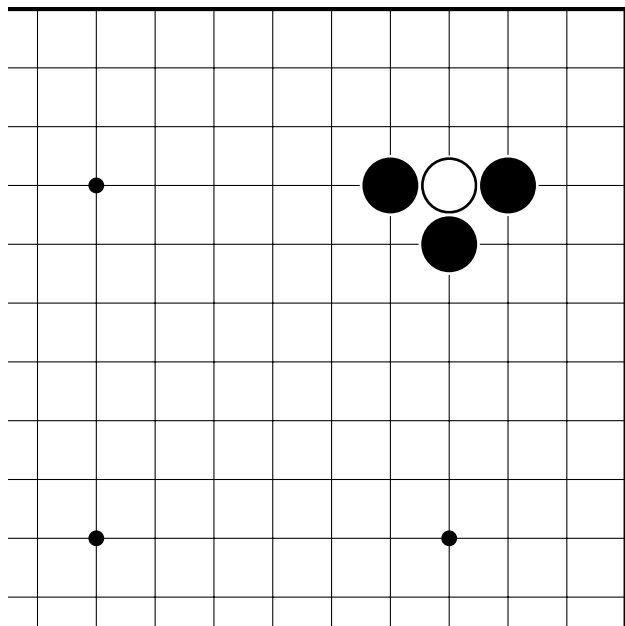
E se a pedra branca estiver no lado ao invés do canto, ainda é possível capturá-la?



Correto. Branco não deveria jogar 2, pois não há para onde fugir. Suas pedras terão sempre 1 liberdade, e vão colidir com o canto esquerdo no final.

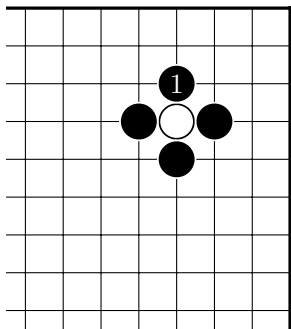


Variação. Preto pode sempre fazer *tenuki*, isto é, ignorar movimentos locais e jogar em outro lugar, mas aí é Branco quem poderá capturar a pedra preta.

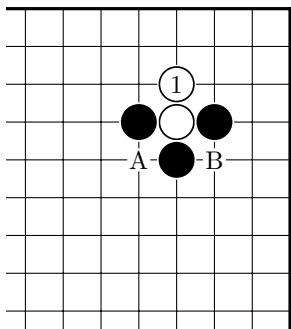


3

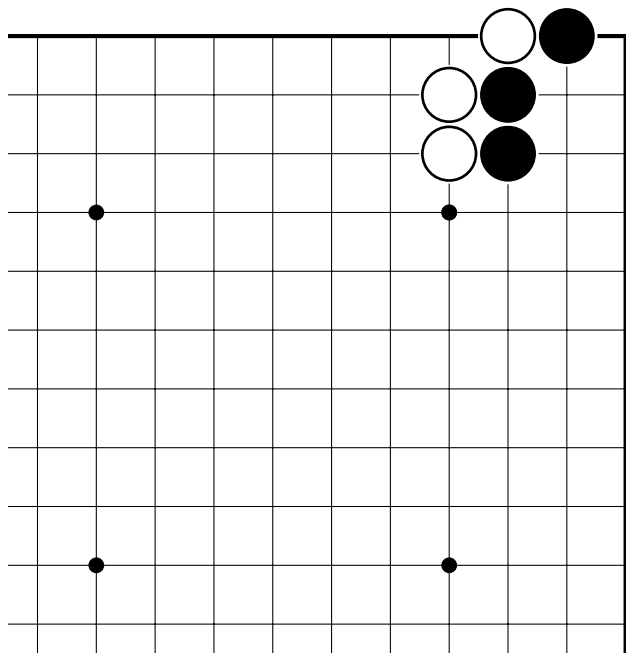
Agora a pedra branca está no centro.
Ela ainda pode ser capturada?



Correto. A captura da pedra branca configura uma forma chamada *ponnuki*, que é o número mínimo de pedras para se capturar uma pedra adversária, quando ela não está nem no canto e nem na borda. (Note que a pedra branca será retirada do tabuleiro.)

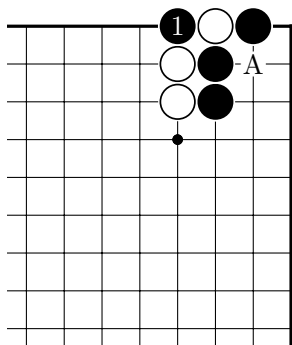


Variação. Ao escapar com esta pedra, Branco vai de 1 liberdade para 3, o que é bastante eficiente, isto é, 2 liberdades por movimento; em lutas, liberdades são talvez o bem mais crucial. Desta maneira, Branco também expõe os cortes A e B no exterior preto.

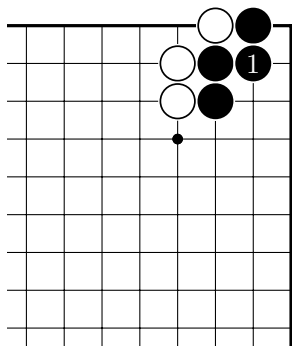


4

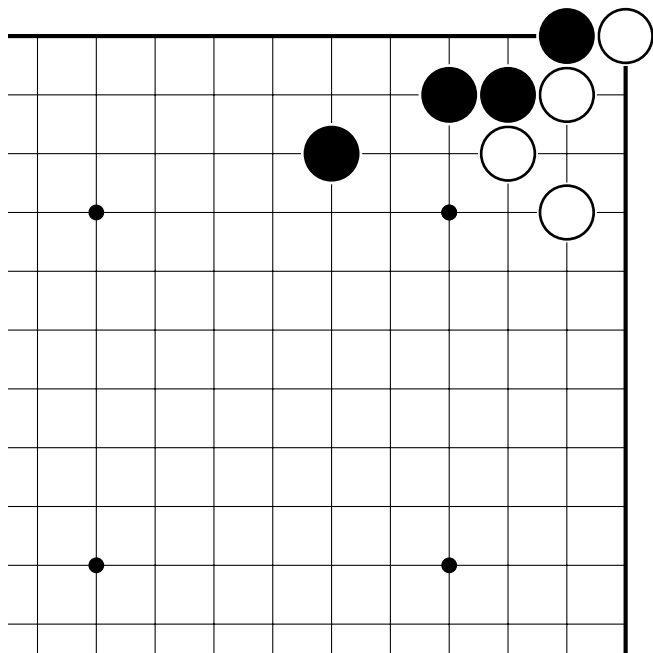
Há uma pedra branca solitária no topo.
O que Preto pode fazer com ela?



Correto. Preto pode capturá-la e, assim, resolver o problema do corte que existia em A.

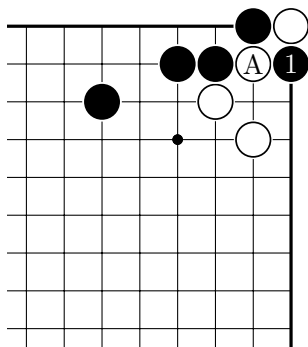


Incorreto. Preto poderia ter capturado a pedra, o que resolveria o corte de uma maneira mais eficiente, sem jogar em seu próprio território. E esta defesa dá chances para que Branco conecte todas as suas pedras mais tarde.

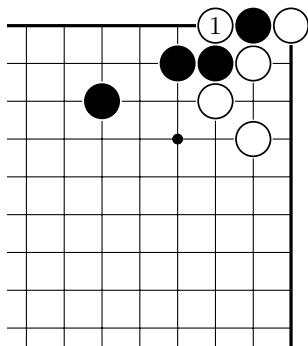


5

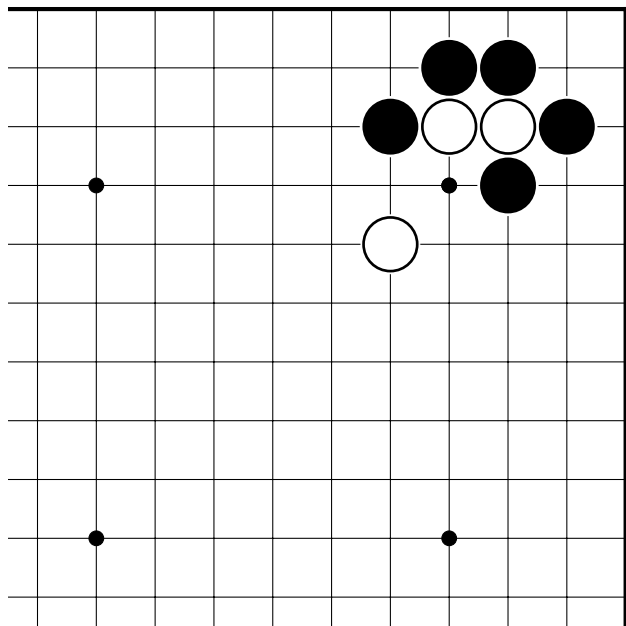
Capturas no canto são geralmente de extremo valor pois podem garantir não somente território, mas, também, o espaço vital de grupos, como veremos mais tarde nos exercícios de vida ou morte deste livro.



Correto. A captura da pedra do canto limpa o canto para Preto, e ainda deixa a pedra A com somente 1 liberdade.

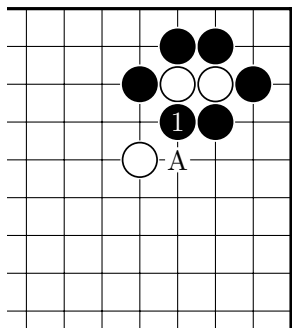


Incorreto. Localmente pelo menos, não jogar aqui como Preto ajuda Branco a se estabilizar, enquanto contra-ataca severamente.

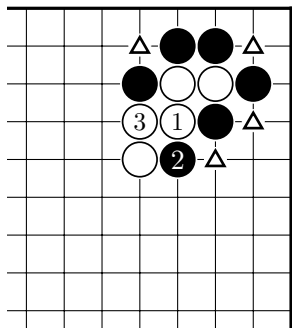


6

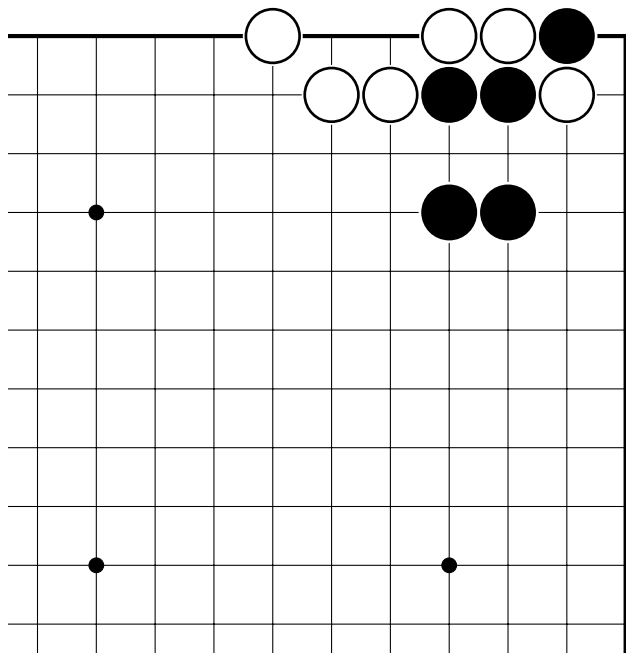
O grupo branco mais ao topo possui 2 pedras. Isso muda algo em relação à possibilidade de captura?



Correto. Apesar de o grupo branco ter mais pedras, ele ainda possui somente 1 liberdade. Esta forma é conhecida como “casco de tartaruga”, que é o número mínimo de pedras necessário para se capturar 2 pedras. Também era possível capturar com A. (Note que ambas as pedras brancas serão retiradas do tabuleiro.)

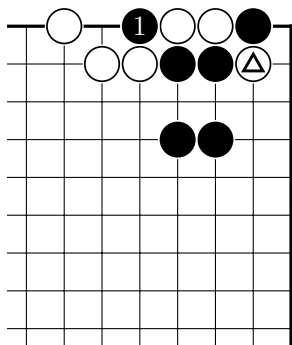


Variação. Ao fugir, Branco não somente resgata suas pedras como expõe múltiplas fraquezas no exterior preto.

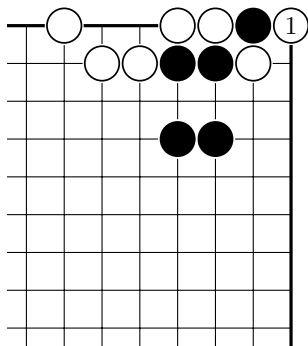


7

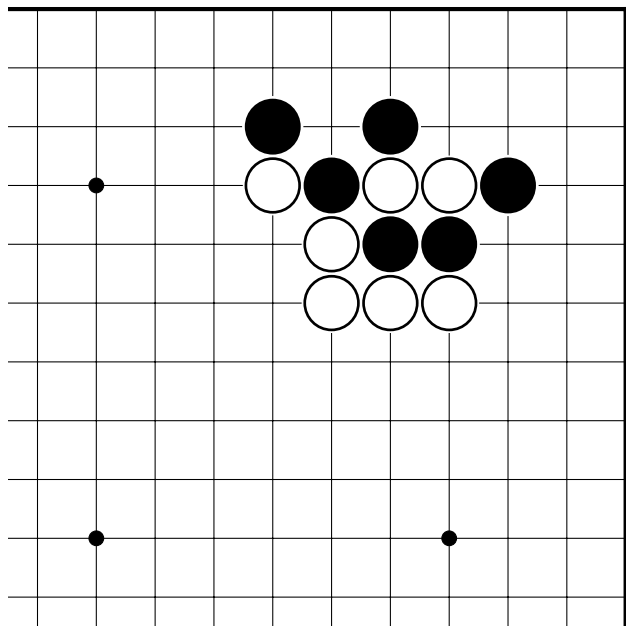
Ambos os lados estão, localmente, em uma situação crítica.



Correto. Preto captura dois pontos, praticamente garante o canto, e a pedra marcada é indiretamente engolida.

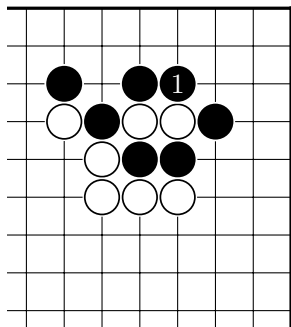


Variação. Branco reverte para uma captura para si, e o grupo preto agora está fluando e instável.

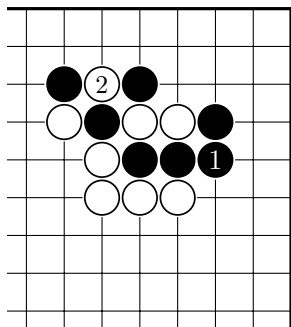


8

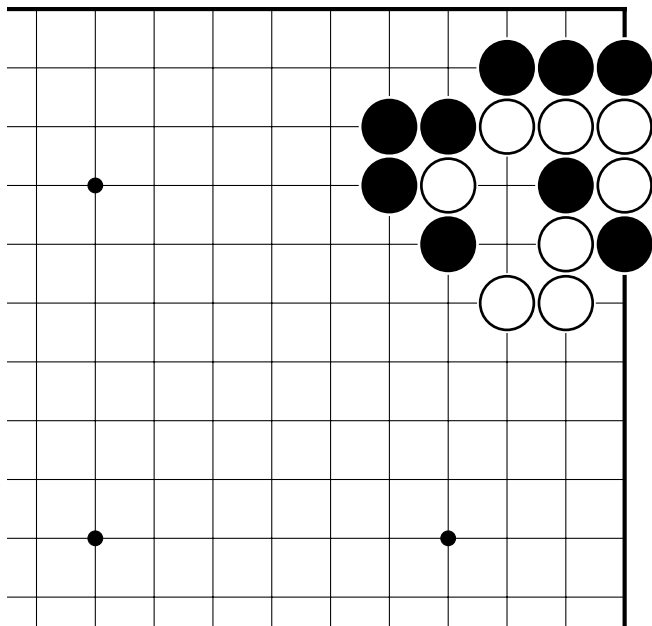
Há mais de 1 grupo preto prestes a ser capturado.



Correto. Preto captura as principais pedras de corte e resolve todos os seus problemas.

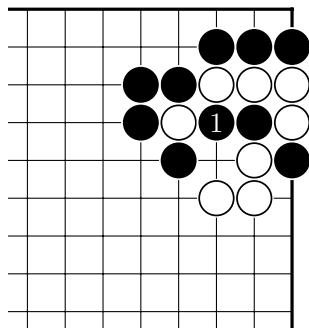


Incorreto. Resgatar pedras diretamente é muitas vezes o melhor momento. Mas por que resgatar se podemos corrigir capturando diretamente?

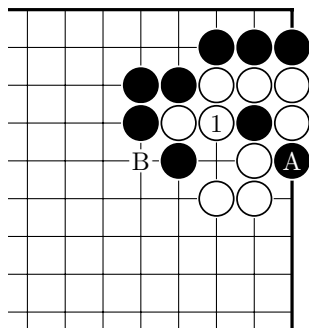


9

Preto já está basicamente seguro, mas uma captura nesta região não somente representaria muitos pontos, mas, também, um possível ataque contra Branco.



Correto. Preto captura tudo basicamente.



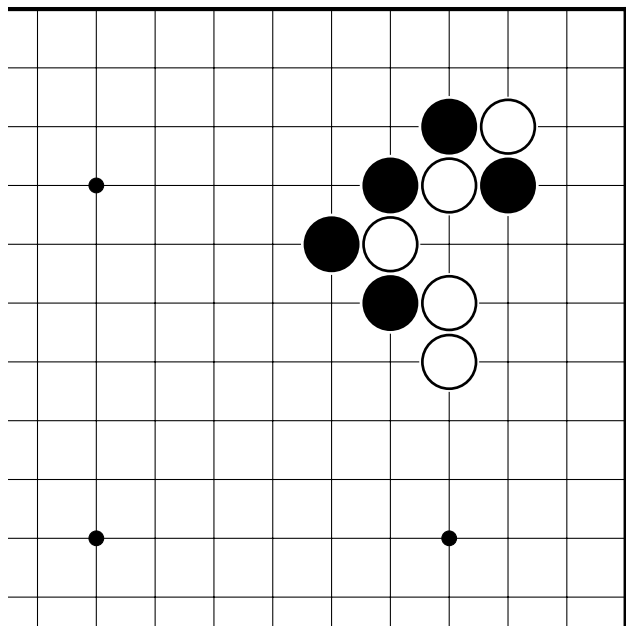
Incorreto. Se Branco tiver a chance, com 1, ele basicamente estará vivo, pois a pedra A é engolida automaticamente. Além disso, o corte em B agora está disponível.

2

Resgate

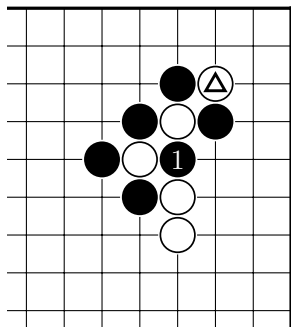
3

Duplo-Atari

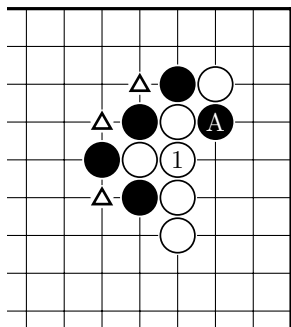


10

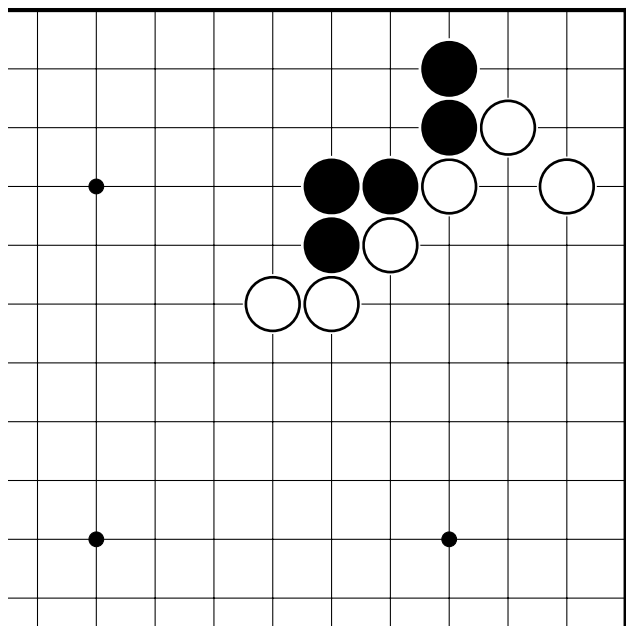
É difícil imaginar uma situação no começo do jogo em que Preto não responderia neste local.



Correto. Além de Preto limpar os problemas de corte de sua forma, a pedra branca marcada é completamente inutilizada.

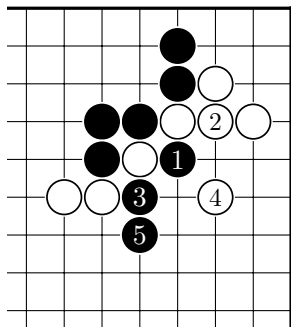


Incorreto. Ao conectar suas pedras, Branco expõe múltiplos cortes e desconecta a pedra A.

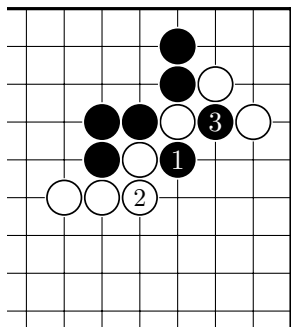


11

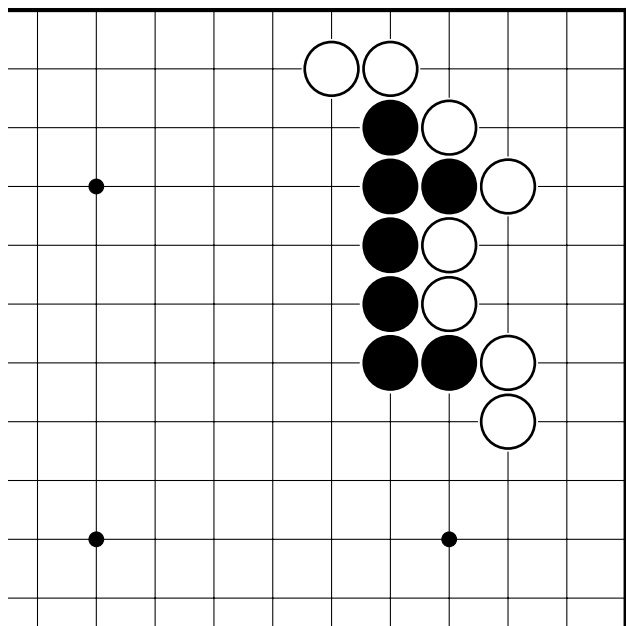
Nem sempre será fácil perceber este tipo de problema em partidas reais.



Correto. Branco tem seus grupos totalmente atravessados. Note que, se Branco conseguir proteger em 1, Preto pode sofrer um ataque no topo, pois seu grupo ainda não está completamente vivo.

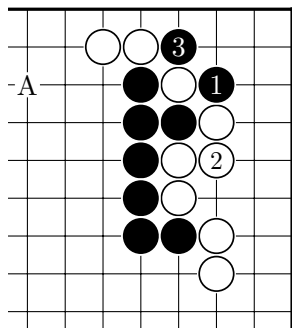


Variação. O canto é completamente destruído. Ambas as variações são devastadoras contra Branco.

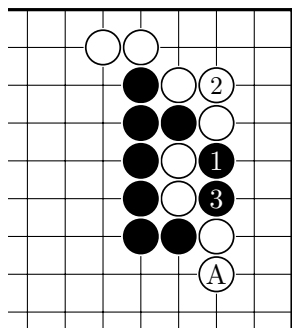


12

Branco foi para a festa enquanto sua casa pega fogo.



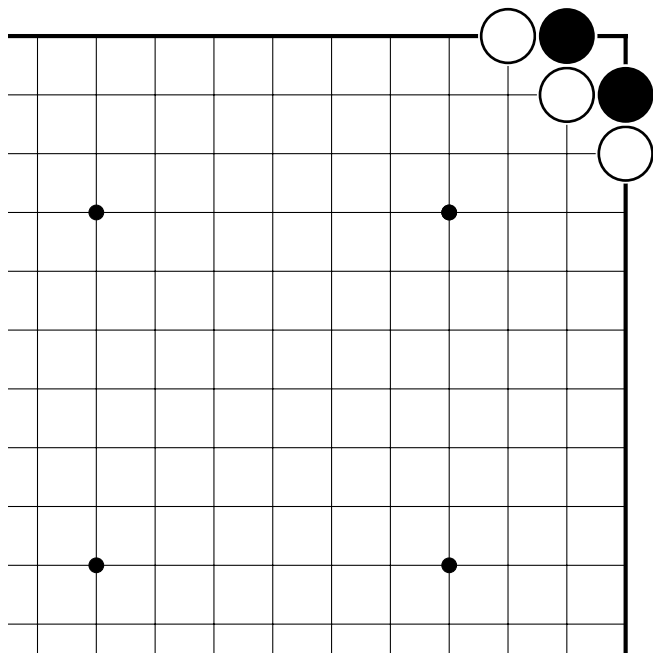
Correto. Branco na verdade possui múltiplas maneiras de minimizar o dano, mas isso não muda o fato de que é um desastre localmente. Se Branco achar que o topo é o grande, pode continuar com A depois de Preto 3.



Variação. Branco pode optar por tentar salvar o canto e depois fugir com as pedras A.

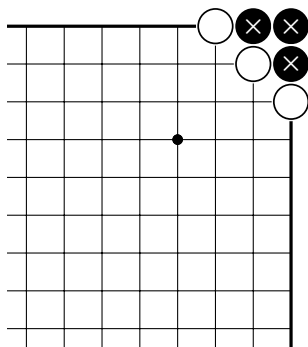
4

Suicídio

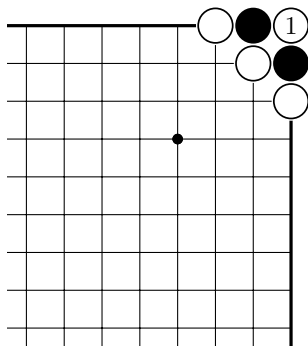


13

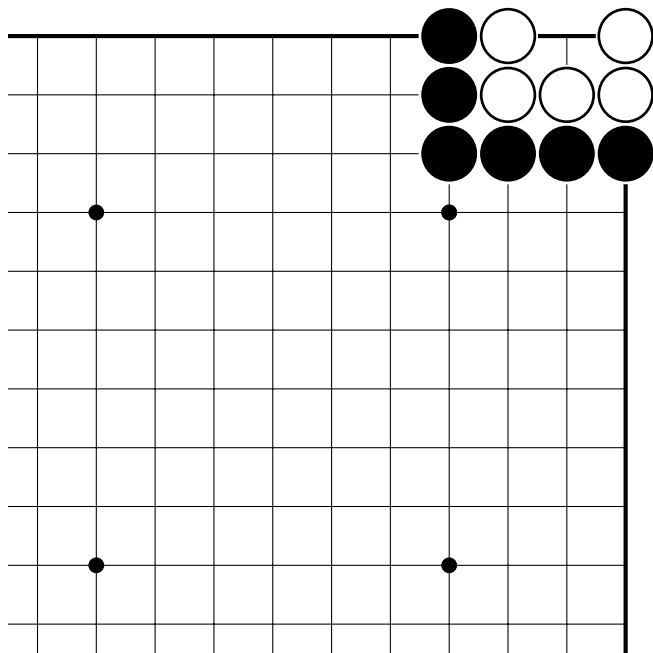
Preto pode conectar suas pedras?



Correto. Conectar as pedras zeraria as liberdades de todas as pedras do grupo, o que as automaticamente capturaria, ou seja, seria suicídio, uma jogada inválida.

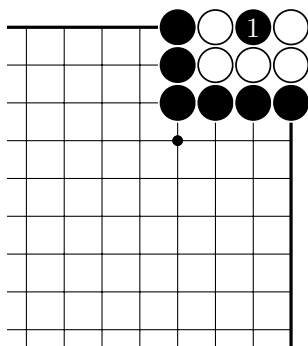


Variação. Branco tem sempre a opção de capturar ambas as pedras.

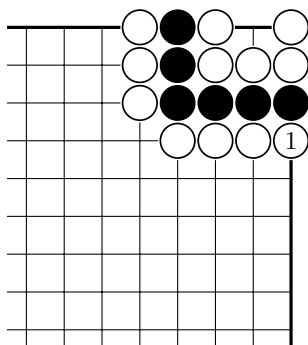


14

Preto pode capturar as pedras brancas?



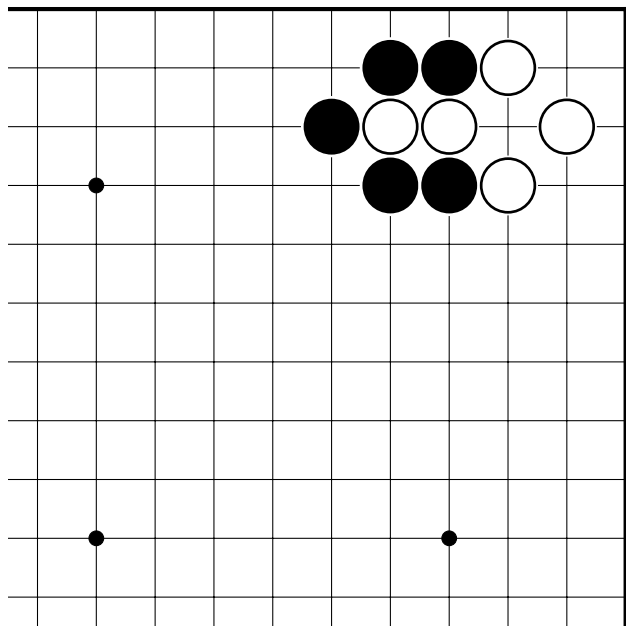
Correto. Note que não é suicídio jogar em 1, pois a regra da captura possui precedência. Isto é, primeiro aplicamos a regra da captura, se possível, e, só depois, examinamos se é suicídio. E segue que, se algo for capturado, haverá mais de uma liberdade.



Variação. Mais tarde, se Branco conseguir pedras no exterior, quem pode ser capturado é o Preto! Antes de 1, Preto poderia finalmente capturar o canto, e, dessa maneira, evitar de ser capturado.

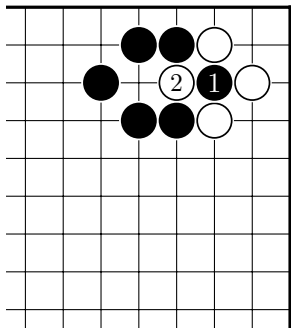
5

Recaptura

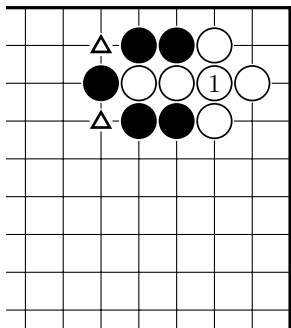


15

É possível capturar algo branco? Ou é suicídio?



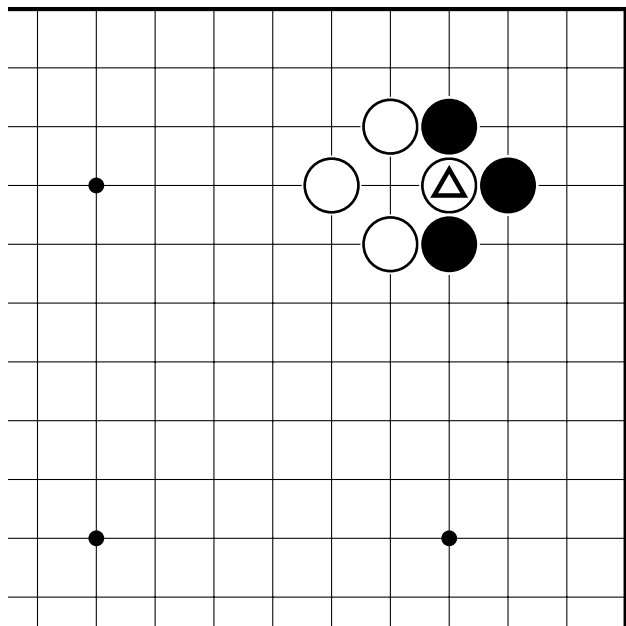
Correto. Sim, é possível capturar duas pedras brancas. Em seguida, a pedra preta que efetua a captura estará imediatamente em *atari*, isto é, ela possuirá somente 1 liberdade, então Branco terá a opção de uma contra-ou recaptura.



Variação. Caso Preto opte por não capturar, Branco pode salvar as pedras e deixar Preto com fraquezas no exterior. Isso não quer dizer que não capturar é um erro, pois pode haver outros movimentos mais importantes no tabuleiro.

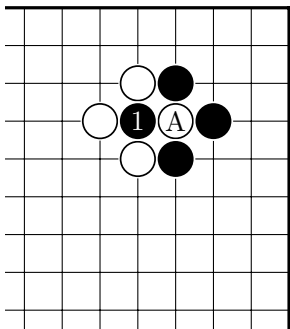
6

Ko

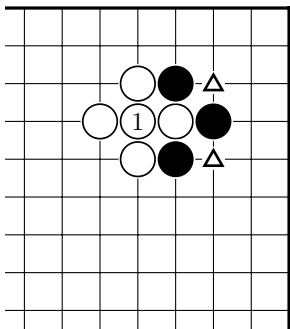


16

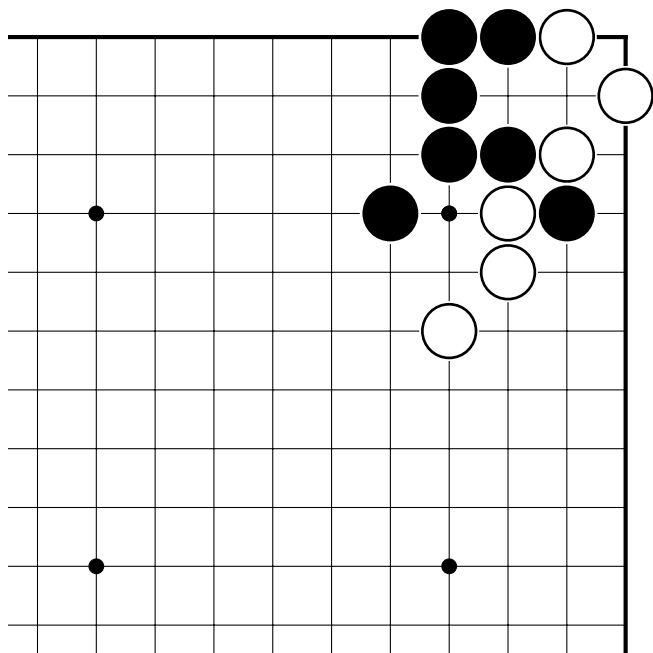
Preto pode capturar a pedra marcada?
Se sim, Branco pode recapturá-la?



Correto. Sim, é possível capturar a pedra marcada. E Branco não pode imediatamente recapturá-la pois, pela regra do *ko*, o tabuleiro não pode ser repetido. Ko vem originalmente do sânscrito, da Índia, através do budismo, e significa “ciclo infinito”.

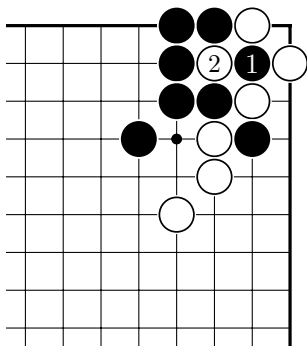


Incorreto. Se tiver a chance, Branco pode conectar todas as suas pedras, o que fragiliza a posição preta consideravelmente.

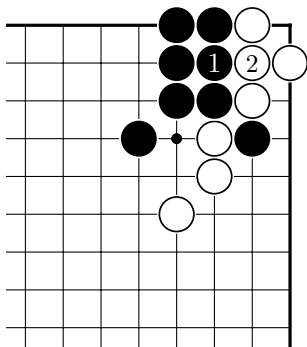


17

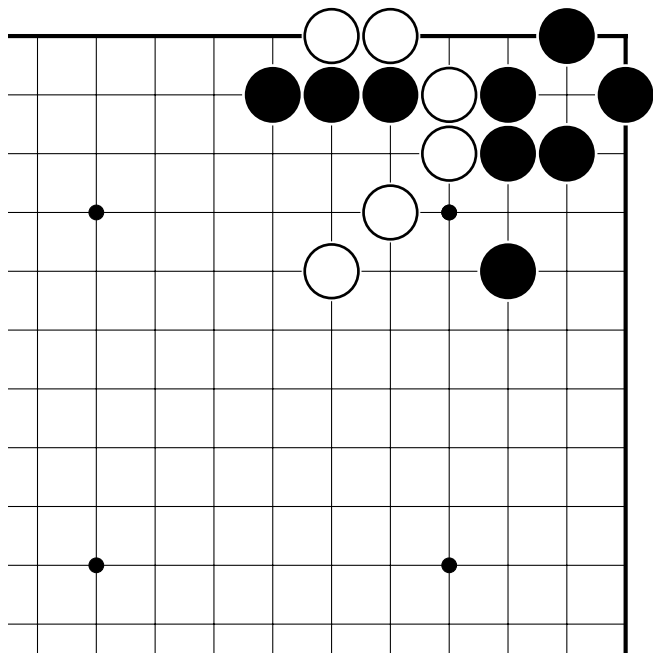
O que Preto pode fazer de melhor no canto?



Correto. Preto pode criar um ko para possivelmente capturar boa parte do canto branco, além de desestabilizar o grupo como um todo. Note que Preto precisa sacrificar uma pedra para disparar o ko, ou seja, Branco possui uma vantagem neste ko, pois captura primeiro.

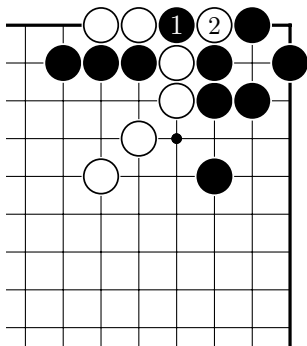


Incorreto. Branco se protege e está basicamente vivo, e Preto não ganha nada.

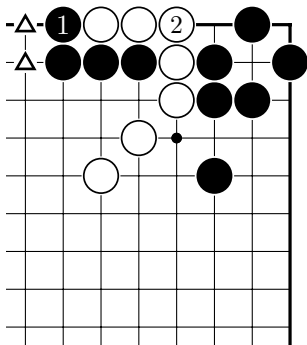


18

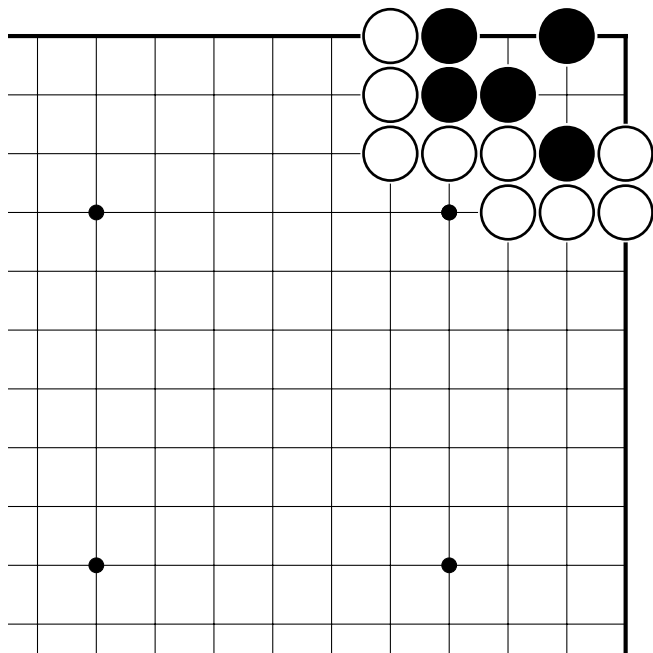
As pedras marcadas estão bastante isoladas. Elas podem viver separadamente. Mas qual seria uma outra alternativa?



Correto. Preto pode tentar se conectar em ko, em último caso.

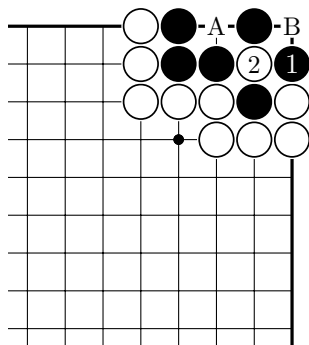


Incorreto. Jogar em 1 pode ajudar a garantir espaço vital na região marcada, mas elimina a possibilidade de ko, o que não é recomendado, a não ser que muito necessário.

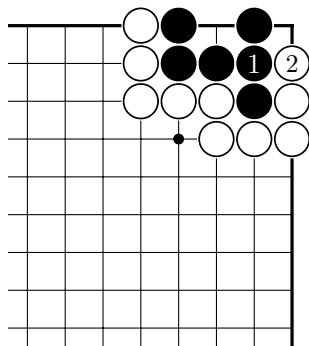


19

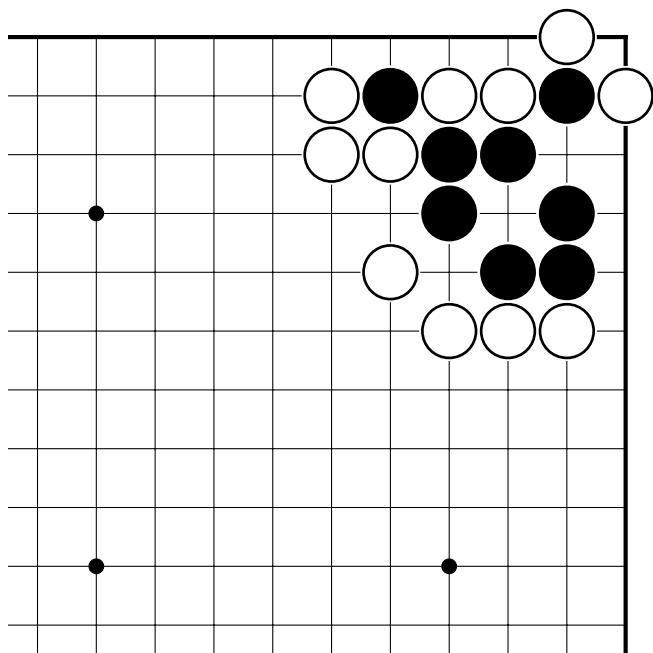
Ainda não discutimos vida ou morte a fundo. Mas Preto precisa de dois olhos para viver.



Correto. Preto precisa bloquear o olho do canto, e é possível fazê-lo com um ko. Se ele ganhar o ko, conectando em 2, terá um olho em A, e outro em B.

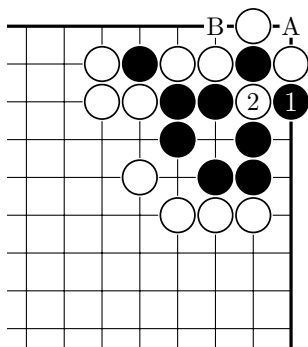


Incorreto. Se Preto simplesmente conectar, não conseguirá fazer um segundo olho no canto.

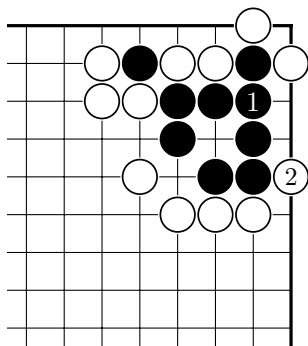


(20)

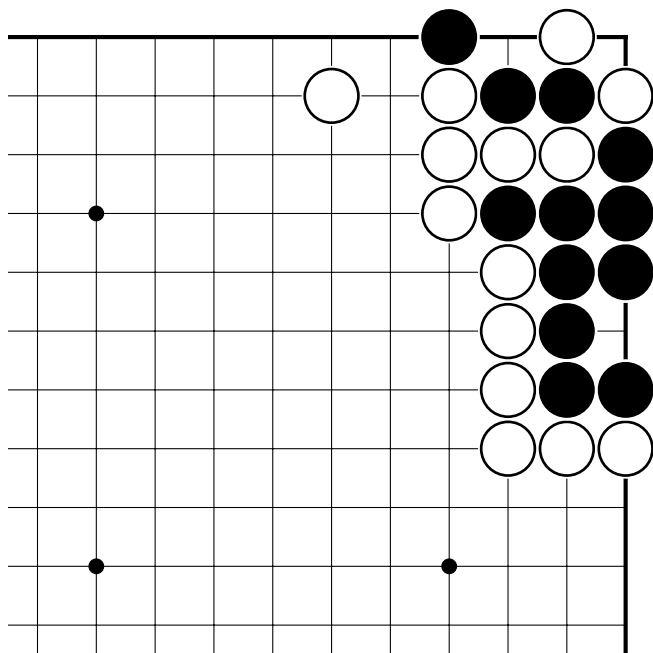
Uma forma bem comum em partidas.



Correto. Preto precisa de um ko para conseguir viver. Branco não consegue eliminar a possibilidade de um ko pois A seria auto-atari, e B levaria a um outro ko a partir da captura de A por Preto.

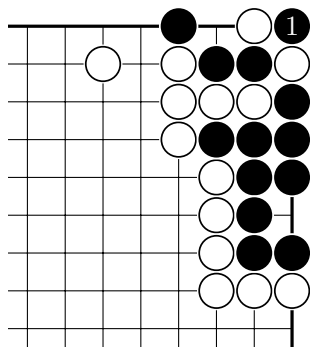


Incorreto. Se Preto conectar, não conseguirá um segundo olho na lateral.

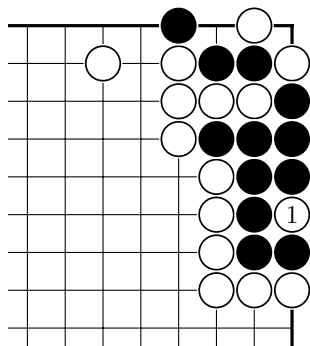


21

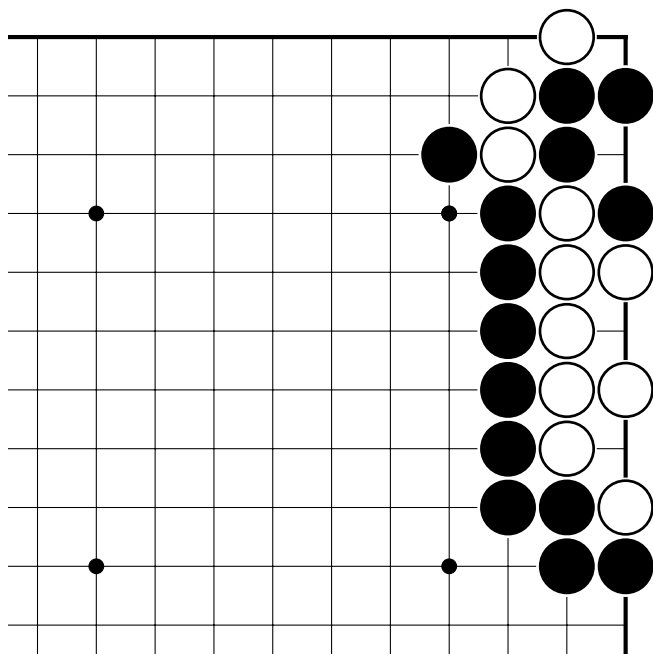
Há somente uma esperança para viver.



Correto. Capturando, Preto consegue um ko para mais um olho no canto.

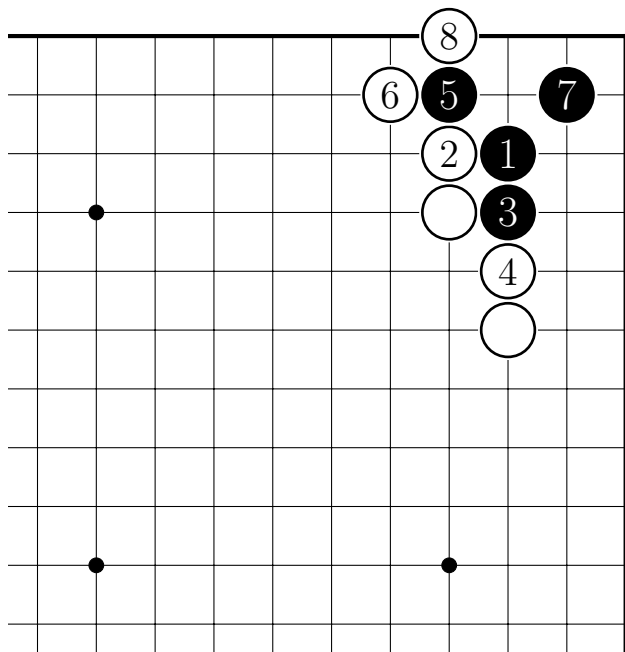


Incorreto. Se Branco puder jogar primeiro, 1 mataria o grupo preto inteiro.



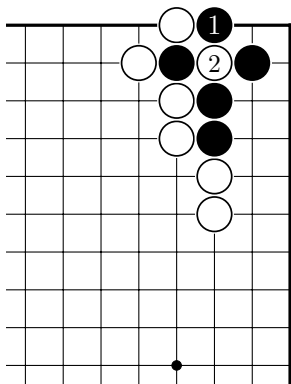
(22)

Cuidado para não fazer algo desnecessário.

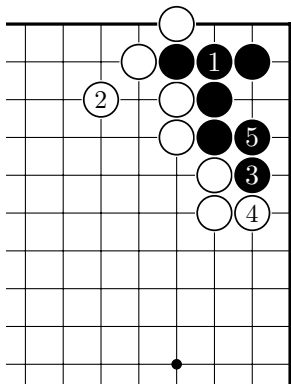


23

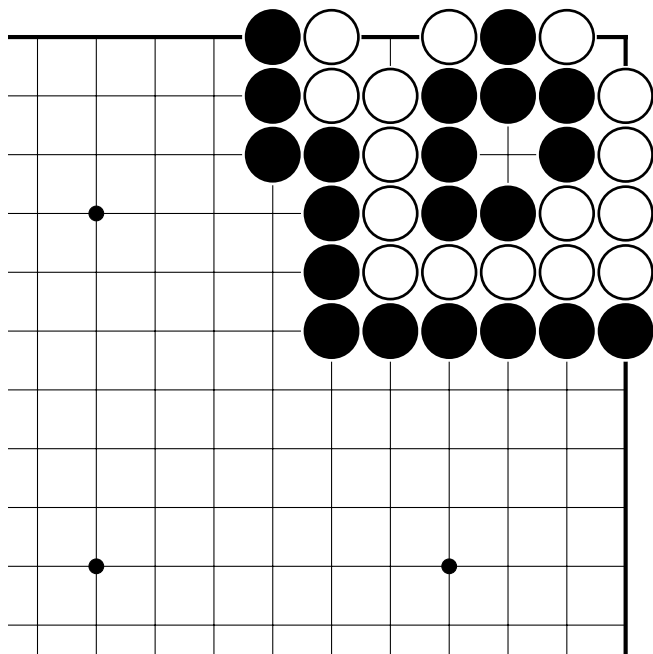
Este é um joseki de invasão de canto bastante avançado. Preto tem basicamente 2 opções. Qual é a melhor?



Correto. Quase sempre, jogar um ko aqui será melhor. Este é um erro que mesmo jogadores com alguns anos de experiência farão.



Incorreto. Se Branco 2 for necessário, Preto pode viver desta maneira, porém, Branco fica muito forte no exterior, e ainda preserva o *sente*, isto é, a iniciativa.

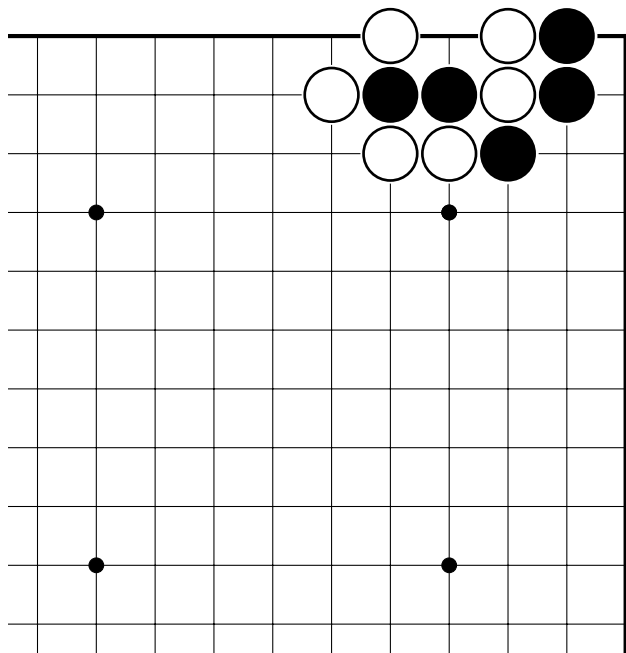


24

Esta é uma situação bastante peculiar.
Quem está vivo? Quem será capturado?

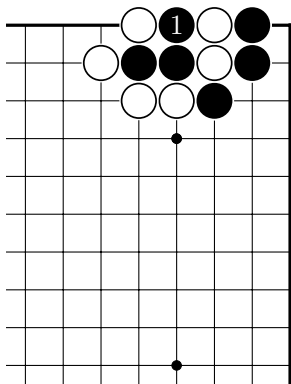
7

Captura na Segunda Linha

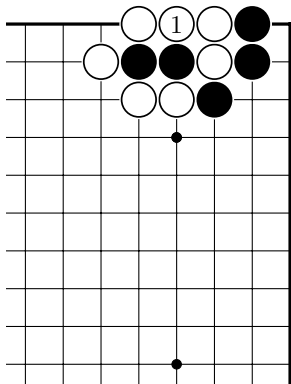


25

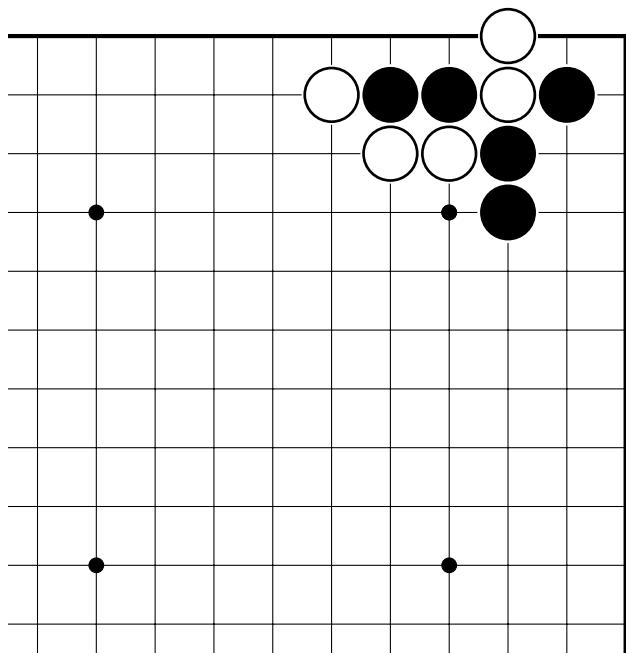
Localmente, uma situação assim deveria ser o equivalente a alarmes soando em uma base militar.



Correto. Preto estabiliza seu grupo e fragiliza completamente as pedras brancas.

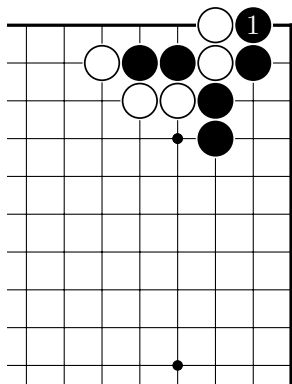


Incorreto. Branco reverte a situação, e é agora Preto quem está desmoronando.

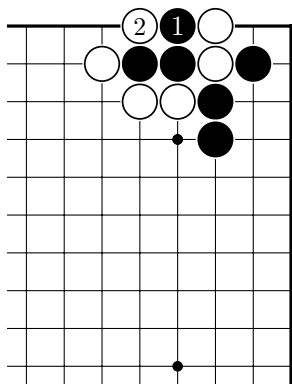


26

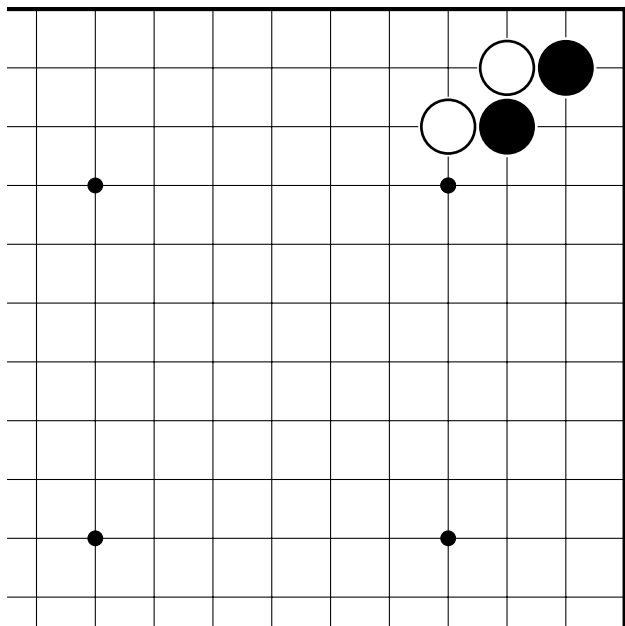
Um problema similar ao anterior. Você jogaria no mesmo lugar?



Correto. Desta vez, capturamos por fora, pois, caso contrário...

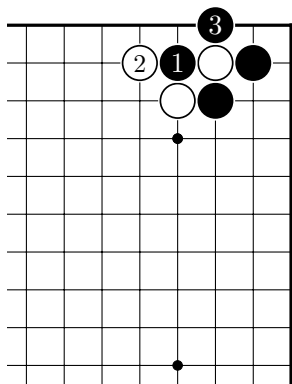


Incorreto. Ao fazer atari por fora, as pedras pretas ficam em atari.

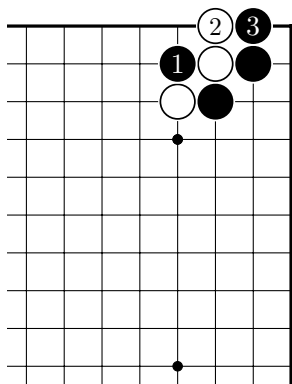


27

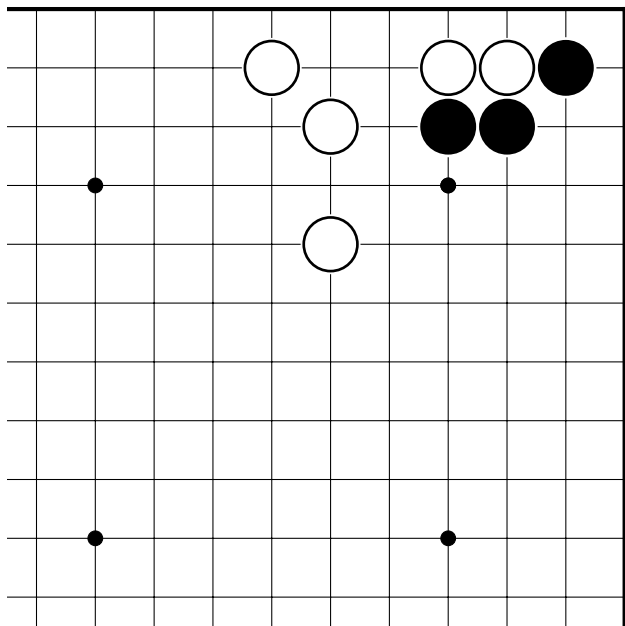
Esta é a situação que gera, com frequência, os cenários dos 2 problemas anteriores. Este é um padrão bastante comum no Go.



Correto. Preto captura a pedra da segunda linha pois ela não tem como estender suas liberdades. Este padrão é um dos principais motivos por invasões na segunda linha raramente funcionarem.

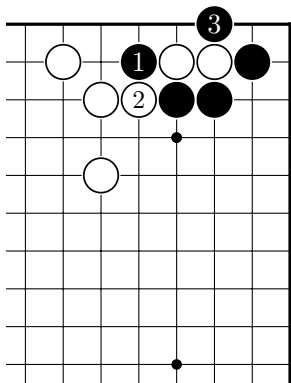


Variação. Branco não tem como salvar suas pedras.

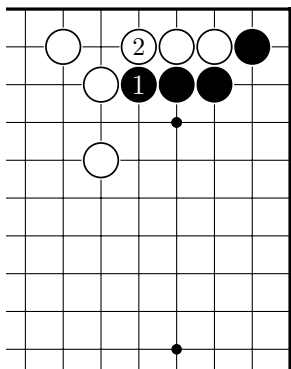


28

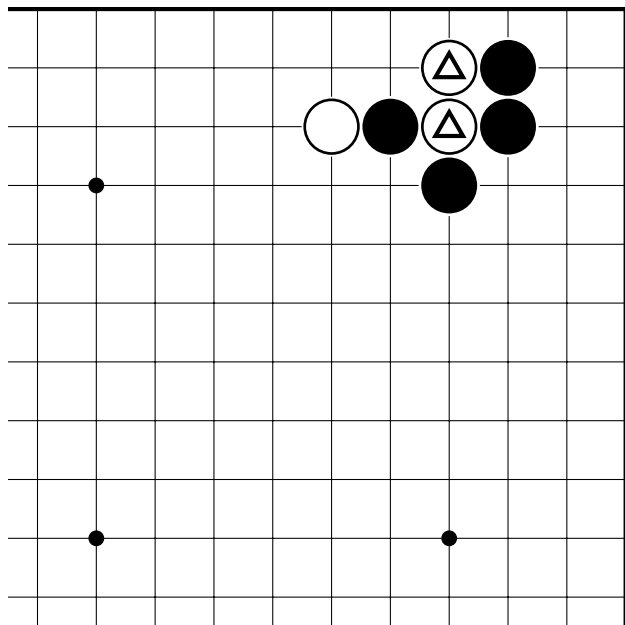
Branco parece ter se esquecido de algo talvez.



Correto. Capturar estas pedras é grande em termos de pontos, e também garante a vida do grupo preto no canto.

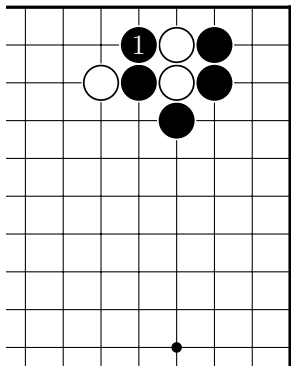


Incorreto. Não há como cortar nada com Preto 1.

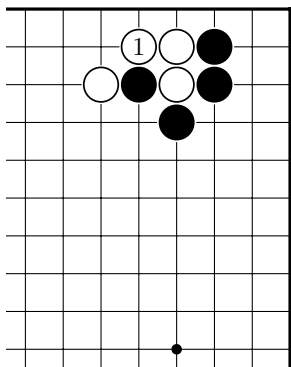


29

Aqui talvez seria mais uma captura na terceira linha, mas será necessário utilizar o que vimos anteriormente de todo modo.



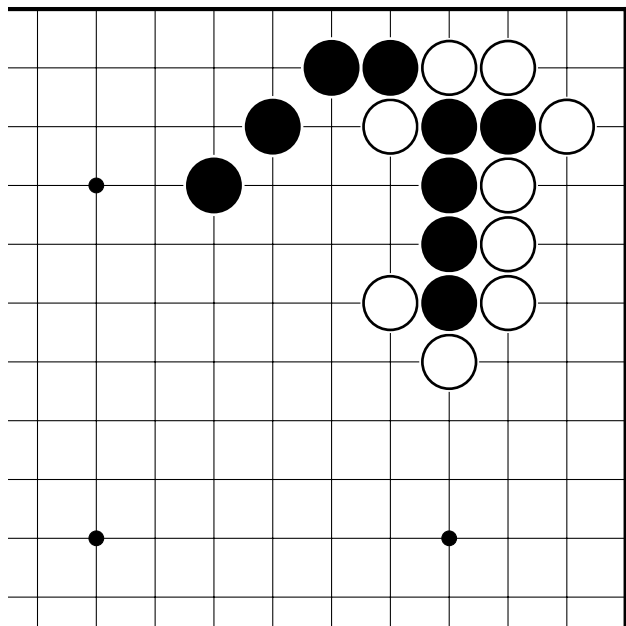
Correto. Estritamente, Preto não precisa capturar, mas é um movimento de extrema valia localmente.



Variação. Se Branco tiver a chance, salvar as pedras assim enfraquece muito Preto.

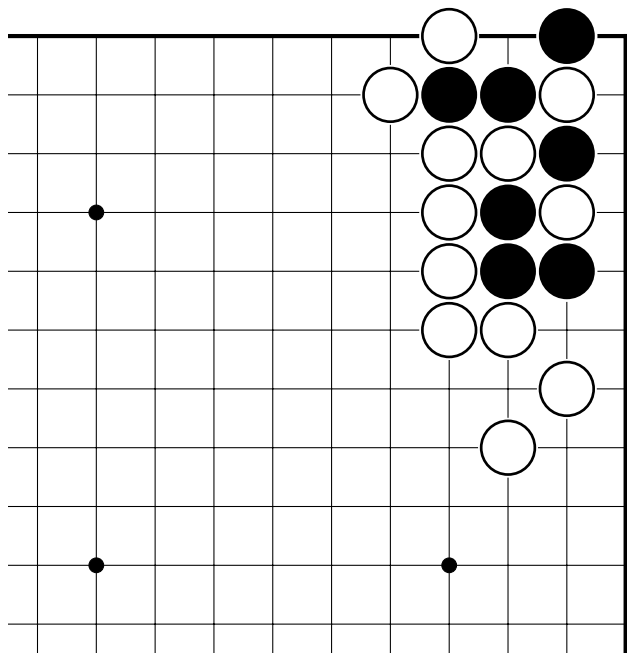
8

Pedras de Corte



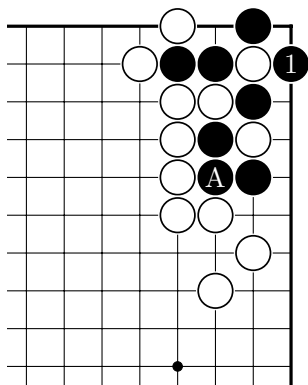
30

Salvar as pedras pretas não somente é uma quantia considerável de pontos, mas uma maneira de contra-atacar.

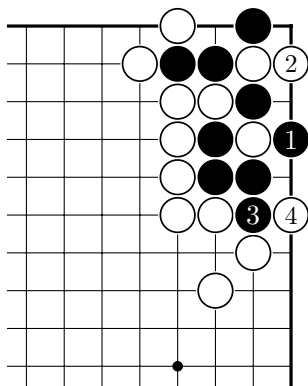


31

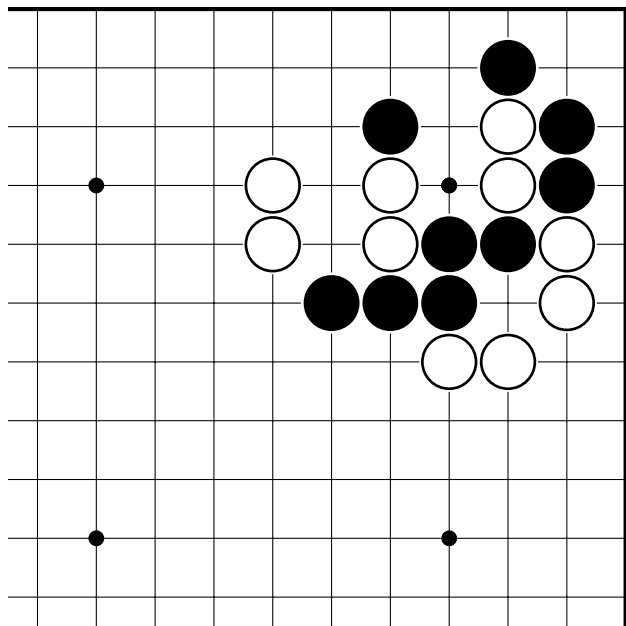
Preto precisa proteger dois lados ao mesmo tempo. É mesmo possível?



Correto. As pedras pretas A possuem liberdades o suficiente.

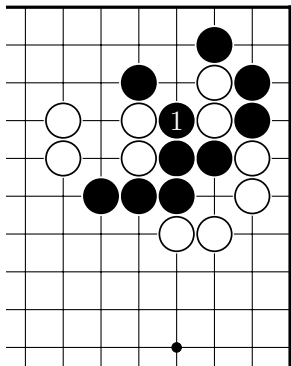


Incorreto. Branco não só garante o canto como o mata o grupo inteiro.

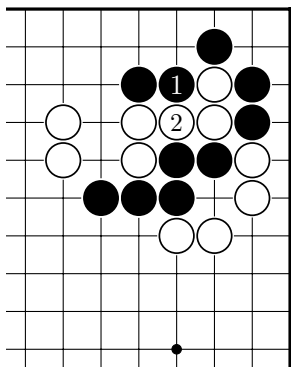


32

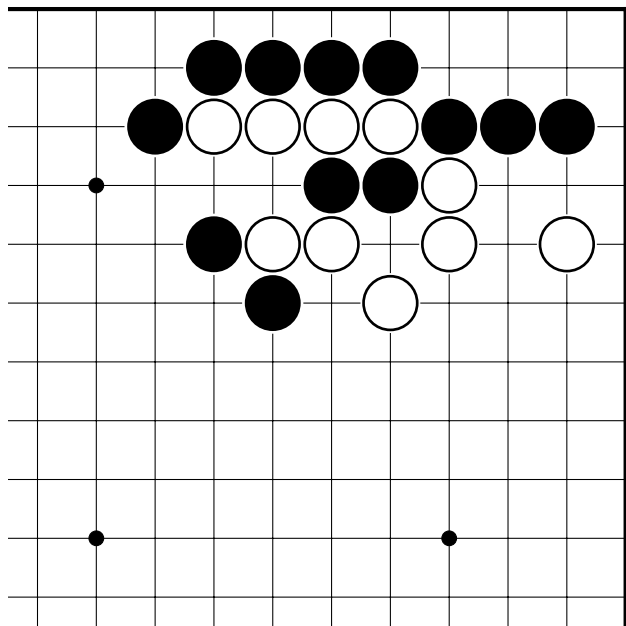
Uma situação bastante confusa, com múltiplos grupos cortados.



Correto. Com esta captura, Preto gera liberdades para o grupo A, que estava em estado crítico, e também basicamente captura as pedras marcadas.

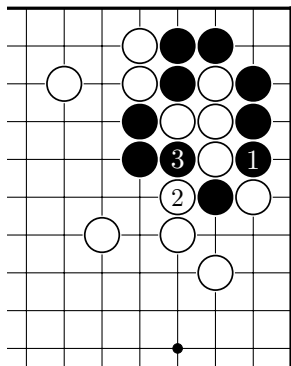


Incorreto. Primeiramente, jogar em 1 é auto-atari — quando o próprio jogador se põe em atari, “self-atari” em inglês — nas pedras A. Mas Branco pode ir além e capturar as pedras do topo.

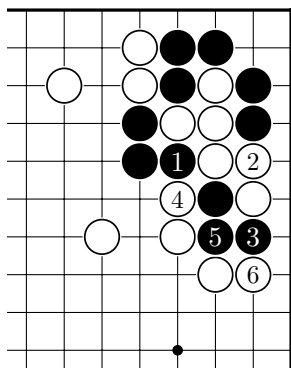


33

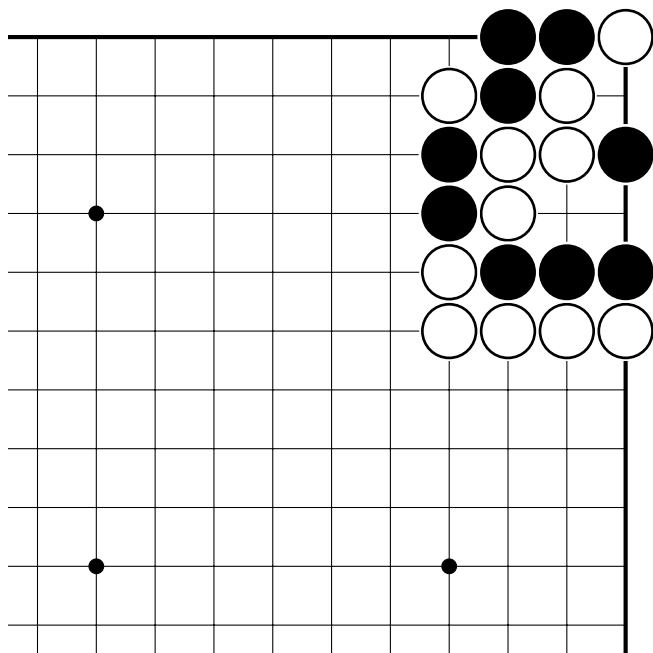
Preto está quase conseguindo conectar seus grupos.



Correto. Preto retira o olho branco, garante mais pontos, e ainda protege um de seus cortes.

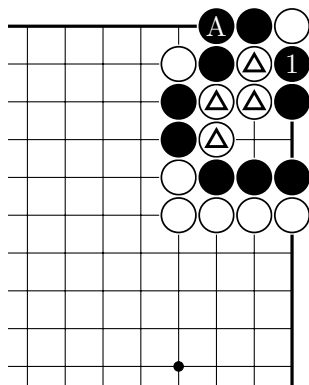


Incorreto. Mais tarde, ou mesmo em breve, Branco pode garantir um olho e expor os cortes A e B ao mesmo tempo.

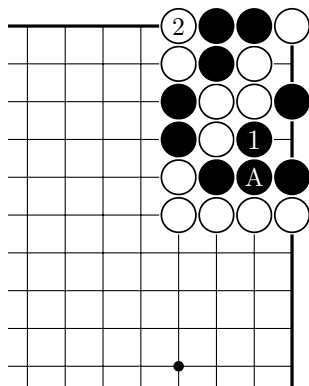


35

É imprescindível contar as liberdades dos grupos que participam de lutas.



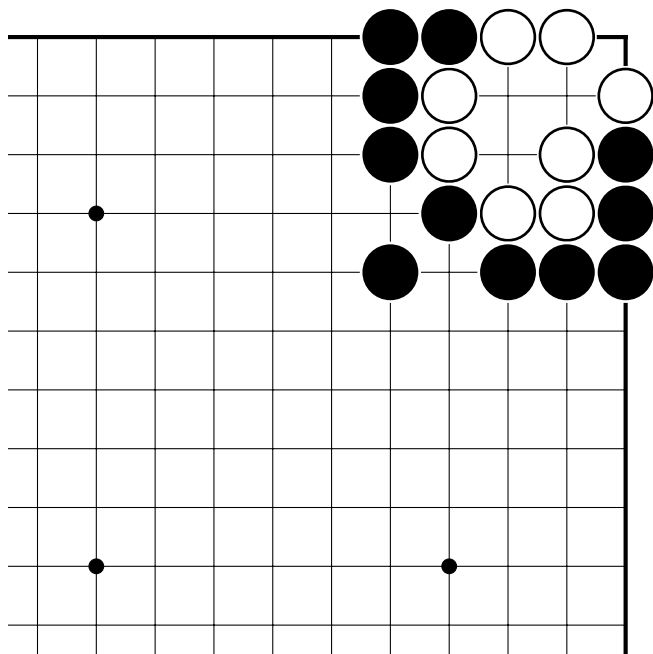
Correto. Preto consegue capturar as pedras de corte.



Incorreto. Em geral, quando uma sequência não funciona, o melhor é simplesmente não jogá-la. Se jogamos 1 e percebemos que não funciona, é melhor não jogar 3 ou 5. No mínimo, poderíamos utilizar 1, 3 e 5 como ameaças de ko no futuro.

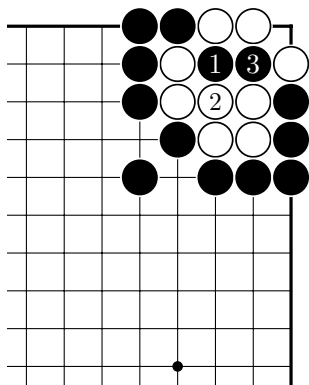
9

Conectar e Morrer

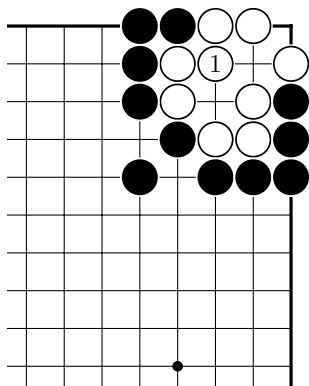


36

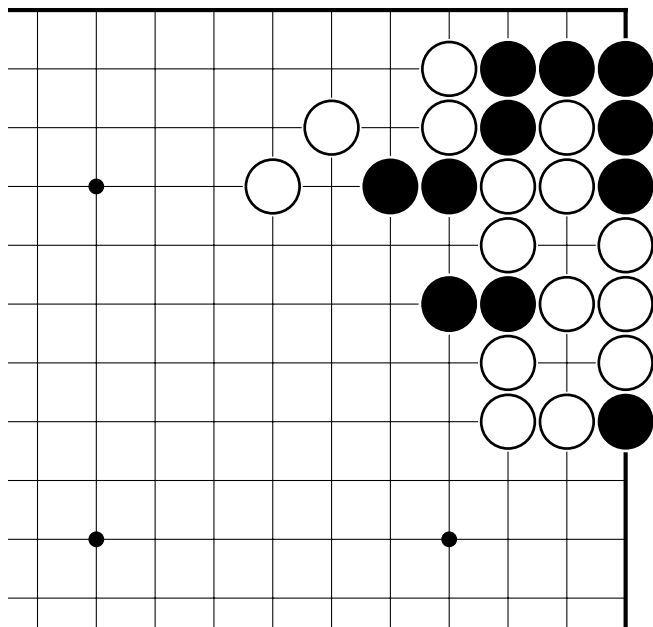
Preto precisa de um milagre, e rápido.



Correto. Branco não consegue conectar em 3, pois a pedra preta em A garante um auto-atari. Este é um exemplo muito mais emblemático de “conectar e morrer”.

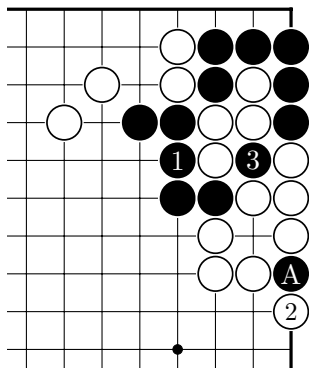


Incorreto. Capturar em 1 corrige os problemas para Branco.

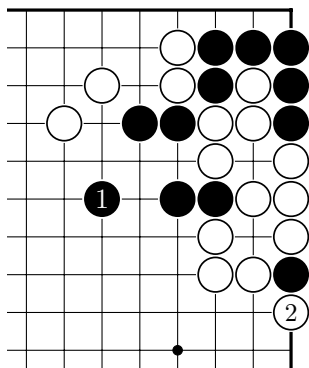


37

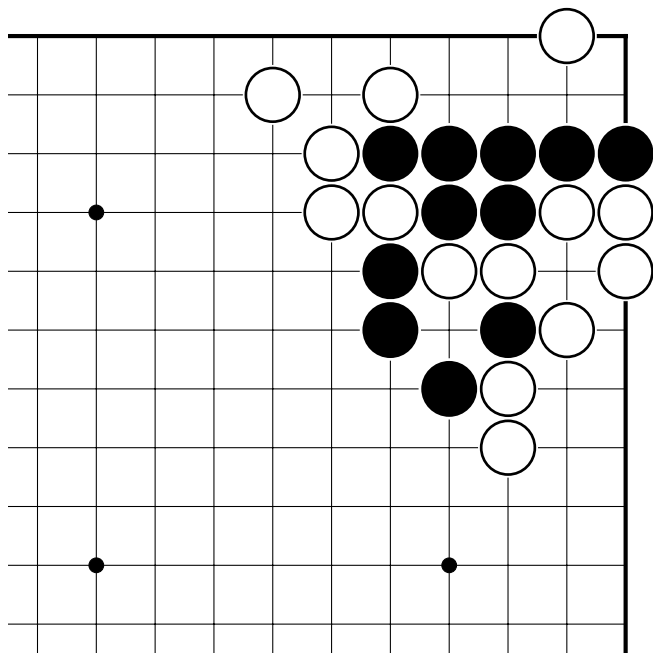
Mais uma situação extremamente suspeita em termos de liberdades.



Correto. Branco não consegue conectar em 3 diretamente pois seria auto-atari!

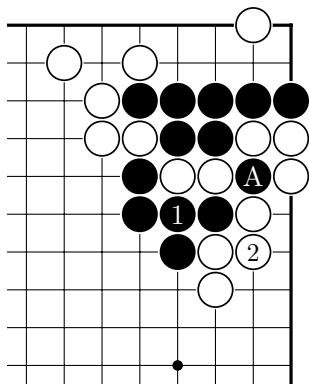


Incorreto. Caso Preto não perceba o problema, Branco toma o bom movimento preto para si. Branco A também funcionaria, mas essencialmente tem o mesmo efeito no canto nesta situação, além de retirar uma liberdade das pedras pretas no exterior.

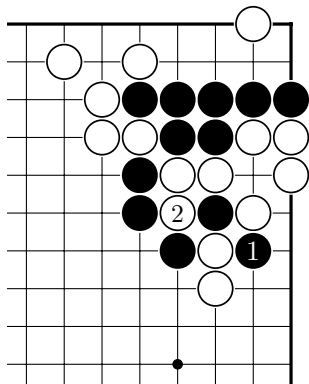


38

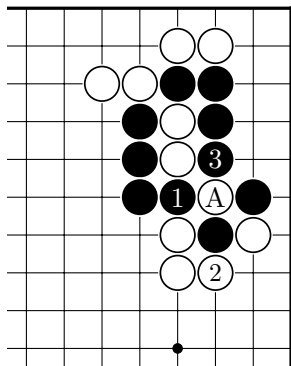
Será que Preto ainda consegue viver no canto? Ou a solução está em outro lugar?



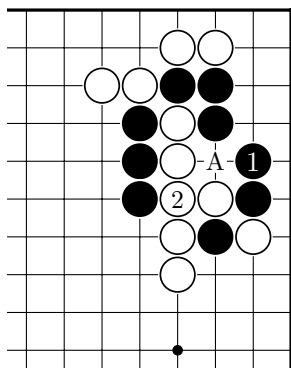
Correto. Depois de Preto 1, se Branco conectar em A, Preto captura tudo jogando em 2. E não há como fazer dois olhos no canto.



Incorreto. Talvez Preto 1 pareça bom, mas Branco 2 limpa todos os problemas para Branco.



Correto. Se Branco conectar em 2, é capturado. Esta técnica é conhecida como “connect and die” em inglês, ou “conectar e morrer”, apesar de que muitos diriam que é mais um problema de falta de liberdades. Como benefício extra, a pedra A termina em atari também.



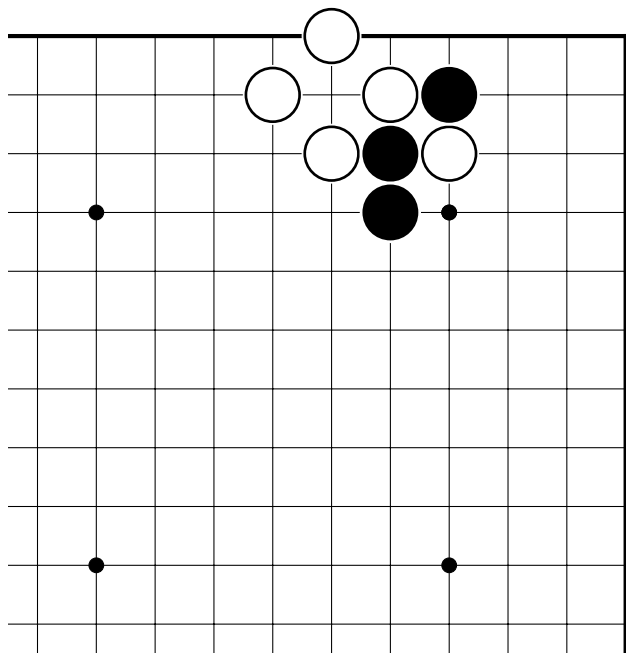
Incorreto. Preto nem sequer conseguirá viver no canto desta maneira.

10

Corridas de Captura

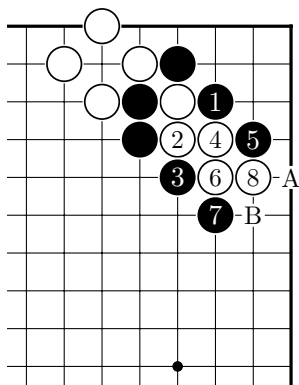
11

Escadas

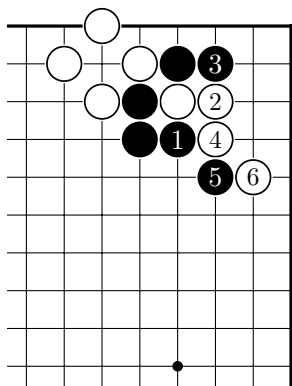


40

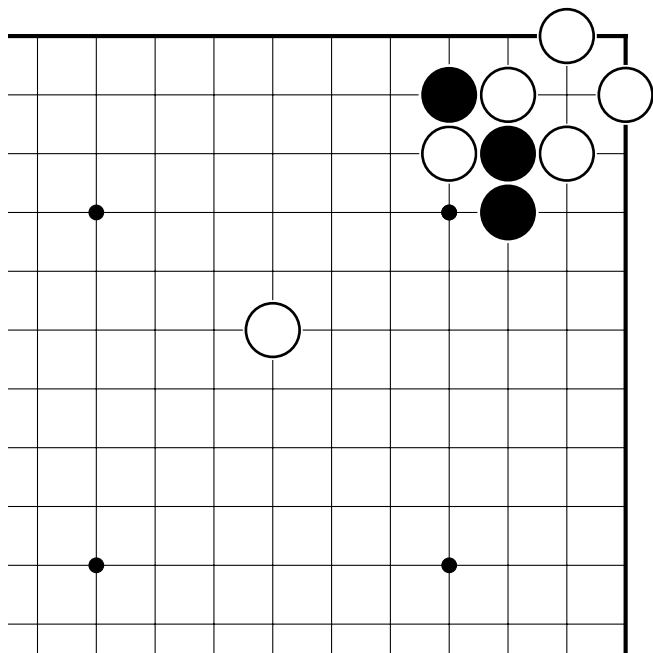
Será que há mais de uma maneira de se capturar a pedra branca?



Correto. Este padrão é conhecido como *shicho* em japonês, ou “escada” em português. Ao chegar na borda do tabuleiro, Branco não conseguirá mais estender suas liberdades. Tanto A quanto B funcionarão para completar a captura quando chegamos na lateral.

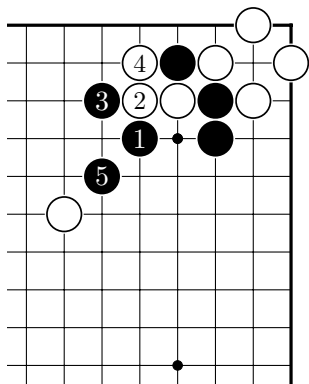


Incorreto. Se a configuração do problema estivesse deslocada uma linha para a direita, jogar 1 seria uma opção, mas, nesta situação, jogar 1 é um desastre.

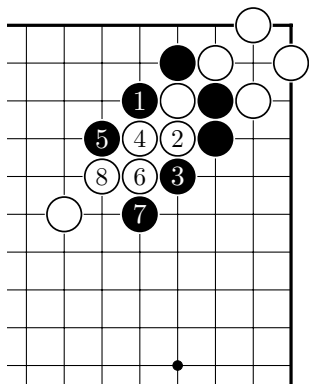


41

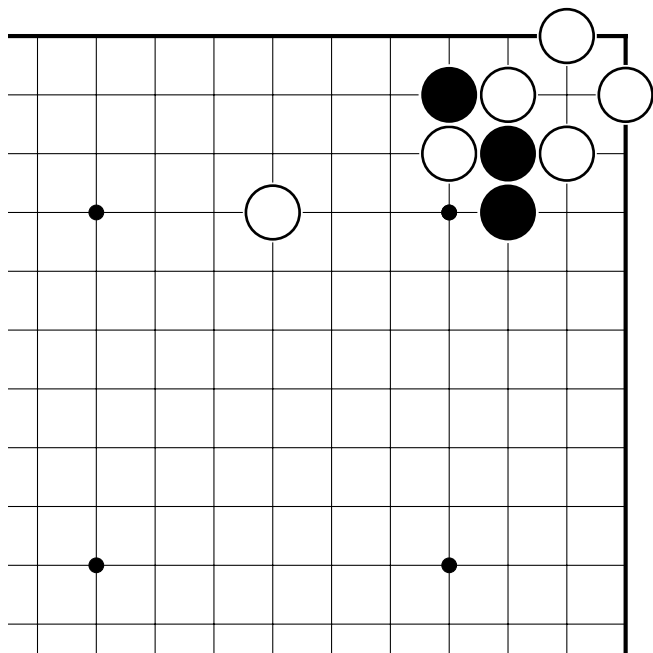
Agora, Branco possui uma pedra no caminho da escada. Isso muda alguma coisa?



Correto. O melhor que Preto pode fazer em uma situação destas, localmente, é um compromisso ou negociação.

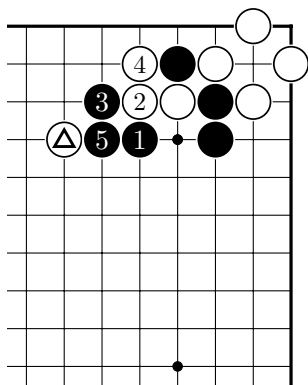


Incorreto. A pedra branca ajudará a estender as liberdades das pedras sob a escada, impossibilitando sua conclusão. Caso a escada não funcione, jogar o padrão é um dano indireto pois Preto fica com múltiplos ataris duplos no exterior. Pedras adversárias que impossibilitam a escada são chamadas de “quebra-escadas”.

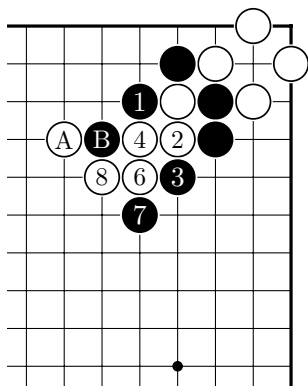


42

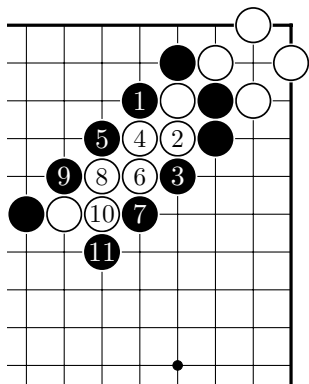
Em relação ao problema anterior, a pedra branca agora está deslocada para o topo. A escada funciona desta vez?



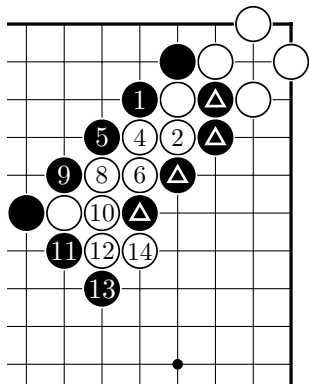
Correto. Novamente, o melhor que Preto pode fazer é um compromisso. Não há tanto o que reclamar, pois a pedra branca marcada foi bastante danificada. Branco pode decidir jogar de outra maneira, caso a pedra branca marcada seja importante.



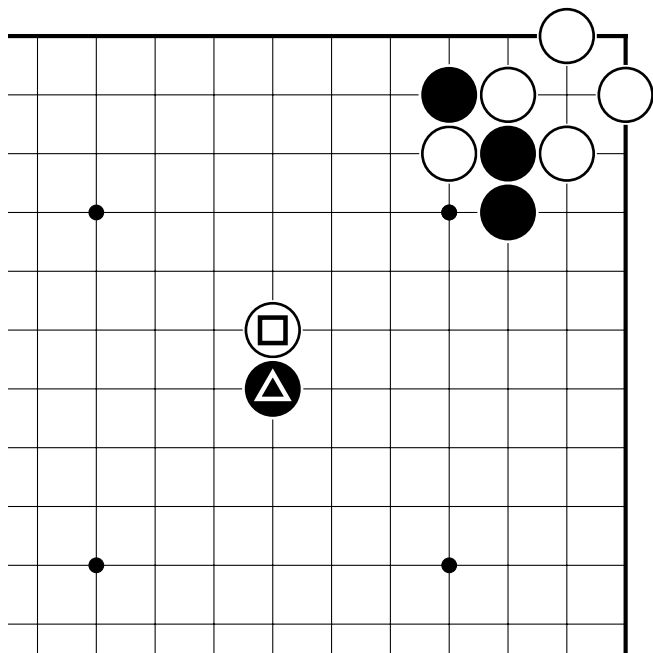
Incorreto. A escada ainda não funciona. A pedra branca A colocará a pedra B em atari em algum momento.



Correto. Em geral, a pedra Branca que quer quebrar a escada precisa ter 4 liberdades. Afinal, ela vai herdar a falta de liberdades do grupo sob a escada. Em problemas de escada, pressupõe-se que não há outras pedras no resto do tabuleiro.

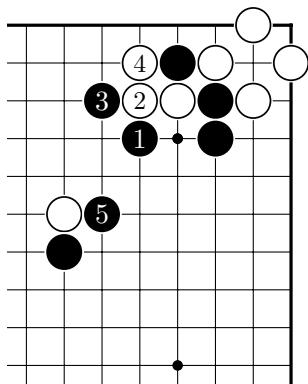


Incorreto. Forçar a escada para a outra direção é muito raramente uma boa ideia pois as pedras à direita ficarão ou muito fragilizadas ou diretamente sob atari.

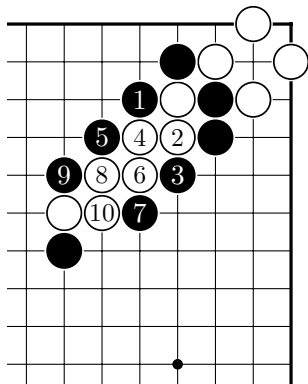


44

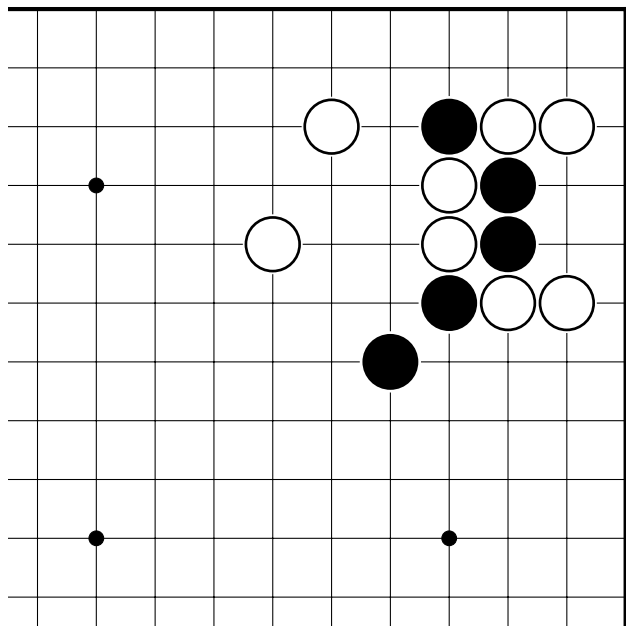
A troca do problema anterior foi ligeiramente modificada. É escada ou não?



Correto. A escada não funciona desta vez. O melhor que Preto pode fazer é um misto de compromisso com dano maior contra o quebra-escada branco no exterior.

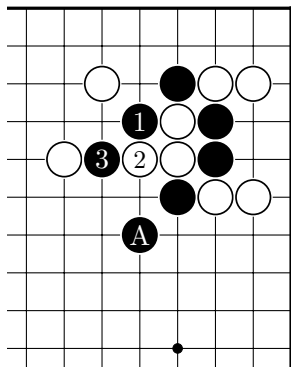


Incorreto. Aqui está a escada que, efetivamente, não existe.

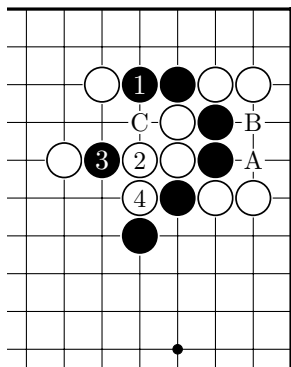


45

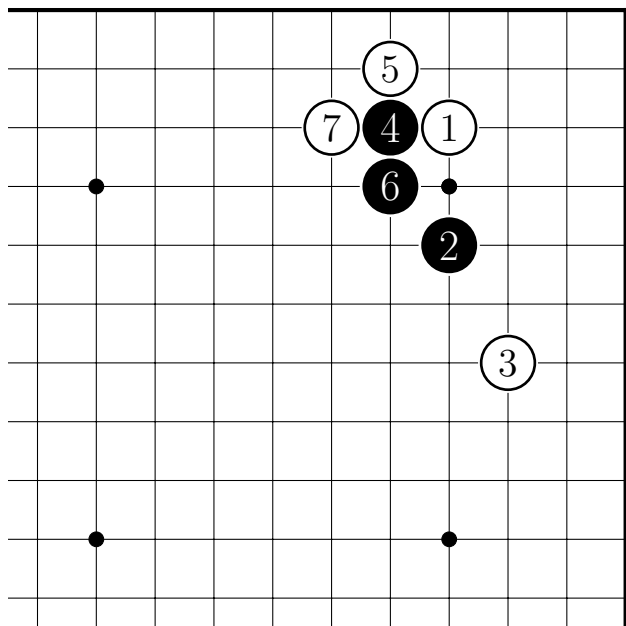
Parece haver mais de uma resposta.



Correto. A presença da pedra A completa a escada. Há alguns que chamam este tipo de forma de mini-escada.

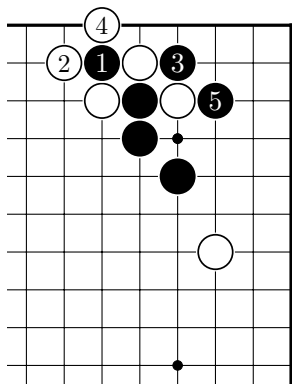


Variação. Branco poderia até capturar diretamente as pedras de corte com A ou B, mas 2 cria mais problemas para Preto. Além disso, se Branco A ou B, Preto pode jogar 2 e C para se conectar por fora.

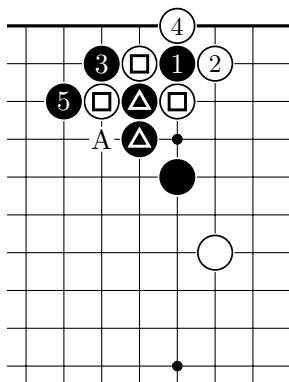


46

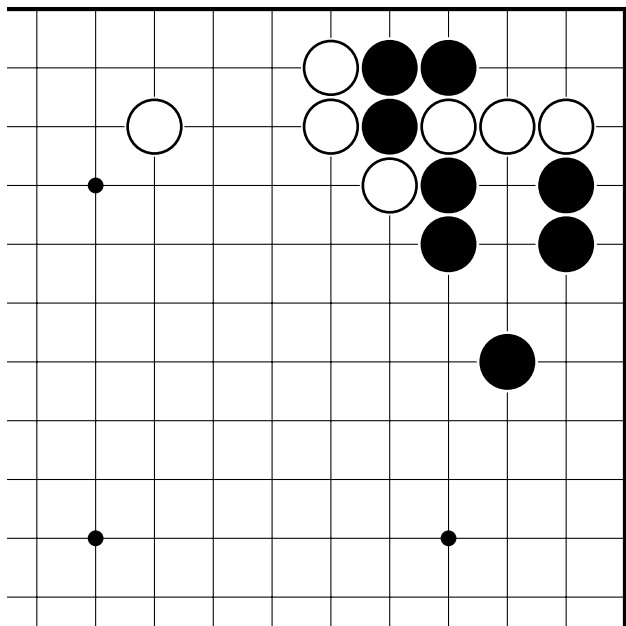
Este é um *joseki* — isto é, uma sequência ótima para os dois lados. Preto tem basicamente 2 opções a seguir.



Correto. A regra geral é capturar a pedra de corte, pois gera excelente forma e força. Preto faz o contra-atari do outro lado e captura o canto.

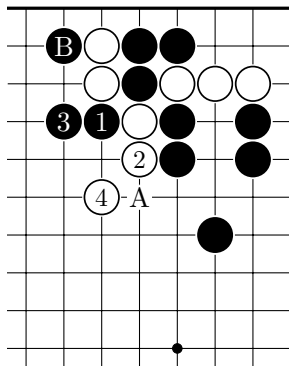


Variação. Cortar deste lado é outra opção, caso Preto esteja mais interessado no exterior, e tenha a escada externa. Estes duplos cortes a partir da forma marcada configuram um padrão bastante recorrente em partidas reais, desde amadores até profissionais. Se Preto não tiver a escada, Branco pode imediatamente sair em A.

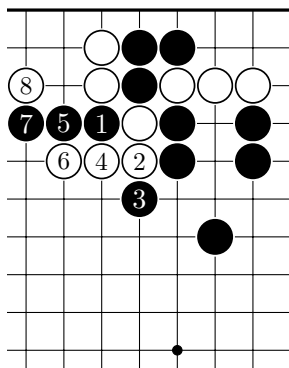


47

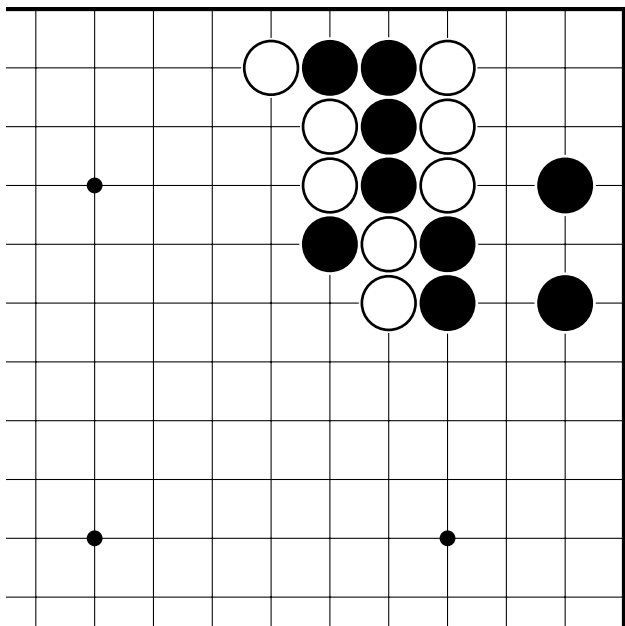
Este problema é muito avançado. Mas é uma bela referência de como escadas aparecem comumente em josekis e lutas no meio de jogo.



Correto. Ao jogar em 1 e estender em 3, Branco cria *miai* — isto é, duas opções equivalentes — de capturar em escada com A, e capturar as pedras de corte no topo com B.

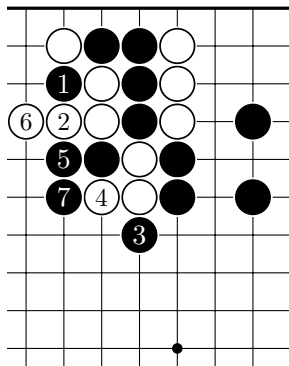


Incorreto. A pedra branca A oferece o suporte necessário para que Branco 6 cancele a escada no exterior! Em geral, no Go, a ordem dos movimentos é extremamente importante. Fazer a sequência supostamente correta fora de ordem é quase sempre errado!

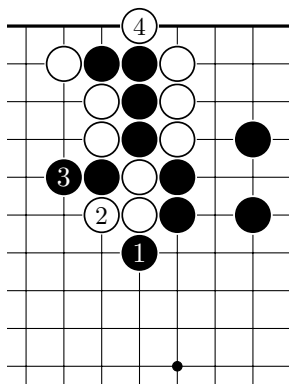


48

Mais uma escada bastante avançada. Garanto que há jogadores de nível dan que erram este problema.



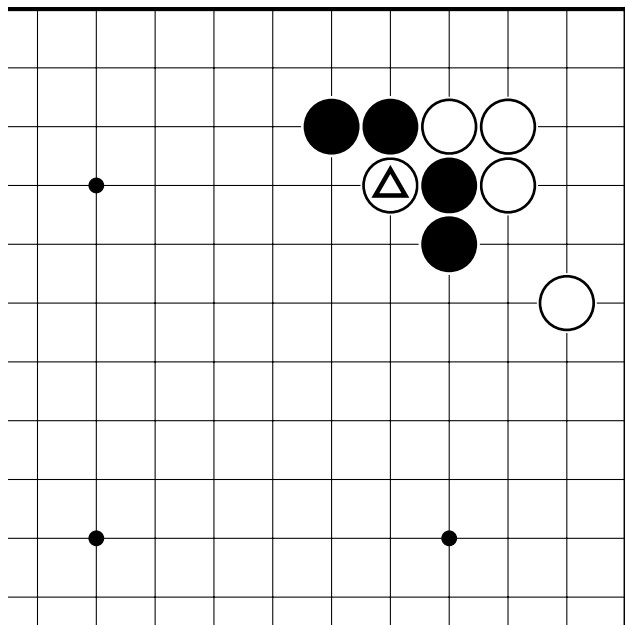
Correto. Os ataris que Preto possui no exterior ajudam-no a armar a escada. É quase sempre melhor omitir movimentos desnecessários no Go, por isso, é melhor começar por 3 e somente jogar em 5 se Branco realmente sair com 4 (o que seria um erro).



Incorreto. Começar pelo atari de 1 parece gerar a mesma sequência, porém de maneira mais simples. Mas Branco terá o tempo de capturar as pedras pretas que estão em estado crítico!

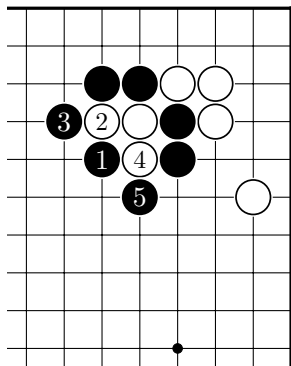
12

Redes

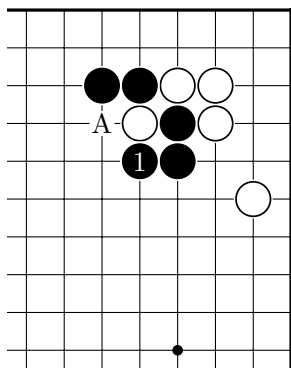


49

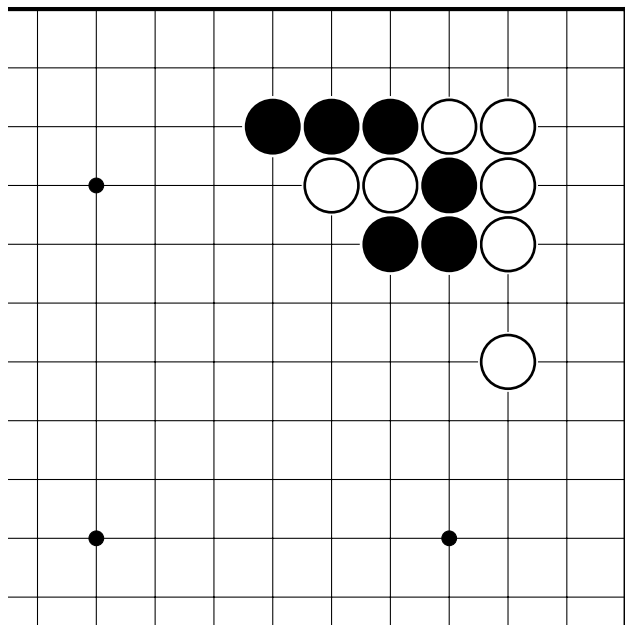
É possível capturar a pedra branca incondicionalmente com somente um movimento? Tente começar com os movimentos mais justos possíveis e, depois, extrapole para movimentos mais distantes.



Correto. Redes já são um tópico bastante complexo para quem está começando. Com o movimento 1, Preto aprisiona a pedra branca, não há escapatória, e nem como ganhar mais liberdades. Em japonês, o termo para redes é *geta*.

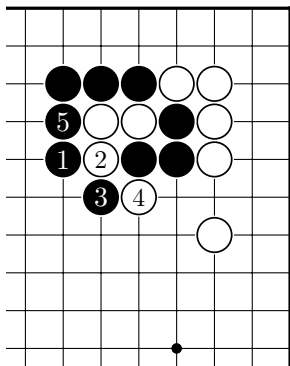


Correto. Redes já são um tópico bastante complexo para quem está começando. Com o movimento 1, Preto aprisiona a pedra branca, não há escapatória, e nem como ganhar mais liberdades. Em japonês, o termo para redes é *geta*.

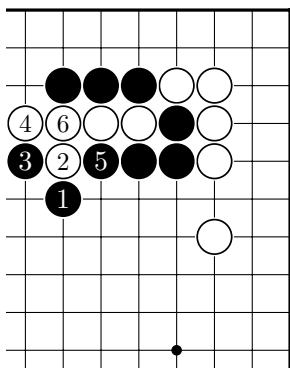


50

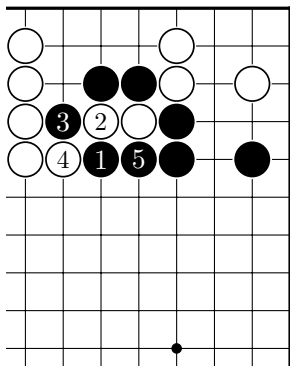
O grupo preto mais abaixo está um pouco pressionado pelo grupo branco do canto, isso muda a rede a ser aplicada?



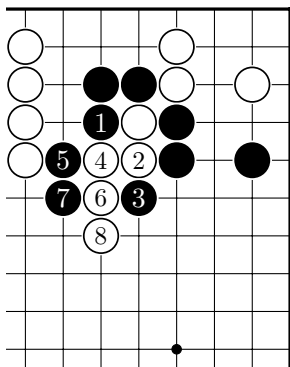
Correto. O grupo preto possui 3 liberdades, o que é o suficiente para se garantir uma rede padrão.



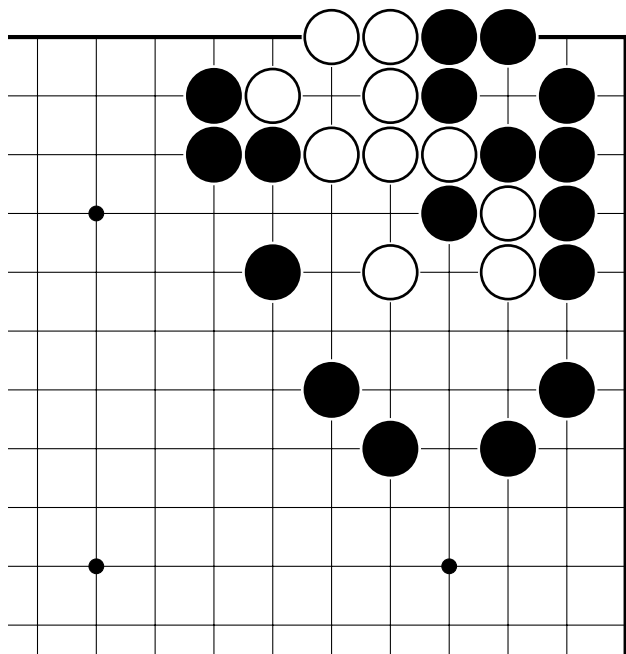
Incorreto. No geral, 1 é incorreto, pois acaba em uma escada que vai para o lado. Mas escadas indo para o lado podem ser ocasionalmente melhores do que uma rede.



Correto. Não muda em nada em relação à rede do problema 1.

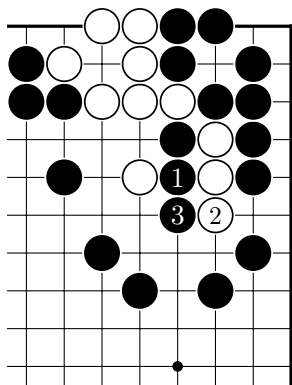


Incorreto. Não há escada!

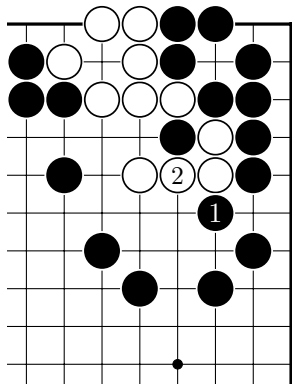


52

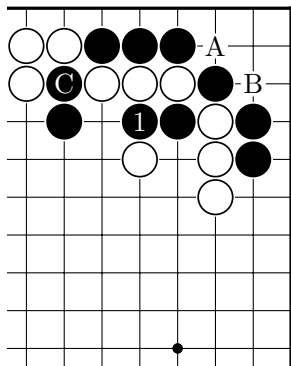
Algo não parece estar certo na forma branca.



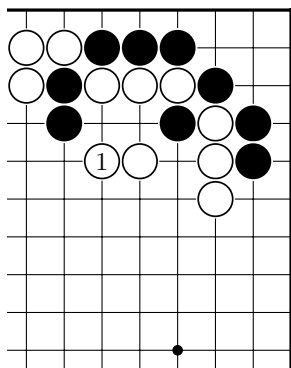
Correto. A rede não funciona! Preto resgata sua pedra, retira o segundo olho branco e, assim, mata o grupo todo.



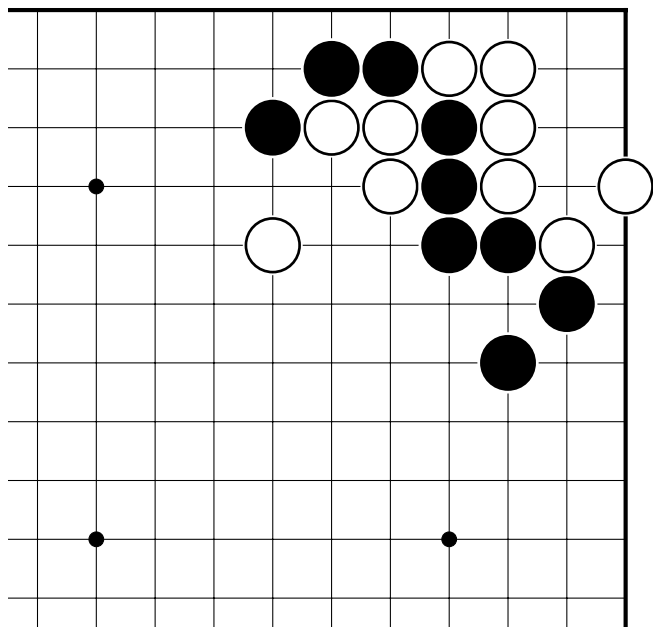
Incorreto. Preto presenteia Branco com o necessário segundo olho.



Correto. Preto captura as pedras de corte, conectando seus grupos e corrigindo as falhas de A, B e C, o que reverte a situação para uma crise branca agora.

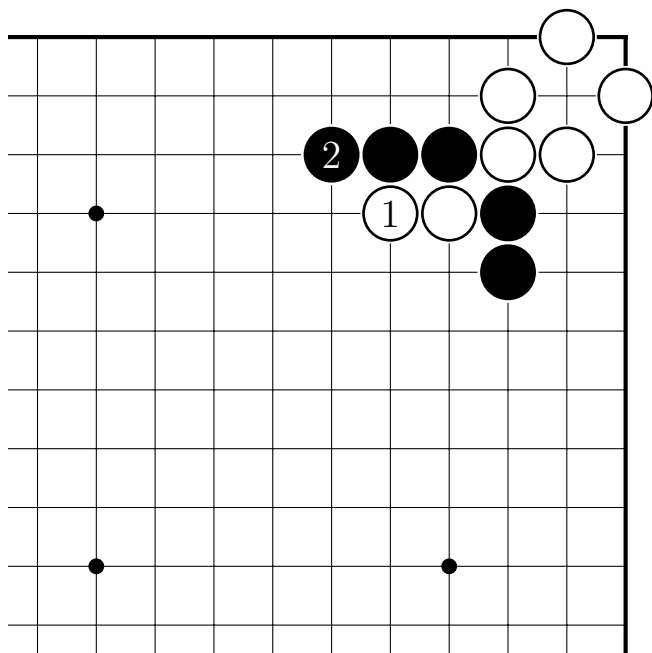


Incorreto. Se Branco tiver a chance, reforçar a com 1, demole todas as esperanças pretas localmente.



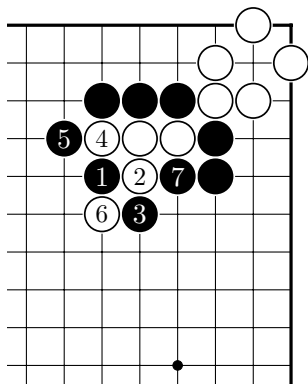
54

Parece ser uma rede mais complexa, mas é a mesma família problemas dos problemas anteriores.

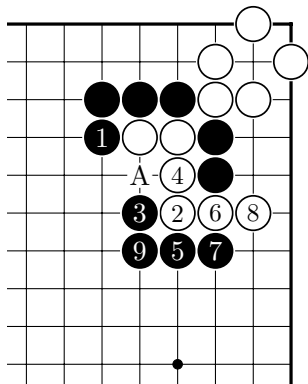


55

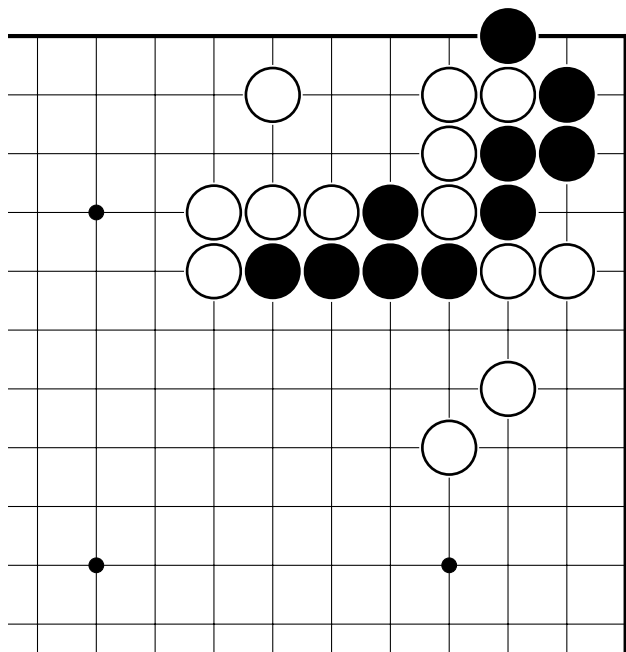
Branco adicionou uma troca de 1 por 2 em algum momento. Será que uma rede ainda é possível?



Correto. Sim. Não é fácil ver. Mas o exterior preto permanece forte o suficiente para capturar as duas pedras brancas.

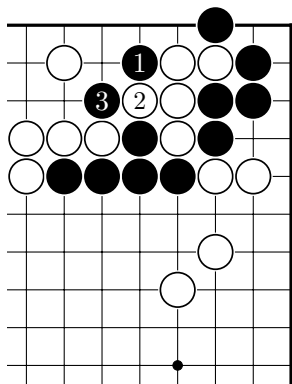


Incorreto. Branco pode escapar. No caso, escapar com A é melhor, pois escapar com 1 leva a um “squeeze” ou “espremida”, isto é, Preto sacrifica as pedras para obter uma força bastante considerável no exterior.

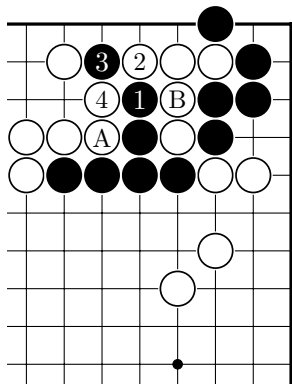


56

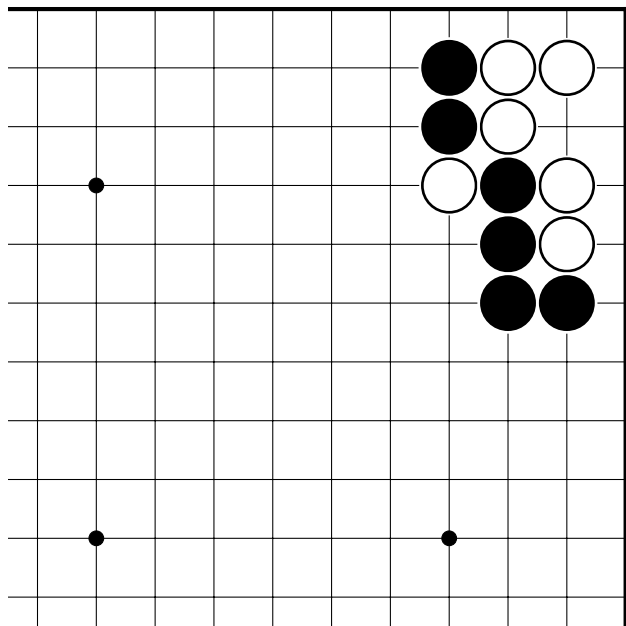
Correto. Capturar as pedras de corte é praticamente um milagre em uma situação como esta.



Correto. Capturar as pedras de corte é praticamente um milagre em uma situação como esta.

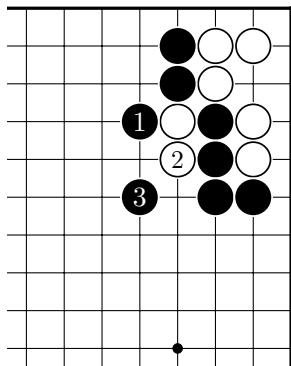


Incorreto. Branco 1 é um movimento simples e, em geral, é boa técnica atravessar o *keima* — movimento do cavaleiro, ou o “L” do cavalo no xadrez — de A para B do adversário, mas, desta vez, não funciona.

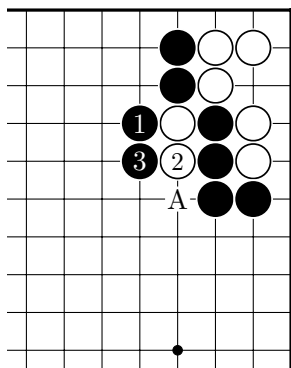


57

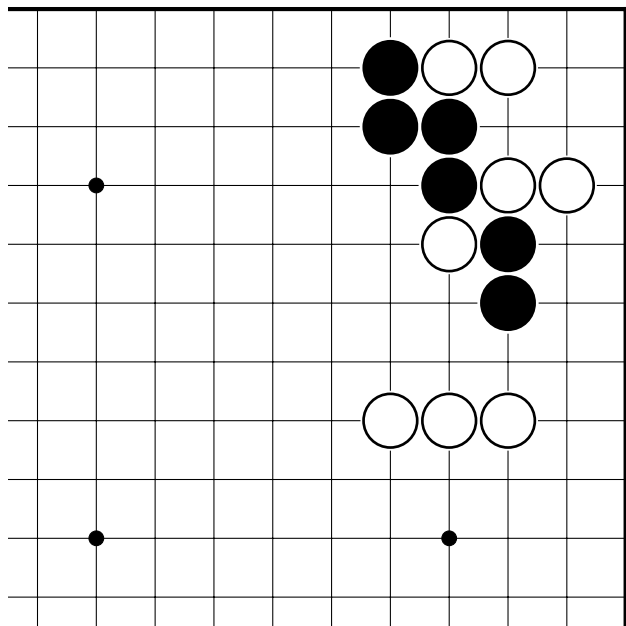
Capturar pedras de corte é frequentemente algo de extrema importância no Go.



Correto. Novamente, Preto não consegue aumentar suas liberdades ou utilizar fraquezas no exterior preto para poder escapar.

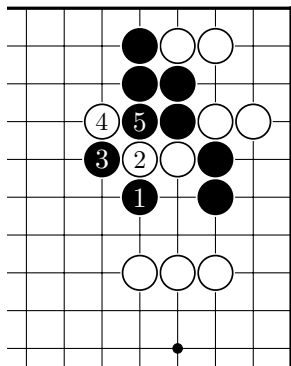


Incorreto. Seja esta escada ou a de A, ambas são capturas condicionais, o que é quase sempre subótimo.

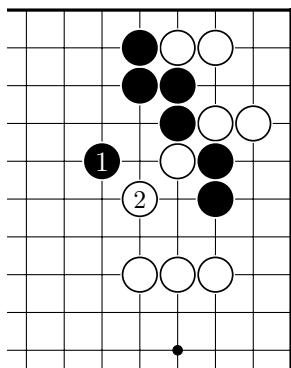


58

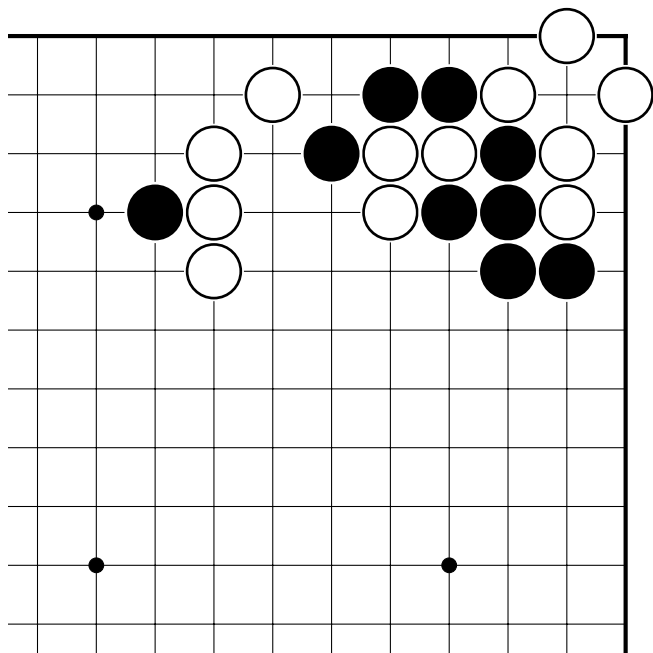
Esta já é uma rede bem mais avançada.



Correto. O importante é que Branco não vai conseguir mais de 2 liberdades com a pedra de corte, o que é menos do que as pedras pretas que a cercam.

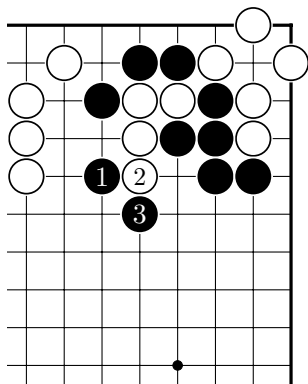


Incorreto. Às vezes, 1 pode ser a rede ótima, mas, neste caso, Branco está muito forte no exterior.

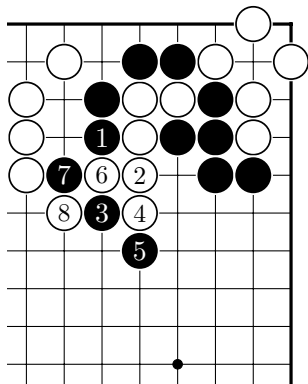


59

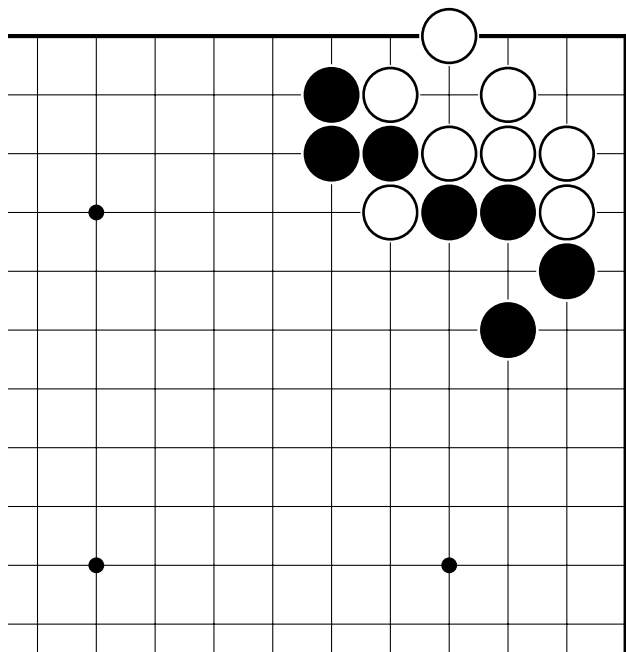
Jogadores muito avançados vão ou errar ou tomar um tempo considerável aqui.



Correto. Branco não tem escapatória.

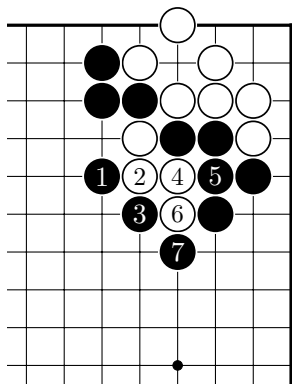


Incorreto. Esta rede parece funcionar também, mas Preto está muito frágil no exterior.

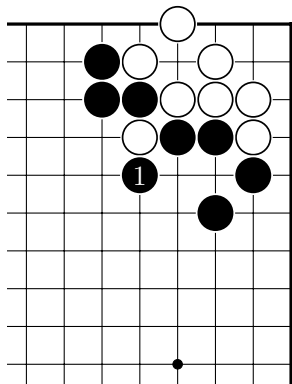


60

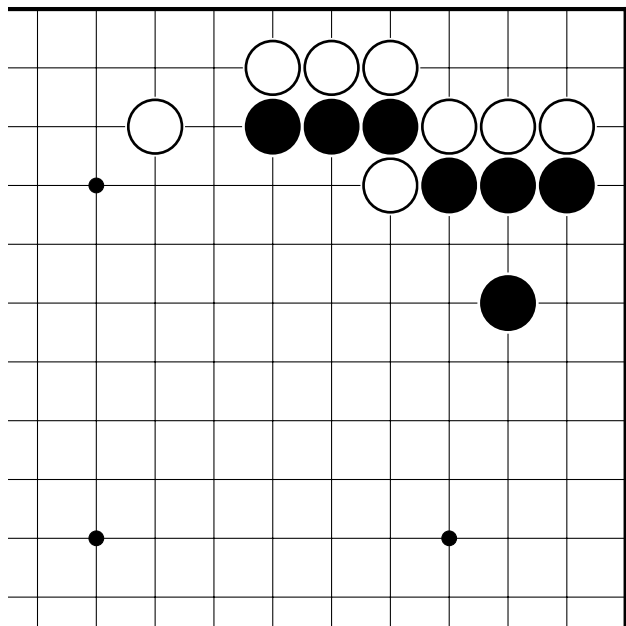
Esta é uma sequência bem comum e parelha se jogada na hora certa, pois, se Preto encontrar o melhor movimento, seu exterior ficará muito forte.



Correto. O atari de Branco 4 é um pouco alarmante, mas não há escapatória.

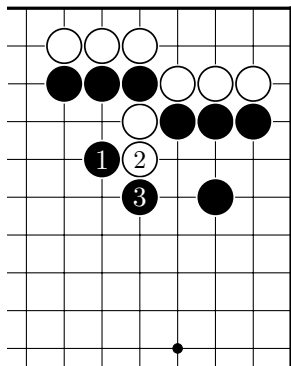


Incorreto. Em 99% dos casos, capturar em escada, ou seja, uma captura condicional, não é ideal, isto é, se uma captura incondicional for possível.

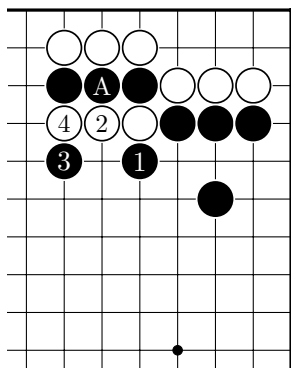


61

Mais uma forma muito comum.



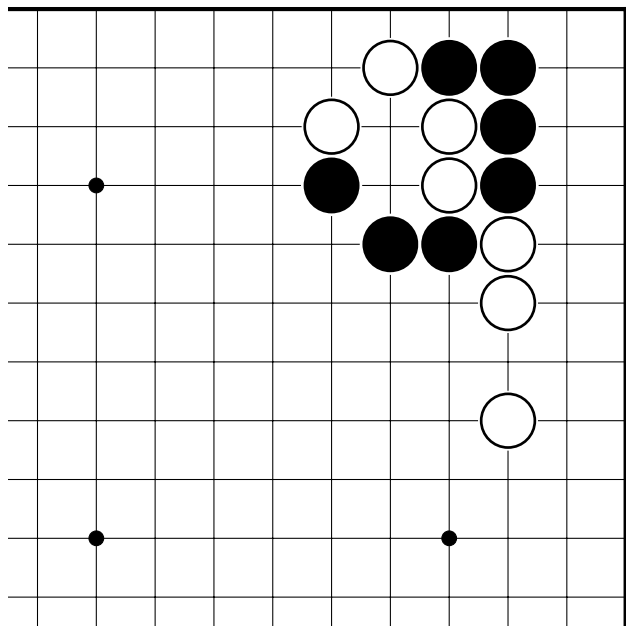
Correto. Branco conecta seus grupos e se torna muito mais forte. Branco não deveria tentar escapar, se não há como fazê-lo.



Incorreto. A rede de Preto 3 parece funcionar, mas Preto não possui muitas liberdades como grupo A.

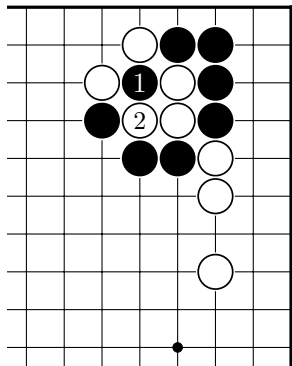
13

Ricochete

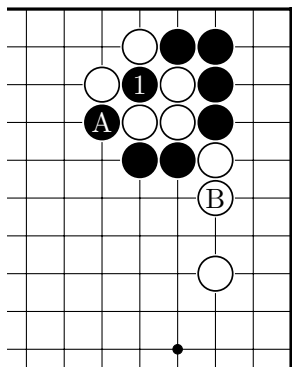


62

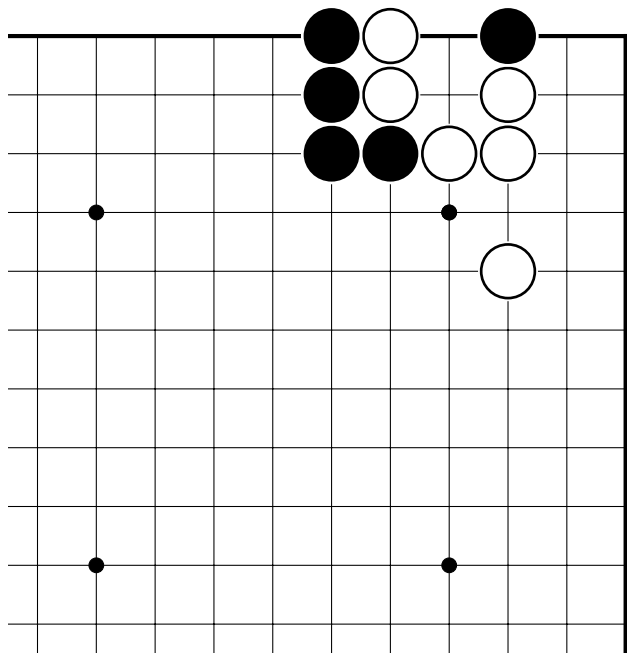
Já entramos em técnicas de captura bastante avançadas. E esta técnica especificamente é devastadora localmente caso consigamos aplicá-la.



Correto. Com um sacrifício, forçamos Preto a se colocar em atari. Esta técnica em que sacrificamos uma pedra para deixar Preto imediatamente em atari é chamada de “snapback” em inglês, o que pode ser traduzido talvez como “ricochete” em português.

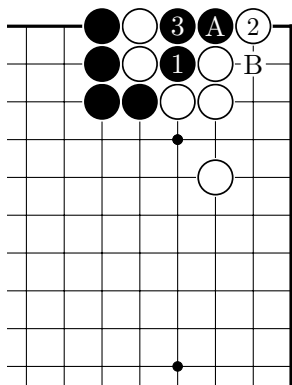


Continuação. Em seguida, capturamos diretamente. Tipicamente, esta técnica é tão potente que Branco deveria ter jogado em A ao invés de B, caso B tenha sido a última jogada branca.

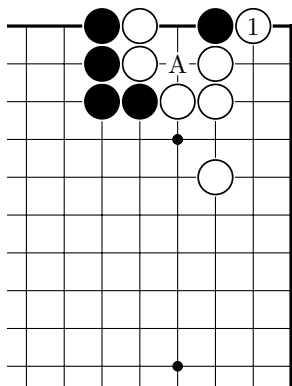


63

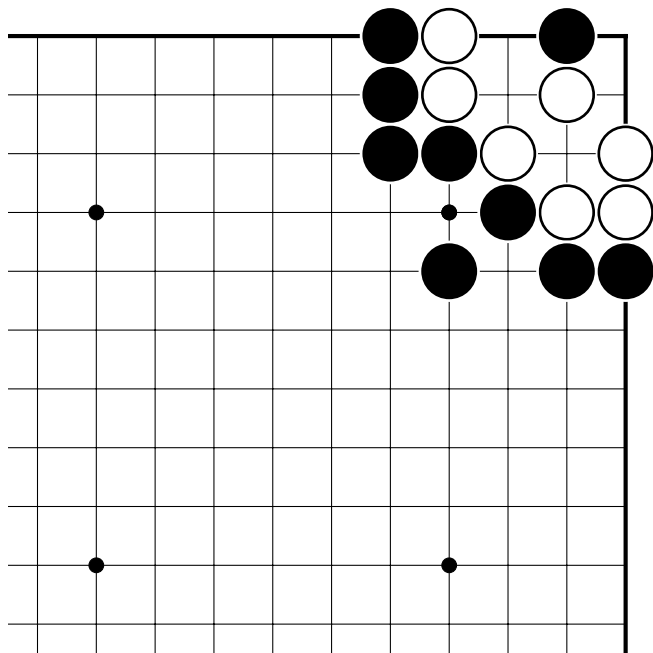
Branco parece ter se esquecido de algo.



Correto. Preto pode capturar duas pedras brancas através de um sacrifício inicial. Note também que a captura termina com a pedra A possibilitando uma outra futura captura em B, portanto, se Branco quiser proteger o canto, terá que conectar em B ainda.

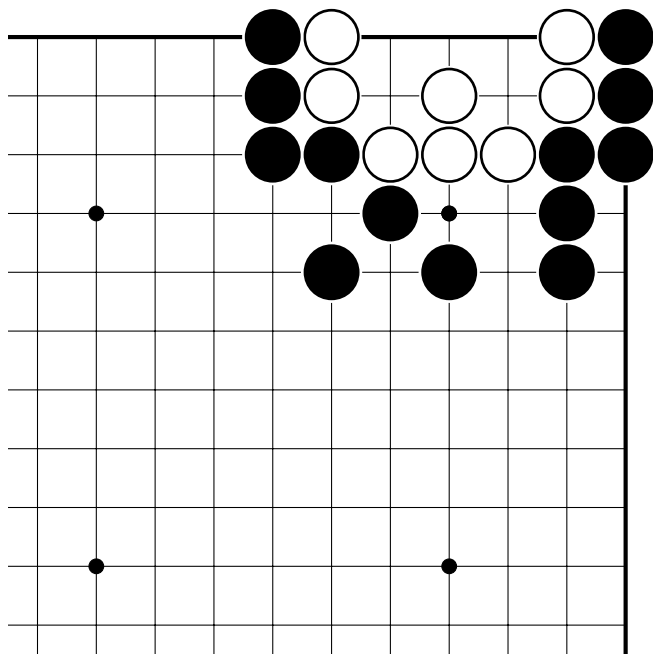


Variação. Branco pode proteger com 1 ou A, mas A geralmente leva a mais forma de olho localmente, o que pode ser importante no futuro.



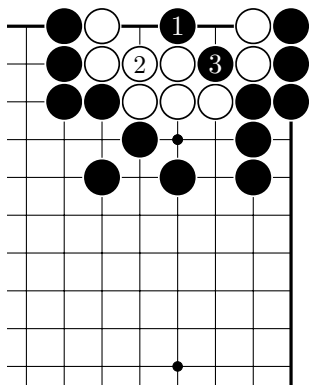
64

Branco achou que já tinha bastante forma de olho, o suficiente para pelo menos 2 olhos.

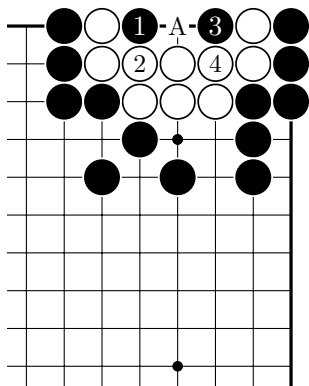


65

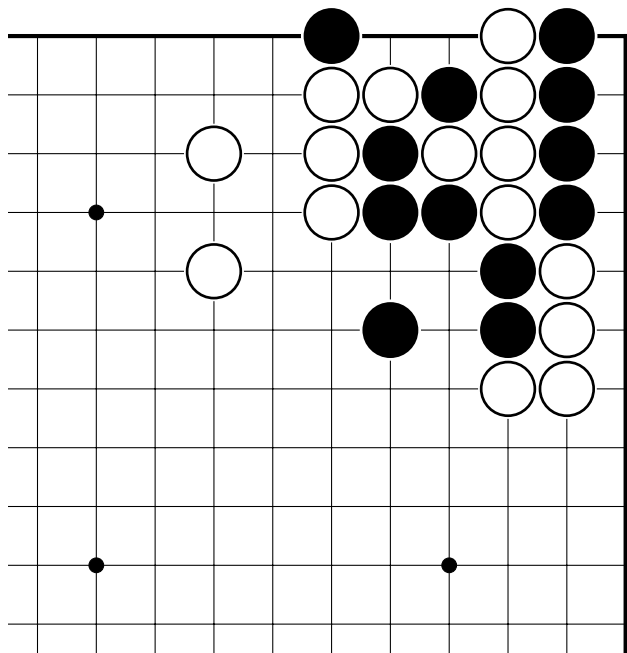
Um problema não muito simples, mas, com boa técnica, conseguiremos simplificá-lo drasticamente.



Correto. Mais uma vez, em problemas simétricos, o eixo de simetria, o meio, é sempre um excelente indício. Neste caso, ao jogar no meio conseguimos aplicar um sacrifício por ambos os lados.

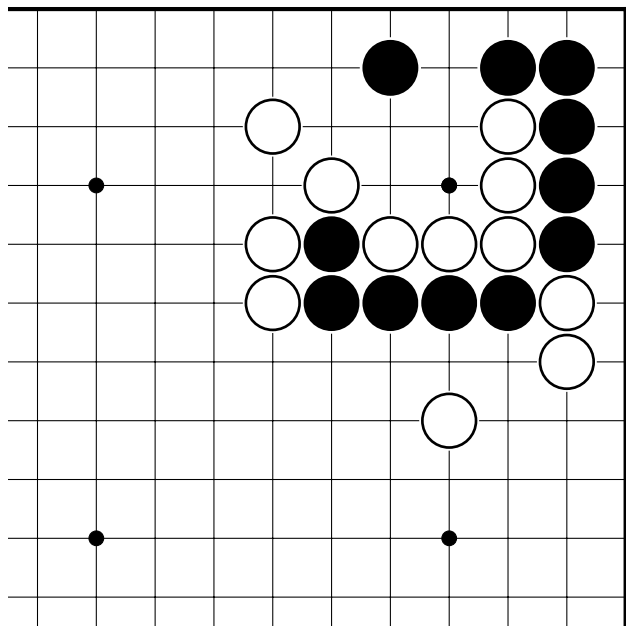


Incorreto. Preto não consegue conectar em A pois seria suicídio, portanto, os dois olhos já estão configurados.



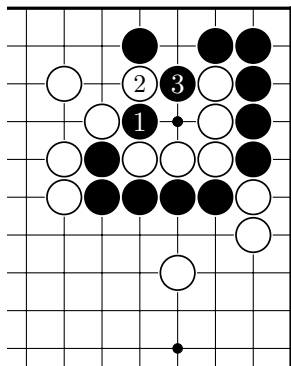
66

Uma situação um pouco mais delicada.
Será que a mesma técnica funciona?

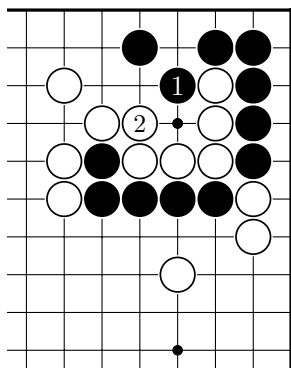


67

Se você conseguir resolver este problema em uma partida real, com certeza, os espectadores ficarão impressionados.



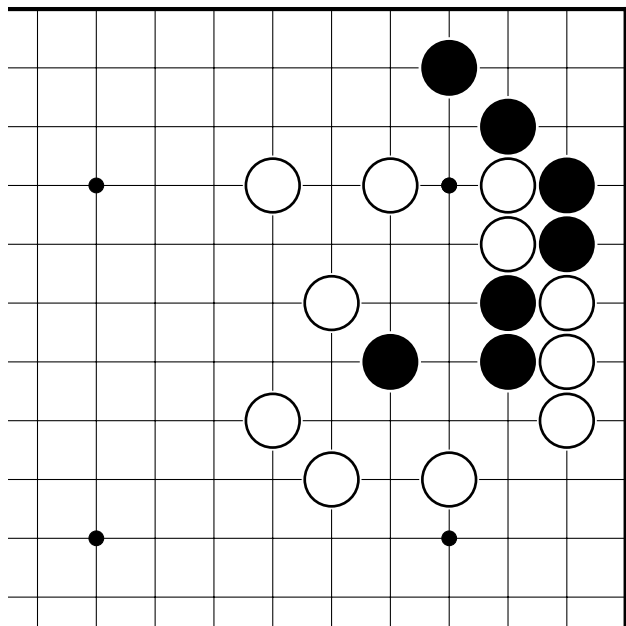
Correto. Branco não consegue resgatar suas pedras se Preto cortar em 1.



Incorreto. Branco toma para si o ponto-chave para a captura.

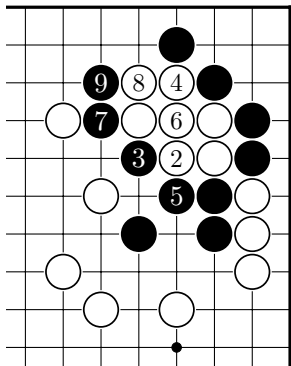
14

Espremer

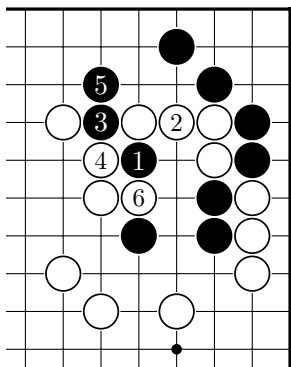


(68)

Espremer costuma englobar diversas técnicas de captura em uma só sequência. Estritamente, utilizamos o termo mesmo se não capturarmos nada, é mais o tipo de sequência para danificar severamente a forma adversária.



Correto. Com um sacrifício, podemos configurar uma escada. É realmente algo avançado e difícil de visualizar pela primeira vez.



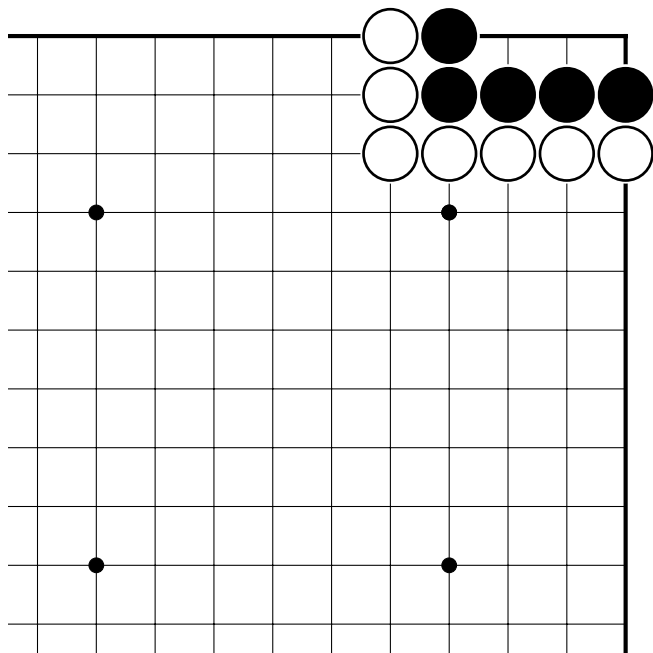
Incorreto. Jogar em 1 pode ajudar às vezes, mas aqui não é o suficiente.

II

Vida ou Morte

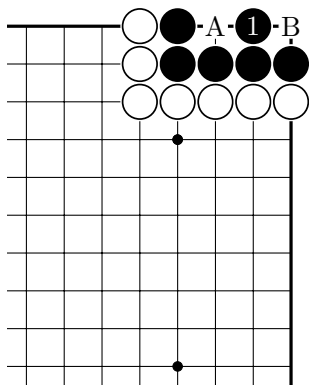
15

Dois Olhos

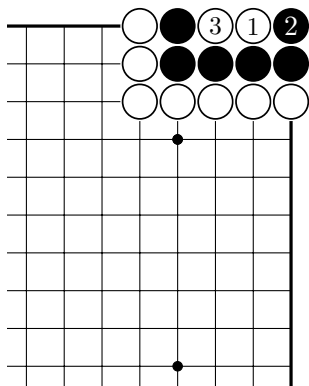


69

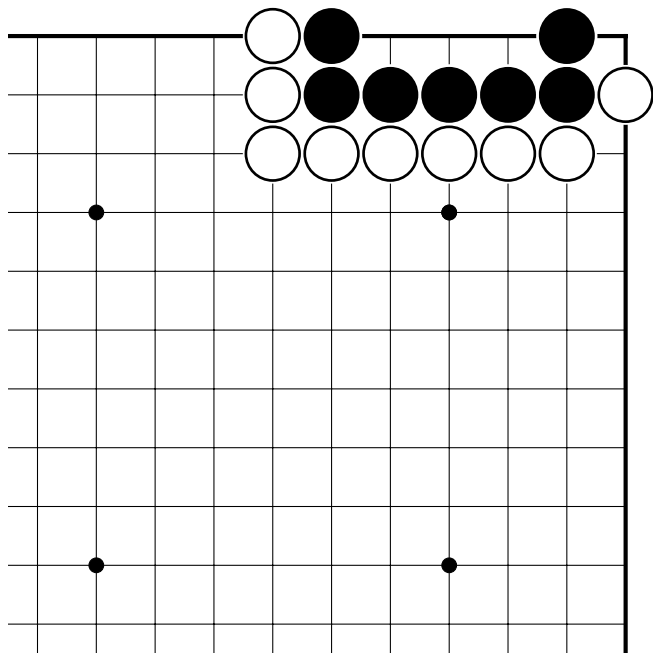
Este exercício é uma das essências do Go. É possível permanecer incondicionalmente no tabuleiro?



Correto. Sim, com 1, estabelecemos “dois olhos”, o que impossibilita a captura do grupo. Branco precisaria jogar tanto em A quanto em B para capturar, mas ele só possui um movimento por turno, portanto, cada um deles será considerado suicídio!

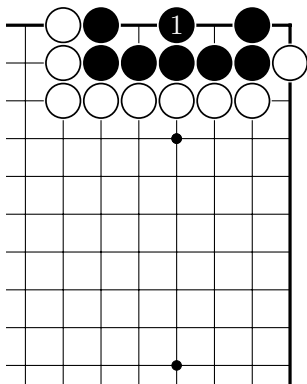


Incorreto. Preto talvez pense que seja possível capturar a pedra 1, mas ele morrerá primeiro. Note que, o melhor movimento do seu adversário (jogar 1 para viver como Preto) é também seu melhor movimento.

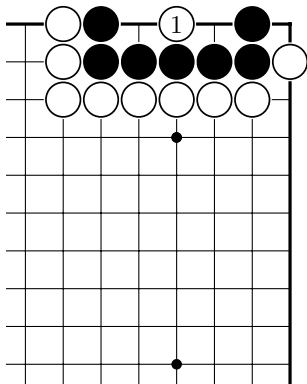


70

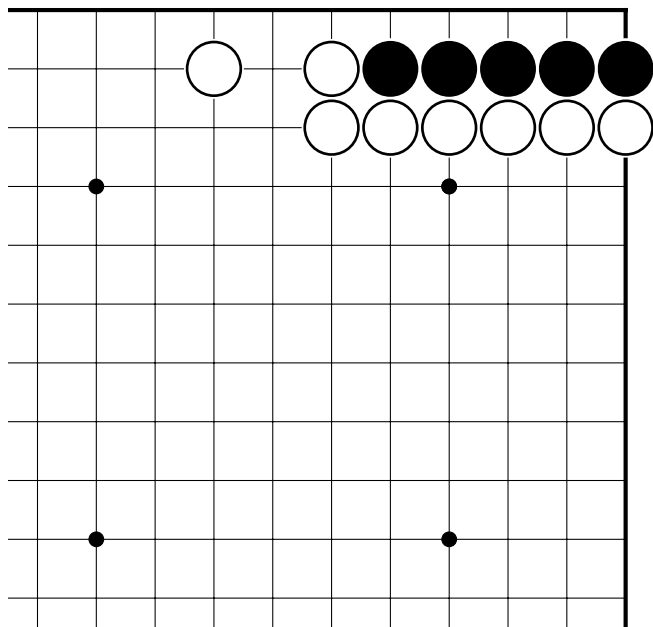
Talvez o grupo estar na lateral, e não no canto, mude o seu status.



Correto. Não, é exatamente a mesma forma do problema anterior.

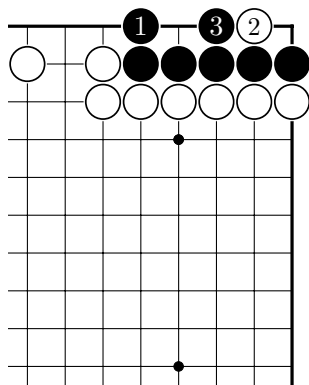


Incorreto. É o mesmo movimento para matar.

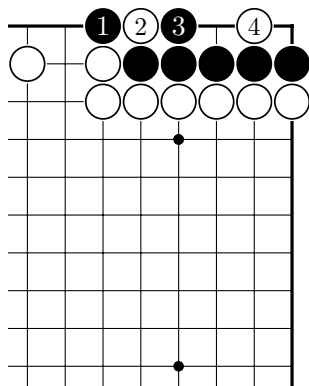


71

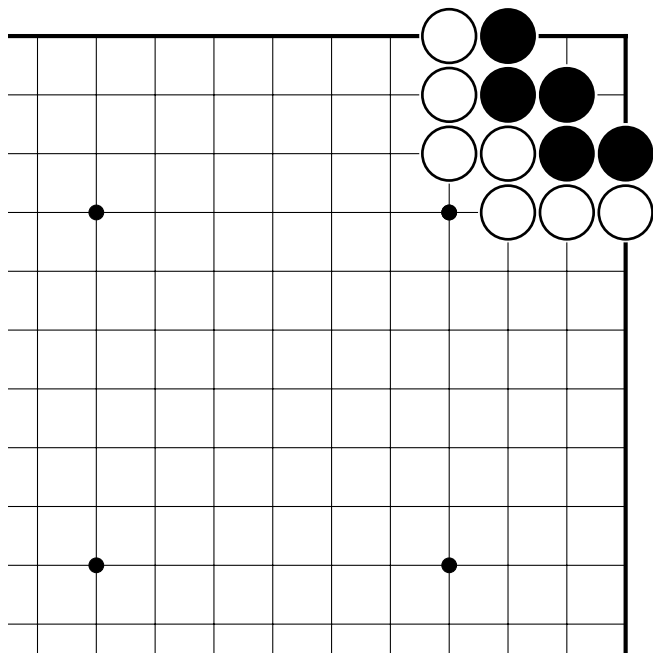
Cercar 3 intersecções é insuficiente para viver, a não ser que seja seu turno. E se estivermos cercando de 4 a 5?



Correto. Cercar 4 é suficiente, pois é impossível que Branco faça com que todo o espaço vire algo indivisível. Se Branco jogar em 3, Preto responderá em 2.

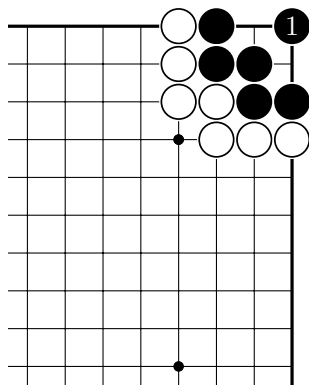


Incorreto. Branco em 2 é uma tática ligeiramente mais avançada — e que veremos mais a fundo em breve — para criar um olho falso. Preto acaba efetivamente cercado somente 3 intersecções.

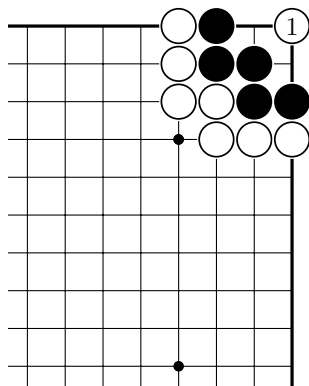


72

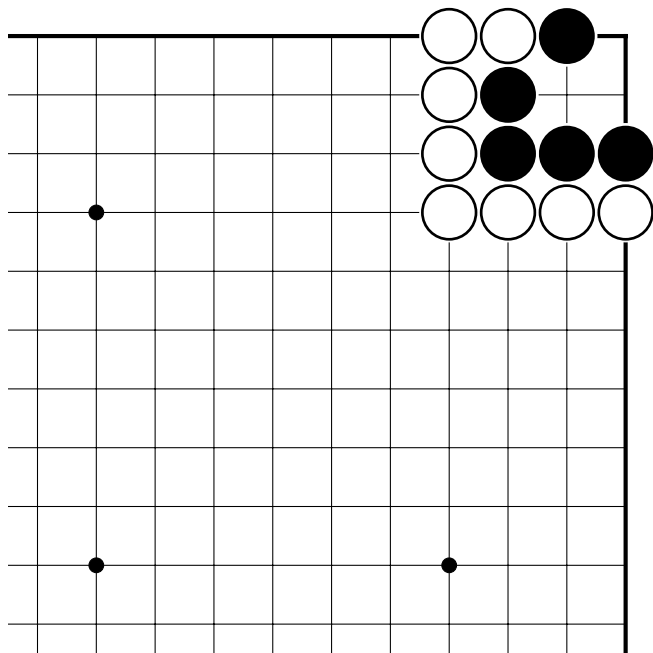
Preto precisa de mais um movimento
no canto para garantir sua vida?



Correto. Sim, é preciso reforçar, para criar dois espaços dissociados.

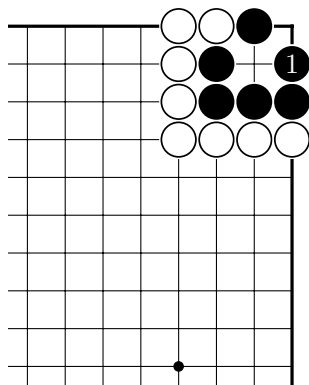


Incorreto. Branco pode impossibilitar a separação do espaço interno, efetivamente criando um olho grande mas único, o que é insuficiente para Preto viver.

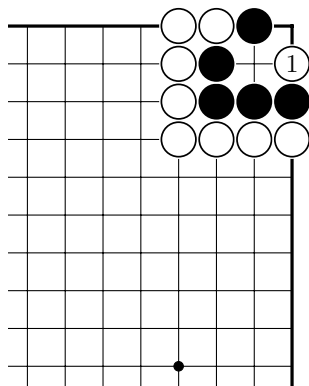


73

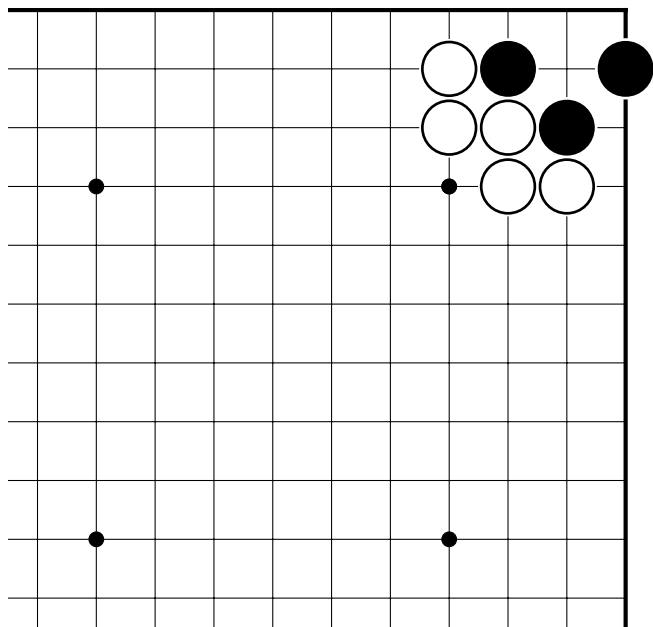
Esta é uma outra forma que aparece com frequência em partidas. Como completá-la para que viva?



Correto. Preto configurará um olho no extremo canto, e outro na diagonal.

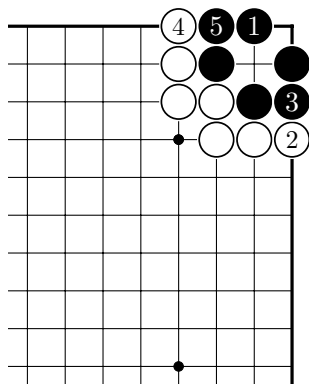


Incorreto. Se Preto jogar algo diferente, ou caso Branco possa jogar, o ponto vital continua o mesmo.

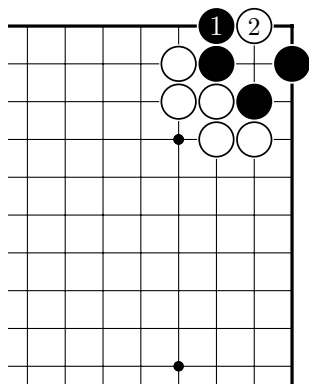


74

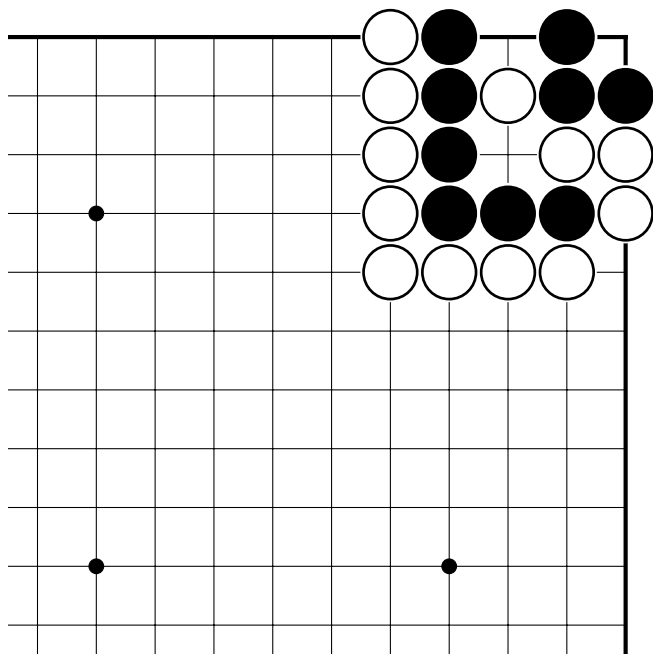
Pode não parecer a princípio, mas esta é uma variação do problema anterior.



Correto. É basicamente a mesma forma do problema anterior.



Incorreto. Ao descer, Branco pega o bom movimento preto para si, e faz com que o espaço interno não possa ser dissociado.

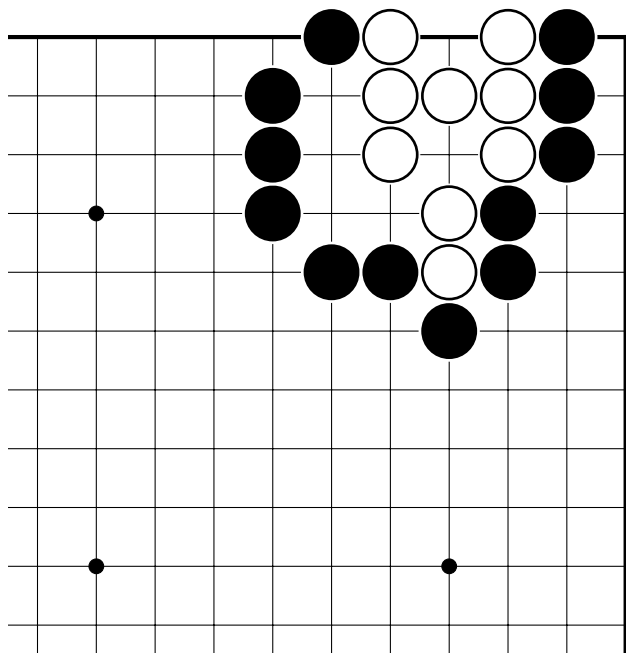


75

Se Preto não tomar cuidado, cairá em uma grande armadilha.

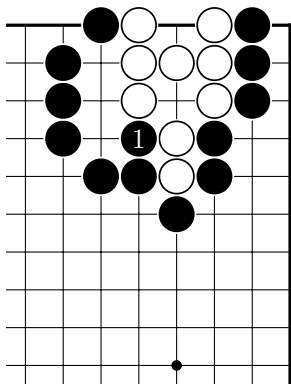
16

Olhos Falsos

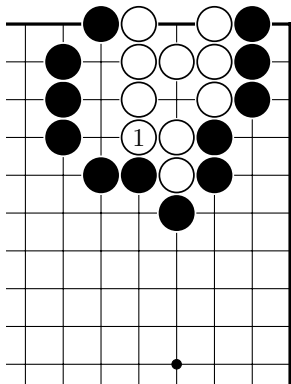


76

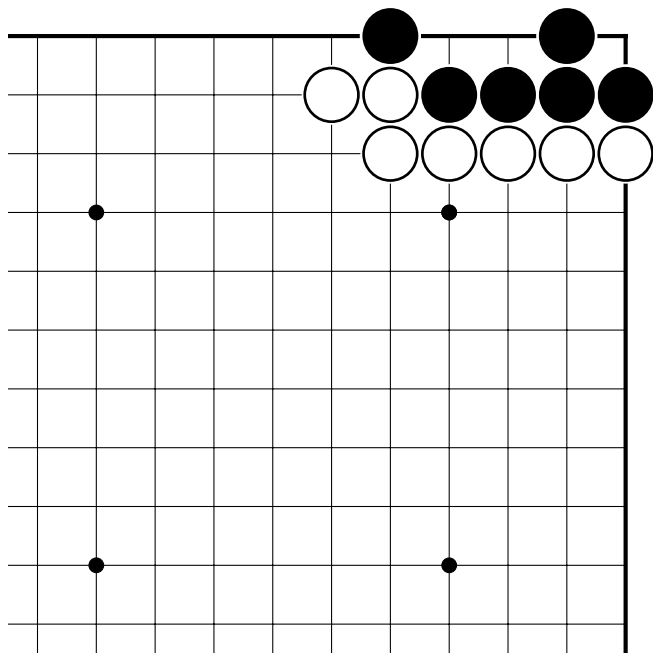
Branco está bem perto de viver.



Correto. Não há mais como fazer dois olhos.

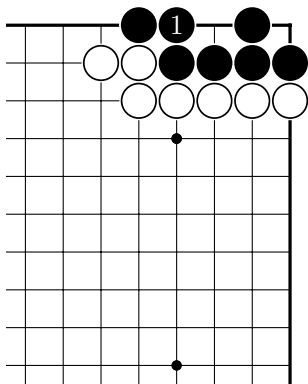


Incorreto. Se Branco conseguir jogar em 1, a vida é incondicional.

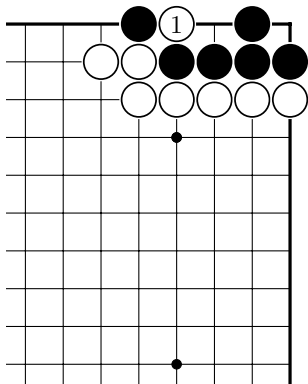


77

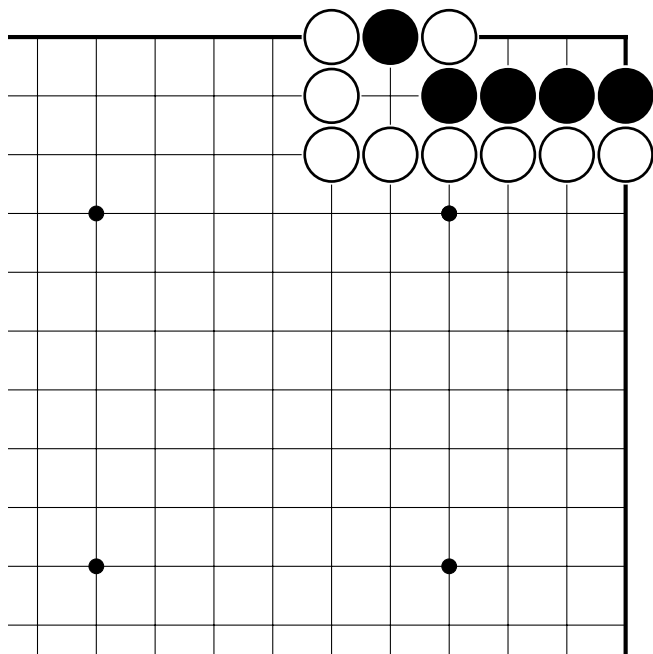
Preto protegeu parte dos olhos do canto.
É o suficiente?



Correto. Preto precisa de mais uma proteção para garantir seus dois olhos.

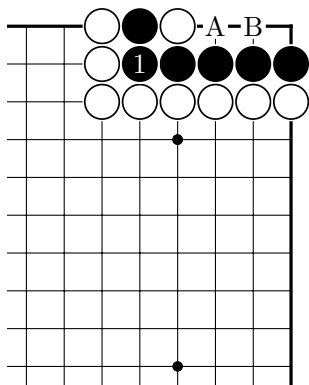


Incorreto. Branco pode falsificar o segundo olho com um sacrifício.

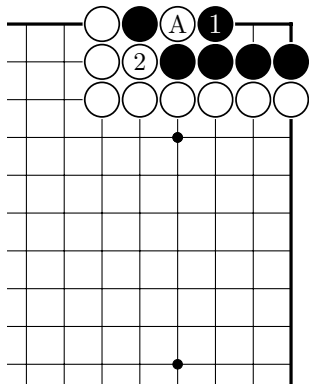


(78)

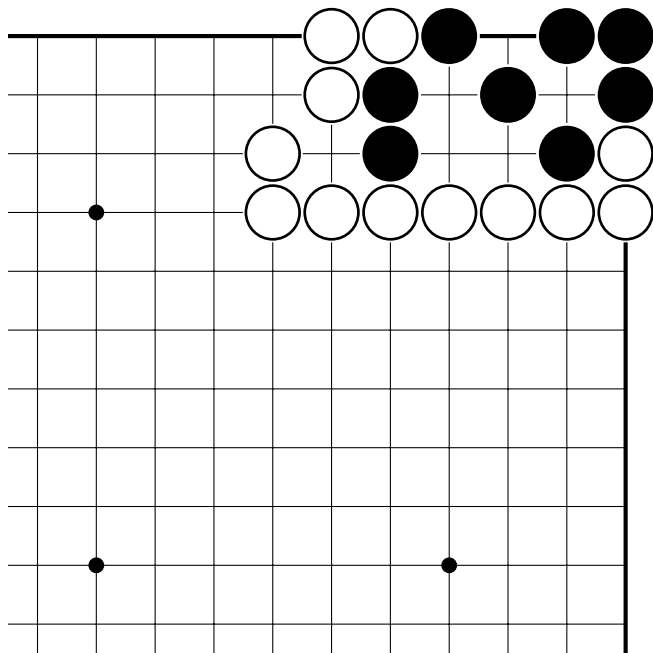
Tão perto de viver quanto de morrer.



Correto. Ao conectar, Preto possui espaço interno o suficiente para criar dois olhos. Se Branco jogar em A, Preto joga em B, e vice-versa.

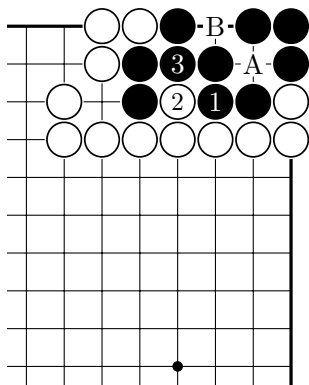


Incorreto. A intersecção de A vira olho falso.

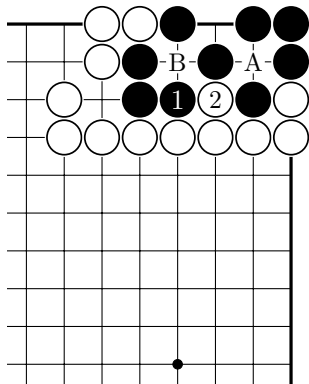


79

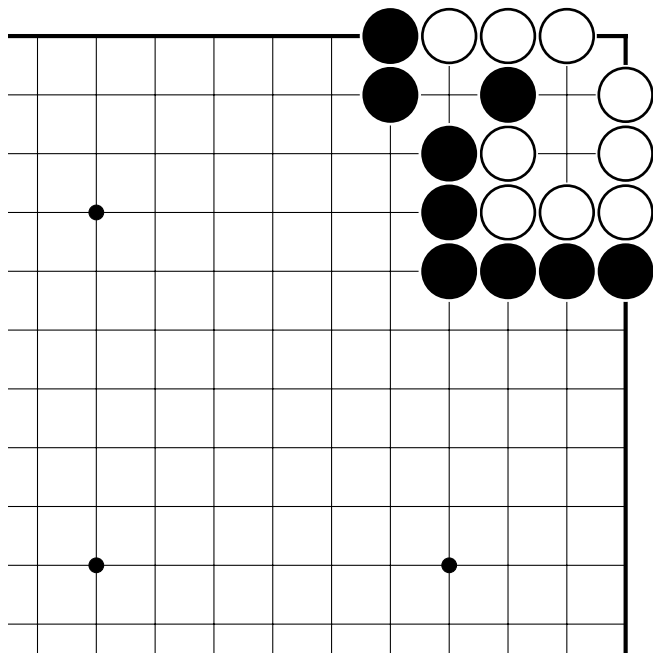
Correto. Preto protege seus dois olhos, em A e B.



Incorreto. Ao jogar 2, Branco falsifica o olho de A diretamente, e Preto terá que conectar em B mais tarde, ou seja, também é olho falso!

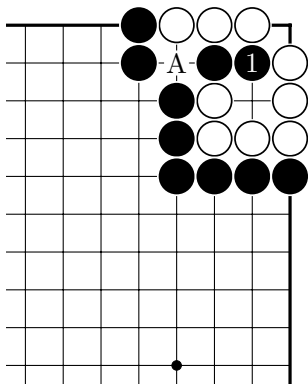


Incorreto. Ao jogar 2, Branco falsifica o olho de A diretamente, e Preto terá que conectar em B mais tarde, ou seja, também é olho falso!

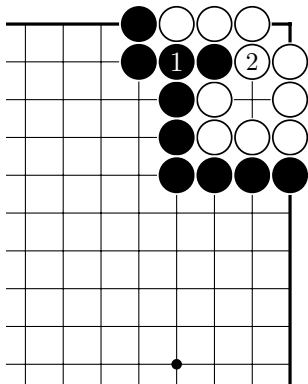


(80)

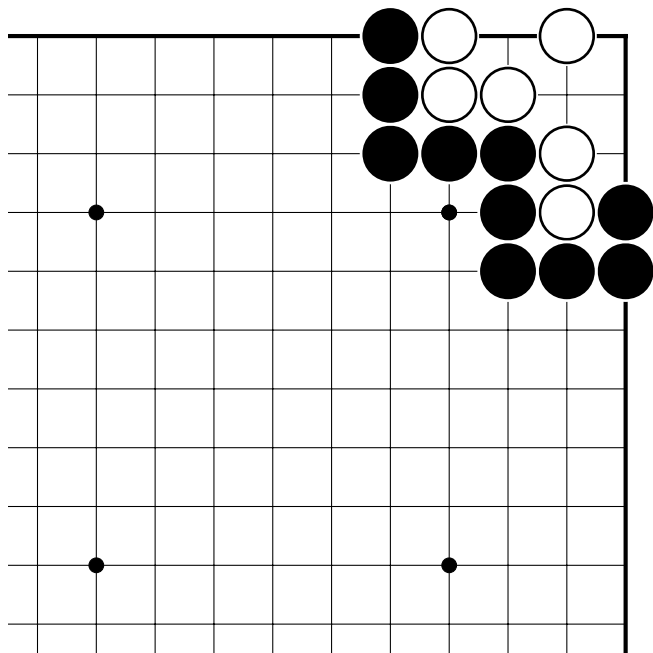
Um problema contra-intuitivo, para quem nunca viu algo assim.



Correto. Parece que Branco pode cortar em A, mas ele não possui liberdades suficientes.

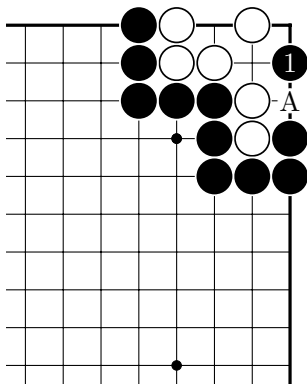


Incorreto. Qualquer outro movimento e Branco viverá com 2.

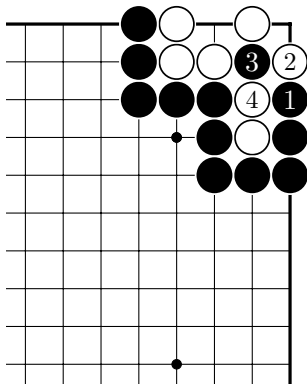


(81)

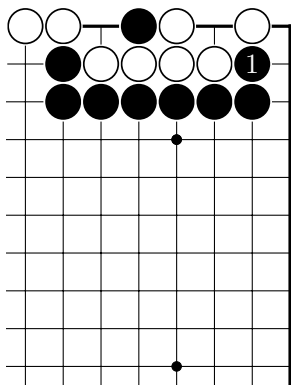
Branco tem uma jogada preparada.



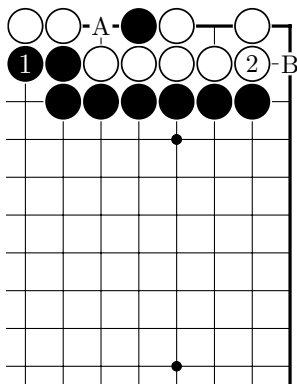
Correto. Branco não consegue cortar em A, e acabará com somente um olho.



Incorreto. O atari de 1 parece ser simples e eficaz, o que geralmente é boa técnica, mas Branco bloqueia o olho do canto através de uma recaptura.



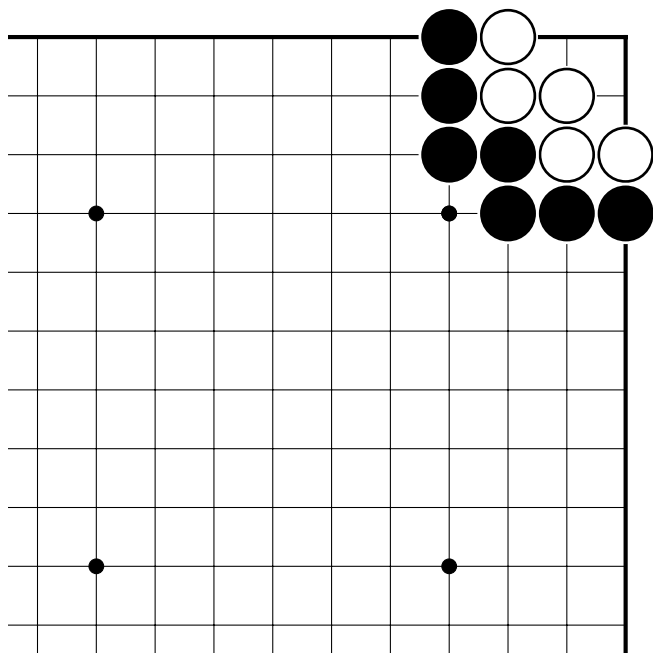
Correto. Branco não consegue estabelecer um segundo olho no canto.



Incorreto. Ao garantir o ponto vital de 2, que era a resposta para Preto, Branco garante miai de A ou B para seu segundo olho.

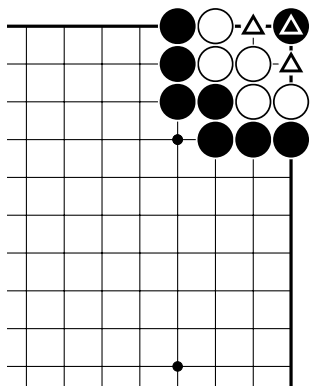
17

Formas Mortas

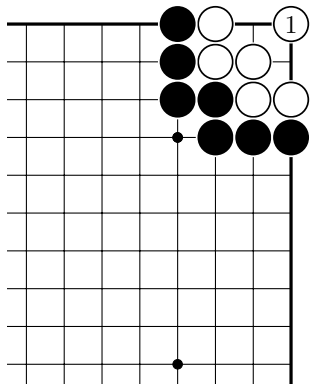


83

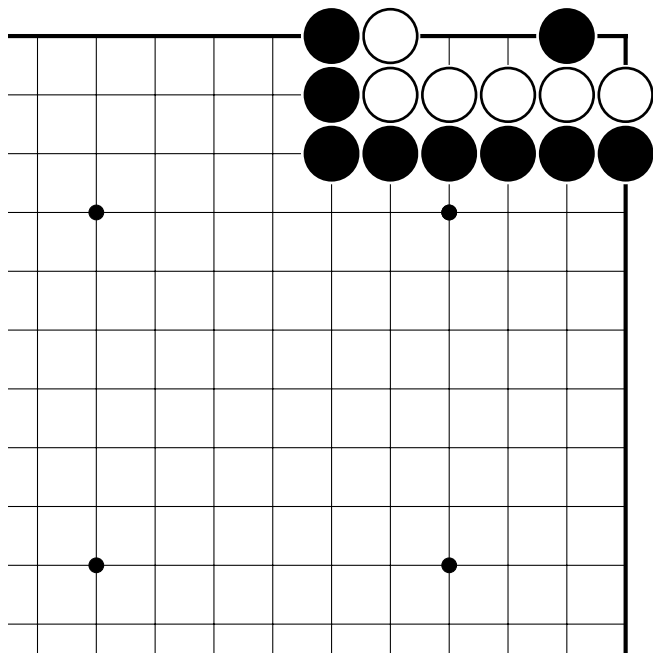
Como matar o grupo branco?



Correto. Ao jogar no eixo de simetria, que é geralmente um bom movimento em problemas simétricos, Preto impossibilita que Branco dissocie seu espaço de olho, além de garantir que o espaço de olho seja reduzido a uma das formas mortas.

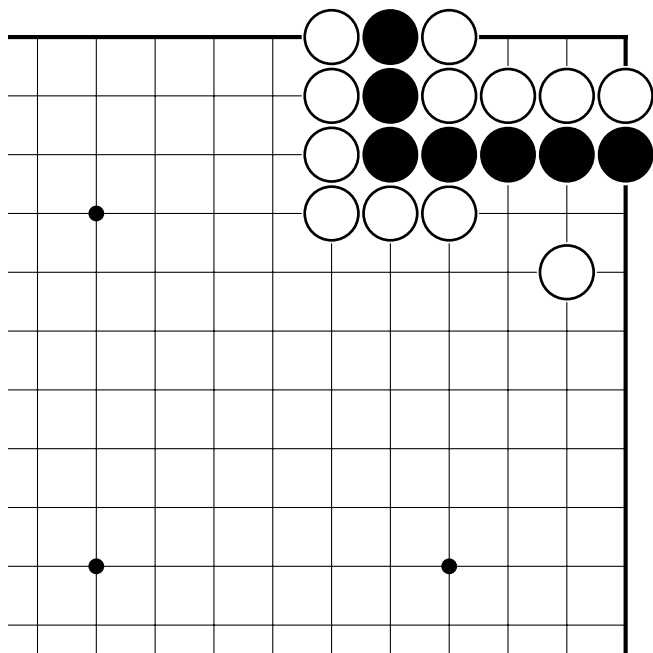


Incorreto. Se Preto não jogar nada, Branco pode viver.



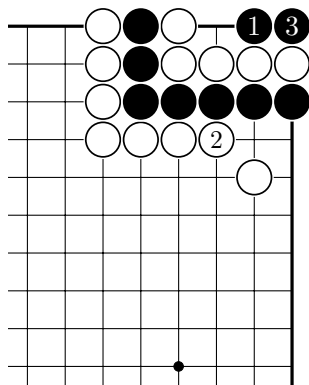
84

Será que conseguimos reduzir este problema a algo mais simples?

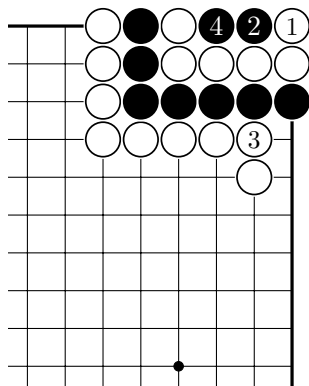


85

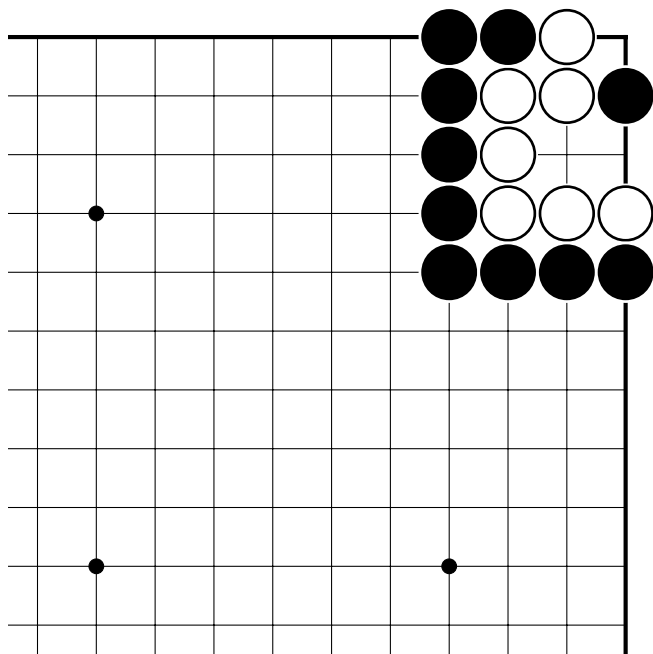
E agora? Preto está cercado. Resta somente uma corrida de liberdades para capturar o canto. Será que ele vence?



Correto. Preto ganhará a corrida por 1 liberdade.

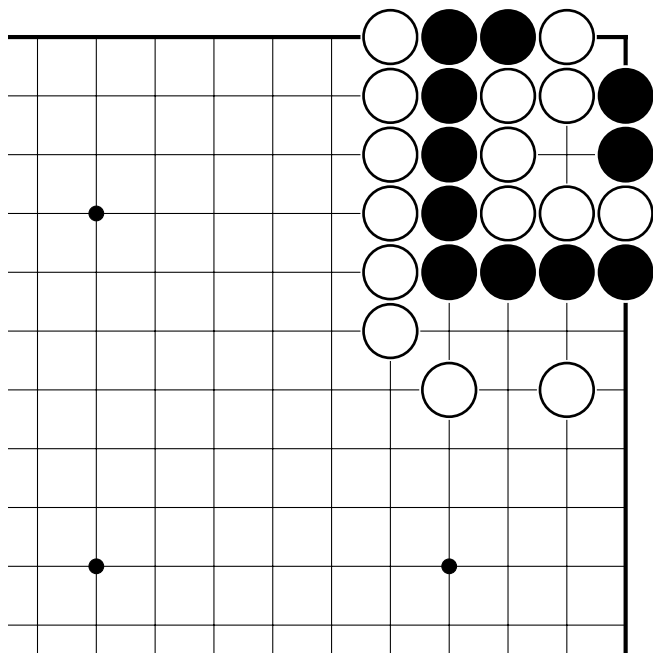


Continuação. Branco pode capturar as pedras no canto, mas não conseguirá aumentar suas liberdades.



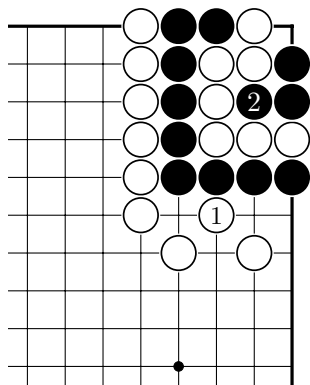
86

O ponto-chave do seu oponente é frequentemente o seu ponto-chave, mas para matar.

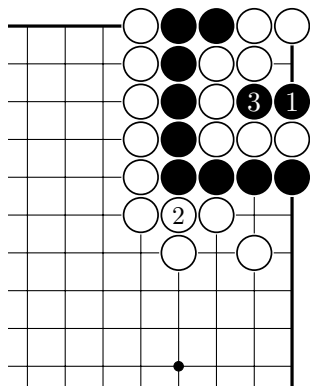


87

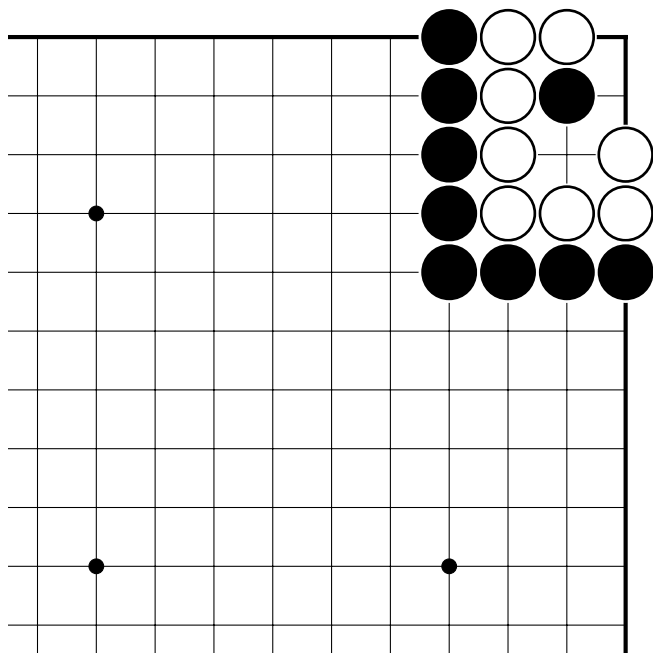
Preto consegue capturar o canto antes de ser capturado? Será que ele consegue até fazer tenuki? Se sim, quantos?



Correto. Preto consegue até jogar em outro lugar 1 vez! Branco só consegue 3 liberdades no canto, devido a uma recaptura de forma morta. Esta é uma das magias das formas mortas. É uma leitura avançada, mas é essencial ver como ela acontece mesmo sem conseguir lê-la.

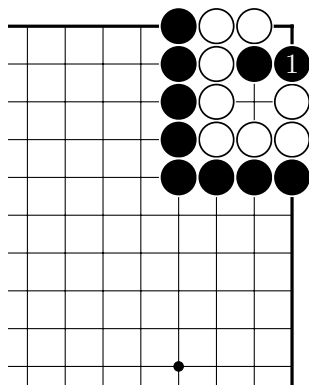


Continuação. A corrida termina em sucesso para Preto.

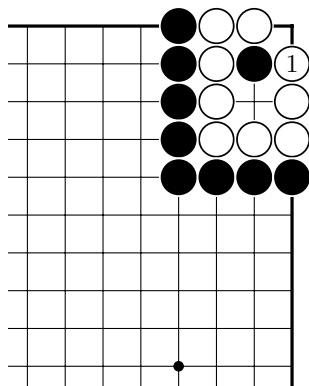


(88)

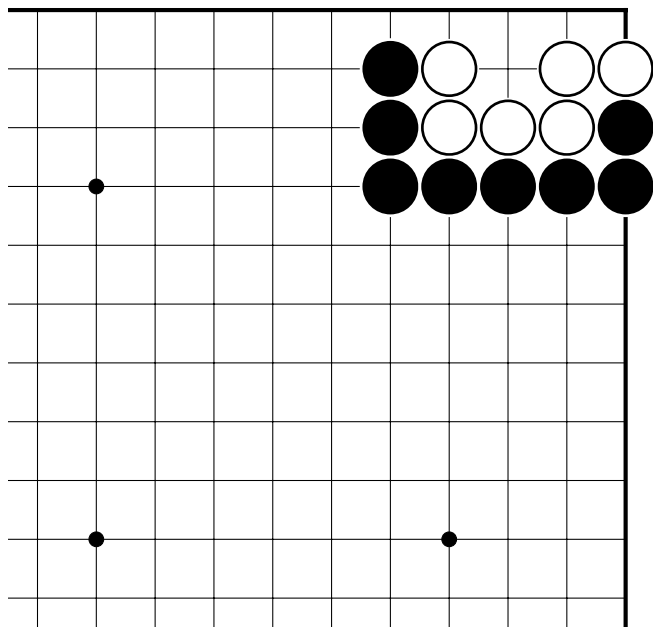
Talvez não pareça, mas, uma vez que formas mortas se tornarem mais intuitivas, este problema será essencialmente idêntico a vários dos anteriores.



Correto. Novamente, uma forma morta de 3 pedras.

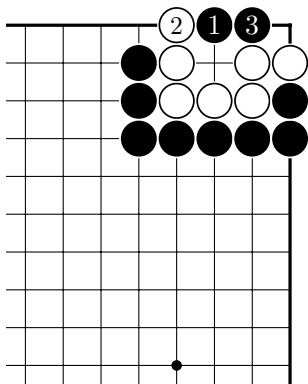


Incorreto. Se Branco puder jogar, ele conseguirá dividir seu espaço interno.

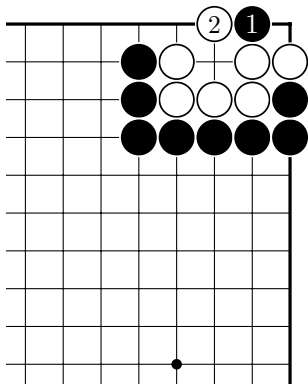


(89)

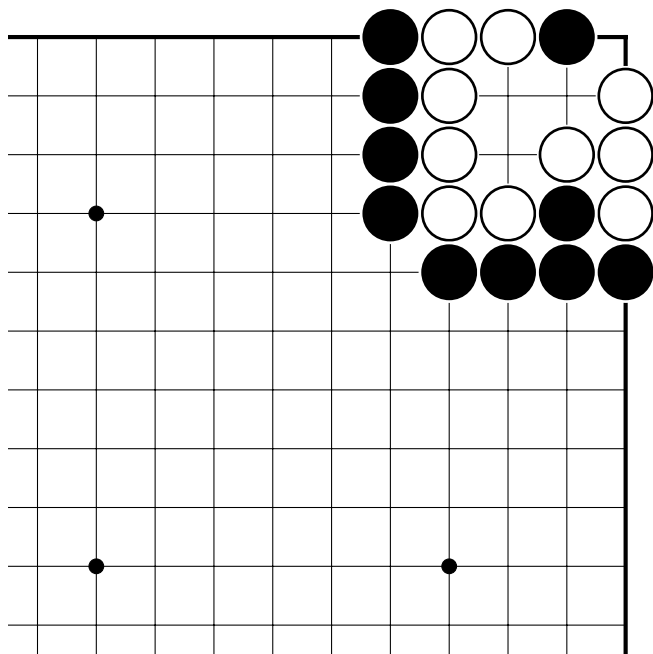
Você consegue acertar o ponto vital do grupo branco?



Correto. Preto 1 é o ponto-chave para separar o espaço vital em 2.

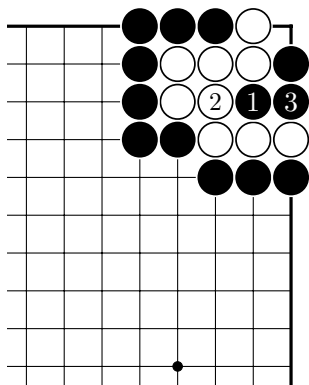


Incorreto. Branco ainda consegue dividir seu espaço de olho.

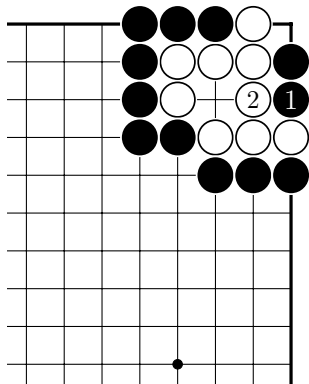


90

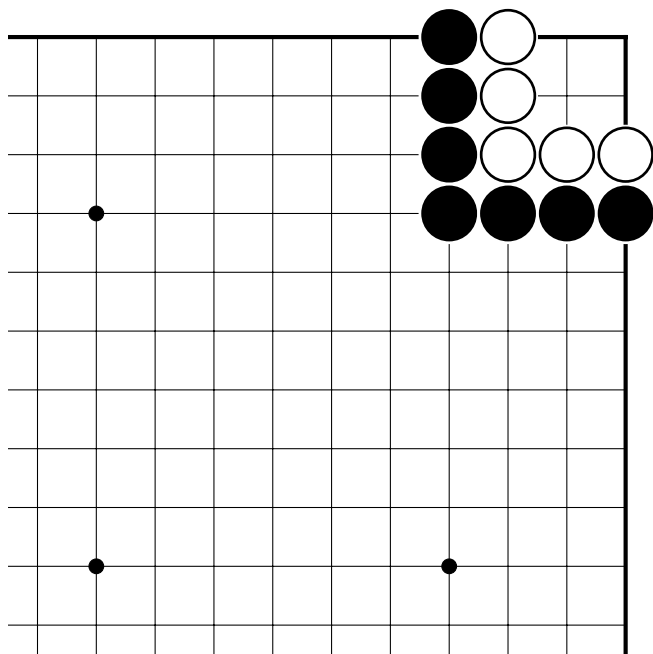
Preto possui movimentos forçados contra Branco.



Correto. Branco não consegue fazer atari em 3 pois seria auto-atari.

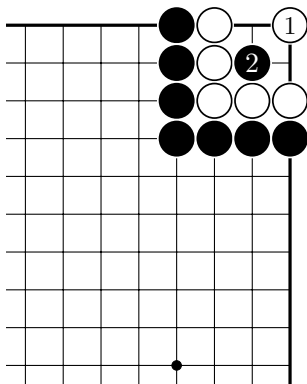


Incorreto. Branco ainda consegue dividir seu espaço de olho.

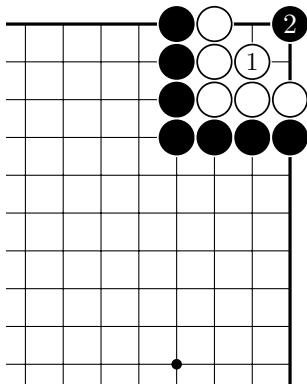


92

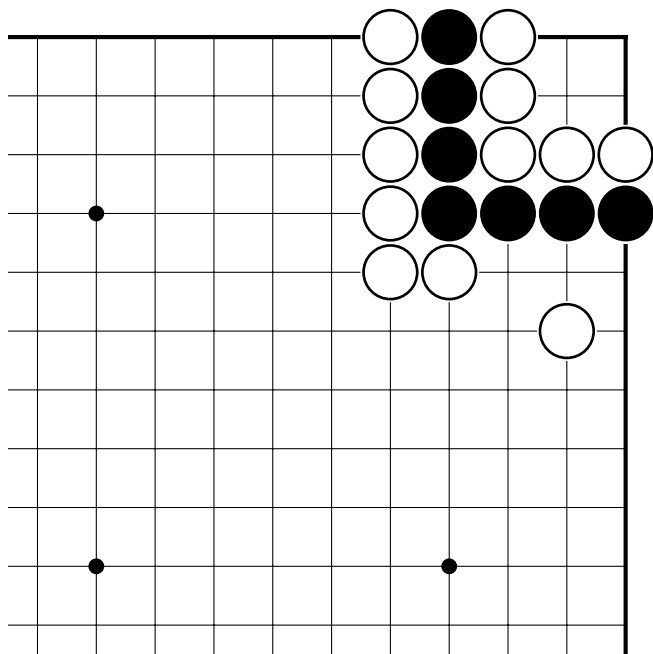
Agora, Branco possui um espaço vital de 4 “quadrado”. É possível viver com este espaço?



Correto. Não, não é possível viver com o espaço de 4 quadrado, Branco já está morto.

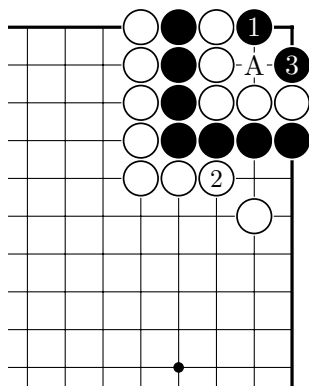


Variação. Preto impossibilita a criação de 2 olhos.

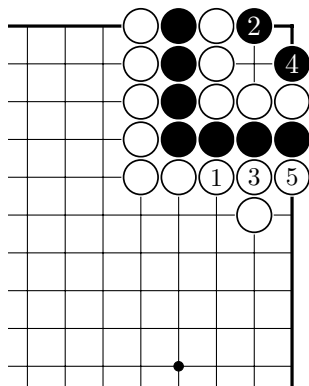


93

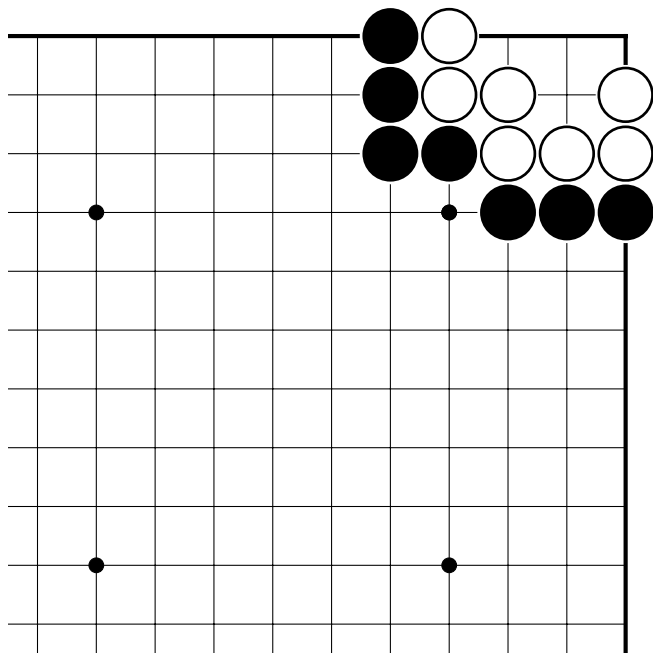
Preto pode fazer tenuki? Quantos?



Correto. Não, não é possível fazer tenuki. Tanto o grupo preto quanto o canto branco possuem 3 liberdades, quem jogar primeiro, ganha. Preto 3 em A também funcionaria, assim como Preto 1 em 3, que é simétrico.

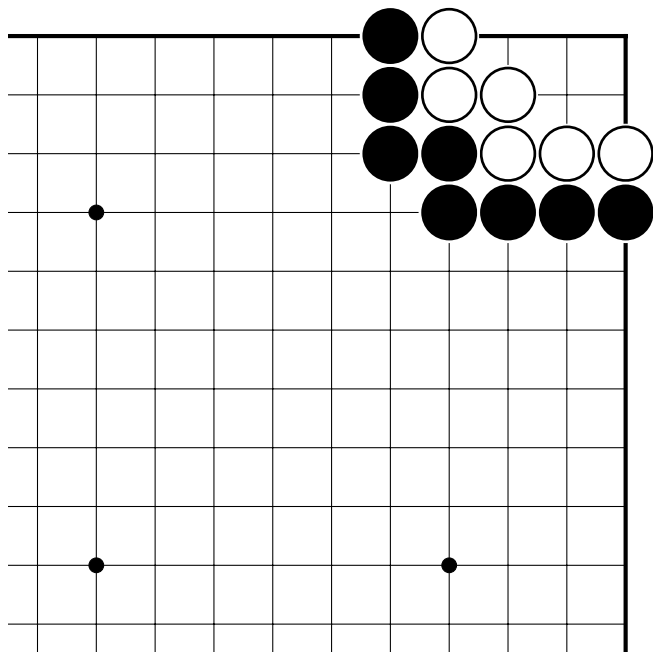


Incorreto. Se Branco conseguir jogar primeiro, Preto será capturado..



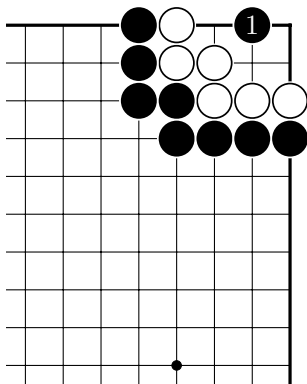
94

Branco possui uma outra variação de espaço vital de 4 intersecções agora.

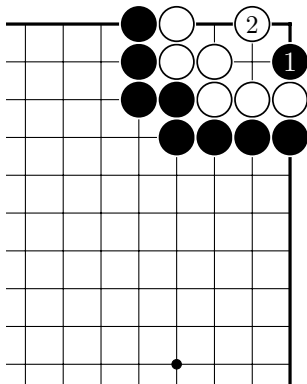


95

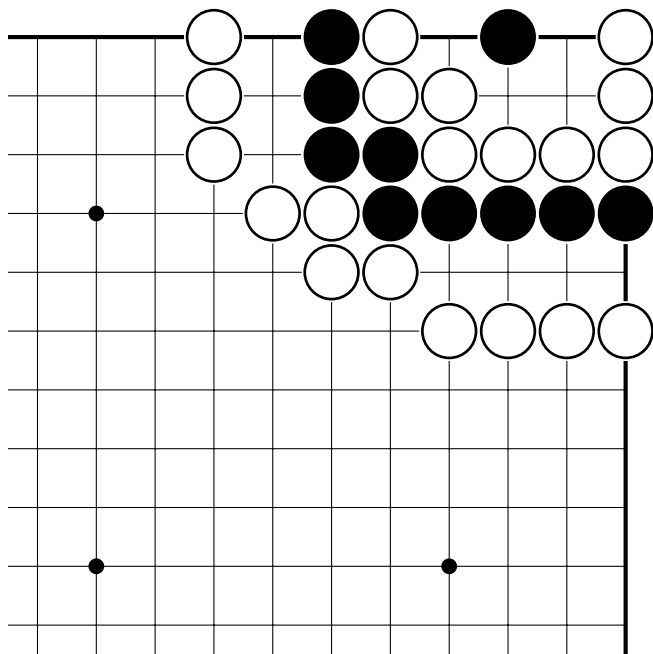
Agora, chegamos à praticamente a última forma morta que aparece comumente em partidas e problemas de vida ou morte.



Correto. Esta forma morta é chamada de “bulky five” em inglês, ou “cinco pesado”, ou “cinco corpulento”, em português. Seu ponto fraco é Preto 1.

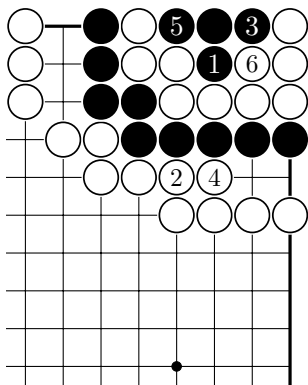


Incorreto. Branco faz um olho a partir de 2, e Preto não consegue prosseguir.

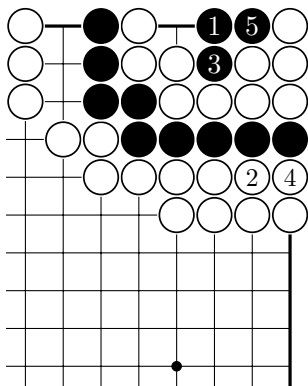


96

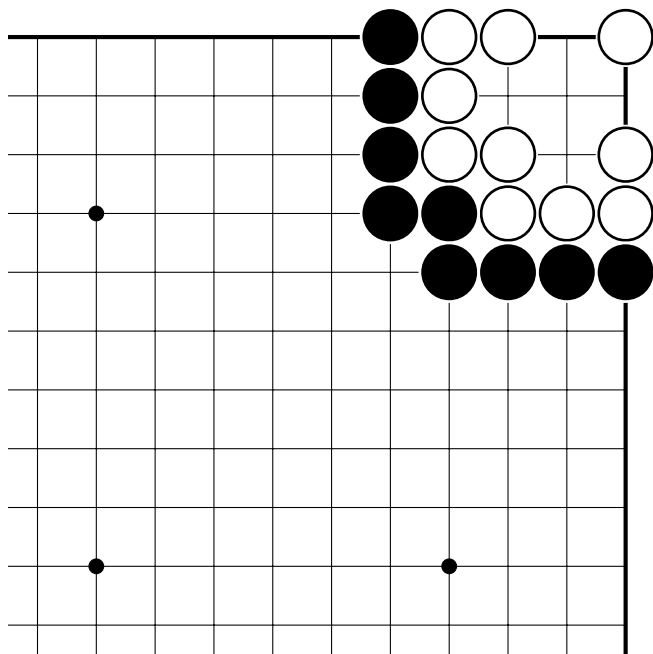
Esta corrida de liberdades não é nada fácil. Ter maestria sobre essas corridas de formas mortas é algo que levará um tempo e repetição. Preto consegue fazer tenuki? Talvez Preto já até esteja morto?



Correto. Corridas de liberdades com formas mortas são notoriamente recursivas. Dentro de uma forma morta de 5, temos que lidar com uma de 4, e depois uma de 3.

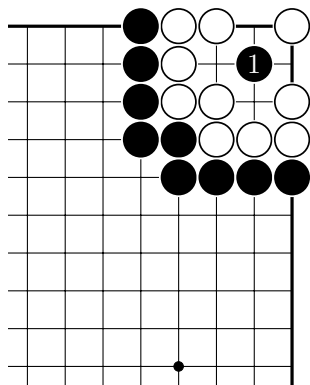


Continuação. Daqui em diante, a corrida se reduz a uma que já examinamos. A forma morta de 5 toma, então 8 movimentos para ser capturada (sem contar com o primeiro movimento jogado em 1).

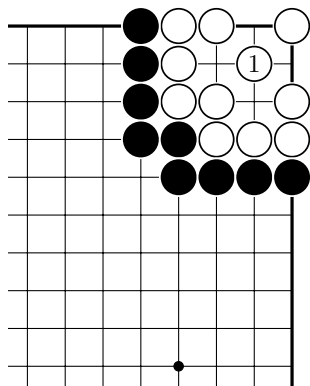


97

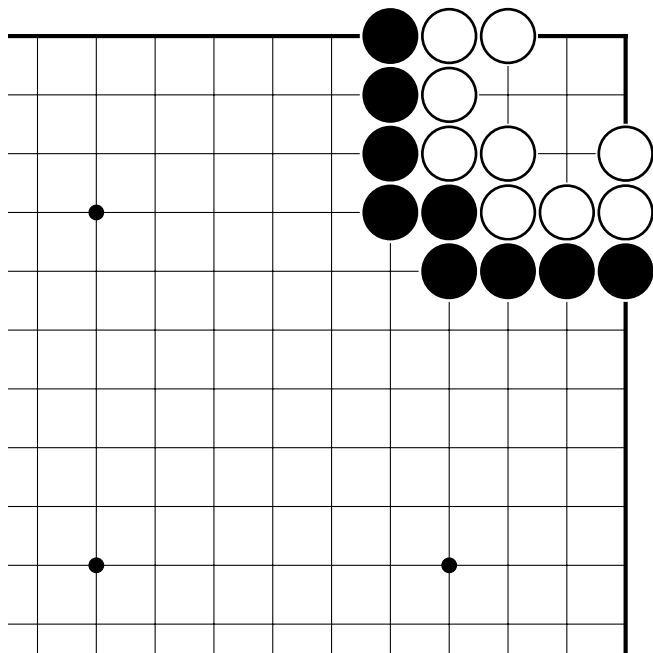
Uma outra variação de forma morta de 5 intersecções. Como matar?



Correto. Outro caso de o ponto de simetria, ou do meio, sendo o ponto-chave.

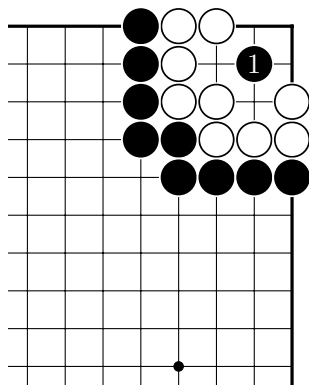


Variação. O ponto-chave para matar é o também o de viver.

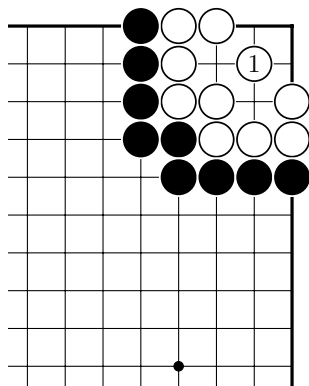


98

E se Branco tiver uma intersecção a mais?



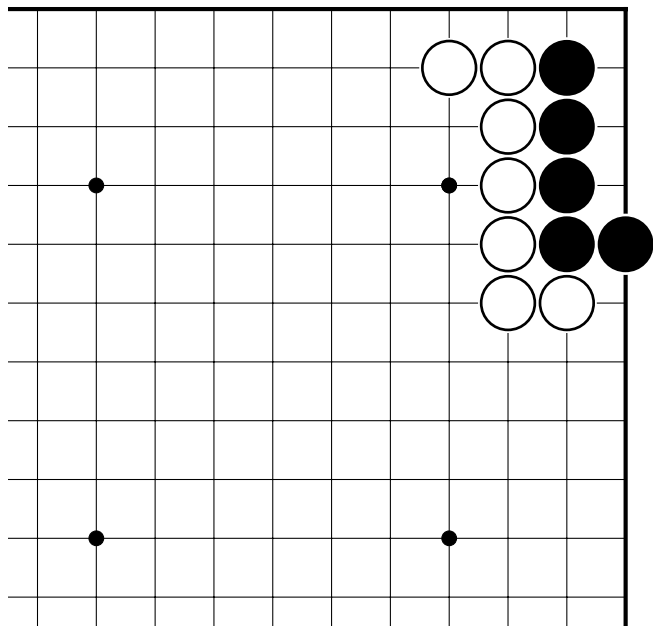
Correto. A maioria dos jogadores ainda consideraria Preto 1 como “jogar no meio ou no centro da forma”.



Variação. Branco pode utilizar o mesmo raciocínio para viver.

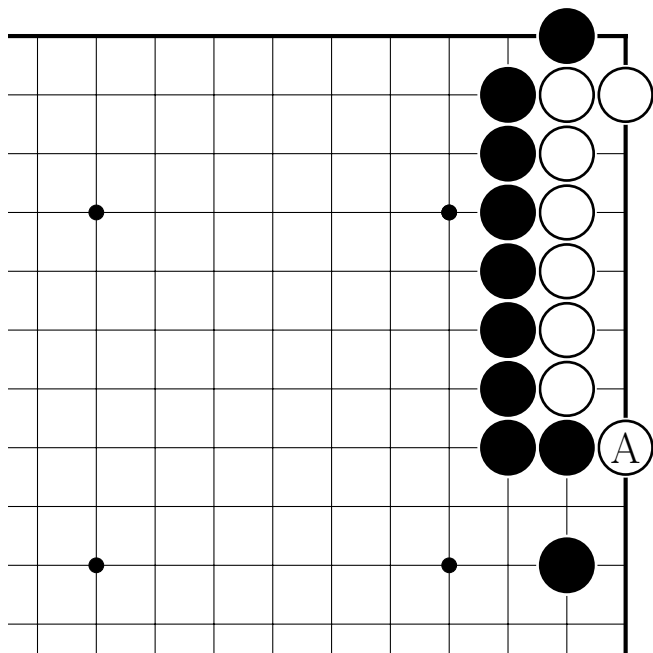
18

Vida na Segunda Linha



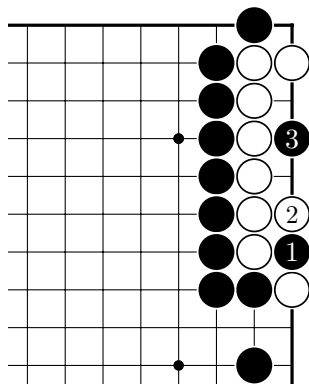
99

Ser eficiente ou não?

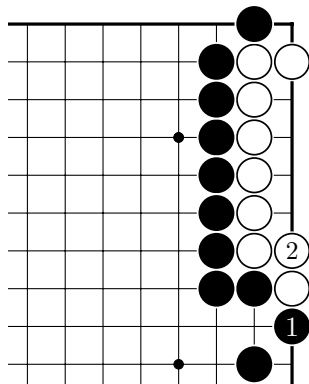


100

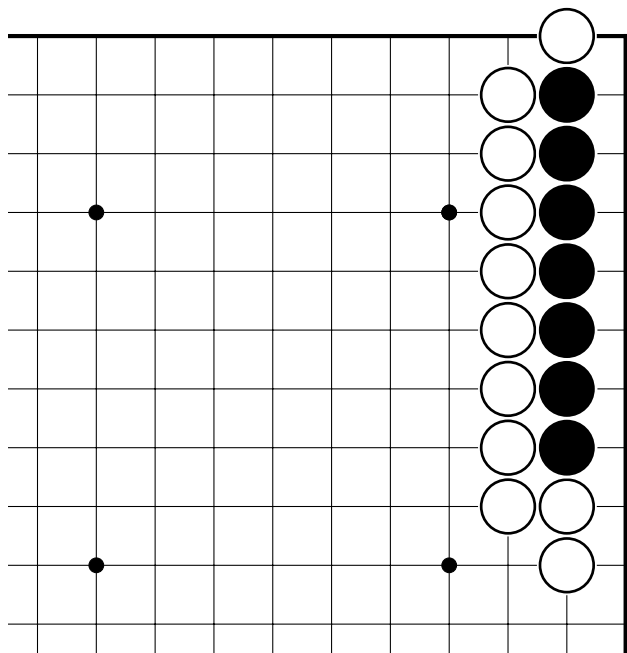
Branco jogou em A pois pensou que precisava viver, mas é o suficiente?



Correto. Aplicando um sacrifício, conseguimos reduzir a forma de olho a uma forma morta de 3 espaços. Note que 6 pedras na segunda linha não são o suficiente para viver.

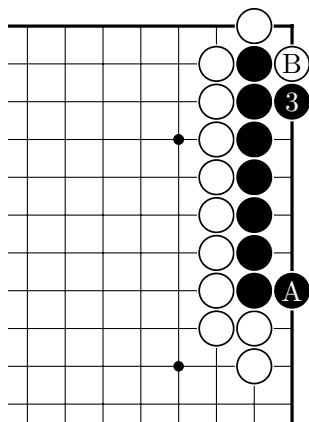


Incorreto. Se simplesmente bloquearmos, Branco consegue 4 espaços, o que é suficiente para viver.

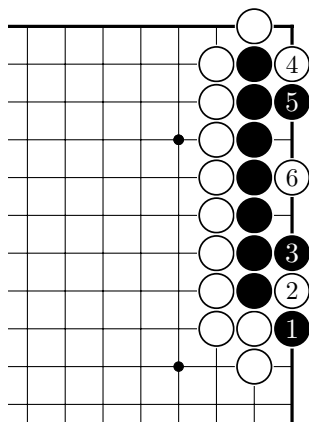


101

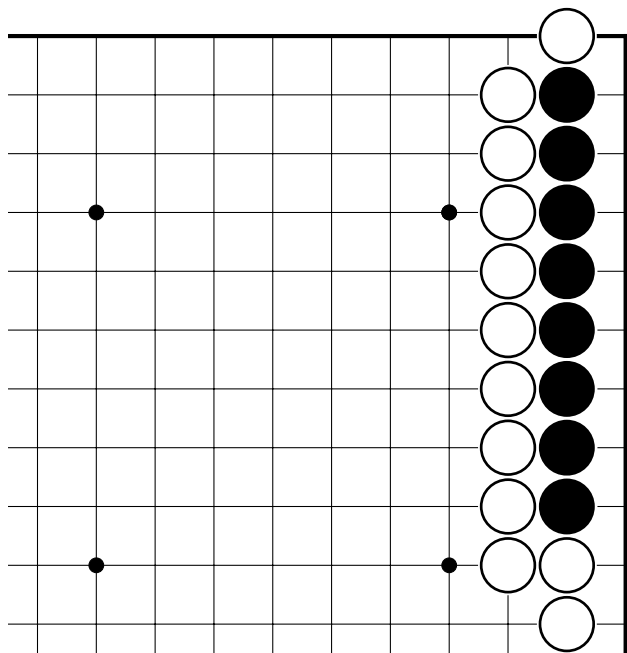
Preto está no limiar entre a vida e a morte.



Correto. Tanto Preto A quanto B funcionariam para criar um espaço de 4 intersecções. Ou seja, 7 pedras na segunda linha vivem, caso Preto jogue primeiro.

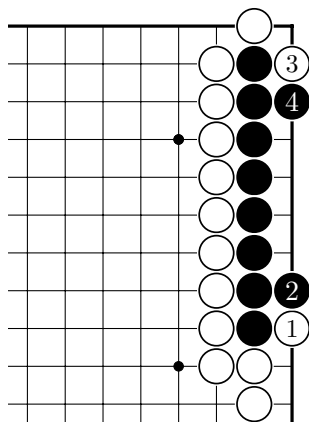


Incorreto. Jogar em 1 vai sofrer com uma técnica de sacrifício.

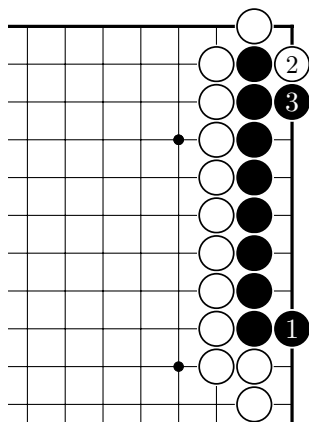


102

Um problema um pouco diferente.
Preto precisa de mais um movimento
para viver?



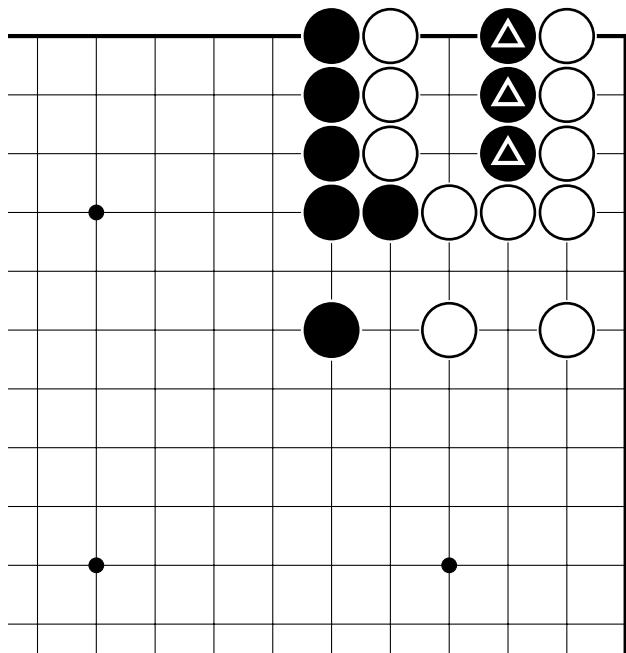
Correto. Preto pode fazer tenuki! Não há como reduzir o espaço interno para menos de 4 intersecções, isto é, 8 pedras na segunda linha já configura um grupo vivo.



Incorreto. Preto 1 é um movimento bastante pequeno de fim de jogo.

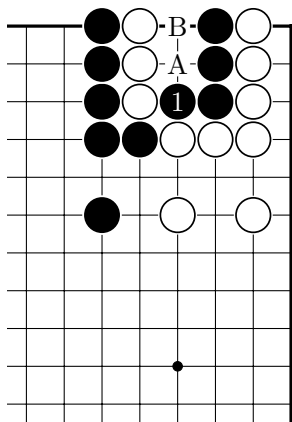
19

Vida Mútua

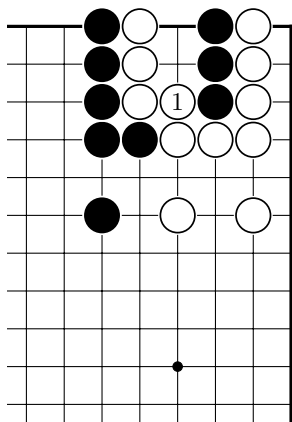


103

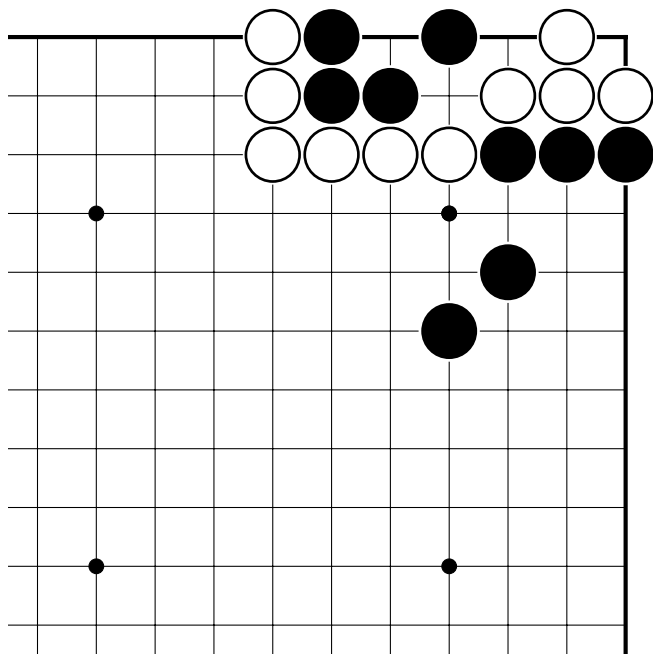
Se Preto conseguir resgatar as pedras marcadas, ele fará pontos?



Correto. Já que nenhum dos lados conseguirá jogar em A ou B, já que é auto-atari, ninguém faz pontos nesta região. Grupos que permanecem no tabuleiro sem pontos, em geral, são chamados de vida mútua, ou, mais comumente, *seki*.

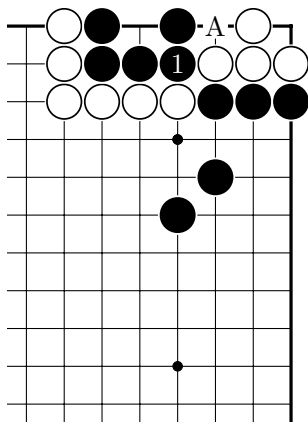


Variação. Se Branco conseguir conectar aqui, finalmente, ele fará pontos. No caso, serão 8 pontos.

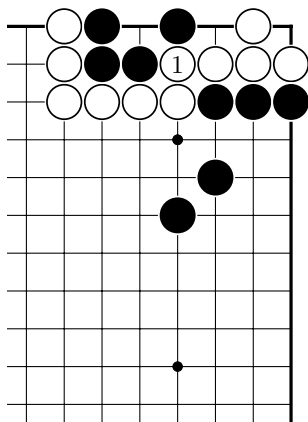


104

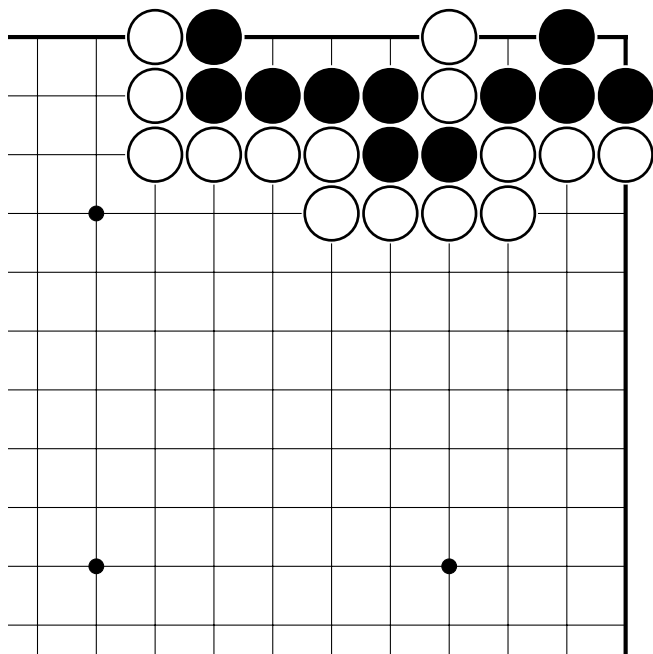
Qual é a melhor maneira de Preto resolver a situação das pedras prestes a serem capturadas?



Correto. Ao cortar, Preto estabelece um olho e impossibilita que Branco consiga colocá-lo sob atari com A, pois seria auto-atari para Branco.

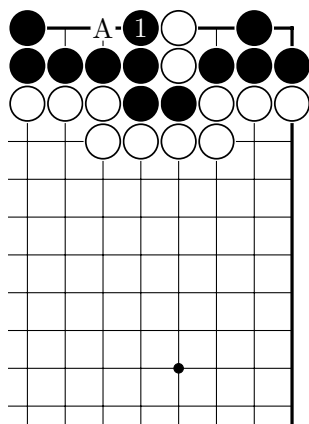


Variação. É sempre possível fazer tenuki. Branco então terá a possibilidade de fazer 11 pontos.

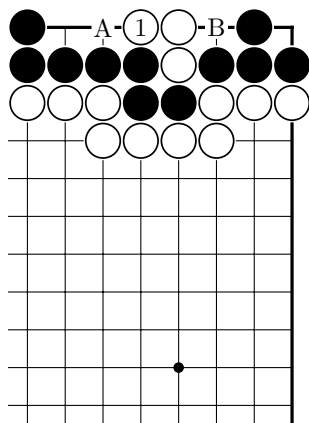


105

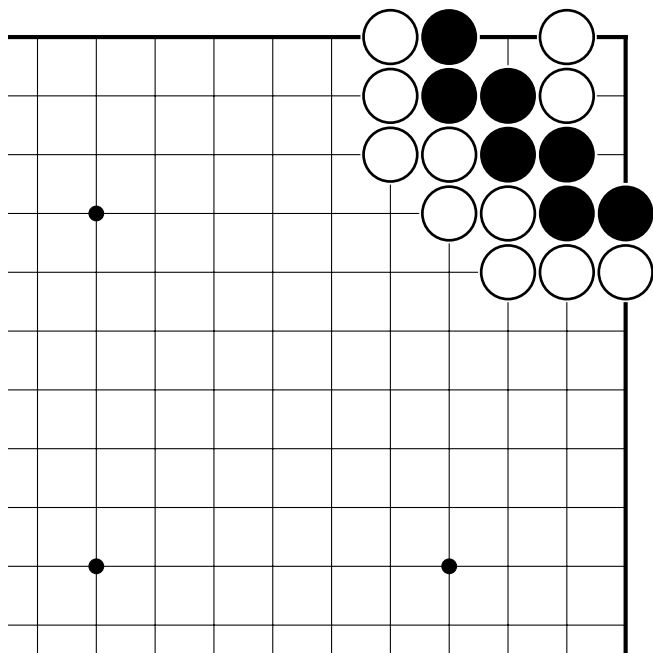
Aqui há mais valor do que somente um seki.



Correto. Se Preto jogar em A, será um seki. Mas por que não fazer pontos quando podemos capturar tudo com 1?

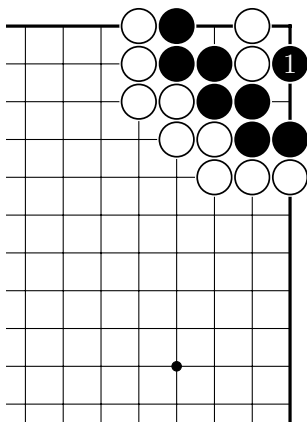


Variação. Se Branco jogar em 1, já que Preto não pode mais jogar em A, Branco capturará toda a região! Preto estaria em atari se jogasse em B nessa situação. Branco A também funcionaria, ao invés de 1.

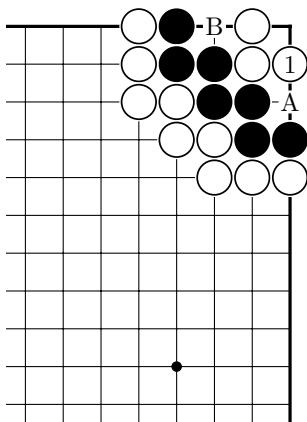


106

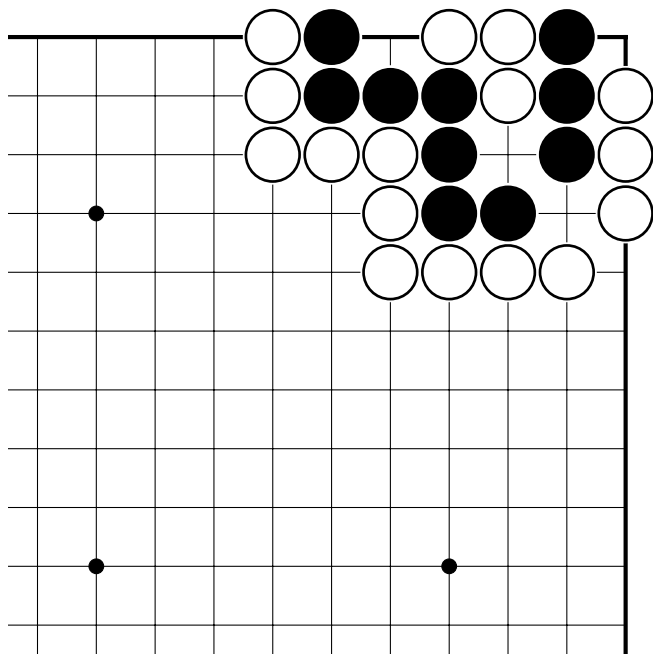
No canto, sekis podem ser um pouco mais estranhos ou peculiares. Inclusive, há outras maneiras ainda mais raras de se permanecer no tabuleiro, como duplos e triplos kos, e “vidas eternas”.



Correto. Branco não pode fazer nada no canto pois seria auto-atari. Mas Preto não conseguirá capturar nada, então ninguém faz pontos.

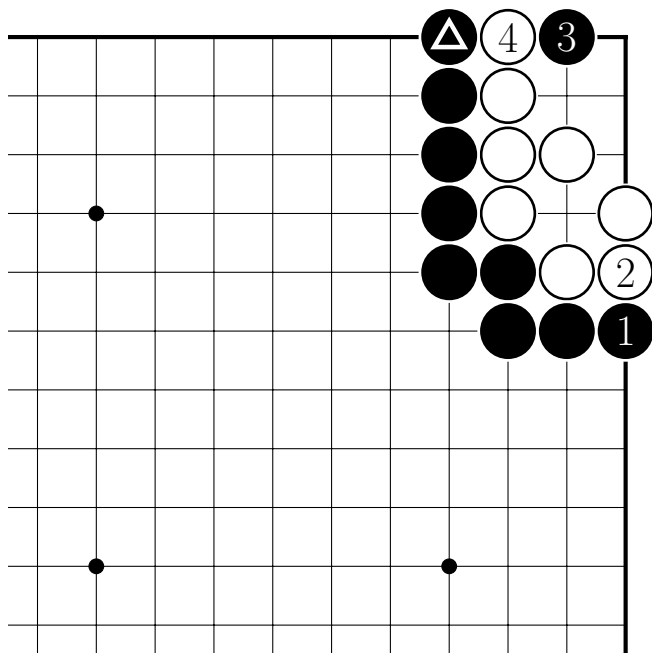


Incorreto. Branco joga no ponto-chave preto e estabelece um olho. Quando quiser, ele poderá jogar em A ou B para capturar as pedras pretas.



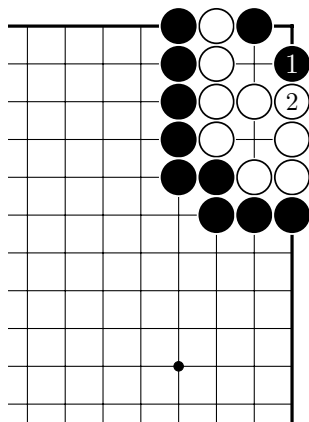
107

Estudar formas mortas é de extrema importância.

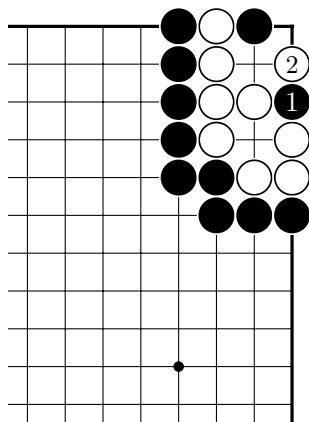


108

Preto conseguiu a pedra marcada em algum momento, o que possibilitou uma sequência de redução de fim de jogo. Como finalizá-la?



Correto. Branco termina em seki. Ou seja, seu canto, que teria basicamente 6 pontos, agora foi zerado.



Incorreto. Se Preto tentar outra coisa, Branco capturará o canto inteiro.

