

# PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.<sup>1</sup>

## GUÍA DEL TALLER Nº 15.<sup>2</sup>

### Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Comienza el taller con la revisión de los problemas que habían quedado para resolver en casa.

Esta vez se recomienda ver la totalidad de las respuestas en clase, de modo de fijar los conceptos aprendidos en el taller anterior.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-F7 produce un corte, para capturar dos piedras en una carrera para capturar.

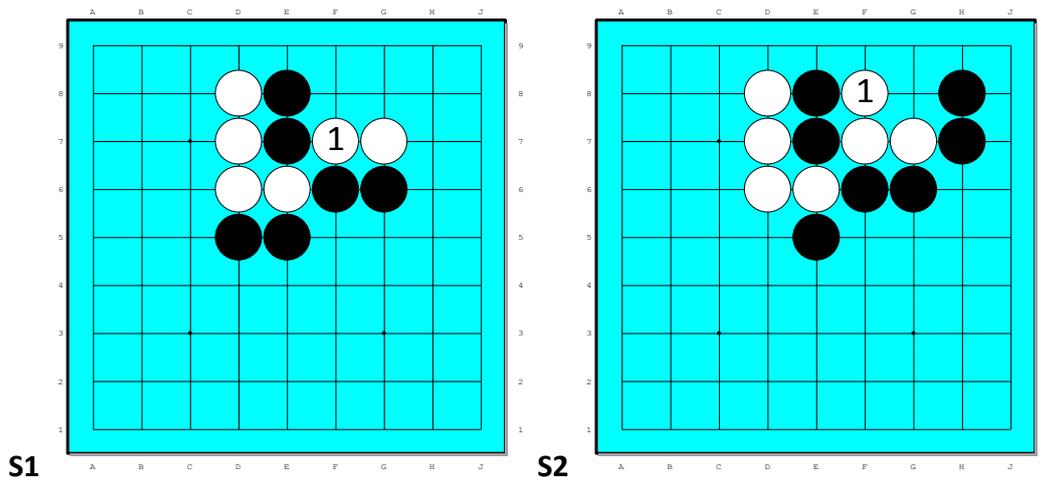
Problema 2: Blanco-F8 pone dos piedras en atari y gana el *semeai*.

Problema 3: Blanco-A5 saca una piedra del atari, para luego capturar dos grupos de dos piedras cada uno en una situación de ataque recíproco.

Problema 4: Blanco-C1 produce un *seki*, evitando que tres piedras sean capturadas.

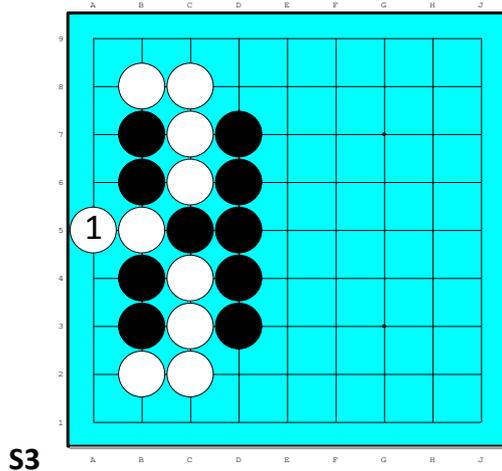
Problema 5: Blanco-F1 produce un *seki* entre tres piedras blancas y las siete negras que las rodean en el rincón (evitando que las blancas sean capturadas).

Problema 6: Blanco-F1 produce un *seki* entre el grupo de cinco piedras blancas y el grupo de cuatro negras que tiene un ojo cada uno (evitando que las piedras blancas sean capturadas).

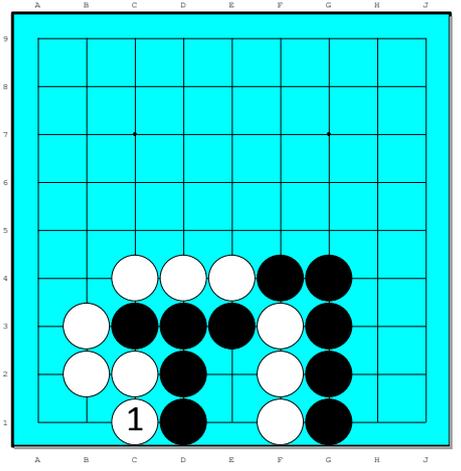


1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

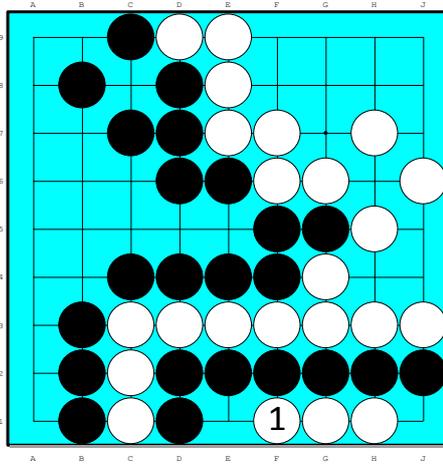
2 Autor: Fernando Aguilar.



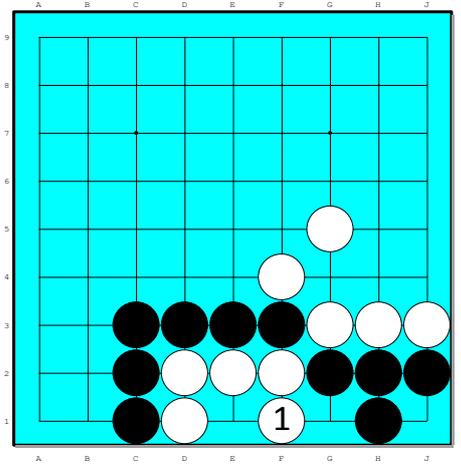
S3



S4



S5



S6

Luego de comentar que se van a ver todas las soluciones de los problemas en clase, se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema 1.

Se pide a un niño que pase a mostrar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como en el diagrama 1.

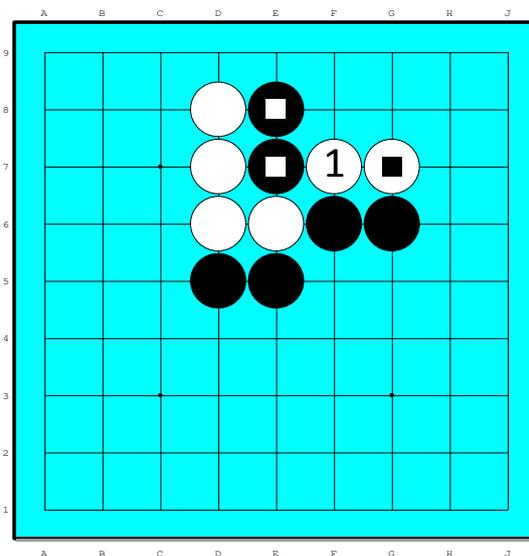


DIAGRAMA 1

Se comenta que, con esta jugada, Blanco produce un corte.

De no jugar allí, Negro podría ocupar ese punto produciendo una conexión directa (se puede ubicar brevemente una piedra negra allí para mostrar el efecto de la conexión).

Ahora se da una situación de ataque recíproco entre las piedras negras marcadas y las dos blancas (la marcada y la de 1).

Se juega entonces Negro 2 como se ve en el diagrama 2.

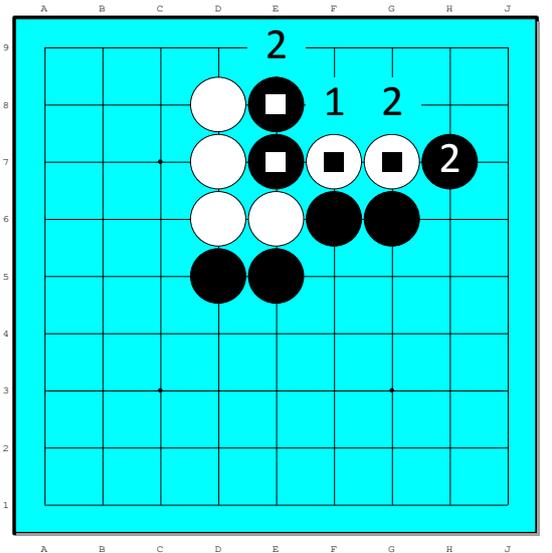


DIAGRAMA 2

Se pide al niño que cuente las libertades de ambos grupos. La respuesta es que tanto las piedras negras como las blancas marcadas tienen 2 libertades.

Si pide al niño que haga la jugada de Blanco. Se espera de él que juegue Blanco 3 como se ve en el diagrama 3.

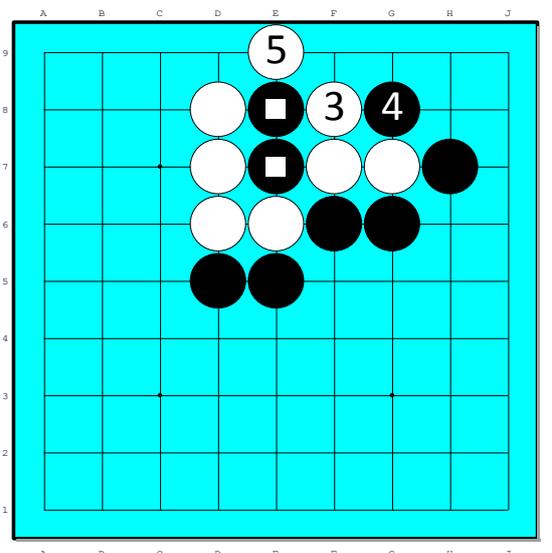


DIAGRAMA 3

Se juega Negro 4 y se espera que el niño juegue Blanco 5 y retire del tablero las dos piedras capturadas. Se comenta entonces que, luego del corte que inició la secuencia (Blanco 1 en el diagrama 1), Negro no tenía modo de evitar que sus dos piedras fueran capturadas.

A continuación se arma la posición correspondiente al problema 2 y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 4.

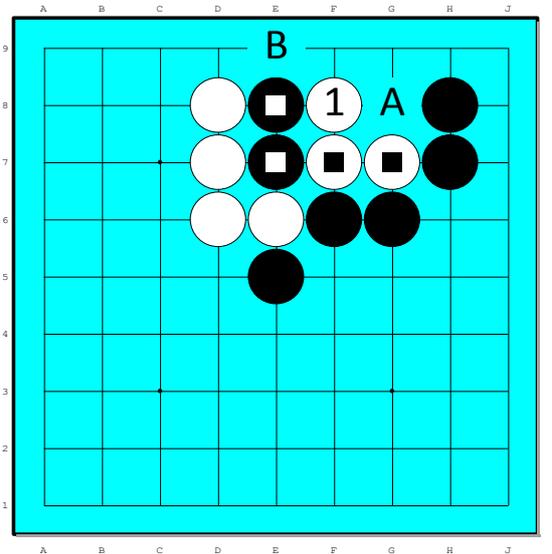


DIAGRAMA 4

Se comenta que, con esta jugada, Blanco logra la captura de las dos piedras negras marcadas y evita la captura de las dos blancas marcadas. Ahora las dos piedras negras están en atari, mientras que las tres blancas tienen dos libertades. Se ve que Blanco gana el *semeai* entre ambos grupos, ya que si Negro juega en "A", Blanco responde en "B" y captura.

Luego se retira la piedra blanca de 1 y se la reubica como se ve en el diagrama 5, mientras se le pregunta al niño qué ocurre si Blanco juega así.

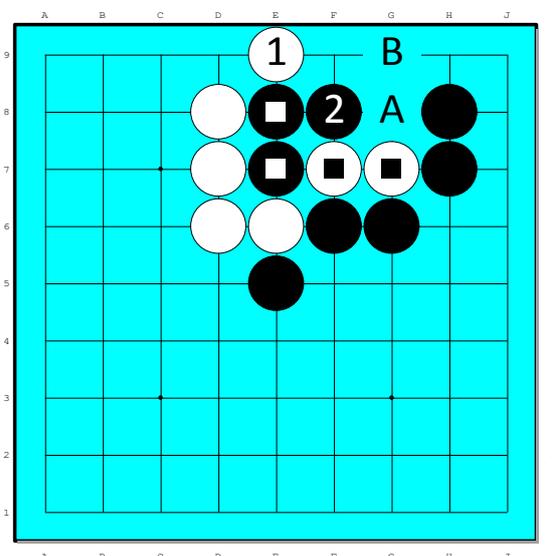


DIAGRAMA 5

Se le entrega una piedra negra para que haga la jugada correspondiente. El niño no debería tener problema en jugar Negro 2.

Se comenta entonces que, si bien Blanco tapó una libertad del grupo negro, su jugada no fue efectiva, porque la respuesta de Negro agregó una libertad a su grupo al mismo tiempo que restaba una al grupo blanco, poniéndolo en atari.

Si ahora Blanco juega en "A", sus piedras siguen en atari, por lo cual Negro las puede capturar jugando en "B" (se puede agregar una piedra blanca en "A" y una negra en "B" para visualizar que la jugada de Blanco no agrega libertades).

Se comenta entonces que, en un *semeai*, es importante ver de qué modo se tapan las libertades del grupo rival, para evitar que éste pueda aumentarlas.

Luego se pasa el problema 3. Se arma la posición y se pide a un niño que pase a señalar la respuesta. El niño no debería tener problema en jugar Blanco 1 como se ve en el diagrama 6.

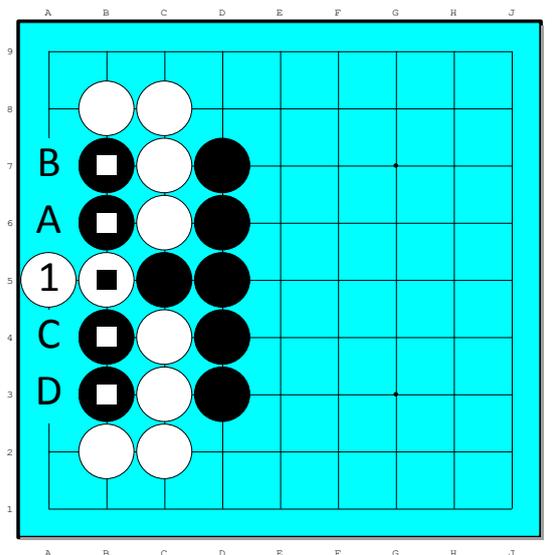


DIAGRAMA 6

Se comenta que esa jugada ha sacado del atari a la piedra blanca marcada, y que ahora se produce una situación de ataque recíproco entre las dos piedras blancas y los dos grupos de piedras negras marcadas. Se pide al niño que cuente las libertades de los distintos grupos. La respuesta es que tanto las dos piedras blancas como cada uno de los grupos de dos piedras negras marcadas, tienen dos libertades cada uno.

Se comenta que, pese a que es el turno de Negro, éste no puede capturar las piedras blancas. Si ahora Negro juega en "A" para tapan una libertad de esas piedras, Blanco lo captura con "B" (se puede colocar una piedra negra en "A" y una blanca en "B" para mostrar esto). Asimismo, si Negro juega en "C" es capturado con Blanco "D".

Entonces, Negro no puede ganar el *semeai*, porque las jugadas que necesita hacer para tapan las libertades del grupo blanco se quitan sus propias libertades. En cambio Blanco sí puede tapan fácilmente las libertades de las piedras negras.

Luego se arma la posición correspondiente al problema 4 y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 7.

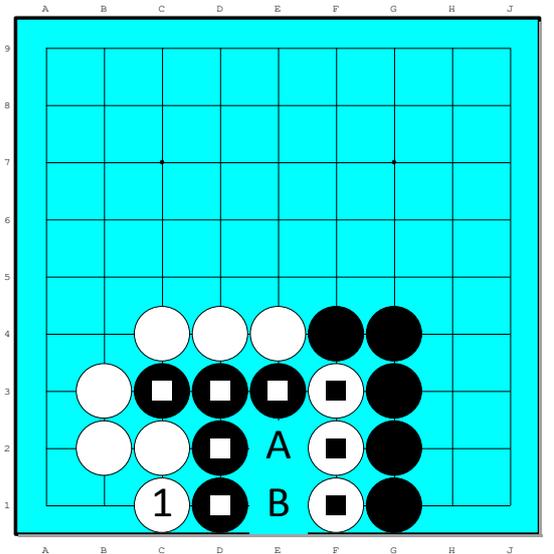


DIAGRAMA 7

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas, comentando que se trata de un *semeai*, y se pregunta al niño qué resultado tiene ese *semeai*. La respuesta es que se ha producido un *seki*.

Se muestra entonces que ni Negro ni Blanco pueden jugar en "A" o en "B" porque se pondrían a sí mismos en atari (se puede ubicar una piedra negra y una blanca alternativamente en "A" y en "B" para mostrar esto), y por lo tanto no pueden ser capturadas las piedras negras ni las blancas marcadas.

Luego se recuerda la consigna del problema, que era señalar la jugada que logra la captura de piedras del adversario o impide la captura de piedras propias.

Se pregunta entonces al niño qué logra la jugada Blanco 1. La respuesta es que impide que las tres piedras blancas marcadas sean capturadas.

A continuación se arma la posición correspondiente al problema 5.

Se pide a un niño que pase a mostrar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 8.

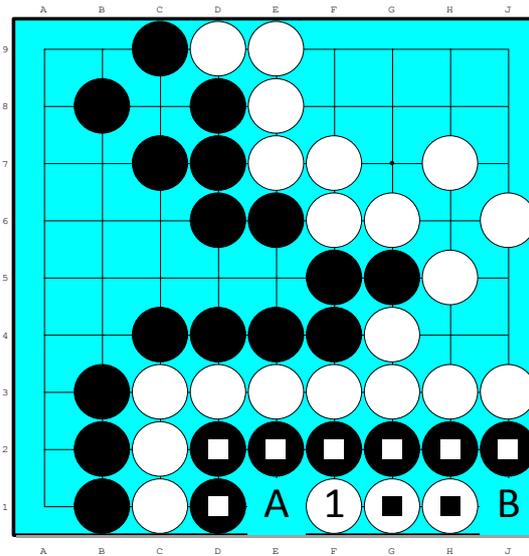


DIAGRAMA 8

Se comenta entonces que se trata de una situación de ataque recíproco entre las piedras negras y blancas marcadas. La jugada de Blanco produce un seki entre el grupo negro y las tres blancas.

Para verificar esto, se muestra que si Negro juega en “A”, Blanco lo captura con “B” y viceversa (se puede mostrar esto ubicando brevemente una piedra negra en “A” y una blanca en “B” y recíprocamente).

Asimismo, si Blanco juega en “A”, Negro come cuatro piedras jugando en “B” y viceversa (si surge una pregunta, se puede aclarar que el espacio que dejan las cuatro piedras al salir del tablero le alcanza al grupo negro para formar dos ojos).

Se comenta también que, si Blanco no jugara en 1, Negro ocuparía ese punto y capturaría las dos piedras blancas marcadas, formando dos ojos con su grupo.

Por lo tanto, lo que hace Blanco 1 es impedir la captura de las dos piedras blancas.

A modo de ejercicio, se cuentan los puntos de ambos, como se muestra en el diagrama 9.

En primer lugar se cuentan las piedras sobre el tablero, verificando que cada uno tiene 23 piedras.

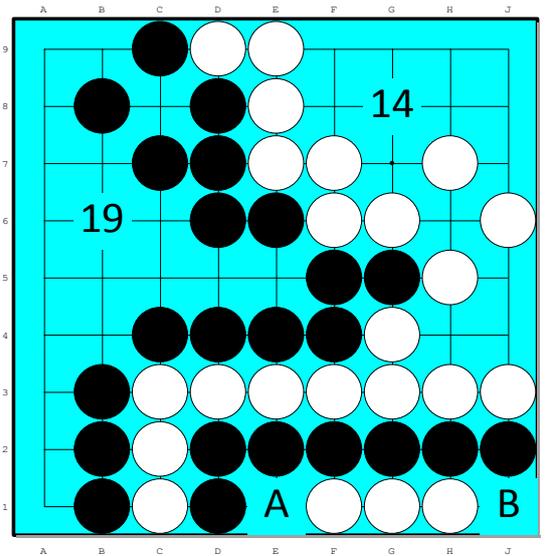


DIAGRAMA 9

Luego se cuentan los puntos vacíos. Se aclara que los puntos “A” y “B”, que intervienen en el *seki*, no suman para ninguno de los dos.

Se puede pedir al niño que colabore en el conteo de los puntos vacíos del territorio negro y blanco.

Negro rodea 19 puntos vacíos (más 23 piedras le da un total de 42 puntos).

Blanco rodea 14 puntos vacíos (más 23 piedras le da un total de 37 puntos).

Gana Negro por 5 puntos (si se juega con *komi*, gana Blanco por medio punto, lo cual significa que la jugada que produjo el *seki*, gana la partida).

Para terminar la revisión, se arma en el tablero la posición correspondiente al problema 6.

Se pide a un niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 10.

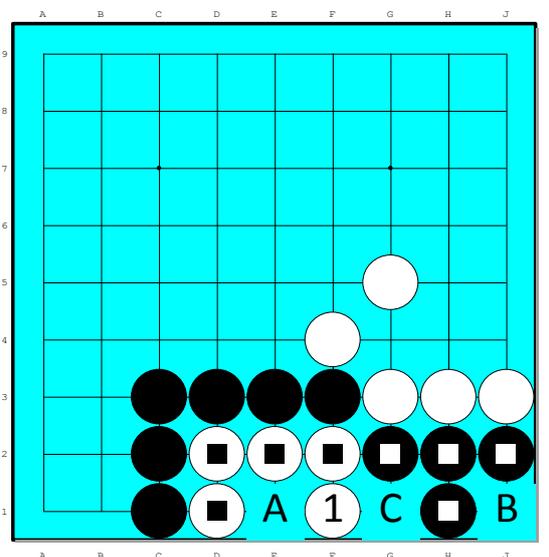


DIAGRAMA 10

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas, comentando que se trata de un *semeai*, y se pregunta al niño qué resultado tiene ese *semeai*. La respuesta es que se ha producido un *seki*.

Se comenta que se trata de un caso curioso de *seki*, en el que ambos grupos tienen un ojo, el grupo blanco en "A" y el grupo negro en "B".

Se comenta que si Negro juega en "C" con la intención de capturar las piedras blancas, es capturado por una jugada de Blanco en "B". Asimismo, Blanco no puede jugar en "C", porque sería capturado por Negro "A".

Entonces, ninguno de los grupos puede ser capturado. Lo que ha logrado la jugada de Blanco es impedir la captura de sus piedras marcadas.

Se puede comentar asimismo que la posición en ese rincón quedará así hasta el final de la partida. Ambos bandos tratarán de ganar territorio en otros sectores del tablero.

Al final, el punto "C" no contará a favor de ninguno de los dos.

**Nota pedagógica:** Este es un caso en el que difieren las reglas chinas y japonesas actuales. Según las reglas chinas, el punto "A" cuenta a favor de Blanco y el punto "B" a favor de Negro. En cambio, las reglas japonesas no cuentan para ninguno de los dos los puntos involucrados en un *seki*.

No es necesario mencionar nada de esto por el momento. Si se produjera una situación así en una partida, se cuenta el punto "A" como rodeado para Blanco y el punto "B" como rodeado para Negro.

Una vez que se han visto las soluciones de todos los problemas, se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas (que seguramente serán correctas porque tuvieron la posibilidad de ver las soluciones), para pasar los datos al registro.

Asimismo, se puede aprovechar este momento para devolver a los niños las hojas de los problemas que entregaron en el taller anterior, si no se lo hubiera hecho antes.

Se comenta a los niños que, con la resolución de estos problemas, han alcanzado el nivel de 36-kyu. Luego se propone al grupo pasar a una nueva explicación teórica.

### **Explicación teórica: nuevos ejemplos de cierre de territorios.**

Se comenta en primer lugar que se verán distintos casos en los que se trata de averiguar si un espacio rodeado por piedras de determinado color, puede considerarse como territorio seguro o no. O sea, se trata de ver si el bando que rodea ese espacio puede estar seguro de que podrá contar esos puntos al final de la partida, o si el adversario tiene posibilidad de impedirlo.

El primer ejemplo corresponde a la posición que se muestra en el diagrama 11.

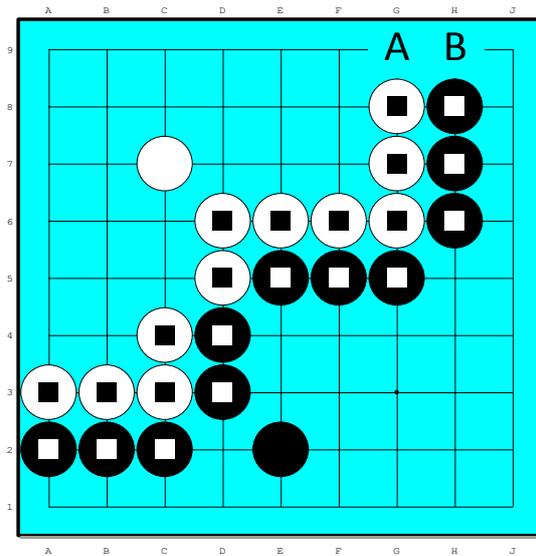


DIAGRAMA 11

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas, que rodean espacios en el sector inferior derecho y superior izquierdo respectivamente.

Luego se muestra que el espacio que rodea Blanco está abierto en el punto "A", mientras que el espacio que rodea Negro está abierto en el punto "B".

Debido a esto, ninguno de los dos espacios puede todavía contarse como territorio, porque no están completamente rodeados por piedras del color respectivo.

Es el turno de Negro, quien juega como se muestra en el diagrama 12.

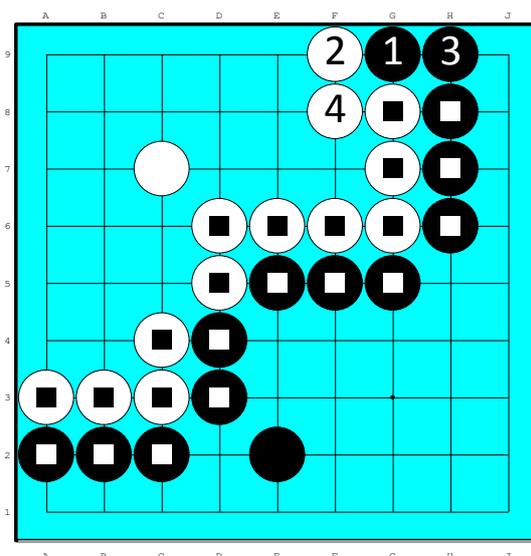


DIAGRAMA 12

Negro 1 trata de avanzar sobre el espacio que rodea Blanco. Éste lo frena con Blanco 2, que pone en atari a la piedra de 1.

Negro conecta su piedra con Negro 3, lo cual completa el cierre del espacio que rodean sus piedras. Blanco hace una conexión directa con Blanco 4, impidiendo una jugada de Negro en ese mismo punto, que pondría en atari sobre el borde a la piedra blanca de 2.

De este modo, Blanco también completa el cierre de su espacio.

Se pueden señalar los límites de ambos espacios, definidos por las piedras marcadas más las que ambos acaban de jugar.

Se cumple así la primera condición para que el espacio rodeado se pueda contar como territorio: que esté cerrado, es decir, que los límites estén completamente definidos por piedras del color respectivo, sin que quede ningún hueco.

**Nota pedagógica:** Si el profesor estima que los niños no están muy cansados por los temas que han visto hasta el momento, puede hacer con el grupo el ejercicio de contar los territorios de Negro y de Blanco.

En este caso, Negro tiene 44 puntos y Blanco tiene 37 puntos, por lo cual gana Negro por 7 puntos, o bien por 1,5 puntos si se juega con *komi*.

La segunda condición es que las piedras que definen los límites del espacio no puedan ser capturadas por el adversario. En este caso, Negro debió conectar una piedra que estaba en atari, mientras que Blanco debió conectar otra piedra que estaba en situación de ser puesta en atari sobre el borde.

Para ampliar un poco más estas ideas, se pasa al segundo ejemplo, que se muestra en el diagrama 13.

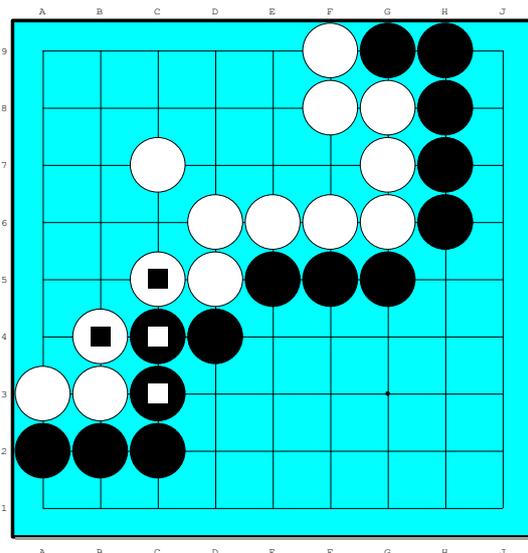


DIAGRAMA 13

La posición se arma reubicando, con relación a la posición anterior, las piedras negras y blancas marcadas.

Se comenta que, en este caso, los espacios de ambos están completamente rodeados por piedras del color respectivo. Pero la posición de Blanco tiene una debilidad, por la cual es posible para Negro capturar algunas de las piedras que definen el límite.

Se juega entonces Negro 1 como se ve en el diagrama 14.

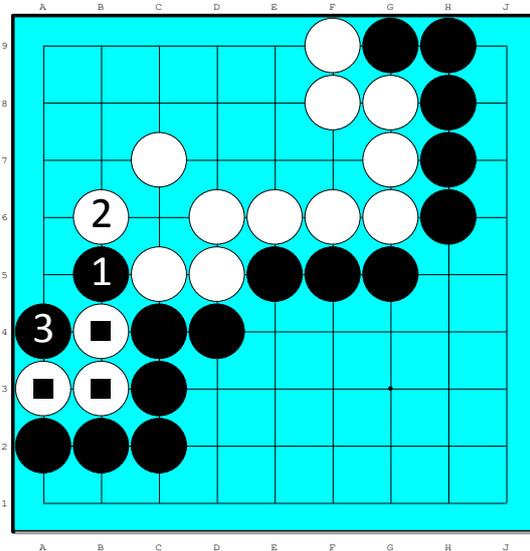


DIAGRAMA 14

Se señalan las tres piedras blancas marcadas, que han sido puestas en atari contra el borde. Se comenta que, mediante la captura de esas piedras, Negro puede “romper” el límite del territorio. Blanco no tiene modo de salvar esas piedras. Entonces juega Blanco 2 para cerrar al menos una parte de su territorio. Negro entonces captura con 3 (las piedras blancas marcadas salen del tablero).

Ahora el espacio que rodean las piedras blancas quedó con un hueco. Para cerrarlo, Blanco juega 4 como se muestra en el diagrama 15.

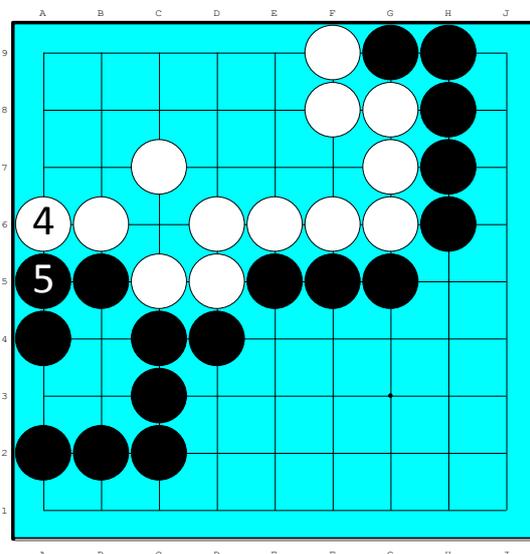


DIAGRAMA 15

Ahora el espacio que rodean las piedras blancas está bien cerrado, y no hay peligro de que Negro capture otras piedras de las que definen el límite.

Por su parte, Negro juega en 5 y también tiene su espacio completamente cerrado.

**Nota pedagógica:** Si hay interés, nuevamente se pueden contar los territorios de ambos bandos.

Negro tiene 52 puntos y Blanco tiene 29 puntos. Gana Negro por 23 puntos, o 17,5 puntos si se juega con *komi*.

Se han ilustrado dos de las condiciones que se deben cumplir para que un espacio rodeado por piedras de un color pueda ser contado como territorio de ese color.

La tercera condición es que el bando que rodea ese espacio pueda capturar cualquier piedra que el adversario juegue adentro de él.

Esto lleva al siguiente ejemplo, que se muestra en el diagrama 16.

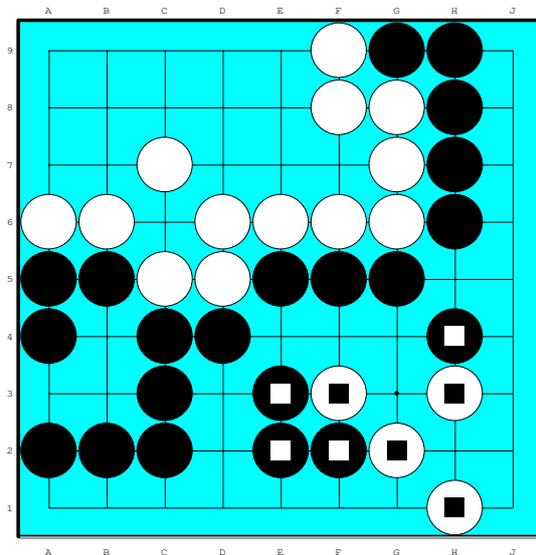


DIAGRAMA 16

La posición se arma agregando a la anterior, las piedras blancas y negras marcadas.

Mientras se ubican esas piedras, se comenta que Blanco hizo una invasión y Negro respondió de cierta manera, llegándose entonces a esa posición.

**Nota pedagógica:** Se puede llegar a esa posición con juego alternado, ya que se han agregado cuatro piedras de cada color. Pero naturalmente, para que se produzca esto, Negro debe cometer algunos errores en su respuesta ante la invasión.

Sin entrar en detalles sobre cómo se llegó a esta posición, se comenta que ahora Blanco tiene una oportunidad para quitarle un pedazo del territorio a Negro.

Se juega entonces Blanco 1 como se ve en el diagrama 17.

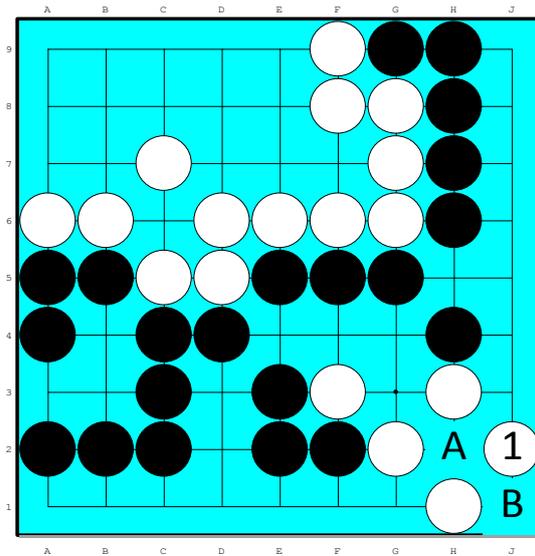


DIAGRAMA 17

Se comenta que, con esa jugada, Blanco forma dos ojos en “A” y “B”.

Si el grupo tiene dos ojos, Negro no lo puede capturar, y por lo tanto no podrá contar esos puntos como territorio suyo.

Queda por ver si esos ojos que formó Blanco son seguros o, por el contrario, si Negro puede convertir alguno en ojo falso, poniendo en atari a alguna de las piedras que lo forman.

Se juega entonces la secuencia que se ve en el diagrama 18.

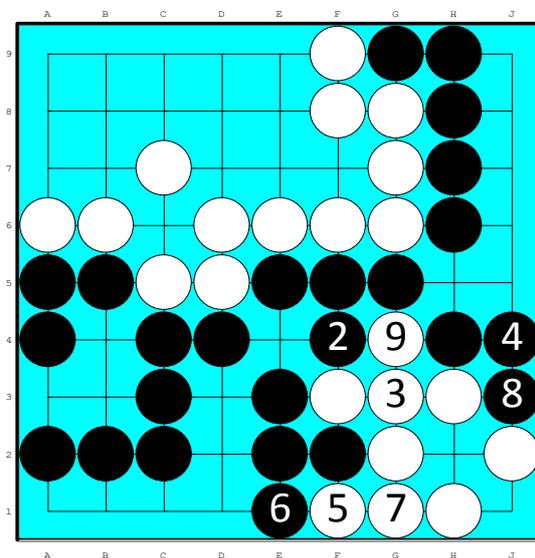


DIAGRAMA 18

Negro 2 pone en atari una piedra, que Blanco conecta con 3. Luego Negro juega sobre un borde con 4 y Blanco juega sobre el otro borde con 5 y 7. La secuencia se completa con Negro 8 y Blanco 9.

En el diagrama 19 se ve la posición resultante.

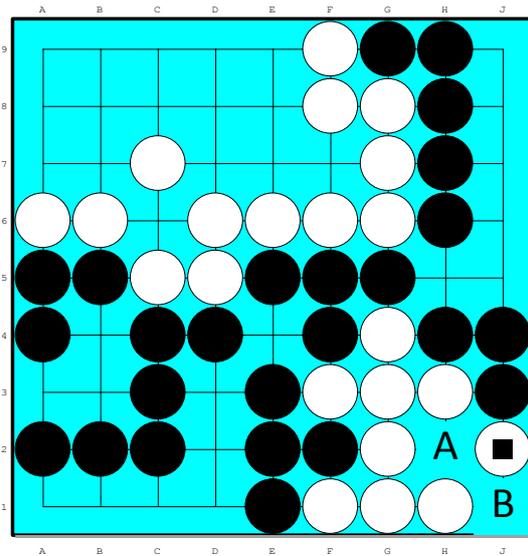


DIAGRAMA 19

Se señala la piedra marcada, que no forma cadena con las otras piedras blancas.

El grupo blanco está formado entonces por una cadena de varias piedras más otra piedra que no forma cadena con las anteriores.

De todos modos, el grupo tiene dos ojos verdaderos, porque tanto la piedra marcada como la otra cadena de piedras tienen dos libertades que comparten: los puntos "A" y "B".

Negro no puede poner en atari a ninguna de las piedras blancas, ya que no puede jugar en "A" ni en "B". Por lo tanto, el grupo blanco no puede ser capturado.

Entonces, todos los puntos que ocupa Blanco en ese rincón, incluidos los puntos "A" y "B", ya no cuentan como territorio para Negro, sino que por el contrario, suman a favor de Blanco.

**Nota pedagógica:** Se puede hacer el ejercicio de contar los territorios, para dejar en claro completamente que esos puntos suman para Blanco.

En este caso, Negro ha quedado con 41 puntos, mientras que Blanco tiene 40 puntos. Gana Negro por 1 punto, o bien Blanco por 4,5 puntos si se juega con *komi*.

En este ejemplo, Negro no logró capturar las piedras blancas que invadieron el espacio, y por ese motivo perdió un pedazo de territorio.

Blanco logró evitar que sus piedras fueran capturadas, formando dos ojos con su grupo.

A continuación se muestra un último ejemplo, en el que se ve un modo distinto por el cual las piedras blancas evitan la captura.

Se arma la posición que se muestra en el diagrama 20.

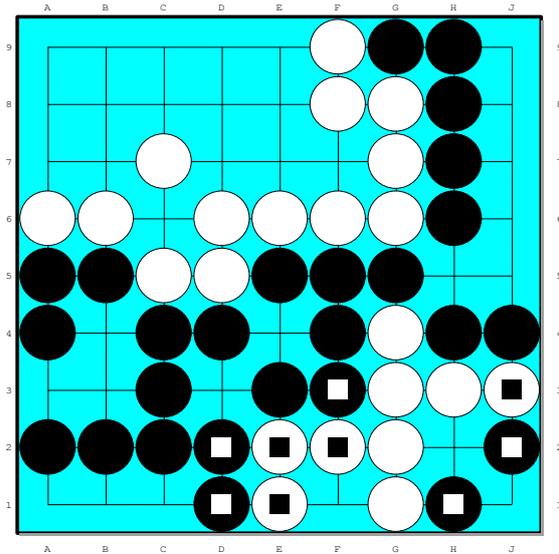


DIAGRAMA 20

La posición se arma reubicando, con relación a la posición anterior, las piedras negras y blancas marcadas (se agrega una piedra negra más).

Se comenta que en este caso el grupo blanco no tiene dos ojos, pero de todos modos no puede ser capturado.

Se trata de un *seki*, tal como se puede observar en el diagrama 21.

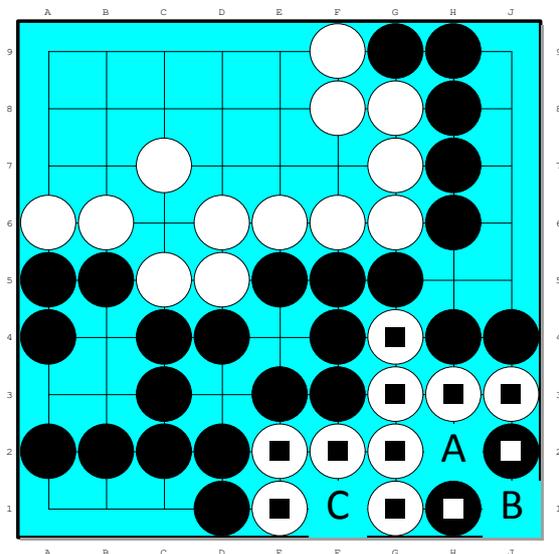


DIAGRAMA 21

Se señalan las dos piedras negras del rincón, que no forman cadena pero de todos modos tienen dos libertades: una en "A", que comparten con las piedras blancas, y otra en "B", que ambas piedras comparten en el rincón.

Luego se señala la cadena de piedras blancas, que también tienen dos libertades: una en "A", compartida con las piedras negras del rincón, y otra en "C", que es un ojo del grupo.

Se comenta entonces que ninguno de los dos puede capturar las piedras del otro.

Si Negro juega en “A”, se pone a sí mismo en atari, y Blanco lo captura jugando en “B”.

Si Blanco juega en “A”, Negro lo captura jugando en “C”.

Se comprueba entonces que se trata de un *seki*, y por lo tanto las piedras de ambos permanecerán en el tablero, sumando puntos para el bando respectivo.

Además, Negro podrá contar el punto que rodea en “B”, y Blanco podrá contar el punto que rodea en “C”.

En cambio, el punto “A” no suma para ninguno de los dos.

**Nota pedagógica:** las reglas japonesas tampoco cuentan a favor los puntos “B” y “C”, pero no vale la pena mencionar esto por el momento.

Si se hace el ejercicio de contar los territorios, se puede comprobar que Negro tiene 41 puntos, incluyendo el de “B”, y Blanco tiene 39 puntos, incluyendo el de “C”. Gana Negro por 2 puntos, o bien Blanco por 3,5 puntos si se juega con *komi*.

Se concluye la explicación enunciando las condiciones para que un espacio rodeado por piedras de un color pueda ser considerado como territorio de ese color: que los límites estén completos, sin que haya huecos; que el adversario no pueda capturar ninguna de las piedras que definen los límites; que sea posible capturar cualquier piedra del adversario que invada ese espacio.

Recíprocamente, si un bando pretende evitar que el adversario cuente como su territorio un determinado espacio que rodea con sus piedras, deberá cumplir alguna de las condiciones siguientes: entrar con sus piedras a través de algún hueco que haya quedado en los límites del espacio; capturar alguna de las piedras que definen los límites; invadir el espacio y evitar la captura de las piedras invasoras, ya sea formando dos ojos en el interior del espacio o bien alcanzando una situación de *seki*.

Terminada la explicación, se pasa a la práctica de juego.

### **Actividad práctica: juego de go.**

Se usan las mismas reglas que en talleres anteriores, aplicando un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

En este caso es probable que no haya tiempo para jugar más que una partida, porque los temas desarrollados (entre las soluciones de los problemas y la explicación teórica) han sido extensos.

Se recomienda prestar especial atención al cierre de los territorios antes de dar por finalizada la partida, consultando con el profesor en caso de duda.

Se comenta también que esta ejercitación en el cierre de los territorios servirá de práctica para desenvolverse luego con soltura en el torneo interno que se organizará próximamente.

**Nota pedagógica:** La correcta determinación de los territorios indica un grado de avance importante en la comprensión del juego.

La recomendación es realizar el torneo en el momento en que el grupo, en promedio, muestre tener un entendimiento de ese tema.

### Cierre del taller: planteo de problemas.

Se cierra el taller con la entrega de la acostumbrada hoja de problemas.

En este caso, la consigna es marcar la jugada de Blanco que completa el territorio.

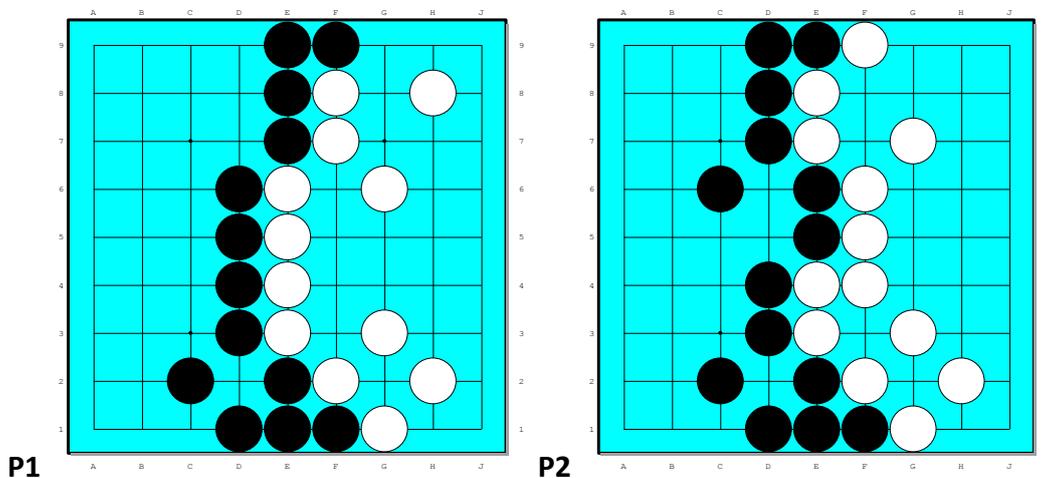
Puede tratarse de una jugada que cierra un espacio, que evita que el adversario capture alguna piedra de las que definen los límites, que capture piedras invasoras o que impida que el adversario capture piedras propias que están en un espacio rodeado por él.

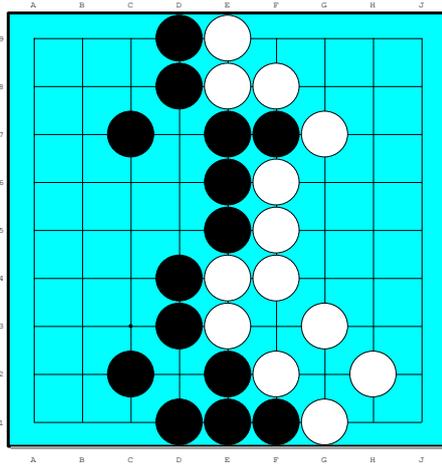
En todos los casos, después de la jugada de Blanco los territorios quedarán bien definidos y se supone que la partida termina (ambos pasan el turno).

Entonces se pide también anotar la cantidad de puntos totales de Negro y de Blanco, sumando las piedras del color respectivo que quedan en el tablero y los puntos vacíos que rodean esas piedras.

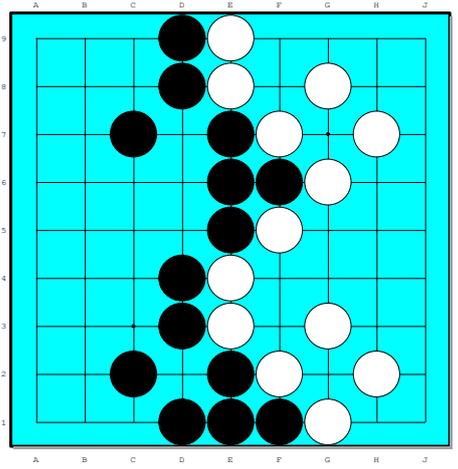
Por lo tanto, en el papel se deberá anotar la jugada de Blanco (si produce la captura de piedras, se recomienda tachar las piedras capturadas) y dos números: uno indicando el puntaje de Negro y otro indicando el puntaje de Blanco.

Se comenta que, con la resolución de estos problemas, el grupo está por subir al nivel de 35-kyu.

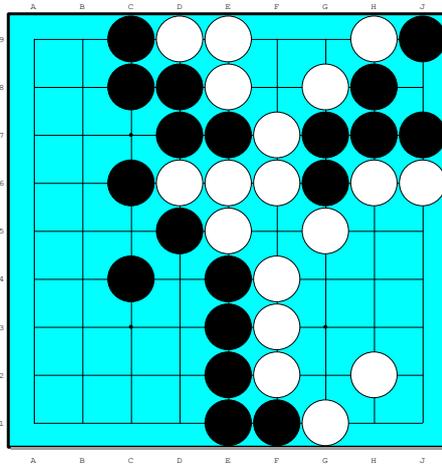




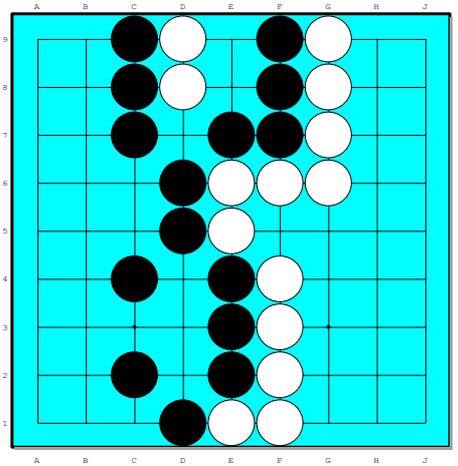
P3



P4

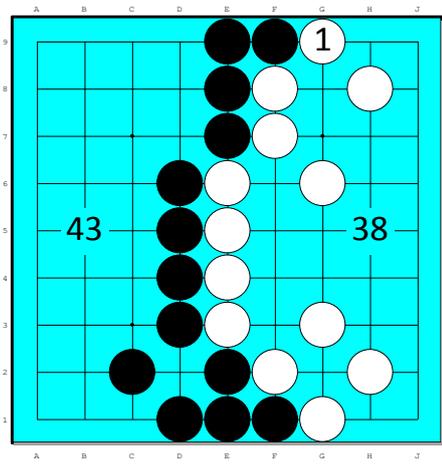


P5

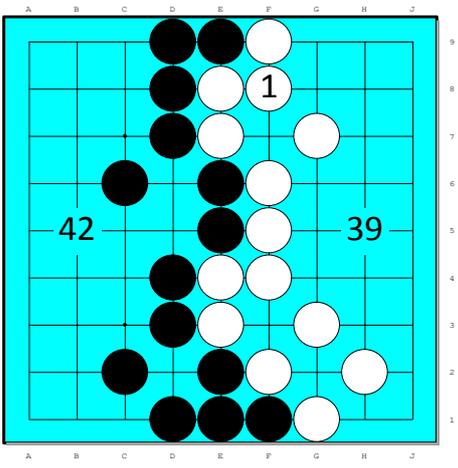


P6

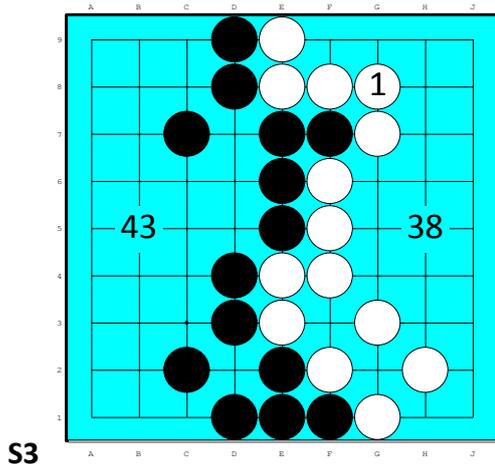
Las soluciones son:



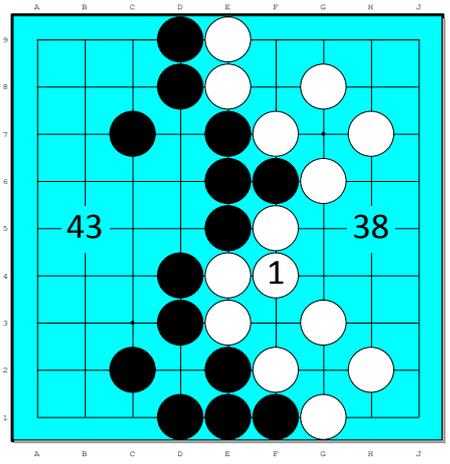
S1



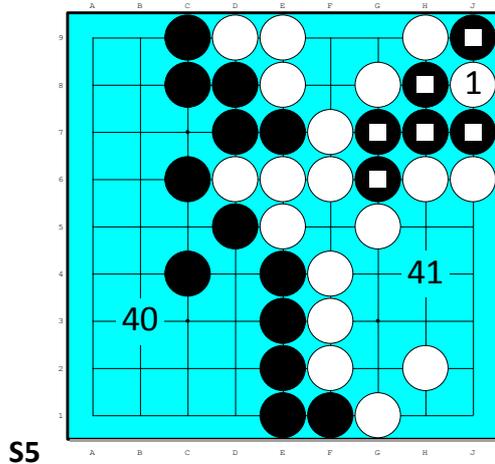
S2



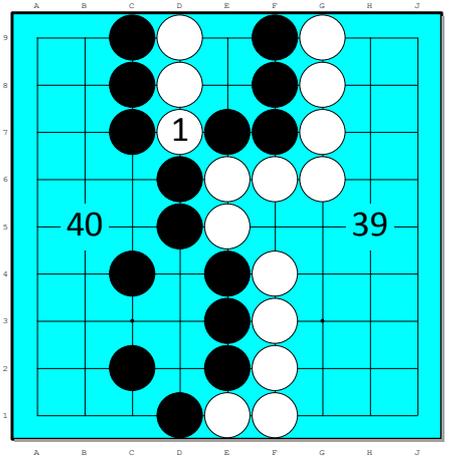
S3



S4



S5



S6

Problema 1: Blanco-G9 cierra el hueco y completa la definición de los límites del territorio. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 2: Blanco-F8 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que pondría una piedra en atari sobre el borde (y también a otras dos piedras en atari). Negro tiene 42 puntos y Blanco tiene 39 puntos (gana Negro por 3 puntos o Blanco por 2,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 3: Blanco-G8 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que pondría tres piedras en atari contra el borde. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 4: Blanco-F4 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que haría un atari doble a una piedra y una cadena de dos piedras. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 5: Blanco-J8 captura seis piedras negras que invadieron el espacio que rodean las piedras blancas. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 41 puntos (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 6: Blanco-D7 produce un *seki* y evita la captura de las piedras blancas que están en un espacio rodeado por piedras negras. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 39 puntos (gana Negro por 1 punto o Blanco por 4,5 puntos si se juega con *komi*).