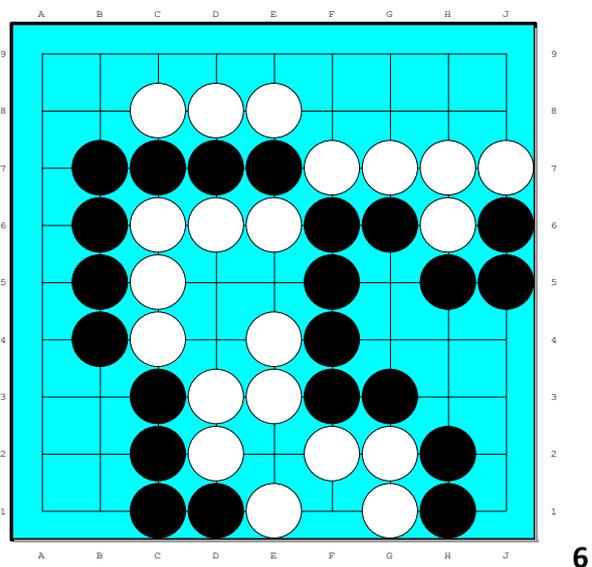
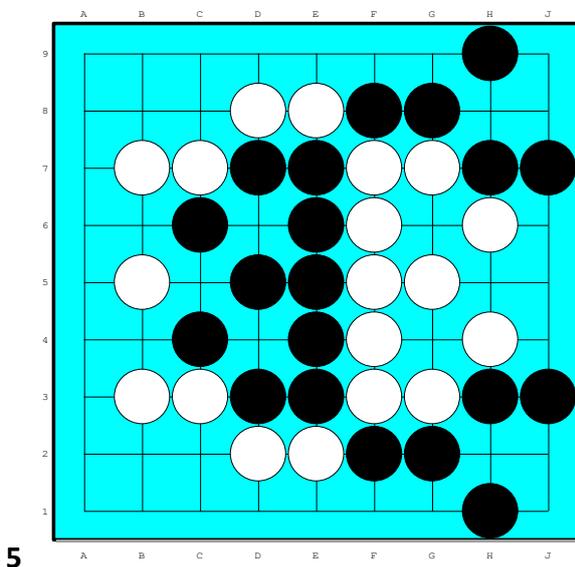
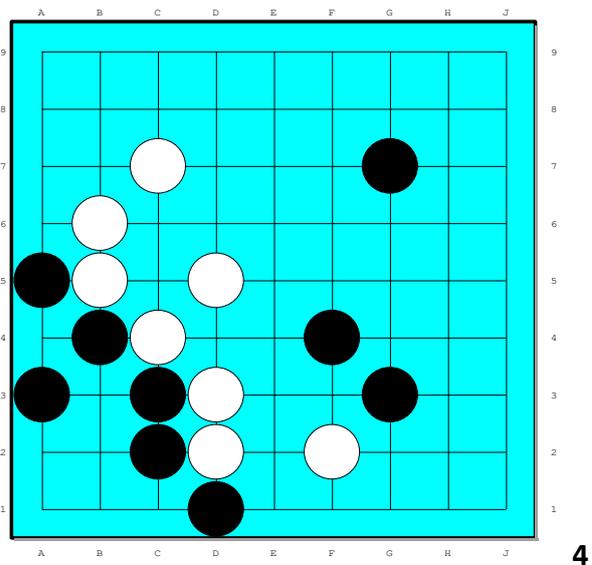
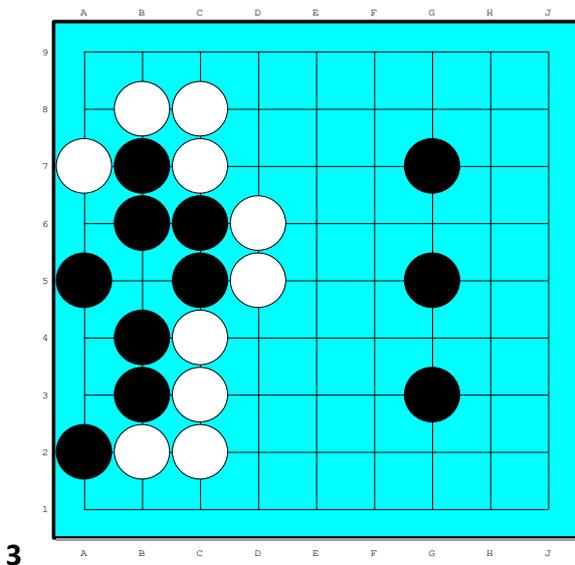
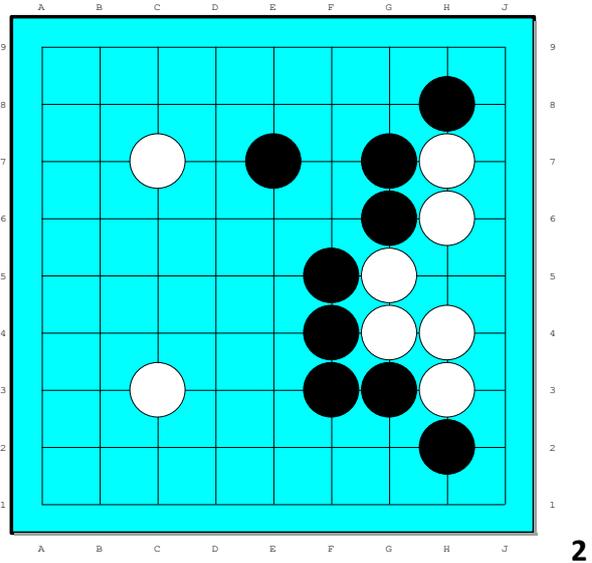
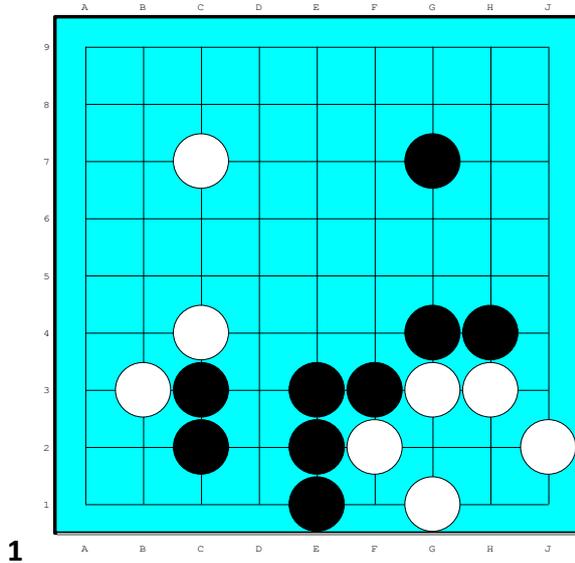


NOMBRE:
CURSO:

PROBLEMAS

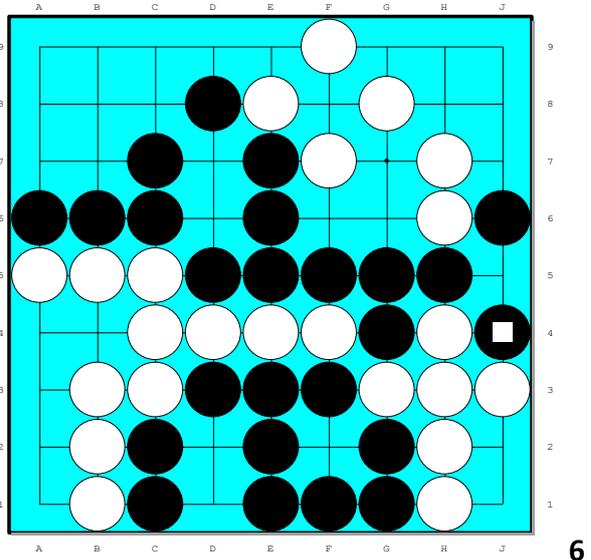
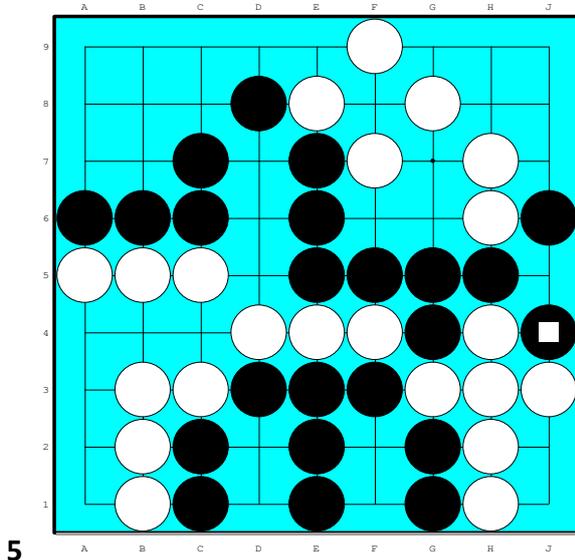
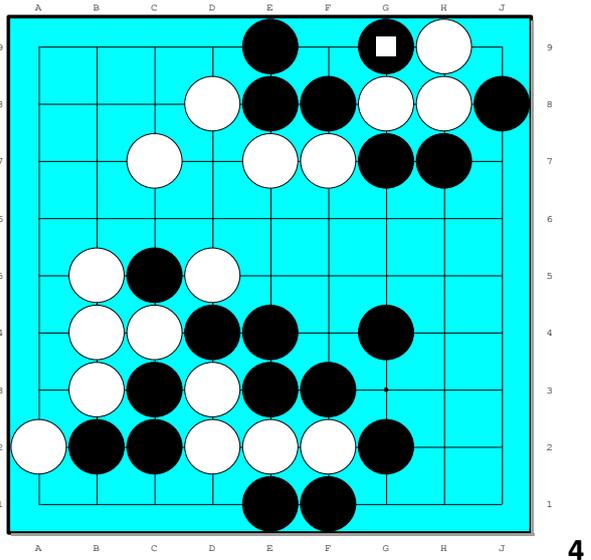
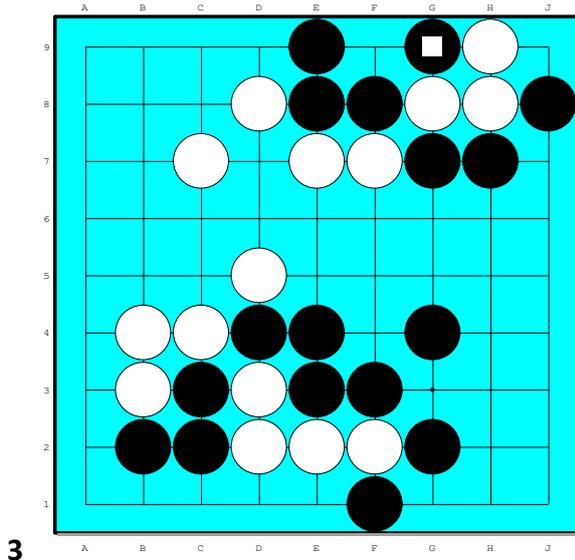
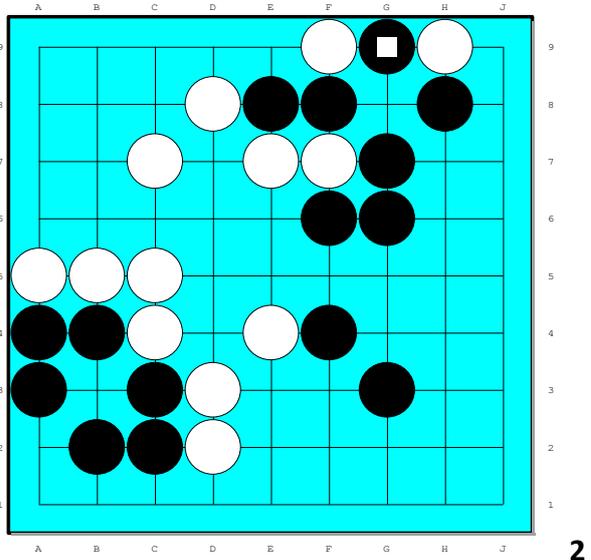
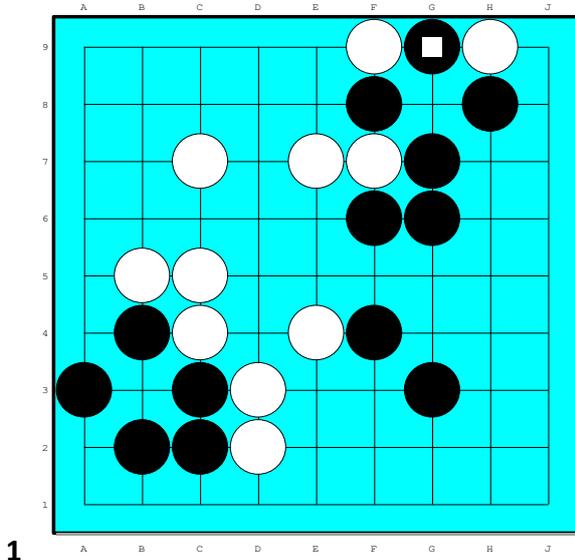
En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que hace vivir un grupo propio o mata un grupo de Negro.



NOMBRE:
CURSO:

PROBLEMAS

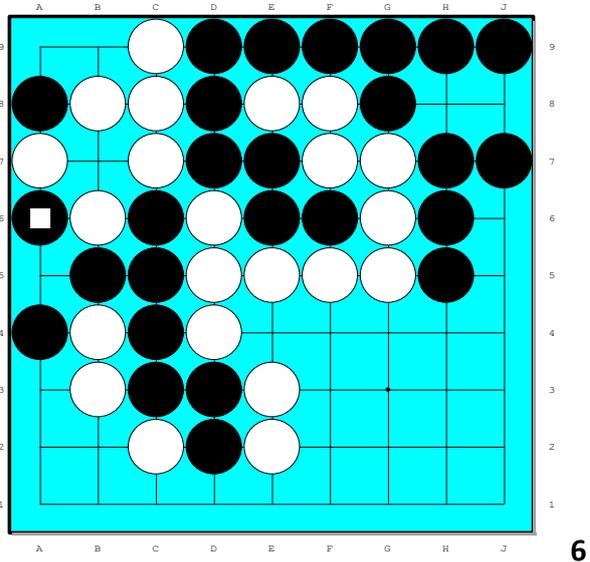
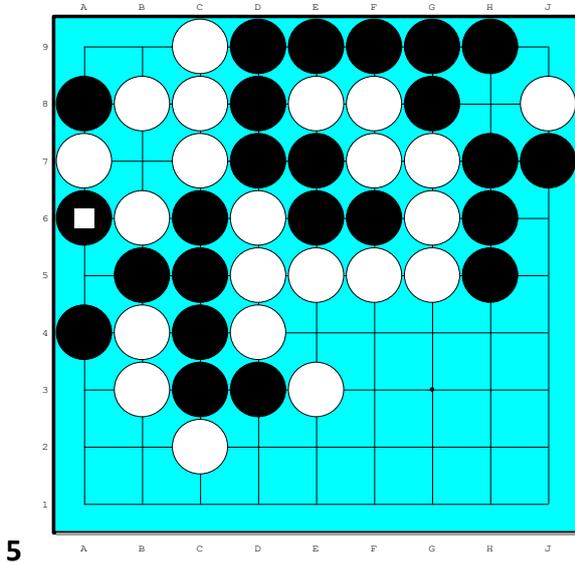
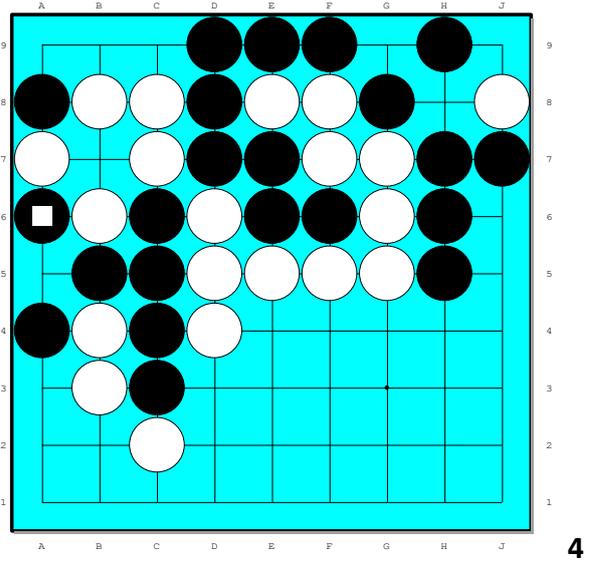
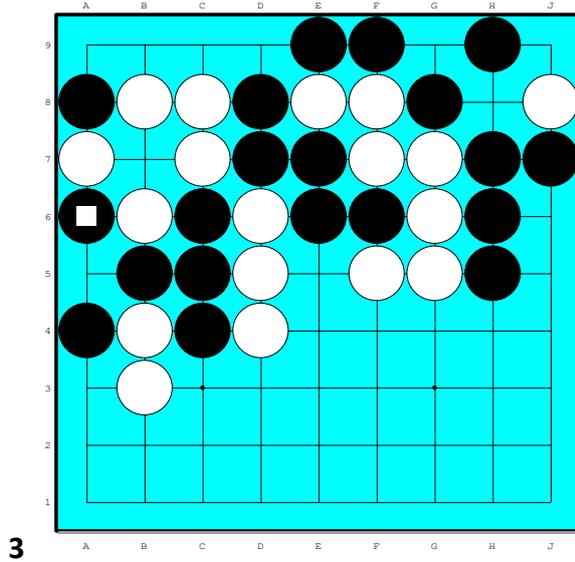
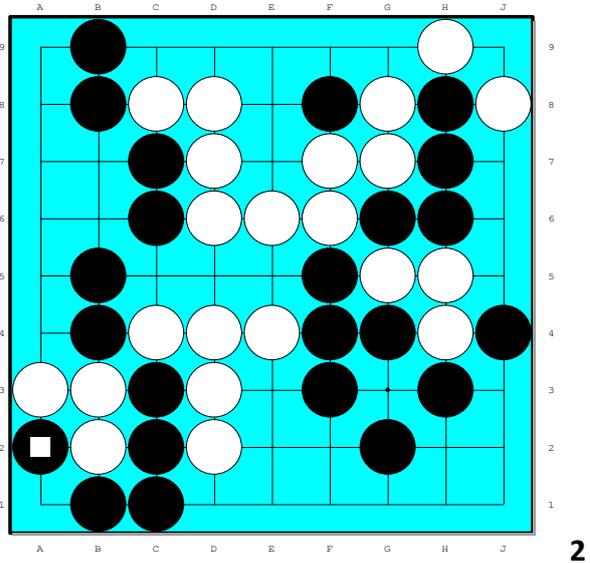
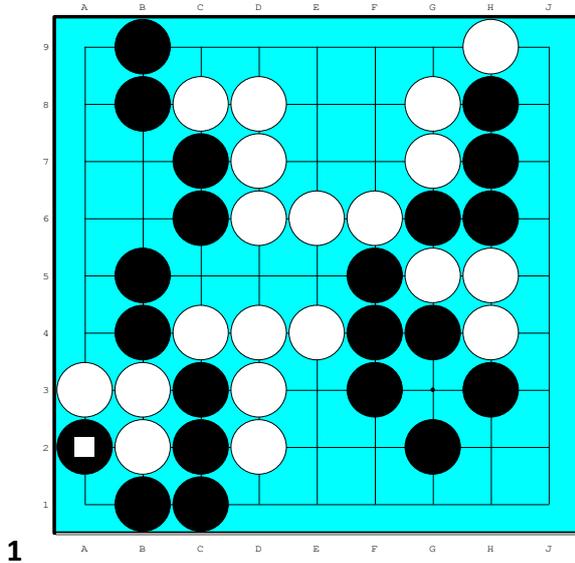
En los diagramas siguientes, Negro acaba de tomar el ko con la piedra marcada. Marcar la jugada que hace Blanco para forzar una respuesta de Negro y poder retomar el ko.



NOMBRE:
CURSO:

PROBLEMAS

En los diagramas siguientes, Negro acaba de tomar el ko con la piedra marcada. Marcar la jugada que hace Blanco para forzar una respuesta de Negro y retomar el ko.



NOMBRE:
CURSO:

PROBLEMAS

En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que asegura la vida de un grupo propio o mata un grupo negro.

