

ZEN - GOSENSEI

ตำราหมากล้อม

บทเรียน 57 บท ตั้งแต่กติกาจนถึงกลางเกม

ทุกแผนภาพในเล่มผ่านการตรวจด้วยเครื่องแก้ไขของแอป — จำนวนลมหายใจ ผล
การจับ ชีวิต-ตาย และแต้ม ที่ข้อความอ้างอิงถึง ตรงกับกระดานจริงทุกรูป · ฝึกต่อได้ที่
ห้องใจกัยและคลังใจกัยของแอป

สารบัญ

ภาค 1 · กติกาและพื้นฐาน

1. ลมหายใจ (Liberty) — กฎข้อเดียวที่อธิบายทั้งเกม
2. การจับกิน (Capture) และกฎห้ามฆ่าตัวตาย (Suicide)
3. สองห้อง (Two eyes) = ชีวิต
4. ห้องปลอม (False eye) — กับดักของมือใหม่
5. โคะ (Ko) — กฎที่ทำให้เกมไม่วนซ้ำ
6. นับแต้มตอนจบเกม (Counting) — กติกาญี่ปุ่นและจีน
7. จาก 9×9 ไป 13×13 และ 19×19

ภาค 2 · เทคนิคจับกิน

8. อ่านก่อนเดิน (โยมิ-Yomi) — สามขั้นที่ใช้ได้ทุกตำแหน่ง
9. บันได (Ladder) — ไล่จนสุดกระดาน
10. ตาข่าย (Net) — จับกินที่อาตาริแล้วหนีได้
11. อาตาริสองทาง (Double atari) — ชูสองที่ด้วยตาเดียว
12. กรอกยาพิษ (Throw-in) — เสียหนึ่งเพื่อได้ทั้งกลุ่ม
13. เทสึจิ (Tesuji) — ตาเด็ดที่มีชื่อเรียก
14. ลมหายใจไม่พอ (Damezumari) — จุดที่อยากเดินแต่เดินไม่ได้
15. นับลมหายใจ (Liberty) ให้เป็นก่อนปะทะ
16. แข่งลมหายใจ (เซโม-Semeai) — กฎที่ใช้ได้จริง
17. แข่งลมหายใจ (เซโม-Semeai) เมื่อฝ่ายหนึ่งมีห้อง (Eye)
18. เซกิ (Seki) — อยู่ร่วมกันโดยไม่มีใครกินใคร

ภาค 3 · ชีวิต-ตาย

19. รูปร่างตาย 4-6 ช่อง ที่ต้องจำ (Dead shapes)
20. นากาเดะ (Nakade) — จุดสำคัญของที่ว่างสามช่อง
21. ชีวิตที่มุม (Corner life) — จุด 2-1 และรูปที่ผลไม่เหมือนกลางกระดาน
22. ชีวิตบนริม (Side life) — หกตายแปดรอด
23. มีอาอิ (Miai) — สองจุดที่แลกกันได้

ภาค 4 · รูปร่าง

24. รูปร่างดีและรูปร่างเลว (Good shape · Bad shape)
25. รูปร่างระดับกลาง (Shape)
26. ฮังมา (Haengma) — เดินมากให้เร็วโดยไม่ถูกตัด
27. หนา (Thickness) และบาง (Thin)
28. อาจิ (Aji) — ศักยภาพที่ยังไม่ตาย

ภาค 5 · เปิดเกมและทิศทาง

29. ทำไมต้องเปิดเกมที่มุม
30. ทิศทางการเล่น (Direction of play)
31. ฟุเซกิ (Fuseki) — วางหมากชุดแรกให้ทำงานร่วมกัน
32. โจเซกิ (Joseki): บุกจุด 3-3 (ซันซัน-San-san) ใต้จุดดาชิ (Hoshi)
33. โจเซกิ (Joseki): เข้าประชิด (คาการิ-Kakari) และการหนีบ (ฮาซามิ-Hasami)
34. โจเซกิ (Joseki): จุด 3-4 (โคโมกุ-Komoku)
35. เลือกโจเซกิ (Joseki) ตามทิศทาง ไม่ใช่ตามความจำ
36. ระยะเวลาขยาย (Extension) — กฎ n+1

ภาค 6 · กลางเกม

37. บุกรุก (อุจิโคมิ-Uchikomi) ที่ริม: เมื่อไหร่บุกได้จริง
38. ลดพื้นที่จากข้างนอก (เคชิ-Keshi)
39. โมโย (Moyo) — สร้างโครงใหญ่ และรับมือโครงของเขา
40. แตะไหล่ (Shoulder hit) และครอบหัว (Cap) — กดจากข้างบน
41. ซาบากิ (Sabaki) — เล่นเบาเมื่ออยู่ในเขตของเขา
42. โจมตี (Attack) เพื่อทำไร ไม่ใช่เพื่อฆ่า
43. ตั้งรับ (Defense) เป็น — รู้ว่าเมื่อไหร่ควรยอม
44. ประเมินทั้งกระดาน (Positional judgment)

ภาค 7 · ท้ายเกมและการนับ

45. มือนำ (เซนเต้-Sente) กับ มือตาม (โกเต้-Gote) — หัวใจ 49. ท้ายเกม (โยเซะ-Yose): เบียด (ฮาเนะ-Hane) แถวหนึ่ง
ของท้ายเกม แล้วต่อ
46. นับแต้มระหว่างเกม 50. ท้ายเกม (โยเซะ-Yose): มือนำสองทาง (เซนเต้สองทาง-
Double sente) และมือนำย้อนกลับ (เซนเต้ย้อนกลับ-
Reverse sente)
47. ท้ายเกม (โยเซะ-Yose): คิดเป็นแต้ม
48. ท้ายเกม (โยเซะ-Yose): ลำดับที่ถูกต้อง
51. สู้โคะ (Ko) อย่างมีเหตุผล

ภาค 8 • ฝึกให้ได้ผล

52. วิธีทบทวนเกมที่ได้ผลจริง
53. ใช้ AI ทบทวนอย่างถูกวิธี
54. เวลาและเบียวโยมิ (Byoyomi)
55. มารยาท (Etiquette) บนกระดานและการไปแข่ง
56. เกมต่อหมาก (Handicap) — เมื่อฝีมือห่างกัน
57. จากคิว (Kyu) สู่ตัง (Dan) — ความจริงที่ต้องยอมรับ

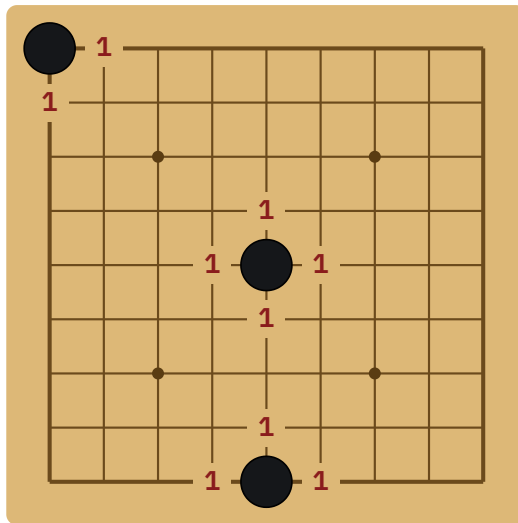
กติกาและพื้นฐาน

เริ่มจากศูนย์

บทที่ 1

ลมหายใจ (Liberty) — กฎข้อเดียวที่อธิบายทั้งเกม

หมากล้อมมีกฎแค่สองสามข้อ แต่ข้อที่ใช้บ่อยที่สุดคือ "ลมหายใจ" — จุดว่างที่ติดกับหมากในแนวตั้งและแนวนอน (ไม่นับแนวทแยง) เมื่อหมากหมดลมหายใจ หมากถูกยกออกจากกระดานทันที



มุมได้ 2 ลมหายใจ · ริมได้ 3 · กลางได้ 4 — นี่คือเหตุผลทางคณิตศาสตร์ว่าทำไม
มุมถึงง่ายที่สุด และทำไมเราจึงเปิดเกมที่มุมเสมอ

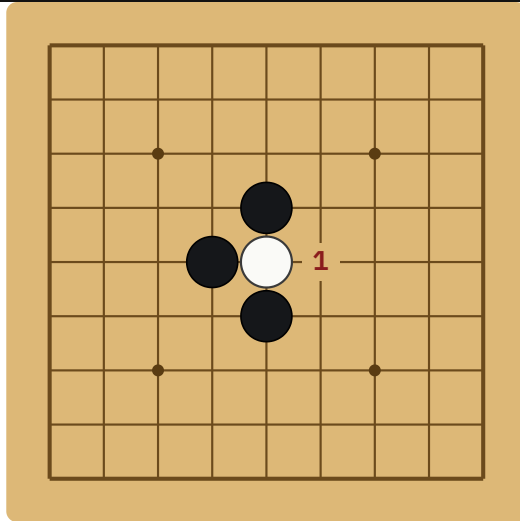
- หมากที่ติดกันในแนวตั้ง/นอนกลายเป็นกลุ่มเดียว ใช้ลมหายใจร่วมกัน
- แนวทแยงไม่ทำให้หมากต่อกัน แต่มักจะ "ตัดไม่ขาด" ในทางปฏิบัติ
- ทักษะแรกที่ต้องฝึกให้คล่องคือการนับลมหายใจให้เร็วและแม่นยำ — ทุกอย่างก็เหลือในหมากล้อมต่อยอดจากตรงนี้

ทำทันที: ไปที่ห้องโจกย์ → จับกินก่อนชนะ แล้วเล่น 10 เกม นี่เร็วกว่าอ่านทฤษฎีอีก 10 หน้า

บทที่ 2

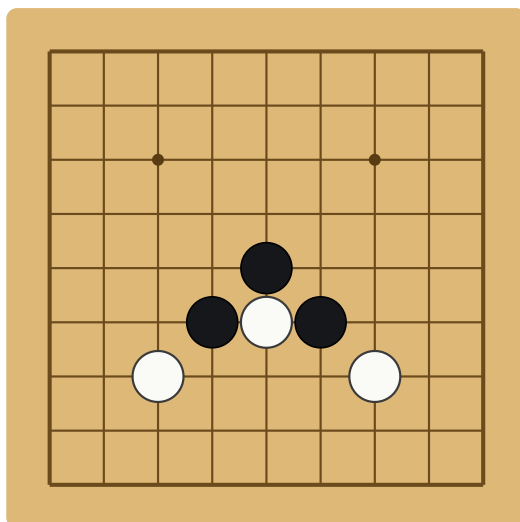
การจับกิน (Capture) และกฎห้ามฆ่าตัวตาย (Suicide)

เมื่อหมากฝ่ายตรงข้ามเหลือลมหายใจ (Liberty) เดียว เรียกว่า "อาตาริ (Atari)" การอุดจุดสุดท้ายคือการจับกิน



ดำเดินที่ 1 → หมากขาวหมดลมหายใจ ถูกยกออก และจุดนั้นกลายเป็นที่ว่างให้เดินต่อได้

โจทย์: ลองเอง: ดำเดินตาไหนจับกินขาวได้



ขาวมีเพื่อนรออยู่สองข้าง

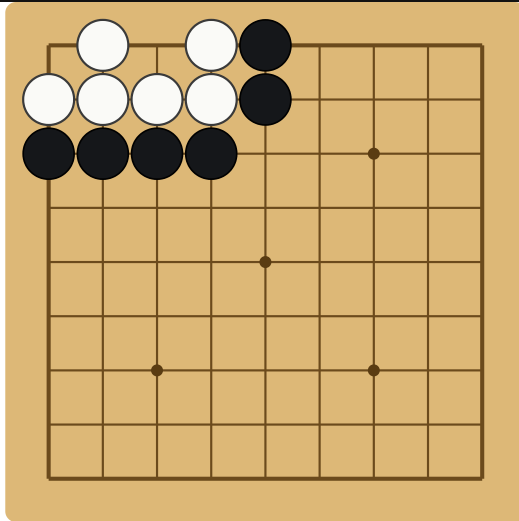
เฉลย: E3 — อดลมหายใจสุดท้าย หมากขาวถูกยกออกทันที

- ห้ามวางหมากลงในจุดที่ทำให้กลุ่มตัวเองหมดลมหายใจ (ฆ่าตัวตาย)
- ยกเว้น! ถ้าการวางนั้นจับกินคู่ต่อสู้ได้พอดี จะถือว่าถูกกติกา
- หมากที่ถูกจับไปเรียกว่า "เชลย" — กติกาญี่ปุ่นนับเชลยเป็นแต้มของฝ่ายที่จับ ส่วนกติกาจีนไม่นับเชลย แต่นับหมากที่เลื้อบนกระดานแทน

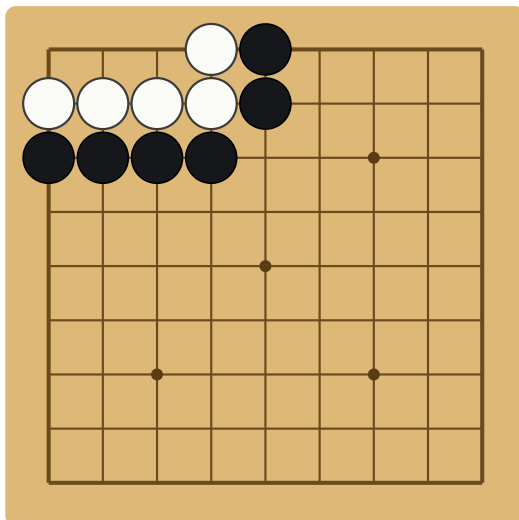
บทที่ 3

สองห้อง (Two eyes) = ชีวิต

นี่คือแนวคิดสำคัญที่สุดของหมากล้อมทั้งเกม กลุ่มหมากที่มี "ห้อง" แยกจากกันสองห้องขึ้นไป จะไม่มีวันถูกจับได้เลย เพราะคู่ต่อสู้ต้องอุดทั้งสองห้องพร้อมกัน ซึ่งทำไม่ได้

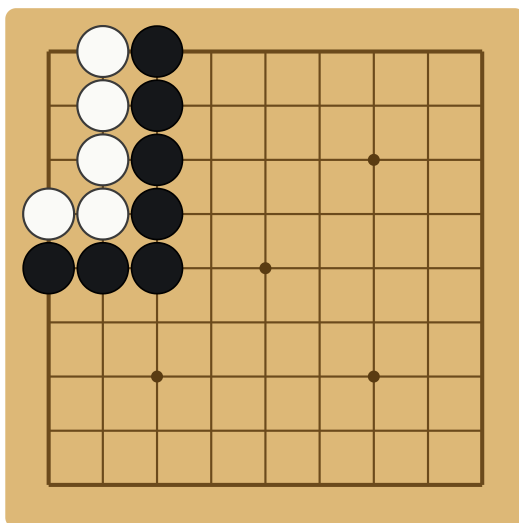


มีชีวิต — ที่ว่างสองจุดไม่ติดกัน กลายเป็นสองห้องแยกจากกัน ดำลงจุดไหนก็
ฆ่าตัวตาย



ตาย — ที่ว่างสามช่องติดกันเป็นห้องเดียวยาว ไม่ใช่สองห้อง ดำลงตรงกลาง
แล้วจบ

โจทย์: ลองเอง: ดำเดินตาไหนฆ่ากลุ่มขาว



ที่ว่างของขาวสามช่องเรียงอยู่ริมกระดาน

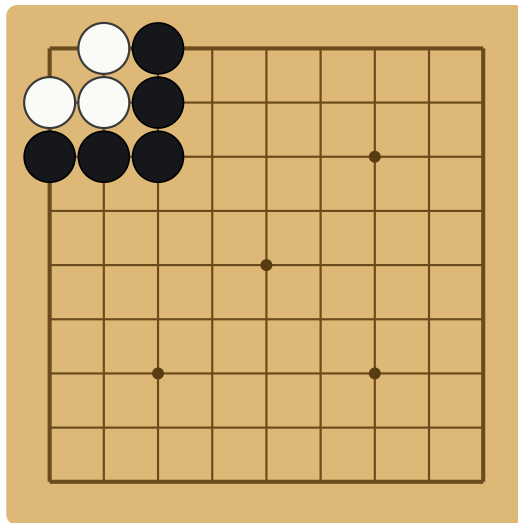
เฉลย: A8 — จุดกลางของที่ว่างสามช่อง ขาวแบ่งเป็นสองห้องไม่ได้แล้ว

จำให้ขึ้นใจ: ห้องเดียวตาย ต่อให้ที่ว่างข้างในกว้างแค่ไหน ถ้ามันแบ่งเป็นสองห้องไม่ได้ — ที่ว่างที่กว้างพอจะแบ่งได้ (เช่นสี่ช่องเรียง) จึงรอด ดูบท 16 — และเมื่อมีสองห้องแล้ว **ห้ามเดินเพิ่ม** เด็ดขาด

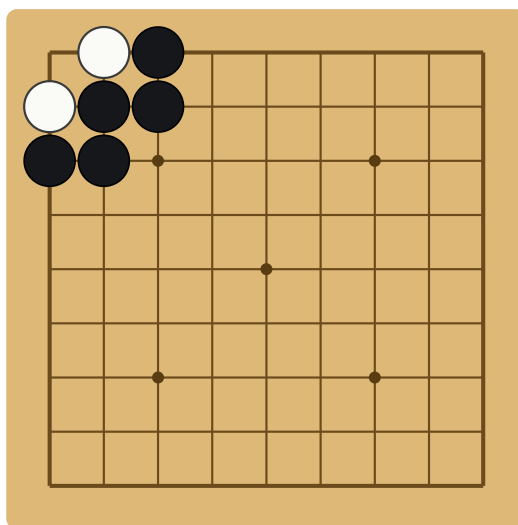
บทที่ 4

ห้องปลอม (False eye) — กับดักของมือใหม่

ที่ว่างที่ดูเหมือนห้องแต่ไม่ใช่ เรียกว่าห้องปลอม เกิดเมื่อหมากที่ล้อมห้องนั้น "ไม่ได้ต่อกันจริง" คู่ต่อสู้จึงจับกิน บางเมื่อออกแล้วห้องก็พังไปด้วย



ห้องจริง — หมากขาวที่ล้อมมุมต่อกันเป็นกลุ่มเดียว จุดว่างมุมซ้ายบนจึงเป็นห้องแท้



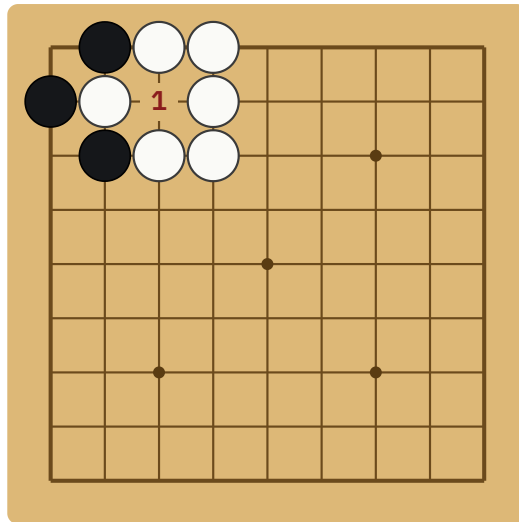
ห้องปลอม — หมากขาวสองเม็ดไม่ได้ต่อกัน (จุดกแย่งเป็นของดำ) ดำจับกินขาว ด้านบนได้ แล้ว "ห้อง" ก็หายไป

- วิธีตรวจเร็ว ๆ: ดูจุดกแย่งทั้งสองของห้อง ถ้ากลางกระดานคู่ต่อสู้ยึดได้ 2 จุดขึ้นไป = ห้องปลอม
- ถ้าอยู่ริมหรือมุม คู่ต่อสู้ยึดจุดกแย่งได้เพียงจุดเดียวก็เป็นห้องปลอมแล้ว

บทที่ 5

โคะ (Ko) — กฎที่ทำให้เกมไม่วนซ้ำ

โคะคือสถานการณ์ที่ทั้งสองฝ่ายกินกันไปมาได้ไม่รู้จบ กฎจึงห้ามกินกลับทันที ต้องไปเดินที่อื่นก่อนหนึ่งตา (ตานั้นเรียกว่าหมาขู่ (Ko threat) ภาษาญี่ปุ่นว่า kōdate)



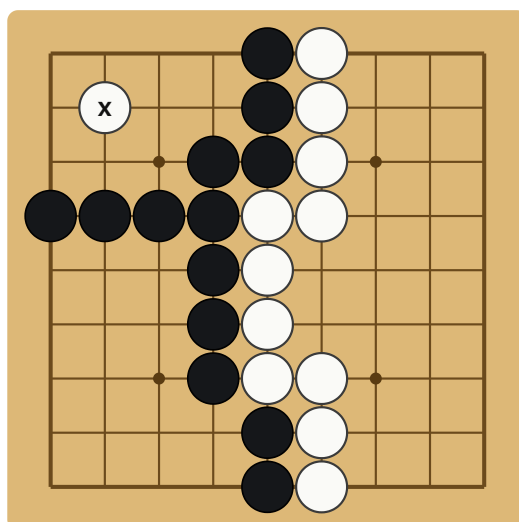
ดำเดินที่ 1 กินหมาขาว 1 เม็ด — ขาวห้ามกินกลับทันที ต้องหาหมาขู่ที่อื่นก่อน

- หมาขู่ที่ดีคือตาที่คู่ต่อสู้ไม่ตอบไม่ได้จริง ๆ
- ในแอปนี้ใช้กติกา "ห้ามซ้ำรูป" (Superko) ซึ่งครอบคลุมทั้งโคะธรรมดาและโคะซ้อน
- มือใหม่ให้หลีกเลี่ยงการสู้โคะไว้ก่อน จนกว่าจะนับแต้มเป็น

บทที่ 6

นับแต้มตอนจบเกม (Counting) — กติกาญี่ปุ่นและจีน

เกมจบเมื่อทั้งสองฝ่ายผ่านติดกัน จากนั้นตกลงกันว่ากลุ่มไหนตาย ยกหมาตายออก แล้วนับ วิธีนับมีสองแบบหลัก ตัวเลขต่างกัน แต่เกือบทุกเกมให้ผลแพ้ชนะเหมือนกัน



หมาขาวที่ x ตายอยู่ในเขตดำ ยกออกก่อนนับ · กติกาญี่ปุ่น: ดำ พื้นที่ 28 +
เศษ 1 = 29 · ขาว 29 → บวกโคมิ 6.5 ขาวชนะ 6.5 · กติกาจีน: ดำ หมา 13 +
พื้นที่ 28 = 41 · ขาว 11 + 29 = 40 → บวกโคมิ 7.5 ขาวชนะ 6.5 เท่ากัน

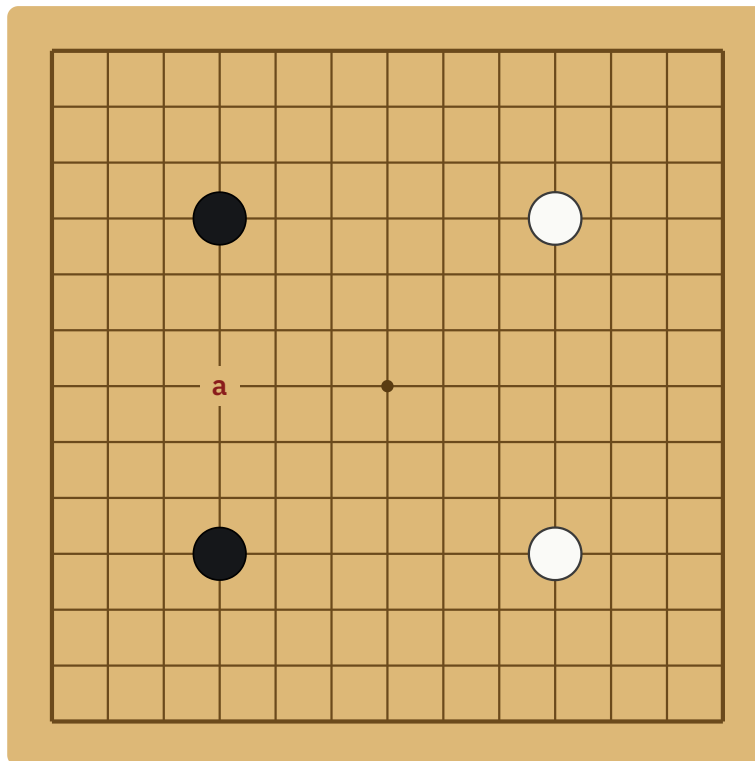
- **กติกาสู้ป่วน:** จุดว่างที่ล้อมไว้ + เซลย (หมากที่จับได้ระหว่างเกม และหมากตายที่ยกออกตอนจบ) · โคมิ (Komi) 6.5
- **กติกาจีน:** จุดว่างที่ล้อมไว้ + หมากของตัวเองที่ยังอยู่บนกระดาน ไม่นับเซลย · โคมิ 7.5
- จุดที่ไม่มีใครล้อม (ดาเมะ (Dame)) ไม่นับให้ใคร
- หมากตายไม่ต้องจับให้หมดก่อนจบเกม ถ้าทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่าตาย ก็ยกออกได้เลย

ในแอปนี้: เล่นจบแล้วผ่านทั้งสองฝ่าย ระบบเข้าโหมดนับ ให้คลิกกลุ่มที่ตายเพื่อยกออก · หน้านับแต้มอ่านไฟล์เกม แล้วนับได้ทั้งสองกติกา

บทที่ 7

จาก 9×9 ไป 13×13 และ 19×19

กระดานเล็กไม่ใช่ของเด็กเล่น แต่ฝึกคนละทักษะ บน 9×9 เกือบทุกตาติดกับการปะทะ จึงฝึกการอ่านและชีวิต-ตาย (Life and death) ส่วน 19×19 มีที่ว่างพอให้ทิศทางและการเปิดเกมมีความหมาย 13×13 อยู่ตรงกลาง



บน 13×13 มุม ริม และกลางเริ่มแยกกันชัด — หลังยึดมุมแล้ว a คือจุดขยายบน ริมระหว่างมุมของดำ

- **9×9:** เกมสั้น ฝึกนับลมหายใจ (Liberty) จับกิน และเล่นให้จบเกม — เหมาะช่วงแรก
- **13×13:** ฝึกเปิดเกมที่มุมและการขยายบนริม
- **19×19:** ทิศทาง การตัดสินใจทั้งกระดาน และโจเซกิ (Joseki) เริ่มสำคัญพอ ๆ กับการอ่าน
- ย้ายขึ้นเมื่อเล่นจบเกมบนกระดานเดิมได้เป็นประจำและนับแต้มเองได้ ไม่ต้องรอให้ชนะเยอะ — แต่กลับมาเล่น 9×9 เป็นระยะเพื่อฝึกการอ่าน

ในแผน 30 วันของแอป: สัปดาห์แรกใช้ 9×9 · วันที่ 8 ขึ้น 13×13 · วันที่ 15 ขึ้น 19×19

เทคนิคจับกิน

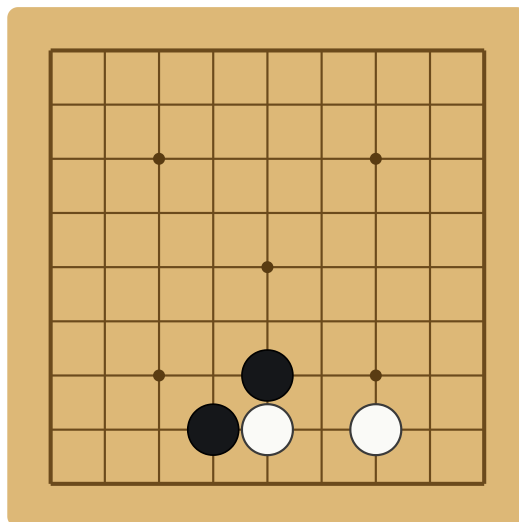
อ่านให้จบก่อนเดิน

บทที่ 8

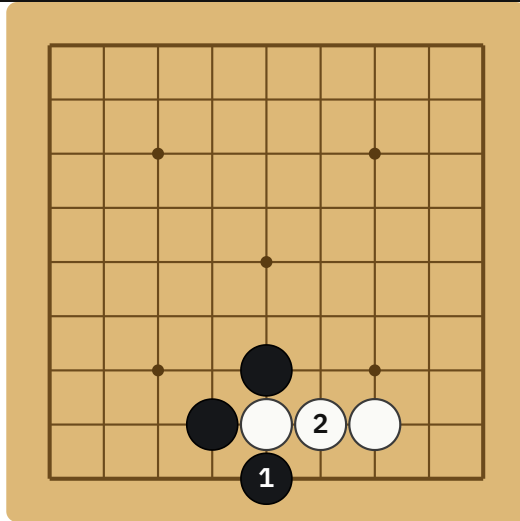
อ่านก่อนเดิน (โยมิ-Yomi) — สามขั้นที่ใช้ได้ทุกตำแหน่ง

การอ่าน (โยมิ-Yomi · 読み) คือการเดินหมากในหัวโดยไม่วางลงบนกระดาน คนที่อ่านเก่งไม่ได้เห็นไกลกว่าคนอื่นมาก แต่เขาอ่านเป็นระบบ — ไม่ข้ามขั้น และไม่หลอกตัวเองว่าคู่ต่อสู้จะตอบแบบที่เราอยากให้ตอบ

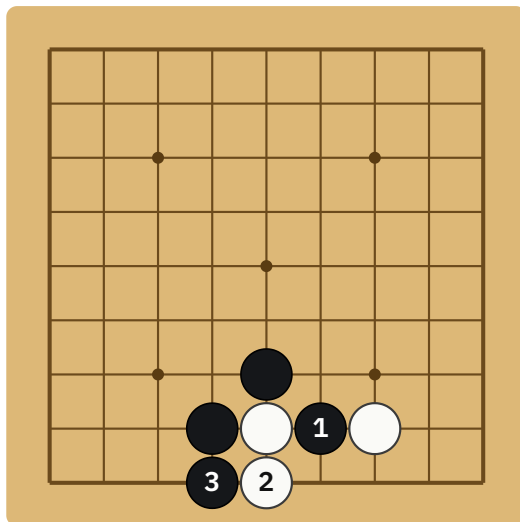
- **1. หาตาที่เป็นไปได้ (Candidate move)** — สองถึงสามตา ไม่ใช่ตาแรกที่เห็นตาเดียว เริ่มจากตาที่บีบที่สุด: อาตาริ (Atari) จุดที่ลดลมหายใจ (Liberty) จุดสำคัญของรูป
- **2. หาตาตอบที่แรงที่สุดของเขา** — ไม่ใช่ตาตอบที่เราหวัง ถามตัวเองว่า "ถ้าฉันเป็นเขา ฉันจะหนีทางไหน จะต่อหาเพื่อนไหม จะกินกลับ (Snapback) ได้ไหม"
- **3. นึกภาพกระดานหลังจบสาย แล้วนับใหม่** — นับลมหายใจของทั้งสองฝ่ายบนภาพในหัว ถ้ายังตอบไม่ได้ว่าใครได้เปรียบ ให้อ่านต่ออีกหนึ่งรอบ ถ้าได้คำตอบแล้วค่อยกลับไปลองตาที่เป็นไปได้ตาถัดไป



ถ้าอยากจับหมากขาว E2 ซึ่งเหลือสองลมหายใจ (E1 กับ F2) — ตาที่เป็นไปได้อาจมีสองตา คืออาตาริจากด้านล่างหรือด้านขวา ดูเผิน ๆ เหมือนกัน แต่ผลต่างกันคนละเรื่อง



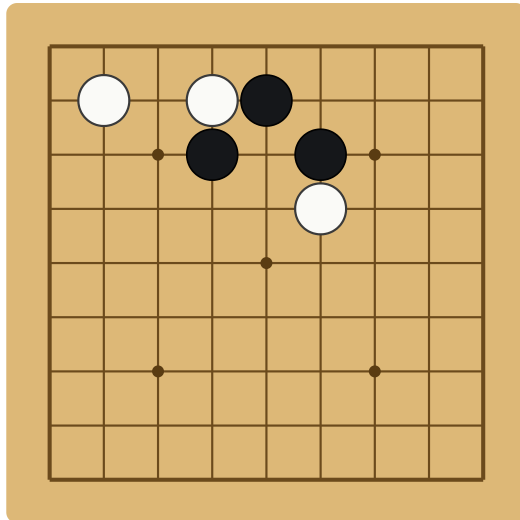
ตาที่เป็นไปได้ตาแรก: ดำอาตารี่ที่ 1 · ตาตอบที่แรงที่สุดของขาวคือต่อที่ 2 ไปหาเพื่อนที่ G2 — สามเม็ดกลายเป็นกลุ่มเดียว ลมหายใจ 5 จุด ดำจับไม่ได้แล้ว



ตาที่เป็นไปได้ตาที่สอง: ดำอาตารี่ที่ 1 ปิดทางไปหาเพื่อน · ขวหนึ่ได้ทางเดียวคือลงขอบที่ 2 · ดำอาตารี่อีกครั้งที่ 3 — นึกภาพแล้วนับ: ขวเหลือลมหายใจเดียว (F1) หนึ่ไปที่ F1 ก็ยังเหลือลมเดียว ถูกจับทั้งก้อน

สังเกตว่าคำตอบไม่ได้มาจากการ "รู้สึก" ว่าตาไหนดีกว่า แต่มาจากการถามว่าขาวจะหนีไปทางไหน — อาตารี่ที่ถูกคือด้านที่ไล่เขาออกห่างจากเพื่อน และไล่ไปหาขอบหรือหมากของเรา

โจทย์: ลองเอง: ดำเดินตาไหนจับหมากขาว D8 ได้แน่นอน (ทำสามชั้นในหัวก่อนคลิก)



ตำแหน่งใหม่ อยู่ริมบน

เฉลย: C8 — อาตาริจากด้านซ้ายปิดทางไปหา B8 ขาวต้องหนีขึ้นขอบที่ D9 แล้ว
เหลือสองลมหายใจบนแถวแรก ดำอาตาริต่อได้จนจับหมด

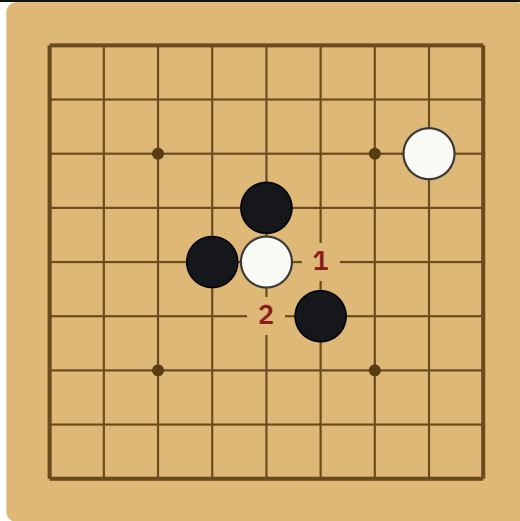
- **อ่านเป็นภาพ ไม่ใช่เป็นคำ:** อย่าท่องว่า "ฉันลงตรงนี้ เขาลงตรงนั้น" ให้เห็นหมากวางอยู่จริงในหัว แล้วนับลมหายใจบนภาพนั้น
- **ตาตอบที่แรงที่สุดมักเป็นหนึ่งในสามแบบ:** หนีออกทางที่โล่ง · ต่อหาเพื่อน · อาตาริหรือกินหมากของเรา กลับ — ตรวจสอบสามแบบก่อนสรุป
- **อ่านสั้นแต่ครบ ดีกว่าอ่านยาวแต่ข้าม:** สามตาที่อ่านครบทุกทางตอบ แม่นกว่าสับตาที่อ่านสายเดียว
- **ไม่แน่ใจ อย่าเดิน:** ถ้าอ่านไม่จบในเกมจริง เลือกตาที่ปลอดภัยไว้ก่อน แล้วค่อยกลับมาอ่านตำแหน่งนั้นตอนทบทวนเกม

ฝึกต่อ: ห้องฝึกอ่านมีแบบฝึก "แก้โจทย์ไม่วางหมาก" — เดินทั้งสายในหัวโดยกระดานไม่เปลี่ยน คือการฝึกขั้นที่ 3 โดยตรง · ในห้องโจทย์ ลองตั้งกติกาให้ตัวเองว่าห้ามคลิกจนกว่าจะอ่านตาตอบของเขาครบ

บทที่ 9

บันได (Ladder) — ไล่จนสุดกระดาน

บันได (ชิโจ) คือการอาตาริ (Atari) ซ้ำ ๆ จนหมากคู่ต่อสู้วิ่งชนขอบกระดานแล้วถูกจับทั้งแถว หัวใจคือ "อาตาริให้ถูกด้าน" ถ้าเลือกผิดด้าน หมากจะหลุดออกไปกลางกระดานและกลายเป็นหายใจ



ดำอาตาริได้สองด้าน — 1 ใส่ขาวลงไปทางซ้ายล่างซึ่งไม่มีอะไรขวาง ขาววิ่งชนขอบแล้วถูกจับทั้งแถว · 2 ใส่ขาวขึ้นไปทางขวาบน ชนหมากขาวที่รออยู่ (หมากขวางบันได) ขาวต๋อตึดแล้วหลุด

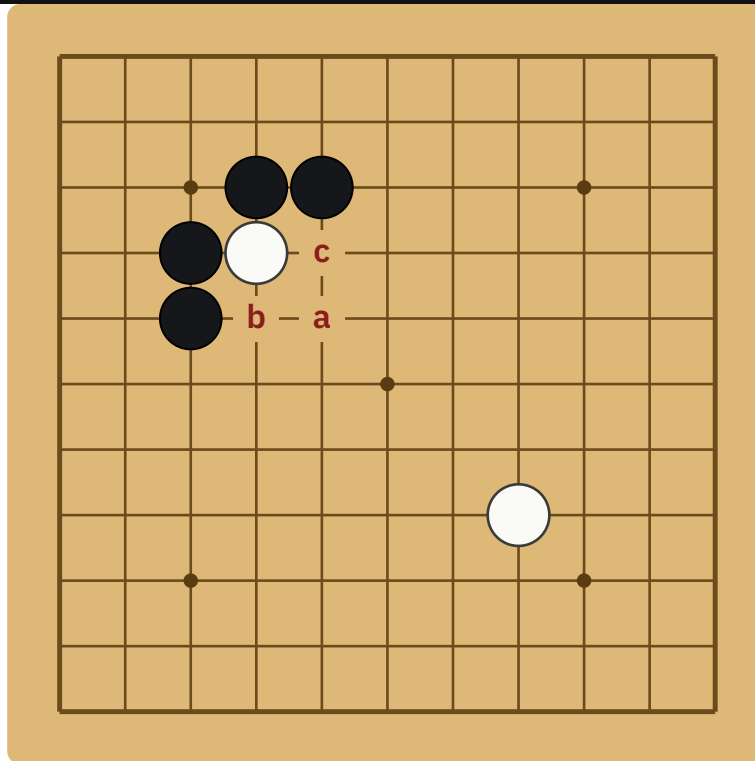
กฎเหล็ก: ก่อนเริ่มบันได ต้องอ่านให้จบก่อนว่าปลายทางชนขอบจริงไหม และระหว่างทางไม่มีหมากคู่ต่อสู้ขวางอยู่ — เรียกว่า "หมากขวางบันได" ซึ่งพลิกเกมได้ทั้งเกม

ทำทันที: ไปที่ห้องโจกย → ฝึกบันได แล้วใส่ให้จบ 5 ครั้งติดโดยไม่พลาด

บทที่ 10

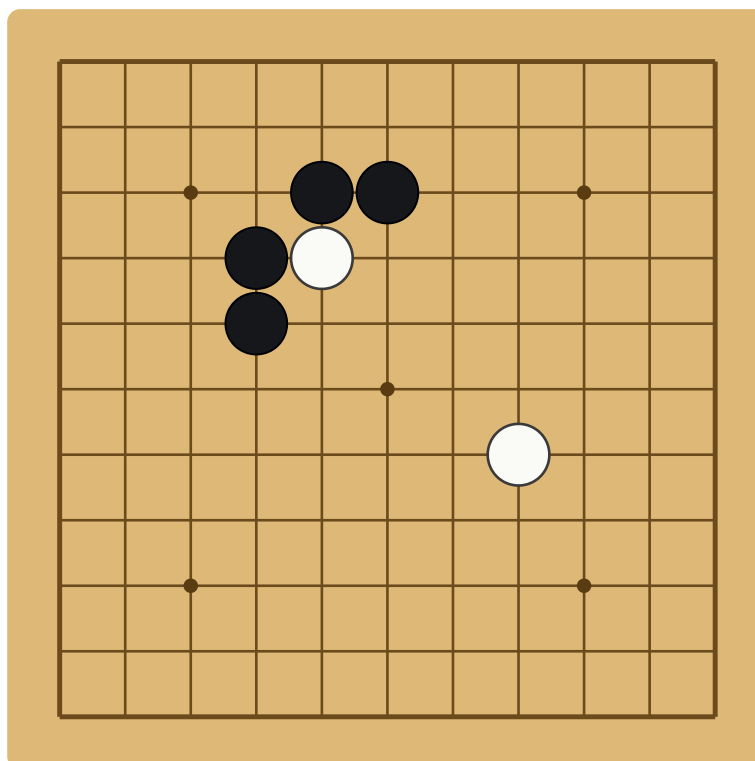
ตาข่าย (Net) — จับกินที่อาตาริแล้วหนีได้

บางครั้งอาตาริไม่ได้ผล เพราะหมากที่หนีมีทางไป หรือมีหมากของเขารอขวางบันได (Ladder) อยู่ ตาข่าย คือการไม่เตะหมากตรง ๆ แต่วางหมากห่างออกไปแบบทแยง ปิดทางหนีไว้ล่วงหน้า หมากในตาข่ายยึดออกทางไหนก็ถูกอาตาริแล้วจับ



หมากขาวตรงกลางเหลือลมหายใจสองจุด — อาตาริที่ b หรือ c ขว้ายึดออกแล้วหนีรอด เพราะมีหมากขาวอีกเม็ดขวางบันไดไว้ · ตะข่ายที่ a ปิดทางหนีทั้งสองทาง ขว้ายึดทางไหนก็ถูกจับ

โจทย์: ลองเอง: อาตาริตรง ๆ ขวหนีได้ — ตะไหนจับได้แน่นอน



มีหมากขาวขวางบันไดอยู่ทางขวาล่าง

เฉลย: F7 — ตะข่าย ปิดทางหนีทั้งสองทาง

- ก่อนอาตาริ ถ้ามาก่อนว่าหมากนั้นหนีไปไหนได้ — ถ้าหนีได้ อาตาริคือการไล่ให้เขาแข็งขึ้น

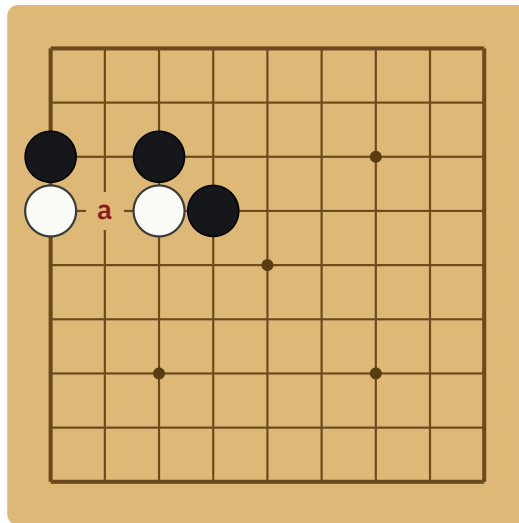
- จุดตาย่ายมักอยู่ห่างจากหมากที่จะจับแบบทแยง ตรงทางที่เขาจะหนี
- ตาย่ายได้ผลกับหมากที่มีลมหายใจ (Liberty) น้อย — ถ้ามีสามจุดขึ้นไป มักหลุด
- ใช้ได้แม้มีหมากขวางบันได เพราะไม่ต้องไล่ไปไกล

ฝึกที่ไหน: โจทย์หมวดตาย่ายในห้องโจทย์ พิสูจน์ด้วยการค้นครบทุกทางของฝ่ายหนึ่งแล้วทุกข้อ

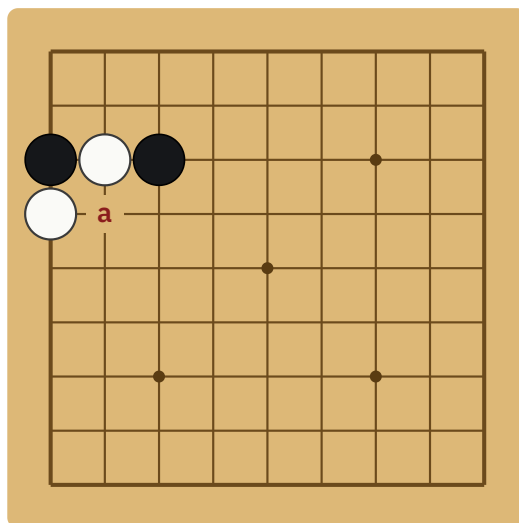
บทที่ 11

อาตารีสองทาง (Double atari) — ชูสองที่ด้วยตาเดียว

ถ้าตาเดียวอาตาริ (Atari) หมากสองกลุ่มพร้อมกัน คู่ต่อสู้ช่วยได้แค่กลุ่มเดียว อีกกลุ่มถูกกิน นี่คือเทคนิคที่เรียบที่สุดและใช้บ่อยที่สุดในการจับกิน — แต่มีกับดักหนึ่งข้อที่ต้องตรวจทุกครั้ง

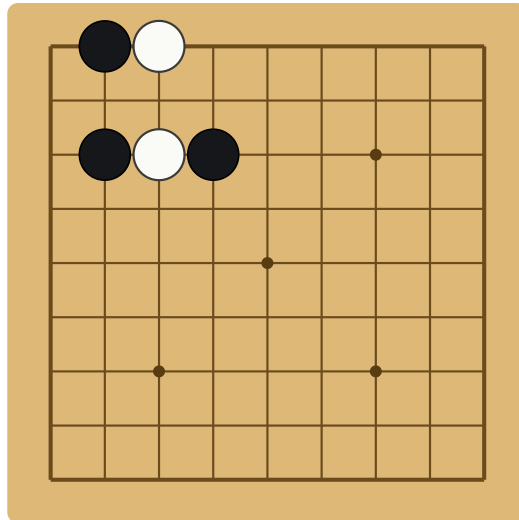


ดำเนิน a อาตาริหมากขาวทั้งสองเม็ด — ขาวยึดเม็ดไหน อีกเม็ดถูกกิน



ดูเหมือนอาตาริสองทางที่ a แต่หมากดำที่มุมซ้ายบนเองก็เหลือลมหายใจเดียว — ขาวกินหมากนั้นแล้วได้ลมหายใจเพิ่มทั้งสองกลุ่มพร้อมกัน ดำไม่ได้อะไรเลย

โจกย: ลองเอง: ดำเดินตาไหนอาตาริหมากขาวสองเม็ดพร้อมกัน



หมากขาวสองเม็ดอยู่ใกล้กัน

เฉลย: C8 — ขาวช่วยได้แค่เม็ดเดียว และหมากดำที่ขู่ไม่ได้เหลื่อมหายใจเดียว

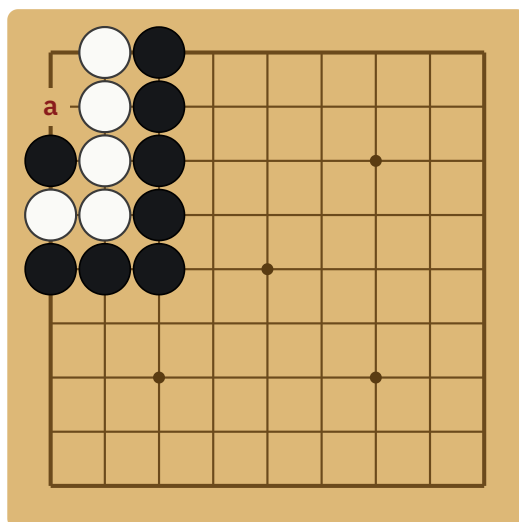
- มองหาหมากของคู่ต่อสู้สองกลุ่มที่เหลื่อมสองลมหายใจ (Liberty) และมีจุดร่วมกันหนึ่งจุด
- ก่อนเล่น **ตรวจหมากของตัวเองที่ใช้ขู่**: ถ้ามันเหลื่อมลมหายใจเดียว คู่ต่อสู้จะกินมันแทนการหนี
- ถ้าคู่ต่อสู้กินหมากที่ขู่อยู่ได้ อาตาริสองทางก็ไม่มีผล

เรื่องจริงจากแอปนี้: โจกยอาตาริสองทางในคลังเคยมีข้อที่ผิดแบบภาพที่สองปนอยู่ ตรวจเจอด้วยการค้นครบทุกทาง แล้วเอาออกหมดแล้ว — แม้แต่เครื่องที่สร้างโจกยก็พลาดกับดักนี้

บทที่ 12

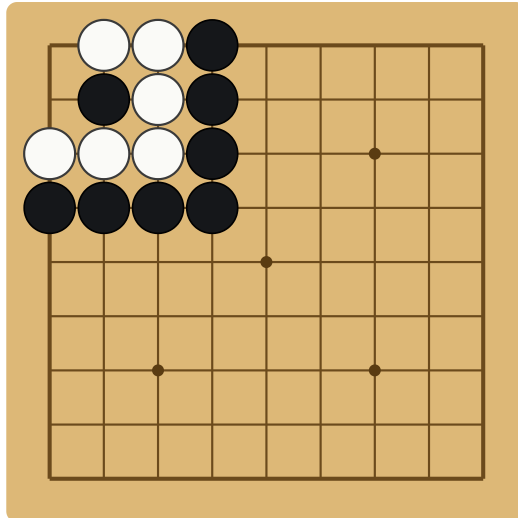
กรอกยาพิษ (Throw-in) — เสียหนึ่งเพื่อได้ทั้งกลุ่ม

กรอกยาพิษคือการวางหมากในจุดที่คู่ต่อสู้กินได้ทันที ฟังดูเหมือนเสียเปล่า แต่หลังเขากิน รูปของเขาจะเสียไป — เหลื่อมลมหายใจไม่พอ (Damezumari)จนถูกจับทั้งกลุ่ม หรือที่ว่างที่ดูเหมือนสองห้อง (Two eyes)ยุบเหลือห้องเดียว



ดำกรอกยาพิษที่ a — หมากดำสองเม็ดตรงนั้นเหลื่อมลมหายใจเดียว และขาวก็เหลื่อมลมหายใจเดียวเหมือนกัน ขาวจึงต้องกิน · พอขาวกินแล้ว ดำเล่นซ้ำที่จุดที่หมากเพิ่งถูกกินไป ขาวถูกอาตาริอีกครั้งและไม่มีทางหนี — ถูกจับทั้งกลุ่ม

โจทย์: ลองเอง: ดำเดินตาไหนจับกลุ่มขาวได้



หมากดำเม็ดหนึ่งอยู่ในเขตขาวแล้ว

เฉลย: A8 — หมากดำสองเม็ดให้ขาวกิน แต่หลังกิน ขาวเหลือลมหายใจไม่พอ ดำ
จับทั้งกลุ่ม

- สัญชาตญาณผิดของมือใหม่คือ "เสียมากเปล่า" — จริง ๆ แล้วหมากหนึ่งเม็ดแลกทั้งกลุ่มคือกำไรมหาศาล
- มองหาจุดที่ถ้าเขากินแล้ว หมากของเขาจะไปอุดลมหายใจ (Liberty) ของตัวเอง — นั่นคือจุดกรอกยาพิษ
- หลังโยนแล้ว ให้ดูว่าคู่ต่อสู้กินแล้วเหลือลมหายใจเท่าไร และเหลือรูปอะไร — ถ้าลมหายใจไม่พอหรือเหลือห้องเดียว เขาตาย

ใช้กับห้องได้ด้วย: ที่ว่างที่ดูเหมือนสองห้อง บางครั้งกรอกยาพิษเข้าไปหนึ่งเม็ด พอเขากินแล้ว ห้องหนึ่งกลายเป็นห้องปลอม (False eye) เหลือห้องเดียวแล้วตาย — หลักเดียวกัน คือเสียหมากหนึ่งเม็ดเพื่อทำลายรูปของเขา

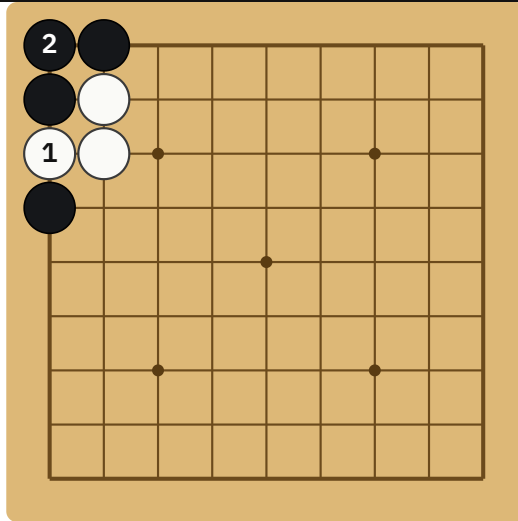
บทที่ 13

เทสจิ (Tesuji) — ตาเด็ดที่มีชื่อเรียก

เทสจิ (Tesuji · 手筋) คือตาที่ดีที่สุดในจังหวะคับขัน มักดูแปลกหรือดูเหมือนเสียเปรียบ แต่ได้ผลเกินคาด หลายแบบเกิดซ้ำจนมีชื่อเรียก — รู้ชื่อแล้วตาจะมองเห็นเร็วขึ้น เพราะสมองจำเป็นรูป ไม่ต้องอ่านใหม่ทุกครั้ง

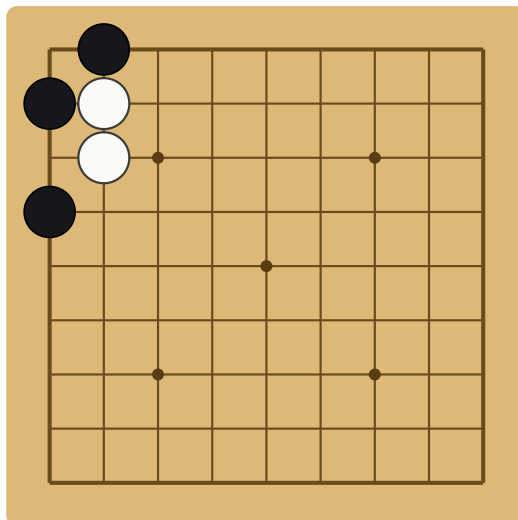
- **บันได (Ladder)** — อาตาริ (Atari) ไล่เป็นขั้นจนชนขอบ (บท 5)
- **ตาข่าย (Net)** — ไม่อาตาริ แต่ครอบทางหนีไว้ห่าง ๆ (บท 36)
- **อาตาริสองทาง (Double atari)** — ฆ่าสองกลุ่มด้วยตาเดียว (บท 41)
- **กรอกยาพิษ (Throw-in) และกินกลับ (Snapback)** — ยอมให้กินหนึ่งเม็ด แล้วกินคืนทั้งกลุ่ม (บท 14)
- **นากาเดะ (Nakade)** — เล่นจุดกลางของที่ว่าง ทำให้เหลือห้องเดียว (บท 38)
- **ไล่ต่อไม่ทัน (Oiotoshi)** — อาตาริให้เขาต่อหนีได้ แต่ต่อแล้วทั้งก่อนยังเหลือลมเดียว (บทนี้)

ไล่ต่อไม่ทัน (Oiotoshi · 追い落とシ) เป็นแบบที่มือใหม่พลาดบ่อยทั้งสองฝั่ง — ฝ่ายรับคิดว่า "ต่อแล้วรอด" ส่วนฝ่ายรุกไม่เห็นว่ากรอกอาตาริจากด้านที่ดูผิดคือด้านที่ถูก



ขาวอาตาริที่ 1 ดำต่อที่ 2 ไปหาเม็ด B9 — แต่ทั้งก่อนเหลือลมหายใจเดียว (C9)
ขาวกินได้ทั้งสามเม็ด

โจทย์: ลองเอง: ขาวเดินตาไหนจับหมากดำ A8 ได้แน่นอน



ตำแหน่งก่อนหน้า

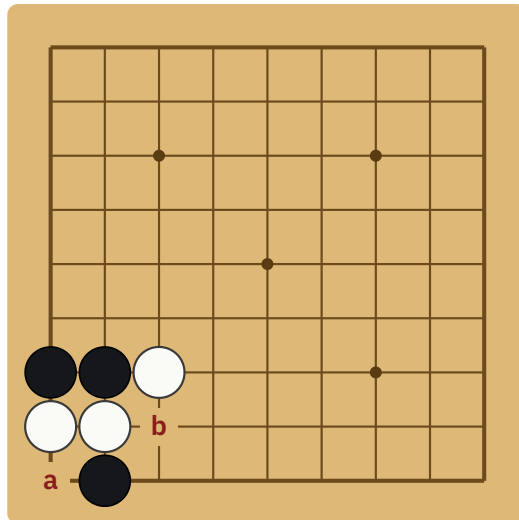
เฉลย: A7 — อาตาริด้านนี้ดำต่อหน้าได้ แต่ต่อแล้วทั้งก่อนเหลือลมหายใจเดียว นี่คือไล่
ต่อไม่ทัน

- **วิธีมองหา:** หมากของเขาที่เหลือสองลม และอยู่ใกล้หมากเขามากอีกเม็ดที่ลมน้อย — ลองอาตาริให้เขาต่อเข้าหากัน แล้วนับลมของทั้งก่อน
- **ฝั่งรับ:** ก่อนต่อหน้า ให้นับลมของก่อนหลังต่อก่อนเสมอ ถ้าเหลือหนึ่ง ต่อไปก็ตายใหญ่กว่าเดิม ยอมเสียเม็ดเดียวดีกว่า
- **เกสิจิที่ยังไม่มีบทแยก** แต่ควรรู้ชื่อ: แทรก (Wedge) ตรงช่องระหว่างหมากเขา · หนีบ (Hasami-tsuke) ด้านในของหมากสองเม็ด · กินใต้หมาก (Ishi no shita) เล่นซ้ำในจุดที่ถูกกินไป

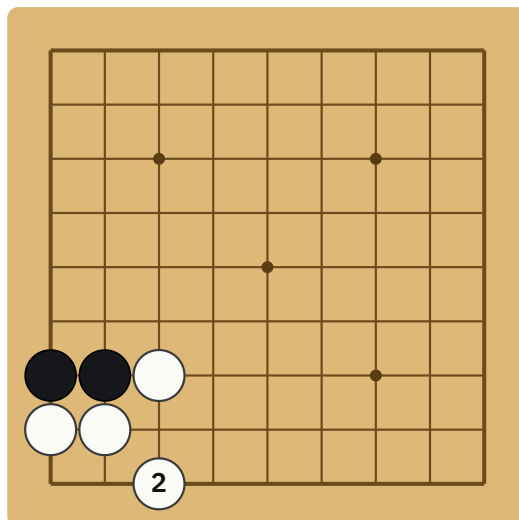
ฝึกต่อ: หมวดรวม "เกสิจิ" ในห้องโจทย์สุ่มจากบันได ตาข่าย อาตาริสองทาง กินกลับ และไล่ต่อไม่ทัน ปนกัน — ในเกมจริงไม่มีใครบอกก่อนว่าตานี้เป็นเกสิจิแบบไหน

ลมหายใจไม่พอ (Damezumari) — จุดที่อยากเดินแต่เดินไม่ได้

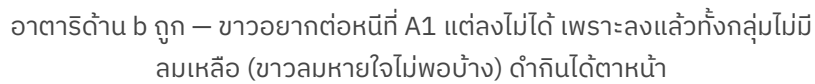
ลมหายใจไม่พอ (Damezumari · 駄目詰まり) คือสภาพที่กลุ่มมีลมหายใจ (Liberty) น้อยจนเดินจุดที่อยากเดินไม่ได้ — ลงไปแล้วถูกอาตาริ (Atari) เอง หรือลงไม่ได้เลยเพราะเป็นการฆ่าตัวตาย มันเป็นต้นเหตุของเทคนิคหลายแบบ เช่น ไล่ต่อไม่ทัน (บท 50) และกรอयाพิช (บท 14) ใช้ได้ทั้งเป็นอาวุธและเป็นกับดักของตัวเอง



หมากขาวสองเม็ด (A2 B2) เหลือสองลม คือ a กับ b · ถ้าอาตาริได้ทั้งสองด้าน แต่ผลคนละเรื่อง



อาตาริด้าน a ผิด — หมากดำที่ 1 ต่อกับ B1 แล้วทั้งคู่เหลือลมเดียว (ถ้าลมหายใจไม่พอเอง) ขวากินสองเม็ดที่ 2 ก่อน · ขวากลับมามีสามลม



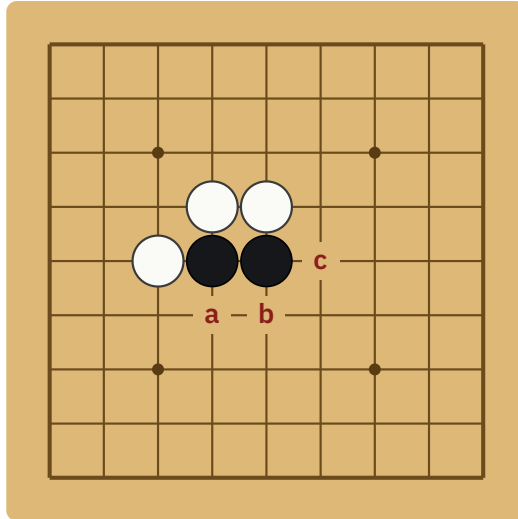
เฉลย: B3 – เครื่องพิสูจน์แล้วว่าชาวحنีไม่รอดทุกทาง · ลองเทียบกับอาตาริอีก
ด้านที่ A5: หมากดำที่ลงไปจะเหลือลมเดียว เป็นฝ่ายลมหายใจไม่พอเสียเอง

- **ก่อนอาตาริ** นับลมของตัวเองด้วย — ถ้าหมากที่ลงไปเหลือลมเดียว อาตารินั้นคือการยื่นหมากให้เขากิน
- **ฝ่ายที่ลมหายใจไม่พอเดินจุดที่ต้องเดินไม่ได้** — ต่อหมิไม่ได้ ตัดไม้ไม่ได้ ใช้จุดนี้ไล่เขาได้ (ภาพที่สาม)
- **กันลมหายใจไม่พอของตัวเอง:** หลังจากกลุ่มถูกล้อมใกล้ ๆ ต่อให้แน่นไว้ก่อนสักตา ดีกว่าปล่อยให้ลมน้อยแล้วเดินอะไรไม่ได้ตอนสำคัญ
- **แข่งลมหายใจ (เซโม-Semeai):** ฝ่ายที่ต้องเข้าไปอุดลมแต่ลงแล้วลมหายใจไม่พอเอง ต้องอุดลมนอกหรือเตรียมก่อน (bn 47)

ฝึกต่อ: หมวดไล่ต่อไม่กันในห้องใจยกคือลมหายใจไม่พอแทบทุกข้อ — ก่อนตอบ นับลมของทั้งสองฝ่ายหลังตาแรกในหัวก่อน

นับลมหายใจ (Liberty) ให้เป็นก่อนปะทะ

การปะทะทุกครั้งตัดสินด้วยเลขจำนวนเดียว คือลมหายใจ คนที่นับได้เร็วกว่าชนะ ไม่ใช่คนที่กล่าวกว่า



หมากดำสองเม็ดมีลมหายใจ 3 จุด (a b c) — ขาวต้องอุดอีกสามตาถึงจะจับได้
ถ้าดำหนีหรือทำลมหายใจเพิ่มได้เร็วกว่านั้น ไม่ต้องรีบ

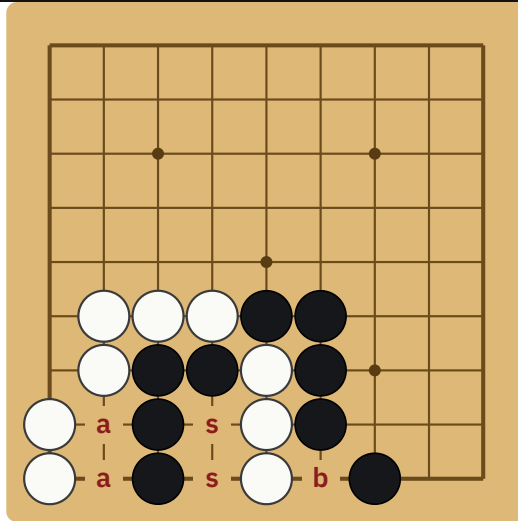
- นับก่อนเดินเสมอ: กลุ่มดำที่ลมหายใจ กลุ่มขาวที่ลมหายใจ
- ลมหายใจร่วม (จุดที่ติดทั้งสองกลุ่ม) นับให้ฝ่ายที่อุดทีหลังเสมอ
- ถ้าดำมีน้อยกว่าขาว 2 ขึ้นไป อย่าเข้าไปสู — ไปทำอย่างอื่น
- ถ้าเท่ากันและมีลมหายใจร่วมไม่เกินหนึ่งจุด คนที่เดินก่อนชนะ — ถ้าลมหายใจร่วมมีตั้งแต่สองจุด ผลอาจเป็น เซกิ (ดูบท 15)

แบบฝึก: เปิดตัวช่วย "แสดงกลุ่มที่เหลือ 1 ลมหายใจ" ในแท็บกระดาน เล่น 5 เกม แล้วปิดตัวช่วย เล่นอีก 5 เกม — ความต่างคือสิ่งที่ต่ายยังมองไม่เห็น

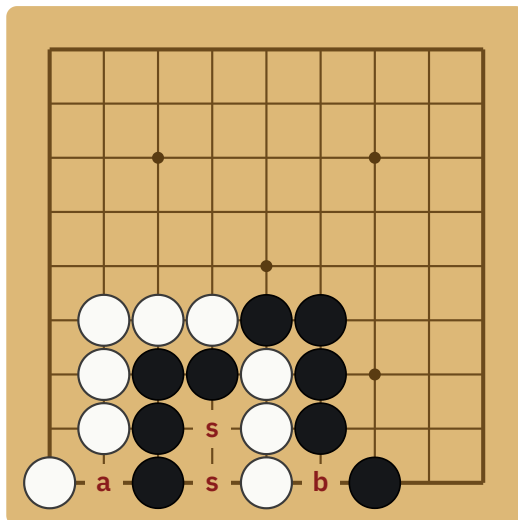
บทที่ 16

แข่งลมหายใจ (เซไม-Semeai) — กฎที่ใช้ได้จริง

เมื่อสองกลุ่มหนีไม่ได้ทั้งคู่ และไม่มีใครทำสองห้อง (Two eyes) ได้ เกมจะกลายเป็นการแข่งขันอุดลมหายใจ (Liberty) ล้วน ๆ ซึ่งมีสูตรตายตัว



ดำมีลมหายใจนอก 2 (a) ขาว 1 (b) ร่วม 2 (s) — ดำเดินก่อน: $2 \geq 1 + 2 - 1$ ดำชนะ · ถ้าขาวได้เดินก่อน ขาวชนะไม่ได้ ได้แค่เซกิ



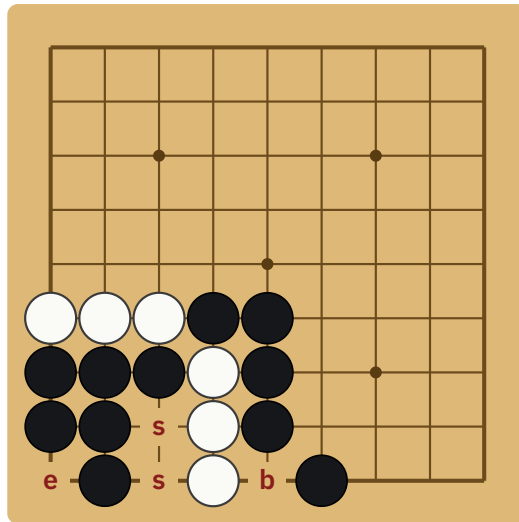
ลมหายใจนอกเท่ากันข้างละ 1 ร่วม 2 — ใครเดินก่อนก็ชนะไม่ได้ เพราะใครดูดดูดร่วมก่อนคนนั้นถูกอาตาริเอง ผลคือเซกิ

- นับสามอย่าง: ลมหายใจนอกของดำ (a) · ลมหายใจนอกของขาว (b) · ลมหายใจร่วม (s)
- **ดูดลมหายใจนอกของเขาก่อนเสมอ ห้ามแตะลมหายใจร่วมจนกว่าจะหมดทางเลือก**
- ถ้าไม่มีใครมีห้องและเดินก่อน: $a \geq b + s - 1 \rightarrow$ ดำชนะ · $b \geq a + s \rightarrow$ ดำแพ้ · นอกนั้นเป็นเซกิ (Seki) ไม่มีใครจับใครได้
- ลมหายใจร่วมยิ่งเยอะ ยิ่งชนะยาก — ร่วมหนึ่งจุด ใครมีลมหายใจมากกว่าก็ชนะ แต่ร่วมตั้งแต่สองจุด ต้องนำเรื่องลมหายใจนอกอยู่มากถึงจะชนะ ไม่ขึ้นได้แค่เซกิ
- ถ้าฝ่ายหนึ่งมีห้องแต่อีกฝ่ายไม่มี ลมหายใจร่วมทั้งหมดนับเป็นของฝ่ายที่มีห้อง — ฝ่ายไม่มีห้องดูดดูดร่วมเมื่อไหร่ก็ดูดลมหายใจตัวเองไปด้วย ส่วนฝ่ายที่มีห้องไม่ต้องแตะจุดร่วมเลย กฎในข้อก่อนหน้าจึงใช้ไม่ได้

ข้อผิดพลาดอันดับหนึ่ง: รีบดูดลมหายใจร่วมก่อน เพราะมันอยู่ใกล้ที่สุด — นั่นคือการดูดลมหายใจของตัวเองไปพร้อมกัน

แข่งลมหายใจ (เซไม-Semeai) เมื่อฝ่ายหนึ่งมีห้อง (Eye)

กฎในบท 15 ใช้กับกรณีที่ไม่ใช่ใครมีห้อง ถ้าฝ่ายหนึ่งมีห้องแม่แค่ห้องเดียว สถานการณ์เปลี่ยนไปทั้งหมด เพราะ
ลมหายใจ (Liberty)ร่วมจะนับเป็นของฝ่ายที่มีห้อง



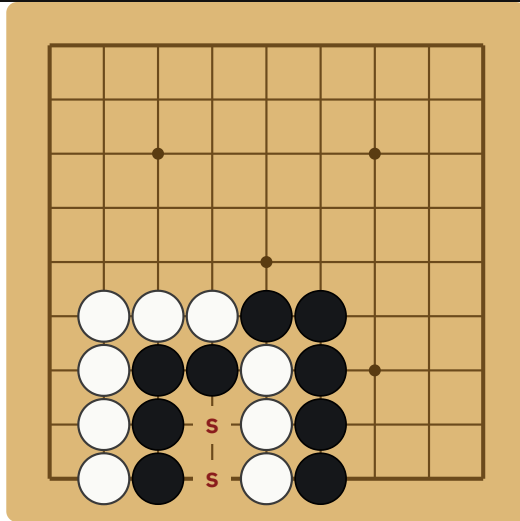
ตำมีห้อง (e) กับลมหายใจร่วม 2 (s) · ขาวมีลมหายใจนอก 1 (b) กับร่วม 2 —
นับได้สามเท่ากัน แต่ดำเนินไม่ว่าใครเดินก่อน ขาวอุดจูดร่วมเมื่อไหร่ที่อุดลม
หายใจตัวเองไปด้วย ถ้าตัวเลขเท่านี้แต่ไม่มีใครมีห้อง ผลคือเซกิ (ภาพที่สองใน
un 15)

- มีห้องแค่ห้องเดียวก็โอเคนะเยอะมาก — ถ้าแข่งลมหายใจอยู่ ให้ทำห้องก่อนถ้าทำได้
- ฝ่ายที่มีห้องไม่ต้องเตะจุดร่วมเลย จุดแค่ลมหายใจนอกของอีกฝ่ายพอ
- ถ้าทั้งสองฝ่ายมีห้องคนละห้อง กลับมานับแบบบท 15 โดยไม่นับจุดในห้อง

บทที่ 18

เซกิ (Seki) — อยู่ร่วมกันโดยไม่มีใครกินใคร

บางครั้งสองกลุ่มที่ไม่มีสมองห้อง (Two eyes) ทั้งคู่ กลับอยู่รอดด้วยกันได้ เพราะใครลงมือก่อนคนนั้นตายก่อน
สภาพนี้เรียกว่าเซกิ



ดำกับขาวแบ่งลมหายใจร่วมกัน 2 จุด (s) และไม่มีลมหายใจอื่นเลย — ใครอุด s
ก่อนจะถูกกินทันที จึงไม่มีใครอุด ทั้งคู่รอดอยู่ด้วยกัน

- เจื่อนไขท้าวไป: ทั้งสองกลุ่มแบ่งลมหายใจ (Liberty) ร่วมกัน 2 จุด และไม่มีใครมีห้องพอ
- ในกติกาญี่ปุ่น พื้นที่ในเซกิไม่นับเป็นแต้มของใคร
- อย่าเผลอไปอุดลมหายใจร่วมในเซกิ — เท่ากับฆ่าตัวเอง
- เมื่อเห็นเซกิแล้วให้ปล่อยไว้ ไปเล่นที่อื่นทันที

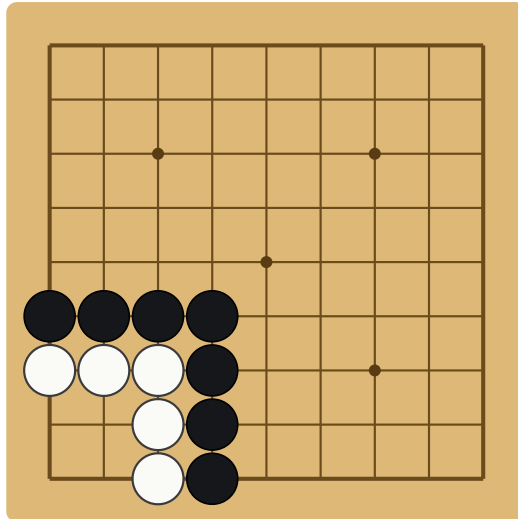
ชีวิต-ตาย

จุดสำคัญของรูป

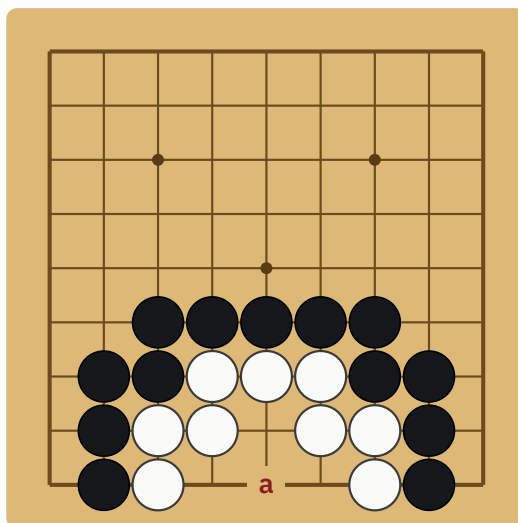
บทที่ 19

รูปตาย 4-6 ช่อง ที่ต้องจำ (Dead shapes)

พอที่ว่างใหญ่ขึ้น การเดาว่าเป็นหรือตายจะผิบบ่อยมาก แต่รูปมาตรฐานมีไม่กี่แบบ จำได้แล้วใช้ได้ทั้งชีวิต



สี่ช่องจัตุรัส – ขาวได้เดินก่อนก็ทำสองห้องไม่ได้ ตายเสมอ



สี่ช่องรูปทึ – จุดสำคัญคือ a ตรงกลาง · ดำลง a ขาวตาย · ขาวลง a แบ่งเป็นสามตาแยกกัน ขาวรอด

- สี่ช่องเรียง = รอด (คู่ต่อสู้เดินก่อนก็ยังรอด)
- สี่ช่องงอ (L) = รอด – ยกเว้นที่มุมกระดาน ซึ่งมีรูปงอแบบหนึ่งที่ถือว่าตาย (Bent four in the corner)
- สี่ช่องจัตุรัส = ตาย เสมอ ไม่ว่าใครเดินก่อน
- สี่ช่องรูปทึ = ใครเดินจุดกลางก่อนคนนั้นชนะ
- ห้าช่องเรียง = รอด · ห้าช่องอ้วน และ ห้าช่องกากบาท = ใครเดินจุดสำคัญก่อนชนะ

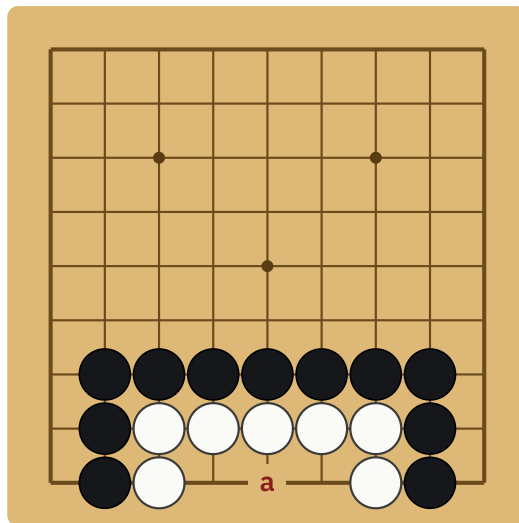
- หกช่องเรียง และ หกช่อง $2 \times 3 =$ รอด

ตรวจสอบแล้ว: รูปทั้งหมดนี้ผ่านการตัดสินด้วยเครื่องแก้โจทย์ในแอปนี้แล้ว โดยวางไว้กลางกระดาน — ที่ริมและมุม บางรูปผลเปลี่ยน ให้อูในหน้าตารางรูปห้อง และโจทย์หมวดชีวิต-ตาย (Life and death) ในห้องโจทย์ที่สร้างจากรูปตระกูลเดียวกันนี้ กรองด้วยเครื่องทุกข้อ

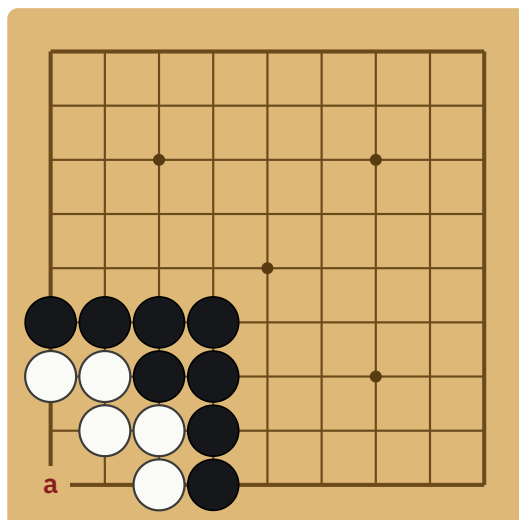
บทที่ 20

นาคาเตะ (Nakade) — จุดสำคัญของที่ว่างสามช่อง

กลุ่มที่มีที่ว่างข้างในสามช่องติดกัน จะรอดหรือตายขึ้นกับจุดเดียว คือจุดกลางของที่ว่าง ใครได้ก่อนคนนั้นชนะ การที่ฝ่ายรุกวางหมากลงจุดนั้นเพื่อไม่ให้แบ่งเป็นสองห้อง (Two eyes) เรียกว่านาคาเตะ

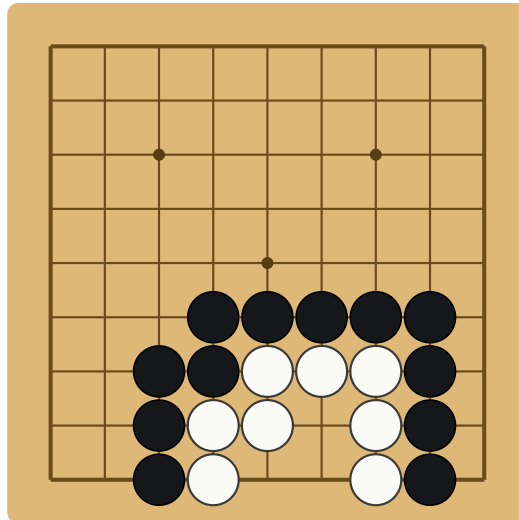


สามช่องเรียง — จุดสำคัญคือ a ตรงกลาง · ดำลง a ขาวตาย · ขาวลง a แบ่งเป็นสองห้องแยกกัน ขาวรอด



สามช่องงอที่มุม — จุดสำคัญคือจุดหักมุม (a) · ใครได้ a ก่อนคนนั้นชนะ เหมือนกัน

โจทย์: ลองเอง: ดำเดินตาไหนฆ่ากลุ่มขาว



ที่ว่างสามช่องงออยู่ริมกระดาน

เฉลย: F1 — จุดหักมุมคือจุดสำคัญของสามช่องงอ

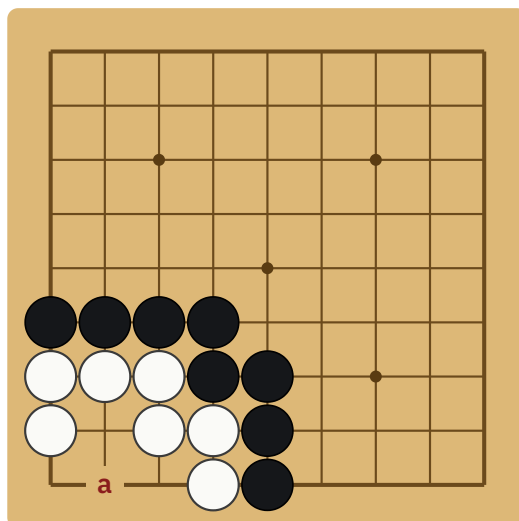
- เห็นที่ว่างสามช่องเมื่อไหร่ ถ้าเป็นฝ่ายรอดให้ยึดจุดกลางทันที อย่ารอ
- ถ้าเป็นฝ่ายฆ่า หมายความว่าลงไปถูกกินก็ไม่ใช่ไร — หลังกิน ที่ว่างที่เหลือยังเป็นห้องเดียว
- ที่ว่างสี่และห้าช่องบางรูปก็ใช้นากาเดะได้ ดูบท 16

ดูต่อ: หน้าตารางรูปห้องแสดงจุดสำคัญของทุกรูปตั้งแต่สามถึงหกช่อง พิสูจน์ด้วยเครื่องแล้ว

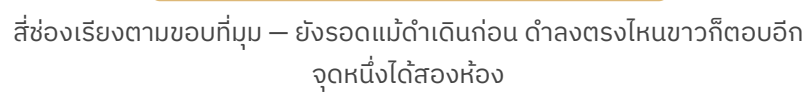
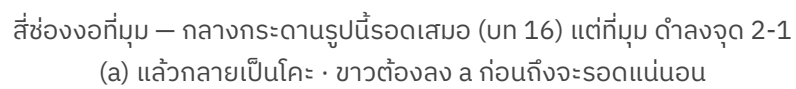
บทที่ 21

ชีวิตที่มุม (Corner life) — จุด 2-1 และรูปที่ผลไม่เหมือนกลางกระดาน

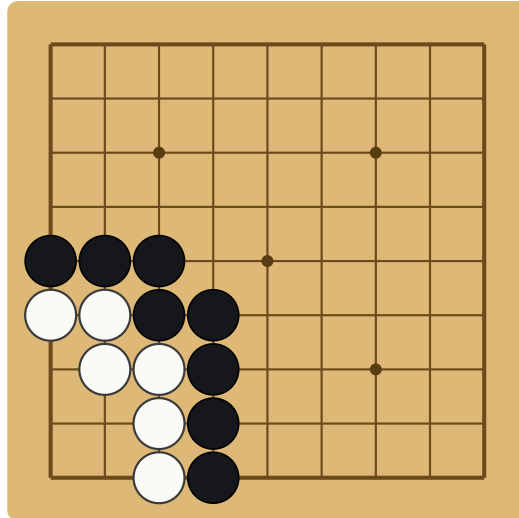
มุมกระดานมีขอบสองด้าน ที่ว่างเท่ากันจึงทำห้องได้ยากกว่า รูปที่รอดกลางกระดานอาจกลายเป็นโคะ (Ko) หรือตายเมื่ออยู่ที่มุม และจุดสำคัญที่เจอซ้ำแล้วซ้ำอีกคือ จุด 2-1 — อยู่บนเส้นที่หนึ่งนับจากขอบด้านหนึ่ง และเส้นที่สองนับจากขอบอีกด้าน (B1 หรือ A2 ที่มุมล่างซ้าย)



สี่ช่องรูปที่มุม — จุดสำคัญคือ a (จุด 2-1) · ดำลง a ขาวตาย · ขาวลง a ได้สองห้อง รอด



โจกย: ลองเอง: ดำเดินตาไหนฆ่ากลุ่มขาวได้



ห้าช่องตามขอบซ้าย

เฉลย: A2 — A2 คือจุด 2-1 ของรูปนี้ (เส้นที่หนึ่งจากขอบซ้าย เส้นที่สองจากขอบล่าง) ขวาแบ่งที่ว่างเป็นสองห้องไม่ได้แล้ว

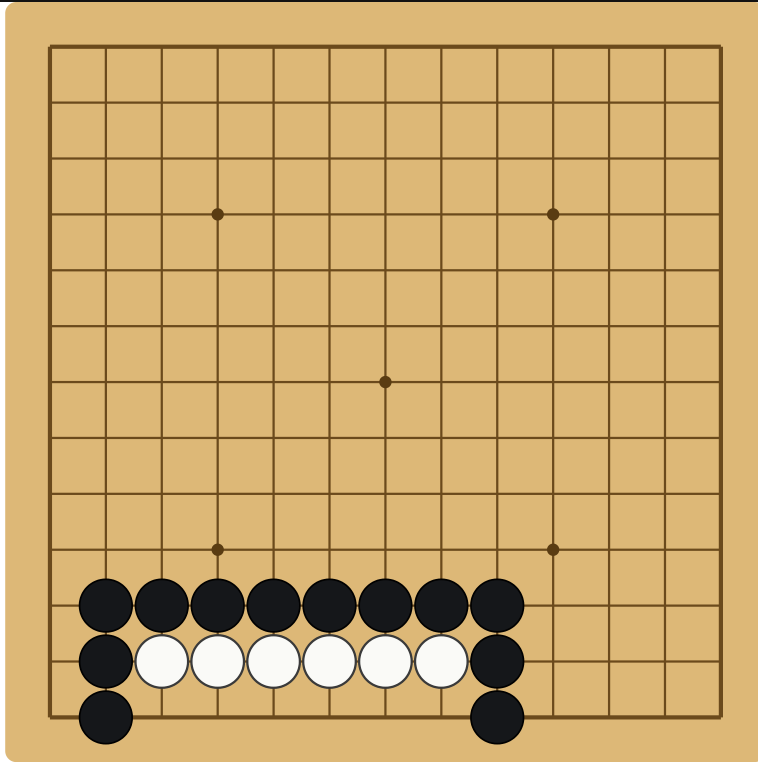
- เจอกลุ่มที่มูม ลองจุด 2-1 ก่อน — ทั้งตอนฆ่าและตอนทำให้รอด จุดเดียวกันนี้สำคัญกับทั้งสองฝ่าย
- อย่าใช้ผลจากกลางกระดานตรง ๆ — สี่ช่องงอที่รอดเสมอกกลางกระดาน กลายเป็นโคะที่มูม
- ที่มูมรูปเล็กลงหนึ่งชั้น — ถ้าไม่แน่ใจ ให้คิดว่ากลุ่มที่มูมอ่อนกว่ากลุ่มขนาดเท่ากันที่ริม และที่ริมอ่อนกว่ากลางกระดาน
- รูปใหญ่ที่มีชื่อ เช่น รูปตัว L (L group) และไม้ฉากช่างไม้ (Carpenter's square) ผลขึ้นกับลมหายใจ (Liberty) ข้างนอกด้วย ต้องอ่านทีละตำแหน่ง — บทนี้จึงไม่สรุปเป็นกฎ

ฝึกต่อ: ตารางรูปห้องว่างทุกรูปไว้กลางกระดาน — เปิดดูรูปเดียวกับในบทนี้ แล้วเทียบว่าที่มูมผลเปลี่ยนอย่างไร · โจกยัหมวดชีวิต-ตาย (Life and death) ในห้องโจกยมีทั้งรูปที่มูม ริม และกลาง

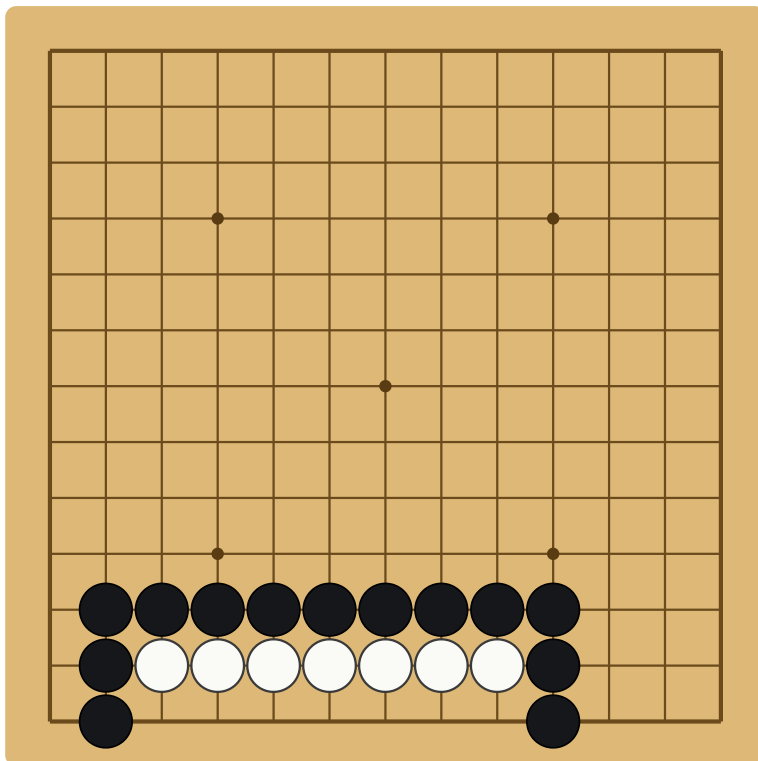
บทที่ 22

ชีวิตบนริม (Side life) — หกตายแปดรอด

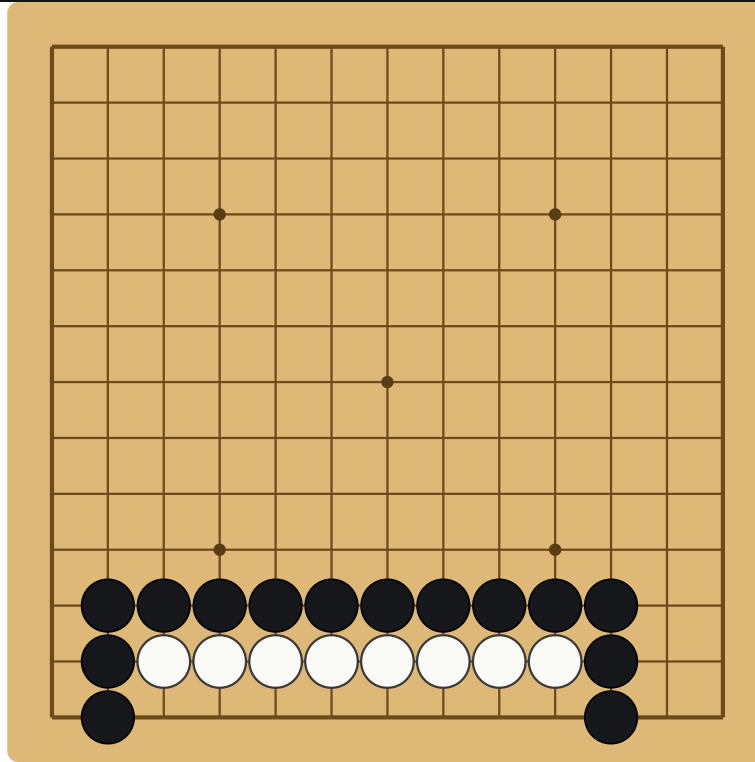
กลุ่มที่ถูกกดอยู่บนแถวสองตามริมกระดาน มีที่ว่างแค่แถวหนึ่งข้างใต้ จะรอดหรือตายขึ้นกับความยาว หลักที่จำง่ายคือ "หกตาย แปดรอด" — ขาวเรียงหกเม็ดบนแถวสองที่ถูกดำปิดหัวท้ายตายแม้ได้เดินก่อน แปดเม็ดรอดแม้ดำเดินก่อน และเจ็ดเม็ดคนเดินก่อนเป็นคนตัดสิน



หูกเปิด — ที่ว่างข้างใต้หูกช่องดูเหมือนพอ แต่ขาวเดินก่อนก็ทำสองห้องไม่ได้
ตาย



เจ็ดเปิด — ใครเดินก่อนคนนั้นได้: ดำเดินก่อนฆ่าได้ · ขาวเดินก่อนรอด



แปดเม็ด — ดำเดินก่อนก็เข้าไม่ได้ ขาวตอบได้สองห้องเสมอ

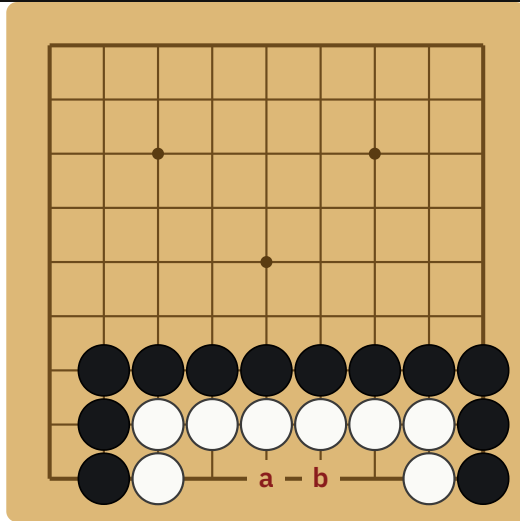
- **ใช้ตอนบุกและตอนถูkbุก:** ถ้ากลุ่มของเราถูกกดลงแถวสองและยาวไม่ถึงเจ็ด อย่าหวังว่าจะทำห้องตามริม ต้องหนีออกหรือหาที่ทำห้องที่อื่น
- **เจ็ดเม็ดคือจุดตัดสินใจ:** ถ้าอีกฝ่ายยังไม่ได้ปิด ต้องรีบเดินที่กลุ่มนี้ก่อน (งานด่วน (Kyuba) · บท 8)
- **เงื่อนไขของหลักนี้:** ดำปิดหัวท้ายแล้วและกำแพง (Wall) ดำแข็ง — ถ้าหัวท้ายยังเปิด หรือกำแพงดำมีจุดอ่อน ผลเปลี่ยนได้ ต้องอ่านเอง
- **แถวสาม:** ที่ว่างสองแถวทำห้องง่ายกว่ามาก กลุ่มสั้นกว่านี้ก็รอดได้ แต่เครื่องแก่ใจของแอปยังค้นรูป แถวสามไม่จบ บทนี้จึงไม่ให้ตัวเลข

ฝึกต่อ: โจทย์ชีวิต-ตาย (Life and death) ที่ริมกระดานในห้องใจ — ก่อนตอบ นับความยาวของกลุ่มแถวสอง แล้วเทียบกับหกตายแปดรอด

บทที่ 23

มือาอิ (Miai) — สองจุดที่แลกกันได้

มือาอิคือสองจุดที่มีค่าเท่ากันสำหรับเรา ถ้าคู่ต่อสู้เอาจุดหนึ่งไป เราเอาอีกจุด ผลลัพธ์ไม่ต่างกัน จึงไม่ต้องรีบเล่นจุดไหนก่อน — ใช้ได้ทั้งเรื่องชีวิต การเชื่อมหมาก และการเลือกจุดใหญ่ (Big point)



สี่ช่องเรียง — a กับ b เป็นมือาอิ ดำลงจุดไหน ขาวลงอีกจุดแล้วได้สองห้อง ขาว
จึงรอดแม้ดำเดินก่อน

- กลุ่มที่มีสองทางทำตา และสองทางนั้นเป็นมือาอิ ถือว่ารอดแล้ว ไม่ต้องเดินเพิ่ม
- หมากที่ต่อกันได้สองทาง ก็ตัดไม่ขาด — เหมือนปากเสือ (Tiger's mouth) กับไม้ไผ่ (Bamboo joint) ในบท 6 และ 29
- ตอนเปิดเกม ถ้ามีจุดใหญ่สองจุดที่ใหญ่พอ ๆ กัน ไม่ต้องรีบ คู่ต่อสู้เอาจุดหนึ่ง เราเอาอีกจุด
- ถ้าคู่ต่อสู้เล่นจุดหนึ่งในมือาอิ ต้องตอบอีกจุดทันที — ไม่งั้นเสียทั้งคู่

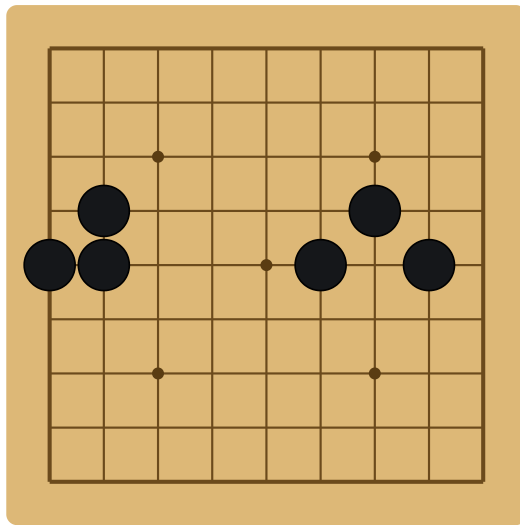
รูปทรง

หมากที่ทำงานคู่

บทที่ 24

รูปทรงดีและรูปทรงเลว (Good shape · Bad shape)

หมากล้อมระดับคิวแพ่กันที่รูปทรงมากกว่าแพ่กันที่การอ่าน รูปทรงเลวคือหมากที่ใช้เปิดเปลืองแต่ได้ลมหายใจ (Liberty) น้อย



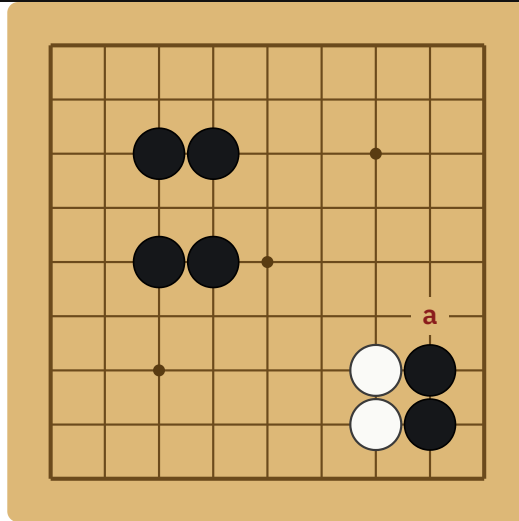
ซ้าย: สามเหลี่ยมโง่ — ใช้ 3 เบ็ดได้ลมหายใจแค่ 6 · ขวา: ปากเสือ — 3 เบ็ดที่ไม่ติดกันแต่ตัดไม่ขาด คุมพื้นที่กว้างกว่ามาก

- สามเหลี่ยมโง่ (Empty triangle): หลีกเลียงเสมอ เว้นแต่จำเป็นเพื่อชีวิตหรือจับกิน
- ปากเสือ (Tiger's mouth): รูปป้องกันที่ดีที่สุดรูปหนึ่ง คู่ต่อสู้เข้ามาตรงกลางก็โดนจับ
- ก้าวเดียว (Ikken tobi): ก้าวห่างหนึ่งช่อง ตัดได้ยากและเดินเร็ว — "ก้าวเดียวไม่มีตาเสีย"

บทที่ 25

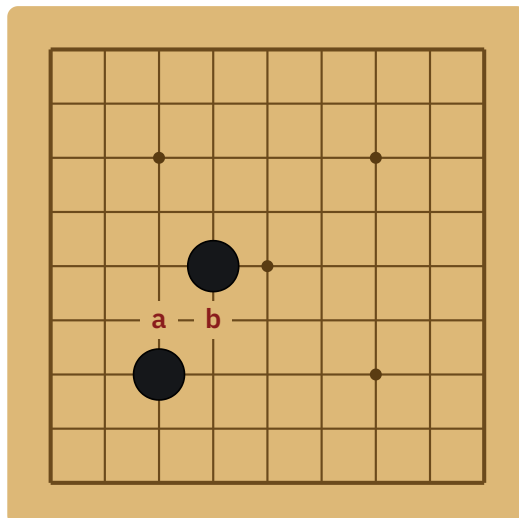
รูปทรงระดับกลาง (Shape)

นอกจากสามเหลี่ยมโง่ (Empty triangle) และปากเสือ (Tiger's mouth) ยังมีรูปมาตรฐานอีกไม่กี่แบบที่ใช้ซ้ำ ๆ ตลอดเกม

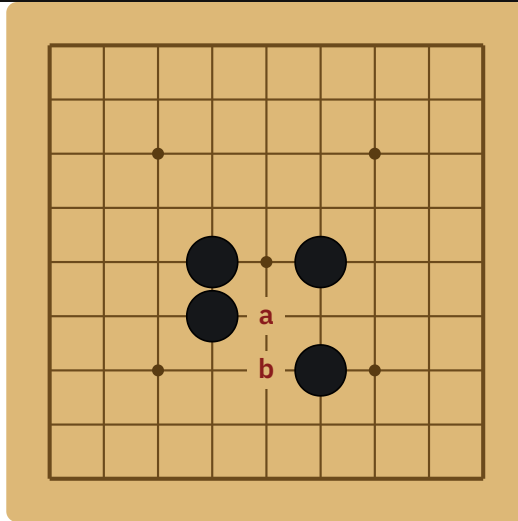


ซ้าย: ไม้ไผ่ — หมากสองคู่ขนานกัน ขาวแทรกช่องไหน ดำต่ออีกช่องทันที ตัดไม่
 ขาด · ขวา: หมากดำสองเม็ดเรียงชนกับหมากขาวสองเม็ด — a คือหัวของ
 หมากดำ ขวาลง a แล้วดำถูกกดไว้ทั้งแถว

- ไม้ไผ่ (Bamboo joint) — สองคู่ขนานกัน ตัดไม่ขาดเด็ดขาด
- ตาม้า (Keima) — เร็วแต่มีจุดตัด ใช้เมื่อกำลังหนี
- เทเบิลเชป (Table shape) — รูปที่แน่นและคุมพื้นที่ได้ดี
- จุดหัวของสองเม็ด — ถ้าคู่ต่อสู้มีหมากสองเม็ดเรียงกัน จุดหัวคือจุดที่แพงที่สุด



ตาม้า — ดำ C3 กับ D5 ห่างกันแบบม้าหมากรุก ไปได้ไกลกว่าเดินทีละช่อง แต่
 ระหว่างกลางมีช่อง a และ b ที่ขาวแทรกเข้ามาตัดได้



เทเบิลเซป — ดำสี่เม็ดล้อมจุด a ไว้หลวม ๆ ถ้าเติมอีกเม็ดที่ b จะกลายเป็นรูป "ปาก" ที่แทบจะได้หนึ่งห้องแน่นอน เทเบิลเซปใช้หมากน้อยกว่าหนึ่งเม็ดแต่เกือบดีเท่ากัน

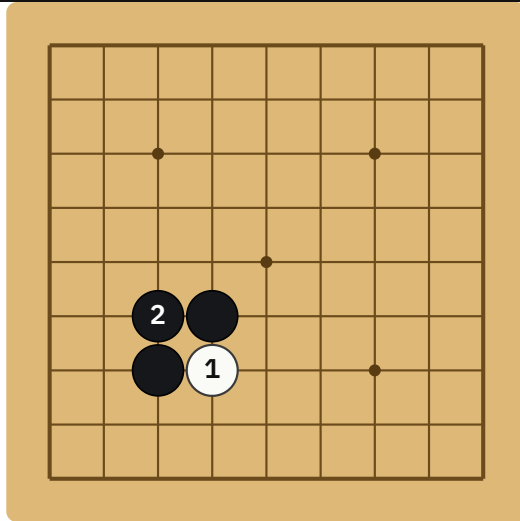
กฎเดียวที่ใช้ได้เสมอ: ก่อนเดิน ให้ถามว่า "ตานี้ทำให้กลุ่มฉันได้ลมหายใจ (Liberty) เพิ่มที่จุด" ถ้าตอบไม่ได้ ตานั้นมักเป็นรูปเลว

บทที่ 26

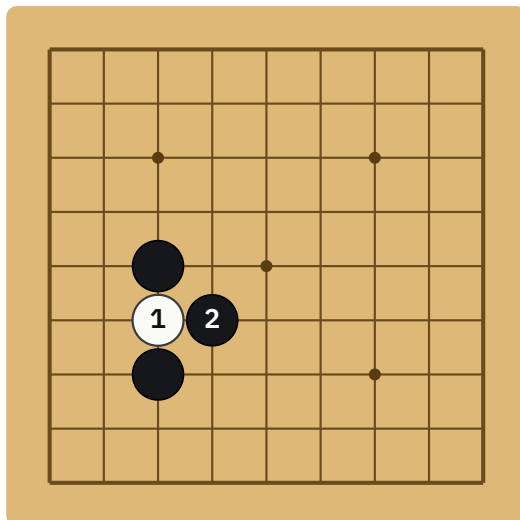
ฮังมา (Haengma) — เดินหมากให้เร็วโดยไม่ถูกตัด

ฮังมา (Haengma · 형마) เป็นคำเกาหลี แปลว่า "การเดินของหมาก" — คือวิธีวางหมากเม็ดใหม่ให้เชื่อมกับเม็ดเดิม ยิ่งวางห่างยิ่งไปได้เร็ว แต่ก็ยังมีช่องให้อีกฝ่ายตัด ทุกตาที่หนีหรือขยายออกไปจึงเป็นการเลือกระหว่าง "เร็ว" กับ "ไม่ขาด"

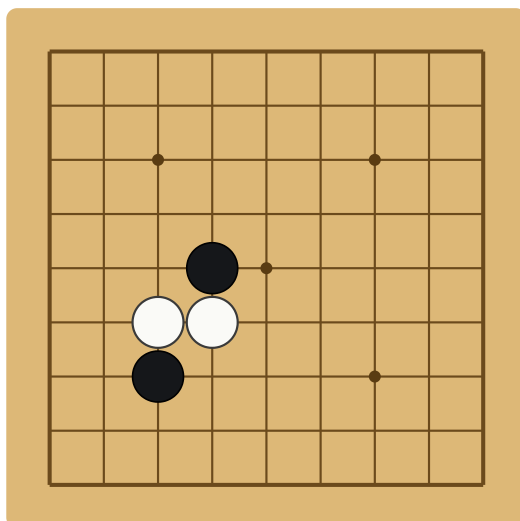
- **ต่อตรง** — ตัดไม่ได้เลย แต่ช้าที่สุด
- **กแยง (โค (Ko)สุมิ)** — มีจุดตัดสองจุด เขาตัดจุดหนึ่ง เราต่ออีกจุด (มียาอิ (Miai) · บท 42) จึงตัดไม่ขาด
- **ไม้ไผ่ (Bamboo joint) และปากเสือ (Tiger's mouth)** — รูปที่ตัดไม่ขาดเช่นกัน (บท 29)
- **กระโดดหนึ่ง (Ikken tobi)ช่อง** — เขาแทรกตรงกลางได้ แต่หมากที่แทรกเข้ามามักอ่อนเสียเอง
- **ตาม้า (เคมะ)** — เร็วกว่า แต่มี "เอว" สองจุดที่เขาเข้ามาตัดได้
- **กระโดดสอง (Niken tobi)ช่อง และตาม้าใหญ่ (Ogeima)** — เร็วที่สุด ตัดง่ายที่สุด ใช้เมื่ออยู่ไกลจากหมากของเขา



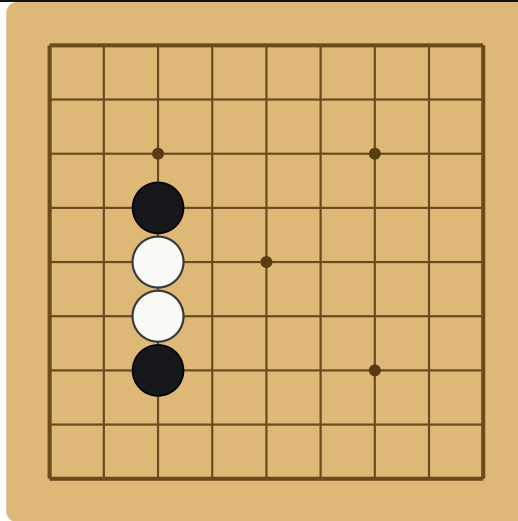
กแยง — ขาวตัดที่ 1 ดำต่อที่ 2 กันที สามเม็ดกลายเป็นกลุ่มเดียว ลมหายใจ 6 จุด



กระโดดหนึ่งช่อง — ขาวแทรกกลางที่ 1 ดำกันที่ 2 หมากที่แทรกเหลือลมหายใจเดียว ต้องหนีต่อกันที ส่วนดำได้รูปแข็งทั้งสองฝั่ง

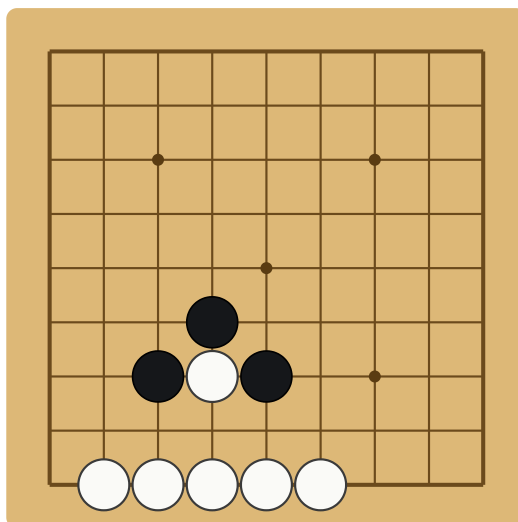


ตาม้าถูกตัด — ขาวเข้ามาสองเม็ดตรงเเว ดำ C3 กับ D5 แยกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 3 ลมหายใจ ต้องดูแลทีละกลุ่ม



กระโดดสองช่องถูกตัด — ขาวสองเม็ดแทรกเต็มช่อง ดำสองเม็ดแยกจากกัน
เหลือกลุ่มละ 3 ลมหายใจ • เร็วที่สุดแต่ตัดง่ายที่สุด

โจทย์: ลองเอง: ขาวเข้ามาในปากเสือ ดำเดินตาไหนกินได้



ปากเสือ — ขาวเข้ามาตรงปาก เหลือลมหายใจเดียว • ถ้าดำปล่อยไว้ ขาวต่อลง
ไปหาแถวหมากขาวข้างล่างแล้วรอด

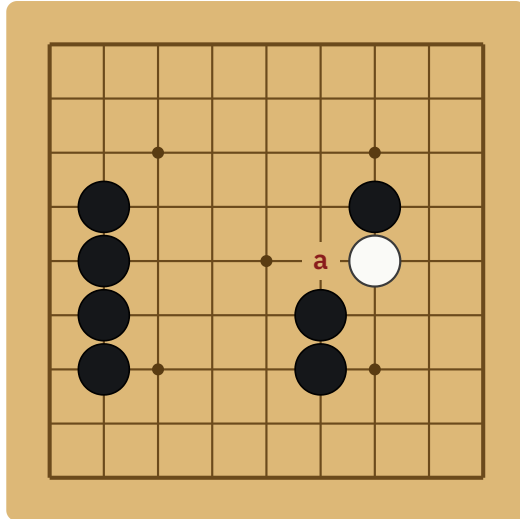
เฉลย: D2 — หมากที่เข้ามาในปากเสือถูกกินทันที รูปนี้จึงตัดไม่ขาด • ถ้าไปหนึ่ง
ตา ขาวต่อลงไปหาแถวหมากขาวข้างล่างแล้วรอด

- **กำลังหนี:** ใช้รูปเร็ว (กระโดดหนึ่งช่อง ตาม้า) เพราะถ้าหนึ่งตาอาจถูกล้อม
- **ใกล้หมากที่แข็งของเขา:** ใช้รูปแน่น (ต่อตรง ทแยง) เพราะรูปเร็วจะถูกตัดตรงเอา
- **ก่อนวางทุกครั้ง:** หาจุดตัดของรูปนั้น แล้วถามว่า "ถ้าเขาตัดตรงนี้ เราสู้ได้ไหม" ถ้าไม่ได้ ให้ใช้รูปที่แน่นขึ้น
หนึ่งขั้น

ฝึกต่อ: หมวด "ป้องกันจุดตัด" ในห้องโจทย์คือฮังมาในทางกลับ — หาว่ารูปของเราขาดตรงไหน แล้วอุดก่อนเขา
ตัด

หนา (Thickness) และบาง (Thin)

ความหนา (Thickness) คือกำแพง (Wall) ที่ไม่มีจุดอ่อน มันมีค่ามาก แต่มีค่าในทางที่คนส่วนใหญ่เข้าใจผิด



ซ้าย: กำแพงตรง ไม่มีจุดตัด · ขวา: หมากดำเม็ดบนห่างจากแถวล่างแบบตาม้า
และมีหมากขาวแทรกอยู่แล้ว — a จึงเหลือเป็นทางเชื่อมทางเดียว ถ้าขาวได้ลง a
กำแพงดำขาดเป็นสองก่อน ปิด a ก่อนเสมอ

- ความหนามีไว้โจมตี ไม่ใช่มีไว้ล้อมพื้นที่ — ต้องประโยชน์ให้ขึ้นใจ
- อย่าเล่นใกล้กำแพงหนา ไม่ว่าของเราหรือของเขา
- ถ้ามีกำแพงหนา ให้ไล่คู่ต่อสู้เข้าหามัน แล้วเก็บกำไรจากการไล่
- รูปบางคือรูปที่มีจุดตัด — ปิดจุดตัดก่อนจะโดนใช้เสมอ

บทที่ 28

อาจิ (Aji) — ศักยภาพที่ยังไม่ตาย

หมากที่ดูเหมือนตายแล้วมักยังมีประโยชน์ซ่อนอยู่ เรียกว่าอาจิ การรู้จักเก็บอาจิไว้และรู้จักใช้มันให้ถูกเวลา เป็นทักษะระดับคิ่วปลาย

- อย่ารีบไปช่วยหมากที่ตายแล้ว — การเดินเพิ่มจะทำลายอาจิที่เหลืออยู่
- อาจิใช้เป็นหมากขู่ (Ko threat) ในการสู้โคะ (Ko) ได้ดีมาก
- ในทางกลับกัน ถ้ามีหมากคู่ต่อสู้ค้างอยู่ในพื้นที่เรา ให้เก็บกวาดตอนท้ายเกมก่อนที่เขาจะใช้

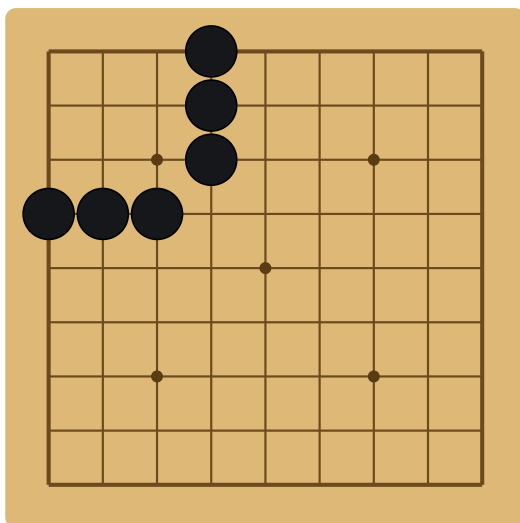
เปิดเกมและทิศทาง

มูม → ริม → กลาง

บทที่ 29

ทำไมต้องเปิดเกมที่มูม

ไม่ใช่ธรรมเนียม แต่เป็นคณิตศาสตร์ มูมมีขอบกระดานช่วยล้อมให้สองด้าน ริมช่วยหนึ่งด้าน กลางไม่ช่วยเลย



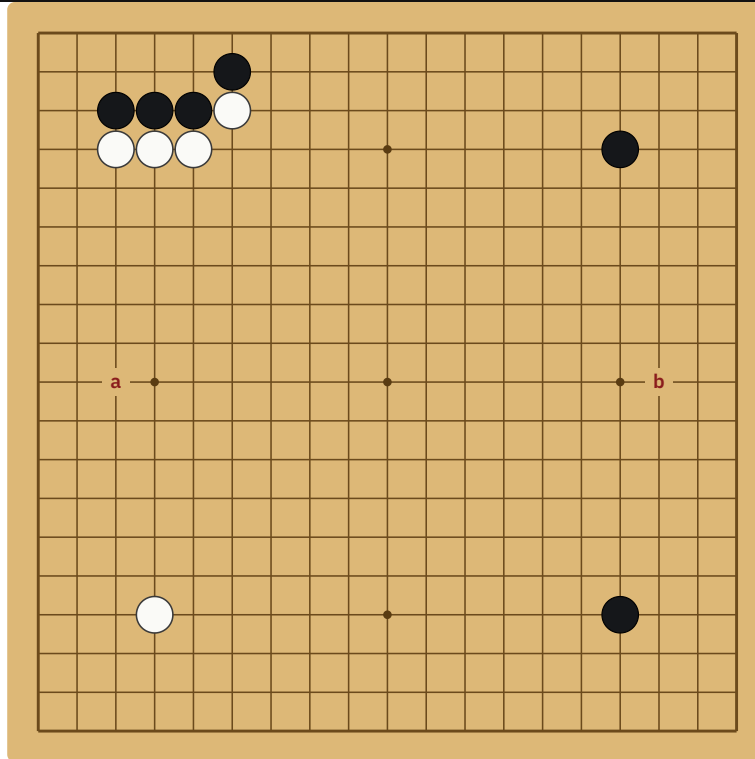
หมากดำ 6 เม็ด ล้อมพื้นที่มูมได้ 9 แต้ม — ถ้าจะล้อม 9 แต้มกลางกระดานต้องใช้
ขาว 12 เม็ด

- ลำดับการเปิดเกม: มูม → ริม → กลาง
- จุดเปิดมูมมาตรฐานคือ 4-4 (จุดดาว (Hoshi)) และ 3-4
- ถ้าไม่รู้จะเดินไหนตอนต้นเกม ให้ถามว่า "มูมไหนยังไม่มีใครยึด"

บทที่ 30

ทิศทางการเล่น (Direction of play)

บทที่คนส่วนใหญ่ข้าม แต่คือตัวแบ่งระหว่างระดับคิวกับดั้ง คำถามไม่ใช่ "ตานี้ดีไหม" แต่คือ "ด้านไหนของกระดานใหญ่กว่ากัน"



ขาวได้ทำแพ่งหนาที่มุมบนซ้ายซึ่งหันลงมาทางด้านซ้าย และมีหมากที่มุมล่างซ้าย
รออยู่แล้ว — a เข้าไปเล่นใกล้ทำแพ่งหนาของขาว ได้น้อยและเสี่ยงถูกไล่ · b
ขยายด้านขวาที่ดำมีหมากรออยู่ทั้งสองมุม คือด้านที่ใหญ่กว่า

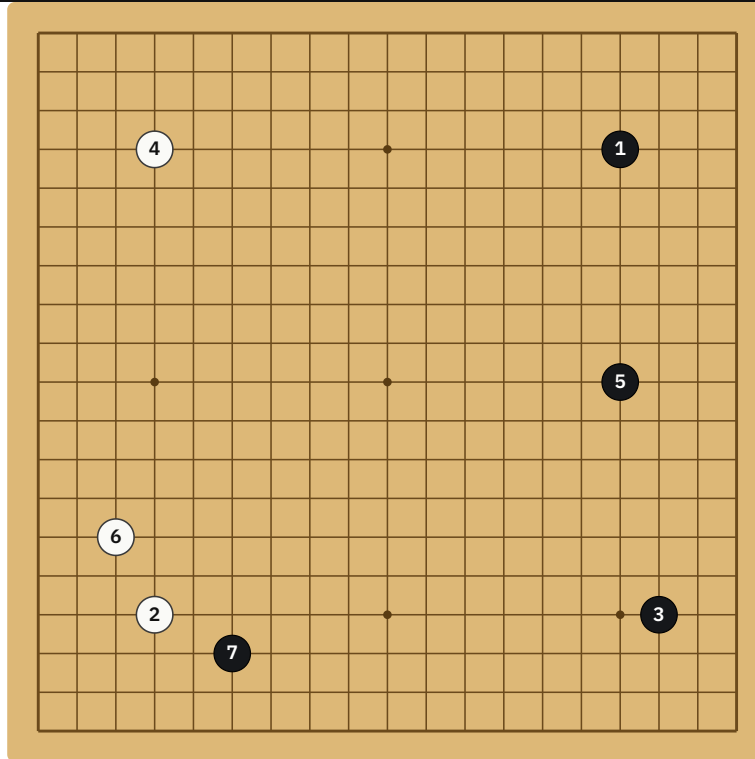
- เล่นด้านที่ตัวเองมีหมากรออยู่แล้ว — ให้หมากเก่าทำงาน
- อย่าเล่นใกล้ทำแพ่ง (Wall) หนา ไม่ว่าจะของตัวเองหรือของคู่ต่อสู้
- ถ้าคู่ต่อสู้มีทำแพ่งด้านหนึ่ง ให้ไปเล่นอีกด้านเสมอ
- ก่อนเดินทุกตาในช่วง 40 ตาแรก ทามตัวเอง 3 วินาที: "ด้านไหนใหญ่กว่า"
- **งานด่วน (Kyuba) ก่อนงานใหญ่ (Oba):** ก่อนถามว่าด้านไหนใหญ่ ให้ถามก่อนว่ามีจุดที่ "รอไม่ได้" ไหม — กลุ่มอ่อน (ของเราหรือของเขา) ที่ตาเดียวเปลี่ยนเป็นตายหรือรอด หรือจุดตัดที่ทำให้หมากเราขาดเป็นสองกลุ่มอ่อน ตาแบบนี้มาก่อนการขยายจุดใหญ่บนริมเสมอ เพราะงานใหญ่ยังรอได้ แต่งานด่วนพลาดแล้วเสียทั้งกลุ่ม · แท็บรุกและรับในหน้าตาไหนใหญ่กว่าคือจุดแบบนี้จากเกมจริง

แบบฝึก: เล่น 19×19 ทั้งเกมโดยห้ามตอบสนองคู่ต่อสู้เลย ให้เล่นจุดใหญ่ที่สุดของกระดานทุกตา คุณจะแพ้ แต่จะเข้าใจคำว่า "ใหญ่" ขึ้นทันที

บทที่ 31

ฟูเซกิ (Fuseki) — วางหมากชุดแรกให้ทำงานร่วมกัน

ฟูเซกิคือช่วงเปิดเกมทั้งกระดาน ไม่ใช่แค่มุมใดมุมหนึ่ง คำถามหลักคือหมากชุดแรกของเราทำงานร่วมกันหรือยัง ถ้าแต่ละเม็ดต่างคนต่างอยู่ ความสำเร็จจากการเดินก่อนก็หายไป



โครงจีน — หมากรุก 1 3 5 ของดำอยู่ด้านขวาทั้งหมด มุมสองมุมกับจุดบนริม
ทำงานเป็นโครงเดียว ส่วน 7 เข้าประชิดมุมล่างซ้ายที่ขาวยึดไว้ · ลำดับเดียวกับ
ในหน้าศึกษาเกม

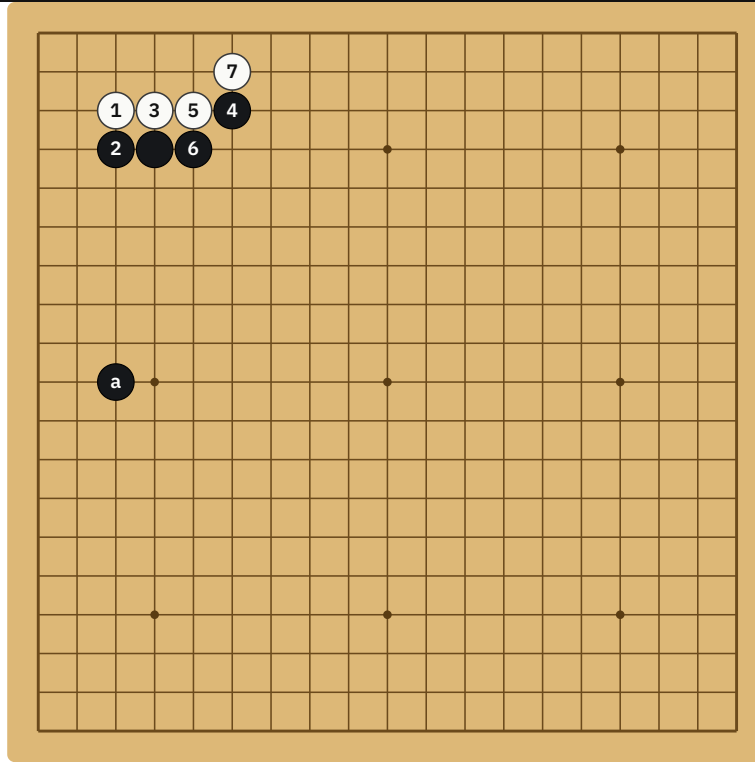
- ยึดมุมก่อน แล้วขยายไปริมในทิศที่หมากรุกเราช่วยกันได้ (บท 7 และ 8)
- เลือกโครงเปิดเกมหนึ่งแบบแล้วใช้ซ้ำหลายสิบเกม จะเข้าใจลึกกว่าลองทุกแบบ
- ถ้าคู่ต่อสู้แยกหมากรุกเราออกจากกัน ให้เลือกด้านที่ใหญ่กว่า อย่าพยายามรักษาทุกด้าน

ดูต่อ: หน้าศึกษาเกม → รูปแบบเปิดเกมมาตรฐาน มีโครงจีนและโครงแบบอื่นให้เดินดูทีละตา

บทที่ 32

โจเซกิ (Joseki): มุกจุด 3-3 (ชั้นชั้น-San-san) ใต้จุดดาว (Hoshi)

นี่คือหนึ่งในโจเซกิที่พบบ่อยที่สุดในเกมสมัยใหม่ หัวใจของมันคือการแลกเปลี่ยน (Exchange): ขาวได้พื้นที่มุมที่แน่นอน ดำได้กำแพง (Wall) ด้านนอก



1 ขาวบุก 3-3 · 2 ดำปิดทางด้านซ้ายซึ่งมีหมาก a รออยู่ · จบแล้วขาวได้มุม ดำได้กำแพงที่ทำงานร่วมกับ a — ลำดับนี้พบในเกมมืออาชีพ 124 เกมในคลังรูปมุมของแอป

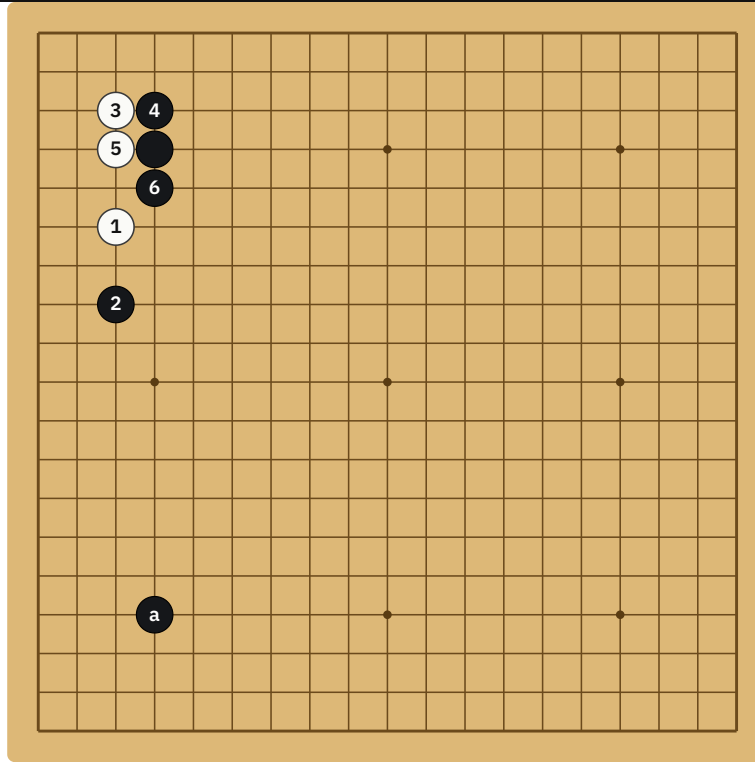
- จำต้องเลือกที่จะปิดด้านไหน — ปิดด้านที่ตัวเองมีหมากรออยู่แล้วเสมอ
- เมื่อได้กำแพงมาแล้ว **ห้ามเอากำแพงไปล้อมพื้นที่** ให้ใช้มันไล่คู่ต่อสู้
- ในลำดับตามแผนภาพ ขาวเป็นคนเดินตาสุดท้าย และในเกมจริงที่แอปนับได้ ดำมักไปเล่นที่อื่นได้เลย — ขาวได้มุมที่แน่นอน ดำได้กำแพงกับจังหวะเดิน ต้องใช้ทั้งสองอย่างให้คุ้ม
- ถ้าดำไม่มีหมากรออยู่เลยทั้งสองด้าน การให้ขาวบุก 3-3 มักไม่คุ้ม

ดูอีกแบบ: หน้าศึกษาเกม → รูปแบบเปิดเกมมาตรฐาน → "บุกจุด 3-3 ใต้จุดดาว" เป็นลำดับแบบดั้งเดิมที่ดำปิดจากด้านบนแทน เดินดูก็ละตาแล้วกด "ถามเซนเซเรื่องนี้" ได้

บทที่ 33

โจเซกิ (Joseki): เข้าประชิด (คาการิ-Kakari) และการหนีบ (ฮาซามิ-Hasami)

เมื่อคู่ต่อสู้เข้าประชิดมุมของเรา มีสามทางเลือกหลัก และการเลือกขึ้นกับว่ามีหมากอะไรรออยู่รอบ ๆ



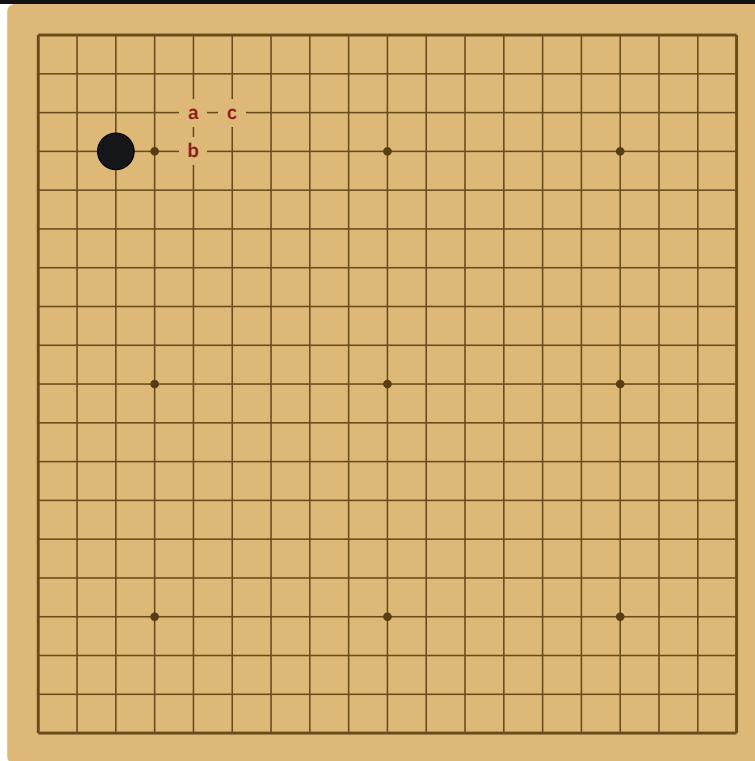
1 ขาวเข้าประชิด · 2 ดำหนี โดยมีหมาก a รออยู่ด้านล่าง — ขาวไม่ออกมาสู้ แต่หนีเข้า 3-3 (3) แทน · ลำดับนี้พบในเกมมืออาชีพ 80 เกมในคลังรูปมูของแอป

- **ตอบด้วยตาม้า (Keima)** — ปลอดภัย คุ่มมู เหมาะเมื่อไม่มีหมากรอ
- **หนี (ฮาซามิ-Hasami)** — รุก เหมาะเมื่อมีหมากของเราอยู่ด้านล่างนั้นพอดี
- **เทนุกิ (Tenuki)** — ไม่ตอบเลย เหมาะเมื่อมีจุดที่ใหญ่กว่าอยู่อื่น
- กล้วยๆ: หนีเมื่อการหนีนั้นทำงานร่วมกับหมากที่มีอยู่แล้ว ไม่ใช่หนีเพราะอยากสู้

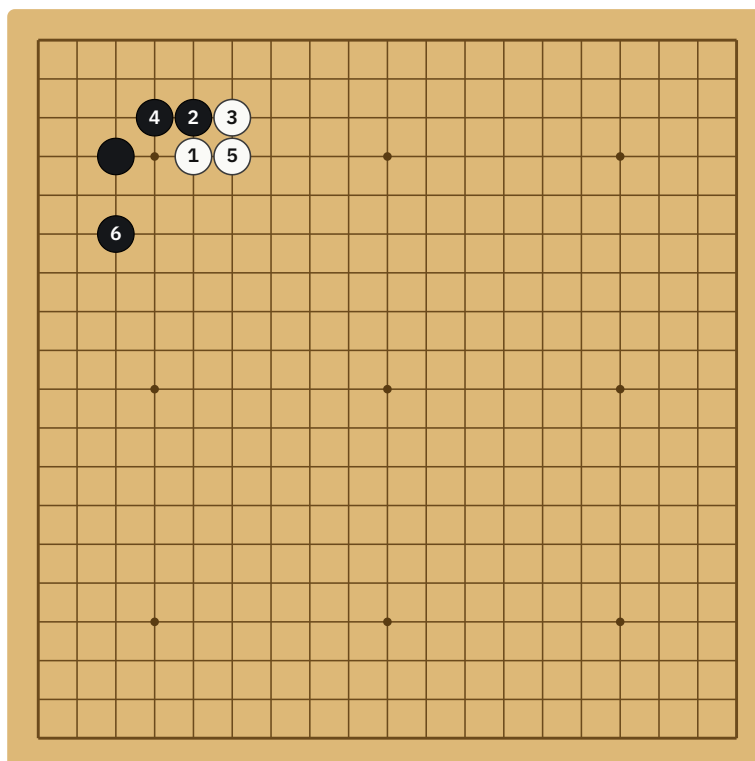
บทที่ 34

โจเซกิ (Joseki): จุด 3-4 (โคโมกุ-Komoku)

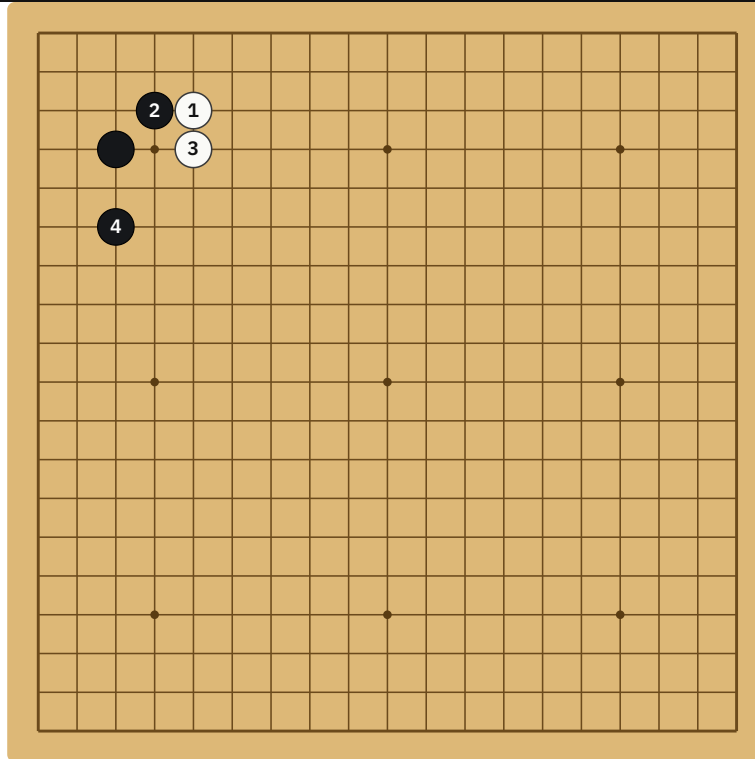
จุด 3-4 (โคโมกุ-Komoku · 小目) อยู่บนเส้นที่สามจากขอบด้านหนึ่ง และเส้นที่สี่จากอีกด้าน ต่างจากจุดดาว (Hoshi) ตรงที่มัน "เอียง" — ฝั่งเส้นสามเน้นพื้นที่มุม ฝั่งเส้นสี่เปิดทางออกสู่ริม คู่ต่อสู้จึงมักเข้าประชิดจากฝั่งที่เปิด และถ้าไม่มีใครมาประชิด ตาถัดไปที่นิยมคือปิดมุม (ชิมาริ (Shimari)-Shimari) ให้มุมเป็นของเราเกือบแน่นอน



ตำแหน่ง 3-4 ที่ C16 · ขาวเข้าประชิดได้สองแบบหลัก: a แบบตาม้า (Kogeima kakari) หรือ b แบบกระโดดสูง (Takagakari) · จุดเดียวกันนี้ก็เป็นจุดปิดมุมของตัวเอง (a ตาม้า · b กระโดดหนึ่งช่อง · c ตาม้าใหญ่) ใครได้ก่อนคนนั้นได้เปรียบที่มุมนี้



ประชิดสูงแล้วเตะใต้ — 1 ขาวประชิดสูง · 2 ดำเตะข้างล่าง · 3 ขาวเบียด (ฮาเนะ-Hane) · 4 ดำถอยต่อ · 5 ขาวต่อแน่น · 6 ดำขยายลงริมซ้าย · ดำได้มุมกับริมซ้าย ขาวได้กำแพงหันไปทางขวา · ครอบคลุมตาพบ 43 เกมในคลังรูปมุมของแอป (เฉพาะสามตาแรกพบ 114 เกม)



ประชิดตาม้าแล้วเตะบน — 1 ขาวประชิดตาม้า · 2 ดำเตะ · 3 ขาวยืนขึ้น · 4 ดำขยายลงริมซ้าย · ดำได้มุม ขาวได้ทางออกไปริมบน · พบ 29 เกมในคลังรูปมุม

- **ดูว่าฝั่งไหนสำคัญกว่า:** ทั้งสองลำดับดำเลือกเอามุมกับริมซ้าย และยอมให้ขาวหันกำแพง (Wall) ไปทางขวา — ถ้าทางขวามีหมากดำรออยู่ กำแพงของขาวจะมีค่าน้อย ลำดับนี้จึงดีสำหรับดำ ถ้าไม่มี ควรพิจารณาลำดับอื่น (บท 21)
- **หนีบได้ด้วย:** เมื่อขาวประชิดตาม้า (Keima) ดำหนีบจากอีกฝั่ง (เช่นที่ H16) ได้เหมือนจุดดาว (บท 20) — เลือกหนีบเมื่อการหนีบทำงานร่วมกับหมากที่มีอยู่
- **ปิดมุมก่อน:** จุด 3-4 ที่ปิดมุมแล้ว (a b หรือ c ในภาพแรก) มุมมุมได้ยากมาก — ถ้าคู่ต่อสู้ปล่อยให้ปิด ได้มุมแทบฟรี
- **จำความหมาย ไม่ใช่ลำดับ:** แต่ละตาในโจเซกิตอบคำถามว่า "ใครได้ด้านไหน" — เข้าใจแล้วจะรู้ว่าเมื่อคู่ต่อสู้เดินนอกตำรา ควรตอบอย่างไร

ข้อมูลจริง ไม่ใช่ตำรา: จำนวนเกมในบทนี้นับจากเกมมืออาชีพที่แอปเดินซ้ำๆ ทั่วตาผ่านกติกาสองแอปเอง — ความที่บอกว่ามืออาชีพเลือกใช้บ่อย ไม่ได้แปลว่าเป็นตาที่ดีที่สุด ดูทุกรูปและเปิดเกมต้นทางได้ที่หน้ารูปมุม

บทที่ 35

เลือกโจเซกิ (Joseki) ตามทิศทาง ไม่ใช่ตามความจำ

โจเซกิทุกแบบ "เสมอกัน" ในมุมนั้น แต่ผลลัพธ์ทั้งกระดานต่างกันมาก คนที่ท่องโจเซกิแต่ไม่ดูทิศทางจะแพ้คนที่รู้แค่ 3 โจเซกิแต่ใช้ถูกที่

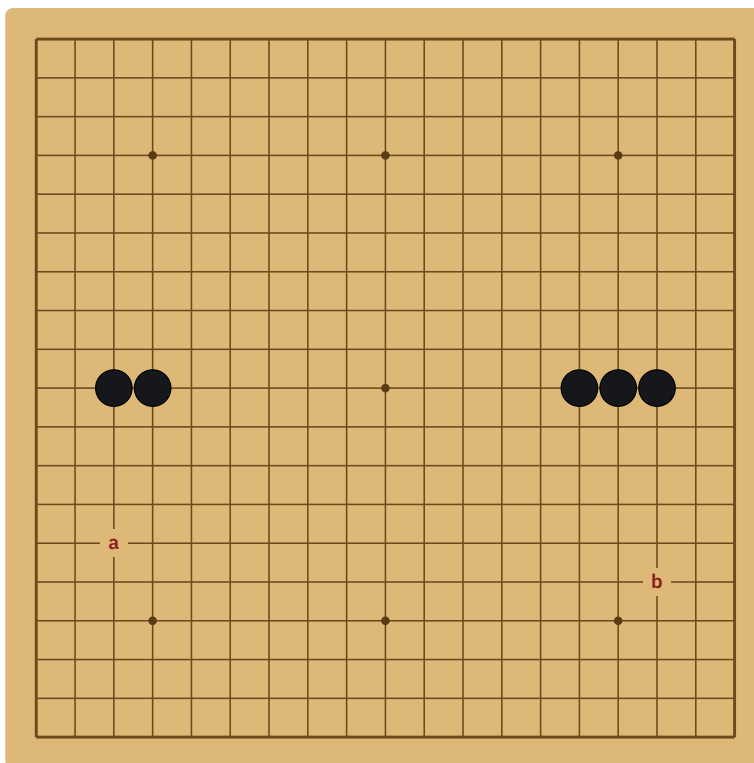
- ทามก่อนเลือก: โจเซกีนีจะตั้งกำแพง (Wall) ไว้ด้านไหน และด้านนั้นมีหมากเรารออยู่ไหม
- ถ้าคู่ต่อสู้มีกำแพงอยู่แล้วด้านหนึ่ง อย่าเลือกโจเซกิที่ทำให้เราได้กำแพงด้านเดียวกัน
- โจเซกิที่ให้พื้นที่มุมเหมาะเมื่อเราตามอยู่และต้องการแต้มแน่นอน

ก๊าดัก: การจำใจเซกิ 30 แบบตอนเป็นคิวกกลาง ทำให้แพ้อยกว่าเดิม เพราะจำได้แต่ใช้ผิดที่ — จำ 3 แบบแล้ว
เข้าใจลึกดีกว่า

บทที่ 36

ระยะการขยาย (Extension) — กฎ $n+1$

กำแพง (Wall) สูงเท่าไร? ควรขยายออกไปเท่าไร? มีสูตรที่ใช้ได้เกือบทุกครั้ง



ซ้าย: กำแพงสองชั้น ขยายสามช่องไปที่ a · ขวา: กำแพงสามชั้น ขยายสี่ช่องไป
ที่ b — นับเฉพาะช่องว่างระหว่างหมากกับจุดที่ขยาย

- กำแพงสูง n ชั้น → ขยายออกไป $n+1$ ช่อง (นับช่องว่างระหว่างหมากกับจุดที่ขยาย)
- กำแพง 2 ชั้น ขยาย 3 ช่อง · กำแพง 3 ชั้น ขยาย 4 ช่อง
- ขยายสั้นกว่าสูตร = เสียโอกาส · ขยายยาวกว่าสูตร = ถูกบุกเข้ามาแบ่ง
- หมากเดียวบนเส้นที่ 3 ขยาย 2 ช่องได้ฐานที่มั่นคง บุกเข้ามาตรงกลางได้ยาก — ยังไม่ใช่ชีวิตที่สมบูรณ์ แต่ไม่ต้องรีบเดินเพิ่ม

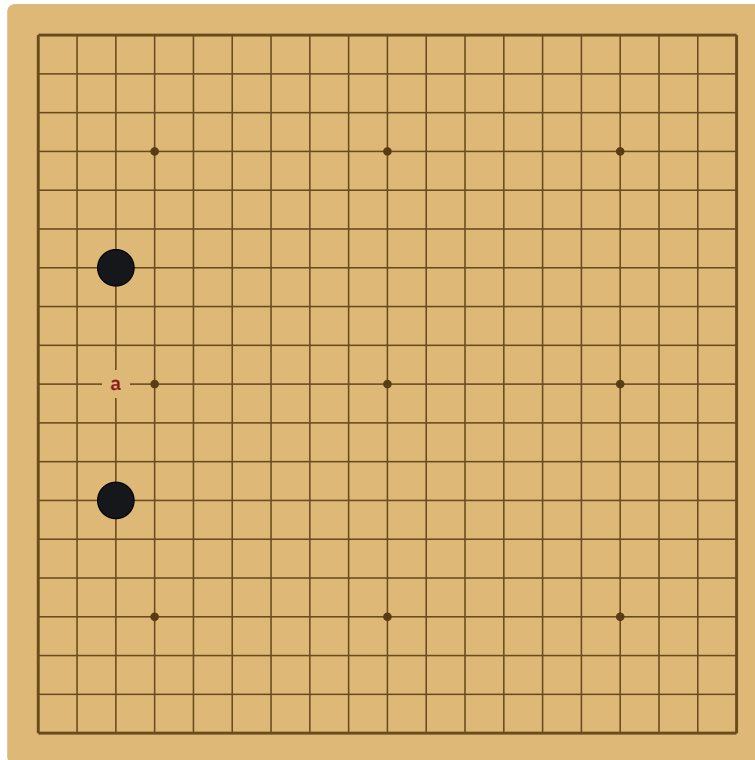
กลางเกม

บุก ลด ไล่ ตั้งรับ

บทที่ 37

บุกรุก (อุจิโคมิ-Uchikomi) ที่ริม: เมื่อไหร่บุกได้จริง

ช่องว่างริมกระดานมีขนาดที่บอกได้เลยว่าบุกเข้าไปแล้วรอดหรือไม่



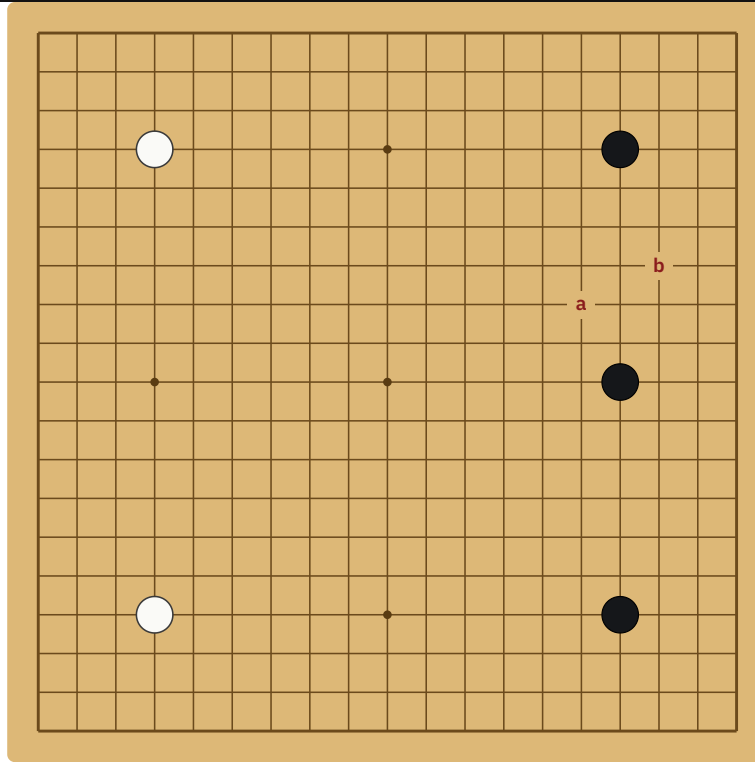
จุดบุกคือกลางช่องว่างระหว่างหมากสองเม็ดบนเส้นที่ 3 (a) — ยิ่งช่องว่างกว้าง ผู้บุกยังมีที่ขยายไปตั้งฐานได้ทั้งสองข้าง

- หมากบนเส้นที่ 3 ขยาย **สองช่อง** (ว่างสองจุด): บุกเข้าไปตรงกลางไม่ได้ ถ้าจะเล่นให้หลุดจากข้างนอก
- ขยาย **สามช่อง** (ว่างสามจุด): บุกที่เส้นที่ 3 ตรงกลางได้ ผู้บุกมักไม่ได้ตั้งชีวิตในที่ว่างนั้นเอง แต่หนีออกกลางกระดานหรือลอดใต้ (Bridge under) ไปเชื่อม
- ช่องว่างยิ่งกว้าง ผู้บุกยังมีที่ขยายตั้งฐานได้ในตัวเอง
- ก่อนบุกให้ดูว่าคู่ต่อสู้มีกำแพง (Wall) หนาอยู่ด้านหลังไหม ถ้ามี ให้หลุดจากข้างนอกแทนเสมอ

บทที่ 38

ลดพื้นที่จากข้างนอก (เคชิ-Keshi)

ไม่ใช่ทุกโครงที่ต้องบุกเข้าไป การเดินแตะขอบโครงจากข้างนอกมักได้ผลดีกว่าและปลอดภัยกว่ามาก



ดำสร้างโครงดำแนว — a ลดจากข้างนอก เดินเบา ๆ ที่ขอบโครง · b บุกลงเข้าไป
ตั้งชีวิตข้างใน ได้มากกว่าแต่เสี่ยงถูกไล่ทั้งกลุ่ม

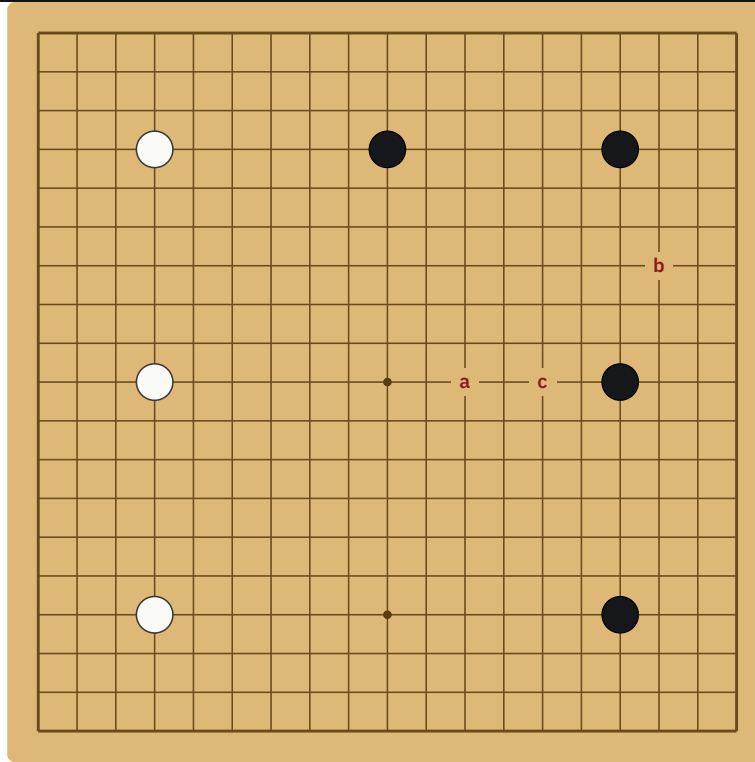
- บุกลง (Uchikomi) = เข้าไปตั้งชีวิตข้างใน เสี่ยงแต่ได้เยอะ
- ลดพื้นที่ = เดินขอบโครงจากข้างนอก ปลอดภัยแต่น้อยกว่า
- ถ้ากำลังนำอยู่ → ลดพื้นที่ · ถ้าตามอยู่ → บุกลง
- จุดลดที่ดีมักอยู่บนเส้นที่ 4-5 ตรงกลางโครงพอดี

เชื่อมกับการนับแต้ม: ถ้านับแต้มระหว่างเกมไม่เป็น จะเลือกไม่ถูกว่าควรบุกลงหรือลด — นี่คือเหตุผลว่าทำไมบทเรียนที่ 11 ถึงสำคัญกว่าที่คิด

บทที่ 39

โมโย (Moyo) — สร้างโครงใหญ่ และรับมือโครงของเขา

โมโยคือโครงกว้างที่ยังไม่ได้ล้อมเสร็จ มันยังไม่ใช้พื้นที่ แต่มีศักยภาพจะเป็น ความยากคือรู้ว่าเมื่อไหร่ควรขยาย และเมื่อไหร่ควรเปลี่ยนเป็นพื้นที่จริง



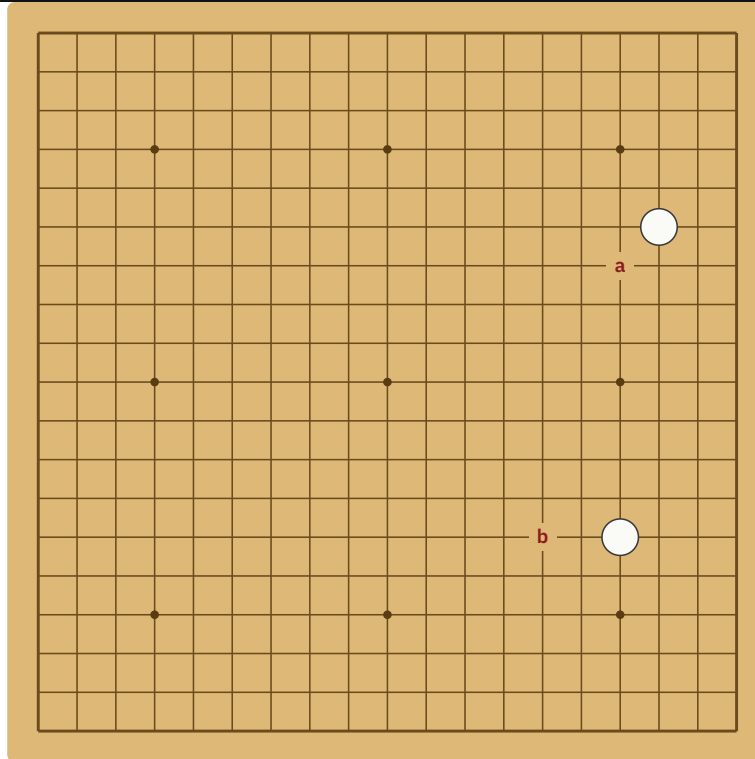
ดำสร้างโมโยด้านขวา · a ขยายโครงเข้ากลาง · ถ้าเป็นขาว: b บุกลงไปข้างใน หรือ c ลดจากข้างนอก ขึ้นกับว่ากำลังนำหรือตาม (บท 24)

- ขยายโมโยด้วยตาที่ทำให้ใหญ่ขึ้นสองทางพร้อมกัน
- อย่าล้อมโมโยให้แน่นเร็วเกินไป — ได้พื้นที่เล็กกว่าที่ควร
- ถ้าคู่ต่อสู้มีโมโยใหญ่ ต้องเข้าไปก่อนมันจะล้อมเสร็จ ยิ่งรอยิ่งยาก
- ใช้การโจมตีกลุ่มที่บุกลงมาเพื่อได้กำไร ไม่ใช่เพื่อฆ่า (บท 25)

บทที่ 40

เตะไหล่ (Shoulder hit) และครอบหัว (Cap) — กดจากข้างบน

สองเทคนิคนี้ใช้กับหมากที่อยู่คนเดียวบนริม เพื่อลดโครงของคู่ต่อสู้โดยไม่ต้องบุกลงไปข้างใน เราได้ความหนา (Thickness) หันเข้ากลาง ส่วนเขาได้พื้นที่ริมเล็ก ๆ



a แทะโหล่หมากบนเส้นที่ 3 — กดให้เขาเดินต่ำไปตามริม · b ครอบหัวหมากบนเส้นที่ 4 — ขวางไม่ให้เขาขยายเข้ากลาง

- แทะโหล่ใช้กับหมากบนเส้นที่ 3 — ถ้าเขาคลานไปตามเส้นที่ 3 เขาได้พื้นที่น้อย เราได้กำแพง (Wall)
- ครอบหัวใช้กับหมากบนเส้นที่ 4 หรือกลุ่มที่กำลังจะออกกลาง
- ก่อนเล่น ดูว่ากำแพงที่จะได้หันไปทางที่มีหมากเราอยู่ไหม — ถ้าไม่มี ความหนาแน่นอาจไม่มีค่า
- ใช้เมื่อกำลังนำ หรือเมื่อโครงของเขายังไม่ใหญ่พอให้บุก

บทที่ 41

ซาบากิ (Sabaki) — เล่นเบาเมื่ออยู่ในเขตของเขา

เมื่อหมากของเราอยู่ในเขตที่คู่ต่อสู้แข็งแกร่งกว่า การพยายามรักษาทุกเม็ดคือทางแพ้ ซาบากิคือการเล่นเบา ยอมเสียบางเม็ด เพื่อให้กลุ่มที่เหลือตั้งตัวได้เร็วและไม่ถูกไล่เป็นเป้า

- เล่นเบา: ตาที่แตะแล้วหันไปได้หลายทาง ดีกว่าตาที่หนักแน่นแต่ติดอยู่ที่เดียว
- ยอมทิ้งหมาก (Sacrifice) ที่ถูกล้อมแล้ว — ใช้มันเป็นหมากขู่ (Ko threat) หรือเป็นอาจิ (Aji) ไว้ทีหลัง (un 28)
- หาฐานกับทางออกกลางกระดานให้ได้อย่างน้อยหนึ่งอย่าง
- อย่าเดินตาที่ทำให้กลุ่มหนักขึ้นแต่ไม่ได้ห้อง — กลุ่มหนักคือเป้าที่คู่ต่อสู้ไล่ได้ฟรี (un 26)

ฝึก: ในหน้าศึกษาเกม ดูเกมมืออาชีพที่มีการบุกเข้าไปในโครง แล้วนับว่าผู้บุกยอมทิ้งหมากไปที่เม็ดเพื่อให้กลุ่มหลักรอด

บทที่ 42

โจมตี (Attack) เพื่อทำอะไร ไม่ใช่เพื่อฆ่า

ผู้เล่นระดับคิ๋วส่วนใหญ่ไล่เพื่อจะฆ่า แล้วพอฆ่าไม่ได้ก็เสียเปรียบ ผู้เล่นที่แข็งแกร่งกว่าไล่เพื่อเก็บกำไรระหว่างทาง และไม่สนว่าสุดท้ายจะฆ่าได้หรือไม่

- ไล่จากด้านที่ทำให้เราได้พื้นที่หรือความหนา (Thickness) ไปด้วย
- ห้ามแตะกลุ่มที่กำลังไล่โดยตรง — การแตะทำให้เขาแข็งขึ้น
- ถ้าเขาตั้งชีวิตได้เล็ก ๆ แต่เราได้กำแพง (Wall) ใหญ่ นั่นคือชนะแล้ว
- เลิกไล่ทันทีเมื่อเขาได้สองห้อง (Two eyes) อย่าเดินเพิ่มอีกตาเดียว

บทที่ 43

ตั้งรับ (Defense) เป็น — รู้ว่าเมื่อไหร่ควรยอม

การยอมเสียบางอย่างเพื่อรักษาส่วนใหญ่ คือทักษะที่แยกคนคิ๋วกลางออกจากคิ๋วต้น

- หมากสองสามเม็ดที่ไม่มีหน้าที่แล้ว ปล่อยทิ้งได้ อย่าลากไปทั้งเกม
- กลุ่มที่มีสองห้อง (Two eyes) แล้ว ห้ามเดินเพิ่ม เด็ดขาด
- ถ้าต้องเลือกระหว่างช่วยหมากกับยึดจุดใหญ่ (Big point) ให้นับเป็นแต้มก่อนตัดสินใจ
- การหนีด้วยหมากที่ไม่มีที่ไป คือการสร้างเป้าให้คู่ต่อสู้ไล่ฟรี

บทที่ 44

ประเมินทั้งกระดาน (Positional judgment)

ทุก 30 ตา ให้หยุดแล้วถามสามคำถาม แค่นี้ก็เปลี่ยนคุณภาพการตัดสินใจไปทั้งเกม

- ใครนำอยู่ — นับพื้นที่คร่าว ๆ แล้วลบโคมิ (Komi)
- กลุ่มไหนอ่อนแอที่สุดในกระดาน — ของฉันหรือของเขา
- จุดที่ใหญ่ที่สุดที่ยังว่างอยู่คือจุดไหน
- ถ้า นำ → เล่นปลอดภัย ปิดจุดอ่อน · ถ้า ตาม → สร้างความยุ่งเหยิง

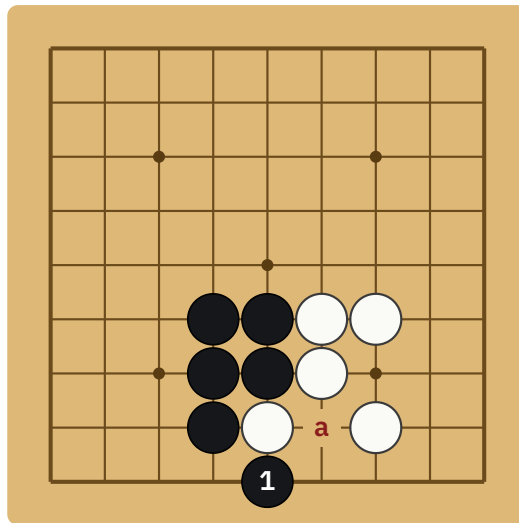
ท้ายเกมและการนับ

คิดเป็นแต้ม

บทที่ 45

มือนำ (เซนเต้-Sente) กับ มือตาม (โกเต้-Gote) — หัวใจของท้ายเกม

มือนำ = เดินแล้วคู่ต่อสู้ต้องตอบ คุณจึงได้เดินต่อ · มือตาม = เดินแล้วเสียตา คู่ต่อสู้ได้ไปเล่นที่อื่น การเล่นมือนำให้ครบก่อนแล้วค่อยเก็บมือตามใหญ่สุด ทำแต้มต่างกันได้หลายแต้มในเกมเดียว



ดำเดิน 1 อตาริมากขาว — ขาวต้องตอบที่ a กันที ไม่จั้นดำกินที่ a · ดำได้เดินต่อที่อื่น นี่คือมือนำ · ถ้าดำเดินตาที่ขาวไม่ต้องตอบ ขาวได้ไปเล่นที่อื่น นั่นคือมือตาม

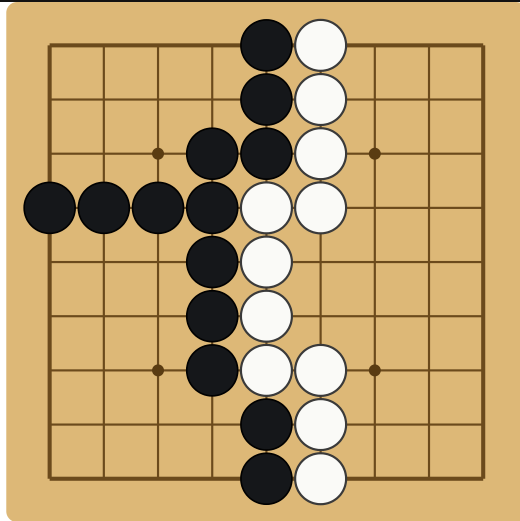
สองคำนี้ในไทยเรียกได้สองแบบ — กับศัพท์ญี่ปุ่นว่า **เซนเต้ / โกเต้** ซึ่งเป็นคำที่ใช้พูดกันบนกระดาน และแปลเป็นไทยว่า **มือนำ / มือตาม** ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในตำราและสื่อการสอน ทั้งคู่หมายถึงสิ่งเดียวกัน เจอแบบไหนก็ให้รู้ว่าเป็นคำเดียวกัน

- ลำดับท้ายเกมที่ถูก: มือนำทั้งสองฝ่าย → มือนำฝ่ายเดียว → มือตามเรียงจากใหญ่ไปเล็ก
- ตาที่ "ดูใหญ่" มักเล็กกว่าที่คิด ให้นับเป็นแต้มจริง ๆ
- การเดินมือนำถึงไว้อย่างไร บางครั้งมีค่ากว่าเล่นกันที เรียกว่าเก็บไว้เป็นหมากขู่ (Ko threat)

บทที่ 46

นับแต้มระหว่างเกม

คนที่นับแต้มไม่เป็น จะเสี่ยงตอนที่ควรปลอดภัย และปลอดภัยตอนที่ควรเสี่ยง นี่คือการแพ้อันดัดดัน ๆ ของระดับ 10 คิว



เกมที่จบแล้ว นับช่องว่างที่แต่ละฝ่ายล้อมไว้: ดำ 28 · ขาว 29 — ขาวนำ 1 แต้ม
ก่อนบวกโคมิ พบบวกโคมิ 6.5 ขาวชนะ 7.5 แต้ม

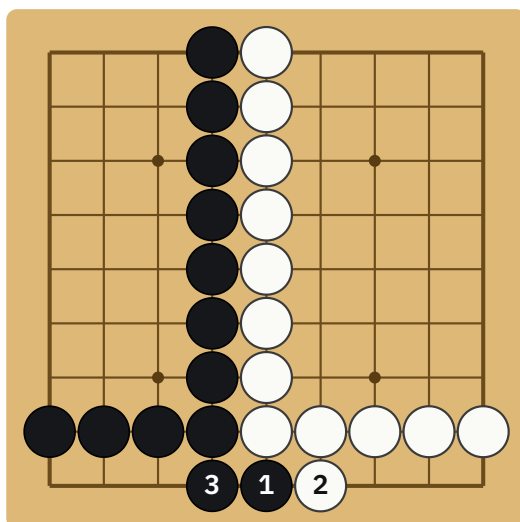
- นับคร่าว ๆ ทุก 30 ตา: พื้นที่ของดำ – พื้นที่ของขาว – โคมิ (Komi) 6.5 ถ้าผลเป็นบวก ดำนำ
- ถ้านำอยู่ → เล่นปลอดภัย ปิดจุดอ่อน ห้ามบุกรุก (Uchikomi) เสี่ยง ๆ
- ถ้าตามอยู่ → ต้องสร้างความยุ่งเหยิง บุกรุก หรือสู้โคะ (Ko)
- นับผิดดีกว่าไม่นับเลย — นับบ่อย ๆ แล้วจะแม่นเอง

ในแอปนี้: เมื่อทั้งสองฝ่ายผ่าน ระบบจะเข้าโหมดนับแต้ม ให้คลิกกลุ่มที่ตายแล้วเพื่อยกออก แล้วกดสรุปผล — ฝึกทายผลก่อนกดทุกครั้ง

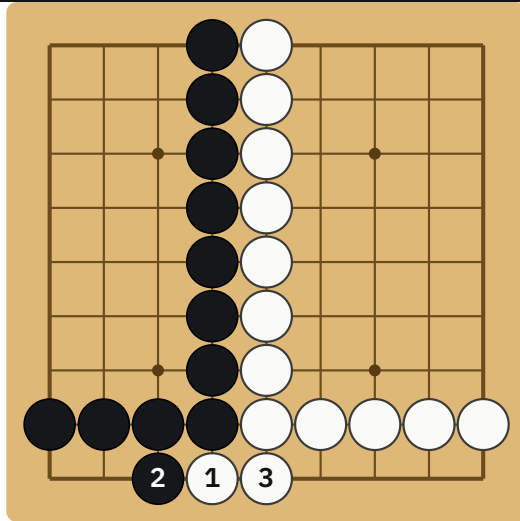
บทที่ 47

ท้ายเกม (โยเซะ-Yose): คิดเป็นแต้ม

ท้ายเกมคือส่วนที่คนไทยระดับคิวเสียแต้มมากที่สุด เพราะเล่นตามความรู้สึกว่า "ตรงนี้ดูใหญ่" แทนที่จะนับ



ดำเบียด 1 ขวากัน 2 ดำต้องต่อ 3 — นับพื้นที่ได้ดำ 24 ขาว 31 และดำเป็นคนเดินตาสุดท้าย ขาวได้ไปเล่นที่อื่นก่อน นี่คือมือตาม (โกเต้-Gote)



ถ้าขาวได้ทำก่อน — ถ้า 23 ขาว 32 · ผลต่างของสองแบบคือ 2 แต้ม นี่คือนิยาม
ของตานี้เมื่อนับแบบผลต่าง

- ค่าของตานี้ = ผลต่างระหว่าง "ถ้าฉันเดิน" กับ "ถ้าเขาเดิน"
- ฮาเนะ (Hane) แล้วต่อที่เส้นแรกในรูปพื้นฐาน มีค่า 2 แต้มแบบมือตาม (ดูแผนภาพ) — แต่ถ้าตานี้บังคับให้คู่ต่อสู้ต้องตอบต่อ มันกลายเป็นมือนำ (เช่นเต้-Sente) และมีค่ามากกว่านั้นมาก จึงต้องดูทุกครั้งว่าเป็นแบบไหน
- จุดที่ดูเล็กแต่เป็นมือนำ มักใหญ่กว่าจุดที่ดูใหญ่แต่เป็นมือตาม
- ฝึกโดยเล่นจนจบเสมอ ห้ามยอมแพ้กลางเกม

ในแอปนี้: หมวดโจทย์ "ทายเกม" คำนวณด้วยการค้นหาจนจบเกมทุกทาง จึงบอกได้แน่นอนว่าตาที่ถูกกับตาที่ผิดต่างกันกี่แต้ม

บทที่ 48

ทายเกม (โยเซะ-Yose): ลำดับที่ถูกต้อง

รู้ค่าของแต่ละตาแล้วยังไม่พอ ต้องเล่นตามลำดับที่ถูกต้องด้วย ลำดับผิดทำให้เสียหลายแต้มต่อเกมโดยไม่รู้ตัว

1. มือนำ (เช่นเต้-Sente) ของทั้งสองฝ่าย (ใครเดินก็บังคับให้อีกฝ่ายตอบ) — เล่นก่อนเสมอ
2. มือนำฝ่ายเดียว (เราเดินแล้วเขาต้องตอบ แต่เขาเดินแล้วเราไม่ต้องตอบ)
3. มือตาม (โกเต้-Gote) เรียงจากใหญ่ไปเล็ก
4. ตาเมะ (จุดที่ไม่เป็นของใคร) เก็บท้ายสุด

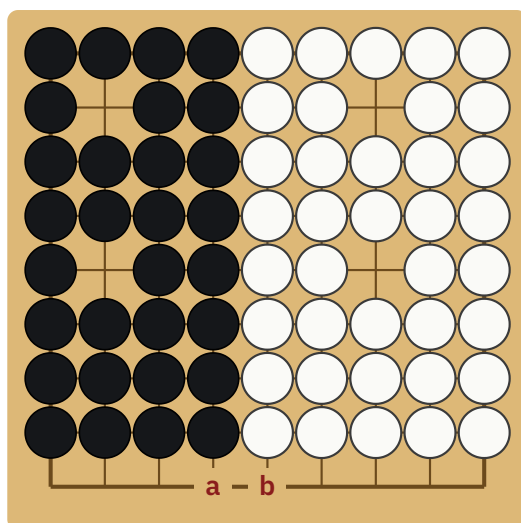
เช็کتัวเอง: เมื่อเล่นจบเกมแล้ว ให้ทายแต้มก่อนกดสรุปผลทุกครั้ง แอปจะบอกว่าคุณพลาดไปที่แต้ม และป้อนเข้าแกน "ทายเกม & การนับ" ในหน้าวัดระดับ

บทที่ 49

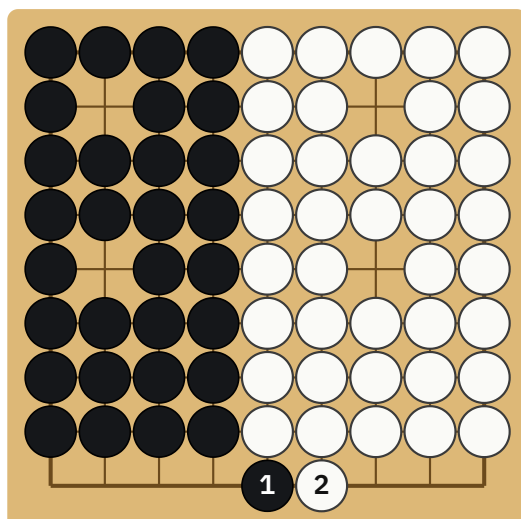
ทายเกม (โยเซะ-Yose): เบียด (ฮาเนะ-Hane) แกวหนึ่งแล้วต่อ

บท 30–31 สอนให้คิดค่าของตาเป็นแต้ม บทนี้คือเทคนิคที่เกิดในแทบทุกเกม: เมื่อเส้นแบ่งเขตลงมาถึงแถวสอง แล้วแถวหนึ่งยังเปิดอยู่ ใครได้เบียด (ฮาเนะ-Hane) ที่แถวหนึ่งก่อน แล้วต่อ จะดันเส้นแบ่งเขตเข้าไปในเขตของ

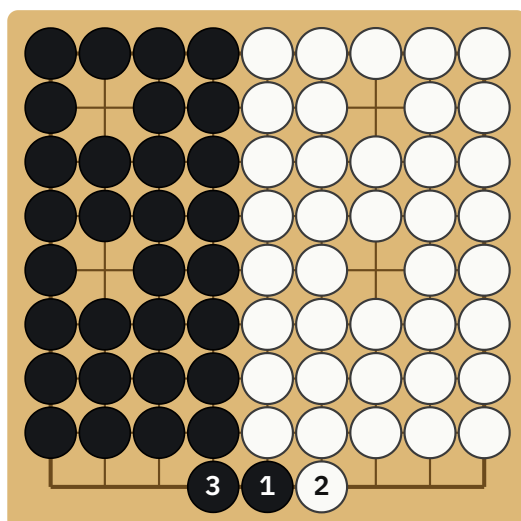
อีกฝ่ายได้หนึ่งช่อง



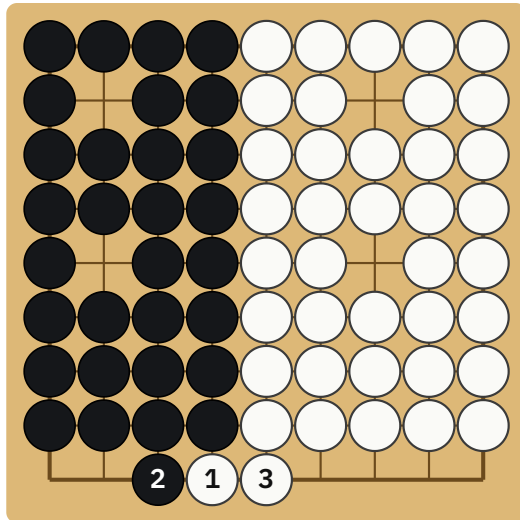
เส้นแบ่งเขตลงมาถึงแถวสอง แถวหนึ่งยังเปิด · ดำฮานะได้ที่ b ขาวฮานะได้ที่ a -
ทุกอย่างนอกจากนี้ตัดสินแล้ว



1 ดำฮานะ · 2 ขาวกัน — ตอนนี้หมากดำที่ 1 เหลือลมหายใจเดียว ดำต้องต่อที่ D1 กันที ไม่งั้นขาวกินแล้วได้เขตคั่นพร้อมเชลย



ดำฮานะแล้วต่อ (1 · 3) — เขตดำ 5 แตรัม เขตขาว 5 แตรัม



ถ้าขาวได้ฮานะก่อน (1 · 3) — เขตดำ 4 แต้ม เขตขาว 6 แต้ม · ต่างจากภาพ
ก่อน 2 แต้มเต็ม ๆ จากตาเดียวกันแค่สลับคนเดิน

- **ก่อนฮานะ นับลมหายใจ (Liberty):** หมากที่ฮานะเข้าไปจะถูกอาตาริ (Atari)ทันที (ภาพที่สอง) ต้องมีจุดต่อที่ปลอดภัย ไม่ถึงเสียทั้งหมากและเขต
- **ถูกฮานะใส่ อย่าเพิกเฉย:** ถ้าไม่ทัน คนฮานะจะเดินลึกเข้ามาอีก — กันแล้วค่อยไปเล่นที่อื่น
- **ฮานะสองฝั่งพร้อมกันไม่ได้:** ตาแบบนี้มักมีหลายจุดบนกระดาน — เริ่มจากจุดที่อีกฝ่ายต้องตอบ (มือนำ (เช่นเต้-Sente) · บท 48) ก่อนจุดที่เขาไม่ต้องการตอบ
- **ลิงกระโดด (Monkey jump):** เมื่อเรามีหมากที่แถวสองและเขตของเขาตามขอบยังเปิดกว้าง ไกลลงแถวหนึ่งระยะตาบ่าใหญ่ (Ogeima) ได้ลึกกว่าฮานะมาก — แต่ลำดับตอบขึ้นกับรูปรอบ ๆ และเครื่องแก้ไขของแอปยังพิสูจน์รูปนี้ไม่ได้ (บริเวณใหญ่เกินที่คำนวณจบ) บทนี้จึงไม่ใช่ลำดับ ลองตาแบบนี้ในเกมแล้วให้ AI ตรวจสอบทบทวน (บท 34)

ฝึกต่อ: โจทย์หมวดท้าทายเกมในห้องโจทย์คำนวณจนจบเกมทุกทาง — หลายข้อคือฮานะแถวหนึ่งแบบในบทนี้ ลองนับก่อนว่าฮานะแล้วได้ที่แต้ม แล้วค่อยเดิน

บทที่ 50

ท้าทายเกม (โยเซะ-Yose): มือนำสองทาง (เช่นเต้สองทาง-Double sente) และมือนำย้อนกลับ (เช่นเต้ย้อนกลับ-Reverse sente)

บท 31 บอกลำดับท้าทายเกมไว้แล้ว บทนี้ขยายสองคำที่อยู่ในลำดับนั้น ซึ่งเป็นตาที่คนระดับความมองข้ามบ่อยที่สุด

- **มือนำสองทาง:** จุดที่ใครได้เล่นก่อนก็เป็นมือนำ (เช่นเต้-Sente) ของคนนั้น — ใหญ่ที่สุดในท้าทายเกม เห็นเมื่อไหร่ให้เล่นทันที
- **มือนำย้อนกลับ:** ตาที่เราเล่นแล้วเป็นมือตาม (โกเต้-Gote) แต่ไปปิดมือนำของคู่ต่อสู้ไว้ — มีค่าประมาณสองเท่าของตามือตามธรรมดาที่ขนาดเท่ากัน
- ลำดับ: มือนำสองทาง → มือนำของเรา → มือนำย้อนกลับ → มือตามจากใหญ่ไปเล็ก
- ถ้าไม่แน่ใจว่าตาไหนเป็นแบบไหน ให้ถามว่า "ถ้าเขาได้เล่นตรงนี้ก่อน เราต้องตอบไหม"

ฝึก: โจทย์หมวดทายเกมในห้องโจทย์คำนวณจนจบเกมทุกทาง ลองทายก่อนว่าตาไหนเป็นมือนำ แล้วค่อยดูคำตอบ

บทที่ 51

สู้โคะ (Ko) อย่างมีเหตุผล

โคะไม่ใช่เรื่องดวง มันคือการคำนวณ: ค่าของโคะเท่าไร และเรามีหมากขู่ (Ko threat) ที่ใหญ่พอที่ตา

- ก่อนสู้โคะ ให้ตอบสองข้อ: ถ้าแพ้โคะเสียที่แต้ม และฉันมีหมากขู่ที่ตาที่เขาไม่ตอบไม่ได้
- หมากขู่ที่ดีคือตาที่เขาไม่ตอบแล้วเสียมากกว่าค่าโคะ
- อย่าใช้หมากขู่ใหญ่ก่อน เก็บไว้ทีหลัง ใช้ตัวเล็กนำ
- ถ้าไม่มีหมากขู่เลย อย่าเริ่มโคะ — ยอมเสียตรงนั้นแล้วไปเล่นที่อื่นดีกว่า

ระดับคิ้วต้นถึงกลาง: หลีกเลี่ยงการเริ่มโคะไว้มาก่อน จนกว่าจะนับแต้มระหว่างเกมได้แม่นยำ — เพราะถ้านับไม่เป็นก็ประเมินค่าโคะไม่ได้

ฝึกให้ได้ผล

ทบทวน แข่ง และเส้นทางต่อ

บทที่ 52

วิธีทบทวนเกมที่ได้ผลจริง

การเล่นเกมเยอะโดยไม่ทบทวน ทำให้ก้าวหน้าเกือบเป็นศูนย์ ไม่ว่าจะเล่นที่พันเกม ทบทวนเฉพาะเกมที่แพ้ก็เพียงพอ และให้ดูแค่ 3 จุด

- 1. กลุ่มไหนของฉันตาย และมันเริ่มมีปัญหาตั้งแต่ตาที่เท่าไร
- 2. ตาไหนที่ AI บอกว่าเสียแต้มเกิน 10 (ดูแค่ 3 ตาที่แย่ที่สุดพอ)
- 3. ตาแรกที่กราฟความได้เปรียบเริ่มพลิก — ตานั้นสำคัญกว่าตาที่แย่ที่สุด

ลำดับที่ถูกต้อง ทบทวนด้วยตาตัวเองก่อน จดสมมติฐานลงไป แล้วค่อยเปิด AI เช็ค ถ้าเปิด AI ก่อน สมองจะไม่ได้ฝึกอ่านเลย

เครื่องมือ: KaTrain (ลงเครื่อง ฟรี) หรือ AI review ในเว็บ OGS — ทั้งคู่ใช้เครื่องยนต์ KataGo เหมือนกัน

บทที่ 53

ใช้ AI ทบทวนอย่างถูกวิธี

AI อย่าง KataGo บอกได้ว่าตาไหนผิด แต่ไม่บอกว่าทำไม ถ้าใช้ผิดวิธีจะกลายเป็นการดูคำตอบโดยไม่ได้ฝึกสมองเลย

- **ลำดับที่ถูกต้อง:** ทบทวนด้วยตาตัวเองก่อน จดสมมติฐานลงไป แล้วค่อยเปิด AI เช็ค
- ดูแค่ 3 ตาที่เสียแต้มมากที่สุด ไม่ต้องดูทั้งเกม
- ตาที่สำคัญที่สุดคือ "ตาแรกที่กราฟเริ่มพลิก" ไม่ใช่ตาที่แย่ที่สุด
- อย่าท่องตาที่ AI แนะนำ ให้ถามว่า "หลักคิดอะไรที่ทำให้ตานั้นดีกว่า"

เครื่องมือ: KaTrain (ลงเครื่อง ฟรี) หรือ AI review ในเว็บ OGS — และในแอปนี้ใช้เก็บศึกษาเกมโหลดคิฟู (Kifu) ตัวเองกลับมาเดินดูทีละตาได้

บทที่ 54

เวลาและเบียวโยมิ (Byoyomi)

การแข่งขันมีเวลาจำกัด คนที่ใช้เวลาไม่เป็นจะแพ้ทั้งที่ฝีมือถึง

- ใช้เวลาเยอะกับ 3 ช่วง: การเลือกทิศทางตอนต้นเกม การตัดสินใจบุกหรือลด และจุดขีดขาดของการปะทะ
- อย่าใช้เวลากับโจเซกิ (Joseki) ที่ท่องได้อยู่แล้ว
- พอเข้าเบียวโยมิ ให้เล่นเร็วขึ้นแต่เป็นระบบ: นับลมหายใจ (Liberty) ก่อนเสมอ
- ฝึกโดยตั้งเวลาจริงในการเล่นทุกเกมช่วงสัปดาห์ก่อนแข่ง

มารยาท (Etiquette) บนกระดานและการไปแข่ง

หมากล้อมมีธรรมเนียมมาหลายร้อยปี คนที่เล่นเก่งแต่ไม่รู้มารยาทจะทำให้ผู้เล่นอึดอัด ส่วนมือใหม่ที่ไม่รู้มารยาทจะได้รับการต้อนรับทุกชมรม — ส่วนใหญ่เป็นเรื่องง่ายที่ทำได้ตั้งแต่เกมแรก

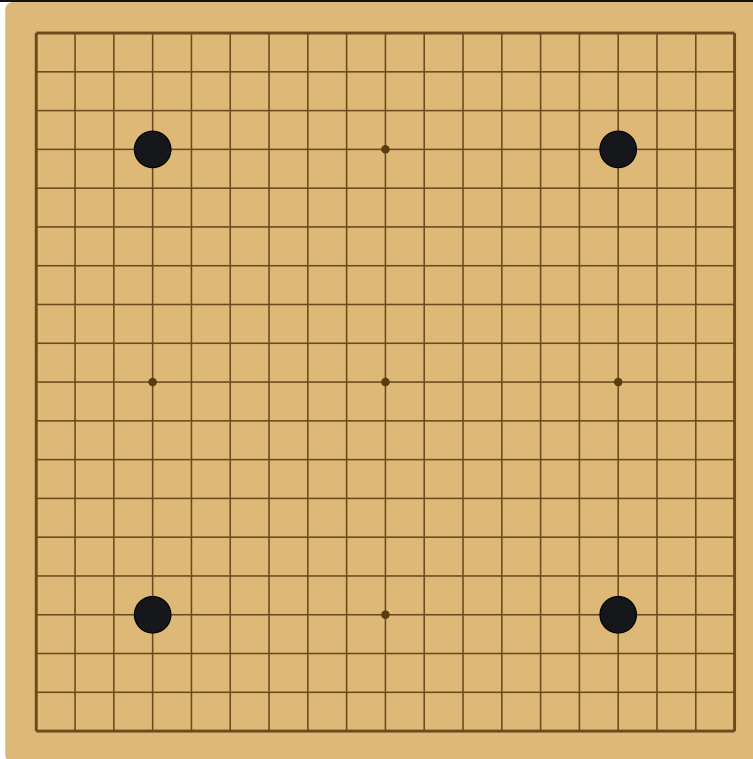
- **ก่อนเริ่ม:** ทักทายคู่เล่น (ธรรมเนียมญี่ปุ่นคือโค้งเล็กน้อยแล้วพูดว่า "โอเนโงชิมัส" — ขอฝากตัวด้วย) • ถ้าฝีมือเท่ากันให้เสี่ยงทายสีด้วยการจับหมากกาย (นิทริ): คนหนึ่งกำหมากขาวไว้ในมือ อีกคนวางหมากดำหนึ่งเม็ด (กายคิ) หรือสองเม็ด (กายคุ) กายถูกได้ถือดำ
- **วางหมาก:** คีบหมากด้วยนิ้วชี้กับนิ้วกลาง วางลงที่จุดแล้วปล่อย — วางแล้วห้ามเปลี่ยนหรือขอสืบ (ตาแรกที่ปล่อยมือคือตาริจิ) • อย่าเขี่ยหมากในถ้วยเล่นระหว่างคิด เสียงรบกวนคู่เล่น
- **เชลย:** หมากที่จับได้ใส่ไว้ในฝาท้ายของตัวเอง ให้อีกฝ่ายเห็นได้ — ตอนนับแบบญี่ปุ่นต้องใช้ (บท 37)
- **ระหว่างเกม:** ไม่วิจารณ์ตาของคู่เล่น ไม่บ่นเสียงดัง คนดูห้ามพูดหรือชี้ • เดินด้วยมือไหน กดนาฬิกาด้วยมืออื่น (บท 33)
- **ยอมแพ้เป็นเรื่องสุภาพ:** เมื่อแพ้ชัดแล้ว การยอมแพ้คือการให้เกียรติคู่เล่น — ทำได้โดยพูดว่ายอมแพ้ หรือวางเชลยสองเม็ดบนกระดาน ส่วนการเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ในเกมที่ไม่มีทางกลับ ถือว่าไม่สุภาพ
- **จบเกม:** ทั้งสองฝ่ายผ่านตักัน แล้วตกลงกันว่ากลุ่มไหนตาย ถ้าไม่ตรงกันให้เล่นต่อเพื่อพิสูจน์ ไม่ใช่เถียงกัน
- **หลังเกม:** ขอบคุนคู่เล่น (ญี่ปุ่นพูดว่า "อาริงาโตะ โกโซมาชิตะ") เก็บหมากลงถ้วยให้ถูกสี • ถ้าคู่เล่นชวนทบทวนเกมด้วยกัน รับไว้ — เป็นการเรียนที่ดีที่สุดอย่างหนึ่ง
- **ออนไลน์ก็เหมือนกัน:** ทักทายและพิมพ์ขอบคุณ ไม่หนีออกจากเกมที่กำลังแพ้ ไม่ถ่วงเวลา และ**ห้ามใช้ AI ระหว่างเกม** — ทุกเว็บถือว่าโกง ใช้ AI ได้ตอนทบทวนหลังจบเท่านั้น (บท 34)

ไปแข่งครั้งแรก: แจ้งระดับฝีมือตามจริงตอนสมัคร — ระดับที่แจ้งใช้จับคู่และคิดหมากต่อ (บท 39) แจ้งต่ำกว่าจริงเพื่อชนะง่ายคือการเอาเปรียบคนอื่น • ซ้อมเล่นกับนาฬิกาก่อนวันแข่งให้ชิน • อ่านกติกาของรายการนั้นก่อน (ญี่ปุ่นหรือจีน • โคมิ (Komi) เท่าไร • เวลาเท่าไร) และแพ้ก็ยิ่งได้เกมมากทบทวน ซึ่งมีค่ากว่าผลแพ้ชนะ

ฝึกต่อ: เล่นกับบอทแล้วจบเกมให้ครบขั้นตอนเหมือนเกมจริง — ผ่านเมื่อไม่มีตาที่ได้แต่เต็มแล้ว ตรวจหมากตายก่อนนับ และกดยอมแพ้เมื่อแพ้ชัด

เกมต่อหมาก (Handicap) — เมื่อฝีมือห่างกัน

เมื่อฝีมือห่างกันมาก เกมปกติจะไม่มีใครได้ฝึกอะไร เกมต่อหมากให้ฝ่ายที่อ่อนกว่าถือดำ วางหมากบนจุดดาว (Hoshi) ไว้ก่อนเริ่ม แล้วให้ขาวเดินก่อน เกมจึงสุสีพอให้ทั้งสองฝ่ายต้องเล่นเต็มที่



ต่อ 4 เม็ด — วางบนจุดดาวทั้งสี่มุม แล้วขาวเดินก่อน

- จำนวนหมากต่อ (Handicap) โดยประมาณเท่ากับระดับที่ห่างกัน เช่น ห่างกันสี่ระดับ ต่อสี่เม็ด · บน 19×19 ต่อได้สูงสุดเก้าเม็ด
- ขาวเดินก่อน และโคมิ (Komi) เหลือ 0.5 แคพอไม่ให้เสมอ
- **ถือดำ:** หมากต่อคือกำลังที่ได้มาก่อน ใช้มันไล่ขาว เล่นหนาไว้ และอย่าตกใจเมื่อขาวบุกเข้ามา
- **ถือขาว:** ต้องสร้างความยุ่งเหยิงและรอให้ดำพลาด — ถ้าเล่นเรียบ ๆ ขาวมักแพ้

ในแอปนี้: หน้ากระดานเลือกต่อหมากได้ 2–9 เม็ด ระบบวางหมากบนจุดดาว ให้ขาวเดินก่อน และตั้งโคมิ 0.5 ให้เอง

บทที่ 57

จากคิว (Kyu) สู่อั้ง (Dan) — ความจริงที่ต้องยอมรับ

ถึงจุดหนึ่งการเรียนเองล้วนจะตัน ไม่ใช่เพราะขี้เกียจ แต่เพราะจุดอ่อนระดับนั้นเป็นเรื่องการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ที่มองไม่เห็นด้วยตัวเอง

- เรียนเองล้วนพาไปได้ประมาณ 1–3 ดั้ง หลังจากนั้นเกือบทุกคนต้องมีคนสอน
- ทางเลือกที่ไม่ต้องเดินทาง: Yunguseng Dojang, ตัวเตอรืรายชั่วโมงใน OGS, คอร์สสอนออนไลน์
- เริ่มหาโค้ชได้ตั้งแต่ประมาณ 5 คิว — ก่อนหน้านั้นเรียนเองคุ้มกว่า
- **ขั้นคิว/ดั้งของไทยได้จากการแข่งและการสอบกับสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทยเท่านั้น** เรตในแอปนี้หรือในเว็บไซต์ประเทศใช้แทนไม่ได้

กรอบเวลาตามจริง: 1 ดั้ง 1.5–3 ปี · 4 ดั้ง 4–7 ปี · 6 ดั้ง 7–12 ปี และคนส่วนน้อยมากที่ไปถึง 6 ดั้ง — นี่ไม่ใช่การลดกำลังใจ แต่เป็นตัวเลขที่ทำให้วางแผนได้จริง

