

Аоки
9 дан

Ваш ход в партии профи

Перевод с японского языка
Валерия Наумова

Санкт-Петербург
1998 г.

©Аоки, оригинальный текст.

©Валерий Наумов, авторизованный перевод с японского, набор, 1998.

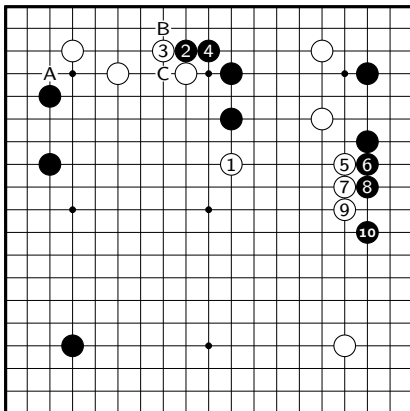
©Павел Стрибук, диаграммы, вёрстка, 2011.

Книга издана при поддержке Го-магазина «Сад Камней»

<http://GoStones.org>

Содержание

Задача 1.....	5	Задача 11	41
Задача 2.....	11	Задача 12	53
Задача 3.....	13	Задача 13	59
Задача 4.....	17	Задача 14	63
Задача 5.....	19	Задача 15	65
Задача 6.....	23	Задача 16	67
Задача 7.....	27	Задача 17	69
Задача 8.....	31	Задача 18	73
Задача 9.....	33	Задача 19	77
Задача 10	37	Задача 20	83



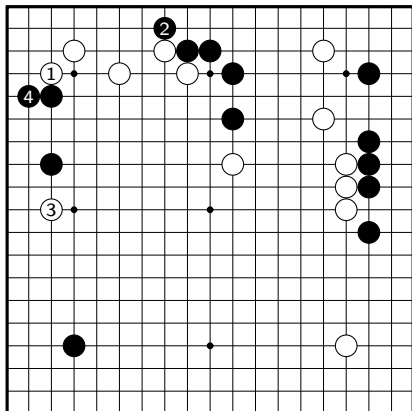
Задача 1

Ход белых

Перед вами позиция из партии, сыгранной мною с Като-сэнсэем в матче за звание Госэй. Я играл белыми.

На ход боси ① чёрные ответили несколько необычно ②, ④ — цукэхики.

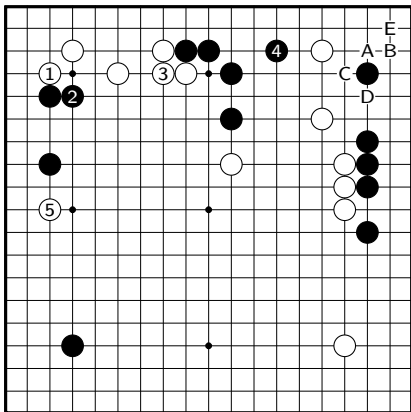
После построения стенки ходами ⑤–⑨ передо мной встал вопрос — какой взять пункт из «А», «В» и «С»? Предлагаю и вам поразмышлять над этой задачей.



С горьким привкусом

Ответ — «А»

Немедленная атака чёрной формы хираки на левой стороне не останавливает противника в своих действиях наверху. Я даже заколебался в своей атаке. Однако после косумицукэ ① и атакующего цумэ ③, хираки чёрных стало горчить. Боевитость этой формы уже не ощущалась.

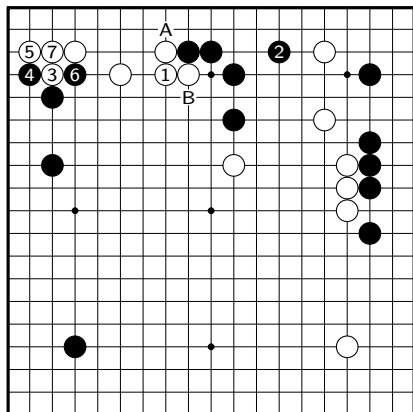


Условие белых

Если на косумицу **①** последует ответ **②**, тогда белые спокойно выполнив цуги **③** снова пойдут в атаку — цумэ **⑤**.

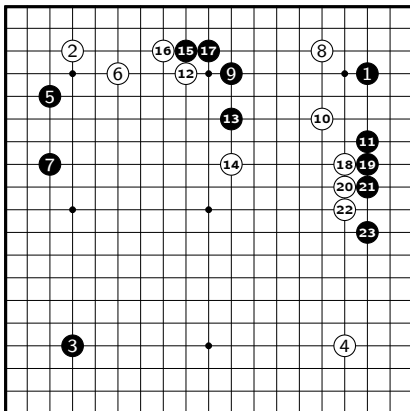
Теперь чёрные выглядят тяжело. Вот почему Като сэнсэй избрал вариант, показанный на предыдущей диаграмме.

Хотелось бы добавить, что у белых в правом верхнем углу есть хороший путь для организации ко-борьбы. Если после **А** последует **В** и на **С** — **Д**, тогда белые вправе предложить ко-борьбу ходом **Е**. Этот вариант — возможная реакция белых на ход **④**.



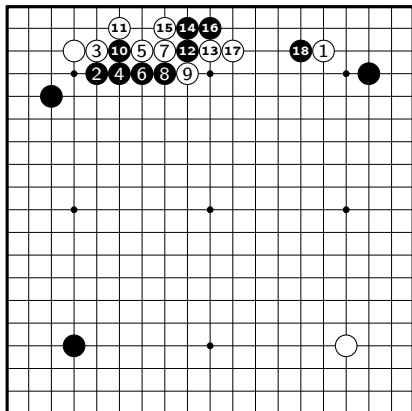
Увертливость

Если сыграть сначала цуги ①, а затем косумицукэ ③, то чёрные после простого атэ ④, ⑥ легко избавятся от тяжести своей формы. Вообще ход ① часто откладывают, чтобы приобрести немедленно темповую игру. Если вместо этого пункта избрать сагари А, то после напрашивающегося цукэ В, белым станет не очень приятно сознавать о том, что подарили выгодный пункт чёрным.



Ход развития

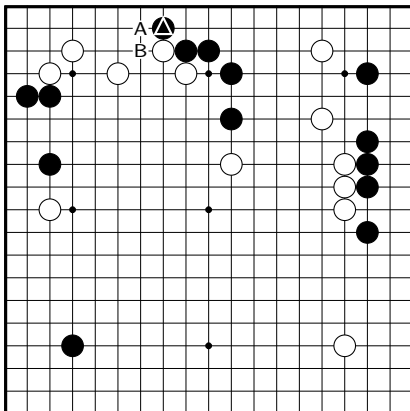
В этой партии против Като сэн-сэя я заранее настроился не допустить получения чёрными стенки в фусэки. Поэтому какари ⑤ отражаю ходом кэйма ⑥. А ходами ⑬, ⑭ решаю передразнить его стиль. Я не спешил к немедленному выяснению владений и подолгу размышлял над ходами, но мне теперь кажется, что я перестарался.



Стенка — стиль Като


Как вы знаете, обычно на какари чёрных в одном углу часто отвечают таким же какари ① в другом углу (вместо ⑥ на странице 9). Вот тогда Като сэнсэй и получил бы возможность построить стенку ходами ②—⑧. Далее идет следующий вариант: разрезание ⑫ с ловким цукэ тэсудзи ⑱. Это любимый конек Като сэнсэя.

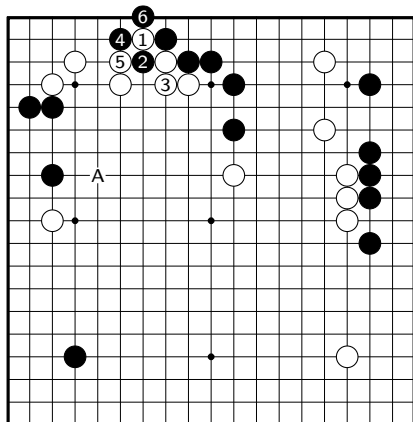
Чтобы так легко рассказать об этом варианте, я долго изучал этот стиль.



Задача 2

Ход белых

Теперь непосредственный вопрос — как ответить на ханэ ? Кандидатов только двое — «А» и «В». Один путь — для приобретения темпа. Другой — для получения атакующего адзи. Техника — ясна, сложнее — выбор.

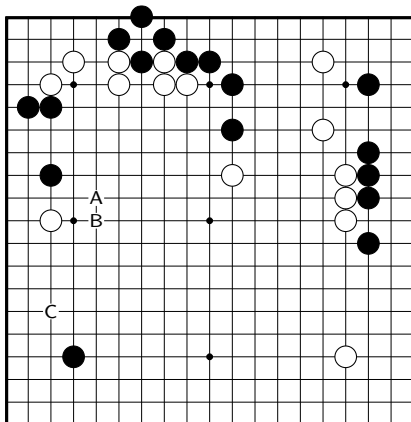


Желанный темп

Ответ — «А»

Ниданбанэ ① — самое подходящее в этой ситуации. Далее ②, ④ — единственное. Но кикаси ⑤ перехватывает темп. Куда применить темп? Вопрос, конечно, приятный.

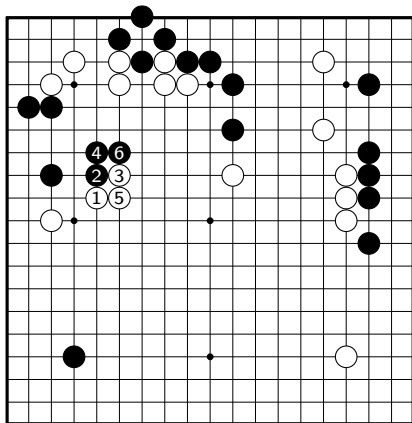
Если вместо ① играть «2», тогда у чёрных появляется «вкусное» тоби А.



Задача 3

Ход белых

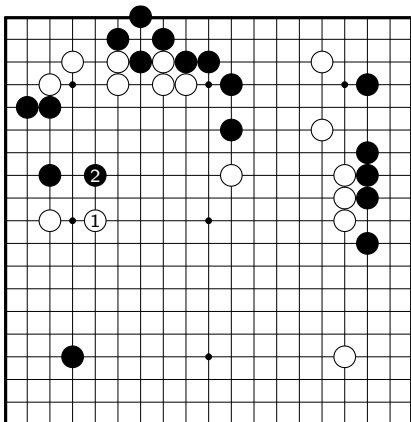
Куда же применить драгоценный темп? Этот вопрос и является темой настоящей задачи. Разумеется, цель — атака. Но если говорить о направлении атаки, то я, пожалуй, ограничу вас тремя — «А», «В» и «С».



Гнать к стенке

Ответ — «А»

① — поднимает пыль над чёрной группой слева. Кто изучал теорию игры, тот знает, что при атаке камней неприятеля хорошо гнать их к своей стенке. Цукэноби ②, ④ — вынужденная защита. Но она даёт укрепиться белой форме в центре ⑤.

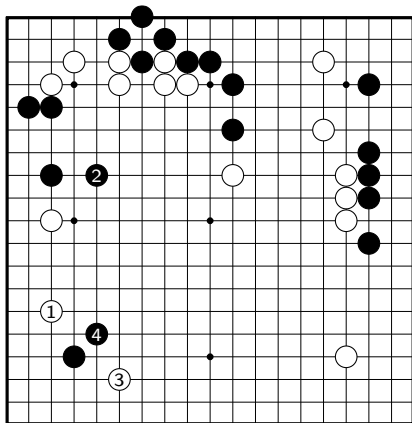


Сладко

Тоби ① — пародия на гонку. Чёрные после ② могут сладко улыбаться.

Стенка белых наверху, образовавшаяся после борьбы за темп, становится бесполезной в атаке на чёрную форму. Не использовать эту силу — упущение в игре.

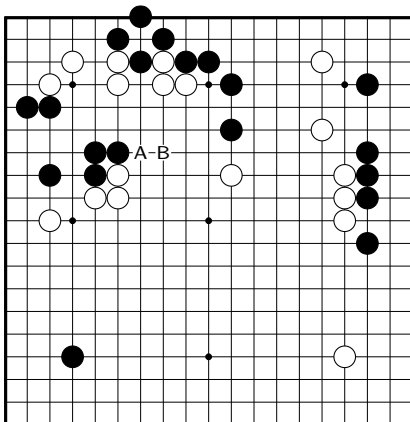
Итак, сила стенки (ацуми) — главное оружие при организации атаки.



Совсем

Какари ① — ход с прохладцей. Чёрные не ощущают давления на слабые камни. Более того, у них появляется возможность спокойно «накачать мышцы» ходом ②. А когда белые проведут второе какари ③ (рё-гакари), тогда можно сыграть хотя бы и косуми ④.

Итак, вы видите явную ошибку белых. Не атаковать три чёрных камня слева, не используя стенку наверху — это уж совсем...



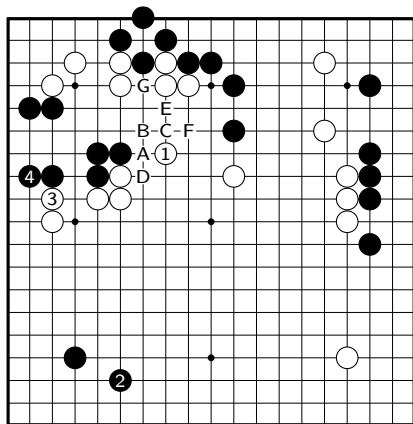
Задача 4

Ход белых

«А» или «В»? Одно из двух.

Что ни говорите, а после атаки на чёрные камни, стенка белых «засветила» слабостью (до атаки, об этом не могло быть и речи).

Какой из указанных пунктов является хорошим адзи? (адзи — ход, обеспечивающий условия проведения ловкой техники при маневрировании в тактике).



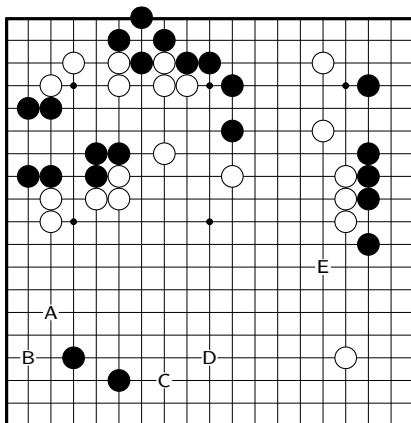
Снятие вопроса

Ответ — «В»

① — ход, снимающий проблемы слабости белой стенки, и перекрывающий продвижение чёрных камней слева.

Если белые рассеянно играют **А** (и далее **С**), то чёрные сразу же с радостью предпримут ловкое **В** с разрезанием «1». И на ход **Д** проведут спокойное соединение своих камней, играя **Е** и **Г**.

В данной позиции после **①** чёрные развивают левое нижнее хоси — симари **②**. А на кикаси **③** укрепляют форму **④**.



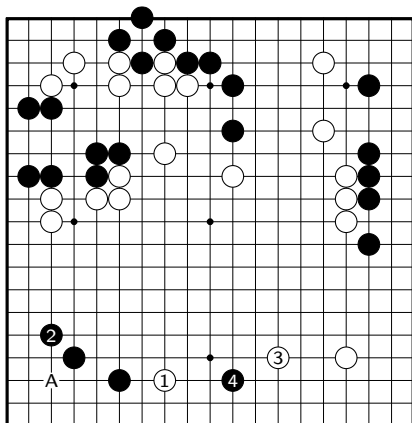
Задача 5

Ход белых

Если посмотреть на позицию, то легко можно заметить, что у белых территориальных владений — ноль. Однако, в изобилии имеются стенки. На эту манеру игры я и настроился перед партией.

А сейчас выберите один ход из пунктов «А»–«Е».

Чтобы успешно решить эту задачу, надо хорошо разобраться с происходящими событиями на доске.

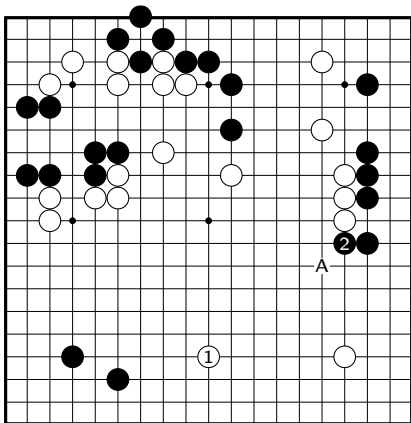


Наполненное цумэ

Ответ — «С»

В этой позиции мне представляется лучшим ходом цумэ ①. Теперь грозит внедрение в сансан «А». Чёрные, не торгуясь, защищаются ②. Здесь белые избирают широкое ③, соблазняя чёрных на утиками ④.

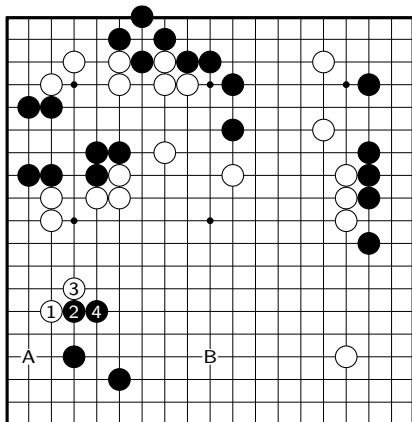
Принцип широкой игры как раз и заключается в том, чтобы соблазнить партнера на внедрение. А при направлении дальнейшей игры в сторону построения стенок, этот принцип становится главным.



Дефект местности

После ① чёрные удовлетворенно выполняют осаэ ②, сразу разрушая нехитрый замысел белых. Этот пункт резко сокращает возможности реализации стенки и перспективы моё. После такого обмена стенка белых, как оружие борьбы за влияние, фактически, прекращает своё существование.

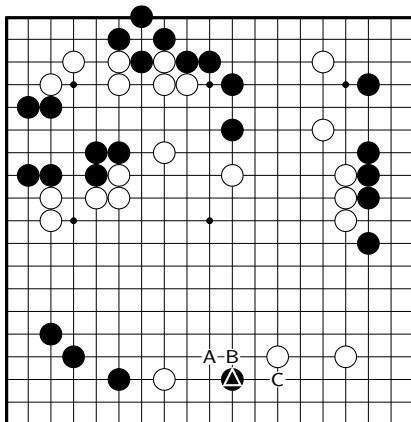
Если играть А (вместо ①), то чёрные с радостью получают пункт «1» — хираки.



Никудышный ход

Какари ① — очень слабый ход. Здесь чёрным вполне достаточно сыграть цукэноби ②, ④. После этого обмена можно сказать, что белые стенки, направленные в центр, теряют свои силы.

Рассмотрим, наконец, ход ⑤ (вместо ①). Жажда белых прижать угловое самари на руку чёрным. Они успешно занимают большой пункт ходом ⑥, и идея мощного влияния белых в центре совсем вянет.



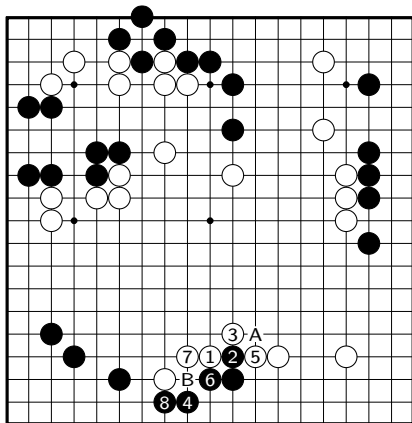
Задача 6

Ход белых

Итак, камень  — это утикоми (внедрение) в зону белых камней.

Здесь хочется жестоко атаковать этот камень. Существующее влияние белых в центре необходимо поддерживать.

Какой же удар нанести по внедрившемуся камню чёрных?

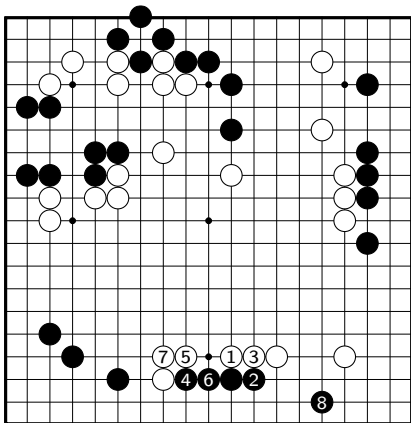


Остановить

Ответ — «А»

Какэ ① — путь на огораживание центра. После ②, ④ белым лучше провести буцукари ⑤ (буцукари — давить вплотную). Если отказаться от этого пути, то разговор о партии можно прекращать.

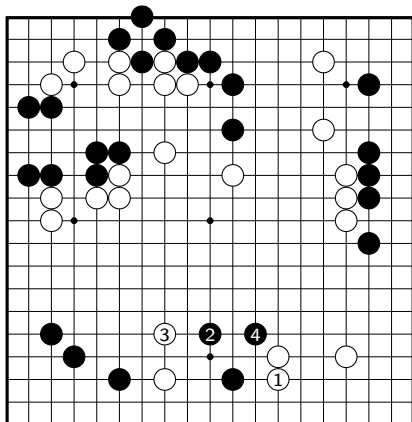
Хочу обратить внимание на небольшую, но важную деталь. Если вместо ⑤ играть медленное ноби А, то после простого хода чёрных В и вынужденного хода белых в пункт «7» темп легко переходит к чёрным.



Приятно

Цукэ ①, если можно сказать, тоже останавливает чёрное движение в центр. Однако, после варианта ②—⑧ чёрные зарабатывают хорошие очки. Сравните данную позицию с предыдущей. Разница — существенная.

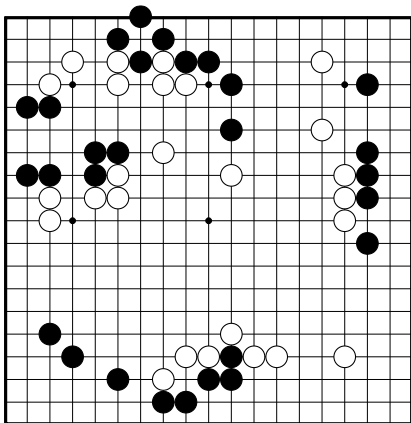
На этой диаграмме центр выглядит слишком дорого. Как только в нём потеряются какие-либо очки, так можно сдаваться, так как другого запаса очков у белых нет.



Ужасно

Ходом ① белые атакуют чёрный камень (если можно так выразиться). Однако, после построения формы с выходом в центр ②, ④ перед белыми встаёт вопрос — как и что атаковать далее?

Не думаю, что чёрным в этой позиции надо выкручиваться из создавшегося «затруднения». Для белых же центр стал пустой погремушкой. Но «заслуга» в этом принадлежит ходу ①.

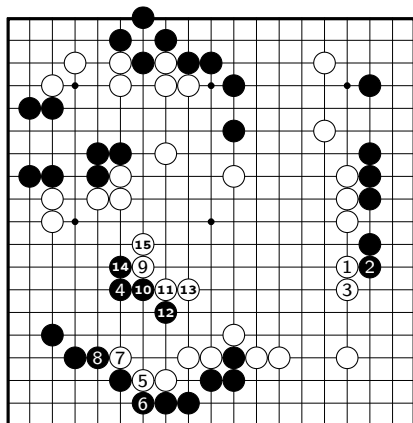


Задача 7

Ход белых

Вернёмся к игровой позиции. Белые остановили чёрных внизу без потери темпа. Сказать, что центр укреплен, нельзя. Чёрные могут проникнуть в него и справа, и слева. Имея темп, белые должны решить, где играть — на левом фланге или на правом?

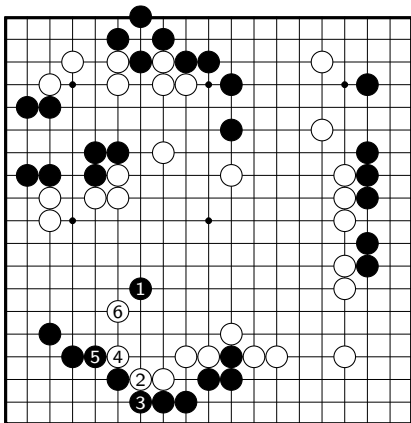
Итак, перед вами проблема выбора хода белых. Подумайте — задача не трудная.



Ответ — какэ справа

Если огораживать центр, то достаточно ограничиться ходом какэ ①. Чёрным в этой ситуации необходимо сбалансированное вторжение ④. Для белых неплохим, пожалуй, вариантом может быть предварительное ⑤, ⑦ с последующим огораживающим ходом ⑨.

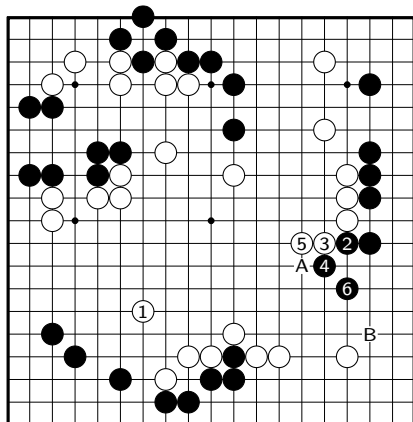
К ходу ⑮ положение белых камней в центре можно уже охарактеризовать, как хорошую заявку на земельные владения.



В сторону на один пункт

Случись, что чёрные проникнут в центр на один пункт глубже ❶, и ситуация в центре резко изменится. После знакомого уже ❷, ❹ белые ходом ❸ отрывают камень ❶ от его собратьев.

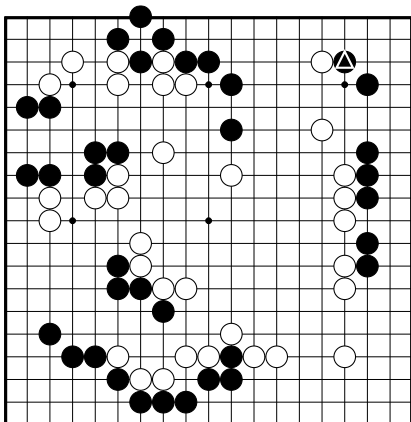
Образно получается так, как если бы арбуз угодил в тележку, и судьба его стала зависеть только от хозяина этой телеги. Куда он его повезет, туда он и приедет. Бедный арбуз!



Потеря в весе



Белые решают огораживать центр с левой стороны ①. ② — большой ход, резко изменяющий значение центра. Пусть после ⑥ белые ставят магари в пункте «А». Масштаб центра уже не тот, что был на предыдущей диаграмме. Сильная группа чёрных справа, продвигаясь к правому нижнему углу (или в центр), разрушает все на своём пути и приобретает с каждым ходом очки.

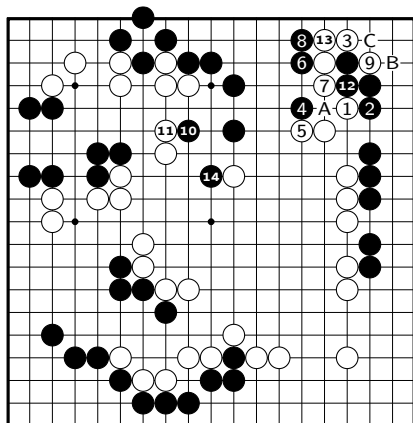
Хочу заметить. При выборе пункта «В» (вместо ①), чёрные играют осаэ ②, нацеливаясь на центр. То есть, защита угла — дело пустое.



Задача 8

Ход белых

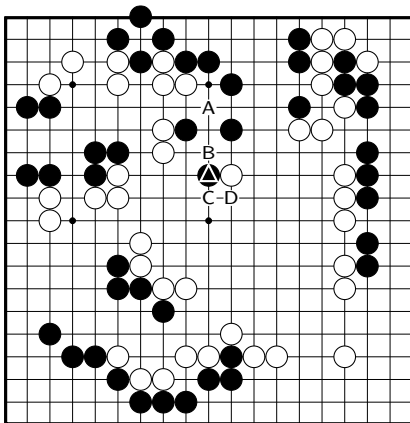
Камень  — следующий ход в партии. Прежде, чем искать ход белых, поразмышляйте о ходе . Это, может быть, поможет вам найти следующий ход и связанный с ним план дальнейшей игры.



Не упустить возможность


Простое ноби белых в пункт «7» приведет к тому, что чёрные ответят в пункт «1», затем белые «А» и... потеряют темп. Другой путь — ход «9». Но тогда чёрные в «В», белые в «С» (или «12») и после хода чёрных в пункт «2», у чёрных вполне выгодно.

Здесь белые избрали ①, ③, строя план с иной идеей. Чёрным остаётся ④, ⑥. Ход ⑭ обязателен и... начинается схватка.

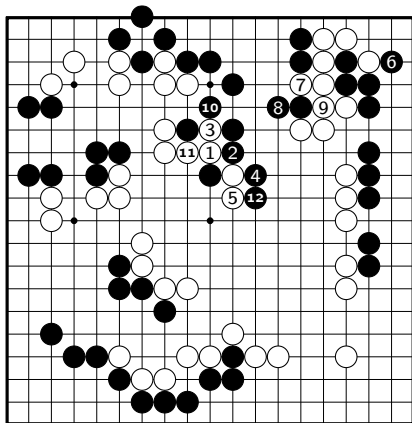


Задача 9

Ход белых

К ходу  надо отнестись очень внимательно. Но не в том отношении, что этот ход бросается на разрушение центра, а в том, что у чёрных есть слабый пункт в их построении.

Спокойно подумайте над этой задачей и выберите ход из предложенных пунктов «А»–«D».

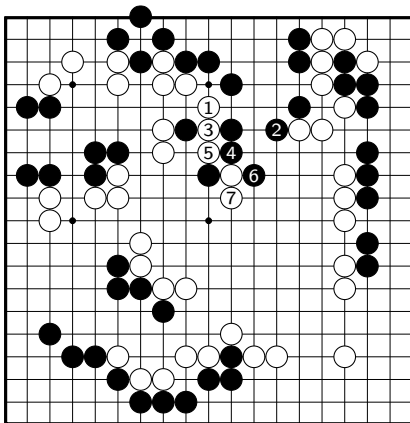


①, ③ — самое сильное

Ответ — «В»

Ханэдаси ①, ③ — самый сильный ответ. Игра ② — единственная. Здесь, я думаю, объяснять ничего не надо.

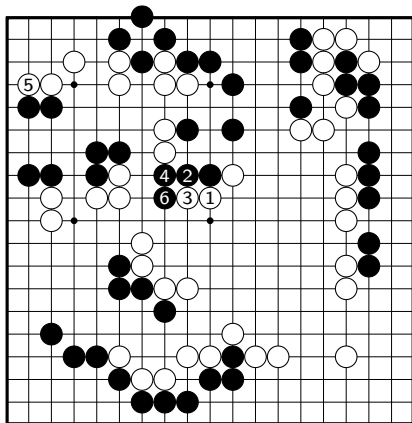
④—⑫ — мучительное вылезание в центр. Теперь можно сказать, что в натянутую тетиву белого лука вложено две стрелы. Но об этом поговорим в следующей задаче.



Остро, но...

Нодзоки ① — острый ответ. Но в этой позиции после ② обнаруживается, что белые ошиблись. Ходы ③, ⑤ уже не могут считаться сильными из-за простого решения ④, ⑥.

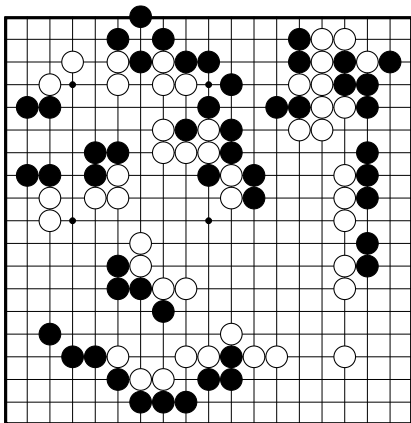
Вместо ① игра ⑦ (пункт «D» в задаче) совершенно не давит на камни партнера. А после буцукари ④ прорыв в зону белых становится неотвратимым.



Плохой вкус

Если раздувать свой капитал ходами ①, ③, то после ④ выясняется, что надо защищать угол ходом ⑤. Но после этой защиты угла чёрные с хорошим чувством приступают к неминуемому проникновению в центр. Остановить теперь их, практически, невозможно.

Тот, кто неоглядно огораживает свои зоны, не проникая в суть борьбы на доске, тот имеет плохой стиль игры.

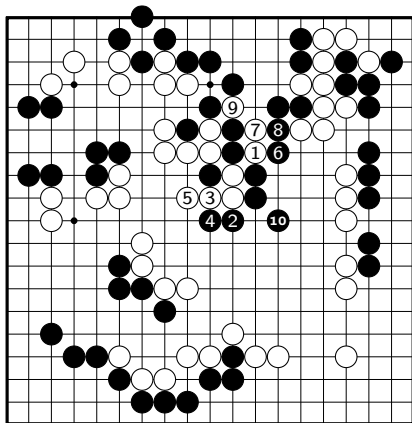


Задача 10

Ход белых

В центре у белых начинают появляться какие-то очки. Но об успехе говорить ещё очень рано. Путь на огораживание центра обсуждался только что. Поиск камней противника, которые можно было бы атаковать, пока не даёт положительного результата.

Вот такие «подсказки» я делаю, чтобы вы могли решить эту задачу.

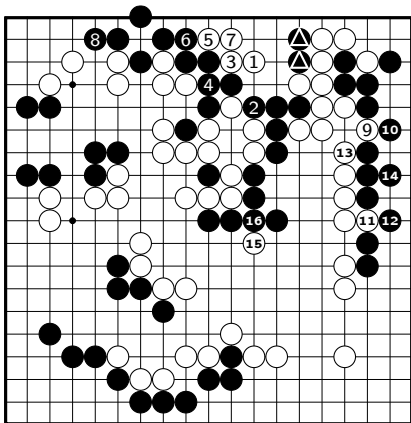


Ответ: Разрезание — лучший ход

① — неотразимое разрезание. Этот ход не так уж трудно было обнаружить. После него у чёрных появляется масса проблем.

⑥, ⑧ — вынужденное движение. Отдавать два камня приходится не задумываясь. А ход ⑩ делается со слезами на глазах. Ещё бы! В такой важный момент чёрные отдают темп! Но иначе нельзя из-за появления больших очков у белых в центре.

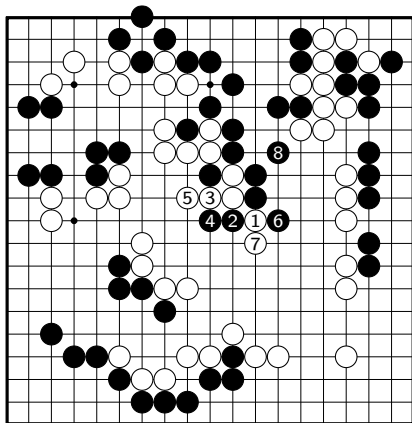
Посмотрите развитие событий в партии на следующей странице.



Белые обостряют...

Начиная с ①, а затем ⑤, ⑦ создаётся возможность захвата двух камней \triangle . Это хорошая компенсация за потерю очков в центре. Но с этого момента появляется интересная атака на большие камни чёрных.

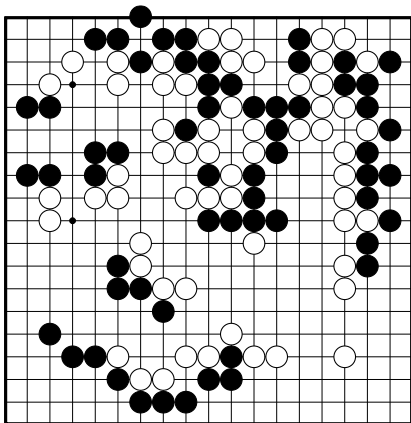
Игру ⑨–⑬ я бы не назвал ошибкой, так как все эти ходы ни что иное, как кикаси. Теперь можно приступить к атаке чёрных камней. Но с чего начинать? Этот вопрос будет в следующей задаче.



Теперь уже не...

Если сейчас белые пойдут на огораживание зоны в центре, то превосходства они уже не получат. Чёрные спокойно играют **2**, **4** и атэ **6**, а затем ставят последний штрих в своей форме **8**. Идея центра превращается в пыльное облако, и для белых теперь лучшим решением будет собирать камни с доски.

Хочется ещё раз повторить: кто *безоглядно* огораживает центр — у того плохой стиль.

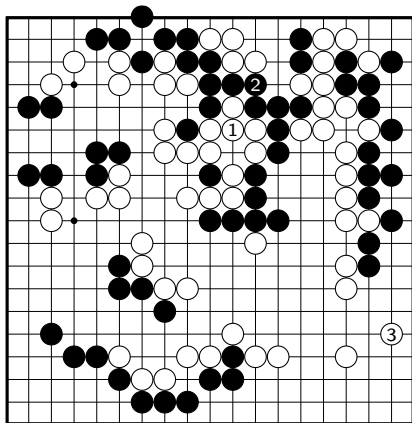


Задача 11

Ход белых

Итак, в партии незаметно наступил критический момент. У белых образовалась возможность захвата больших камней чёрных. Но надо ли спешить с этой идеей? Может, настало время подумать и о реальной территории?

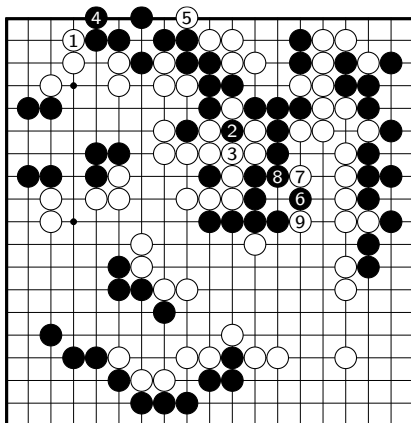
Задача не очень сложная, но требует некоторого опыта в игре. В подобных ситуациях главное — отбросить философские рассуждения и приступить к холодному и сухому счёту. И ещё. Успокоить свои эмоции.



Ответ
Путь за очками

Центр разрушен, и кажется, что найти достойные очки невозможно. Но давайте посмотрим на позицию спокойнее.

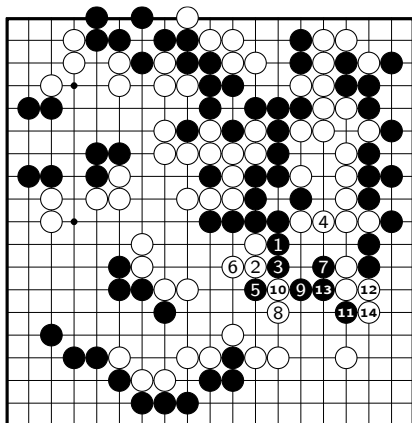
Сначала сыграем цуги ①. А затем выберем пункт, приносящий на доске наибольшее количество очков. Это — защита угла ходом ③. В итоге можно сказать, что вся борьба ещё впереди.



В действительности

Но в партии произошли совсем другие события.

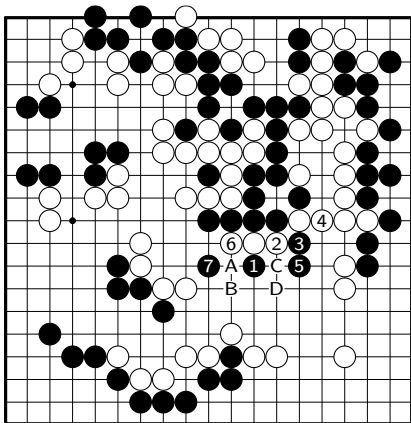
Белые жадно набросились на чёрные камни ①. Чёрные вынуждены строить хотя бы один глаз ④. Затем чёрные идут в центр на поиски второго глаза — ⑥. Белые же, очертя голову, набрасываются на уничтожение второго глаза ходами ⑦—⑨, забросив мысли и об очках, и о формах.



Смерть больших камней

Вылезание ① — непоправимая ошибка. Белые удовлетворенно вытягиваются сначала ②, а затем ④. Камни чёрных обречены!

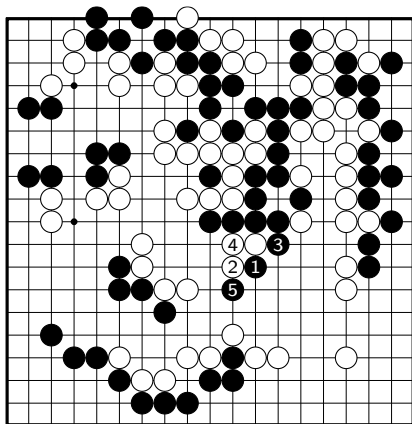
Като сэнсэй, затаив дыхание, окончательно убедился в смерти своих камней. Последние ходы шли уже по инерции, без страсти и надежды.



Шанс выкрутиться

Вместо вылезавшего хода **1** (на предыдущей диаграмме) у чёрных было отличное цукэ **1**! Оно спасало камни от смерти.

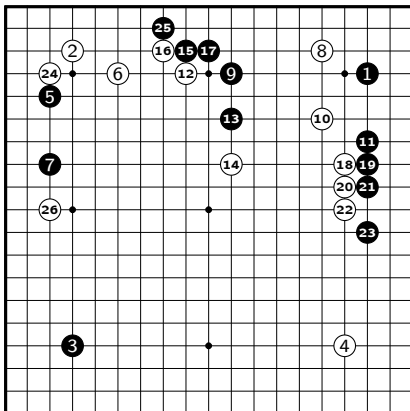
Далее, если белые упорствуют **2**, то после **3**, **5** и **7** белые камни в ловушке (на **A** и **C** чёрные спокойно ставят **B** и **D**) через приём дамэдзумари.



Трудности

Ещё. После ① белые могут сыграть ханэ ②. Тогда чёрные в ответ нанесут удар ниданбанэ ③, ⑤. После обмена этими ходами, позиция принимает сложный и запутанный характер. У чёрных появляется масса кикаси, и лишить жизни эти камни весьма трудно. Скорее, невозможно.

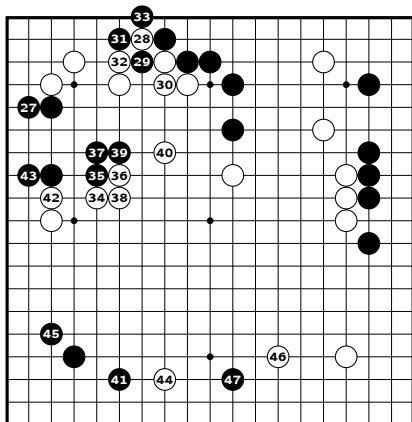
Итак, в партии игра белых на взятие камней была ошибочной. Необходимо было идти по другому пути (более реальный путь показан на странице 42).



*Цель — затеять драку
(ходы 1–26)*

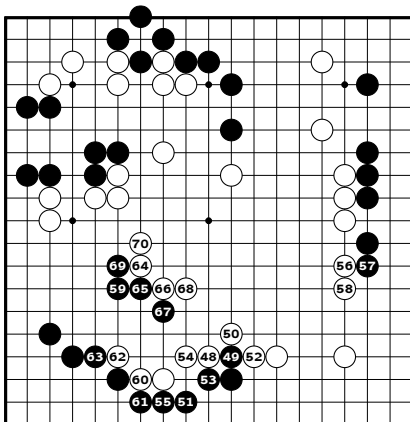
Против цукэхики **15**, **17** белые не строят форму, а нацеливаются на драку ходом косуми **24**.

26 — время для атаки наступило.



*Центральный путь
(ходы 27–47)*

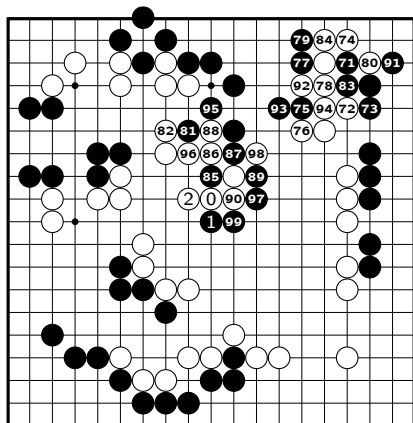
Главная идея хода ③4 — построение стенки. Но строительство идет через атаку чёрных камней слева. И выстрел цумэ ④4 так же направлен на идею центра. Чёрные в противовес влиянию белых идут на ходы с прибылью. То есть, чёрные не ставят преград идее белых.



*Огораживание центра
(ходы 48–70)*

⊙48 ⊙54 — игра откровенная и легко понятная. Эти ходы говорят: «Хочу силу в центре». Ход ⊙70 — достаточно большой и важный.

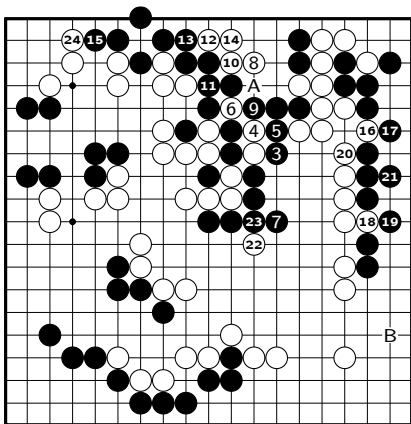
Теперь камни белых на левой стороне влились в общую идею и получили связь со всеми камнями на доске.



*Неожиданные изменения
(ходы 71–102)*

На чёрное цукэ **85** белые резко отвечают **86**, **88**. И затем жестоко режут **98**.

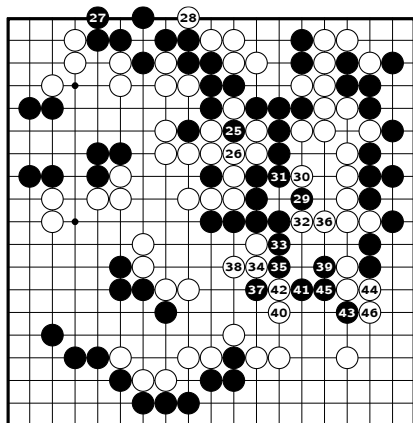
С этого момента игра вступает в мучительную схватку с непредсказуемым исходом. Во всяком случае, белые в данный момент не предполагали о столь неожиданном финале.



*Переусердствовал
(ходы 103–124)*

То, что разрушился центр, это, конечно, большая потеря. Ход ⑭ немного утешителен, так как принес некоторые очки.

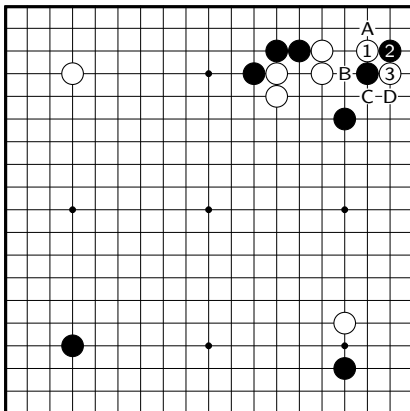
Вместо ⑳ лучше соединиться в пункте слева от камня «4», и после А играть В. Этого варианта белым было бы достаточно для продолжения борьбы.



*Взятие больших камней
(ходы 125–146)*

Вместо **33** ход в пункт «34» создавал условие спасения чёрных камней. **36** — ловко, и лишает чёрных всех шансов на победу. Теперь уже ничего сделать нельзя.

После 146 хода чёрные сдались.



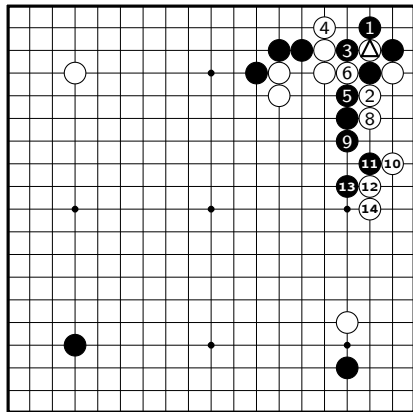
Задача 12

Ход чёрных

Партия из турнира «Дзюдан» между мной и Кадзиварой 9 дан.

Давайте с почтением отнесемся к одной из партий Кадзивара сэнсэя. В ней сэнсэй продемонстрировал новинку, что часто он любит делать во многих своих партиях.

Это — киритигаи ①, ③ — необычный план в этой дзёсэки. Как же ответить чёрным на эту новинку?



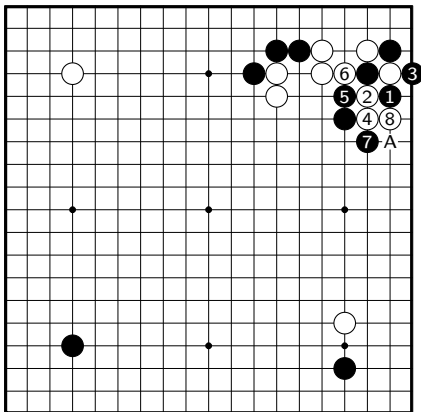
⑦ → △

Атэдаси неопасно

Ответ — «А»

Атэ ① — единственный ответ. Атэдаси ② с последующим сагари ④ смотрится с ужасом. Но этот приём оказался хорошим боевым стилем. И без атэ ② построить достойную форму будет трудно.

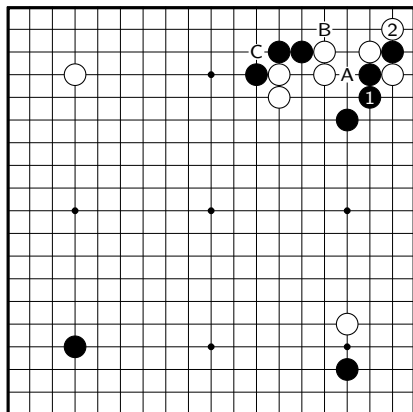
⑧ — решительное вылезание. ⑨, ⑪ — самое благоприятное продолжение боя.



Ко-борьба бесполезна

На простое **1** белые сначала ставят кириками **2**, а затем вылезают **4**, создавая проблему чёрным. На попытку чёрных обострить игру ходами **5**, **7** белые спокойно отвечают **8**.

После этого варианта, если чёрные соединятся, уходя от «ко», то белые вылезут через пункт «А». А при ходе **А** белые берут ко. Как видите по позиции на доске, у чёрных нет достойных ко-угроз.

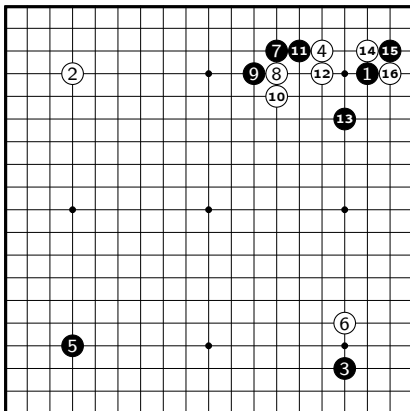


Приятно

Что касается хода хики ①, то этот путь только на руку белым. ② — атака легко понятна вам и благоприятна белым.

Буцукари ① (вместо ①) — ловкое, конечно, тэсудзи. Однако в этой ситуации у белых имеется достойный маневр — сагари ② с последующей угрозой разрезания в пункте «С».

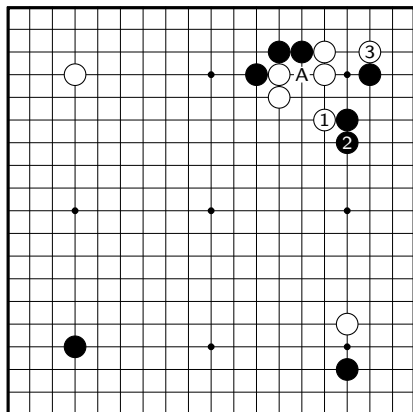
Итак, белые имеют в данной форме пункты миаи: если ①, то ②, а при ① — ② с последующим разрезанием ③.



Происхождение

Насколько известно, Кадзивара сэнсэй ещё до вступления в разряд данов много увлекался всевозможными новинками при розыгрыше углов. В этой партии ему представилась хорошая возможность показать один из вариантов его разработок.

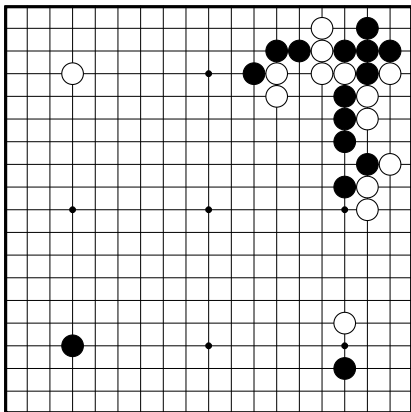
Обычно здесь играет не киритигаи ⑭, ⑮, а...



Дзёсэки

В этой дзёсэки сначала ставится цукэ ① с уходом от разрезания белой формы в пункте «А». И только после этого рекомендуется играть цукэ ③. Ход ① логичен, так как угрожает перекрыть движение чёрных камней из угла. Реакция чёрных естественна — ②.

Но Кадзивара сэнсэй неумолим в своих поисках и проводит цукэ в углу *сразу* (пункт «3»), без подготов-ки.

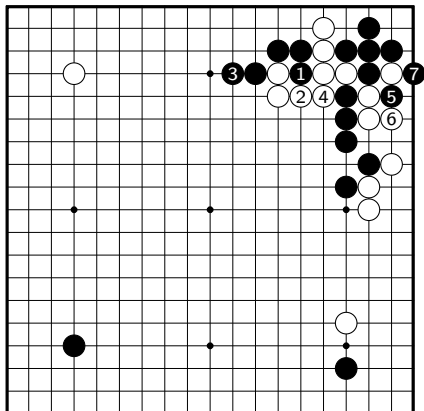


Задача 13

Ход чёрных

Камни чёрных в углу находятся на грани смерти. Однако на верхней стороне имеется угроза разрезания белых камней. Что выбрать чёрным — немедленное выживание в углу или сначала потрепать белые камни наверху?

Вот такая подсказка вам в этой позиции.

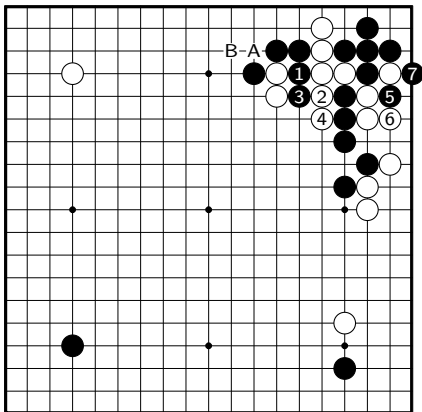


Ответ

Сначала разрезание

① — ловкий путь усиления чёрных камней наверху. Камни «кричат о помощи», и не услышать этот зов — верх жестокости. У белых есть вариант осаэ ②. Тогда чёрные получают усиление формы ходом ③. Защита камней осуществилась.

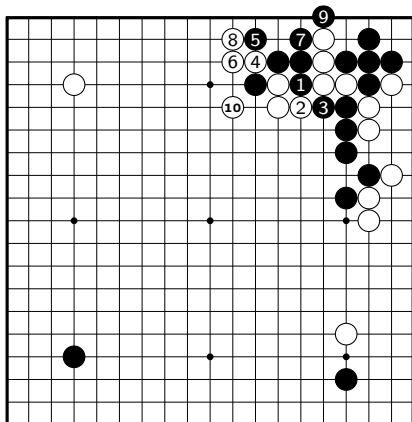
От цуги ④ белые отказаться не могут. Чёрные камни в углу дождалась своей очереди — ходы ⑤, ⑦ дают им жизнь. Такая последовательность ходов, думаю, устроит вас.



Мягче

Белые могут отказаться от жёсткого осаё (пункт «3») и избрать вариант мягкого движения ②, ④. Однако после обмена этими ходами пункт «А» у чёрных оказывается защищённым. Теперь чёрные могут приступить к оживлению угловых камней ходами ⑤, ⑦.

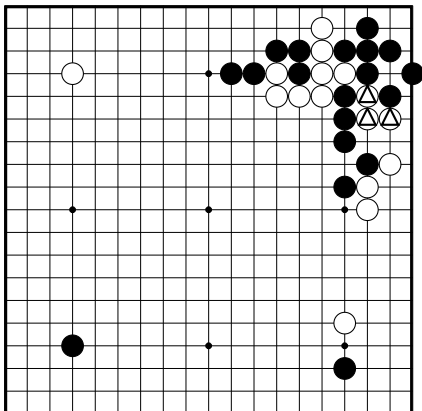
Пусть чёрные просто защитят пункт «А» ходом ⑥. Тогда шанс на выживание угла после хода белых в пункт «5» у чёрных пропадёт. Разумеется, на дальнейшую попытку контратаки чёрными в пункт «1», белые «мягко» выскочат в пункте «2».



Отлучение

На уровне правильного пути считается жертва четырёх белых камней (после ② и ③). Здесь у белых есть план игры с получением внешней силы после варианта ④—⑩.

Но я не думаю, что этот путь не понравился бы Кадзивара сэнсёю. Это его стиль игры, и он пошёл бы в данной позиции на отлучение своих четырёх камней ради общей стратегии. Поэтому я отказался от хода ③.

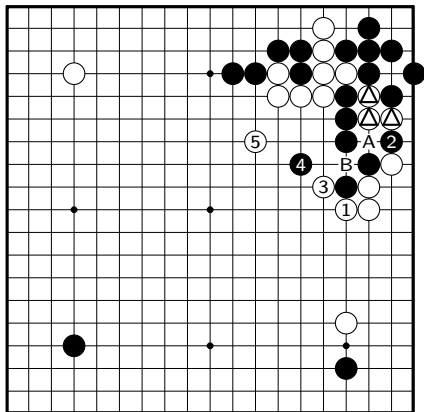


Задача 14

Ход белых

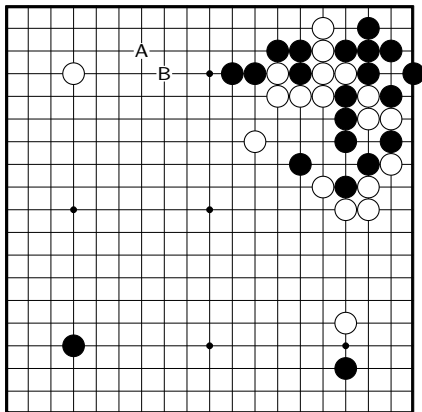
Следующая проблема связана с белыми камнями \triangle . У них сейчас сложная судьба. То ли их примут в семью, как братьев, то ли принесут в жертву.

Посмотрите, пожалуйста, внимательно на общую ситуацию на доске и выберите следующий ход.



Ответ — жертва

Если бы белые сыграли **А**, то камни **△** спасались бы без потери темпа. Да? Но где гарантия, что чёрные ответят **В**? Поэтому лучше играть сразу магари **①**, жертвуя камнями **△**. Если на ход **①** последует **③**, тогда белым резонно не отдавать свои камни и играть **А**. В случае, показанном на этой диаграмме, после **②** белым хорошо ставить **③**. А на **④** игра **⑤** наиболее благоприятна для белых камней наверху.

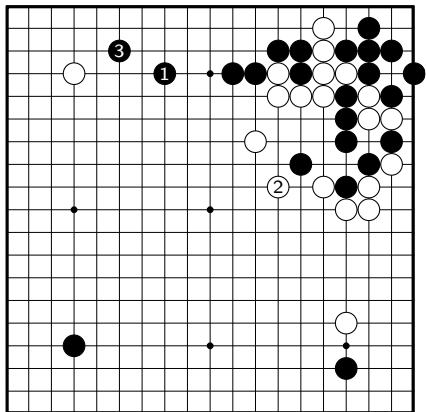


Задача 15

Ход чёрных

Итак, звон мечей, стоны и боевые выкрики в правой верхней области доски утихли. Пришло время укрепления четырёх чёрных камней на верхней стороне. На данном этапе игры — это самое главное.

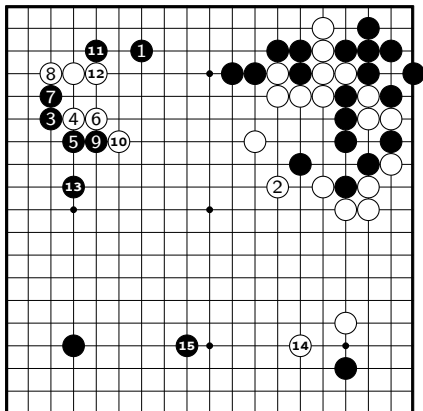
Выберите ход (из предложенных двух) для получения стабильности формы чёрных камней на верхней стороне.



Ответ — «В»

Здесь чёрные должны выполнить хираки **1**. Для белых хорошо сейчас провести какэ **2**. Этот пункт налаживает связь белых камней и блокирует сильную группу чёрных в углу. Чёрным в свою очередь неплохо окончательно укрепиться на верхней стороне, сделав ещё один ход **3**.

Такой обмен ходами выглядит более профессионально. В партии же было...

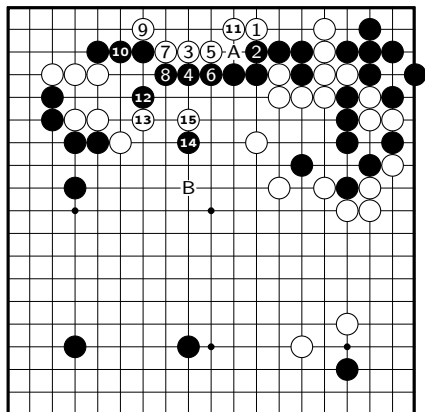


Задача 16

Ход белых

① — только один укрепляющий ход был сделан в партии. Далее было предпринято рёгакари ③. Этот план игры более слабый и выглядит суматошным. Собственно, торопливость в развитии форм и порождает определённые слабости в позициях или формах.

Посмотрите на ситуацию в партии и поищите ход белых, подтверждающий вышесказанное.

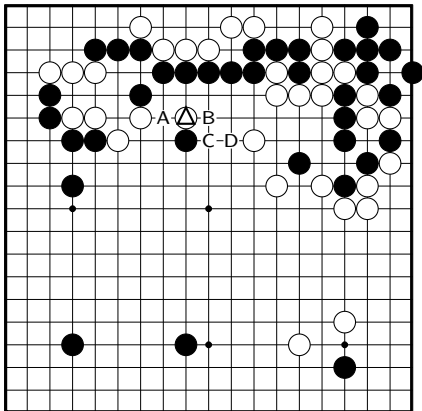


Ответ — начни с подзюки

① — острое подзюки! После вынужденного цуги ② белые проводят утиками ③. И к ходу ⑪ выясняется, что чёрные камни можно просто-напросто загрызть. Ужасное положение чёрных!

Вместо ② есть ход в пункт «11». Но далее, обмен ходами ⑤, А, ⑦ навряд ли что-то существенно изменит.

И вдруг для чёрных появляется кусочек чистого неба — ход ⑮ на уровне любительского. Белым достаточно было играть просто ⑮.



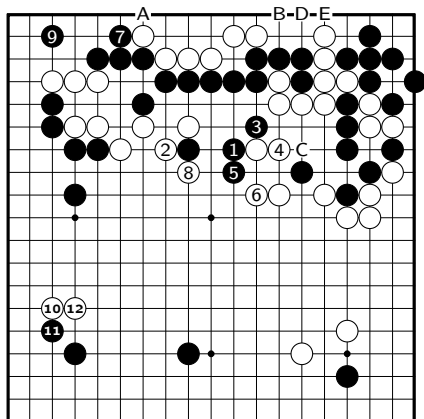
Задача 17

Ход чёрных

Против поспешного хода \triangle чёрным достаточно чуть-чуть мастерства, чтобы перевернуть всю позицию.

У чёрных в центре имеется интересный план. Необходимо сейчас по-хозяйски распорядиться им. Камень \triangle — только мишень.

Спокойно посчитайте варианты и найдите лучший путь из предложенных в задаче. Он немного длинный и непростой, но интересен своей гибкостью.

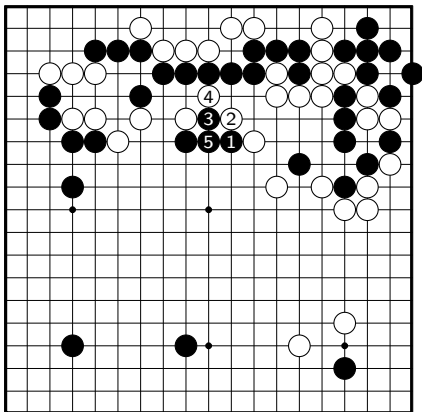


Возвращение

Ответ — «D»

① — ловкое цукэ. После ② чёрные получают хорошую форму, играя ③, ⑤. Завершающим ходом ⑦ чёрные успокаивают ситуацию. Давайте посмотрим вариант ответа на последний штрих чёрных ⑦. Если будет ответ А, то далее после В, С, D может последовать атака белых камней наверху или появится гарантия получить пункт «E».

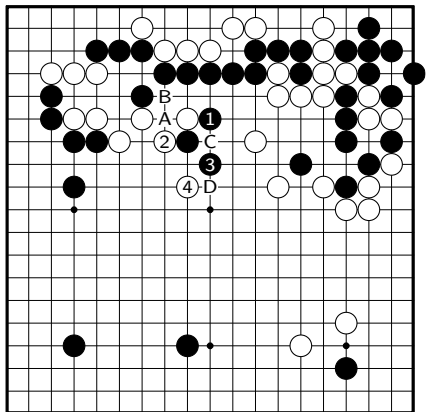
На ход ⑧ (так было в партии), чёрные ставят субэри ⑨ и со вздохом облегчения могут сказать себе тихо: «Пронесло-о-о!».



Разрезания нет

На ход **1** белые могут выхватить свой меч и замахнуться им — **2**. Но после отпора приёмом варицуги **3**, **5** у белых появляются свои проблемы соединения. А в такой ситуации им не до погони; самим бы унести ноги.

Итак, **1** — хороший способ борьбы, подтверждающий и в этом варианте игры свою состоятельность.

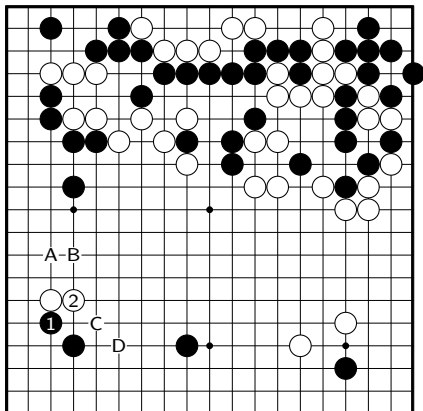


Трудности неизбежны

На простое осаэ **1** белые продолжают давление на камни чёрных ходами **2**, **4**. После такого обмена проблемы чёрных снова терзают их душу.

На первый взгляд у чёрных просится ход **A** (вместо **1**). Это варикомни очень похоже на тэсудзи. Однако это — видимость. После варианта **2**, **1** и **B** нельзя не вспомнить поговорку — «смейся горох, всё равно не лучше бобов».

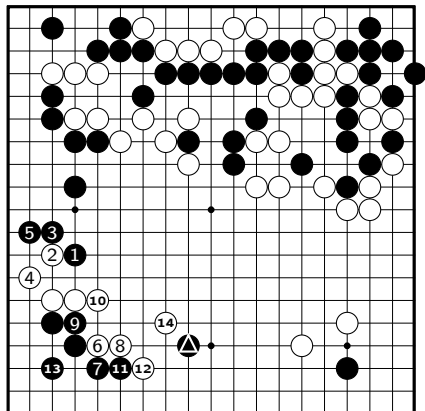
Другой вариант: хики **C** также парируется ходом **2**. Далее, **1**, **D** с теми же проблемами у чёрных.



Задача 18

Ход чёрных

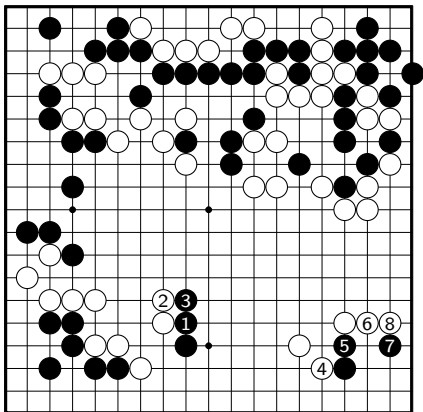
Игра переместилась в нижний левый угол. ❶ — косулицукэ, ❷ — хорошо известный вам ход. Если следовать по дорогам дзёсэки, то выбор следующего хода не составляет большого труда. Но чёрным хочется поупрямиться. Какой ход из «А»–«D» предложили бы вы при условии выполнения «чёрного» желания? А может не стоит идти на поводу у чёрных?



Атакующий дух

Ответ — «В»

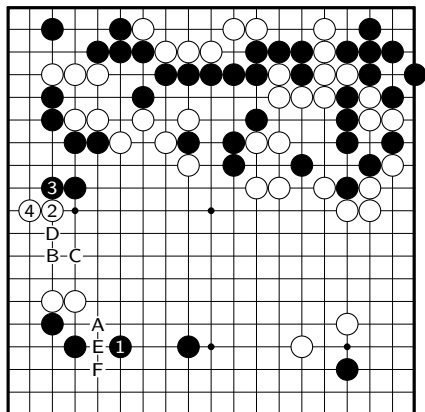
Чёрным сейчас лучше всего упрямо атаковать ходом хасами ①. На белое тэсудзи ②, ④ чёрные выбивают из-под ног белых глазную форму ходом сагари ⑤. К ходу ⑬ угол чёрным гарантирован на данный момент. Правда, за него пришлось заплатить ослаблением камня ▲. Это — естественная биржевая торговля, в которой никогда нельзя идти по максимальной ставке.



Атака, но...

Продолжим далее. **1**, **3** — осаэ. Если сейчас атаковать эти три камня чёрных, то можно растерять не только всю силу построений белых на доске, но и не увидеть никогда своих территориальных владений.

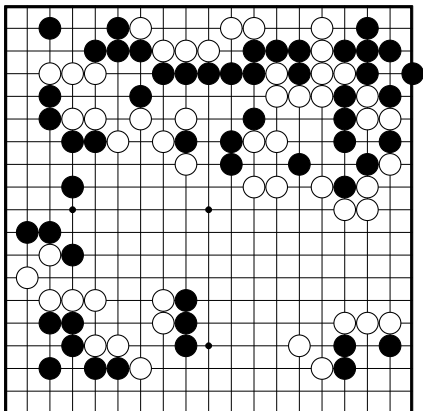
Вместо мечтаний об атаке этой «трёшки», лучше перекрыть камень чёрных в правом нижнем углу — **4**. Там для белых значительно больше шансов хорошо побороться. А три камня чёрных внизу пусть останутся на балансе. Может случиться так, что чёрные отдадут их ради других прибылей.



Успокоенность

На простое **1** белые тоже отвечают просто **2**, **4**. В итоге чёрные теряют активную игру. Если вместо **1** играть **A**, то и здесь после **2** в глазах чёрных можно увидеть печаль.

У чёрных имеется и другое хасами — **B**. Белые отвечают единственным **C**. Но после **D**, **E**, **F** и **1** давление на белые камни слабее, чем в основном варианте с ходом хасами в пункте «C».

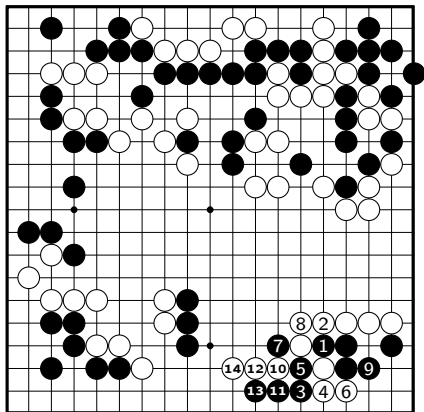


Задача 19

Ход чёрных

Сосредоточимся на событиях в правом нижнем углу.

Для выбора более удачного продолжения ограничьте себя ходами, имеющими наиболее здравый смысл. Отбросьте лишнюю замысловатость, наполнитесь простотой взгляда на образовавшуюся ситуацию и поставьте чёрный камень в пункт. . . Но для вас важнее найти в этом варианте *третий* ход. В нём заложена главная идея чёрных.

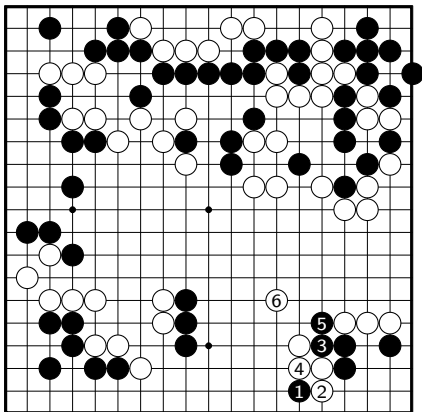


Ответ — вытекание из угла

① — попытка выйти из угла. ② — естественный отпор этому желанию. ③ — тэсудзи, которое вы и должны были найти в этой задаче. И что самое главное — это показать приведённую здесь последовательность ходов. В этом заключается сложность задачи, но и в тоже время простота её.

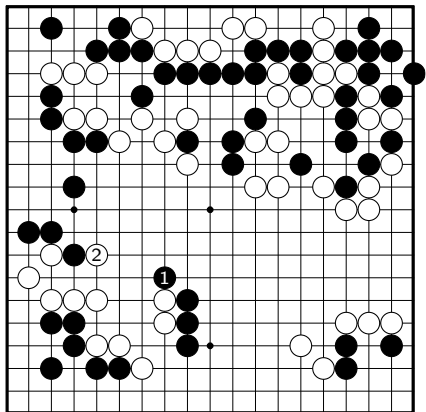
④ — сознательная жертва камней с целью организации более жестокой схватки. Но вся игра сейчас строится так, что взгляды игроков все чаще и чаще обращаются к трём чёрным камням, стоящим слева от основного боя.

Западня



① — «эффектный» удар. Ход смотрится, как тэсудзи. Чёрные в уме держат злобу на три белых камня, прижавших угловые камни, и уже сквозь зубы готовы прошипеть: «Сейчас я тебя, чёртова стенка!...». Но после ⑤ белые спокойно играют ⑥ — отличный пункт!

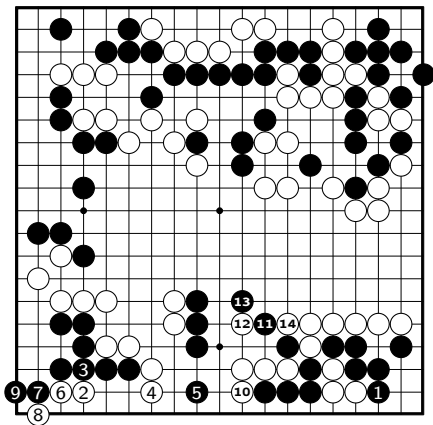
Работа угловых чёрных камней выглядит, по крайней мере, странно: три камня белых справа, конечно, придавлены, но взять их немислимо; то, что «трёшка» чёрных на стороне попала в опасное положение, так в этом повинны только прыткие камни чёрных в углу.



Нежелательно

Если у кого-нибудь появится желание поставить камень ①, а затем перейти к борьбе в углу, то могу с уверенностью сказать, что такой путь ничего не даст. Напротив, после реакции ② хочется задать вопрос: «А зачем сейчас этот обмен?».

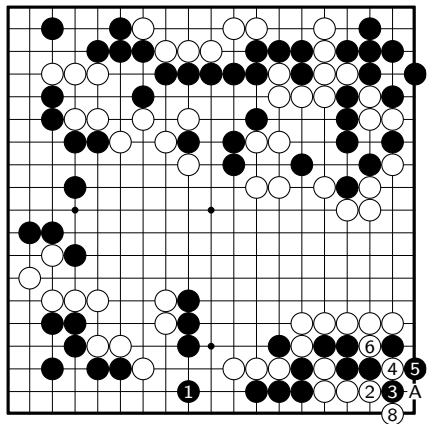
Скорее всего, это кикаси может пригодиться потом, когда белым станет некогда отвечать на него ходом ②.



Бой продолжается

① — необходимый ход для продолжения драки. Однако после серии ходов от ④ до ⑩ чёрные камни на нижней стороне оказываются в полной изоляции.

Но давайте посмотрим на вновь появившиеся земельные владения чёрных. О них можно сказать, как о некотором бальзаме для успокоения души. Смазав своё тело этим бальзамом, чёрные, начиная с косуми ⑪, приступают к марафонскому забегу по необъятным просторам.

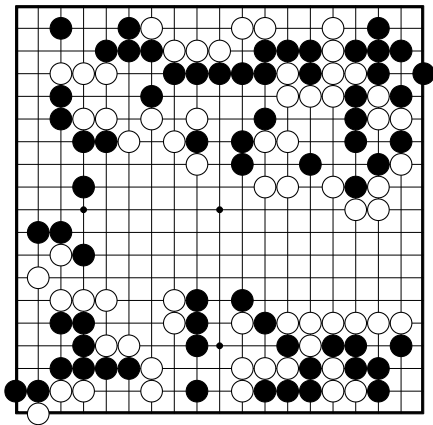


Ко

Может показаться, что чёрным неплохо играть сразу ① (вместо ① на предыдущей диаграмме). Но тогда в углу произойдут резкие изменения. Белые проводят великолепный план ②–⑧, приступая следующим ходом «А» к ко-борьбе. Разумеется, эта борьба им очень кстати.

По этой причине чёрные не имеют права не отвечать в пункт «2» и играть ①.

⑦ → ④

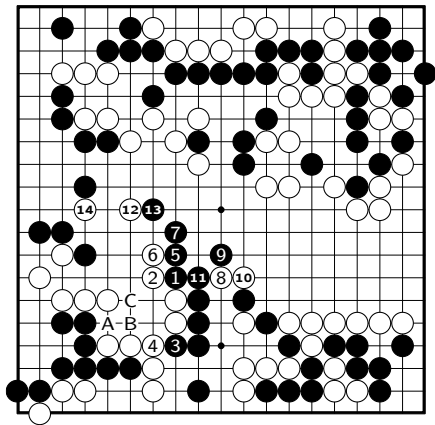


Задача 20

Ход чёрных

На нижней стороне чёрные имеют несколько кикаси. Перед вами стоит проблема выбора одного из них.

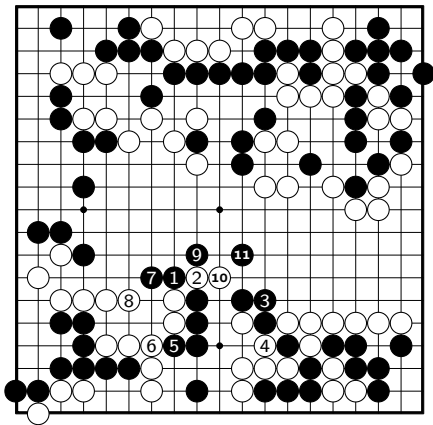
Сейчас для чёрных выгодно, практически, любое кикаси. Однако не рекомендую создавать давление на белые камни абы как. Данная позиция требует от чёрных предельной аккуратности и чёткости в составлении своего плана.



Ответ — спокойное ханэ

Ханэ **1** — хорошо. Далее можно играть **3**, но затем должно быть обязательное ноби **5**. Разумеется, белым приходится отвечать на ходы **1** и **3**. Представьте, например, появление камня чёрных в пункте «4». Тогда после **A**, **B** и **C** итог для белых плачевный.

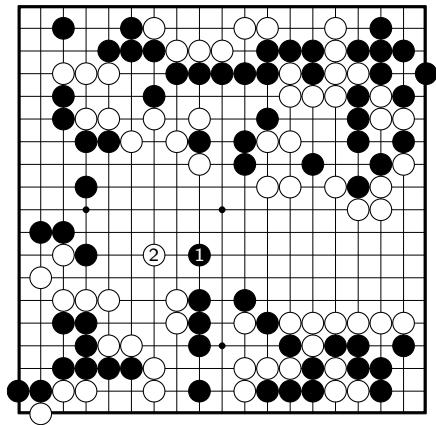
Но не рекомендую заменять **5** на ниданбанэ в пункте «6». Белые в этом случае смело пойдут на разрезание в пункте «11» и после обмена **5**, **8** атакующий план чёрных на левую группу неприятеля может захлебнуться.



Не бойтесь разрезания

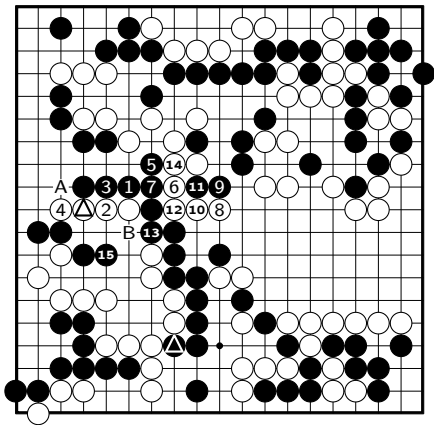
На ход **1** разрезание **2** опасно для чёрных. Сначала цуги **3**, а затем **5**, **7** с последующим ловким гэта **9**, **11** создают чёрным достаточно прочный монолит.

Трудно возразить, если в этой борьбе найдутся и другие варианты. Но то, что чёрным лучше всего сейчас придерживаться поговорки «лучшая защита — это атака», думаю, согласятся многие.

Слабый


① — тоби. Ход темповый, но на камни партнера этот ход не действует угрожающе. Белые довольны происходящим, и даже можно услышать их усмешку: «Ну что, голубчик, побежал?».




② — незатейливо, но с удовольствием. Что касается чёрных, то им ещё рано успокаиваться. Хочу высказать критику на ход ① такую: он сделан, силы стало немного побольше, а толку? ① — пассивный ход.

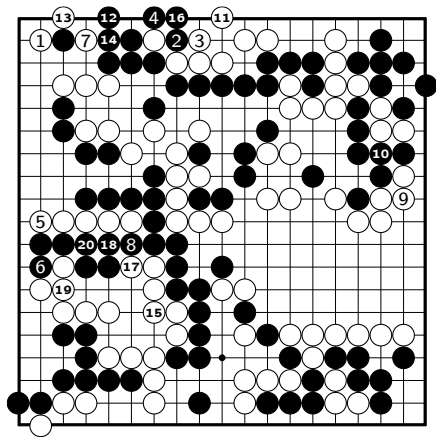


Выздоровление чёрных

Продолжим наблюдение за происходящими событиями. В данной ситуации давайте оценим положение некоторых камней.

Например, камень  стал очень важным. Он сильно ослабляет связь белых внизу и создаёт возможность атаковать группу белых камней слева.

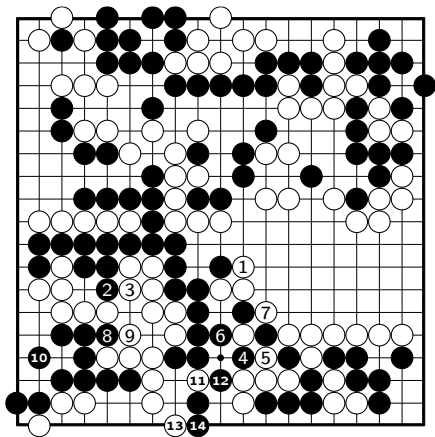
После хода белых в пункт  чёрным не стоит играть в «А». Лучше, используя отсутствие белого камня в пункте «В», сразу ставить осаё . В итоге четыре белых камня на левой стороне окажутся под сильной атакой. Но эта беда произошла из-за камня .



И наверху стихает тоже

После ①—⑦ чёрные уходят от погони, обеспечивая себя построенным поннуки. А затем снова возвращаются в центр и ходят там ⑧.

После ⑮ чёрным ничего не остаётся, как уходить от ко-борьбы и играть ⑯. Теперь не стоит увлекаться подобной схваткой, рискуя на ко-борьбе потерять возвращённое спокойствие души.

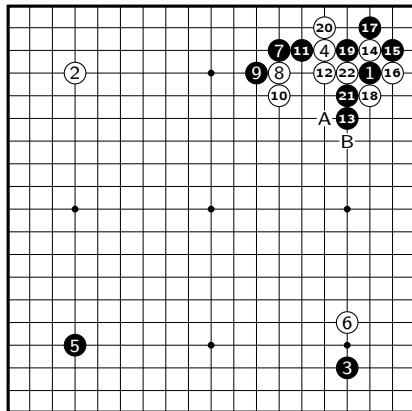


Финиш белых

Белым необходимо было ответить хотя бы одним ходом в левой нижней области доски. Но тогда у чёрных появляется ход в пункте «1» — осаэ, и после него белым не выиграть партию. Белые идут на отчаянный шаг — ①!

②—⑧. И после защиты ⑩ белые камни на левой стороне падают. Это — конец!

Я поблагодарил Кадзивара сэн-сэя за сыгранную партию. Но по выражению его лица понял, что ему трудно будет забыть эту партию.

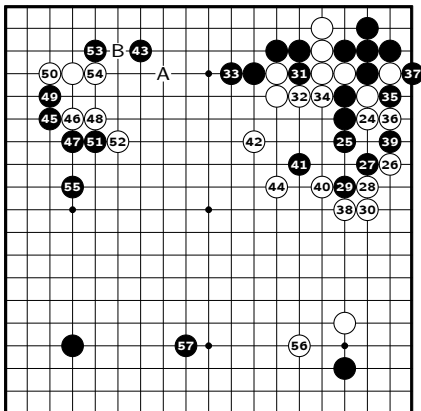


23 → 14

*Новый замысел, свойственный
сэнсэю
(ходы 1–23)*

По дзёсэки вместо ⑭ играется «А» и далее чёрные продлеваются «В».

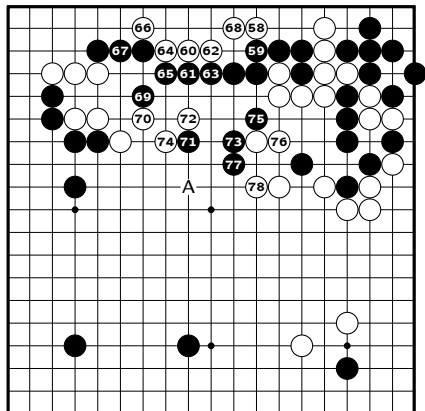
Новый путь, предложенный Кадзивара сэнсэем, встречается впервые.



*Подходящий обмен
(ходы 24-57)*

Жертва трёх камней на правой стороне взамен построению формы ходами ④0-④4 — хороший обмен ценностями.

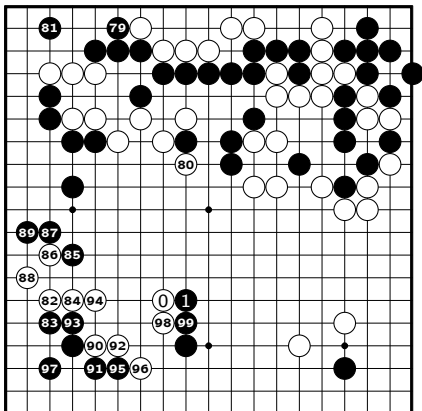
④3 — слабый ход. Чёрные должны были играть «А» и после ④4 продолжить укрепление формы ходом «В».



Ошибка
(ходы 58–78)

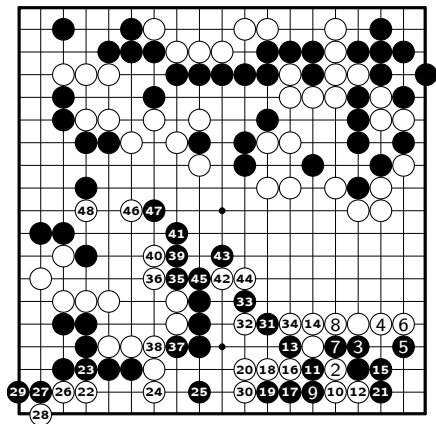
Белые блестяще начинают атаку с хода ⑤8! Чёрные вынуждены принять тяжёлый бой. Однако атака захлебнулась из-за ошибки ⑦2.

Пожалуй, простой ход боси ① чёрным парировать труднее.



Упрямый путь
(ходы 79–101)

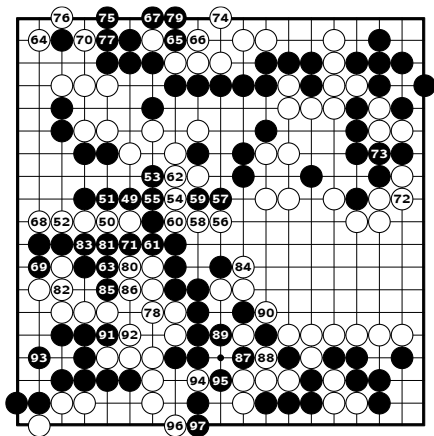
После **81** можно перевести дыхание, так как драка на верхней стороне утихла. Но после хасами **85** чёрные упрямо пошли на обострение в партии. Дело в том, что чёрным сейчас предстоит не так-то просто совместить атаку с удержанием и стороны, и левого нижнего угла. Над этой проблемой я долго размышлял, но всё-таки решил пойти по такому не простому пути.



*Если внизу выкрутиться, то...
(ходы 102–148)*

Отвоевав землю в нижнем правом углу, я увидел, что если выкручусь на нижней стороне, то победа будет за мной.

④8 — ход, решивший исход партии в пользу чёрных.



*Благодарность
(ходы 149–197)*

И, наконец, благодаря взятию белых камней на левой стороне, к чёрным пришла победа. После 197 хода белые сдались.

После партии ещё около четырёх часов мы обсуждали многие её события. Этот анализ партии многому меня научил.

