Илунь Ян 7 дан

Фундаментальные принципы Го

Об авторе

Илунь Ян родился в Шанхае в 1951 году, стал профессиональным игроком Го в возрасте 14 лет. В 1973 г. вошел в китайскую национальную команду и принимал активное участие в японо-китайских матчах того периода.

Ян был избран одним из членов китайской группы, посетившей Японию в 1978 г. Он выполнял функции тренера шанхайской команды в 1979 г., является автором многочисленных статей и книг, посвященных Го.

Когда в 1982 г. в Китае была введена система профессиональных разрядов, Яну был присвоен 5 дан. В следующем году он был повышен до 6 дана.

Основные достижения в китайских национальных турнирах:

1973: первое место в Национальных соревнованиях среди юношей

1978, 1979, 1980, 1985, 1986: национальный чемпион в Командном первенстве

1986: первое место в кубке Юньцзе

В настоящее время Ян живет в Калифорнии, преподает Го по Интернету и проводит мастер-классы в различных местах США.

Глава 1. Ключевые пункты фусэки

1. Особенности угловых пунктов

Партия в Го обычно начинается с углов. Чаще всего занимаются пункты 4-4 (хоси), 3-4, 3-3, 5-3 и 5-4. Любители быстро привыкают к этим ходам и начинают использовать их, нисколько не задумываясь о последствиях. Они мгновенно занимают четыре угла и стремглав проносятся сквозь фусэки. Часто только при переходе в среднюю стадию игры любители начинают серьезно задумываться над своими ходами. Но действительно ли все так просто с начальными ходами в партии?

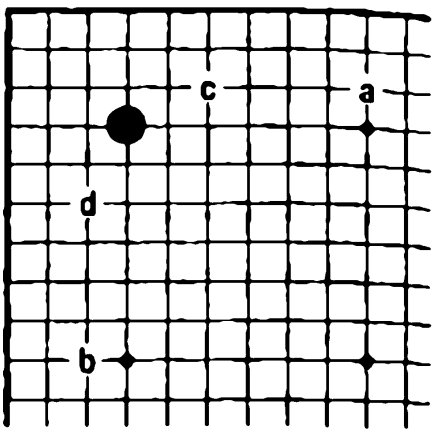
Теоретически первые ходы в партии обладают наибольшей ценностью, а следовательно, являются самыми важными. По ходу игры количество свободных пунктов уменьшается, и ценность каждого хода также падает. Завершающие ходы в партии стоят всего лишь одно или пол-очка. Следовательно, легкомысленная игра в начале партии ничем не оправдана. В партиях профессионалов планирование стратегии начинается с самого первого хода.

Стандартные угловые ходы не так уж сильно отличаются по своей ценности. Тем не менее, каждый ход в углу обладает особыми свойствами, которые определяются его положением. Если анализировать ходы в углах в контексте ситуации на всей доске, приходится рассматривать бесчисленное множество возможностей.

Мало кто из любителей понимает эти факторы, и ещё меньше таких, кто ими грамотно пользуется. Если вы хотите лучше понять суть Го, не занимайтесь бездумным копированием стандартных дебютов. На освоение этих основополагающих принципов потребуется не так уж много времени.

А. Пункт 4-4

1. Достоинства пункта 4-4



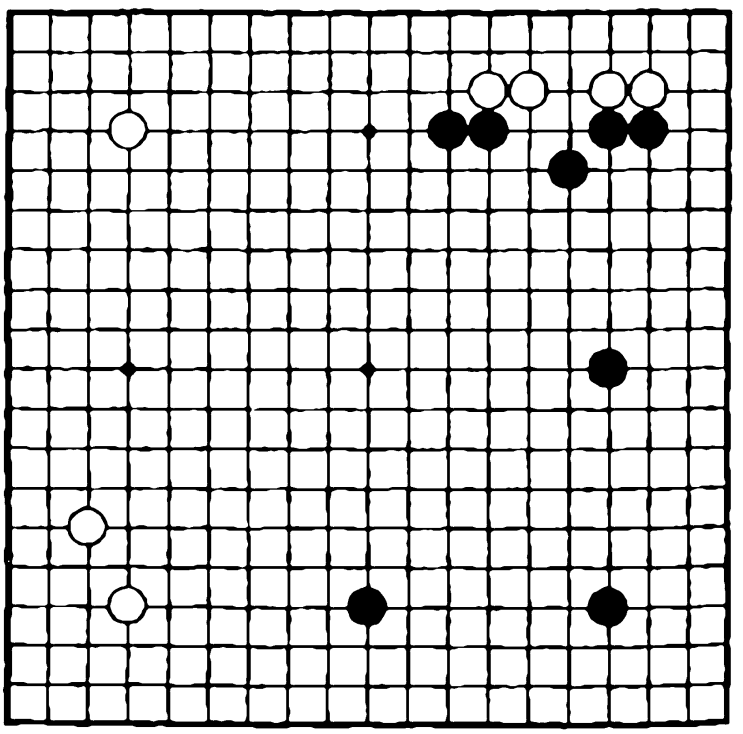
Д1

Д.1. А. Один ход занимает выгодную угловую позицию.

Б. Пункт 4-4 расположен симметрично, он хорошо сбалансирован и не имеет преимущественного направления – иначе говоря, он не отдаёт явного предпочтения ни одной из сторон. Позднее от камня 4-4 можно быстро и легко развиться в пункты «a» или «b». Конечно, противник тоже имеет право выбора между нападением из пунктов «c» и «d».

В. Пункт 4-4 сбалансирован ещё в одном отношении: он не слишком высок и не слишком низок. Вам не придётся беспокоиться о том, что пункт 4-4 придавят с образованием низкой позиции, и он обладает хорошим влиянием по направлению в центр. Если вы хотите построить большую зону или противостоять уже построенной зоне противника – этот пункт идеально подойдет.

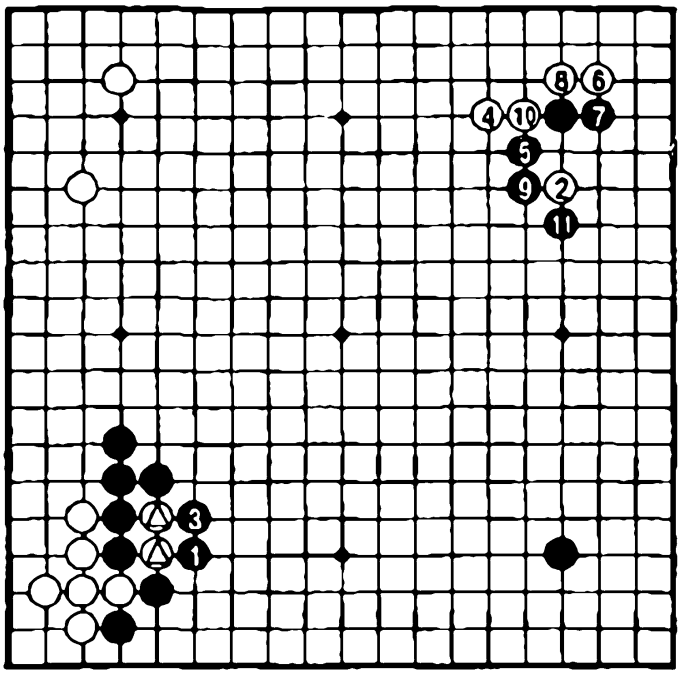
На Д.2 чёрные построили большую зону. Пункт 4-4 в правом нижнем углу является краеугольным в заготовке черных, он хорошо сочетается с обеими сторонами по расстоянию и высоте.


Д2

Попробуйте мысленно изменить позицию этого камня; вряд ли вам удастся найти другой, столь же хорошо сбалансированный пункт.

Г. Пункт 4-4 гибок и динамичен. В частности, это свойство проявляется, когда противник приближается к нему с целью прерывания ситё. Даже если проигнорировать ход, ущерб будет минимальным.

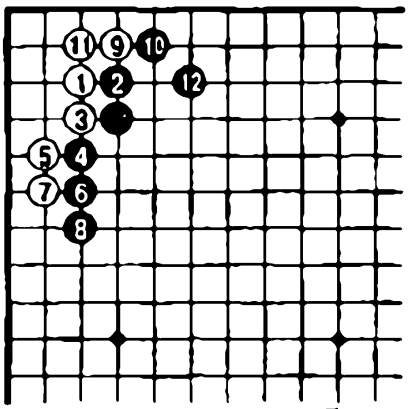
Взгляните на Д.3. Чёрный камень в правом верхнем углу занимает выгодную позицию для атаки на два отмеченных треугольником белых камня ходом **1**. Если белые пытаются прервать ситё, чтобы их камни могли убежать, самой сильной угрозой будет ход **2**. Чёрные забирают два камня, давая белым второй ход в правом верхнем углу. Вероятно продолжение до **11** хода. Такой результат чёрных вполне устроит. С другой стороны, если бы чёрный камень в правом верхнем углу находился в пункте 3-3 или 3-4, и белые сделали следующий ход после атаки на разрыв ситё, у черных возникли бы серьёзные проблемы.



Д3

2. Недостатки пункта 4-4

Идеальных ходов в начале партии не существует, иначе все начала партий разыгрывались бы по одной схеме. Пункт 4-4 не является исключением, у него также имеются свои недостатки.



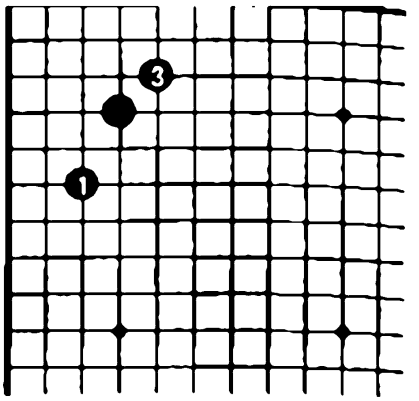
Д4

А. Он не обеспечивает территории в углу.

Как показано на Д.4, белые могут вторгнуться в пункт 3-3. В хорошо известном варианте **4...12** белые забирают угловую территорию без потери сэнтэ. В общем случае громадное влияние чёрных превосходит угловую территорию белых. С другой стороны, белые могут выбрать момент для вторжения так, чтобы влияние чёрной стенки не работало в полную силу. Если смотреть только на локальный результат, выгода черных от этого обмена не больше выгоды белых.

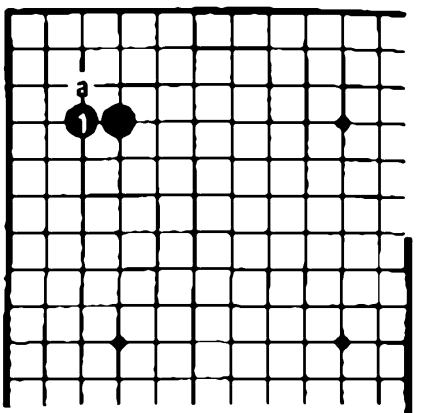
Б. Захват угловой территории обойдется довольно дорого; чёрным придётся добавить ещё два камня.

Один из способов захвата угла показан на Д.5. Если чёрные пропустят один из двух дополнительных ходов, белые смогут успешно вторгнуться в угол.



Д5

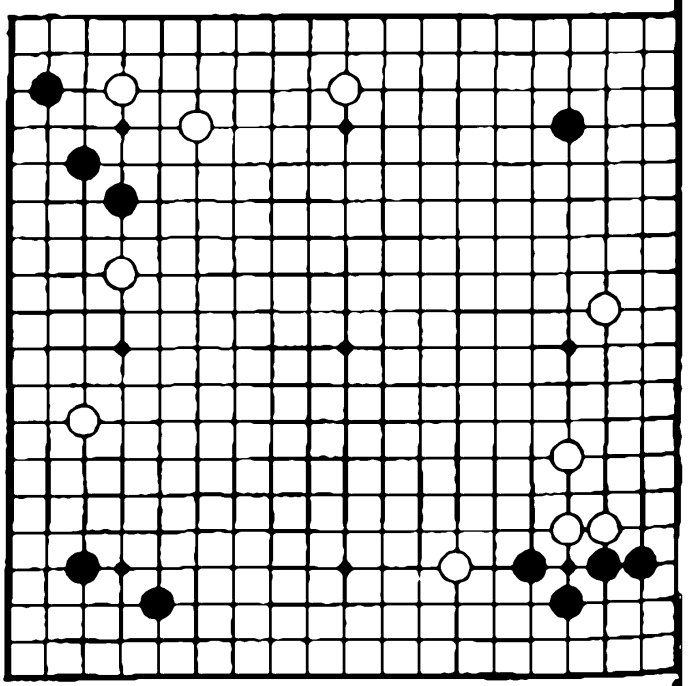
Если чёрные непременно желают захватить угол двумя ходами, лучший способ показан на Д.6 – они должны играть 1 или «а». Однако эта медленная игра расходится с основными достоинствами пункта 4-4 по скорости и гибкости. Представьте, что вы начали с хода 1; стали бы вы делать следующий ход в пункт 4-4?



Д6

Пункт 4-4 идеально подходит для занятия угла с одновременным построением влияния. Он хорошо подходит игрокам, которые предпочитают строить большие зоны и искусны в борьбе, а его сильные стороны особенно хорошо подходят для построения больших зон с выходом в центр. Как правило, противник не станет легкомысленно разыгрывать вариант с Д.4, остерегаясь построения вами мощного влияния. Это отчасти компенсирует слабость пункта 4-4.

И наоборот, когда противник занимает позицию по обе стороны от угла (как в правом верхнем углу Д.7), достоинства пункта 4-4 исчезают. В сущности, белые уже нейтрализовали любое внешнее влияние, которое могут построить чёрные, поэтому вторжение в пункт 3-3 становится весьма вероятным.

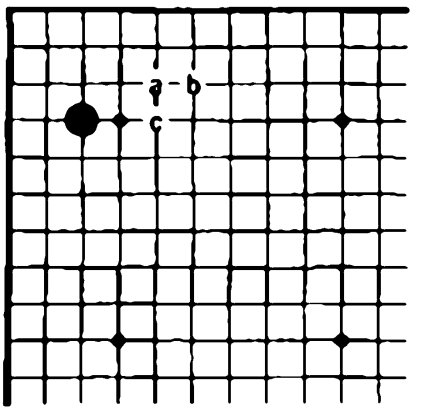

Д7

Следите за тем, чтобы продолжение соответствовало особым свойствам пункта 4-4. Быстро развивайтесь вдоль сторон и не думайте о защите угловой территории. Старайтесь получить такую позицию, как на Д.2, и избегайте позиций вроде той, что показана в правом верхнем углу на Д.7.

Б. Пункт 3-4

1. Достоинства пункта 3-4

Д.8. А. Пункт открывает хорошие возможности в отношении угла.



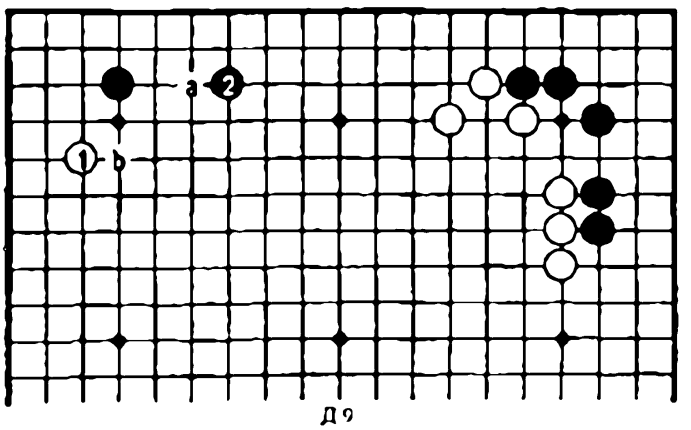
Д6

Б. У него имеются отличные продолжения: кэйма «a», огэйма «b», прыжок «c» – во всех случаях угловая территория окружается всего одним ходом.

Далее перечисляются некоторые факторы, которые нельзя причислить ни к достоинствам, ни к недостаткам.

Пункт 3-4 не является симметричен, поэтому он обладает направленностью. Иногда это бывает выгодно, как на Д.9.

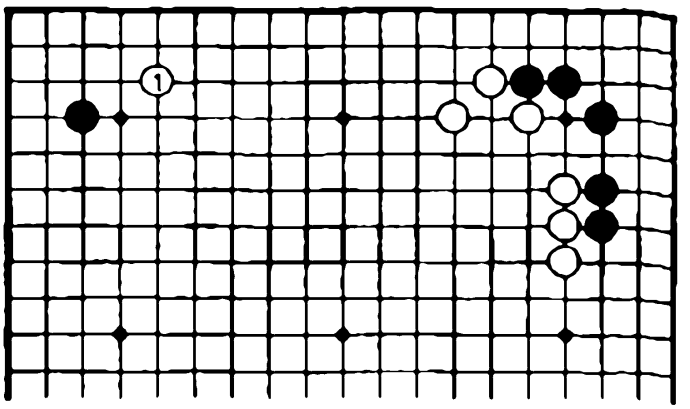
Белые построили влияние в правом верхнем углу и хотят развиваться влево, однако камень чёрных в пункте 3-4 идеально противостоит их планам. Если белые атакуют **1**, чёрные развиваются **2**, и территория на верхней стороне будет в равной степени поделена между чёрными и белыми. Если белые все же упрямо играют «a», чёрные окружают угол «b» и ни о чём не жалеют. Белым невыгодно давать чёрным столько очков в углу только для того, чтобы построить позицию на стороне.



Д9

Впрочем, иногда всё оказывается наоборот.

На Д.10 чёрный камень 3-4 расположен неудачно. В результате ход **1** становится отличной атакой в сочетании со стеной белых в правом верхнем углу.



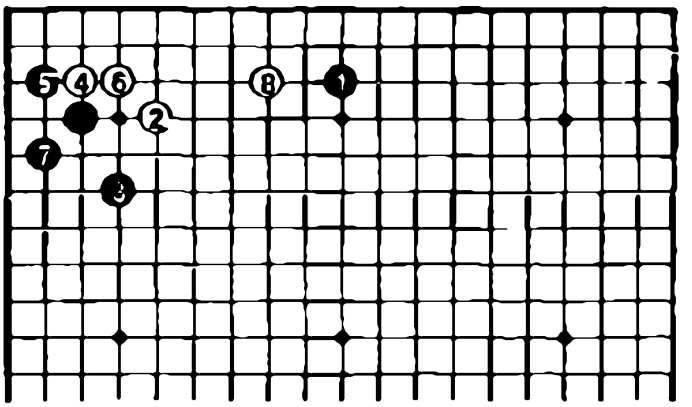
Д.10

Оценка хода 3-4 полностью зависит от того, насколько удастся использовать особые свойства этого пункта.

2. Недостатки пункта 3-4

А. Замедление развития вдоль стороны.

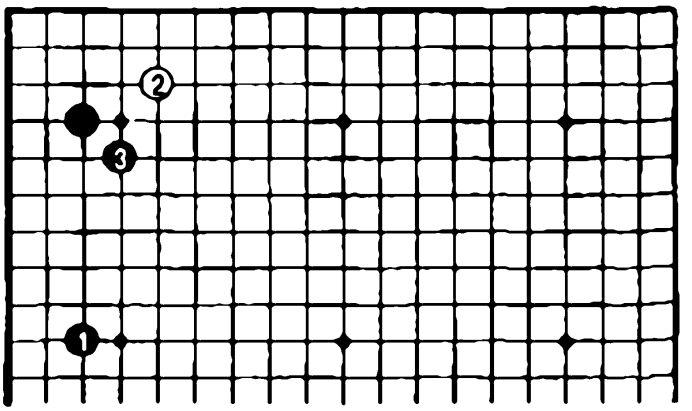
Когда чёрные развиваются до середины верхней стороны на Д.11, белые могут вторгнуться **2** и получить прочную базу вариантом **3...8**.



Д.11

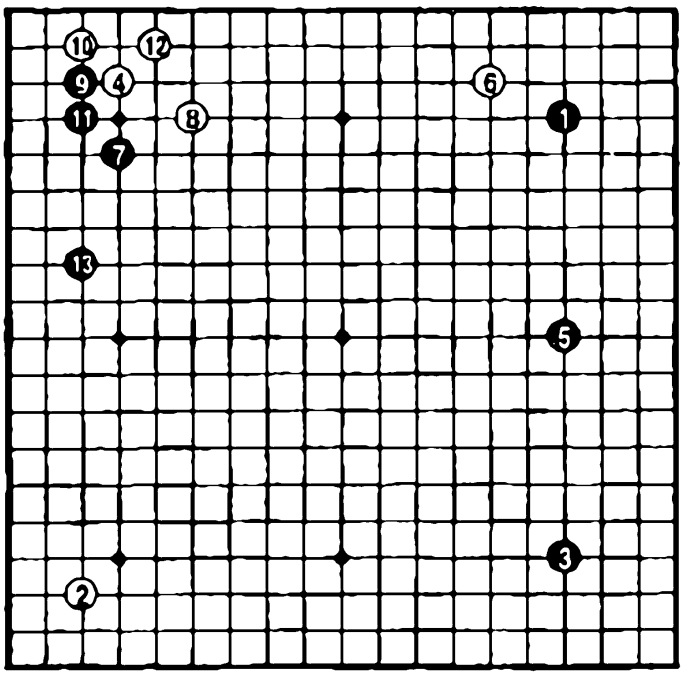
Если чёрные развиваются вдоль другой стороны, как на Д.12, белые снова атакуют угол. Чёрные играют **3**, чтобы предотвратить давление белых в этом пункте и получение чёрными низкой позиции, но камень **1** оказывается расположенным слишком далеко.

С локальной точки зрения Д.11 и Д.12 невыгодны для чёрных. Следовательно, пункт 3-4 лучше сначала использовать для защиты угла, а затем для распространения вдоль сторон.



Д.12

Б. Влияние пункта 3-4 по направлению к центру незначительно, и противник может надавить на этот камень.



Д.13

На Д.13 показано типичное начало партии. Когда чёрные приближаются к углу высоким ходом 7, создается ощущение, что они придавливают белый камень. Так как чёрным удалось занять три пункта хоси на правой стороне, в сочетании с высокой (по четвёртой линии) атакой 7 они создают очевидное влияние в центре. Белые должны быть осторожны.

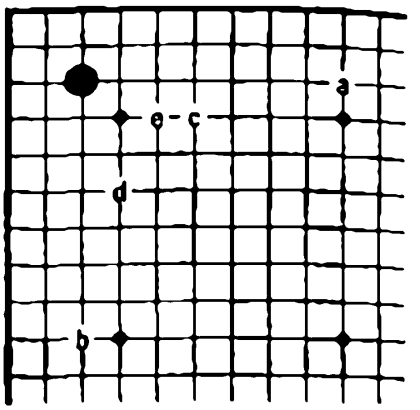
Если взглянуть на доску в целом, вы заметите, что все камни белых, кроме одного, находятся в низкой позиции на второй или третьей линии от края. Если в центре завяжется борьба, белые окажутся в невыгодном положении. Считается, что после 13 хода чёрные имеют небольшое преимущество. Если бы камень 4 находился в пункте 4-4, общая ситуация была бы более сбалансированной для белых.

Пункт 3-4 ориентирован на получение территории. В этом отношении по эффективности он находится в промежуточном положении между пунктами 4-4 и 3-3. Наиболее эффективно этот камень работает в отношении угла. Поскольку пункт 3-4 нередко считается проявлением надежного, устойчивого подхода к игре, профессионалы в течение многих лет отдавали ему предпочтение. Тем не менее, по потенциалу наращивания влияния и развития в центр он уступает пункту 4-4.

В. Пункт 3-3

1. Достоинства пункта 3-3

Д.14. А. Угол захватывается одним ходом.



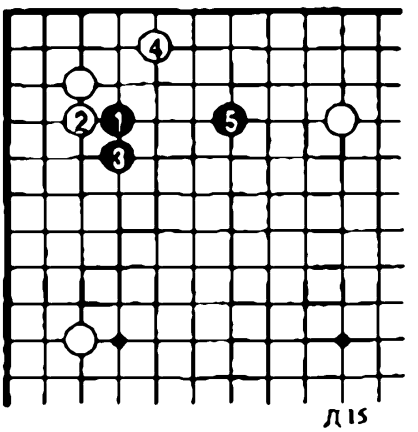
Д 14

Б. Пункт является симметричным, а следовательно, он сбалансирован и не отдаёт предпочтения ни одной из сторон. В будущем ходы в пункты «a» и «b» обеспечат быстрое развитие. Впрочем, противник тоже имеет право выбора между нападением из пунктов «c» и «d».

В. Следующий ход в пункт «c» или «e» окружает территорию в углу. Как и в случае с пунктом 3-4, этими ходами черные готовят развитие вдоль одной из сторон.

2. Недостатки пункта 3-3

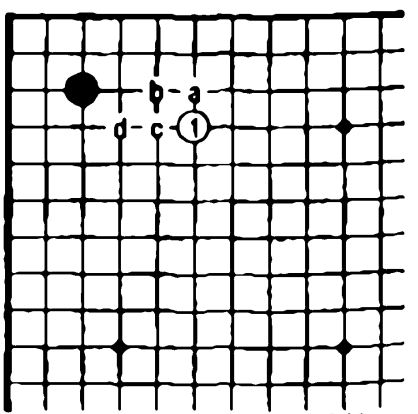
А. Пункт 3-3 слишком низок. Его нетрудно придавить, его влияние в направлении центра незначительно, поэтому он плохо подходит для построения больших зон или для противодействия зонам противника.



Д 15

На Д.15 белые распространились от камня 3-3 на обеих сторонах, готовясь построить большую зону. Но чёрные наносят удар в ключевой пункт **1**, и после продолжения **2**...**5** у белых не остаётся никаких перспектив на построение зоны.

Б. Пункту 3-3 не хватает мобильности.



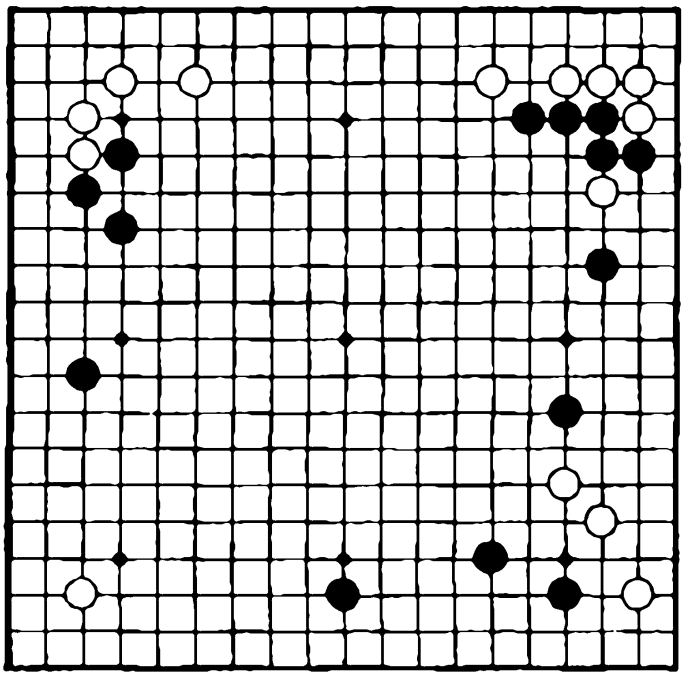
Д 16

На Д.16 нападение белых в пункт **1** (или любой из пунктов «a»...«d») даёт им инициативу. Если чёрные проигнорируют любой из этих ходов, они понесут немалые потери.

Камень в пункте 3-3 полностью забирает угол. Этот ход чаще всего применяется игроками, склонными к территориальной игре и готовыми к длинным, затяжным баталиям. Обычно он встречается в игре белых.

На Д.17, где чёрные развились на обеих сторонах, белый камень 3-3 внизу слева обеспечивает угловую территорию. При таком окружении камень 3-3 расположен идеально: его достоинства проявляются в полную силу, и для него нельзя найти более удачного расположения.

Если мы передвинем камень на любой из пунктов 3-4, у чёрных появится сильное нападение. Если же камень будет стоять в пункте 4-4, то его слабость в обеспечении угловой территории спровоцирует вторжение чёрных.



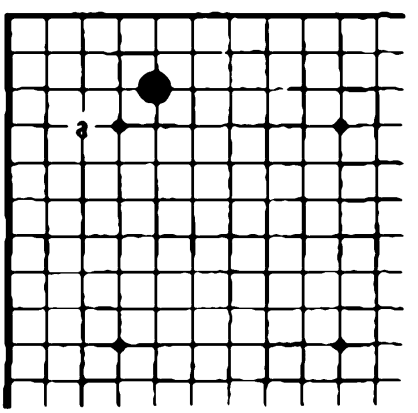
Д.17

Г. Пункт 5-3

1. Достоинства пункта 5-3

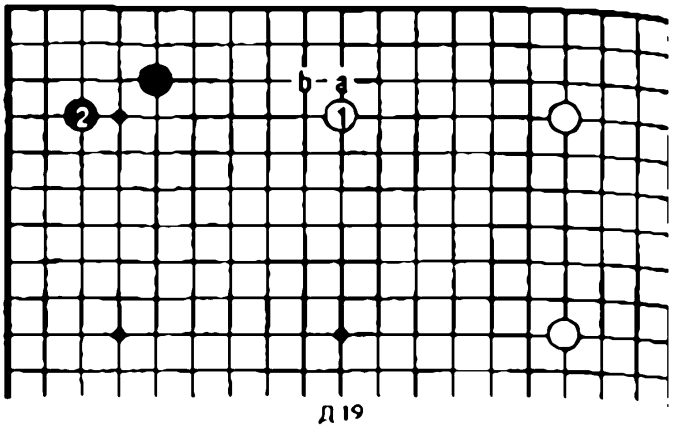
Д.18. А. Ход имеет идеальное продолжение – захват угловой территории «а». Итоговая форма получается такой же, как при окружении угла от пункта 3-4.

Б. Пункт 5-3 в большей степени направлен на одну из сторон, распространяет на неё влияние и препятствует экспансии противника.



Д.18

Взгляните на Д.19: если белые развиваются по верхней стороне **1**, ответ чёрных очевиден: они окружают угол **2**.



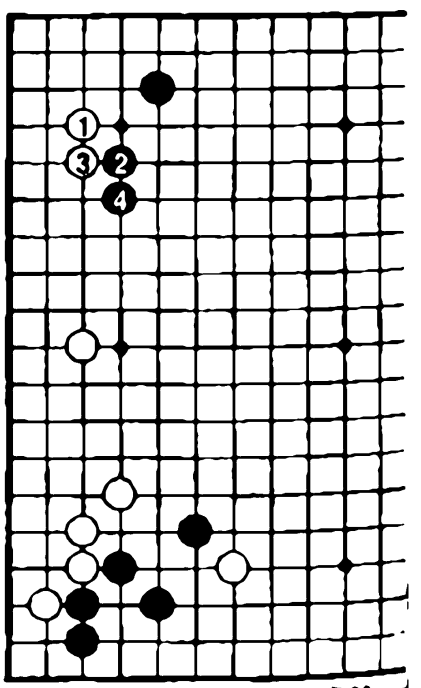
Д 19

Надо признать, ситуация выглядит несколько искусственно, потому что ход белых необычен и противоречит дебютной теории Го. Как бы то ни было, два чёрных камня в левом верхнем углу эффективно ограничивают потенциальное развитие белых по верхней стороне. По этой причине белые обычно нападают на угол **2**, а чёрные естественным образом развиваются на верхней стороне в пункты «**a**» или «**b**».

Иначе говоря, пункт 5-3 в левом верхнем углу подрывает возможности развития белых по верхней стороне.

В. Пункт 5-3 в большей степени влияет на центр и не так подвержен риску давления противника и получения низкой позиции. Наоборот, он может использоваться для давления на нападающий камень противника.

На Д.20 белые уже имеют низкую позицию на левой стороне. Если белые нападут **1**, мощное давление ч.**2** удерживает их в низком положении.



Д 20

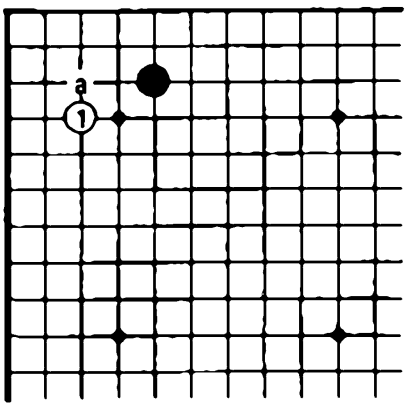
Этот приём часто эффективно применяется в борьбе, однако при давлении кэйма («ходом коня») необходима осторожность – помните, что вы отдаете территорию за влияние.

Многие любители радуются своим будущим приобретениям после такого давления, нередко забывая о том, что противник получил взамен надежные очки.

2. Недостатки пункта 5-3

А. Ход не обеспечивает надежного контроля за углом.

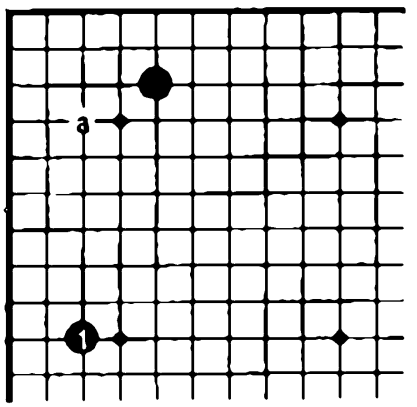
Если белые смогут напасть ходом **1** или «**a**» на Д.21, возможность получения чёрными угловых очков внезапно начинает выглядеть сомнительно. Скорее, перспективы белых на получение территории выглядят более вероятными.



Д.21

Б. Влияние на другую сторону также ограничено.

Если на Д.22 чёрные занимают большой пункт **1**, им будет трудно найти достойное продолжение в случае нападения белых «**a**». Обычно чёрные сначала окружают угол, а потом распространяются вдоль стороны.



Д.22

Пункт 5-3 встречается реже других ходов в углах. Он направлен на получение влияния и развитие по стороне. Поскольку пункт 5-3 часто может использоваться для получения высокой позиции, его преимущества в большей степени проявляются в глобальной борьбе, поэтому он подходит игрокам с боевым стилем.

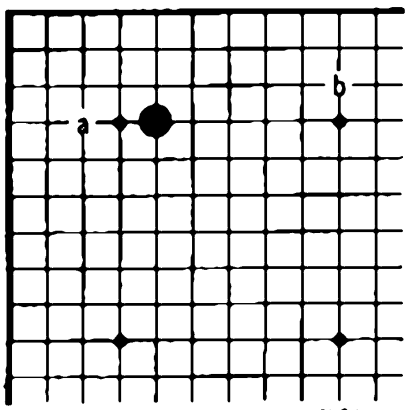
Д. Пункт 5-4

1. Достоинства пункта 5-4

Д.23. А. Пункт 5-4 имеет идеальное продолжение – окружение угла «**a**» (форма получается такой же, как если бы чёрные сначала сыграли «**a**», а потом прыгнули через пункт).

Б. Он в большей степени направлен на одну из сторон.

Если белые играют «**b**» на Д.23, чёрные забирают угол «**a**». Как правило, такая игра белых противоречит здравому смыслу.



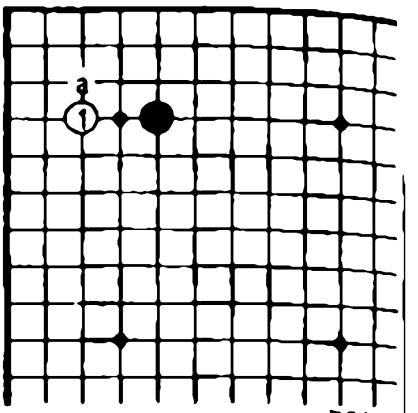
Д.23

В. Пункт 5-4 обладает большим влиянием на центр. О давлении противника и получении низкой позиции можно не беспокоиться.

2. Недостатки пункта 5-4

А. Контроль над углом ограничен.

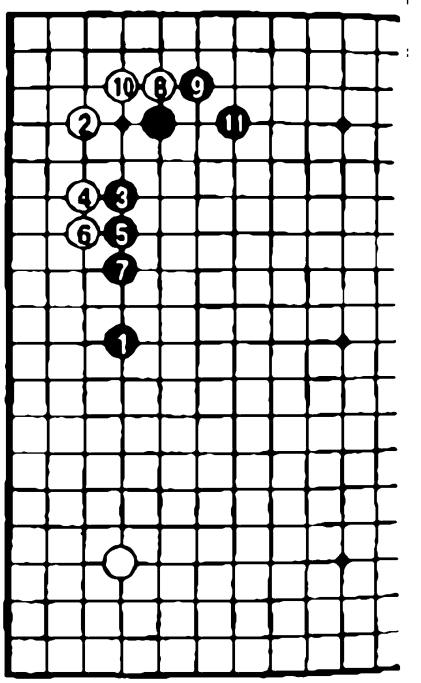
Если белые играют в углу **1** или «а» на Д.24, вряд ли чёрные могут рассчитывать на получение территории в углу.



Д24

Б. Высокое расположение камня 5-4 затрудняет сбалансированное развитие по сторонам.

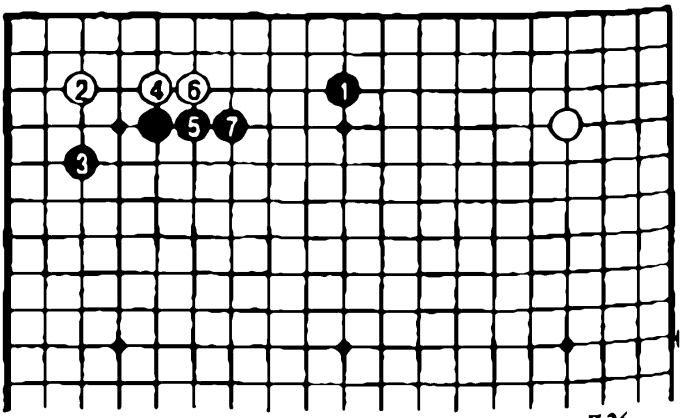
Как показано на Д.25, если чёрные немедленно распространяются вдоль стороны **1**, у них нет сильной контратаки при вторжении б.**2**. Вероятно продолжение до **11** хода. Теперь положение чёрного камня **1** выглядит сомнительно.



Д25

Д.26. Если чёрные торопятся с развитием по верхней стороне **1**, у белых имеется отличный ответ – вторжение в пункт 3-3. Чёрным нелегко найти хороший ответ. Если они играют **3**, обычно следует продолжение до 7 хода; в результате камень **1** расположен неэффективно.

Как правило, чёрные сначала окружают угол, а уже потом развиваются вдоль стороны.



Д26

Пункт 5-4 направлен на получение влияния. Трудно предсказать, как именно развернется борьба, поэтому он нечасто встречается в профессиональных партиях. Однако благодаря своему высокому положению пункт 5-4 наверняка окажет поддержку при последующей борьбе в центре. Этот ход часто применяется игроками, склонными к борьбе в средней стадии игры.

Итак, теперь вы в общих чертах представляете, какими особенностями обладают различные начальные ходы в углах. Конечно, для их применения в реальной игре нужно знать гораздо больше, и всё же понимание этих базовых принципов может стать хорошим началом.

Поэкспериментируйте с этими ходами в своих партиях; выберите те из них, которые лучше отвечают вашему стилю, и постарайтесь осознанно развивать их естественные достоинства.

Например, после хода в пункт 4-4 развивайтесь вдоль сторон, не слишком беспокоясь об угловой территории. Слабый контроль над угловой территорией является одной из слабостей пункта 4-4, но если вы построите достаточно масштабную зону вокруг этого камня, противник может и не рискнуть вторгаться в 3-3. Используя сильные стороны пункта 4-4, вы компенсируете его слабость в углу.

Если вы начнёте применять эти принципы в реальной игре, ваша игра в начале партии будет усиливаться по мере того, как ваше мышление будет становиться всё более чётким и естественным.

2. Классификация больших пунктов в начале партии

Многие игроки жалуются на то, что они представляют, как вести борьбу в середине партии, а вот в начале партии у них возникают проблемы. Они видят пустую доску и не знают, что делать.

На самом деле, из всех стадий игры, именно начало подчиняется самым чётким правилам и принципам. Совсем немного усилий, и вы научитесь играть прочно и осмысленно.

Большие пункты в начале партии делятся на несколько классов по их относительной ценности. Обычно эти пункты разыгрываются в таком порядке, если только у вас нет веских причин действовать иначе.

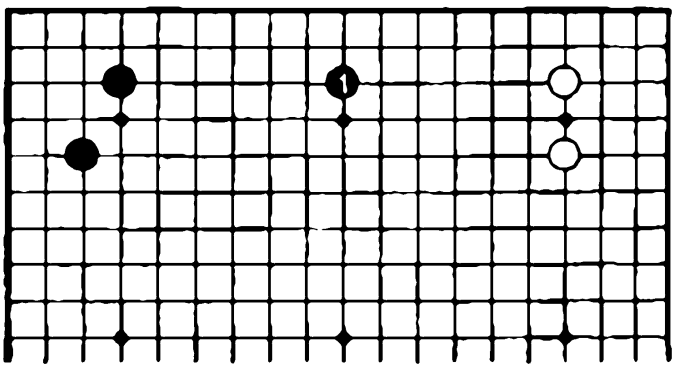
А. Первый класс

Занятие пустого угла.

Б. Второй класс

1. Защита или атака угла, в котором уже стоит камень в пунктах 3-4, 5-3 или 5-4.

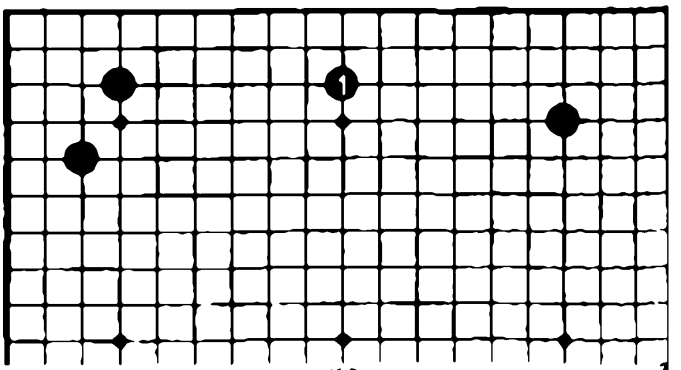
2. Ход в середину стороны, на которой два угла заняты противостоящими формами.



Д1

На Д.1 обе стороны окружили свои углы так, что идеальные направления их развития противостоят друг другу; пункт **1** становится ключевым для обеих сторон. Развитие **1** строит масштабную форму от левого верхнего угла, одновременно препятствуя развитию угла белых. Если же этот пункт займут белые, ситуация станет прямо противоположной. Различия принципиальны и очевидны.

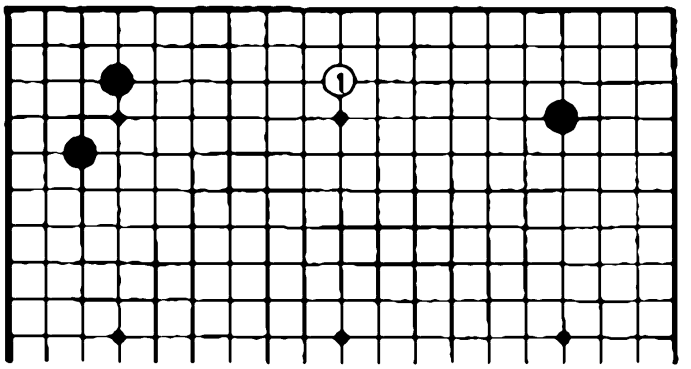
Если оба угла заняты камнями одного цвета с встречными направлениями развития, как на Д.2, ход **1** не уступает по ценности ходу **1** на Д.1. Это – идеальный пункт для развития как от формы в левом верхнем углу, так и от пункта 4-4 справа.



Д2

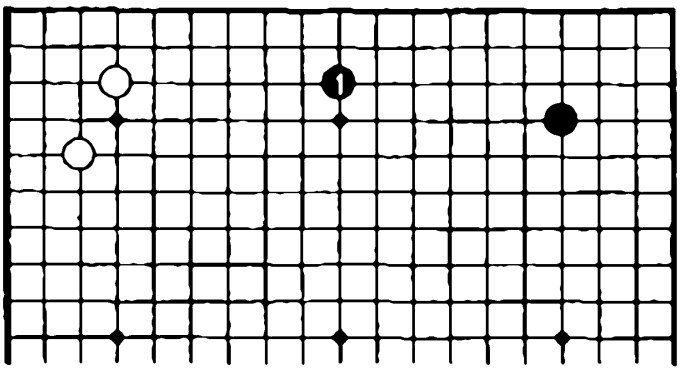
Ход **1** на Д.2 – очень большой пункт для развития позиции чёрных. Каждый поставленный камень работает с высочайшей эффективностью. Занятие трёх пунктов хоси на одной стороне (санрэнсэй) основано на той же идее.

Конечно, ход **1** на Д.3 также очень ценен для белых, потому что он препятствует идеальному развитию чёрных от обоих углов.



Д.3

На Д.4 показан ещё один пример углов с встречными направлениями развития. Ход **1** формально относится к тому же классу, что и ходы на предыдущих диаграммах, но он обладает чуть меньшей ценностью, потому что форма чёрных получается менее «объёмной».

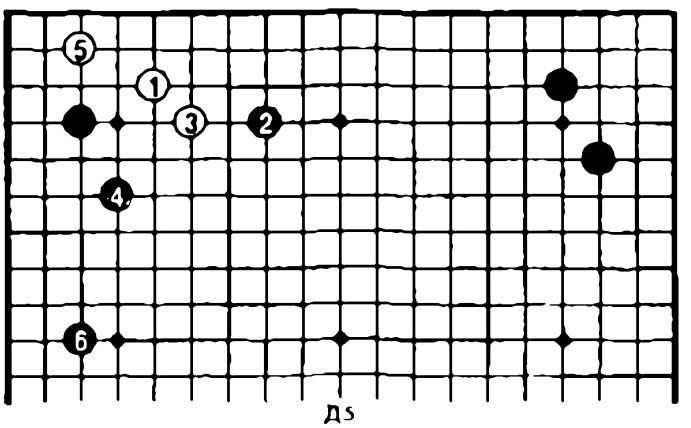


Д.4

3. Хасами (зажим камня с другой стороны) или другая тактика, направленная на розыгрыш угла – иначе говоря, игра по дзёсэки.

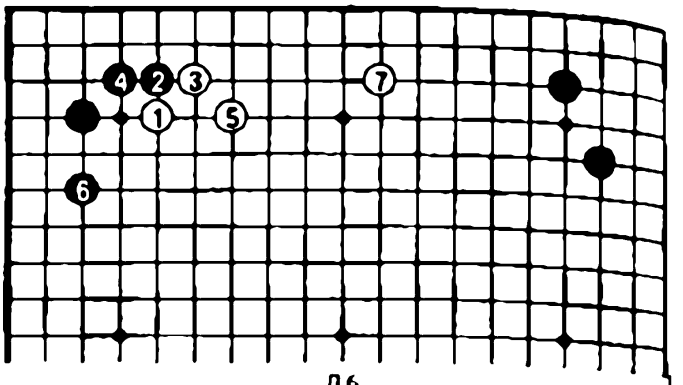
Игрок, который выбирает этот путь, обладает большей свободой в выборе продолжения, и может воспользоваться этим обстоятельством для получения преимущества.

На Д.5 белые нападают на угол ходом **1**. Чёрные зажимают **2**; следует продолжение до 6 хода. В итоге три чёрных камня на левой стороне распространяют свое влияние в большем масштабе, чем белые камни. Более того, чёрные приступают к наращиванию верхней стороны – и всё это благодаря ходу **2**.



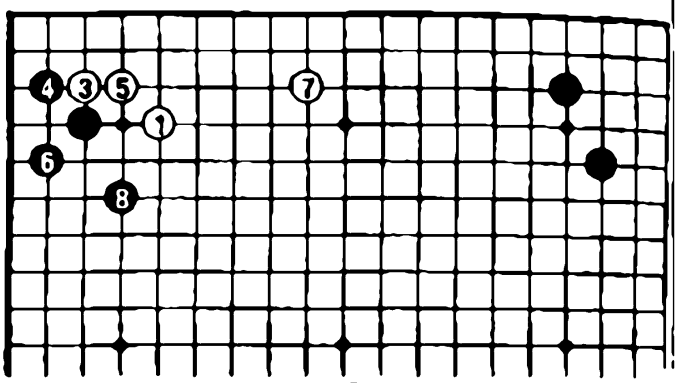
Д.5

На Д.6 белые нападают **1**, на что чёрные прикрепляются снизу **2**. После стандартного продолжения до 7 хода четыре чёрных камня окружают больше территории, чем четыре белых камня на верхней стороне. Если чёрным удастся проделать то же самое в четырёх углах, белые наверняка проиграют.



Д.6

Д.7. И наоборот, если после 6.**1** чёрные играют в другом месте, и белые успеют первыми сыграть в этой области, они получат локальное преимущество. Белые прикрепляются к угловому камню **3** и разыгрывают другое дзёсэки.



Д.7

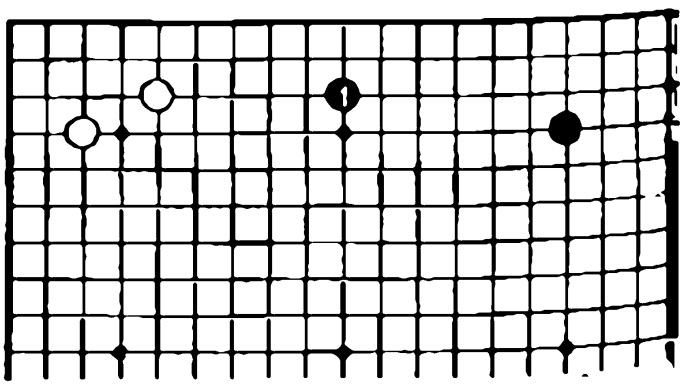
В результате позиция четырёх белых камней выглядит более перспективной, чем позиция четырёх чёрных камней. Выгода от инициативы совершенно очевидна.

Если говорить о конкретной области доски, результат дзёсэки обычно считается равноценным для обеих сторон. Однако игрок, выбирающий дзёсэки, часто может выбрать вариант, выгодный с точки зрения позиции на доске в целом.

В. Третий класс

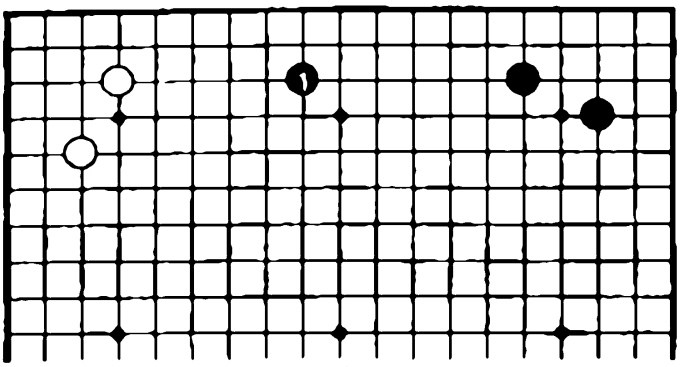
1. Ход в середину стороны, на которой только одна из двух угловых форм имеет хорошие возможности для развития.

Д.8. Играя **1**, чёрные развиваются в идеальном направлении от камня 4-4. С другой стороны, для белых этот пункт не столь важен, потому что для угловой формы белых желательное направление развития проходит по левой стороне. То есть, для чёрных этот пункт важнее, чем для белых (иначе он относился бы ко второму классу).



Д.8

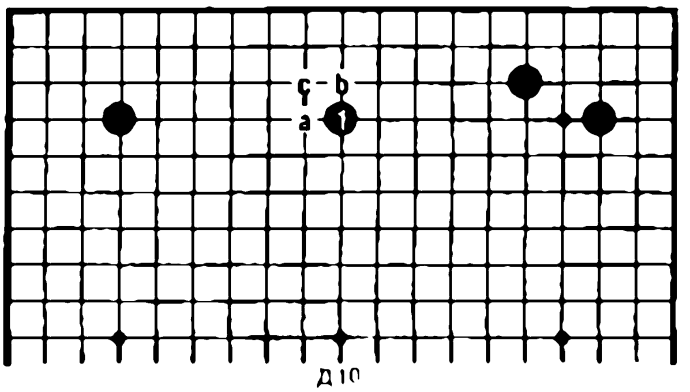
Д.9. Форма камней на диаграмме выглядит иначе, но общая ситуация остается прежней. Развитие ч.1 по верхней стороне выглядит немного «плоским» для собственного развития чёрных, но оно лишает белых идеального развития от угла. Из-за формы чёрных в правом верхнем углу чёрным лучше развиваться в **1**, чем пунктом правее.



Д9

Д.10. Если оба угла на одной стороне заняты камнями одного цвета, средний пункт на стороне имеет примерно такую же ценность, как на Д.8 и Д.9.

На Д.10 ход ч.1 должен сформировать единую зону на верхней стороне, но для правого угла такое направление развития не идеально. Следовательно, по эффективности пункт **1** уступает ходу **1** на Д.2.

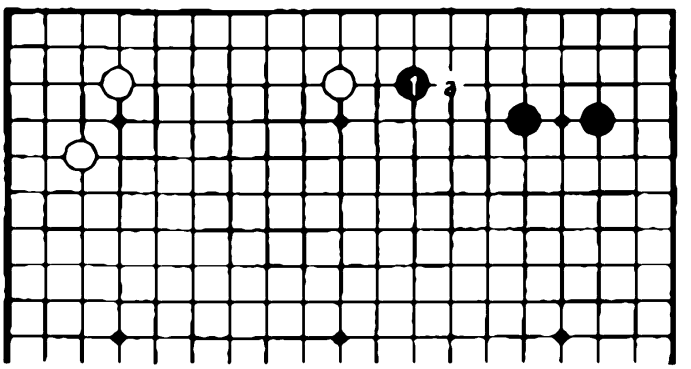


Д10

В позиции на Д.10 чёрные также могут рассмотреть пункт «a». Если белые хотят вторгнуться на сторону, пока чёрные не поставили камень в середине, они обычно играют «b» или «c».

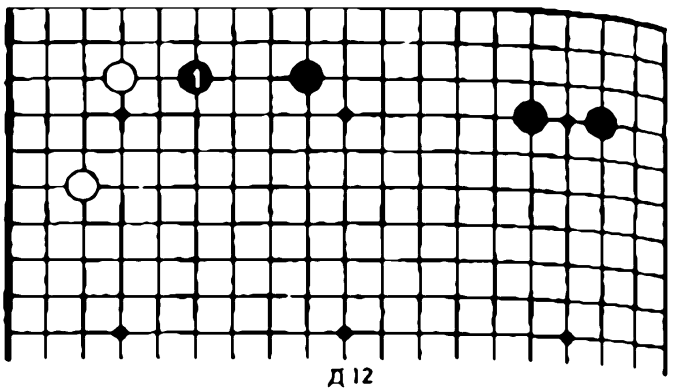
2. Пункт, который одновременно укрепляет вашу позицию и ослабляет позицию противника, а также любое распространение через два или три пункта с хорошим потенциалом для развития.

Ход **1** на Д.11 укрепляет чёрный угол и ослабляет белый камень в середине верхней стороны. Кроме того, он готовит вторжение в зону белых. И наоборот, если белые успеют первыми сыграть в «a», чёрный угол становится слабым и открытым для вторжения, а средний камень белых усиливается.



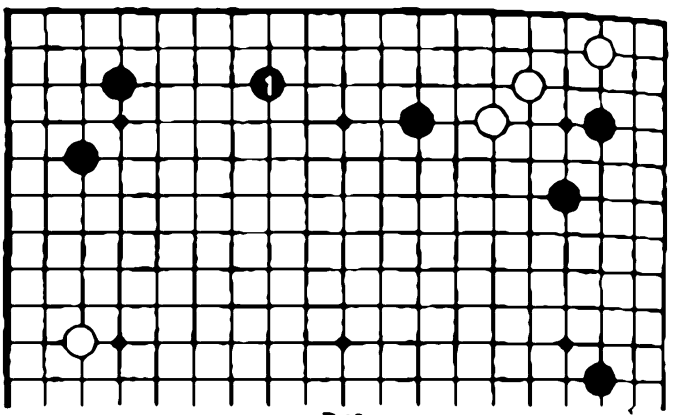
Д11

На Д.12 развитие ч.1 не только укрепляет камень в середине верхней стороны, одновременно расширяя чёрную территорию, но и ограничивает белый угол.



Д 12

На Д.13 показана ещё одна популярная форма. Развитие чёрных через три пункта 1 развивает верхнюю сторону и укрепляет зажимающий камень чёрных.



Д 13

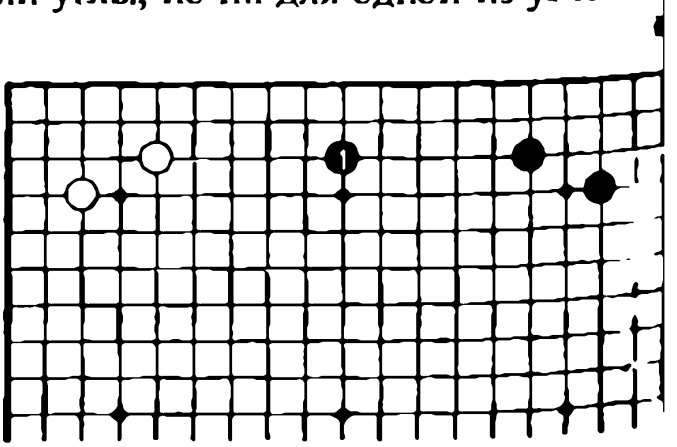
3. Огораживание или нападение на угол, занятый камнем 3-3.

4. Огораживание или нападение на угол, занятый камнем 4-4.

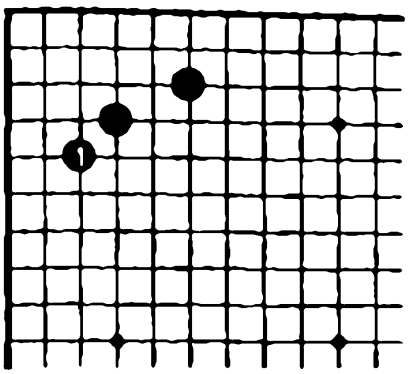
Г. Четвертый класс

1. Ход в середину стороны, на которой ни одна из двух угловых форм не имеет хорошей возможности для развития.

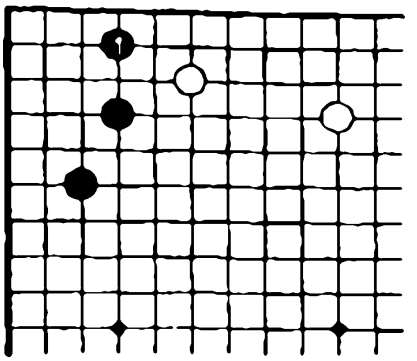
На Д.14 обе стороны окружили углы, но ни для одной из угловых форм желательное направление развития не лежит на верхней стороне. Следовательно, развитие 1 имеет относительно небольшую ценность.



Д 14

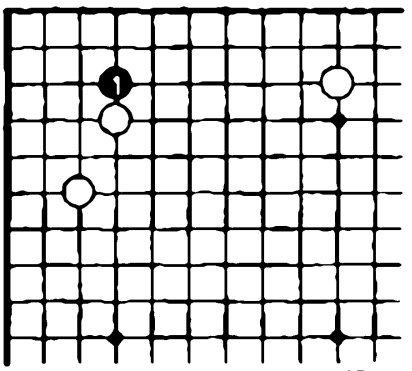


Д 15

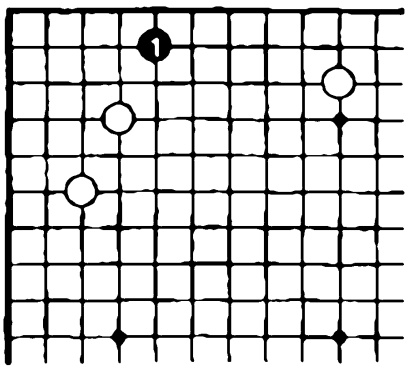


Д 16

2. Полное окружение угла от камня 4-4 (как на Д.15 и Д.16) или сокращение зоны от частично окруженного угла с камнем 4-4, как на Д.17 и Д.18.



Д 17



Д 18

3. Все остальные распространения через два или три пункта.

Бесспорно, если вы будете занимать большие пункты по убыванию их классов, то избежите серьёзных ошибок, однако игра Го бесконечно разнообразна. Для профессионала порядок захвата больших пунктов с близкими оценками может изменяться в зависимости от ситуации.

Скажем, профессионал может занять пункт второго класса раньше пункта первого класса. С другой стороны, ход третьего класса никогда не сравнится по ценности с ходом первого класса. В последнее время некоторые профессионалы экспериментировали с занятием пунктов третьего класса раньше пунктов второго класса.

И всё же среднему любителю стоит руководствоваться базовой системой, представленной в этой главе – хорошее понимание этих принципов и умение применять их в своей игре поможет выработать более чёткое представление о начале партии.

Краткая сводка больших пунктов в начале партии

Первый класс:

1. Занятие пустого угла.

Второй класс:

1. Окружение или нападение на угол с камнем 3-4, 5-3 или 5-4.
2. Ход в середину стороны, на которой два угла заняты противостоящими формами.
3. Розыгрыш дзёсэки в углу.

Третий класс:

1. Ход в середину стороны, на которой только один из двух углов имеет хорошие возможности для развития.
2. Пункт, который одновременно укрепляет вас и ослабляет противника, а также любое распространение через два или три пункта с хорошим потенциалом для развития.
3. Огораживание или нападение на угол, занятый камнем 3-3.
4. Огораживание или нападение на угол, занятый камнем 4-4.

Четвёртый класс:

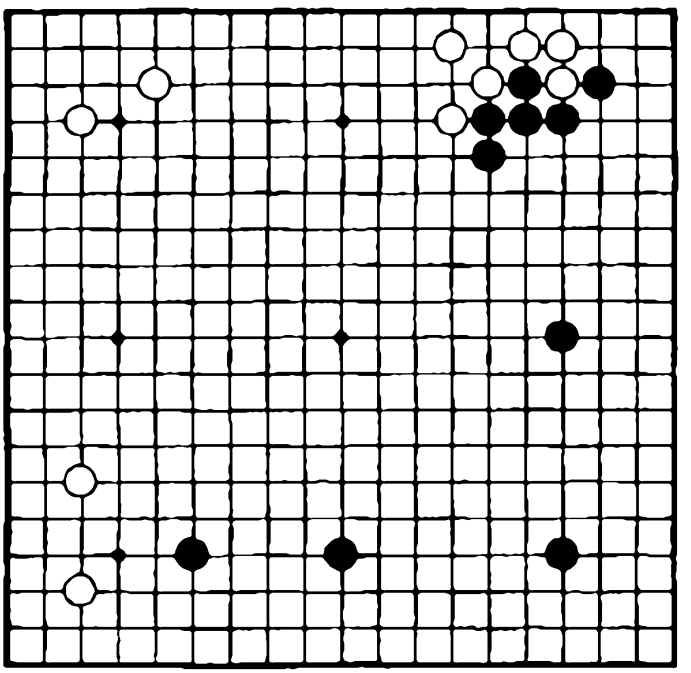
1. Ход в середину стороны, на которой ни один из двух углов н. имеет хорошей возможности для развития.
2. Полное окружение угла от камня 4-4 или сокращение зоны о частично окруженного угла с камнем 4-4.
3. Все остальные развития через два или три пункта.

3. Ключевые пункты влияния

Итак, вы усвоили ряд базовых принципов, которые помогут вам разыграть стандартное начало партии. Тем не менее, этого недостаточно Наверняка вы не раз сталкивались с особыми ситуациями, и видели немало ходов в профессиональных партиях, которые озадачивают любителей.

Иногда в начале партии профессионалы играют по пятой и шестой линии, полностью игнорируя традиционную теорию. В других партиях они ставят камни на вторую линию, словно партия уже близится к завершению. Такие ходы обычно связаны с наличием ключевых пунктов влияния, подробно описанных в этой главе. Если вы будете просто повторять ходы профессионалов, скорее всего, понимания игры от этого не прибавится.

Когда любители говорят о влиянии, они обычно имеют в виду пункты где-то в центре доски, но такое понимание влияния выглядит поверхностно. Ключевые пункты влияния обычно следует занимать как можно раньше, и по важности они часто превосходят большие пункты, описанные в предыдущем разделе. Основные пункты влияния можно разделить на несколько категорий.



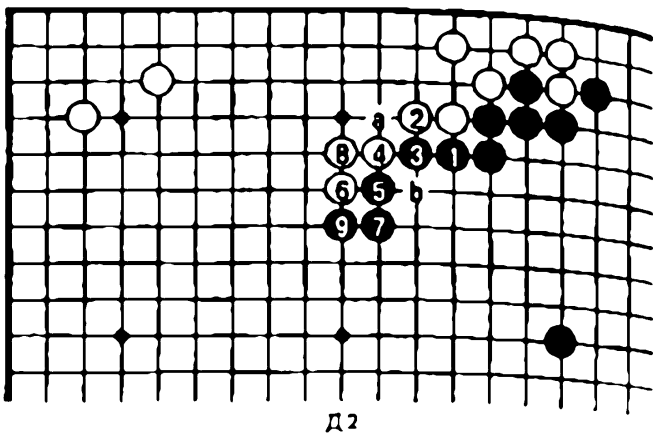
Д 1

А. Ключевые пункты позиционного влияния

Ключевые пункты позиционного влияния часто встречаются там, где обе стороны построили большие зоны. Они обычно располагаются на границах противостоящих зон, и на первый взгляд не приносят реальных очков. Это пункты влияния, общие для обеих сторон, которые могут быть преобразованы в территорию или другие выгодные приобретения.

Как чёрным продолжать в ситуации на Д.1? Если следовать обычным принципам, может показаться, что выбирать нужно между игрой справа внизу, на левой или на верхней стороне.

Тем не менее, перед нами типичный пример двух больших противостоящих зон: чёрная зона на правой и нижней сторонах, белая – на левой и верхней. Данная ситуация хорошо демонстрирует понятие ключевого пункта позиционного влияния.



Д 2

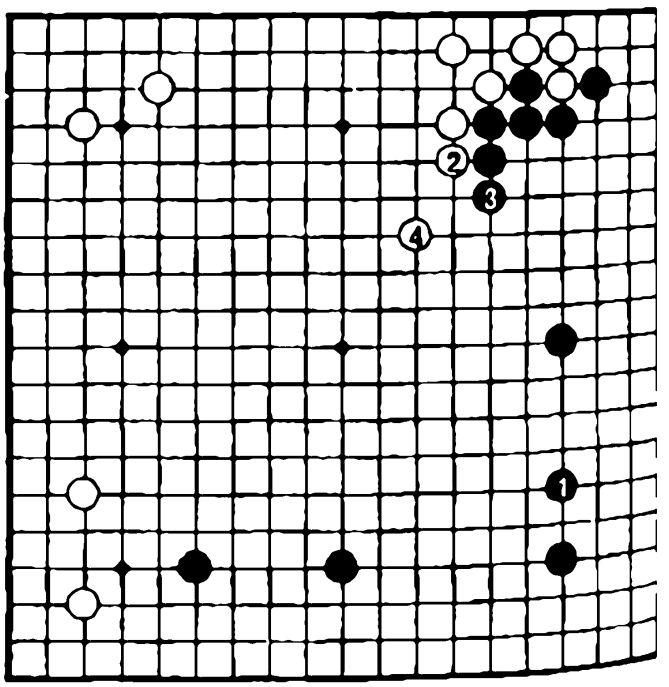
На Д.2 чёрные занимают важный пункт **1** на границе зон, и следует продолжение до **9** хода. Чёрные строят мощную стену, увеличивая масштаб своей зоны. Они получают идеальный результат благодаря тому, что ключевой пункт позиционного влияния **1** был занят в самый подходящий момент.

Д.3. Если чёрные последуют стандартным принципам и усилят угол ходом **1**, они упустят замечательную возможность – белые начинают строить стену **2**. После кэйма б.**4** зона чёрных заметно сплющивается и теряет потенциал для развития, тогда как зона белых, наоборот, расцветает. Важность захвата ключевых точек позиционного влияния невозможно переоценить.

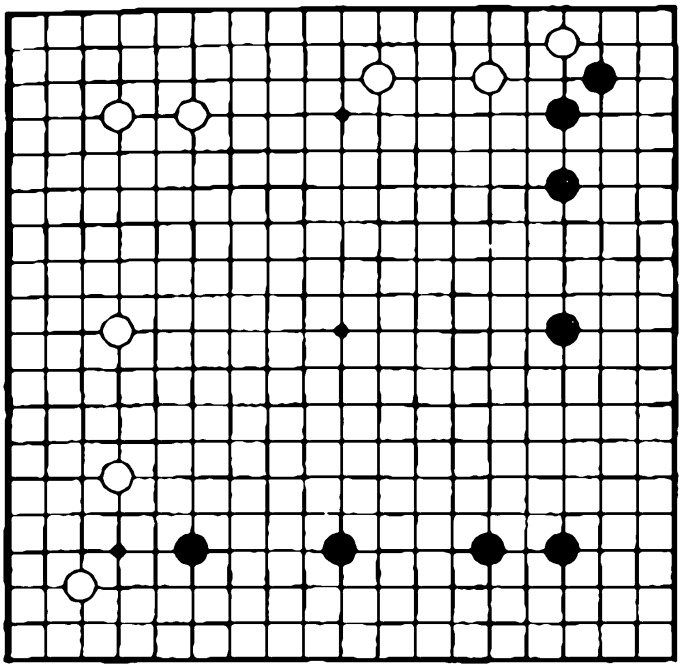
Давайте проанализируем возможные варианты после хода **1** на Д.2

Когда чёрные нажимают **1**, последующее атари в пункте **2** для белых совершенно невыносимо. Следовательно, белые должны защититься. Чёрные продолжают давить **3**. Естественно, белые не хотят, чтобы чёрные сыграли «a», поэтому они отвечают **4**. Чёрные играют мощно и активно, и у них, естественно, образуются хорошие формы с большим потенциалом. Если же чёрные вместо **1** сыграют «b», белые могут и не ответить.

Энергичные давящие ходы – типичный пример использования ключевых пунктов позиционного влияния.


Д 3

У ключевых пунктов влияния есть ещё одна особенность: занятие одного пункта часто ведёт к новым хорошим пунктам и продолжениям. Взгляните на Д.4, на которой представлена ситуация с большими противостоящими зонами и очевидным ключевым пунктом влияния. Как и прежде, я рекомендую искать ключевой пункт где-то на стыках противостоящих зон. Однако на этот раз зоны соприкасаются как наверху справа, так и внизу слева. Как определить, какое место более ценно?



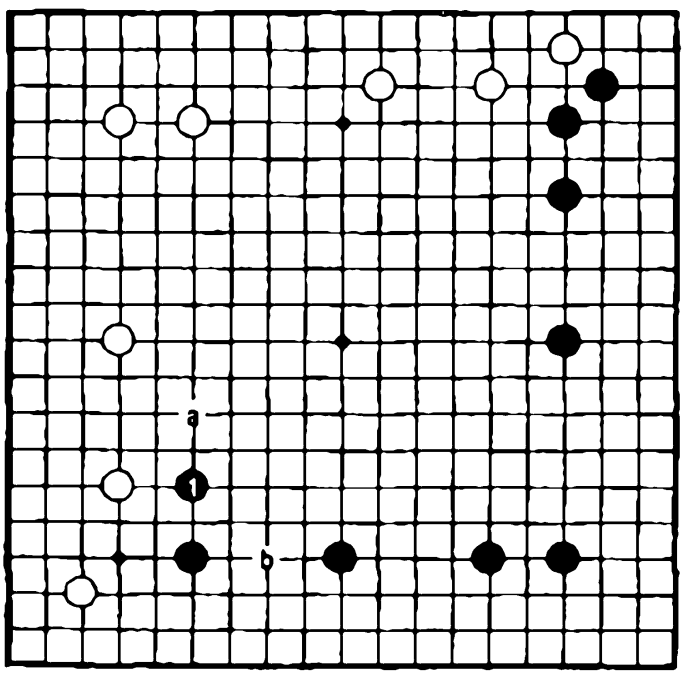
Д.4

В подобных ситуациях решение часто зависит от появления хороших продолжений. Естественно, для этого потребуется тщательный анализ.

Д.5. Лучшим ходом за чёрных оказывается прыжок **1**.

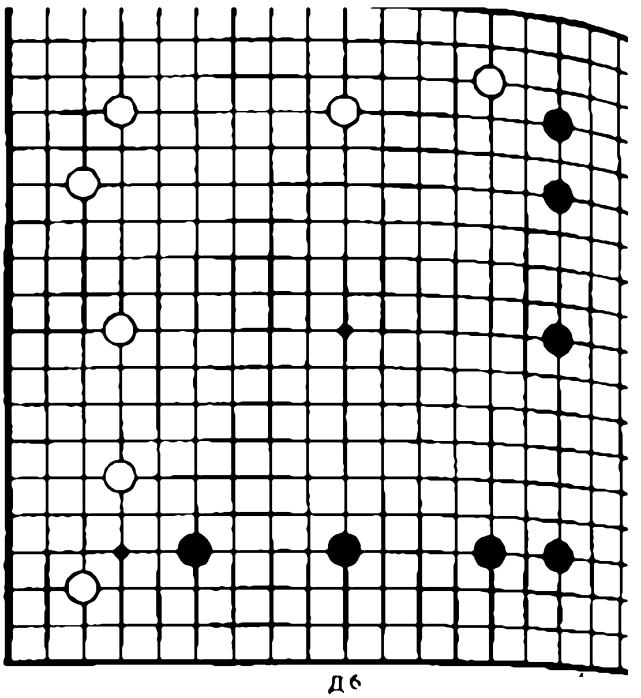
Зона чёрных при этом начинает выглядеть более масштабно. В то же время у чёрных появляется сэнтэ-ход «a», направленный на дальнейшее расширение чёрной зоны.

Если же пункт **1** достанется белым, он увеличит их зону и создаст угрозу вторжения «b». В правом верхнем углу таких серьёзных различий и хороших продолжений не существует.



Д.5

Д.6. Как играть чёрным в этой позиции?

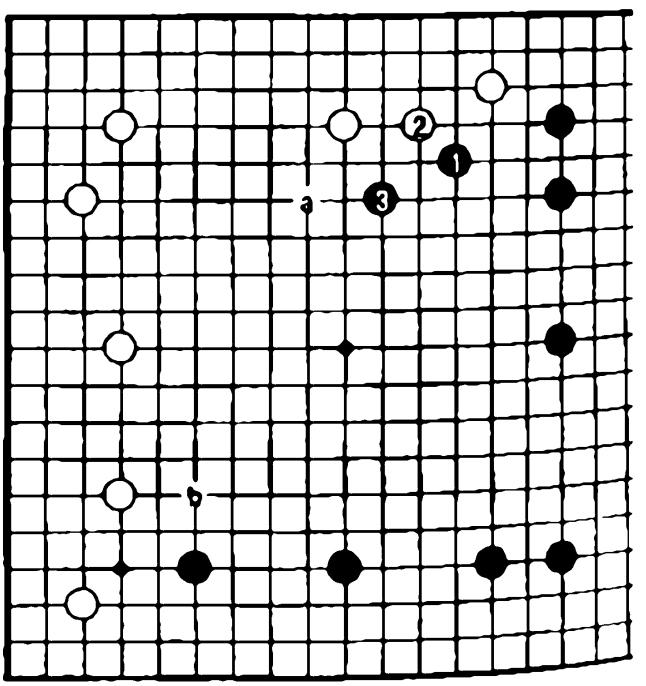


Д6

Д.7. Для чёрных правильно сыграть **1** наверху справа. Поскольк чёрные угрожают вторжением во владения белых, обычно белые з щищаются **2**, на что чёрные продолжают расширять свою зону **3**.

После этого у них появляется прыжок в пункт «а» – ещё один оче важный ключевой пункт для расширения зоны чёрных с одновреме ным сокращением зоны белых.

Если же чёрные сыграют «b», у них не будет хорошего продолж ния – левая сторона белых прочнее, чем на Д.5. Следовательно, ход в правой верхней части доски важнее, чем в левой нижней части.



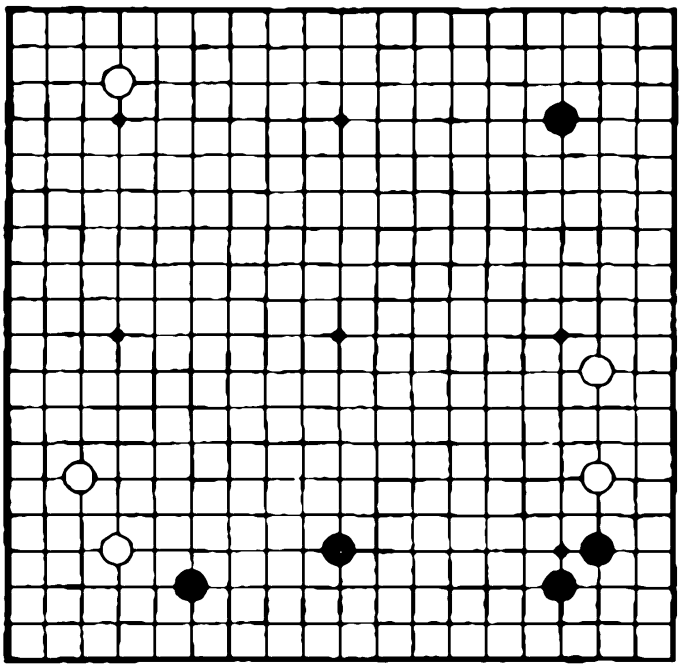
Д7

Б. Ключевые пункты атаки и защиты

Ключевые пункты атаки и защиты относятся к построению базы группы (или даже двух противостоящих групп) и/или ситуациям с хорошими возможностями для атаки. Такие ходы часто меняют курс игры: из пассивного он становится агрессивным, и наоборот. Они нередко кажутся мелкими и медленными, но в действительности являются большими и эффективными.

Обычно ключевые пункты атаки и защиты располагаются по третьей линии, хотя иногда могут оказаться и на второй.

На Д.8 показано типичное начало партии. Где играть чёрным?

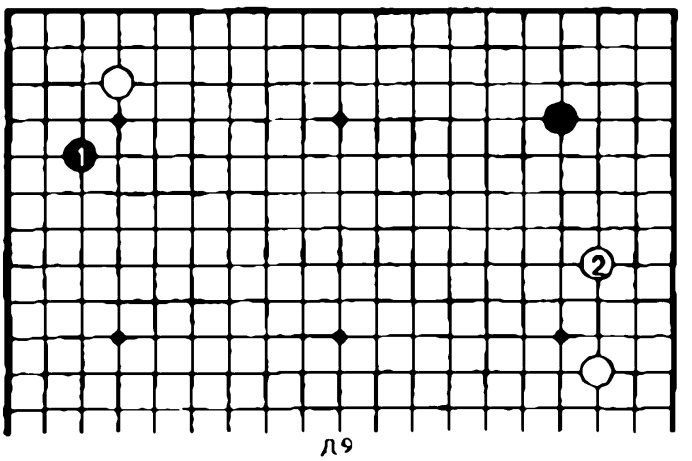


Д8

Согласно классификации больших пунктов, представленной ранее, самым актуальным ходом является нападение на левый верхний угол, например, **1** на Д.9. Однако белые спокойно развиваются **2**.

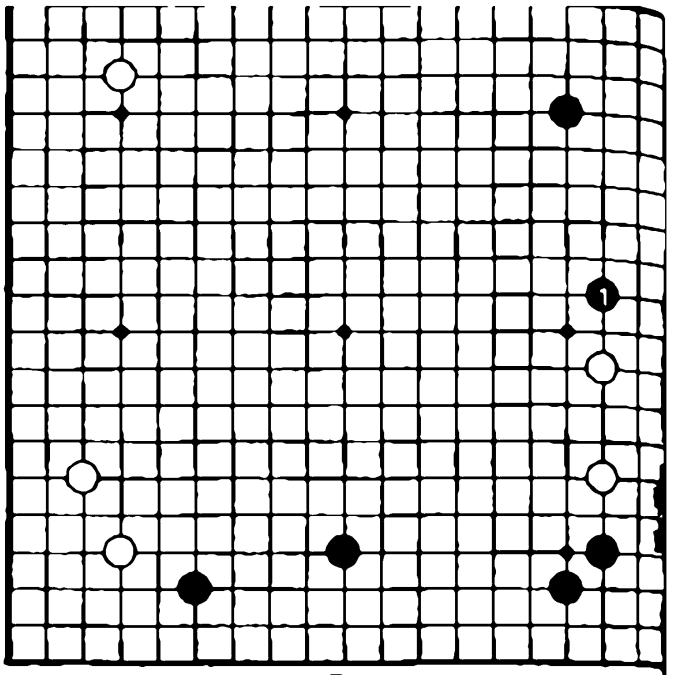
Нельзя сказать, что чёрные в этой позиции отстают, но белые не имеют слабых групп, и игра относительно стабилизировалась для обеих сторон.

Обычно подобное развитие белых вполне устраивает. Нет ли у чёрных более активного плана?



Д9

Пункт 1 на Д.10 является ключевым для атаки и защиты групп. Он не только развивает камень 4-4 в правом верхнем углу, но и оказывает давление на два белых камня. С этим ходом, атакующим и защитным одновременно, игра становится более активной. У чёрных больше камней на правой стороне, поэтому возможность прижать два белых камня дает черным инициативу в масштабах всей доски.



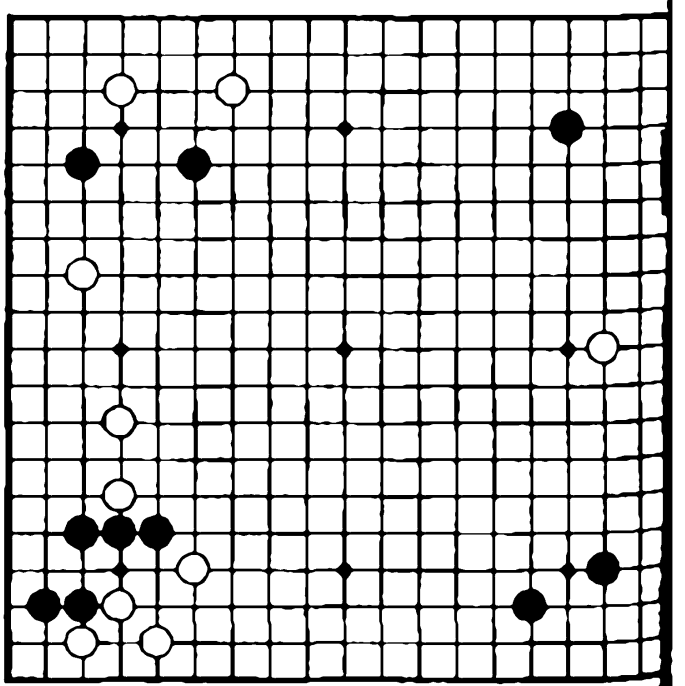
Д.10

В подобных ситуациях в начале партии старайтесь учитывать позицию на всей доске и направьте усилия на сохранение инициативы (вместо того, чтобы машинально атаковать пустой угол). Такой путь игры гораздо жестче и агрессивнее. Ход 1 на диаграмме 9 упускает отличную возможность атаковать и оказать давление на белую группу.

Д.11. Рассмотрим другой пример.

Ход чёрных.

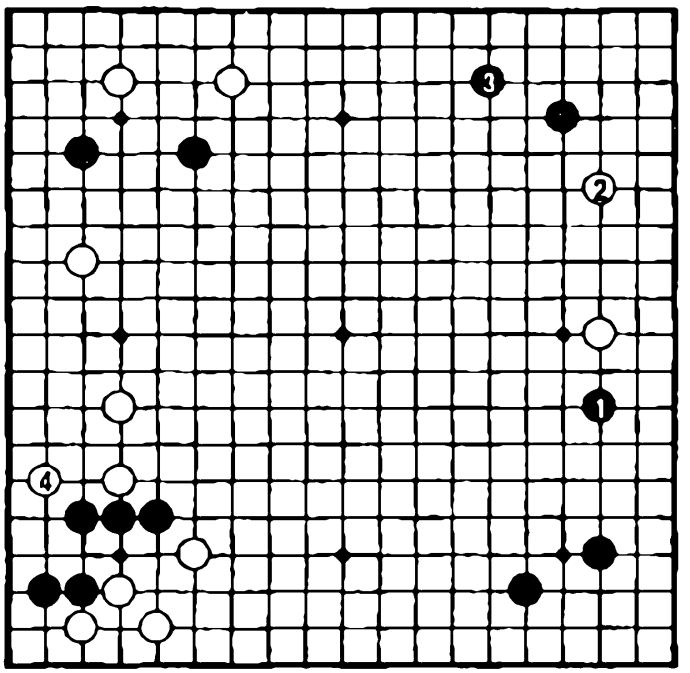
В глаза бросается открытая правая сторона доски.


Д.11

Если на первое место ставится быстрое развитие в начале игры, возможно, последует продолжение на Д.12.

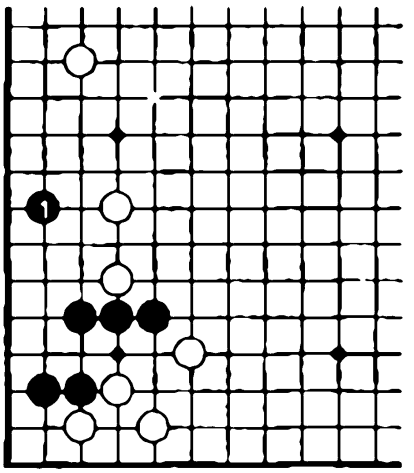
Чёрные прижимают белый камень ходом **1**, заставляя белых приблизиться к углу **2**, и защищаются **3** – это умная стратегия.

Тем не менее, чёрные напрасно пренебрегли ключевым пунктом на левой стороне. Если белые сыграют **4**, пять чёрных камней оказываются под атакой. Места для построения глаз у них нет, придётся бежать в центр. Чёрные сами себе создали проблемы.



Д.12

Д.13. Следовательно, огэйма ч.1 является обязательным пунктом как для защиты, так и для атаки. Чёрные не только образуют надёжную базу и избавляются от атаки белых, но и лишают базы три белых камня. Конечно, неприятно играть по второй линии на столь ранней стадии игры, однако этот ход обязателен.



Д.13

Ход любой из сторон в этом месте перехватывает инициативу в игре. Наконец, этот пункт – обоюдное сэнтэ, поэтому его ценность велика для обеих сторон.

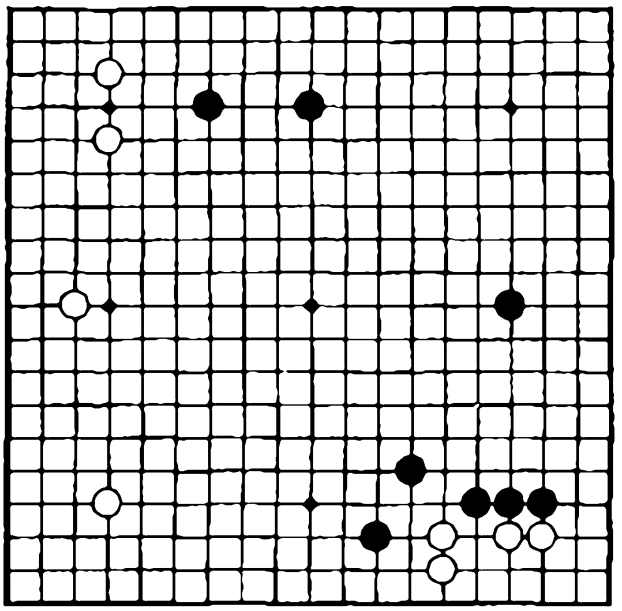
Ключевые пункты атаки и защиты на первый взгляд могут показаться мелкими и медленными, но в действительности они очень важны и велики. Не упускайте их ради быстрого развития в начале партии.

Ключевые пункты позиционного влияния и ключевые пункты атаки и защиты обычно являются неотложными на ранней стадии игры. Как правило, при выборе между большим и неотложным пунктом предпочтение отдается последнему.

4. Задачи

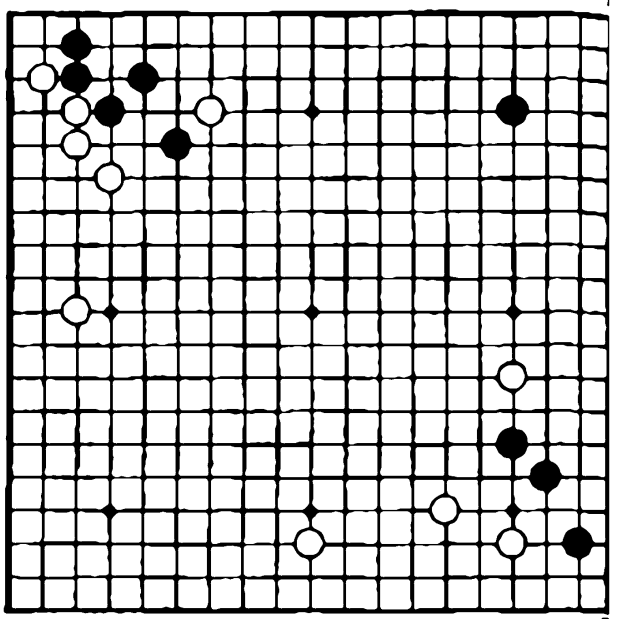
Приведённые в этом разделе задачи напоминают и дополнительно разъясняют то, о чем говорилось выше.

Задачи 1–4 искусственно сконструированы для демонстрации особых свойств угловых камней.



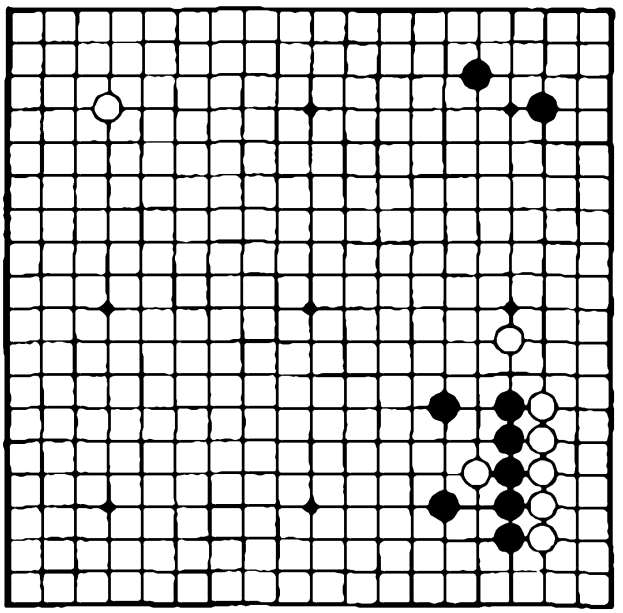
Задача 1. Ход чёрных

Как сыграть чёрным в правом верхнем углу, чтобы их камень наиболее эффективно работал в сочетании со своими камнями?



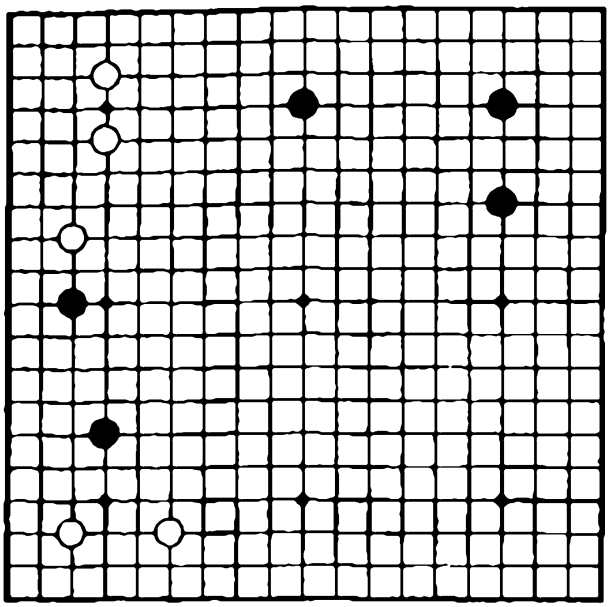
Задача 2. Ход чёрных

Белые развились на левой и нижней сторонах. Каким ходом чёрным следует занимать левый нижний угол?



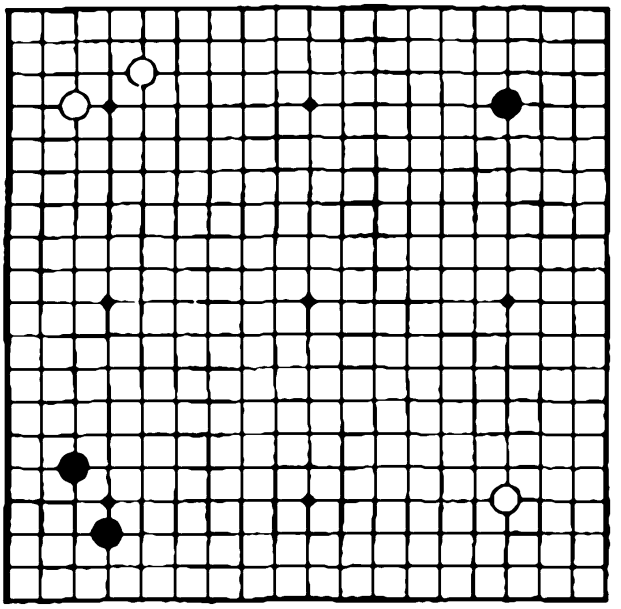
Задача 3. Ход белых

Тщательно выберите лучший пункт за белых в левом нижнем углу, учитывая мощное влияние чёрных на правой стороне.



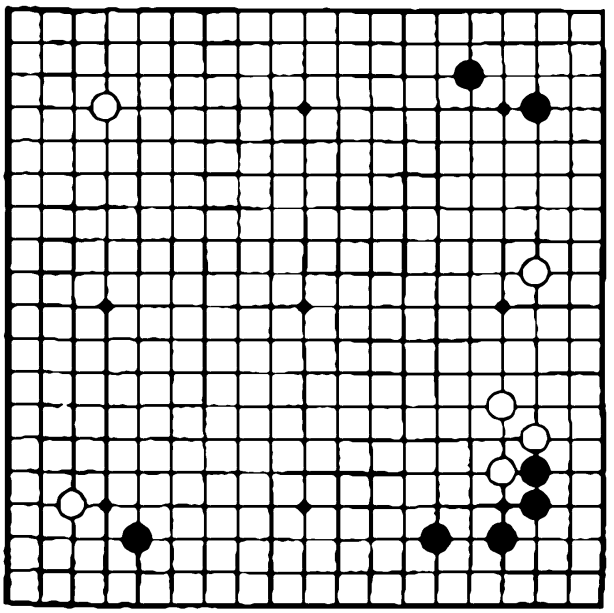
Задача 4. Ход чёрных

Проанализируйте ситуацию на обеих сторонах и выберите лучший пункт в правом нижнем углу.



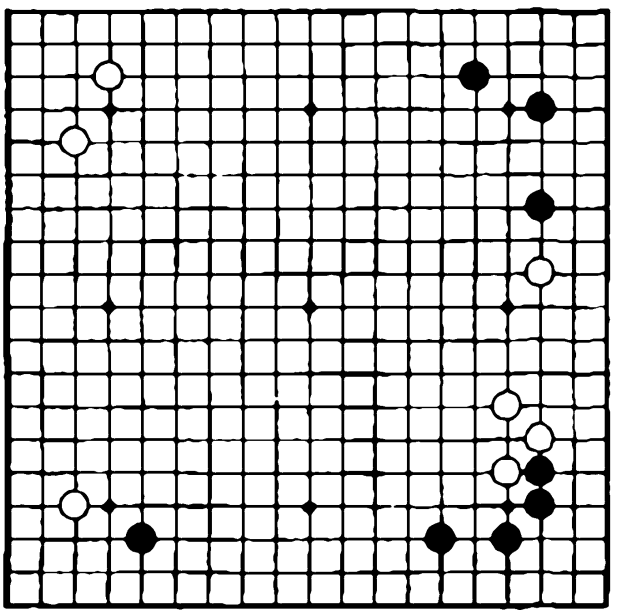
Задача 5. Ход чёрных

Задача на выбор больших пунктов на сторонах. Какая сторона обладает большей ценностью? Какой пункт следует занимать?



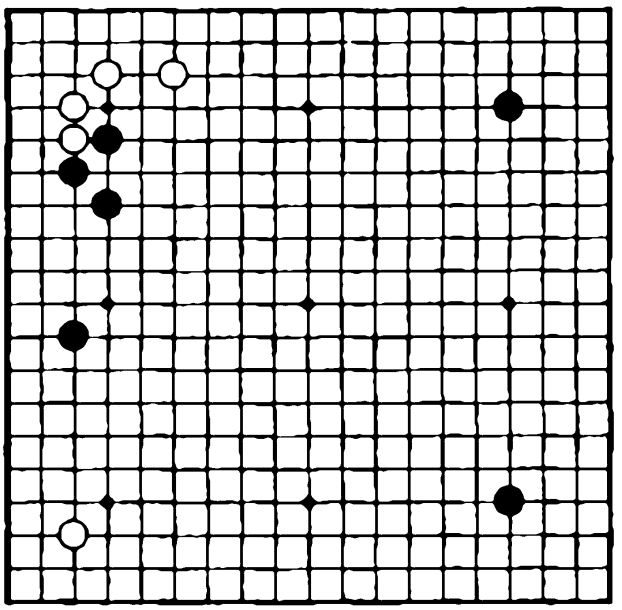
Задача 6. Ход белых

Сначала взгляните на ситуацию с точки зрения чёрных, а затем выберите ключевой пункт, нарушающий их планы.

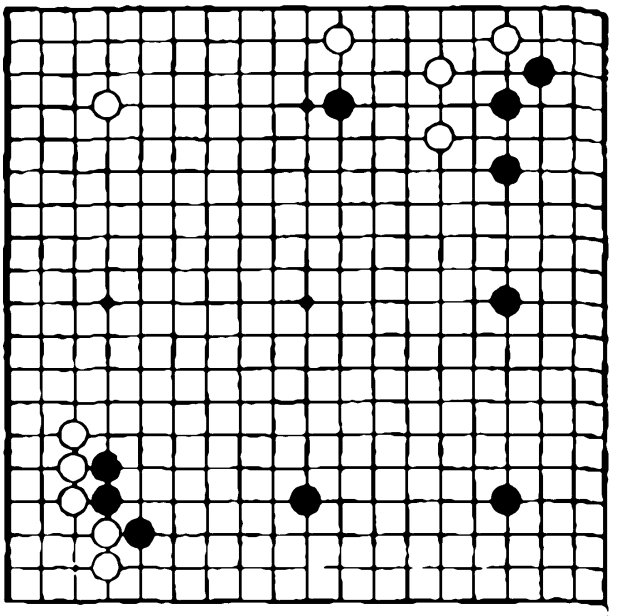


Задача 7. Ход белых

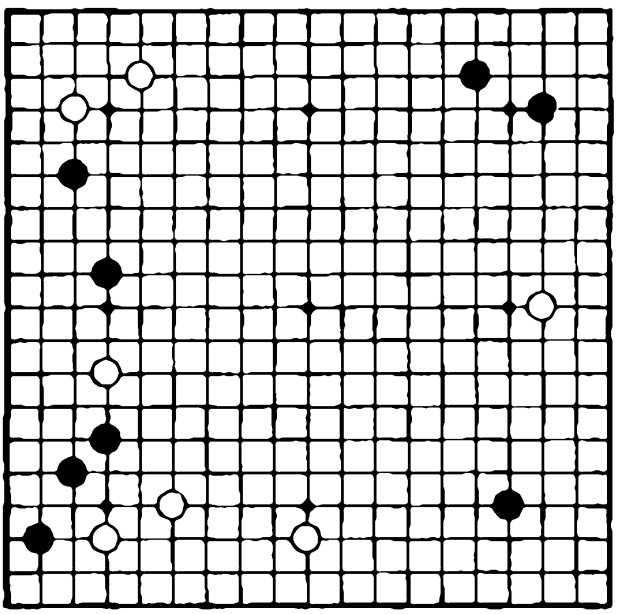
На какую сторону следует прежде всего смотреть в подобных ситуациях? Найдите лучший ход белых.



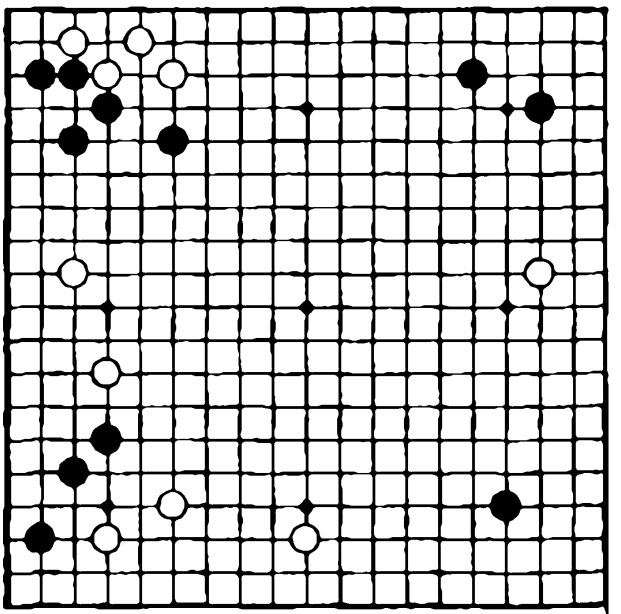
Задача 8. Ход белых
Где играть белым?



Задача 9. Ход чёрных
Выберите ключевой пункт влияния на границе двух больших зон.



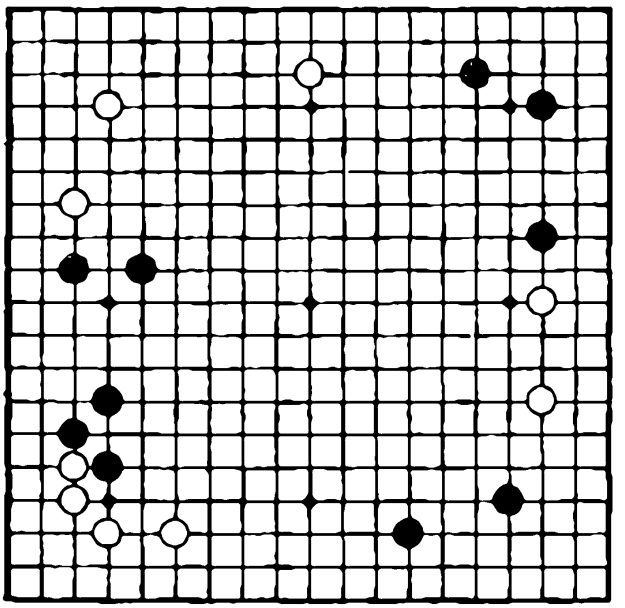
Задача 10. Ход белых
Где находится ключевой пункт в этой ситуации? Предложите возможное продолжение.



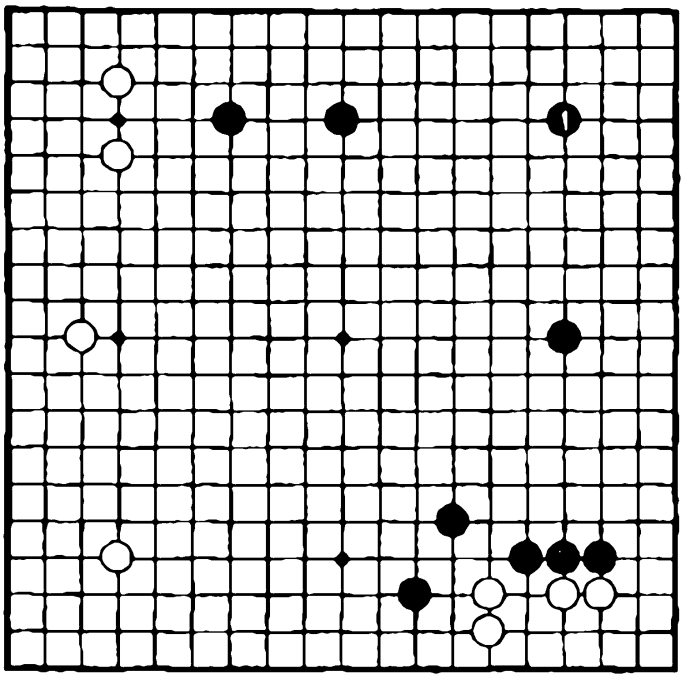
Задача 11. Ход белых
Игра проходит без особых обострений. Как играть белым, чтобы обойти подводные камни и продолжить спокойное плавание?

Задача 12. Ход белых

Примите во внимание общую ситуацию на доске и не упустите ключевой пункт.



5. Решения

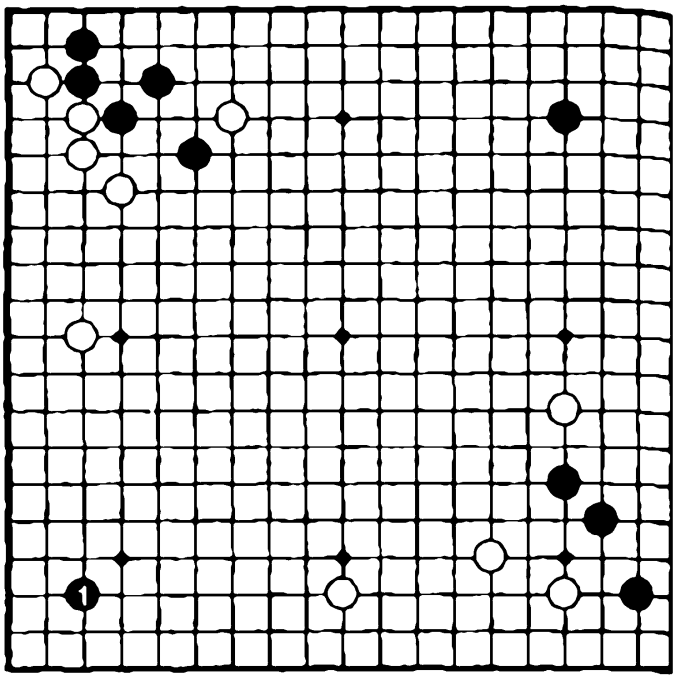


Решение задачи 1

Чёрные должны занять пункт 4-4, потому что он хорошо сочетается с другими камнями в этой области. Слабостью пункта 4-4 является возможность вторжения в 3-3, но чёрные образуют крупномасштабную зону, и белые вряд ли решатся на поспешное вторжение.

Если ход **1** будет сделан в пункт 3-4, 5-3 или 5-4, белые немедленно нападут на угол и без особых проблем закрепятся в зоне чёрных. Худший ход за чёрных – пункт 3-3; белые придавливают угловой камень ходом в 4-4, разрушая потенциальное влияние чёрных.

Решение задачи 2



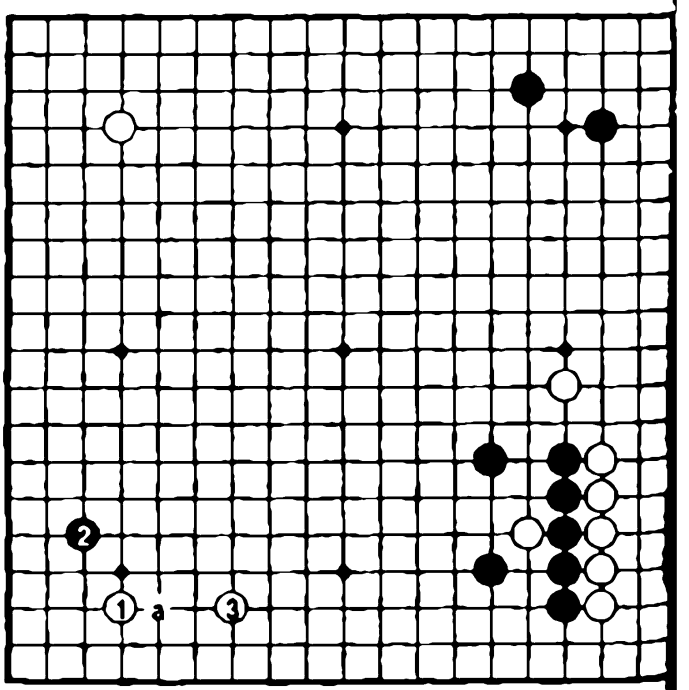
Чёрные занимают пункт 3-3. С учётом общей ситуации чёрные должны занять угол одним ходом, чтобы избежать проблем.

Если чёрные сыграют в 4-4, у них не останется возможностей для развития на стороны. Так как угол при этом остаётся открытым для вторжения, ход в 4-4 явно нежелателен.

Если же чёрные займут пункт 3-4, 5-3 или 5-4, белым будет слишком легко: они нападают на угол, и у чёрных нет хорошего ответа.

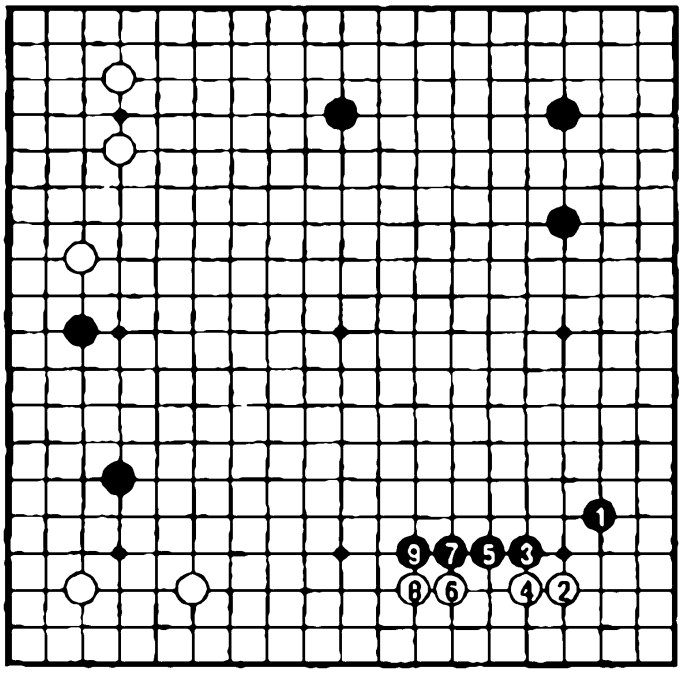
Решение задачи 3

Белым следует занять пункт 3-4 – его направленность хорошо работает в данной ситуации. Обычно чёрные нападают на угол по левой стороне, скажем, в пункте **2**. Ходом **3** белые стремятся развиться по нижней стороне и погасить влияние чёрных справа. Вместо **1** белые могут играть «а», это тоже вполне нормально.



Самое важное, о чем должны думать белые – как избежать нападения чёрных на угол с правой стороны.

Решение задачи 4

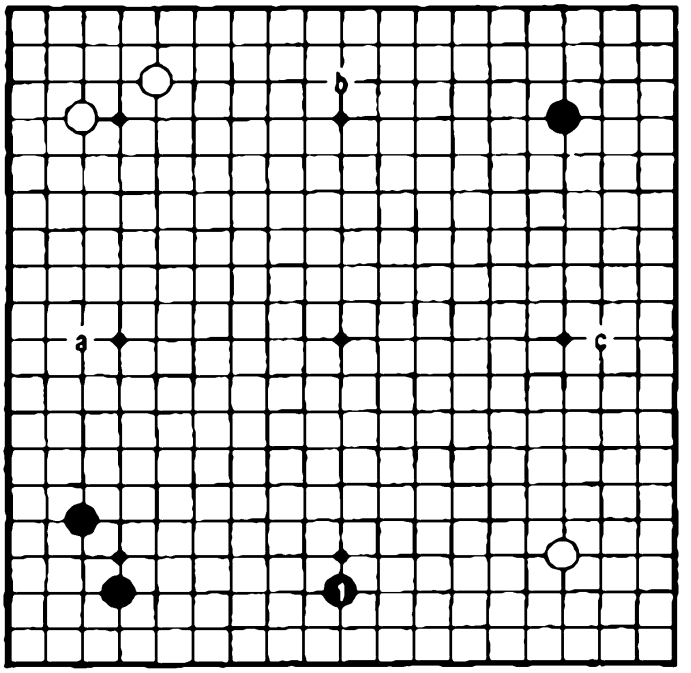


Обратите внимание: белые имеют низкую позицию на нижней стороне. Чёрные делают интересный и изобретательный ход **1** в пункт 5-3.

Если белые нападают на угол обычным ходом **2**, чёрные придавливают их вариантом **3**...**9**. Построенное чёрное влияние хорошо сочетается с камнями наверху, но ещё приятнее другое: все белые камни сгрудились на третьей линии, а их эффективность невысока. Следовательно, вместо **2** белым лучше напасть на угол в пункте **3**. Черные займут пункт **2**, получат угловую территорию и будут вполне удовлетворены. В этой позиции ни один угловой пункт не сравнится с **1** по эффективности.

Решение задачи 5

Самым ценным пунктом в этой позиции является распространение **1** – идеальное развитие через пять пунктов для обеих угловых форм на нижней стороне.

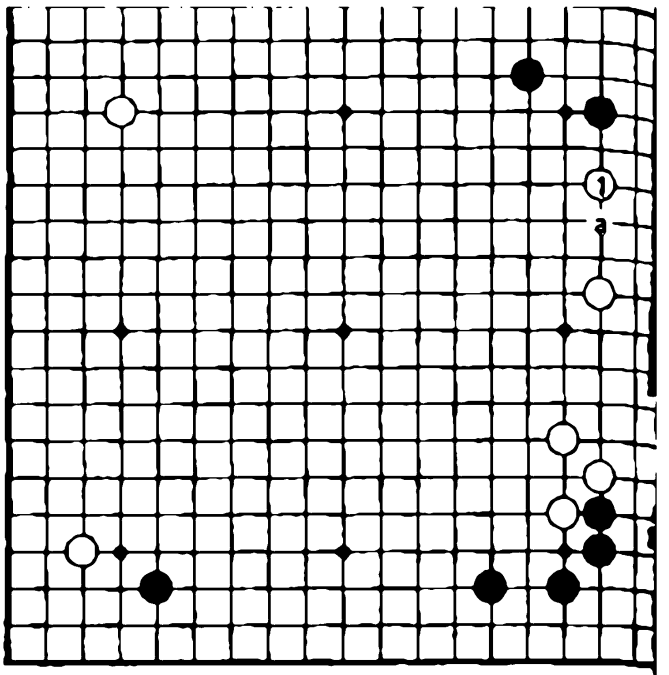


Ход в пункт «a» помешает развитию белых, но для формы чёрных это направление развития не оптимально.

Пункт «b» хорош для чёрных, но не для белых, потому что два белых камня обращены на левую сторону.

Пункт «c» также хорош для обеих сторон, но не в такой степени, как **1**.

Решение задачи 6



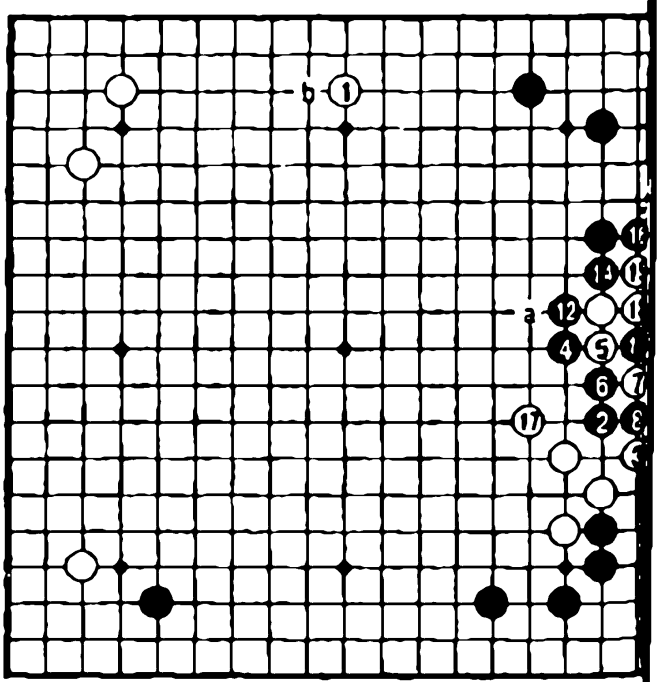
Белым следует развиться в пункт **1**. С точки зрения чёрных, «а» – отличный пункт, который расширяет территорию чёрных и одновременно угрожает четырем белым камням.

На нижней стороне чёрные уже имеют низкую, прочную позицию, что снижает ценность игры в этой области.

Теперь взглянем на левую сторону: белый камень в левом нижнем углу расположен низко, поэтому быстро наладить хорошую связь между белыми камнями будет нелегко. Наконец, верхняя угловая форма чёрных направлена на развитие по правой стороне, и распространение по верхней стороне для нее второстепенно.

Решение задачи 7

Ход **1** направлен на быстрое, динамичное развитие в начале партии. Хотя белая группа на правой стороне имеет слабости, вторжение чёрных не приведет к катастрофе. Чёрные вторгаются **2**, после чего разыгрывается стандартное дзёсэки до **17** хода. В результате оказывается, что камень **1** идеально расположен для нейтрализации чёрного влияния.



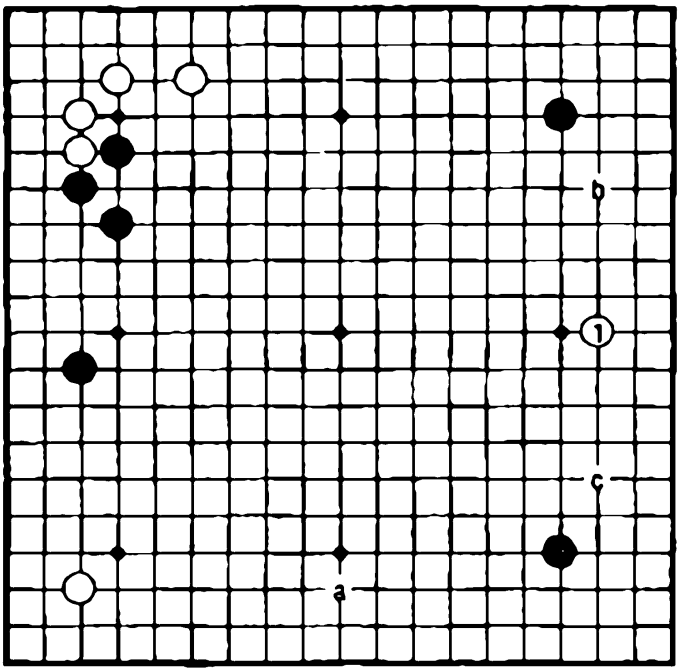
Если белые вместо **1** сыграют «а», чтобы избежать затруднений, чёрные получат распространение «b».

Решение задачи 8

Белые вклиниваются на правую сторону **1**; это – лучший ход.

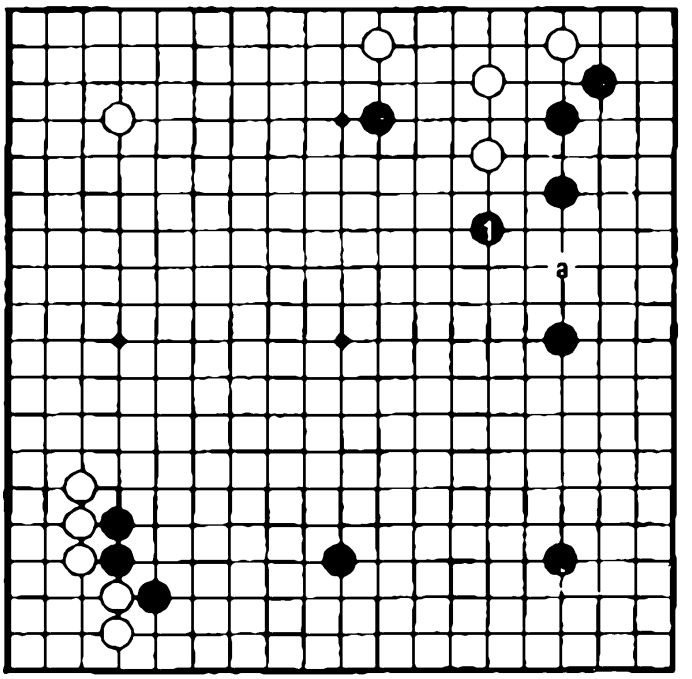
Занимая пункт между двумя угловыми камнями 4-4, белые предупреждают построение чёрными большой зоны. Кроме того, этот ход выгоднее большого пункта «а» на нижней стороне.

Если вместо **1** белые нападут на угол «b» или «с», чёрные зажмут нападающий камень ходом в пункт **1**, а затем построят большую зону ходом на верхней или нижней стороне.



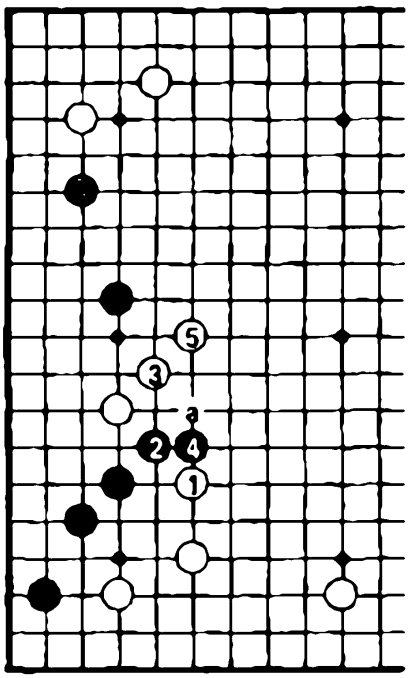
Решение задачи 9

Чёрные накрывают белую группу ходом **1**, пункт является ключевым для расширения обеих зон. Чёрные закладывают основу для своего развития в центр. Если же пункт **1** займут белые, они расширят свою зону и одновременно создадут угрозу вторжения «а». Ни один пункт в левой нижней четверти доски не сравнится с **1** по важности.

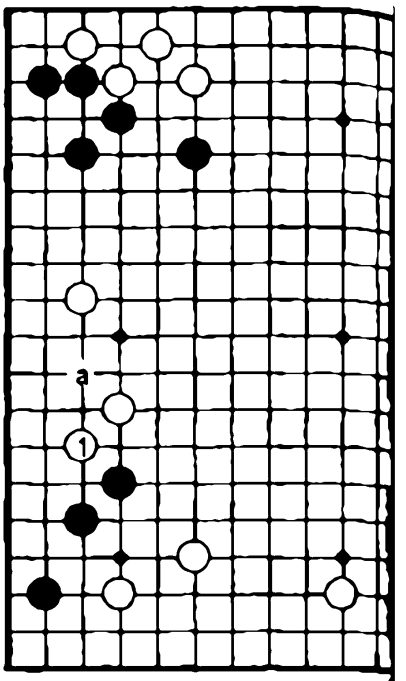


Решение задачи 10

Изолированный белый камень на левой стороне попал под атаку, с ним нужно что-то делать. Прыжок **1** – самый эффективный ответ белых. Он не только поддерживает одиночный белый камень, но и укрепляет три белых камня на нижней стороне, улучшая их потенциал для развития. Если черные отвечают **2**, вероятно продолжение до **5** хода. Если же вместо **1** белые убегают в центр «а», чёрные преследуют их **1** с заметным ослаблением белых камней на нижней стороне.



Ответ 10



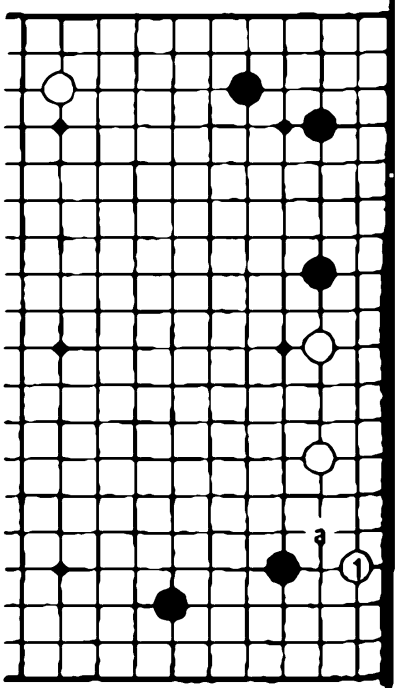
Ответ 11

Решение задачи 11

Пункт **1** – ключевой для построения базы у обеих сторон. Белые не только предотвращают вторжение чёрных в «а», но и получают около десяти очков территории, одновременно создавая угрозу для безопасности трех черных камней. Если чёрные первыми вторгнутся «а», то белые уже не смогут сделать этот важный ход.

Решение задачи 12

Вторжение в угол **1** абсолютно необходимо. Белые обеспечивают безопасность двух камней на правой стороне, к тому же этот ход имеет довольно большую территориальную ценность. С другой стороны, если черные успеют сыграть в «а», они получат идеальную позицию в правом нижнем углу, а белые камни окажутся в опасном положении. Этот вариант часто встречается в реальных партиях.



Ответ 12

Глава 2. Связи и сочетание камней

1. Эффективность связей

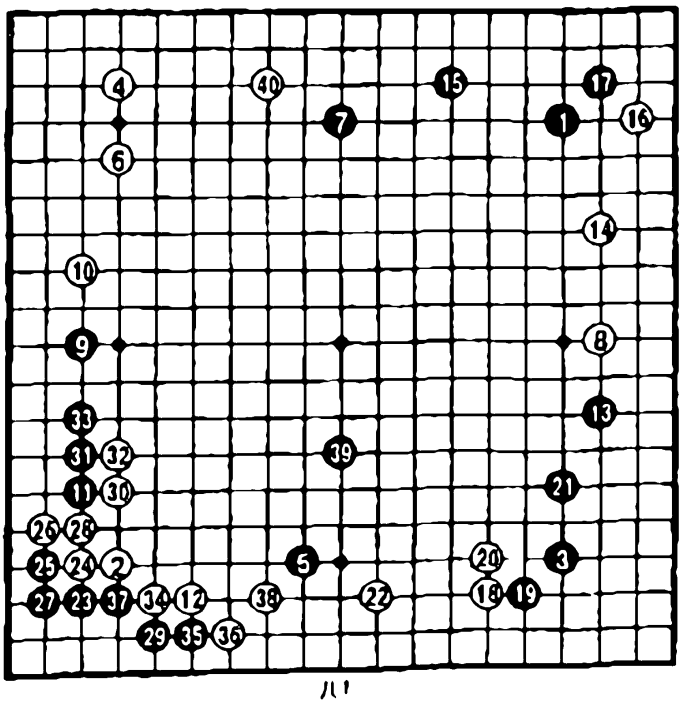
Победа или поражение в Го определяется относительной эффективностью всех камней игрока. Конечной мерой эффективности является сравнение территорий. Ограничивая анализ эффективности несколькими начальными ходами, можно заметить ряд простых фактов: игра в углу выгоднее игры на сторонах, а игра на сторонах выгоднее игры в центре. Тем не менее, доска огромна, а путь к победе долог.

После занятия всех четырёх углов в локальных позициях, в которых участвуют два и более камня, естественным образом возникают вопросы связей и отношений между камнями. Эти связи и сочетания камней станут темой настоящей главы.

Анализ связей между камнями - один из самых полезных видов анализа в Го. Понимание этих связей (в отличие от простого запоминания стандартных вариантов) ведёт к росту мастерства и повышению уровня игрока. Некоторые игроки считают, что обладать навыками борьбы в средней стадии гораздо важнее, чем понимать разницу в один пункт при развитии, однако такой подход чрезмерно упрощён.

Давайте рассмотрим пару поучительных партий, которые дают представление о важности отношений между камнями.

Д.1. Чёрные начинают игру, захватывая два угловых пункта 4-4. Далее ходами **5**, **7** и **9** они занимают большие пункты на других сторонах. Кажется, игра чёрных развивается быстро и динамично.



Д.1

Следует продолжение до **23** хода. После захвата угла чёрные переходят к сокращению белого влияния: **39**. Чёрные играли старательно, но что можно сказать об их позиции?

Чёрные получили менее сорока очков. Четыре камня на левой стороне и два камня внизу всё ещё остаются уязвимыми. С другой стороны, белые имеют более 40 очков и прочные позиции на всей доске. У белых явное преимущество.

Как это произошло? Чёрные вроде бы играли энергично, но допустили ряд ошибок. Например, ход **13** оказывает давление на белых и угрожает камню **8**, однако последующие ходы **15** и **17** сыграны небрежно и противоречат исходному замыслу чёрных. Теперь, когда атака не удалась, камень **13** оказывается расположенным неудачно. А когда белые напали на угол **18**, чёрные проявили излишнее беспокойство о территории на правой стороне, и пренебрегли левой стороной. Внизу слева чёрные сыграли слишком жадно; они захватили угол до **23** хода, однако этот вариант повредил камням **5**, **9** и **11**. Чёрные оказались в опасности и были вынуждены спасаться **31**, **33** и **39**.

На первый взгляд чёрные развивались быстро, но похоже, каждый чёрный камень шёл собственной дорогой. Общая эффективность этих камней существенно снизилась, потому что они сражались по отдельности, а не сообща. Если бы камни взаимодействовали друг с другом в реализации стратегии и борьбе, положение чёрных не выглядело бы столь безнадёжным. Очень важно выработать скоординированный план, в котором были бы задействованы все ваши камни.

Учитесь ценить сыгранные камни (как правило, чем раньше поставлен камень, тем выше его ценность). Не разыгрывайте локальные варианты, которые вредят соседним камням или отдают их в жертву без должной компенсации. Старайтесь учитывать позицию на всей доске и ищите возможности для эффективного использования камней, уже стоящих на доске.

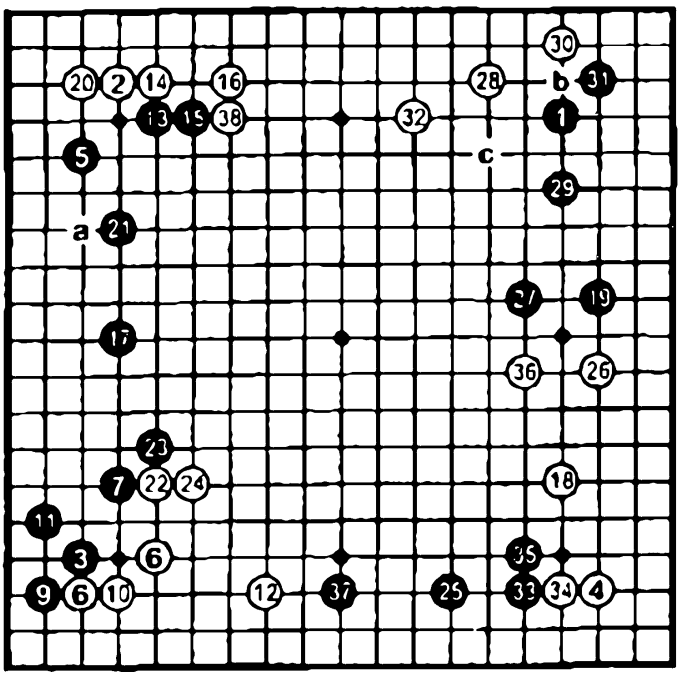
Д.2. Усвоив урок из предыдущего примера, чёрные на этот раз стараются играть более прочно. Ни один из ходов белых не выглядит особо агрессивным, однако после **38** хода чёрные снова отстают. Камни чёрных переконцентрированы; их эффективность перекрывается, и у них не остаётся возможности для развития.

Например, ходами **7...11** чёрные строят прочную позицию, обращённую на левую сторону, но после этого чёрные продолжают укрепляться в той области, где они и так сильны. Ходы **13**, **15** и **17** усиливают влияние чёрных, но белые успевают забрать открытую территорию внизу справа. Когда белые защищают левый верхний угол **20**, они нацеливаются на вторжение «а».

Следовательно, если чёрные хотят защитить свои основательные капиталовложения, они должны добавить ещё один камень **21**. Позиция чёрных становится переконцентрированной.

Чёрные относительно сильны на правой стороне из-за **19** и **27**, поэтому им следовало подумать об ответе «b» на б.**28**. Они же сыграли **29** и **31**, снова образуя переконцентрированную позицию.

Два приведённых примера дают некоторое представление о связях и эффективности камней. Хорошее понимание этих концепций и умение применять их в игре открывает быстрый путь к победе с минимальными усилиями.



Д2

Существует хороший способ проверки эффективности комбинации: посмотрите, нельзя ли убрать какие-либо камни без ослабления позиции.

Впрочем, даже если убрать камни нельзя, но часть из них можно переместить на другое место или отложить на будущее, такая комбинация тоже является переконцентрированной и неэффективной. Если перемещение некоторых камней приводит к улучшению результата, комбинация тоже не может считаться оптимальной. Идеальная комбинация – та, в которой невозможно ни убрать, ни улучшить позицию ни одного из камней.

> Признаком эффективной комбинации или хорошей связи между камнями является достижение наибольшей пользы при минимальном количестве камней.

Например, на Д.2 трудно понять, зачем чёрным нужны камни **13** и **15** на левой стороне – они лишь помогли белым укрепить верхнюю сторону. На нижней стороне камень **25** лучше смотрелся бы на четвёртой линии. Справа камень **29** в пункте «с» обеспечил бы чёрным большую территорию. Короче говоря, чёрным есть о чём пожалеть. Если бы только выставленные камни могли передвигаться!

Что касается белых, все их камни смотрятся достаточно эффективно и уместно (за исключением разве что хода **12**, слишком близкого к другим камням). Эти очевидные различия оборачиваются неизбежной разницей в территории.

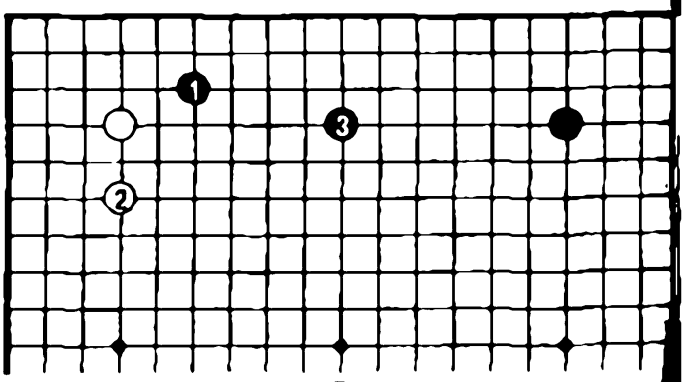
Присмотритесь внимательнее. Справа наверху чёрные пятью ходами окружили около 15 очков, тогда как пять ходов белых внизу справа окружают около 20 очков. Слева десять ходов чёрных принесли около 30 очков, тогда как на верхней стороне белые получили почти такую же территорию всего восемью ходами. Так проявляются различия в эффективности связей между камнями.

2. Приёмы построения эффективных комбинаций
А. Скорость и гибкость против надежности и силы

Как построить самую эффективную комбинацию камней? Обычно различаются два типа развития: быстрое и надёжное.

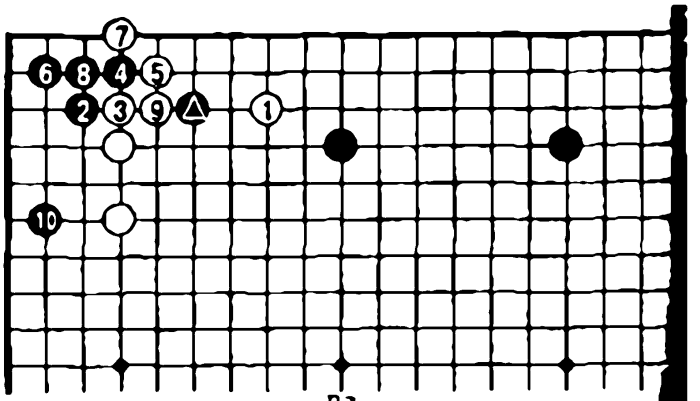
При быстром развитии игрок стремится первым занять хорошие пункты, создавая не стопроцентные, но динамичные и боеспособные связи между камнями. В его позициях расстояние между камнями обладает максимальной эффективностью с теоретической точки зрения, а позиции не имеют серьёзных слабостей. При быстром развитии игрок оставляет возможности для вторжения, но готов создать трудности вторгающимся камням.

С другой стороны, надёжное развитие направлено на построение завершённых форм и не оставляет дефектов.



Д1

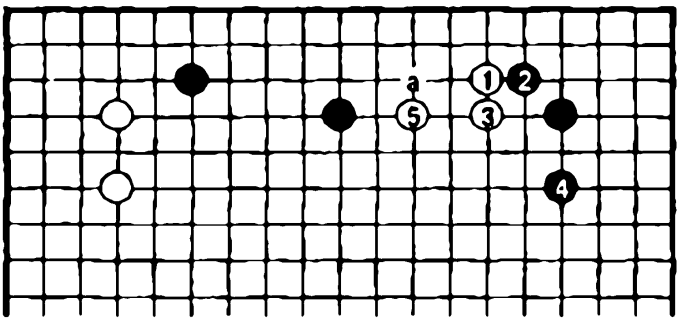
Взгляните на Д.1. После нападения на угол 1 чёрные распространяются 3 – этот ход типичен для быстрого развития. Связь между камнями 1 и 3 выглядит непрочной, но это нельзя считать серьёзным недостатком. Если белые попытаются разделить чёрные камни, у чёрных в запасе много вариантов.



Д2

Например, после вторжения 1 на Д.2 чёрные могут вторгнуться в угол 2. После 10 хода камень △ попадает под атаку, но чёрные получают угол, ранее принадлежавший белым. В этом варианте для обеих сторон есть как достоинства, так и недостатки.

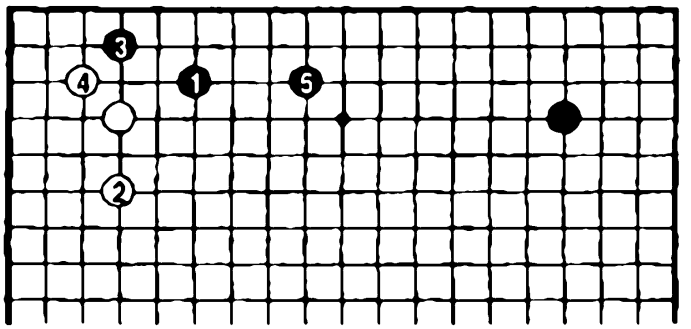
Камень **3** на Д.1 также хорошо сочетается с камнем 4-4 на правой стороне. Если белые вторгаются **1**, чаще всего встречается вариант на Д.3.



Д.3

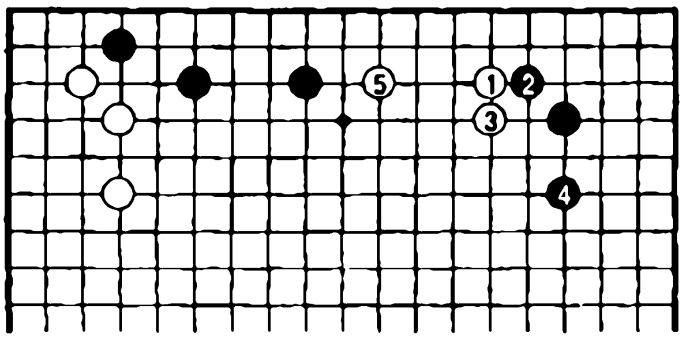
Чёрные атакуют **2** и **4**. Вероятно, белые сыграют **5** или «а», получая неэффективную и неуклюжую форму, тогда как ключевые пункты уже достались чёрным. Таким образом, мы видим, что камень **3** на Д.1 идеально работает в обоих направлениях. Если сместить этот камень на пункт влево, чёрные не смогут получить результат Д.3 справа. Если же сместить его вправо, ослабляется связь с камнем на левой стороне.

Д.4. После нападения на угол **1** чёрные также могут разыграть дзёсэки **3** и **5**. Эта комбинация типична для надёжного развития. Форма чёрных получается более стабильной, чем с камнями **1** и **3** на Д.1, однако связь с камнем 4-4 на правой стороне ослабляется.



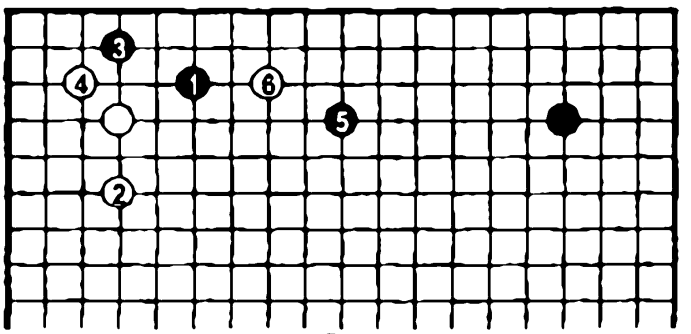
Д.4

Д.5. Если белые нападают на угол **1**, после **2** и **4** они могут развиться через два пункта. Конечно, развитие через два пункта от двух камней не идеально, но такой результат гораздо лучше для белых, чем на Д.3.



Д.5

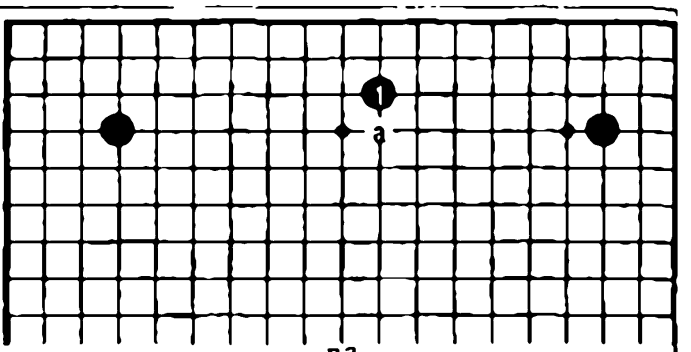
Некоторые любители играют так, как на Д.6. После **1** и **3** развитие **5** нельзя назвать ни быстрым, ни надёжным. Желание уменьшить белый угол ходом **3** понятно, но чёрные теряют возможность вторжения в угол (см. д.2) после б.6.



Д.6

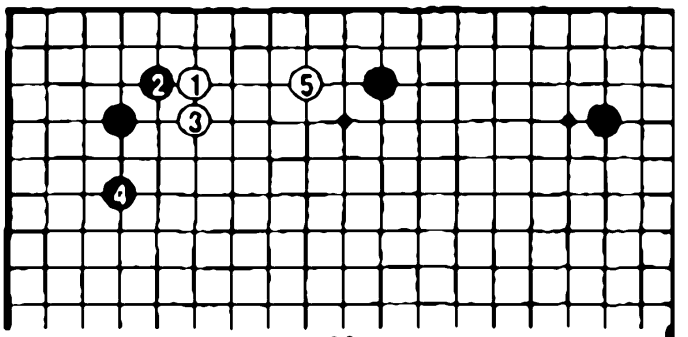
Если вы предпочитаете устойчивость и стабильность – играйте надёжно. Если вы нацелены на быстрое развитие и распространение, избегайте построения тяжёлых групп и очевидных слабостей.

Д.7. Рассмотрим другой пример. Камень ч.1 или ч.«а» образует форму китайского фусэки – эта комбинация характерна для быстрого развития. Камень 1 расположен точно и эффективно.



Д7

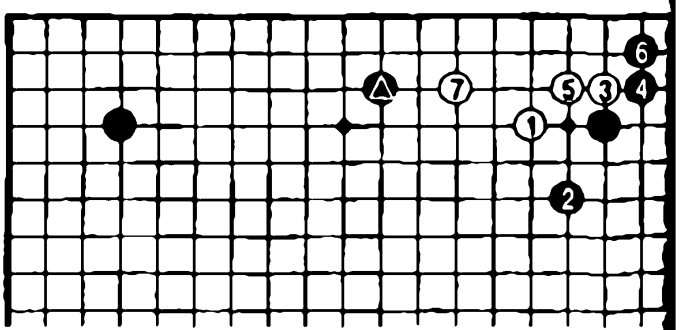
Д.8. Если белые вторгаются слева 1, то после ответа ч.2, 4 белые могут развиться только через два пункта, получая неоптимальную форму.



Д8

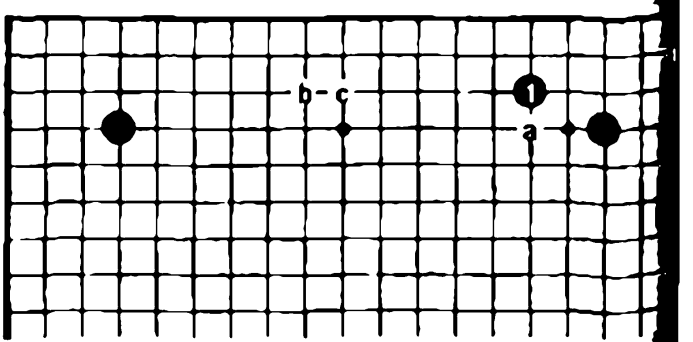
Д.9. Если белые вторгаются справа 1, конечно, вариант 2...7 чёрных вполне устроит.

Эффективность камня 1 на Д.7 (△) очевидна: если сместить его на один пункт влево, вместо 7 белые смогут развиться дальше. Если же сместить его на один пункт вправо, левая сторона становится более открытой для вторжения.



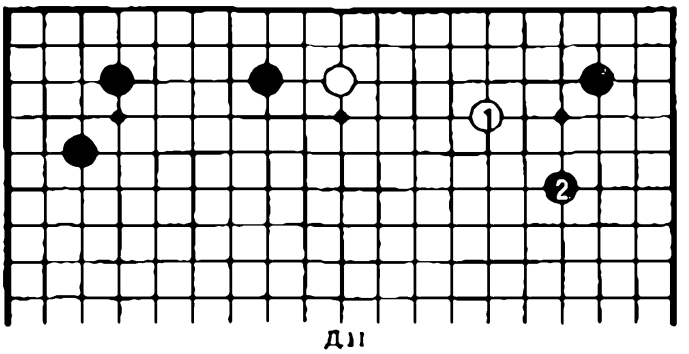
Д9

На Д.10 чёрные немедленно окружают угол 1 или «а» – типичное проявление надежного развития. Чёрные получают гарантированную территорию в правом верхнем углу, но верхняя сторона становится более открытой для вторжения. Если белые захотят сыграть на верхней стороне, вариант с ходом «b» или «c» будет гораздо проще для них, чем варианты, показанные на Д.8 и Д.9.



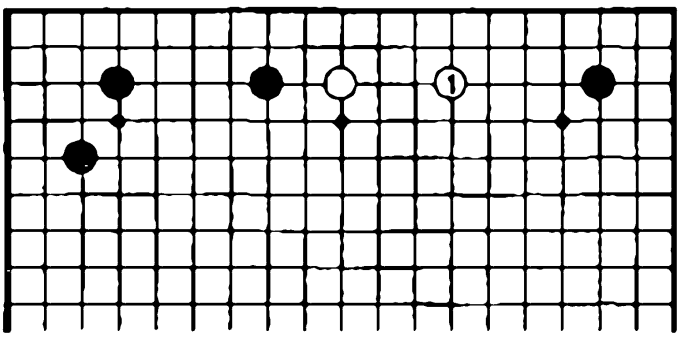
Д10

Ход **1** на Д.11 часто встречается в реальной игре. Белые без потери сэнтэ заставляют чёрных ответить на правой стороне; камень **1** образует гибкую связь с левым белым камнем. Теперь белые могут сделать важный ход в другом месте. Комбинацию этих двух камней нельзя назвать сильной, однако она обладает достаточной гибкостью, и атака чёрных не приведёт к серьёзным неприятностям.



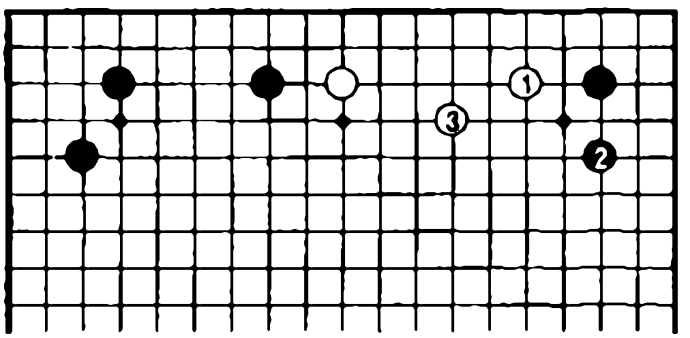
Д.11

Д.12. Распространение белых через два пункта – комбинация, типичная для надёжного стиля. Белые получают устойчивую базу на верхней стороне, и у чёрных нет возможности немедленно атаковать эту группу.



Д.12

Д.13. Белые также могут построить еще более прочную форму с нападением **1** и защитой **3**. Позиция белых прочнее и сильнее, чем на Д.12, но за усиление они заплатили дополнительным ходом и потерей темпа.

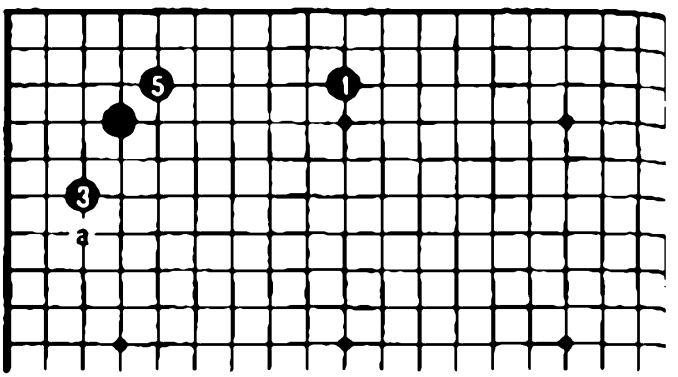


Д.13

Как правило, быстрые комбинации камней лучше подходят для развития, а надёжные – для защиты. В партии следует выбирать между быстрыми и надёжными комбинациями в зависимости от ситуации. Быстрые комбинации обычно оказываются более уместными в начале партии, особенно в пустых местах и там, где у вас поставлено больше камней, чем у противника. В позициях с малым потенциалом для развития или в зоне влияния противника предпочтение отдаётся надёжным комбинациям.

Б. Длинные/короткие распространения и высокое/низкое расположение камней

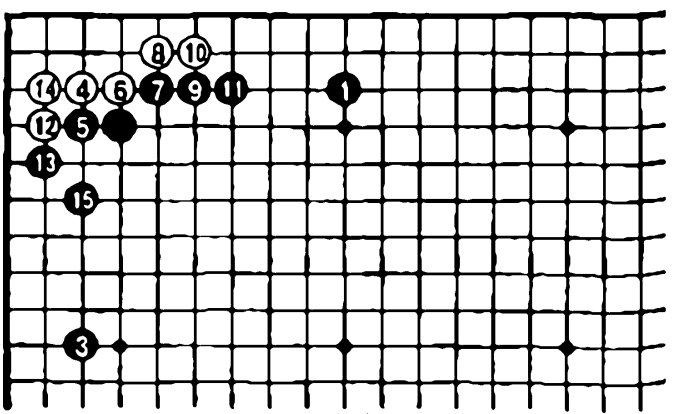
В хорошей комбинации гармонично сочетаются длинные и короткие распространения, а также высокие и низкие камни. Расстояния между камнями особенно важны. Обязательно продумайте это обстоятельство перед тем, как делать следующий ход.



Д.14

Д.14. Как продолжать игру от камня 4-4? Если чёрные уже развились по верхней стороне **1** и теперь хотят сыграть слева, предпочтительными будут ходы **3** или «а». Для дальнейшего укрепления базы лучше всего подойдет ход по диагонали **5**. Он завершает лучшую из возможных локальных комбинаций от пункта 4-4. Обратите внимание: по отношению к камню 4-4 развитие **1** является длинным, развитие **3** – коротким, а ход **5** ещё короче, чем **3**. Кроме того, камень 4-4 стоит на четвёртой линии, а остальные камни находятся на третьей. Так достигается идеальное сочетание длинных и коротких развитий, высоких и низких камней. Конечно, вы можете сначала сыграть **3**, а потом **1** и **5**, или разыграть вариант **3...5...1**. Тем не менее, порядок ходов очень важен, и только тщательное планирование не позволит противнику нарушить ваши планы.

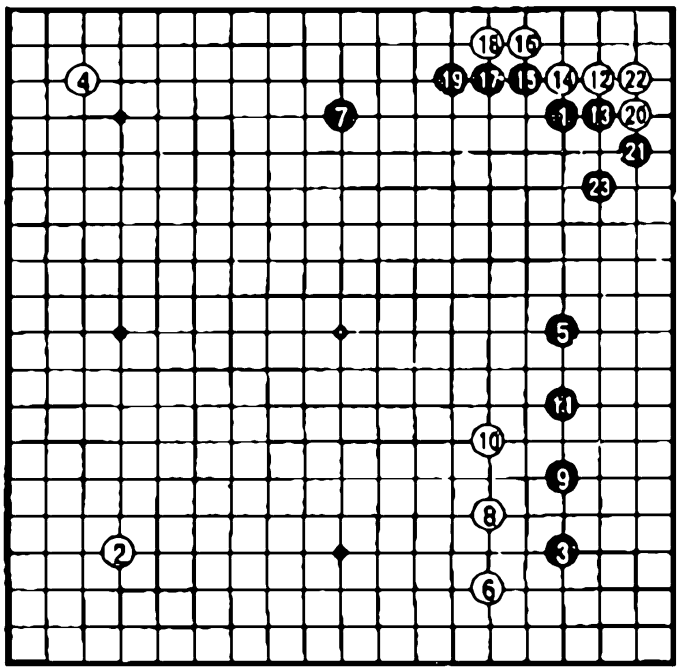
Д.15 поясняет эту концепцию. Чёрные развились на две стороны от камня 4-4 длинными распространениями **1** и **3**. Как следствие, белые могут вторгнуться в угол **4**, после чего последует вариант до **15** хода.



Д.15

В результате камень **3** сохраняет эффективность, но камень **1** оказывается переконцентрированным – он расположен слишком близко к сильной группе чёрных.

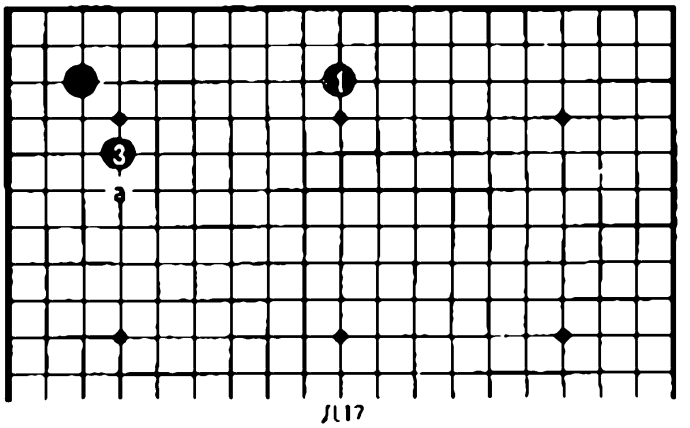
Длинные развития часто встречаются в фусэки *санрэнсэй*. Если белые вторгаются в угол, одно из распространений окажется не очень хорошо расположенным, но зато другое оказывается весьма мощным. Это показано на Д.16, где белые вторгаются в угол **12...22**.



Д.16

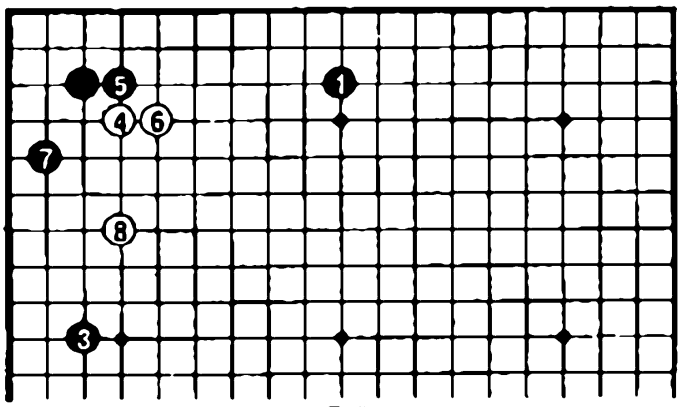
Даже если чёрные сыграют кэйма **3** на Д.14 в обе стороны от пункта 4-4, угловая территория им ещё не гарантирована. Два хода по диагонали (**5** на Д.14) обеспечивают угол, но эффективность такого окружения территории невелика.

Если в качестве базы используется пункт 3-3, вы можете сначала сделать длинное распространение (такое, как **1** на Д.17), а затем короткое (**3** или «а»). Возможен и другой путь – сначала сыграть **3**.



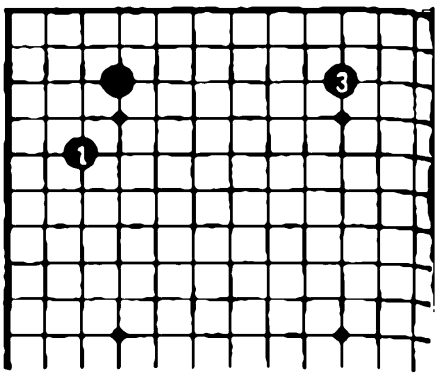
Д.17

Если чёрные строят два длинных развития, как на Д.18, у белых появляется идеальное уменьшение зоны **4**. После **8** хода становится очевидно, что камни **1** и **3** расположены неудачно.



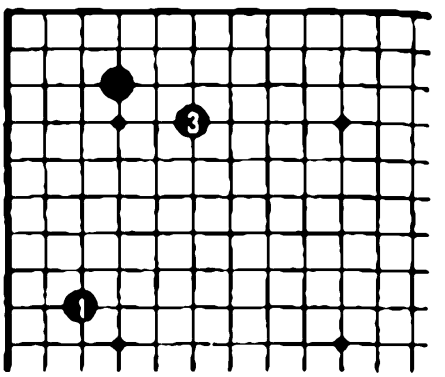
Д.18

Д.19. Здесь показан хороший путь построения сильной группы от пункта 3-4, сочетающий короткое развитие с длинным.



Д19

Д.20. Чёрные также могут применить длинное развитие по левой стороне 1, а затем поставить короткое развитие 3. Полученная форма выглядит необычно, но обладает большими возможностями.

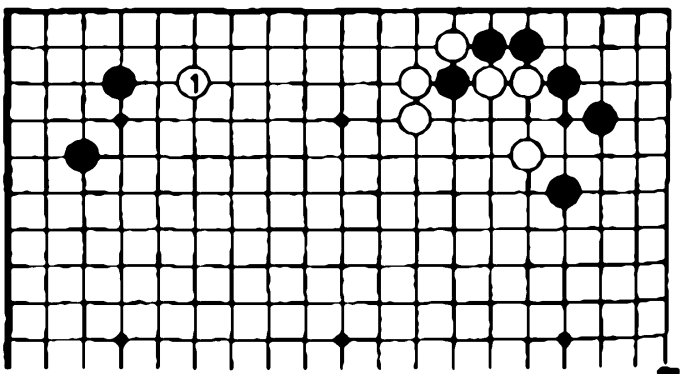


Д20

Д.21. Кроме баланса длинных и коротких развитий, также необходимо учитывать силу и слабость локальных позиций.

Если группа сильна, от неё следует распространяться далеко; от слабых групп распространяйтесь близко.

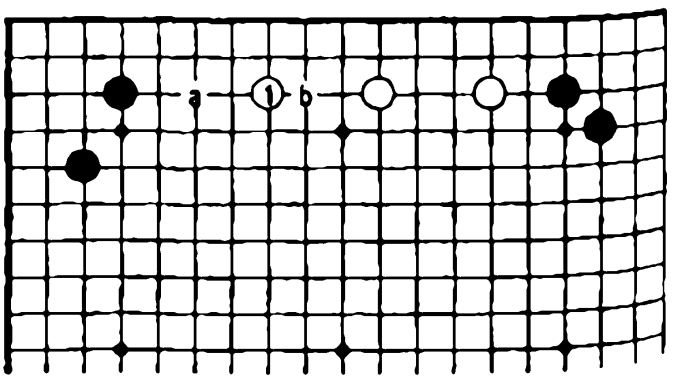
Здесь белые камни справа достаточно сильны, и для наиболее полного использования их силы белые должны распространяться на максимальное расстояние 1.



Д21

При более коротком распространении потенциал этих камней будет раскрыт не полностью. Если бы чёрная группа в левом углу была более сильной, то белые применили бы более умеренное распространение с учетом силы чёрной группы.

Д.22. Чёрные группы по обе стороны от белой «двойки» относительно сильны. Следовательно, для белых будет разумно использовать более короткое развитие 1.

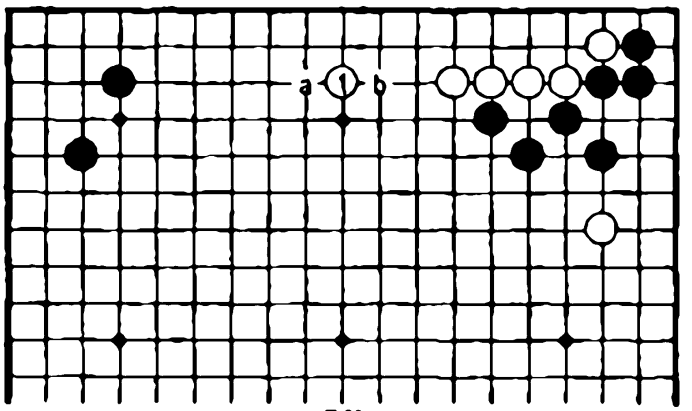


Д22

Если вместо 1 белые сыграют в «a», чёрные могут разделить их силы «b» и начать атаку с обеих сторон.

Оценивать силу только по количеству камней было бы неверно. В общем случае чем больше камней содержит группа, тем она сильнее. И всё же никакое абсолютное количество камней не гарантирует безопасности, потому что силу группы приходится сравнивать с относительной силой групп противника.

На Д.23 белая группа содержит много камней, но соседняя чёрная группа гораздо сильнее. Следовательно, правильным ходом будет развитие через два пункта 1. Если белые сыграют в «a» или дальше, вторжение ч.«b» создаст угрозу для пяти белых камней.



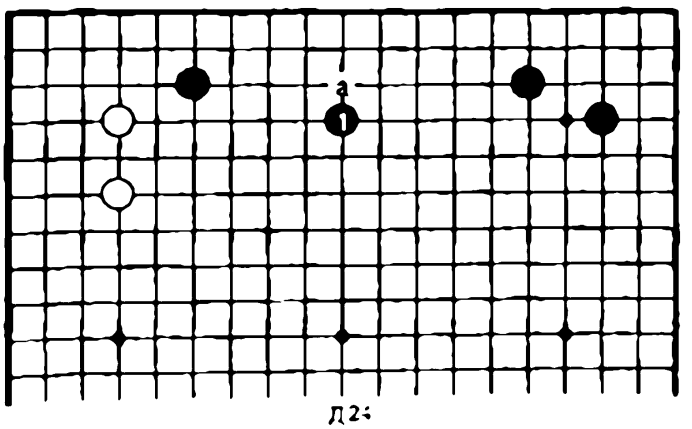
Д.23

Сравнение относительной силы и слабости ваших групп с группами противника помогает в оценке общей ситуации. Например, даже если ваша группа слаба, близлежащая группа противника может оказаться ещё слабее. В этом случае можно считать, что ваша слабая группа контролирует ситуацию.

Перейдём к проблеме высоких и низких камней.

Если длинные и короткие распространения образуют «скелет» связей между камнями, то высокое и низкое расположение камней можно сравнить с мускулами. Хорошее сочетание высоких и низких камней делает группу более гибкой, а следовательно – и более мощной.

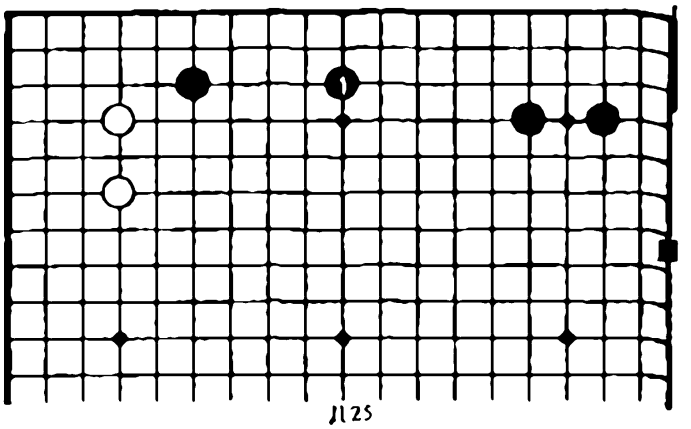
Большинство игроков скажет, что ход 1 на Д.24 смотрится лучше «a». Чёрные имеют низкие позиции с обеих сторон, поэтому высокий камень 1 выглядит хорошо сбалансированным и более эффективным. Напротив, ч.«a» создаёт плоскую форму, которая слабее влияет на центр.



Д.24

Д.25. Позиция слегка изменилась: у чёрных в углу стоит высокое ограждение (симари).

На этот раз низкое развитие ч.1 – правильный ход, соблюдающий правильный баланс высоких и низких камней.



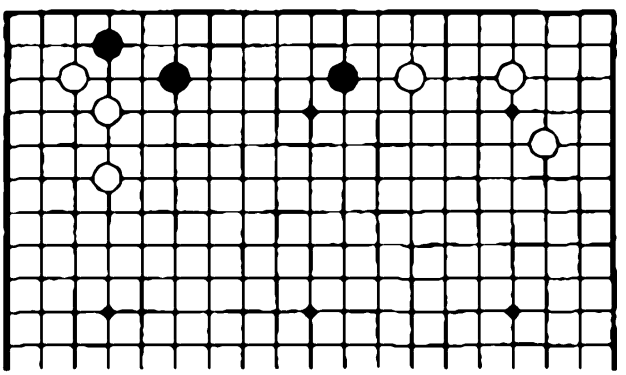
Д.25

Если занять высокую позицию по четвертой линии, как на Д.24, сторона становится уязвимой для вторжения. Кроме того, чёрным будет труднее построить территорию.

Помните, что универсальных истин в Го не существует. Иногда позиция на доске требует высокого хода для расширения вашей зоны или сокращения зоны противника. Но если другая сторона сильна в этом месте, приходится занимать низкую позицию для защиты. Принимайте решения с учётом реальной ситуации.

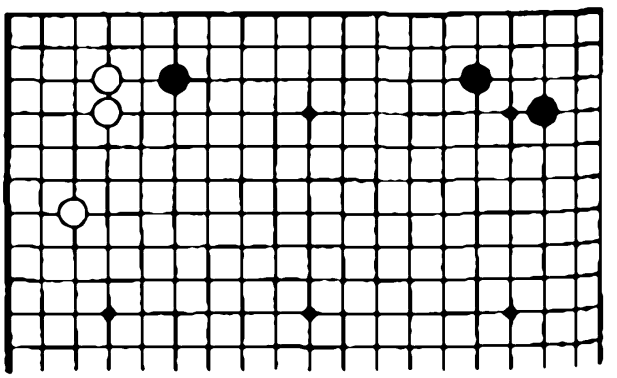
Число возможных комбинаций камней огромно, и выбрать нужную нелегко. Принципы, представленные в этой главе, помогают сократить неопределённость, однако в особых случаях в них приходится вносить поправки.

3. Задачи



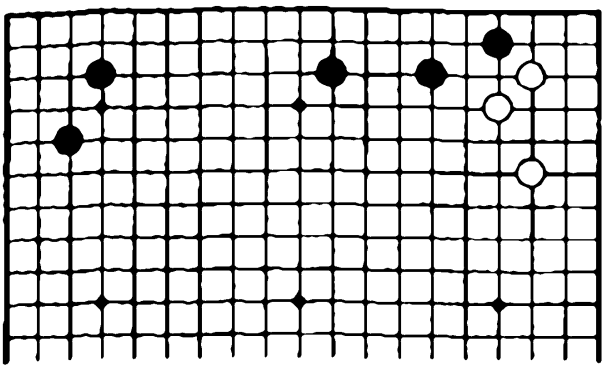
Задача 1. Ход чёрных

Чёрные должны укрепить группу на верхней стороне. Какой пункт будет наиболее эффективным?



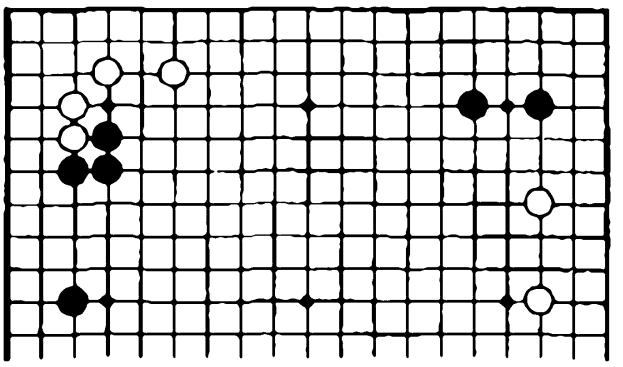
Задача 2. Ход чёрных

Как лучше всего сыграть на верхней стороне?



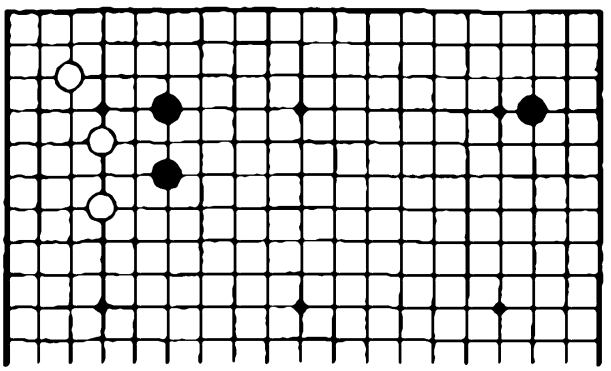
Задача 3. Ход чёрных

Каким ходом завершить форму на верхней стороне?



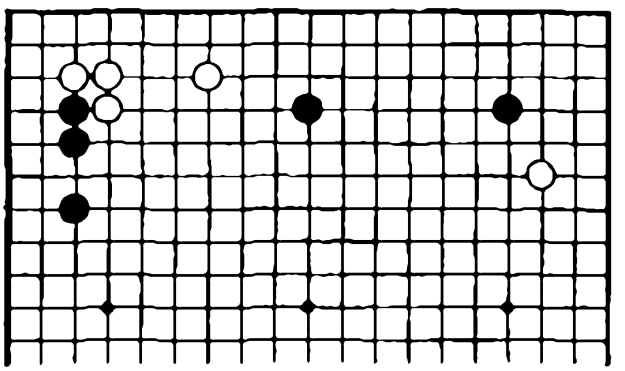
Задача 4. Ход чёрных

Чёрным нужно подобрать оптимальную длину развития наверху...



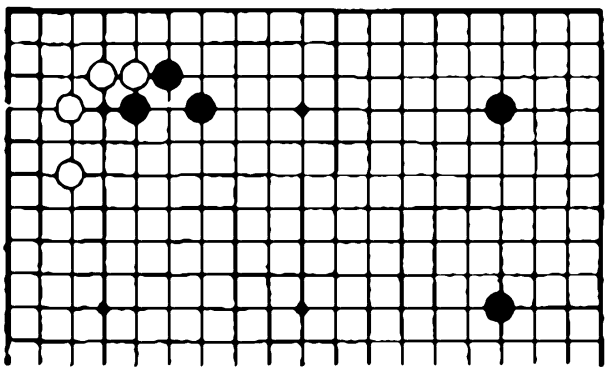
Задача 5. Ход чёрных

Какой пункт даст эффективное сочетание между камнями?



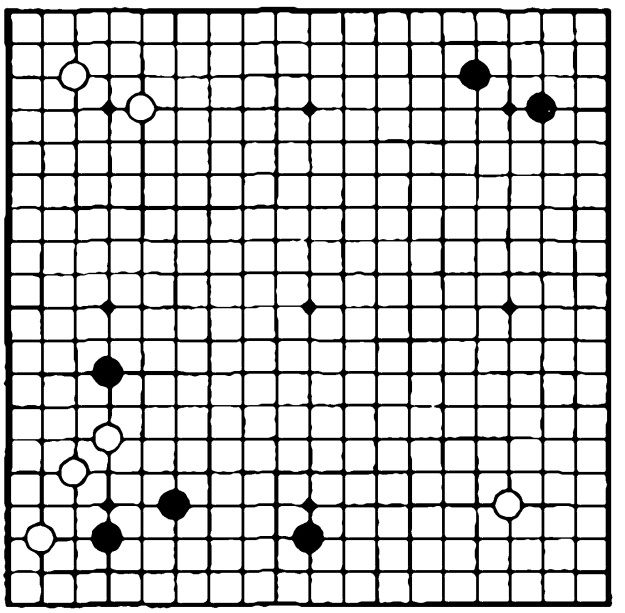
Задача 6. Ход чёрных

Подумайте, как наладить связь между двумя чёрными камнями.



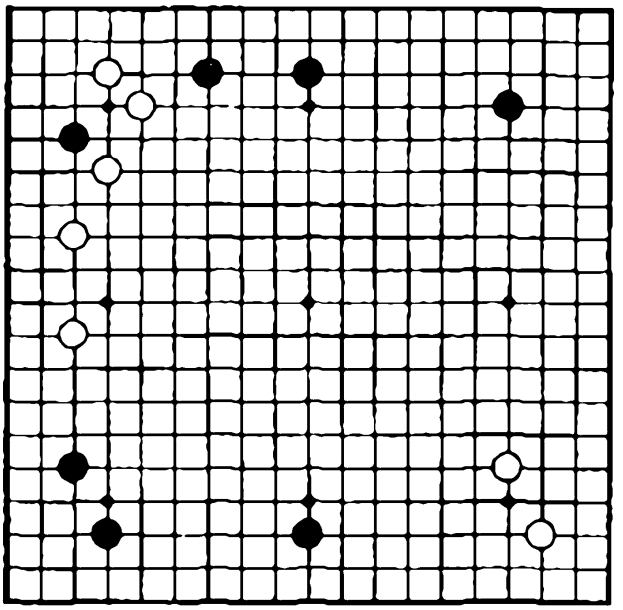
Задача 7. Ход чёрных

Какой пункт обеспечит баланс всей позиции чёрных?



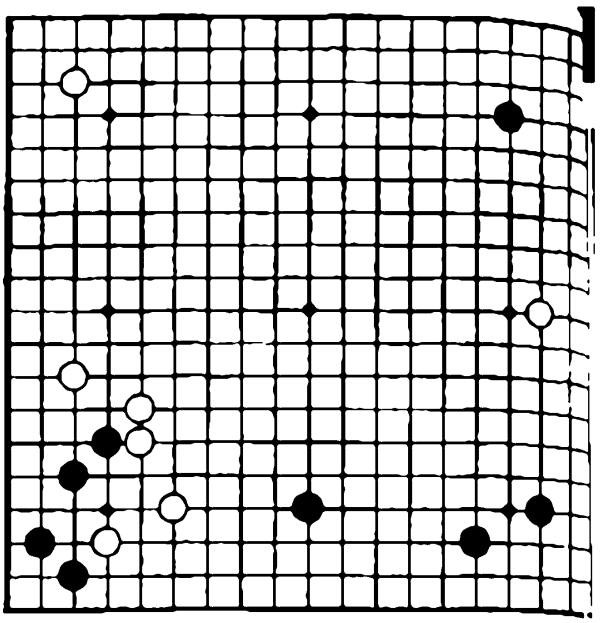
Задача 8. Ход чёрных

Что делать чёрным – занять большой пункт или укрепить одинокий камень на левой стороне?



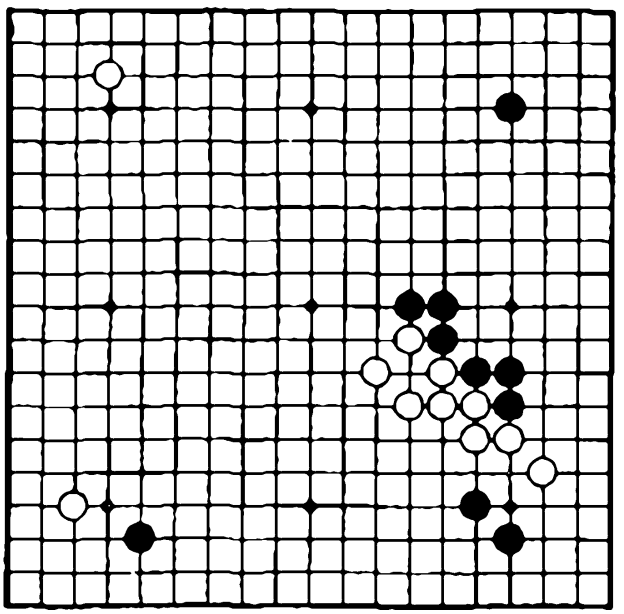
Задача 9. Ход чёрных

Большой пункт на правой стороне выглядит заманчиво, но прежде чем занимать его, нужно хорошенько подумать.



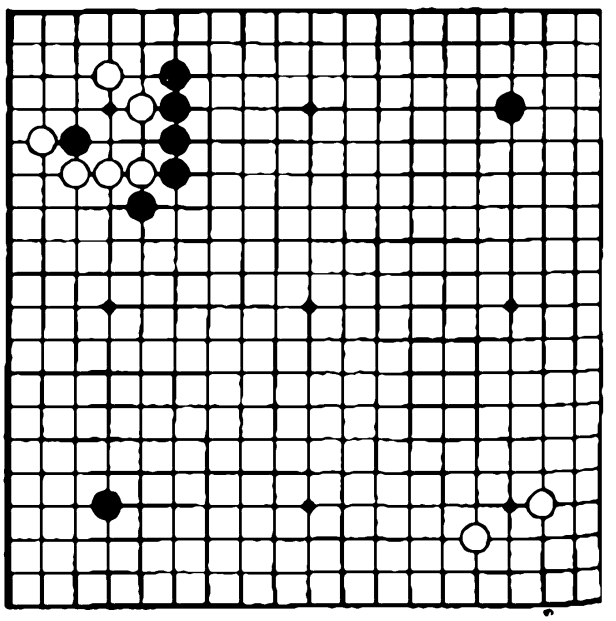
Задача 10. Ход белых

Какое распространение от сильной группы в левом нижнем углу будет наиболее эффективным?



Задача 11. Ход чёрных

Какой пункт является ключевым в данной ситуации?

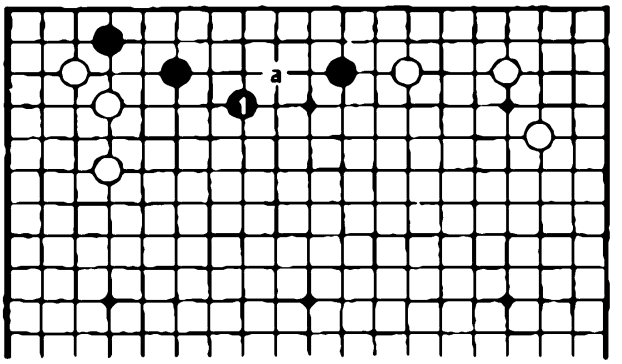


Задача 12. Ход чёрных

От обилия больших пунктов на доске разбегаются глаза. Если вы сможете безошибочно выбрать лучший пункт, значит, материал был усвоен хорошо.

4. Решения

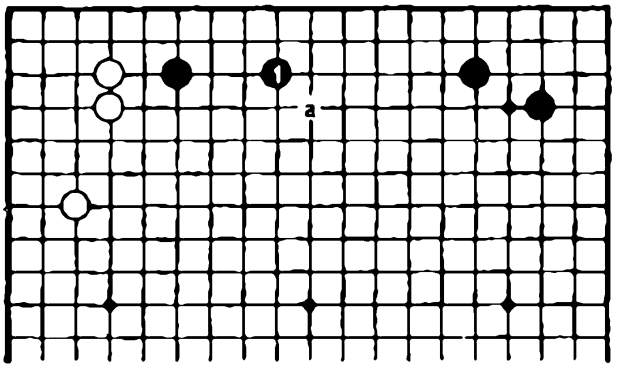
Решение задачи 1



Ход **1**, образующий хорошо сбалансированную форму, очевиден.

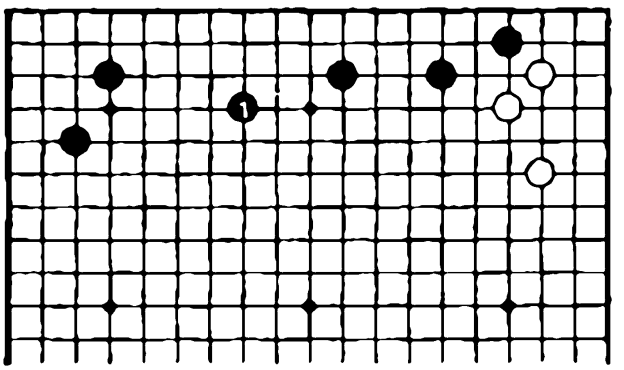
Ход в пункт «а» слишком осторожен; чёрные строят плоскую форму и упускают хорошие возможности. Бесспорно, ход «а» значительно уступает **1** по эффективности.

Решение задачи 2



Белые камни в левом верхнем углу очень сильны, поэтому для обеспечения безопасности слабого камня чёрным лучше играть **1**. Если черные пытаются играть «по форме» и занимают пункт «а», их камень слева остаётся слабым.

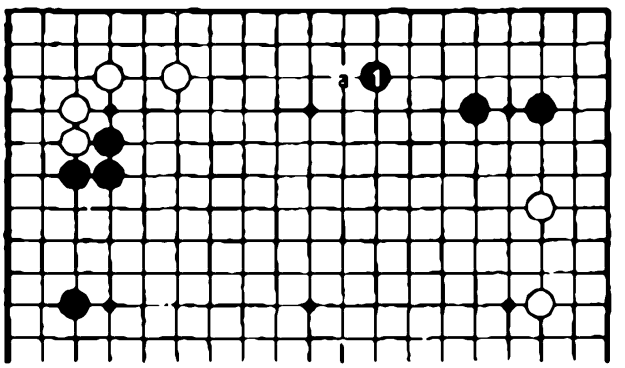
Решение задачи 3



В данной ситуации чёрным лучше всего играть по четвёртой линии **1**. Левая сторона сильнее правой (из-за присутствия справа сильных белых камней), поэтому смещение камня к правой стороне улучшает баланс.

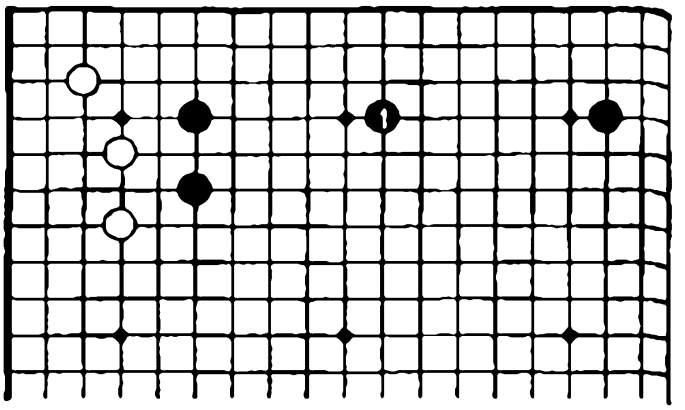
Решение задачи 4

Здесь лучше всего огэйма **1**. Чёрные тремя камнями строят характерную прочную форму. Так как белые камни наверху слева очень прочны, черные играют надежно.



Развитие в пункт «а» и далее не даст особых преимуществ, однако чёрным придётся постоянно беспокоиться о возможном вторжении белых.

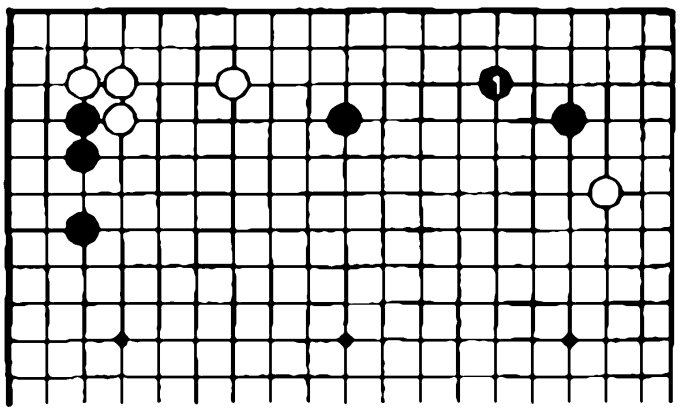
Решение задачи 5



Чёрные занимают пункт 1 – ключевой с точки зрения баланса. В этой разновидности китайского фусэки он не только защищает два камня слева, но и помогает камню справа.

При перемещении 1 влево или вправо добиться того же эффекта не удастся. Может показаться, что ход 1 по третьей линии лучше сбалансирован и более выгоден (по крайней мере, с точки зрения территории). Тем не менее, полученная позиция слишком открыта с левой стороны, поэтому использовать такую стратегию не рекомендуется.

Решение задачи 6

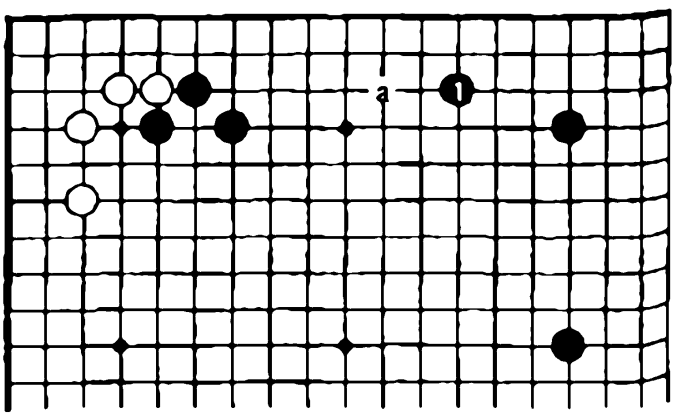


Кэйма ч.1 – лучший ход. Этот ход не только защищает угловую территорию, но и поддерживает связь между двумя черными камнями.

Ход пунктом левее 1 (огэйма) слишком заботится о соединении за счёт ослабления угла. Играть 1 по четвёртой линии значило бы не учитывать сильную форму белых в левом верхнем углу.

Решение задачи 7

У чёрных есть хороший ход 1. Построенная форма хорошо сбалансирована с точки зрения высоты камней и расстояния между ними.

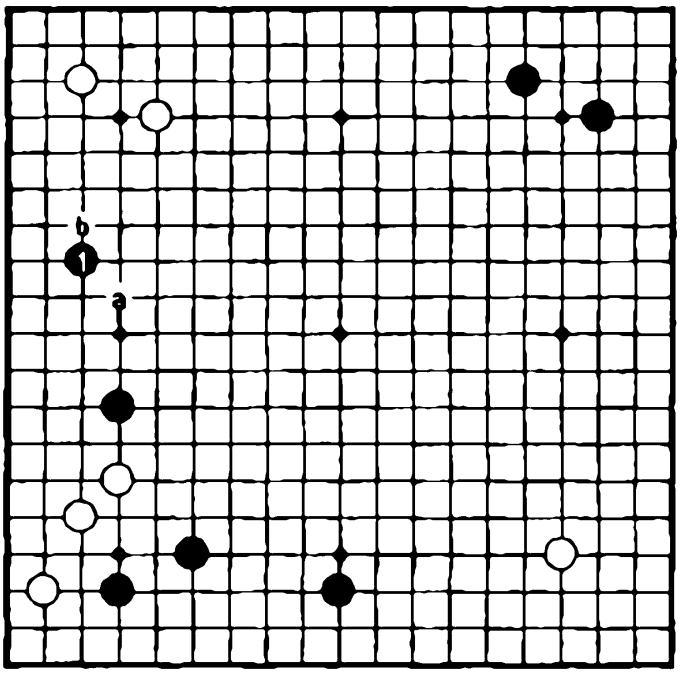


Развитие в «а» выглядит банально: чёрные усиливают сторону за счет угла. Эффективность такого использования камней оставляет желать лучшего.

Решение задачи 8

Сейчас важнее всего позаботиться о камне на левой стороне. Распространение через три пункта по третьей линии 1 работает наиболее эффективно.

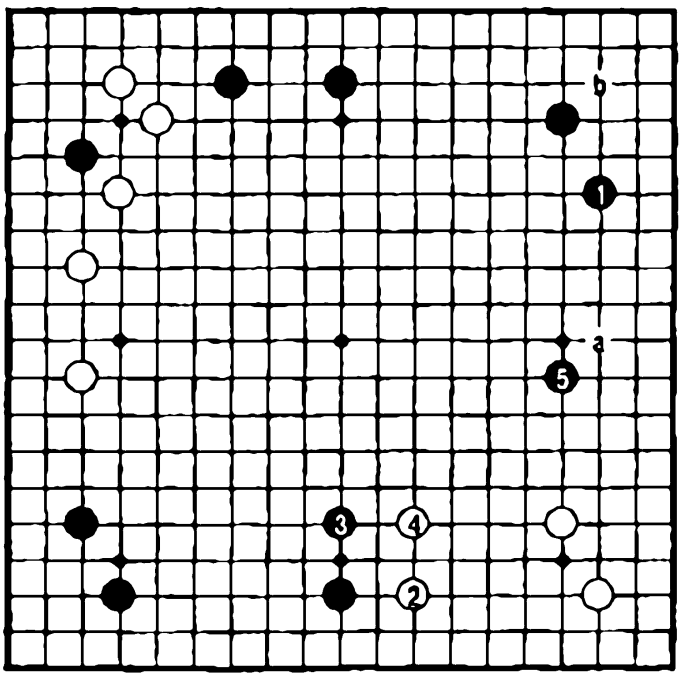
Возможно, пункт «a» надежнее с точки зрения связи камней, однако белые ходом «b» лишают чёрную группу базы.



Решение задачи 9

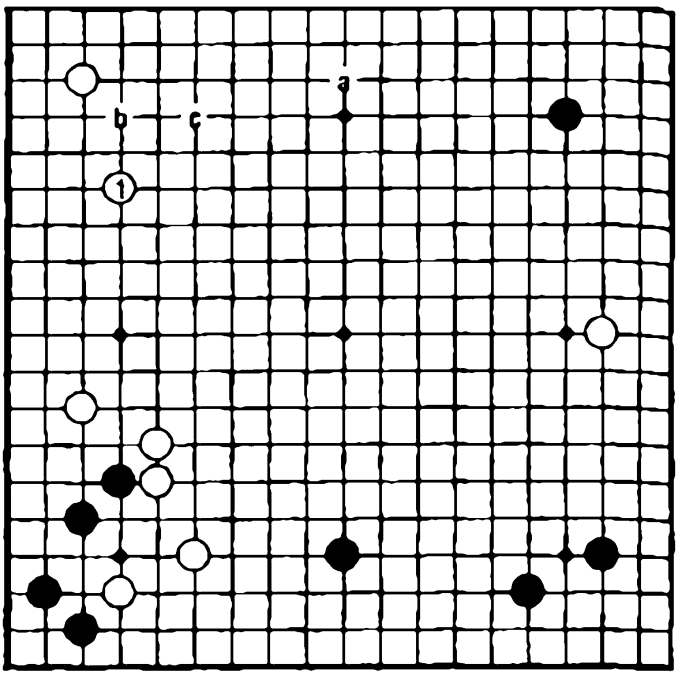
Чёрные применяют короткое развитие по правой стороне 1. Развитие дальше, в пункт «a», оставляет слабость в углу «b».

Если белые занимают большой пункт 2 на нижней стороне, то чёрные используют силу, заложенную в коротком распространении 1, для дальнего развития 5.



Решение задачи 10

Огэйма б.1 – надёжный ход, который не только окружает угол, но и хорошо сочетается с белыми камнями на левой стороне.

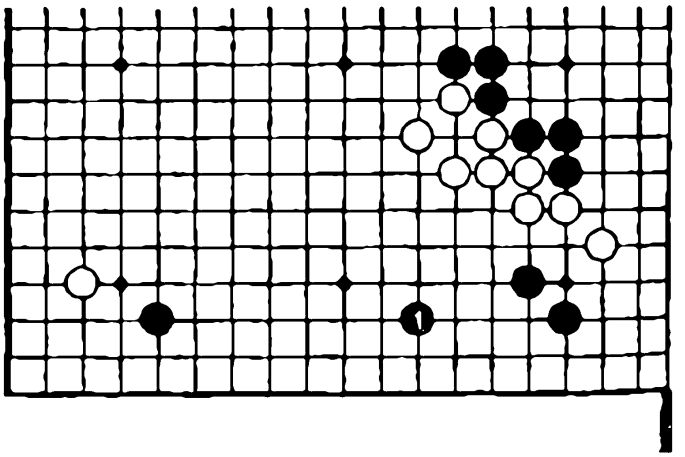


Если вместо 1 белые сыграют в «a», это лишь заставит чёрных прижать угловой камень «b» и погасить намечающуюся зону.

Если белые желают распространиться по верхней стороне, развитие «c» немного лучше хода «a». Однако левая сторона при этом становится более уязвимой, и чёрные без труда вторгнутся на неё.

Решение задачи 11

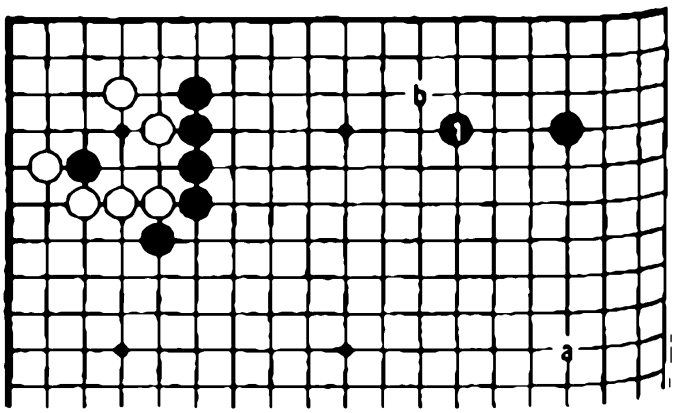
В данной позиции центром внимания является нижняя сторона. Форма белых очень сильна, поэтому чёрные довольствуются умеренным развитием 1.



Попытки распространиться дальше лишь столкнутся с контратакой белых.

Решение задачи 12

Наверху заложена основа для формирования большой зоны, и самым подходящим ходом будет развитие через два пункта 1. Этим ходом чёрные одновременно укрепляют сторону и угол.



Большой пункт «a» на правой стороне выглядит заманчиво, но если белые успеют сыграть «b» до того, как черные займут пункт 1, от зоны на верхней стороне не останется и следа.

Глава 3
Эффективное использование дзёсэки

1. Выбор хода при нападении

Термином *дзёсэки* называется последовательность, приемлемая для обеих сторон (чаще всего оптимальная последовательность ходов для заданной ситуации). Дзёсэки разрабатываются на основе анализа и бесчисленных партий, сыгранных за прошедшие века. Как правило, дзёсэки разыгрываются в углу, но для игры на сторонах также было создано немало стандартных вариантов.

Варианты дзёсэки весьма многочисленны и подразумевают определенный порядок ходов, и у вас может возникнуть чувство, что разобраться в них просто невозможно. Тем не менее, даже любитель должен попытаться освоить разумный набор дзёсэки. В наше время известно около 20 000 таких вариантов, однако на практике чаще всего применяется около 300 дзёсэки. Изучение основных вариантов – занятие не самое сложное, но крайне важное как для повышения мастерства, так и для получения удовольствия от игры.

Основные проблемы связаны не с изучением, а с эффективным применением дзёсэки.

Но чтобы подойти к эффективному применению дзёсэки, мы должны начать с самого начала – с нападения на угол. Правильный выбор нападающего хода закладывает основу для правильного выбора дзёсэки. Если первый ход был сделан неверно, никакая хитроумная игра уже не приведет к полностью удовлетворительному результату. Иногда между высоким (по четвёртой линии) и низким (по третьей линии) нападением нет особой разницы, но чаще существуют тонкие различия, которые необходимо проанализировать для определения лучшего хода.

Низкое нападение через один пункт является самой популярной атакой против большинства угловых камней: 4-4, 3-4 и 5-3. Оно готовит вторжение в угол и способствует построению территории.

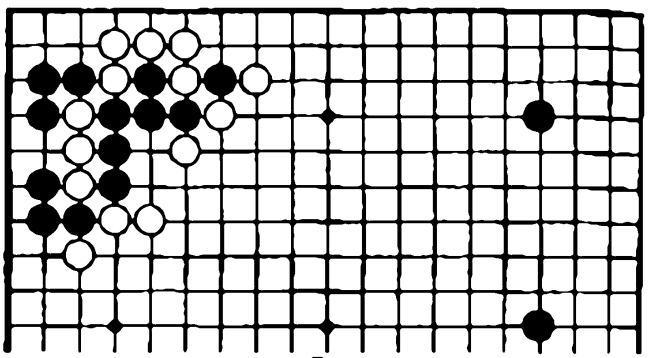
У высокого нападения через один пункт имеются свои достоинства: легкость, быстрота развития и ориентация на внешнее влияние. Но из-за того, что этот ход не позволяет легко обеспечить территорию, применять его следует осмотрительно.

В общем случае высокое нападение на угол предпочтительно для достижения следующих целей:

1. Построение большой зоны
2. Предотвращение получения низкой позиции
3. Приоритетное развитие по стороне (или разрушение территории противника на стороне).
4. Разделение камней противника.

Следующие примеры поясняют эти принципы.

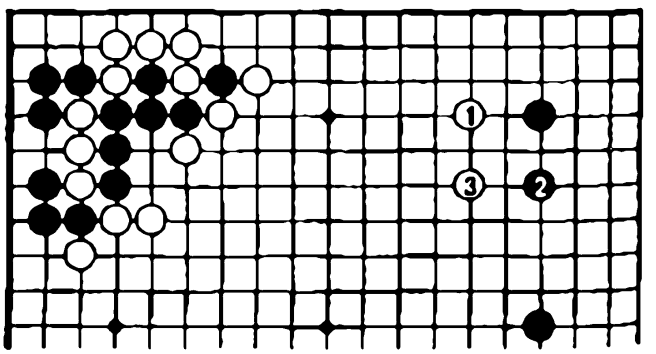
Д.1. Ход белых



Д1

Белые имеют мощное внешнее влияние на левой стороне. Успешная реализация этого потенциала зависит от того, какой ход сделают белые против правого верхнего угла. Как играть – высоко или низко?

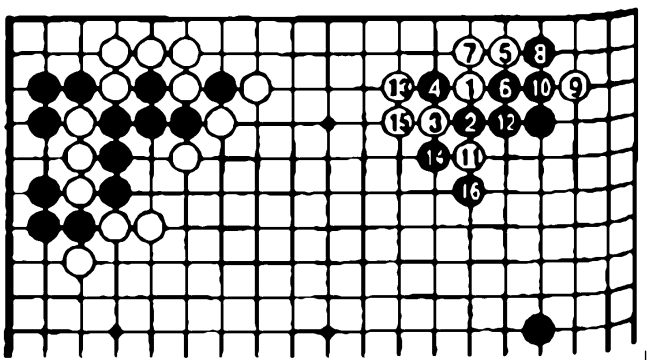
Д.2.Белые должны нападать высоким ходом **1**. С локальной точки зрения обмен: **1** - **2** невыгоден для образования территории. Тем не менее, прыжок **3** образует грандиозную зону, и белые не беспокоятся о мелкой локальной потере.



Д2

Конечно, с угловыми камнями 3–4 и 3–5 также существуют позиции, в которых высокое нападение оказывается более выгодным для формирования зон.

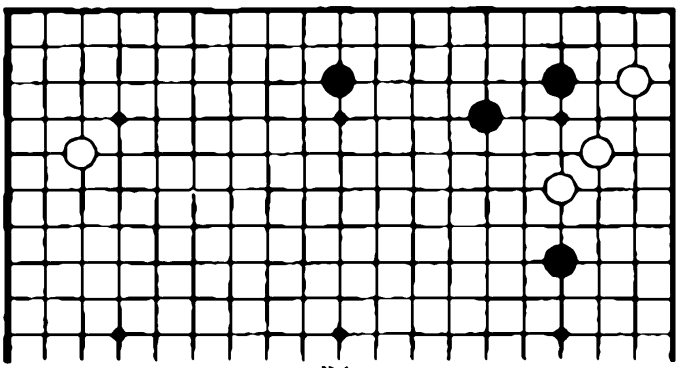
Д.3. Низкое нападение **1** будет жестоко наказано: после цукэ ч.**2** и разрезания **4**, следует хитрый вариант с жертвой **5...16**, и зона белых основательно сокращается. Белые камни оказываются переконцентрированными, а чёрные получают высокую позицию с возможностью построения большой зоны на правой стороне.



Д3

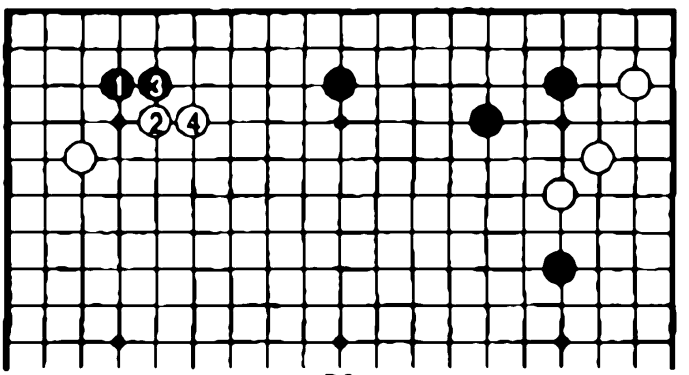
Д.4. Ход чёрных

Каким ходом чёрным атаковать левый верхний угол?



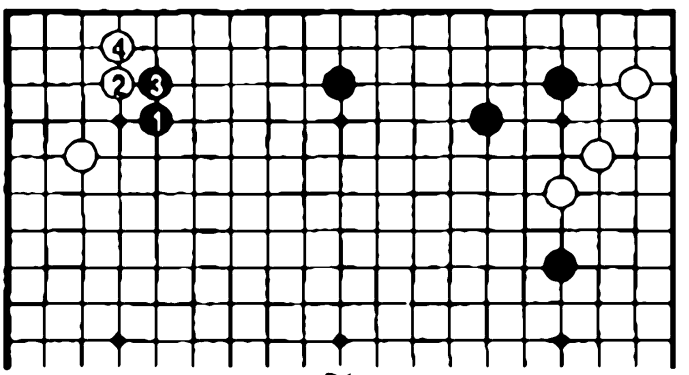
Д4

Д.5. Если чёрные выберут низкий ход **1**, почти все их камни на верхней стороне будут расположены по третьей линии, а это нежелательно. Белые не упустят возможности придавить чёрных ходом **2**.



Д5

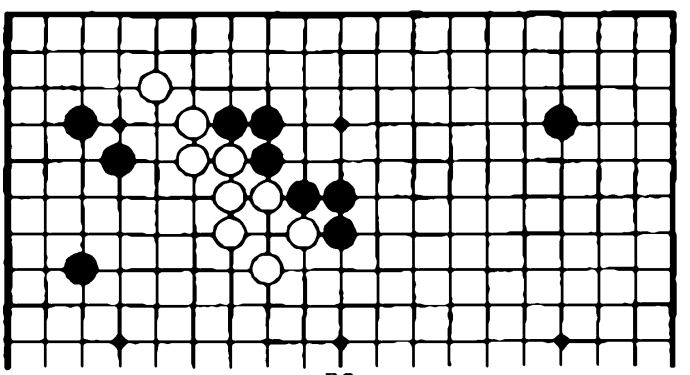
Д.6. Высокое нападение чёрных уступает угловую территорию, и потому сопряжено с небольшими локальными потерями. Но поскольку этот ход обеспечивает связь между камнями и поддерживает сбалансированную позицию на верхней стороне, это неплохой способ избежать давления белых.



Д6

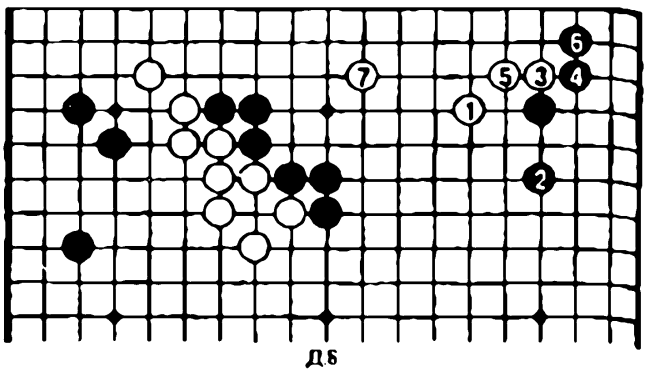
Д.7. Ход белых

Чёрные приступили к построению большой зоны на верхней стороне. Как белым напасть на угол, чтобы эффективнее помешать планам чёрных?



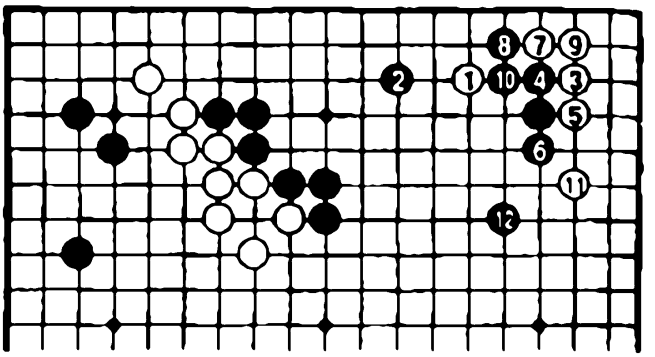
Д7

Д.8. Высокая атака 6.1 встречается реже, но здесь этот ход весьма эффективен. Белые уступают угловую территорию чёрным, однако после стандартного варианта до 7 хода белые строятся в зоне влияния чёрных. Белые добились большого успеха – шесть чёрных камней в центре лишились эффективности.



Д.8

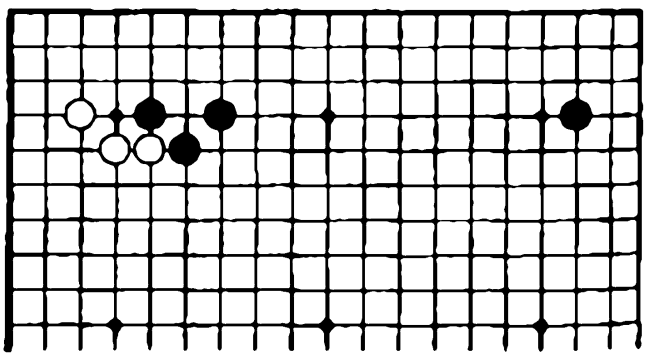
Д.9. В данной ситуации низкое нападение – ход легкомысленный и лишённый воображения. Чёрные зажимают **2**, направляя свои усилия на верхнюю сторону; у белых не остаётся другого выбора, кроме вторжения в угол **3**. Следует однозначное продолжение до **11** хода. Чёрные продолжают **12** (превосходный ход!), успешно огораживая около 35 очков.



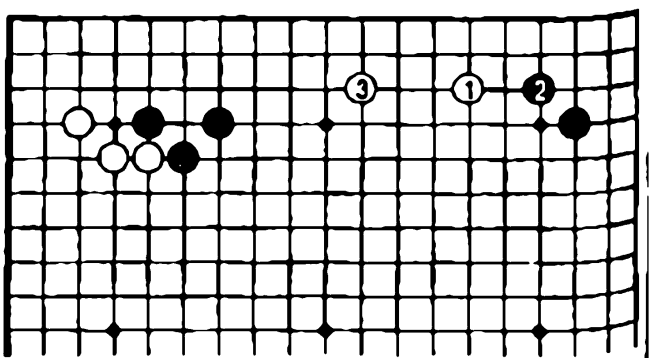
Д.9

Д.10. Ход белых

Выбор нападения на угол не ограничивается высоким и низким ходом через один пункт. Перед вами вполне стандартная ситуация. Как белым эффективнее нейтрализовать верхнюю сторону?


Д.10

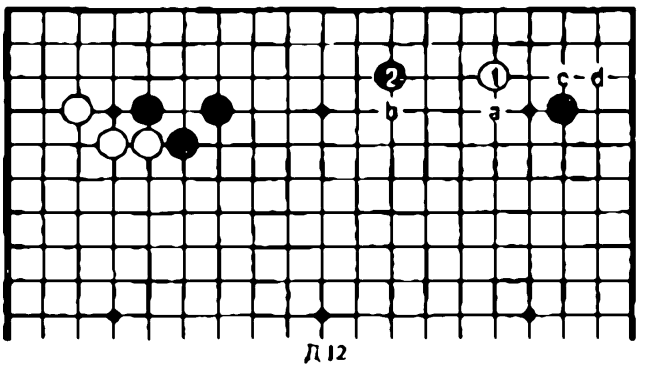
Д.11. Ход белых через два пункта демонстрирует хороший стиль. Невзирая на потерю территории после того, как чёрные огораживают угол **2**, белые получают возможность развиться по стороне **3** и нейтрализовать силу чёрных слева. Ходом **1** белые вроде бы нападают на угол, но в действительности этот ход направлен на развитие по стороне.



Д.11

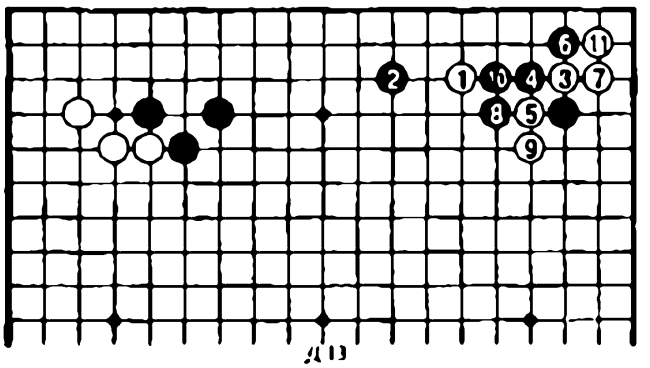
Д.12. Если белые атакуют через один пункт, у чёрных есть идеальный ответ **2**, сочетающий атаку с развитием от левой группы. У белых нет эффективного противодействия.

Аналогично, на высокую атаку б.«**a**» чёрные играют «**b**» – отличный пункт как для атаки, так и для защиты.



Д.12

Д.13. Что если на далёкую атаку б.**1** чёрные зажмут **2**? У белых имеется мощный ответ **3**. Чёрные вынуждены сопротивляться **4**, а белые перерезают **5**. Следует стандартный вариант **6...11**, после которого у чёрных есть несколько продолжений.

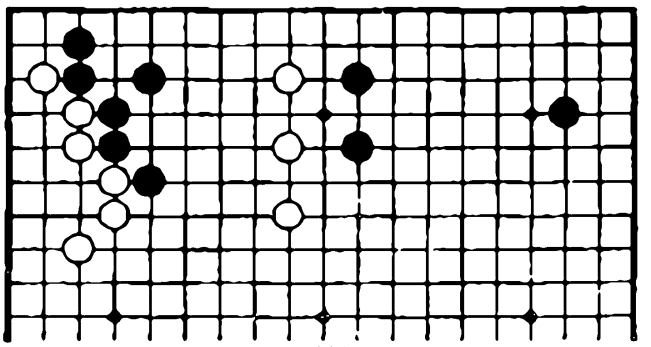


Д.13

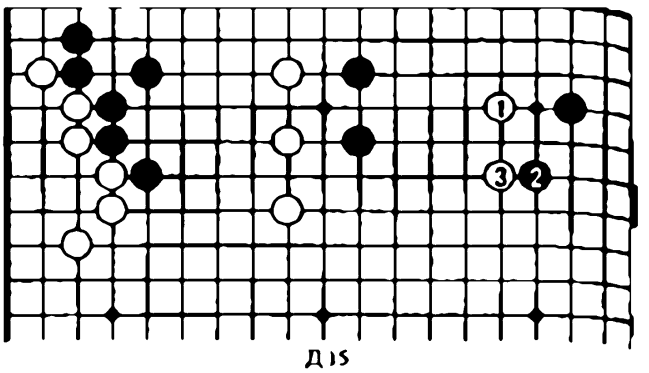
Чёрным удалось сохранить зону на верхней стороне, но они потеряли большую часть угла и влияние на правой стороне, так что с локальной точки зрения такой обмен выгоден для белых. Всё произошло из-за того, что ход **1** направлен на развитие по верхней стороне. Если чёрные непременно желают сохранить верхнюю сторону, им придётся за это расплатиться.

В этой задаче проявляется нетривиальность игры Го. Камень б.**1** на Д.13 расположен дальше от угла, однако имеет более мощное продолжение (следовательно, создаёт большую угрозу углу), чем близкое нападение на Д.12. Невероятно! Обратите внимание: если на ход **3** на Д.13 чёрные ответят в пункт 7, белые получают вполне достойную форму, отступая в **4**. Но если на зажим ч.**2** на Д.12 белые прикрепятся «**c**», чёрным достаточно ответить «**d**», и результат будет невыгодным для белых.

Д.14. Такая ситуация часто встречается на практике. Белые хотят напасть на правый верхний угол, чтобы разрушить потенциальную территорию чёрных. Как белым разделить чёрных, чтобы сохранить возможность атаки?

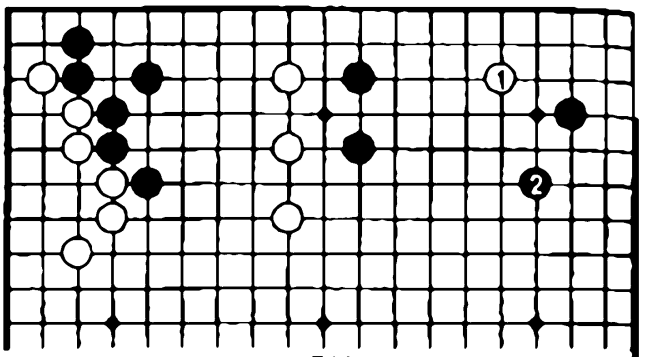

Д.14

Д.15. Задача решается высоким нападением **1**. Ответ ч.**2** направлен на защиту углового камня 3-4. Белые прикрепляются **3**, оказывая давление на чёрные камни на правой стороне. Разделяя чёрные группы, белые ищут возможность атаки на два чёрных камня слева.



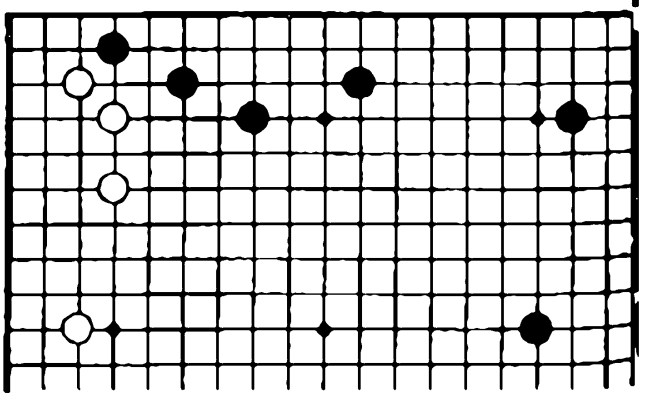
Д15

Д.16. При низком нападении **1** белые не смогут надавить на чёрных, как при высоком камне. Белые без особого труда выживут, разрушив территорию чёрных, однако ответ ч.**2** перекрывает более сильный путь игры с предыдущей диаграммы. Не стоит и обсуждать, какой из вариантов лучше в данной ситуации.



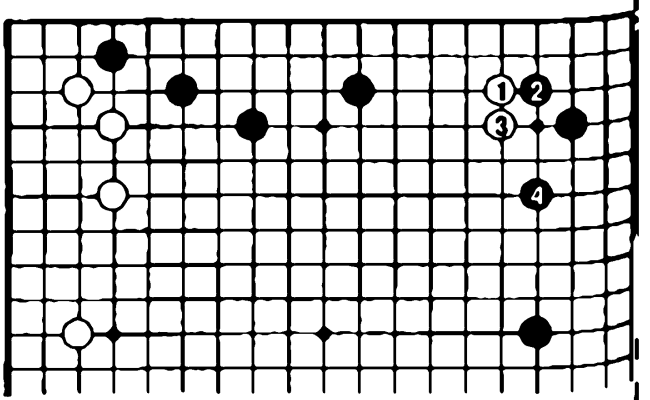
Д16

Д.17. Как упоминалось ранее, одним из преимуществ высокого нападения является быстрое развитие. Позиция чёрных на Д.17 напоминает китайское фусэки. Как белым напасть на правый угол?


Д17

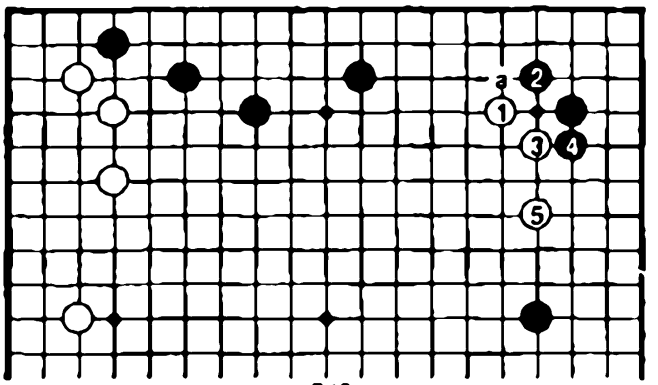
Д.18. Если белые нападают низким ходом **1**, у чёрных имеется простой и эффективный ответ – диагональный ход **2** с продолжением **4**.

Пара белых камней тяжелеет, и у чёрных появляется идеальная мишень для атаки. Отсюда можно сделать вывод, что низкое нападение нежелательно.



Д18

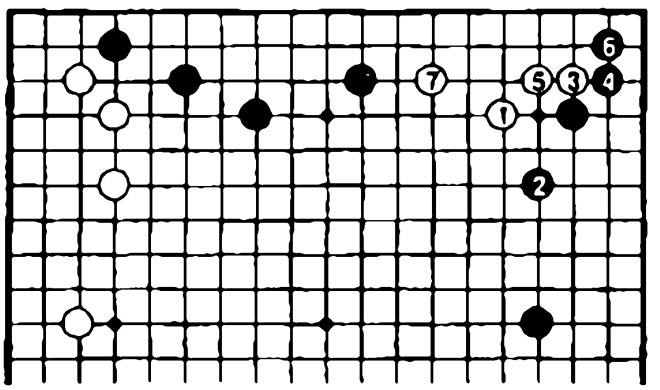
Д.19. Если белые атакуют с четвёртой линии, ситуация в корне меняется. Допустим, чёрные по-прежнему отвечают диагональным ходом **2**; белые не обязаны отвечать в пункт «а» – они могут выйти наружу **3** и прыгнуть **5**. Полученная форма гораздо динамичнее и имеет больше возможностей для развития, чем на Д. 18.



Д 19

Чёрные сильны на обеих сторонах, и белые могут не торопиться с занятием пункта «а» (этот ход обладает только территориальной, но не стратегической ценностью). На Д.18 белые лишились этой возможности из-за низкого нападения **1**.

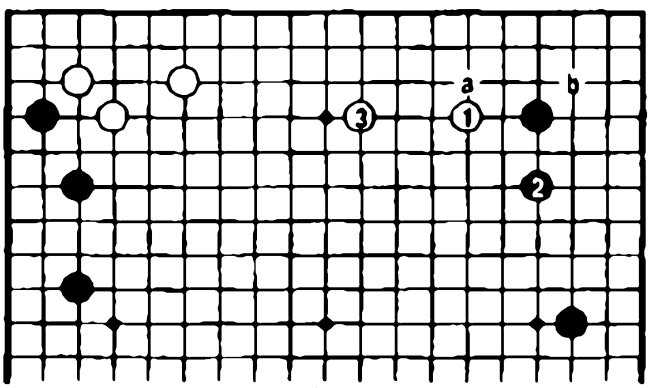
Д.20. Соответственно чёрные часто отвечают на высокое нападение белых ходом **2**. Стандартное продолжение до 7 хода даёт белым более выгодную позицию, чем на Д.18.



Д 20

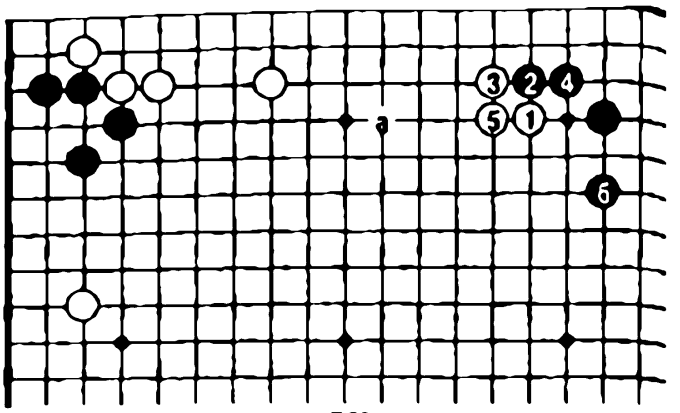
Приведённые диаграммы дают представление об основных принципах высокого нападения. Хотя высокое нападение нередко оказывается выгодным, не стоит полагать, что оно принципиально лучше низкого (и как следствие, выбирать его всегда при нападении на угол). Кроме того, высокое нападение не стоит применять для принудительного развития незавершенных больших зон.

Д.21. Может показаться что б.**1**, **3** способствуют образованию большой зоны. В действительности их ценность невелика. С другой стороны, если бы белые сыграли низко – в пункт «а», у них появляется выбор между хорошим пунктом **3** и вторжением в угол «b». Высокое нападение лишило белых такой возможности.



Д 21

Д.22. Аналогичная ошибка: высокое нападение белых на камень 3-4. Продолжение ч.2, 4 как минимум обеспечивает угловую территорию. Три белых камня не могут использоваться для образования сколько-нибудь приличной зоны в сочетании с плоской структурой слева, поэтому белым будет трудно компенсировать потерю угловой территории. Такой вариант хорош для белых только в том случае, если белых устраивает результат от хода «а». Для исходной ситуации лучше подходит низкое нападение, несмотря на то, что все камни белых расположены по третьей линии. Если нет перспектив для построения большой зоны, направьте усилия на получение территории.



Д22

Диаграммы 1...20 демонстрируют некоторые преимущества высокого нападения по сравнению с низким (особенно при нападении на камень 4-4), но Д.21 и Д.22 показывают, что любая ситуация требует тщательного анализа.

2. Выбор хасами

Выбор хасами (зажим) против камня, нападающего на угол, часто определяет не только продолжение дзёсэки, но и общий ход партии. Легкомысленный выбор хасами нередко приводит к потере инициативы, поэтому данная тема весьма важна.

В зависимости от направленности на угол или на сторону, хасами можно условно разделить на узкие/широкие и высокие/низкие.

А. Узкие и широкие хасами

К «узким» относят хасами через один пункт. Хасами через два или три пункта считаются широкими. Если зажимающий ход удален более чем на три пункта, вероятно, его стоит рассматривать скорее как стратегический пункт, потому что жёсткой атаки он не обеспечит.

Узкие хасами обладают большим потенциалом для атаки, а наличие жёстких продолжений приводит к тому, что они реже игнорируются. С другой стороны, узкое хасами может обернуться жёсткой контратакой. Кроме того, узкие хасами обычно менее устойчивы и не столь удачно расположены для контроля над стороной.

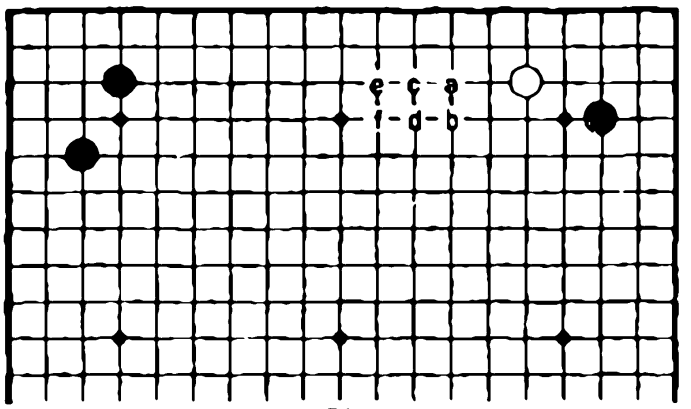
Широкие хасами в меньшей степени угрожают противнику. Вероятность того, что ваш ход будет проигнорирован, возрастает, потому что возможные продолжения обычно оказываются не столь жёсткими. Правда, и ответ на широкое хасами создаёт меньшую угрозу, чем ответ на узкое хасами. Широкие хасами более стабильны, и как следствие, лучше устанавливают контроль над стороной.

Разобравшись с типами хасами и их характерными особенностями; перейдём к анализу их практического применения.

1. Если хасами поддерживается дружественными камнями и сочетает зажим с распространением, оно может быть как узким, так и широким.

Д.1. Ход черных

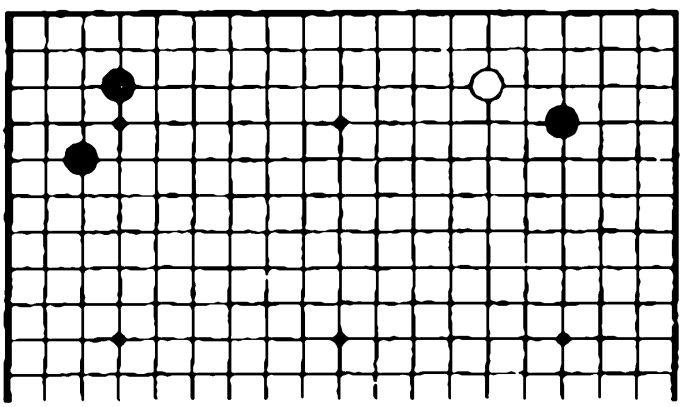
Этот пример наглядно поясняет этот принцип. Если чёрные зажимают белый камень в правом верхнем углу, не так уж важно, какой ход они выберут – низкое хасами через один пункт «a», высокое хасами «b» и т.д., до высокого хасами через три пункта «f». Каждый из этих ходов выглядит разумно, и ни один не имеет явного преимущества.



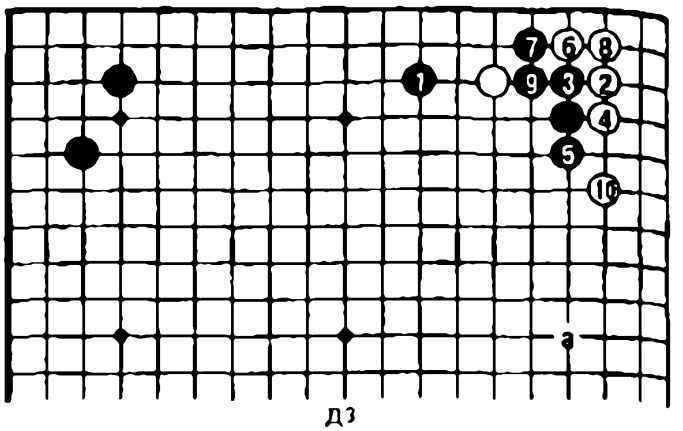
Д1

Д.2. Ход чёрных

Впрочем, если в углу стоит камень 4-4, чёрные не могут выбирать хасами наугад (даже если поблизости имеются чёрные камни). Они должны учесть возможные продолжения и их последствия.


Д2

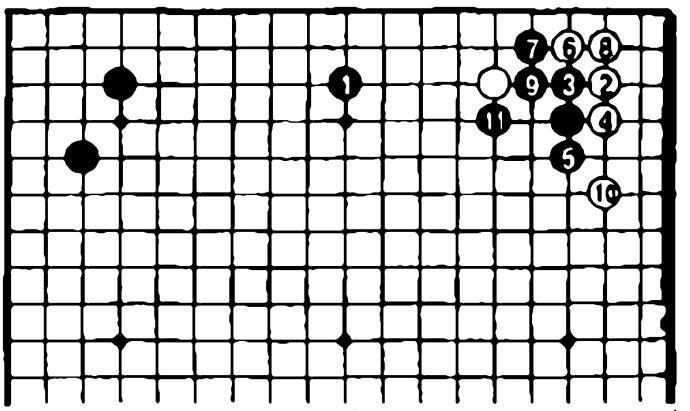
Д.3. Если чёрные выбирают жёсткую атаку низким хасами через один пункт, белые могут легко ускользнуть из-под атаки, вторгаясь в угол **2**. С камнем 3-4 такой возможности нет.



Д3

Так как у чёрных нет камня возле «а», от блокирования в пункте **4** пользы не будет; в данной позиции правильно блокировать **3**. После стандартного продолжения до **10** хода исходное хасами (ч.**1**) оказывается расположено слишком близко к чёрной стене.

Д.4. Если белые вторгаются в угол в ответ на низкое хасами через три пункта, можно предположить продолжение до **10** хода. Камень **1** занимает ключевую точку для контроля над верхней стороной. Далее чёрные охватывают одиночный камень ходом **11**, укрепляя свою позицию. Результат выглядит вполне достойно. Если чёрные применят защитный ход (такой, как **11**) на Д.3, он не будет столь эффективным.

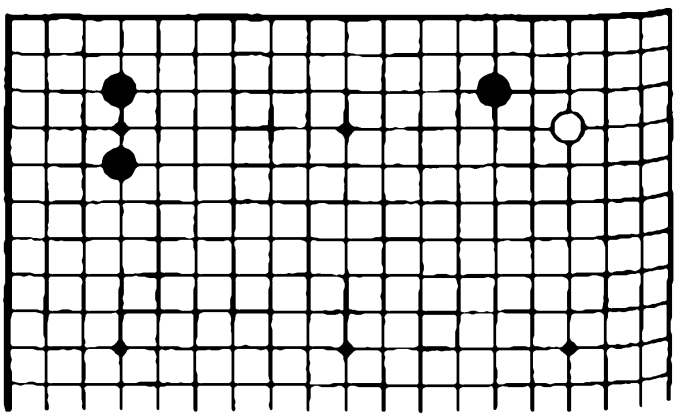


Д4

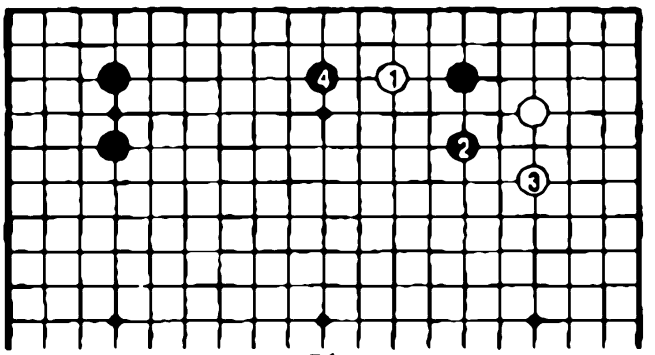
2. Если поблизости нет дружественных камней, обычно лучше применять широкое хасами.

Д.5. Ход белых

Белые хотят применить хасами для разрушения идеальной позиции, которую чёрные развивают от левого верхнего угла. Какое хасами эффективнее – широкое или узкое?

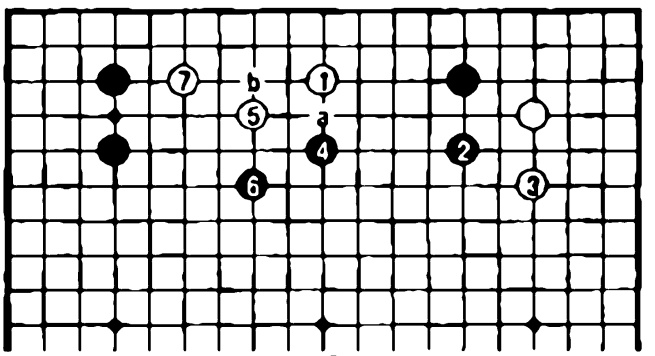

Д5

Д.6. Белые выбирают низкое хасами через один пункт **1**, пытаясь максимально жёстко контратаковать. Тем не менее, у чёрных имеется чрезвычайно неприятное встречное хасами **4**. Из-за поддержки чёрных на левой стороне белым предстоит тёжелая борьба.



Д6

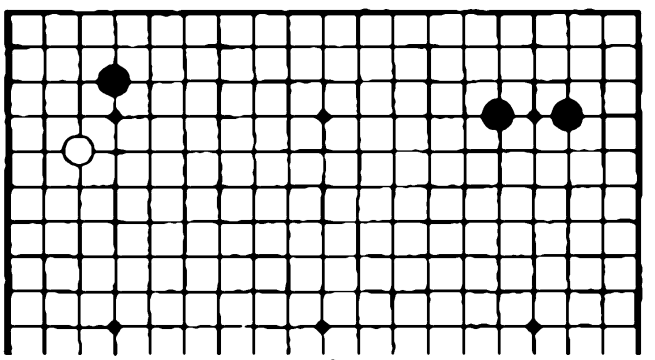
Д.7. При широком хасами **1** или «а» позиция зажимающего камня лучше, чем на Д.6. Если чёрные продолжают атаковать, накрывая **4** и **6**, белые выживают **5** и **7**; они будут рады получить территорию в зоне влияния противника. Если чёрные отвечают встречным хасами «b», белые прыгают **4**. Благодаря возможности развития вправо у их камней остается достаточно жизненного пространства.



Д7

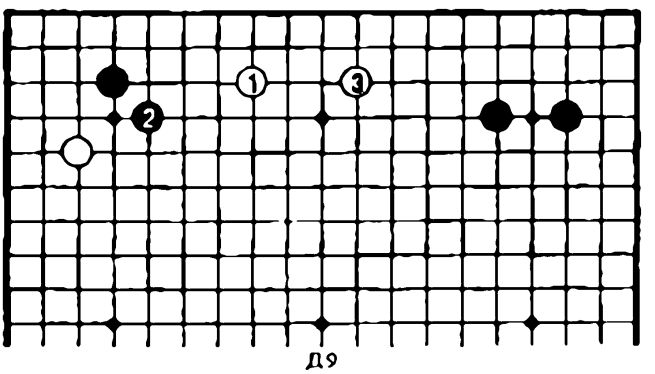
Д.8. Ход белых

Как белым следует зажимать угловой камень 3-4?


Д8

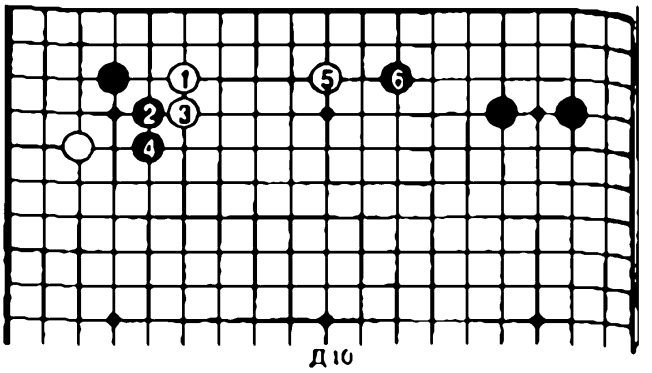
Д.9. Вспомните: при отсутствии поддержки лучше использовать широкий охват. После естественного хасами через три пункта **1** белые угрожают сыграть в пункт **2** и запереть чёрную группу, поэтому скорее всего, чёрные сами сыграют **2**.

После **3** хода белые успешно закрепляются на верхней стороне. Два белых камня, расположенных вдали от сил противника и не подверженных жёсткой атаке, разрушают потенциальную территорию чёрных.



Д9

Д.10. Белые легкомысленно выбрали узкое хасами, намереваясь жестко атаковать угол. Однако черные сильны на верхней стороне, и атака белых вряд ли будет эффективной. После 6 хода белая группа остаётся под угрозой атаки. Напротив, чёрная группа в правом верхнем углу имеет хорошую форму.

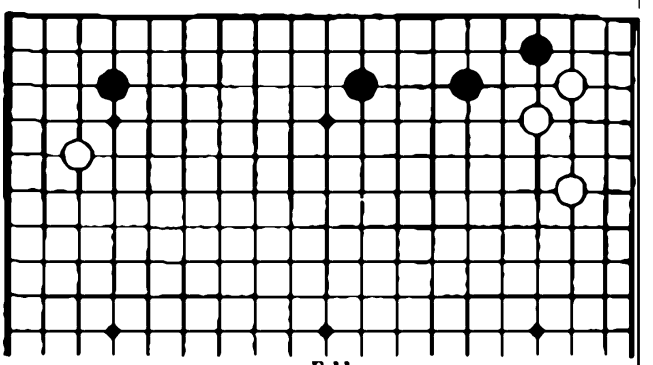


Д.10

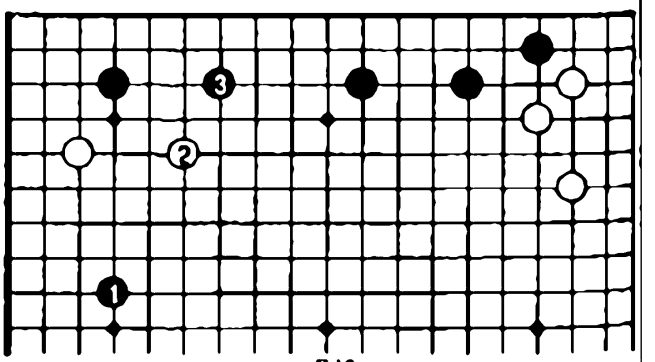
3. Узкое хасами для предупреждения низкой позиции

Д.11. Ход чёрных

Все чёрные камни расположены по второй и третьей линии. Как чёрным зажать белый камень, чтобы не получить слишком низкую позицию?

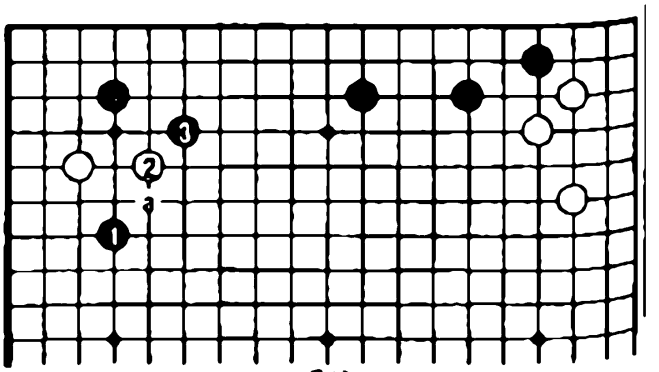

Д.11

Д.12. Если чёрные применяют широкое хасами, белые выбирают простой ход 2, на который приходится отвечать 3. Чёрным будет трудно избежать низкой позиции, поэтому это хасами выбрано неверно.



Д.12

Д.13. Высокое хасами через один пункт ограничивает свободу действий белых. Если белые попытаются выйти в центр, они играют 2 или «а». В обоих случаях чёрные непременно играют 3, приподнимая некогда низкую позицию на верхней стороне.

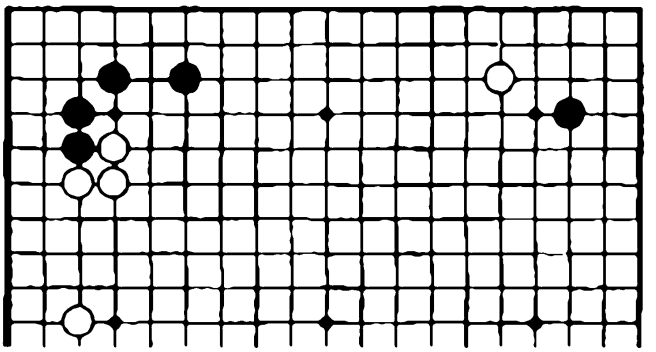


Д.13

Б. Высокие и низкие хасами

Различия между низкими и высокими хасами просты: первые располагаются на третьей линии, а вторые – на четвёртой. Тем не менее, это небольшое различие приводит к серьёзным последствиям.

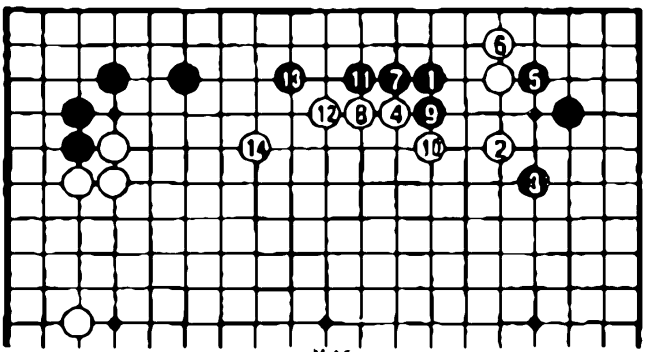
Высокие хасами направлены на быстрое развитие и дают больше преимуществ в будущей борьбе. С низким хасами проще получить базу, окружить территорию и лишить противника потенциальных возможностей. Выбирая между высоким и низким хасами, обязательно учитывайте общую позицию на доске и связь с соседними группами.



Д.14

Д.14. Правильное хасами против белого камня наверху справа должно хорошо сочетаться с позицией в левом верхнем углу.

Д.15. После низкого хасами ч.1 чёрные камни наверху расположены по третьей линии. Белые не упустят благоприятную возможность и выберут вариант 2...4. После 14 хода позиция чёрных на верхней стороне получается слишком низкой.

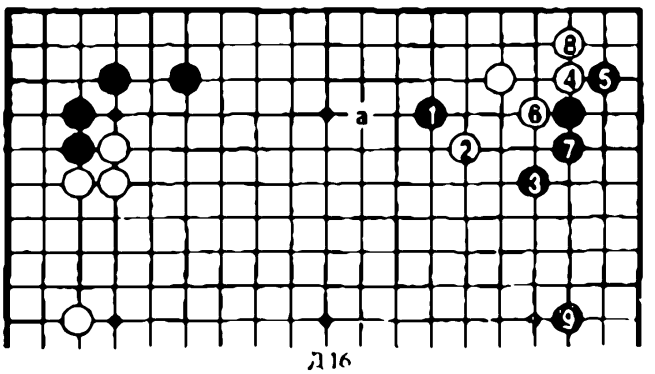


Д.15

Чёрные могут пожертвовать камень 1 после 4, однако такой результат будет слишком хорош для белых. Проблемы чёрных объясняются низким хасами 1.

Д.16. Высокое хасами 1 позволит избежать результата на Д.15.

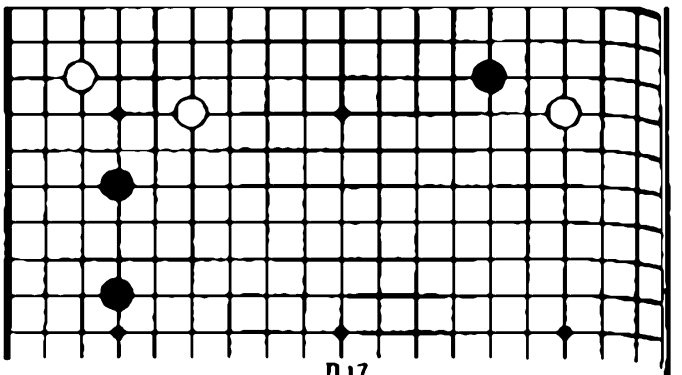
Вариант 2...9 устраивает чёрных, потому что они развиваются на более ценной правой стороне. Верхняя сторона в данном случае является второстепенной; чёрные уже имеют сильную позицию наверху слева. Из-за присутствия этой силы развитие 1 должно быть как можно более широким. Если чёрные сыграют хасами в пункт «а», развитие получится недостаточно эффективным.



Д.16

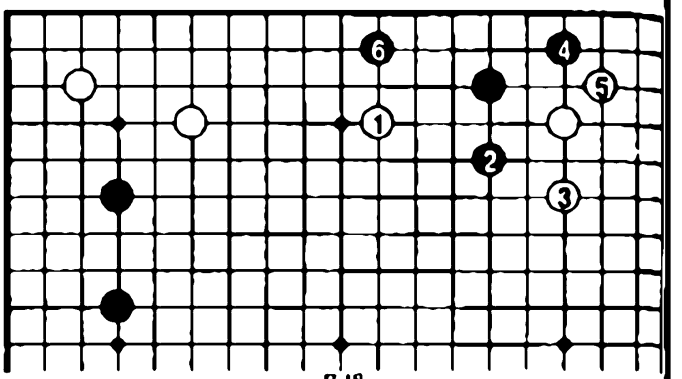
Д.17. Ход белых

Перед вами другая ситуация. Чёрные напали на правый верхний угол. Если белые решают ответить хасами, как им играть – высоко или низко?



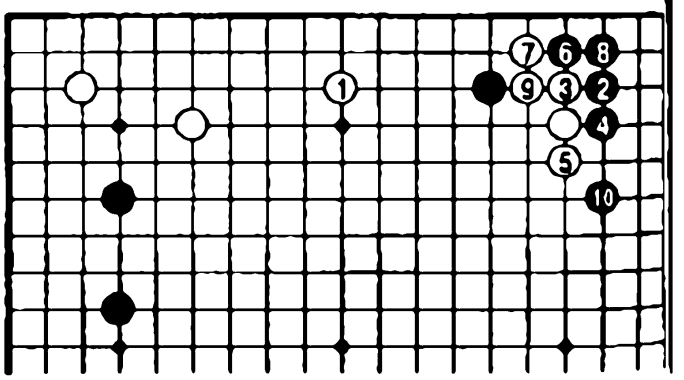
Д 17

Д.18. Высокое хасами 1 неэффективно; белые получают плохую позицию, как показано на диаграмме (впрочем, это лишь один из многих вариантов). Ходом 1 белые не могут атаковать чёрных одновременно с построением территории на стороне.



Д 18

Д.19. Низкое хасами белых через три пункта не позволит чёрным проскользнуть на верхнюю сторону, как на Д.18, а также хорошо сочетается по высоте с позицией слева. Белые камни слева недостаточно сильны, поэтому белые должны стремиться к построению сбалансированной формы.



Д 19

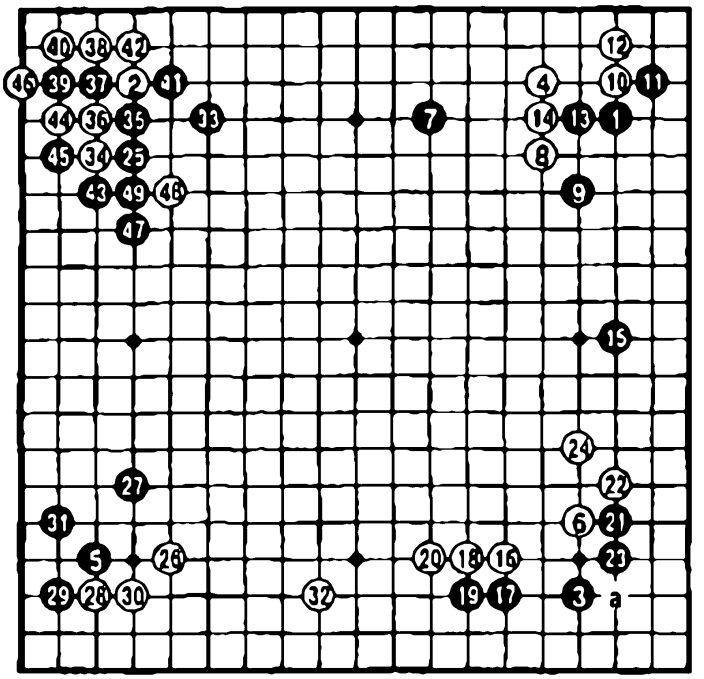
Продолжение до 10 хода – один из возможных вариантов. Несомненно, белые получают лучшую позицию, чем на предыдущей диаграмме.

3. Дзёсэки в глобальном контексте

Некоторые игроки думают: «*Дзёсэки даёт равный результат. Надо выучить их все, и я начну играть на уровне профессионального 9 дана*». Изучать дзёсэки полезно, но простого запоминания недостаточно. Даже если вам удастся вызубрить словарь, вы еще не станете хорошим писателем. Дзёсэки можно сравнить с фразой в повести. Одной красоты и выразительности недостаточно; фраза должна хорошо укладываться в линию повествования и сочетаться со всем остальным текстом, от начала и до конца.

Даже когда локальный результат выглядит неплохо, дзёсэки часто становится причиной проигрыша.

На Д.1 показаны первые **49** ходов партии. Во всех четырёх углах были разыграны стандартные дзёсэки. С локальной точки зрения ни одного плохого хода не сделано, но если взглянуть на доску в целом, белые находятся в крайне затруднительном положении.



Д1

Какова ценность влияния шести белых камней внизу справа? Оно изначально нейтрализовано ходом ч.**15**.

С другой стороны, чёрные получили отличную силу наверху слева. Прежде камень **7** был слабым, но теперь он получил поддержку в виде этой силы и стал хорошим распространением. Группы чёрных на левой стороне тоже хорошо скоординированы. Итог: скорее всего, партия белыми уже проиграна. И это только после розыгрыша четырёх углов! Проблемы возникли из-за того, что белые не выбирали дзёсэки по обстоятельствам.

Когда на правой стороне уже имеется камень **15**, выбор дзёсэки, начинающегося с хода **16**, не имеет смысла.

В левом нижнем углу белые бездумно разыграли стандартную последовательность **28**...**32**. Отдавать чёрным сэнтэ для хода **33** было огромной ошибкой, из-за которой чёрные получили несомненное преимущество.

В правом нижнем углу белые должны были взять территорию хо дом «а» вместо **16**.

Кроме того, белым следовало временно воздержаться от хода **28** и немедленно занять пункт **33** – это единственный способ развития бе лой силы в правом верхнем углу.

Приведённый пример показывает, что перед выбором дзёсэки необ ходимо оценить позицию на всей доске и чётко сформулировать свои цели. К какому результату вы хотите придти, выбирая дзёсэки – завя зать борьбу, получить территорию, построить влияние по той или иной стороне? Если ограничиться простым запоминанием ходов в углу, ско рее всего, это приведёт к серьёзным стратегическим ошибкам.

При выборе дзёсэки необходимо учитывать следующие факторы:

1. Развивайтесь в потенциально выгодных направлениях. Избегай те уже разыгранных или бесперспективных областей.

2. Разрушайте возможности противника для развития или построе ния идеальных форм.

3. Если вблизи находятся ваши камни, старайтесь повысить их эф фективность и расширить возможности их использования.

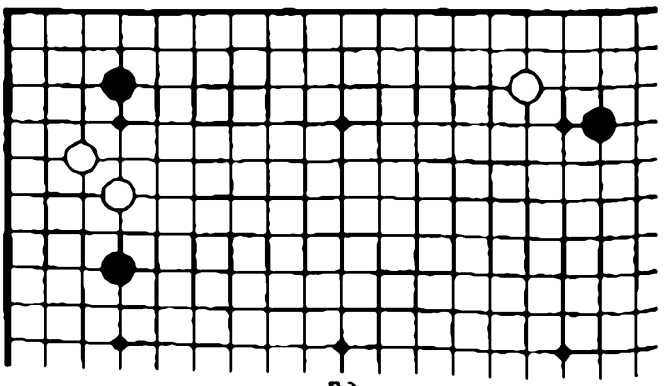
4. Если вблизи находятся камни противника, старайтесь понизить их эффективность и сделать их переконцентрированными.

5. Планируйте игру в масштабах всей доски. Старайтесь созна тельно удерживать или перехватывать сэнтэ для занятия ключевых пунктов в других местах.

Используйте эти принципы для выбора дзёсэки или для проверки возможных вариантов. Не останавливайтесь на достигнутом; возможно существует другой вариант, который лучше соответствует поставлен ным целям. Только практикуясь в оценках такого рода, вы достигнете высокого уровня понимания и практического применения дзёсэки. Рас смотрим еще несколько примеров.

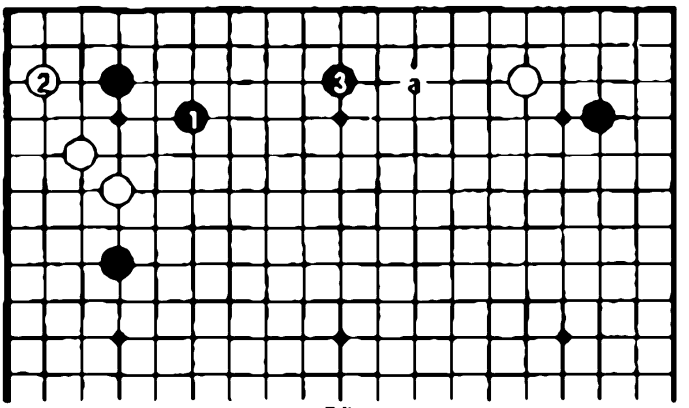
Д.2. Пример 1. Ход чёрных

В левом верхнем углу чёрные стоят перед выбором. Какое продолжение будет наиболее эффективным?



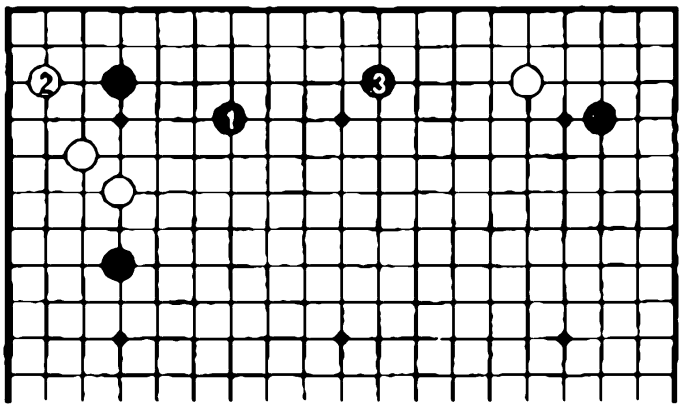
Д2

Д.3. Кэйма **1** с последующим развитием **3** – один из самых характерных вариантов при высоком хасами через два пункта. Чёрные хотят распространиться на сторону с потенциалом для развития. Но нет ли в данной позиции лучшего варианта? Обратите внимание: белые могут получить базу, сыграв в «а».



Д3

Д.4. Огэйма **1** с последующим развитием **3** – разновидность варианта, показанного на предыдущей диаграмме. Хотя форма чёрных получается менее прочной, они развиваются на одну линию быстрее, а их распространение более эффективно работает на зажим белого камня на правой стороне.



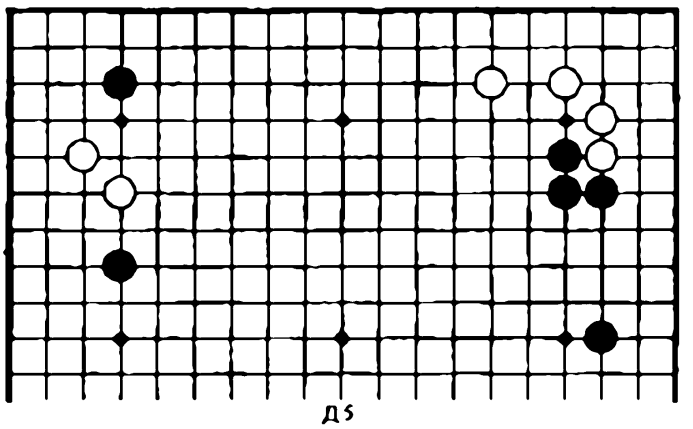
Д4

Чёрные «убивают двух птиц одним камнем»: они развивают свою позицию, одновременно подрывая возможности для развития белых.

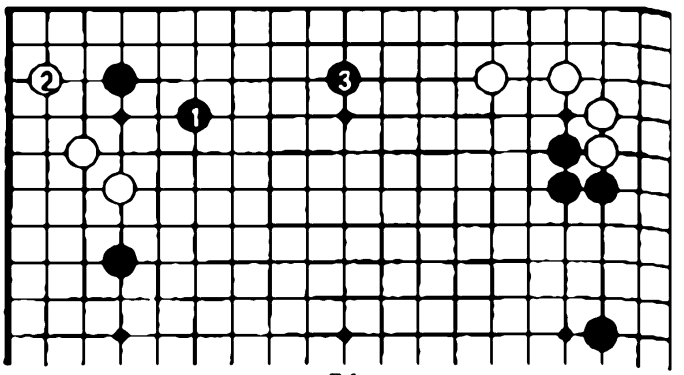
Д.5. Пример 2. Ход чёрных

Ситуация в правом верхнем углу отличается от предыдущей диаграммы, и это обстоятельство влияет на выбор игры в левом верхнем углу. Какое дзёсэки выбрать чёрным?

Применимы ли в данной позиции варианты с Д.3 и Д.4.?

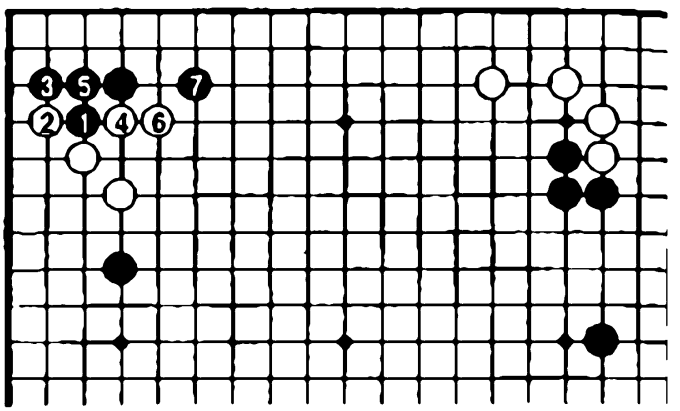

Д5

Д.6. Наверху справа белые имеют прочную форму, поэтому развитие по верхней стороне для черных выглядит не слишком перспективно. Следовательно, верхняя сторона для чёрных второстепенна, и продолжение **1...3** выглядит нелогично. Чёрные лишь отдают белым некоторую территорию в углу.



Д6

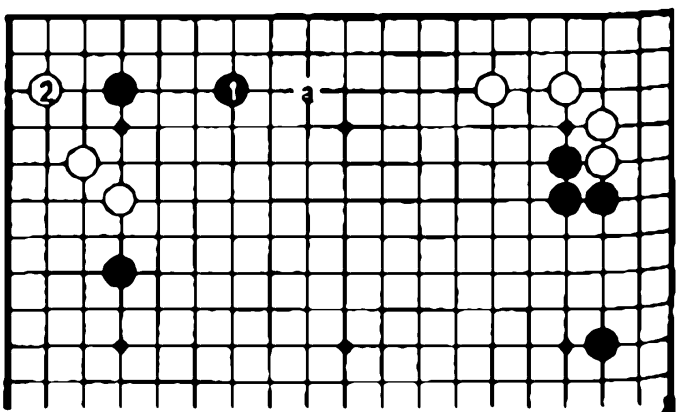
Д.7. Развитие по стороне выглядит бесперспективно, поэтому чёрные переключаются на более умную тактику захвата угла. Продолжение до 7 хода – старое, неторопливое дзёсэки; этот вариант нечасто встречается в современной игре, но чёрные получают гораздо более приличный результат, чем на Д.6. Это хороший пример того, как избежать распространения в бесперспективном направлении.



Д7

Д.8. А как насчёт простого никэнбираки **1**? Белые входят в угол **2**, и чёрные играют в другом месте. В вариантах такого рода необходимо учесть, что белые смогут довольно жёстко надавить на чёрную группу: б.«а». Тем не менее, в данной позиции позиция белых на верхней стороне низка, поэтому давление «а» не принесёт им особой выгоды.

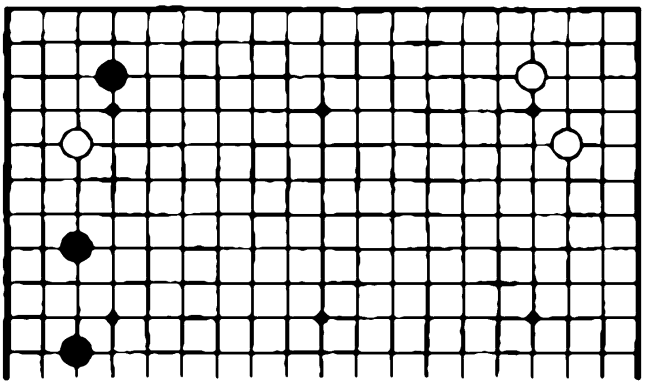
Это – хороший пример перехвата сэнтэ чёрными.



Д8

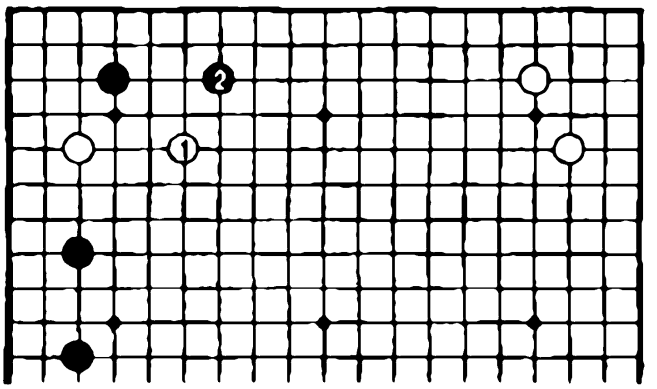
Д.9. Пример 3. Ход белых

Подобные ситуации встречаются в реальной игре. Белый камень в левом верхнем углу находится под атакой, и этот момент является ключевым для выбора дзёсэки. Знание возможных вариантов и правильный выбор игры говорит о хорошем понимании теории Го.



Д9

Д.10. Прыжок **1**, на который черные отвечают **2** – один из простейших вариантов, но подходит ли он в данной ситуации? Обмен камня по пятой линии на камень по третьей линии означает небольшую локальную потерю для белых. Чтобы компенсировать её, белые обычно атакуют чёрных, зажимая их камень снизу. Но в этой позиции обе чёрные группы устойчивы, и белым трудно получить свою компенсацию.



Д10

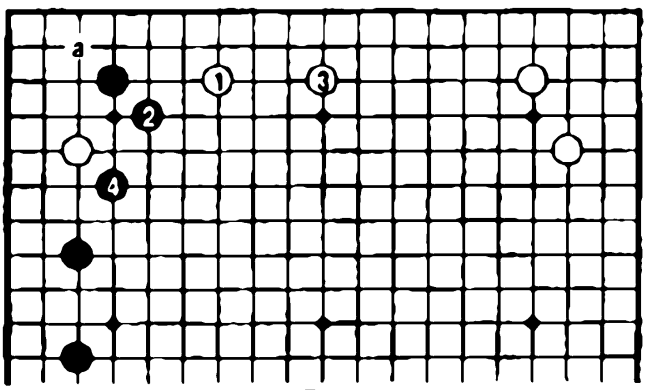
Д.11. Белые могут пожертвовать левую сторону, и у них появляется хорошая стратегия – игра на развитие верхней стороны: **1** и **3**.

Даже если белым удастся спасти камень на левой стороне, он не создаст угрозы чёрным камням. Следовательно, раз одинокий белый камень не важен, а верхняя сторона идеальна для развития белых, было бы неразумно цепляться за второстепенную левую сторону.

Кроме того, форма, построенная чёрными при окружении белого камня **4**, оставляет желать лучшего. Потратив четыре камня на захват левого верхнего угла, чёрные не получили всей положенной прибыли.

Т.к. форма чёрных несовершенна, у белых на будущее даже осталась угроза хода «а».

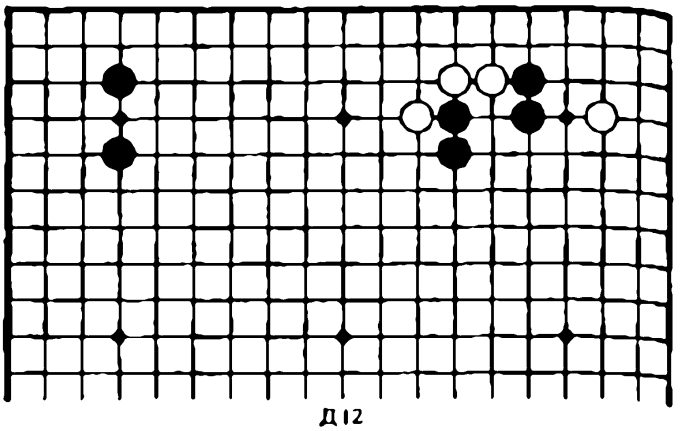
Данный пример хорошо демонстрирует принцип расширения зон с хорошим потенциалом для развития при одновременном снижении эффективности камней противника.



Д11

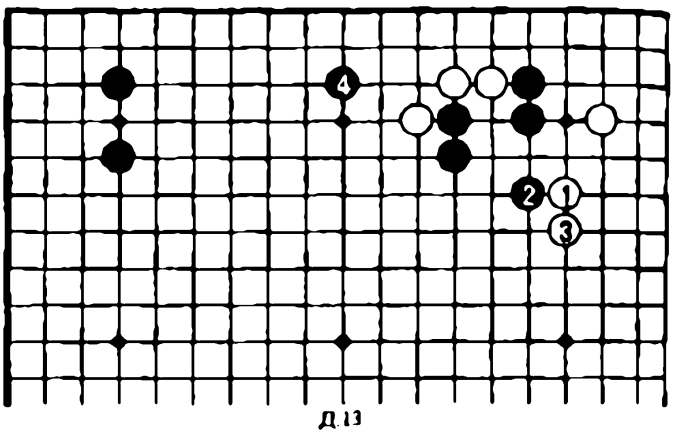
Д.12. Пример 4. Ход белых

В правом верхнем углу разыграно популярное дзёсэки. Белые выбирают следующий ход. Правильная оценка силы, которую излучает чёрная группа на левой стороне - половина пути к успеху.



Д.12

Д.13. В этой позиции белые обычно делают стандартный ход **1**. Чёрные играют вплотную **2**, чтобы избежать разрезания, затем белые берут территорию на правой стороне **3**. Однако у чёрных появляется отличная атака **4**, которая впоследствии изрядно испортит жизнь белым. Для чёрных такое сочетание атаки с получением территории выглядит идеально

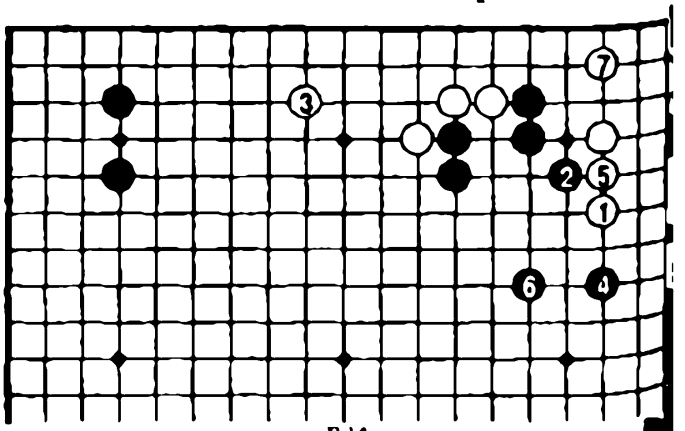


Д.13

Д.14. Прыжок б.**1** может показаться робким по сравнению с кэймэ **1** на предыдущей диаграмме, но этот ход имеет специальное назначение. Ходом **2** чёрные предупреждают разрезание, пытаясь удержать сэнтэ, но белые распространяются по верхней стороне **3**. У чёрных нет эффективной игры против белых в правом верхнем углу.

Атака ч.**4** заставляет белых забрать угол. В итоге белые обменяли территорию справа на территорию на верхней стороне.

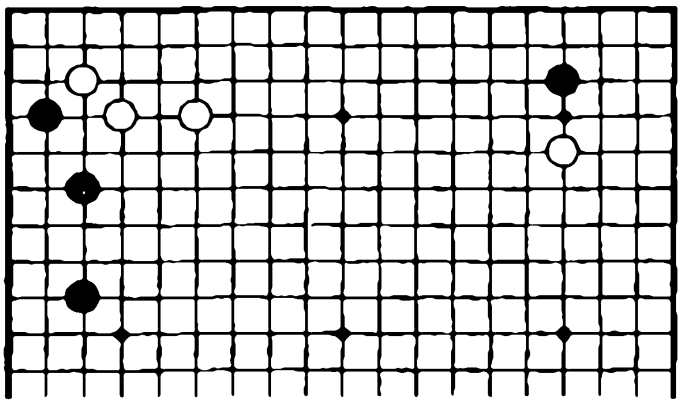
Ценные возможности такого рода часто появляются в середине дзёсэки; если не ухватиться за них, они моментально исчезают. Данный пример хорошо показывает, как помешать противнику в построении идеальных форм и позиций.



Д.14

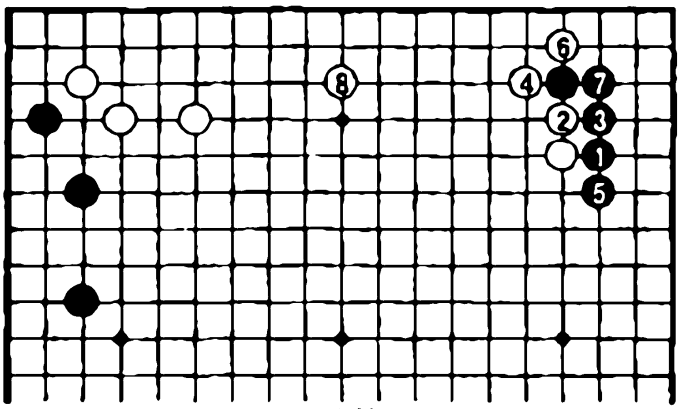
Д.15. Пример 5. Ход чёрных

Какое дзёсэки выбрать чёрным с учётом белой группы в левом верхнем углу? Обратите внимание: белые камни расположены по четвёртой линии. Слабостью таких камней является их открытость со стороны, а преимуществом – простое и естественное развитие по стороне.



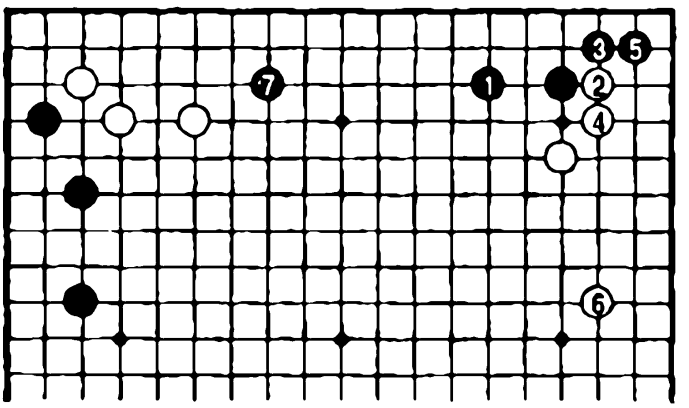
Д.15

Д.16. Допустим, чёрные делают стандартный ход **1**. Если белые вместо **2** отвечают в **5**, они лишь сыграют на руку чёрным. Конечно, белые сыграют иначе – у них в запасе имеется умный вариант **2...5**. Белые отыгрывают атари **6** без потери сэнтэ, а затем распространяются **8**. Успешное развитие по верхней стороне означает, что белым удалось эффективно использовать свою высокую позицию слева.



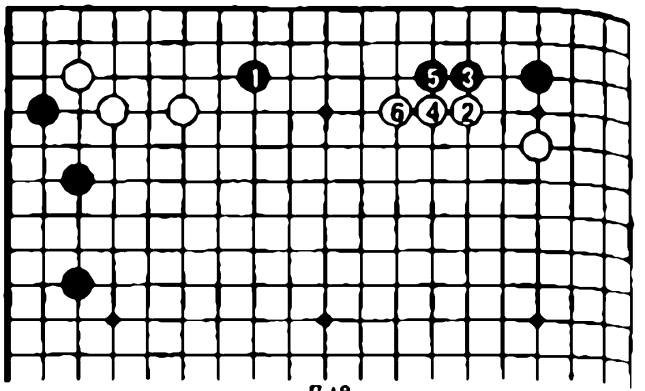
Д.16

Д.17. Вариант, начинающийся с ч.**1**, обычно считается пассивным из-за потери угловой территории. Однако в данной позиции после того, как белые завершат дзёсэки **6** ходом, чёрные успевают занять превосходный пункт **7**. Чёрные не только лишают белых потенциального развития, но и угрожают безопасности белых камней слева.



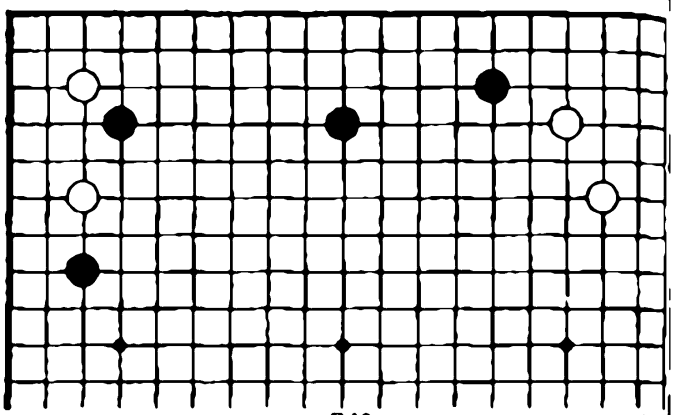
Д.17

Д.18. Если чёрные сразу нападут на белых в левом верхнем углу **1**, их атака оказывается недостаточно подготовленной. Белые отвечают мощным **2** и неизбежно придают чёрным низкую позицию на верхней стороне. Без должной подготовки ход **1** не ограничивает развития противника и не приносит особых преимуществ. Этот результат хуже для чёрных, чем на Д.17.

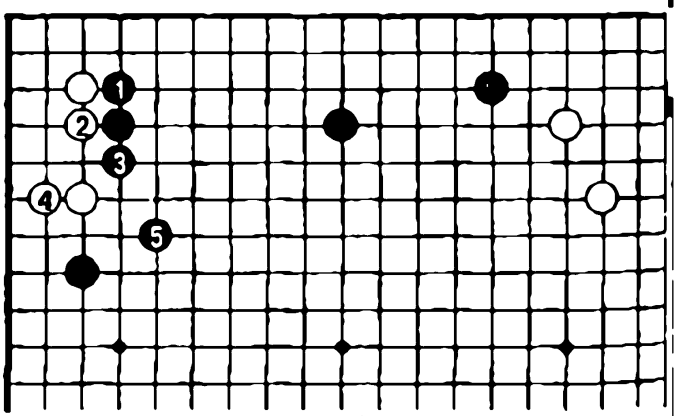


Д 18

Д.19. Пример 6. Ход чёрных Белые вторглись в угол. Как отвечать чёрным с учётом расположения окружающих камней?

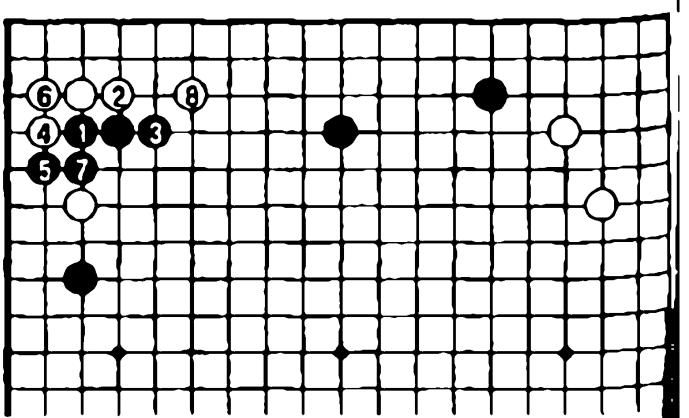

Д 19

Д.20. **1** – правильное направление блокировки за чёрных (далее обычно следует вариант до **5**). В целом позиция чёрных выглядит перспективно.



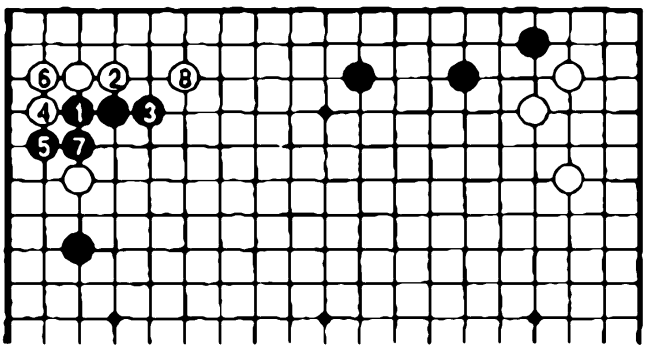
Д 20

Д.21. Чёрные блокируют с другой стороны, захватывая белый камень и усиливаясь на левой стороне. Но с выходом белых на верхнюю сторону два чёрных камня становятся открытыми для вторжения и очень непрочными, к тому же плохо расположенными по отношению к другим чёрным камнями. Этот вариант за чёрных выглядит сомнительно.



Д 21

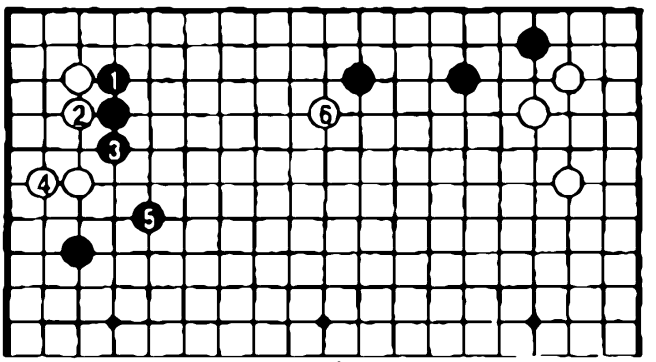
Д.22. Блокировка ч.1 хорошо работает при низком расположении камней справа; 2...8 – тот же вариант, что на Д.21, но три чёрных камня справа имеют прочную форму, поэтому вариант в левом верхнем углу не приводит к их ослаблению. В этой позиции чёрные не имеют плохо расположенных камней, а это один из критериев, по которым оценивается выбор дзёсэки.



Д.22

Д.23. Если чёрные заблокируют с другой стороны, они не получат достойного результата. Построенное влияние плохо сочетается с тремя низкими камнями в правом верхнем углу. «Удар в плечо» б.6 чётко выявляет слабость формы чёрных.

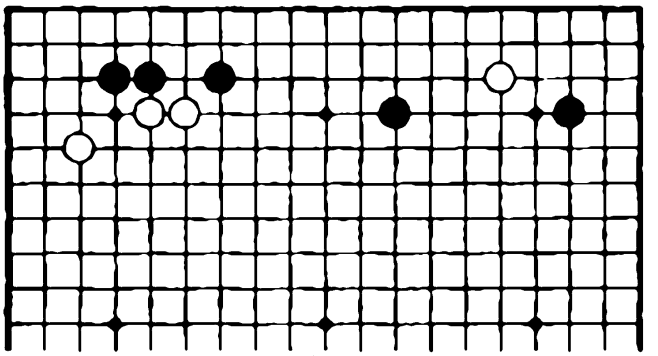
Таким образом, при выборе дзёсэки в правом верхнем углу необходимо заранее учитывать возможное развитие игры в левом верхнем углу.



Д.23

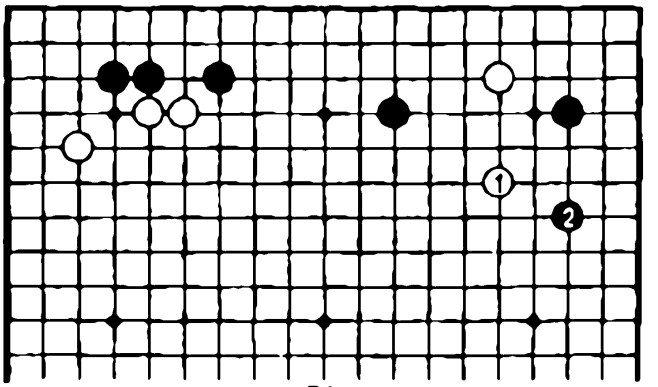
Д.24. Пример 7. Ход белых

Выберите дзёсэки за белых в правом верхнем углу. Как всегда, не забудьте учесть расположение окружающих камней.


Д.24

Д.25. Стандартное продолжение может показаться приемлемым, но это дело личного вкуса.

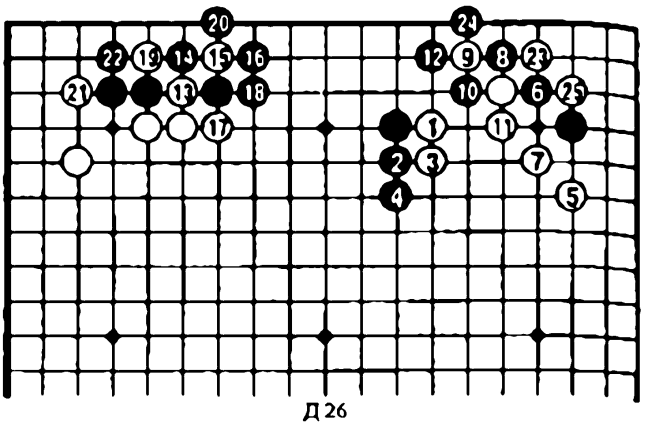
Белые теряют интересные возможности; 1 – сухой и неинтересный ход, плохо сочетающийся с позицией на левой стороне.



Д.25

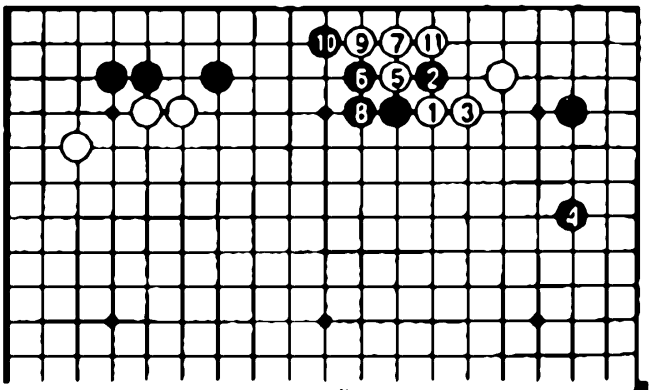
Д.26. Напротив, цукэ б.**1** выглядит многообещающе.

Как правило, оборотной стороной таких ходов является укрепление противника, но в данном случае это нормально. Если чёрные выбирают типичный ответ **2...12**, белые без потери темпа отыгрывают полезный вариант **13...21** наверху слева, после чего завершают дзёсэки в правом верхнем углу **23, 25**. Территория чёрных не так уж велика; влияние двух сильных форм перекрывается. Эффективность чёрных групп снижается, а позиция получается переконцентрированной.



Д 26

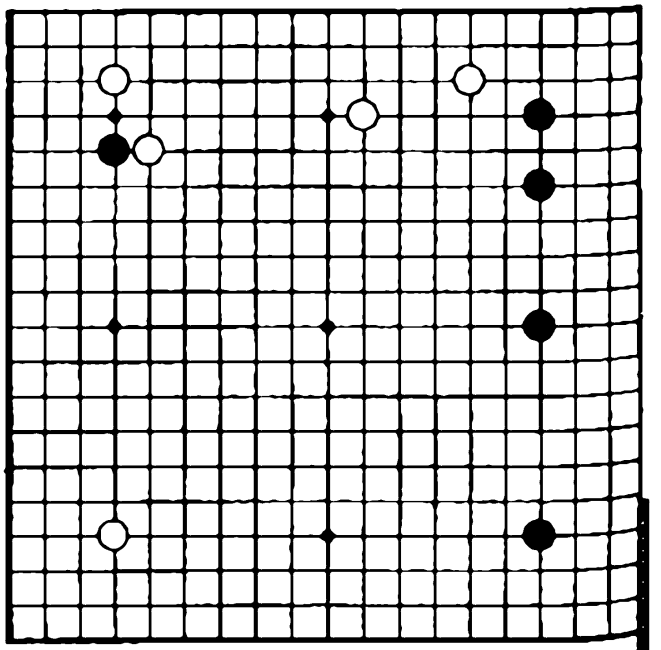
Д.27. Если на б.**1** чёрные отвечают **2**, то белые ходом **3** возвращаются к известному варианту, при котором чёрные первым ходом зажимают в пункте **2**. Вероятно стандартное продолжение до **11** хода. Как и прежде, чёрные получают переконцентрированную форму. Цукэ б.**1** – весьма изобретательный ход, удачно подчеркивающий слабость связей между черными камнями в самый подходящий момент.



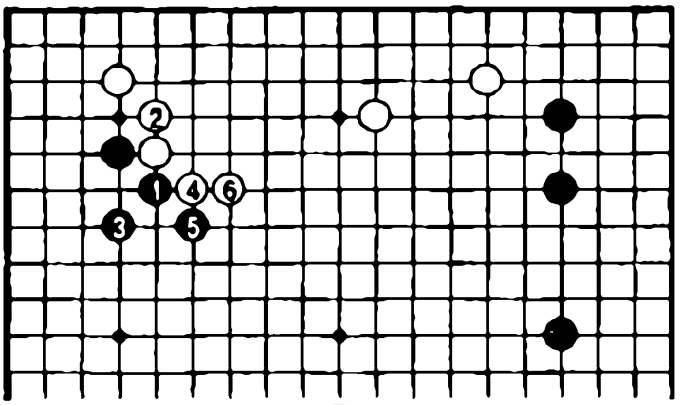
Д 27

Д.28. Пример 8. Ход чёрных

Пример *санрэнсэй*. Чёрные напали на левый верхний угол высоким ходом, а белые прикрепились снаружи, явно намереваясь развивать верхнюю сторону.

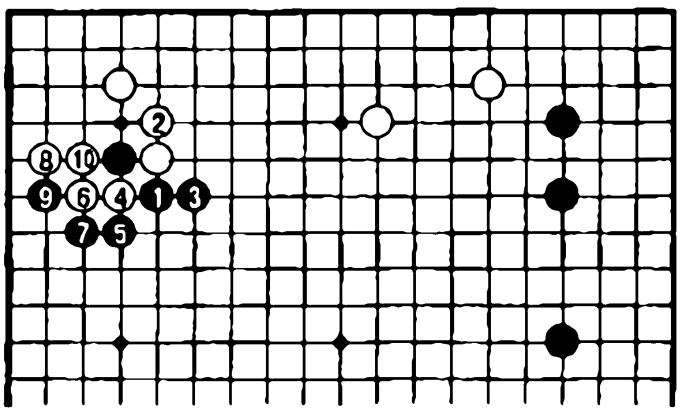

Д 28

Д.29. Первое, что приходит в голову: **1** и **3**. К сожалению, этот вариант дает белым преимущество. Они немедленно отвечают **4** и **6**, получая идеальную форму на верхней стороне.



Д 29

Д.30. Чтобы помешать развитию верхней стороны, чёрные удлиняются **3**, но насколько эффективен этот ход? Конечно, чёрные добиваются своей цели, но за это приходится платить. Белые отрезают чёрный камень и забирают очень большой угол.

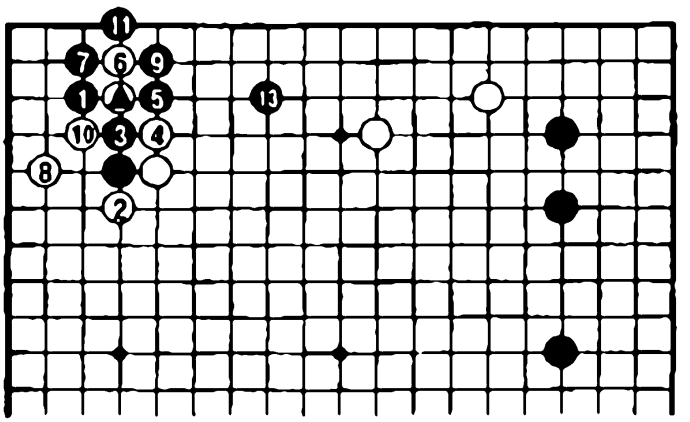


Д 30

Чёрные щедро отдают территорию, не получая гарантированной компенсации.

Д.31. Здесь показано, как чёрные сопротивляются планам белых, играя цукэ **1** к камню комоку. Раз белые стремятся развивать верхнюю сторону, чёрные забирают угол. Если белые выберут вариант, начинающийся с хода **2**, следует прямолинейное продолжение до **12** хода. Чёрные завершают его распространением через два пункта **13**.

Какая сторона имеет преимущество? Посмотрите, насколько ослабла соседняя группа белых. Результат очевиден – белые камни стали малоэффективными, а их координация нарушилась.

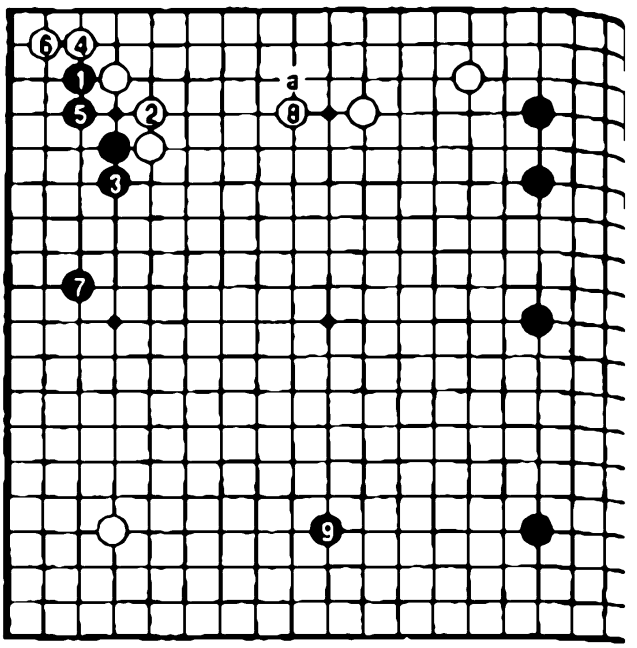


⑫–Ⓐ

Д 31

Д.32. После цукэ ч.1 ответ б.2 позволяет сохранить часть угла. После 7 хода белые забрали немалую территорию.

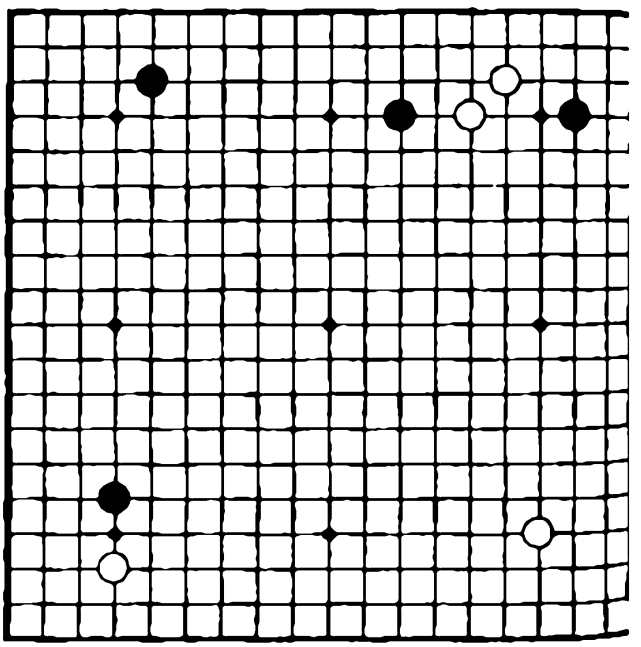
Кому-то покажется, что верхняя сторона белых слишком велика. Но белые должны дополнительно укрепить её ходом 8. В противном случае чёрные вторгаются «а», и о территории на верху можно забыть. Получается, что белые потратили восемь ходов на окружение примерно 30 очков. Но кто станет отрицать, что правая сторона чёрных тоже велика? Любители склонны излишне ревностно относиться к большим зонам или потенциальной территории противника.



Д 32

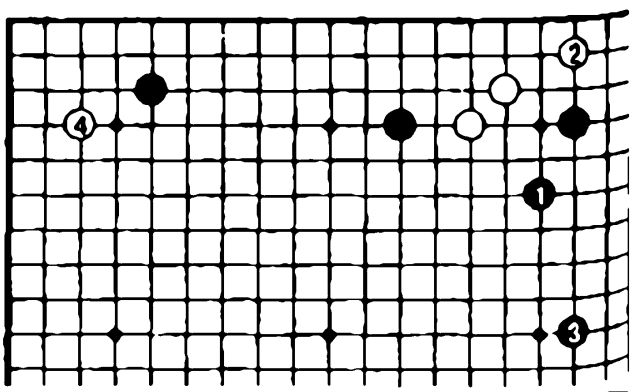
Д.33. Пример 9. Ход чёрных

Пример из реальной партии. Сейчас разыгрывается дзёсэки в правом верхнем углу; чёрные должны выбрать дальнейший путь. Позиция выглядит спокойно, но легкомыслие недопустимо.


Д 33

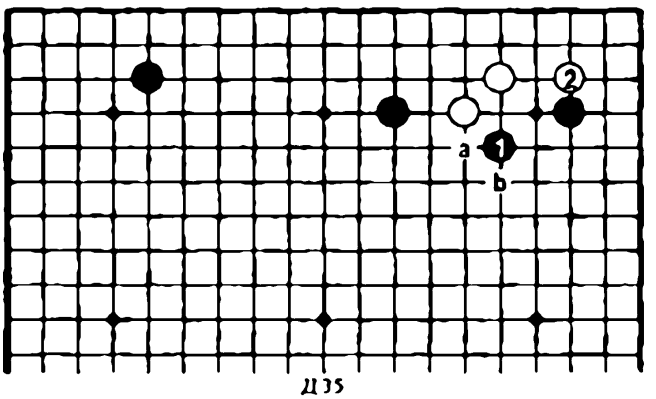
Д.34. Если чёрные мирно развиваются 1 и 3, что они почувствуют, когда белые займут самый большой пункт на доске 4? По крайней мере белым успешно удалось завязать локальную борьбу с неизвестным исходом.

Ни о каком последовательно проводимом плане чёрных нет и речи.



Д 34

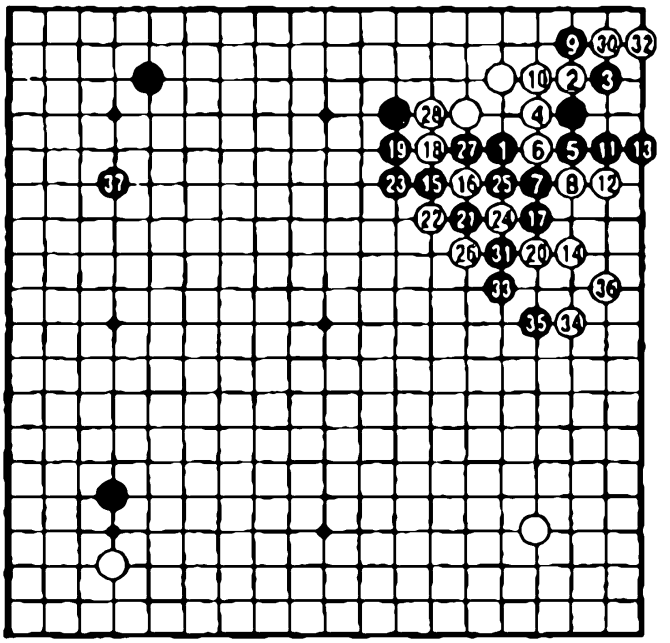
Д.35. Кэйма **1** – более динамичный и достойный ход. Обычно белые отвечают **2**. Играть в «а» вместо **2** было бы ошибкой, т.к. белые лишь заставят чёрных развиваться по пятой линии и легко получать преимущество.



Д.35

Д.36. Ход **3** начинает долгий, но прямолинейный вариант. После б.**28** завязывается ко-борьба.

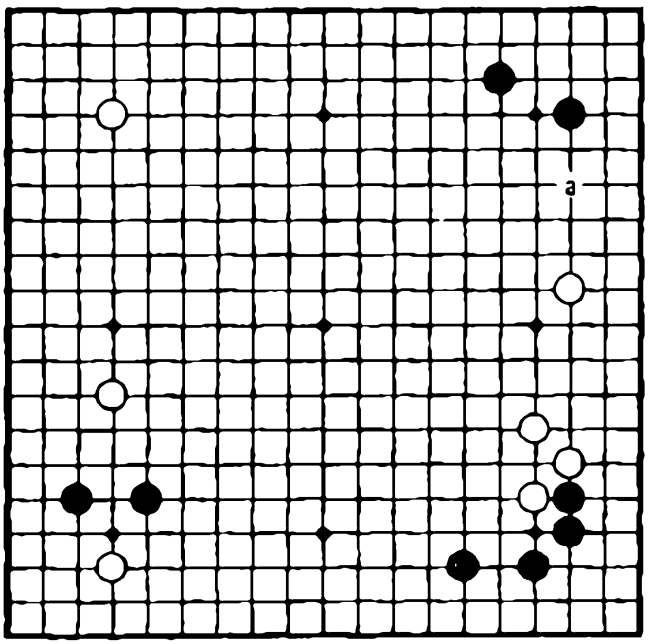
В итоге, белые забирают угол, а чёрные получают колоссальное внешнее влияние. Считается, что белые имеют чуть лучшую позицию из-за большой территории. Но в данной позиции внешнее влияние чёрных распространяется на всю доску и отлично сочетается с исходными намерениями чёрных.


Д.36

Обратите внимание на чёрные камни в левом верхнем и в нижнем углах; оба камня направлены на получение влияния. Ход **37** сыгран в том же духе. Общая позиция чёрных на доске отлично скоординирована, камни хорошо связаны друг с другом и работают с высокой эффективностью. Чёрные имеют чрезвычайно приятную позицию, и белым будет тяжело бороться.

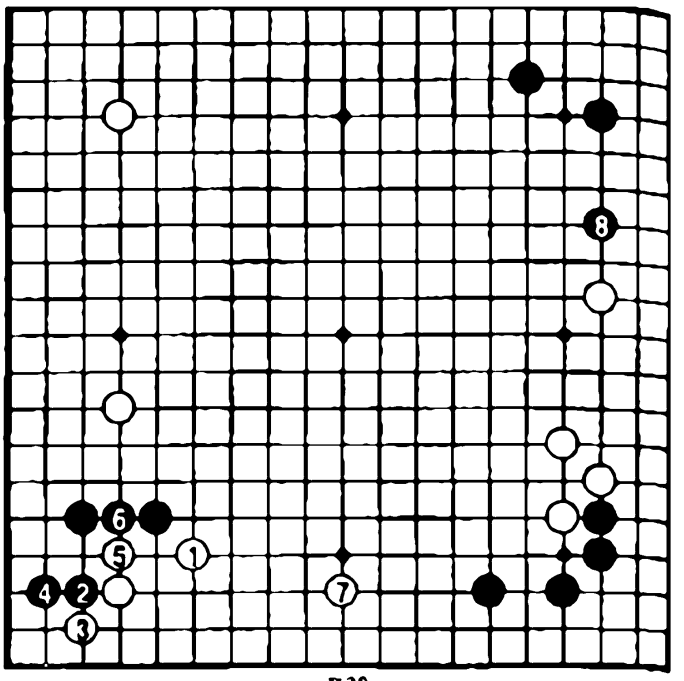
Д.37. Пример 10. Ход белых

Большинство игроков знает, что в этой позиции никэнбираки «а» – очень хороший ход за белых. Тем не менее, белые не могут просто бросить игру в левом нижнем углу и сыграть в «а». Что делать белым?



Д.37

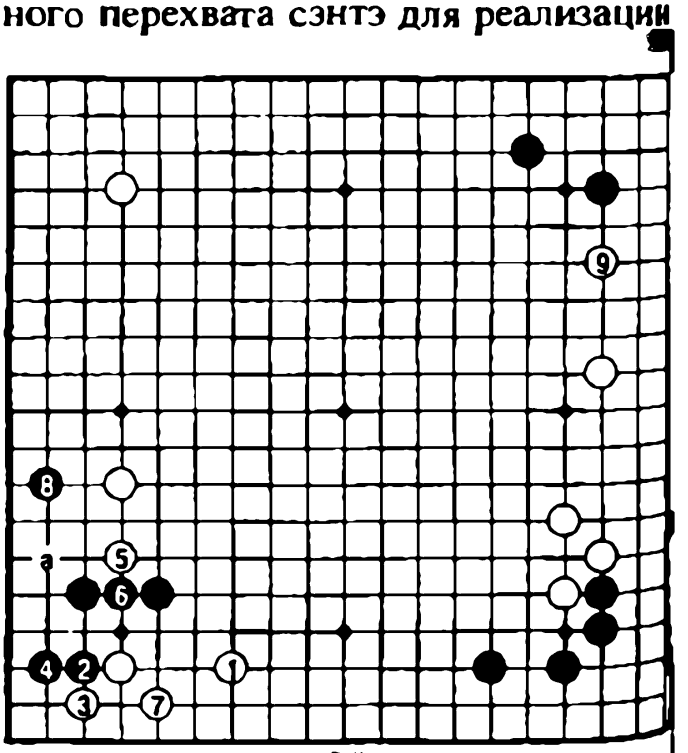
Д.38. Кэйма б.1 – стандартный вариант, но результат после 7 хода выглядит сомнительно. Белые развиваются по направлению к сильной группе чёрных на нижней стороне, а заодно уступают чёрным возможность сыграть 8 на правой стороне.



Д.38

Д.39. Остаётся единственный вариант: никэнбираки 1. Этим ходом белые отказываются от целенаправленного развития во второстепенном направлении по нижней стороне. Более интересно продолжение: импровизированный удар 5 и защита 7. После этого обмена у белых появляется крайне неприятная атака «а», поэтому чёрные вынуждены играть 8. Белые захватили желанную инициативу и могут занять пункт 9. Это хороший пример локального перехвата сэнтэ для реализации глобальных планов.

Приведённые примеры демонстрируют основные принципы выбора дзёсэки в разных ситуациях. Не пытайтесь запоминать эти примеры – лучше постарайтесь понять те принципы, на которых они построены, и включить их в свой стиль мышления.



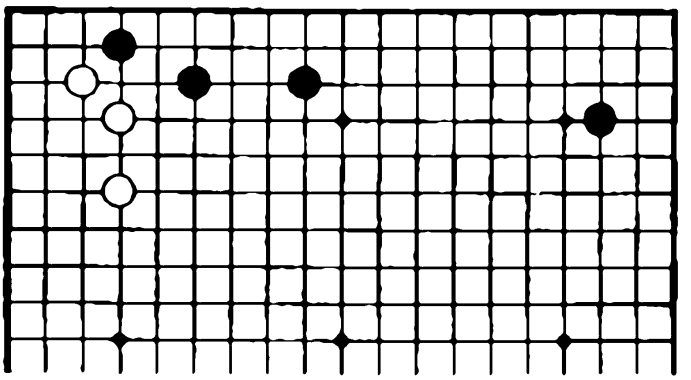
Д.39

4. Задачи

Эти двенадцать задач для тех, кто хочет проверить свои силы и узнать, не поднялись ли они на новый уровень.

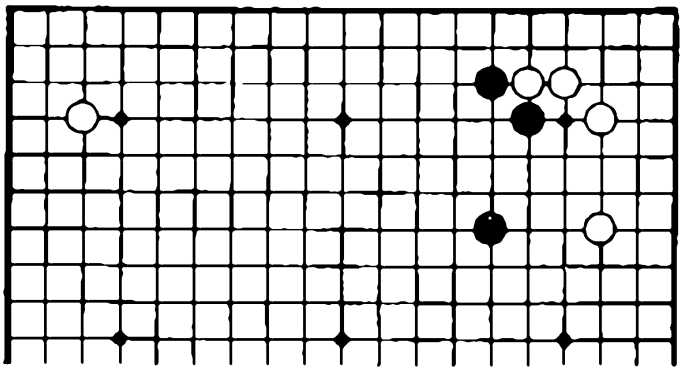
Задача 1. Ход белых

Дзёсэки, выбранное чёрными в левом верхнем углу, в сочетании с камнем 3-4 создает весьма интересное начало партии. Как белым напасть на правый верхний угол?



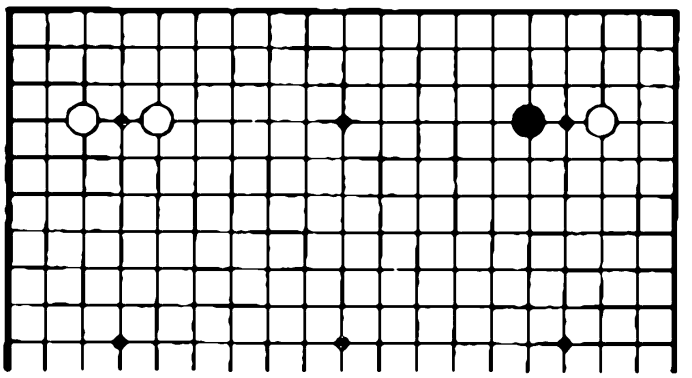
Задача 2. Ход чёрных

Конечно, в этой позиции чёрные должны незамедлительно напасть на левый верхний угол. Вопрос в том, где именно играть чёрным?



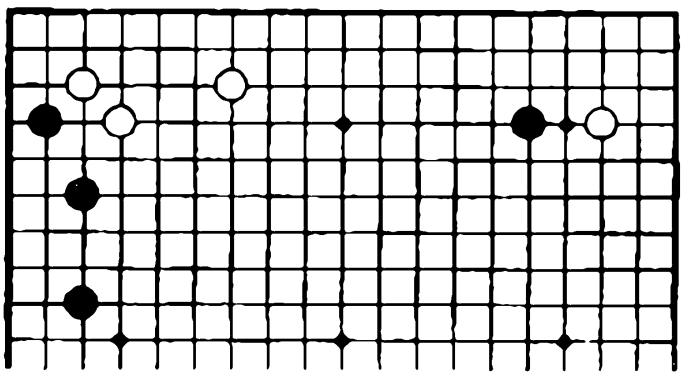
Задача 3. Ход белых

Чёрный камень в правом верхнем углу расположен высоко. Если белые понимают принципы отношений между камнями, они без труда найдут подходящее хасами.



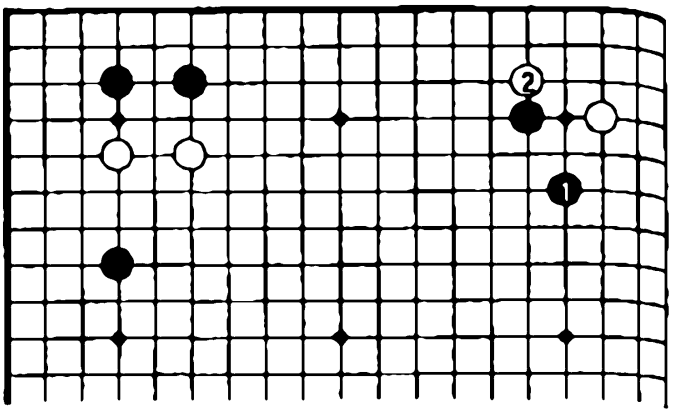
Задача 4. Ход белых

Позиция в левом верхнем углу изменилась. Если предположить, что белые и в этом случае планируют хасами наверху справа, какой ход будет лучшим?



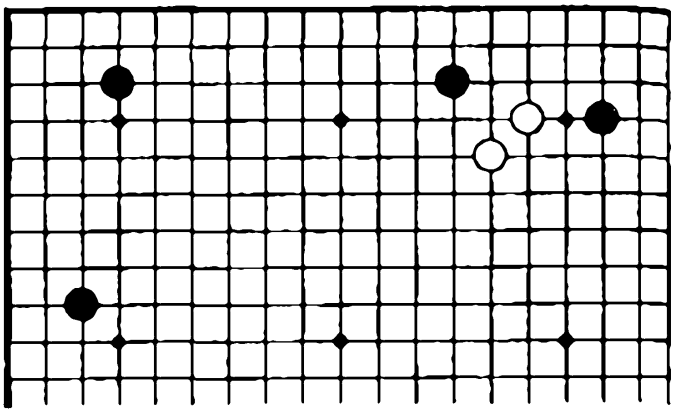
Задача 5. Ход чёрных

В правом верхнем углу чёрные должны выбрать дальнейший курс развития дзёсэки. Проанализируйте окружающую ситуацию и найдите правильный план.



Задача 6. Ход чёрных

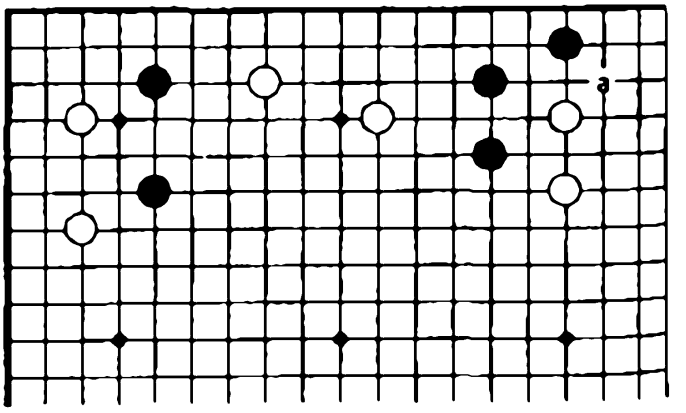
Какое дзёсэки выбрать чёрным в правом верхнем углу, чтобы обеспечить стратегическую координацию с формой на левой стороне?



Задача 7. Ход белых

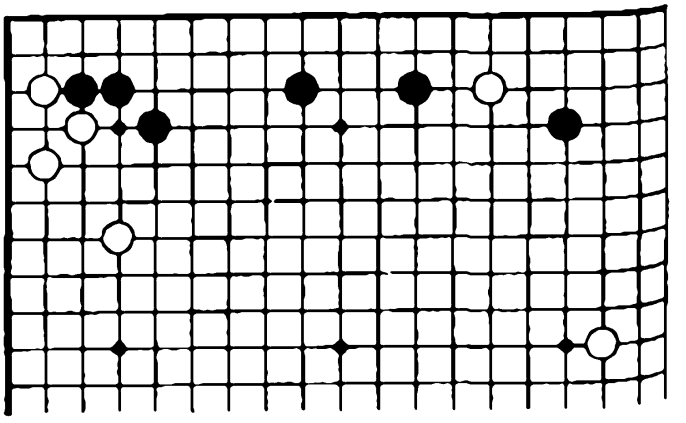
Как белым ответить на проникновение чёрных в угол?

Обычно пункт «а» считается ключевым для построения базы обеими сторонами, но подходит ли он в данной позиции?



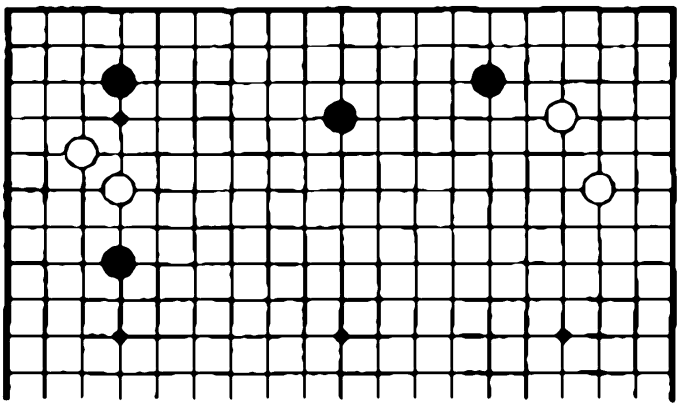
Задача 8. Ход белых

Какое дзёсэки выбрать белым в правом верхнем углу, учитывая присутствие белого камня в середине правой стороны?



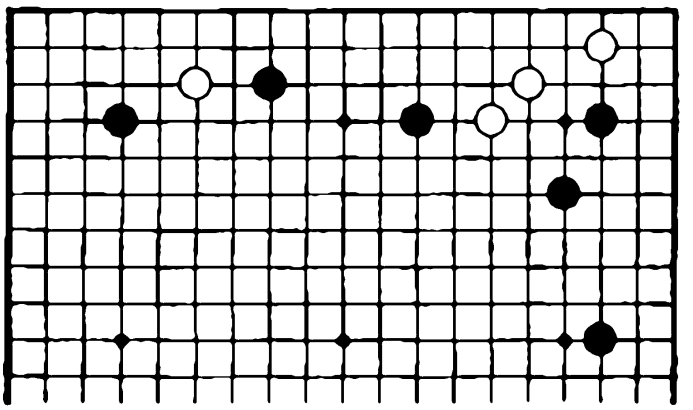
Задача 9. Ход чёрных

Хасами через два пункта на левой стороне становится особенно важным из-за чёрных камней на верхней стороне. Эти камни могут эффективно участвовать в будущем развитии чёрных. Тем не менее, при легкомысленной игре чёрные получат переконцентрированную позицию.



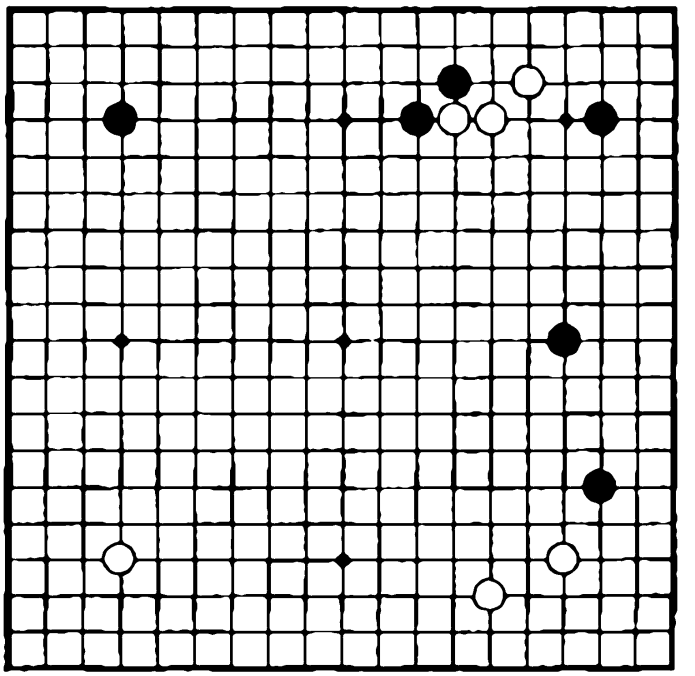
Задача 10. Ход белых

Чёрные зажали белый камень в левом верхнем углу. Какое продолжение выбрать белым?



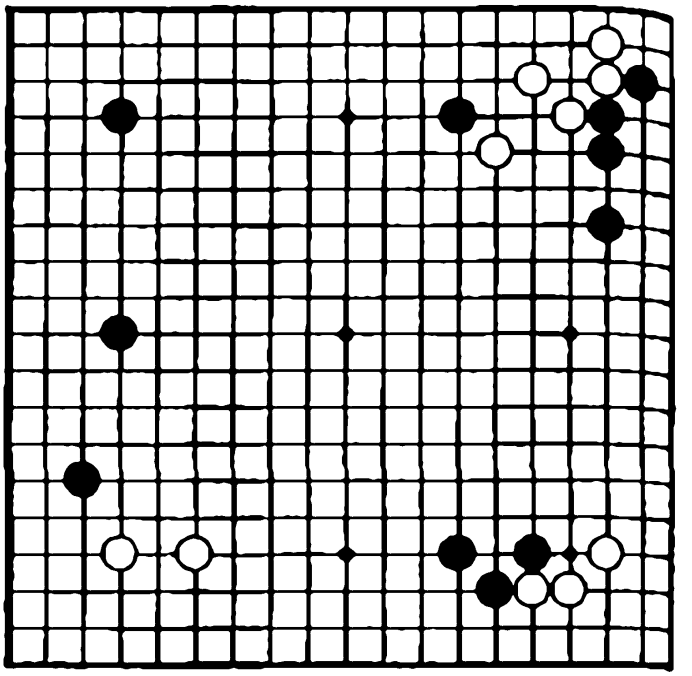
Задача 11. Ход чёрных

Как чёрным продолжить вариант в правом верхнем углу, с учётом позиции на левой стороне?



Задача 12. Ход белых

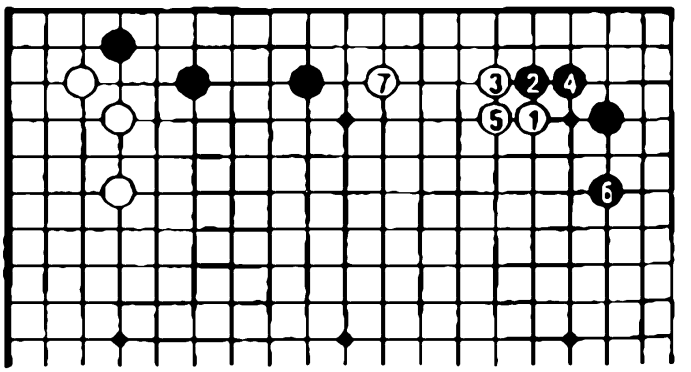
В правом нижнем углу почти доигран вариант, следующий за высоким нападением чёрных на угол. Вынужден ли следующий ход белых, или у них есть некоторая свобода маневра?



5. Решения

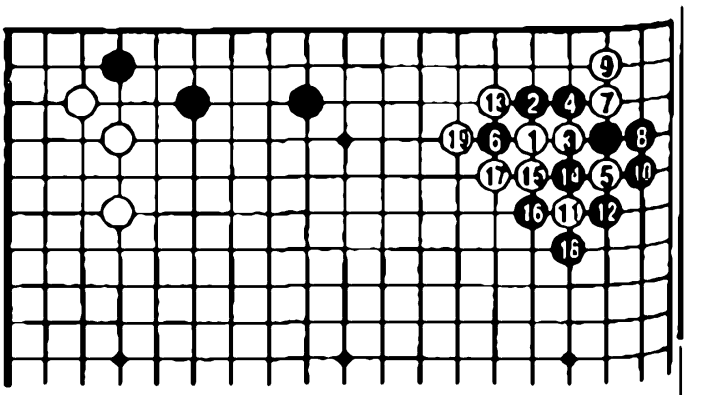
Решение задачи 1

Д.1а. Если белые выбирают высокое нападение **1**, чёрные без малейших колебаний прикрепляются снизу **2**. Белые отвечают **3**, но хираки **7** оказывается переконцентрированным, и белые получают неблагоприятную позицию.

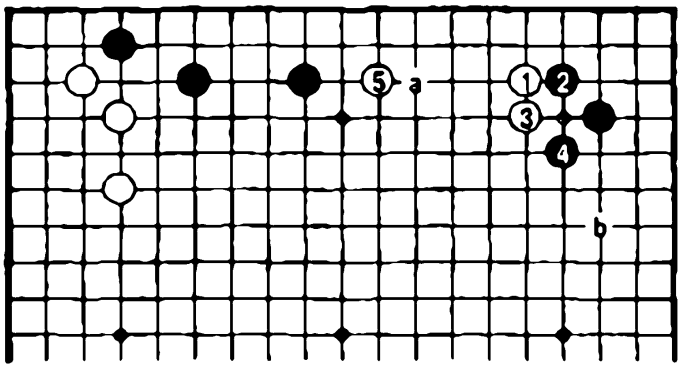


Д.1b. В ответ на ход ч.2 белые пытаются применить вариант: **3, 5**. Если чёрные отвечают **6**, возникает позиция *малого надарэ* дзёсэки До **19** хода стандартный вариант.

Влияние, полученное белыми, нейтрализуется тремя чёрными камнями, а влияние чёрных имеет отличные перспективы – различия очевидны.



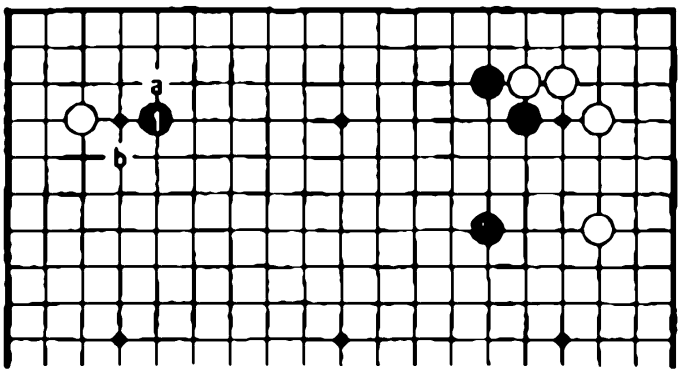
Д.1с. Низкое какари **1** – простой, но искусный ход. Если чёрные зажимают с направления «a», белые могут переключиться на второе какари «b».



Такая смена направления для развития правой стороны напоминает Д.11 в примере 3. Чёрные отвечают простым и мощным ходом **2**. Очевидно, что продолжение до **5** хода лучше для белых, чем Д.1а. В этом варианте белые не отдают так много угловой территории чёрным.

Решение задачи 2

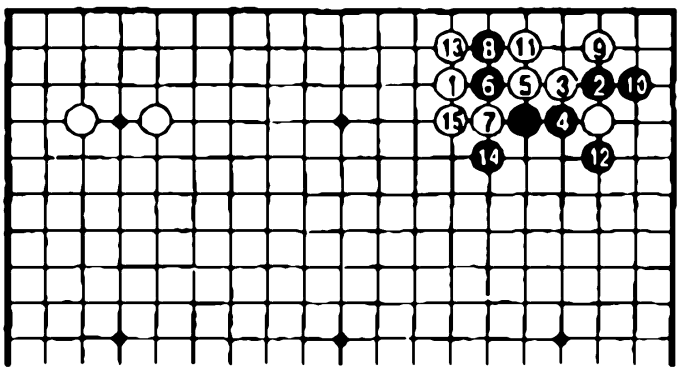
Д.2. Высокое нападение ч.**1** хорошо сочетается с влиянием камней справа.



Если чёрные нападают с третьей линии «a», белые ответят по диагонали «b». В этом случае позиции чёрных справа и слева вступают в противоречие друг с другом, и чёрным будет трудно организовать гармоничную связь между камнями на верхней стороне.

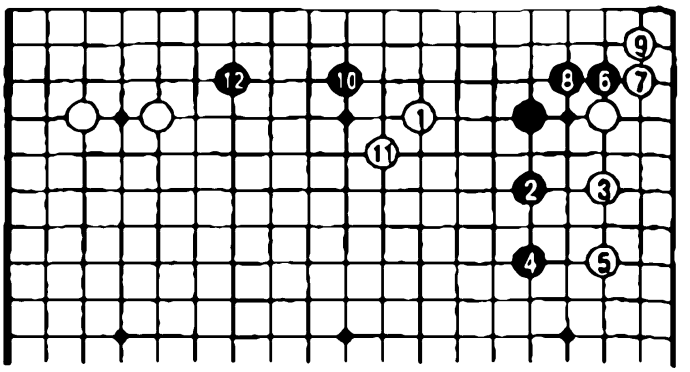
Решение задачи 3

Д.3а. Из-за присутствия высоких камней в левом верхнем углу белые инстинктивно зажимают **1** по третьей линии. Если цукэ ч.**2**, вероятно, будет разыграно дзёсэки **3**...**15**. Белые камни на верхней стороне отлично сочетаются друг с другом, а позиция получается хорошо сбалансированной. Широкое открытое пространство перед сильной группой обеспечивает отличный потенциал для распространения.



Конечно, возможны и другие варианты, но относительно высокая позиция белых камней слева означает, что белым не нужно беспокоиться о низком расположении камня **1**.

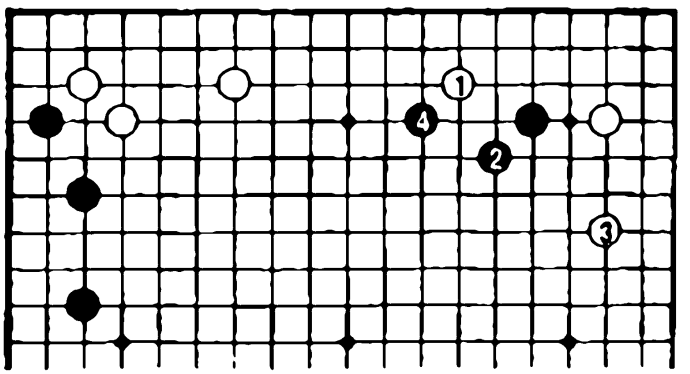
Д.3b. На первый взгляд, высокое хасами через два пункта кажется хорошим ходом. Тем не менее, более внимательный анализ открывает слабости на верхней стороне.



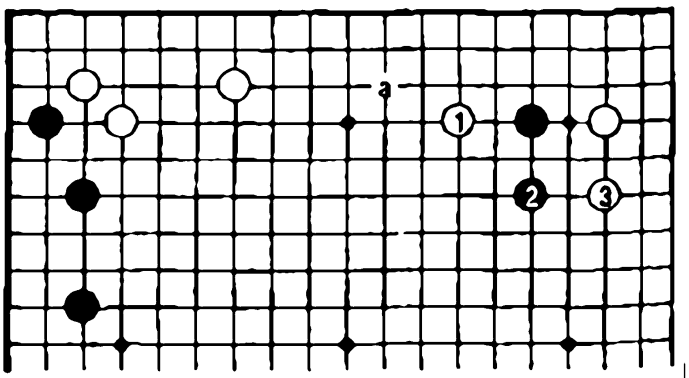
Чёрные разыгрывают вариант **2**...**8**, укрепляясь на правой стороне, и у них появляется очень мощное вторжение на верхнюю сторону **10**. Белые вынуждены выводить одиночный камень в центр **11**, после чего никэнбираки ч.**12** успешно разрушает позицию белых.

Решение задачи 4

Д.4а. Если белые зажимают низким ходом **1**, то ч.**2**. На б.**3** чёрные нажимают **4**, и позиция белых на верхней стороне получается слишком низкой. Следовательно, когда камни белых слева в основном расположены по третьей линии, низкое хасами не подходит.

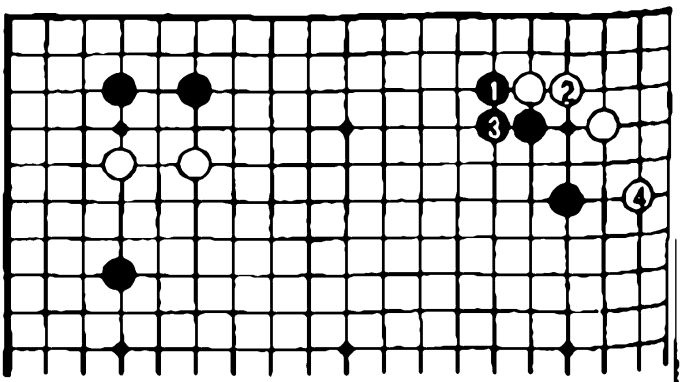


Д.4b. Высокое хасами через пункт **1** не является «переигрыванием» – чёрные вынуждены прыгать **2**. Промежуток между белыми камнями на верхней стороне не слишком широк. Скажем, при вторжении «а» у чёрных даже нет места для никэнбираки.

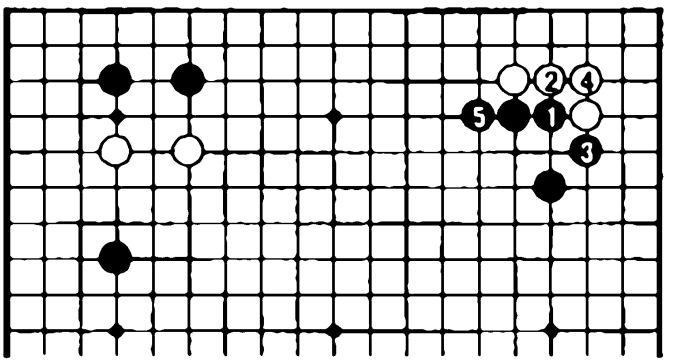


Решение задачи 5

5а. Первым приходит в голову ханэ **1**. Тем не менее, после **4** хода влияние чёрной группы оказывается изначально ограниченным, поэтому обмен в правом верхнем углу невыгоден чёрным.

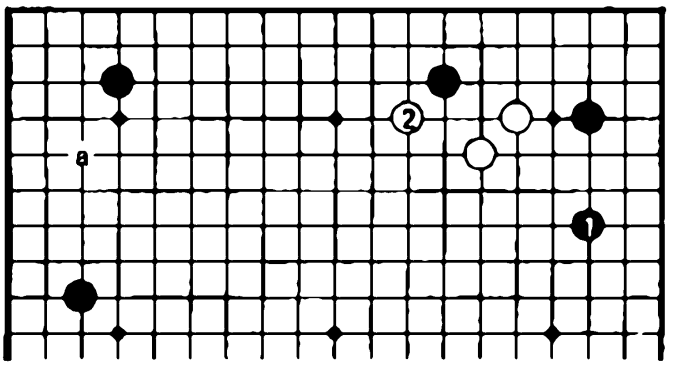


Д.5b. Верхняя сторона бесперспективна как для чёрных, так и для белых, поэтому развиваться на ней нежелательно. Поэтому чёрным логично выбрать **1** и **3**. После **5** хода влияние чёрных перемещается на правую сторону. Чёрные сыграли разумно.



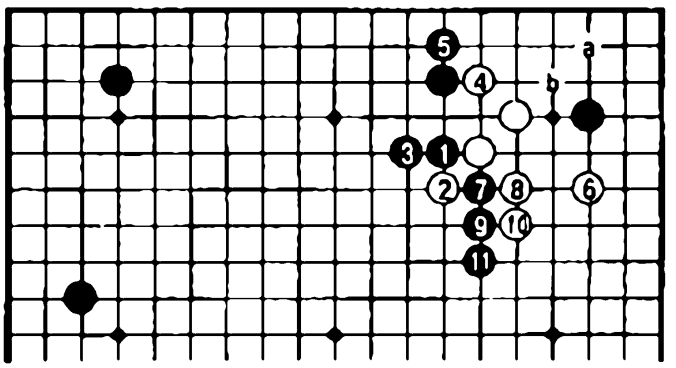
Решение задачи 6

Д.6а. Форма белых направлена на быстрое развитие. На легкомысленное никэнбираки ч.**1**, белые прижмут чёрных на верху **2** – левая сторона лишилась специальных преимуществ стратегии быстрого развития, и у неё не осталось реальных перспектив.



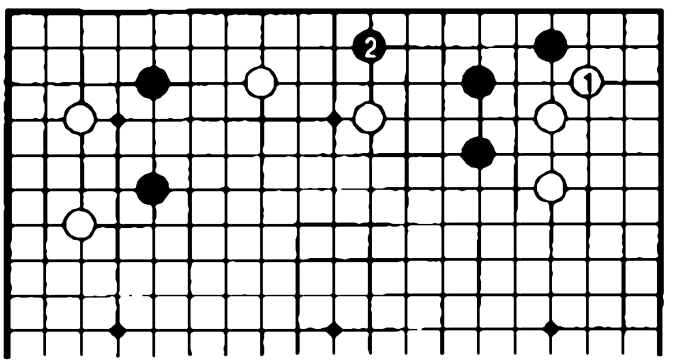
В этой позиции вместо распространения по левой стороне чёрным лучше закрыть угол «а».

Д.6b. **1...11** – стандартный вариант. Прочная стена чёрных идеально сочетается с левой стороной. Чтобы окончательно захватить угол, белые должны добавить камень в «а». Но они должны срочно заняться сокращением огромной чёрной зоны наверху слева, поэтому чёрные ещё могут выжить в углу «b».

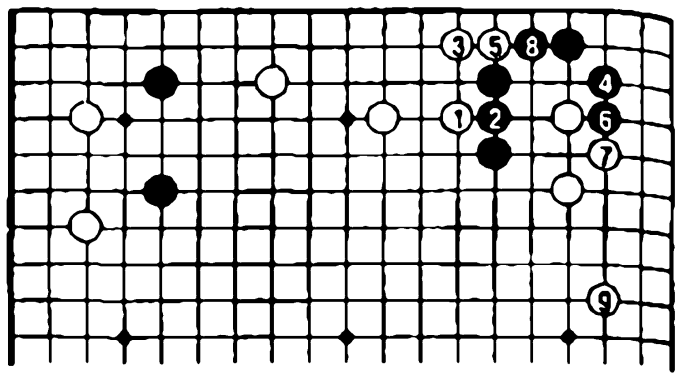


Решение задачи 7

Д.7а. Если выбрать стандартный ответ **1**, это лишь говорит о том, что белые неверно оценили ситуацию в целом. Чёрные вползают **2**, и лишают белые камни на верхней стороне базы.

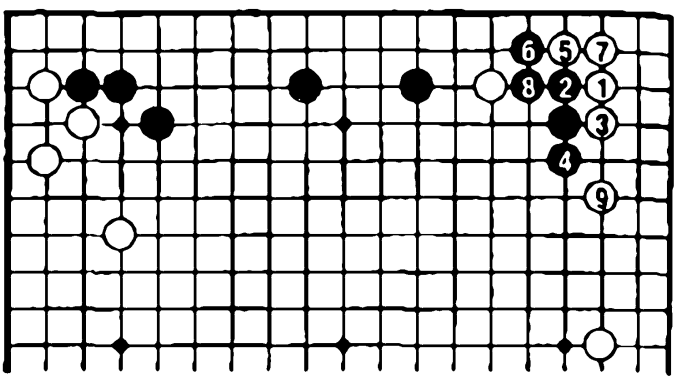


Д.7b. Прежде всего белые должны позаботиться об укреплении двух камней на верхней стороне. Для этого лучше всего сыграть **1** без потери темпа, а затем прыгнуть вниз **3**. Хотя после **9** хода чёрные забрают угол, белые имеют хорошую форму на обеих сторонах, и им не на что жаловаться.

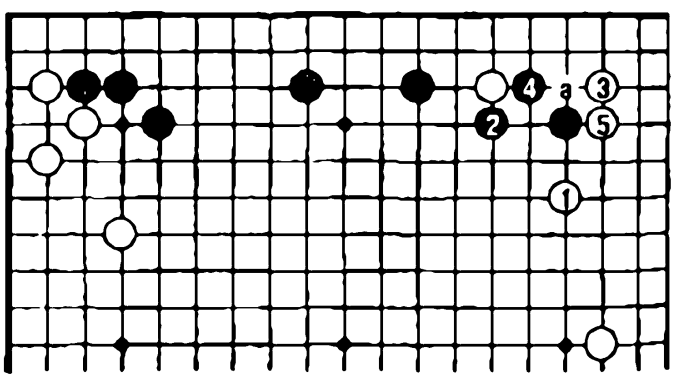


Решение задачи 8

Д.8а. Возможно, вторжение в угол **1** выглядит проще всего, но удовлетворит ли белых продолжение до **9**? Ответ совершенно очевиден. Этот вариант снижает эффективность белых камней на правой стороне.

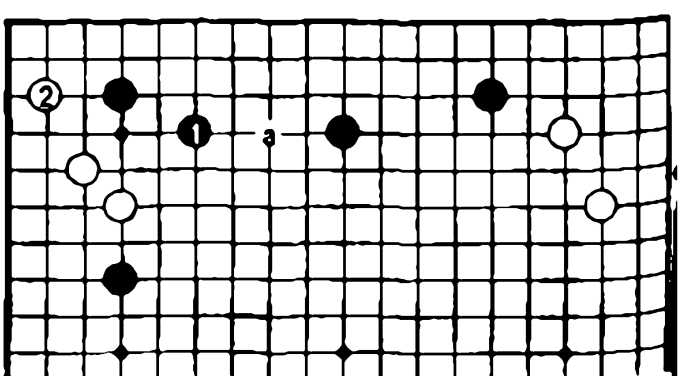


Д.8b. Чтобы избавиться от неблагоприятного результата предыдущей диаграммы, белые применяют высокое хасами **1**. После обычного ответа **2** белые снова забирают угол **3** и **5**, но общая ситуация на правой стороне в корне изменилась. Если вместо **4** чёрные играют **5**, соединение б.«а» даёт нормальный результат.

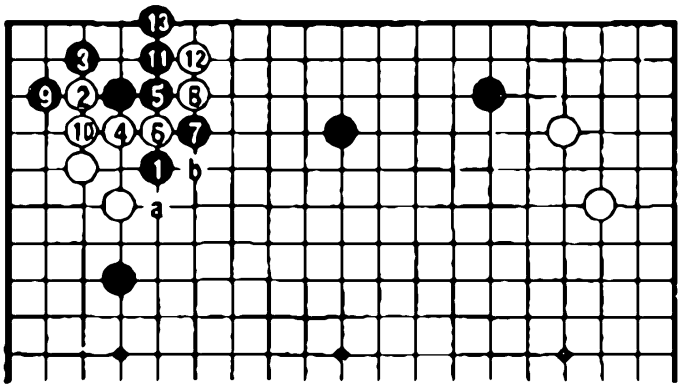


Решение задачи 9

Д.9а. Кэйма ч.**1** – ошибка, которая становится очевидной, когда белые проникают в угол **2**. Если чёрные добавляют камень в «а», верхняя сторона становится переконцентрированной. Если чёрные не защищаются, у белых остается неприятное вторжение «а».

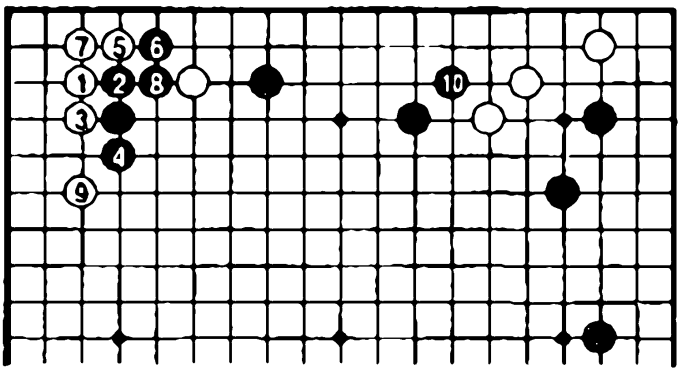


Д.9b. Сильный «удар в плечо» **1** использует дополнительный чёрный камень на левой стороне. Если белые хотят оказать достойное сопротивление, у них есть только один путь: цукэ **2** и ханэ **4**. Начинается жёсткая борьба. Вариант до **13** хода приводит к тому, что белые оказываются разрезанными надвое. Продолжать борьбу с камнями чёрных на верхней стороне – всё равно что биться головой о камень. На ч.**1** белым, вероятно, остаётся лишь «a». Чёрные вполне удовлетворены возможностью продлиться «b».

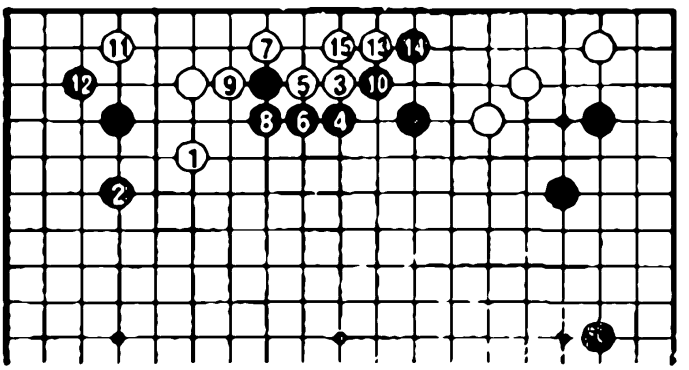


Решение задачи 10

Д.10a. Вторжение в угол **1** даёт белым приличную форму. С другой стороны, результат чёрных выглядит более чем благоприятным – особенно после того, как чёрные успевают сыграть **10** и занять ключевой пункт для атаки и защиты.

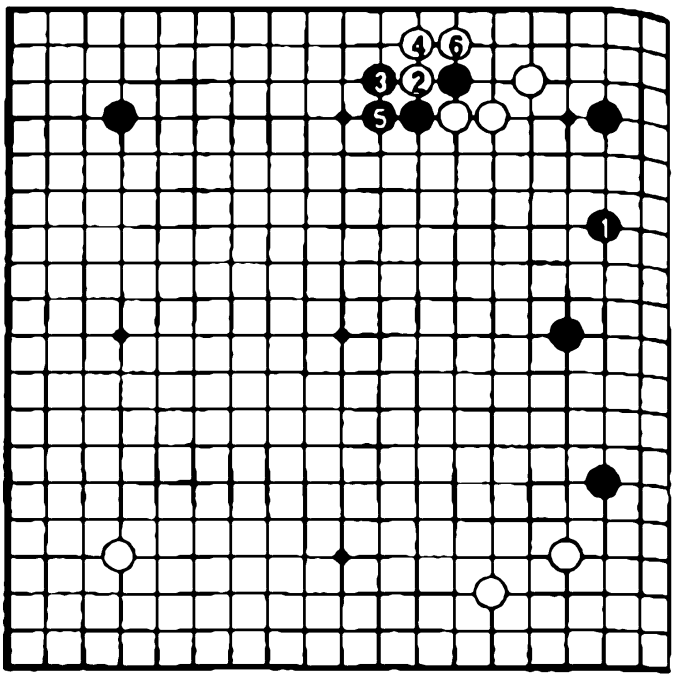


Д.10b. Белым лучше с темпом выпрыгнуть **1**, а затем применить агрессивное вторжение **3**. Чёрные прижимают **4**, а белые движутся влево, к своим слабым камням **5**. Вероятно продолжение до **15** хода. Белые полностью стабилизируются на верхней стороне, лишая чёрных надежд на идеальный результат предыдущей диаграммы.

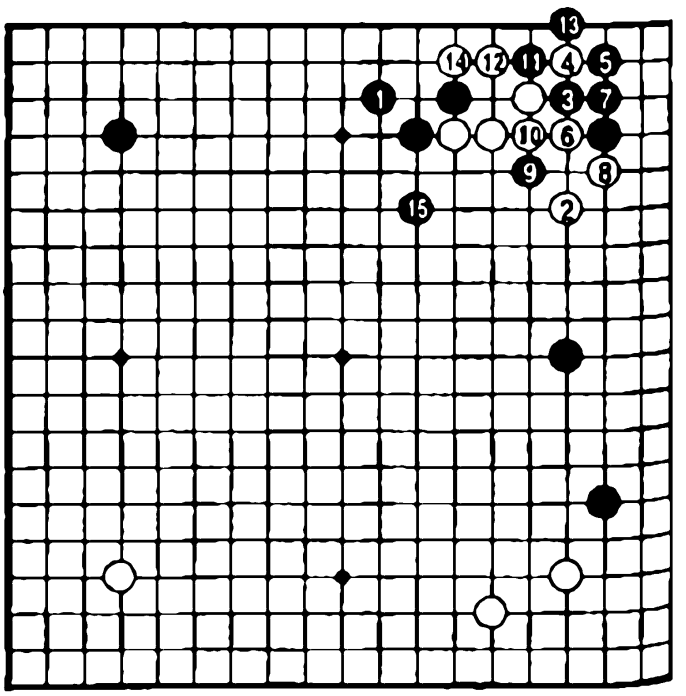


Решение задачи 11

Д.11а. Распространение через даа пункта **1** – убогий ход из числа тех, которые делаются после тупого запоминания дзёсэки, без анализа текущей ситуации. Хасами чёрных на верхней стороне становится лишним, а на правой стороне черные имеют слишком много камней с неэффективной формой.

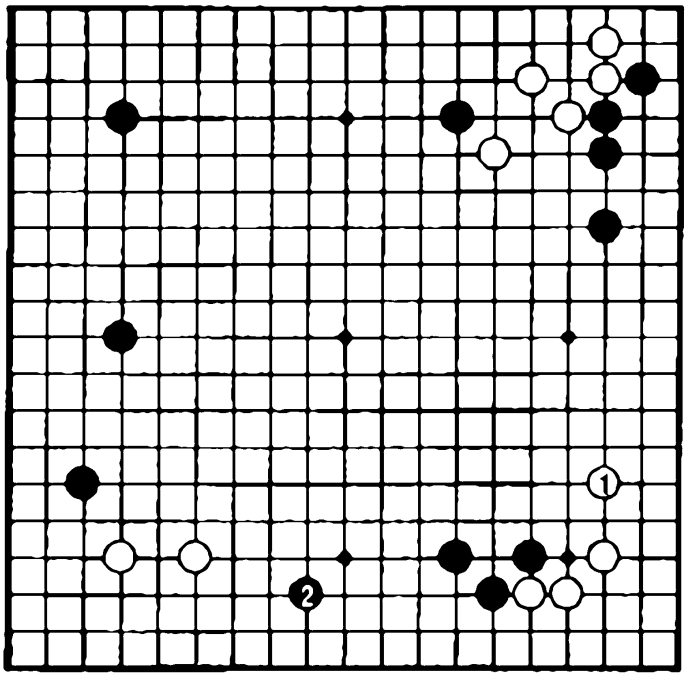


Д.11b. Раз так трудно найти подходящий пункт на правой стороне, остаётся лишь направить усилия на верхнюю сторону **1**. Белые накрывают **2**; на первый взгляд выживание чёрных в углу **3** выглядит пассивно. Тем не менее, после б.**8** чёрные не упускают возможность испортить глазную форму белых: ч.**9**, на что белые могут только соединяться **10**. Чёрные захватывают камень **11**, сохраняя инициативу, и играют **15** для нейтрализации белого влияния. В результате чёрный камень на правой стороне успешно преобразовался в хасами, и у чёрных не осталось неэффективных форм на доске.

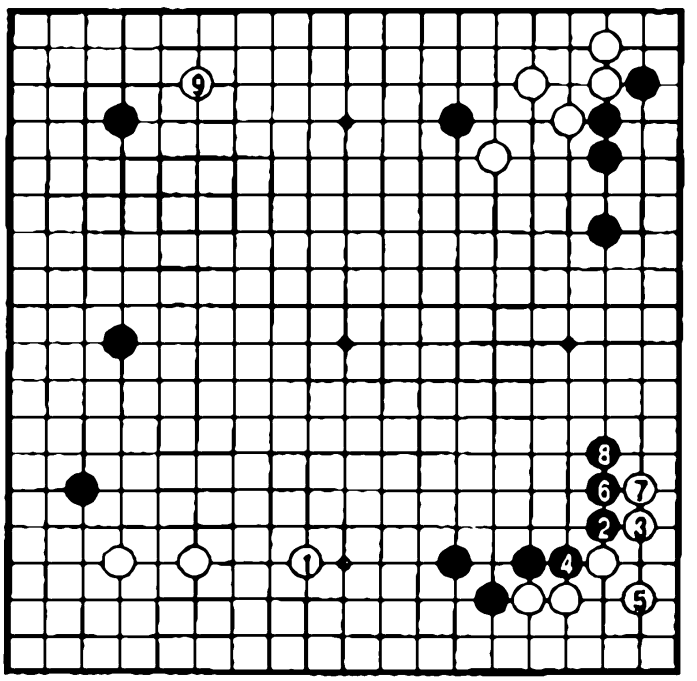


Решение задачи 12

Д.12а. Стандартный ответ б.1 даёт чёрным слишком хорошее распространение 2. Левый нижний угол белых открыт с обеих сторон, и у белых возникают очевидные проблемы.



Д.12b. Ход 1 на нижней стороне – отличный пункт, основанный на оценке общей ситуации. На мощное цукэ 2 белые спокойно отвечают 3, после чего следует продолжение до 8 хода. С локальной точки зрения чёрные построили хорошее влияние и получили некоторое преимущество. Тем не менее, слева чёрное влияние ограничено камнем 1, а справа чёрные имеют низкую позицию с малым потенциалом для развития. Чёрным будет трудно преобразовать свое влияние в реальную территорию – вполне возможно, что они уже отстают. С другой стороны, белые получают темп для нападения на левый верхний угол 9 и быстрого развития в начале партии.



Глава 4
Вторжение и сокращение

1. Вторжение

Партию в Го можно рассматривать как борьбу за каждый дюйм территории, а вторжения – как битвы, требующие максимального напряжения сил обоих игроков. Совершенствуя мастерство в технике вторжения, любитель получает острый меч, который поможет ему взять верх над противником.

Вторжение происходит в сфере влияния противника. Его целью является либо бегство из зоны противника, либо выживание «на месте». Если вторгающиеся камни не будут захвачены, вторжение приведет к уменьшению или разрушению территории противника. Оно даже может ослабить группу противника для последующей атаки на неё – а может, вы решите пожертвовать вторгающиеся камни, чтобы получить преимущество в другом месте. В общем, вторжение – стратегия агрессивная и часто используемая.

А. Типы вторжений

Существует множество разных приемов и комбинаций вторжения, но в целом их можно разделить на три категории:

1. Вторжения для атаки;
2. Вторжения для разрушения территории;
3. Вторжения для выявления дефектов.

1. Вторжении для атаки

Идеальное атакующее вторжение сочетает сильную атаку с уничтожением территории противника. Тем не менее, вторгающиеся камни всегда слабее, потому что вторжение происходит в зоне влияния противника. Казалось бы, это нелогично – как явно более слабая сторона может атаковать? С локальной точки зрения перевес на стороне противника, однако силы вторжения могут поддерживаться дружественными камнями. Окончательным результатом оказывается мощная атака. Когда в игре возникает подобная ситуация, необходимо тщательное планирование. Неверно выполненное вторжение может привести к потере преимущества, и даже изменению общей ситуации на доске. Как выбрать пункт для вторжения?

Прежде всего подумайте о возможности разделения сил противника

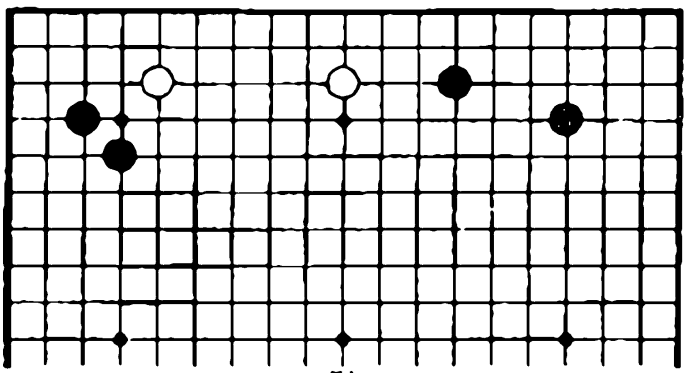
Нельзя ли разделить силы противника на две группы, которые затем атаковать по отдельности? Обычно это самый простой путь к получению преимущества.

Если камни противника нельзя разделить, нельзя ли эффективно лишить их базы?

Сокращением территории и другими полезными факторами пренебрегать не стоит, но при атакующем вторжении они играют лишь второстепенную роль. Понимание следующих принципов поможет вам выбрать правильный пункт для вторжения. Рассмотрим несколько примеров.

Принцип 1: Если камни противника располагаются на третьей линии, пункт вторжения обычно тоже находится на третьей линии (см. диаграммы 1–3).

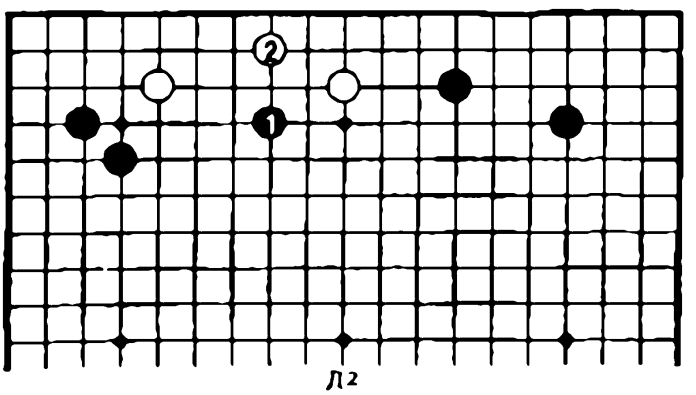
Д.1. Группа из двух белых камней по третьей линии относительно слаба; у черных появляется отличная возможность для вторжения. Какой пункт будет лучшим?



Д1

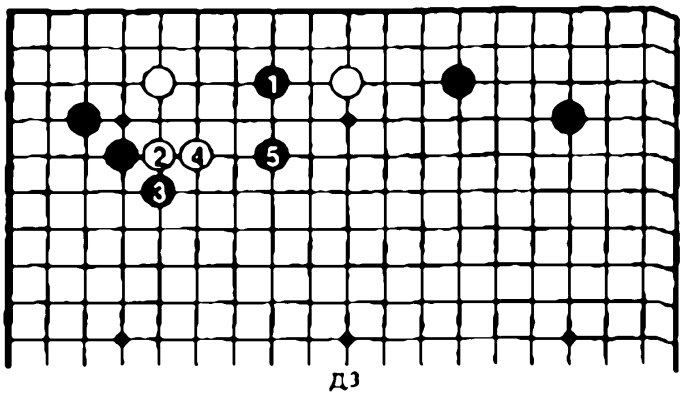
Д.2. Вторжение по четвёртой линии (ч.1) не создаёт особой угрозы для белых. Хотя б.2 расположен низко и выглядит немного пассивно, этот ход сохраняет связь между двумя белыми камнями и целостность всей группы.

Чёрным всего лишь удалось придавить белых в низкую позицию 2, а атака не состоялась. Ход 1 в данной позиции неэффективен; чёрные упустили хорошую возможность.



Д2

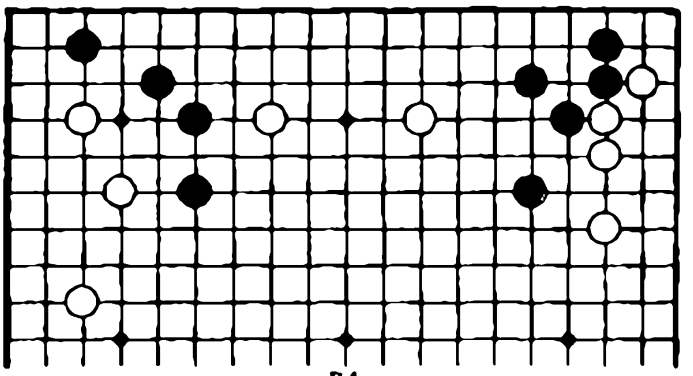
Д.3. Чёрные вторгаются по третьей линии, стремясь разделить белые камни. Разделённые камни попадают в тяжелое положение. Начнут ли белые спасать левый камень **2**, **4** или же займутся развитием правого камня – чёрным достаточно прыгнуть **5**, чтобы их вторжение завершилось успехом.



Д3

Принцип 2: Если камни противника располагаются на четвёртой линии, пункт вторжения обычно тоже находится на четвертой линии (см. диаграммы 4–6).

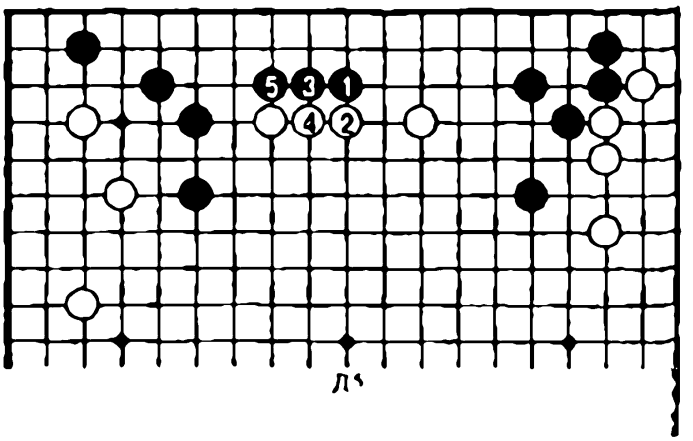
Д.4. Стандартная форма с двумя белыми камнями по четвёртой линии. Где вторгаться чёрным?


Д4

Д.5. Если чёрные вторгаются по третьей линии **1**, белые отвечают стандартным ходом **2**. Вероятно, чёрные обрадуются полученной прибыли **1**...**5**, но в действительности эта прибыль несущественна.

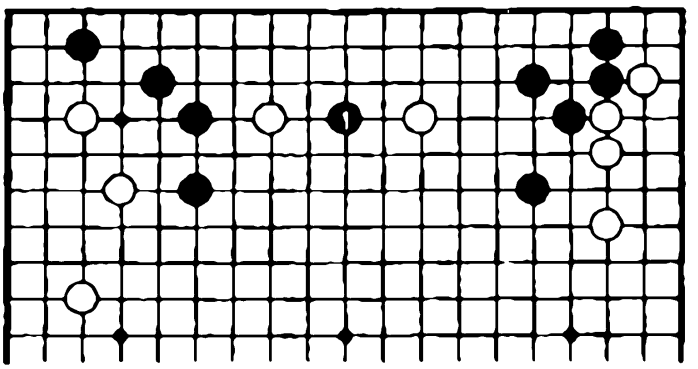
Белые потеряли лишь несколько очков территории, которую им всё равно было бы трудно окружить.

Белые довольны укреплением своей формы, и им остаётся лишь распространиться в центр, чтобы избежать проблем со своей группой. Чёрные не старались разделить белые камни.



Д5

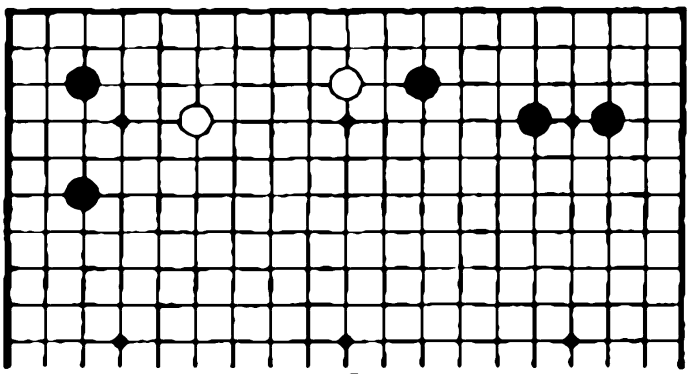
Д.6. Если чёрные прежде всего подумают о разделении белых камней, становится очевидно, что они должны вторгаться **1**. Это единственный пункт, способный оказать действительно серьёзное влияние на позицию белых.



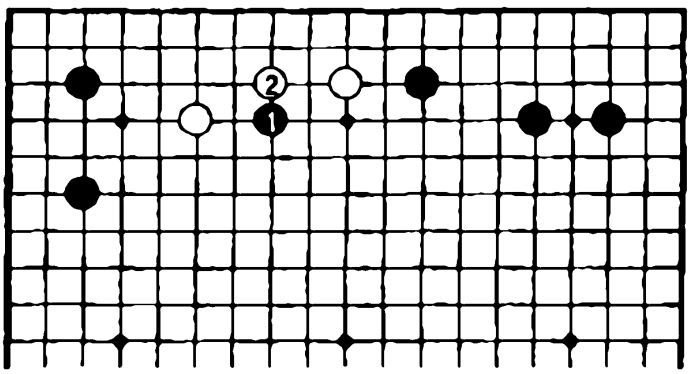
Д6

Принцип 3: Если камни противника располагаются на третьей и четвёртой линиях, пункт вторжения обычно находится на третьей линии (см. диаграммы 7–9).

Д.7. Такое расположение белых камней встречается очень часто. К чему должны стремиться чёрные?

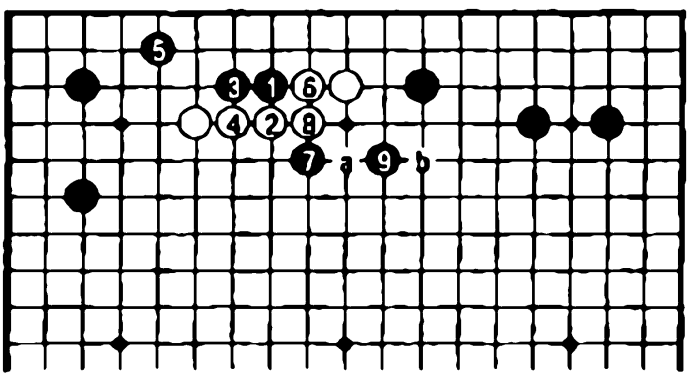

Д7

Д.8. На вторжение по четвёртой линии, белые ответят, конечно, цукэ б.**2**. Чёрным не удастся ни разделить белые камни, ни лишить белых базы. В сущности, чёрные лишь помогают противнику получить базу с территорией.



Д8

Д.9. Чёрные должны подумать, как лишить белых базы: ч.**1**. Обычное продолжение **3** и **5** атакует базу белых и расширяет территорию чёрных. Если б.**6**, то ч.**7** – кикаси и ч.**9** начинает атаку на всю белую группу. Игра развивается плавно и естественно, чёрные ничем не рискуют. Из-за этого варианта белые вместо **6** должны прыгать «a», на что чёрные отвечают «b».

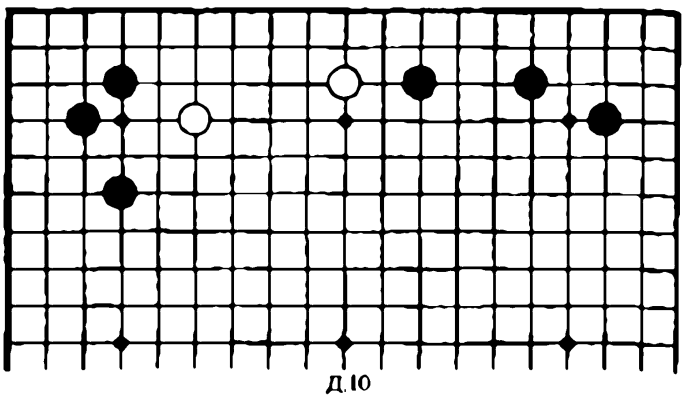


Д9

Принцип 4: Если камни противника располагаются на третьей и четвёртой линиях, пункт вторжения может находиться и на четвёртой линии – если окружающие позиции достаточно сильны, чтобы поддержать атаку на разделение (см. диаграммы 10–12).

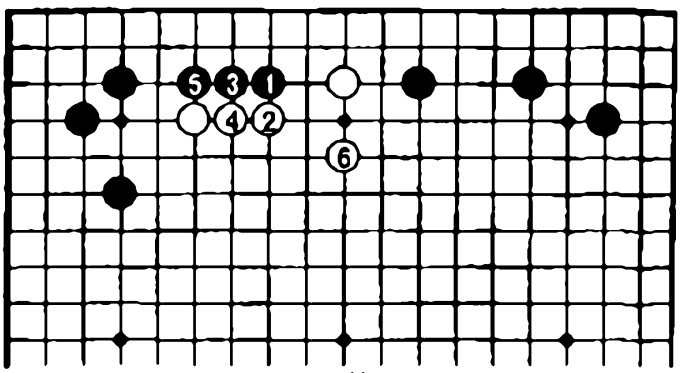
Д.10. Два белых камня снова расположены на третьей и четвёртой линии, но окружающая позиция выглядит иначе.

Повлияет ли изменившаяся обстановка на вторжение чёрных?



Д.10

Д.11. Допустим, как и в предыдущем примере, чёрные вторгаются по третьей линии. Конечно, вариант **1**...**5** лишает белых базы и дает чёрным территорию. Тем не менее, после **6** хода ситуация не так уж серьёзна для белых.

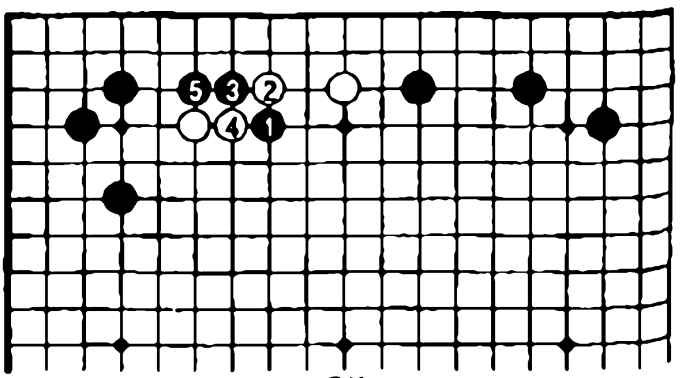


Д.11

Д.12. Ход ч.**1** на Д.11 противоречит первой заповеди вторжений для атаки – разделению камней противника. В данной позиции чёрные сильны слева, поэтому распространение по третьей и четвертой линии, которое обычно трудно разделить, становится более уязвимым.

Чёрные вторгаются по четвёртой линии **1**. На цукэ б.**2** чёрные продолжают весьма жёстким перерезанием **3**. Белые не могут захватить камень **1**, поэтому их силы разрезаны надвое.

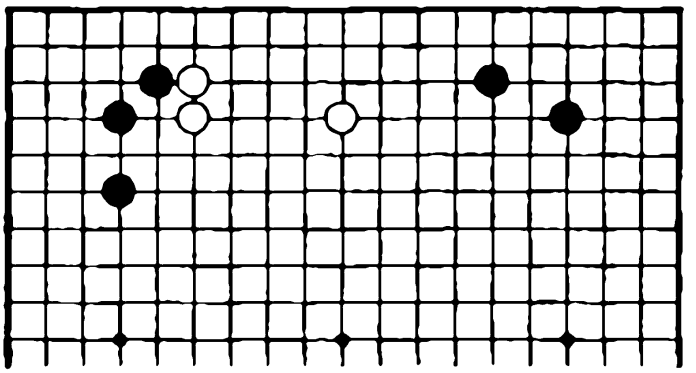
Помимо разделения белых камней, **3** и **5** дают чёрным некоторую территорию.



Д.12

Принцип 5: Если разделить противника невозможно, поищите возможности на второй линии (см. диаграммы 13–15).

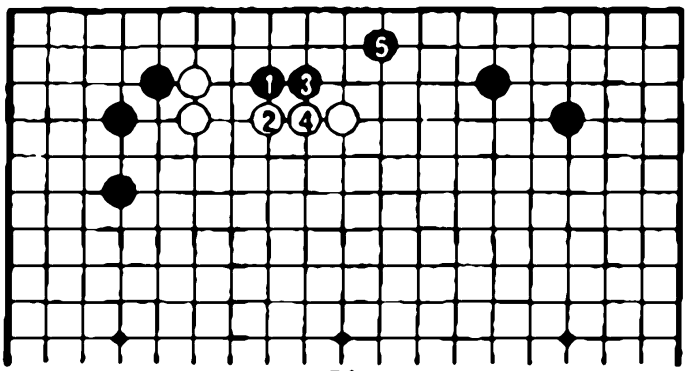
Д.13. Форму белых камней нельзя назвать слабой – она всего лишь немного непрочна, не более того. Чёрным будет нелегко выбрать пункт для эффективного вторжения.



Д.13

Д.14. Разделить белых в данной ситуации невозможно. Следовательно, чёрные должны постараться лишить белых базы.

Вторжение ч.1 выглядит стандартно. Белые отвечают 2, и чёрные соединяются со своими камнями справа 3 и 5. Но можно ли это назвать лучшим результатом для чёрных?

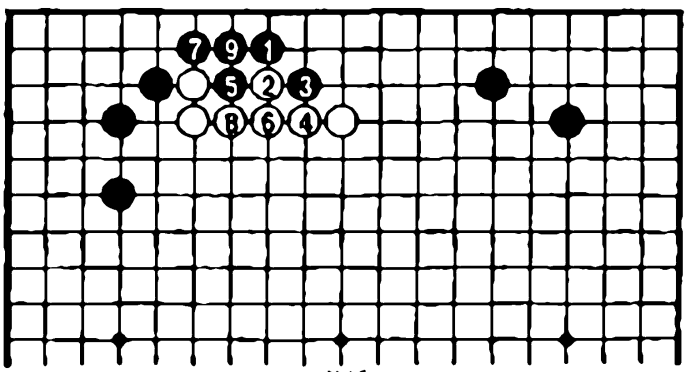


Д.14

Д.15. Вторжение ч.1 идеально описывается китайской пословицей «У умного кролика норка имеет три выхода». Такое вторжение выглядит немного странно, но чёрный камень может соединиться с левой стороной 7, выпрыгнуть 6 и соединиться с правой стороной.

Белым нелегко выбрать подходящую защиту. Пожалуй, наиболее разумным ответом будет цукэ 2, на что чёрные соединяются с левой стороной 3...9. Белые лишились базы, а непрочный левый верхний угол превратился в надёжную территорию. Для черных такой результат лучше, чем на Д.14.

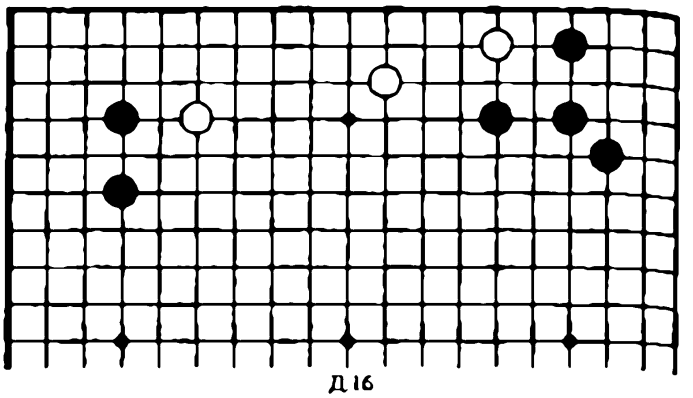
Чтобы предотвратить соединение черного камня с левой стороной, белые должны играть 2 в 9, позволяя чёрным выпрыгнуть 6. Построить такую хорошую форму, как на Д.14, белым не удастся.



Д.15

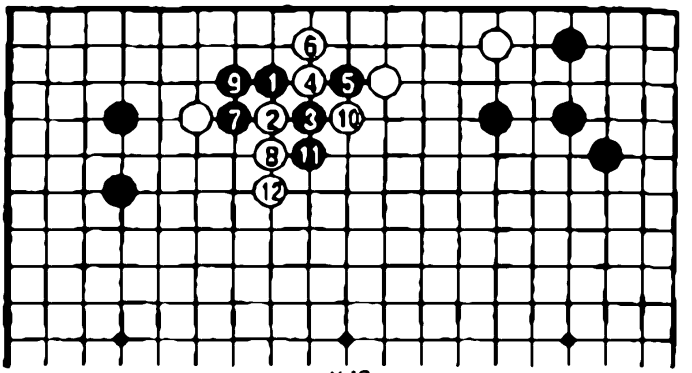
Принцип 6: Если вторжение приводит к разделению камней противника, атакуйте более ценные камни (см. диаграммы 16–19).

Д.16. Три белых камня настолько слабы, что сработает почти любое вторжение. Но чтобы нанести действительно серьёзный урон белой группе, выбор пункта для вторжения необходимо тщательно обдумать.



Д.16

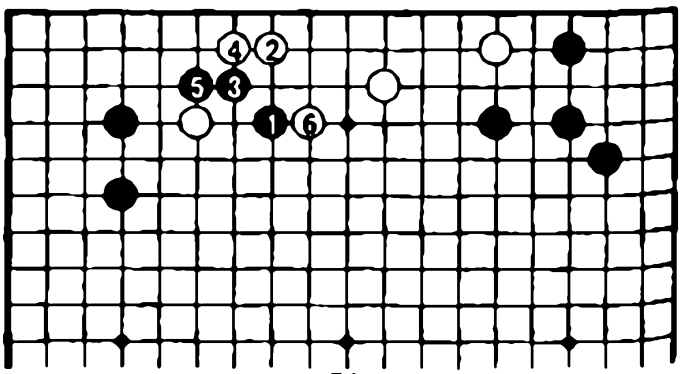
Д.17. Если чёрные вторгаются **1**, белые оказывают достойное сопротивление: киритигаи **2**, **4**. Из нескольких возможных продолжений наиболее разумным является **5**.



Д.17

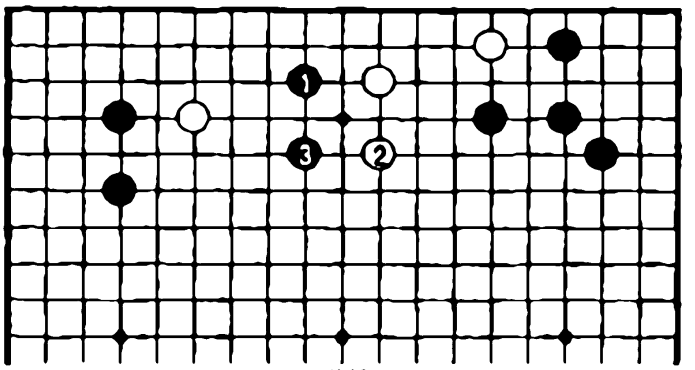
После того, как чёрные соединятся **9**, белые сначала выживают справа **10**, а затем удлиняются **12**; исход сражения еще не решен. Если чёрные начинают вторжение с хода **3**, то цукэ б.**4** - ч.**1** - б.**2** с тем же результатом.

Д.18. Вторжение **1** разделяет белые камни, но эта атака направлена в основном против левого камня. Соответственно, белые жертвуют меньшую часть и сохраняют большую. Продолжение **2**...**6** позволяет белым выжить правой, более ценной половиной группы. Чёрные получили некоторое преимущество, но белые не понесли сколько-нибудь серьёзных потерь.



Д.18

Д.19. Вторжение ч.1 тоже разделяет белые камни, но на этот раз атака направлена на более крупную цель – два белых камня справа. Белые вряд ли станут жертвовать большую половину для спасения меньшей, поэтому у них нет особого выбора, кроме прыжка 2. Естественно, чёрные продолжают преследование 3. Трём белым камням справа придётся беспокоиться о выживании, а одинокий белый камень незаметно погибнет в завязавшейся борьбе.



Д.19

Рассмотренные примеры демонстрируют основные принципы вторжений для атаки. Давайте перейдем к принципам вторжений, направленных на разрушение территории.

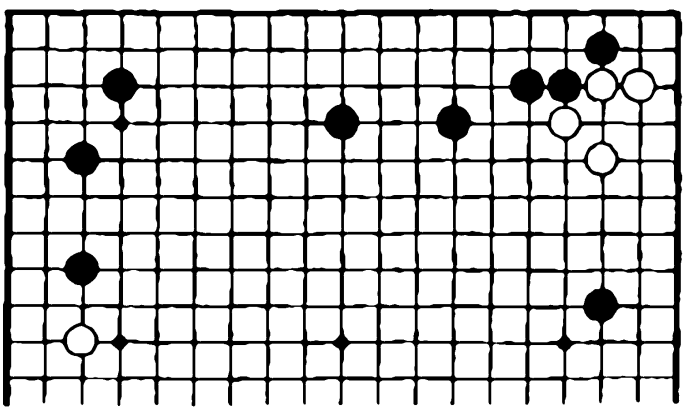
2. Вторжения для разрушения территории

В этом типе вторжений борьба внутри сильных позиций противника направлена в первую очередь на разрушение территории. Соответственно, критерии выбора для этого типа вторжений будут иными, чем при атакующих вторжениях.

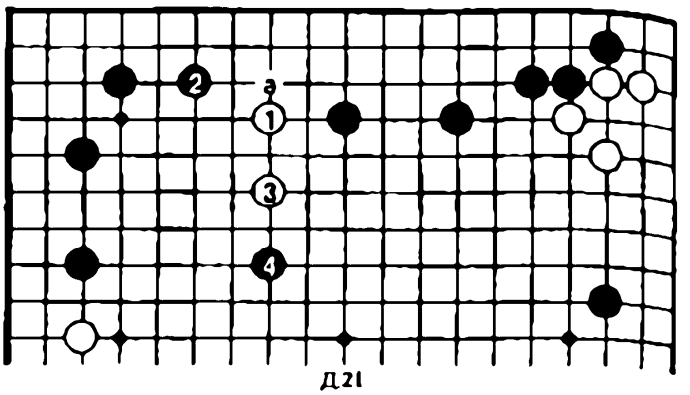
Прежде всего следует думать о безопасности камней вторжения, о возможности их выживания или бегства. Только если это условие будет выполнено, можно переходить к поиску наиболее эффективного разрушения территории противника. Конечно, если вторжение создаст серьезную угрозу для противника, это можно только приветствовать.

Принцип 1: Обычно бывает проще выжить, если вторжение начинается с третьей линии (см. диаграммы 20–24).

Д.20. Зона чёрных на верхней стороне вот-вот превратится в надёжную территорию; у белых остаётся последняя возможность для вторжения. Вопрос в том, как выбрать пункт для вторжения?

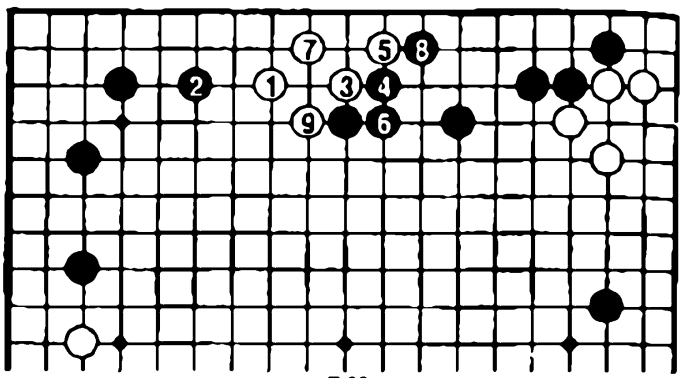

Д.20

Д.21. Если белые вторгаются по четвёртой линии, ответ ч.**2** отнимает у них всякую надежду на построение базы. Белые могут лишь выпрыгнуть в центр **3**, но чёрные накрывают **4**, и бегство становится весьма затруднительным. К тому же, чёрные могут сохранить большую часть очков на верхней стороне ходом «а», поэтому вторжение не привело к сколько-нибудь успешному разрушению территории противника.



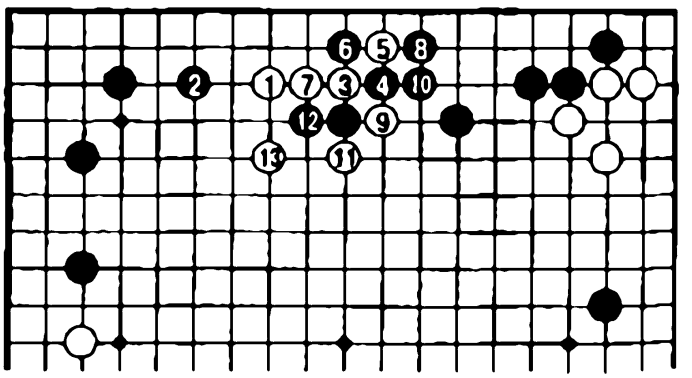
Д.21

Д.22. Будет ли вторжение по третьей линии **1** более опасным для белых? Нет. Если ч.**2**, то б.**3**, **5**, пытаясь выжить на стороне. Если ч.**6**, то белые строят глазную форму **7** и **9**. Белая группа в безопасности, а территория чёрных успешно разрушена.



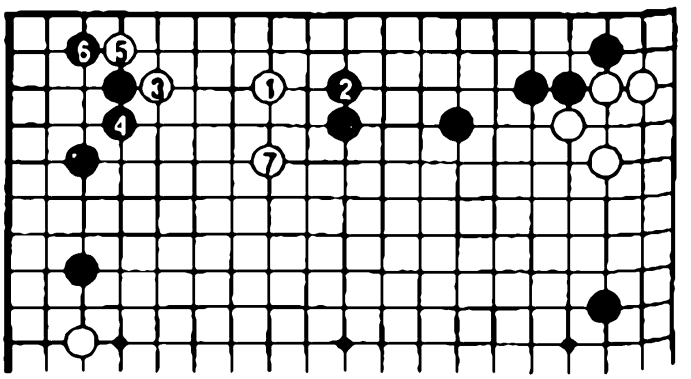
Д.22

Д.23. После б.**5** на Д.22 чёрные могут забрать камень **6**, **8**. Контратака б.**9**, **11**, **13** позволяет белым образовать форму и выйти в центр без особых сложностей.



Д.23

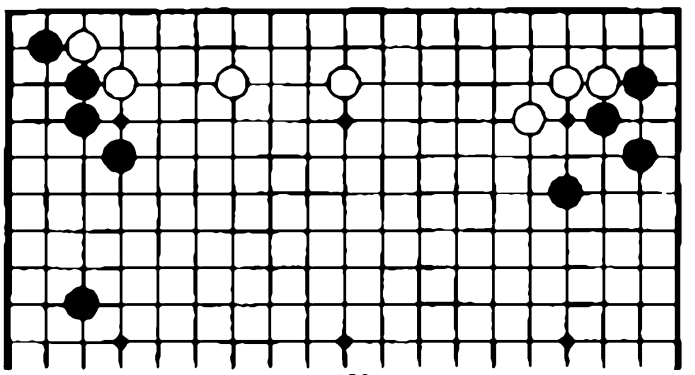
Д.24. Допустим, чёрные укрепляются справа **2**; белые отыгрывают полезные ходы **3** и **5** без потери темпа. Хотя белым необходимо выпрыгнуть **7**, они имеют гибкую, эластичную форму, и такой результат для них лучше, чем на Д.21. Белые добились того, чего хотели.



Д.24

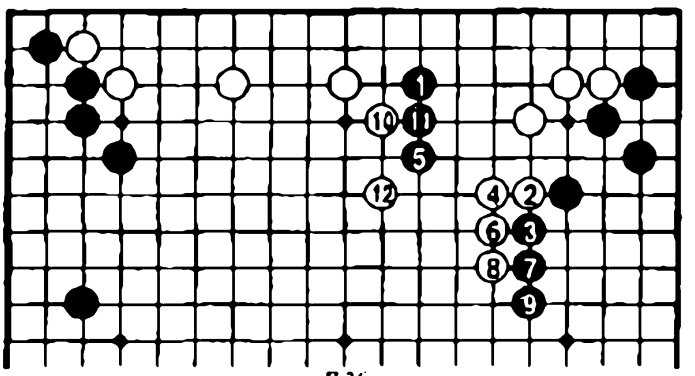
Принцип 2: Если при вторжении по третьей линии выжить внутри не удаётся, вторжение по четвёртой линии упрощает бегство (см. диаграммы 25–28).

Д.25. Позиция белых на верхней стороне весьма непрочна. Позволять белым превратить её в территорию было бы слишком щедро. Чёрные должны выбрать хороший пункт для вторжения.



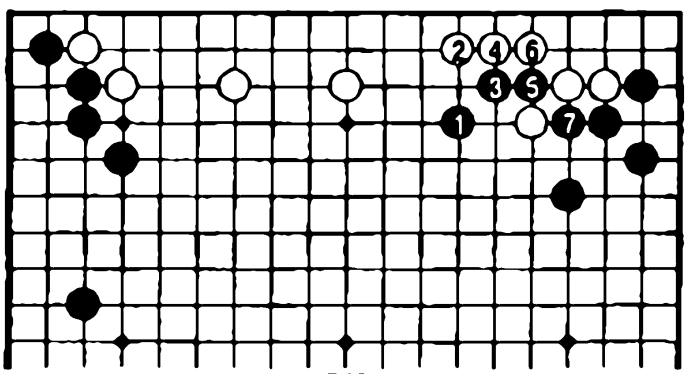
Д25

Д.26. На первый взгляд вторжение **1** выглядит осмысленно. Тем не менее, выжить будет нелегко. После 6.**4** чёрным остаётся единственный шанс – бегство. Если чёрные прыгают **5**, белые продолжают мощно давить **6** и **8**. Разрешать белым занять пункт **9** было бы слишком неприятно, но если чёрные играют **9**, камни вторжения оказываются в большой опасности. Белые жёстко атакуют **10** и **12**.



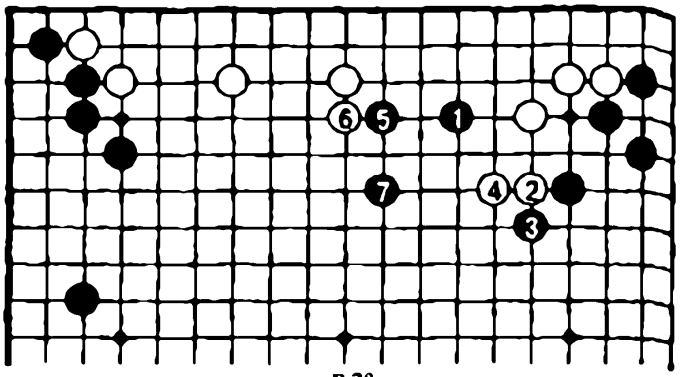
Д26

Д.27.Если выжить по третьей линии не удаётся, вторжение по четвёртой линии выглядит более разумно. При этом оно достаточно эффективно работает на разрушение территории. Если белые пассивно ползут по второй линии, ходом **7** чёрные отрезают камень. Такой результат явно благоприятен чёрным.



Д27

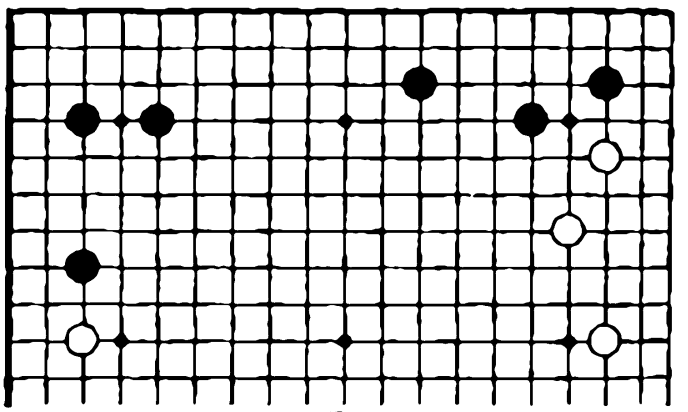
Д.28. В ответ на вторжение ч.1 белые обычно играют цукэноби 2, 4. Чёрные строят форму «ударом в плечо» 5 и лёгким прыжком 7. Здесь чёрные идут на шаг впереди, и белые не могут жёстко атаковать, как на Д.26.



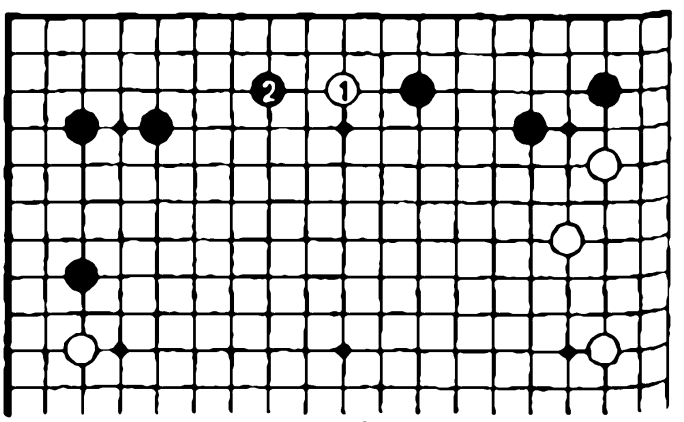
Д.28

Принцип 3: Идеальный пункт вторжения выбирается по наличию хорошего продолжающего хода или комбинации (см. диаграммы 29-33).

Д.29. Форма чёрных на верхней стороне ещё не укрепилась окончательно. Так как белые могут рассчитывать на выживание «на месте», ищите вторжение по третьей линии.

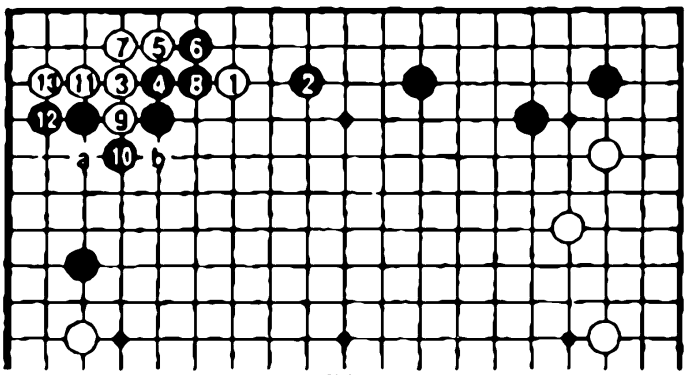

Д.29

Д.30. Это вторжение, хотя и расположено по третьей линии, находится слишком близко к сильной группе черных. После ч.2 белым придётся спасаться бегством; это не лучшее решение.



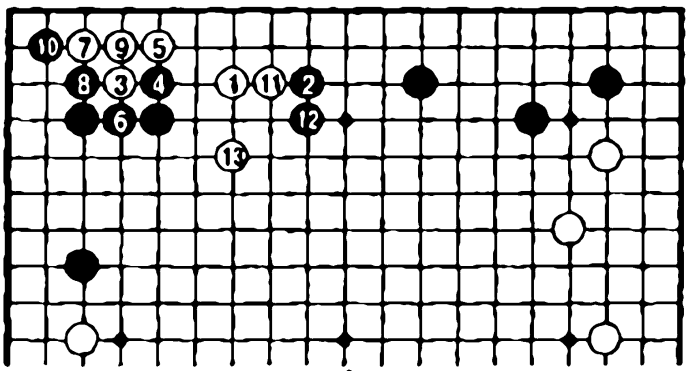
Д.30

Д.31. Ход ч.1 – лучший по третьей линии, потому что он непосредственно нацеливается на слабость чёрных в левом верхнем углу. Если чёрные зажимают 2, белые вторгаются в угол 3, на что и было направлено вторжение 1. Если чёрные отрезают 4 и 6, белые живут в углу 7...13. Чёрные должны защититься от разрезаний в пунктах «a» и «b», поэтому попытка захвата белых «грубой силой» обречена на провал. Исходный камень вторжения пришлось пожертвовать, но белые удовлетворены возможностью обменять его на жизнь в углу.



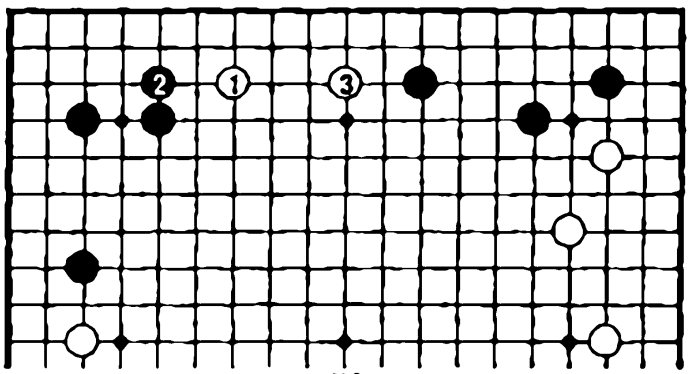
Д.31

Д.32. На б.5 чёрные также могут ответить стандартным соединением 6. Однако после соединения 7 белым удается опустошить угол, построить глазную форму и (после 11 и 13) выйти в центр: вторжение прошло успешно.



Д.32

Д.33. Если чёрные защищают угол 2, белые рады получить распространение через два пункта в зоне чёрных.



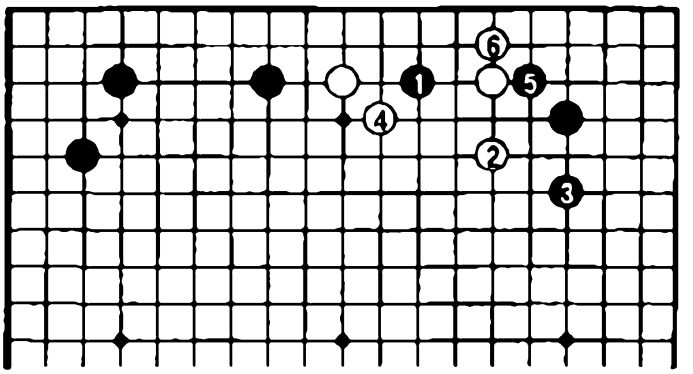
Д.33

Подведём итог: ключевым моментом при вторжениях, направленных на разрушение территории, является баланс простоты выживания по третьей линии с простотой выбегания в центр с четвёртой линии.

Если выживание возможно, обычно вторгаются по третьей линии для более основательного разрушения территории. В противном случае следует вторгаться более лёгким ходом, по четвёртой линии и даже выше (этот метод, называемый *сокращением*, рассматривается позднее в настоящей главе).

3. Вторжения для выявления дефектов

Осталось рассмотреть последний тип вторжений, направленный на создание дефектов и подрыв связей между камнями. При вторжениях этого типа игрок стремится получить преимущество за счет эффективной жертвы камней, выяснения намерений противника и получения полезных сэнтэ-ходов. Для них характерен более высокий уровень техники и стратегии.



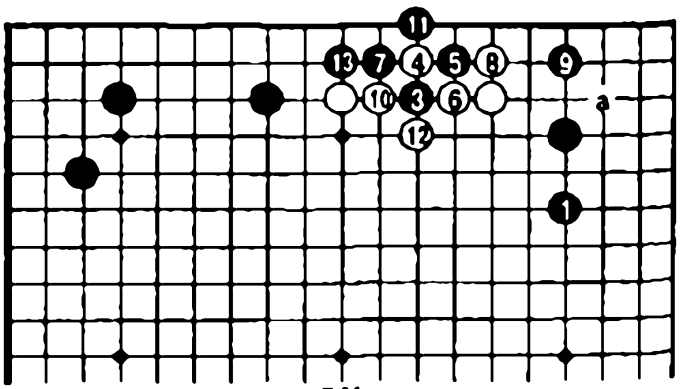
Д.34

Д.34. Камень 4-4 в правом верхнем углу не слишком силён, поэтому вторжение ч.**1** в форму белых не стоит рассматривать как решительную атаку. Белые практически обязаны ответить прыжком **2**.

Так как белые ходом **4** почти захватывают чёрный камень, возникает вопрос: не был ли ход **1** напрасной потерей? На самом деле чёрные запланировали эту жертву для получения двух сэнтэ-ходов **3** и **5**, направленных на укрепление и развитие угла.

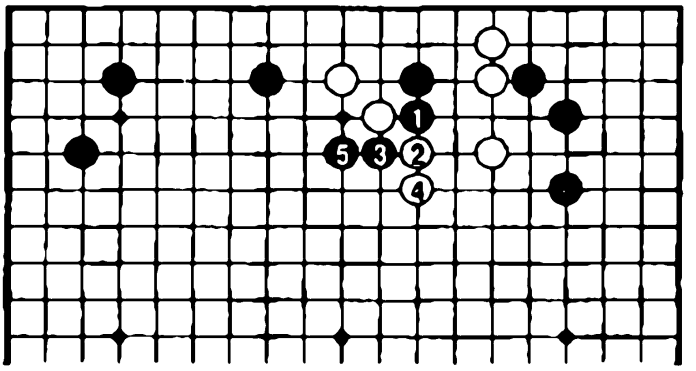
Д.35. Если чёрные вместо вторжения прыгают **1**, белые могут играть в другом месте, так как у чёрных нет жёсткой атаки. Если чёрные теперь вторгаются **3**, белые отвечают **4** для построения формы. На диаграмме показано стандартное продолжение **5**...**13**. Глазная форма белых зависит от будущей ко-борьбы. Обратите внимание на умный ход **8**: если чёрные захватывают камень, белые в сэнтэ играют **12** и опустошают угол «а». Такой вариант невыгоден для чёрных.

Конечно, на вторжение **1** на Д.34 белые также могут сразу ответить ходом **4** на Д.35.



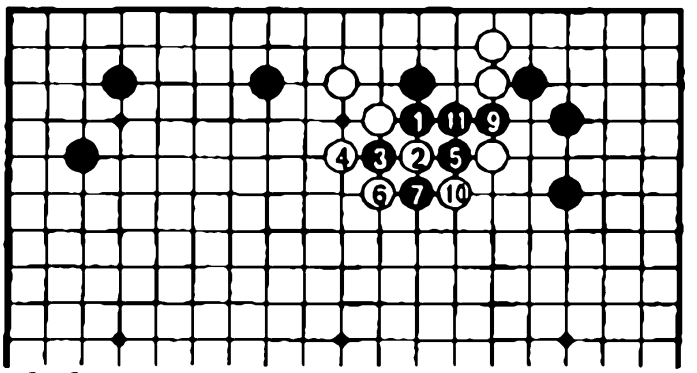
Д.35

Д.36. После Д.34 пожертвованный чёрный камень ещё может создать трудности для белых. В правильно выбранный момент чёрные могут прорезать **1**, **3**. Если б.**4**, то ч.**5**. Белые камни почти заблокированы, а у чёрных появились хорошие перспективы для развития левой стороны.



Д36

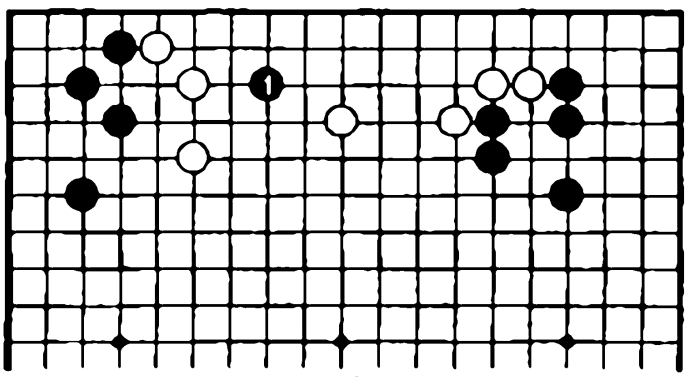
Д.37. Когда чёрные разрезают **3**, у белых возникает искушение сыграть атари **4**, чтобы избежать блокировки. Однако в результате продолжения **5**...**11** чёрные проглатывают два белых камня. Прибыль чёрных слишком велика, поэтому белые обычно избегают этого варианта.



⑧-❸

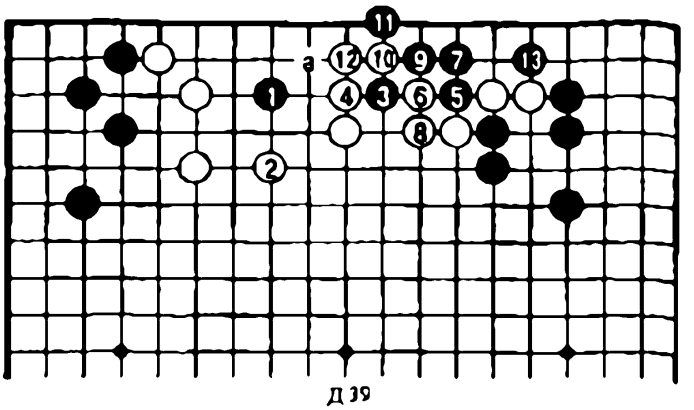
Д37

Д.38. Форма белых на верхней стороне не является слабой или непрочной, но вторжение ч.**1** нельзя назвать неразумным. Это пробный ход, который создает изрядные проблемы для белых. Камень вторжения вроде бы можно захватить, но при этом неясно, как захватить его чётко и эффективно.



Д38

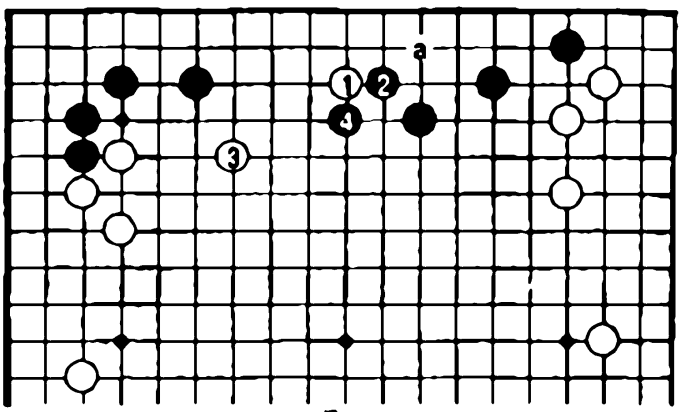
Д.39. Белые окружают **2**; это – правильный ответ, но чёрные резко смещают акцент на правую сторону **3**. Белые должны разделять **4**, чтобы чёрные не смогли соединить два камня для последующего выживания или бегства. Но тут выясняется, что истинной целью этих двух ходов является отрезание двух белых камней **5**.



Д 39

Конечно, вместо **2** белые также могут сделать компромиссный ход «а», но с точки зрения чёрных, вторжение **1** и в этом случае окажется выгодным.

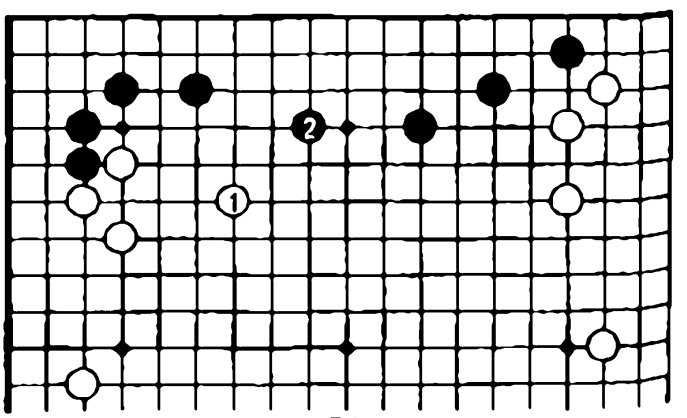
Д.40. В этой ситуации у белых имеется эффективное вторжение **1**. Так как у белых есть место для выживания и потенциальное продолжение «а», чёрные обычно защищаются **2**. Но вместо того, чтобы ответить на ход чёрных, белые неожиданно играют **3**, расширяя свое влияние на левой стороне. На первый взгляд может показаться, что окружение камня вторжения ходом **4** крайне невыгодно для белых. На самом деле белые сыграли гибко: их истинной целью было расширение зоны **3**, а вторжение **1** использовалось как полезный сэнтэ-ход.



Д 40

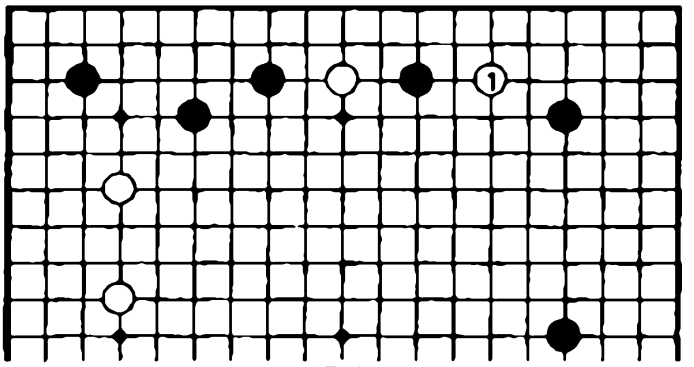
Д.41. Если белые напрямую расширяют свою зону **1**, чёрные забирают территорию на верхней стороне **2**.

Форма чёрных на Д.40 выглядит прочной, но верхняя сторона ещё не завершена. Техника, показанная на Д.40, применима не всегда, но в некоторых ситуациях она приносит несомненную пользу.



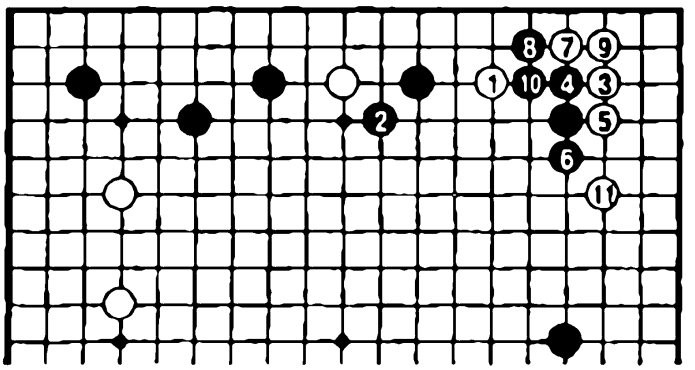
Д 41

Д.42. Белые вторгаются в позицию чёрных, хотя их одиночный камень уже находится под атакой. Чего они добиваются? Новых неприятностей?



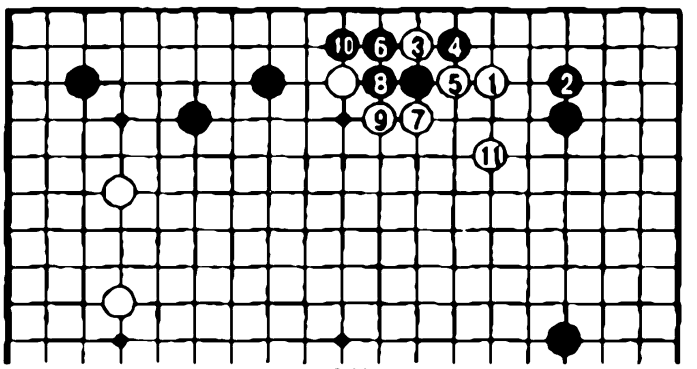
Д42

Д.43. Ход **1** – жертва. Если чёрные отвечают по диагонали, чтобы предотвратить возможное соединение белых камней, белые жертвуют оба камня, вторгаясь в угол **3...11**. В обмен на отделение двух камней белые получают территорию в углу. В сфере преобладающего влияния противника белые получили вполне достойный результат.



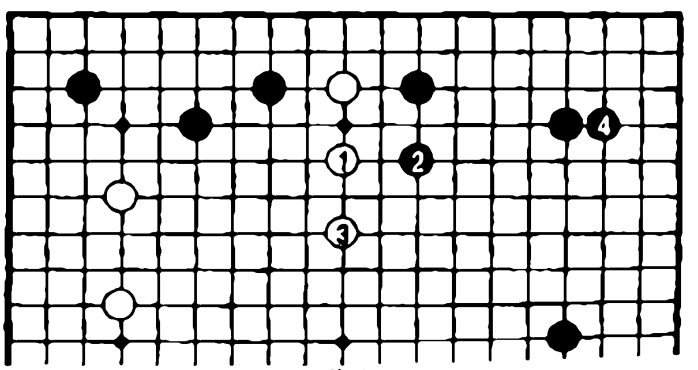
Д43

Д.44. Если чёрные не желают отдавать угол, они могут укрепить его **2**. Следует продолжение до **11** хода; белые эффективно жертвуют камень для построения формы. Их позицию никак не назовешь пассивной.



Д44

Д.45. По сравнению с двумя предыдущими диаграммами, прыжки б.**1**, **3** дают неинтересный и убогий результат. После защиты угла **4** у чёрных появляется неплохая зона в правой верхней части доски. Группа чёрных в левом верхнем углу изначально имела прочную форму, поэтому белые почти ничего не выигрывают от спасения одиночного камня. Ход **1** на Д.42 дает пример стратегического подхода, к которому должны стремиться все игроки.



Д45

Б. Выбор момента для вторжения

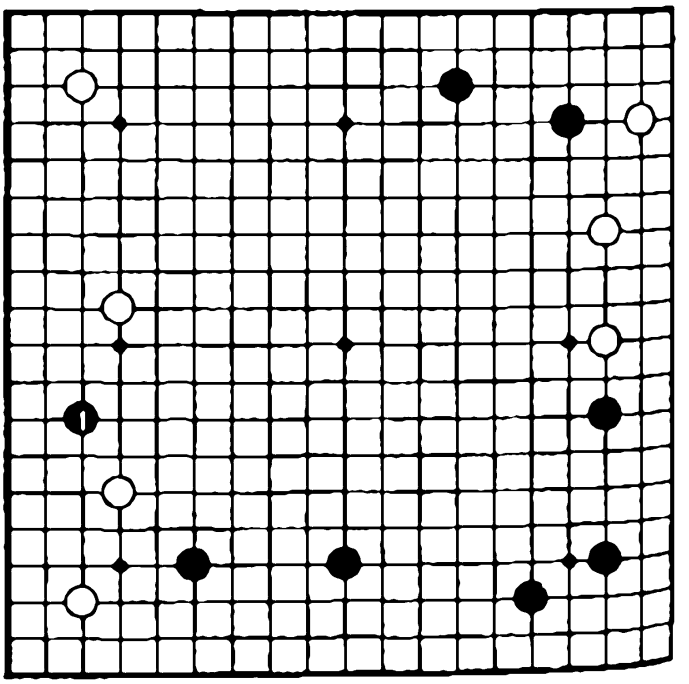
Вторжения играют очень важную роль в средней стадии игры. Особенно важны атакующие вторжения, когда одновременно с получением прибыли игрок захватывает инициативу и направляет ход игры. Если такая возможность появится, начинайте вторжение как можно раньше. С другой стороны, у вторжений, направленных на разрушение территории, есть оборотная сторона – камни вторжения попадают под атаку, и им приходится обороняться. Было бы крайне нежелательно создавать себе проблемы на всю партию.

Вообще говоря, вторжение представляет собой тактический вариант, применяемый в контексте всей партии. Так как варианты из предыдущего раздела рассматривались только в локальном контексте, в реальной партии очень важно правильно выбрать момент для вторжения. Если момент будет выбран неверно, то даже при хорошем техническом исполнении партия может повернуться в неблагоприятном направлении.

Как правило, при планировании вторжений (особенно направленных на разрушение территории) необходимо учитывать следующие факторы...

Принцип 1: Не вторгайтесь только потому, что такая возможность существует. Преждевременное вторжение может привести к потере влияния и контроля за ходом игры (см. диаграммы 1–2).

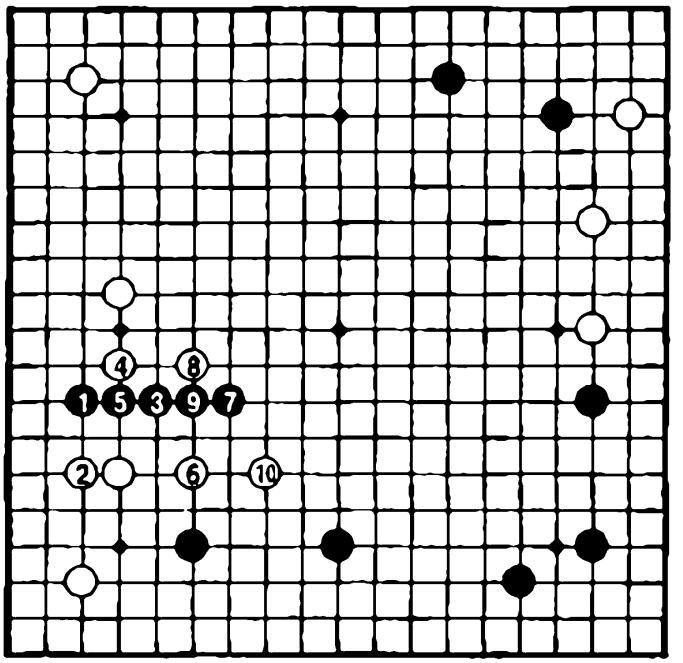
Д.1. Начальная стадия партии. Может показаться, что вторжение на левой стороне дает чёрным инициативу, но в действительности чёрные поторопились.



Д1

Д.2. Белые укрепляются **2**, чтобы чёрные не могли выжить на стороне. Чёрные выбегают в центр **3**, но б.**4** – в темпе, и затем атака: **6**...**10**.

Разрушение белой территории на левой стороне обошлось чёрным слишком дорого. Их нижняя сторона ослабла, потенциальная зона внизу справа существенно сократилась, а пять бегущих камней тяжелы, неуклюжи и лишены базы. Из-за несвоевременного вторжения **1** преимущество переходит к белым.

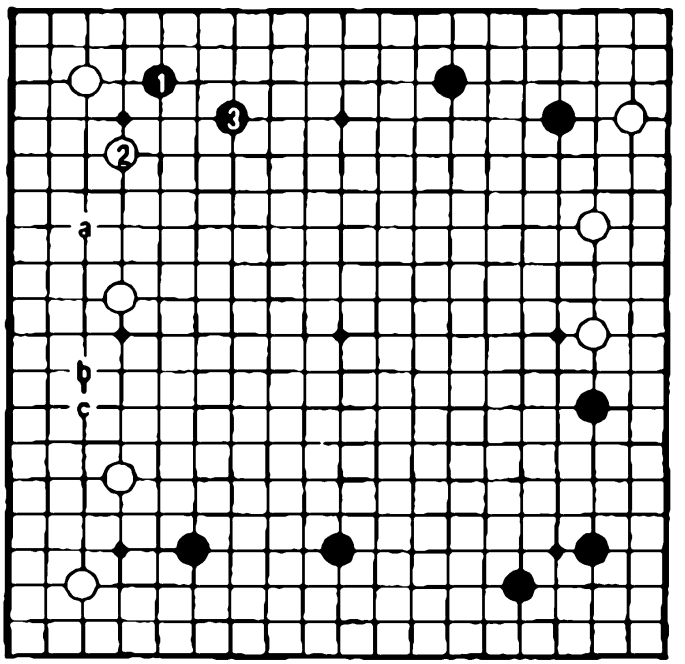


Д2

Принцип 2: Вторжение работает наиболее эффективно непосредственно перед тем, как противник завершит укрепление территории (см. Д.3).

Д.3. Вернёмся к позиции на Д.1. Чёрные в этой позиции не отстают, поэтому спокойно играют **1** и **3**. В данный момент белые всё равно не смогут забрать всю левую сторону, так зачем спешить с вторжением? Только когда белые укрепятся ходом возле «**a**», чёрные вторгнутся «**b**» или «**c**». И наоборот, если белые укрепятся возле «**b**», чёрные вторгаются «**a**». Это будет самый подходящий момент для вторжения – белые не смогут преобразовать всю сторону в территорию, даже потратив дополнительный ход.

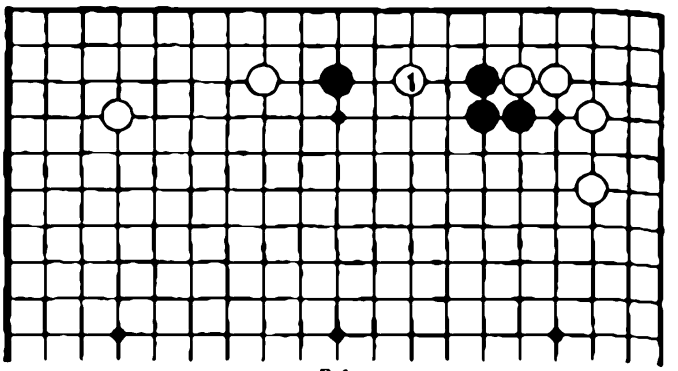
Разумеется, если на доске не будет более ценных ходов, ничто не помешает чёрным вторгнуться «**a**», «**b**» или «**c**», если белые не укрепят свою позицию.



Д3

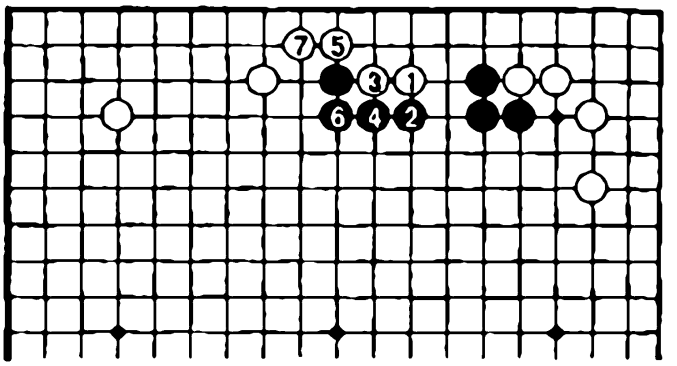
Принцип 3: Старайтесь выбрать момент для вторжения так, чтобы оно поддерживалось соседними дружественными камнями или влиянием (см. диаграммы 4–8).

Д.4. Белые вторгаются в форму чёрных: б.1.



Д4

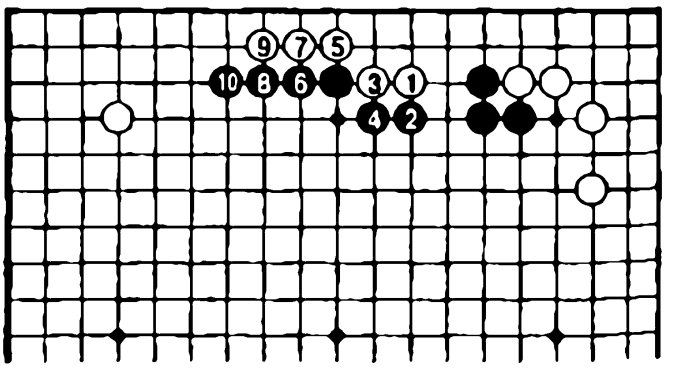
Д.5. Вероятно продолжение до 7 хода. Белые лишили чёрную группу базы и укрепили собственные камни на левой стороне. Вторжение завершилось успехом, потому что оно поддерживалось силой белых камней с обеих сторон.



Д5

Д.6. Будет ли вторжение 1 таким же успешным при отсутствии камня слева? Предположим, чёрные снова надавят 2 вместо более жёсткого хода 4.

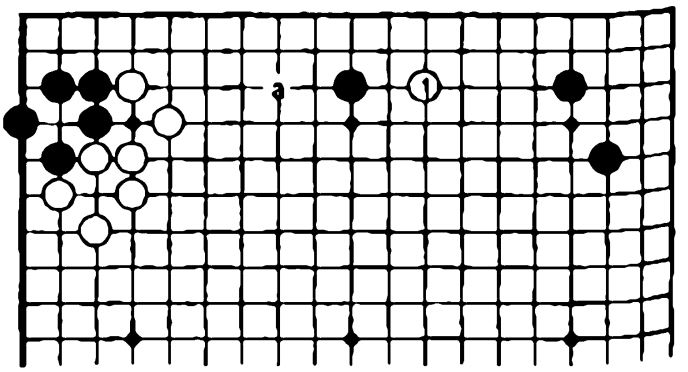
Далее можно предположить 3 и 5; белые выживают, проползая по второй линии. Тем не менее, чёрные полностью удовлетворены. Они потеряли всего шесть-семь очков территории, а взамен получили мощную стену, которая влияет на белый камень в левом верхнем углу.



Д6

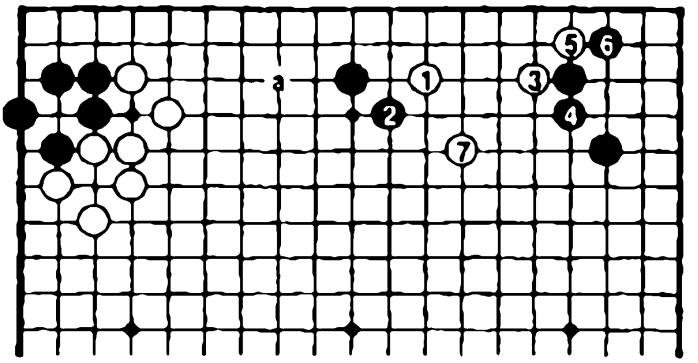
Таким образом, без дополнительной поддержки в этой области вторжение белых завершается неудачей.

Д.7. Могут ли белые вторгаться 1 не имея поддержки в пункте «а»?



Д7

Д.8. Левая сторона белых достаточно сильна, чтобы обеспечить поддержку вторжения даже при отсутствии более близкого камня. Если чёрные атакуют б.**1** диагональным ходом **2**, белые с темпом играют **3**, **5**, после чего выходят в центр кэйма **7**. В итоге чёрные не только лишились территории, но и два их камня в центре оказались под угрозой. Конечно, у них есть место для распространения через два пункта, но вблизи от мощной белой стены их безопасность не гарантирована.

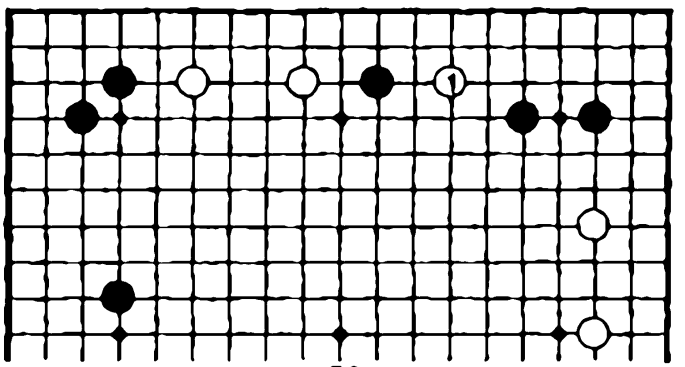


Д8

Если вместо вторжения **1** белые сыграют «а» для получения территории, они лишь упустят хорошую возможность.

> Принцип 4: Не рекомендуется вторгаться рядом со своими слабыми или тяжелыми камнями (см. диаграммы 9–10).

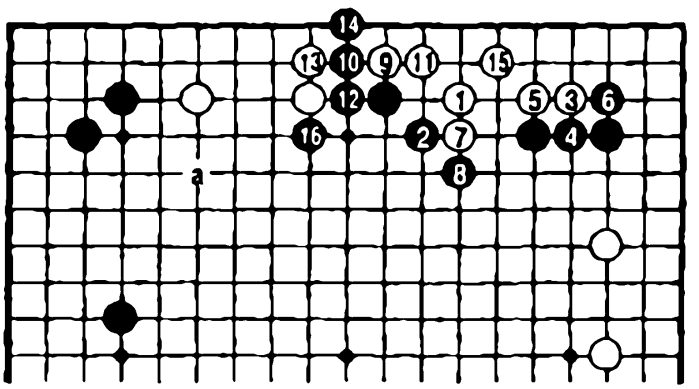
Д.9. Казалось бы, вторжение б.**1** поддерживается камнями белых слева, но так ли это?



Д9

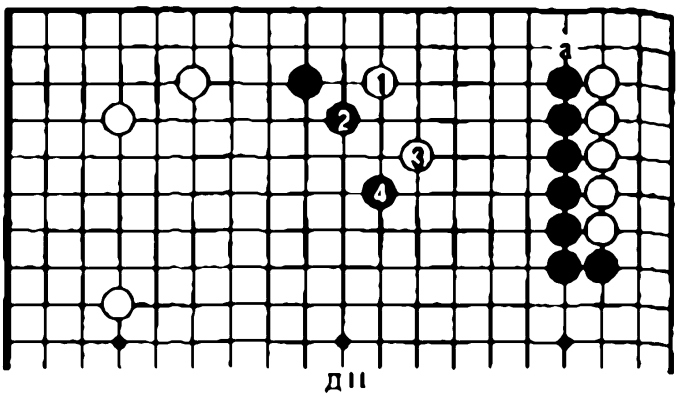
Д.10. Соседние белые камни недостаточно сильны, и у них самих могут возникнуть проблемы с выживанием. Чёрные блокируют, белые выживают **3**...**15**, но никэнбираки слева серьезно ослабло. С ходом **16** проблемы белых становятся очевидными, а левой группе придётся срочно заботиться о спасении – и всё из-за несвоевременного вторжения **1**.

Прежде чем вторгаться **1**, опытные игроки обычно укрепляют левую группу ходом «а».



Д10

Принцип 5: Не рекомендуется вторгаться рядом с мощным влиянием противника (см. диаграмму 11).

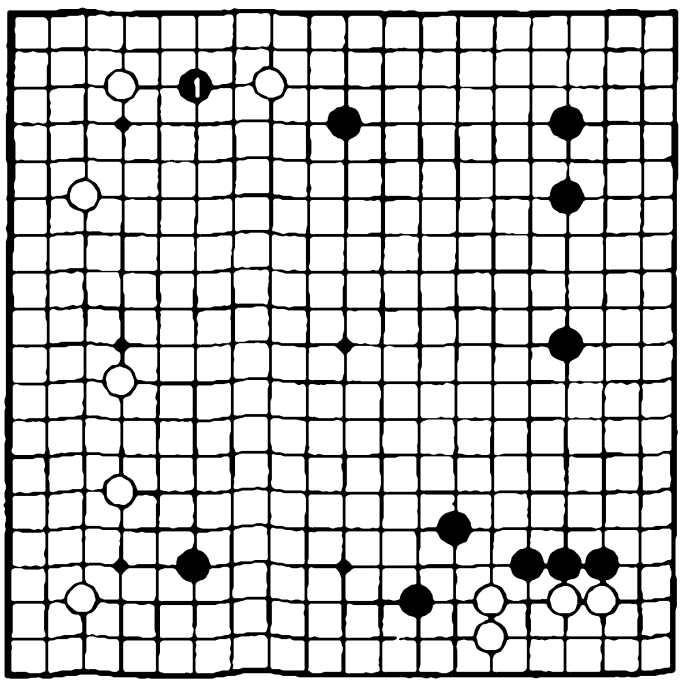


Д 11

Д.11. Белые вторгаются 1, не обращая внимания на мощную стену черных справа. Конечно, это явно неразумный и авантюрный ход. Черные без малейших колебаний атакуют 2 и 4. Из-за мощного влияния черных и сэнтэ-хода «а» белые не могут рассчитывать на выживание. Идти на такой риск только для того, чтобы разрушить небольшую территорию, глупо и опрометчиво.

Принцип 6: Не торопитесь со вторжением, если ваша зона находится в процессе формирования (см. диаграммы 12–14).

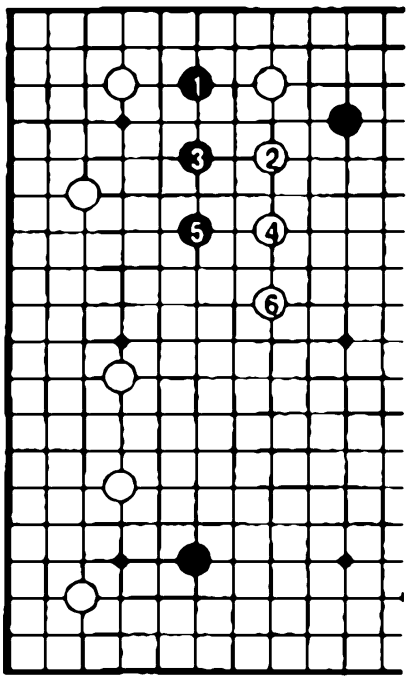
Д.12. Стандартная ситуация в начале партии. Чёрные строят большую зону, а белые захватывают надёжную территорию. Стоит ли чёрным вторгаться 1 в левом верхнем углу?



Д 12

Д.13. Момент для вторжения **1** выбран неудачно. Белые начинают преследовать чёрных: **2**, **4** и **6**. Они получают преимущество в центре, и это обстоятельство заметно отражается на большой зоне, построенной чёрными на правой стороне. Белых такой результат вполне устраивает.

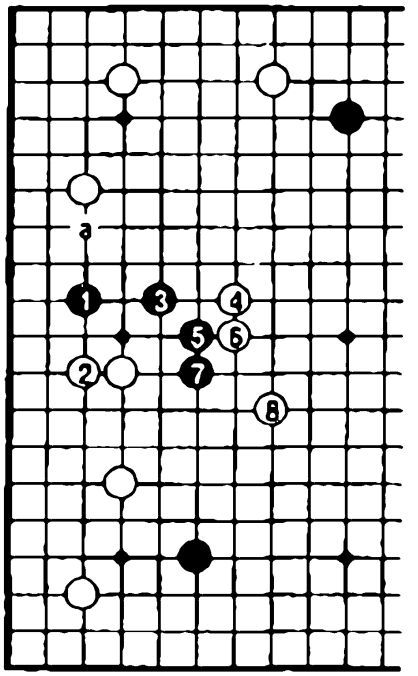
Чёрным не стоит беспокоиться о том, что белые получат территорию. Вместо **1** они должны накрывать в пункте **2** – это ключевой пункт, полностью соответствующий стратегии черных на наращивание большой зоны. Играя на построение большой зоны, черные должны стремиться к быстрому развитию; такой результат вполне удовлетворителен для них.



Д.13

Д.14. В подобных формах также встречается вторжение на левой стороне **1**. Впрочем, результат оказывается примерно таким же, как на предыдущей диаграмме.

Белые атакуют **2**, лишая чёрных базы. Если цукэ ч.«а», пытаясь выжить «на месте», это приведёт к нежелательному укреплению угловой формы белых, поэтому чёрные обычно прыгают **3**. Белые немедленно накрывают **4** и преследуют чёрных. При этом они получают как минимум три хода в центре, с ущербом для большой чёрной зоны справа.



Д.14

Шесть принципов, представленных в этом разделе, помогут вам правильно выбрать момент для вторжения. Конечно, из любого правила существуют исключения. Если игровой баланс нарушен, и вы рискуете безнадёжно отстать от противника, то придётся забыть о рекомендациях и попытаться запутать игру, чтобы сократить разрыв. Тем не менее, при описании стандартных ситуаций было бы неверно использовать особые примеры такого рода.

2. Сокращение (Кэси)

Сокращение преследует примерно такие же цели, как и вторжение. Обе стратегии направлены на то, чтобы предотвратить укрепление или расширение территории противника, поэтому эти концепции стоит рассматривать вместе.

Вторжения отличаются большей жёсткостью и напряжённостью, для них характерно более глубокое проникновением в сферу влияния противника для уничтожения территории.

Напротив, сокращение проходит более спокойно – территория противника легко «подрезается» снаружи.

Вторжения обычно приводят к более основательному разрушению территории, но сопряжены с большим риском и зависимостью от окружающих позиций противника. С другой стороны, сокращения не столь радикальны, обычно выбираются с прицелом на большую маневренность, и не позволяют противнику легко нарастить внешнее влияние за счёт атаки.

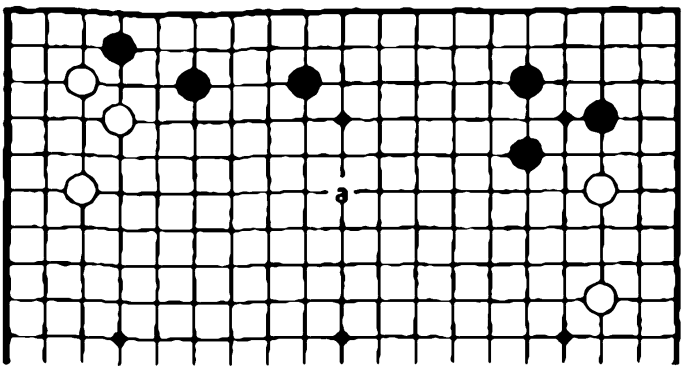
Выбор между вторжением и сокращением полностью зависит от контекста. Сокращение без учёта ситуации отдаст противнику лишнюю территорию и приведёт к поражению. В некоторых ситуации вторжение тоже бывает неуместным. Вы должны стремиться к тому, чтобы сознательно выбрать подходящую тактику для конкретной ситуации.

А. Методы сокращения

В тех ситуациях, где вторжение неуместно, нередко применяется сокращение. Давайте рассмотрим примеры таких ситуаций, а заодно познакомимся с конкретными техническими приемами.

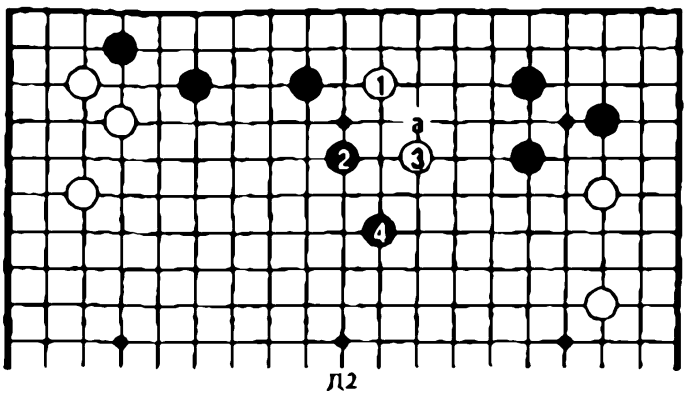
Принцип 1: Сокращение является более желательным в том случае, если вторжение обладает ограниченными возможностями для разрушения территории противника, если оно не создаёт серьёзной угрозы противнику, или вторгающиеся камни не смогут легко построиться «на месте» (см. диаграммы 1–14).

Д.1. Чёрные могут сыграть возле пункта «а», чтобы произвести крупномасштабное огораживание территории на верхней стороне. Соответственно, белые должны каким-то образом предотвратить этот результат. Чтобы правильно выбрать стратегию, придётся поразмыслить.



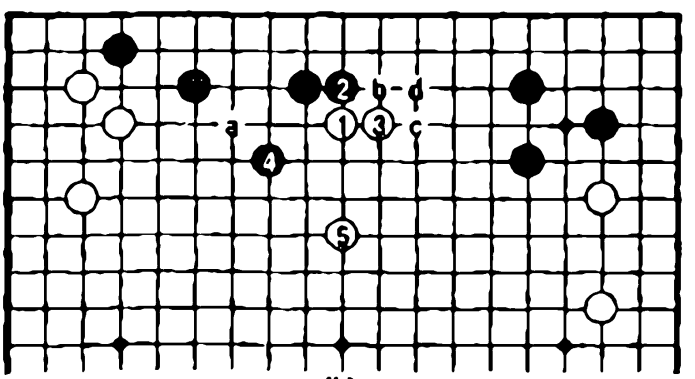
Д1

Д.2. Чёрные имеют прочную форму из двух стабильных, независимых групп, поэтому вторжение 1 не создаст никакой угрозы. Кроме того, белым не хватает места для выживания на стороне. Когда чёрные атакуют 2, белым остаётся только бежать 3. Вероятно, белые как-нибудь убегут, но чёрные получат хорошее внешнее влияние, и это может отразиться на безопасности двух белых камней на правой стороне. Белым как минимум придется нелегко. На основании принципов, о которых говорилось ранее, белым стоило вторгнуться по четвёртой линии (вероятно, «а») – это упростило бы им бегство. Однако в этом случае у белых не будет продолжения, создающего серьёзную угрозу для чёрной группы. Чёрные могут сыграть в другом месте и атаковать белый камень в более подходящий момент.



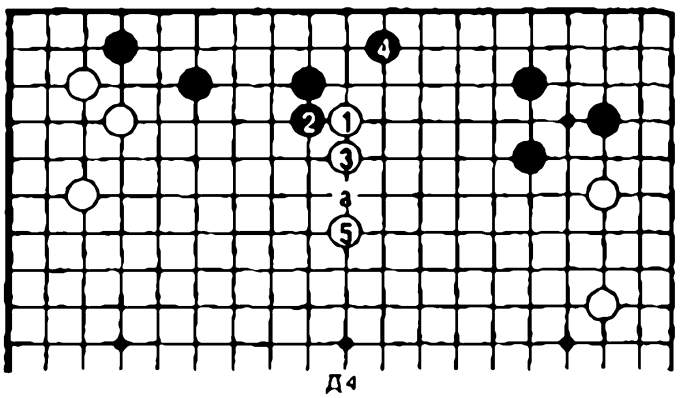
Д2

Д.3 .«Удар в плечо» 1 – один из самых распространённых приемов сокращения – поможет справиться с ситуацией. Чёрные вынуждены ответить, чтобы избежать последствий от давления белых в 2. После ч.4 белые прыгают через два пункта 5; это стандартное продолжение при кэси. Чёрные играют 4, чтобы предупредить ход белых в «а».



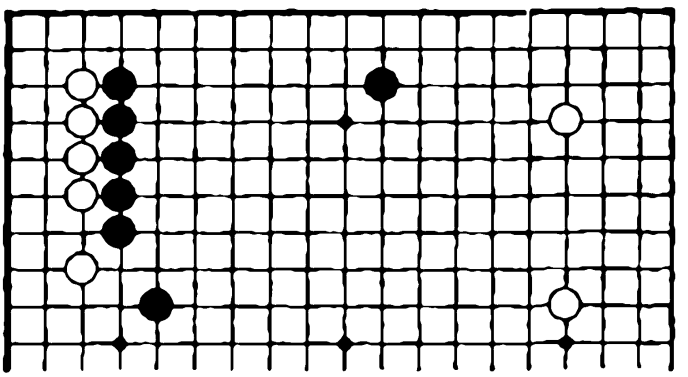
Д3

Хотя чёрные могут сыграть «b» - б.«c» - ч.«d» с получением очков, по сравнению с Д.2 территория чёрных увеличивается примерно на 10 очков, а белые получают сэнтэ. Белые довольны тем, что они прижали территорию чёрных и предотвратили расширение зоны. У них нет причин вступать в тяжелую, невыгодную борьбу для уничтожения этих десяти очков территории. Успех хода б.1 очевиден.

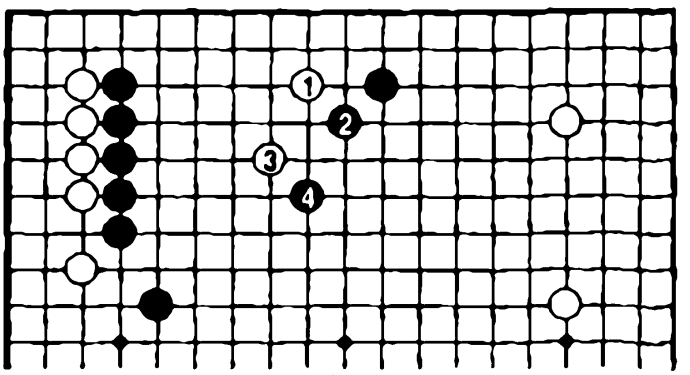


Д4

Д.4. В ответ на б.1 чёрные также могут надавить вверх 2, а затем на б.3 сыграть кэйма 4. В этом варианте чёрные сохраняют больше территории, но из-за ограничения выхода в центр их возможности для атаки сокращаются. Белые укрепляются 5 и считают задачу по сокращению чёрной зоны выполненной. Вместо 3 белые также могут прыгнуть «a»; этот ход создаёт более легкую форму, но чёрные, вероятно, получат больше территории.


Д5

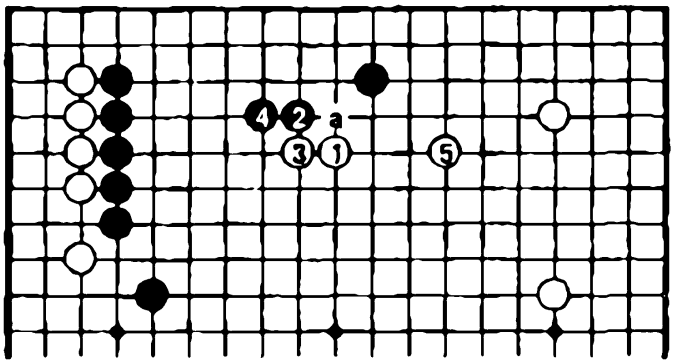
Д.5. Чёрные используют свою стену слева для развития верхней стороны. Это вполне разумная тактика, и белым остается смириться с этим фактом. Однако чёрные собираются построить идеальную форму «коробки», а вот этого спокойно дожидаться никак нельзя.



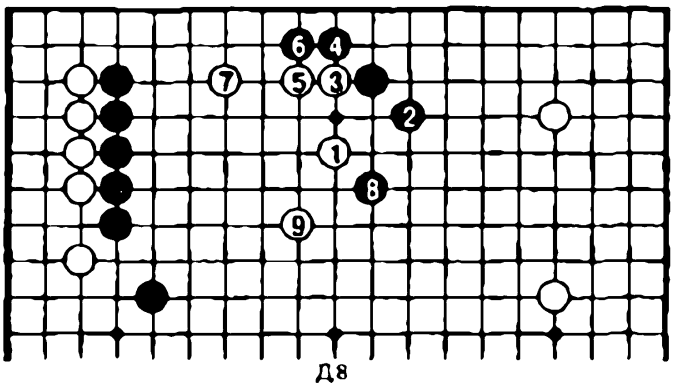
Д6

Д.6. Предположим, белые идут на глубокое вторжение 1. Если им удастся выжить или скрыться, территория чёрных будет уничтожена. Но чёрные атакуют 2 и 4, из-за мощной стены чёрных будущее белых камней выглядит сомнительно. Вторжение белых было слишком опрометчивым.

Д.7. Следовательно, белым лучше переключиться с вторжения на стратегию сокращения. Внешнее кэйма-кэси 1 также входит в число основных приёмов сокращения (наряду с «ударом в плечо» «а» из предыдущего примера). Если чёрные защищают территорию 2, белые нажимают 3 в сэнтэ и соединяются 5. Белых такой результат более чем устраивает. Не стоит завидовать территории, полученной чёрными; это абсолютный минимум того, что можно было добиться при столь мощной стене.



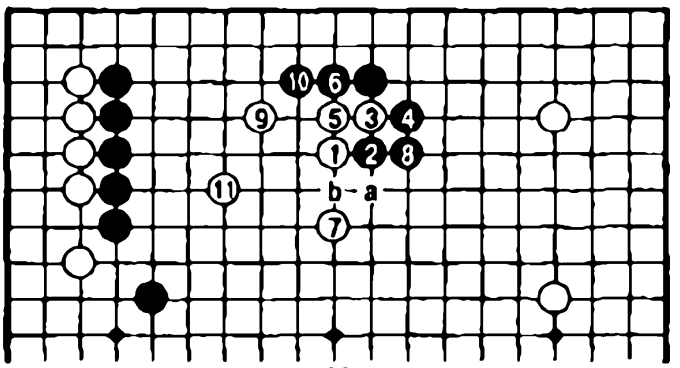
Д7



Д8

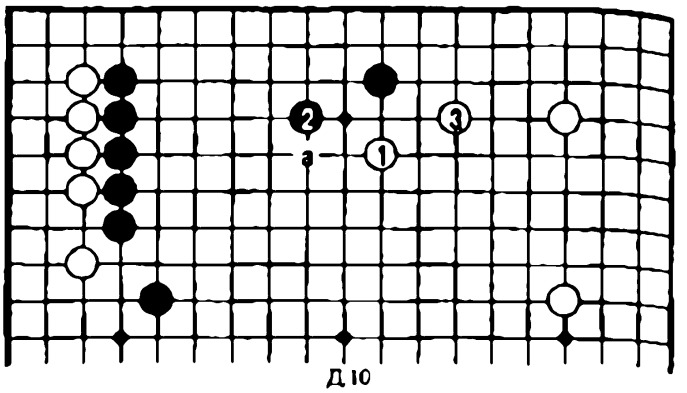
Д.8. Чёрные также могут противопоставить 2. По крайней мере, такая тактика предотвращает результат с предыдущей диаграммы, когда белые сократили чёрную зону и получили внешнее влияние. После цукэ б.3 можно предположить вариант до 7 хода. Если чёрные атакуют 8, белые выходят в центр 9. Результат выглядит вполне разумно и справедливо для обеих сторон, в отличие от опасной ситуации на Д.6. Белым удалось разрушить территорию чёрных, но теперь им придется позаботиться о собственной безопасности.

Д.9. Если чёрные предпочитают борьбу, то играют цукэ 2. Стандартный ответ б.«а» лишь вызовет перекрёстное разрезание ч.«b» – из-за присутствия мощной стены это слишком опасно для белых. Вместо этого белые вклиниваются 3, руководствуясь принципом «атака – лучшая защита». Если чёрные нападают в 5, то б.4, и у чёрных возникают проблемы. Стандартное продолжение до 11 хода приводит примерно к такому же результату, как на предыдущей диаграмме.



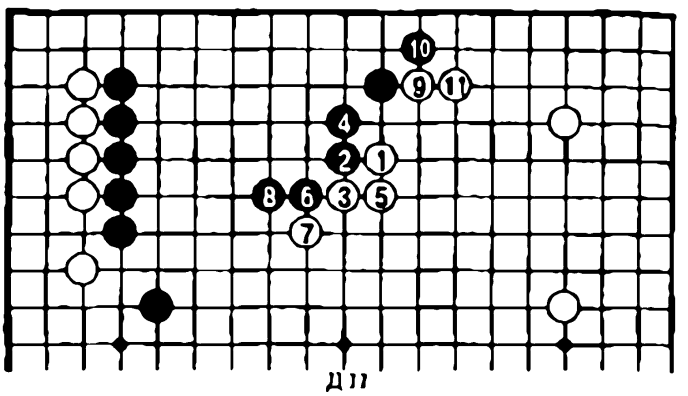
Д9

Д.10. Если белые не желают переходить в защиту, как на Д.8 и Д.9, или беспокоятся за судьбу слабой группы в другом месте доски, они также могут накрыть ходом **1**. Если чёрные надёжно отвечают **2**, то белые соединяются **3**, планируя дальнейшее сокращение «а». Такой результат напоминает Д.7.



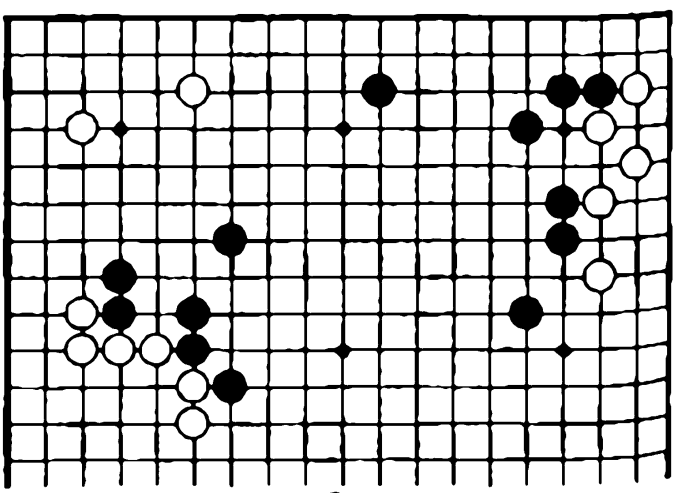
Д.10

Д.11. В ответ на б.**1** на Д.10 черные также могут сыграть цукэ **2**, чтобы окружить побольше территории. В данной позиции белые соглашаются с планами чёрных и разыгрывают вариант до **11** хода, чтобы самим построить влияние. Стена белых, обращённая к двум дружественным камням на правой стороне, теперь обладает большим потенциалом для построения территории. Чёрные также могут рассмотреть и другие варианты, но в целом сокращение **1** относительно безопасно для белых.

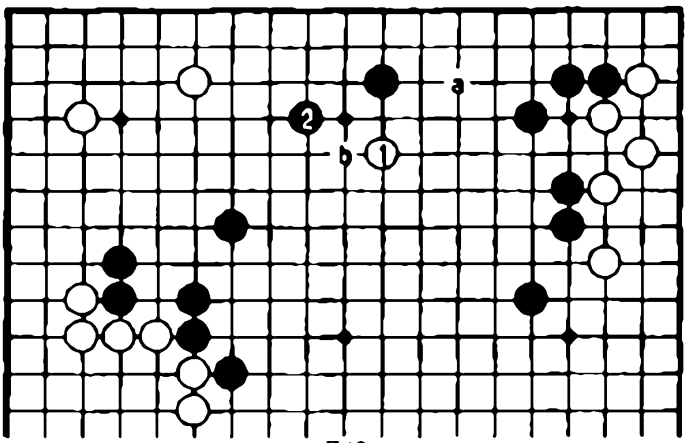


Д.11

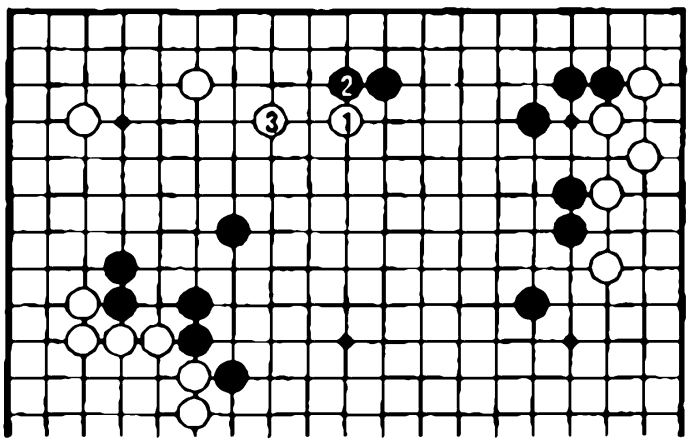
Д.12. Чёрные построили довольно приличную зону. Какую стратегию должны применить белые? В каком конкретном пункте им следует сыграть?


Д.12

Д.13. В данной ситуации вторжение б.«а» выглядит как самоубийство. Белые должны применить сокращение, а выбор пункта требует величайшей осторожности. Накрывающие ходы в пунктах **1** и «b» обычно безопасны, но чёрные отрежут их от базовых камней кэйма **2**, и белые попадут под атаку. Чтобы сохранить связь с угловыми камнями, придется действовать изобретательно.



Д.13

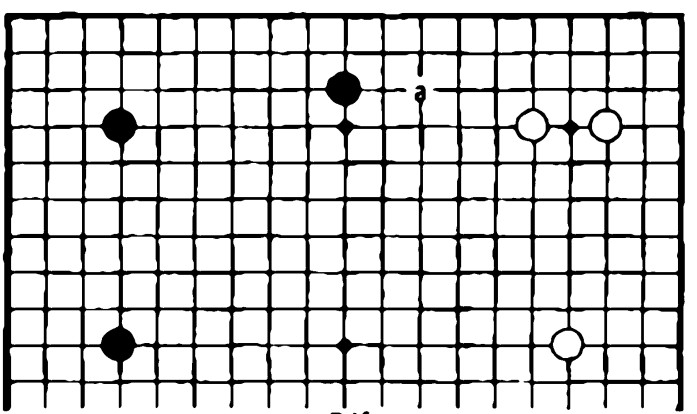


Д.14

Д.14. «Удар в плечо» б.**1** выглядит необычно, однако это лучший ход для сокращения в данной ситуации. Последующий ход белых в **2** слишком серьёзно ослабит чёрный камень, поэтому чёрные вынуждены ответить. Чёрные сами занимают пункт **2**, на что белые надежно соединяются с угловыми камнями **3**.

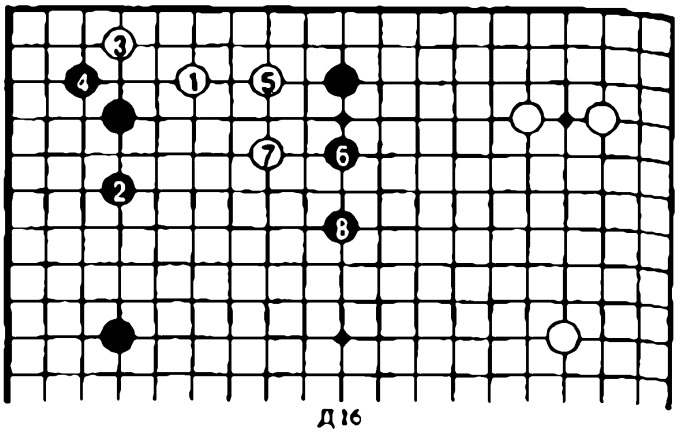
Принцип 2: Применяйте сокращение, если ваша зона имеет сопоставимый масштаб, и расширяется одновременно с сокращением зоны противника (см. диаграммы 15–19).

Д.15. Три чёрных камня слева намечают зону больших размеров, чем три белых камня справа. Пункт «а» выглядит заманчиво, но это слишком медленный ход, и белые рискуют отстать в самом начале партии. Что делать белым?

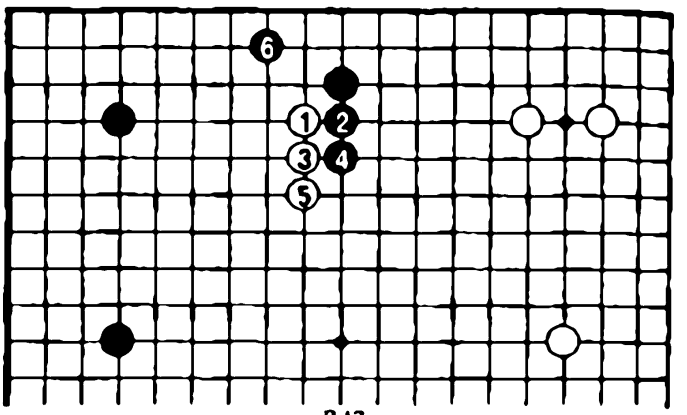


Д.15

Д.16. Если белые вторгаются, нападая на угол 1, чёрные отвечают простым ходом 2. Они позволяют белым выжить 3 и 5, а сами выдвигаются в центр 6 и 8. Вторжение белых привело к разрушению чёрной зоны, однако чёрные получили инициативу, а зона белых на правой стороне тоже пострадала. В сущности, белые не получили никаких преимуществ от своего вторжения.



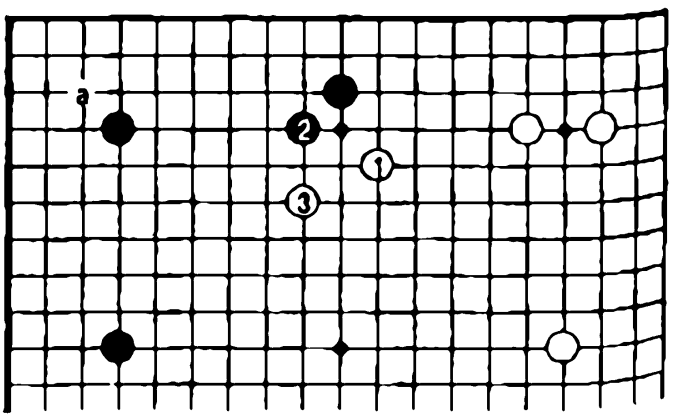
Д.16



Д.17

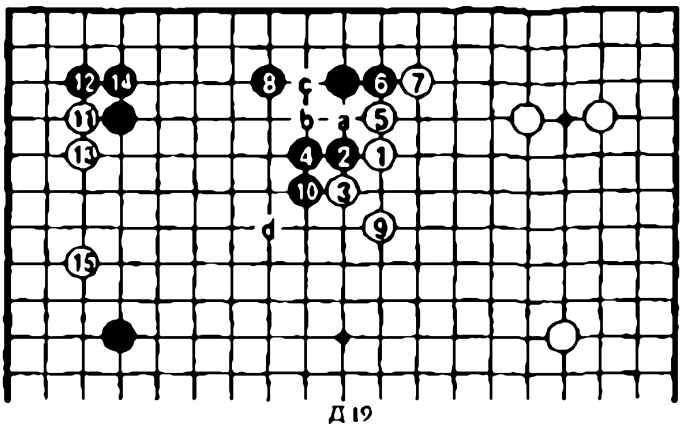
Д.17. Очевидно, в данном случае больше подойдет сокращение. Внутренний «удар в плечо» 1 - стандартный ход. Однако чёрные не упускают возможность надавить 2 и 4 с ущербом для белой зоны на правой стороне. Три белых камня ещё не стали полностью безопасными; вполне возможно, что белым будет некогда укреплять правую сторону.

Д.18. Для данной ситуации лучше всего подойдет внешнее накрытие кэйма 1. Во-первых, этот пункт хорошо сочетается с правым верхним углом белых и не имеет очевидных слабостей, которые могли бы использоваться чёрными. Белые обеспечивают себе большую зону. Во-вторых, белые угрожают придавить чёрный камень ходом в пункт 2, поэтому чёрные вынуждены ответить. Белые сохраняют темп для занятия пункта 3, ключевого для расширения обеих зон. Чёрный угол всё ещё открыт для вторжения «а». Таким образом, белые сократили территориальный потенциал чёрной зоны и взяли ситуацию под свой контроль.



Д.18

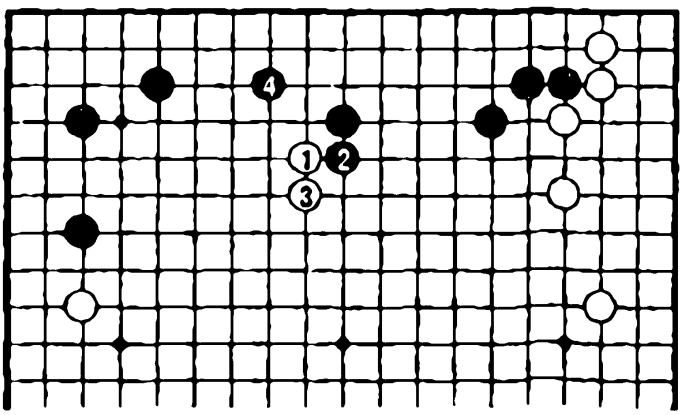
Д.19. Если чёрные прикрепляются **2**, стараясь по возможности расширить свою зону, можно предположить продолжение **3...7**. Чёрные должны защититься **8**, так как у белых имеется жёсткое прорезание «**a**» - ч.«**b**» - б.«**c**». После того, как белые защищают точку разрезания **9**, их зона на правой стороне становится весьма впечатляющей. Если чёрные расширяют свою зону **10**, белые прикрепляются **11** и лишают чёрных территории продолжением до **15**. Если чёрные защищают угол, играя **10** в **11**, белые плавно проникают в их зону ходом «**d**».



Д 19

Принцип 3: «Удар в плечо» обычно не применяется к камням на четвёртой линии (см. диаграмму 20).

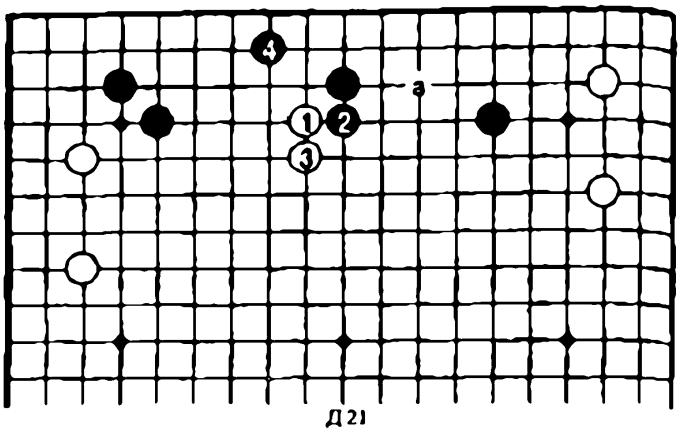
Д.20. Если белые применят «удар в плечо» в этой ситуации, чёрные отвечают **2** и **4**. Хотя развитие формы чёрных было слегка ограничено, ход **1** помог чёрным получить реальную территорию. Камни противника на четвёртой линии обычно остаются открытыми для вторжения; в данном случае прямое вторжение белых в пункт **4** имеет все условия для выживания. Следовательно, белые должны были вторгаться, чтобы сохранить баланс территорий.



Д 20

Принцип 4: «Удар в плечо» обычно не применяется против распространений через три или четыре пункта (см. диаграмму 21).

Д.21. Изолированное распространение через три или четыре пункта обычно бывает слабым и плохо защищенным от вторжений. Так, на этой диаграмме распространение черных обладает очевидным дефектом «а» – типичный пункт для вторжения. «Удар в плечо» 1 только поможет чёрным укрепить свою форму. После ответа 2 слабость чёрных в пункте «а» исчезает. Подобные формы часто встречаются в реальных партиях, поэтому этот принцип стоит запомнить.



Д 21

Следующие принципы помогут правильно определить глубину сокращения.

С одной стороны, если у вас нет большой зоны, сравнимой с зоной противника, все усилия следует направить на сокращение территории противника. В таких ситуациях применяется глубокое вторжение.

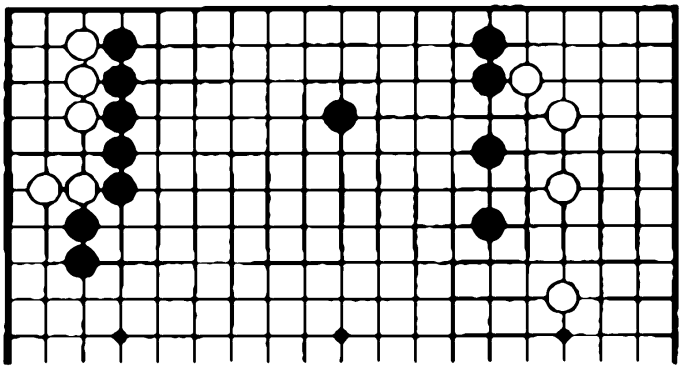
К приёмам глубокого сокращения относится «удар в плечо» 1 на Д.3, тогда как боси 1 на Д.7 имеет меньшую глубину.

С другой стороны, при наличии своей зоны, или если глубокое сокращение выглядит слишком рискованным, в первую очередь следует стремиться к расширению собственного влияния. Задача сокращения зоны противника отступает на второй план — поэтому в таких случаях предпочтительны менее глубокие сокращения.

«Удар в плечо» 1 на Д.14 считается менее глубоким, кэйма 1 на Д.7 – более глубоким, а боси 1 на Д.10 можно назвать промежуточным (не слишком глубоким и не слишком мелким).

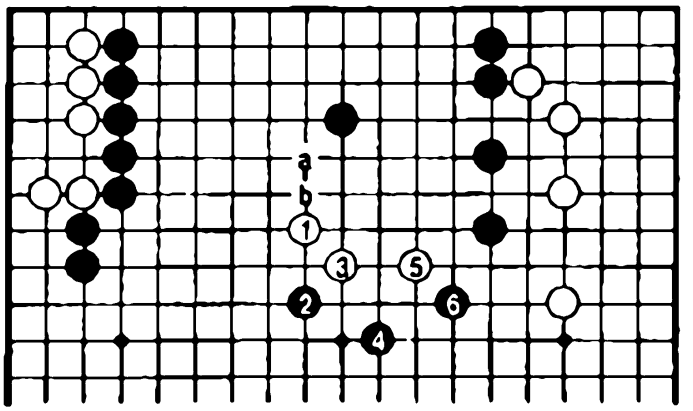
Конечно, эти рекомендации имеют общий характер. Точное определение глубины сокращения зависит от конкретной ситуации.

Д.22. Чёрные построили обширную зону на верхней стороне. Как белым выбрать подходящую глубину сокращения?



Д.22

Д.23. Из-за сокрушительной силы чёрных стен «удар в плечо» «a» или кэйма «b» не стоит и обсуждать. Даже такой тип вторжения, как ход **1**, в данном случае неприемлем. Чёрные накрывают **2**, перекрывая путь к бегству, и после **6** хода белые камни обречены.

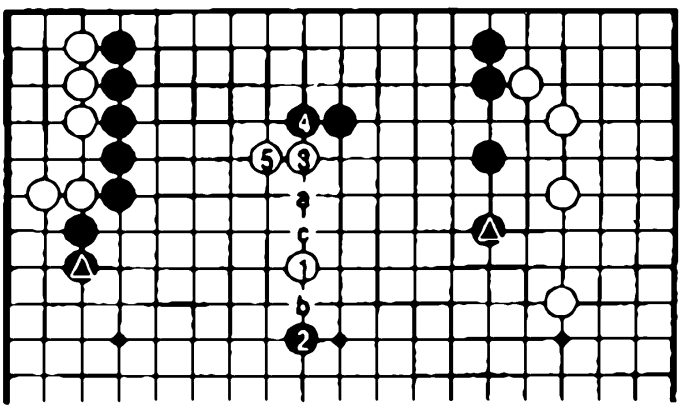


Д.23

В сущности, попытка сокращения **1** обернулась вторжением в границах территории противника. Обратите внимание: ход **1** расположен на одной линии с самым высоким камнем справа.

Д.24. Не стоит очертя голову ломиться на территорию противника – лучше встать на пороге, чтобы у вас оставался выбор между бегством и проникновением вовнутрь. Лучше всего «постучаться» с пункта **1**, находящегося сразу же за «дверью» (линия, соединяющая камни ⊙). Если чёрные атакуют снаружи **2**, белые продолжают «ударом в плечо» **3**. Здесь у белых гораздо больше пространства для манёвра, поэтому атака чёрных приведёт лишь к напрасной потере территории.

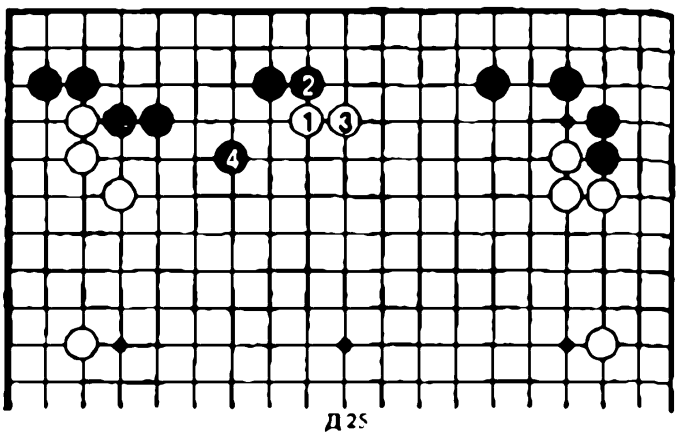
С другой стороны, ответ «a» для защиты территории выглядит пассивно. Идеально выбранный пункт **1** создает изрядные проблемы для чёрных. Конечно, для белых было бы безопаснее сыграть «b», но ответ «c» даёт на 9 очков больше, чем ответ «a».



Д.24

Б. Выбор момента для сокращения

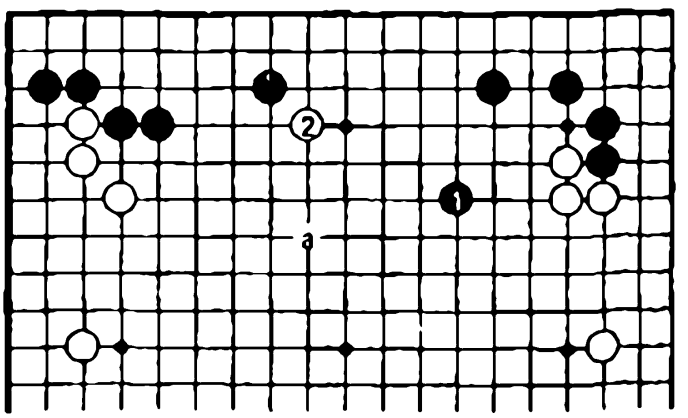
Не торопитесь с сокращением. Лучше всего проводить сокращение непосредственно перед тем, как зона противника превратится в реальную территорию (см. диаграммы 25–26).



Д.25

Д.25. Вся верхняя сторона может стать территорией чёрных. С другой стороны, позиция чёрных низка, а её возможности для развития ограничены. Момент для «удара в плечо» **1** выбран неудачно. Продолжение до **4** хода лишь помогает чёрным нарастить свою территорию. Все чёрные камни работают эффективно, поэтому чёрные удовлетворены. Чего добились белые ходами **1** и **3**?

Д.26. Только после того, как чёрные сыграют **1** наступает благоприятный момент для «удара в плечо». Если чёрные смогут сыграть возле «а», их потенциальная территория может стать реальной. Скорее всего, сейчас у белых последний шанс для сокращения, и они не должны его упустить. Заодно сокращение **2** сделает ход **1** малоэффективным.

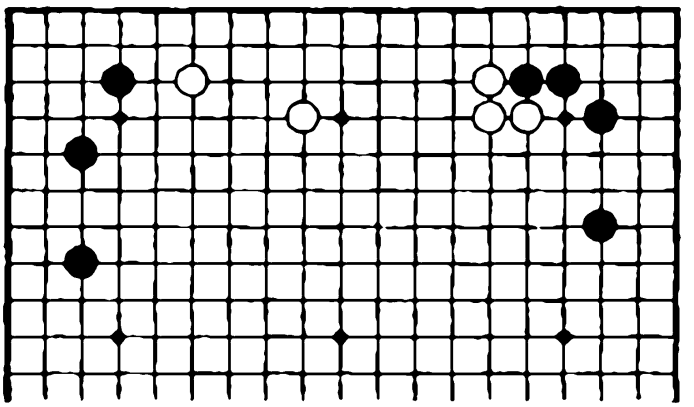


Д.26

3. Задачи

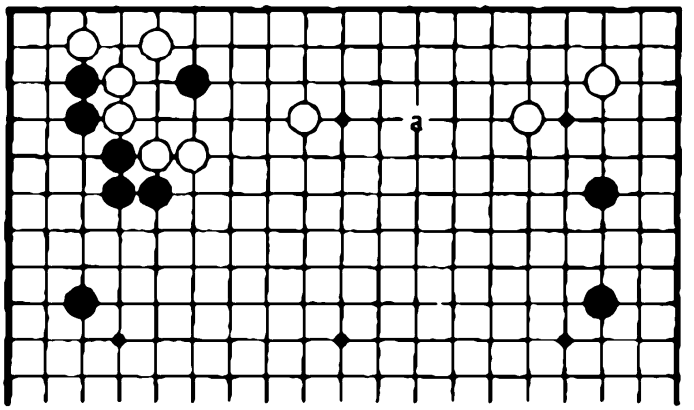
Задача 1. Ход чёрных

Как чёрным вторгаться в построение белых?



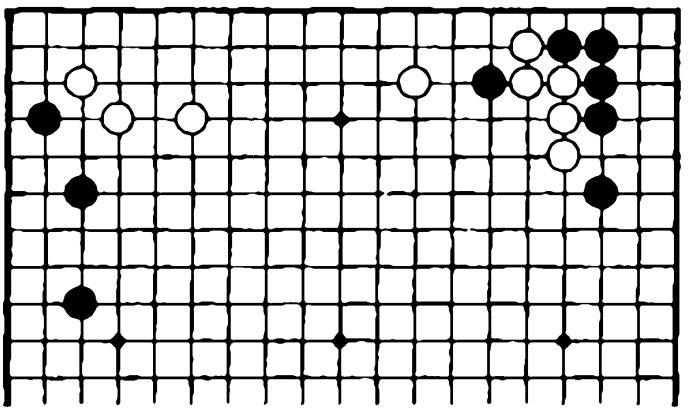
Задача 2. Ход чёрных

Чёрные должны срочно вторгаться в белую зону, так как после защиты «а» им будет очень трудно что-либо сделать. Чтобы правильно выбрать пункт вторжения, придется немного подумать.



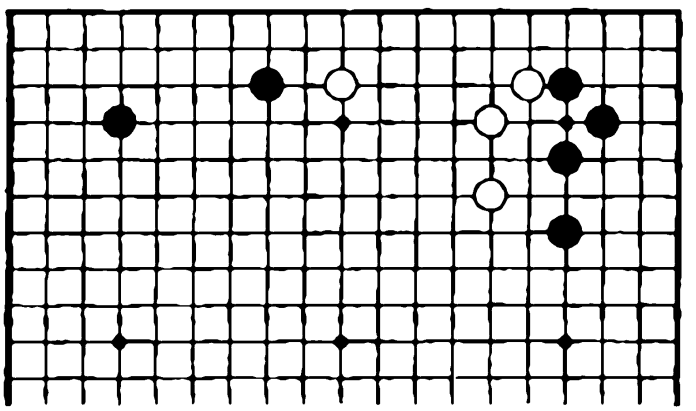
Задача 3. Ход чёрных

С какого хода начинать разрушение потенциальной территории белых на верхней стороне?



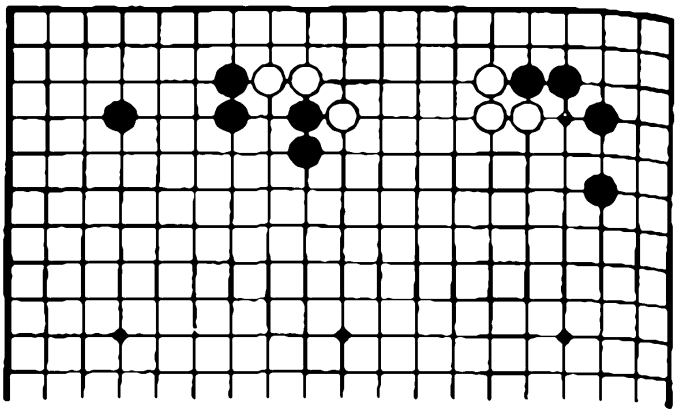
Задача 4. Ход чёрных

Четыре белых камня ещё не стабилизировались. В какую критическую точку следует ударить чёрным?



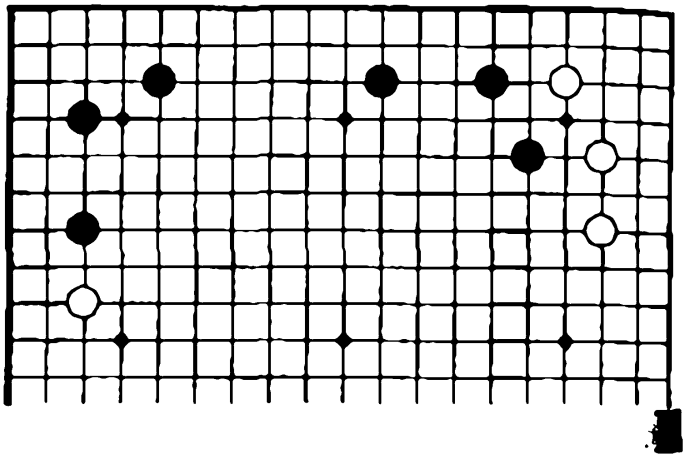
Задача 5. Ход чёрных

Форма белых выглядит вполне нормально. Чёрные должны тщательно спланировать свой маневр и нанести удар в самую болезненную точку.



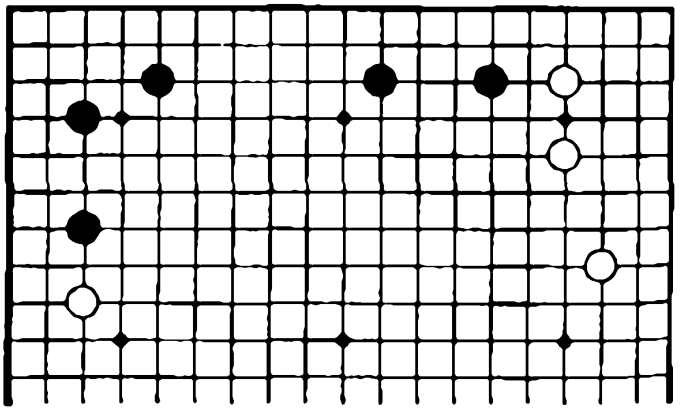
Задача 6. Ход белых

Как белым играть против чёрной зоны?



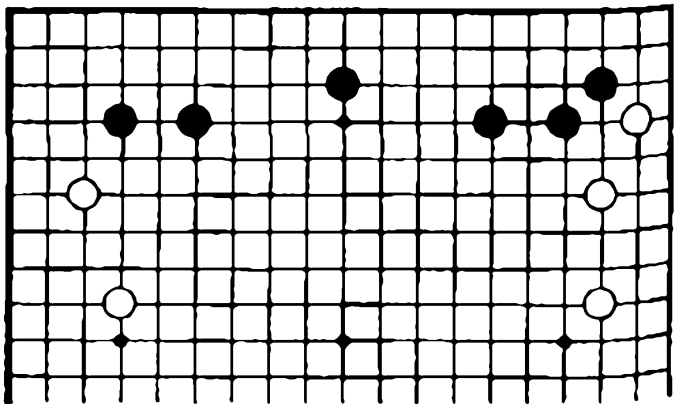
Задача 7. Ход белых

Форма чёрных почти не отличается от Задачи 6. Как действовать белым в этой позиции?



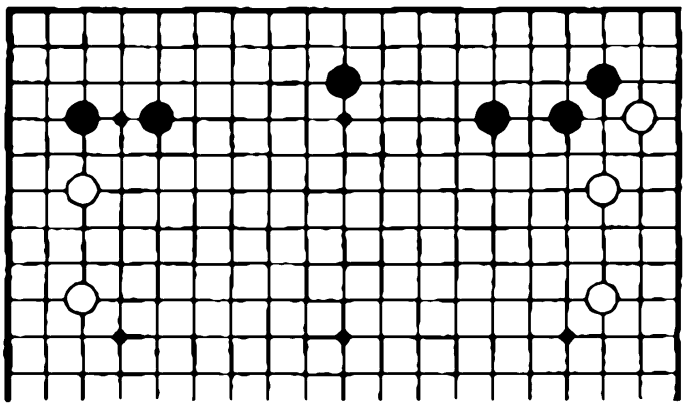
Задача 8. Ход белых

Не стоит недооценивать потенциал этой чёрной зоны. Какой план будет лучшим за белых?



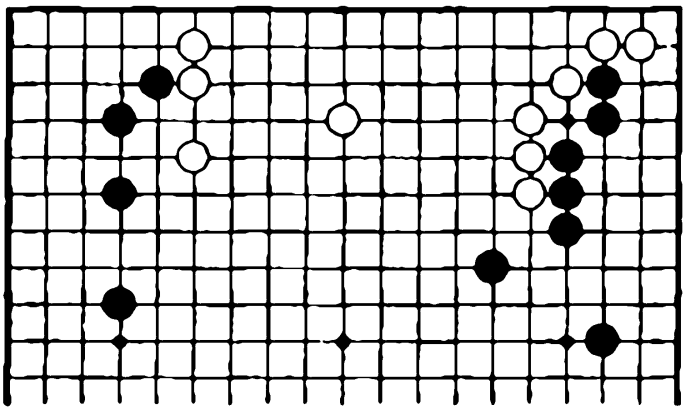
Задача 9. Ход белых

Форма чёрных слегка отличается от Задачи 8. Что делать белым?



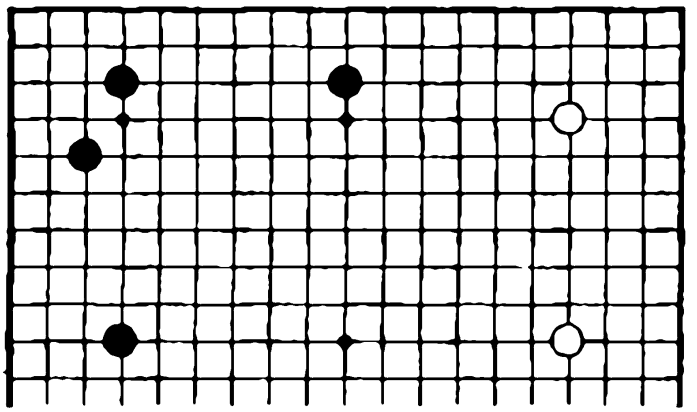
Задача 10. Ход чёрных

Белые сформировали огромную зону. Чёрные находятся на перепутье – они должны выбрать дальнейший курс действий. В этой задаче необходимо правильно оценить баланс силы и слабости формы противника.



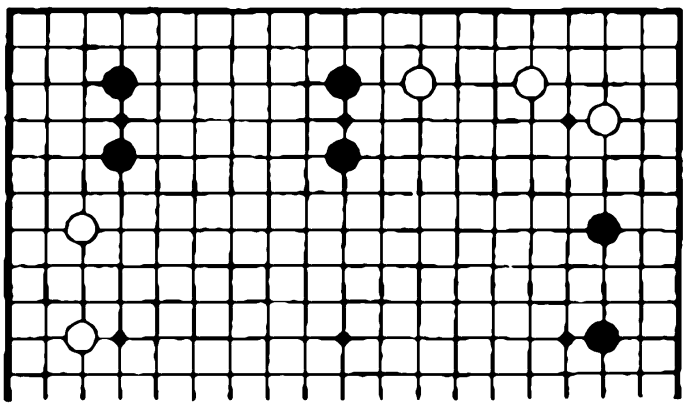
Задача 11. Ход белых

Чёрные построили идеальную «двукрылую» форму от хорошо защищенного угла. Какой приём сокращения следует использовать белым?



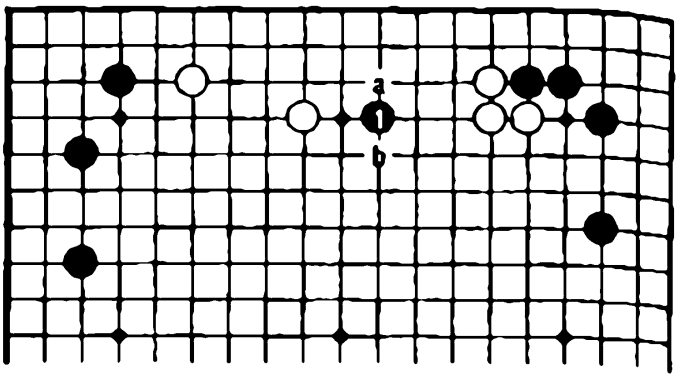
Задача 12. Ход белых

Если чёрные смогут достроить идеальную прямоугольную форму, их камни будут работать чрезвычайно эффективно. Как белым нарушить планы чёрных?



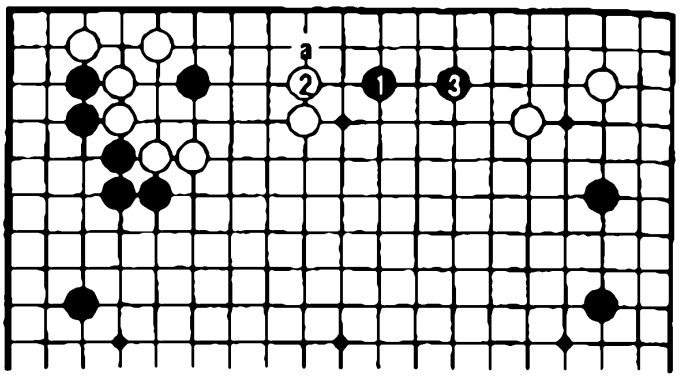
4. Решения

Решение задачи 1



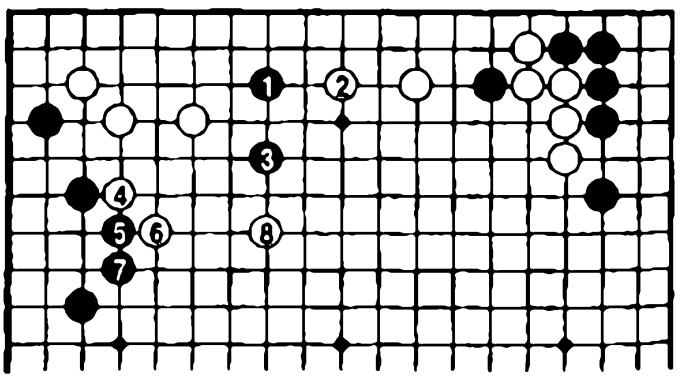
Д.1. Ход **1** – самая сильная техника вторжения в данной ситуации. На вторжение ч.«а» белые накроют «b». Чёрные разрушат территорию белых, но не создадут сколько-нибудь заметной угрозы для белых камней.

Решение задачи 2

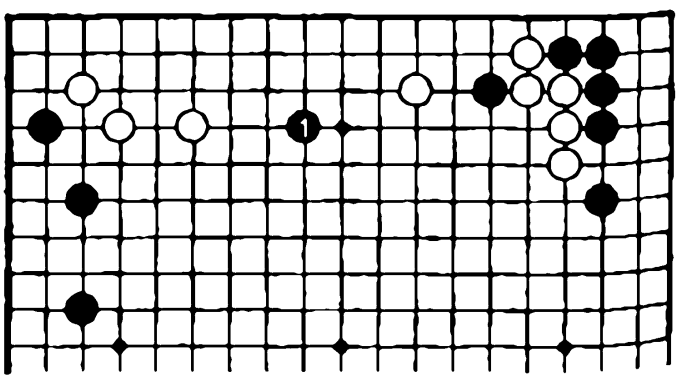


Д.2. Хотя белые камни располагаются по четвёртой линии, лучше всего работает вторжение по третьей линии **1**. Пункт **1** смещён к левой стороне, чтобы у него было отличное продолжение «а». Белые защищаются **2**, и чёрные устраиваются **3**. Если чёрные начнут вторжение с **3**, белые зажмут **1**.

Решение задачи 3



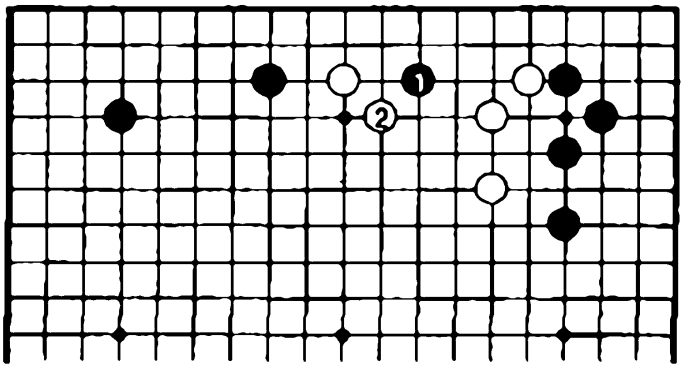
Д.3а. Глубокое вторжение по третьей линии **1** полностью разрушает территорию белых, однако после **2** чёрные вынуждены бежать **3**. Белые в сэнтэ играют **4** и **6** на левой стороне, и переходят в атаку **8**. Чёрная группа в опасности.



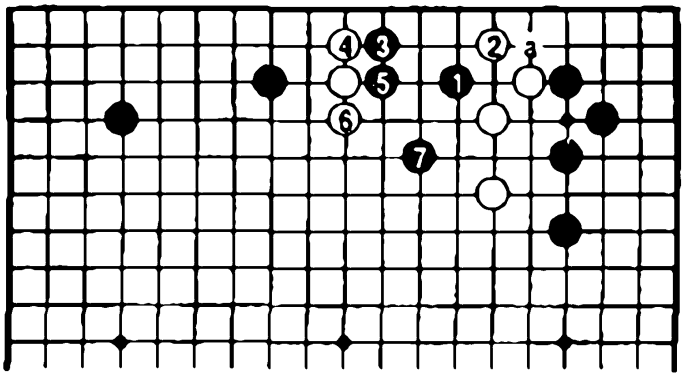
Д.3б. Итак, вторжение по третьей линии создаёт много проблем. Следовательно, чёрным лучше вторгаться по четвертой линии, чтобы упростить выход в центр. От разницы всего в одну линию может зависеть результат всей партии.

Решение задачи 4

Д.4а. Кажется, самый очевидный пункт для вторжения – **1**, но белые успешно запирают чёрных ходом **2**. Выбор чёрных был неправильным, потому что пункт **1** не имеет хорошего продолжения.

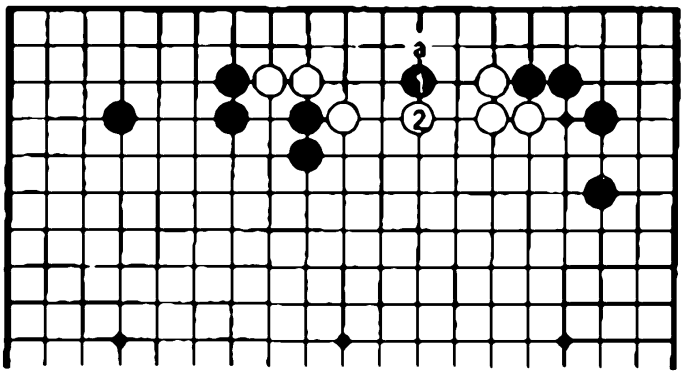


Д.4б. Удар ч.**1** – самый болезненный. Т.к. чёрные могут соединиться «а», белые блокируют **2**. Но ч.**3** угрожает соединением с левой стороной. Если белые блокируют **4**, чёрные выбегают в центр **5** и **7**, и белая группа оказывается разделенной надвое – оптимальный результат для вторжения. Если белые пытаются предотвратить катастрофу и отказываются от блокировки **2** или **4**, чёрные соединяются. В этом случае вторжение также оказывается успешным, т.к. чёрные получают территорию и лишают белых базы.

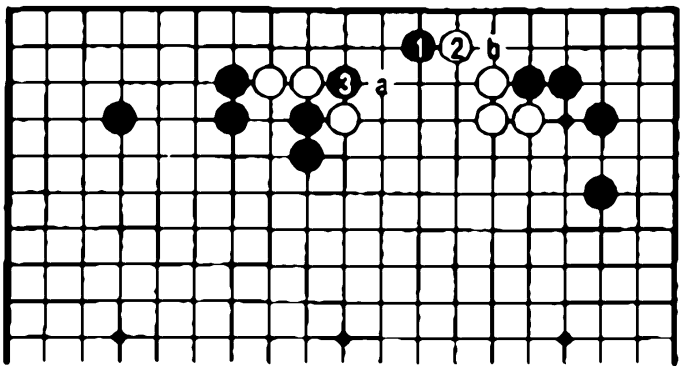


Решение задачи 5

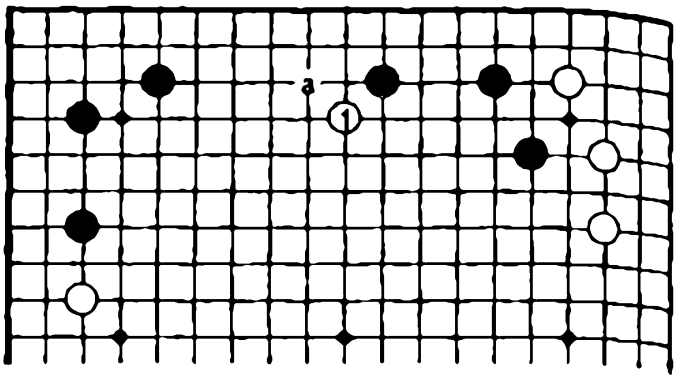
Д.5. На ч.**1** белые блокируют **2**. Непонятно, как теперь чёрным добиться преимущества. Если вместо этого чёрные вторгаются **2**, то белые слегка уступают «а»; черные не добились ничего существенного.



Д.5б. Вторжение по второй линии **1** оказывается на удивление эффективным. Если б.**2**, то чёрные разрезают **3**, и белая группа разваливается. Если же вместо **2** белые защищаются в «а», то ч.«b».

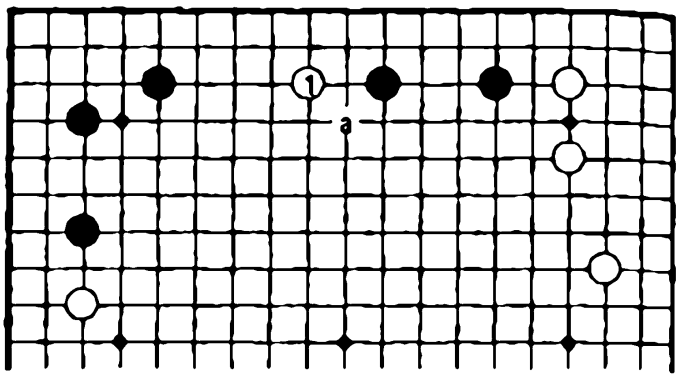


Решение задачи 6



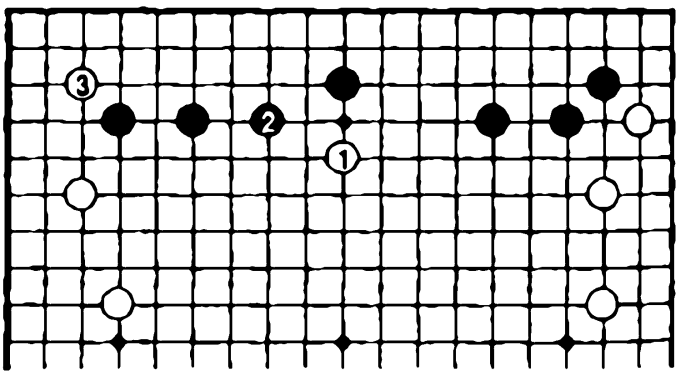
Д.6. «Удар в плечо» 1 – самый простой и мощный приём для данной ситуации. Вторжение б.«а» приведет лишь к частичному разрушению территории; поскольку чёрные с обеих сторон имеют прочные, стабильные формы, у белых возникнут проблемы.

Решение задачи 7



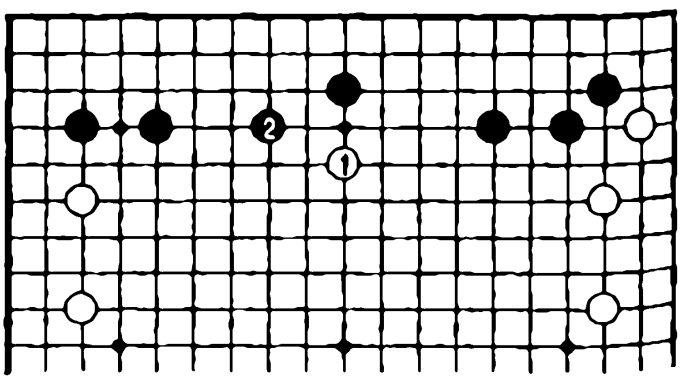
Д.7. Два чёрных камня справа ещё недостаточно сильны, поэтому вторжение б.1 активно угрожает им. Если белые применят «удар в плечо» «а», это приведет к укреплению черных камней.

Решение задачи 8



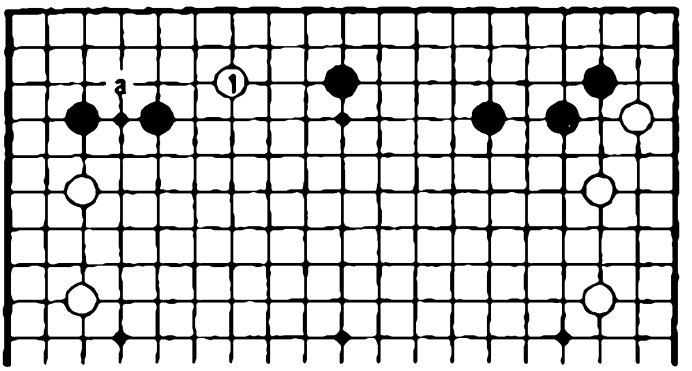
Д.8. 1 – превосходный пункт для сокращения потенциальной зоны чёрных. Если чёрные защищают территорию 2, белые успевают вторгнуться в угол 3, пока территория чёрных ещё не успела окончательно сформироваться. Это типичный пример стратегии сокращения.

Решение задачи 9



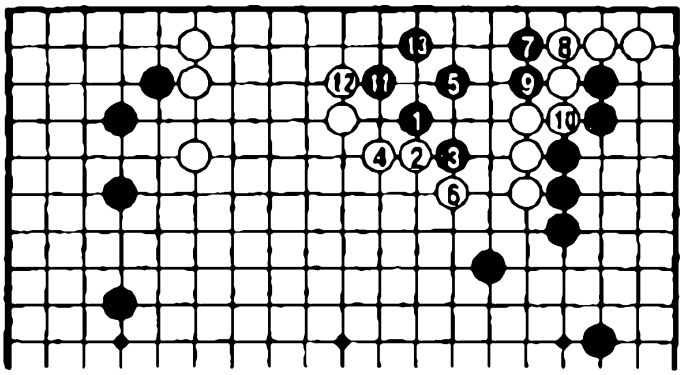
Д.9а. Если белые накрывают 1, чёрные окружают территорию 2. В сущности, ход белых 1 лишь помогает противнику.

Д.9б. Ещё немного, и форма чёрных превратится в территорию, поэтому белые должны вторгаться 1. Благодаря угрозе «а» у белых не будет проблем с выживанием.

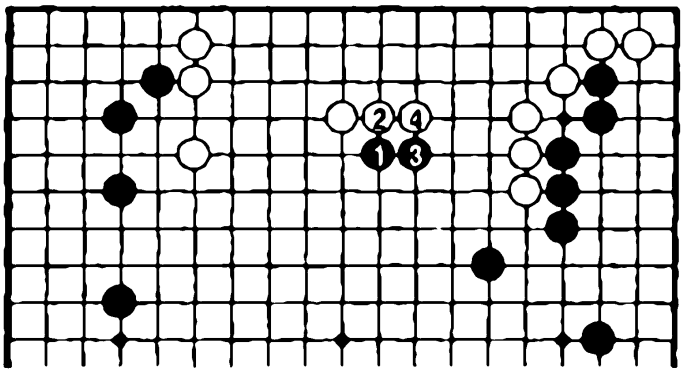


Решение задачи 10

Д.10а. Зона белых кажется огромной, но у неё есть слабости. Вторжение ч.1 оказывается весьма разрушительным. Если белые пытаются захватить камень вторжения 2, чёрные спокойно отвечают 3 и 5. Белые вынуждены блокировать 6. Черные играют 7 и 9 в сэнтэ, а затем выживают 11 и 13. Им удалось успешно разрушить большую часть белой территории.

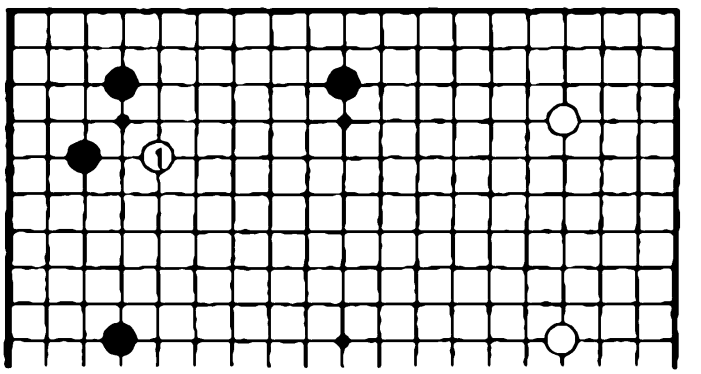


Д.10б. Ката-цуки 1 – ошибка; чёрные переоценили силу белой группы. Продолжение до 4 хода не даёт заметного сокращения территории, а чёрные упустили красивую возможность разрушить территорию белых.

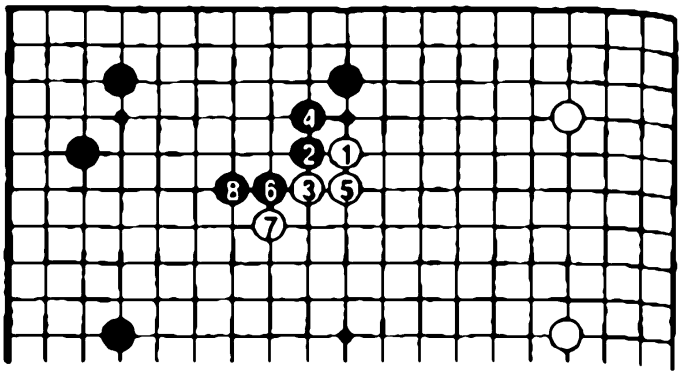


Решение задачи 11

Д.11а. Боси 1 является ключевым ходом для сокращения зоны чёрных: только так белые могут эффективно предотвратить превращение двукрылой формы чёрных в идеальную прямоугольную «коробку». Если черные успеют занять пункт 1, белым будет трудно сократить образовавшуюся зону.

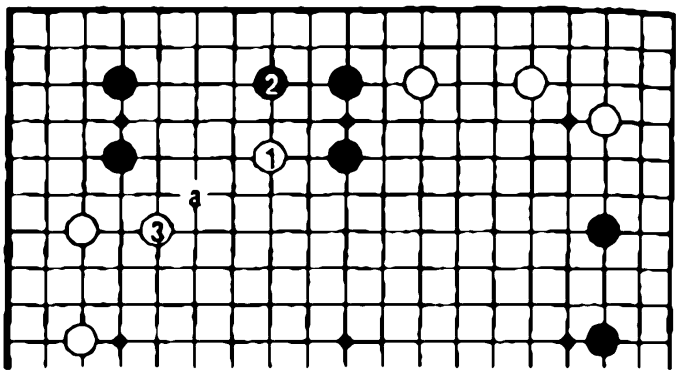


Д.11б. Попытка менее глубокого сокращения **1** закончится неудовлетворительно. Возможно, ход **1** лучше сочетается с двумя камнями справа, но после цукэ **2** чёрные укрепляются до **8** хода. Белые потеряли больше, чем приобрели. Обратите внимание: чёрные сформировали не просто зону, а прочную стену с территорией.



Решение задачи 12

Д.12. Белые начинают сокращение с умного хода **1**. Чёрные отвечают **2**, на что белые распространяются **3**. Если белые сразу сыграют **3**, чёрные окружают территорию «а», и белые теряют свой шанс на сокращение. Камень **1** отлично расположен: он может как продвигаться дальше (отличное продолжение **2**), так и отступить. Играть **1** пунктом глубже было бы слишком рискованно.

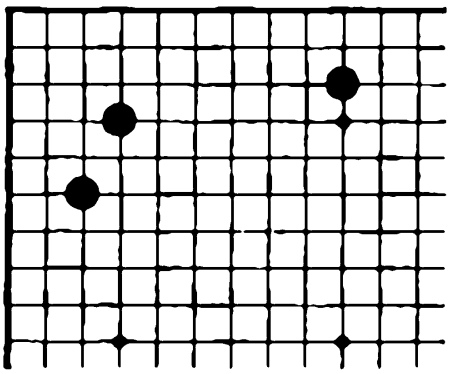


Глава 5
Примеры вторжения и разделения в углу

В предыдущей главе основное внимание уделялось выбору пункта вторжения или сокращения для уничтожения территории. Тем не менее, правильно выбрать первый ход недостаточно -- необходимо знать эффективные продолжения. К счастью, для целого ряда стандартных форм были выработаны стандартные последовательности – своего рода дзёсэки. Изучение этих форм избавляет от трудного расчёта вариантов во время игры. Конечно, мы сможем рассмотреть лишь самые распространённые формы.

Форма №1

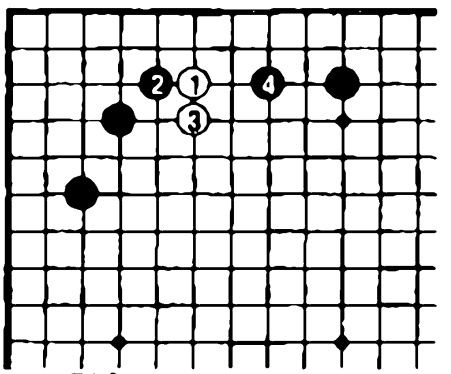
Д.1-1. Эта форма часто встречается в реальной игре. Кэйма от хоси в углу идеально сочетается с хираки на середине стороны. Как белым вторгаться в эту форму?



Д 1-1

Д.1-2. Обычное нападение на угол

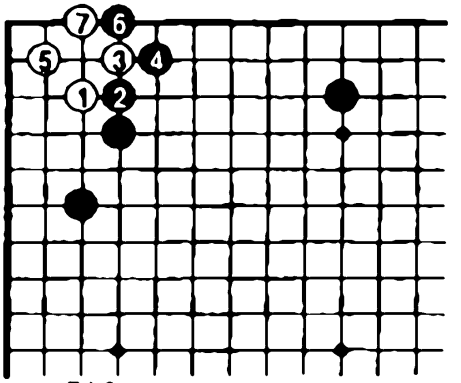
При таком количестве чёрных камней белым не стоит нападать на угол **1**. Чёрные просто отвечают **2** и **4**, и белые попадают в трудное положение.



Д 1-2

Д.1-3. Вторжение в угол

Идею вторжения в сан-сан понять нетрудно. Чёрные блокируют **2**, белые отвечают **3** и **5**. Если чёрные нападают **6**, после **7** неизбежно возникает ко-борьба. Для белых она достаточно серьёзна – если они проиграют ко, то вся левая верхняя часть доски станет территорией чёрных. Следовательно, данный вариант подходит только тогда, когда белые имеют много ко-угроз.

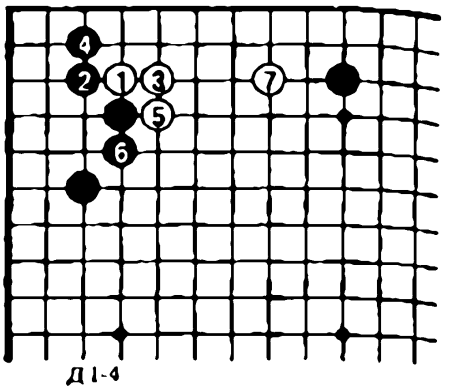


Д 1-3

Д.1-4. Цукэ с внутренней блокировкой

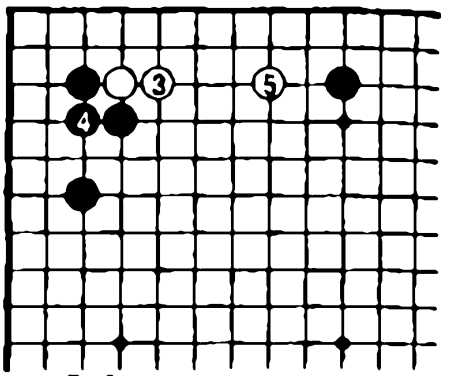
Цукэ б.**1** смещает вторжение пунктом ближе к наружной области – это интересная мысль. Если чёрные защищают угол **2**, белые удлиняюся **3**, с темпом поворачивают **5** и распространяются через два пункта **7**.

Хотя чёрные укрепляют угол, белые довольны возможностью заложить базу в чёрной зоне. Такой результат является равным.



Д.1-4

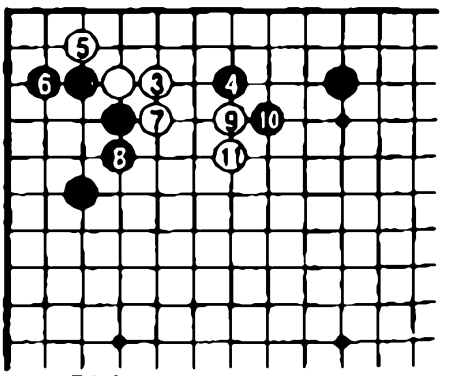
Д.1-5. Чтобы предотвратить сэнтэ-ход **5** на Д.1-4, чёрные могут соединиться **4**, но такой игре не хватает активности. Белые распространяются **5** и получают вполне приемлемую форму. Ход **4** не заслуживает серьёзного рассмотрения.



Д.1-5

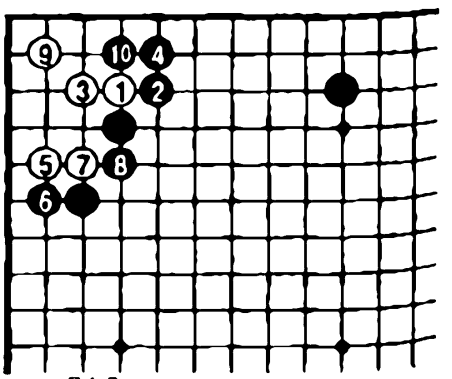
Д.1-6. Цукэ с внешней блокировкой

В ответ на б.**3** чёрные пытаются предотвратить распространение ходом **4**, однако сэнтэ-ход б.**5** слишком заметно сокращает чёрный угол. После **11** хода у чёрных нет очевидной атаки, компенсирующей потери в углу.



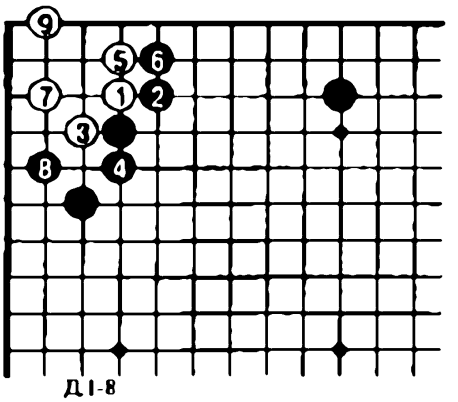
Д.1-6

Д.1-7. После цукэ б.**1** чёрные также могут блокировать снаружи **2** – это более активная игра. Если белые удлиняются в угол **3**, следует очевидное продолжение **4**. Белым тяжело построить живую группу. Если они пытаются расширить своё глазное пространство **5...9**, чёрные отвечают **10**, и у белых нет двух глаз. Ход **3** был плохим.

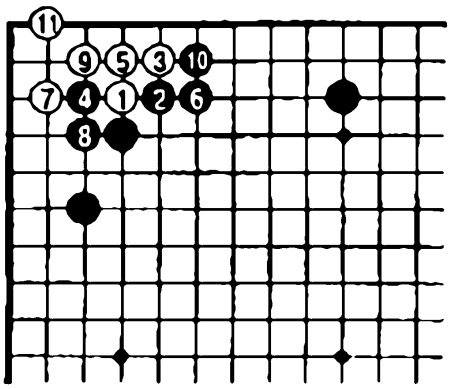


Д.1-7

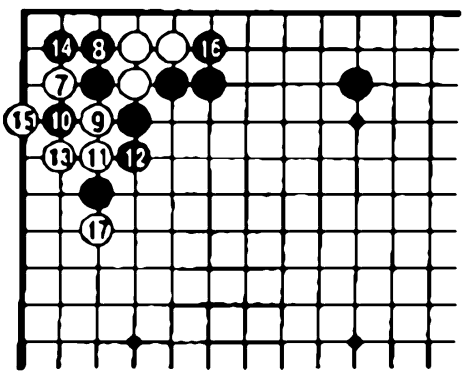
Д.1-8. Выживание в углу 3 оказывается более успешным для белых, чем результат на Д. 1-7. До 7 хода белые строят живую форму. С другой стороны, чёрные получают достойное внешнее влияние и сэнтэ.


Д.1-8

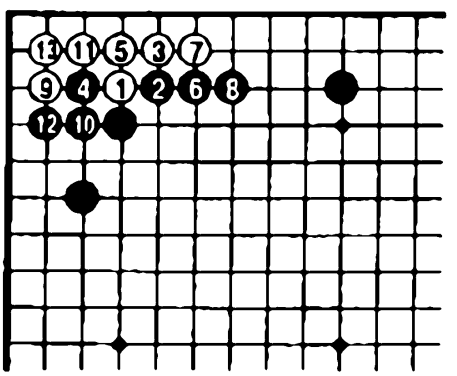
Д.1-9. На ч.2 белые также могут ответить 3; это стандартный приём, направленный на вторжение по стороне. Чёрные строят внешнее влияние 4 и 6, на что белые зажимают 7 – тэсудзи для выживания. Если вместо этого белые поспешно сыграют 9, чёрные отвечают 7, и белая группа погибает. В этом варианте чёрные также получают сэнтэ и сильное внешнее влияние.


Д.1-9

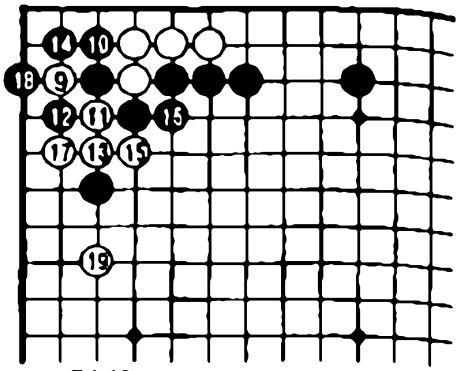
Д.1-10. Против б.7 на предыдущей диаграмме чёрные также могут заблокировать 8, чтобы помешать белым выжить в углу. У белых есть только один ответ – разрезание 9. Продолжение до 17 хода даёт чёрным угол и верхнюю сторону; с другой стороны, белые получают немалую прибыль слева. Чёрные не получили сколько-нибудь заметного преимущества.


Д.1-10

Д.1-11. Если результат на Д.1-9 не устраивает белых, возможны другие варианты. На ноби ч.6 на Д.1-9, белые также могут удлиниться 7, и чёрные вынуждены удлиниться 8, чтобы избавиться от лишних точек разрезания в своей форме. Белые снова зажимают 9, и следует продолжение до 13 хода. Белые довольны: внешнее влияние чёрных слабее, чем на Д.1-9, а угловая территория белых увеличилась.


Д.1-11

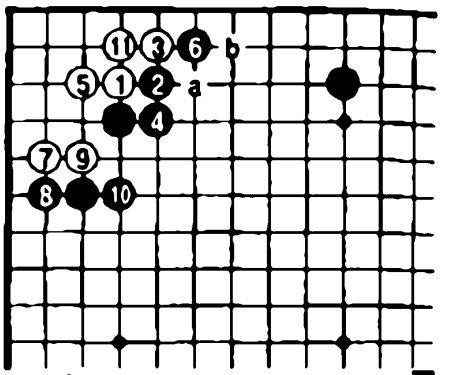
Д.1-12. Конечно, когда белые зажимают **9** на Д.1-11, чёрные с большей вероятностью заблокируют **10**. После кири-ноби б.**11**, **13** чёрные захватывают камень **14** ходом.



Д.1-12

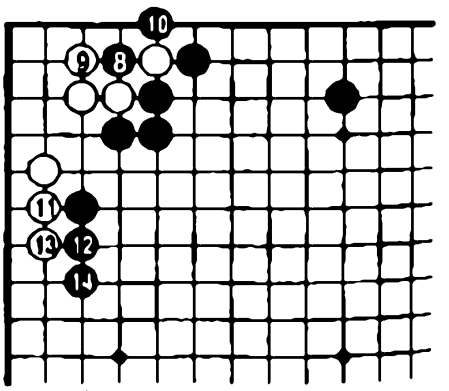
Четыре белых камня на верхней стороне имеют четыре темпа, поэтому вариант на Д.1-10 не работает. Чёрные получают угол и территорию на стороне. С другой стороны, белые получают равную компенсацию, играя **15** и **17** в сэнтэ, после чего распространяются **19**. Такой результат лучше для чёрных, чем на Д.1-10.

Д.1-13. Вернёмся к Д.1-9: после **3** чёрные обычно спокойно соединяются **4**. Если белые удлиняются в угол **5**, чёрные блокируют **6**. Белые играют **7** и **9** в сэнтэ, а затем соединяются **11**, они получают вполне приличную территорию в углу. Так как в форме чёрных еще остаются дефекты (разрезание «a», зажим «b»), белые вполне удовлетворены таким результатом.



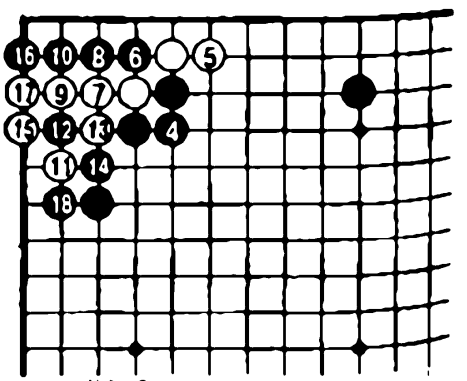
Д.1-13

Д.1-14. Однако кэйма **7** на Д.1-13 не является безусловиым сэнтэ. Чёрные захватывают камень **8**, получая чрезвычайно мощную позицию. Белые вынуждены ползти по второй линии, а это для них крайне неприятно. Итак, в обычной ситуации белым не стоит выбирать этот вариант.



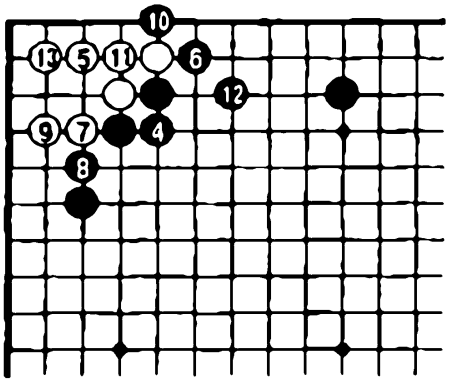
Д.1-14

Д.1-15. После соединения ч.**4** на Д.1-13 белым опасно удлиняться наружу **5**. Чёрные жестко атакуют **6**. Если белые пытаются завязать борьбу **7**, последует вариант до **18** хода, обречённый на неудачу. Если вместо **9** белые сыграют **12** или **13**, то чёрные играют **9** и захватывают белые камни.



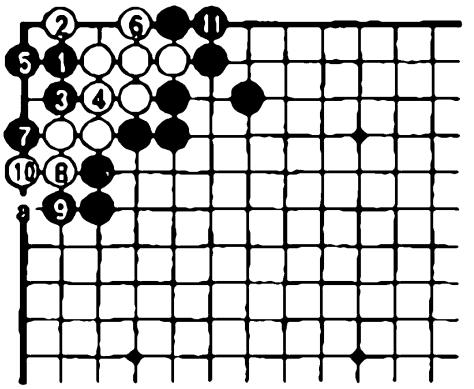
Д.1-15

Д.1-16. Итак, когда чёрные соединяются **4** на Д.1-13, белые обычно отвечают **5**. Чёрные блокируют **6**, и белые забирают угол **7** и **9**. После защиты чёрных от разрезания **12**, белые обычно защищаются **13**.



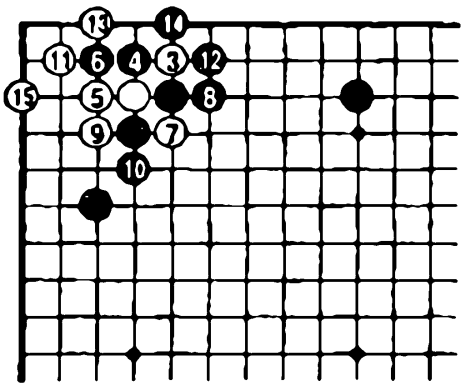
Д 1-16

Д.1-17. Если белые пропустят защиту угла и играют в другом месте (вместо **13** на Д.1-16), чёрные пускают в ход цукэ **1** – тэсудзи. Ход **6** строит глаз и угрожает выживанием, но он сталкивается с жёстким сопротивлением **7**. Продолжение до **11** хода позволяет чёрным убить белый угол на двухшаговой ко-борьбе. Обратите внимание: если чёрные сыграют **11** в «а», белые сыграют в **11** и выживут благодаря двойной ко-борьбе.



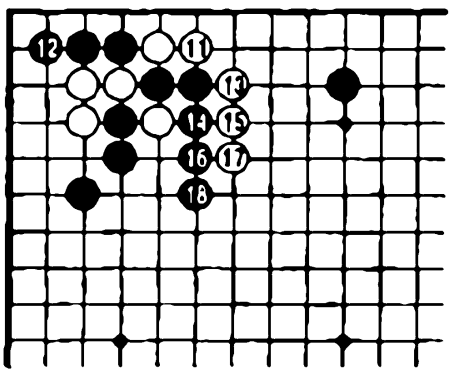
Д 1-17

Д.1-18. Против б.3 на Д.1-9 у черных также имеется бескомпромиссное сопротивление **4** и **6**. Белые могут сыграть **7** и **9** в сэнтэ, и выжить в углу **11**. Однако этот вариант выглядит пассивно, и редко встречается в реальной игре.



Д 1-18

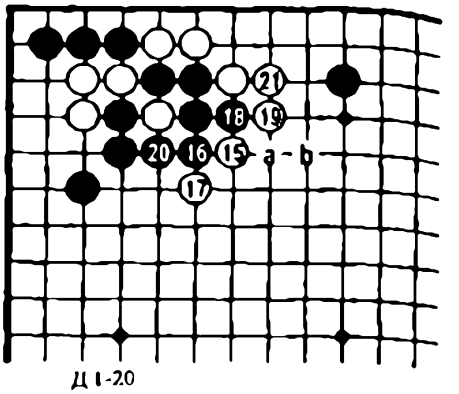
Д.1-19. Обычно белые не удовлетворяются простым выживанием в углу. Вместо **11** на Д.1-18 они начинают развивать внешний камень ходом **11** на этой диаграмме. Из-за нехватки темпов чёрные вынуждены отвечать **12**. Если следует продолжение до **18** хода, чёрные не только получают изрядный угол, но и продолжают угрожать белой группе. Это произошло из-за примитивной игры белых **15** и **17**.



Д 1-19

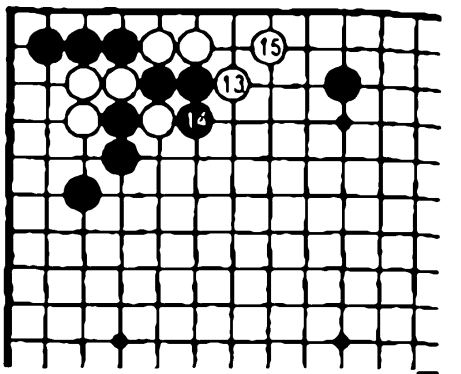
Д.1-20. Вместо **15** и **17** на Д.1-19 белые играют так, как показано здесь. Продолжение до **21** хода улучшает результат белых. Форма чёрных уступает Д.1-19. Если чёрные позднее нападают «а», белые отвечают встречным нападением «b».

Жертва камня – ключевой момент в этом варианте.



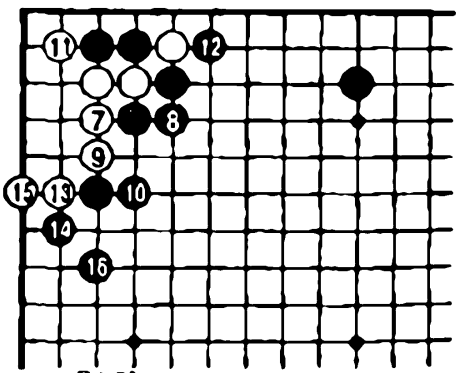
Д.1-20

Д.1-21. После атари **13** на Д.1-19 белые также могут спокойно сыграть **15**, образуя форму и обеспечивая выживание. Такой путь игры разумен в том случае, если противник заметно сильнее в этой области.



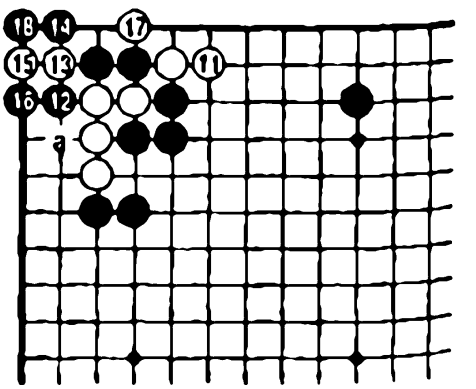
Д.1-21

Д.1-22. На ч.6 на Д.1-18 белые также могут ответить **7**. Разумеется, чёрные должны соединяться **8**. Хотя белые выживают в углу после сэнтэ-хода **9**, мощное влияние чёрных дает им преимущество.



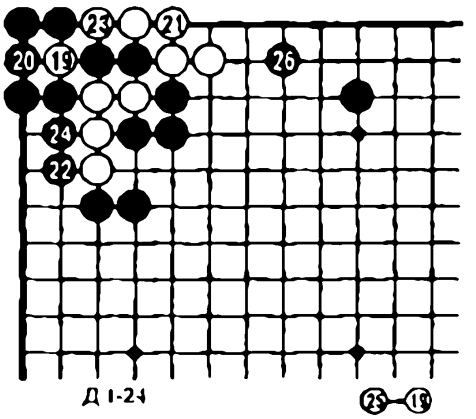
Д.1-22

Д.1-23. Если вместо **11** на предыдущей диаграмме белые пытаются выйти наружу **11**, у чёрных есть сильный ответ **12**, работающий независимо от ситё. Если белые заблокируют «а», а чёрные соединятся **13**, белым не хватит темпов. По этой причине белые обычно разрезают **13** и удлиняются **15**, это стандартный прием при борьбе в углу.



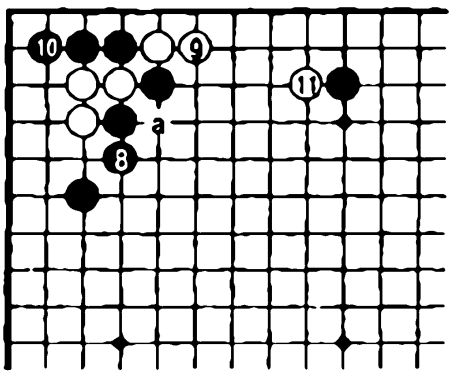
Д.1-23

Д.1-24. Далее белые вбрасывают **19** и соединяются **21**. Чёрные вынуждены отдать два ключевых камня **20**. После захвата **25** две белых группы соединились; казалось бы, борьба завершилась успехом белых. Как ни странно, атака **26** оказывается смертоносной. Из-за своей неуклюжей, переконцентрированной формы группа белых превратилась в лишнее бремя. Можно сделать вывод, что белым не стоило удлиняться **11** на Д.1-23.



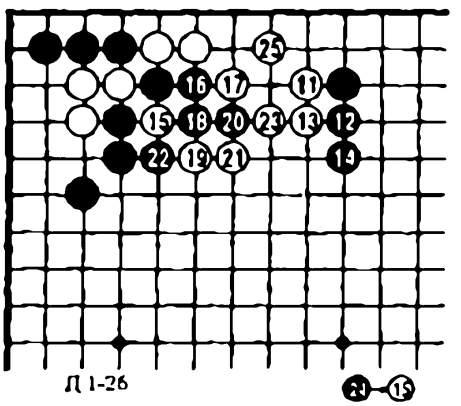
Д.1-24

Д.1-25. Если на **7** на Д.1-22 чёрные ответят **8**, белые получают явное преимущество. Они удлиняются **9**; так как у них остаётся ход «а», у черных есть только один ответ – **10**. Так как у трёх белых камней в углу ещё остаются свободные темпы, белые могут себе позволить прикрепиться 11. Далее они строят базу, сохраняя в запасе угрозу «а». Это отличный пример стратегической игры высокого уровня.



Д.1-25

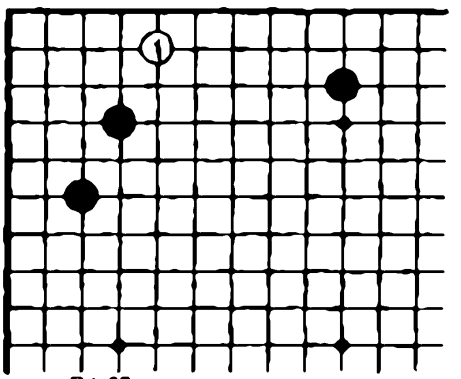
Д.1-26. Если чёрные хотят защитить свой камень на стороне, вероятно, они удлиняться **12**. Белые снова нажимают **13**, и если чёрные удлинятся **14**, наступает благоприятный момент для разрезания **15**. Белые красиво сдавливают **19**...**23**, а затем легко выживают **25**.



Д.1-26

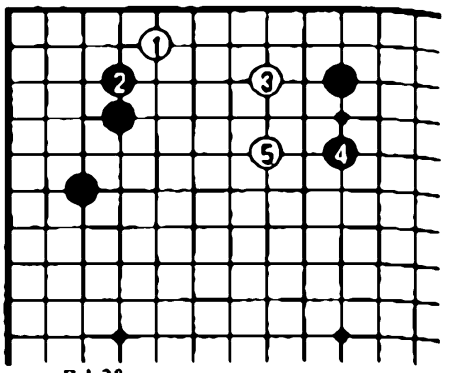
Д.1-27. Вторжение в пункт 5-2

Вернёмся к исходной форме. Низкий ход б.**1** часто используется для разрушения территории чёрных.



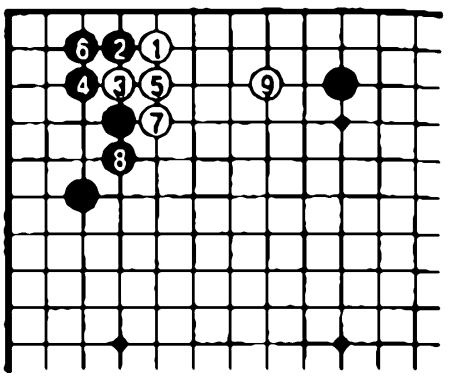
Д.1-27

Д.1-28. Простой ответ **2** направлен на то, чтобы белым было труднее получить дополнительные камни поблизости. Типичное продолжение **3** и **5** даёт белым форму с многими возможностями для дальнейшего развития.



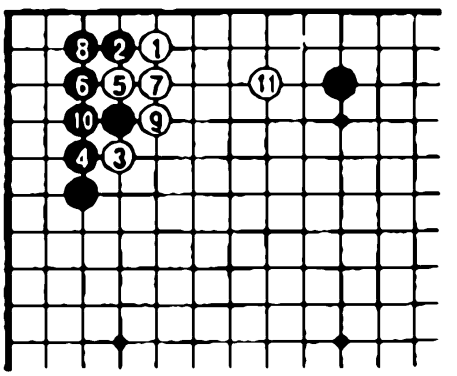
Д 1-28

Д.1-29. Чёрные могут сыграть вплотную **2**, стремясь сохранить территорию в углу. Белые вклиниваются **3** – это ключевой пункт формы для обеих сторон. Хотя **4** и **6** защищают угол, белые добиваются относительной безопасности, играя **7** в сэнтэ и распространяясь через два пункта **9**.



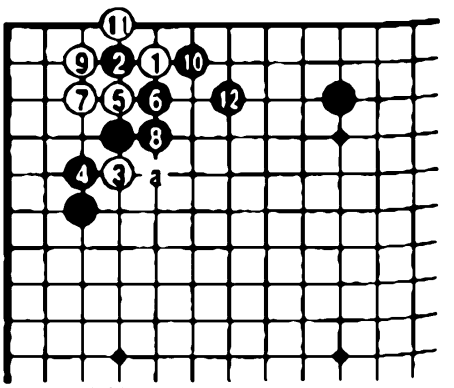
Д 1-29

Д.1-30. В ответ на ч.**2** белые могут сыграть цукэ **3**. Этот ход рассчитан на ошибку противника (хамэтэ) и очень часто встречается в игре на форе. Блокировка ч.**4** не является ошибкой, но когда белые вклиниваются **5**, защищаться изнутри **6** было бы слишком слабо. Результат получается хуже для чёрных, чем на предыдущей диаграмме.



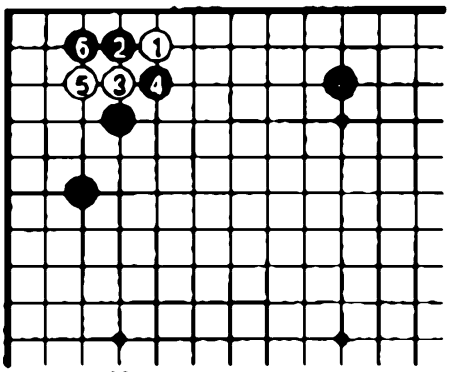
Д 1-30

Д.1-31. Когда белые вклиниваются **5** на Д.1-30, чёрные нарушают их планы, нападая снаружи **6** и соединяясь **8**. Белые обязаны отвечать **9**. Если они сыграют **10**, чёрные захватывают два камня в углу **9**. После **12** хода становится очевидно, что обмен: **3** - **4** ужасен для белых. Кроме **4**, у черных также имеется сильный ответ «а». Он приводит к многочисленным вариантам, более сложным, чем на этой диаграмме.



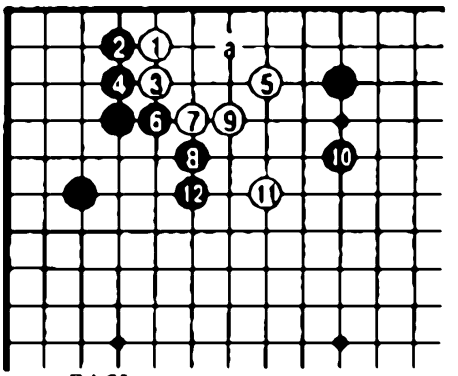
Д 1-31

Д.1-32. Белые должны вклиниваться **3** на Д.1-29, это правильный ход. Если чёрные разрезают **4**, белые удлиняются **5**, после чего самым сильным ответом становится ч.**6**. Полученная форма аналогична Д.1-18.



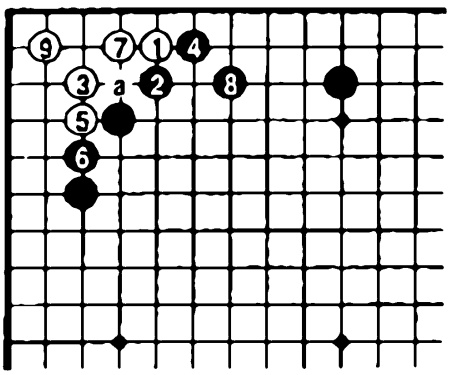
Д 1-32

Д.1-33. Возможно, белые опасаются контратаки **4** на предыдущей диаграмме, но играть **3** в сэнтэ с последующим **5** было бы очень пассивно. Чёрные не только расширяют угловую территорию, но и укрепляют свою форму. Более того, чёрные занимают ключевой пункт **6**. Даже если белые защищаются **7** и **9**, ч.«а» разрушит глазную форму; **12** – спокойный, сдержанный ход, который к тому же является ключевым для атаки. Несомненно, на Д.1-29 позиция белых выглядит лучше.



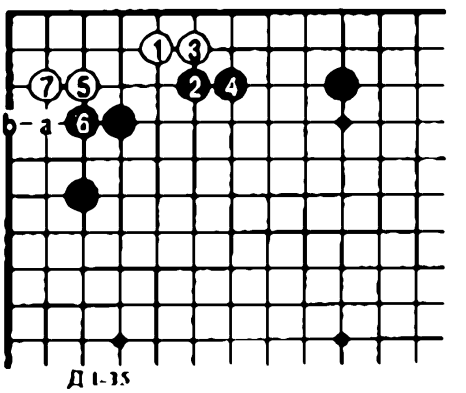
Д 1-33

Д.1-34. Если чёрные стремятся к развитию центра и верхней стороны, они могут прикрепиться **2**. Белые вторгаются в угол **3**, на что чёрные блокируют снаружи **4**. Вероятно, в конечном итоге чёрные защитят точку разрезания **8**, а белые выживут в углу. Если вместо **4** чёрные блокируют **5** или разрезают **7**, белые отвечают «а», и игра чёрных выглядит непоследовательно.



Д 1-34

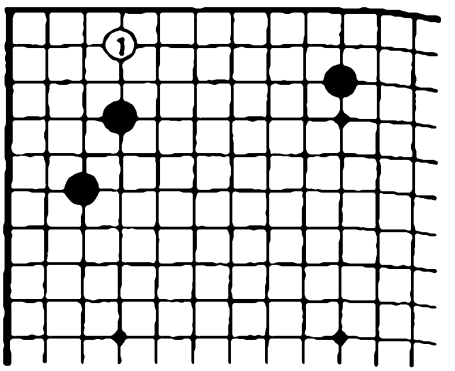
Д.1-35. Кэйма **2** тоже направлен на построение внешнего влияния, но этот ход применяется редко, так как он не создает серьёзного давления на белых. Белые сначала в сэнтэ играют **3**, а затем вторгаются в угол **5**. Позиция чёрных остается открытой с обеих сторон. Если чёрные блокируют «а», белые отвечают «b». Внешнее влияние чёрных выглядит незавершённым по сравнению с предыдущей диаграммой.



Д 1-35

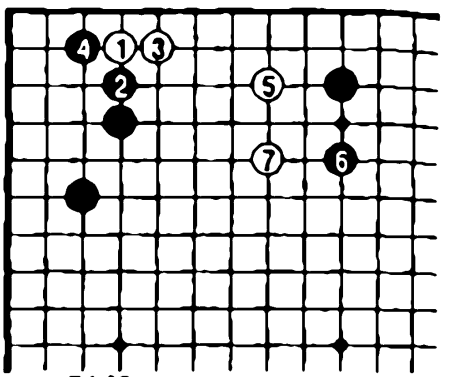
Д.1-36. Вторжение в пункт 4-2

Ход **1** на границе угла и стороны – ещё одно вторжение, подходящее для этой угловой формы. Его главная особенность в том, что чёрные не могут выбрать вариант с защитой угла **2** на Д.1-29.



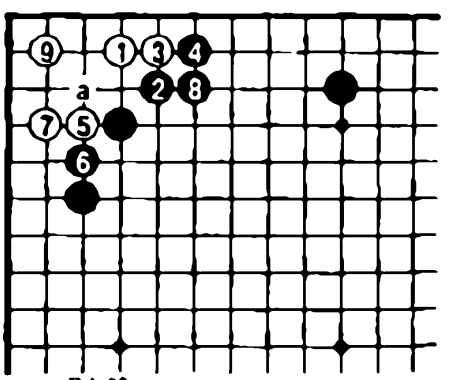
Д 1-36

Д.1-37. Чаще всего на вторжение **1** чёрные отвечают **2**. Следующий ход б.**3** очевиден – если удлиниться в угол **4**, то чёрные окружают **3**, и белые попадают в тяжёлое положение. Результат после **7** хода напоминает Д.1-28. Тем не менее, этот вариант не столь хорош для белых, потому что белые преждевременно произвели обмен **1**...**4**; тем самым они лишь утяжелили свои камни и лишились других возможностей.



Д 1-37

Д.1-38. Если чёрные предпочитают внешнее влияние, они могут сыграть **2**. В ответ на **3** чёрные блокируют **4**. Белые прикрепляются снизу **5**, эффективно увеличивая свою территорию, так как чёрные не могут разрезать «а». В итоге чёрные соединяются **8**, а белые выживают **9**; это равный результат. Если белые играют **5** в «а», то чёрные отвечают **5**.

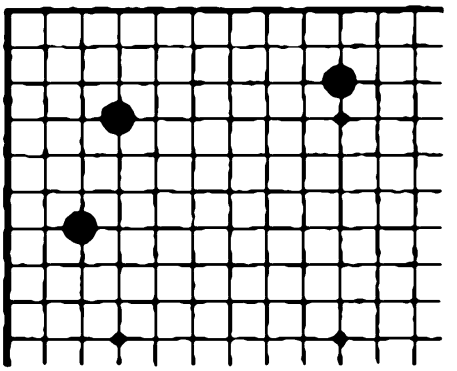


Д 1-38

Подведём итог: в таких угловых формах обычно применяется вторжение **1** на диаграммах 1-4 и 1-27. Диаграммы 1-20 и 1-21 представляют результат при сильнейшей игре с обеих сторон. Ход **1** на Д.1-36 тоже встречается достаточно часто, и приводит к результату, показанному на Д.1-37.

Форма №2

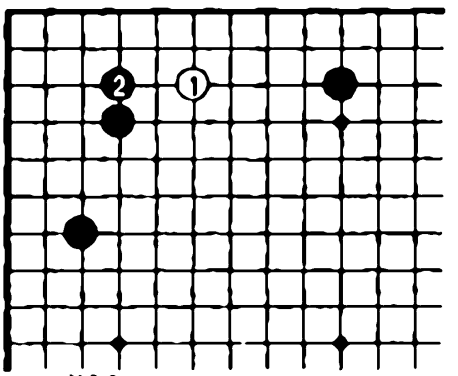
Д.2-1. Данная позиция отличается от предыдущей тем, что чёрные огораживают угол огэймой («большая кэйма»). Эта форма обеспечивает более быстрое развитие, но слабее защищает угол.



Д 2-1

Д.2-2. Обычное нападение на угол

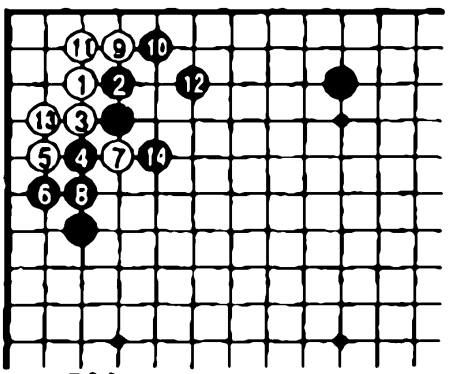
Нападение на угол **1** – убогая имитация «стандартной техники». Чёрные спокойно укрепляют угол **2**, и белые оказываются в тупике: у них нет сколько-нибудь интересного продолжения.



Д 2-2

Д.2-3. Вторжение в угол

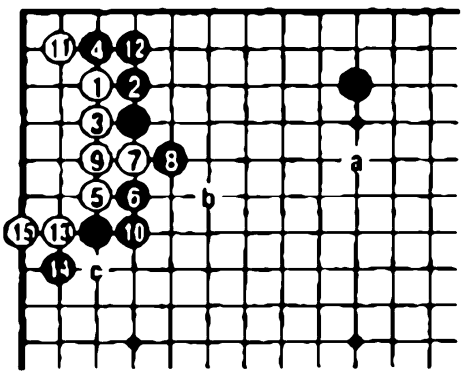
Угол чёрных относительно плохо защищен, поэтому белые могут вторгнуться прямо в сан-сан. После **14** хода чёрные получают сильное внешнее влияние, но белые забирают угловую территорию в сэнтэ. Такой результат считается равным.



Д 2-3

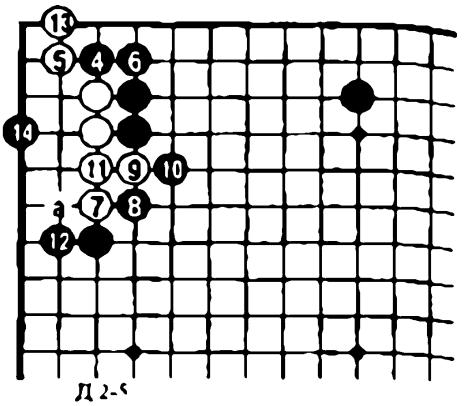
Д.2-4. Если чёрные хотят направить усилия на развитие верхней стороны, на б.3 они могут ответить **4**, чтобы направить усилия на развитие верхней стороны. Прежде чем блокировать **11**, белые должны сыграть **5** (см. Д.2-5). В стандартном варианте белые живут после **15** хода.

Далее чёрные наращивают зону «a» или строят форму «b»; пункт разрезания «c» в данный момент неважен.



Д 2-4

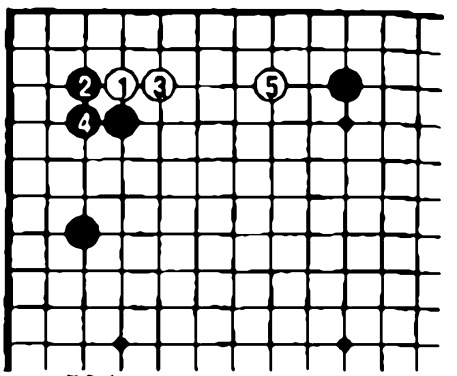
Д.2-5. После **4** на Д.2-4 белые не должны сразу же играть **5**; это ошибка в порядке ходов. После соединения б.**11** чёрные удлиняются **12**, и жизнь угловой группы оказывается под угрозой. Если б.**13**, то ч.**14** и у белой группы остаётся только один глаз. Если вместо **13** белые блокируют «а», чёрные отвечают **13**, и у белых снова не хватает глаз.



Д.2-5

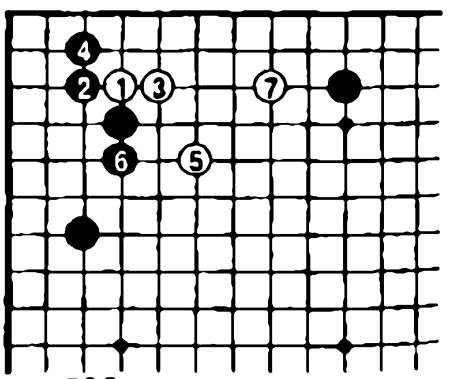
Д.2-6. Цукэ с внутренней блокировкой

Если белым не нравится результат на Д.2-3, они могут сыграть цукэ **1**, намереваясь разрушить территорию чёрных на верхней стороне. Черные блокируют изнутри **2**, чтобы забрать территорию в углу. После б.**3** чёрные могут соединиться **4**, на что белые развиваются через два пункта **5**. Это сбалансированный результат, честный для обеих сторон. Конечно, такая форма чёрных гораздо лучше, чем на Д.1-5.



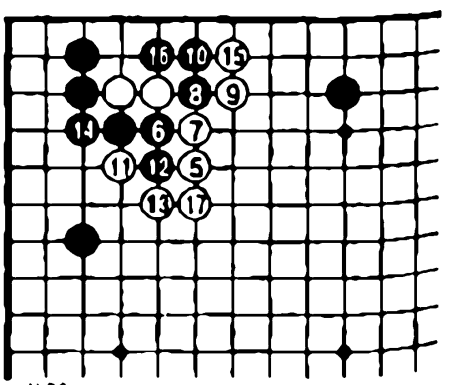
Д.2-6

Д.2-7. Чёрные могут захватить ещё больше угловой территории **4**, но тогда б.**5** становится сэнтэ. Нараби ч.**6** – правильный ответ. Если чёрные не займут этот пункт, белые проведут сдавливание и испортят форму чёрным. Белые, как и прежде, распространяются через два пункта **7**. Такой результат тоже считается равным.



Д.2-7

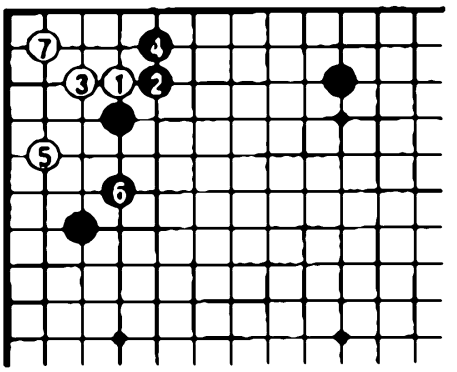
Д.2-8. Когда белые играют кэйма **5**, для чёрных было бы слишком недальновидно прорезать **6**, **8** для захвата двух камней (вместо **6** на Д.2-7). Белые сначала отыгрывают **9**, а затем сдавливают **11**. Несмотря на потерю двух камней после **12...17**, белая группа получает прочную форму. Такой результат вполне устраивает белых.



Д.2-8

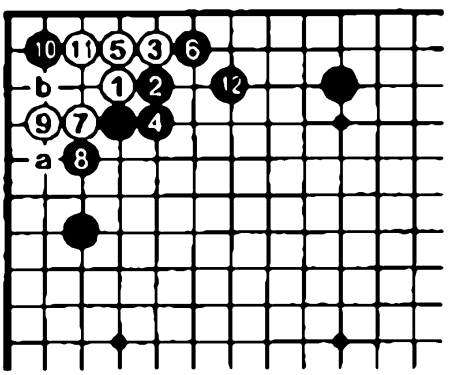
Д.2-9. Цукэ с наружной блокировкой

Блокировка снаружи **2** явно направлена на построение внешнего влияния. Если белые легкомысленно входят в угол **3**, у чёрных имеется хороший ответ **4**. Столь мелкое выживание в углу неудовлетворительно для белых.



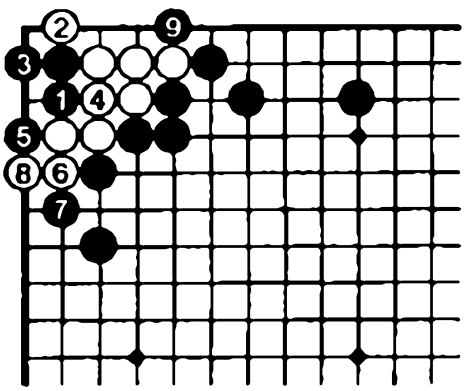
Д 2-9

Д.2-10. Следовательно, если чёрные блокируют **2** снаружи, белые должны играть **3**, не уступая нажиму противника (см. Д.2-15). Для чёрных будет правильно соединиться **4**. До **12** хода – один из возможных вариантов. Обратите внимание: если вместо **12** чёрные блокируют «а», заставляя белых ответить «b», вреда от такого обмена будет больше, чем пользы.



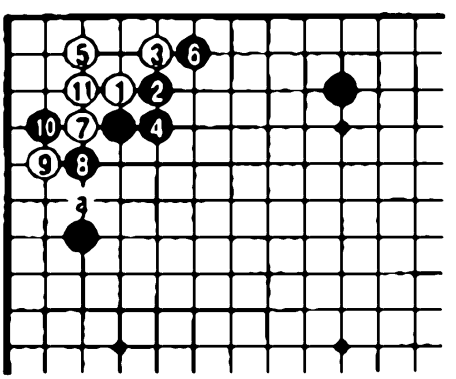
Д 2-10

Д.2-11. Дело в том, что без этого обмена угол белых ещё не является стопроцентно живым. Если белые играют в другом месте после **12** на Д.2-10, чёрные могут атаковать. Вариант до **9** приводит к двухшаговой ко-борьбе. Возможно, сейчас чёрным ещё преждевременно идти на этот вариант; тем не менее, сама возможность такой атаки остаётся тяжелым бременем для белых.



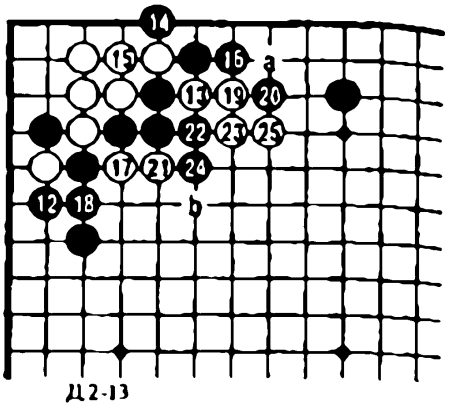
Д 2-11

Д.2-12. Помимо **5** на Д.2-10, на соединение ч.**4** белые также могут ответить умным ходом **5**, но этот ход может использоваться только при благоприятном ситё (Д.2-13). Если чёрные блокируют **6**, белые могут пойти на силовой вариант **7** и **9**. Если в ответ на б.**11** чёрные соединяются «а», они избавляются от всех проблем. С другой стороны, белые живут, даже если они не ответят.



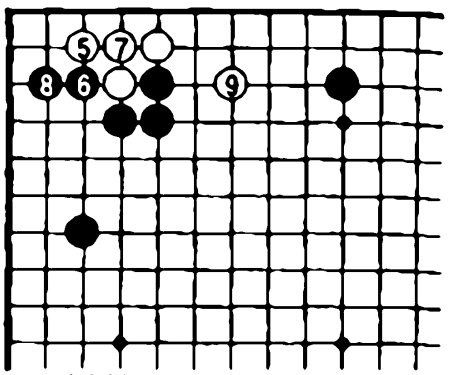
Д 2-12

Д.2-13. Что касается ситё, чёрным хочется захватить камень **12**. Белые разрезают **13**, и следует однозначное продолжение до **25** хода. Если ситё неблагоприятно для чёрных, их позиция разваливается, потому что они не смогут защитить оба пункта «**a**» и «**b**». Если же ситё работает за чёрных, ход б.**9** на предыдущей диаграмме неразумен.



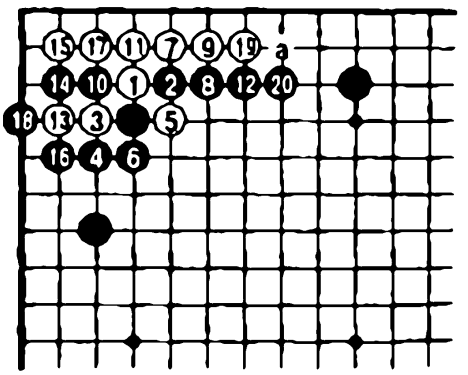
Д.2-13

Д.2-14. Если чёрные в ответ на **5** на Д.2-12 играют **6** и **8**, белые выходят из угла **9**, и у них не будет проблем с выживанием. Результат неблагоприятен для чёрных, т.к. их территории на верхней стороне и в углу были повреждены.



Д.2-14

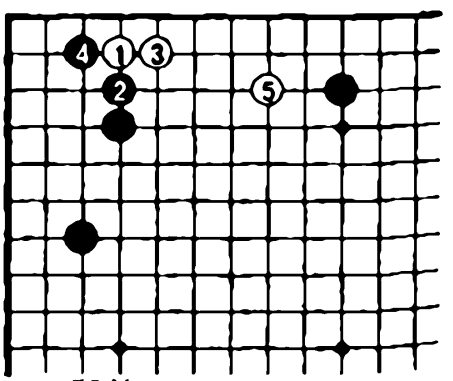
Д.2-15. Если вместо Д.2-10 белые на ход **2** отвечают **3**, им трудно добиться хорошего результата. Чёрные блокируют **4** – простой, но мощный ход. Белые играют атари **5** и проползают **7** и **9**. Чёрные нападают **10** и удлиняются **12**. Белые могут выжить только с жертвой камней. После **20** хода чёрные получают отличное внешнее влияние. При благоприятном ситё они могут вместо **20** играть в «**a**», чтобы получить сэнтэ.



Д.2-15

Д.2-16. Вторжение в пункт 4-2

Вторжение **1** встречается редко, потому что на **2** белые должны удлиниться **3**, и чёрные получают большой угол **4**. Эта позиция несколько отличается от Д.1-37 из предыдущего раздела; такой результат неудовлетворителен для белых.

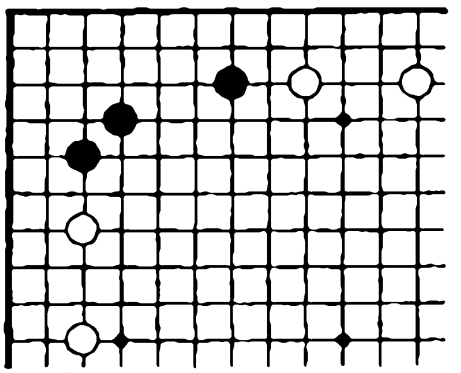


Д.2-16

Подведём итог: при такой форме в углу обычно применяется вторжение **1** на Д.2-3. Стандартные результаты показаны на Д.2-3 и Д.2-4. Кроме того, возможен вариант с цукэ к хоси; результат показан на Д.2-6.

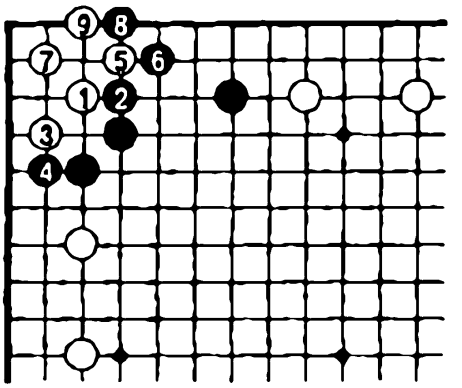
Форма №3

Д.3-1. Чёрные распространились от хоси ходом огэйма в одну сторону, и по диагонали в другую сторону для защиты угла. Подобные комбинации длинного и короткого распространения обычно считаются идеальными. Тем не менее, при наличии белых камней с обеих сторон такая форма слаба и открыта для вторжения.

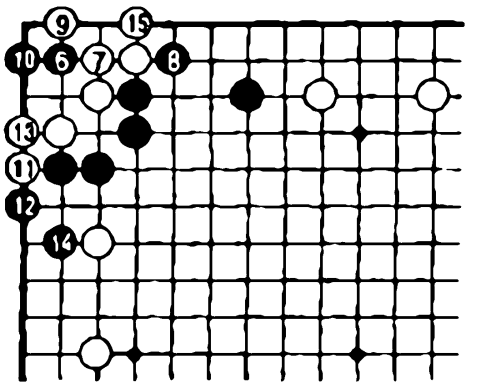

Д.3-1

Д.3-2. Вторжение в угол

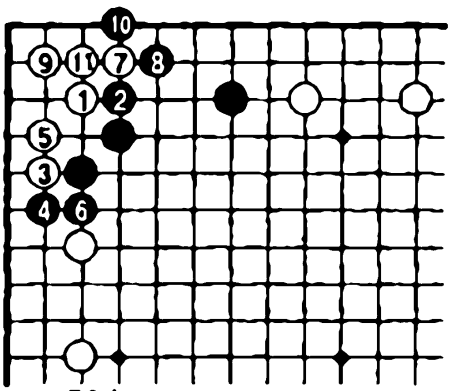
Прежде всего приходит в голову вторжение **1**. Разумеется, чёрные отвечают **2**, и вариант **3**...**7** открывает единственный путь выживания для белых (на ко-борьбе). После ч.**8** белые вынуждены начинать ко-борьбу **9**. Если чёрные проиграют это ко, вся их группа лишится базы. Если у белых много ко-угроз, подобная тактика может быть довольно мощной.


Д.3-2

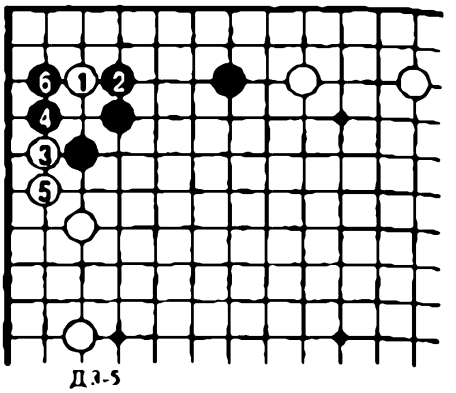
Д.3-3. Чёрные могут ответить **6** (вместо **6** на Д.3-2). Белые соединяются **7**, и чёрные пытаются безусловно убить угол **8**. Однако б.**11** с темпом предотвращают соединение чёрных. В результате после **15** хода белая группа безусловно живет, поэтому чёрным так играть не стоит.


Д.3-3

Д.3-4. На ч.**2** на Д.3-2 можно сыграть цукэ снизу **3** – это стандартное тэсудзи. Если чёрные блокируют снаружи **4**, белые с темпом отступают **5**, а затем расширяют свое глазное пространство. В ответ на нападение ч.**10** белым не нужно сражаться на коборьбе для получения жизни. С другой стороны, белые забрали очки в углу, но с ущербом для позиции на левой стороне.

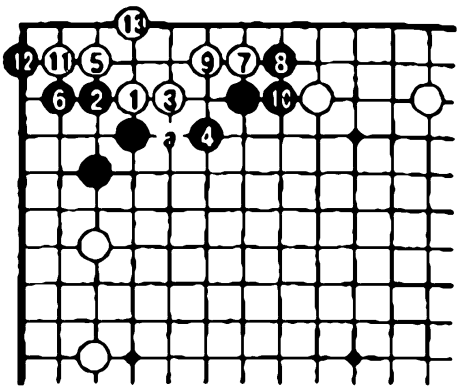

Д.3-4

Д.3-5. Если чёрные хотят удержать угол после б.3 на Д.3-4, они могут блокировать изнутри 4. Белые отступают 5 и укрепляют левую сторону с темпом. Чёрные защищают угол 6. В принципе чёрные получили больше очков, чем на предыдущей диаграмме, но белые сохранили сэнтэ. Какой из двух вариантов лучше? Все зависит от общей ситуации на доске.

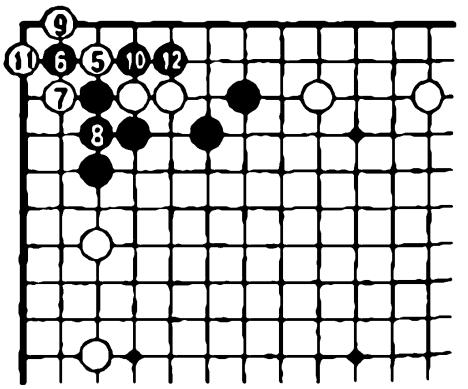

Д.3-5

Д.3-6. Цукэ к камню 4-4

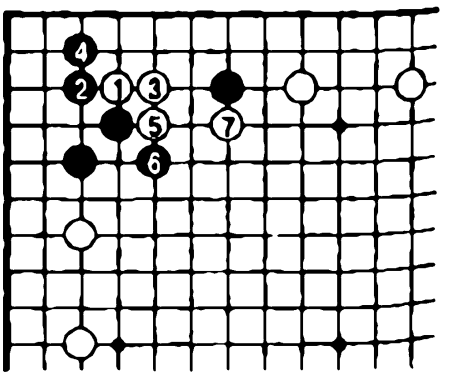
У белых также имеется интересное цукэ 1. Белые могут выбирать между движением в угол и отступлением. Если чёрные защищают угол 2, белые отвечают очевидным ходом 3. Если теперь чёрные окружают 4, белые расширяют глазное пространство 5...9 без потери сэнтэ, и без особых сложностей выживают после 13 хода. Ослабление белой группы на верхней стороне компенсируется незавершенной формой чёрных. Теперь чёрные должны опасаться возможности белого прорезания «а».


Д.3-6

Д.3-7. Против б.5 на Д.3-6 чёрные могут применить стандартное тэсудзи 6. Им удается захватить два белых камня. Но поскольку белые выживают в углу без потери сэнтэ, такой результат чёрным невыгоден.

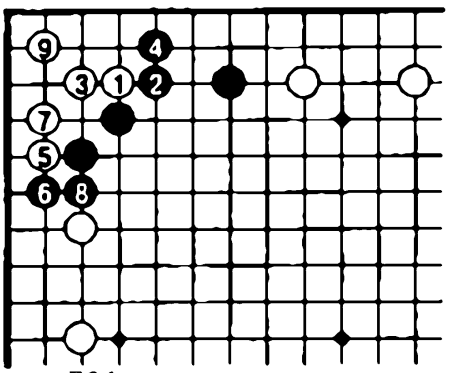

Д.3-7

Д.3-8. После 3 на Д.3-6 чёрные могут забрать всю территорию в углу 4. На б.5 чёрные вынуждены отвечать 6. Белые захватывают одиночный чёрный камень 7. Их вторжение оказалось успешным.

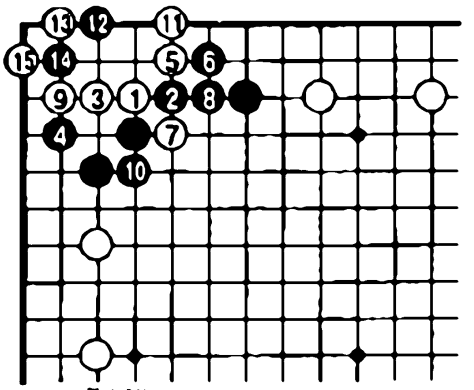

Д.3-8

Д.3-9. Другая защита

На цукэ белых чёрные могут блокировать снаружи **2**. Белые удлиняются в угол **3**. Если ч.**4**, то цукэ б.**5** – тэсудзи обеспечивает жизнь. Чёрные вынуждены блокировать снаружи **6**, а белые выживают до **9** хода – результат сходен с Д.3-4.

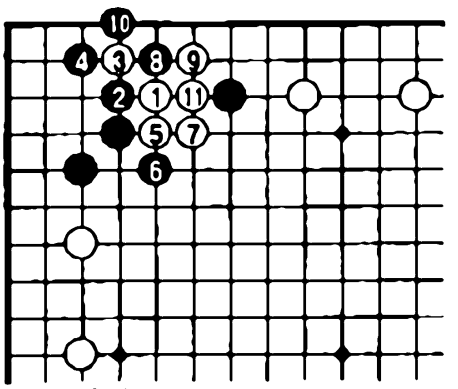

Д.3-9

Д.3-10. В ответ на б.**3** на Д.3-9, чёрные могут блокировать с другой стороны **4**. После **5**...**9** чёрные должны защититься **10**. Далее белые завязывают ко-борьбу хорошим ходом **11**; если чёрные проиграют ко, им придётся захватывать камень **7**, чтобы предупредить разделение групп. Таким образом, у белых неплохие перспективы для выживания в углу.

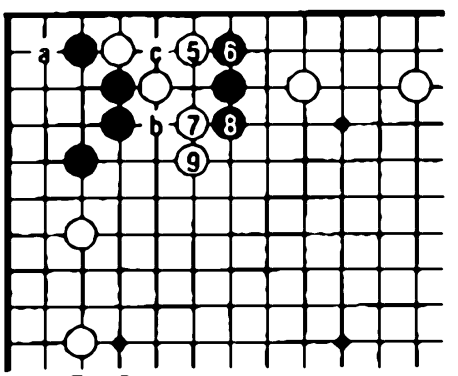

Д.3-10

Д.3-11. Вторжение в пункт 5-3

Возможно вторжение б.**1**, **3**. Вариант весьма банальный, но он часто встречается в реальной игре. Чёрные защищают угол **4**, белые скрываются **5** и **7**, но чёрные довольны возможностью захватить камень **3**. Белые получают плохую форму. Вероятно, такое вторжение нельзя признать удачным, несмотря на захват камня справа.

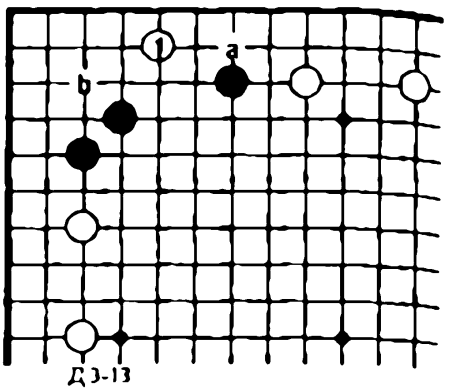

Д.3-11

Д.3-12. Вместо **5** на Д.3-11 белые должны сопротивляться. Так они извлекают максимум пользы из своего камня **1**, а возможный зажим «а» создаст угрозу для всей чёрной группы. Если чёрные блокируют **4**, то б.**5** переходит в атаку. Так как угловая группа чёрных ещё не полностью стабильна, чёрные рискуют больше. Ход ч. «b» вместо **4** выглядит более умеренно, но белые удовлетворены соединением **4**. Если вместо **3** белые играют «с», чёрные захватывают белые камни **6**.


Д.3-12

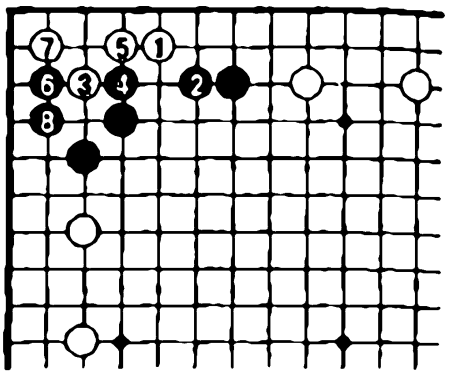
Д.3-13. Вторжение в пункт 5-2

Вторжение **1** также имеет хорошие перспективы. Белые могут соединиться «a» или вторгнуться в угол «b». Таким образом, у них есть возможность как дальнейшего продвижения в угол, так и отступления.



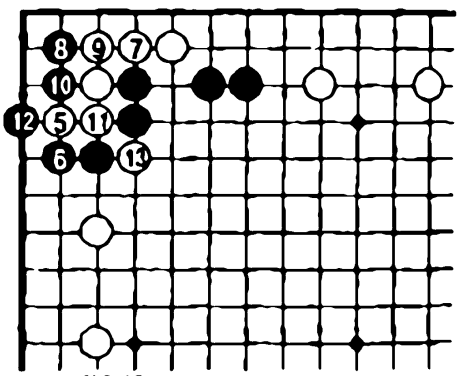
Д.3-13

Д.3-14. Ход ч.**2** – один из многих возможных ответов; чёрные предотвращают соединение с наружным камнем. Понять смысл следующего хода в сан-сан несложно. Но если в ответ на давление ч.**4** белые легкомысленно блокируют **5**, черные зажимают **6**, и белая группа погибает после **8**.



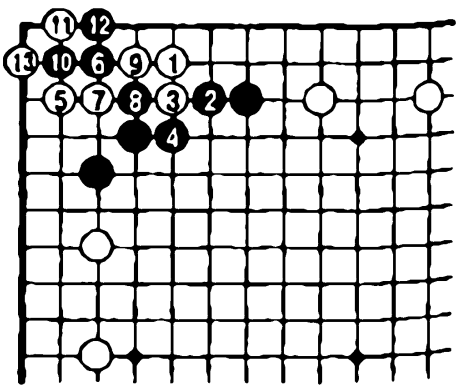
Д.3-14

Д.3-15. Следовательно, когда чёрные нажимают **4** на Д.3-14, белые должны сначала сыграть **5**. Если чёрные отрезают камень в пункте **7**, белые соединяются с наружным камнем **6**. Если же чёрные блокируют **6**, как на диаграмме, то белые выживают в углу **7**. Ход ч.**8** – единственная попытка убить белых, но белые контратакуют **13**, и позиция чёрных разваливается. Ход **8** в данном случае необоснован.



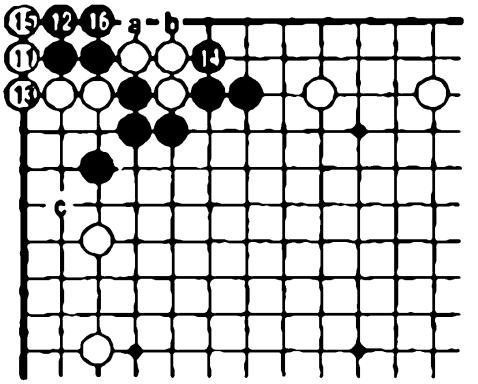
Д.3-15

Д.3-16. Вместо 3 на Д.3-14 белые также могут применить комбинацию **3**, **5** – стандартный приём в форме с ч.**2**. Если чёрные хотят убить белую группу, они могут играть только **6**, и никак иначе. Белые разрезают **7** и **9**, зажимают **11** и завязывают ко-борьбу **13**. Если **12** в **13**, то б.**12**, и группа безусловно живёт.



Д.3-16

Д.3-17. Если вместо **11** на Д.3-16 белые играют **11**, то чёрные занимают ключевой пункт **12**. Если белые вбрасывают **16**, чёрные берут «а» - б.«b». Как и в предыдущем случае, возникает ко-борьба, но этот вариант менее выгоден по сравнению с предыдущей диаграммой. Если белые соединяются **13** и нападают **15**, как показано на диаграмме, они погибают после **16**.

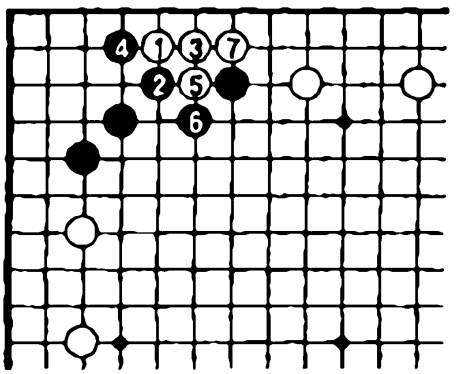


Д.3-17

Следовательно, когда чёрные забивают темп **14**, белые должны соединяться с наружными камнями, играя **15** в «с».

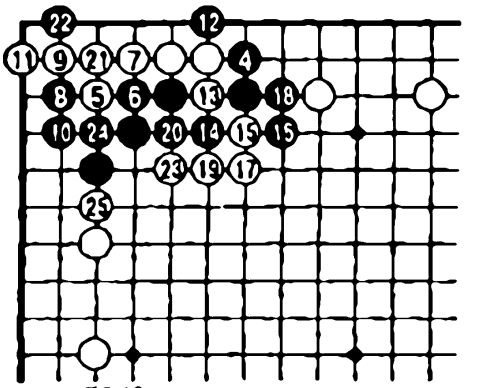
Д.3-18. Более надёжная защита

Ход ч.**2** лучше смотрится; б.**3** – правильное продолжение. Чёрные защищают угол **4**, а белые соединяются **5** и **7**. Это равный результат для обеих сторон.



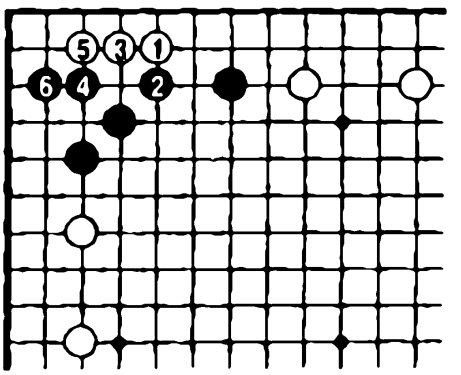
Д.3-18

Д.3-19. Допустим, в ответ на **3** чёрные упрямо блокируют **4**; тогда белые продвигаются в угол **5**. Если чёрные пытаются убить угол, начиная с хода **6**, белые угрожают выжить **11**. Чёрные вынуждены сокращать глазное пространство **12**, но белые прорезают **13**, **15**. После **25** хода становится очевидно, что чёрным не хватает темпов. Следовательно, ход **4** был необоснованным.



Д.3-19

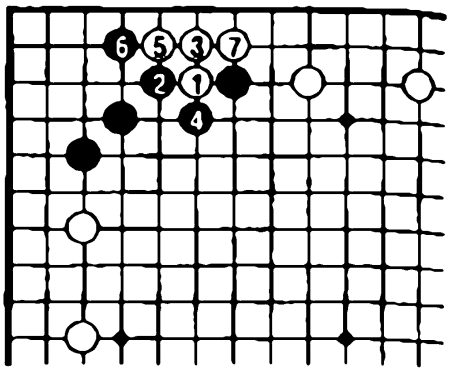
Д.3-20. С другой стороны, после **2** на Д.3-18 движение в угол **3** кажется сильным ходом. Однако черные спокойно отвечают **4** и **6** -- белые захвачены.



Д.3-20

Д.3-21. Другое цукэ

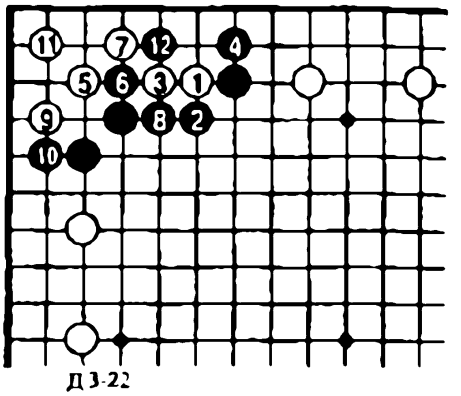
В этой форме белые могут вторгаться ходом **1**, на что лучшим ответом является сдавливание **2**. Продолжение **3**...**7** приводит к такому же результату, как на Д.3-18.



Д.3-21

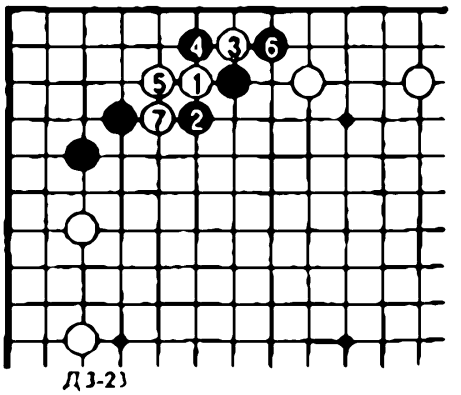
Д.3-22. Естественная защита

На вторжение **1** чёрные отвечают естественным, интуитивным ходом **2**. Если б.**3**, то чёрные продолжают мощным **4**; б.**5** – единственное продолжение. Черные применяют консервативный вариант **6** и **8**, заставляя белых выживать в углу **9**, **11**. После захвата двух камней **12** чёрные имеют сильную форму, поэтому результат неблагоприятен для белых.



Д.3-22

Д.3-23. Следовательно, после **2** на Д.3-22 белые применяют тэсудзи **3**. Если чёрные захватывают белый камень **4** и **6**, ловушка белых сработала. Белые прорываются **7**; непонятно, что дальше делать чёрным. Вместо **4** чёрные должны напасть в пункте **5** с результатом, аналогичным Д.3-21.

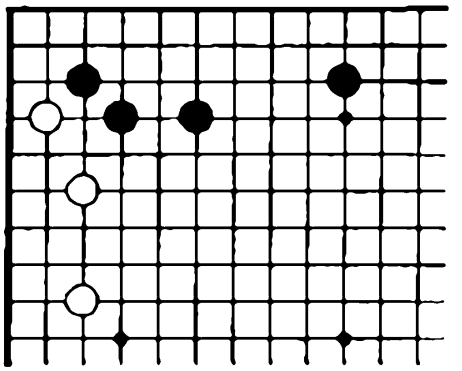


Д.3-23

Подведём итог: в этой форме белые имеют много возможностей для вторжения. Чаще всего встречается цукэ к хоси на Д.3-6 с достаточно хорошим результатом. Также часто применяется тактика низкого вторжения на Д.3-13. Если же угол чёрных дополнительно укреплен, то самым эффективным является вторжение в сан-сан с последующим цукэ снизу (см. Д.3-4).

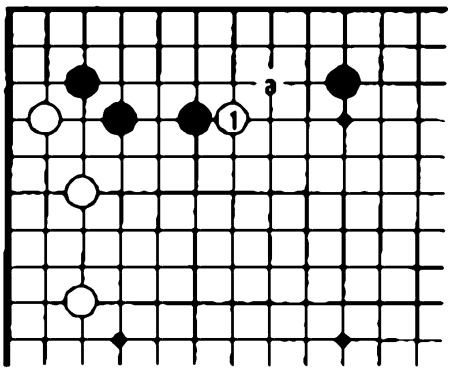
Форма №4

Д.4-1. Эта форма возникает в результате распространенного дзёсэки. Как вторгаться белым, когда наступит подходящий момент?



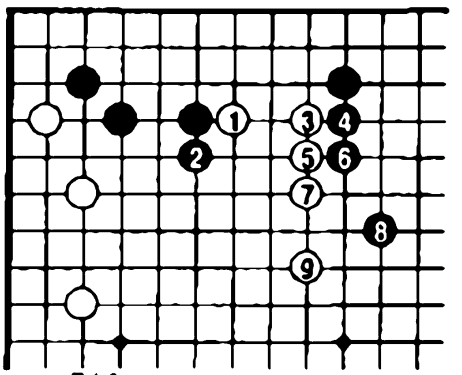
Д.4-1

Д.4-2. Прямолинейное вторжение «а» бесполезно, если поблизости у белых нет камней поддержки, поэтому в данной форме чаще применяется цукэ **1**.



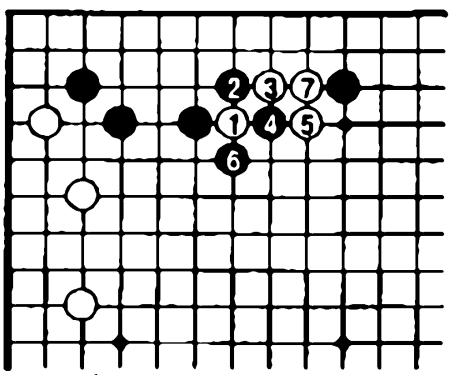
Д.4-2

Д.4-3. Ответ ч.2 может показаться банальным, но в действительности чёрные действуют динамично, не заботясь о территории на верхней стороне и сохраняя угрозу для одиночного белого камня. «Удар в плечо» **3** – ключевой пункт для построения формы. Вероятно продолжение до **9** хода. Несмотря на некоторые потери сверху, черные построили новое влияние, обращенное на правую сторону. Результат выглядит справедливо для обеих сторон.



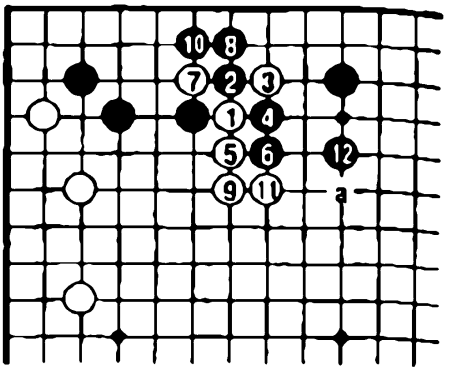
Д.4-3

Д.4-4. Если чёрные желают сохранить территорию на верхней стороне, они играют снизу **2**. Белые отвечают **3** – тэсудзи, и чёрные должны вступать в борьбу **4**. Встречное нападение **5** с соединением **7** позволит белым отрезать черный камень и уменьшить территорию на верхней стороне. Однако захват камня **6** даёт чёрным слишком сильную форму, поэтому белые обычно не идут на такой вариант.



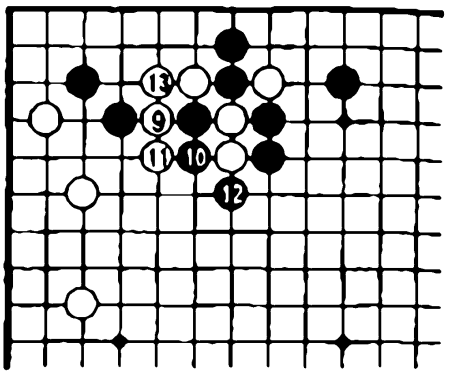
Д.4-4

Д.4-5. После ч.4 на Д.4-4, белые должны удлиниться 5. Далее 6 – самое сильное продолжение, и после 12 хода чёрные сохраняют большую часть территории на верхней стороне. Однако белые получили влияние в центре, и скорее всего, продолжат «а» для его дальнейшего наращивания.



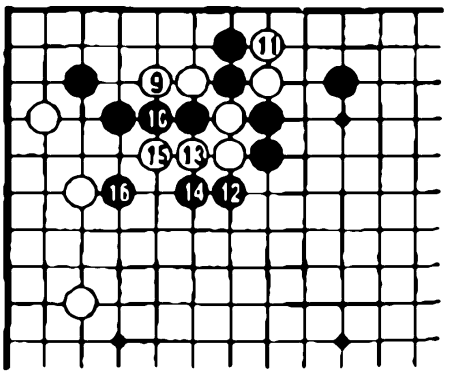
Д.4-5

Д.4-6. Если после ч.8 на Д.4-5 белые поспешно захватят угол 9 и 11, чёрные захватывают два камня 12. Результат просто ужасен для белых. Так играть им определенно не стоит.



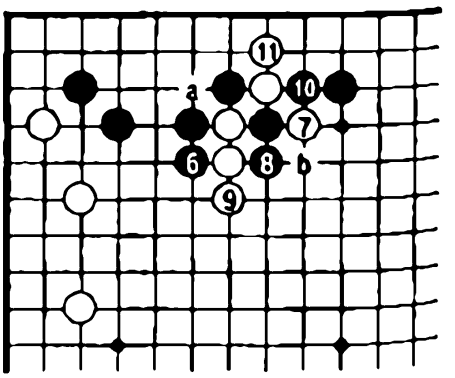
Д.4-6

Д.4-7. Если белые удлиняются 9 (вместо 9 на Д.4-6), чёрные соединяются 10, позволяя белым захватить два камня 11. Тем не менее, у чёрных имеется изящная комбинация 12 и 14, завершаемая гэта 16. Белый камень на левой стороне серьёзно пострадал.



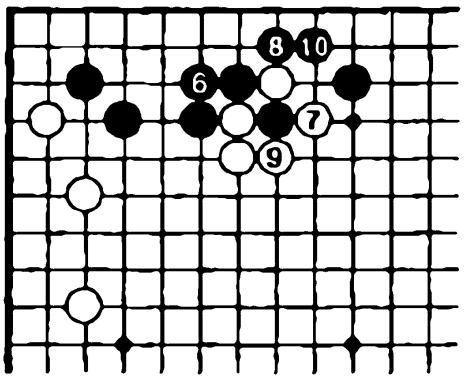
Д.4-7

Д.4-8. Когда белые удлиняются 5 на Д.4-5, чёрные не должны нажимать с другой стороны 6 – это ошибка в выборе направления. Если после очевидного продолжения до 11 хода ситё «b» не работает, позиция чёрных разваливается. Чёрные не могут одновременно защитить две критические слабости «а» и «b».



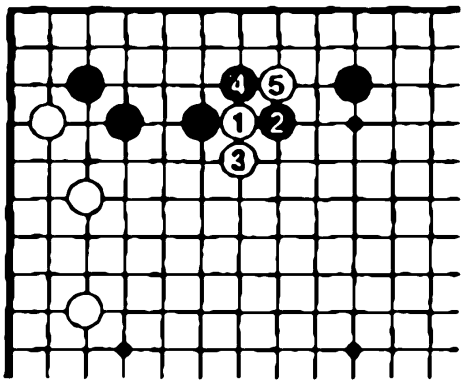
Д.4-8

Д.4-9. Вместо **6** на Д.4-8 для чёрных было бы слишком слабо соединяться понизу ходом **6** на этой диаграмме. Захват камня белыми является более чем достаточной компенсацией за благополучное соединение чёрных **8** и **10**. Эта ошибка часто встречается в игре любителей.



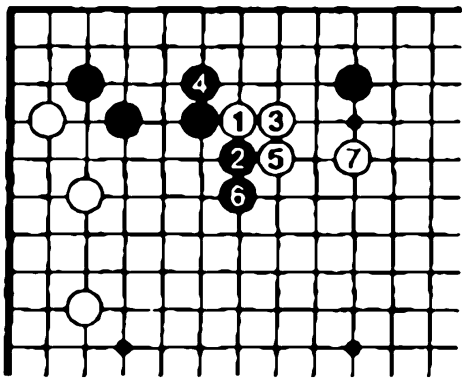
Д.4-9

Д.4-10. На цукэ б.**1** чёрные могут зажать **2**, хотя этот ход выглядит немного странно. Позиция приходит к тому варианту на Д.4-5, но более прямолинейно, потому что белые могут ответить только в пункт **3**. После блокировки ч.**4** белые используют слабости чёрных, занимая критический пункт **5**.



Д.4-10

Д.4-11. С другой стороны, при наружной блокировке **2** чёрные стремятся выйти в центр, сохраняя базу для своих камней слева. Белые строят хорошую форму **5** и **7**. Вместо **2** чёрные могут спокойно защититься **4**.

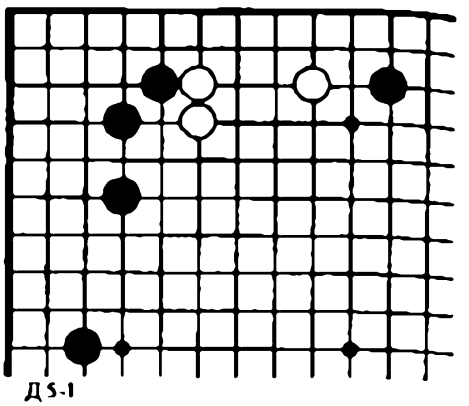


Д.4-11

Подаедём итог: цукэ белых направлено на вторжение или разделение верхней стороны. Ответ чёрных зависит от окружающей ситуации. Если ослабление правого камня нежелательно, выбирайте вариант на Д.4-5.

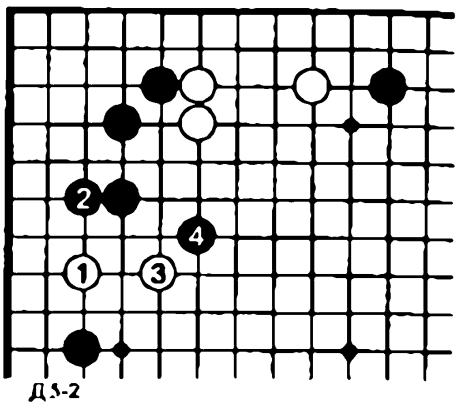
Форма №5

Д.5-1. На левой стороне чёрные имеют стандартную форму. Как белым вторгаться в неё, и как могут ответить чёрные? Очень важно, чтобы вы были знакомы с этими вариантами.


Д.5-1

Д.5-2. Первое вторжение на сторону

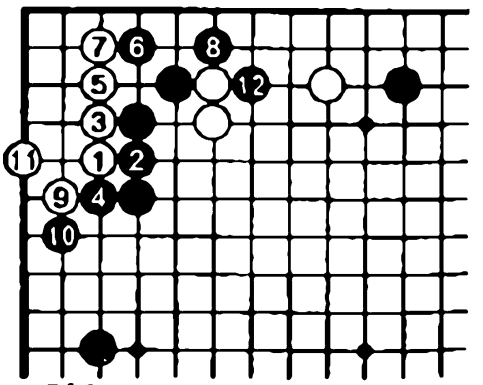
Если белые вторгаются **1**, чёрным не обязательно контратаковать – они могут просто защититься **2**. Такая стратегия отлично работает за чёрных. После исходного обмена: **1** - **2** чёрным уже гарантирована территория в углу. Когда белые выпрыгивают **3**, чёрным достаточно разделить белые камни **4**. Белые попали в трудную ситуацию.



Д.5-2

Д.5-3. Второе вторжение на сторону

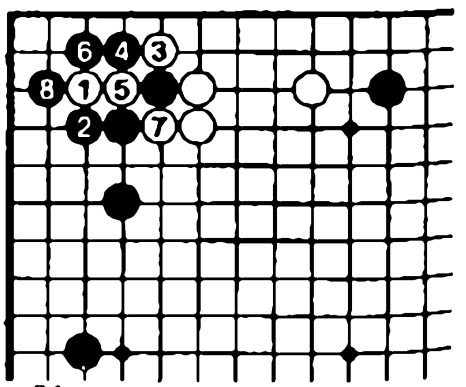
Если белые вторгаются **1**, чёрные прочно соединяются **2**. Белые могут выжить в углу **3** и **5**, но сэнтэ-ходы **6**, **10** и **12** разрушают форму трех белых камней на верхней стороне. Потери от этого варианта для белых обычно перевешивают приобретения в углу.



Д.5-3

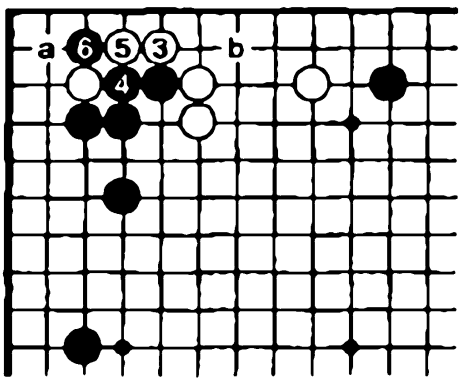
Д.5-4. Вторжение в угол

Ход в пункт 3-3 поражает слабую точку формы чёрных. Блокировка ч.**2** – консервативный ответ. После **3** с локальным тэсудзи **4** и **6** белые обязаны захватывать **7**. Разумеется, они не могут продлиться **8**, потому что чёрные соединяются **7**. Продолжение до **8** хода сохраняет угол, однако чёрные лишаются какой-либо атаки на камни белых на верхней стороне.



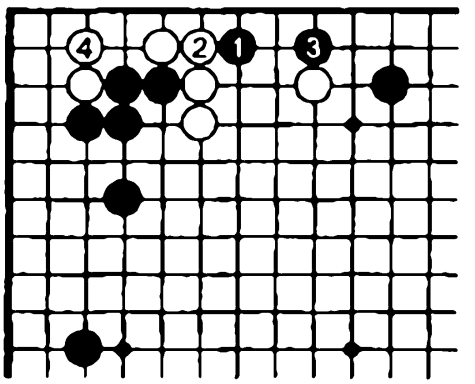
Д.5-4

Д.5-5. После **3** на Д.5-4 чёрные также могут сыграть **4**. Этим ходом они получают меньше угловой территории, чем на предыдущей диаграмме, но сохраняют возможность атаки на белые камни. Выбрать правильный момент для обмена: **5** - **6** будет нелегко. Если отыграть его сразу, у белых на будущее остается выгодный ход «**a**». С другой стороны, у чёрных появляется отличный пункт для атаки «**b**».



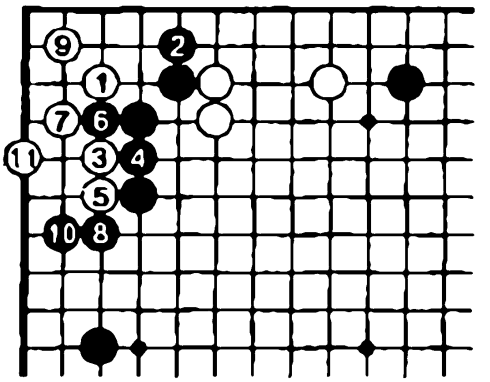
Д.5-5

Д.5-6. Если белые воздерживаются от обмена: **5** - **6** на предыдущей диаграмме, а черные атакуют **1** и соединяются **3**, белые будут рады возможности сыграть **4** с получением глаза в углу. Вот почему обмен: б.**5** - ч.**6** на Д.5–5 обычно не производится на ранней стадии игры.



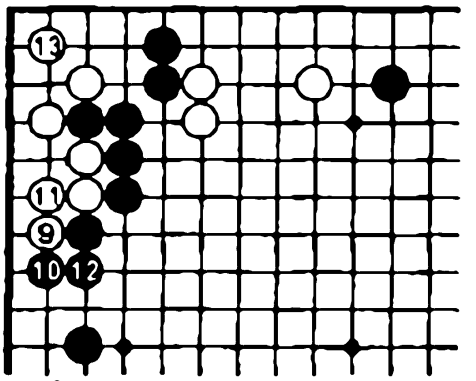
Д.5-6

Д.5-7. На вторжение б.**1** чёрные также могут ответить **2**. Этим ходом они отдают территорию в углу и упорно сохраняют возможность атаки на три белых камня. Следует очевидное продолжение до **8** хода, после которого белые выживают в углу **9**. Теперь им придётся побеспокоиться о спасении трёх камней от атаки чёрных.



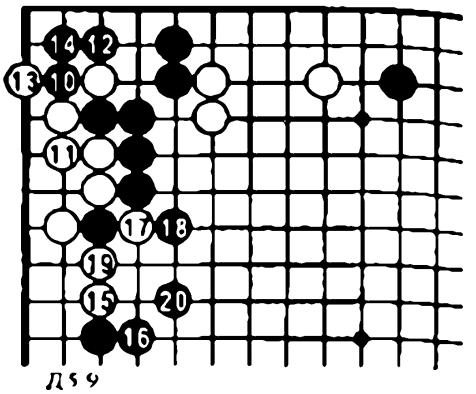
Д.5-7

Д.5-8. Возможно, белые не будут удовлетворены результатом на Д.5-7 и сыграют **9** на этой диаграмме. Если чёрные отвечают **10**, белые продолжают **11** и **13**. Их угловая территория больше, чем на Д.5-7.



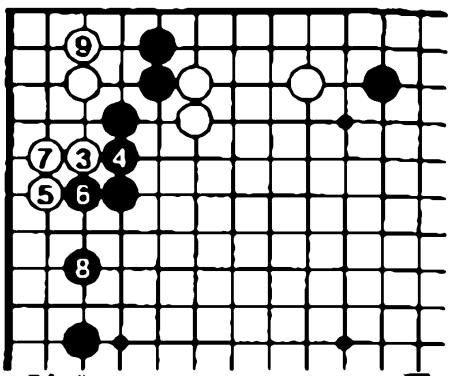
Д.5-8

Д.5-9. Чёрные могут разрезать **10** и забрать угол. Обмен: **15** - **16** слегка невыгоден для белых, но взамен белые захватывают камень и получают сэнтэ.



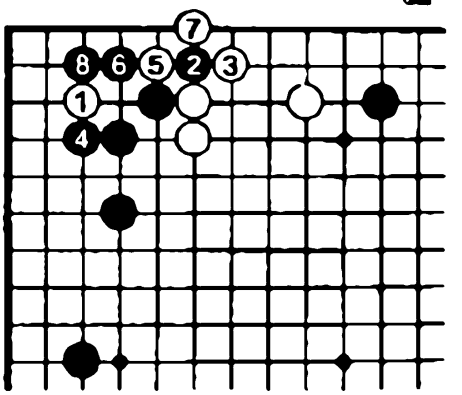
Д.5-9

Д.5-10. После сэнтэ **3** на Д.5-7 белые могут продолжить хорошим, простым ходом **5**. Чёрные отвечают **6** и **8**, белые выживают в углу. Недостаток этого варианта в том, что он не создаёт угрозы, и после **5** чёрные могут сыграть в другом месте.



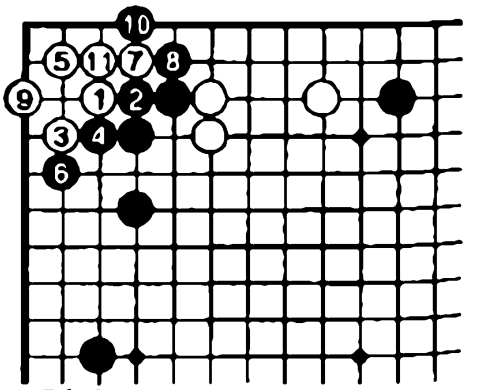
Д.5-10

Д.5-11. На вторжение белых в сан-сан чёрные могут ответить **2** с последующей блокировкой **4**. В этом варианте чёрные удерживают больше территории. С другой стороны, им неприятно видеть, как белая группа полностью стабилизируется с захватом камня **5** и **7**. Эта тактика применяется только в том случае, если белые камни на верхней стороне уже полностью живы.



Д.5-11

Д.5-12. Наконец, у чёрных имеется блокировка **2**. Чёрные не отказываются от атаки на три белых камня, но и не теряют много территории в углу. Если белые немедленно выживают **3**, для чёрных лучше ответить **4** и **6**. Белые выживают **7** и **9**, но их группа заперта в небольшом углу, а чёрные получают немалую территорию на стороне. Т.к. чёрные не находятся под давлением, им не нужно яростно атаковать белые камни на верхней стороне. С другой стороны, обмен: **1** - **2** оказывается чуть более выгодным для белых.

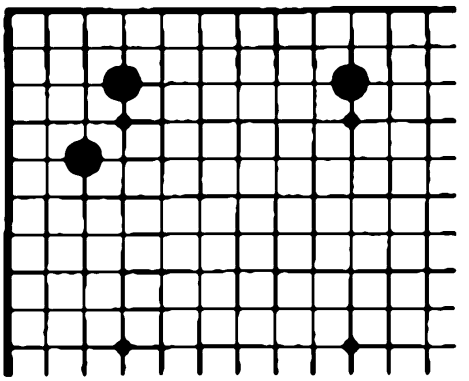


Д.5-12

Итог: в этой форме чаще всего встречается вторжение в сан-сан. Обычно чёрные отвечают **2** на Д.5-7; стандартные результаты показаны на Д.5-8 и Д.5-9. Форма с ходом **2** на Д.5-12 выглядит некрасиво, но часто оказывается эффективной.

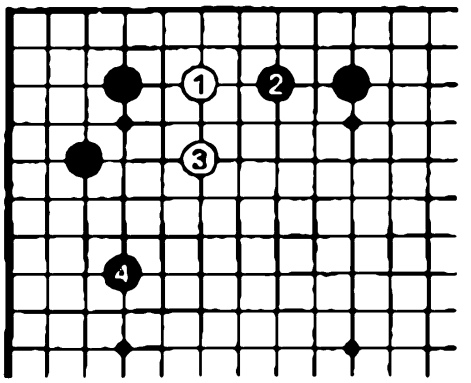
Форма №6

Д.6-1. Чёрные окружили угол ходом кэйма и распространились вдоль стороны – одна из самых распространённых форм. Белые должны знать, как выполняется вторжение или разделение в этой позиции.


Д.6-1

Д.6-2. Разделяющее вторжение

Вторжение **1** пытается разрушить территорию чёрных на стороне. Однако после **ч.2** белые вынуждены бежать; вряд ли такой результат можно назвать интересным для них. Если вместо **1** белые играют в **2**, чёрные отвечают **1** с похожим результатом.

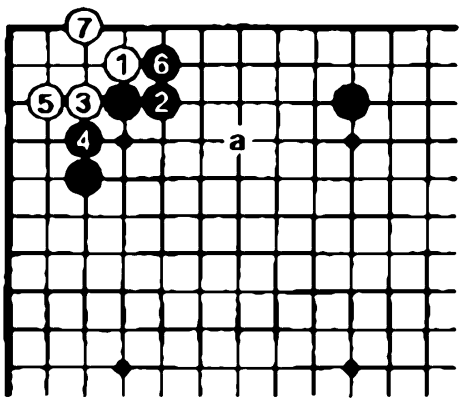


Д.6-2

Д.6-3. Цукэ под камень 3-4

Цукэ под комоку – стандартная тактика в подобных позициях. Этот ход обладает двумя особенностями. Во-первых, он заставляет противника ответить (так как белые играют вплотную к чёрному камню, игра в другом месте создаст слишком много проблем). Во-вторых, вторжение будет иметь более значительные последствия, так как белые вторгаются на максимально возможную глубину.

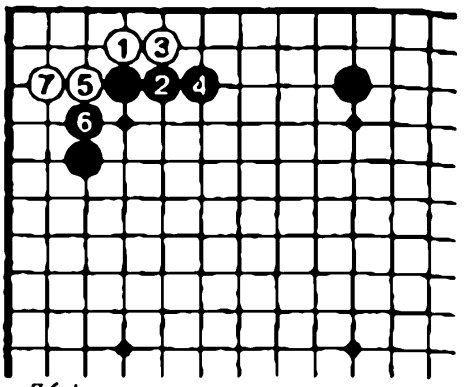
В ответ на **1** на Д.6-3 чёрные могут удлиниться **2** – надёжный ход, направленный на построение внешнего влияния. В этом случае белые могут продолжать в другом месте, рассматривая обмен: **1 - 2** как кикаси, дающий им небольшое преимущество. Без обмена: **1 - 2** чёрные могли бы сыграть «**а**», чтобы взять территорию на верхней стороне под свой контроль. В варианте с ходом **2** белые выживут в углу **3** и **5**, но блокировка **ч.6** даёт идеальное внешнее влияние. Жизнь белых в углу обычно считается небольшой.



Д.6-3

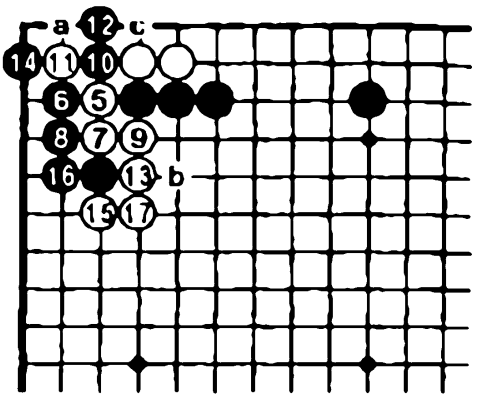
Д.6-4. Ноби наружу

По этой причине белые обычно сначала удлиняются **3**. Если чёрные отвечают **4**, белые живут в углу **5** и **7**. По сравнению с предыдущей диаграммой такой результат чуть хуже для чёрных.



Д6-4

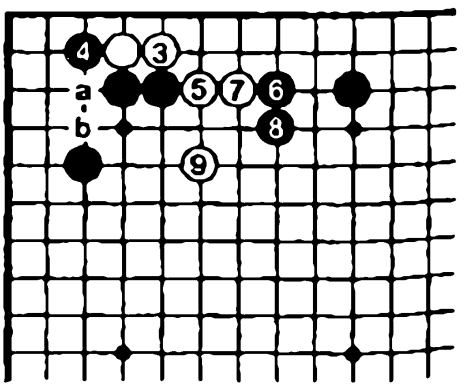
Д.6-5. В ответ на б.**5** на Д.6-4 чёрные могут зажать **6**; белые должны проталкивать **7**. Если они вместо этого блокируют **11**, чёрные отступят **8** и захватят белые камни. После **9** разрезание **10** и сагари **12** – специальный приём для разрушения глаз (если белые нападут в «a», чёрные набросят сеть «b». Захват двух камней б.«c» не поможет – чёрные вбросят камень в пункт **10**, и белая группа не выживет).



Д6-5

Когда белые выходят наружу **13**, чёрные должны играть **14** и отказаться от дальнейших попыток захвата всей группы. В итоге чёрные получили некоторую территорию в углу, а белые успешно прижали их форму, сократив потенциал развития чёрной зоны.

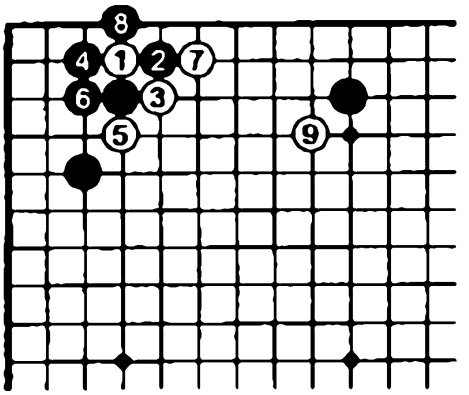
Д.6-6. Когда белые удлиняются **3** на Д.6-4, чёрные часто блокируют **4**, чтобы направить усилия на построение угла и верхней стороны. После б.**5** чёрные продолжают давить **6**, но у белых имеется эффективный вариант **7** и **9**. Белые также могут сыграть **3** в «a», а когда черные ответят «b» – продолжить **3**. Хотя этот порядок ходов предотвращает вариант на Д.6-5, по сравнению с этой диаграммой он чуть менее выгоден для белых.



Д6-6

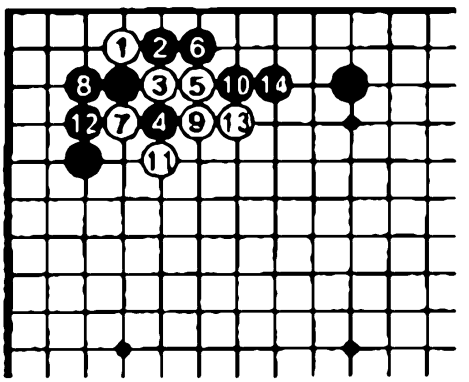
Д.6-7. Внешняя блокировка

На цукэ б.**1** чёрные также могут блокировать снаружи **2**. Они намереваются захватить камень и получить надёжную территорию. Разрезание **3** – типичная тактика в этой форме. Если чёрные нападают **4**, белые продолжают правильной комбинацией **5** и **7**. Чёрные захватывают **8**, и теперь для белых очень важно развиваться лёгким ходом вроде **9**. Дело в том, что с укреплением чёрного угла камни **3**, **5** и **7** перестали быть важными. Попытки сохранить эти камни лишь утяжелят их и вызовут атаку чёрных.



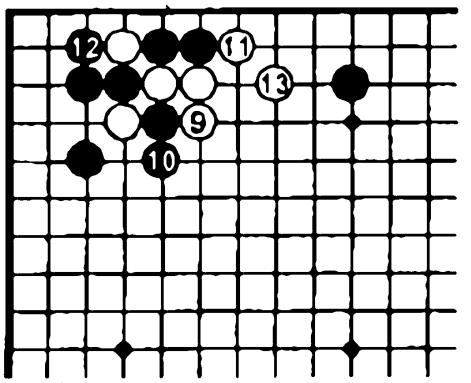
Д.6-7

Д.6-8. После б.**3** на Д.6-7 у чёрных также имеется более жёсткий ответ – атари **4** с ноби **6**. Обычно белые играют **7** и **9**. Продолжение до **14** хода даёт чёрным территорию в углу и на стороне, а белые получают внешнее влияние. Впрочем, белые должны быть настороже, потому что чёрные могут продолжить атаку.



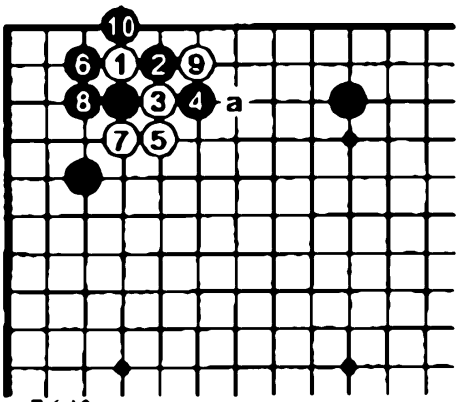
Д.6-8

Д.6-9. Когда белые нападают **9** на Д.6-8, чёрные могут попытаться спасти камень **10**, но тогда б.**11** становится сэнтэ. Результат после **13** хода неблагоприятен для чёрных из-за ослабления камня на стороне.



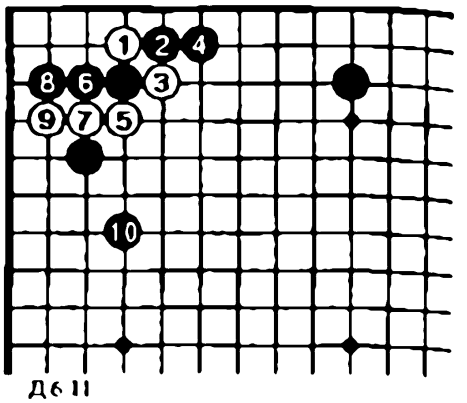
Д.6-9

Д.6-10. Если после разрезания б.**3** на Д.6-7 ситё благоприятно для чёрных, возможен вариант с атэ **4** и захватом камня. Если после **10** хода белые не могут захватить камень **4** в ситё (б.«а»), у них возникают проблемы.



Д.6-10

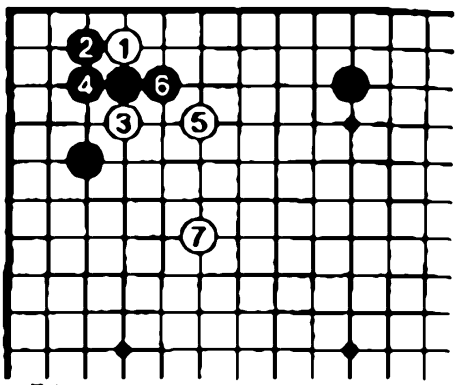
Д.6-11. После **3** хода на Д.6-7 чёрные также могут удлиниться **4** – это особый вариант. Ходом **5** белые прорываются в угловую территорию. Чёрные спокойно отвечают **8**, и после б.9 приступают к атаке на всю группу **10**. В этом варианте чёрные изначально теряют часть угловой территории, поэтому такой выбор потребует от черных определенной решительности.



Д.6-11

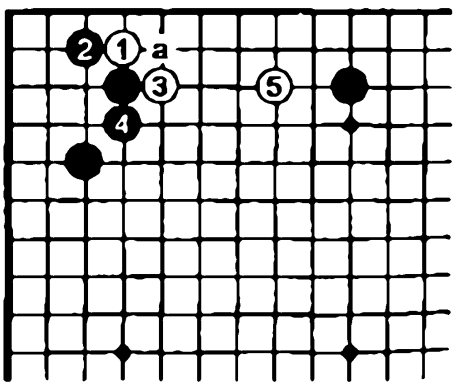
Д.6-12. Внутренняя блокировка

Если чёрные блокируют изнутри **2**, чтобы получить территорию в углу, белые могут зажать **3**. Чёрные соединяются **4**, и белые легко прыгают **5**. Чёрные удлиняются **6**, занимая ключевой пункт формы белых. Белые образуют лёгкую форму **7** и сокращают влияние формы чёрных.



Д.6-12

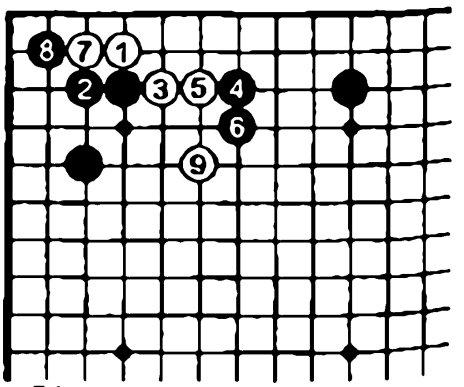
Д.6-13. Когда чёрные блокируют **2** на Д.6-12, ход **3** направлен на выживание на верхней стороне. Если вместо **4** чёрные играют «а», белые нападают **4**, и позиция возвращается к Д.6-7. После распространения **5** белые имеют несколько лучшую позицию, чем на Д.6-2. С другой стороны, угловая территория чёрных укрепилась.



Д.6-13

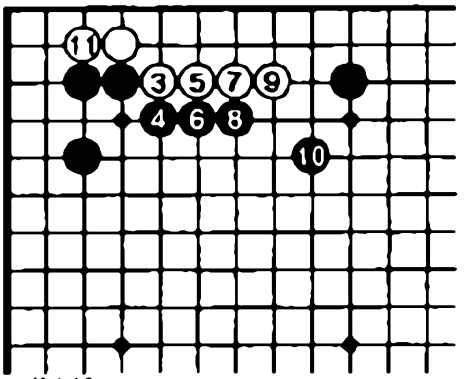
Д.6-14. Защита с продлением вовнутрь

В этом варианте чёрные удлиняются внутрь **2**. Может показаться, что этот ход недостаточно активен, но он сводит к минимуму свободу маневра белых в этой области. После б.**3** чёрные могут атаковать **4**. Продолжение до **9** хода выглядит разумно для обеих сторон. Этот вариант часто встречается в реальной игре.



Д.6-14

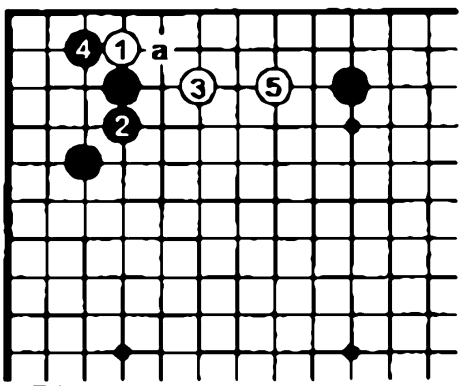
Д.6-15. Другой вариант: после **3** на диаграмме 6-14 чёрные также могут придавить белых до **10** хода и заперсть белую группу на стороне. Однако при этом чёрные теряют некоторую территорию, поэтому их влияние должно хорошо работать в контексте общей позиции.



Д.6-15

Д.6-16. Простая защита

Наконец, на **1** чёрные также могут ответить простым и спокойным ходом **2**, не оставляя белым особого выбора. Ход б.**3** – правильный. Если белые удлиняются **4**, чёрные захватывают «**а**». Если белые удлиняются в «**а**», они получают тяжёлую форму. Чёрные спокойно отвечают **4**; если они пожадничают и захватят камень «а», белые могут позднее воспользоваться этим. После тоби **5** позиция лучше для чёрных, чем на Д.6-13.

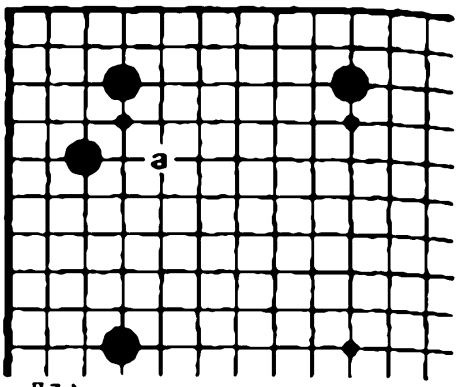


Д.6-16

Подведём итог: цукэ **1** на Д.6-3 обеспечивает эффективное вторжение или разделение позиции чёрных. Ответ чёрных зависит от того, чего они хотят добиться: получить прочную территорию, построить внешнее влияние или атаковать. На Д.6-3, Д.6-14 и Д.6-16 представлены умеренные варианты выбора ч.**2**. Варианты на Д.6-7 и Д.6-12 отличаются большей агрессивностью.

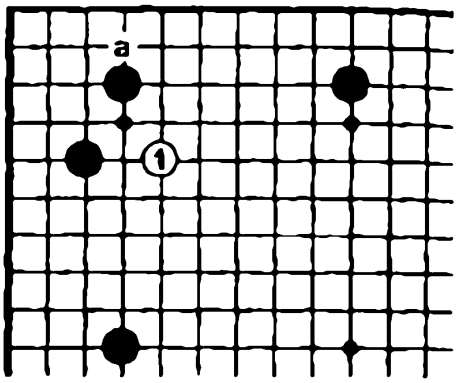
Форма №7

Д.7-1. Чёрные развиваются по левой стороне чаще всего по четвёртой линии, строя идеальную «двукрылую» форму. Если чёрные добавят камень «а», это очень сильно затруднит вторжение или сокращение зоны. Следовательно, белые должны выбрать стратегию вторжения или разделения.



Д 7-1

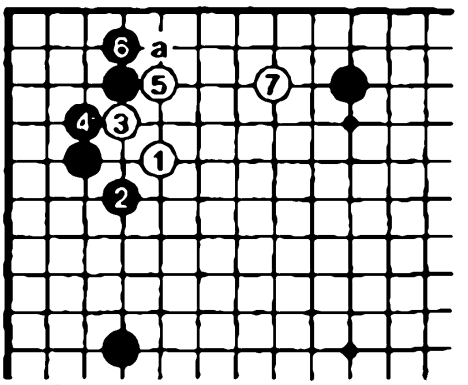
Д.7-2. Варианты с цукэ б.«а» были проанализированы в предыдущем разделе. Однако в случае двукрылой формы вторжение б.«а» слишком глубоко. Чёрные выберут вариант с построением внешнего влияния, идеально сочетающегося с распространением по левой стороне. Вместо этого белым следует накрывать **1** – этот ход тормозит развитие чёрных в центр и влияет на обе стороны. Перед вами ещё одно подтверждение пословицы «Лучший пункт противника – ваш лучший пункт».



Д 7-2

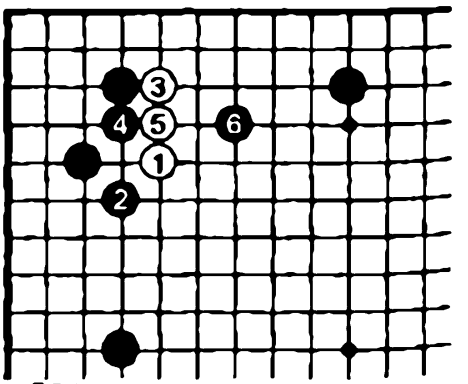
Д.7-3. Защита слева

На ч.**2** с левой стороны белые с темпом играют **3** и **5**. После **7** хода белые построили хорошую форму и разрушили территорию чёрных на верхней стороне. Теперь чёрным стоит обратить особое внимание на пункт «а». Он не только имеет большую территориальную ценность, но и влияет на базу белой группы.



Д 7-3

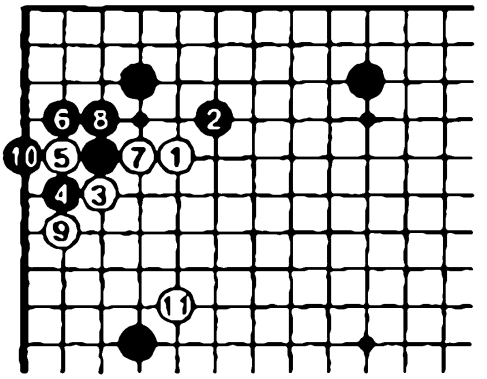
Д.7-4. А вот что может произойти, если белые сочтут ход **3** на Д.7-3 банальным, и сразу сыграют в **3** здесь; ч.**4** – сэнтэ и после соединения б.**5** переходят в атаку **6**. Белые камни утяжелились, и создают лишь проблемы. В позициях, где противник заметно сильнее, ходы типа **3** на Д.7-3 иногда бывают неизбежными.



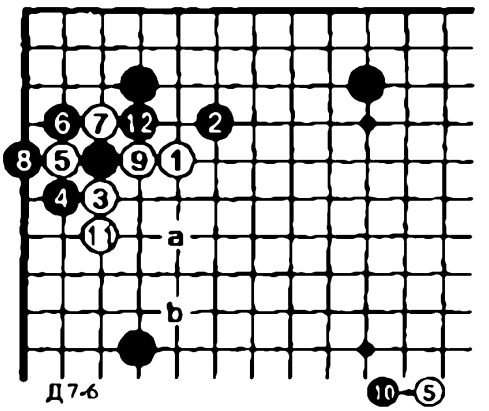
Д 7-4

Д.7-5. Защита сверху

Кэйма ч.2 уделяет основное внимание верхней стороне. Цукэ б.3 и разрезание б.5 --стандартный приём для построения формы. Чёрные спокойно отвечают 6, и захватывают камень после 10 хода. Угол и часть верхней стороны превращаются в территорию чёрных, но белые с темпом играют 3, 7 и 9 снаружи. Далее белые легко развиваются 11, не цепляясь за отработанные камни. Белые удовлетворены разрушением территории чёрных на левой стороне и возможностью атаки на чёрный камень.



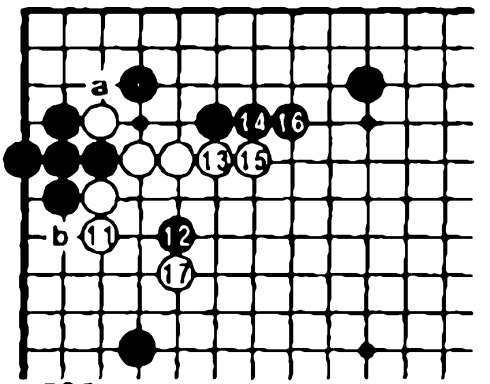
Д.7-5



Д.7-6

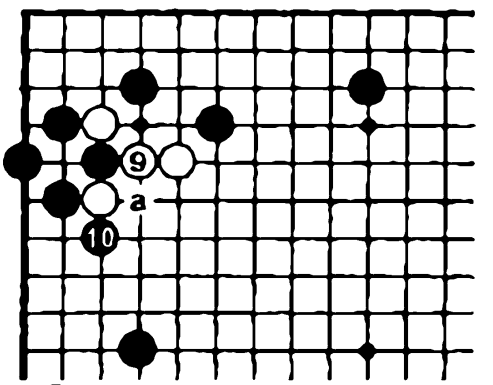
Д.7-6. После захвата камня ходом 6 на Д.7-5, белые могут ответить встречным атэ 7. Чёрные должны захватывать 8. Естественно, белые нападают 9, а чёрные соединяются 10. Наконец, белые удлиняются 11; для чёрных будет правильно защититься 12. Вероятно, далее белые построят форму «a» или применят ката-цуки «b».

Д.7-7. После б.11 на Д.7-6 может показаться, что 12 – ключевой пункт формы для атаки белой группы. Однако белые с темпом нажимают 13 и 15, после чего прикрепляются 17. Контратака оказывается на удивление эффективной. Угол чёрных ещё не совсем безопасен; так как белые могут удлиниться «a», блокировка белых в пункте «b» является абсолютным сэнтэ. Атака 12 особой пользы не приносит.



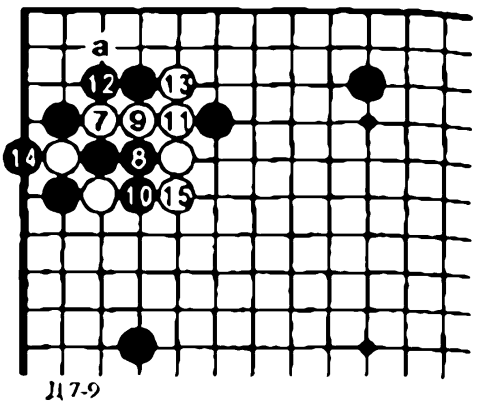
Д.7-7

Д.7-8. Следует учесть, что атэ б.9 на Д.7-6 может столкнуться с мощным встречным нападением 10. Ко-борьба очень большая, причём у белых нет пути к отступлению: если они не могут выиграть ко, соединяться в пункте «a» немыслимо.



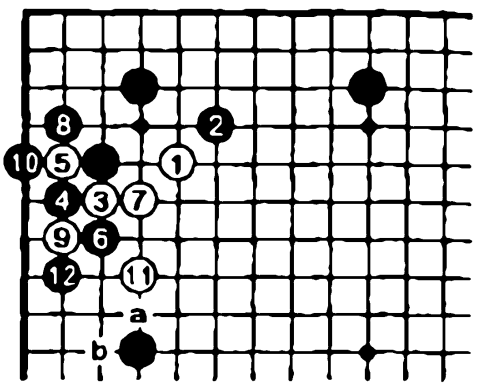
Д.7-8

Д.7-9. Если после 7 на Д.7-6 чёрные удлиняются **8**, следует продолжение до **15** хода. Подобное разрушение верхней стороны белыми расходится с исходными планами черных. Белую группу не удастся сильно атаковать, потому что у белых в запасе имеется сдавливание «**a**», поэтому этот вариант почти не встречается в игре.



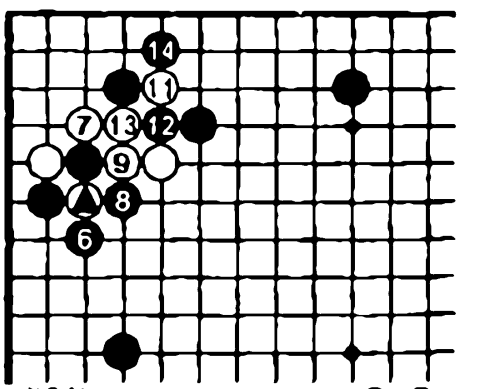
Д.7-9

Д.7-10. Возвращаясь к Д.7-5, чёрные могут напасть **6** в ответ на перекрёстное разрезание б.**5**. Если б.7, то ч.**8**, и белые должны нападать **9**, чтобы извлечь максимум пользы из своей жертвы. Камень **6** не удастся захватить в ситё, поэтому белые должны играть **11**. Чёрные отрезают камень **12** ходом, и становится очевидно, что белые практически ничего не добились. Вместо **11** белые могут прикрепиться «**a**», вынуждая ч.«**b**», и захватить **6** в ситё, но такой обмен для них невыгоден.



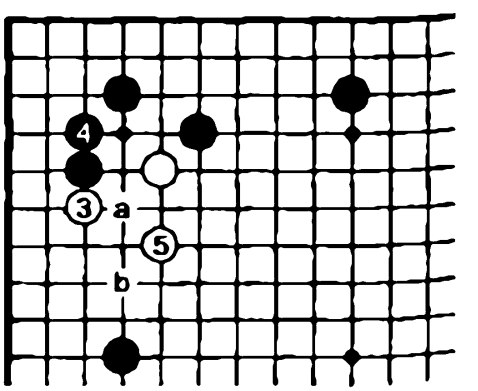
Д.7-10

Д.7-11. Следовательно, на **6** на Д.7-10 белые должны ответить встречным нападением **7**. Чёрные соединяются **10**, после чего белые могут играть **11** или соединиться **13**. После ч.**14** белые всё ещё не имеют глаз в углу. Конечно, чёрным потребуется немалая решимость для подобной отдачи угла.



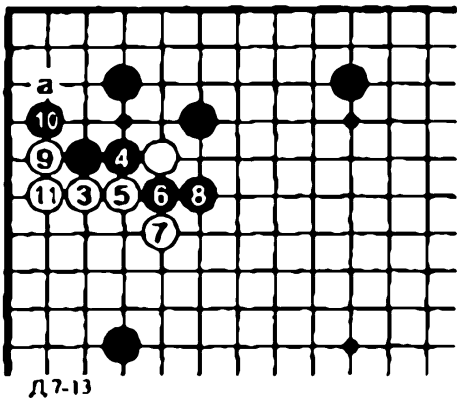
Д.7-11

Д.7-12. Отступление ч.**4** (вместо **4** на Д.7-10) – спокойный ответ на цукэ б.**3**. Белые занимают ключевой пункт формы **5**. Ответ в пункт «**a**» создаёт тяжёлую форму, поскольку белая группа попадает под атаку: ч.«**b**».



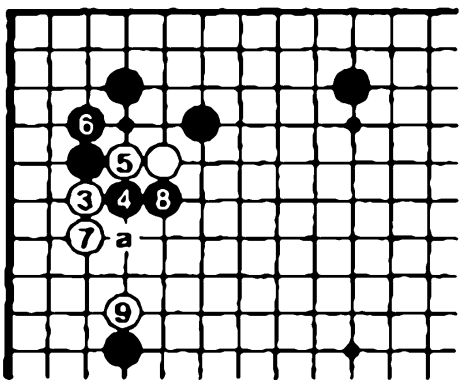
Д.7-12

Д.7-13. Ноби ч.4 (вместо **4** на Д.7-12) с последующим разрезанием **6** выглядит мощно, однако захват камня, не являющегося ключевым – неудачная тактика. После **9** и **11** белые могут зажать «а», поэтому чёрным будет трудно организовать эффективную атаку на белых.



Д.7-13

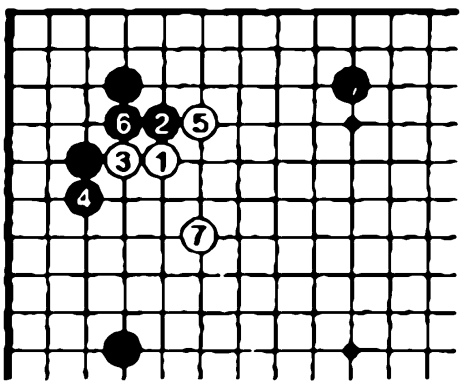
Д.7-14. Если ситё благоприятно для чёрных, они могут ответить на цукэ б.**3** на Д.7-12 комбинацией **4** и **6**. Поскольку белые не могут захватить камень ходом «а», обычно они играют **7**. Чёрные нажимают **8**; начинается борьба, результат которой зависит от силы окружающих камней. Если вместо **6** чёрные нападут **7**, белые отвечают **6**, и позиция возвращается к Д.7-11.



Д.7-14

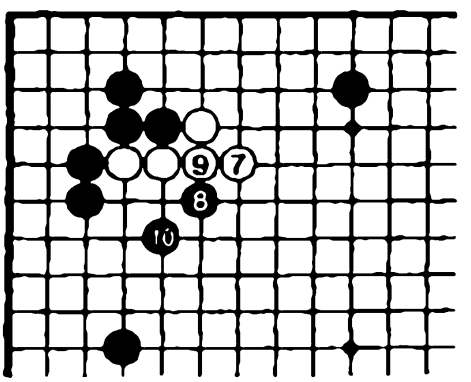
Д.7-15. Плотная защита

Вернемся к Д.7-2: на б.**1** чёрные могут ответить диагональным ударом **2**. Пункт **3** является ключевым для формы чёрной группы. Удлиняясь **4**, чёрные следуют исходным намерениям хода **2**. Кэйма б.**7** – хороший, лёгкий ход.



Д.7-15

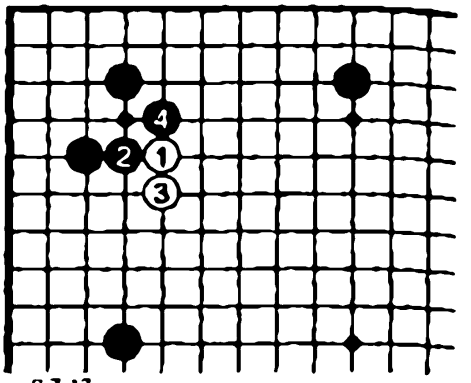
Д.7-16. Защита пункта разрезания **7** (вместо **7** на Д.7-15) была бы слишком тяжёлым ходом. После **8** и **10** все чёрные камни работают эффективно. Результат неблагоприятен для белых.



Д.7-16

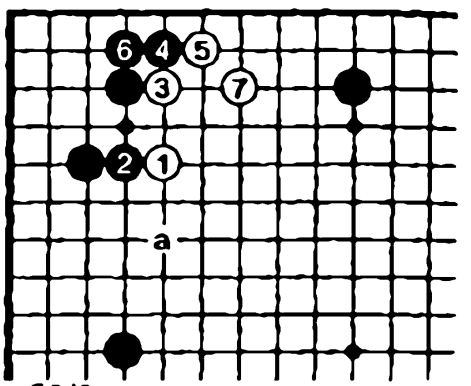
Д.7-17. Любительская защита

В любительских партиях чёрные нередко провоцируют белых ходом **2**. Если б.**3**, чтобы предупредить ход противника в этом месте, то ч.**4** образует хорошую форму и захватывает немалую территорию в углу. Белых такой результат определённо не устроит.



Д 7-17

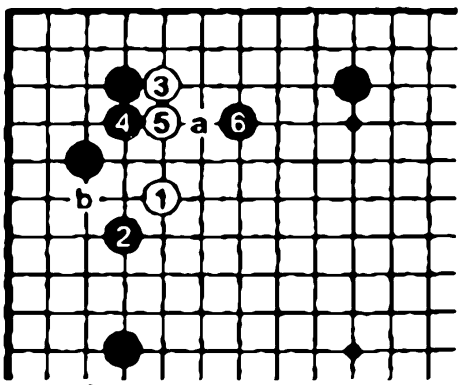
Д.7-18. Лучший ответ на ч.**2** на Д.7-17 – цукэ **3**. На ч.**4** у белых имеется сильное продолжение **5**. Т.к. камни **1** и **5** легки, у чёрных нет сильной атаки; собственно, им вообще будет трудно найти хоть какую-то атаку. Если **4** в **6**, белые используют полученный темп и прыгают «**a**», завершая успешное вторжение. По этой причине ход **2** обычно не применяется.



Д 7-18

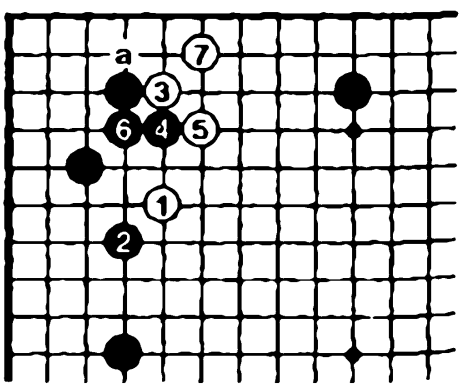
Д.7-19. Боси кэймой

На первый взгляд кэйма **1** направлена в основном на сокращение левой стороны. Если ч.«**a**», то белые проводят сильное цукэ «**b**», поэтому для чёрных будет правильно ответить **2**. Теперь цукэ **3**, сокращающее верхнюю сторону, проявляет истинные намерения хода **1**. Вероятно продолжение до **6** хода.



Д 7-19

Д.7-20. Если чёрные отвечают на **3** на Д.7-19 ходом **4**, у белых имеется сильный ход **5**. Чёрные должны соединяться **6**, и белые строят форму **7**. У них остаётся полезный ход «**a**» для построения жизнеспособной формы. Вряд ли здесь можно говорить о каком-то преимуществе чёрных.



Д 7-20

Подведем итог: **1** на Д.7-2 – превосходный ход для вторжения/сокращения. Ответы чёрных можно разделить на несколько категорий:

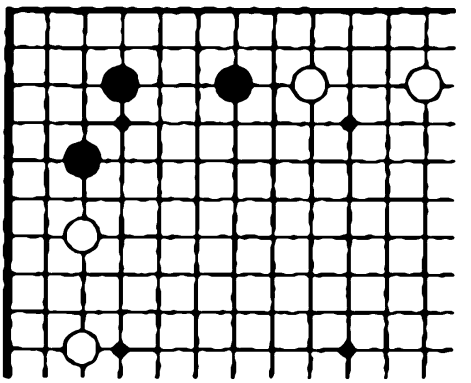
1. Если камень распространения на левой стороне слабее, применяется **2** на Д.7-3 или цукэ **2** на Д.7-15.

2. Если камень распространения на верхней стороне слабее, применяется ход **2** на Д.7-5.

3. Отдача угловой территории ради атаки на всю группу, как на Д.7-11 – специальная стратегия.

Форма №8

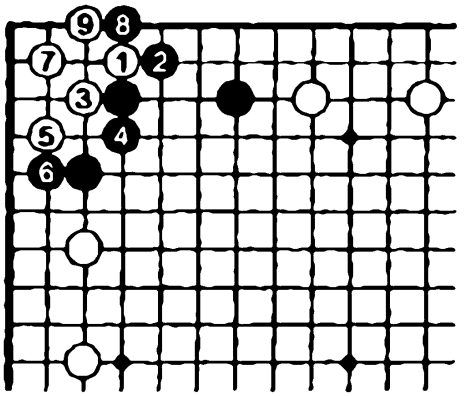
Д.8-1. Симари с никэнбираки обычно считается прочной территорией. Однако когда белые сильны с обеих сторон, у них появляется реальная возможность вторжения.



Д.8-1

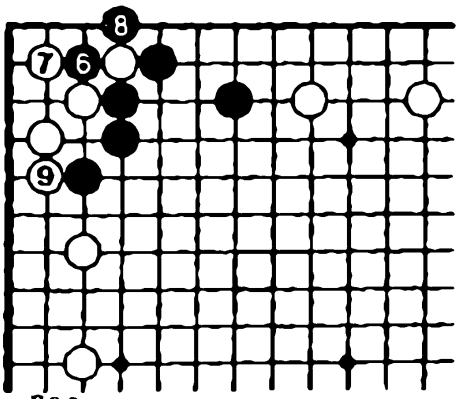
Д.8-2. Цукэ под камень 3-4

Цукэ **1** под камень комоку (этот приём вторжения характерен для данного типа угловых ограждений) занимает ключевой пункт представленной формы. Если чёрные блокируют снаружи **2**, следует естественное продолжение до 7 хода; белые живут в углу на ко-борьбе. Обычно этот вариант устраивает белых, потому что чёрные в этой ко-борьбе рискуют больше.



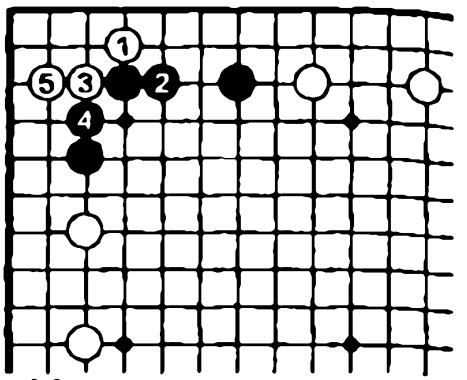
Д.8-2

Д.8-3. Если у чёрных нет шансов на выигрыш ко-борьбы, после **5** на Д.8-2 они могут захватить **6** и **8**, обеспечивая безопасность всей группы. Конечно, соединение **9** чрезвычайно выгодно для белых.



Д.8-3

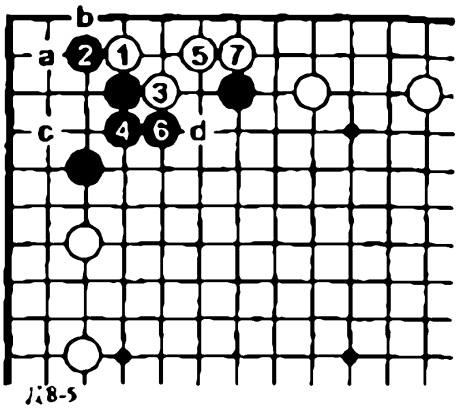
Д.8-4. Сопротивляться **1** ходом **2** было бы слишком слабо. Белые выживают в углу **3** и **5**, и внешнее влияние чёрных остаётся практически бесполезным. Чёрные потеряли угловую территорию, ничего не получив взамен.



Д.8-4

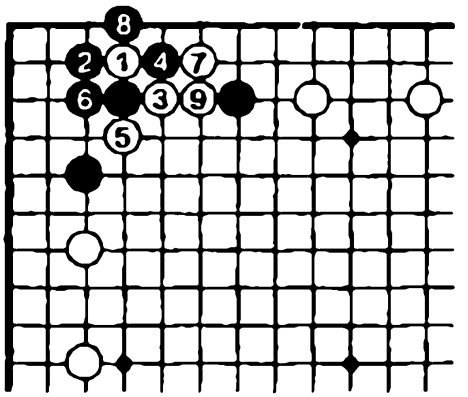
Д.8-5. Внутренняя блокировка **2** направлена на сохранение угловой территории. Далее следует очевидный ход **3**, на который чёрные отвечают **4**. Возникает та же форма, которая уже встречалась на Д.3-12. Белые упорно продолжают **5**, планируя на будущее зажать камень в пункте «a». Если на 6.«a» чёрные прерывают соединение «b», белые прыгают «c».

Ход **6** благоразумен; если чёрные попытаются разделить в пункте **7**, белые выходят наружу «d», и завязывается борьба.



Д.8-5

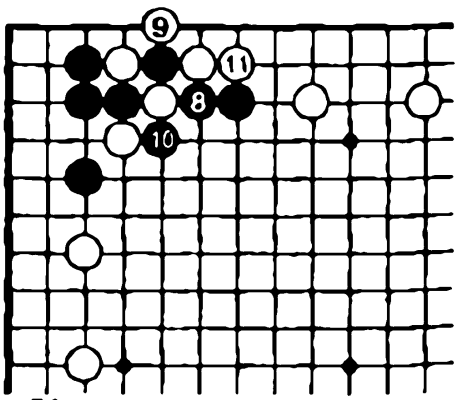
Д.8-6. Если в ответ на **3** на Д.8-5 чёрные нападают **4**, белые сначала отыгрывают **5**, а затем **7** – это правильная последовательность. Если чёрные забирают камень **8**, белые соединяются **9** и получают благоприятный результат.



Д.8-6

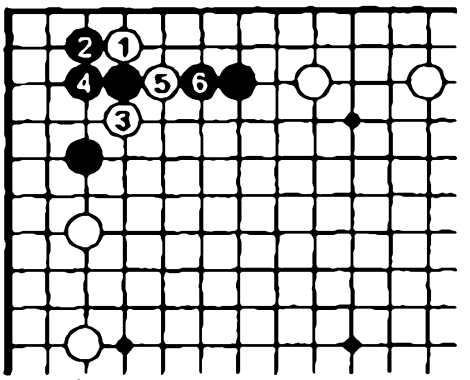
Д.8-7. Когда белые нападают **7** на Д.8-6, у чёрных также имеется сильное встречное нападение **8**. Следует очевидное продолжение до **11** хода; результат выглядит разумно для обеих сторон.

В полученной форме остаётся ко-борьба. Тем не менее, эта проблема откладывается на будущее – выбрать подходящий момент для её разрешения будет непросто.



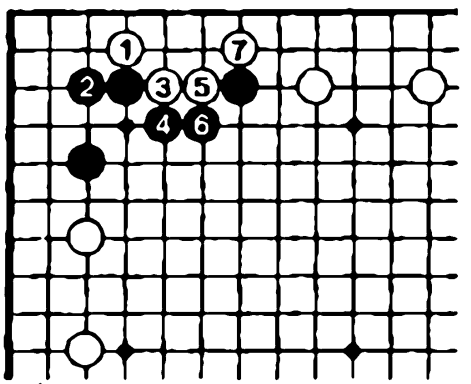
Д.8-7

Д.8-8. Вернёмся к Д.8-5. Если в ответ на блокировку ч.2 белые зажимают 3, чёрные спокойно соединяются 4. Если теперь белые пытаются соединиться 5, у черных есть изящное сопротивление 6.



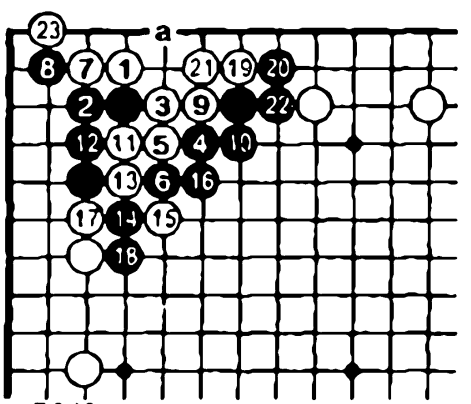
Д 8 8

Д.8-9. На цукэ б.1 удлинение 2 – слишком пассивно для чёрных. Белые обеспечивают свою безопасность 3, 5 и 7, а чёрные теряют территорию.



Д 8-9

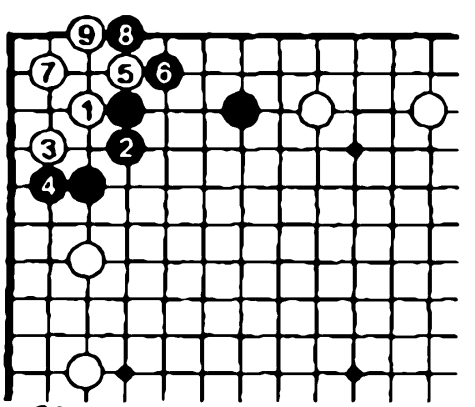
Д.8-10. Попытка запереть белых ходом 4 (против б.3 на Д.8-9) не оправдана. Белые с темпом играют 5 и 7, а затем укрепляют отрезанную группу хорошим ходом 9. Если чёрные соединяются, играя 10 в 16, белые соединяются 19. Если же 10 в 19, у чёрных нет защиты против 13. Начиная с 11 хода белые разделяют чёрные камни. После б.19, 21 белым для построения двух глаз достаточно сыграть «а». У чёрных нет ни малейшего шанса на успех.



Д 8-10

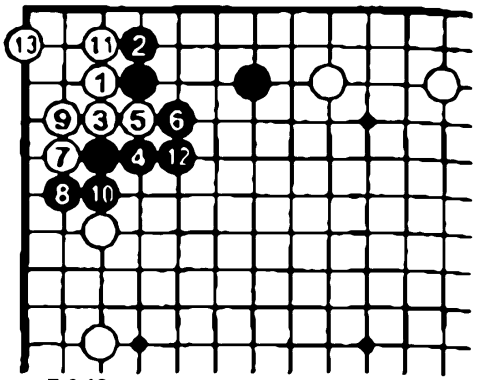
Д.8-11. Внутреннее цукэ к камню 3-4

Внутреннее цукэ 1 – ещё один эффективный приём вторжения для этой формы. Если чёрные удлиняются 2, то после 3 хода позиция возвращается к Д.8-2. Вариант завершается ко-борьбой за жизнь группы.



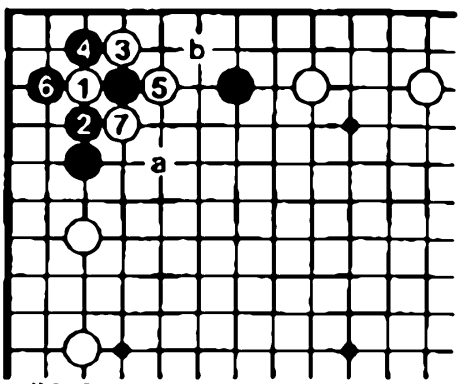
Д 8-11

Д.8-12. Если чёрные играют **2**, белые строят безопасную форму **5...11**. Из-за опасного пункта разрезания **12** черные могут только наблюдать за тем, как белые выживают в углу. Таким образом, ход **2** обычно дает неудовлетворительный результат.



Д 8-12

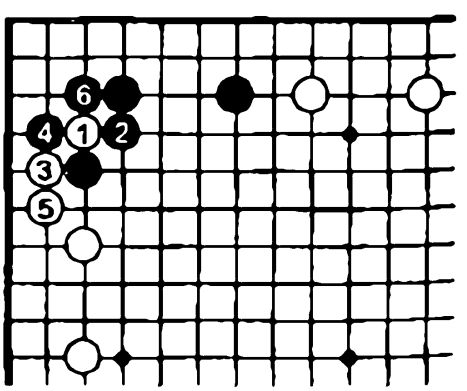
Д.8-13. Продолжение **2** не позволяет белым выжить в углу. После **3** чёрные должны резать **4**. Другой вариант – отступить **5** и позволить белым выжить в углу **6** – не стоит и рассматривать. Естественно, когда белые нападают **5**, чёрные забирают камень, чтобы избавиться от неприятностей. Тем не менее, они должны учесть возможность упорного сопротивления белых **7**. Даже если чёрные не смогут выиграть ко, для них всё равно будет слишком пассивно соединяться **1**. Белые разделят черные камни «**a**». Если **6** соединяется в **7**, то из-за обмена: **1** - **2** позиция чёрных будет хуже, чем на Д.8-5. Белые, как и прежде, играют «**b**».



Д 8-13

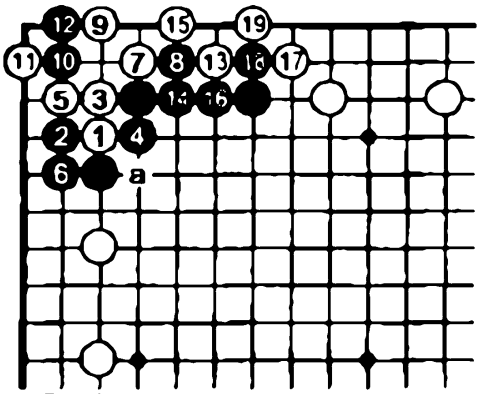
Д.8-14. Другое внутреннее цукэ

Ещё один популярный приём вторжения для подобных форм – внутреннее цукэ **1**. Для чёрных будет правильно ответить **2** (см. Д.8-15), после чего следует естественное **3...6**. В принципе белые забрали не так много очков, но они сохранили сэнтэ. Следовательно, в некоторых позициях такой результат благоприятен для белых.



Д 8-14

Д.8-15. Вместо **2** на Д.8-14 у чёрных также имеется сильный ход **2**, но он оставляет белым слишком много возможностей для игры в углу. Вероятно, в подходящий момент белые продлятся в угол **3**. Можно предположить вариант до ч.**12**, при котором вторгающаяся группа остаётся с одним большим глазом.



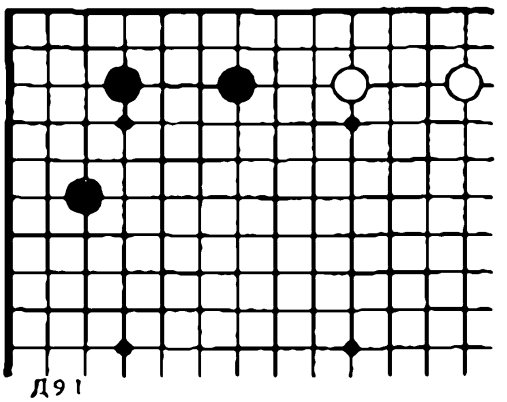
Д.8-15

Белые зажимают **13** – этот ход даёт им надежду на жизнь в углу; **14** нельзя играть в пункт **15**, потому что белые разрежут **14**. Если вместо **16** чёрные блокируют **18**, белые разрезают «а». Белым остаётся лишь ко-борьба на соединение. Хотя для белых это ко критично, для чёрных ситуация не менее серьёзна. Если белые выиграют ко и соединятся, разрезание «а» обернется полной катастрофой для чёрных.

Подведём итог: цукэ снизу **1** на Д.8-2 и внутреннее цукэ **1** на Д.8-11 – сильные приёмы вторжения в этой форме. Если чёрные располагают достаточным количеством ко-угроз, они могут следовать вариантам на этих диаграммах. В противном случае лучшие варианты за черных показаны на Д.8-5 и Д.8-13.

Форма №9

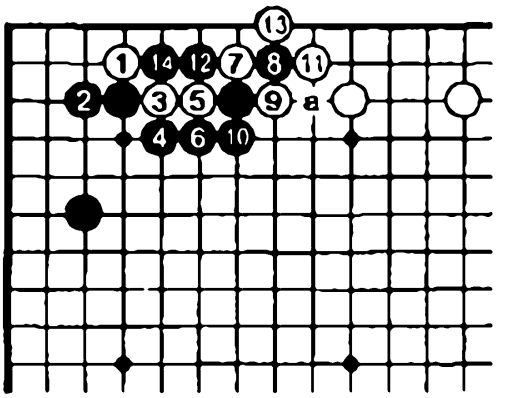
Д.9-1. Хотя форма огэйма окружает больше территории и обеспечивает более быстрое развитие по сравнению с формой кэйма, она также оставляет больше слабостей в углу. Какие точки вторжения существуют в этой форме с надежным распространением через два пункта?



Д9 1

Д.9-2. Цукэ под камень 3-4

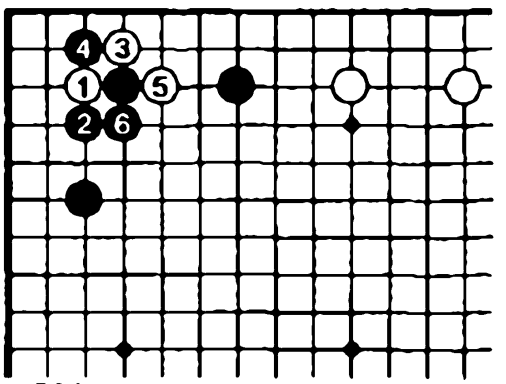
Нижнее цукэ **1** в данном случает не годится. Лучший ответ чёрных – укрепление угла **2**. Белые могут продолжать только **3**, после чего следует естественное продолжение до **7** хода. Далее следует сильный ход **8**. Обычно белые захватывают камень **13**, а чёрные берут два камня **14**. Белые укрепились на верхней стороне, но у чёрных образовалась немалая территория в углу. Такой обмен невыгоден для белых. Если вместо **11** белые соединяются в **12**, чёрные играют «а», и белые оказываются в нежелательной ситуации.



Д9 2

Д.9-3. Внутреннее цукэ

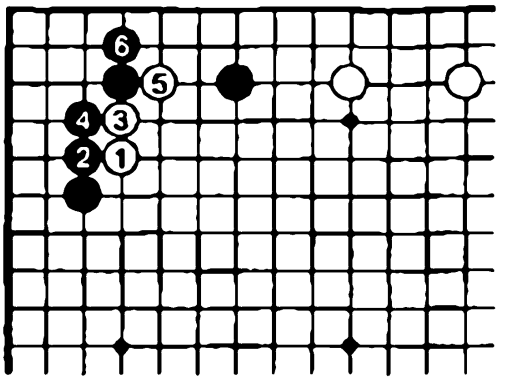
Другой вариант: если белые прикрепляются к комоку, играя в сансан **1**, чёрные отвечают **2**. Разрезание **4** является стандартным ответом на **3**. Соединение ч.6 обеспечивает защиту угла. У белых нет хороших продолжений, поэтому цукэ **1** было преждевременным ходом.



Д9 3

Д.9-4. «Удар в плечо»

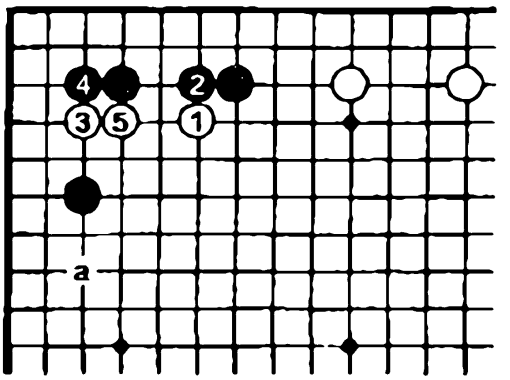
Допустим, белые попытаются действовать с другой стороны. Продолжение, начинающееся с ката-цуки **1** до защиты **6** поджимает чёрных в углу. Тем не менее, угол стал прочным, как скала, а чёрные получили вполне приличную территорию. Если белые не смогут эффективно использовать полученные камни в сочетании с камнями на верхней стороне, от этого варианта лучше отказаться.



Д9-4

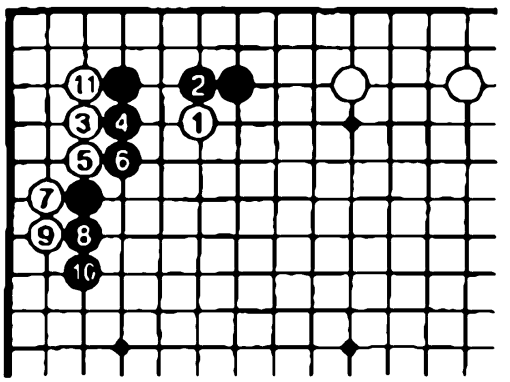
Д.9-5. Другой «удар в плечо»

Ката-цуки **1** – стандартный приём для данной формы. Играя против более сильной стороны чёрной группы, белые получают полезный камень для использования слабостей в углу. Если чёрные блокируют **2**, белые вторгаются в угол **3**. Чёрные блокируют **4** (это правильный ответ), и теперь белые нажимают **5**. Обратите внимание: камень **1** находится в идеальном месте для соединения. Вместо **5** белые также могут применить более лёгкий ход «**a**». В любом случае белые стремятся использовать сэнтэ-ходы **1** и **3**.



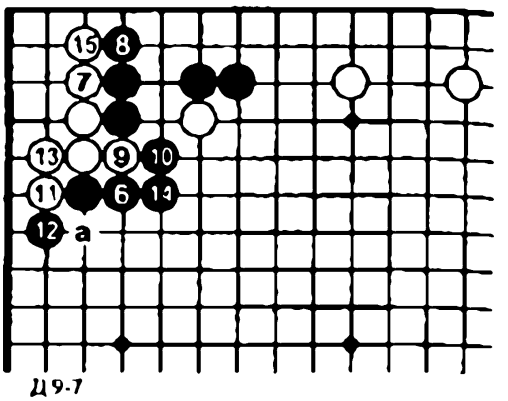
Д9-5

Д.9-6. Если на **3** на Д.9-5 чёрные отвечают **4**, белые направляют усилия на выживание **5**...**11**. Если вместо **8** чёрные защищают угол **11**, белые будут удовлетворены возможностью занять пункт **8**.



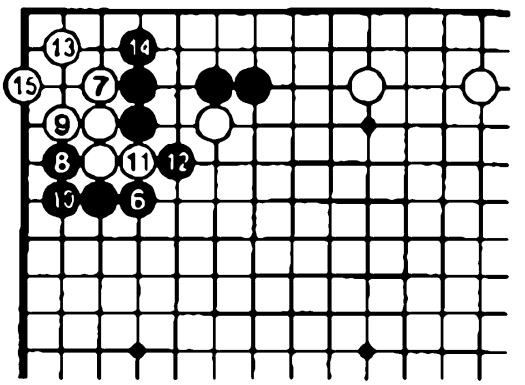
Д9-6

Д.9-7. Допустим, после **5** на Д.9-6 чёрные удлиняются **6**; белые, разумеется, занимают угол **7**. Если чёрные пытаются убить угловую группу **8**, белые сначала прорезают **9**, а затем продолжают **11** и **13**. Теперь чёрные вынуждены соединиться **14**, заставляя белых выжить **15**. Без соединения чёрные не справятся с разрезанием в пункте «**а**».



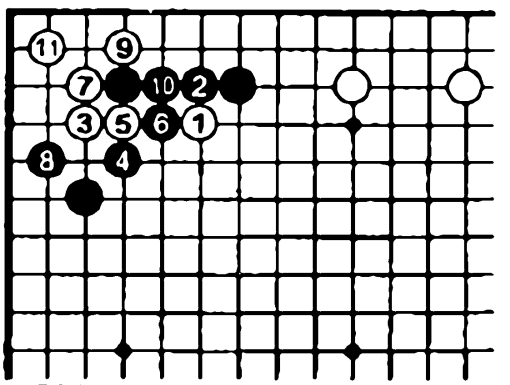
Д.9-7

Д.9-8. После **7** на Д.9-7 чёрные могут изменить направление атаки **8**. В этом случае пункт **13** является ключевым для построения глаз. Если **8** в **10**, белые просто блокируют **8** и получают жизнеспособную форму.



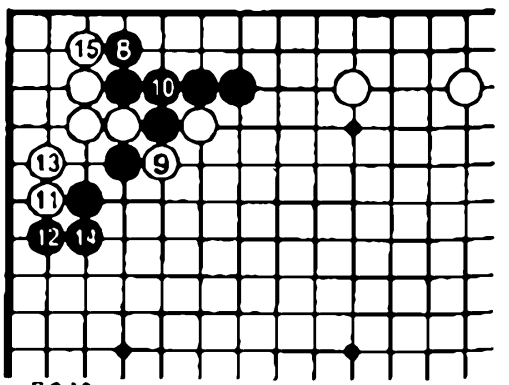
Д.9-8

Д.9-9. Вернемся к Д.9-5. Если чёрные попытаются оцепить **3** ходом **4**, белые прорезают **5** и занимают ключевой пункт для получения жизни **7**. В ответ на продолжение атаки **8** белые с темпом нападают **9** и выживают **11**.



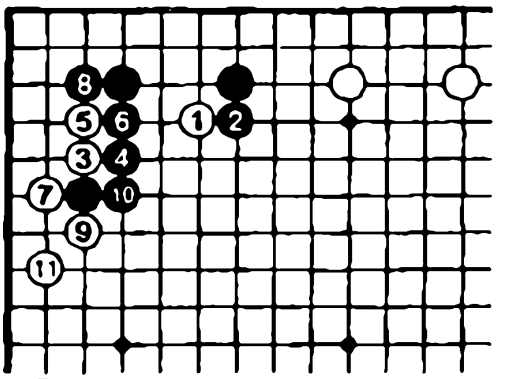
Д.9-9

Д.9-10. Чёрные пытаются атаковать с другого направления **8** (вместо **8** на Д.9-9). Отыграв нападение **9** без потери темпа, белые прикрепляются снизу **11** и удлиняются **13** – тоже без потери темпа. И снова белая группа живет, а планы чёрных не сбылись.



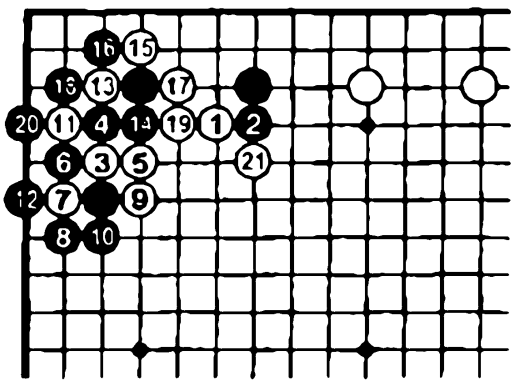
Д.9.10

Д.9-11. В ответ на «удар в плечо» **1** чёрные могут оказать сопротивление **2**. Теперь белые должны немного скорректировать свои планы. Если они вторгаются в пункт **5**, как на предыдущих диаграммах, чёрные блокируют **8**, и белые попадают в затруднительное положение. Вместо этого белые применяют красивое тэсудзи – цукэ **3**. Если чёрные отвечают **4**, следует продолжение до **7** хода; **8** в пункт **9** приводит к варианту на Д.9-6. Продолжение до **11** хода на этой диаграмме всё равно благоприятно для белых, хотя камень **2** расположен лучше, чем на Д.9-6.



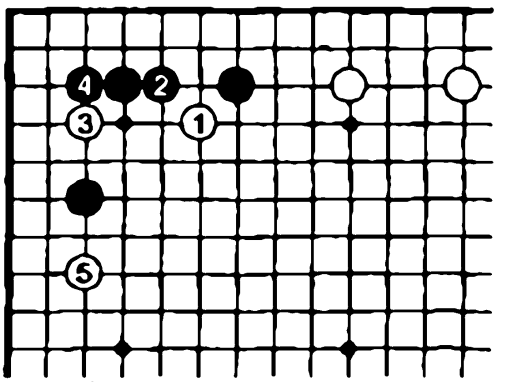
Д.9-11

Д.9-12. С другой стороны, предположим, что против **3** на Д.9-11 чёрные зажимают **4**. Разрезание **7** и нападение **9** – стандартный приём. Если чёрные соединяются **10**, белые умно жертвуют **11** и **13**, чтобы сыграть **17** и **19** с темпом, после чего изолируют два камня **21**. В этом варианте белые добились большого успеха. Следовательно, чёрные вместо **10** должны захватывать на **12**, и белые получают некоторую пользу от нападения **10**.



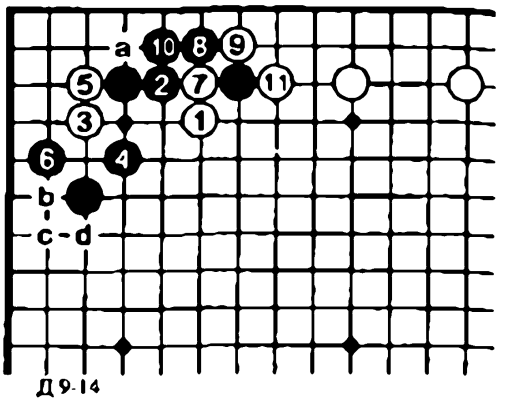
Д.9-12

Д.9-13. Сопротивление ходом **2** лучше работает на защиту угла, но у него есть свой недостаток – ослабление чёрного камня справа. Момент для пробного хода в углу **3** выбран идеально. Ответ **4** оставляет различные возможности для белых, что затрудняет превращение угла в чёрную территорию. Теперь белые удовлетворяются зажимом со стороны **5**. Использовать **5** для спасения камня **3** было бы слишком тяжело; такой план полностью противоречит принципам, заложенным в этих ходах.



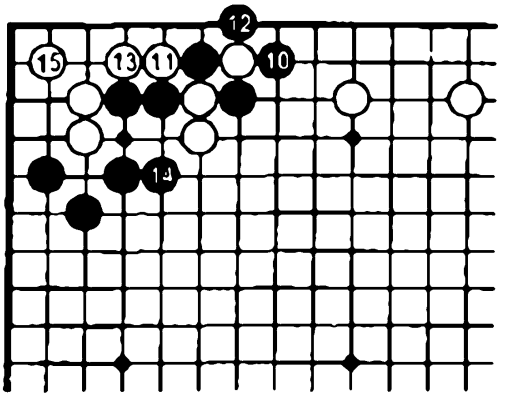
Д.9-13

Д.9-14. Если в ответ на пробный ход **3** на Д.9-13 чёрные сильно сопротивляются **4**, белые удлиняются в угол **5**, ожидая ответа чёрных. Если черные атакуют **6**, белые не упускают возможность прорезать **7**, **9**. Для сохранения угла чёрные вынуждены соединяться **10**, а белые захватывают внешний камень в ситё. Если вместо **6** чёрные атакуют в «**a**», то в подходящий момент белые прикрепляются снизу «**b**». Далее ч.«**c**» - б.**6**; чёрные вынуждены защищать пункт разрезания «**d**», позволяя белым выжить в углу.



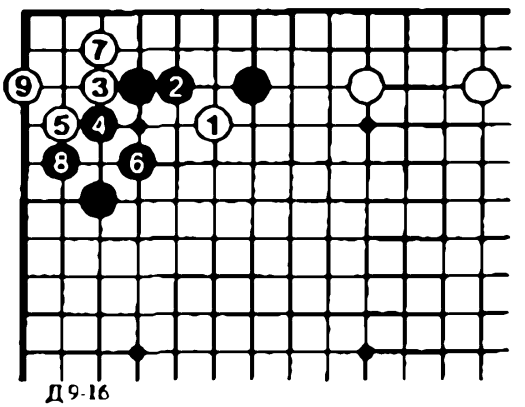
Д.9-14

Д.9-15. Если в ответ на разрезание **9** на Д.9-14 чёрные захватывают **10**, то б.**11**, **13** – абсолютное сэнтэ. Далее белые легко выживают в углу **15**. Чёрные выбирают этот вариант для построения внешнего влияния.



Д.9-15

Д.9-16. Вернемся к Д.9-13. В ответ на ч.**2** у белых имеется хорошее локальное тэсудзи – цукэ **3**. Если б.**5**, то чёрные забирают сэнтэ **6** и строят хорошую форму **8**. В этом варианте белые вынуждены получать мелкомасштабную жизнь в углу, поэтому обычно они избегают этого варианта.

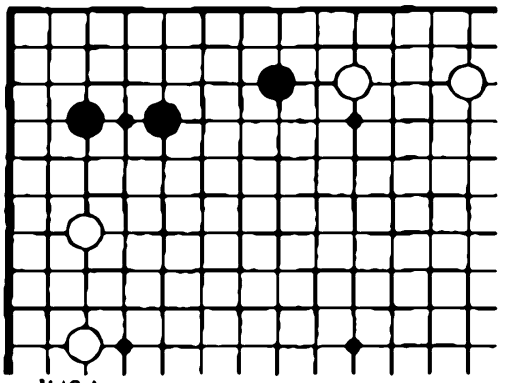


Д.9-16

Подведём итог: в данной форме вторжение или разделение лучше всего начинать с «удара в плечо» **1** на Д.9-5. Вариант на Д.9-5 является оптимальным для обеих сторон.

Форма №10

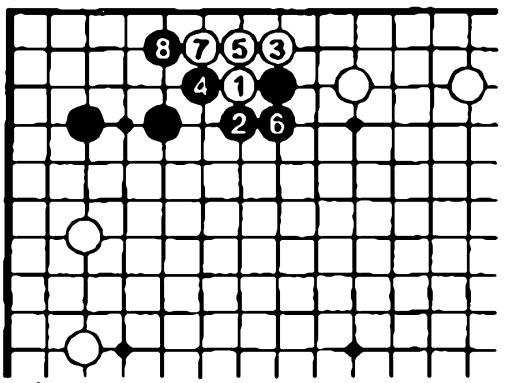
Д.10-1. Перед вами ещё одна стандартная позиция. Три чёрных камня имеют превосходную форму, но считать её завершенной территорией было бы преждевременно. У белых существуют различные возможности для вторжения.



Д.10-1

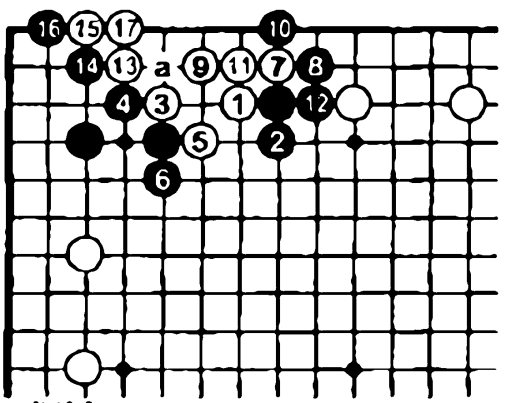
Д.10-2. Цукэ

Стандартное цукэ **1** использует силу камней белых справа. Продолжение до **8** хода следует без каких-либо обострений. Обратите внимание: без соединения **6** белые разрежут в этом пункте и получат внешнее влияние. Вместо **2** чёрные могут сразу играть **4**. Белые тогда вынуждены продолжать **5** - чёрные блокируют **2** - белые соединяются **3** - ч.**6** – и мы приходим к тому же результату.



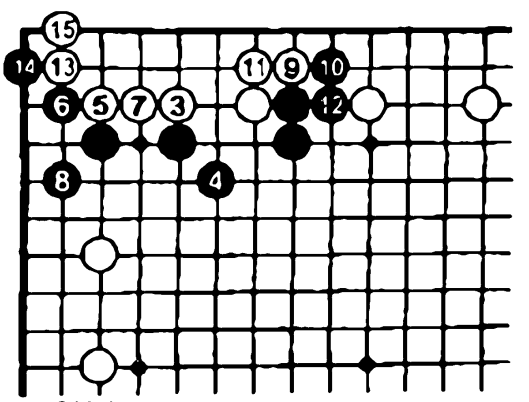
Д.10-2

Д.10-3. Если чёрные удлиняются **2**, белые сопротивляются упорной и гибкой комбинацией **3** и **5**. Если вместо **6** чёрные нападают «а», белые могут пойти на ко-борьбу **9** и создать чёрным немало проблем. Обычно чёрные спокойно удлиняются **6**. После **7** и **9** в форме белых появляются глаза. Чёрных не удовлетворит подобный результат.



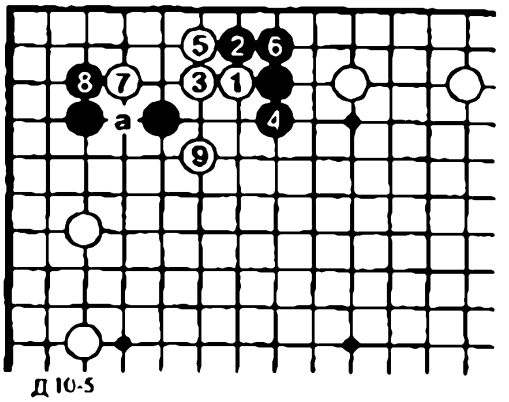
Д.10-3

Д.10-4. Если в ответ на цукэ **3** на Д.10-3 чёрные запирают **4**, белым следует вторгаться в угол **5**. Продолжение до 15 хода даёт белым простую жизнь с приличной территорией; результат снова невыгоден для чёрных.



Д.10-4

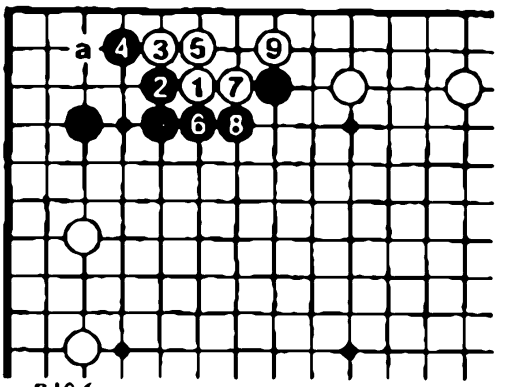
Д.10-5. Если чёрные перекрывают соединение понизу **2**, белые удлиняются **3**. Далее **4** – единственный ответ. На **5** чёрные обязаны ответить, потому что захват камня **6** пройдет с темпом, и белые получат безусловную жизнь. После обмена: **7** - **8** белые выбегают в центр **9**. Если вместо **8** чёрные соединяются «а», белые удлиняются **8** и выживают в углу.



Д 10-5

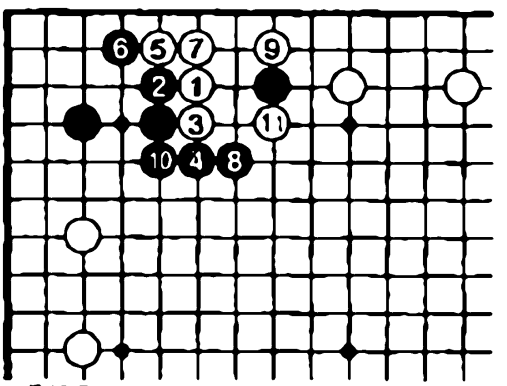
Д.10-6. Прямое вторжение

Прямое вторжение **1** тоже возможно. Если чёрные защищают угол **2**, то б.**3**, **5** необходимы, чтобы на будущее у белых остался ход «а». Следует стандартное продолжение до **9** хода.



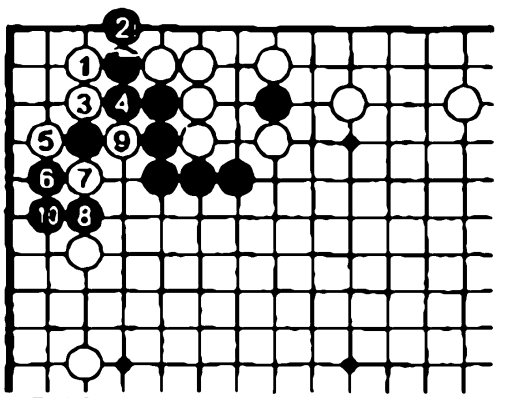
Д 10-6

Д.10-7. Когда чёрные блокируют **2** на Д.10-6, белые могут нажать **3** перед **5** и **7**. Вероятно продолжение до **11** хода. Форма белых лучше, чем на предыдущей диаграмме, но и чёрный угол стал полностью безопасным.



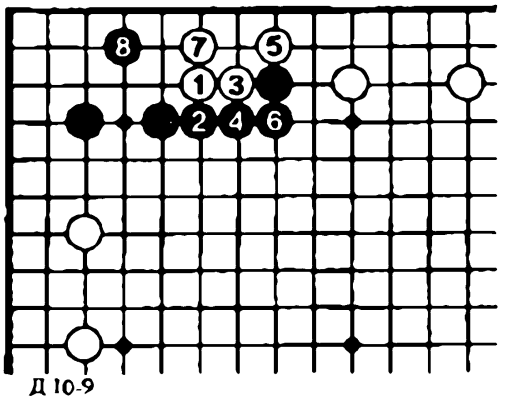
Д 10-7

Д.10-8. Если белые всё равно пытаются атаковать слабость чёрных – **1**, чёрные ответят **2**. На **5** следует сильное сопротивление **6**. После соединения **10** белым не удастся выжить в углу.



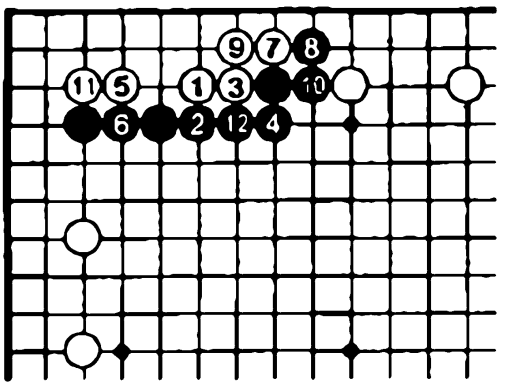
Д 10-8

Д.10-9. При вторжении б.1 чёрные также могут надавить сверху 2 и 4, позволяя белым соединиться 5. Игра чёрных может показаться пассивной, но, на самом деле, она скорее благоразумна. Белые вроде бы получили выгоду от своего вторжения; с другой стороны, чёрные имеют прочную, надёжную позицию. Результат справедлив для обеих сторон.



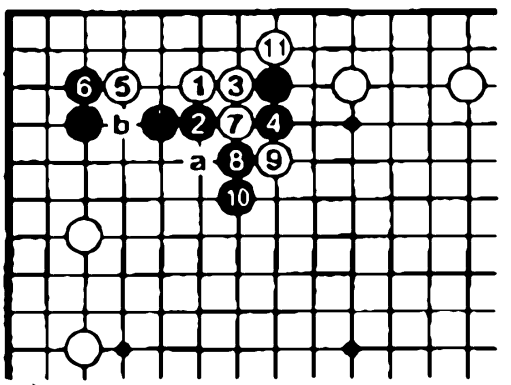
Д.10-9

Д.10-10. Если после 3 на Д.10-9 чёрные удлиняются 4, вариант 5...11 даёт белым жизнь в углу. После 12 внешнее влияние чёрных выглядит внушительно, но черные потеряли большую территорию в углу. Кроме того, белые получают сэнтэ; такой результат чёрных выглядит сомнительно.



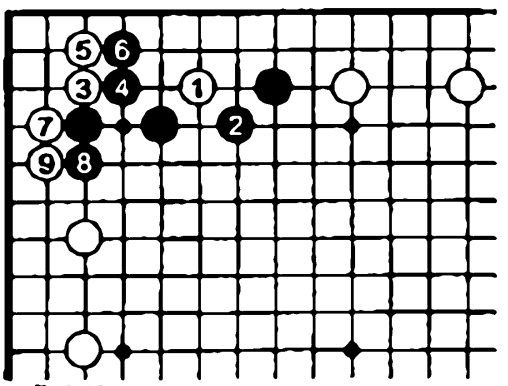
Д.10-10

Д.10-11. С другой стороны, если против б.5 на Д.10-10 чёрные защищают угол 6, во внешнем оцеплении чёрных остаются дефекты. Белые продолжают жёстким прорезанием 7, 9. После 10 белые легко соединяются с наружными камнями 11. Если вместо 10 чёрные играют 11, белые с темпом нападают «a» и режут «b». Чёрные не смогут предотвратить прорыв белой группы.



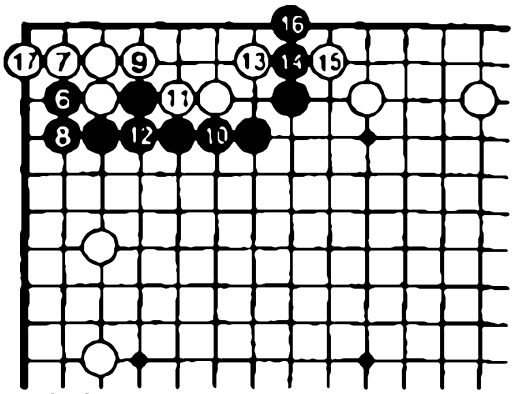
Д.10-11

Д.10-12. Диагональная атака 2 – ещё один вариант сопротивления вторжению б.1. Однако белые имеют массу возможностей для игры в углу, и чёрные не могут рассчитывать на полный захват белых камней; 3, 5 – отличное тэсудзи. Если ч.6, то белые соединяются с наружными камнями 7 и 9. Пожертвовав всего один камень, белые получили угол и прилегающую территорию на стороне.



Д.10-12

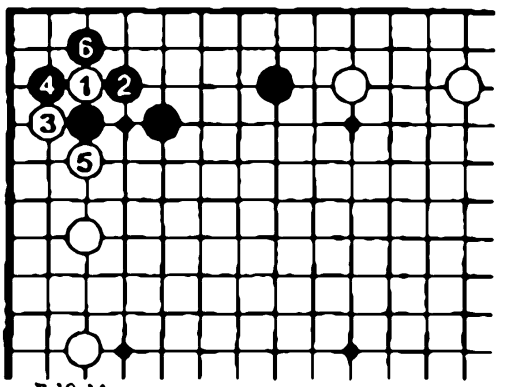
Д.10-13. После **5** на Д.10-12 чёрные могут перекрыть соединение по левой стороне **6**. Хотя продолжение до **9** приводит к соединению отрезанного камня и выживанию внутри территории чёрных, б.**11**, **13** крайне выгодны для черных. Внешнее влияние чёрных гораздо лучше, чем на предыдущей диаграмме. Кроме того, в отличие от Д.10-10, чёрные получили сэнтэ.



Д 10 13

Д.10-14. Другое цукэ

Цукэ **1** часто используется против иккэн-симари; **2** – правильный ответ; белые играют **3** и **5**, получая некоторую выгоду без потери темпа. Но с захватом камня **6** чёрные получают угловую территорию с хорошей формой.

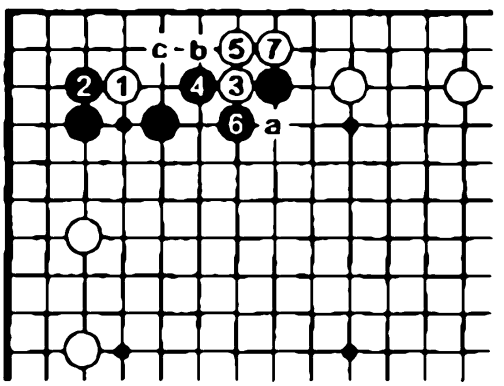


Д 10 14

Если вместо **4** чёрные удлиняются **5**, белые могут выжить в углу **6**. Стоит ли получать сэнтэ подобным образом? Выбор за чёрными.

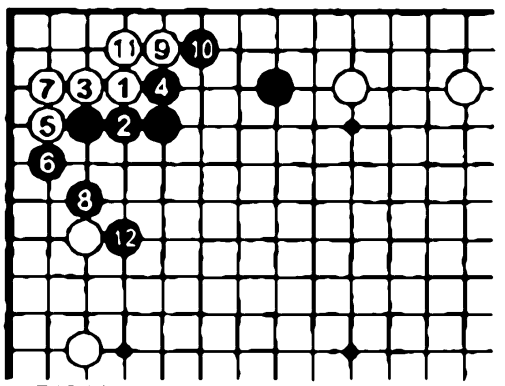
Д.10-15. Угроза

Белые могут применить отличное нодзоки **1**. Блокировка **2** работает на руку белым: цукэ **3** становится более эффективным. Если после **7** чёрные соединяются «**a**», то б.«**b**», и чёрные не могут блокировать «**c**».



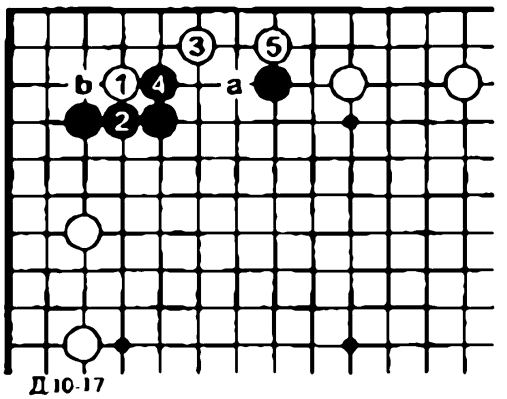
Д 10-15

Д.10-16. Соединение **2** – прочный и надёжный ход. Если белые вторгаются в угол **3**, чёрные должны блокировать **4**. Хотя белые перехватывают сэнтэ **5** и **7** и выживают в углу **9** и **11**, чёрные получают отличную форму **8** и **12**. В зависимости от позиции такой вариант может оказаться невыгодным для белых.



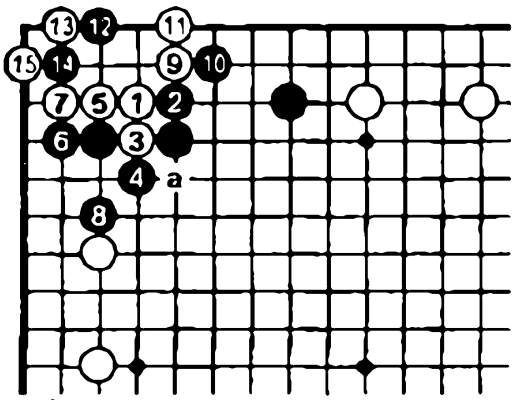
Д 10-16

Д.10-17. Когда чёрные соединяются **2** на Д.10-16, белые могут продолжать красивым и лёгким ходом **3**. Чёрные должны блокировать **4** (если вместо этого они заблокируют «**a**», белые выживают в углу «**b**»). Далее белые соединяются понизу **5**; такой результат выглядит разумно для обеих сторон.



Д.10-17

Д.10-18. Блокировка **2** не оставляет белым другого выхода, кроме вторжения в угол. После **3** и **5** чёрные опускаются **6**, это сильнейшее продолжение. Белые с темпом блокируют **7**. Оки ч.**12** начинает ко-борьбу за полное уничтожение угла. Если чёрные проиграют ко, у белых появляется опасное разрезание «**a**».

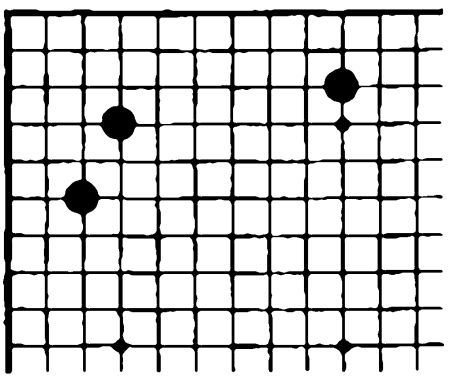


Д.10-18

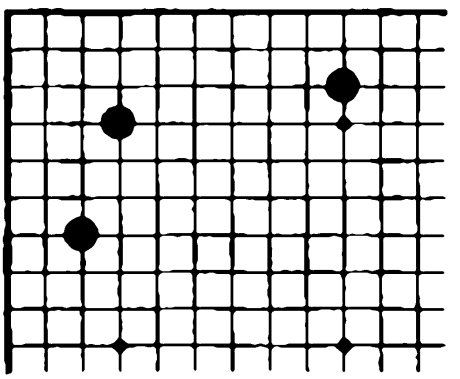
Подведём итог: слабость формы чёрных кроется на верхней стороне, а не в углу. По этой причине белые обычно применяют цукэ **1** на Д.10-2 и вторжение на Д.10-6. В реальной игре часто встречаются варианты на Д.10-2 и Д.10-9.

СОДЕРЖАНИЕ

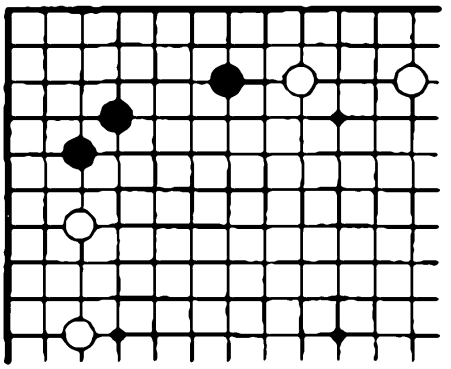
Предисловие ---------- 3
Об авторе ---------- 4
Глава 1. Ключевые пункты фусэки
1. Особенности угловых пунктов ---------- 5
2. Классификация больших пунктов в начале партии ---------- 18
3. Ключевые пункты влияния ---------- 25
4. Задачи ---------- 32
5. Решения ---------- 35
Глава 2. Связи и сочетание камней
1. Эффективность связей ---------- 41
2. Приёмы построения эффективных комбинаций ---------- 44
3. Задачи ---------- 52
4. Решения ---------- 55
Глава 3. Эффективное использование дзёсэки
1. Выбор хода при нападении ---------- 59
2. Выбор хасами ---------- 66
3. Узкое хасами для предупреждения низкой позиции ---------- 70
4. Задачи ---------- 87
5. Решения ---------- 90
Глава 4. Вторжение и сокращение
1. Вторжение ---------- 98
2. Сокращение (Кэси) ---------- 120
3. Задачи ---------- 131
4. Решения ---------- 134
Глава 5. Примеры вторжения и разделения в углу ---------- 139



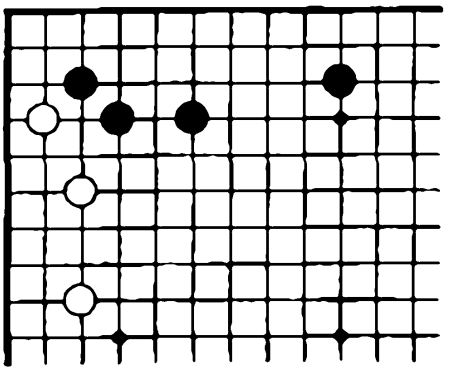
Форма №1 ---------- 139



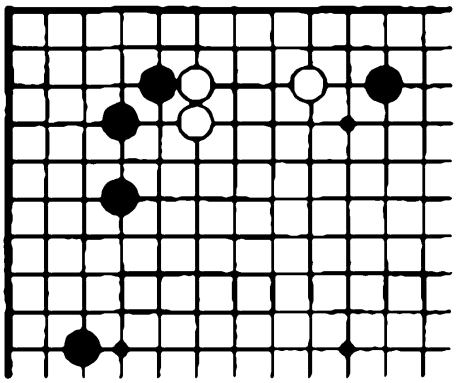
Форма №2 ---------- 149



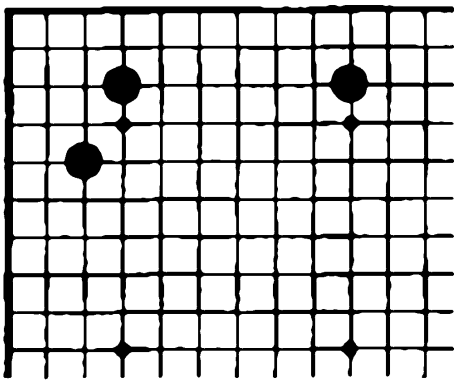
Форма №3 ---------- 153



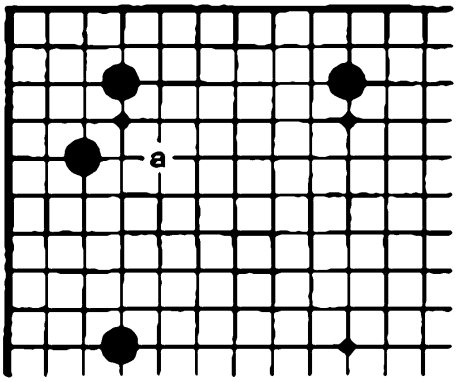
Форма №4 ---------- 159



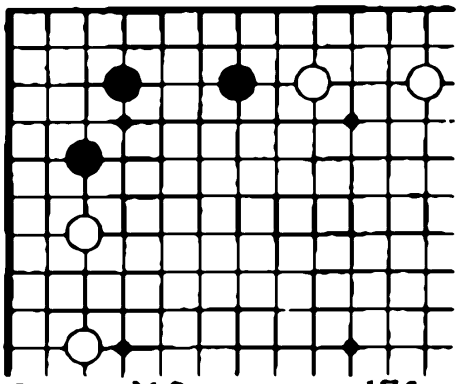
Форма №5 ---------- 162



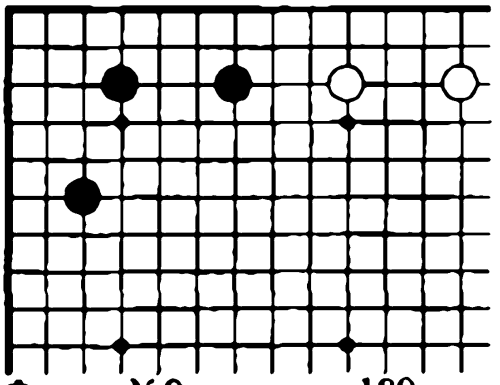
Форма №6 ---------- 165



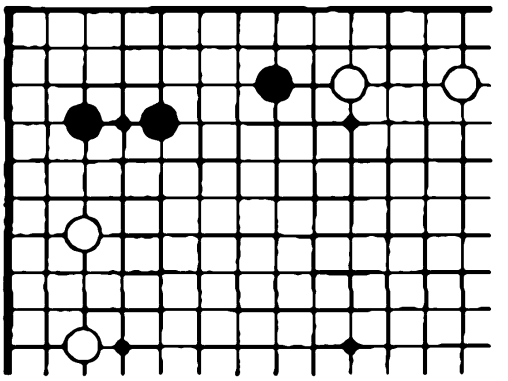
Форма №7 ---------- 170



Форма №8 ---------- 175



Форма №9 ---------- 180



Форма №10 ---------- 185

Многие преподаватели досконально разбирают игровые позиции. Они приводят варианты, показывающие, как изменится результат при смещении исходных камней, однако реально никто не пытается раскрыть функциональную динамику таких изменений. В отличие от них, Ян Илунь разъясняет скрытый смысл камней и форм, чтобы столкнувшись с незнакомой позицией, вы смогли разобраться, каких целей здесь следует добиваться, и как это лучше сделать.

Он обладает редкой способностью представлять сложные ситуации в простом виде, объясняя их на уровне основополагающих принципов.

Большую часть материала этой книги не найти в англоязычной литературе по Го. В сущности, этот материал вряд ли можно вообще где-нибудь найти, потому что господин Ян сформулировал эти идеи лишь после своего переезда в США в 1986 году.

По его словам, во время преподавания Го в Китае ученики говорили: “Да, Учитель, мы вам верим”. А после переезда в США ему начали попадаться другие ученики, говорившие: “Да, Учитель, мы вам верим, но почему?

Как смещение на одну линию вверх или вниз, влево или вправо может так сильно влиять на результат анализа? Здесь наверняка проявляется какой-то фундаментальный принцип, но какой?"

Это заставило господина Яна снова задуматься о глубинном смысле ходов. В результате его размышлений была написана книга, которую вы держите в руках - настоящая теория Го для западного склада ума.

Будьте готовы, Ваш подход к игре Го существенно изменится!