

ОТАКЕ Хидео, 9 дан



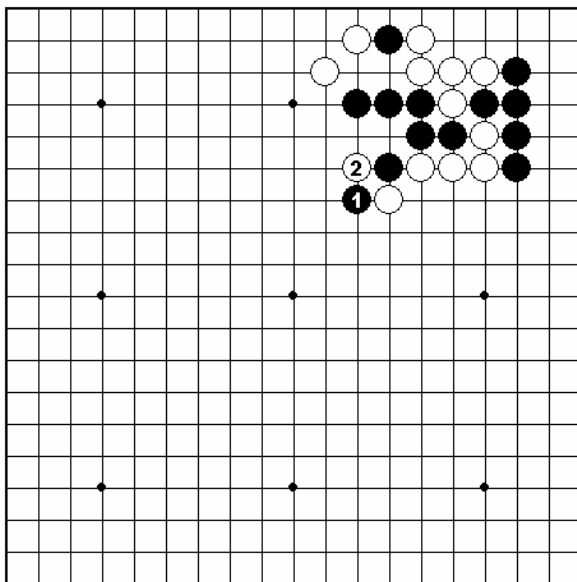
Жертва камня

Урок 1

Жертва камня для устройства формы
и повышения эффективности позиции.

Тема 1

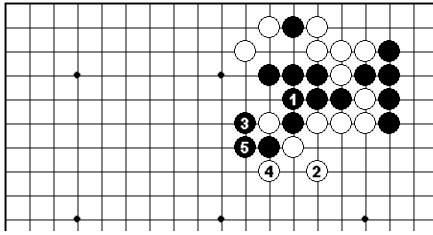
Хочешь устроить форму – жертвуй.



Это – из *дзёсэки*.

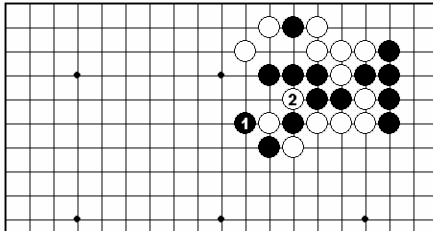
Черные сыграли *ниданбанэ* ❶, конечно заранее предвидя
ответ на *кири* ❷.

А Вы видите его?



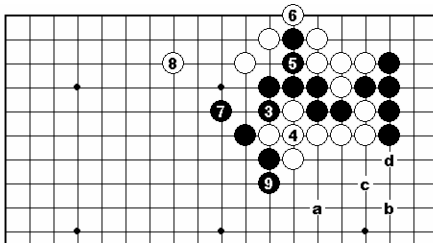
Диа. 1 Цукэ неудовлетворительно.

❶ создает *зукату* и позволяет белым быстро развиваться ❷ – ❹.



Диа. 2 Извне!

Это правильное решение.



Диа. 3 Последовательно развиваясь.

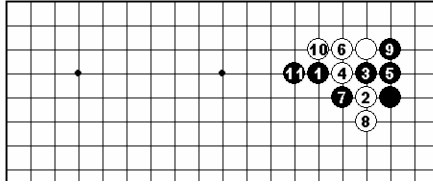
Вступать в *ко-борьбу* белым невыгодно.

❷-❹ остроумно в темпе прикрывает точку разрезания.

Затем ❹ – *ноби-кири*. На этот ход обратите особое внимание – его эффективность поразительная.

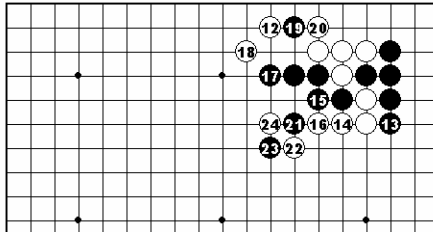
Затем на ❸ – ❹. Если же ❸, то ❹.

Оцените разницу с Диа. 1.



Диа. 4 Тайся-дзёсэки

Здесь показано происхождение позиции.

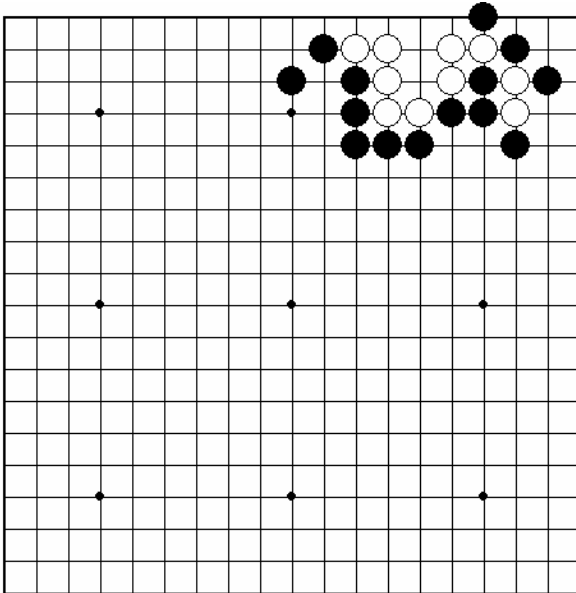


Диа. 5 Жесткое *ниданбанэ*

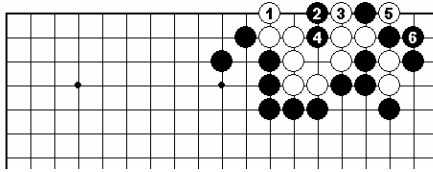
Итак, мы знаем, что *ниданбанэ* 23 смело может быть рекомендовано.

Тема 2

Жертва дает легкую жизнь.

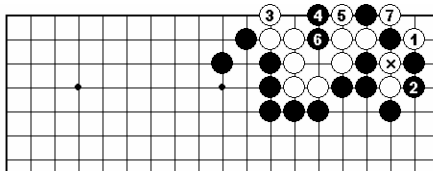


Сагари на 1-ую линию не дает жизни из-за *оки*.



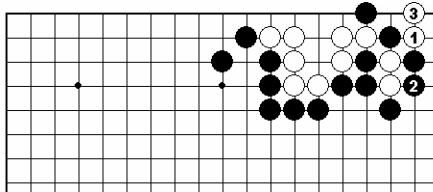
Диа. 1 Глаз нет.

После *оки* ② у черных *миаи* ③ и ④.



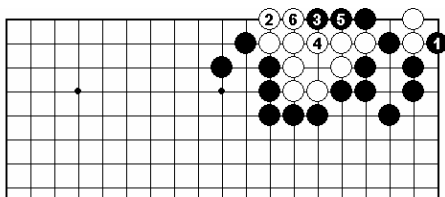
Диа. 2 Белые убиты.

Здесь уже есть попытка пожертвовать камни, но сделано это неловко.



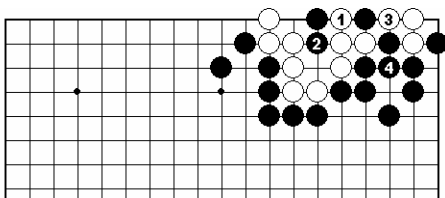
Диа. 3 *Кири-сагари*

Это правильное решение.
Мы рассмотрим варианты атаки черных.



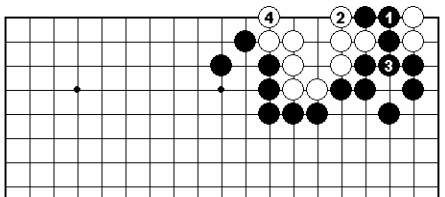
Диа. 4 Три камня гибнут

❶ не дает построить глаз в углу. Но теперь срабатывает главный план белых – *сагари*.



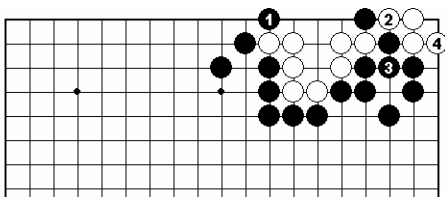
Диа. 5 Ошибка белых

❶ вместо ❷ на Диа. 4 – неправильно.



Диа. 6 Легкая жизнь

Взятие трех камней дает глаз. ❸ вынужденно, и ❹ создает известную форму четверка крюком.

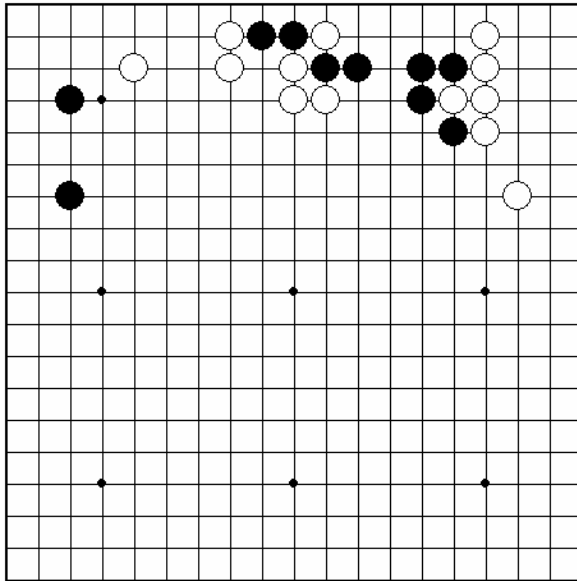


Диа. 7 Есть глаз в углу

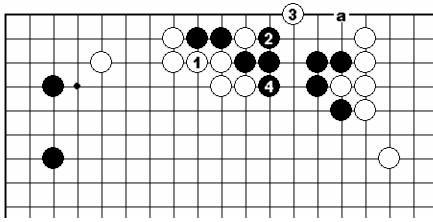
Если начать с *ханэ*, то после ❷ *миаи* ❸ и ❹.

Тема 3

Жертва для похищения глаза.

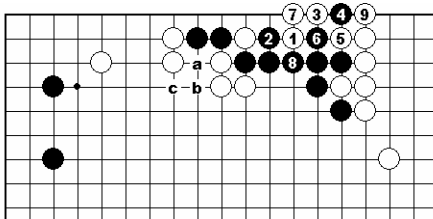


Если бы белым удалось лишить черных базы, атака принесла бы им большую выгоду.



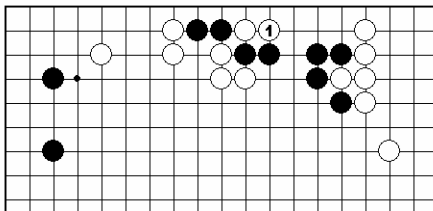
Диа. 1 Черные получают желаемую форму

①, ③ отнимает глаз, но ④ тут же выставляет другой (не забыли про угрозу ⑤).



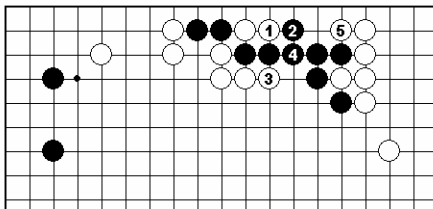
Диа. 2 Прорыв остался

Так белые оставляют черных без глаз. Но *дэгири* ⑤, ⑥, ⑦ очень неприятно.



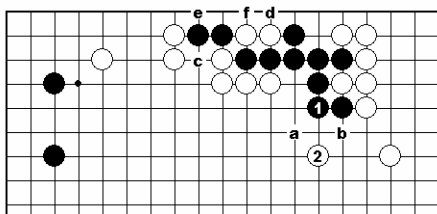
Диа. 3 Жертва камня

Вот верное вступление.



Диа. 4 Симэ-цукэ

Затем белые аккуратно лишают противника глаз.

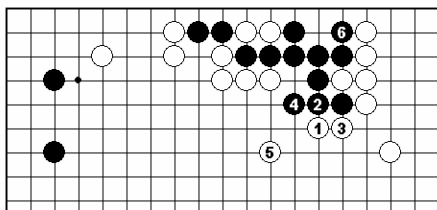


Диа. 5 Атака

... и начинают штурм ②.

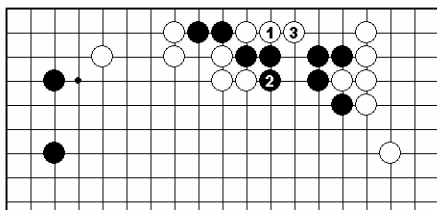
Если вместо ① - а, то правильной формой будет б.

Вверху белые получают большую плотность путем ③, ④, ⑤, f.



Диа. 6 Блокада

А можно ⑤ на Диа. 4 сыграть и как здесь ①. У черных глаза, но ⑤ – прекрасная блокада и расширение правой стороны.



Диа. 7 Большая выгода

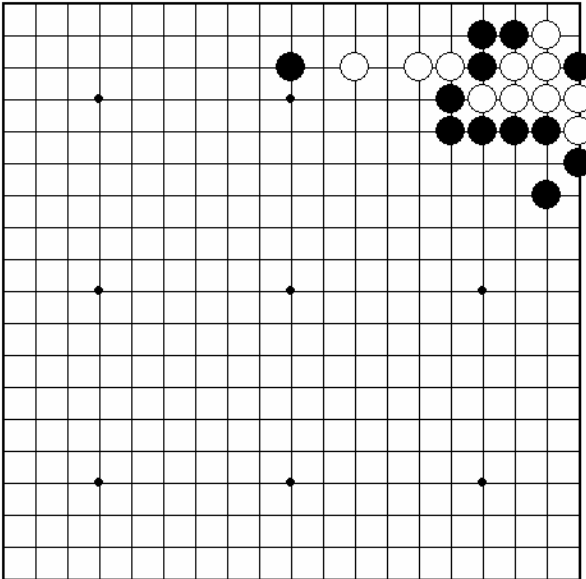
А если ②, то ③ просто возьмет два камня.

Урок 2

Идея жертвы двух камней.

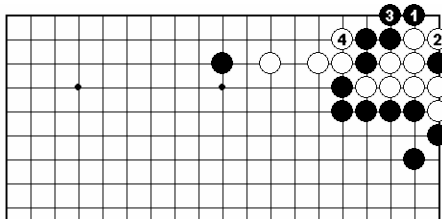
Тема 1

Жертва для сокращения темпов



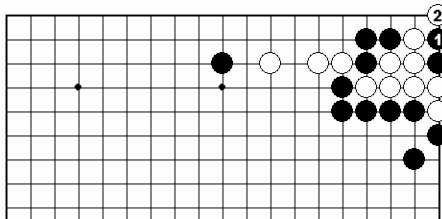
Сэмзай. Вы сразу попробовали сыграть *атэ* и убедились, что это не помогает.

Что делать?



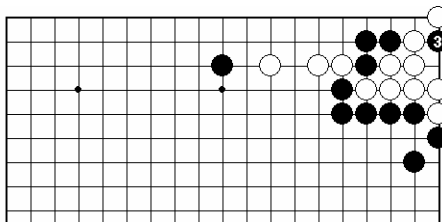
Диа. 1 Нет нападения

После ④ черные не успевают напасть.



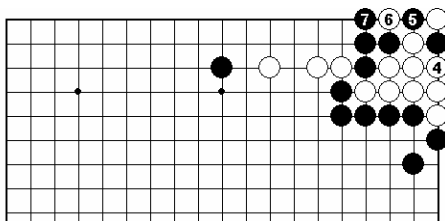
Диа. 2 Отдать два камня!

Правильно.



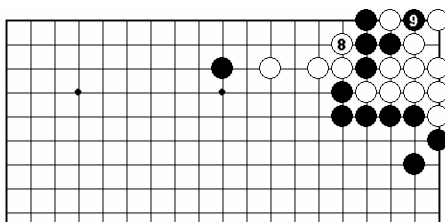
Диа. 3 Критический пункт

③ бьет в точку, которая могла дать белым глаз.



Диа. 4 Еще жертва

Черные расчистили дорогу к группе врага.

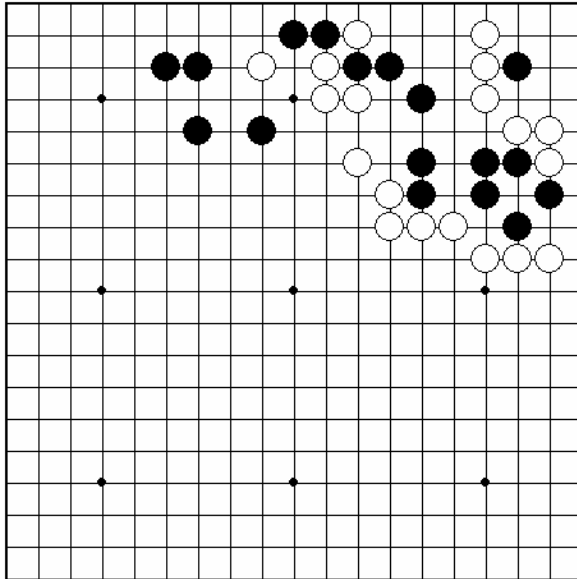


Диа. 5 Ко

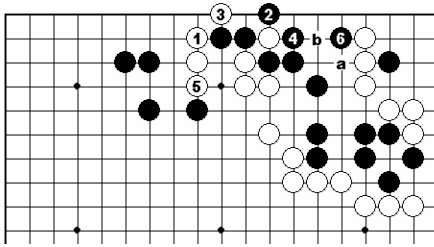
⑨ начинает выгодное ко со своей очередью взятия.

Тема 2

Двойной смысл жертвы.

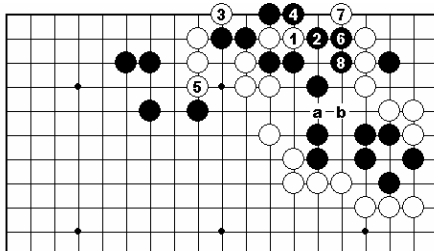


Трудность задачи белых в том, что черные угрожают прорывом в районе верхнего *хоси*.



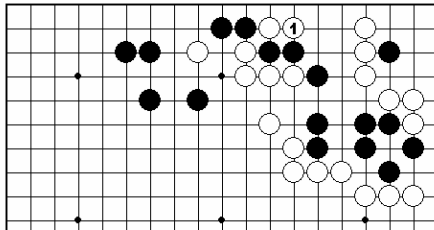
Диа. 1 Черные живут

После ⑥ на ㉓ – ㉔.



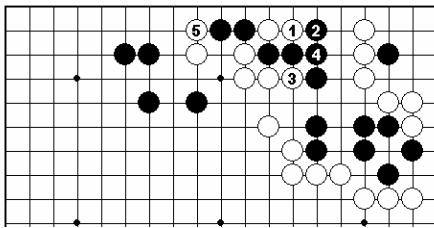
Диа. 2 Черные живут

Жертва двойки – хорошая идея, но здесь после ⑧ на ㉓ (чтобы, угрожая разрезанием, убить глаз) будет ㉔, создавая новый глаз.



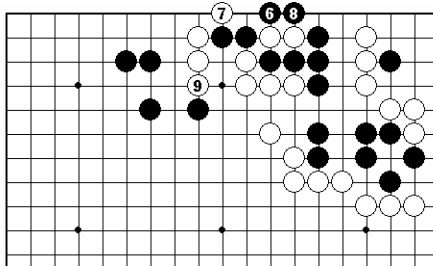
Диа. 3 Сначала – проползание

И все же жертва двойки – правильный курс.



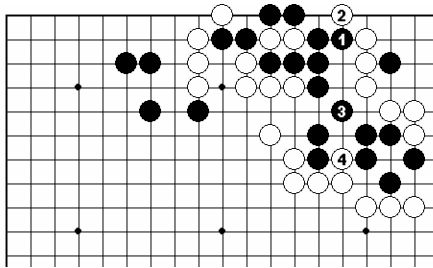
Диа. 4 Атэ – решающий ход.

Затем ㉓ – ㉔ форсированно ...



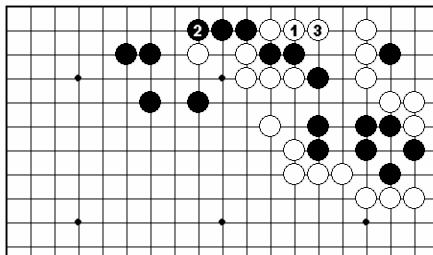
Диа. 5 Глаз не построишь

... и после ⑨ черные не найдут жизни.



Диа. 6 Черные убиты

Например, ① - ④

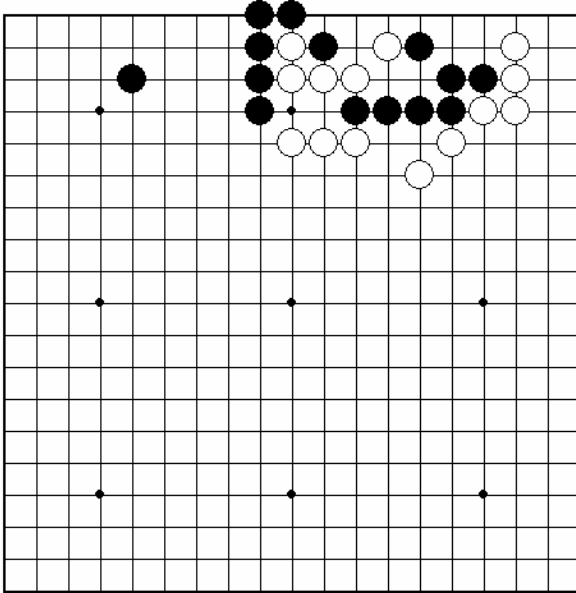


Диа. 7 Переправа

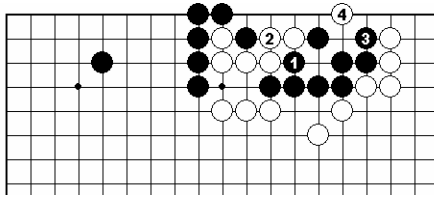
Это – лучшее, что остается черным.

Тема 3

Удариться головой плохо, но ...

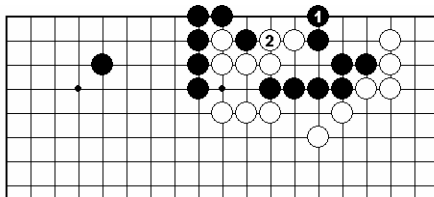


Задача - спасти черную группу.
Ватари невозможно. Как же быть?



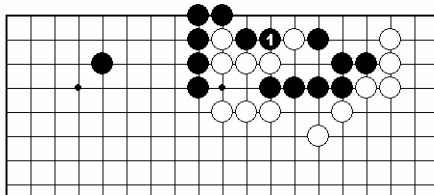
Диа. 1 *Оки* убивает

❶, ❸ жизнь не построит



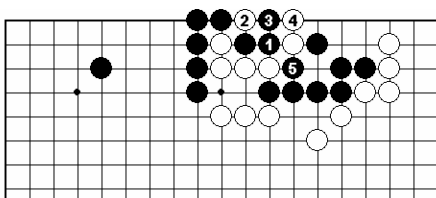
Диа. 2 Нет связки

❶ сыграно с идеей ❷. Поэтому ❷ !

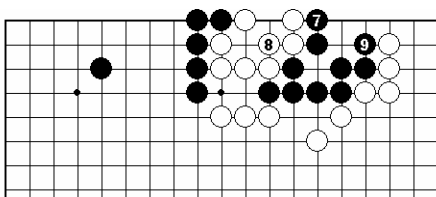


Диа. 3 Буцукари

Обычно подобных ходов, увеличивающих собственное *дамэдзумари*, избегают. Но здесь это правильно.

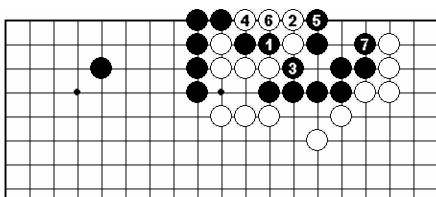


ⓐ взятие в ⓑ
 Диа. 4 Жертва
 Затем помогает отдача тройки.

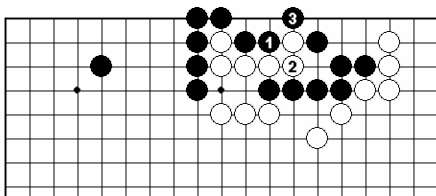


Диа. 5 Жизнь

Жертва дала черным два темпа – 5 и 7



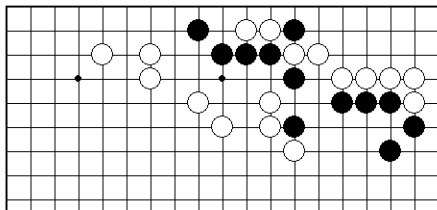
Диа. 6 И это жизнь



Диа. 7 Переправа

Если ⓑ, то черные переправляются ⓐ.

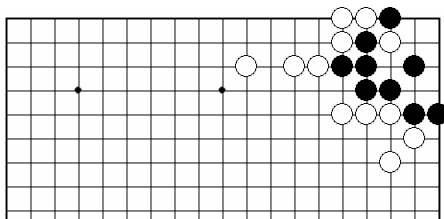
Контрольные задания.



№ 1

Ход черных.

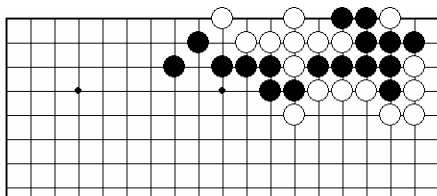
Потрудитесь определить порядок ходов.



№ 2

Ход черных

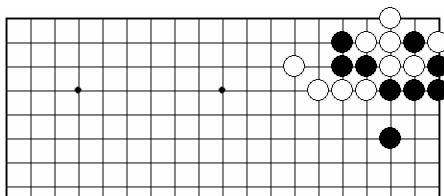
Рассеянность может погубить угол.



№ 3

Ход белых

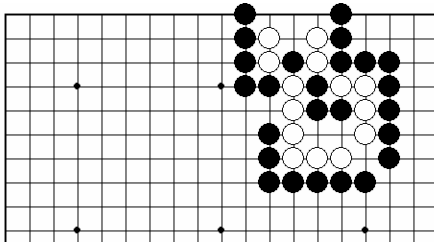
Победить в *сэмеае*.



№ 4

Ход черных

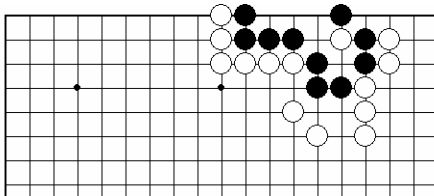
В этом микросэмеае белые не выиграют.



№ 5

Ход черных

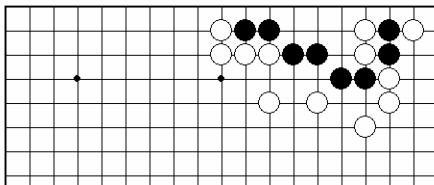
Надо использовать два *сагари* на 1-ую линию.



№ 6

Ход белых

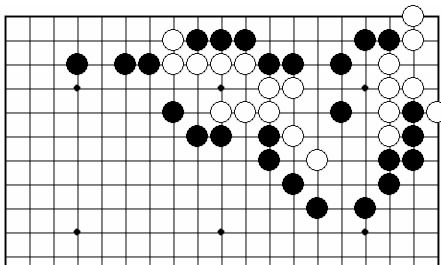
Цель – *дамэджумари*.



№ 7

Ход черных

Надо использовать два камня в углу.

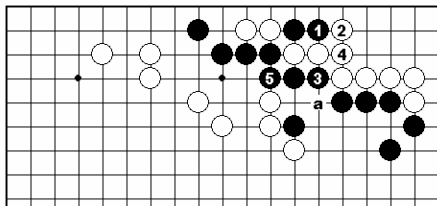


№ 8

Ход белых

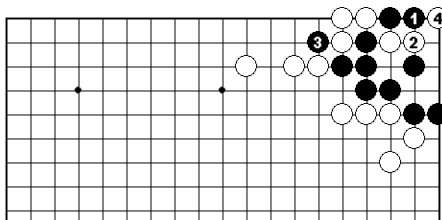
Надо связать левую группу с правой.

Ответы



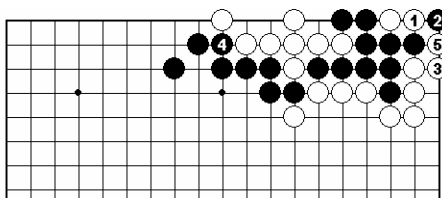
№ 1

Чтобы прикрыть пункт 'а' черные жертвую двойку.



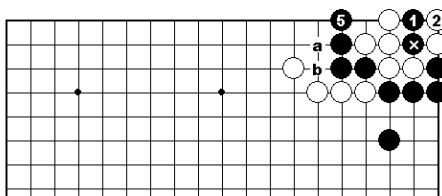
№ 2

Оригинальный прием сокращения числа темпов соперника.



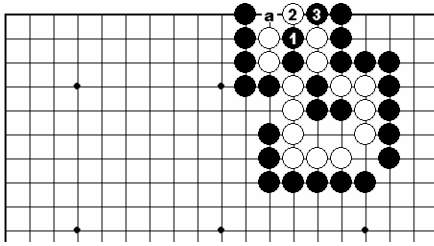
№ 3

Знакомая по теме 1 ситуация. Только здесь обошлось без *ко*.



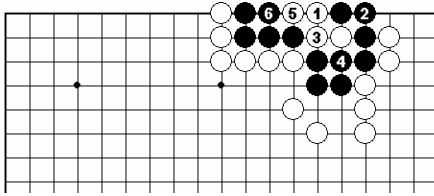
№ 4

Ошибочно было бы ① в ②, а, ⑤, b.



№ 5

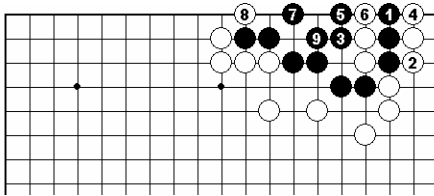
После ③ на ① - ㊸.



№ 6

⑦ в ③.

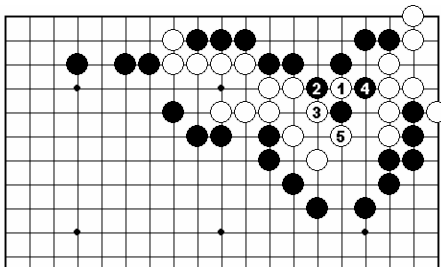
Этот прием именуется “иси-но-сита” – удар под камень



№ 7

Сибори ① дает черным два темпа – ③ и ⑤.

Затем ⑦ создает миаи – ⑧ и ⑨



№ 8

Жертва ① дает к ⑤ связку.