

КЛАССИЧЕСКИЕ ЛЕКЦИИ ПРОФИ



Рин Кайхо 9 дан

Техника форм
и тэсудзи



Авторизованный перевод с японского языка
Валерия Наумова

Санкт-Петербург

КЛАССИЧЕСКИЕ ЛЕКЦИИ ПРОФИ



Рин Кайхо 9 дан

**Техника форм
и тэсудзи**

Авторизованный перевод с японского языка
Валерия Наумова

Санкт-Петербург

Умение ставить формы, понимать их роль в игре, навыки максимального использования построенных форм и т. д. — основная тема книги. Тэсудзи и способы реализации ловких ходов — этот аспект игры не мог оставить в стороне корифей го Рин Кайхо.

Интересные партии из своей практики комментированы Рином скромно, но достаточно. А подбор этих партий настолько удачно выполнен, что при чтении книги знакомство с ними совершенно сливается с теоретическим материалом.

Книга написана просто и без головокружительных комбинаций, но, без сомнения, полезна игрокам любого уровня.

Книга издана при поддержке го магазина «Сад Камней»
<http://gostones.org/>

Над книгой работали:

Наумов Валерий — авторизованный перевод, набор

Соджер Руслан — вёрстка, коррекция

2011 г.

Глава 1. Разнообразие судзи и ката

Судзи и ката 1

Так как понятия судзи и ката прочно связаны в игре с атакой и защитой, то можно сказать о них, как об одном из главных условий понимания игры. Действительно, в го приходится постоянно думать о формах — ката и сильных ходах — судзи и, как правило, в местах атаки играющий ищет судзи, а когда необходимо обеспечить защиту, игрок посвящает своё время поиску хорошей формы. Часто эти ходы совпадают по своему положению на доске. Вот пример для первого взгляда:

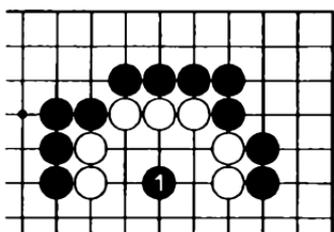


Диаграмма 1

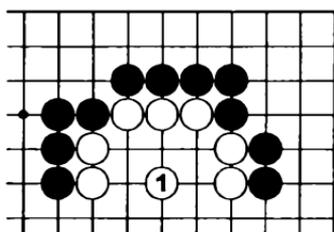


Диаграмма 2

Д.1. Ч.1 — важное место! Белые камни попадают в трудное положение. Это — атака чёрных.

Д.2. Б.1 — лучшее положение камня для защиты! И что примечательно — белые занимают тот же пункт.

Судзи и ката 2

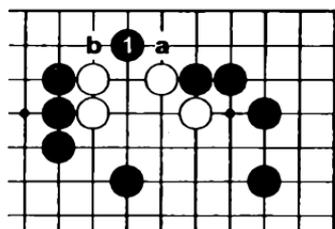


Диаграмма 3

Д.3. В данной ситуации белой форме необходим глаз. Но чёрные, опираясь на принцип критических пунктов, и имея очередь хода, атакуют, ставя судзи ч.1. Теперь у чёрных образовалось миаи в пунктах «а» и «b». Вы видите, как один только ход резко меняет состояние формы и приводит её к разгрому.

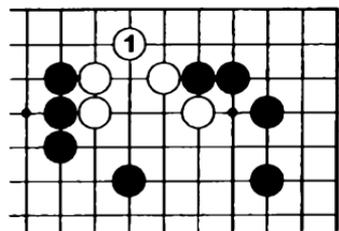


Диаграмма 4

Д.4. Пусть в этой ситуации будет ход белых. Б.1 — косуми. И теперь как бы чёрные ни атаковали, у белых всегда найдётся возможность развития своей формы до жизнеспособного состояния. И снова всего один ход ката может укрепить форму. Ещё раз повторю — судзи и ката в приёмах атаки и защиты имеют очень важное значение.

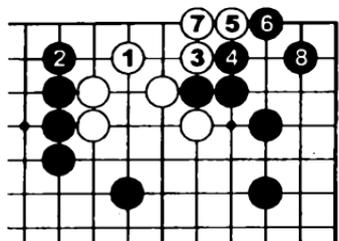


Диаграмма 5

Д.5. Обратите внимание на косуми б.1. В го есть поговорка: «косуми плохим ходом не называют». Ещё говорят так: кто ставит косуми, тот предполагает получить глаз. Запомните, глаз и косуми имеют хорошую клеевую прослойку. Белые готовы построить глаз как в одну, так и в другую сторону, то есть, выполнить ханэ. Если последует ч.2, тогда ставится ханэ б.3 и глаз готов с последующим его оформлением.

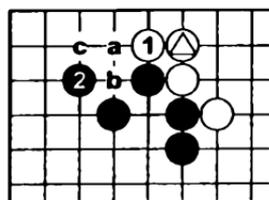


Диаграмма 6

Д.6. Косуми может иметь несколько направлений в формах. Для наглядности приведу пример, который часто встречается в партиях. Против б.1 (чёрные не ответили на сагари \triangle , поэтому появился этот ход) ответ косуми ч.2 — лучший способ построения формы (из дзёсэки). Если вместо ч.2 играть осаэ «а», то это может кончиться травмой. Б.2, ч.«b», б.«с», и теперь белые претендуют на выживание в углу.

Судзи и ката 3

В го есть выражение «три камня имеют центр». Для Вас это является отправной точкой при поиске лучшего хода. Неважно, что Вы намерены делать — ката или судзи. Причём это выражение распространяется как на ситуации в углах, так и в других частях доски.

Посмотрите маленький пример.

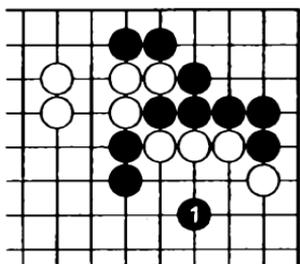


Диаграмма 7

Д.7. Три белых камня охвачены чёрными, и сейчас на них обрушивается тэсудзи. После ч.1 положение белых камней ужасное. Форма белых пропадающая!

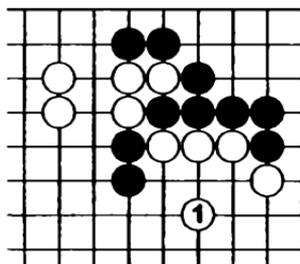


Диаграмма 8

Д.8. Иккэнтоби б.1 создаёт прочную форму. И что важно, пункт снова тот же — по центру от трёх камней.

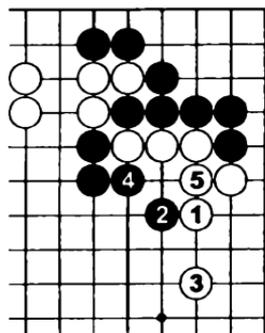


Диаграмма 9

Д.9. Какэцуги считается часто хорошей формой. Однако здесь способ защиты какэцуги б.1 неудачный. Тэсудзи ч.2 атакует форму. Если играть б.3, то после ч.4 надо отвечать б.5, итог чёрных устраивает. Атакуя, они укрепляют свои повисшие камни. Кроме того у белых образуется глупая форма акисанкаку («пустой треугольник»). Такой результат никак не может удовлетворить белых.

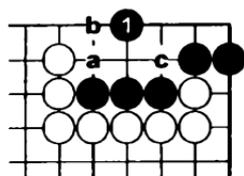


Диаграмма 10

Д.10. В показанной ситуации чёрные живут. Для этого им достаточно поставить один камень. Думаю, Вы уже догадались о чём идёт речь. Конечно, прыжок в центр от трёх камней ч.1, и жизнь обеспечена. Если вместо ч.1 сыграть жадно «а», тогда белые сыграют в пункт «1». После ч.«б» последует б.«с», и гибель чёрных неотвратима.

В го часто совершаются зевки из-за неверно выбранного решения. В игре встречается такой приём, как усиление своей формы посредством атаки слабой формы партнёра.

Вот здесь-то и происходит промах в оценках сил и слабостей форм (как своих, так и партнёра).

Прежде чем принимать то или иное решение, необходимо всё очень точно посчитать. Кроме этого в таких ситуациях не мешают такие качества, как хитрость и осторожность.

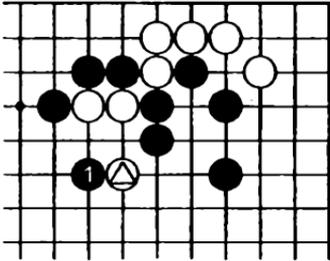


Диаграмма 11

Д.11. В этой позиции белые выполняют на вид совершенно правильный ход иккэнтоби \triangle , избегая формы «пустой треугольник». Но решение белых оказывается ошибочным! Чёрные могут смело атаковать и объединить свои камни. Ч.1 - прекрасное судзи! Что же случится, если белые будут упорствовать?

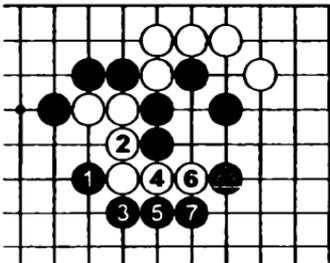


Диаграмма 12

Д.12. Б.2 — ничего не остаётся (если упорствовать). Но, используя «шлагбаум» \ominus , чёрные проводят захват белых камней форсированно ч.3 — ч.7. Замысел белых — разъединить камни чёрных — проваливается с треском.

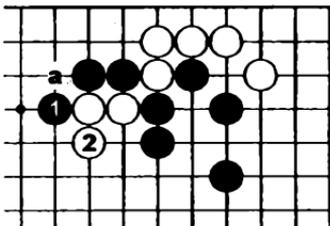


Диаграмма 13

Д.13. В го есть много форм, о которых говорят, как о неэффективных и неработающих. Они носят название гукэй. Но в данном случае построение гукэй — необходимость. Дело в том, что после ч.1 ответ б.2 сохраняет в силе условие разрезания чёрных камней. Вы видели на предыдущей диаграмме провал идеи белых. Теперь же белые грозят сыграть кири «а» и, забрав два чёрных камня, соединиться с крепким углом.

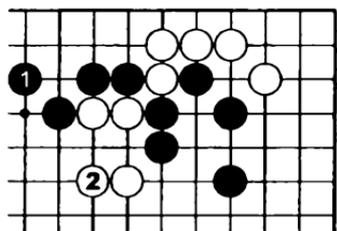


Диаграмма 14

Д.14. Если чёрные вместо судзи пойдут на защиту ч.1, тогда белые немедленно создадут прочную форму б.2. В итоге картина резко преобразилась — чёрным не удалось быстро и выгодно соединиться, а белые готовы к атаке любой формы неприятеля.

Судзи и ката 5

В го есть пословица: «иккэнтоби плохим ходом не называют». Действительно, большей частью назвать этот ход плохим никак невозможно.

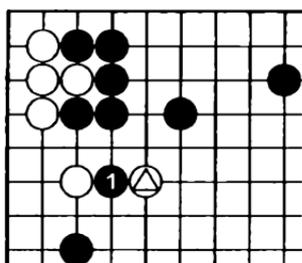


Диаграмма 15

Д.15. В показанном примере камень \triangle выполнил от своего камня прыжок иккэнтоби. Но чёрные теперь могут (и должны) провести разрезание — варикоми тэсудзи ч.1.

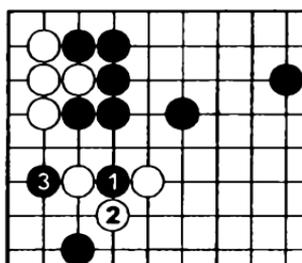


Диаграмма 16

Д.16. Камень «1» ставится в атари — б.2. Но хасами ч.3 продолжает идею первого хода. Белым от разрезания уже не уйти. Давайте в этом убедимся.

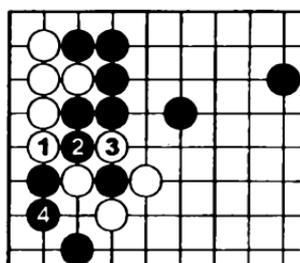


Диаграмма 17

Д.17. Против б.1 следует ответ ч.2, 4, и результат выливается в неминуемую гибель белых камней в углу.

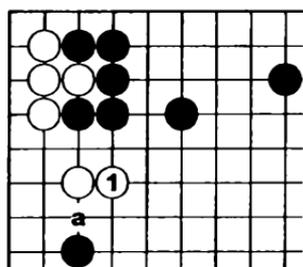


Диаграмма 18

Д.18. Итак, у белых не было прыжка иккэнтоби из угла. Лучшими формами в этой ситуации считаются ходы б.1 или б.«а», избегающие неприятности в углу.

Судзи и ката б

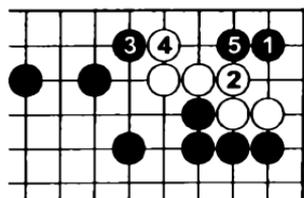


Диаграмма 19

Д.19. На диаграмме показан случай сикацу (жизнь и смерть). В таких угловых ситуациях анализируются обычно пункты «1-2» и «2-2». Необходимо посчитать варианты и найти главный пункт. Ч.1 — тэсудзи, лишаящее белую группу глазной формы. После б.2 (другого хода нет) ч.3, 5 — хорошее продолжение атаки.

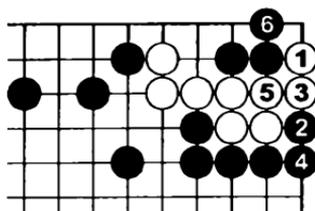


Диаграмма 20

Д.20. Далее, если последует б.1, то ставится ханэцуги кикаси ч.2, 4. А затем ч.6 — другой важный пункт «2-1». В итоге получается форма гомокунакадэ, при которой белые камни гибнут.

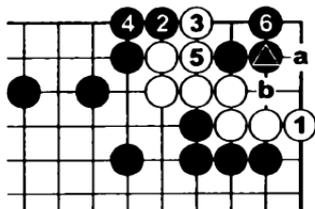


Диаграмма 21

Д.21. Белые могут сыграть сагари б.1. Тогда чёрные, после ханэцуги ч.2, 4 с другой стороны, снова захватывают важный пункт ч.6. Образовалось миаи: если б.«а», то ч.«b» и наоборот. Итак, чёрные первым делом захватывают важный пункт , а затем подводят форму к ситуации гомокунакадэ и уничтожают белые камни.

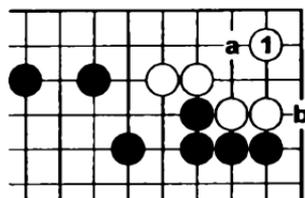


Диаграмма 22

Д.22. Б.1 — тобиката. Думаю, найти эту защиту не составляет труда. Теперь чёрные лишены этого важного пункта. Здесь подтверждается пословица: «Важный пункт партнёра — мой важный пункт». Если вместо б.1 взять пункт «а», то жизнь тоже сохраняется. Но после ч.«б» белые теряют несколько очков в углу.

Судзи и ката 7

Игра го, конечно, сложная и запутанная. Особенно это видно при возникновении ко-борьбы.

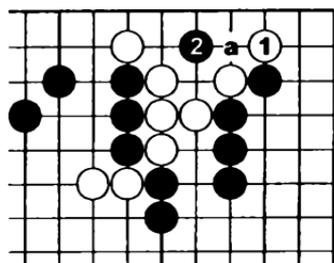


Диаграмма 23

Д.23. Б.1 — ханэ. Если сейчас играть ч.«а», то последует б.2. Это — образец спровоцированной ко-борьбы. Идти на осложнение — ошибка, так как чёрным «ко» не выгодно. Поэтому ход ч.2 лучше и опирается на принципы построения форм (для белых лучшая форма с камнем «2»).

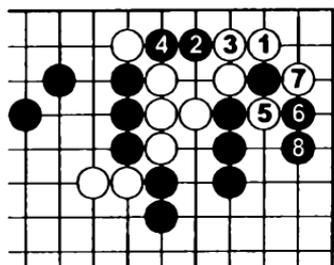


Диаграмма 24

Д.24. Против ч.2 белые соединяются б.3, но чёрные режут ч.4. Далее белые тоже разрезают б.5, но чёрные проводят атэкоми ч.6 и хики ч.8. В итоге белые камни гибнут.

«Ко» часто навязывают для получения прибыли. Но эта ко-борьба разворачивается за судьбу белой группы.

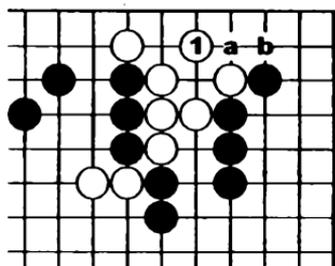


Диаграмма 25

Д.25. Белые строят глаз б.1. Теперь чёрные могут начать ко-борьбу за уничтожение белых камней. Однако белым этот путь выгоден, так как если они эту борьбу выиграют, то приобретут дополнительные очки, а чёрные сильно пострадают в углу. Игра простая: ч.«а», б.«b» и ко-борьба началась. Если же играется простое б.«а», то чёрные немедленно берут пункт «1» и результат тот же, что и на предыдущей диаграмме.

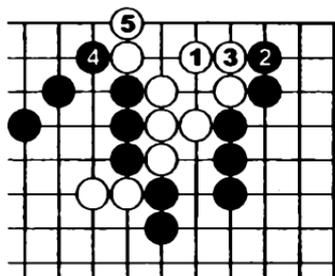


Диаграмма 26

Д.26. Против б.1 чёрные могут, конечно, играть просто ч.2, отказываясь от ко. Тогда после б.3,5 белые выживают с получением маленькой территории.

Итак, Вы убедились, что пункт «1» очень важный. Это яркий пример отличной формы!

Судзи и ката 8

Во время игры, в первую очередь необходимо заботиться о слабых камнях. Когда, например, партнёр идёт на блокировку камней, у вас могут возникнуть тяжёлые формы в процессе неумелого сопротивления. Желательно избегать этого, и заранее обеспечивать своим камням разумную форму и активность.

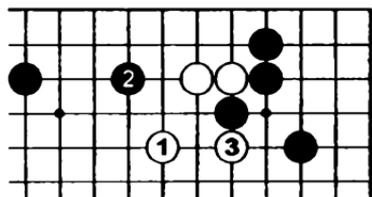


Диаграмма 27

Д.27. Иногда можно видеть, как белые в этой позиции ставят кэйма б.1, усиливая два камня. Это — ловко. Но после ч.2 надо знать и тэсудзи б.3. Получается хорошая лёгкая форма.

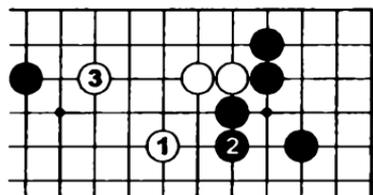


Диаграмма 28

Д.28. Против б.1 чёрные решают играть на рабиката ч.2. Тогда белые идут на усиление формы приёмом хираки б.3.

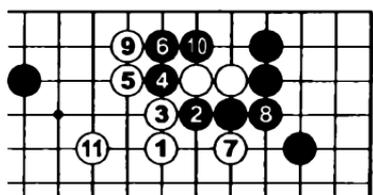


Диаграмма 29

Д.29. После кэйма б.1 чёрные могут сыграть агрессивно ч.2, 4, разрезая белые камни. У белых есть хорошее сопротивление б.5, 7 с блокировкой чёрных камней. И после б.11 белые снова получают лёгкую форму.

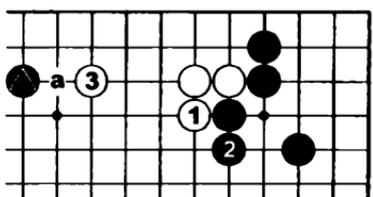


Диаграмма 30

Д.30. После магари б.1 и ч.2 ставится хираки б.3. Такая форма выглядит в окружении чёрных камней тяжёлой. Сравните её с формой на второй диаграмме, и этот довод станет очевидным. Тяжесть произошла из-за того, что белым для построения оптимального хираки мешал камень . Если бы не было этого камня, то после развития б.«а» форма получалась идеальной.

Хорошая форма

В го качество формы играет очень важную роль. Хорошая форма помогает получать различные преимущества. Удачная форма часто помогает проводить интересные тэсудзи. Наконец, хорошая форма всегда способна господствовать в зоне своего присутствия.

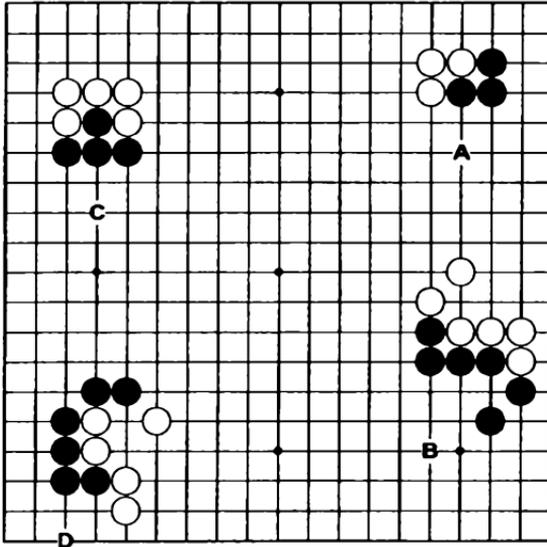


Диаграмма 31

Д.31. В позициях А, В, С и D все формы прекрасны. И каждая из них может принести пользу.

Плохая форма

Плохую форму определяют по её положению на доске и эффективности стоящих в этой форме камней. Если сказать кратко, то всегда смотрите на внешний вид формы и оценивайте в ней работу камней. Например, увидев большое скопление камней, можно сразу сказать, что среди них есть бесполезные камни.

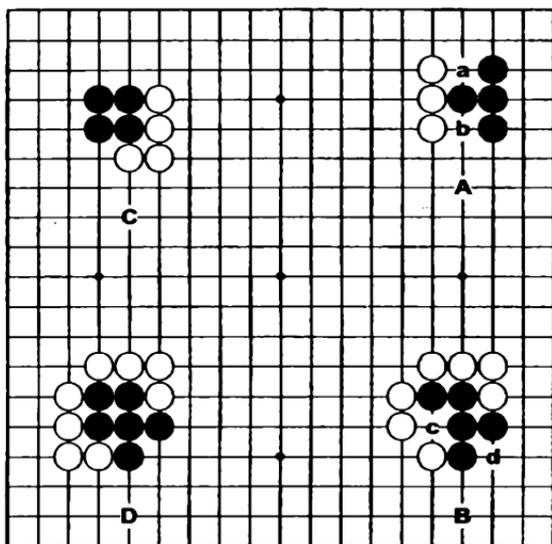


Диаграмма 32

Д.32. Об этом ярко говорят приведённые на диаграмме примеры. Позиции А и В имеют пустые пункты «а, b, с, d» в формах «пустого треугольника», по-японски — акисанкаку. В формах С и D показаны яркие примеры гукэй — глухих форм.

Камни, подобные чёрным «кучам» из четырёх (форма С) и шести (форма D) камней называют «лепёшка» (данго по-японски).

Среди плохих форм, кроме акисанкаку и данго, встречаются и другие: сакарэката, кориката, омоиката и так далее. Познакомившись с ними, постарайтесь в своих партиях избегать их.

Форма катацуги

Д.33. Главная тема данного разговора — способ соединения камней. Разыграна дзёсэки на хоси. Катацуги ч.1 считается правильным способом соединения. Запомните эту форму.

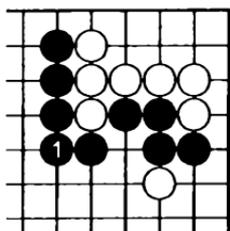


Диаграмма 33

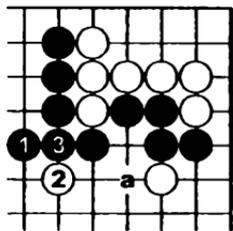


Диаграмма 34

Д.34. Поставив камень немного в сторону и построив форму какэцуги ч.1, чёрные получают результат хуже, чем по дзёсэки. Дело в том, что белые могут ударить нодзоки б.2, угрожая разрезать чёрную форму. Приходится реагировать ч.3. Теперь камень «1» выполняет пустую работу, что для чёрной формы считается изъяном. Далее, играя «а», белые создают давление на правой стороне, и чёрные вынуждены снова соединяться, получая ещё более глупую форму под названием данго.

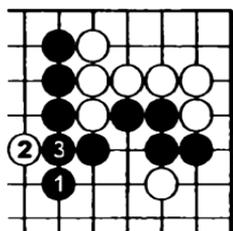


Диаграмма 35

Д.35. Здесь чёрные также ставят какэцуги, но с другой стороны. К сожалению, чёрные снова неточны, так как дают белым поставить нодзоки б.2.

Итак, в обоих случаях после ч.1 чёрная форма получается незавершённой, чем и пользуются белые.

Теперь посмотрите на основную форму и согласитесь с её экономичностью.

Форма какэцуги

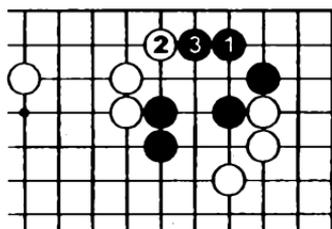


Диаграмма 36

Д.36. В борьбе подобная форма применяется часто. У чёрных проблема — как создать спокойное положение своим камням. Необходимо защитить угол. Лучшее решение — какэцуги ч.1. Даже после одного этого хода чёрные создают безопасность камням. Причём группа получает возможность активно поработать. На ход б.2 идёт ответ цукиатари ч.3 с построением глазной формы. Если вместо б.2 поставить б.«3», тогда чёрные берут пункт «2» и у них нет оснований для переживания.

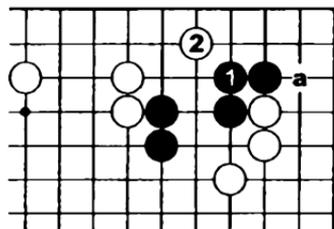


Диаграмма 37

Д.37. Об игре катацуги ч.1 можно сказать, что здесь участвовала рука неопытного игрока. Белые, не теряя ни минуты, атакуют б.2. О глазной форме чёрным можно забыть. Такая тяжёлая форма часто становится проблематичной. Если вместо ч.1 ставить ч.«а», чтобы получить сусоаки для прыжка на сторону, тогда после б.2 чёрным всё равно не отказать от ч.«1». А форма без глаза не в состоянии реализовать сусо; опасность жизни сохраняется.

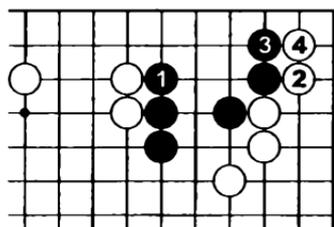


Диаграмма 38

Д.38. Осаэ ч.1 тоже считается ошибочным из-за ответа ханэ б.2. И после обмена ч.3 и б.4 форма чёрных остаётся слабой. Белые могут угрожать этой форме как слева, так и справа. Посмотрите на основную форму (какэцуги) и вы не увидите возможностей белых давить на построенную форму.

Форма кэймацуги

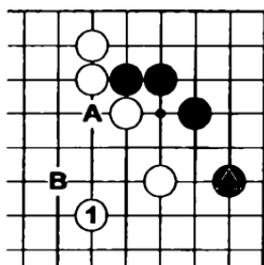


Диаграмма 39

Д.39. Эта форма образовалась из такомоку дзёсэки. Чёрные, укрепляясь ходом ♀, нацеливаются в дальнейшем разрезать белую форму в пункте «А». Что делать белым? Брать пункт «А» невыгодно из-за получения тяжёлой формы. Кэйма б.1 сохраняет лёгкость формы. Это — косвенная защита от разрезания. Вместо б.1 можно, конечно, играть и в пункт «В», что совпадает с дзёсэки. Однако неплохо иметь в запасе знаний и ход б.1 (он, мне кажется, выглядит несколько легче по форме).

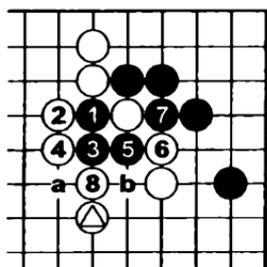


Диаграмма 40

Д.40. Чёрные могут воспользоваться наличием косвенного соединения белых камнем \triangle и разрезать ч.1. Но белые после варианта б.2-б.8 отдадут один камень и связь своих камней не разрушают. К тому же у них образуется мощная стенка. Вместо ч.5 чёрные могут сыграть ханэдаси ч.«а». Тогда последует б.8, ч.5, б.6, ч.7, б.«б». Этого белым достаточно для получения хорошей формы. А чёрный камень в пункте «а» остаётся не у дел.

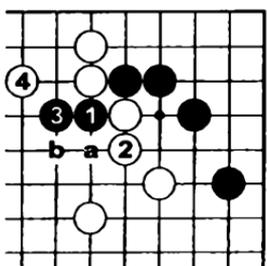


Диаграмма 41

Д.41. Против ч.1 белые решают поставить хики б.2. Тогда последует ч.3 и надо отвечать б.4. Сравнив эти два варианта игры, можно видеть, что на данной диаграмме началась драка, и лёгкая форма белых в ней беспомощна. Не играйте после ч.1 и в пункт «а» (или в пункт «3» с дальнейшим ч.«а» и б.2, так как после ч.«б» драка не в пользу белых). Короче, не омрачайте плохим продолжением лёгкость формы, показанной на основной диаграмме.

Форма фукурами

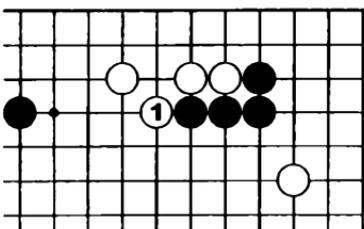


Диаграмма 42

Д.42. Эта форма созидательна и нацелена на разрушения. Однако она, разумеется, не гарантирует полную безопасность белым камням. Эти «кирпичи» ещё не здание, но великолепный фундамент. Б.1 — фукурамиката. Никак нельзя отказываться от этого хода! Тем более, в данной ситуации этот ход имеет угрожающий вид.

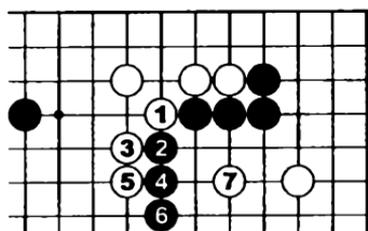


Диаграмма 43

Д.43. Посмотрите продолжение после б.1 — приятно выглядит, не правда ли? В приведённом примере б.1 важен тем, что создаёт условие гонки чёрных камней. Ч.2 — желательный ответ. Но после б.3, 5 (вытягиваясь), белые наносят разрушительный удар нодзоки б.7 — важный пункт в форме чёрных!

Чёрным лучше не упускать пункт «1» и опередить соперника в атаке.

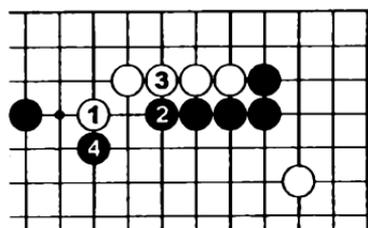


Диаграмма 44

Д.44. Белые, убегая из угла, делают неловкий ход б.1, думая, что он крепкий. Ч.2 — моментально захватывается ключевой пункт в позиции. А далее легко видно, как белые прижаты и парализованы. Белые наказаны за ошибку при построении формы.

Форма косуми

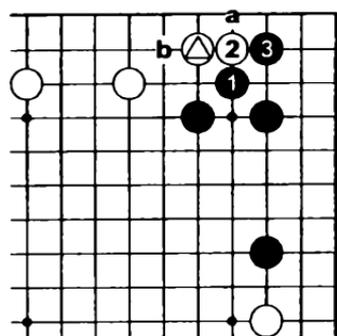


Диаграмма 45

Д.45. В партиях любителей я часто видел, как после хода \triangle , который использует стоящее сусоаки, чёрные совершают массу ошибок. Как же правильно отвечать на этот выпад белых? В этой ситуации косумиката ч.1 — лучшая форма. Если последует б.2, тогда ставится ч.3 и белое движение останавливается. Думаю, эта идея понятна. Но белые вместо б.2 могут сыграть тоби-коми «3». Волнения напрасны. Этот дерзкий выпад спокойно отражается ходами ч.«2», б.«а» и ч.«b».

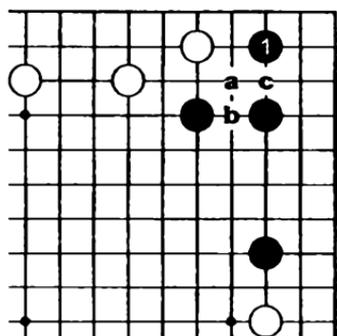


Диаграмма 46

Д.46. Ч.1 — слабая форма. Чёрные подставляют белым хороший ход подзюки б.«а». После защиты ч.«b», белые ослабляют форму чёрных б.«с». В будущем у белых появится возможность проводить различные адзи. Обратите внимание на то, как невыгодно ни белым, ни чёрным ставить камень в один и тот же пункт (помните? Рассказ о попытке сыграть б.«3» на основной диаграмме).

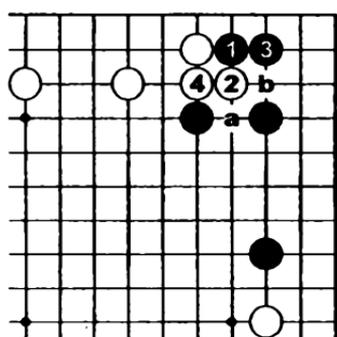


Диаграмма 47

Д.47. На цукэ ч.1 белые отвечают б.2,4, строя атаку в пунктах «а» и «b». Практически, у чёрных образовались те же проблемы, что и в предыдущей позиции.

Прежде чем выбрать очередной ход, необходимо давать ему характеристику по форме. То есть, смотреть какая получится форма и далее принимать решение. Если же поспешить, то потом всё равно придётся мучиться с этой формой.

Форма тоби

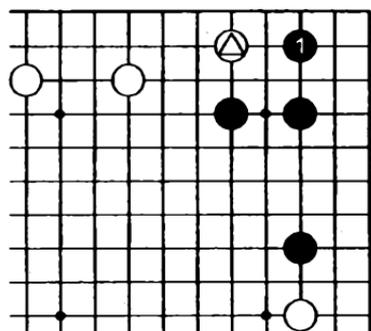


Диаграмма 48

Д.48. На первый взгляд эта форма смотрится так же, как и предыдущая. Однако это — другая форма. У неё камень \triangle называется огэйма хасири. Разумеется, и чёрные теперь должны реагировать по-другому.

Тоби ч.1 считается наиболее эффективным ответом. Отличие маленькое, а значение — огромное.

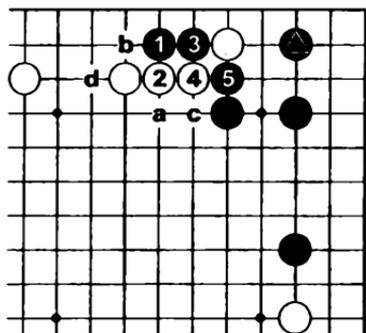


Диаграмма 49

Д.49. Ход  считается правильным так как создаёт бросок оки ч.1. Этот ход скрывает возможности белых в проведении технических приёмов.

Итак, если белые отказываются от защиты, то идёт оки ч.1 и после б.2 следует ч.3, 5 с захватом белого камня.

Вместо б.2 можно встретить и косуми б.«4». Тогда после ч.«2», б.«а», ч.«b», б.«с» и ч.«d» атака на белые камни продолжается. Итак, оки чёрных в этой ситуации имеет высокие потенциальные возможности.

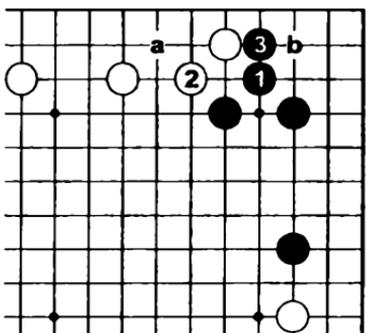


Диаграмма 50

Д.50. Игра косуми ч.1 совсем неуместна. После обмена б.2 и ч.3 возможности черного оки исчезают. Чёрные сами себя лишили активного вмешательства в построение белой формы.

И, наконец, если чёрные откажутся от хода ч.3 (после б.2), то понесут большие потери в углу после выгодного броска в угол — тоби б.«b».

Форма тэдзюн

В игре го необходимо видеть конечный результат в каждой ситуации. Для выполнения задуманной программы действий имеются различные приёмы. Однако у одних эта программа удачно совпадает с задуманным, у других неудачно. И многие делают вывод, что их выбор программы действий был ошибочным. Давайте рассмотрим пример.

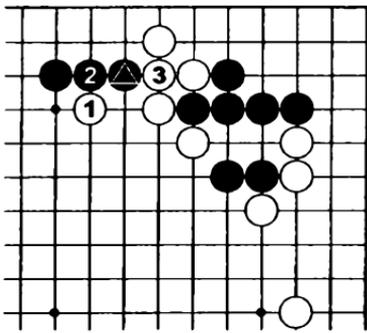


Диаграмма 51

Д.51. Решение играть б.1 после подзоки  выбрано очень удачное. В этой форме дзёсэки чёрные, защищая угол, продолжают давить на белые камни слева. Как реагировать белым? Очень просто. Необходимо завершить программу действий, данную законами дзёсэки.

Кстати, многие тэсудзи часто черпаются именно из дзёсэки.

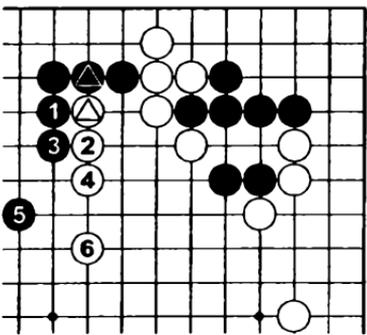


Диаграмма 52

Д.52. Посмотрите на камни  и . Это — выгодный для белых обмен. После него чёрные, конечно, хорошо располагаются на верхней стороне. Однако белые прекрасно защищаются и выходят на простор. Кстати, чёрные не могут изначально не играть осаэ ч.1, так как над ними висит опасность. Программа белых удалась.

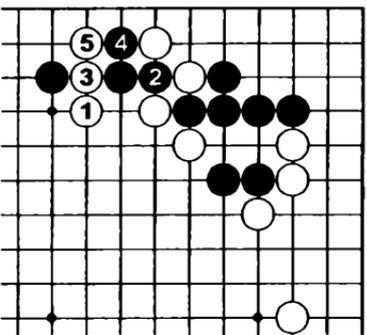


Диаграмма 53

Д.53. Если после б.1 чёрные режут ч.2, тогда белые строят лёгкую форму ходами б.3,5, и трудно сказать, что программа не удалась.

Итак, ход б.1 — маневрирование против подзоки чёрных.

Форма иккэнтоби

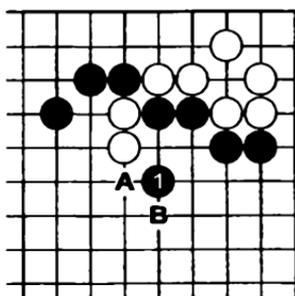


Диаграмма 54

Д.54. Формы, подобные показанной на диаграмме, встречаются в игре часто.

Двум чёрным камням требуется найти усиление. Это усиление лучшим образом выглядит после тоби ч.1. Если белые будут прижимать чёрные камни ходом б.«А», то после ч.«В» чёрные окончательно укрепятся.

Ход в пункт «В» мог появиться только благодаря начальному ч.1. Иначе говоря, если правильно выбрать форму изначально, то дальнейшие атаки противника легко отразятся.

Итак, в го есть хороший ход — иккэнтоби.

Итак, в го есть хороший ход — иккэнтоби.

Давайте посмотрим другой вариант защиты разрезающего пункта. Вы сейчас увидите неудачную защиту, хотя никто не осмелится назвать эту форму плохой.

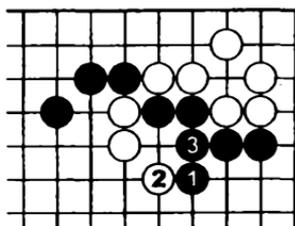


Диаграмма 55

Д.55. Какэцуги ч.1 — встречается часто. Однако в данном варианте эта форма плохо служит чёрным. Белые немедленно ставят косуми б.2 (кстати, этот пункт и для чёрных лучший), и чёрные вынуждены защищаться ч.3, уходя от комбинации белых.

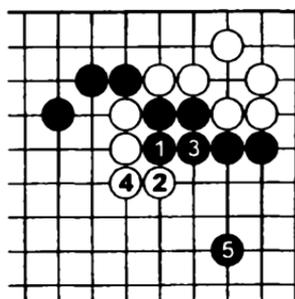


Диаграмма 56

Д.56. Игра ч.1 ещё хуже! Во-первых, получается плохая форма - пустой треугольник. Во-вторых, после б.2, ч.3 и б.4 форма совсем плохая (данго - «лепёшка»), которую надо защищать ч.5, чего эта форма не заслуживает.

И, наконец, у чёрных есть немедленная защита ч.«3». Да, это прочно. Однако такая форма неэффективна; она не создаёт давления на два белых камня.

Пример на технику

Во время игры не избегать таких моментов, когда камни игроков идут в прямое соприкосновение. Тогда надо искать способы защиты или нападения. Наиболее результативное изучение техники судзи и ката нужно проводить на примерах из партий (причём, любых партий).

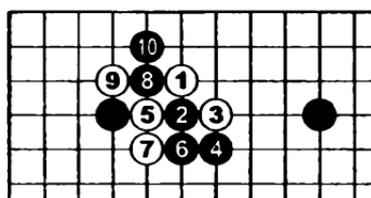


Диаграмма 57

Д.57. Яркий пример из партии с гандикапом (форой). Ходами ч.2,4 чёрные пытаются блокировать белых, не задумываясь о форме. Б.7 — выход из блокировки и создание формы сабаки (лёгкой формы). Но чёрные режут ч.8, а затем (после б.9) спасают камень ходом ч.10. (имеются и другие варианты).

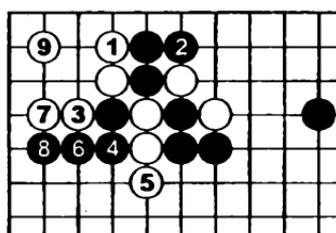


Диаграмма 58

Д.58. Белые дают б.1, а чёрные убегают ч.2. Далее игроки обмениваются ходами атэ — б.3 и ч.4. Ноби б.5 — ловкое тэсудзи, после которого чёрные должны играть ч.6,8, закрывая белые камни в углу. Б.9 — ход, от которого белым отказываться никак нельзя. Это — форма жизни.

Итак, белые построились в углу, обеспечив группе безоговорочную жизнь. Когда в игре можно защитить группу одним ходом, не отказывайтесь от этого, так как в противном случае придётся идти на очень сложную защиту или, ещё хуже, за один ход партнёра потерять всю построенную крепость.

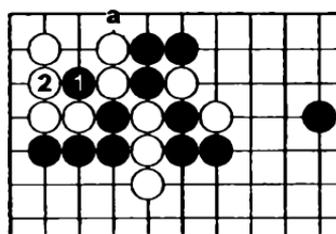


Диаграмма 59

Д.59. У белых образовалась в углу крепость. Но остальные белые камни, стоящие вокруг этого угла, продолжают работать и на стороне, и в центре.

В углу чёрным надо выполнить разрезание ч.1. Это делается для того, чтобы потом выгодно сыграть ханэ ч.«а».

Итак, с углом проблемы закончились.

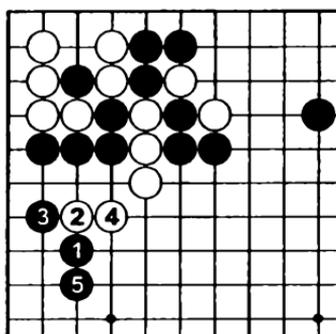


Диаграмма 60

Д.60. Чёрным необходимо играть на левой стороне. Лучше всего поставить хираки ч.1. Цукэхики б.2,4 — очень простое решение. Чёрные вынуждены защищаться ч.5. В итоге белые камни в центре получают некоторое дополнительное дыхание. Первый этап в действиях белых завершен.

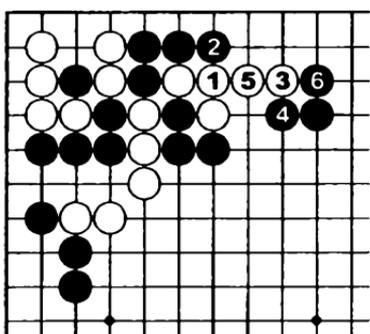


Диаграмма 61

Д.61. Теперь разыграем второй этап — наверху. Б.1 — естественное цуги для организации борьбы. Ч.4 — необходимый пункт для построения хорошей формы. Ходы б.5 и ч.6 — единственные.

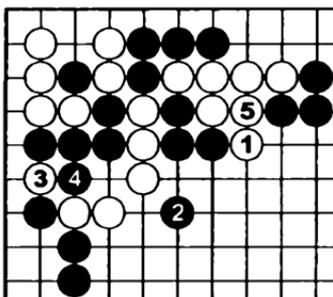


Диаграмма 62

Д.62. Белые ставят сильное тэсудзи — ханэ б.1. Это — переход в открытый бой после двух подготовительных этапов! Лучшая защита — тоби ч.2.

Давление на камни чёрных (по обе стороны от угла) создаёт реальную угрозу захвата этих камней. Поэтому малейшая ошибка может привести чёрных к катастрофе. Или наоборот, погрешность белых приобретет в этой игре лишь видимость надвигающихся грозных туч.

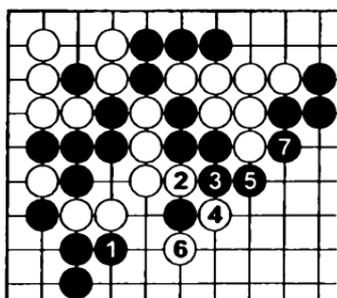


Диаграмма 63

Д.63. Что будет? Кто кого поймает? Сейчас очередь хода у чёрных.

У чёрных есть план загнать белых в дамэзумари. Ход ч.1 на это и рассчитан. Если белые ретиво пойдут на прорыв в центр агрессивными ходами б.2, 4 и б.6, то после ч.7 белые камни наверху обречены.

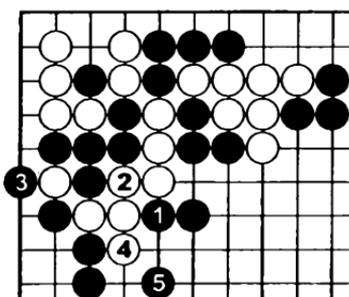


Диаграмма 64

Д.64. У чёрных есть и другой ловушечный вариант. Начиная с ч.1, чёрные вынуждают белых уходить в защиту б.2, 4. А после какэ ч.5 все белые камни наверху ловятся в мешок. Что же получается? Белые ошиблись в расчётах? Да, белым надо было играть по-другому (после хираки чёрных на левой стороне).

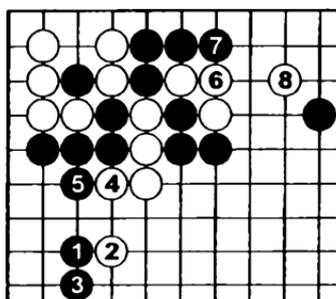


Диаграмма 65

Д.65. В ответ на хираки ч.1 у белых есть другая игра - б.2, 4. Далее возвращаемся на верхнюю сторону - б.6, 8. Как вы помните, пункт «8» очень важен в этой борьбе. Но далее...

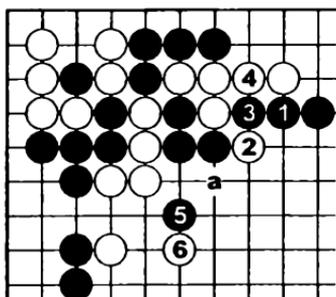


Диаграмма 66

Д.66. После отличного ч.1 белые на этот раз играют сразу б.2. И после ч.3 спокойно соединяются б.4. Чёрным необходимо отвечать ч.5. Это — важная форма для защиты. После этого обмена белые с темпом играют б.6, получая оптимальную форму. Теперь они нацелены на удар в пункт «а». Запомните эту позицию, так как к ней мы ещё вернёмся.

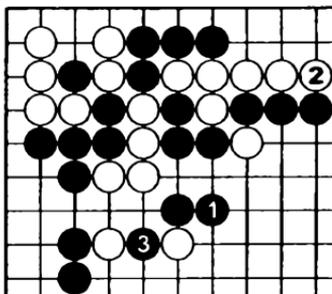


Диаграмма 67

Д.67. Здесь чёрным лучше всего строить форму ходом ч.1. Если белые начнут выходить наверху б.2, тогда чёрные сильно ударят — варикоми тэсудзи ч.3! Белая форма в центре разрушена.

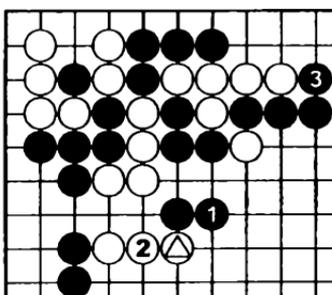


Диаграмма 68

Д.68. Пусть после ч.1 ставится б.2. Тогда последует осаэ ч.3, которое «задушит» белые камни наверху.

Вы видите, как ход ч.1 обеспечивает успех в борьбе сэмзай за пункты «2» и «3», сохраняя прочность формы. Но главная причина неудач белых кроется в камне \triangle . Предлагаю вернуться к диаграмме, о которой я упоминал и разобраться в вопросе о столь плохой характеристике этому камню.

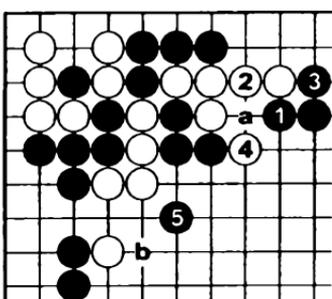


Диаграмма 69

Д.69. Сыграем по-другому. После ч.1 белые теперь ставят немедленное цуги б.2. Пусть чёрные идут на торможение белых наверху — ч.3 (важный ход). После обмена б.4 и ч.5 белые получают выбор между пунктами «а» и «б». Сильный просчёт чёрных.

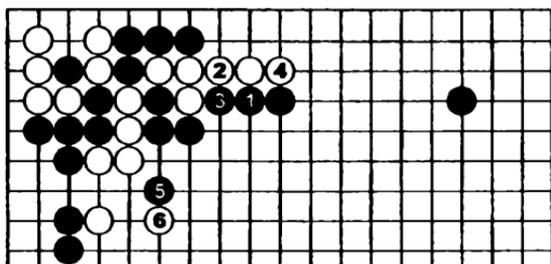


Диаграмма 70

Д.70. Пусть чёрные играют просто ч.3. Здесь уже ход б.6 можно назвать ключевым и неуязвимым. И поставлен он в самый подходящий момент, важный момент

Вот такие бывают запутанные варианты борьбы, где техника без знания форм и судзи не пройдёт.

Думаю, что необходимость этих знаний доказана.

Глава 2. Выходцы из дзёсэки

Первый шаг к успешному повышению мастерства — правильное понимание дзёсэки.

О ходах в дзёсэки говорят, что они являются лучшими со стороны и чёрных и белых. Поэтому итог такого розыгрыша считается взаимовыгодным. Но если все ходы в дзёсэки хорошие, то изучение их только на пользу игроку го.

Становится ясно, что в дзёсэки имеются и ката и судзи. И коль эта книга об этих понятиях, то и вам следует обратить свой взор на природу форм и тэсудзи в дзёсэки.

Кроме всего дзёсэки — это демонстрация безукоризненного баланса выровненных возможностей, как в атаке, так и в защите.

Посмотрите, пожалуйста, маленький пример.

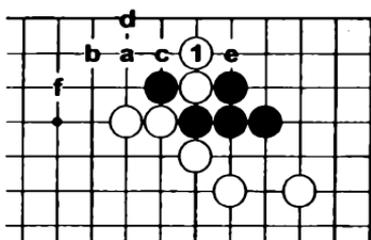


Диаграмма 71

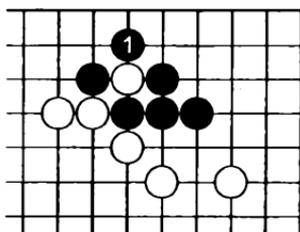


Диаграмма 72

Д.71. Б.1 — важное место. Чёрным хорошо играть в пункт «а», принимая жертву. В ответ белые ставят камень в пункт «б» и, укрепляясь на стороне, блокируют угол чёрных (ходы чередуются по буквам «с», «d» и т. д.).

Д.72. Идя на тэнуки, белые отдают этот пункт партнёру — ч.1. Ситуация перевернулась, и теперь у чёрных образовалась великолепная форма поннуки.

Форма 1
Хоси и рёгакари

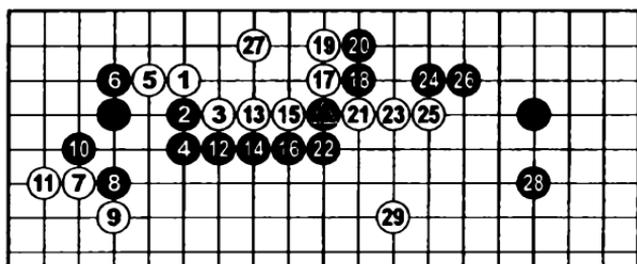


Диаграмма 73

Д.73. На диаграмме показана дзёсэки под названием цукэноби, разыгранная в партии с гандикапом (форой) в шесть камней. Стоящий на верхней стороне камень  надо учитывать в этой дзёсэки.

Ход 6.7 считается лишним. Следствие выполнения этого хода — блокировка белых камней на верхней стороне. Камень  хорошо помогает в этом деле.

Получившаяся к ходу 6.29 форма — хороший учебный материал для понимания судзи и ката. Давайте проанализируем эту игру.

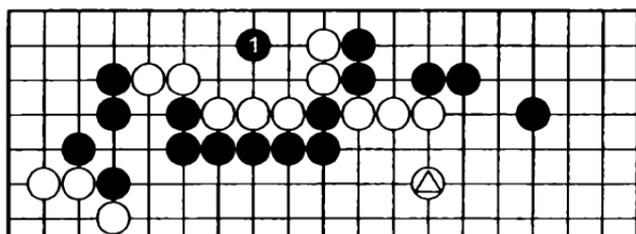


Диаграмма 74

Д.74. В разыгранном варианте 6.27 — защита. Если белые не защищаются и ставят, например, , тогда чёрные моментально захватывают пункт ч.1, организуя мощную атаку на белые камни. Это — атакующее тэсудзи. Принцип выбора этого пункта — «у трёх камней есть центр симметрии». Эта пословица известна, и она здесь употребляется сполна. Нет сомнений в том, что белые попали в очень неприятную историю.

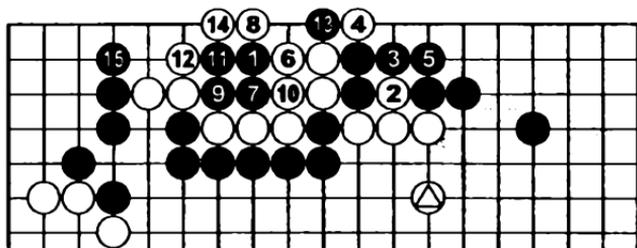


Диаграмма 75

Д.75. Итак, ч.1 — важный пункт на форму — выстрел со смертельным исходом. У белых есть б.2, 4, что в принципе выгодно для них. Однако дальнейшее б.6–б.14 опровергается без труда, и после ч.15 результат борьбы очевиден — смерть белых камней.

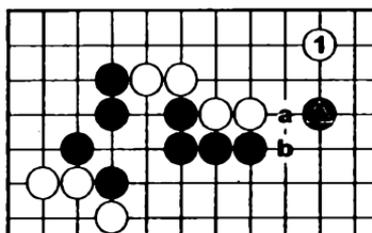


Диаграмма 76

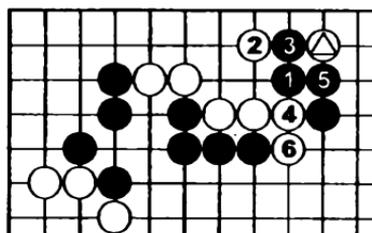


Диаграмма 77

Д.76. Ход б.1 выглядит по форме легче, да и является, по сути, ничем иным, как тэсудзи. Конечно, игра б.«а» (б.15 на основной диаграмме) заслуживает порицания. Действительно, после такого хода чёрные, благодаря камню ●, играют ч.«b» и обеспечивают себе форму под названием атама («встать на голову камней партнёра»). Зачем же белым подставлять свою голову?! Собственно говоря, из-за этого и возникла у белых проблема с формой.

Д.77. Камень ⊕ соблазняет чёрных на ход ч.1. Но это — плохое решение. Б.2 — создание хорошей формы. Далее, к ходу б.6 можно сказать, что чёрные борьбу проиграли, так как белые выскочили на простор.

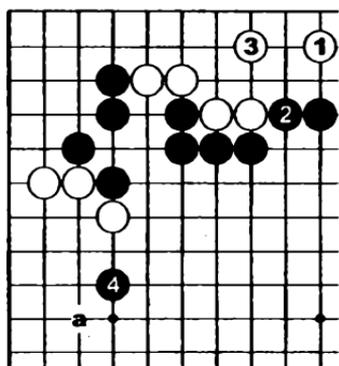


Диаграмма 78

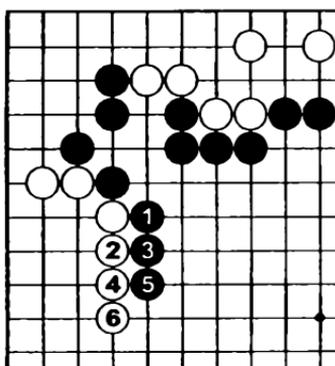


Диаграмма 79

Д.78. После б.1 чёрные могут укрепиться — ч.2. Белые обязаны защищать крепость, строя форму ходом б.3. Далее, используя сильную позицию в центре, чёрные играя, атакуют белые камни, стоящие слева — ч.4 (или «а»). Белым ничего не остаётся, кроме выхода в центр, принимая там тяжёлый бой против больших сил противника.

Д.79 У чёрных имеется другой план. Ч.1 — строительство ещё одной стенки и огораживание некоторой территории в центре. Но такой путь невыгоден. Лучше использовать внешнюю силу в центре для атаки, чем для получения очков. Игра ч.1 – б.6 считается неудачной и даже ошибочной.

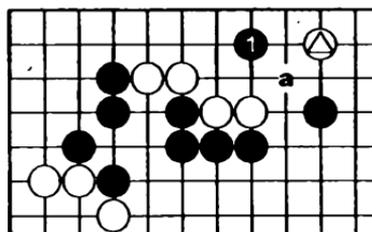


Диаграмма 80

Д.80. Против тэсудзи \triangle у чёрных есть хорошее нодзоки тэсудзи ч.1. Хорошо видно, как в этом противостоянии двух тэсудзи образовался ключевой пункт «а». Для чёрных этот пункт является атакующим, а для белых — защитительным. И теперь всё зависит от того, кто лучше распорядится создавшейся ситуацией.

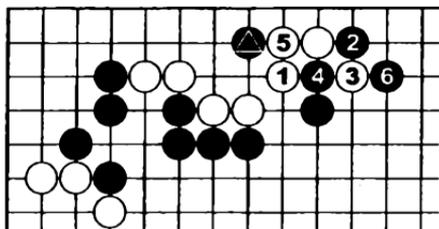


Диаграмма 81

Д.81. После б.1 чёрные используют силу камня  и играют ч.2, угрожая соединить эти камни. Белые сильно отвечают б.3, обеспечивая себе возможность выбора одного из планов — получение крепости с очками или гарантию выхода из блокады. Выживание с получением очков менее выгодно белым, поэтому чёрные блокируют группу ч.4,6. У белых не остаётся выбора — надо выживать.

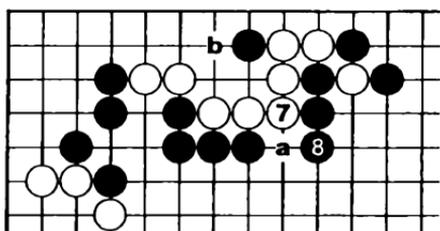


Диаграмма 82

Д.82. Для создания безопасности белым неплохо сначала играть б.7, вынуждая чёрных ответить ч.8 (можно, конечно, вместо ч.8 играть ч.«а», но это слабее). И, так как чёрный камень в белой группе ещё силен, белым необходимо погасить эту силу ходом б.«б».

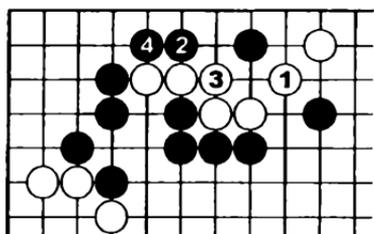


Диаграмма 83

Д.83. У чёрных против б.1 есть и другое продолжение — цукэ тэсудзи ч.2. Это — лучший путь для чёрных, если они нацеливаются на ликвидацию базы белых, а не на блокировку этой крепости противника.

Приведённый пример дзёсэки — из серии сильнейших приёмов атаки и защиты. Но можно изучать и более простые приёмы из различных партий.

Форма 2 Хоси и цукэноби

Перейдём теперь к фусэки с гандикапом в восемь камней и посмотрим дзёсэки с названием цукэноби.

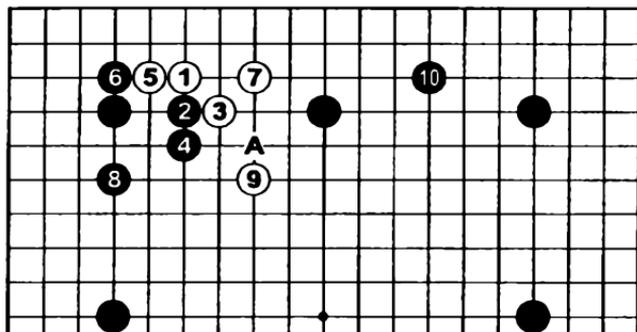


Диаграмма 84

Д.84. Б.7 — форма какэцуги. Ценность этого хода очень высокая и не стоит им пренебрегать. После ч.8 белым хорошо ставить кэйма б.9, обеспечивая своей группе выход на простор. Если не делать этого хода, то чёрные заблокируют белые камни ударом ч.«А».

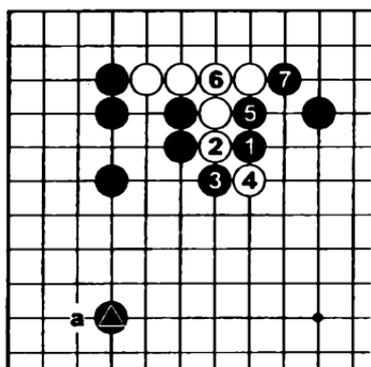


Диаграмма 85

Д.85. Ч.1 — отличное судзи. Этот ход не даёт белым возможность выхода в центр. Подобные блокировки камней очень выгодны в игре. Наличие камня (или в пункте «а») создаёт хорошие условия для выполнения какэ ч.1. При попытке белых выбраться из блокады, чёрные ходами ч.3 — ч.7 не позволяют им этого сделать.

В итоге у чёрных образуется сильное влияние в центре.

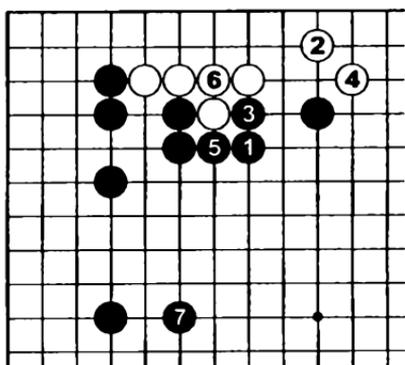


Диаграмма 86

Д.86. После ч.1 у белых есть другой план действий. Б.2 — построение формы кэйма. Но после строгого ч.3 белые должны укрепить связь между группой и камнем б.2, так как грозит их разлучение. Б.4 — важный пункт связи с одновременным выходом на простор. Теперь чёрные могут сполна оправдать ход какэ ч.1. Игра ч.5,7 практически окончательно стабилизирует зону владения чёрных.

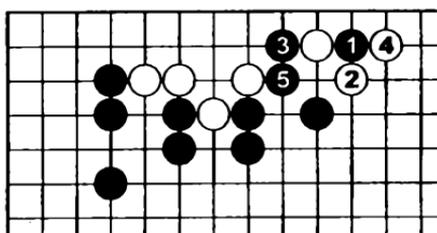


Диаграмма 87

Д.87. В случае отказа белых от хода б.4 (на предыдущей диаграмме) чёрные проводят сильный удар ч.1. Это так называемое панти (удар кулаком). И после б.2 идёт тэсудзи ч.3, разрывающее белые камни. Для белых этот исход считается очень плачевным.

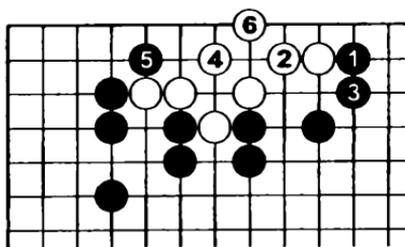


Диаграмма 88

Д.88. После ч.1 белые, конечно, могут сыграть б.2. Но после ч.3 им придётся ещё раз защищаться б.4. Эта форма даёт белой группе жизнь. Однако навряд ли такая жизнь в радость белым. Группа имеет только два очка, заблокирована и все эти «удовольствия» с потерей темпа. Эффективность такого построения очень низкая.

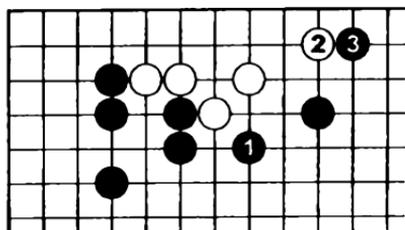


Диаграмма 89

Д.89. После обмена ч.1 и б.2 чёрные решают сразу же поставить ограду ч.3. Эта игра без предварительного расчёта опирается только на чувства и интуицию. Прежде, чем так остро играть, неплохо было бы хорошенько посчитать варианты и определить, не приведёт ли

эта игра к серьезным изменениям в позиции и не опасна ли она.

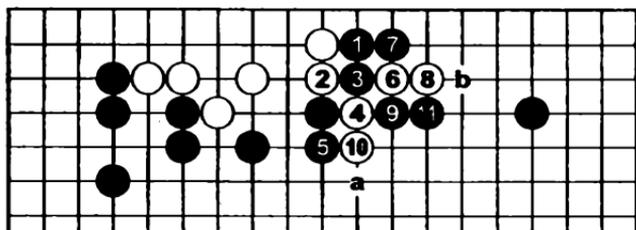


Диаграмма 90

Д.90. На ход ч.1 белые сразу же режут — б.2,4. Это — популярный приём дэгири и часто приводит к успеху. Но в данной позиции план белых не проходит. После ч.5 — ч.11 чёрные осуществляют задуманный план с получением пунктов «миаи» — «а» и «б». А получившийся вариант связан ещё и с условием ситё. Здесь это условие в пользу чёрных.

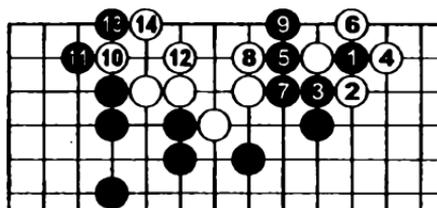


Диаграмма 91

Но бывает и по-другому. Если ситё выгодно белым, то чёрные в этом варианте проигрывают.

Д.91. У белых есть путь, уходящий от проблем ситё. Это — б.2,4. Совсем другой вариант. Но теперь белые встают перед проблемой жизни и смерти, так как после б.12 они вынуждены идти на ко-борьбу. Если белые проиграют ко, то это станет для них катастрофой.

Итак, думаю, мне удалось немного убедить вас в том, что чувства чувствами, а счёт вариантов всё равно необходим.

Форма 3

Какэ

Предыдущая форма была классической. Но в фусэки существует огромное разнообразие ситуаций.

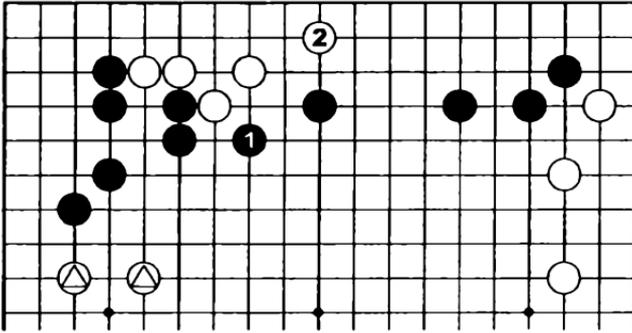


Диаграмма 92

Д.92. В знакомой форме из предыдущего случая появились два белых камня \triangle . Эти камни полностью лишают чёрных перспектив на получение какой-либо территории в этой области доски. Поэтому игра ч.1 совершенно бессмысленна. После б.2 у чёрных совсем потеряна идея борьбы. Если ход бесплодный, значит и плодов не будет. Это так.

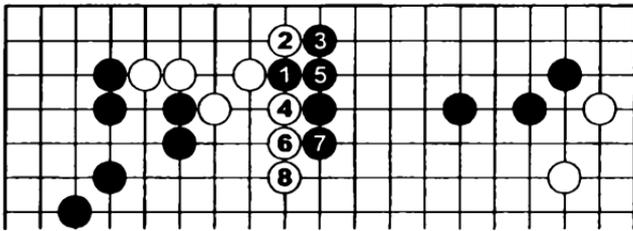


Диаграмма 93

Д.93. В этой ситуации чёрным лучше играть тэсудзи ч.1. Белые атакуют, а чёрные перемещают идею построения сферы влияния на верхнюю сторону. Такой план чёрным выгоден.

После ч.1 белым выгодно строить форму с выводом её из блокировки. Осуществление задуманного хорошо делать ходами ханэ б.2 и атэ б.4. В итоге белые получают оптимальную форму. Территория же чёрных наверху приобретает хорошую устойчивость. Как видите, идея и её реализация совершенно отличаются от предыдущего варианта (форма 2).

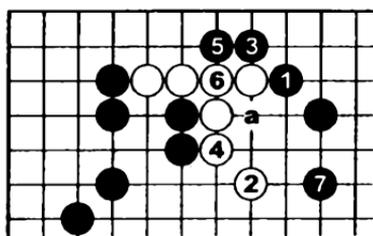


Диаграмма 94

Д.94. Итак, во время убегания белых в центр чёрные укрепляют сторону. А что если белые сыграют просто кэйма б.2? Тогда последует ч.3 с возможностью поставить тэсудзи. На ход ч.5 (это плод угрозы проведения тэсудзи) белые вынуждены играть б.6. И, наконец, ч.7 — тоби. Как видите, перспективы чёрных наверху повысились. Вы, конечно, понимаете о каком тэсудзи я говорил. Вот оно: если после ч.3 последует б.«5» (вместо б.4), тогда ходом ч.«а» белые камни блокируются и мостик к камню б.2 разрушается.

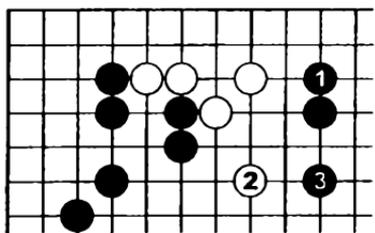


Диаграмма 95

Д.95. Чёрные могут поставить сагари ч.1, что тоже является атакой на белые камни. Однако такое сагари имеет бóльшую направленность на укрепление зоны влияния справа от него. На ход ч.1 белым разумнее получить форму, играя б.2. Чёрные в свою очередь так же имеют ход на форму — ч.3. Это уже серьёзная заявка на хорошие очки справа от этой стенки чёрных.

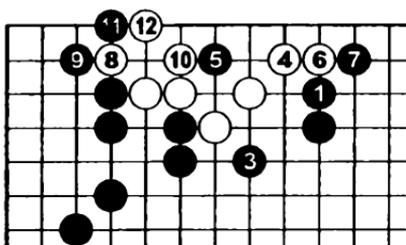


Диаграмма 96

Д.96. Чтобы убедиться в том, что ч.1 является и атакой, давайте посмотрим, что будет, если белые выполнят тэнуки (локальный пропуск хода). Этого им, конечно, делать нельзя. Ч.3 — какэ с блокировкой и атакой белой группы — тэсудзи! После б.4 идёт оки ч.5 для организации накадэ (построение формы внутри группы партнёра для создания условий гибели этой группы). Теперь у белых пропадает спокойное выживание. После ч.12 образуются ко-борьба.

Форма 4

Хоси и средства его применения в форовой игре

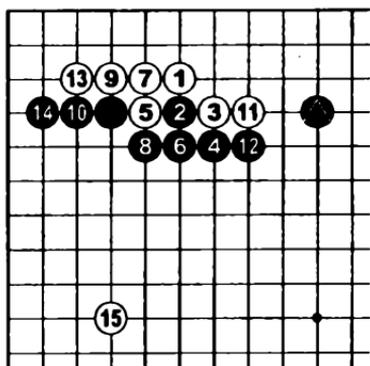


Диаграмма 97

Д.97. В игре на форе шесть камней есть известный способ, использующий положение форовых камней, стоящих в пунктах хоси (например, камень 1). Это — приём ханэдаси ч.4. Цель этого хода ясная — блокировка белых камней. В игре без форы этот ход, конечно, неприемлем. Помните об этом!

Камень б.15 пересекает в какой-то степени возможности стенки чёрных. Но ради этого хода белые не стали играть наверху. Теперь у чёрных появляется хорошая возможность провести интересные приёмы тэсудзи.

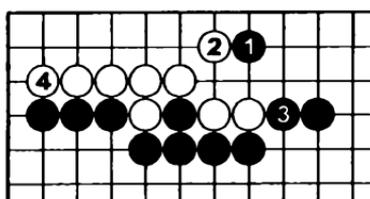


Диаграмма 98

Д.98. Ч.1 — нодзоки тэсудзи. Посмотрите на этот ход. Узнаёте? Белым надо защищаться б.2. Ч.3 создаёт практически совершенную форму. Белым снова надо защищаться, и лучший способ защиты — б.4.

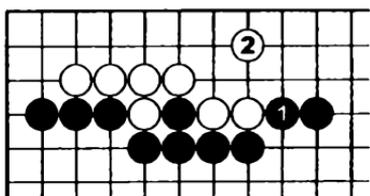


Диаграмма 99

Д.99. Если чёрные ставят простое цукиатари ч.1, то после тоби б.2 форма белых достаточно работоспособна. Как видите, такая игра чёрных недопустима из-за получения белыми изящной формы.

Итак, можно сделать первый вывод: один и тот же пункт для обоих игроков является важным.

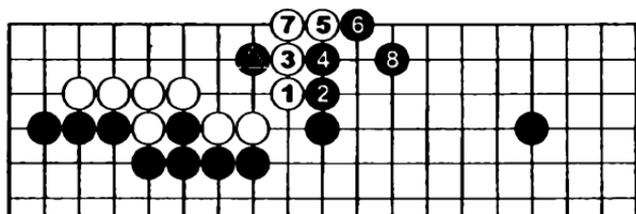


Диаграмма 100

Д.100. Против хода белые ставят косуми б.1, опираясь на неопытность партнёра (он же играет на форе!). Однако чёрные, жертвуя камнем и играя ч.2 – ч.8, приобретают мощную стенку. Тэсудзи всё-таки успешно послужило чёрным.

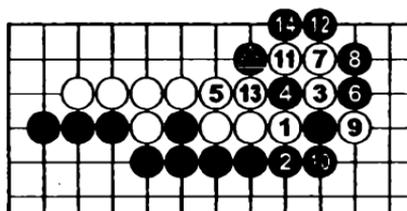


Диаграмма 101
6.15 — соединение

Д.101. Против хода белые могут сыграть б.1, 3, пытаясь опровергнуть силу этого хода. Но такая попытка может только вызвать улыбку на лице партнёра. Ч.4 заставляет отвечать б.5. В результате такого обмена форма белых деформируется ходами сибори тэсудзи ч.6 с дальнейшим давлением до хода ч.14. Образованная белая форма, действительно, заслуживает насмешек.

Вернёмся к диаграмме 98 на предыдущей странице, где белые защищались ходом б.4 в углу и посмотрим, что станет, если этот ход пропустить (б.4 — тэнуки).

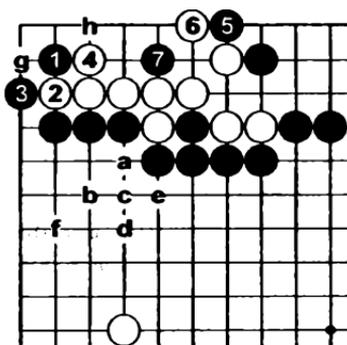


Диаграмма 102

Д.102. Ч.1–ч.7 — хорошее атакующее средство. Белые погибают? Но могут ли белые выкрутиться, разрезая в пункте «а»? Давайте попробуем поиграть этот случай, начиная с хода б.«а» и далее по алфавиту до ч.«f». Оказывается, что после ч.«f» вариант с разрезанием не проходит. Но если чёрные пойдут на вариант ситё, то есть после б.«а» ответят ч.«с», тогда белые в тот же миг получают хорошую контрмеру. А именно, б.«g» — жертва с последующим «тихим» сагари б.«h». В ито-

ге чёрным не хватит свободных пунктов (дамэ) для завершения приёма ситё. Закончите этот вариант игры сами. Думаю, Вы легко его найдёте.

Форма 5 Хоси и боси

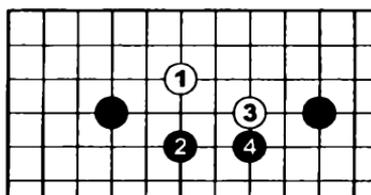


Диаграмма 103

Д.103. После какари б.1 чёрные вправе поставить боси ч.2. Этот ход особенно возможен в игре на форе, когда на верхней стороне стоит чёрный камень в пункте хоси. Так вот, такое боси автоматически включает камень хоси на стороне в общую идею, и этот ход выглядит уже жёстким.

На боси чёрных имеются различные ответы белых и масса вариантов борьбы. Например, если белые выбирают б.3, то моментально следует ч.4 и теперь хорошо видно, как все четыре камня чёрных участвуют в блокировке белой группы.

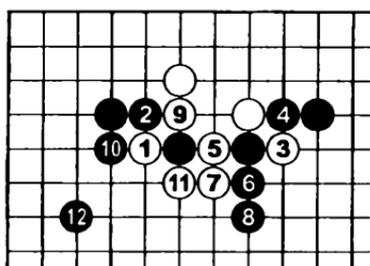


Диаграмма 104

Д.104. Давайте попробуем разбить эту блокировку чёрных. Для этого у белых существует популярное тэсудзи б.1. Не пугайтесь этого хода, лучше изучите этот вариант игры. Начните с хода ч.2. У белых появляется другой интересный выпад б.3! Далее чёрные продолжают борьбу в том же ключе — разрезание ч.4. Ходы б.5 — ч.8 вполне естественные. И после б.9, 11 белые обеспечивают своим камням выход через форму поннуки.

Посмотрите внимательно на результат. После ч.12 позиция вполне стабилизировалась. А именно, за выход из блокады белые уступают чёрным усилением их групп и наверху, и на левой стороне.

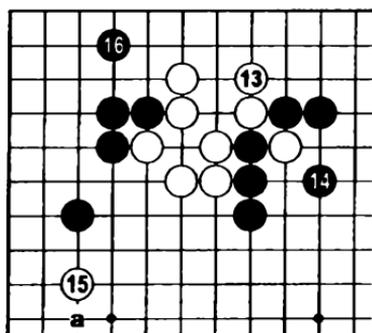


Диаграмма 105

Д.105. Далее. Б.13 — важный пункт на форму (в своё время чёрные могли не позволить появлению этой формы у белых, но об этом поговорим на следующей диаграмме). Ч.14 — очень хорошее решение. И, наконец, слово об обмене ходами б.15 и ч.16. Если белые вместо б.15 берут пункт «16», тогда чёрные приобретают хорошее хираки ч.«а».

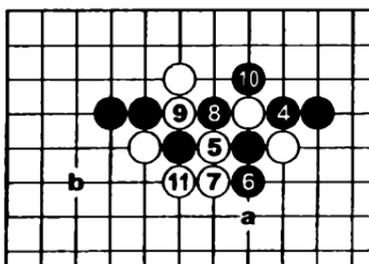


Диаграмма 106

Д.106. Вернёмся к разговору о пункте «13», который был взят белыми на предыдущей диаграмме. В свое время вместо ноби ч.«а» чёрные могли сыграть ч.8, забирая белый камень. Но после б.11 чёрным становится неприятно из-за появившегося у белых миаи в пунктах «а» — ханэ и «б» — важный пункт (кюсё). Это миаи даёт белым возможность прекрасно развить свою форму, вышедшую в центр.

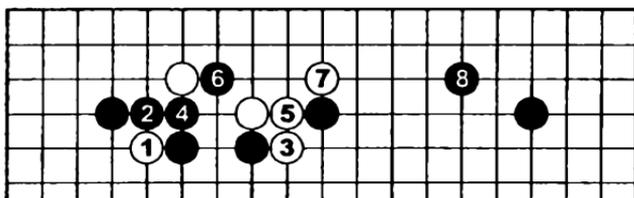


Диаграмма 107

Д.107. Против тэсудзи б.1, 3 у чёрных есть достаточно простой путь — ч.4. После ч.8 происходит очевидное фурикавари (взаимовыгодный обмен ценностями). Интересы обеих сторон выполнены — белые разбили блокировку, а чёрные довольны приобретённым «товаром» в углу и на верхней стороне.

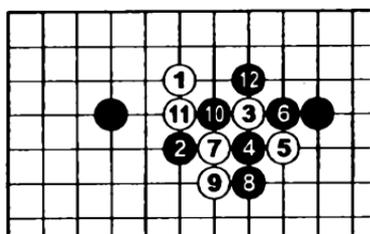


Диаграмма 108

Д.108. Если белые после блокирующего хода ч.4 идут сразу б.5, тогда результат игры резко деформируется. Посмотрите начало этого варианта, который для белых считается неудачным. Завершение неграмотной игры показано далее. Посмотрите их.

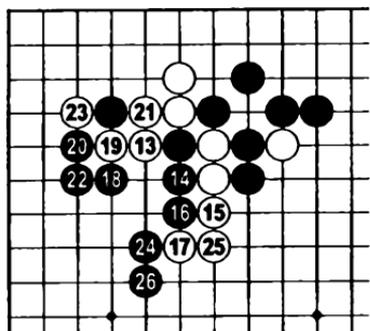


Диаграмма 109

Д.109. Белые оказались зажатыми. Попробка выбраться из создавшегося положения ходами б.13–б.17, пожалуй, единственный путь. Ч.16 упускать никак нельзя. Ход ч.18 легко узнаваем. Это — тоби от трёх камней — хорошая форма в данной обстановке. Ходы б.19–б.23 — жизненная необходимость. Ч.24,26 — укрепление формы для создания высокой работоспособности и придание более высокой значимости чёрных камней на верхней стороне. Белые за жизнь в углу платят зыбким положением пяти камней в центре.

Форма б

Хоси и цукэноби

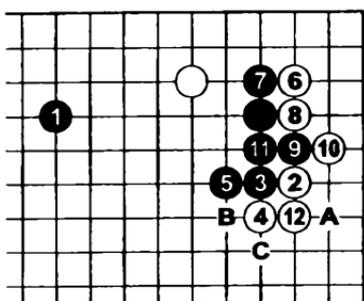


Диаграмма 110

Д.110. Повторное какари (ход б.2) часто приводит розыгрыш угла к популярной цукэноби дзёсэки. Вместо катацуги б.12 есть какэцуги б.«А». В этом случае чёрные ставят ч.«В», а белым хорошо на это ответить «С». Но и в основном варианте белые имеют прочную форму.

В данном примере чёрным, естественно, хотелось бы увеличить мощь своей стенки ходом магари ч.«В». Да и белым неплохо захватить этот ценный пункт. Чёрные могут выполнить магари без потери темпа.

Для этого у них имеется хорошее тэсудзи.

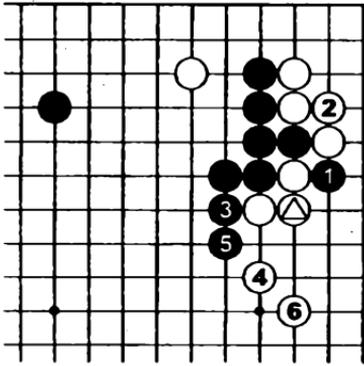


Диаграмма 111

Д.111. Так как в форме стоит камень \triangle , чёрные проводят разрезающее тэсудзи ч.1. Такое тэсудзи полезно в случае, когда после него грозит ещё одно разрезание. Два белых камня в углу в опасности, и надо защищаться б.2.

После защиты чёрные ставят магари ч.3. Белые камни вне опасности, но им грозит блокада и, как следствие, резкое падение эффективности формы. Белым желательнее ответить б.4. Но после ч.5 стенка чёрных мощно выдвигается в центр. Белым снова надо отвечать. План чёрных реализован, благодаря приёму сутэйси тэсудзи (жертва камня).

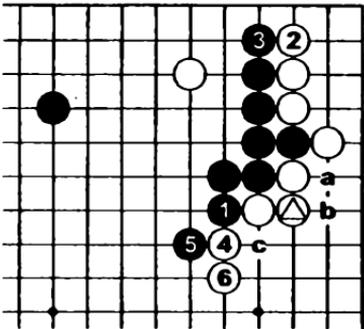


Диаграмма 112

Д.112. Если ставится магари ч.1 без участия тэсудзи, тогда белые уверенно выполняют сагари б.2 (чёрным надо отвечать ч.3). А затем идёт решительное б.4, б.

Сравните эти две диаграммы. Разница — огромная! Если же чёрные вместо ч.5 идут с опозданием ч.«а», тогда белые спокойно играют б«б», и ход ч.«с» становится совершенно бесполезным.

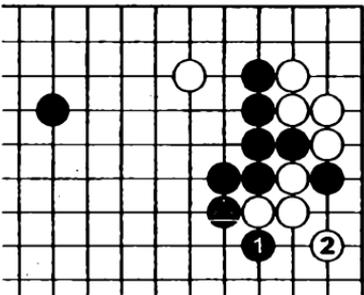


Диаграмма 113

Д.113. Если на ход \bullet белые не ответят, то чёрные жёстко поставят ханэ ч.1. Белые вынуждены реагировать б.2. Теперь форма белых придавлена к краю доски. В дальнейшем чёрные могут окончательно прижать белые камни.

Как видите, сутэйси тэсудзи работает эффективно.

Форма 7 Хоси и рёгакари

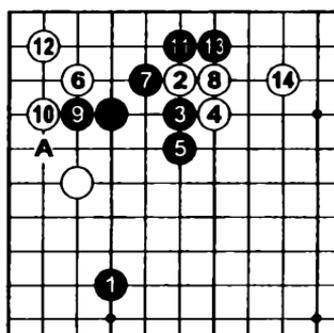


Диаграмма 114

Д.114. Ходы б.2 – б.14 выполнены согласно дзёсэки. Этот вариант появился на свет, благодаря стараниям древних мастеров. На ханэ б.10 чёрным хорошо отвечать ч.11. Белым необходимо строить форму б.12. Если же белые возьмут пункт «13», тогда после ч.«А» два белых камня в углу забираются. Отлично! После обмена ч.13 и б.14 игра в углу завершается и можно переходить в другое место доски. Если чёрные захотят атаковать белых, то лучше это делать следующим образом.

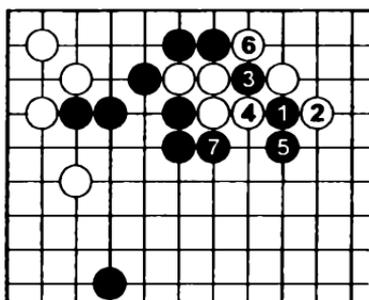


Диаграмма 115

Д.115. Ч.1 — цукэ тэсудзи! Самое время уколоть белую форму в этот пункт. Наверняка слышится вопль белых от нанесённой им боли. Что касается этого хода, то нельзя сказать о нём как безотлагательном. Но подобные ходы часто являются ключом к указанию слабого места в форме.

Против ч.1 единственно разумное — б.2 (помните? «против цукэ ставь ханэ»). Далее чёрные выполняют очень важный ход ч.3. Собственно, ради этого хода и был поставлен камень «1». Пункт «3» является ключевым в этой борьбе. После ч.7 у чёрных образуется хорошая стенка. Белым же теперь не избежать гукэй — глупой формы. Посмотрите ещё раз на течение игры. Этот вариант полезно усвоить.

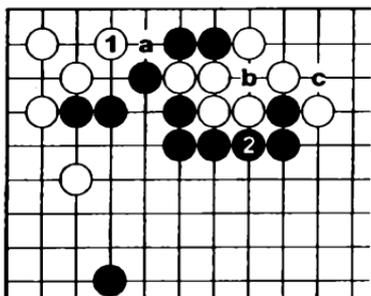


Диаграмма 116

Д.116. Продолжим этот вариант. Б.1 — подзюки. Не рекомендую спешить с ответом ч.«а». Логичнее сыграть сначала ч.2. После естественного б.«b» у чёрных появляется возможность продолжить атаку — разрезание ч.«с». Описывать состояние белых камней совсем не хочется. Лучше скажу о том, как трудно переоценить важность ходов ч.2 и «с». Если после б.1 сыграть просто ч.«а», то может случиться так, что для белых будет нерезонно соединяться б.«b» после атэ ч.«2» (как сейчас, так и в будущем).

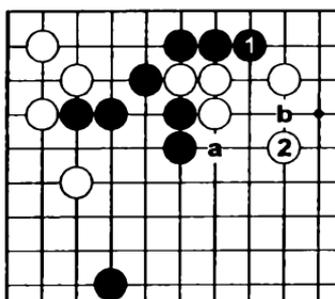


Диаграмма 117

Д.117. Нобидаси ч.1 — ход сам по себе неплохой. Но после хода б.2, укрепляющего форму, белые тоже могут быть довольны. У чёрных остаётся в запасе ещё один сильный ход — магари ч.«а», но и белые на выпущенную стрелу чёрных имеют б.«b» с получением вполне сильной формы.

Сравните этот путь нобидаси и путь цукэ (предыдущий вариант), и убедитесь, что чёрные упустили хороший атакующий вариант.

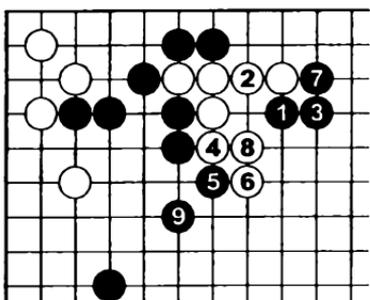


Диаграмма 118

Д.118. У белых, конечно, есть и другой ответ после ч.1. Это — б.2. Но форма у белых получается тяжёлой. Однако такое решение имеет некоторый смысл. А именно. Если чёрные ставят ч.«4», тогда белые моментально опередят чёрных и захватят пункт «3» — ханэ. Б.4 (после ч.3), практически, единственное сопротивление замыслам чёрных. Но это называется — «самому лезть под пресс».

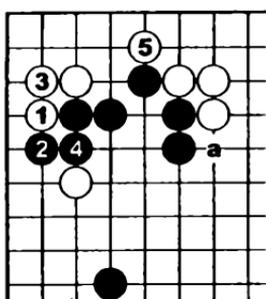


Диаграмма 119

Д.119. Надо сказать ещё пару слов об этой дзёсэки. На практике часто можно видеть, как чёрные совершают следующую ошибку. На ханэ б.1 отвечают осаэ ч.2. Но после хода б.5 белые по милости чёрных хорошо укрепляются. Вдобавок чёрные теряют актуальность магари ч.«а». Этот аргумент важен. Дело в том, что дзёсэки была построена для создания варианта показанного ранее. Это как бы «продукт» этой дзёсэки. На данной же диаграмме вся изюминка дзёсэки растаяла, как снег.

Форма 8

Хоси и цукзосаз

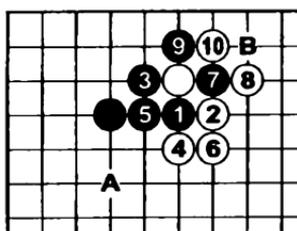


Диаграмма 120

Д.120. После цукзосаз ч.1,3 белые строят интересную форму, обращенную в центр б.6,8. Играя ч.7,9, чёрные берут камень белых. А после б.10 появляется условие для организации ко-борьбы. Вообще-то б.10 считается смелым ходом. Думаю, полезно знать, что если вместо б.10 последует б.«А», закрывающее чёрные камни в углу, то чёрные сразу же поставят ханэ ч.«В». После такого обмена у белых, откровенно говоря, не очень-то симпатично.

А теперь давайте разберёмся с продолжением после хода б.10.

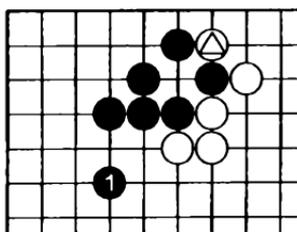


Диаграмма 121

Д.121. Чёрные строят форму ч.1. Этим ходом обычно построение дзёсэки цукэноби и заканчивается. Ход ч.1 хорошо сбалансирован по отношению ко всей форме и считается правильным. Что касается камня △, готового начать ко-борьбу, то принимайте это как незначительное в дзёсэки. Отнеситесь к этому с лёгкостью.

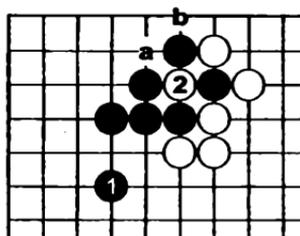


Диаграмма 122

Д.122. Итак, ч.1 — тоби. Б.2 — взятие ко — несколько не страшно. Если же белые получат возможность сыграть далее б.«а», а потом и б.«б» для полной победы ко, то для этого, как видите, им надо сделать три хода. Навряд ли это выгодно, если учесть, что чёрные за это время могут найти вполне приемлемые ходы в других, более важных, местах доски.

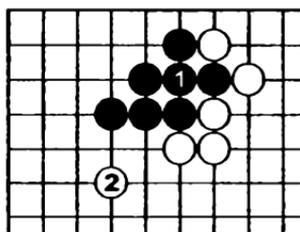


Диаграмма 123

Д.123. Ч.1 — цуги. Получилась форма данго — «лепёшка». Ужасно! К сожалению, так играют многие. Я имею в виду не в этой позиции именно, а в принципе. В наследство от дома Хонимбо нам осталась такая серия терминов об этих формах, как «сюё», «сьюго», «сьюроку». Это можно перевести так: «блинчики из 4, 5 и 6 компонентов».

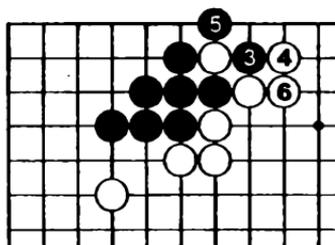


Диаграмма 124

Д.124. Киритори ч.3,5 ставится с темпом. Но белые в итоге получают хорошую стенку. Поэтому такая игра чёрных считается ошибкой. Если посчитать общее количество камней, участвующих в этом микро-сражении, то можно заметить, как белые тем же отрядом «солдат» хорошо контролируют центр доски, а чёрным ещё надо оформлять угол.

Обратите внимание, как чёрные начинали с высокого камня хоси в углу, а далее опустились до взятия белого камня стоящего на второй линии. Очень неуклюжее решение.

Форма 9

Хоси и тэнуки

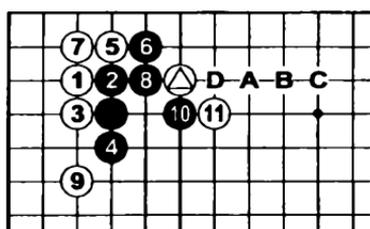


Диаграмма 125

Д.125. Пусть после какари \triangle чёрные делают тэнуки (пропуск хода). Тогда белые могут прыгнуть в сансан б.1, идя на фурикавари (за ход чёрных в другом месте белые получают утикоми). Такой прыжок белые могут проводить и в случаях хасами чёрных в пунктах «А», «В» или «С». К сожалению, многие игроки плохо знают эти варианты.

После б.9 образовалась одна из угловых форм. Вот здесь и наступает время поговорить о получившейся позиции. Самое актуальное в этой форме — ханэ б.11. Если чёрные в ответ поставят ч.«D», тогда белые ударят б.«А», отдавая камень \triangle и лишают чёрных активной игры в этой междоусобице. Чёрные наказаны за свою нерасторопность и отсутствие изобретательности. Как же отвечать в этой позиции чёрным? Может поискать тэсудзи?

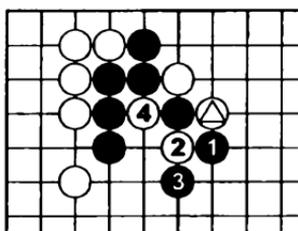


Диаграмма 126

Д.126. Сначала сыграем ханэ ч.1 (ответ на ход \triangle). От белых можно ожидать разрезание б.2. Здесь чёрным необходимо показать свою силу и не соединять атакуемый камень, ч.3 — контратака. Белым приходится брать — б.4. Не удивляйтесь, если я скажу, что эта маленькая комбинация является тэсудзи. Это так. Белые атаквали чёрных, но наткнулись на контратаку.

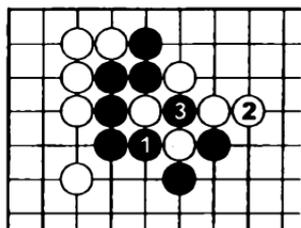


Диаграмма 127

Д.127. Продолжим. Ч.1 — атэ, угрожая создать белый «блинчик». Белые вынуждены играть б.2, избегая построения плохой формы. Но после ч.3 чёрные получают жизнеспособную форму готовую к борьбе.

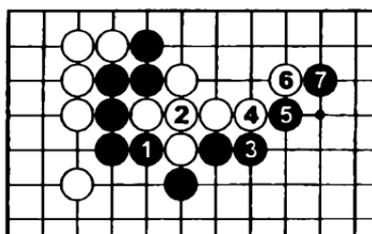


Диаграмма 128

Д.128. Если же белые после атаки ч.1 соединятся б.2, то этим действием обрекут себя на тяжёлую борьбу. Чёрные проводят вариант ч.3 – ч.7. После такого беспощадного тэсудзи потери у белых неизбежны.

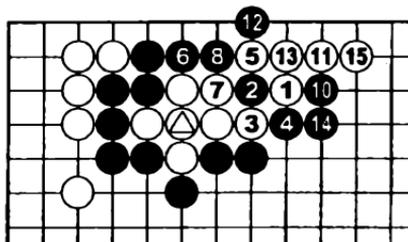


Диаграмма 129
б.9 — соединение в 2

Д.129. Вместо б.4 (на предыдущей диаграмме) пусть белые попытаются сыграть б.1. И снова у чёрных срывается тэсудзи — цукэкоси ч.2. Но и на следующий ход б.3 снова идёт тэсудзи ч.4 под названием сибори тэсудзи! Короче, камень \triangle белым лучше не ставить. Построение лёгкой формы сабаки безопаснее для белых.

Если говорить о работе камней, то понятия сильный ход и хороший ход не всегда совпадают.

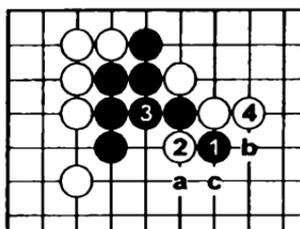


Диаграмма 130

Д.130. После обмена ч.1 и б.2 простая игра ч.3, конечно, смотрится крепко (сильно). Однако я не сказал бы, что это хороший ход. Беда в том, что камень «1» подвержен атаке. Б.4 — спокойная игра, и чёрным приходится отвечать ч.«а». Но после б.«b» чёрным снова надо реагировать ч.«с».

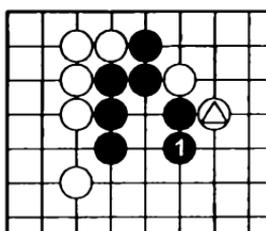


Диаграмма 131

Д.131. Против хода \triangle у чёрных имеется ноби ч.1. В итоге дерзость оппонента не наказана, и белые построят лёгкую форму и посчитают свою игру правильной. Но разве это так?

Форма 10

Комоку и никэнтакабасами

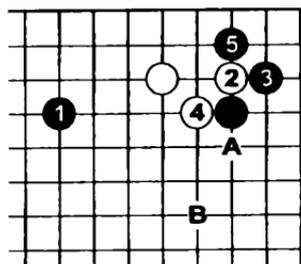


Диаграмма 132

Д.132. Ч.1 — никэнтакабасами. В современном го эта дзёсэки является очень модной. Далее следует цукэ б.2 и фукурэ б.4. Заканчивается построение формы обычно ходами ч.«А», б.«5» и ч.«В». Но на этой диаграмме вместо ч.«А» показан совсем другой ход — ханэ ч.5. Такой ход иногда пугает некоторых игроков, так как выглядит жестоко. Давайте решим проблему следующего хода белых и комплекса боязни.

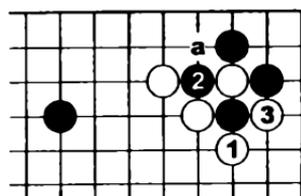


Диаграмма 133

Д.133. Самым правильным на сегодня считается атэ с внешней стороны б.1. Ч.2 — поннуки. Теперь у белых есть выбор — пункты «3» и «а». В данной ситуации лучше играть б.3. Атэ с другой стороны (пункт «а») признается ошибкой.

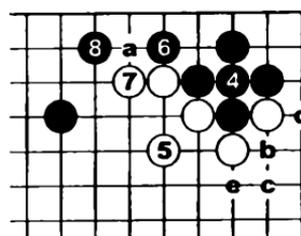


Диаграмма 134

Д.134. Продолжим. Ч.4 — цуги. Белым пора поставить форму какэ — б.5. Теперь чёрные могут соединиться, играя ч.6, и получить некоторые очки. Но вместо ч.6 чёрные могут и пропустить свой ход (тэнуки). В случае тэнуки белым хорошо играть косуми б.«а». Чёрным необходимо реагировать — ч.«b». А далее, после обмена б.«с», ч.«d» и б.«е», белые строят хорошую форму.

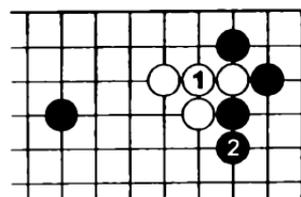


Диаграмма 135

Д.135. А теперь посмотрите на форму белых после цуги б.1. Так играть белым плохо. Получившаяся форма носит название «дзингаса» (мятый колпак) и она из разряда гукэй (глупых форм). Кроме этой характеристики хотелось бы отметить и то, что эта форма легко атакуется. После ноби ч.2 форма белых находится в тяжёлом положении.

Итак, я не рекомендую строить такие формы, так как они выгодны только партнёру.

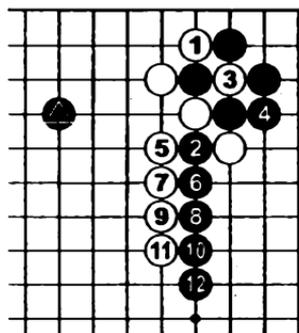


Диаграмма 136

Вернёмся к диаграмме, где говорилось, что ход б.1 является на сегодня лучшим. Там был упомянут пункт «а», считавшийся ошибкой.

Д.136. Действительно, если белые играют б.1, то, после варианта ч.2–ч.12, чёрные получают хорошие очки. Что же касается получившейся стенки белых, то она практически бесполезна, так как уже погашена стоящим против неё чёрным камнем ●. Не играйте белыми такой вариант. Это — выстрел в пустоту.

Форма 11

Комоку и никэмбасами

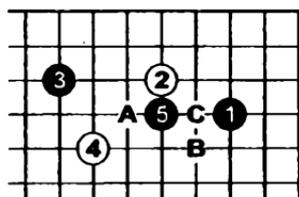


Диаграмма 137

Д.137. Ч.3 — никэмбасами. Против этого хода есть очень интересное решение — хадзама б.4 (дословно, ущелье). Если чёрные сразу же пойдут в пункт «А», то попадутся на контратаку б.«В». Давайте лучше поговорим о поиске хода белых после ч.5. Что выбрать, «А» — ханэ или «С» — варикоми? А что будет с камнем «4»?

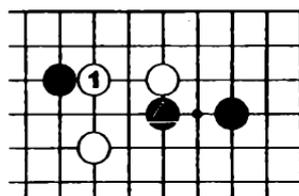


Диаграмма 138

Д.138. После хода ● прямо, сходу не ответишь. Здесь необходимо быть терпеливым и сначала позвать на помощь тэсудзи б.1. Этим ходом белые увеличивают маневренность своим камням. Теперь у них появляется возможность выхода в центр или движения по стороне. Очень гибкий ход. О таких ходах есть даже пословица: «если ломит, потянись». Действительно, когда человек засидится, то ему хочется вытянуться (потянуться).

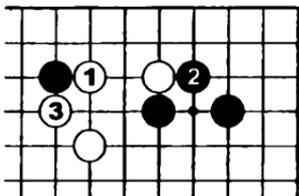


Диаграмма 139

Д.139. Против б.1 чёрные играют ч.2. Но у белых есть свой атакующий ход б.3.

Эта дзёсэки сравнительно новая и в современных методах борьбы популярна. Она наглядно демонстрирует приёмы борьбы за усиление. Это что-то вроде фурикавари, но скорее похоже на основу и уток ткани, где ценность следующего хода сразу определяется самим этим ходом.

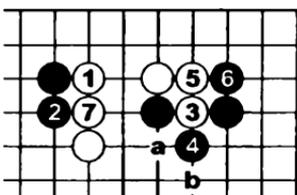


Диаграмма 140

Д.140. Если после б.1 чёрные ставят ноби ч.2, тогда белые, начиная с б.3, идут на построение сабаки (лёгкой формы). После б.7 белые достаточно укреплены.

В этом варианте камень «1» сыграл одну из главных ролей. Однако надо знать, что игра б.«а» (вместо б.7) считается ошибкой. После реакции ч.«б», легко видно, что обмен этими ходами не в пользу белых.

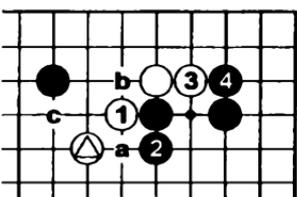


Диаграмма 141

Д.141. Ханэ б.1 выглядит вульгарно. Ч.2 — ноби. И после ч.4 белым надо что-то делать на верхней стороне. Камень же \triangle выглядит теперь вроде муляжа в этом «что-то». Вы видите, что для белых камень \triangle лучше бы стоял в пункте «а».

Можно встретить, как чёрные вместо ноби ч.«2» ставят сразу разрезание ч.«б». Тогда ход б.«с» становится неоспоримо выгодным. Короче, камень \triangle всегда можно использовать для построения хорошей формы. Но не стройте слишком крепкую форму.

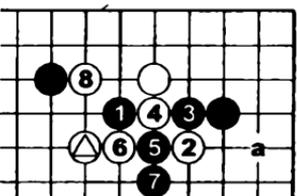


Диаграмма 142

Д.142. Вообще-то ход \triangle называется «тигири-тобу» (рвущее тоби).

Итак, чёрные ставят хасами ч.1. И здесь их ждёт неприятность — какэ тэсудзи б.2. Если продолжить далее ч.3,5 — дэгири, тогда после б.8 хорошо видно, что у чёрных получилось как-то гниловато. Дело в том, что у белых в этой конфигурации есть отличный ход б.«а» со знако-

мым для вас вариантом игры. Если вы ещё не знаете его, то в следующей форме (№ 12) я покажу идею этого хода.

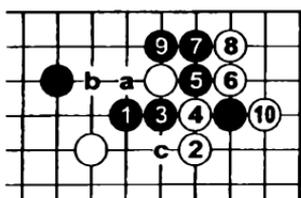


Диаграмма 143

Д.143. Против тэсудзи б.2 у чёрных есть ещё один способ борьбы. Это — ч.3, 5. Но и в этом случае чёрные мало чего добиваются. Начиная с б.6 и далее, до хода б.10, идёт форсированный вариант. Как видите, белым не на что обижаться.

В получившейся позиции у белых есть жертва — ход б.«а», и после ч.«б» белые ставят б.«с», получая дополнительно внешнюю силу (пусть малую, но силу).

Форма 12

Комоку и никэнтакабасами

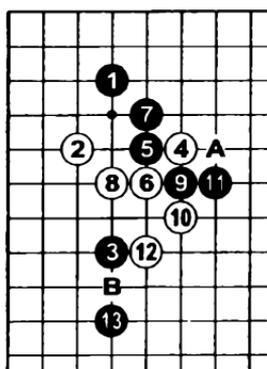


Диаграмма 144

Д.144. Эта форма хасами (ход ч.3) считается одной из наиболее популярных. Ч.5 — ход, интересный своей идеей. Игра до б.12 считается стандартной, так как хорошо разработана профи на протяжении многих лет работы над ней. А ч.13 — уже «веточка от большого дерева». Здесь есть и другие ветки, например, ч.«А». Но тогда белые ставят б.«В». Это окончание не так уж сложно.

Давайте остановимся на форме с ходом ч.13. Какое чувство у вас к камню «4»? Наверняка он может наделать на верхней стороне немало шума.

Попробуем?

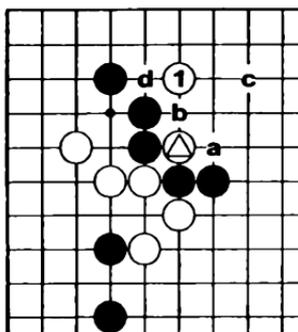


Диаграмма 145

Д.145. Конечно, у этого камня нет прямого пути спасения (например, «б»). Однако у него есть малюсенький взгляд в угол. Ход б.1, как будто, просится в угол. Но в этом ходе скрывается ловкое тэсудзи! Если чёрные погонятся за этими камнями ч.«а», тогда после обмена б.«б» и ч.«с» белые выиграют сэмзай после б.«д». Собственно, тэсудзи и рассчитано на захват пункта «д».

Итак, чёрные вынуждены защищаться от хода б.1, атакая на камень \triangle с другой стороны — ч.«b». Ну что ж, пришло время посмотреть дальнейшую работу этого тэсудзи.

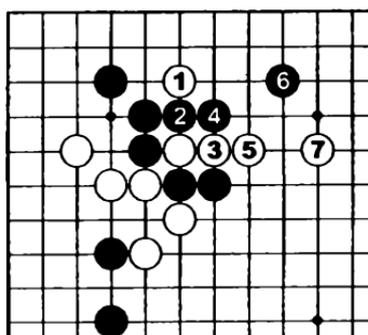


Диаграмма 146

Д.146. После б.1 чёрные вынуждены освободиться от пут белых, играя ч.2, 4. За это приходится платить двумя камнями в центре. После кэйма ч.6 и тоби б.7 устанавливается стандартная форма дзёсэки.

В итоге чёрные получают прибыль на стороне, а белые хорошую стенку в центре. Этот обмен достойно выравнивает ситуацию.

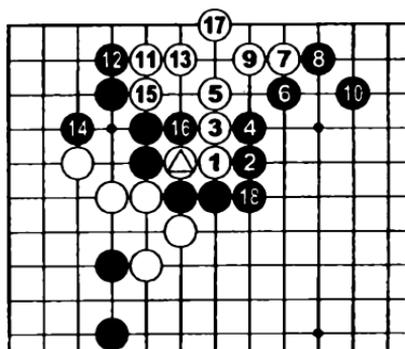


Диаграмма 147

Д.147. Б.1 — откровенная попытка выскочить на простор. Не могу не согласиться, что расставаться с камнем \triangle жаль. Однако такая «помощь» только ещё больше усугубляет его состояние. Ч.2 прекрасно «встаёт на голову» двух белых бедняк. Неприятно строить глупую форму, но, к сожалению, кроме б.3 ничего нет. Но самое печальное то, что белые самовольно забегают в клетку. Чёрным осталось выполнить аккуратные ходы ч.4 и ч.6, и дверца клетки захлопнется. Б.7 — лучшее для создания жизни блокированным камням. А к ходу б.17 жизнь появляется. Однако после ч.18 у чёрных организовано сильное построение способное на многое. Хотелось бы отметить ход б.13. Если вместо него играть б.«15», тогда последует моментальное ч.«13». Вообще, ходы б.13 и ч.14 защитительные, и ими пренебрегать не рекомендуется.

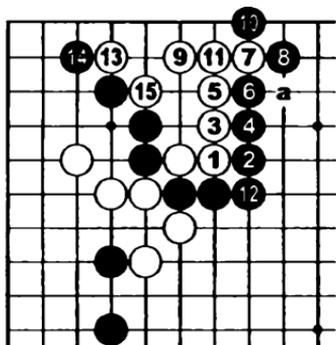


Диаграмма 148

Д.148. Азартные игроки в пылу атаки иногда ставят осаэ ч.б. После такого хода у белых появляется в этой ситуации возможность хорошо сыграть. Какэцуги б.7,9 — совсем другой путь. Чёрные вынуждены защищаться ч.12 из-за слабости в пункте «а». Но после б.13, 15 форма чёрных в углу разбита.

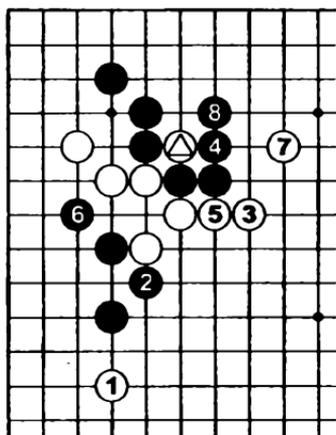


Диаграмма 149

Д.149. У белых имеется вариант отдачи камня \triangle . Сначала ставится хасами б.1 для организации боя. А после обмена б.7 и ч.8 появляется ещё один вариант розыгрыша угла. Характер этой позиции совсем иной. Балансируя полученными формами, партнёры соглашаются отправиться в сложную борьбу.

Надо отметить ход ч.8. Игнорировать им не рекомендуется. Белые страстно возьмут этот пункт и будут правы.

Форма 13

Комоку и онадарэ

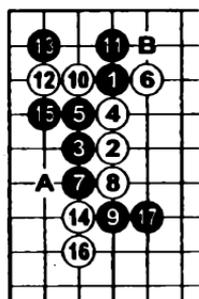


Диаграмма 150

Д.150. На диаграмме показана одна из форм онадарэ дзёсэки, подходящая к нашей теме.

Цукэ ч.13 — красиво выполненная необходимость. Чёрные получают в углу очки, а белые устанавливают контроль над обеими сторонами и резко снижают силу двух чёрных камней в центре.

В образовавшейся форме нас интересует проблема следующего хода белых. Что ставить, ханэ б.«А» или осаэ б.«В»? Разговор не ради задачи, это — необходимость для будущей борьбы. А может поискать другой ход? Или попробовать тэнуки?

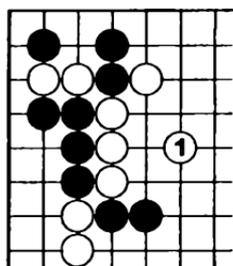


Диаграмма 151

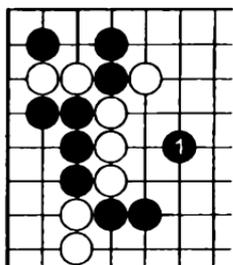


Диаграмма 152

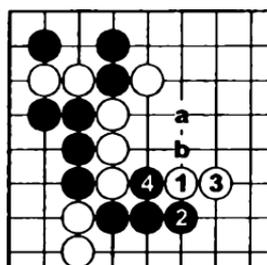


Диаграмма 153

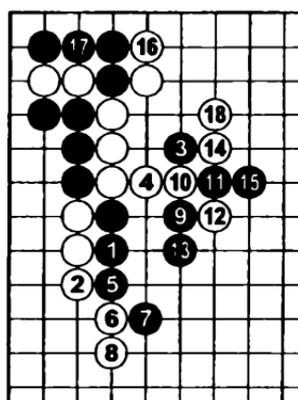


Диаграмма 154

Д.151. Иккэнтоби б.1 — самое правильное решение. Ход хорошо иллюстрирует пословицу «у трёх камней есть центр симметрии». Действительно, понимая суть форм и относясь к ним, как к продукту го, трудно пропустить такой ход.

Д.152. Если белые оставят эту позицию как есть (тэнуки), то чёрные получат прекрасную атаку ходом ч.1! Как видите, один и тот же пункт оказался и защитительным и атакующим. Трудно не согласиться, что это место ключевое и безотлагательное. А пословица, приведённая выше, является хорошим ориентиром в поисках тэсудзи.

Д.153. Игроки часто говорят: «Хороший ход находится рядом с плохим ходом».

Вот и здесь, если играть всего на один в сторону б.1, то это будет выглядеть вульгарно и плохо. После ч.2 и б.3 удар ч.4 пронзает «тело» белых. Но можно убедиться и в том, что игра б.«а» (вместо б.1) тоже плоха из-за ответа ч.«б». Как видите, пункты «1» и «а» находятся рядом с правильным пунктом.

Д.154. На основной диаграмме чёрные играли ч.17. Но может случиться так, что чёрные пойдут сначала ч.1, а затем захватят важный пункт — ч.3, это вполне реально. И, что удивительно, так это то, что ход б.4, хотя и создаёт глупую форму, но здесь считается хорошим. Далее ходами ч.5–ч.9 чёрные обеспечивают себе прочный выход в центр. Но камень «4» — это «заряженное ружьё», оно хорошо охраняет белых. Послушайте его стрельбу. Дэгири б.10, 12 — путь на разрушение связи чёрных камней. И хотя чёрные получают прочную форму, но за это им приходится платить. Действительно, белые путём приёма дэгири укрепляются и даже получают премию — камень «3».

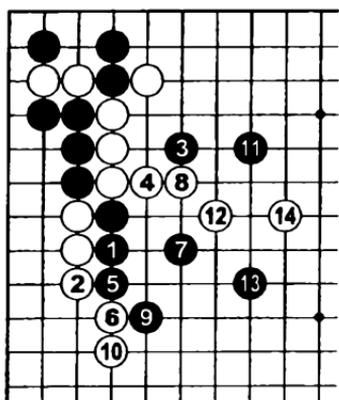


Диаграмма 155

Д.155. Посмотрите изменённый вариант этой игры. Ход ч.7 — центральный пункт от трёх камней, что не стоит критиковать. Однако и в этом случае камень «4» хорошо служит белым. Ходами б.8–б.14 белые выбегают в центр. Не трудно видеть, что и чёрные занимаются тем же.

Добавлю слово о ходе ч.3. Здесь этот ход выглядит несозревшим, поэтому в разряд ловких ходов не входит. Вот поэтому ход ч.17 (на основной диаграмме) лучше, так как является подготовительным ударом в пункт «3».

Форма 14

Комоку и никэнтакагакари

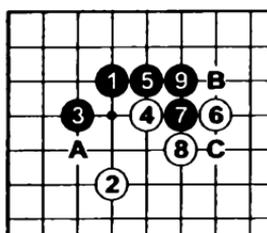


Диаграмма 156

Д.156. Против никэнтакагакари б.2 косуми ч.3 выполнено не по дзёсэки, хотя в старину такой ход употреблялся часто. Ч.3 — крепкий ход, но выглядит он как-то непривлекательно. В современном го чаще встречаются ходы в пункты «А» или «7», что считается более естественным.

Начиная с хода б.4, белые прижимают чёрные камни к краю доски и готовы получить прочную основу. После ч.9 задача белых заключается в том, как создать эту прочность. Если ставится б.«В», то после разрезания ч.«С» белые попадут под жестокую атаку. А может занять пункт «С», убрав эту слабость? В общем, укрепление получившейся формы и является данной проблемой. Давайте с ней разберёмся.

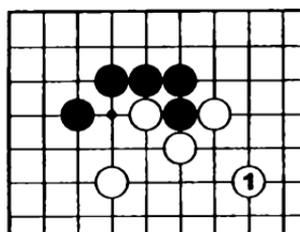


Диаграмма 157

Д.157. Кэйма б.1 — первый вариант защиты от разрезания. В го есть выражение, которое тесно связано с данной ситуацией: «начинается всё с разрезания, кончается всё соединением». Если трансформировать эти слова, то можно их понимать так: «кири — атака, цуги — защита», что, собственно говоря, истинно. Тогда позвольте заключить так: если не умеешь соединяться, значит не умеешь защищаться.

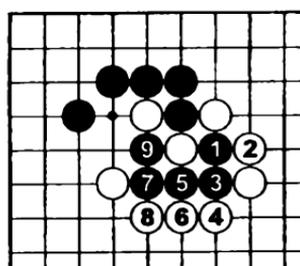


Диаграмма 158

Д.158. Ч.1 — всё-таки режут. Ответ следует незамедлительно — сибори тэсудзи б.2! О ходах ч.1 и б.2 образно можно сказать так: насекомые летят на огонь. Результат тэсудзи — стенка белых в обмен на маленькую жертву. Если вы понимаете ценность ацуми (ацуми — энергия, сила формы), то сможете правильно оценить приём сибори тэсудзи в данной позиции.

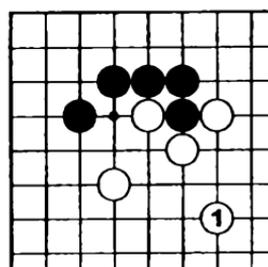


Диаграмма 159

Д.159. Количество вариантов соединений в го существует много. Вот и здесь белые могут хорошо играть и катацуги и какэцуги и даже кэймацуги. Моё мнение таково: более привлекательное соединение — кэймацуги б.1. Идея сибори тэсудзи сохраняется и в этой форме. Однако этот ход более активен в центре и может в будущем принести плоды богаче.

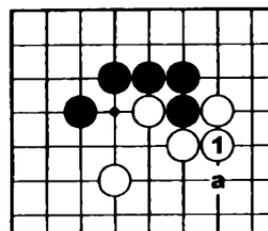


Диаграмма 160

Д.160. И, наконец, наш обсуждаемый ход. Цуги б.1, конечно, крепок. Но сама форма выглядит тяжеловато. Даже какэцуги «а» лучше, это тоже крепкий ход.

Больше об этой форме говорить нечего. Я и так сказал о ней достаточно.

Форма 15

Комоку и никэнтакабасами

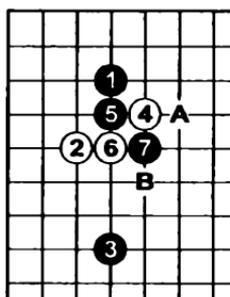


Диаграмма 161

Д.161. Ч.3 — никэнтакабасами. В последнее время этот ход стал очень модным. Он создаёт хорошие условия для атаки.

После б.4 чёрные проводят сильное разрезание ч.5,7. Соблазняя чёрных этим разрезанием, белые ставят цель получить форму. Но что им выбрать? Если они играют «А», то чёрные — «В», и у белых плохо. Ход б.«В» смотрится как-то вульгарно. В этой форме, конечно, существует хороший ход, связанный с сабаки тэсудзи.

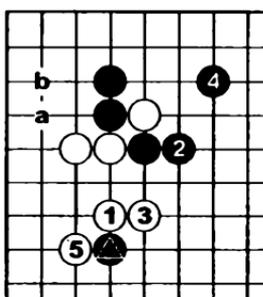


Диаграмма 162

Д.162. Тобицукэ б.1 — правильное решение. На камень ч.2 создано давление. Но теперь и разрезающий камень чёрных находится в неприятном положении. Приходится выбирать из двух зол меньшее. Спротивляться опасно и надо белым уступить.

Ч.2 — ноби. И после б.5 получено искусное фурикавари. Таков плод тэсудзи. Ч.4 — забирается белый камень, что хорошо и важно. Однако и белые после б.5 получают сильную и жизненную форму. Посмотрите, как здорово разыграны дзёсэки. В таких вот розыгрышах и проявляется душа дзёсэки, её сердцебиение.

В будущей игре с обеих сторон имеется хорошее продолжение. Для чёрных — тоби ч.«а», для белых — кэйма б.«б».

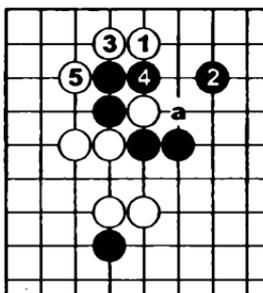


Диаграмма 163

Д.163. Давайте уберём на предыдущей диаграмме камень ч.4. Что тогда будет? У белых появляется ход оки судзи б.1. А после ч.2,4 белые получают очень выгодный ход б.5. Если в ответ на б.1 играть сразу ч.«4» (вместо ч.2), тогда ход б.«а» приведет чёрных к полному разрушению. Дело в том, что разрезающие белые камни чёрным уже не взять.

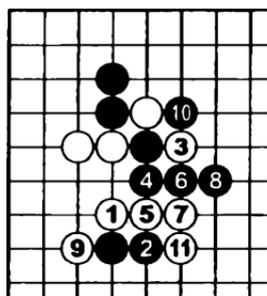


Диаграмма 164

Д.164. Против б.1 играть ч.2 совсем неинтересно. Белые очень простенько ставят жертву б.3 и после б.5,7 становится ясно, что б.3 был ловким тэсудзи. В конце концов, б.1 все-таки получает своё продолжение в пункте б.9.

Примечательно, что после завершающих ходов ч.10 и б.11 у белых позиция даже лучше, чем на последней диаграмме на предыдущей странице.

Форма 16

Комоку и никэмбасами

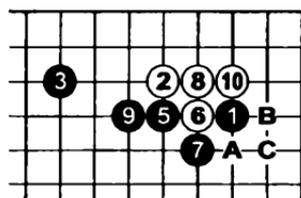


Диаграмма 165
б.4 — тэнуки

Д.165. Давайте посмотрим на события, когда после хасами ч.3 белые делают тэнуки.

Обычно, начиная с ч.5, чёрные строят стенку. Если условие ситё на стороне белых, то они обычно играют варикоми б.6. В итоге чёрные получают тот «продукт», который и хотели — стенку. Перед нами стоит задача о завершении формы. Куда поставить чёрный камень — «А», «В» или «С»? Причём хочу порадовать вас тем, что один из этих ходов — тэсудзи. Что же выбрать?

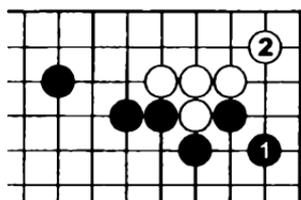


Диаграмма 166

Д.166. Ч.1 — какэцуги. Б.2 — косуми. Это — два прекрасных выпада с каждой стороны. На тэсудзи чёрных белые также отвечают тэсудзи.

Не могу удержаться, чтобы не сказать о необходимости изучения и анализа именно таких ситуаций. Здесь чётко видно, как тэсудзи плотно взаимодействует с понятиями о формах. Лишний раз, и грамотный игрок согласится, что в данной дзёсэки и формы, и сильные ходы сплелись в один узел.

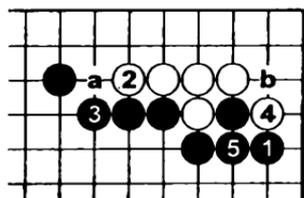


Диаграмма 167

Д.167. Ход б.2 — совсем другой путь. Если чёрные поплетутся за белыми ч.3, тогда после б.4 они отстанут в темповой игре в углу. Есть и другой путь — вместо ч.3 играть ч.«а». Тогда белым надо отвечать б.«б». Однако так играли эту дзёсэки в старину.

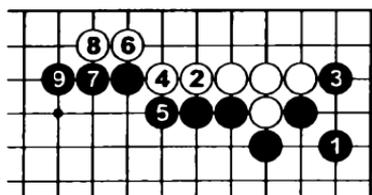


Диаграмма 168

Д.168. После б.2 (кстати, тоже «маленькая скорость») чёрные играют сильно ч.3. Тэсудзи чёрных (ч.1) сработало. А после б.4 и далее хорошо видно как «белая птичка» прижата к краю земли. Но не будем осуждать чёрных в их жестокости, белые сами виновны в происшедшем.

Итак, рекомендую запомнить эту дзёсэки и старинную тоже, но... не применять в игре старинную.

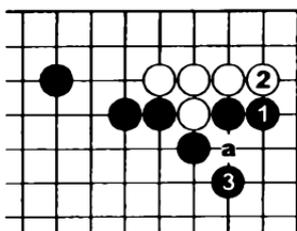


Диаграмма 169

Д.169. Если чёрные играют сагари ч.1, тогда после б.2 чёрным приходится защищаться ч3.

И, наконец, после цуги ч.«а» (вместо ч.1) форма выглядит перетруждённой (на ней лишние мозоли, если можно так выразиться).

Давайте ещё раз посмотрим на самую первую диаграмму в разбираемой форме, а затем сразу — на последнюю. Согласитесь, что сначала вы были перед картиной великого мастера, а затем подошли к стене, на которой висела безвкусица посредственного художника.

Во время игры желательно постоянно искать тэсудзи и, находя их, немедленно применять. Принципы го дают такую возможность довольно часто. И не зря качество игры определяется, в основном, по количеству поставленных на доску пустых ходов. Ведь пустой ход — это прямая противоположность тэсудзи.

Форма 17

Комоку и иккэмбасами

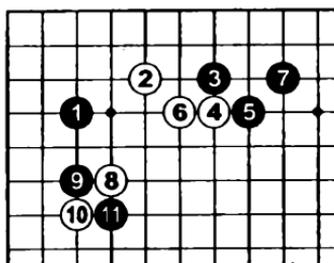


Диаграмма 170

Д.170. После иккэмбасами ч.3 белые отвечают б.4,6. Такое начало встречается часто. Я тоже часто его употребляю. Ч.7 — достаточно упорный ход. А б.8, 10 — сильное средство в этой борьбе. Правда, играя так, белые должны учитывать путь ситё. Ч.9, 11 — сабаки-тэсудзи. Как вести себя белым после предложенного обострения?

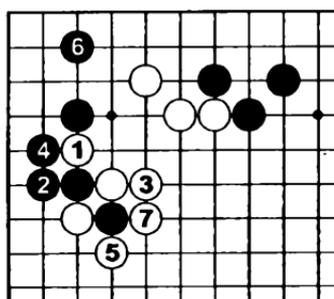


Диаграмма 171

Д.171. Атэ б.1 — выгодный путь. После ч.2 ставится ноби б.3. Это — случай, когда белые, учитывая ситё, выполняют тэсудзи. Приём широко используется не только в углах, но на стороне и в центре доски. После ватари ч.4 белые ставят б.5, учитывая ситё. А затем, забирая камень ходом б.7, получают сильную игровую форму поннуки. Но если ситё в пользу чёрных, то белые попадают в трудную ситуацию. Ход ч.6 необходим для выживания камней в углу.

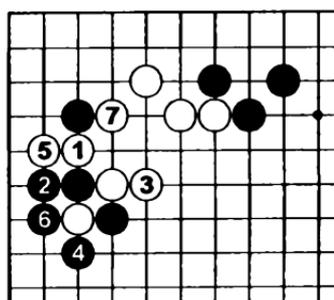


Диаграмма 172

Д.172. Давайте изменим игру, показанную на предыдущей диаграмме. Пусть чёрные не дают поставить свой камень в ситё и играют ч.4. Тогда им придётся расстаться с углом. В итоге после б.7 у чёрных имеется форма поннуки, но белые приобретают хорошие очки в углу.

В го часто происходит обмен, в котором за прибыль в очках с одной стороны другая сторона получает в непосредственной близости от этих очков хорошую и крепкую форму.

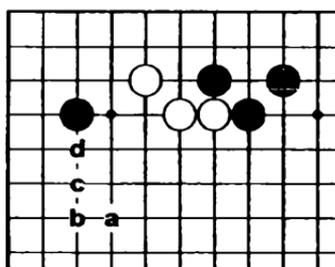


Диаграмма 173

Д.173. Итак, рассмотренный вариант дзёсэки происходит тогда, когда чёрные ставят какэцуги ●. Это связано с условием ситё. Учитывая это условие, белые могут выбирать и другой ход в этой позиции. Пункты от «а» до «d» предоставляют белым широкие возможности.

Не будем рассматривать эти варианты, но я рекомендую их посмотреть в справочниках, так как они важны для повышения качества игры. Здесь же мы прикоснулись только к варианту с ходом б.8 (смотри основную диаграмму).

Форма 18

Сансан дзёсэки

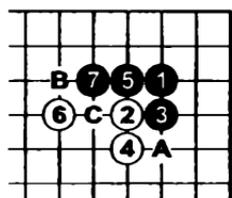


Диаграмма 174

Д.174. На диаграмме показан пример современной борьбы в углу при постановке камня в сансан. Как строится здесь борьба? Катацки б.2 является сильной атакой камня сансан. Чёрные обязаны выходить из угла ч.3. Ноби б.4 и магари ч.5 — сильные ходы. А обмен б.6 и ч.7 приводит вариант к завершению. Но остался ещё один ход. Белым предоставлен выбор: «А» или «В» — осаэ и «С» — уход от разрезания. Надо найти сильное продолжение. А может Вы найдёте совсем другой ход?

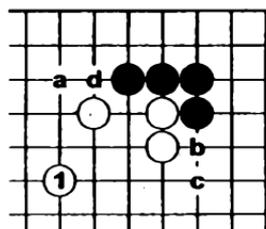


Диаграмма 175

Д.175. Б.1 — кэйма. Ход создаёт возможность перекрыть угол чёрных с одной из сторон, плюс громко заявляет о себе в центре. И он, конечно, хорошо укрепляет связь между тремя камнями. Далее, если чёрные ставят тоби ч.«а», то белые выполняют хорошее осаэ б.«б». Или наоборот: чёрные — тоби «с», белые — осаэ «d». Такая ситуация называется миаи.

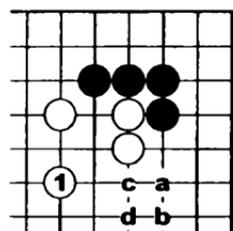


Диаграмма 176

Д.176. Что касается данной конструкции, то тоби б.1 тоже встречается. Ответ — тоби ч.«а», что и следовало ожидать. Однако у белых есть цукэ тэсудзи «б». План белых — блокировка. И даже после ч.«с» белые продолжают свой замысел — б.«d». Теперь у белых появляется угроза разрезания.

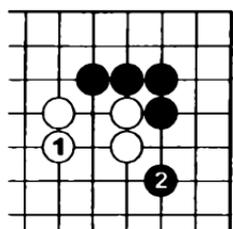


Диаграмма 177

Д.177. Конечно, поговорка «бамбо не режется» звучит убедительно. Однако б.1 с построением формы бамбо выглядит тяжело, и здесь считается ошибкой. Тоби ч.2 с выходом, удержать чёрных от этого похода невозможно. Вообще, белая форма становится не только тяжёлой, но и какой-то бесполезной. В будущем чёрные могут строить план на её атаку.

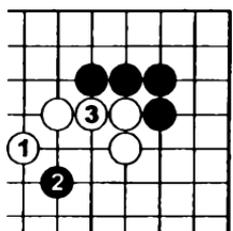


Диаграмма 178

Д.178. Избегая разрезания формы, белые решают построить какэцути б.1. Однако такой путь считается вульгарным. Очень простое нодзоки ч.2, и после вынужденного б.3 образуется форма акисанкаку (пустой треугольник). Это — самая некрасивая форма, и её надо избегать.

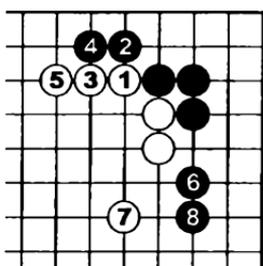


Диаграмма 179

Д.179. Вместо тоби б.6 (на основной диаграмме) пусть белые выполняют осаэ б.1. Для чёрных такая игра не представляет трудностей. Вариант ч.2–ч.8 хотя и просится, но выглядит уступительным. Ход ч.2 лучше, конечно, не ставить. В результате, после б.7 белые получают хорошую стенку, да и от хода ч.8 трудно отказаться, и тогда игра в углу заканчивается для чёрных в готэ (потеря темпа).

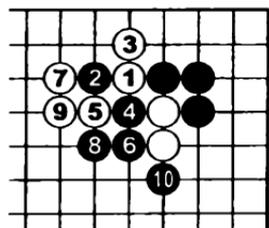


Диаграмма 180

Д.180. После б.1 у чёрных есть ответ значительно сильнее. Это — хасамидзукэ тэсудзи ч.2. Б.3 — единственный ход в данной ситуации. После варианта ч.4–ч.10 чёрные приобретают два белых камня. Отличный результат для чёрных.

Итак, сделаем вывод: тоби б.6 (на основной диаграмме) — лучшее решение для белых.

Вы, наверно, убедились в том, что изучать дзёсэки необходимо. Действительно, в них заложено большое количество хороших форм и масса тэсудзи. Давайте посмотрим ещё одну, заключительную, дзёсэки. Это — иккэнтакагакари против камня комоку.

Форма 19

Комоку и иккэнтакагакари

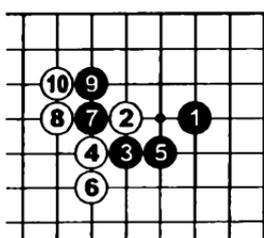


Диаграмма 181

Д.181. В этой игре после цукэхики ч.3,5 белые ставят кириноби б.4,6. Это — модное начало с построением белыми влияния на центр. Разрезание ч.7 — хороший стиль в этой игре.

Перед чёрными встаёт вопрос — каким ходом забирать камень «2» после б.10? Оказывается, что и в столь простой ситуации можно поговорить о формах и тэсудзи.

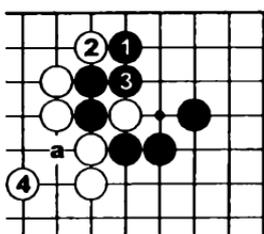


Диаграмма 182

Д.182. Косуми ч.1, берущий белый камень, является тэсудзи. На атэ б.2 чёрные отвечают цуги ч.3. У чёрных в углу образуется «земля» без каких-либо опасных последствий для неё. Белых, в свою очередь, беспокоит слабость в пункте «а». Тоби б.4 создаёт хорошую форму. Посмотрите, как в этой дзёсэки демонстрируются один за другим, то тэсудзи, то отличная форма. Разве это не восхищает?!

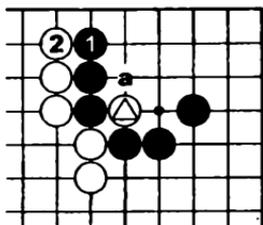


Диаграмма 183

Д.183. Ч.1 (или «а») — банально и считается плохим стилем. И вот почему. Б.2 создаёт камню \triangle хорошие условия существования. В принципе чёрным придётся когда-нибудь брать этот камень. Но это произойдёт непременно в готэ. Если же от чёрных ответа не последует, тогда...

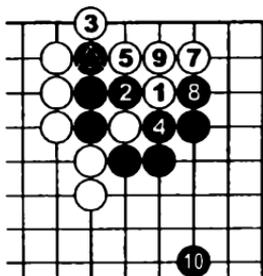


Диаграмма 184
ч.6 — соединение

Д.184. После хода \bullet нельзя гарантировать прочность угла. Косуми б.1 — ловкое тэсудзи в действии. После атэ ч.2 белые великолепно реализуют силу тэсудзи, играя б.3, 5. И после б.9 становится очевидным, что угол чёрных основательно разбит.

Вернитесь глазами к первой аналитической диаграмме, где выполнен ход косуми ч.1. Разница между этими формами огромна, а изменён всего лишь «мелкий» ход чёрных.

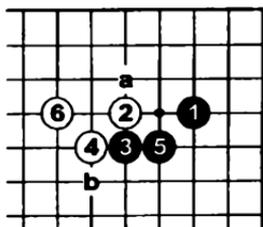


Диаграмма 185

Д.185. После цукэхики ч.3, 5 имеется популярный ответ какэцуги б.6. Далее, в зависимости от идеи развития чёрных угловых камней, можно играть как «а» — цукэ, так и «б» — ханэ. Оба плана жизнеспособны.

Итак, на этой, столь не многоходовой дзёсэки, можно ещё раз убедиться в том, что дзёсэки является сокровищницей прекрасных тэсудзи и различных форм.

Глава 3. Задачи из дзёсэки

Проблема тэсудзи

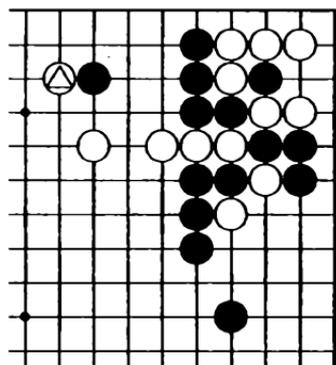


Диаграмма 186

Д.186. Необходимо найти ответ на цукэ \triangle . Тайный замысел чёрных — переиграть белых в развитии по стороне. Белым же приходится думать не только об этом, но и о защите своих внешних камней. Размышляя о ходе чёрных, не забывайте о том, что надо найти тэсудзи — ловкий ход.

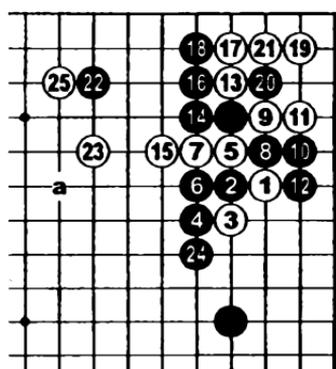


Диаграмма 187

Д.187. Посмотрите дзёсэки, на основе которой возникла задача. Начиная с б.1 и до ч.22, показан весь её путь. Проблемы форм этой дзёсэки могут оказаться полезными, поэтому поиграйте её и поучите. Б.23 вообще спокойный ход. Ноби ч.24 гасит адзи, имеющееся у белых на правой стороне. Сейчас белые хотят что-то придумать наверху. Конечно, белым хочется ударить по выходящим из угла чёрным камням и зажать их в своих цепких руках. Но прежде, чем мечтать об этом, играющему белыми неплохо было бы задать себе вопросы: не алчно ли это будет, готов ли я к этому, прочна ли моя форма для бросания её в атаку? Так обычно рассуждают настоящие игроки в го. Сделав цукэ б.25, белые видимо не знали (а может, надеялись на авось), что необходимо сначала укрепить свою форму ходом косуми б.«а» с хорошей игрой в центре в будущем.

Ответ

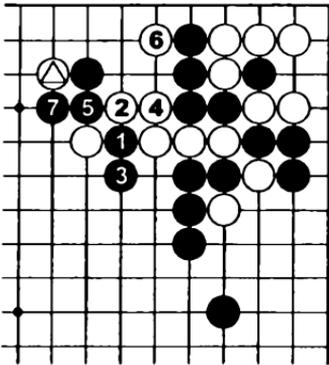


Диаграмма 188

Д.188. Ч.1 — варикоми тэсудзи! Это интересный ход. Цель его — как будто разрезать форму белых иккэнтоби. Но эта угроза — только засада. Ч.1 является средством для осуществления совсем другого замысла. Итак, ч.1 — тэсудзи, опровергающее ход белых \triangle . Б.2, 4 — такой путь возможен. И хотя четыре чёрных камня отдаются, чёрные могут гордиться получившейся снаружи мощной формой. В итоге, после хода ч.7, накрывающего камень \triangle , произошло фурикавари. Приём фурикавари — значительное понятие в го.

Если вместо б.4 играть «5», тогда ход ч.«4» забирает три белых камня. Эти камни являются разрезающими, и отдача их — большая потеря для белых.

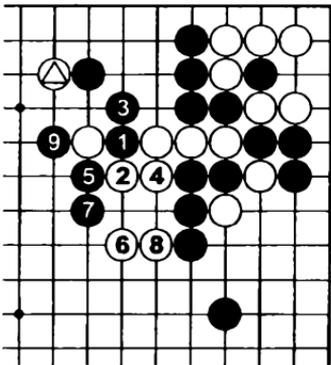


Диаграмма 189

Д.189. Б.2, 4 — движение белых в центр. Ч.5 — суровый ход, ограничивающий белым простор. Б.6, 8 — единственный способ успешного выхода в центр. А ч.9 — завершает идею чёрных. Камень \triangle снова придётся забыть белыми.

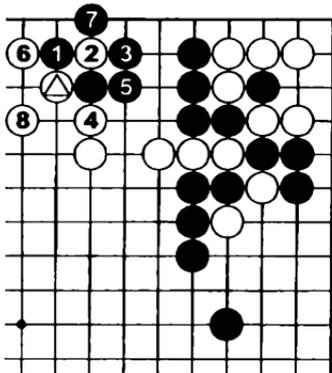


Диаграмма 190

Д.190. Вот так, атакуя три камня, чёрные разрушают замысел белых.

Ч.1 — бледно и даже вульгарно. Б.2 — кири тэсудзи. И после б.8 белые могут быть довольны своей сильной формой. В принципе, ход \triangle не что иное, как хамэтэ (ход, рассчитанный на ошибку партнёра). Если же игравший чёрными считает, что получить форму поннуки с выживанием (остаться с этим багажом на вокзале, не сев в поезд) хорошо, то такой игрок вообще плохо понимает игру го.

Проблема синоги*

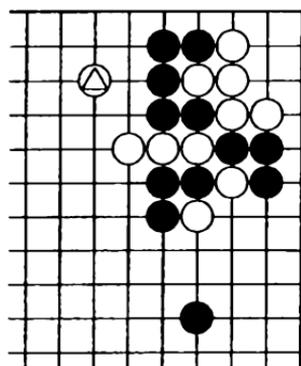


Диаграмма 191

Д.191. Борьба связана с атакующим ходом \triangle . Белым не взять пять чёрных камней. Угол висит на одном ходе и, если его не выполнить, то наступит смерть. Итак, чёрным перекрыли дорогу. Необходимо через лёгкое тэсудзи выскочить. Покажите, как это сделать.

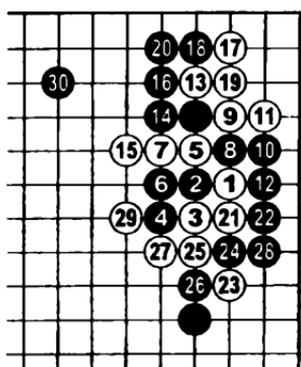


Диаграмма 192

Д.192. Эта дзёсэки протекала спокойно до хода ч.16. Ход б.17 — хорош ли он? Далее белые используют адзи на правой стороне — б.21, 23. Это хорошее решение. Однако в ответ чёрные ставят ловкое тэсудзи ч.22, 24.

Далее, чёрные отдают три камня и ходом ч.30 выходят из возможного окружения. Вот так и надо было играть. Этот путь совпадает с вариантом дзёсэки. Но белые решают играть по-другому. Ход \triangle (на проблемной диаграмме) не что иное, как хамэтэ. Белые отказались от адзи на правой стороне и сразу ударили \triangle .

* синоги — выкрутиться из сложного положения

Ответ

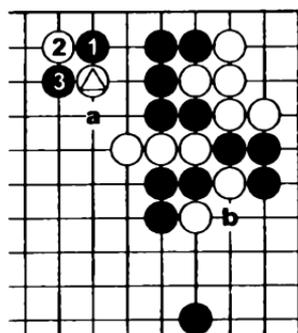


Диаграмма 193

Д.193. Ход \triangle — сильное атакующее средство (в самом начале книги было выражение — «у трёх камней есть центр симметрии», помните?)

На этот сильный ход чёрные реагируют мощно — киритигаи ч.1,3 (взаимное разрезание). Это синоги-тэсудзи! У белых образуется брешь в форме.

Если вместо ч.1 играть ч.«а», тогда против б.«b» на правой стороне у чёрных не появится ловкой игры. Она просто станет бесполезной. Разыграйте сами путь чёрных при стоящем камне ч.«а», и убедитесь в сказанном.

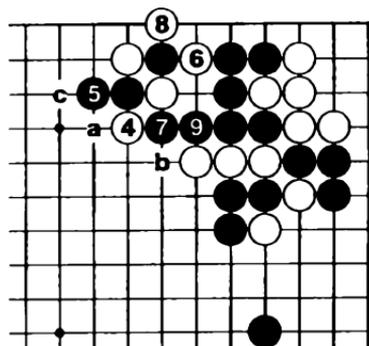


Диаграмма 194

Д.194. Продолжим рассматривать события, возникшие на предыдущей диаграмме.

Ходы б.4,6 — очень плохое решение. После ответа ч.7,9 говорить, практически, уже не о чем. Можно только заметить следующее: если далее белые играют «а», то после ч.«b» придётся отвечать б.«с». Три белых камня обречены. А об угловых белых камнях лучше и не вспоминать.

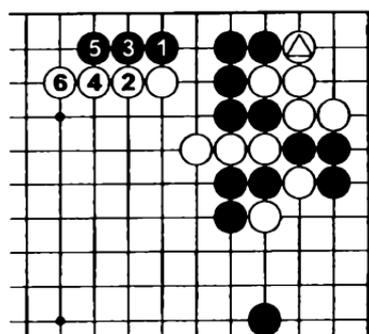


Диаграмма 195

Д.195. После цукэ ч.1 белые ползут б.2. Задача чёрных простая — выжить. Ходы ч.3,5 создают благоприятные условия для выживания.

Какой можно сделать вывод? Ходом ч.1 чёрные легко избавились от навязчивости белых. А ход \triangle , сыгранный в дзэсэки для атаки на чёрные камни, оказался вдрут вообще лишним.

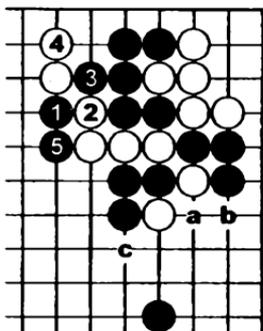


Диаграмма 196

Д.196. Итак, о ходе чёрных цукэ под камень белых можно сказать, что это — тэсудзи. Но хотелось бы немного поговорить и о цукэ ч.1 на белый камень сверху.

При благоприятном ситё чёрные могут поймать белые камни, если играть б.2. Но дело в том, что прежде, чем ставить б.2, белые поиграют тихонько на правой стороне — кикаси «а», и после ч.«б» снова кикаси б.«с». И теперь чёрным остаётся только воскликнуть «ой!». Хамэтэ сработало, и у чёрных образовались две слабости — наверху и справа. А с виду ход ч.1 казался таким весёлым.

Проблема формы

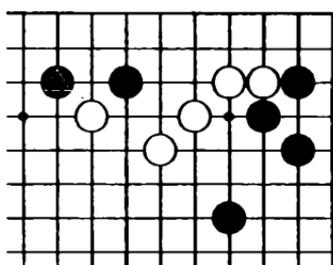


Диаграмма 197

Д.197. Такой бой встречается часто. Показанная ситуация происходит, когда белые атакуют ходом иккэнтакагари чёрный камень комоку. Только что был поставлен камень ●. Для белых главная задача — получить хорошую форму. Тема для нас необычайно интересная.

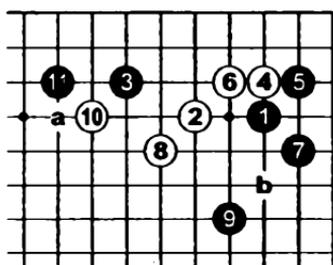


Диаграмма 198

Д.198. В этой дзёсэки на атаку иккэнтакагари б.2 чёрные реагируют активным хасами ч.3. Стремление белых — сразу же получить форму ходом б.4. Вместо ч.5 часто играют ханэдаси ч.6», но мы разбираем другой сюжет. Затем идёт взаимное построение форм ч.7 и б.8. Вместо ч.9 есть ч.«а» для развития формы наверху. Тогда белые, играя «б», жёстко атакуют форму чёрных в углу. Поэтому чёрные смиряются и ставят ч.9.

Ответ

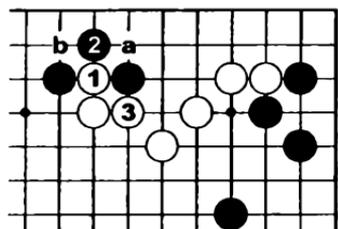


Диаграмма 199

Д.199. Сначала белые проникают в форму неприятеля б.1, а затем накрывают её ходом б.3. Такая игра заслуживает внимания, так как этим способом и создаётся форма. У чёрных образуются две слабости в пунктах «а» и «б». В такой ситуации чёрным трудно получить хорошую форму. Поэтому они иногда делают тэнуки. Итак, ходы б.1 и б.3 работают.

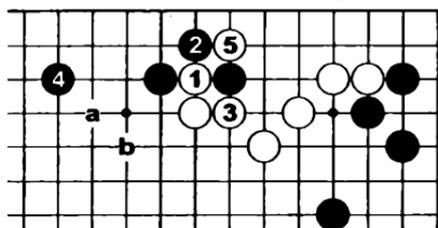


Диаграмма 200

Д.200. На игру б.1,3 чёрные могут ответить ч.4. Тогда последует кири б.5. Чёрным лучше уйти от драки.

Но если они начнут упорствовать ч.«5» (вместо ч.4), тогда после б.«а» (или б.«б») для них настанут тяжёлые дни.

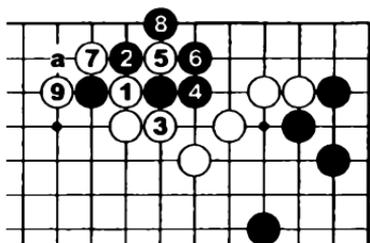


Диаграмма 201

б.9 камень чёрных берётся через ситё. Думаю, вам понятно, что даже при ситё не в пользу белых всё равно у них есть игра на получение стенки или постановки активного камня на пути ситё.

Д.201. На игру б.1,3 чёрные могут сыграть ноби ч.4. Для белых наступил момент показать свою смелость, б.5 — сильное разрезание. Это даёт белым выполнить следующий ход б.7 (если чёрные не будут защищаться ч.«а»). В го есть выражение — «если режешь с одной стороны, то забирай с другой». Вот и здесь после

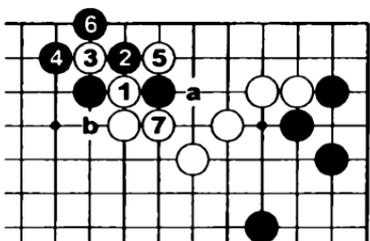


Диаграмма 202

Д.202. Ходы б.1,3 тоже дэгири. Но после ч.4,6 чёрные получают поннуки и лишают белых активности в этом месте. Это плохой путь для белых.

И последнее. Если вместо б.7 будет сыграно б.«а», то этот путь ещё хуже. Чёрные получают активный ход ч.«б».

Проблема сабаки

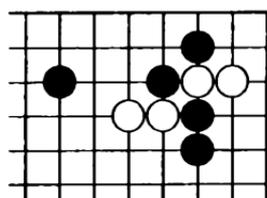


Диаграмма 203

Д.203. С первого взгляда кажется, что у чёрных незаконченная форма. Однако и у белых два камня в углу, похоже, не выживут. Правда, для чёрных камней вопрос выживания видится легче, и даже жертва какого-либо камня не представляется страшной. Вообще вопрос жертвы часто сопряжён с проблемой построения лёгкой формы. Итак, все намёки я выдал. Осталось доиграть эту позицию. Начинают белые. И, конечно, с тэсудзи.

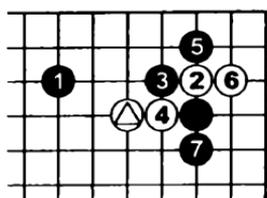


Диаграмма 204

Д.204. После иккэнтакагакари \triangle чёрные ставят хасами ч.1. Далее сыграно разрезание б.2, 4. И, наконец, завершается построение разбираемой формы ходами ч.5, 7. Могу сказать, что здесь проведено хамэтэ. Или, возможно, игроки не умели правильно разыгрывать этот вариант.

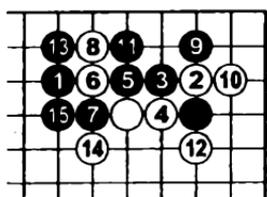


Диаграмма 205

Д.205. Посмотрите на дзёсэки. Игра ч.5 с последующим продолжением до хода ч.15 — вариант, известный большинству игроков го.

Ответ

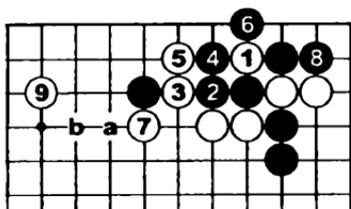


Диаграмма 206

елых прошла без потери темпа. Б.9 — это хорошо сбалансированное ираки. Если чёрные решат ударить ч.«а», то у белых уже заготовлено овкое гэсудзи б.«b».

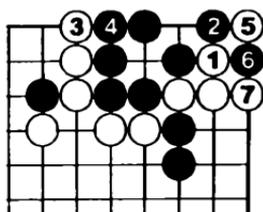


Диаграмма 207

Д.207. Если чёрные откажутся ставить ч.8 (на предыдущей диаграмме), то белые, ходами б.1 – б.7 организуют ко-борьбу. Обратите внимание на хорикоми б.5. Этот ход и создаёт ситуацию «ко». Однако сразу этот ход ставить не выгодно, б.3 — в первую очередь!

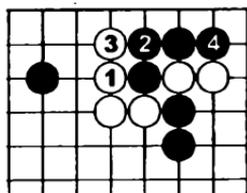


Диаграмма 208

Д.208. Простая игра б.1,3 (без жертвы камня) выглядит заурядно. Такую игру часто можно встретить среди начинающих. После ч.4 четыре белых камня выглядят тяжело, и назвать эту форму сабаки не могу осмелиться.

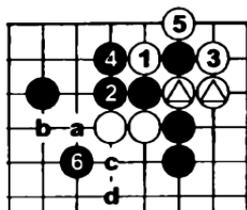


Диаграмма 209

Д.209. Многие игроки считают хорошим исходом выживание белых камней в углу после б.1,3. Но не слишком ли дорогая эта жизнь? За неё приходится отдавать два разрезающих камня. Лучше было отдать два камня \triangle и получить хорошее сабаки. После ч.6 у белых нет шансов спасти два камня. Попробуйте провести этот вариант, начав спасение с хода «а» и по алфавиту до «d», и убедитесь в гибели важных белых камней. Итог для белых плачевный. Сравните его с весёлым и широким развитием формы на первой диаграмме, и вы тоже пожалеете об упущенном варианте.

Проблема тэсудзи

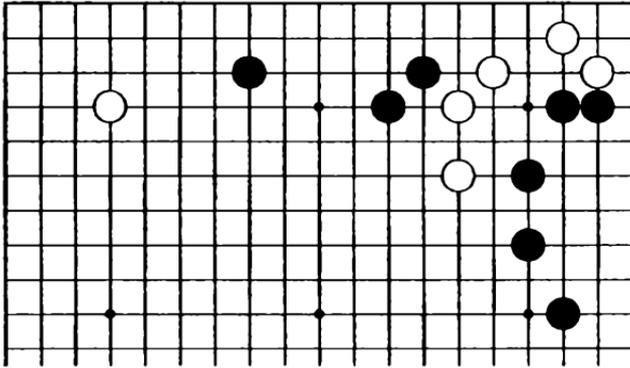


Диаграмма 210

Д.210. Эта позиция получилась из модного розыгрыша никэнтакабасами дзёсэки.

У белых образовалась неумелая форма. В этой позиции ход чёрных. Они могут продемонстрировать хорошее тэсудзи.

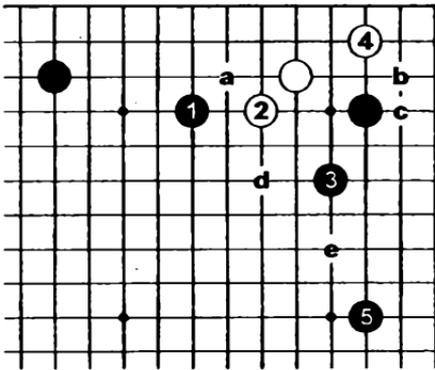


Диаграмма 211

Д.211. Против никэнтакабасами ч.1 белые ставят косуми б.2, что в какой-то степени выглядит поспешным. Но это и понятно — белые желают побыстрее получить крепкую форму. Б.4 и ч.5 — построение форм. Ч.5 — хираки. Основная идея этого хода — реализация формы кэйма в углу в оптимальное развитие. В итоге, после косуми ч.«а» (важный ход), б.«б» и далее, образовалась наша проблемная позиция. В этой ситуации белые решили пропустить ход.

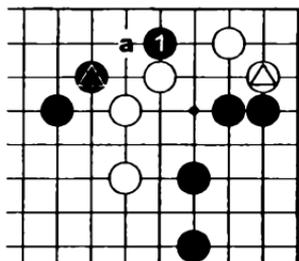


Диаграмма 212

Д.212. Цукэ тэсудзи ч.1 бьет в слабое место в форме белых. Этот ход появился благодаря камню . Помните, как на этот ход ответили белые? Да, это был ответ . Если вместо ч.1 играть ч.«а», тогда после б.«1» атака на форму пропадает, так как форма белых становится крепкой. Так играть чёрным не рекомендуется.

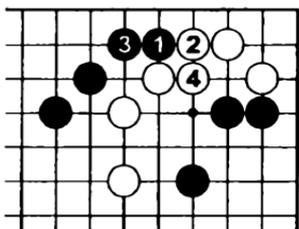


Диаграмма 213

Д.213. Б.2 — осаэ. Но чёрные спокойно выполняют хики ч.3. После б.4 у белых в углу имеется только один глаз. Чёрные не потеряли темп, и могут быть довольны.

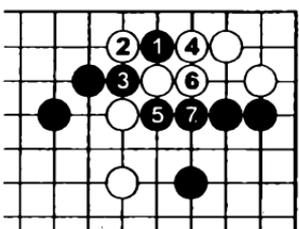


Диаграмма 214

Д.214. Против ч.1 белые решают поставить ханэдаси б.2. Но после варианта ч.3 – ч.7 два белых камня, выходящих в центр, отсекаются и теряют свою актуальность. Тэсудзи чёрных заслуживает всех похвал.

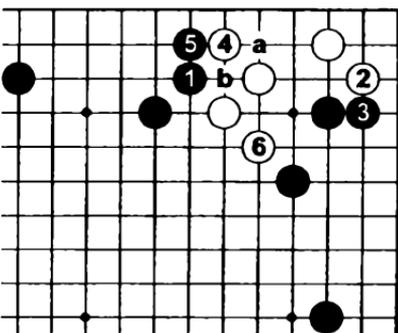


Диаграмма 215

Д.215. После косуми ч.1 белым вообще-то надо было сразу подумать о жизни в углу. Защита б.2, конечно, необходима. Но далее надо было завершить эту защиту б.4, 6. Б.6 — ход не менее важен в этой дзёсэки. Дело в том, что после ч.«б» и неизбежной реакции б.«а» камень «б» хорошо защищает форму от разрезания.

Глава 4. Судзи и ката в тьюбане

Техника борьбы в тьюбане

Необходимое и, пожалуй, самое первое условие успешной игры заключается в том, как вы относитесь к ходам (а точнее, к каждому ходу) в тьюбане — средней стадии игры. И особенно в те моменты, когда необходимо быть предельно внимательными. А такие моменты обычно бывают при серьёзных схватках в ответственных местах доски.

Как известно, на доске существуют пункты первоочередные, важные, слабые, изъяны в формах и так далее. Очень важно для успешной игры все эти пункты и формы понимать и, разумеется, видеть.

Вы прекрасно помните свои ощущения после того, как ловко и вовремя где-то защитили форму. Вы никогда не забудете восторг после проведения мощной атаки с победным итогом.

Я думаю, что эти прикосновения к чувствам и воспоминаниям поднимут ваше стремление к изучению следующей главы этой книги.

Посмотрите несколько классических примеров борьбы в тьюбане.

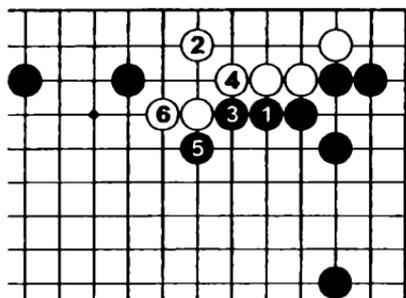


Диаграмма 216

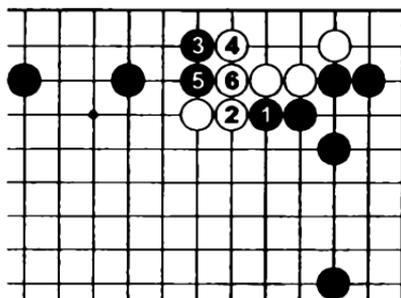


Диаграмма 217

Д.216. В образовавшейся форме после хода ч.1 белые ставят тоби 6.2. Разве эта форма не связана с ощущением красоты?! Посмотрите, как красива и экономична форма белых после атаки на неё чёрных.

Д.217. Белые решают играть по-другому — 6.2. Но как ловко атакуют чёрные — ч.3 и ч.5! Венец атаки на белую форму — нодзоки ч.5.

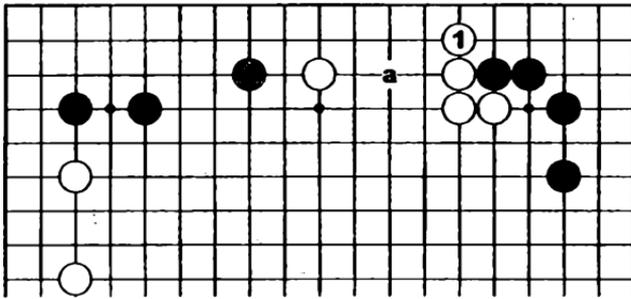


Диаграмма 218

Д.218. В правом верхнем углу разыграна известная дзёсэки. После хода  чёрные грозят ударить утиками «а». Защита сагари б.1 заслуживает похвалы. Ход экономичен.

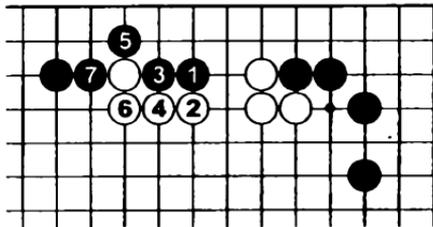


Диаграмма 219

Д.219. Утиками ч.1 — важный атакующий пункт. После цукэ б.2 чёрные спокойно «выдалбливают» зону белых, играя ч.3—ч.7. Совершенно понятно, что успех этого варианта на стороне чёрных.

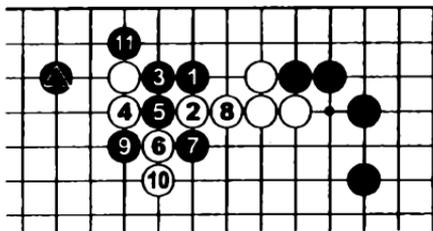


Диаграмма 220

Д.220. Против ч.1,3 белые сопротивляются б.4. Но, продолжая путь разрушения ч.5, чёрные успешно подтверждают свой начальный ход . Если бы этого камня не было, то внедрение чёрных не проходило.

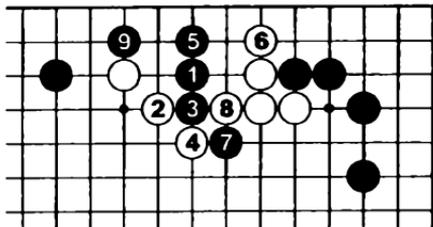


Диаграмма 221

Д.221. Против внедрения у белых есть сильный ответ косуми б.2. Но после изящного ч.5 чёрные приобретают пункты миаи, которые обеспечивают соединение чёрных камней или с правым углом или с формой чёрных слева. Если белые идут б.6, перекрывая путь к правому углу, то после простого ч.7,9 соединение внедрённых камней обеспечено.

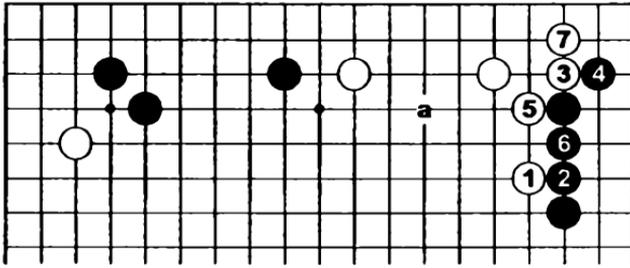


Диаграмма 222

Д.222. Белым на верхней стороне необходимо защищать форму сан-гэмбираки. Делается это следующим образом: сначала ставится кикаси б.1. Чёрным надо защищаться. А далее игра переходит в угол, где белые к ходу б.7 получают оптимальную форму. Вместо б.1 у белых есть другая защита — «а». Но этот путь выглядит вялым.

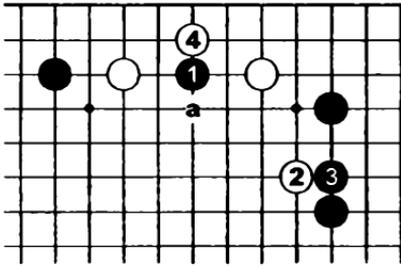


Диаграмма 223

Д.223. Если белые не станут защищаться, тогда чёрные проведут сильный удар утикоми ч.1. Белым прежде всего неплохо поставить б.2. А затем уже вступить в борьбу б.4. Пункт «а» будет пущен в ход потом.

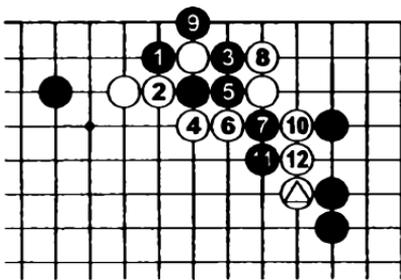


Диаграмма 224

Д.224. Продолжим сражение. Ч.1,3 — отчаянное сопротивление. И после разрезающего хода ч.7, который для чёрных оказался ложным утешением, белые наносят последний удар б.8–б12. Чёрные остались ни с чем. Посмотрите на камень \triangle . Как вовремя он вступил в бой!

Итак, белые проиграли сражение.

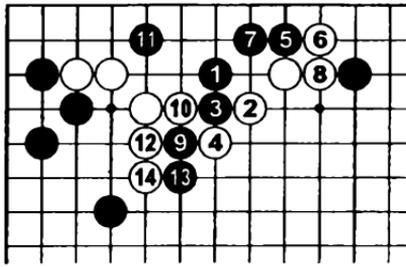


Диаграмма 228

Д.228. У белых есть другой путь борьбы против хода ч.1. Это — косуми б.2. Изучите этот путь борьбы. Чёрным в этом варианте придётся приложить всё мастерство. Трудно переоценить важность каждого хода в этой борьбе.

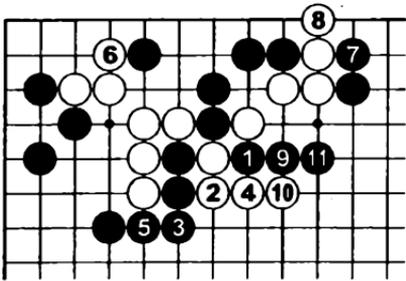


Диаграмма 229

Д.229. Соблюдая строгую последовательность ходов, чёрные ходом кири ч.1 приступают к финальному удару по всей форме белых. На естественный ход б.2 чёрные предельно аккуратно и терпеливо укрепляют свою форму ч.3,5. И к ходу ч.11 становится совершенно ясно, что сэмэй выигрывают чёрные. Форма белых разбита наголову.

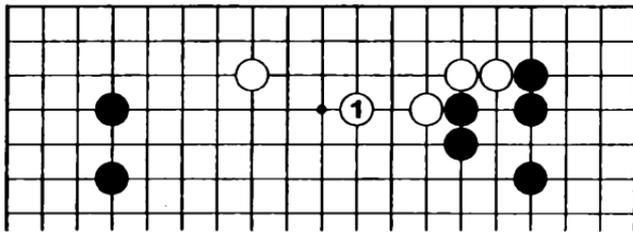


Диаграмма 230

Д.230. В следующем примере в правом верхнем углу показана форма цукэноби дзэсэки. В построенной форме белым необходима защита. Наиболее благоприятно поставить б.1. Отказываться от этого хода рискованно и невыгодно. Вообще, оставлять формы недостроенными — плохая привычка, способная перейти в манеру игры. Если играть в таком стиле, то такому игроку можно посоветовать только запастись большим количеством салфеток для вытирания пота со лба.

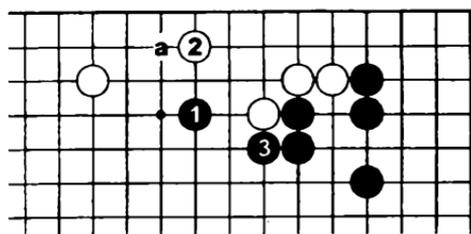


Диаграмма 231

Д.231. После отказа белых от защиты чёрные проводят тэсудзи — утикоми ч.1. Белым приходится опускаться на вторую линию б.2. А после выгодного магари ч.3 (построение внешней стенки) чёрные готовы снова к атаке — цукэ ч.«а».

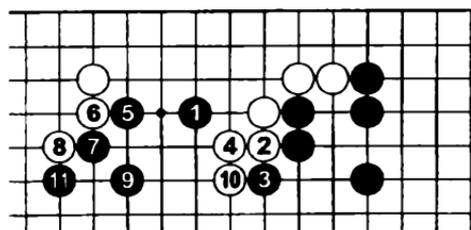


Диаграмма 232

Д.232. Если белые отвечают б.2, тогда чёрные вставляя ещё глубже свой клин в белую форму ч.5, 7, готовы к атаке как на правую форму так и на левую (так называемое, стратегическое миаи). Например, после б.8 чёрные укрепляются какэцуги ч.9 и после спасительного б.10 (для правой белой группы) чёрные переходят к атаке белых камней, стоящих слева ч.11. Или...

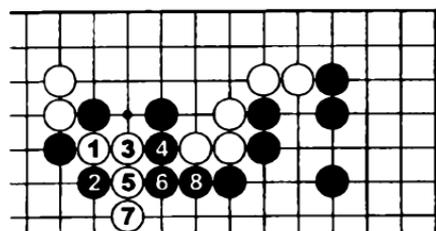


Диаграмма 233

Д.233 ...вместо б.8 (на предыдущей диаграмме) белые решают разрезать камни противника — б.1. Тогда после варианта ч.2 — ч.6 чёрные прогоняют разрезающие камни белых, как навязчивую муху. И к ходу ч.8 чёрные камни из лёгкого кавалерийского набега превращаются в мощную таранящую машину.

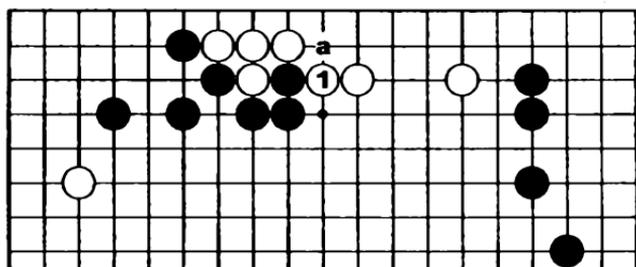


Диаграмма 234

Д.234. Пункт «а» — слабость в форме белых. Необходима защита б.1. После несложного хода форма белых прочна и не пробиваема никакими атаками чёрных. Собственно, б.1 лишает чёрных провести ловкое утикоми. Посмотрите как этот удар работает.

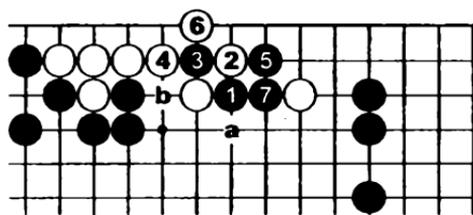


Диаграмма 235

Д.235. Пусть белые не защищаются. Тогда чёрные проводят цепкое цукэ тэсудзи ч.1. Это — первый вариант атаки белой формы. После б.2 ставится киритигаи ч.3, приводящее к разрыву камней партнёра.

Если вместо б.4 играть б.«а», тогда последует форсированный вариант ч.«b», б.«7», ч.«4» и в итоге четыре белых камня забираются.

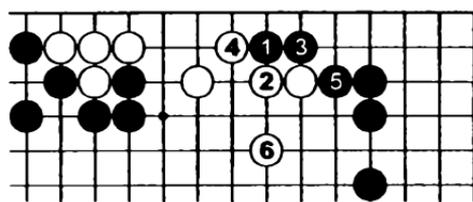


Диаграмма 236

Д.236. Чёрные могут выполнить непосредственное утикоми ч.1. Это — второй вариант атаки незащищённой формы белых. Белым приходится быть предельно осторожными и играть б.2. После обмена ч.3–б.6 чёрные приобретают несколько очков прибыли. Таким результатом они довольны, так как доход получили без затрат сил.

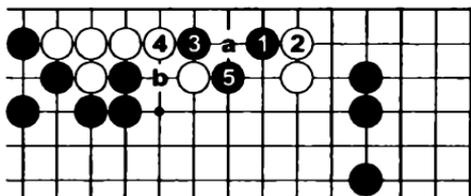


Диаграмма 237

Д.237. Игра б.2 — грубый про-счёт. Учитывая слабость белой формы, чёрные смело атакуют ч.3 и после ч.5 белые камни слева лишаются жизненной базы и обречены на мучительное существование.

Вместо б.4 пусть белые пытаются выкрутиться ходом б.«5». Тогда после простого ч.«4», б.«а» и ч.«б» чёрные приобретают четыре белых камня, застрявших на левом фланге.

Следующий вариант борьбы заинтересует многих игроков, так как часто встречается в игре.

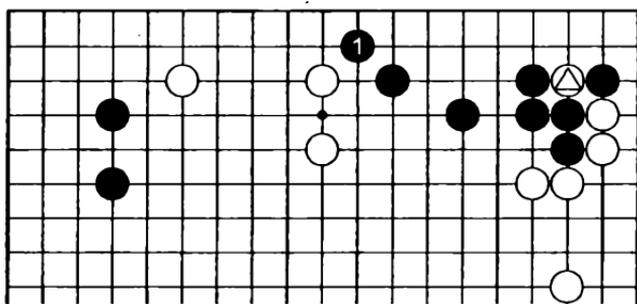


Диаграмма 238

Д.238. Чёрным желательно защитить угол. Косуми ч.1 хорошо с этим справляется. Дело в том, что камень △ имеет адзи, и белым остаётся только найти самый «вкусный» пункт в расположении чёрных камней. Поиск этого пункта достаточно прост.

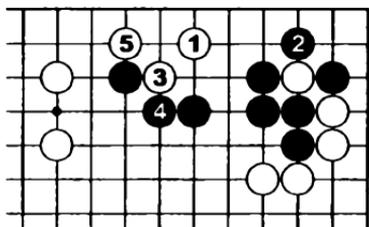


Диаграмма 239

Д.239. Утиками б.1 — великолепное гэ-судзи. Если чёрные забирают белый камень в углу ч.2, тогда после приёма ватари б.3,5 белые ощутимо разрушают доход чёрных. Это — большой успех белых.

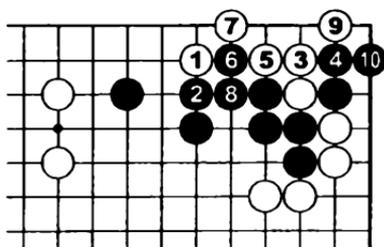


Диаграмма 240

Д.240. После б.1 чёрные решают сопротивляться ч.2, преграждая путь к соединению. Тогда у белых срабатывает другой вариант — сагари б.3! Иными словами можно сказать, что ход б.1 имеет миаи. Игра до хода ч.10 форсированная. Посмотрите далее, как завершается этот вариант.

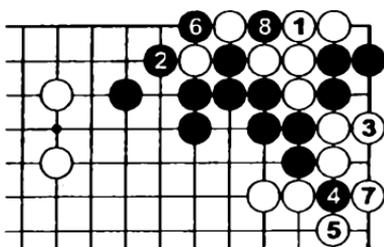


Диаграмма 241

Д.241. После цуги б.1 чёрные продолжают упорно бороться и даже проводят тэсудзи ч.4. Но после вынужденного ч.8 белые приводят эту борьбу к ситуации «ко». Это для чёрных большое несчастье.

Посмотрев на самую первую диаграмму, где чёрные своевременно защитились ч.1, можно только посочувствовать им в том, что попались на борьбу ко.

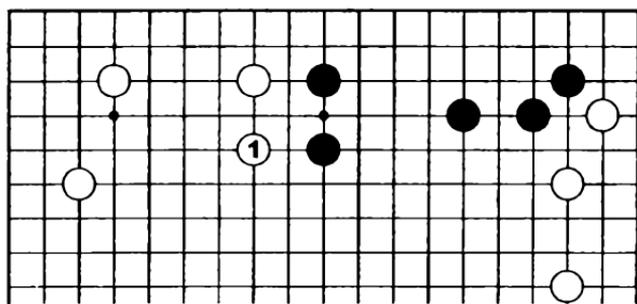


Диаграмма 242

Д.242. Тоби б.1 симпатично превращает форму из трёх белых камней в углу в толстенькую коробочку. Действительно, кроме защиты белые получают этим ходом приличные очки, создавая четырьмя камнями местное микро-моё. Стоит ли отказываться от такого хода?

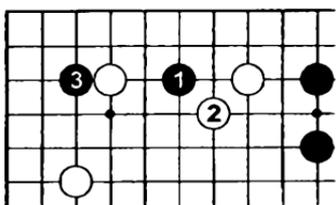


Диаграмма 243

Д.243. Белые не идут на огораживание зоны, чёрные с радостью проводят тэсудзи — утиками ч.1. После вступления в драку ходом косуми б.2 чёрные ловко ставят цукэ ч.3. Это так называемое сабаки тэсудзи. На практике этот способ борьбы встречается очень часто.

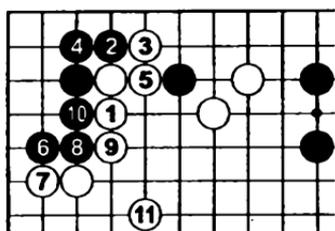


Диаграмма 244

Д.244. Продолжим. Если белые вытягиваются б.1, тогда чёрные без особых сложностей захватывают угол ходами ч.2–ч.10. Сабакки тэсудзи реализовано в приличный доход. Белым же, кроме потери всей территории в углу приходится терять и темп на защитительный ход б.11.

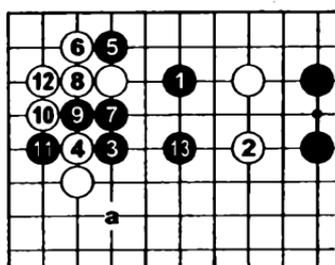


Диаграмма 245

Д.245. Против ч.1 белые решают играть простое тоби б.2. В этом случае чёрным рекомендуется проводить маневренный вариант ч.3,5. И после хода ч.13, создающего хорошую форму, угрожать ещё одним тэсудзи в пункте «а» — какэ тэсудзи.

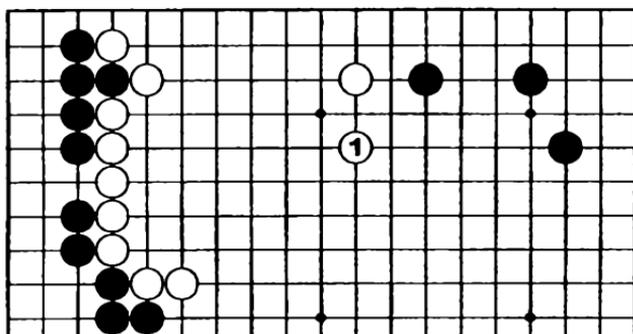


Диаграмма 246

Д.246. В левом углу разыграна дзэсэки с белым камнем мокухадзуси. Образовалась сильная форма с хорошими перспективами. Тоби б.1 является важным пунктом для сохранения белого омоё. Если пренебречь этой защитой, то чёрные могут провести суровое утикоми. Посмотрите, как это делается.

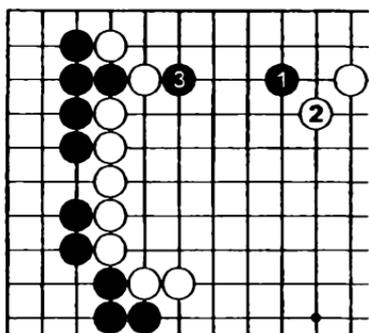


Диаграмма 247

Д.247. Чёрные, воспользовавшись попустительством белых, жестоко атакуют ударом утикоми тэсудзи ч.1. После косуми б.2 чёрные приступают к реализации тэсудзи ходом цукэ ч.3. Не хотелось бы говорить, но после проведения утикоми ч.1, некоторые игроки не ставят ч.3, а начинают вытягивать камень «1» в центр. Но именно ход ч.3 является реализацией тэсудзи ч.1!

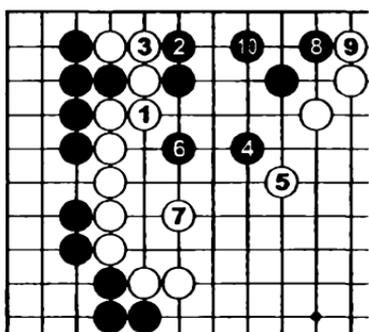


Диаграмма 248

Д.248. Если белые ставят цуги б.1, тогда чёрные создают лёгкую форму готовую к бегству в центр ч.2 – ч.6. Б.7 — важный пункт блокирования чёрных камней и создающий хорошую форму. Однако у чёрных есть ч.8, 10, оживляющие чёрные камни. В итоге все земельные владения белых превратились в руины.

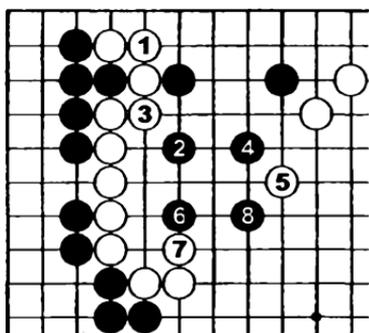


Диаграмма 249

Д.249. Пусть белые соединятся б.1. Тогда чёрные ходами ч.2 – ч.6 строят лёгкую форму. Ход б.7 не может удержать чёрные камни. Ч.8 выводит десант на простор. Он за свои старания заслужил свободу.

Итак, показанные примеры, думаю, убеждают в том, как важно в игре хорошо чувствовать ценность защиты и вовремя упреждать грозные атаки в тьюбане.

Глава 5. Задачи из тьюбана

Задача 1

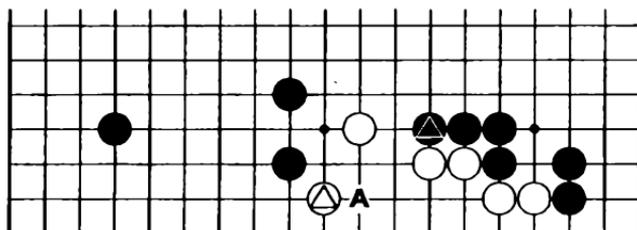


Диаграмма 250

Д.250. Ход чёрных. После осады белые решают поставить ход . Из этой книги известно, что белым лучше ставить камень в пункт «А» — в этом месте он лучше работает на форму. Воспользуйтесь изъёмом в белой форме и нанесите удар тэсудзи.

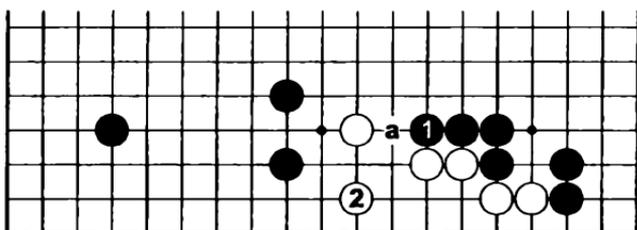


Диаграмма 251

Д.251. Хотелось бы напомнить о том, что в данной ситуации после ч.1 белым хорошо отвечать б.2, создавая спокойную форму. Если белые ответят б.«а», тогда у чёрных появляется хорошая атака ч.«2». После этого варианта белым придется искать глаза в своей форме, что и доказывает ошибочный выбор хода.

Д.252. Сначала ставится ч.1. В этой ситуации такое решение считается наилучшим. Если последует б.2, то хорошо выполнить оки ч.3 — яркое тэсудзи. Белые попадают в затруднение. Дело в том, что камень «3» имеет миаи в пунктах «а» и «б». Защититься от двух ударов одним ходом невозможно.

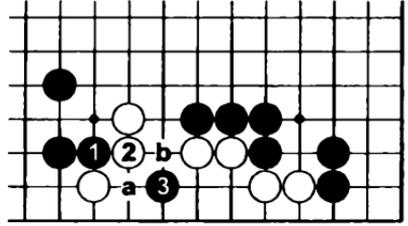


Диаграмма 252

Д.253. Против атаки ч.1,3 белые решают играть б.4. Однако после варианта, проведённого до хода ч.7, результат для белых более, чем плачевный — потеря очков, плюс форма белых остаётся с одним глазом. Если вместо б.4 играть б.«5», тогда после спокойного ч.«4» белые разваливаются полностью.

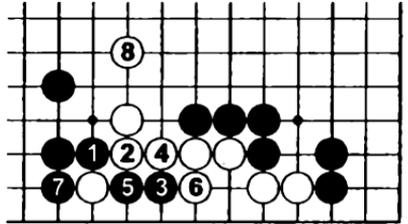


Диаграмма 253

Д.254. После ч.1 белые решают проползти по второй линии б.2. Но чёрные вновь ставят ч.3, угрожая разбить всю форму белых. Приходится продолжать ползти б.4. А к ходу ч.5 чёрные выстраивают мощную стенку. О несостоятельности камня ⊕ лучше не упоминать.

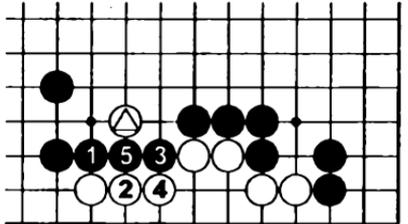


Диаграмма 254

Д.255. Простое осае ч.1 на руку белым. После б.2 прекрасное тэсудзи чёрных, безнадежно упущено. Форма белых мобильна и не нуждается в поисках жизни.

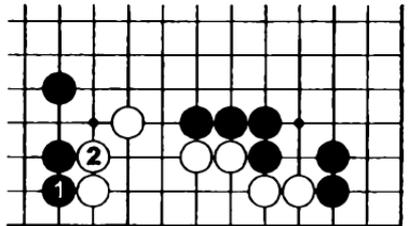


Диаграмма 255

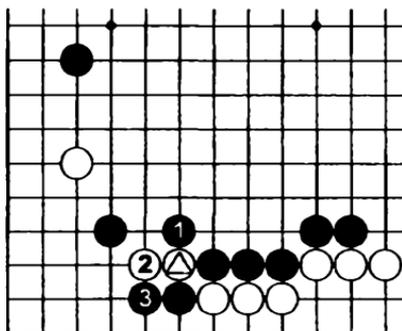


Диаграмма 258

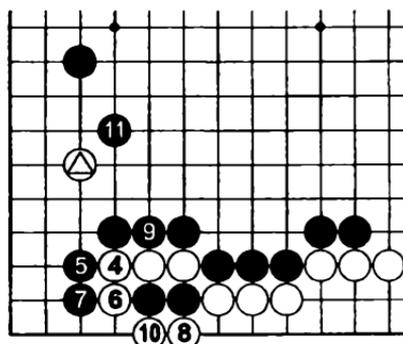


Диаграмма 259

Д.258. После разрезающего хода \triangle чёрные должны хорошо представить себе какую выгоду можно получить в этой обстановке. Надо начинать с атэ ч.1. После б.2 у чёрных имеется великолепное сутэиси тэсудзи ч.3 (жертва).

Д.259. Если белые продолжают движение по третьей линии б.4, тогда появляется вариант ч.5 – ч.11. В итоге чёрные получают массу преимуществ. А именно, одинокий камень \triangle практически пленен, территория слева выглядит богато, а о влиянии мощной стенки в центре и говорить не надо, это бросается в глаза в первую очередь.

Д.260. Чёрные отказываются от жертвы и играют ч.3. Такая бесхитростная игра позволяет белым поставить прекрасное косуми б.4. Как видите, камень \triangle прекрасно здравствует и готов двигаться как в центр, так и в угол. Никаких владений у чёрных нет, а влияние стенки в любой момент может подрваться из-за отсутствия у неё жизненной базы. Печально.

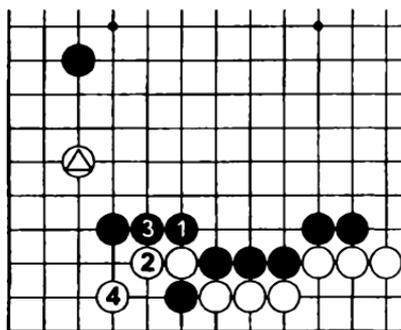


Диаграмма 260

Д.261. После ч.1 разрезающий белый камень приступает к бурной деятельности — б.2. Чёрным надо взять важный пункт ч.3. Как говорят — «не поставил тэсудзи ты, поставят тебе». Белые выполняют цукэкоси тэсудзи б.4. Это тэсудзи позволяет создать хорошую форму. Как и следовало ожидать, белые разрушают левую сторону и после б.12 их форма, напоминающая эсминец, отправляется на боевые действия.

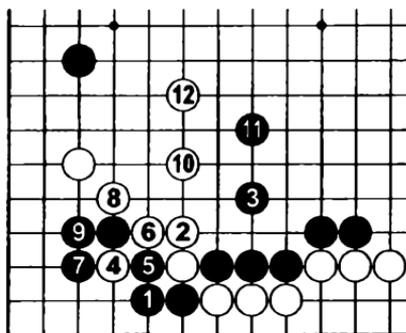


Диаграмма 261

Задача 3

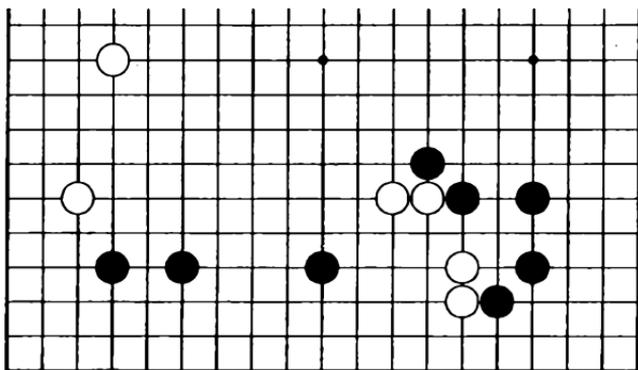


Диаграмма 262

Д.262. Ход чёрных. Необходимо найти важное место в системе атаки и защиты. На первый взгляд кажется, что задача простая. Но продумайте весь план действий чёрных. Постарайтесь увидеть конечную картину борьбы.

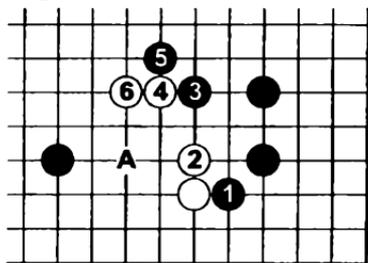


Диаграмма 263

Д.263. Ходы ч.1, 3 хотя и просты на вид, но считаются жёсткой атакой. Вообще, белым после ч.3 рекомендуется строить форму ходом в пункт «А». Игра б.4, 6 выглядит вульгарной. Сейчас у чёрных появилась возможность провести атаку на форму белых. Кроме поиска атакующего хода неплохо поискать и возможные ответы белых.

Ответ

Д.264. Главный пункт для создания белыми оптимальной формы совпадает с лучшим пунктом атаки чёрных — нодзоки ч.1. Этот главный удар чёрных подрывает форму противника изнутри.

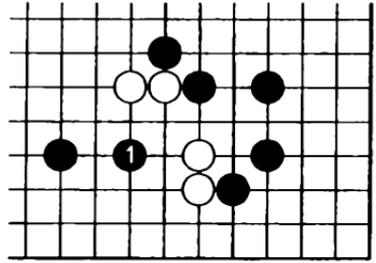


Диаграмма 264

Д.265. Если последует б.2, тогда чёрным можно продолжить атаку ч.3,5. Посмотрите на форму белых. Это скорее не форма, а бесформенная груда камней.

Вместо ч.3 часто применяется другой атакующий ход — сагари ч.«а». Он также является и защитительным ходом.

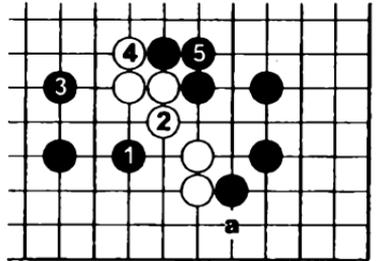


Диаграмма 265

Д.266. Против хода ч.1 белые могут ответить б.2,4. И снова камень ч.1 хорошо работает на ликвидацию глазной формы белых. Он отбирает самое важное место в этой форме.

Далее, ходы ч.5,7 выполнены в прекрасном атакующем духе. И главный поставщик этой атаки, конечно, камень ч.1.

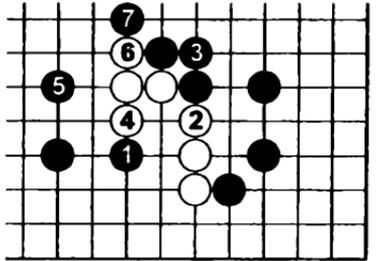


Диаграмма 266

Д.267. Игра ч.1 (или «а») не имеет интересного продолжения. А ход б.2 — ключевое место в форме белых — дарит обладателю этого пункта счастливую улыбку.

Итак, пункт для создания атаки с одной стороны и для построения формы с другой стороны снова совпал.

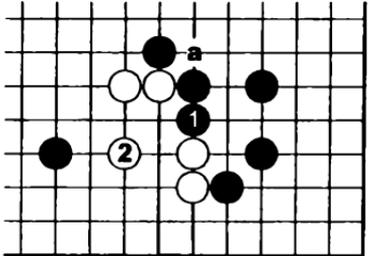


Диаграмма 267

Задача 4

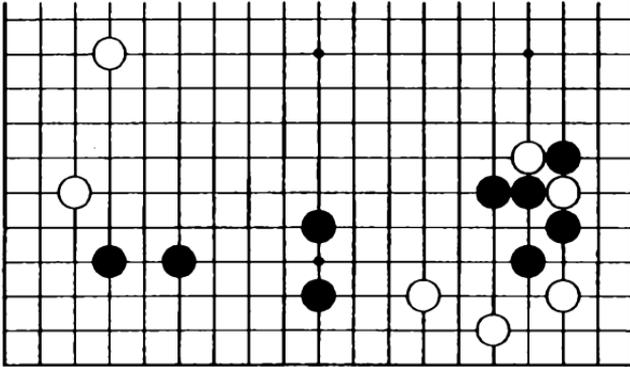


Диаграмма 268

Д.268. Ход чёрных. В правом углу белые камни связаны между собой формами кэйма. На взгляд форма белых лёгкая и подвижная. Наша задача заключается в том, чтобы ударить по этой форме с получением хорошей выгоды. С какого хода чёрным начинать?

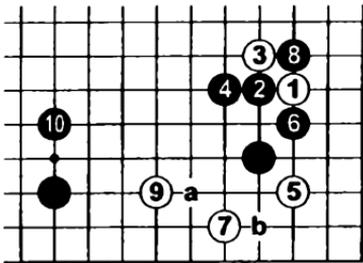


Диаграмма 269

Д.269. Ходами б.1–ч.8 разыграна цукэноби дзёсэки. Ходом б.9 белые решают активизировать форму кэйма, стоящую в углу. Если отказаться от этого хода, то чёрные придавят два белых камня ударом ч.«а».

Хочется предупредить о том, что в данной конфигурации камней чёрным не стоит налетать на форму белых моментальным цукэкэси ч.«б». Популярное выражение «на форму кэйма дави ударом цукэкэси» здесь не работает.

Ответ

Д.270. Сначала чёрным хорошо идти в угол цукэ ч.1. Это — хороший ход. Осаэ б.2 — вполне естественный ответ. А теперь настала очередь сильному цукэкоси ч.3. Итак, комбинация ч.1,3 — прекрасное тэсудзи с правильной последовательностью ходов.

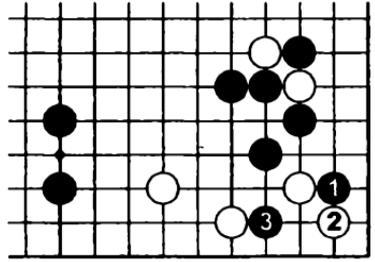


Диаграмма 270

Д.271. Б.4 — единственный способ выйти из блокады. От чёрных требуется смелое решение ч.5. Если последует защита б.6, тогда после ч.9 камень белых на левой стороне оторван — это и является продуктом выполненного тэсудзи. Камень ● в будущем можно вытянуть ходом хики ч.«а». Это — выгодный ход.

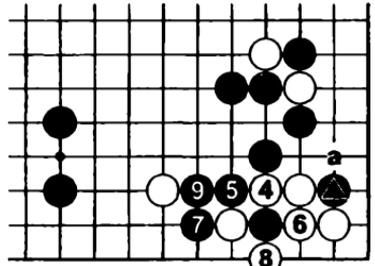


Диаграмма 271

Д.272. Против ч.5 белые решают разрезать камни чёрных б.6. У чёрных в этом случае имеется контрмера ч.7,9. В итоге у белых образуется очень плохая форма. К тому же они теряют все очки в углу, и жизнь этой формы висит на тонком волоске.

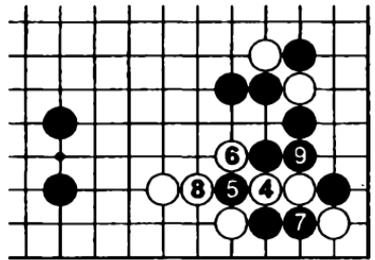


Диаграмма 272

Д.273. После сильного хода ч.1 белые решают играть скромное хики б.2. Начиная с хода ч.3, чёрные приступают к ликвидации жизненной базы белых. Ход ч.11 решительно поддерживает идею начальных ходов чёрных. Кстати, вместо ч.3 можно атаковать и ходом осаэ ч.«7».

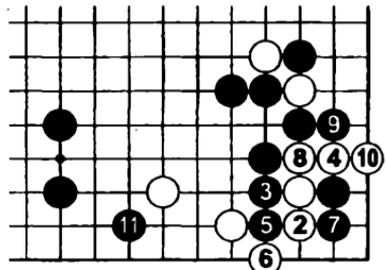


Диаграмма 273

Задача 5

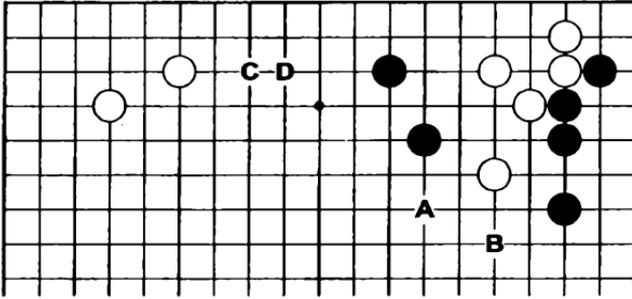


Диаграмма 274

Д.274. Ход чёрных. Ходом в пункт «А» чёрные угрожают перекрыть путь белым камням в центр. Белые с радостью пользуются возможностью избежать неприятностей и отвечают «В». Далее чёрные играют «С» или «Д» и нейтрализуют верхнюю сторону. А может попробовать чёрным сразу перекрыть белые камни в правом верхнем углу (не ставя ход «А»)?

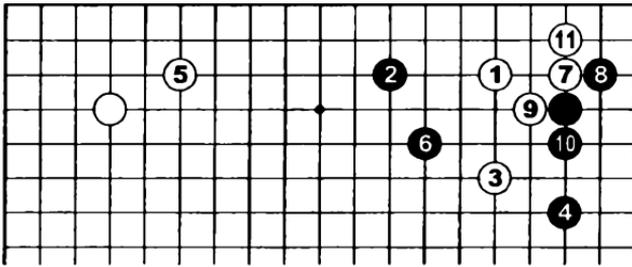


Диаграмма 275

Д.275. Если заниматься заучиванием наизусть разных форм дзёсэки, то думается, что такое занятие только заберёт из жизни всё время. Существует общее мнение, что подобная зубрёжка — ошибка в изучении игры го. Можно легко перепутать, например, последовательность ходов.

Подобный случай произошёл и в этой ситуации. Белые поторопились сделать сагари б.11. Форма получилась красивая, но необходимо было учесть и потенциальные возможности нанесения удара со стороны партнёра. Какой предварительный ход должны были сделать белые? Если вы знаете ответ на этот вопрос, то вам легче будет найти ход чёрных в этой задаче.

Ответ

Д.276. Вместо сагари \triangle белым необходимо сначала создать надежный выход в центр ходом б.«а» (или б.«б»). Положение камня кэйма \odot вокруг чёрных камней таково, что не может обеспечить прочную связь. Пользуясь этим, чёрные наносят сильное цукэкоси тэсудзи ч.1.

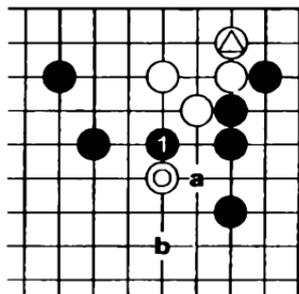


Диаграмма 276

Д.277. Лучшее решение для белых в случившемся несчастье б.2 – б.6. Но, играя ч.7,9, чёрные не дают белым легко выкрутиться из зажима. Обратите внимание на то, как необходимо использовать приём цукэкоси именно ходами ч.7,9.

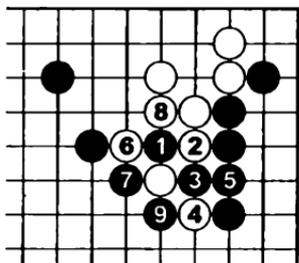


Диаграмма 277

Д.278. Продолжим сражение дальше. Ходом б.1 белые пытаются освободиться из надвигающейся блокады. Однако ч.2,4 упорно продолжают закупоривать белые камни. После завершения блокировки ч.10 чёрные получают мощную стенку в центре. Прекрасный результат.

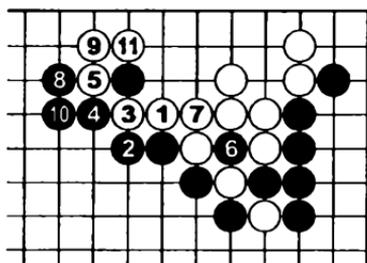


Диаграмма 278

Д.279. Давайте немного вернемся назад. Вместо ч.6 (на предыдущей диаграмме) пусть чёрные играют ч.1,3. План ясен — «заглотать» белый камень наверху. Подобная жадность легко наказывается. Играя б.6,8, белые разрывают блокирующую стенку чёрных и выходят на оперативный простор. Чёрные обменяли мощь в центре на незначительное количество очков. Очень легкомысленное решение.

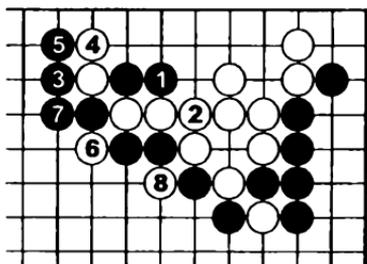


Диаграмма 279

Задача 6

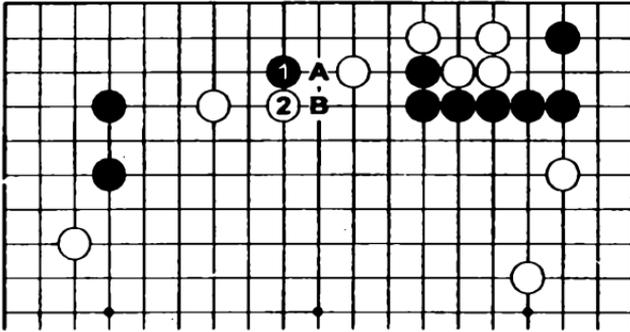


Диаграмма 280

Д.280. Ход чёрных. Утиками ч.1 в данный момент безотлагательный ход. Белые сразу же ставят цукэ б.2. Далее игра чёрных в пункты «А» и «В» считается посредственной и от этих пунктов лучше отказаться.

Какой план должны построить чёрные? Вы, конечно, догадываетесь. Разумеется, надо воспользоваться слабостью формы белых камней. Найдите эту слабость и нанесите сокрушительный удар.

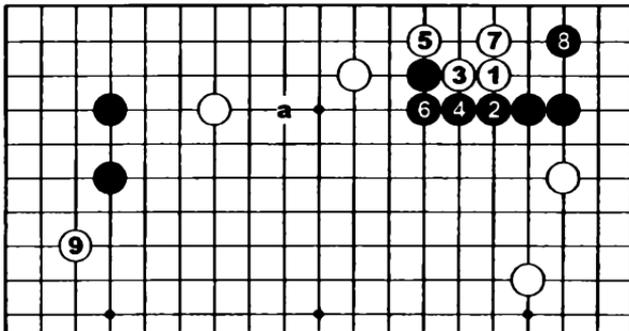


Диаграмма 281

Д.281. В этой позиции белые захватывают хороший пункт б.1. Это слабое место в форме чёрных, и белым упускать возможность внедрения не стоит. Чёрные прижимают внедрившийся камень ходами ч.4,6, но теряют весь доход наверху. Вместо б.9 белые должны были защититься б.«а».

Вот таким образом получилась позиция, в которой чёрные следующим ходом провели утиками ч.1 (на основной диаграмме).

Ответ

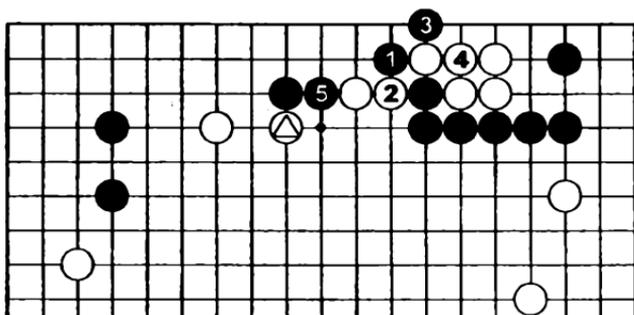


Диаграмма 282

Д.282. Против цукэ \triangle чёрные ставят ханэдаси ч.1. До хода б.4, думаю, вопросов нет. Но весь этот соблазнительный вариант является хорошей подготовкой к нанесению главного удара ч.5. Цукиатари — дьявольский удар! Белым нелегко найти ответ на этот выстрел.

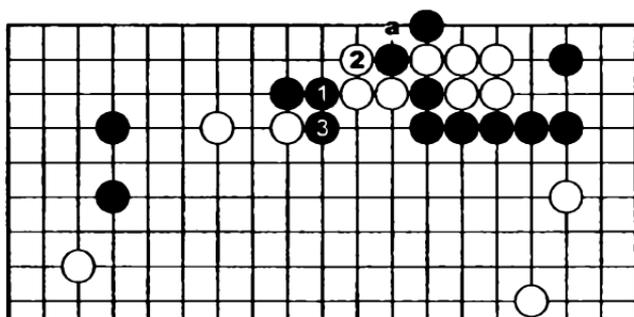


Диаграмма 283

Д.283. Б.2. — единственный щит, который может выдержать давление камня ч.1. Ч.3 — результат проведённого тэсудзи и большой успех в этой борьбе. Но белым рано успокаиваться. Чёрные грозят поставить ч.«а», построить форму накадэ из трёх камней (саммэнакадэ) и лишит белых глазной формы.

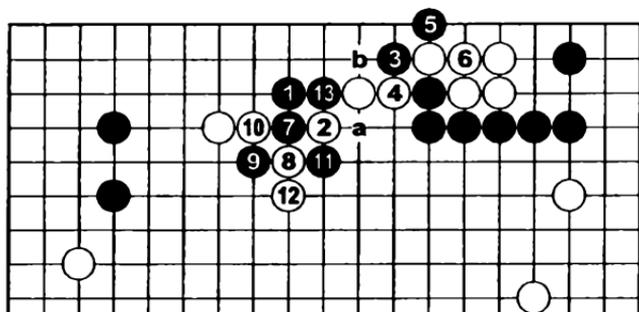


Диаграмма 284

Д.284. Косуми б.2 (после внедрения ч.1) так же позволяет чёрным получить выгодные ходы ч.3, 5. Далее для белых разворачиваются трагические события. А именно, после завершающих ходов б.12 и ч.13 форма белых полностью разбита. Пункты «а» и «б» — миаи чёрных.

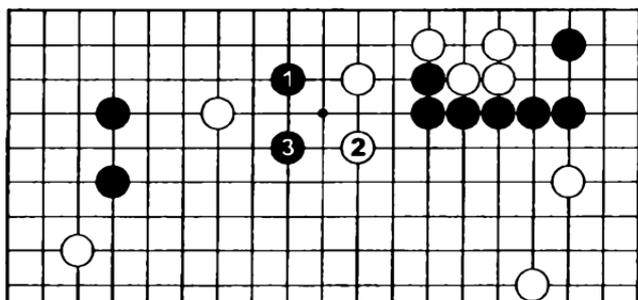


Диаграмма 285

Д.285. После ч.1 белые должны немедленно выскакать б.2, избегая кровопролития. Однако и этот путь вполне устраивает чёрных. Тобидаси ч.3 хорошо усиливает форму и создаёт большую перспективу на будущее.

Данный пример ещё раз напоминает о том, что защита форм — одно из главных условий успешного ведения боя.

Задача 7

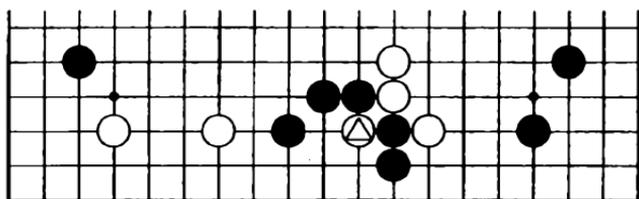


Диаграмма 286

Д.286. Ход белых. Используя имеющуюся жизненную силу камня \triangle , проведите белыми ловкое построение лёгкой формы справа и не дайте соединить чёрные камни, стоящие на стороне, с формой симари в правом углу.

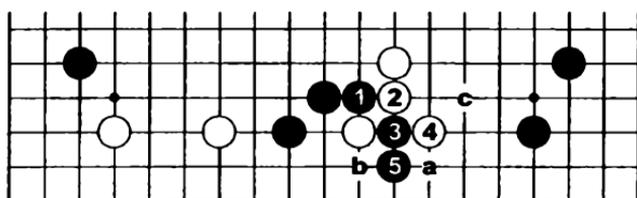


Диаграмма 287

Д.287. Ходами ч. 1, 3, 5 — киритори (взятие через разрезание) — чёрные в быстром темпе создают на стороне жизненную форму и захватывают в плен камень белых. Очень часто в такой позиции белые далее проводят бесхитростный вариант, играя осаз б.«а». И после ответа ч.«б» строят простенькую форму ходом какэ б.«с». Согласитесь, что построенная форма белых в этой ситуации не приносит радости её хозяину. Действительно, какая польза от этой формы? Назвать успехом скромное разделение чёрных камней на две жизнеспособные группы язык не поворачивается.

Ответ

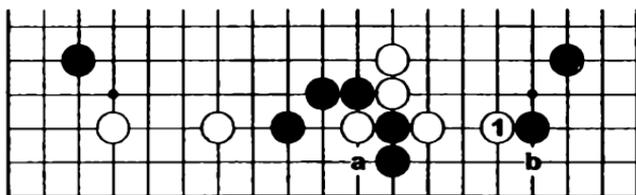


Диаграмма 288

Д.288. Направляясь вправо, белые ставят тобицукэ тэсудзи б.1. Отличный способ построения формы сабаки в сочетании с активным давлением на обе группы чёрных камней одновременно. Этот замечательный ход имеет миаи в пунктах «а» (осаз) с угрозой взятия двух чёрных камней на стороне и «б» (ханэ), угрожающий разрушить правый угол.

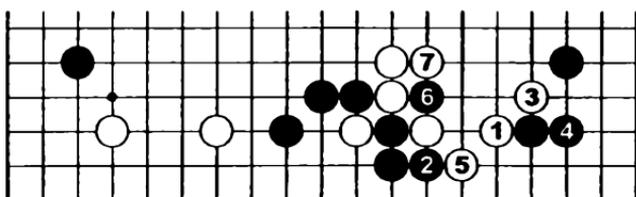


Диаграмма 289

Д.289. Против б.1 чёрные выполняют магари ч.2. Но после б.3, 5 белые получают активную и лёгкую форму.

Если чёрные режут ч.6, тогда этот лёгкий аллюр после б.7 может перейти в неуклюжую походку. Посмотрите далее.

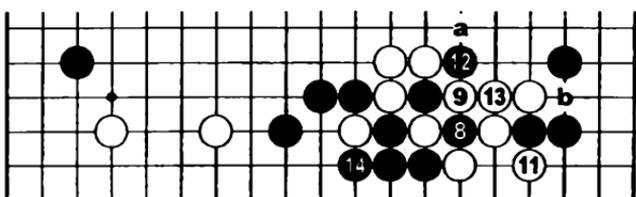


Диаграмма 290
ч.10 — соединение

Д.290. После взятия белого камня ходом ч.8 белые с радостью ставят распорку — ханэ б.11 (после атэ б.9). Чёрные не могут отказаться от хода ч.14 и вынуждены терять темп. Белые получают прекрасную возможность построить форму сабаки, имея пункты «а» — атэ и «б» — выход.

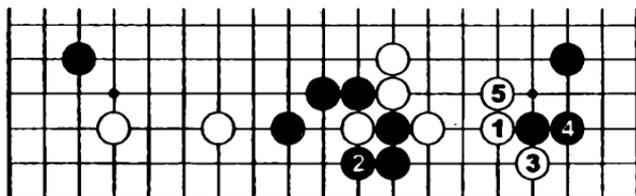


Диаграмма 291

Д.291. Против цукэ б.1 чёрные могут ответить ч.2. Тогда белые, играя б.3,5, строят очень приятную форму сабаки. Причём форма достаточно прочная и может иметь несколько очков прибыли. Вместо ч.2 чёрные могут реагировать на ход б.1 игрой в пункт «3» (или «5»). Тогда оккупированный белый камень восстанет и ходом б.«2» заберёт два чёрных камня.

Задача 8

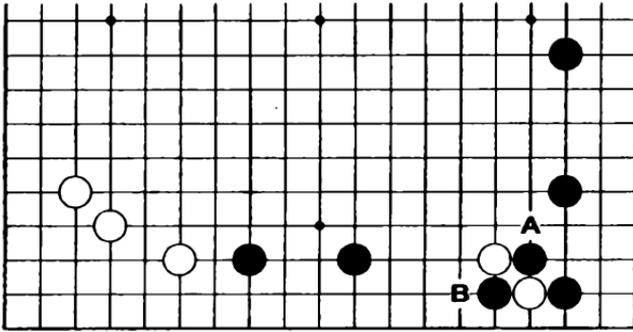


Диаграмма 292

Д.292. Ход белых. С какого хода важнее начинать игру в углу — «А» или «В»? Итак, проблема белых заключена в выборе очередности ходов.

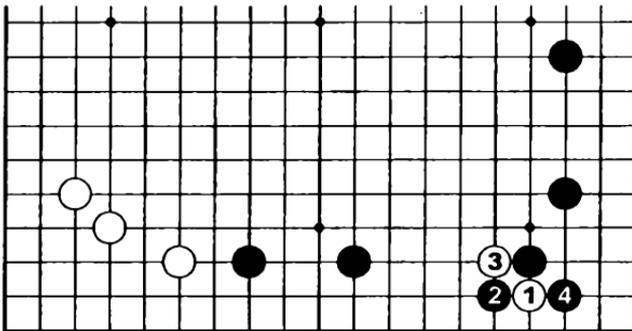


Диаграмма 293

Д.293. Против имеющейся формы в углу существует известный способ борьбы, начинающийся с цукэ б.1. Этот ход относится к высокому рангу. Для игроков высокого уровня игры этот приём хорошо известен. Но мне часто приходилось видеть, как после розыгрыша конкретного варианта с ходом цукэ далее происходили элементарные ошибки в построении форм. Думаю, что это связано с непониманием самой идеи построения сабаки в данной конфигурации.

Ответ

Д.294. У чёрных в углу достаточно сильная форма. Цель белых — совершить лёгкое гашение этой силы. Делается это просто — б.1,3. Только при такой последовательности ходов цель белых осуществится. Далее надо завершить построение сабаки не укреплением отработанных камней, а только лёгким поглядыванием на них б.5,7. Эти камни продолжают

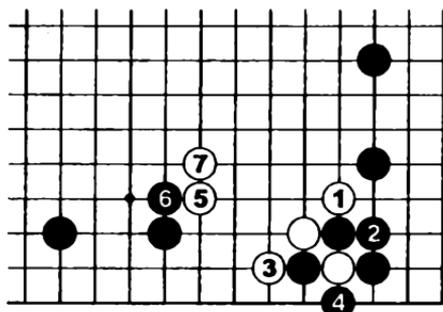


Диаграмма 294

гасить возможности партнёра во всей округе и в тоже время активно устремляются в центр. В принципе, идея кэси заложена именно в этих ходах. А начальные удары являются подготовительными. Но они могут иметь и собственные возможности. Это зависит от реакции чёрных.

Д.295. Какэцуги б.5 создаёт ощущение тяжести формы. Так играть не рекомендую. Эти камни легко подвергаются кикаси чёрных. Например, от хода ч.6 белым не отвертеться. Здесь проявляется принцип упрямства. О лёгкости формы белым можно забыть.

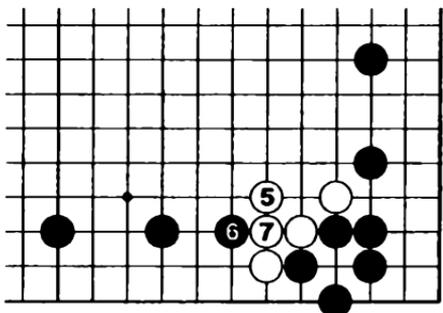


Диаграмма 295

Д.296. После б.1 чёрные могут построить поннуки ходом ч.2. Б.3 — прекрасный способ реализации тэсудзи в другом плане. Ходами б.3,5 белые в хорошем ритме разрушают укрепление чёрных в углу с чувством удовлетворенности.

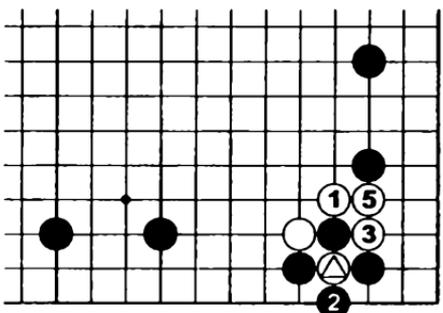


Диаграмма 296

ч.4 — соединение в пункте \triangle

Д.297. Если белые меняют последовательность ходов и начинают с хода б.1, тогда после естественного ч.2 белым остаётся только одно — осознать свою ошибку. Проведя в начале ловкое тэсудзи, далее белые сами угодили в свои собственные сети после хода б.1.

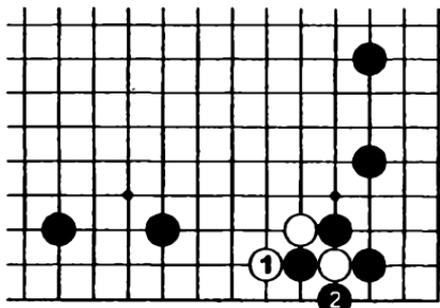


Диаграмма 297

Задача 9

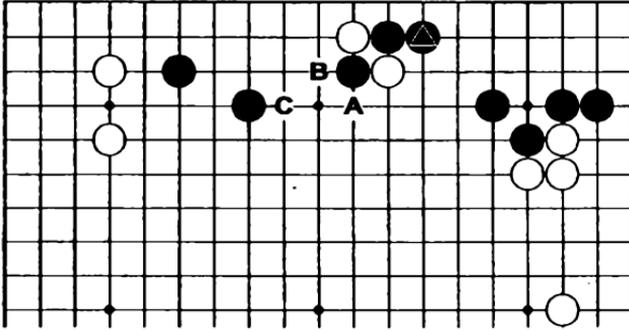


Диаграмма 298

Д.298. Ход белых. Чёрные выполнили хики . У белых имеется выбор хода из трёх предложенных — «А», «В», и «С». Сделайте выбор и выстрелите лучшим патроном. А будет этот патрон с порохом или нет — узнаете в ответе.

Имея цель внедриться в зону, охраняемую чёрными камнями, белые провели знакомый приём киритигаи (взаимное разрезание). Но данный приём требует знание его продолжения.

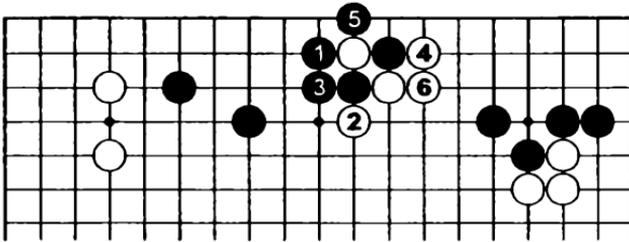


Диаграмма 299

Д.299. Если чёрные в этой ситуации киритигаи ставят атэ ч.1, тогда к ходу б.6 обнаруживается, что чёрные промахнулись. Хики в пункт «4» — совсем другое дело.

Итак, наметьте план действий белых и завершите приём киритигаи ловким тэсудзи.

Ответ

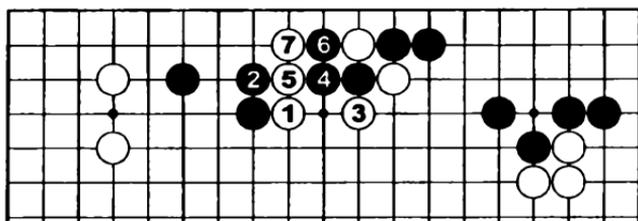


Диаграмма 300

Д.300. Цукэ 6.1 заставляет чёрных думать о построении лёгкой формы. Дело в том, что чёрным теперь невозможно соединить свои камни. В го есть выражение — «если строишь сабаки, то начинай с цукэ» Конечно, у цукэ имеются и другие задачи в игре. Но когда борьба идёт за создание какого-либо местного перевеса в силовом балансе форм, приём цукэ незаменим.

После ч.2 ханэ 6.3 — лучший ответ. После единственного ч.4 белые продолжают давление 6.5, 7 и окончательно разрывают чёрные камни.

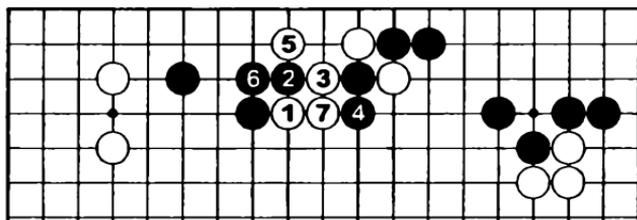


Диаграмма 301

Д.301. Пусть чёрные пойдут другим путём — ч.2. И снова после варианта 6.3–6.7 чёрные в отчаянии. Ещё бы, по обеим сторонам белого ножа течёт чёрное масло. Разрезанные формы чёрных необходимо срочно укреплять.

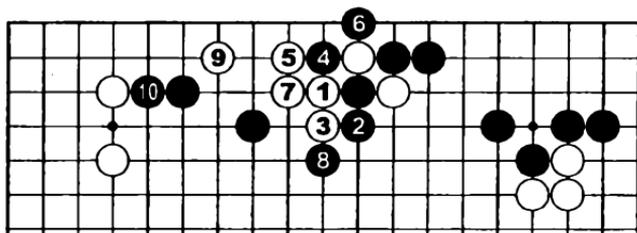


Диаграмма 302

Д.302. Ходом 6.1 белые легкомысленно бросают прекрасно выполненный ранее приём киритигаи. Вульгарный ход, естественно, приводит бе-

лых к собственным осложнениям. После варианта ч.2 – ч.10 белые камни попадают под атаку. Разумеется, о сабаки можно теперь и не вспоминать.

Задача 10

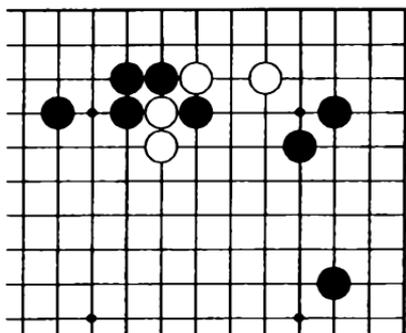


Диаграмма 303

Д.303. Ход белых. Что касается форм и тэсудзи, то они требуют лёгкости выражения замысла. При тяжёлом выражении, как правило, трудно получить хороший результат. Красивый ход чаще рождается вместе с лёгким его выражением. Часто такой ход и считается правильным. Для ясности изложенного, приведу пример. Возьмите поэтическое произведение, которое легко выражает человеческие чувства, и вы начинаете сопереживать, читая его. Стоит взять сочинение с простым, вроде бы, замыслом, но тяжело выраженным, и после прочтения нескольких страниц прочитанное почему-то забывается.

Представленная задача — яркий образец действительного боя.

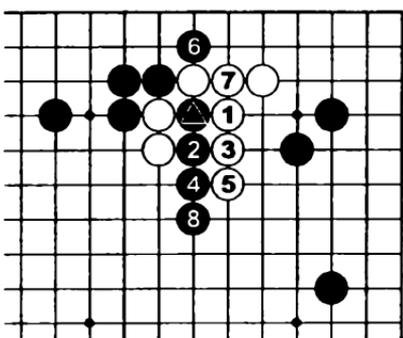


Диаграмма 304

Д.304. Камень ● сходу не взять и надо искать пункт, создающий сабаки.

Игра б.1–б5 создаёт впечатление тяжёлой поступи. Слышен грохот тяжёлых сапог. Назвать получившуюся форму белых сабаки невозможно. А после б.7 форма белых принимает совсем уродливый вид.

Ответ

Д.305. Какэ б.1 — единственный путь к успеху. Хитрый замысел, но простое его выражение — лучшие условия для создания красивых и правильных форм. Если чёрные отвечают ч.2, то после б.3 у белых образуется великолепная форма.

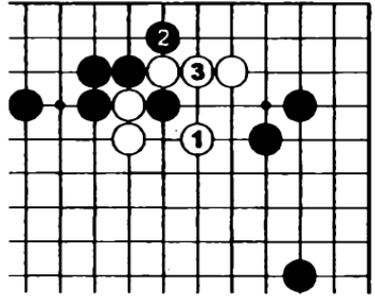


Диаграмма 305

Д.306. После атэ ч.2 белые вытягивают свой камень. Б.3 — важнейший ход для осуществления задуманного. Эта жертва двух камней является ключом к закрытой (пока ещё) двери.

Б.11 завершает построение сабаки. Плоды построенной стенки, думаю, вам ясны — чёрные не смогут удержать тремя камнями и угол и правую сторону одновременно.

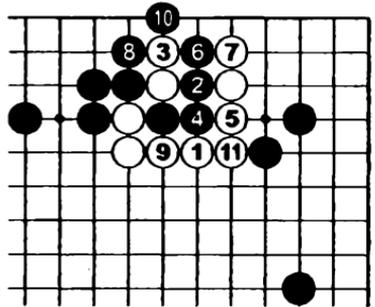


Диаграмма 306

Д.307. Иногда игроку не хватает духа идти на дополнительные жертвы и он, торопливо отдавая один камень б.3 (или б.«а»), ставит встречное атэ. В итоге чёрные получают форму поннуки, а белые остаются с нерешенными проблемами.

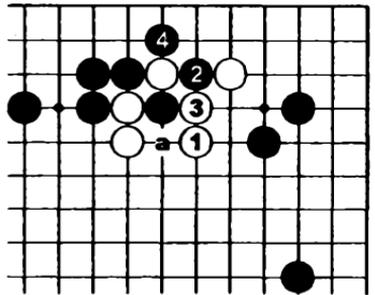


Диаграмма 307

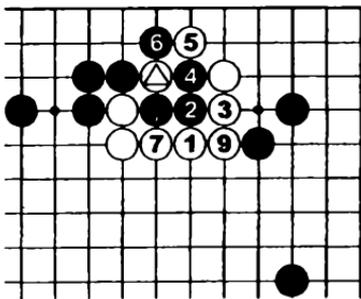


Диаграмма 308

ч.8 — соединение в пункте 

Д.308. На ловкое какэ чёрные решают вытянуть камень — ч.2. Но после б.3 и далее, начальный ход б.1 превращается (по мановению «волшебной палочки» чёрных) в прекрасное сибори тэсудзи. Результат на этой диаграмме практически совпадает с результатом, показанным на второй диаграмме.

Задача 11

Вернёмся к разговору о способах выражения замысла.

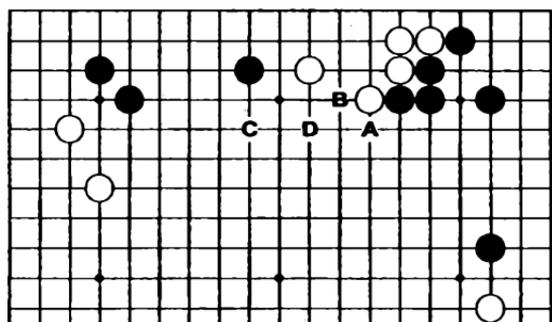


Диаграмма 309

Д.309. Ход чёрных. Игра ч.«А», б.«В», ч.«С» и б.«D» выглядит очень просто. Однако этот вариант скорее можно назвать бесхитростным, чем простым и ясным. Если вам встречается игра подобная этой, то наверняка станет скучно наблюдать за ней (как читать неинтересную книжку).

Игра го — это постоянное творчество. Если игрок отказывается от поиска ловких ходов в партии, то в конечном итоге он просто прекращает играть в го. Радость от проведённой комбинации приходит только к тому, кто её (эту комбинацию) ищет. И даже не найдя её, получает удовольствие от самого поиска.

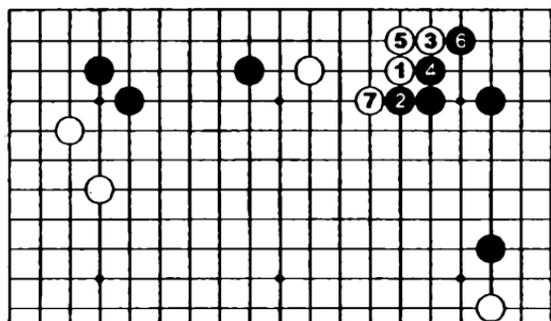


Диаграмма 310

Д.310. Против б.1,3 чёрные отвечают магари ч.4, сохраняя для своей формы прочный выход в центр.

Форма белых вообще-то выглядит успокоившейся, но имеется чувство, что в ней или не хватает камня, или какой-то камень стоит не на своем месте.

На практике подобные формы легко подвергаются атаке, и нередко погибают от ловкой игры партнёра (или от неумения найти достойную защиту). Изучая подобные теоретические примеры, в игре вы будете смотреть на такие формы совсем по-другому.

Ответ

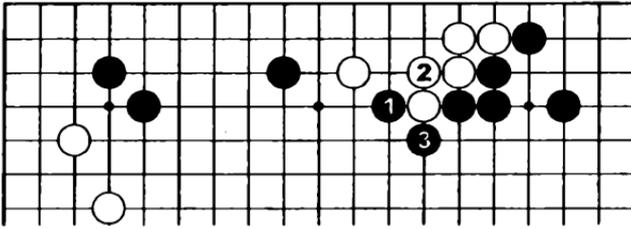


Диаграмма 311

Д.311. В показанной конфигурации белых камней чёрным хорошо провести красивый приём хасамицукэ гэсудзи ч.1. Ходом б.2 белые уходят от осложнений. Ставя ч.3, чёрные идут на блокировку белых камней. Посмотрите, чёрные раздвигают свою форму, а форма белых сжимается.

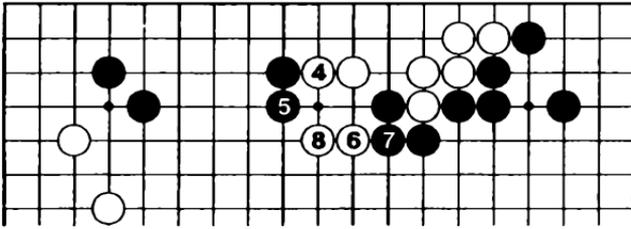


Диаграмма 312

Д.312. Цукиатари б.4 создаёт форму, способную на выход из блокады. Получив расширение формы справа, чёрные должны теперь позаботиться об укреплении камней наверху — ч.5. Б.8 выводит белые камни из окружения.

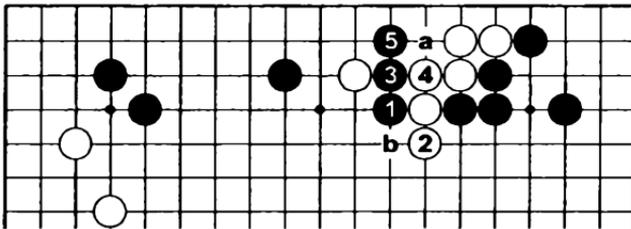


Диаграмма 313

Д.313. После хасами ч.1 белые решают «высунуть голову» — б.2. Но это решение опасно. Проведя ч.3,5, чёрные с большим успехом атакуют белых. Форма противника полностью разваливается. Если вместо б.4 играть б.«5», тогда после ч.«4», б.«а», ч.«b» игру белых назвать успешной никак нельзя.

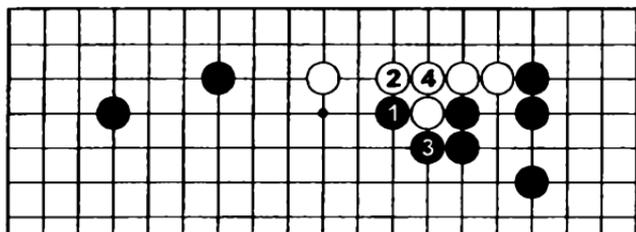


Диаграмма 314

Д.314. Не взирая на простоту приёма ч.1, 3, эффект от него достаточно ощутим.

Среди игроков дзёсэки под названием цукэноби очень популярна, особенно в игре на форе. Зная о существовании тэсудзи ч.1, 3 вы всегда можете применить его, если необходимо построить хорошую стенку в центре.

Задача 12

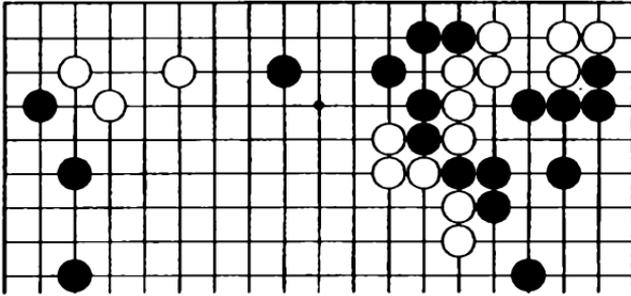


Диаграмма 315

Д.315. Ход белых. В правом верхнем углу у белых нет возможности самостоятельного выживания из-за малого пространства. Однако чёрные камни на верхней стороне, участвующие в окружении белой группы, находятся в некоторой неустойчивости. Белые могут провести на них атаку. Для этого необходимо найти слабое место в форме чёрных камней. Какой пункт позволяет белым выполнить тэсудзи?

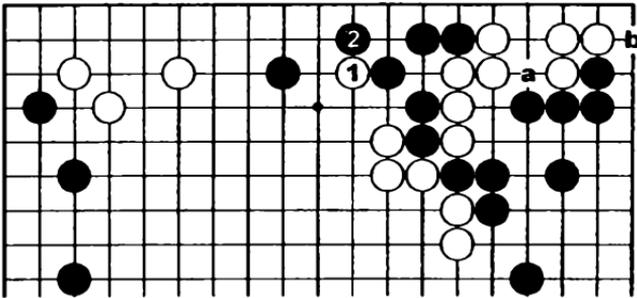


Диаграмма 316

Д.316. Из-за того, что в правом верхнем углу у чёрных имеются пункты миаи «а» и «б», белым невозможно выжить. Однако участвующая в окружении белых камней группа чёрных находится в неустойчивом положении. На первый взгляд ход б.1 смотрится угрожающе. Но после простого ответа ч.2 выясняется, что нападение на камни чёрных провалилось.

Ответ

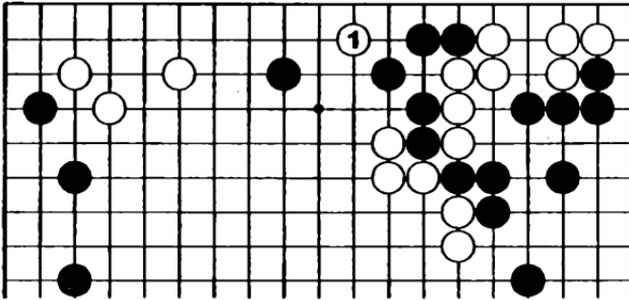


Диаграмма 317

Д.317. Б.1 — важный пункт в форме чёрных. Удар этот называется кадо, (кадо — образно означает «забежать за закрывающиеся ворота»). Этот прыжок ещё называют атакой через кэйма. Что это значит? Дело в том, что б.1, может связаться со своими внешними атакующими камнями через форму кэйма. Этот будущий прыжок, идущий на связь, продолжит начатую атаку.

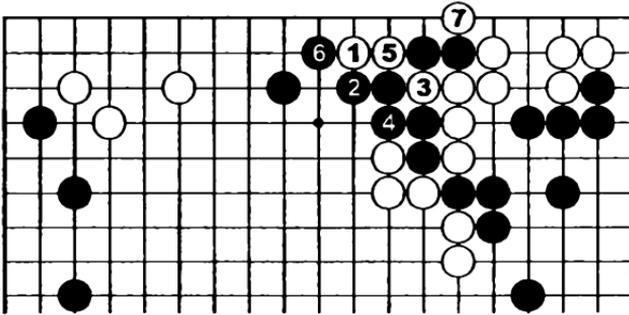


Диаграмма 318

Д.318. Б.1 — прекрасный выстрел по форме чёрных. Внезапно камни чёрных приобретают беспомощный вид. Если последует ч.2, то после атакующих ходов б.3–б.7 белые совершенно просто получают жизнь в углу.

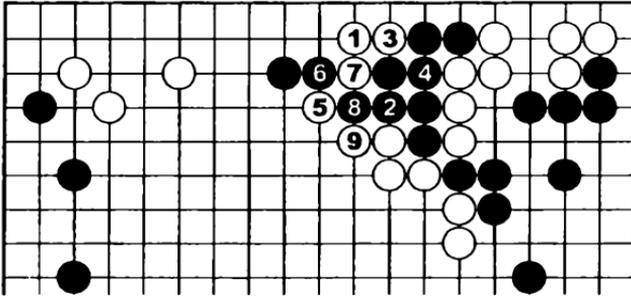


Диаграмма 319

Д.319. После б.1 чёрные ликвидируют «сквозняк» в своей форме ходом ч.2. Но, проведя кикаси б.3, белые ходом б.5 (вот оно – кэйма!) уверенно доказывают состоятельность тэсудзи. А в ситуациях, подобных показанной после хода б.9, нередко можно слышать следующие слова: «окружал, окружал и... вдруг оказался сам окружённым».

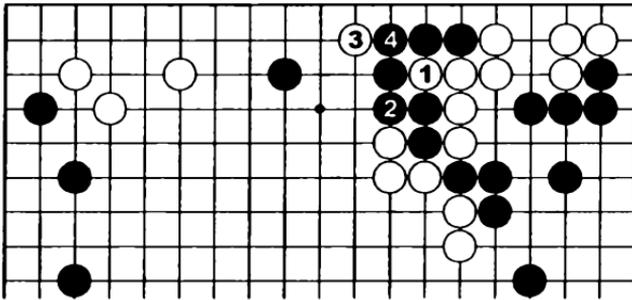


Диаграмма 320

Д.320. Если белые играют сначала б.1 и только затем ставят б.3, то вся прелесть атаки пропадает. Чёрные спокойно соединяются ч.4, а белые камни в углу обречены на неминуемую смерть.

Задача 13

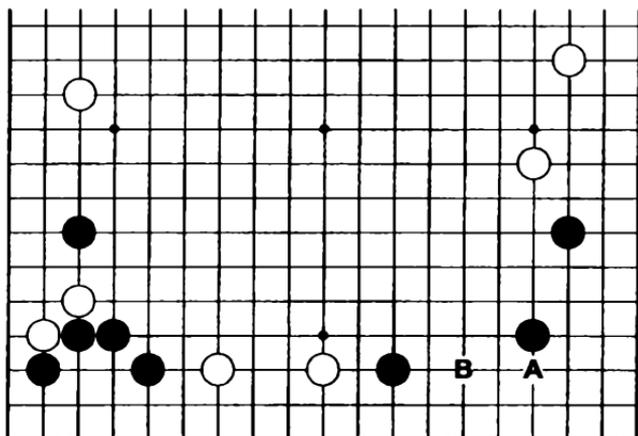


Диаграмма 321

Д.321. Ход белых. Чтобы совершить агрессию в данной позиции, необходимо осуществить технику построения сабаки. Выберите пункт агрессии из предложенных «А» и «В». Главный замысел белых заключается в том, чтобы кардинально изменить обстановку в районе правого угла.

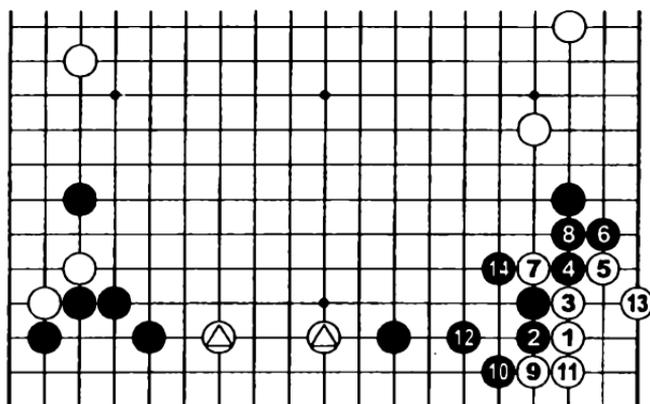


Диаграмма 322

Д.322. Б.1 — сансан. Дальнейшее построение в углу до хода б.13, конечно, приносит некоторый доход белым. Но, если посмотреть на два камня \triangle , то становится очевидным, что такой путь для белых опасен. Прямое внедрение в угол совершенно не учитывает общую позицию на нижней стороне. Навряд ли такую игру можно считать в данной ситуации удачной. Оптимально построенная форма никэмбираки \triangle обречена на мучительное существование.

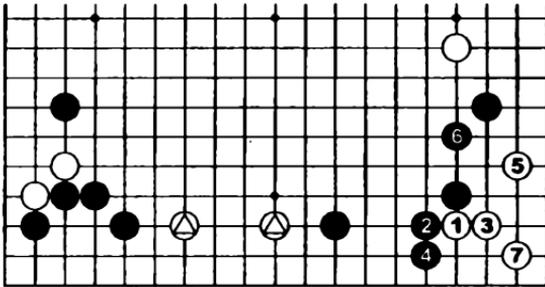


Диаграмма 323

Д.323. Цукэ б.1 более интересная игра, чем простое внедрение в сансан. К тому же этот ход в данной обстановке считается наиболее агрессивным тэсудзи и вполне удачным в предстоящей борьбе. Против б.1 чёрные решают поставить внешнее осаэ ч.2. Играя б.3–б.7, белые строят лёгкую форму с выживанием. Посмотрите на два белых камня △. Им совсем не душно. Да и форма чёрных справа не очень-то грозная.

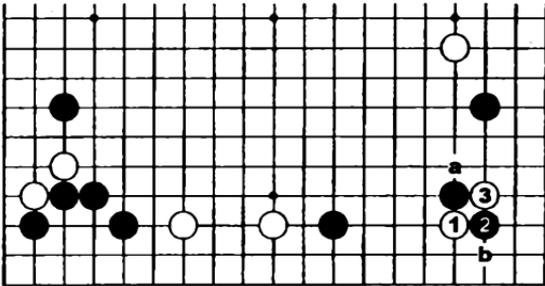


Диаграмма 324

Д.324. На цукэ б.1 пусть чёрные ставят внутреннее осаэ ч.2. Этот путь более жёсткий по отношению к белому цукэ. Тогда белые вступают на путь ещё более агрессивный — б.3. Это так называемое киритигаи. Такой приём часто употребляют для дальнейшего построения формы сабаки. Чёрным разумно выбирать одно из ноби — «а» или «б».

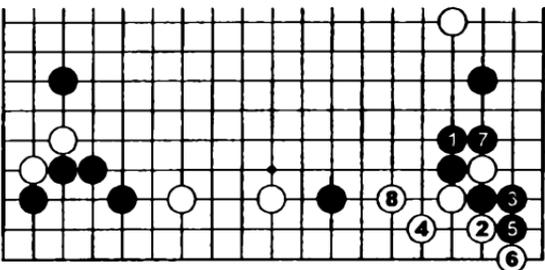


Диаграмма 325

Д.325. В го есть пословица: «киритигаи — с одной стороны, ноби — с другой стороны». Чёрные выбирают ноби ч.1, белые проводят вариант б.2–б.8. Итог для белых более чем успешный. Сабаки обеспечивает белым устойчивое положение на всей нижней стороне.

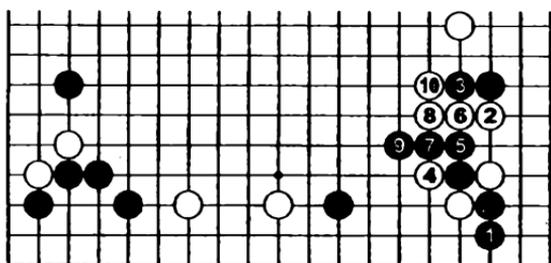


Диаграмма 326

Д.326. Пусть чёрные в ситуации киритигаи играют ноби ч.1. В этом случае форма сабаки белых получает достаточный доход на правой стороне. Белое хи-раки на нижней стороне в этой борьбе не принимает никакого участия и сохраняет свободу действий.

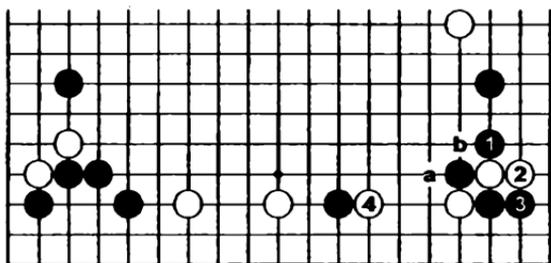


Диаграмма 327

Д.327. Но вот в ситуации киритигаи чёрные решают не ставить ноби. Ходами ч.1,3 чёрные заявляют о владении углом, не желая его делить ни с кем. И здесь белое сабаки-тэсудзи начинает работать во всю свою мощь. После б.4 грозит продолжение б.«а» — атэ или б.«b» — кири.

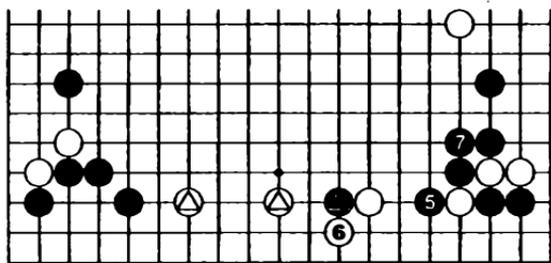


Диаграмма 328

Д.328. На какаэ ч.5 белые ходом б.6 вдыхают в свои камни  мощный поток воздуха. Камень  — как рыба, выброшенная на сушу. Стабилизация белых камней вокруг сильных форм чёрных — прекрасный результат проведённого тэсудзи.

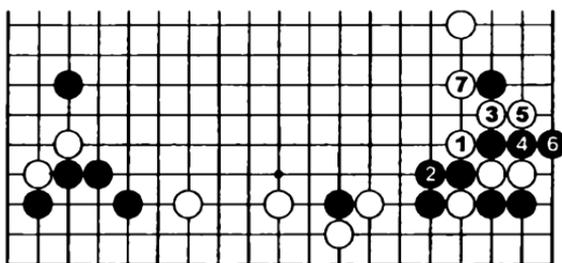


Диаграмма 329

Д.329. Если чёрные откажутся от соединительного хода ч.7 (смотри предыдущую диаграмму), тогда белые, не теряя ни минуты, ставят б.1 и дальнейшими действиями в форсированном варианте получают хорошую форму на правой стороне. И этот доход является так же результатом проведённого тэсудзи.

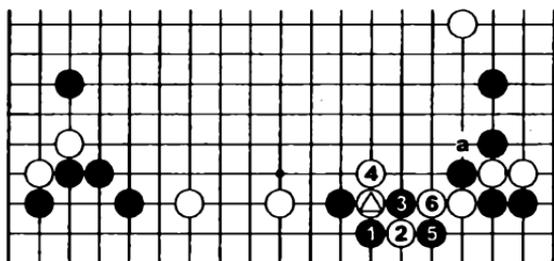


Диаграмма 330

Д.330. Против цукэ \triangle пусть чёрные ставят ситаханэ ч.1. Белые встречают этот ход жёстким осаэ б.2. Далее, если чёрные идут ч.3,5, то после атаками б.6 белые грозно глядят в разрезающий пункт «а». Для чёрных камней наступают чёрные дни.

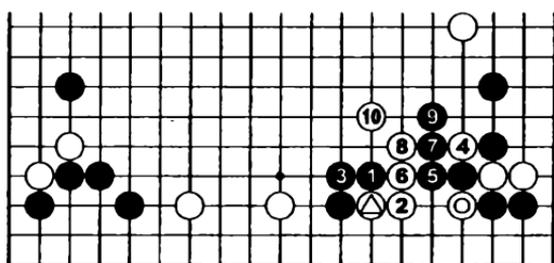


Диаграмма 331

Д.331. На ход \triangle пусть чёрные ставят ханэ ч.1 сверху. Здесь я приведу только один вариант игры, думаю, его будет достаточно.

Хики б.2. Этот ход открывает белым массу возможностей. Например, против ч.3 белые снова используют камень \odot и режут б.4. Результат борьбы, думаю, понятен.

Мне бы хотелось показать пару случаев, в которых белые неудачно завершают хорошо начатую борьбу.

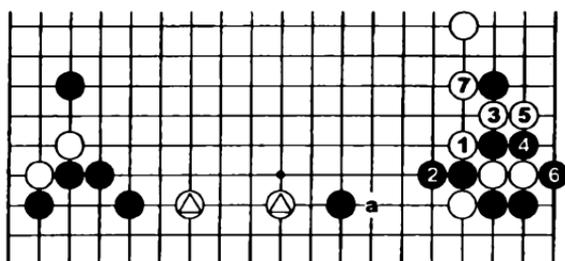


Диаграмма 332

Д.332. Пусть белые сразу режут б.1 (вместо подготовительного удара б.«а»). Далее ходом б.7 строится форма. Этот вариант плох. Дело в том, что чёрные совсем не теряют возможность атаковать камни \triangle . Эти камни не получают подкрепления ни на йоту. Цукэ «а» упущено, а вместе с ним и вся идея сабаки.

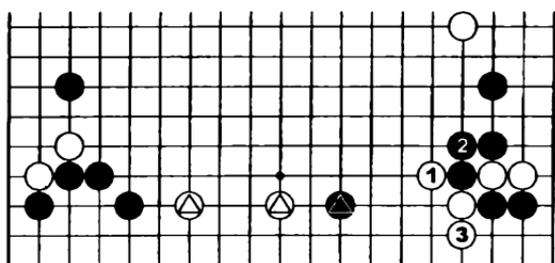


Диаграмма 333

Д.333. Игра б.1,3 тоже неудачная. Её можно трактовать так: белые совсем не понимают идеи сабаки. Противостояние камней \triangle и \triangle совершенно не в пользу белых. А три белых камня справа — плохие помощники, так как имеют нестроенную форму.

Задача 14

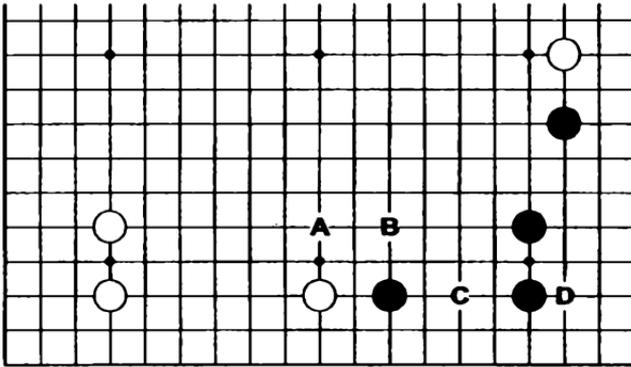


Диаграмма 334

Д.334. Ход белых. Эта задача — наиболее сложная из всех предыдущих. Если белым играть просто тоби «А», то после ответа ч.«В» форма чёрных в углу становится прочной. Такой путь белых считается в данной обстановке ошибкой.

Подумайте о двух других пунктах - «С» и «D». Какой из них способен помочь белым в осуществлении интересной идеи?

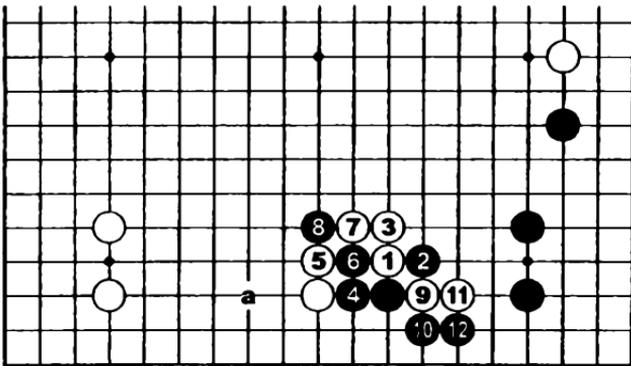


Диаграмма 335

Д.335. Чёрные в любой момент готовы провести утиками в пункте «а» и разрушить идею построения моё белых в области левого угла.

В арсенале белых есть способ сопротивления этому замыслу через приём цукэноби б.1, 3. Однако чёрные вполне законно могут перейти в атаку после дэгири ч.6, и после подготовительного варианта ч.8 – ч.12 навязать белым тяжёлый бой. Для белых наступают мучительные поиски защиты.

Ответ

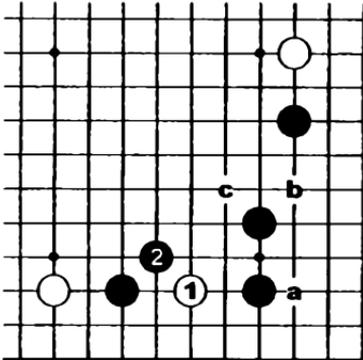


Диаграмма 336

Д.336. Утиками б.1 мало создаёт интересных продолжений. Такую игру никак нельзя назвать ловкой. Косуми ч.2 хорошо поддерживает прочное положение формы иккэндзимари в углу. У белых в форме чёрных камней есть более интересные пункты. Это — «а», «b» и «с».

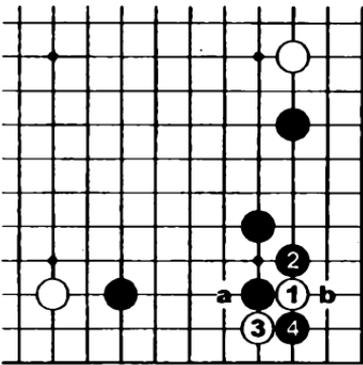


Диаграмма 337

Д.337. Самый интересный и популярный удар — цукэ тэсудзи б.1. Причём хочу обратить внимание на то, что этот удар больше способствует идее построения сферы влияния белых слева, чем идее непосредственного разрушения формы чёрных в углу. Обмен б.3, ч.4 считается обычным вариантом в этой борьбе. Если чёрные вместо ч.4 играют «а», то после б.«b» белые выживают в углу.

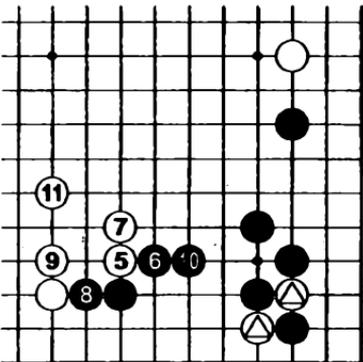


Диаграмма 338

Д.338. Подготовив адзи в углу, белые успешно ставят цукэноби б.5, 7 и строят хорошую форму. Чёрным трудно отказать от хода ч.10. Благодаря камням △, белые успевают поставить б.11 и укрепляются в центре.

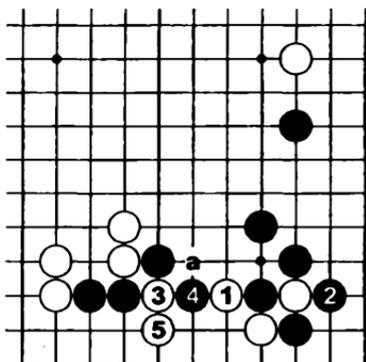


Диаграмма 339

Д.339. Пусть чёрные после цукэноби белых пропустят ход ч.«а». Тогда, играя б.1, 3, белые успешно забирают два чёрных камня. Потенциальная сила камней в углу приносит ощутимую прибыль.

Но самое привлекательное в этой борьбе заключается в том, что даже при ответе цукэноби ч.«а» белые камни в углу продолжают демонстрировать свою силу.

Посмотрите, как белая лиса хитрит.

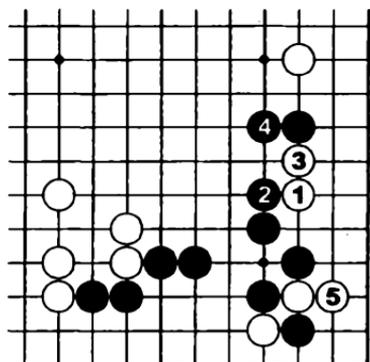


Диаграмма 340

Д.340. Б.1 — энергичное утикоми. Форма чёрных снова подвергается истязаниям. После ч.2, 4 белые включают свои угловые камни в бой — ноби б.5. Сила тэсудзи в действии.

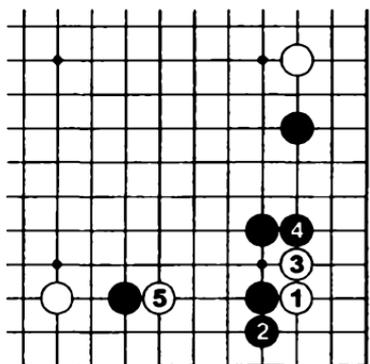


Диаграмма 341

Д.341. На тэсудзи б.1 чёрные отвечают более осторожно сагари ч.2 и уходят от неприятных адзи белых. Но и здесь у белых находятся интересные выпады. Например, б.3 продолжает держать чёрных в напряжении. Ч.4 — сомнений нет в таком решении. Но белые снова обрушивают на чёрных ловкое тэсудзи б.5!

Посмотрите два варианта ответа на это тэсудзи.

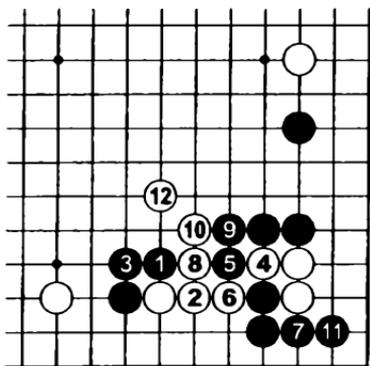


Диаграмма 342

Д.342. Ч.1,3 — первый из них. На это, казалось бы, крепкое усиление белые ставят азартно и решительно дэгири б.4,6. И к ходу б.12 белые получают прекрасный результат, не правда ли?

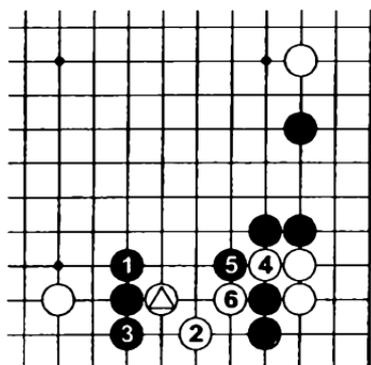


Диаграмма 343

Д.343. Второй вариант ответа на ход \triangle — ч.1. Косуми б.2 — хороший ход. И если чёрные решат остановить движение белых камней по низу ч.3, то после несложного варианта б.4,6 у белых нет оснований печалиться.

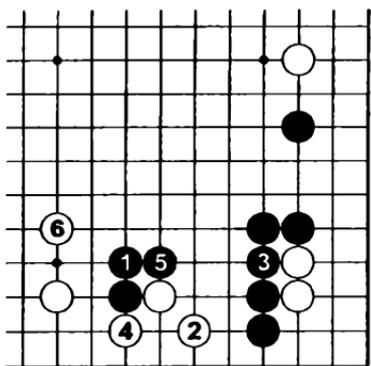


Диаграмма 344

Д.344. Против косуми б.2 нет лучшего ответа, как цуги ч.3. Тогда белые успешно соединятся б.4 без потери темпа. Снова у белых приятно.

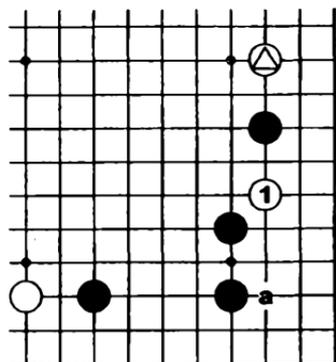


Диаграмма 345

Д.345. В форме угловых камней белые имеют другое утикоми б.1. Белые угрожают соединением этого камня со своим внешним камнем \triangle . Но внедрившийся камень так же угрожающе глядит и в пункт «а».

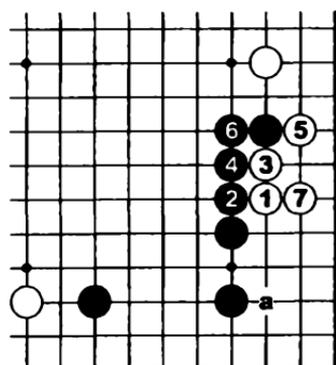


Диаграмма 346

Д.346. После б.1 пусть чёрные ставят ч.2. После простого б.3–б.7 соединение достигнуто. Если далее чёрные не станут отвечать, тогда белые в любой момент прыгнут в пункт «а» и полностью разрушат угол.

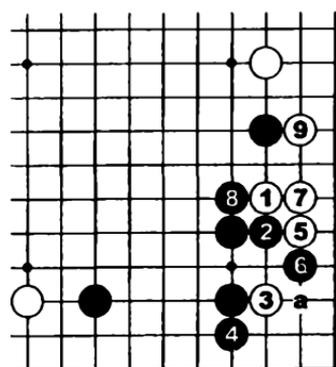


Диаграмма 347

Д.347. Теперь пусть чёрные сразу ставят ч.2. Пока ворота в углу полностью не захлопнулись, белым хорошо проникнуть в пункт сансан б.3. С этим ходом у белых появляется масса интересных вариантов игры. Причём вы уже знаете некоторые из них. Да, да! Те варианты игры на нижней стороне, которые вы только что смотрели, снова вступают в силу. Если чёрные решают отвечать ч.4, то после темпового варианта ханэцуги б.5,7 белые завершающим ходом б.9 осуществляют свой план соединения. Очень богатый улов! Но и камень «3» может принести в стадии ёсэ прекрасную прибыль после хода б.«а».

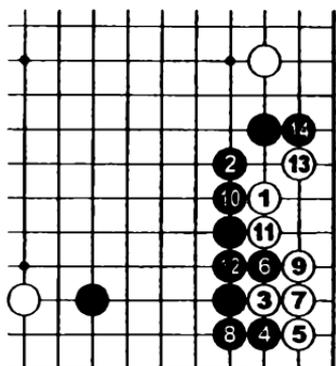


Диаграмма 348

Д.348. Против б.1 у чёрных имеется достаточно ловкий ответ. Это — косуми ч.2. План соединения белых камней на правой стороне разрушен. Белые ходом б.3 включают другой путь борьбы. Объединив силы двух камней, они способны самостоятельно бороться в расположении угловых камней чёрных.

Ч.4 — ханэ. Б.5 — не что иное, как сабаки тэсудзи. У чёрных нет хода ч.«7», поэтому приходится играть ч.6. Ч.8 — защита наиболее выгодная. И после б.9 далее белые камни самостоятельно выживают в окружении грозных камней чёрных. Осуществлен прекрасный способ «выдалбливания» территории в углу.

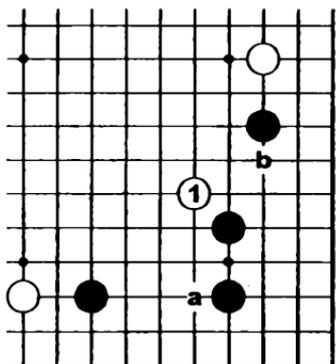


Диаграмма 349

Д.349. Камню б.1 хочется дать сравнение с прожектором. Действительно, он хорошо «светит» в пункты «а» и «б». Этот ход тоже считается тэсудзи, так как обеспечивает белым пункты миаи «а» и «б».

Посмотрите несколько вариантов, связанных с этим ходом.

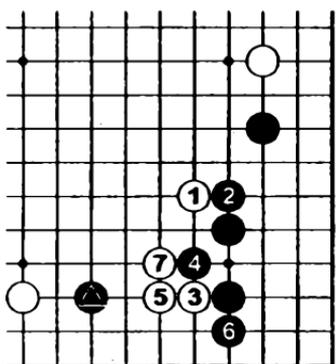


Диаграмма 350

Д.350. Если чёрные защищают правую сторону ч.2, тогда белые ставят цукэ б.3 с хорошими планами. После б.7 белые получают форму сабаки и атакуют оторванный камень. Это большой успех белых в данном построении на нижней стороне.

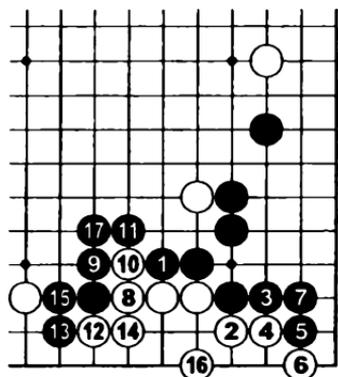


Диаграмма 351

Д.351. Вместо ч.6 (на предыдущей диаграмме) чёрные решают играть осаэ ч.1. Начиная с ханэ б.2, белые без труда строят крепкую группу и при этом не теряют темпа, что очень важно в таких случаях. И хотя чёрные строят внушительную стенку, белые могут быть довольны успешным разрушением начальной формы чёрных в углу.

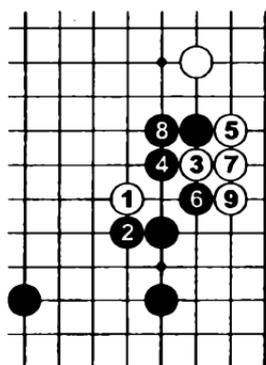


Диаграмма 352

Д.352. Если против б.1,3 ставится ч.4, тогда белым не стоит упускать ловкое ханэдаси тэсудзи б.5,7. В этой ситуации чёрным необходимо ходами ч.6,8 строить форму. Но после проникающего б.9 чёрным снова надо искать защиту.

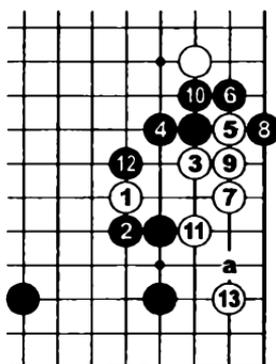


Диаграмма 353

Д.353. Если последует ноби ч.4, тогда после каэцуги б.5,7 и завершающего б.13 форма белых успешно укрепляется, как новый владелец на земле неудачника. Если чёрные вместо ч.4 защищают остатки земли ходом ч.«а», тогда после б.«12» положение чёрных камней приобретает вид оторванных рукавов кимоно.

Глава 6. Ката и судзи в сикацу

Расчёт и анализ (по-японски — ёми) форм и тэсудзи наиболее сильно требуются в позициях сикацу (смерть и жизнь).

Вообще, жизнь и смерть камней — это основное в игре го. Такие понятия, как ханэ и оки в первую очередь часто связаны с тэсудзи. А такие пословицы, например, как «что ни ханэ, то важный пункт» или «как ни оки, так тэсудзи», считаются прекрасным ориентиром в позициях сикацу. Но одной из основных пословиц хотелось бы назвать следующую: «важный пункт партнёра — мой важный пункт».

Вот наглядный пример.

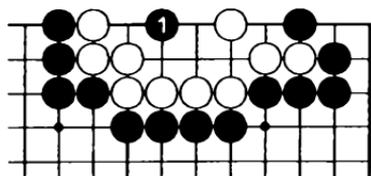


Диаграмма 354

Д.354. Ч.1 — оки (срочный пункт внутри атакуемой формы). Всего один удар и форма белых камней неминуемо гибнет.

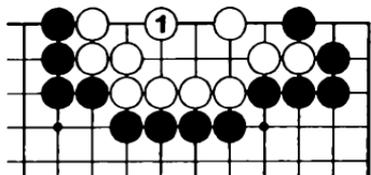


Диаграмма 355

Д.355. Б.1 — построение глазной формы. После этого хода чёрные не в силах уничтожить белые камни.

Форма 1. Кэйма тэсудзи

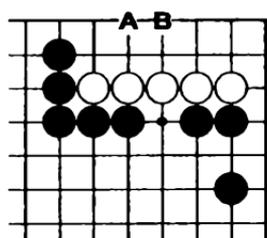


Диаграмма 356

Д.356. С первого же взгляда бросается в глаза форма кэйма, создающая хорошие условия для атаки белых камней. Действительно, и когэймахири «А» и огэймахири «В» выглядят сильными атакующими ходами. Что касается ситуаций атаки и защиты форм в середине доски или на сторонах, то о форме кэйма существует известная поговорка: «кэйма — атакующий ход».

Когда в позиции имеется форма сусоаки (заглядывание в зону партнёра), то это сусо используется с большим успехом популярным приёмом кэймахири тэсудзи. В нашем примере ход когэйма («А») — это действительно хашири тэсудзи, а ход огэйма («В») — это ошибка.

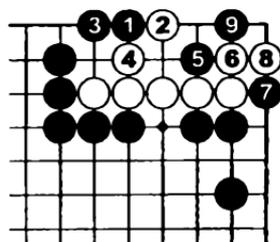


Диаграмма 357

Д.357. Ч.1 — прыжок когэйма. После б.4 глаза у белых отбираются ходом ч.5. Делается это следующим образом. После б.6 чёрные проводят важную последовательность ходов ч.7,9 и строят внутри белой формы, так называемое, саммэнакадэ (форма треугольника внутри). Очень важно не переставить ходы ч.7 и ч.9. Если вместо ч.7 играть сразу ч.9, то белые выживут.

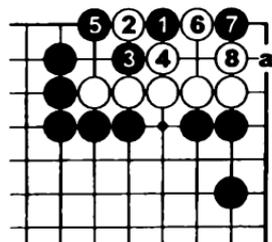


Диаграмма 358

Д.358. Ч.1 — огэйма. Белым представилась возможность занять важный пункт б.2 — цукэ. А к ходу б.8 белые организуют ко-борьбу за выживание группы. Если вместо ч.7 играть ч.«8», тогда после б.«а» и ч.«7» можно снова организовать ко-борьбу.

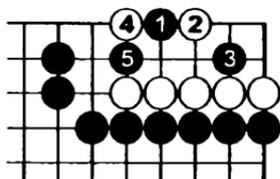


Диаграмма 359

Д.359. Давайте изменим немного угловую форму, сместив все камни белых вправо на одну линию. Какое атакующее тэсудзи будет в этой форме? Теперь прыжок огэйма ч.1 становится тэсудзи. На цукэ б.2 чёрные захватывают оки ч.3 — важный пункт атаки, и белые камни гибнут.

Если вместо ч.3 играть ч.«4», то совершенно ясно, что этот же пункт перехватят белые и выживут на радость себе. Поиграйте далее, чтобы знать окончательно весь путь выживания.

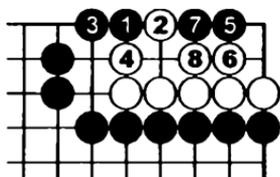


Диаграмма 360

Д.360. Пусть чёрные играют когэйма ч.1. И в этой позиции белые захватывают важный пункт б.2. Чёрным приходится отвечать ч.3, и в конечном итоге вместо прямого уничтожения камней борьба переходит в ко. Если вместо ч.5 идти сразу ч.«7», тогда белые берут пункт «5» и выживают без проблем. Однако стоит белым после ч.5 сыграть б.«7» тогда после законного ч.«8» белые обречены.

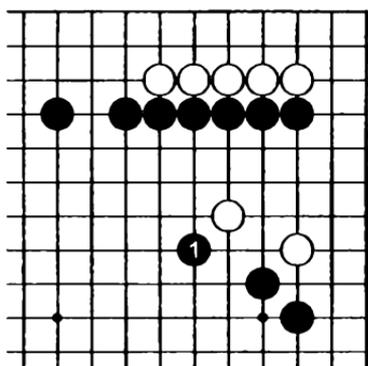


Диаграмма 361

Д.361. Как говорилось ранее, ход кэйма популярен в атакующих ситуациях. Пословица «атакуй ходом кэйма» хорошо известна и имеет на это полное право. Разумеется, атакующих ходов существует множество. Например, ходы косуми, боси, оки и другие формы применяются очень часто в атаках. Однако форма кэйма — самая популярная.

Ч.1 — кэйма тэсудзи. Посмотрите, как всего один ход основательно перекрывает попытки белых камней выскочить из окружения.

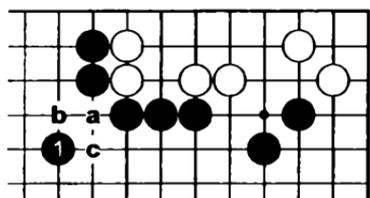


Диаграмма 362

Д.362. На этой диаграмме показан конечный результат розыгрыша сангэмбасами дзёсэки. Пункт «а» — слабость формы чёрных. Кэйма ч.1 — защитительная форма. Как видите, кэйма может выполнять и функцию защиты.

Если вместо ч.1 сыграть катацуги ч.«а», то это будет, конечно, прочнее. Однако ч.1 имеет более энергичное движение в центр, что немаловажно в игре. При постановке защиты ходами в пункты «b» или «с» (вместо ч.1) белые в любой момент могут провести нодзоки в пунктах соответственно «с» и «b». Это может стать им выгодным.

Форма 2. «Мэнсэки о хирогэру» тэсудзи

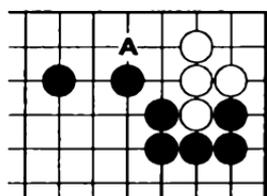


Диаграмма 363

Д.363. На диаграмме показана форма сикацу. Нет ли здесь условий для приобретения очков? В сикацу формы часто выживают через расширение внутренней зоны. Если белые станут выживать в углу без расширения, то их попытка провалится из-за того, что их форма (пустые пункты внутри) имеет так называемую ситуацию «тёкуён» (четырёхугольник) или как ещё называют её «магариём-мэ» (охват четырёх пунктов).

Цукэ белых в пункт «А» — хороший приём создания ката под названием «мэнсэки о хирогэру» (в переводе с японского — ход на расширение площади или создание формы методом расширения).

Раздувая «карман» и находя для этого ключевой пункт (а этот пункт чаще всего является тэсудзи), можно спасти свои трудные камни от смерти. Однако в таких случаях надо быть осторожным и не допускать, чтобы этот «карман» порвался. Ситуации, в которых камни идущие на расширение жизненных площадей оказываются оторванными, встречаются очень часто. Неоправданное желание разбогатеть (вместо того, чтобы выжить) наказывается моментально.

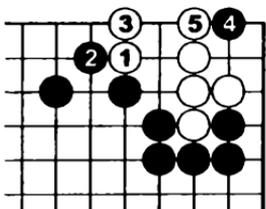


Диаграмма 364

Д.364. Б.1, 3 — создание глаза. При попытке атаковать ч.4 белые уверенно выживают после б.5.

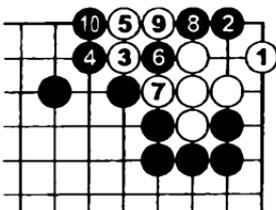


Диаграмма 365

Д.365. Для создания глазной формы белые берут пункт б.1. Но очки ч.2 раскрывает ошибку белых.

Если после этого обмена белые идут на расширение площади б.3, 5, то ответ ч.6, 8 доказывает, что оппонент опоздал с этим решением. Камни белых обречены.

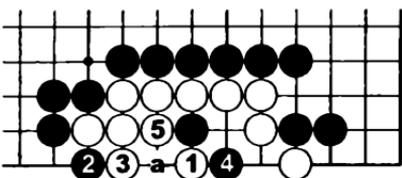


Диаграмма 366

Д.366. Посмотрите следующую форму, которую можно часто встретить в партиях. Часто в подобных формах ход б.1 является ловким цукэ тэсудзи.

Однако в этой ситуации после ч.2, 4 белые вынуждены идти на ко-борьбу и этим признаться в своей ошибке. Замечу, что если бы чёрные вместо ч.2 (кстати, важный пункт партнёра) играли осаэ ч.«4», тогда после простого хода б.«а» группа выздоравливала без осложнений.

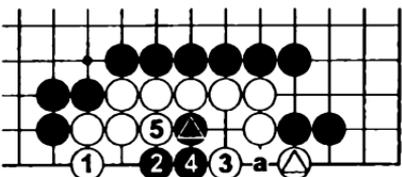


Диаграмма 367

Д.367. Чёрные захватывают пункт  — срочное место. Белые ставят б.1, расширяя зону. После ч.2, отбирающего глаз, следует ловкое косуми тэсудзи б.3. Далее, ходы ч.4 и б.5 — пункты миаи (простая формальность), и в конечном итоге образуется сэки, а с ним и выживание белых камней.

Если бы в этой форме не было камня , то вместо ч.2 чёрным хорошо играть в пункт «3». После б.«а» чёрные идут в

пункт «2», строят форму ёммэнакадэ (четыре пункта внутри) и убивают белые камни.

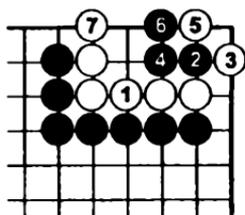


Диаграмма 368

Д.368. Б.1 считается тем же приёмом «мэнсэки о хирогэру», хотя на вид и не скажешь об этом. И к ходу б.7 образуется знаменитая форма маннэнко (вечное ко). В образовавшейся форме далее играть нет необходимости. Можно спокойно делать тэнуки и только под занавес партии приступить к выяснению отношений.

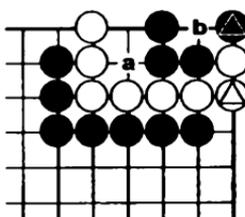


Диаграмма 369

Д.369. Если чёрные берут ко ●, тогда белые, естественно, соединяются △. И пока чёрные не возьмут пункт дамэ «а» белым нет смысла брать ко. В тоже время, если чёрные уходят от ко-борьбы и соединяются в пункте «б», тогда наступает полная тишина с образованием сэки. Такую позицию называют «вечным ко».

Форма 3. Сутэиси тэсудзи

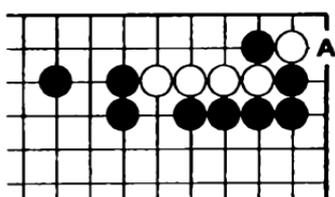


Диаграмма 370

Д.370. В формах сикацу часто используется популярный приём сутэиси (жертва камней). Принося в жертву один, два камня (в основном), можно спасти большое количество своих камней. Причём игрок, принимающий жертву, иногда сам становится похож на жертву, идущую в пасть ужа (вы понимаете, о ком я говорю).

Посмотрите на основную позицию. Такое впечатление, что белые камни уже не спасти никакими способами. Но давайте сыграем в пункт «А» и далее посмотрим красивый приём сутэиси тэсудзи, оживляющий камни белых.

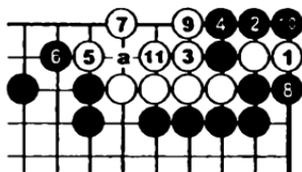


Диаграмма 371

Д.371. Итак, б.1 — сагари тэсудзи, способствующее выживанию. Главная идея жертвы заключается в ограничении выбора ходов с одной стороны и получение выгодных ходов в такой борьбе с другой стороны.

Чёрные принимают жертву ч.4, 8, 10. Им ничего не остаётся, как брать два камня таким большим количеством ходов. Что же касается белых, то их камень «11» выглядит победным флагом в этом сражении.

Но эта победа может уплыть, если вместо маневренного хода б.5 ринуться в атаку на три чёрных камня ходом б.«9». После ханэ ч.«а» в углу образуется смертоносная форма саммэнакадэ.

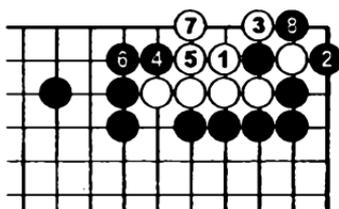


Диаграмма 372

Д.372. Белые решают играть простенькое атэ б.1. Чёрные с радостью контратакуют ч.2 и далее ходом ч.8 организуют выгодную для них ко-борьбу. Взглянув на предыдущую диаграмму, вы невольно сделаете низкий поклон тем двум камням отдавшим себя в жертву.

Большое количество сутэиси происходит при розыгрыше всевозможных форм дзэсэки. Правда, цель жертвы в этом случае часто совсем другая — получение сильной формы или усиление имеющейся формы, создание достойного влияния и так далее.

Посмотрите пример из такамоку дзэсэки.

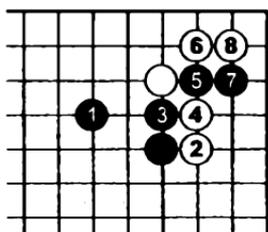


Диаграмма 55-01.eps

Д.373. Ч.5, 7 — важный момент в этом розыгрыше. Ч.7 хорошо демонстрирует известную поговорку «где один жертвует собой, там и второму быть неплохо». Жертва двух камней — самая популярная жертва. Намечая план жертвы, всегда ведите расчёт на жертву двух камней, а то и большее их количество. Отдавая свои камни, имейте ясную цель и, конечно, точный расчёт варианта.

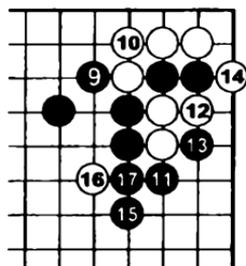


Диаграмма 374

Д.374. Продолжим начатую игру. Завершается эта дзёсэки ходами ч.9 – ч.17. Чёрные получили сильное внешнее влияние, а белые — прибыль в очках. Два отданных камня прекрасно отработали в этой дзёсэки. Они будут вспоминаться и в тюбана и вполне возможно в сикацу.

Что касается тюбана и других стадий игры, то там так же используются сутэиси тэсудзи. Однако самое большое количество жертв приходится на ситуации сикацу.

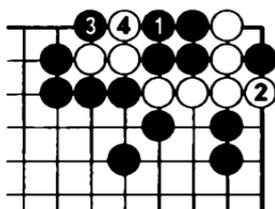


Диаграмма 375

Д.375. В этой форме стоит белым взять три чёрных камня ходом б.«1» и жизнь белых камней без сомнения обеспечена. Чёрным ничего не остаётся, как ставить оки ч.1, жертвуя четырьмя камнями. Отдавая эти камни, чёрные теряют большое количество очков, и кажется, что это ошибка. Но это не так. Расчёт абсолютно точен. Б.4 — принятие жертвы, и белые приготовились праздновать победу, но...

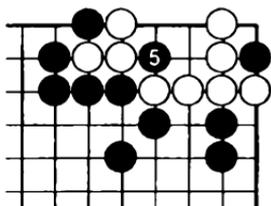


Диаграмма 376

Д.376. Ч.5 — главный замысел чёрных. Приём исиносита награждает чёрных уверенной победой. В этом приёме часто приносится в жертву пять камней.

Тэсудзи с жертвами применяются не только во время атаки. Для выживания камней этот способ не менее популярен. И самое изумительное во многих жертвенных ходах — первое удивление партнёра. Он иногда набрасывается на жертву, и его можно увлечь в сети, тайно приготовленные вами.

Форма 4. Сагари тэсудзи

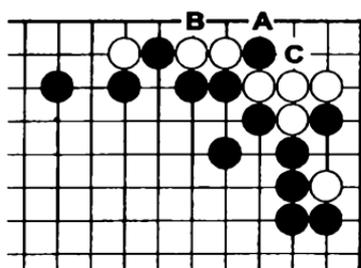


Диаграмма 377

Д.377. Сагари тэсудзи на первую линию — популярный приём в борьбе за жизнь или смерть групп. Этот приём часто необходим для получения дополнительного темпа в позициях сэмзай. Сагари тэсудзи нередко приносит дополнительные очки или заметное усиление формы.

Однако нас сейчас интересует вопрос сикацу. Сагари ч.«А» отбирает у белых свободное дыхание. Согласитесь с тем, что хочется сразу играть в пункт «В» и забрать два белых камня, а не возиться с непонятным ходом «А», не правда ли. Так часто и происходит. Но тогда белые, сыграв контрнападение «С», без хлопот приступят к выживанию в углу.

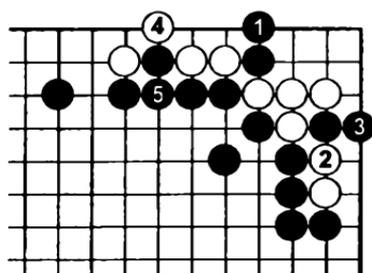


Диаграмма 378

Д.378. Ч.1 — сагари тэсудзи. Чтобы понять этот ход, необходим анализ всей позиции и глубокий расчёт всего варианта. Если последует б.2, то расчёт чёрных не нарушается, и они ставят ещё одно сагари ч.3.

Итак, после выполнения чёрными двух сагари белые полностью зажаты в углу, и дышать им осталось пару секунд. Посмотрите, что с ними случится дальше.

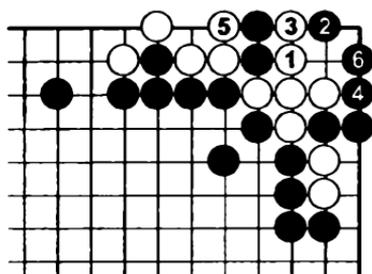


Диаграмма 379

Д.379. Если идёт б.1, тогда для чёрных лучшим ходом является тоби ч.2. И к ходу ч.6 результат для белых плачевный.

Если вместо б.3 играть б.«4», то удар ч.2 снова работает безукоризненно. Пусть белые сами поставят камень в пункт «2», всё-таки это волшебный пункт в углу «1-2» (вместо б.1). Спокойный ответ чёрных в другой такой же пункт «1-2» (пункт «6»)

окончательно опровергает попытки белых выжить.

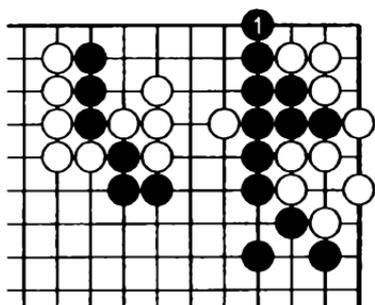


Диаграмма 380

Д.380. Ч.1 — сагари тэсудзи. Ситуации, когда одна из стенок, огораживающих территорию, находится в сложном положении, в игре случаются часто. В этом примере три чёрных камня слева «висят на волоске». Но почему ход ч.1 называют тэсудзи? Дело в том, что он открывает возможность соединить три камня — это первое. А второе — этот же ход грозно глядит в правый угол. Ч.1 — очень ловкий ход.

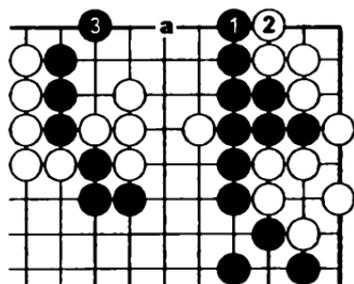


Диаграмма 381

Д.381. Против ч.1 белым выгоднее защитить угол б.2. Тогда ходом ч.3 чёрные прекрасно соединяют три камня. А это соединение даёт чёрным возможность окончательно захватить в плен пять белых камней. Очень большой успех чёрных. Благодаря комбинации ч.1,3 мост через пункт «а» успешно наведён.

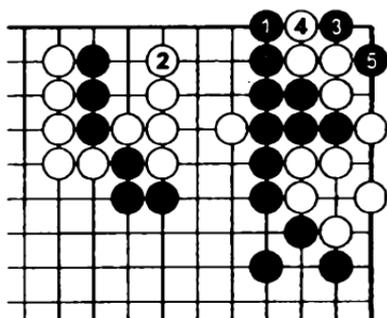


Диаграмма 382

Д.382. Против ч.1 ставится б.2, не допускающее соединение камней. Тогда немедленно следует тэсудзи ч.3.

Если последует б.4, тогда чёрные после ханэ ч.5 организуют мощную атаку на белые камни через ко-борьбу. Для чёрных эта борьба выгодная, что не скажешь о белых.

Обратите внимание на то, что в атаке на угол чёрные ходами ч.3 и ч.5 захватывают важные пункты «1-2». Эти пункты часто являются ключевыми при атаке угловых форм.

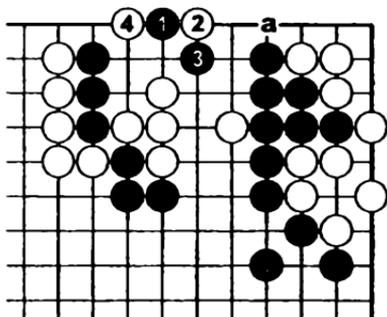


Диаграмма 383

Д.383. Нередко игрок в подобных ситуациях мучительно ищет путь спасения своих оторванных камней и пытается убежать ходом ч.1. Против этого бегства у белых находится ловкий способ рёдзукэ б.2, 4. О трёх камнях чёрные могут забыть.

Ах, как прекрасно на два фронта работал пункт «а»! Жаль, что чёрные упустили его. Помните о том, что в го существует ход сагари на первую линию с интересными приключениями.

Форма 5. Итиноити тэсудзи

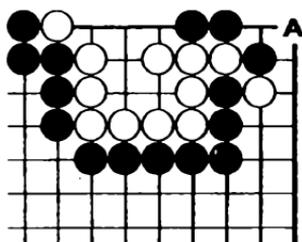


Диаграмма 384

Д.384. Итиноити — это самый «угол угла». Так обычно говорят в го. Этот пункт на доске обычно считается пустым, то есть не приносящим очков. Однако когда происходит «забитие дамэ» это место нередко превращается в неожиданные тэсудзи.

Очень часто в этой вершине угла доски можно поймать партнёра на приём дамэдзумари и на эту тему существует масса интересных цумэго (цумэго — композиция го).

Ход в пункт «А» — тэсудзи. Посмотрите, как это тэсудзи работает.

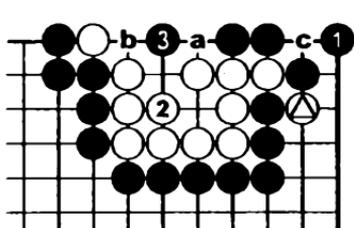


Диаграмма 385

Д.385. На первый взгляд ч.1 выглядит саркастически. Однако необходимо учитывать способность белого камня △ проявить свои последние силы.

Если после ч.1 ставится б.2, то чёрные ходом ч.3 захватывают важный и безотлагательный пункт оки. У чёрных образуются пункты миаи — «а» и «б».

Далее, пусть белые играют в пункт «а». Чёрные берут другой пункт миаи «б». И

здесь сбрасывает наше тэсудзи — на взятие двух чёрных камней (ход б.«с») чёрные берут обратно белый камень в углу (пункт слева от «с»).

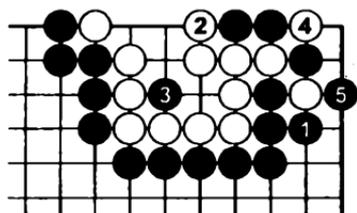


Диаграмма 386

б.б — соединение (слева от «4»)

Д.386. Если чёрные играют просто ч.1, накрывая последние силы белого камня, то после естественного б.2,4 белые успешно выживают. Чёрные упустили прекрасную возможность победить.

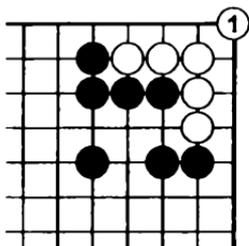


Диаграмма 387

Д.387. В го бывают случаи, когда не ставить камень в пункт «1-1» просто невозможно. Посмотрите на следующий пример. И по форме камень б.1 стоит в центре симметрии и по жизненной важности имеет ключевое значение. Как видно из этого примера, пункт «1-1» «охраняет» и наверху, и справа от себя глазные пункты.

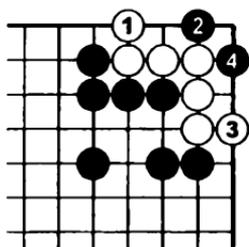


Диаграмма 388

Д.388. Если белые идут на раздувание территории в углу б.1,3, то после захвата чёрными пунктов «1-2» группа белых неспособна на выживание. Кстати, как я уже говорил ранее, игра ч.2,4 создаёт форму в углу под названием «магарийммэ». Эти камни хотя и можно уничтожить, но выжить белым всё равно не удастся. Это, думаю, вы уже хорошо понимаете.

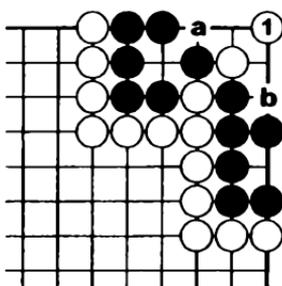


Диаграмма 389

Д.389. А вот экзотический пример. Ходом б.1 белые создают уникальный вариант дамэздумари. Теперь белые могут провести удар хорикоми б.«а» или б.«б» и приступить к уничтожению чёрных камней через ко-борьбу.

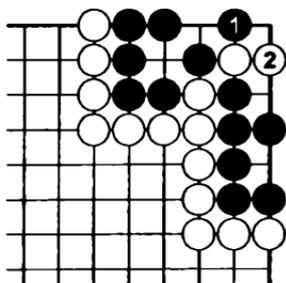


Диаграмма 390

Д.390. Чтобы избежать неприятности, чёрным необходимо играть ч.1. Правда, два камня белых им не взять, но и белые полностью теряют активность в углу. Получившаяся ситуация имеет интересный итог: две чёрные группы имеют по одному глазу, у белых нет ни одного глаза, а результат — сэки.

В углах часто происходят неожиданности. Размышляйте над такими формами с творческим подходом.

Форма 6. Доката тэсудзи

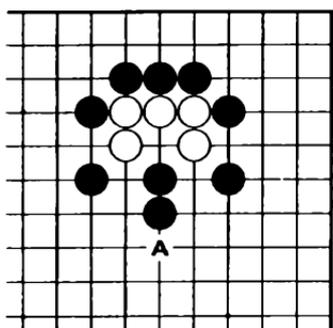


Диаграмма 391

Д.391. На диаграмме показана известная симметричная форма. В партиях, особенно в центре доски, случается видеть симметричные позиции. Много существует на тему симметрии задач цумэго. Эти задачи полезны, так как помогают игроку дисциплинировать себя и не бросаться ходами без предварительного расчёта вариантов игры.

Данная форма знаменита и имеет название «черепаша» (доката). На первый взгляд кажется, что спасти белые камни невозможно. Однако в форме есть отлично рассчитанный ход на спасение. Я показываю это тэсудзи — пункт «А». Попробуйте самостоятельно доиграть эту позицию.

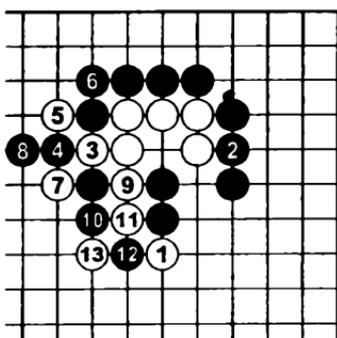


Диаграмма 392

Д.392. Итак, б.1 — цукэ. Как видите, этот пункт сохраняет симметричность формы. Пусть чёрные начинают с пункта ч.2. Тогда белые ударяют с противоположной стороны — б.3. А к ходу б.13 (рёатари) белые камни выскакивают на свободу. Именно камень б.1 создаёт условие спасения группы.

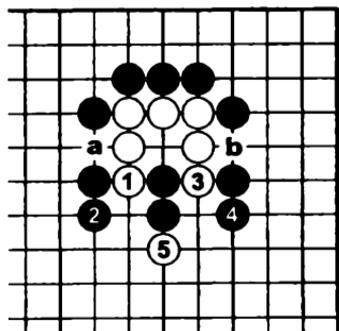


Диаграмма 393

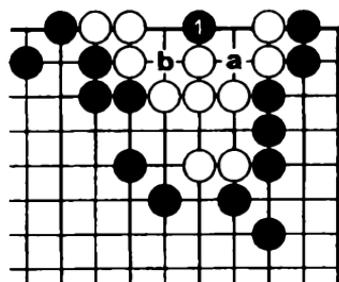


Диаграмма 394

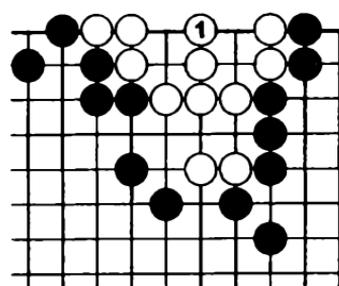


Диаграмма 395

Д.393. Посмотрите другой вариант спасения, когда важный пункт захватывается с опозданием. После предварительных ходов б.1, 3 белые берут пункт б.5. Как видите, симметричность формы сохранилась. Б.5 тоже тэсудзи. Если вместо б.5 приступить к прорыву немедленно б.«а» (или «б»), тогда белые попадутся на приём уттэгаэси. Доиграйте до конца эту комбинацию и найдите этот красивый приём.

Д.394. Вот ещё одна форма сикацу. Она также имеет симметричность.

Ч.1 — неотвратимое тэсудзи, лишаящее белую группу жизненных глаз. И снова приём основан на принципе дамэдзумари. Чёрные угрожают ходом в пункт «а» (или «б») провести знакомый приём уттэгаэси.

Д.395. Ход б.1 (тот же пункт) строит два глаза. Этот важный пункт создаёт симметричную форму.

(В России приём уттэгаэси получил название «защелка». Появление этого русского «термина го» произошло от английского sparrowback. Могу утверждать, что у японцев не упоминается нигде ни о каких запорах, скобяных изделиях, щелчках языком, кнутах или пальцем и т. п. — по Далю. Перевод с японского языка термина уттэгаэси — возвратный удар).

В игре го симметричные формы образуются часто не только в сикацу, но и в фусэки, тюбане и ёсэ. О важности центра в симметричных формах я говорил в этой книге много, но хочу показать случай построения такой формы.

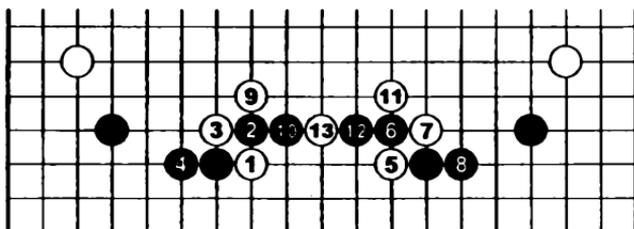


Диаграмма 396

Д.396. Против форм огэйма в углах белые ставят два цукэ б.1 и б.5. Это явный курс на хамэтэ.

Путь чёрных приводит их же к ненужной переконцентрации сил. Агрессивные ходы противника белые встречают ещё одним популярным тэсудзи — варикоми б.13. Подобная игра чаще всего встречается в игре на гандикапе (форе), где играющий чёрными стремится быстрее реализовать силу выставленных форовых камней.

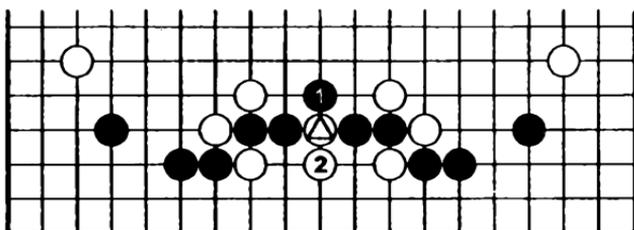


Диаграмма 397

Д.397. Камень △ заработал на всю мощь. И как бы чёрные ни ловчили, им не избежать потерь.

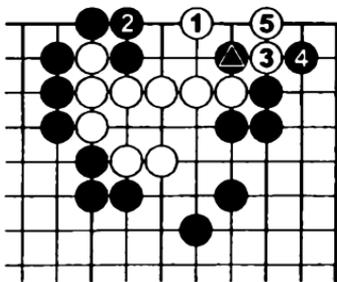


Диаграмма 401

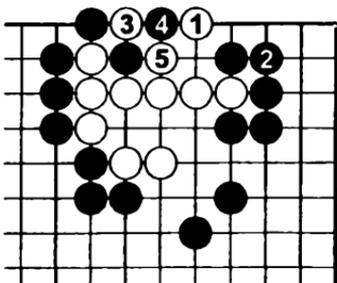


Диаграмма 402

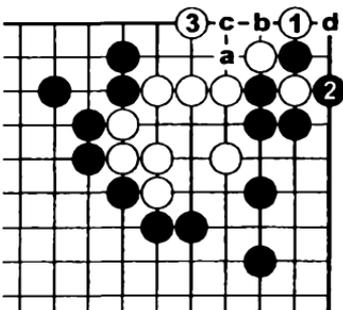


Диаграмма 403

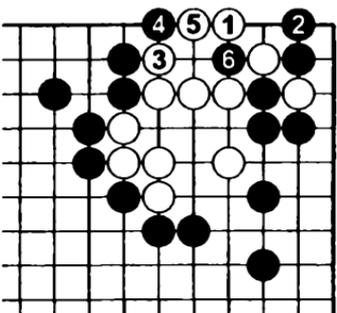


Диаграмма 404

Д.401. Посмотрите на позицию. Такое впечатление, что второго глаза у белых нет. Действительно, камень  не взять, и как будто можно и не строить план на оживление белых камней.

Но вот белые ставят ход на первую линию б.1. Против этого иссэн ни тобу тэсудзи чёрные сопротивляются ч.2. Б.3 — разрезание, и камень  пленён простым приёмом торикоми.

Д.402. Против б.1 пусть чёрные соединятся ч.2. Тогда белые пускают в ход другой ловкий приём — хорикоми б.3 с последующим оиотоси б.5.

Как видите, прыжок на первую линию отлично сработал и справа и слева от себя. Это тэсудзи знаменито, и его сравнивают с шустрой птичкой вылетающей если не в окно, то в дверь.

Д.403. Б.1 — атэ кикаси. Далее идёт ход на первую линию б.3. Это тэсудзи строит второй глаз. При попытке чёрных разрезать белые камни в пункте «а» белые отвечают б.«b» и камень «3» в этой обстановке работает отлично. Если вместо б.3 играть какэцуги б.«с», тогда чёрные, начиная с хорикоми ч.«d», навязывают белым ко-борьбу.

Д.404. Простой путь без подготовки б.1 создаёт только видимость формы глаза. Сагари ч.2 — важный пункт, разрушающий глазную форму. Б.3 — попытка построения глаза. Но после ч.4,6 все надежды на выживание у белых рушатся.

Только невнимательный игрок может упустить подобное тэсудзи.

Форма 8. Косуми тэсудзи

В го говорят: «если ставится форма косуми, значит строится будущий глаз». В настоящее время ход косуми достаточно популярен. Заслуга в этом принадлежит великому Сюсаку, который много работал над этой формой и доказал её значимость в игре го. Вышесказанные слова принадлежат именно ему.

Косуми может прекрасно проявлять свою работоспособность в центре доски, в угловых формах сикацу, в ситуациях сэмэй и так далее. Косуми часто помогает проводить интересные и ловкие приёмы.

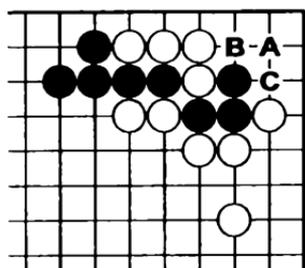


Диаграмма 405

Д.405. Какое было первое чувство, когда вы смотрели на эту диаграмму? Ход ч.«А» — самый важный в создавшейся ситуации. Это — косуми. Если играть осаз «В» или «С», то белые немедленно берут «А», доказывая этим ходом заблуждение чёрных.

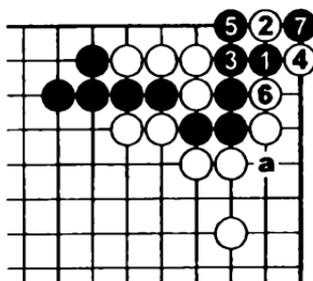


Диаграмма 406

Д.406. Ч.1 — косуми тэсудзи. Теперь в углу ожидается ко-борьба. Б.2 — самое лучшее решение. Но после ч.3–ч.7 сражение за жизнь разворачивается через ко-борьбу.

Если вместо б.4 играть «5», то чёрные захватят важный пункт «4» и, пользуясь слабостью в форме белых (пункт «а»), легко выиграют сэмэй.

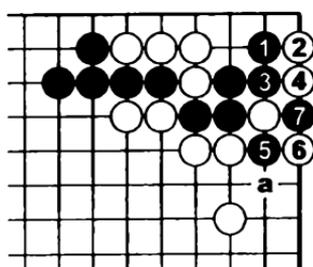


Диаграмма 407

Д.407. Против косуми тэсудзи ч.1 белые решают играть б.2. Это — ошибка. После простого приёма ч.3,5 белым приходится идти на ко-борьбу б.6. Но такое ко белым невыгодно. Они обязаны нанести чёрным ко-угрозу такой величины, чтобы она оказалась дороже хода ч.«а». Если такой угрозы нет, то белые проигрывают ко-борьбу.

Следующий пример добавит вам опыта в сэмзай.

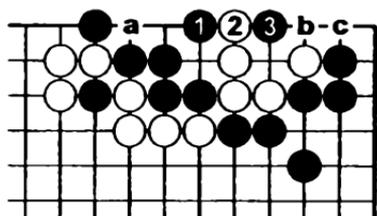


Диаграмма 408

Д.408. Сначала чёрные обязаны ставить косуи тэсудзи ч.1. В данной форме этот пункт — самый главный для обеих сторон. Сейчас произойдут большие локальные изменения.

После б.2 ставится оки ч.3. Только благодаря камню «1», появляется этот ход. А далее всё просто: на б.«а» идёт ч.«б» с победой.

Если вместо б.2 брать пункт «3», тогда после несложного приёма ч.«2», б.«а» ч.«с» сэмзай на стороне чёрных.

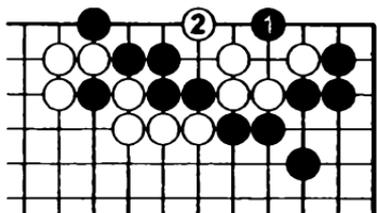


Диаграмма 409

Д.409. Что произойдёт если атаковать белых ходом ч.1? Выглядит удар внушительно, так как забирает глаз. Но после ловкого косуи тэсудзи б.2 чёрные проваливаются в этой борьбе.

Итак, в данной форме кто первый захватит пункт «2» — косуи, тот и празднует победу в сэмзай.

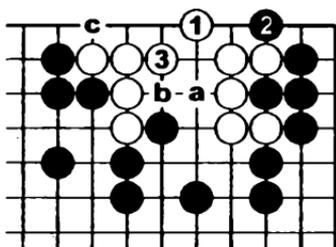


Диаграмма 410

Д.410. Б.1 — ловкое тэсудзи. После ханэ ч.2 ставится спокойное б.3 с выживанием в этой микро борьбе. Если вместо б.3 играть на раздувание формы б.«б», тогда последует ханэ ч.«с», доказывающее ошибочный выбор хода белых. Пусть вместо ч.2 играет ч.«а». Попробуйте убить белых после их ответа в пункт «2». Не получается? Во всём «виноват» камень косуи б.1.

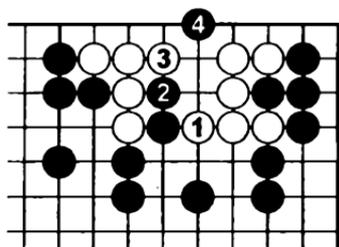


Диаграмма 411

Д.411. Б.1 — решение раздуть форму. Совершив предварительно смелый пролаз ч.2, чёрные далее захватывают ключевой пункт ч.4, беспечно упущенный белыми.

В заключение хочу напомнить слова Сюсаку о том, что косуми и глаз являются очень близкими друзьями. Осмелюсь добавить — особенно в сикацу.

Форма 9. Оки тэсудзи

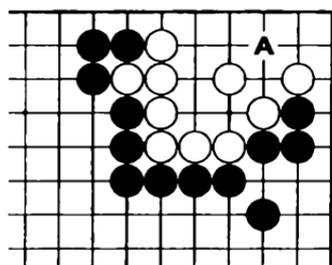


Диаграмма 412

Д.412. Ход чёрных в пункт «А» — прекрасное оки тэсудзи.

Приём оки тэсудзи используется в ситуациях лишения глазных форм. Особенно в случаях, когда атакуемая форма почти перекрыта. Оки — это постановка камня во внутрь сформировавшейся формы, но которая имеет в построении некоторые слабости.

В стадии ёсэ приёмом оки часто выигрываются одно-два очка, перехватывается темп, реализуются некоторые адзи на границах владений и так далее. Вообще говорят так: если хочешь, чтобы тебя называли сильным игроком, играй сильно и ловко ёсэ. Оки тэсудзи — один из приёмов, приносящих успех именно в ёсэ.

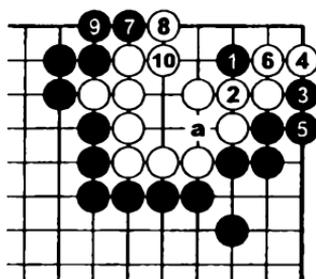


Диаграмма 413

Д.413. Ч.1 — оки тэсудзи, зондирующее белую зону. Б.2 — единственный ответ. Ч.3, 5 — ёсэ справа, а ч.7, 9 — ёсэ наверху. Это — ловкое ёсэ. После подсчёта территория составляет 10 очков. Важно отметить, что чёрные провели ёсэ с темпом.

Если вместо б.2 играть б.«б», тогда после обмена ч.«2» и б.«а» последует цукэ тэсудзи ч.«4». Доиграйте до конца и посчитайте территорию. Она уменьшилась до 9 очков. Очко выиграно чёрными.

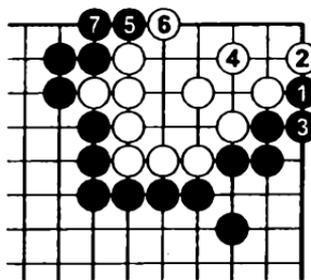


Диаграмма 414

Д.414. После простого ханэцуги ч.1,3 белые защищаются б.4, строя форму. Далее, ходы ч.5,7 не отличаются от предыдущей игры. Но имеют «маленькое» отличие, несущее значительные потери — это передача темпа партнёру — готэ! Очень больно видеть такие упущения из-за незнания оки тэсудзи. Белые получают темп и 11 очков территории — на очко больше.

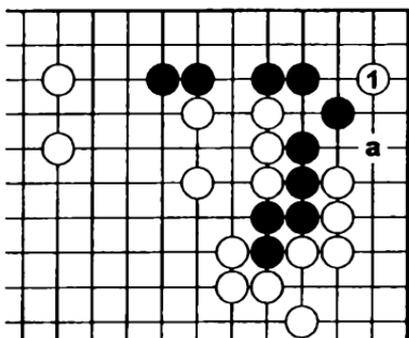


Диаграмма 415

Д.415. Пока чёрные не успели перекрыть дорогу, белые впрыгивают в угол — оки б.1. Это очень ловкий ход, разрушающий всё на своем пути. Для чёрных мечта о своей земле в углу разбивается, как волны о скалы. Если белые играют нехитрое ёсэ в пункт «а», то можно сказать, что этот ход отличается от хода б.1, как земля от неба. Действительно, камень «1» настолько яркий, что своим сиянием выжигает всё вокруг себя.

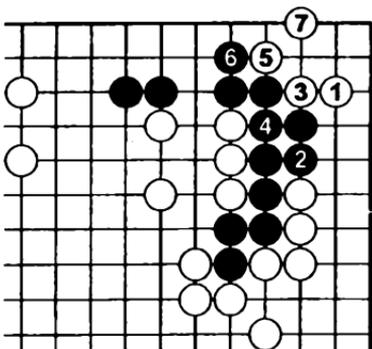


Диаграмма 416

Д.416. Против оки б.1 идёт сопротивление ч.2. Далее белые в отличном стиле проводят форсированный вариант б.3,5 и после б.7 строят живую форму в углу.

Большое скопление чёрных камней выглядит беспомощно и вынуждено искать способ выживания. Непросто существовать телу без головы! Вместе с каской слетает и голова бойца. И всему виной — сила приёма оки тэсудзи.

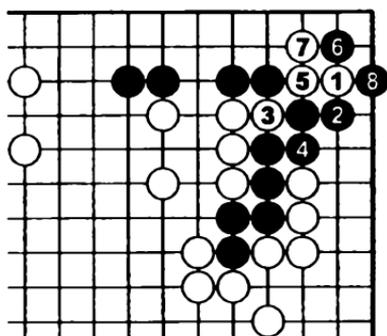


Диаграмма 417

Д.417. Чёрные останавливают белых ч.2. Против этого смелого поступка белые режут камни смельчака б.3,5. Белые снова нацелены построить в углу живую форму. Цукэ-тэсудзи ч.6 — важный пункт в создавшемся сэмай. После 6.7 чёрные ставят ч.8, считая, что борьба закончилась их победой. Но...

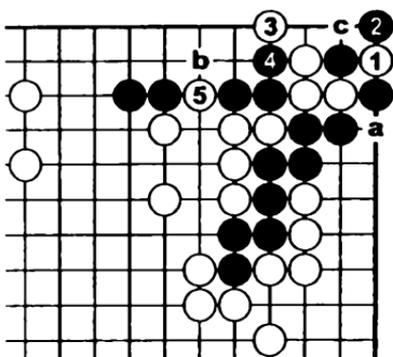


Диаграмма 418

Д.418. Оки тэсудзи ещё не иссякло. Б.1,3 — ловкое продолжение. Если чёрные пресекают ретивость белых ходом ч.4, тогда ставится атэ б.5 и богатый урожай сыпется в амбар умелого труженика.

Вместо ч.4 имеется цуги ч.«а». Тогда последовательность ходов будет такая: б.5, ч.«б» и хорикоми б.«с». В итоге образуется ёсэ-ко. Для белых это ко — большой успех, так как на нём можно заработать очки.

Форма 10. Тэкинокюсё

В этой главе мы изучаем приёмы сикацу, и неплохо в конце её посмотреть пример на выживание в непростых условиях. Давайте разберём пример, воспользовавшись понятием тэкинокюсё.

Вам часто приходилось встречаться с терминами го. Изучая технику форм и ловких ходов, вы, наверно, постепенно привыкали к различным незнакомым словам. Перед вами новое выражение — тэкинокюсё. Не обязательно запоминать все эти термины. Но если вы будете хорошо понимать их смысл, то быстрее освоите приёмы и понятия го.

Исторически сложилось так, что игра го и, в частности, сами ходы в этой игре, «обрастали» собственными названиями. Начиная с давних лет и до наших дней, традиции Востока имеют неплохую привычку всему новому давать имя. Причём эти имена настолько образные и богатые по смыслу, что приходится удивляться неиссякаемости фантазии их создателей. Всего же в го насчитывается около 1780 терминов. Одни отжили свое время, как устаревшие и неудачные. Но иные (и даже очень древние) вошли в жизнь и прекрасно помогают понимать не только игру го, но и саму жизнь.

Термин *тэкинокюсё* переводится очень просто — важный пункт партнёра. Появился этот термин, и сразу же за ним пришла пословица — «важный пункт партнёра — мой важный пункт».

Итак, пример на тему этой пословицы.

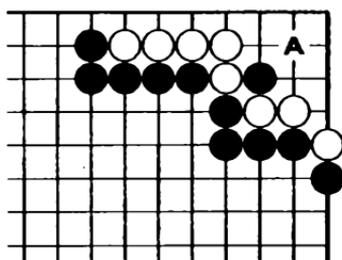


Диаграмма 419

Д.419. Пункт «А» очень важный. Причём не просто важный пункт для формы, а для самой жизни камней.

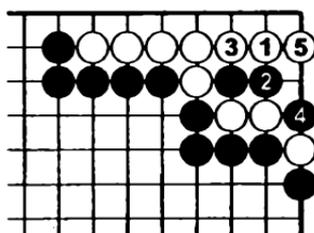


Диаграмма 420

Д.420. Играя б.1, белые жертвуют тремя камнями стоящими на правой стороне. А после б.5 камни выживают в углу. Дальновидное *сутэиси тэсудзи* благоприятно отразилось на здоровье остальных камней. Если вместо б.1 играть б.«2», неужели произойдёт опровержение древнего термина *тэкинокюсё*?! На вид ничего опасного этот ход не предвещает.

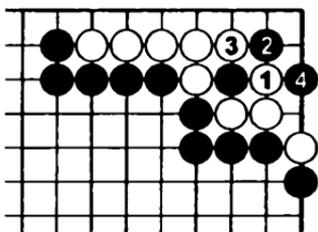


Диаграмма 421

Д.421. После атэ б.1 чёрные моментально ставят ханэдаси тэсудзи ч.2 и после б.3 идёт простое соединение чёрных камней ч.4. Белые камни (все до единого!) погибают. Пусть белые пытаются спастись, начиная с б.«3» (вместо б.1). Но и в этом случае чёрные упрямо (и правильно) ставят камень в важный пункт «2» — ханэ. А результат для белых камней снова плачевный.

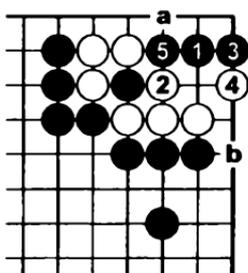


Диаграмма 422

Д.422. На практике можно часто встретить подобную форму. У белых имеется слабый пункт. Он же является и главным для чёрных в их атаке — оки ч.1. Если бы очередь хода была белых, то они выживали, занимая этот же пункт. Далее, если брать камень ходом б.2, то чёрные проводят сагари тэсудзи ч.3. Б.4 препятствует соединению чёрных камней. Однако после ч.5 жизненное дыхание белой группы на исходе. Если далее белые ставят б.«а», тогда чёрные реагируют ч.«б» и белые камни погибают.

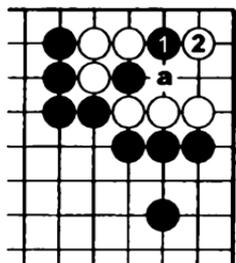


Диаграмма 423

Д.423. Чёрные торопливо играют ч.1. Белые захватывают важный пункт б.2 и грозят выжить после хода б.«а». Собственно, белые уже выжили из-за ошибки чёрных.

Ещё раз хочу напомнить о том, что судзи и ката имеют между собой прочную связь. И в подавляющем большинстве случаев это так.

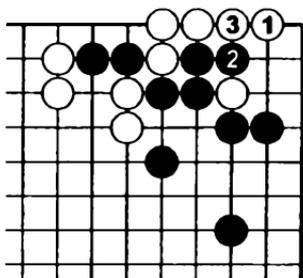


Диаграмма 424

Д.424. Посмотрите на форму. Такое впечатление, что белые проигрывают сэмзай. Но это не так. Не зря говорят, что в углах происходят самые неожиданные перевороты в судьбе камней.

Б.1 — тоби тэсудзи. Этот ход создаёт белым условие наращивания дамэ. После ч.2 белые спокойно соединяются б.3 и побеждают.

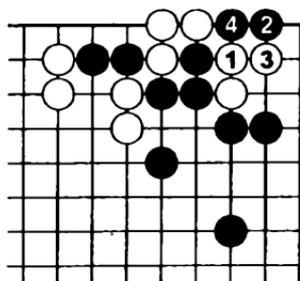


Диаграмма 425

Д.425. Б.1 — осаэ. Но чёрные, согласно пословице «важный пункт партнёра — мой важный пункт», ставят оки тэсудзи ч.2. После б.3 чёрные проводят сибори ч.4. Без камня «2» этот приём не проходит. Разумеется, в расчёт любой комбинации необходимо включать ловкие продолжения. Не назывался бы удар термином тэсудзи, если бы не входил бы в него точный и ловкий расчёт.

Итак, запомните хорошую поговорку го «важный пункт партнёра — мой важный пункт». Она не раз поможет вам в игре.

Глава 7. Ката и судзи в партиях профи

Освоение техники через партии

Для профессиональных игроков изучение форм является обычным делом. В их сердца с детства заложены понятия, например, вроде выражения: «если хочешь побеждать, не строй гукэй».

Правда, в настоящее время игра го приобрела острый спортивный вид и в связи с этим проблемы красивых форм (особенно во время сражения в тубане) часто стали отодвигаться на второй план. И всё равно, когда игрок в момент проведения какого-либо тэсудзи вынуждает партнёра строить глупую форму, среди зрителей можно услышать эмоциональные возгласы, шептания и ухмылки.

Понимание форм и тэсудзи — самое большое богатство для игрока. Глубоко понимая функцию формы на доске, отношение к окружающей её обстановке и пути её реализации становятся богаче и осмысленнее. А более правильная оценка позиции в протекающей борьбе напрямую зависит от безошибочного анализа форм камней разбросанных по всему полю.

В настоящей главе позвольте предложить вам некоторые эпизоды из моих партий. На этих примерах я попробовал показать несколько тем на формы и тэсудзи в атаке и защите. Может быть для кого-то мои объяснения покажутся сложными, но я старался сохранить в них дыхание го, азарт атаки, красоту экономной защиты и так далее.

Думаю, если глубоко проникнуть в анализ позиции, то из сложной (на первый взгляд) неразберихи партия постепенно превратится в хорошего и давнего знакомого. И встретив эту партию через какое-то время, вы можете сказать ей «привет», как старому другу.

Проблема сабаки (ход чёрных)

В 1978 году мне был присвоен титул великого Хонимбо после того, как я завоевал это право в матче с блистающей, в те времена, звездой Саката Эйю 9 дан. На следующий год в финальный матч за право носить это имя пробился молодой профессионал Като-сан (ему было 23 года и он младше меня на пять лет).

● — Рин Кайхо Хонимбо ○ — Като Масао 5 дан

6 партия из 24 турнира за звание Хонимбо (финал)

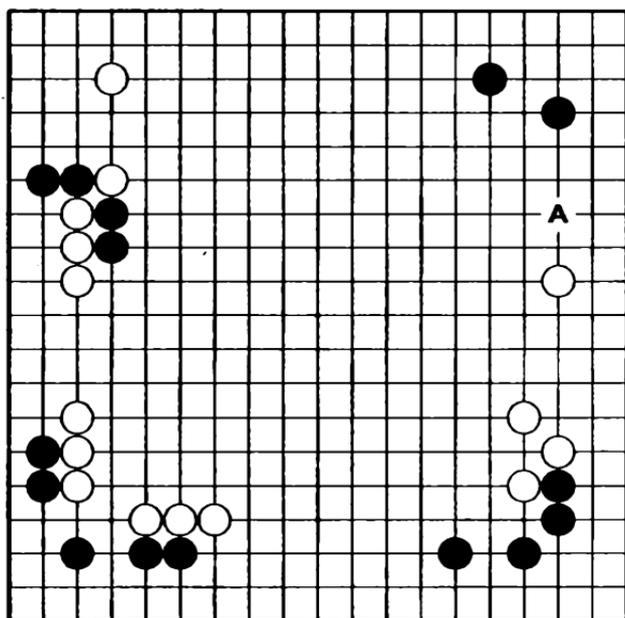


Диаграмма 426

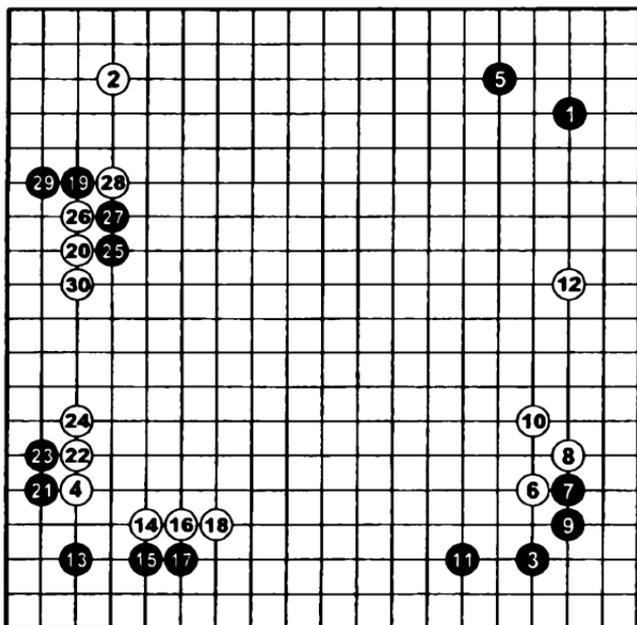


Диаграмма 427 (1-30)

Д.427. В этой партии финала Като-сан играл очень сильно.

В показанной позиции белые выполнили сильное дэгири б.28. Задача чёрных — найти достойный пункт построения сабаки.

В этой серии партий, как и следовало ожидать, Като-сан отважно вступал в атаки, и я часто оказывался в ситуации синоги (выпутаться из сложного положения).

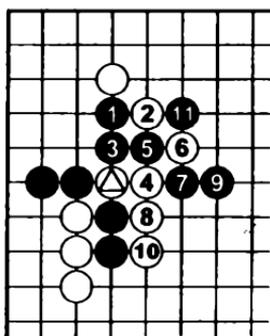


Диаграмма 428

Д.428. На ход \triangle чёрные ставят тобицуку ч.1. Это — сабаки тэсудзи. Если против него белые сыграют ханэ б.2, то чёрные проведут вариант ч.3 — ч.11 и закроют для себя все проблемы в этом месте доски. Пожалуй, не стоит объяснять, что проведённое тэсудзи успешно завершилось построением формы сабаки. Это видно и без моих комментариев.

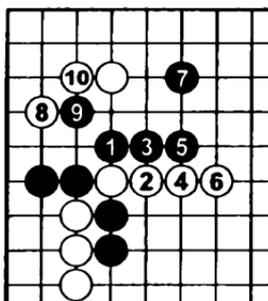


Диаграмма 429

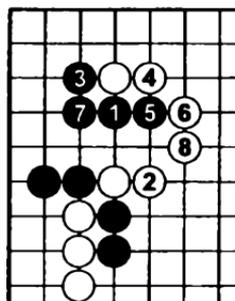


Диаграмма 430

Д.429. Атэ ч.1, с последующим выходом ч.3 считается вульгарным способом игры не имеющим в будущем никаких перспектив. Тем более, после б.6 у белых в центре образуется хорошая стенка. А после ч.7 белые ставят б.8, 10 и угол становится непробиваемым.

Д.430. В партии после ч.1 белые избрали путь б.2–б.8. Далее, получив темп, чёрные заняли хороший пункт «А» (смотри диаграмму 426) и отгородили несколько очков.

Проблема сутэйси (ход белых)

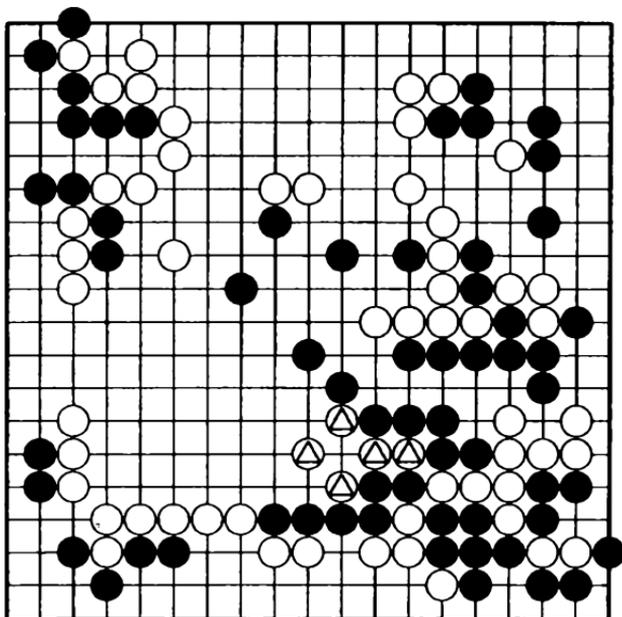


Диаграмма 431

Продолжим рассмотрение предыдущей партии.

В правом нижнем углу только что завершился тяжёлый бой, и чёрным удалось захватить большой материал. Благодаря этому в партии образовался перевес в пользу чёрных.

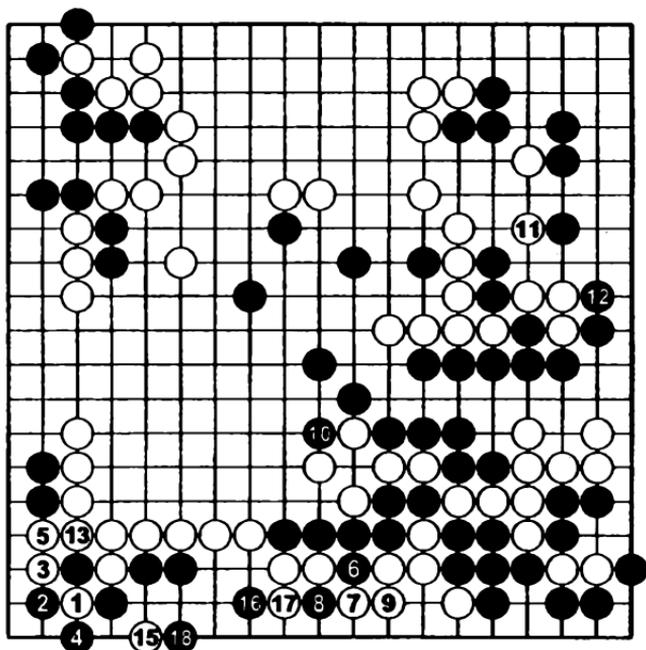


Диаграмма 432
ч.14 — соединение в 1

Д.432. Играя б.1, белые берут два камня на левой стороне. Ходом ч.10 у белых перекрывается адзи в центре. И после хода ч.18 с белыми покончено.

На диаграмме 431 помечены камни \triangle , проблема называется сутэиси (жертва камней), чёрные перекрывают ходом ч.10 адзи белых. Думаю, этих слов достаточно, чтобы приступить к решению проблемы.

Эту задачу я выбрал не только для того, чтобы показать интересное тэсудзи, которое упустили белые. Она носит и некоторый психологический оттенок.

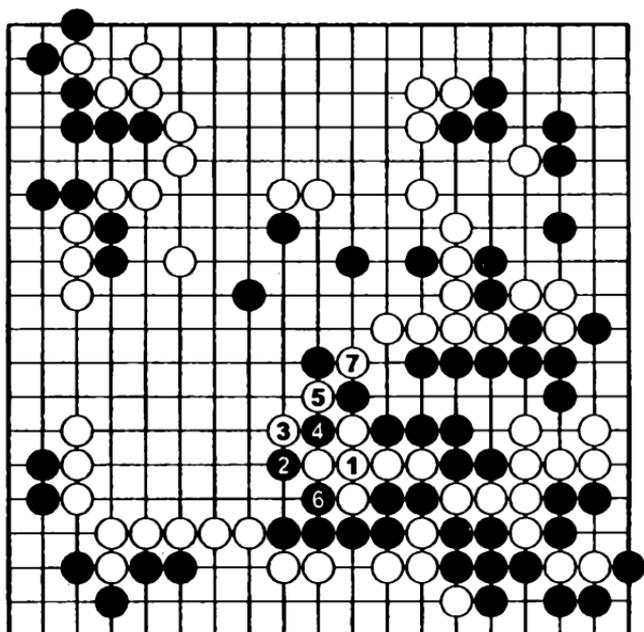


Диаграмма 433

Д.433. Пусть белые соединятся б.1. Если подходить к этой проблеме поверхностно и, не рассуждая, идти на захват белых камней ч.2 – ч.6, рассчитывая на ситё, то можно быть полностью уверенным — белые камни в ловушке. После ч.6 от белых можно ожидать только соединение камней в пункте «4» и далее ситё идёт в пользу чёрных. Но что это?! Белые играют б.7 — разрезание?

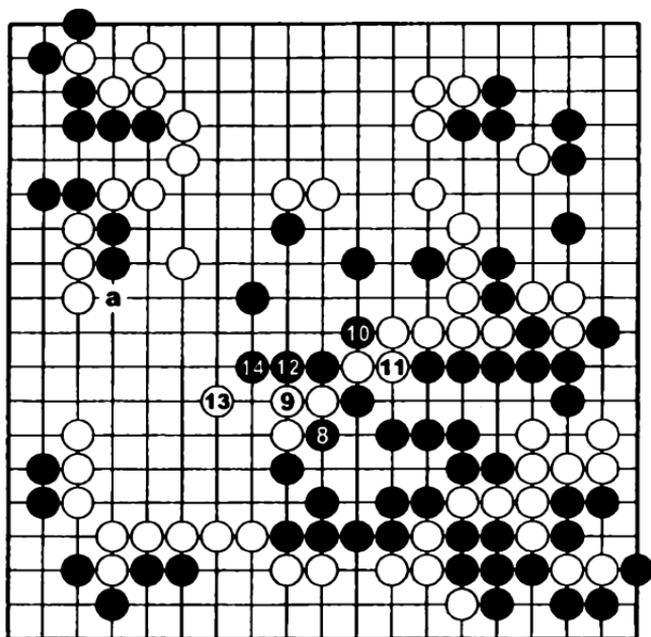


Диаграмма 434

Д.434. Продолжим далее. На диаграмме показана ситуация, где шесть белых камней уже сняты ходом ч.8.

После цуги б.9 видно, как чёрные камни в центре «тонут» в прожорливой пасти белых. Если эти камни погибнут, то позиция перевернётся в пользу белых.

У чёрных, конечно, имеется возможность ходами ч.10,12 получить некоторую форму в центре для организации жизни. Но последует удар б.13! И теперь ничего чёрным не помогает, даже неплохой вроде бы ход в пункте «а». Во всяком случае, при анализе я ничего утешительного для чёрных не нашёл. Шансы на победу в этой ситуации полностью переходят к белым.

Думаю, не стоит выходить на тонкий лёд, покрывающий воды озера азарта, защищая высокий титул Хонимбо.

Проблема тэкинокюсё (ход чёрных)

● — Хасимото Сёдзи 10 дан ○ — Рин Кайхо 9 дан

Пробившись в финал в 13 турнире, я получил возможность бороться за звание Дзюдан со знаменитым Хасимото Сёдзи 10 дан

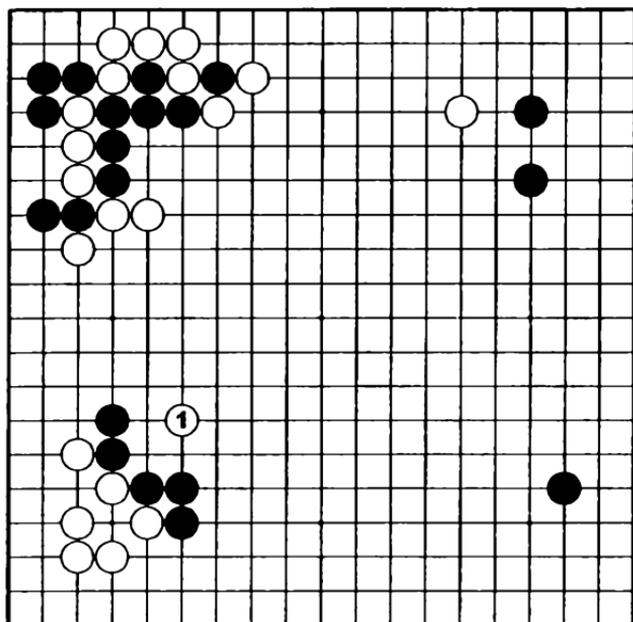


Диаграмма 435

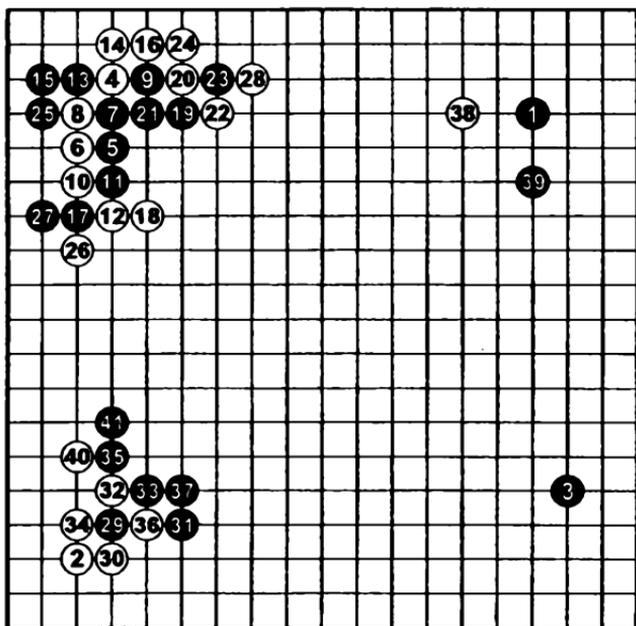


Диаграмма 436

Д.436. В левом верхнем углу разыграна надарэ дзёсэки с внешним ма-гари (б.16). Ходом ч.29 чёрные напрямую давят на камень сансан.

В представленной проблеме белые, опираясь на построенную форму чёрных в левом нижнем углу, захватывают важный пункт формы б.1. (Д.435). Принимая это решение, я намеренно вызывал партнёра к сложным перипетиям в стадии тубан, которая в данный момент вот-вот начнётся.

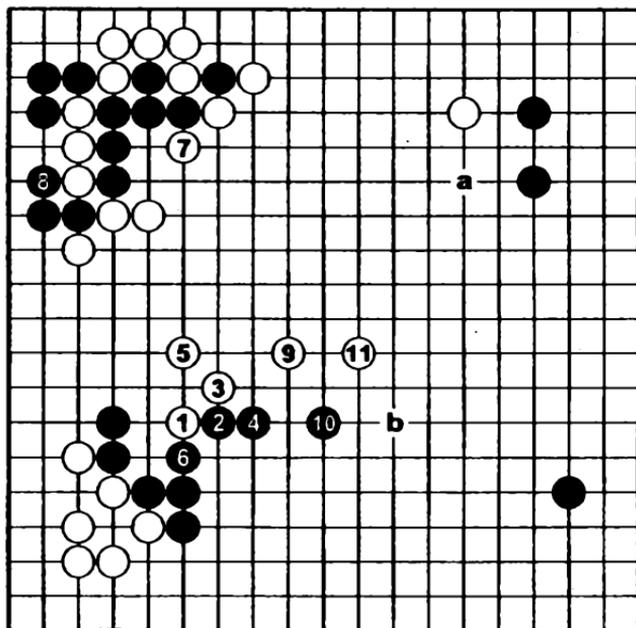


Диаграмма 437

Д.437. Итак, надо найти в ходе б.1 хитрый замысел белых.

Выполнить важный ход — это ещё не всё. Главное — сохранить в нём заложенные идеи. Скажу заранее, камень б.1 оказался таким шумным, что от него «пошла рябь» по всей доске, и он напоминал о себе до конца партии.

Мой замысел был следующим: если чёрные идут на защиту формы цукэ ч.2, тогда ставится какэцуги б.3, 5. А после защиты ч.6 у белых проходит кикаси б.7, 9. Далее идея разворачивается ходом б.11 с получением гигантской зоны в центре. Если так получится, то у белых появляется хорошее миаи в пунктах «а» и «б». Итак, б.1 — главный исполнитель задуманного плана.

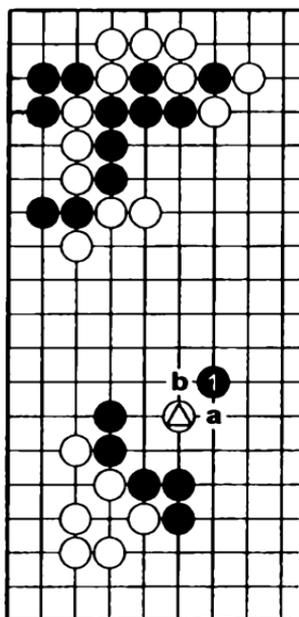


Диаграмма 438

Д.438. Пословица гласит — «в симметричной позиции есть центр». Ч.1 — яркий представитель пословицы. Теперь «а» и «б» являются пунктами миаи.

Против камня ⊙ чёрные выполнили прекрасное тэсудзи и в партии я его проглядел. Мой план, который показан на предыдущей диаграмме, оказался сказочной мечтой.

Приведу попутно один пример симметрии.

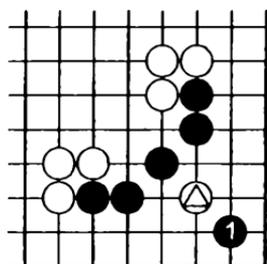


Диаграмма 439

Д.439. Ход ⊙ — важный пункт утикоми, грозящий разрушить угол. Но у чёрных находится в этой ситуации великолепное тэсудзи ч.1. Благодаря этому ходу, чёрные без труда выкручиваются из, казалось бы, крепко затянутой петли.

Новая проблема вокруг старой проблемы (ход чёрных)

Продолжим рассмотрение партии.

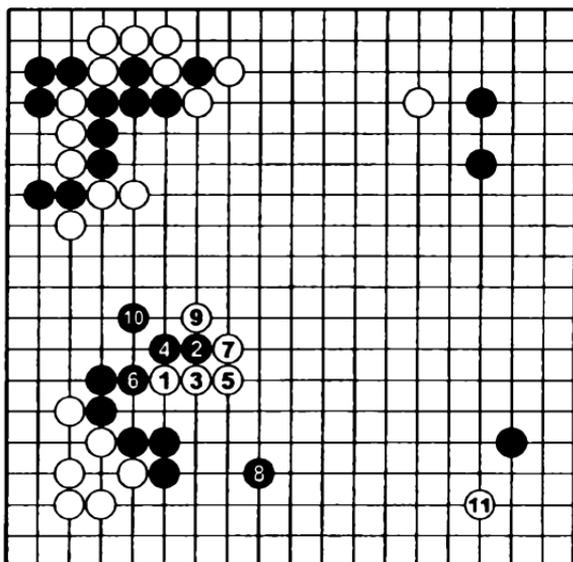


Диаграмма 440

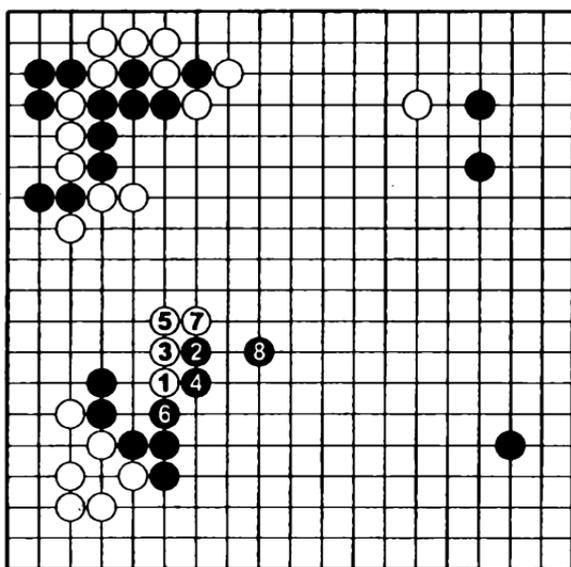


Диаграмма 441

Д.441. Б.1 заслуживает того, чтобы проанализировать заложенный в нём потенциал.

Идея, которую вынашивали белые, пожалуй, не совсем пропала и после ч.2. Правда, если в этой обстановке играть б.3, тогда после несложного ч.4 – ч.8 преимущество чёрных неоспоримо. Правая нижняя область становится угрожающе внушительной. Белые вынуждены забросить мечты о моё и окунуться в затяжную схватку в области правого нижнего угла.

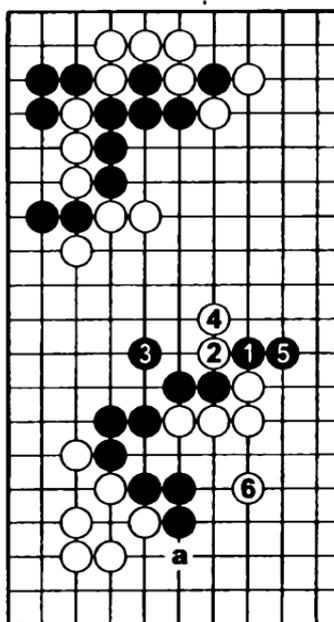


Диаграмма 442

Д.443. Это — интересное тоби ч.1. Если белые ставят б.2, то у чёрных появляется заготовка подзоки ч.3. А на дальнейшую попытку белых атаковать ходом в пункт «б» чёрные спокойно ставят прочную защиту ч.«с». Теперь чёрные камни никак не взять.

Д.442. Вместо ч.8 (на диаграмме 440) про-сится сыграть ханэ ч.1. Однако после сильного разрезания б.2 идея белых снова начинает выплывать на поверхность. А после б.6 пункт «а» становится грозным оружием белых, готовым выстрелить по чёрным камням, не успевшим оформиться.

Для меня ход ч.«а» не вызывал сомнений. Но Сёдзи 10 дан своим ходом «а» был не очень доволен и при обсуждении партии показал другой ход.

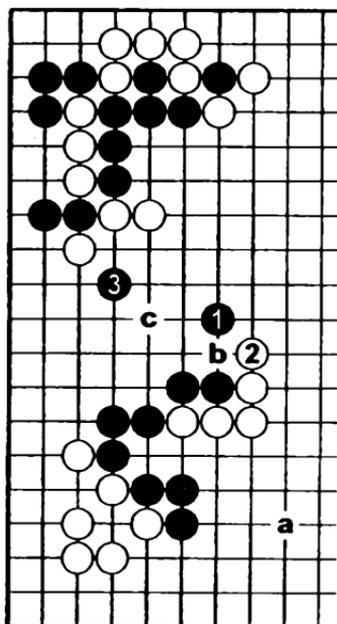


Диаграмма 443

Ещё хочется поговорить о какэ ч.10 (на диаграмме 440).

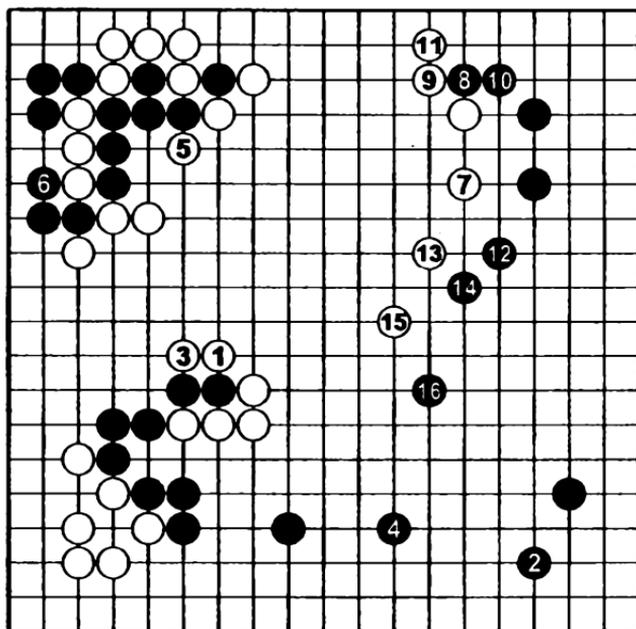


Диаграмма 444

Д.444. Вместо него имеется спокойное сямари в углу ч.2. Если белые приступят к осуществлению своего замысла б.3, то чёрные снова невозможно ставят ч.4. Белым теперь необходимо завершить идею моё ходами б.5,7. Однако, начиная с ч.8, 10, чёрные строят свою немаленькую зону внизу справа. Причём белые не могут отказаться от защиты б.9, 11.

Короче, к ходу ч.16, завершающему оформление альтернативной зоны, играющему чёрными можно также широко улыбаться, как широко стоят их камни.

Весь этот ошеломительный узор показал нам после партии в очень быстром темпе Хасимото Утаро 9 дан.

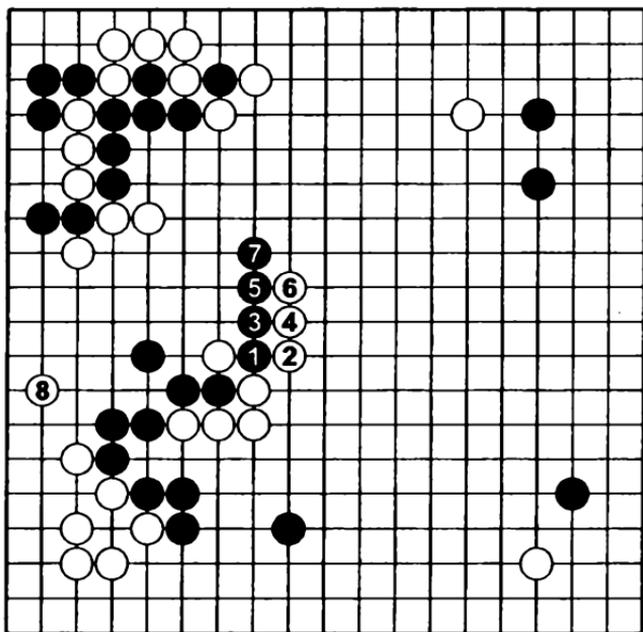


Диаграмма 445

Д.445. Итак, в партии последовало разрезание ч.1. Практически, это единственно правильное решение. Но и для белых необходимо построение стенки в центре (помните, какие возможности продемонстрировали чёрные на предыдущей диаграмме?). Стенка белых гасит высокий потенциал чёрных справа. Ходом ч.7 чёрные вклиниваются в верхнюю область доски.

Идея чёрных начинает проясняться. Ход б.8 совершенно безотлагательный. Думаю, что этот ход (главное, именно сейчас) разрушает коварный замысел жёсткого разрезания ч.1.

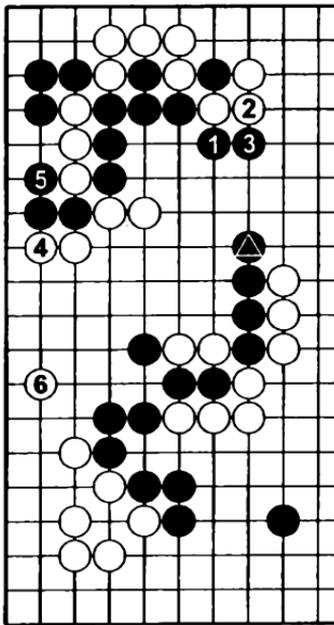


Диаграмма 446

Д.446. Если промедлить с ходом б.8 (на предыдущей диаграмме), то камень  вступает в решительный бой. Не теряя ни минуты, чёрные проводят свой коварный вариант ч.1, 3. Ход б.6 опоздал с помощью. На следующей диаграмме это легко доказывается.

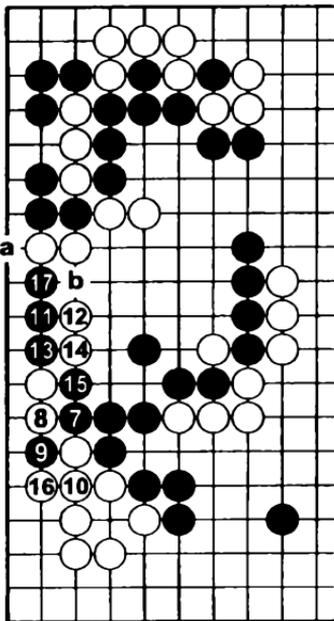


Диаграмма 447

Д.447. Далее идёт форсированно ч.7 – ч11. Ход б.12 не помогает, так как чёрные разрезают белые камни ч.13, 15. Приходится реагировать б.16. Но чёрные завершающим ударом ч.17 ставят точку в этой борьбе.

Пункты «а» и «б» — миаи, и ничего белые не могут с этим поделать. У чёрных на левой стороне образуется гигантская территория.

Посмотрите продолжение борьбы, в которой камень \triangle упрямо напоминает о себе.

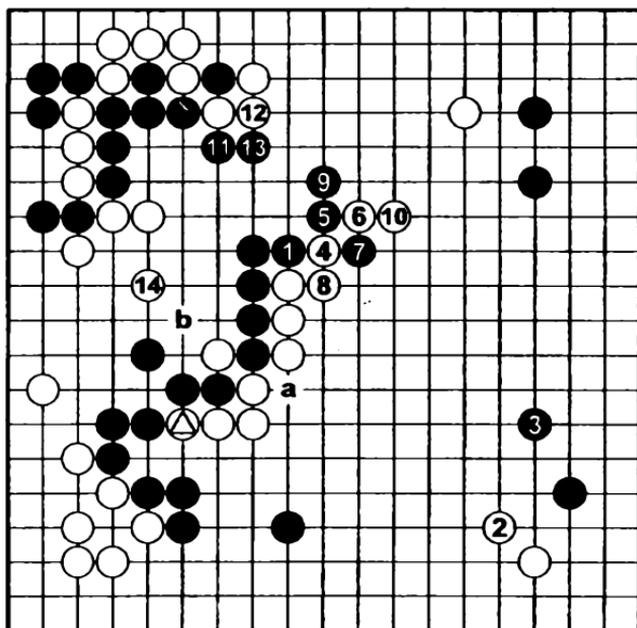


Диаграмма 448

Д.448. Магари ч.1 — сильный ход. Б.2 — косуми, он ограждает белых от неприятного разрезания «а» и в тоже время «взбадривает» белый камень, стоящий одиноко в углу. Ниданбанэ б.4,6 раскрепощает большие камни белых в центре. После б.10 группа в центре становится мощным оружием, готовым к большим сражениям.

Против ч.11, 13 белые ходом б.14 немного осаждают горячий пыл чёрных (помните вариант на предыдущих двух диаграммах?). К тому же следующий ход б.«b» — неплохое запугивание. Ход давит на психику и заставляет во время игры ещё больше напрягать нервы.

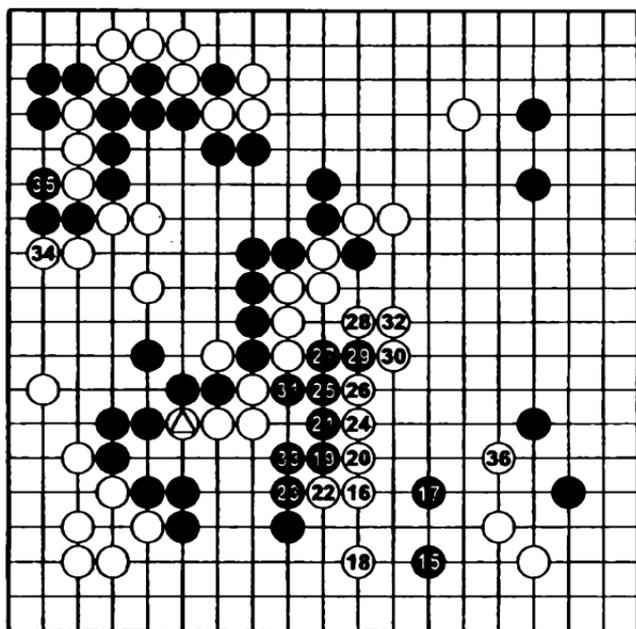


Диаграмма 449

Д.449. Ч.15 — хорошее атакующее цумэ на белые камни в углу и является одновременно хорошим ситэатари. Ч.17, 19 — упрямое стремление ликвидировать силы белых в центре. Собственно вся партия протекала в борьбе за захват превосходства в центре и переходы в другие области доски были, тем или иным образом, связаны с положением камней в центре. После ч.33 белые камни попадают в плен. Большой этап борьбы завершился, и можно сказать, что ход \triangle в этой борьбе поработал неплохо.

Проблема ката (ход чёрных)

● — Рин Кайхо Мэйдзин ○ — Саката Хонимбо

Первая партия 6-го турнира за титул Мэйдзин (финал)

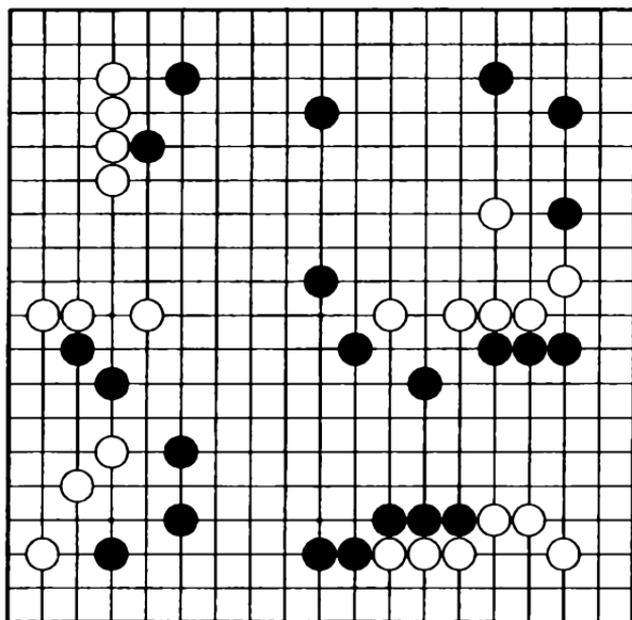


Диаграмма 450

Д.450. Весной 1967 года я впервые встречался за доской с Саката Хонимбо. Это был седьмой матч за звание Хонимбо. Тогда он выиграл этот матч со счётом 4–1. Этот матч за звание Мэйдзин нас пригласили играть в летнем военном лагере. Как говорилось, мы должны были продемонстрировать семь военных сражений (матч древнего звания Мэйдзин состоит из 7 партий), сами находясь в военных позициях.

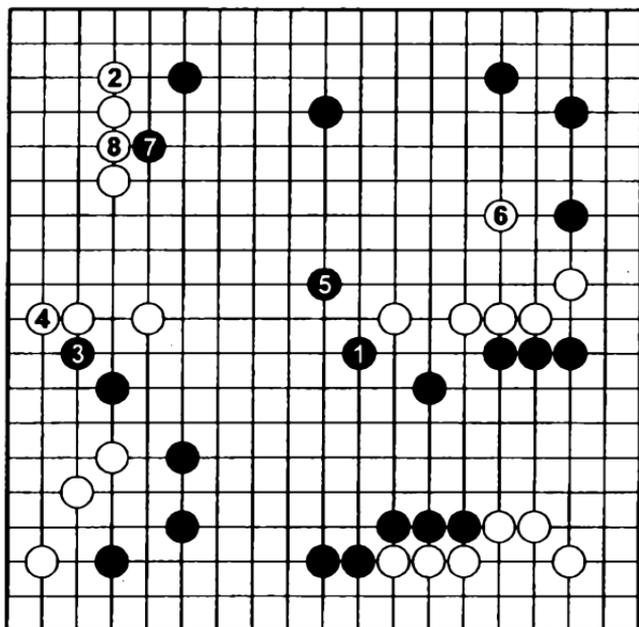


Диаграмма 451

Д.451. Вы видите, как участники матча показанными на диаграмме ходами только что вступили в стадию тубан. О ходе, который сейчас последует далее могу только сказать, что он должен быть выполнен на форму. Итак, на каком пункте необходимо сосредоточить самое пристальное внимание?

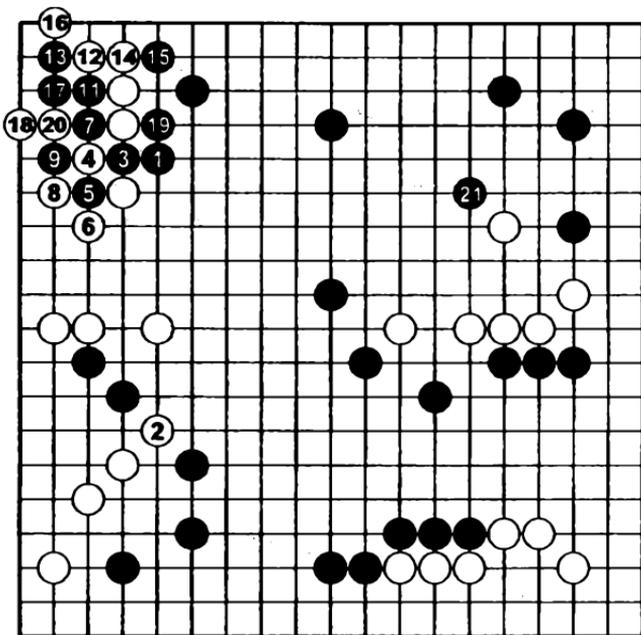


Диаграмма 453
6.10 - соединение в 5

Д.453. Ч.1 — тэсудзи — срочный пункт. Не отвечать никак нельзя. Если белые сразу играют на окружение ходом 6.2 (хороший пункт сам по себе), то чёрные немедленно проводят сутэиси тэсудзи (жертва камней) и доказывают белым их заблуждение в тэнуки. После симэцукэ кикаси ч.19 чёрные ставят давящий ход ч.21, жестоко атакуя тонущий островок белых камней. Даже в случае выживания белых в углу оппонента вполне устроит зона наверху.

Как видите, камни ● и ○, отмеченные на предыдущей диаграмме, в показанном варианте игры имеют ключевое значение. А ход ч.1 (на диаграмме 452) прекрасно помогает этим камням в их реализации.

Проблема синогои (ход белых)

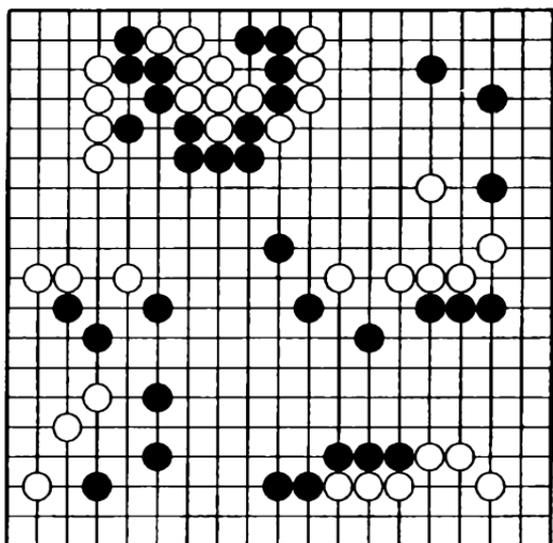


Диаграмма 454

Д.454. На диаграмме показано продолжение партии. Обратите внимание на итог борьбы на верхней стороне доски.

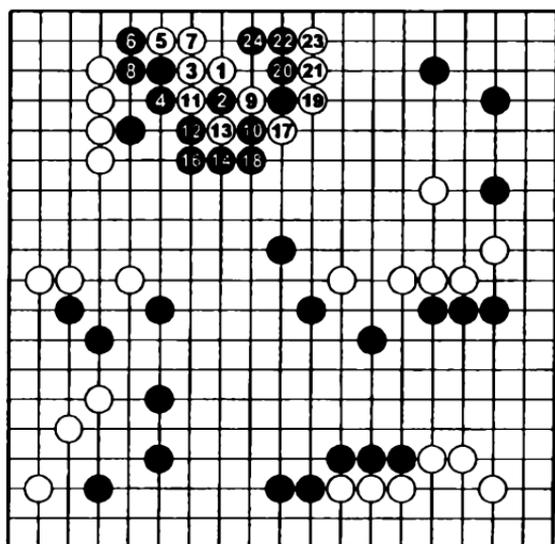


Диаграмма 455
6.15 — соединение в 2

Д.455. Утиками 6.1 — срочный пункт. Однако для белых этот бой сложился плохо. Ходами 6.17, 19 они идут на трудную борьбу и другого пути у них, пожалуй, нет. Для чёрных тоже невозможно отказываться от ноби ч.20. Этот ход настойчив и готов сражаться дальше.

Перед вами ставится задача — найти ход, который является ключевым в атаке и защите. Не смущайтесь, если эта задача окажется трудной. В учении тяжело, но в бою будет светить солнце.

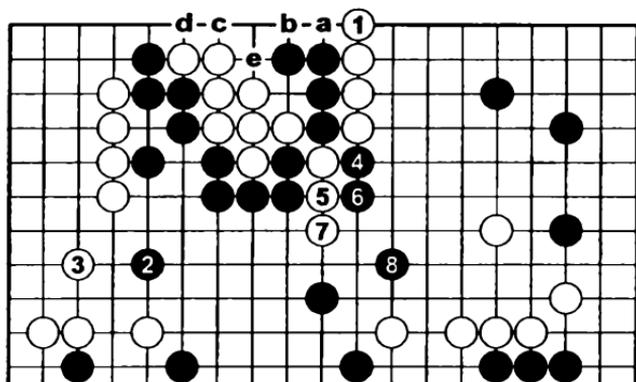


Диаграмма 456

Д.456. Сагари б.1 — богатое тэсудзи. После этого хода чёрным совершенно невозможно выиграть сэмэй на верхней стороне.

Если вместо б.1 играть ханэ «а», тогда после несложного ч.«b», б.«1», ч.«с» б.«d» и ч.«е» образуется ёсэ-ко. Чёрные режут ч.4, переводя сэмэй в другое русло. Ч.8 — построение необходимой формы. Белые снова перед очередной проблемой и, если повезет чёрным, то атака может завершиться с успехом. Но если вместо ч.8 играть...

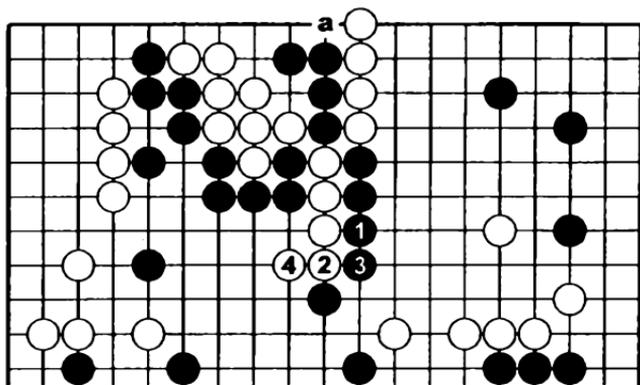


Диаграмма 457

Д.457. Стремясь выиграть сэмэй и сокращая дамэ чёрные агрессив-но ставят ч.1,3. Но после спокойного б.2,4 сами же попадают в слож-ную ситуацию. Белым достаточно сыграть в пункт «а» и вся конструкция чёрных рассыплется. А последствия рьяной атаки чёрных лучше и не анализировать.

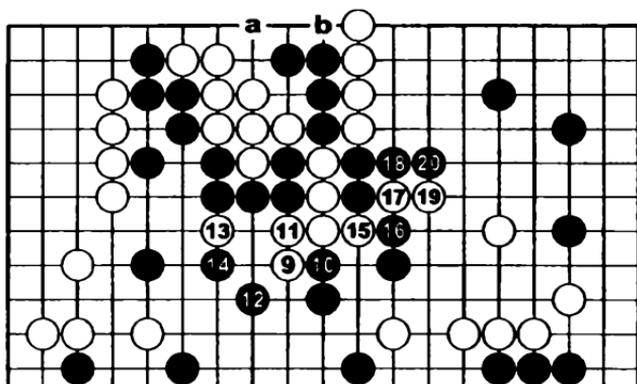


Диаграмма 458

Д.458. Давайте понаблюдаем за событиями после ч.8. Б.9 — попытка вылезти на простор. Однако это стремление натывается на косумицу-кэ тэсудзи ч.14. Белые продолжают выныривать б.15, организуя новый сэмзай.

Кстати, наверху у чёрных имеется важный пункт «а», но он моментально пресекается белыми ходом в пункт «б».

Проблема атаки и синогои (ход белых)

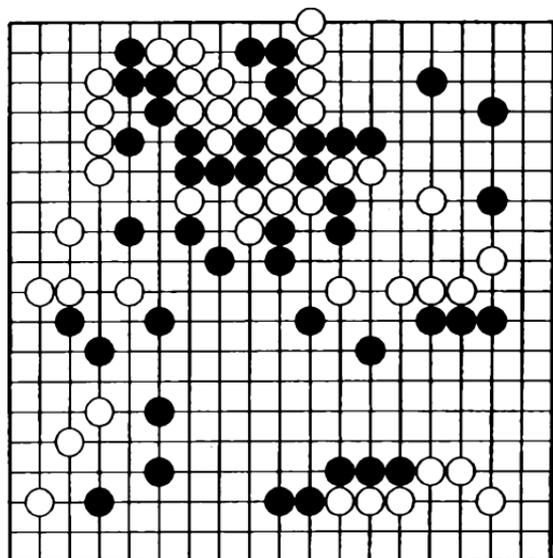


Диаграмма 459

Д.459. Наступает кульминация партии. Горло сжимает дыхание, и события сжимаются так, как два борца сцепились в плотный клубок.

В этой ситуации надо найти тэсудзи. Где же этот ловкий ход, освобождающий белых от бремени?

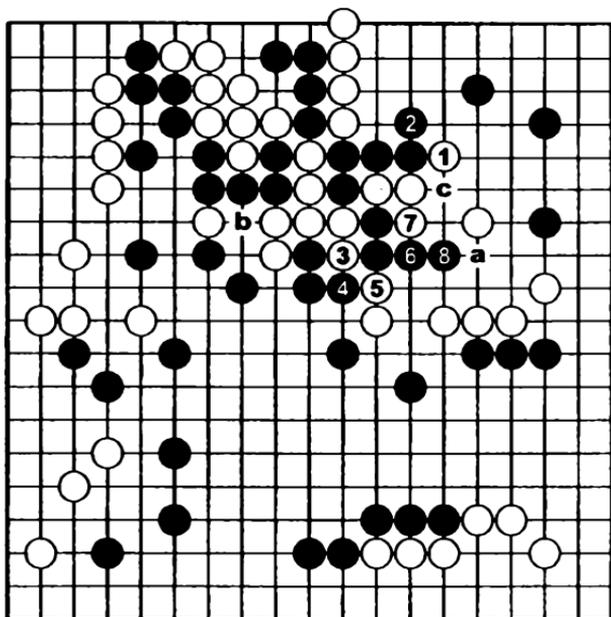


Диаграмма 460

Д.460. Если поспешить и сыграть ханэ б.1, то это будет ошибкой. После ч.2 белые как будто выскакивают б.3, 5. Но перед ними вырастает тэсудзи ч.6. А после ч.8 попытка выкрутиться ходом в пункт «а», не проходит из-за простого ч.«в». Если вместо б.1 играть «с», то имеется отпор ч.«в» с победой чёрных.

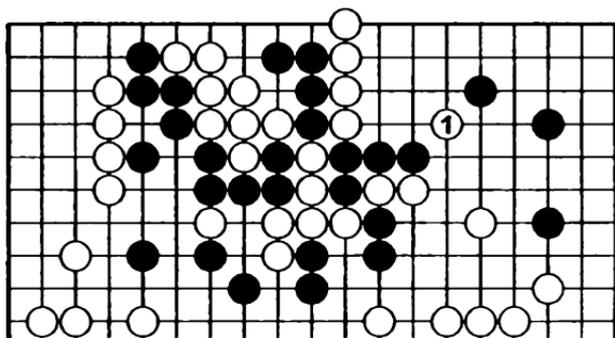


Диаграмма 461

Д.461. Кадо б.1 — хороший ход. Это единственный ход (другой не был найден при анализе партии), дающий легко вздохнуть трудным белым камням. Даже только этот ход подтверждает популярное прозвище мастера — «Синоги но Саката».

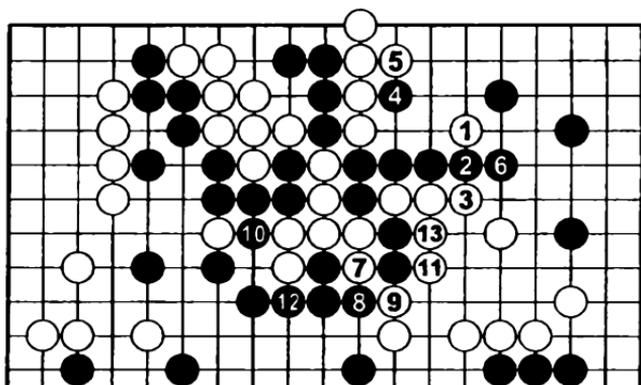


Диаграмма 462

Д.462. У меня, пожалуй, оставалось только цугидаси ч.2. Другого я не нашёл. После б.13 белые забирают два чёрных камня. Этим взятием первый этап борьбы закончился.

Прежде, чем перейти ко второму этапу, предлагаю поискать вместо ч.2 другой ход. Думаю, этот поиск явится полезным учебным материалом.

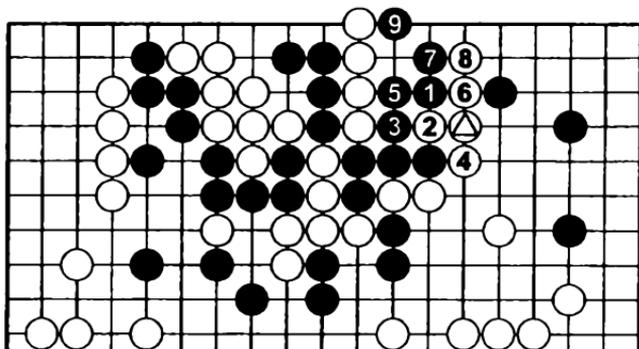


Диаграмма 463

Д.463. Против тэсудзи \triangle был наиболее сильный ответ ч.1. Если белые вступают в сэмзай б.2, 4, то к ходу ч.9 чёрные опережают белых на один темп. Одним словом, выбирать такой путь белым нерезонно. Давайте поглядим один из вариантов...

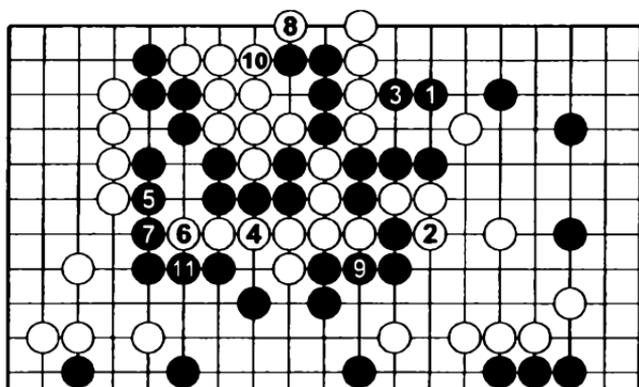


Диаграмма 464

Д.464. Против ч.1 ответ б.2, пожалуй, не лучше. У чёрных имеется сильное ч.3. А к ходу ч.11 рисунок борьбы стал выглядеть так, как когда замыслили чёрные. По сравнению с партией, этот вариант, конечно, был лучше.

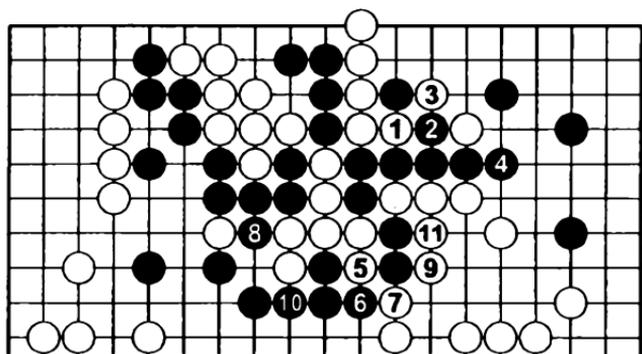


Диаграмма 465

Д.465. Посмотрите на диаграмму. Белые после ч.4 сыграли б.5 понизу. Это очень важный ход. Игра сверху б.1, 3 имеет, конечно, свои хитрости. Но если чёрные будут внимательны в этой борьбе, то на эту хитрость сами белые и попадутся.

К ходу б.11 вроде бы всё совпадает с ситуацией, произошедшей в партии — белые взяли два чёрных камня и стабилизировались. Но оказывается, сэмзай ещё не закончился. Посмотрите далее...

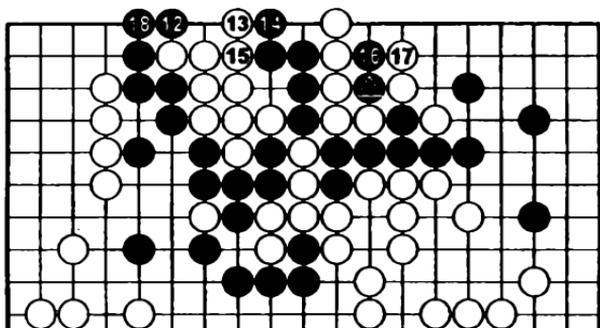


Диаграмма 466

Д.466. Ч.12 — главный удар по камням в этом сэмзай. И к ходу ч.18 захваченный белыми камень ● сослужил белым плохую службу. Белые теперь не в силах выиграть этот важный сэмзай.

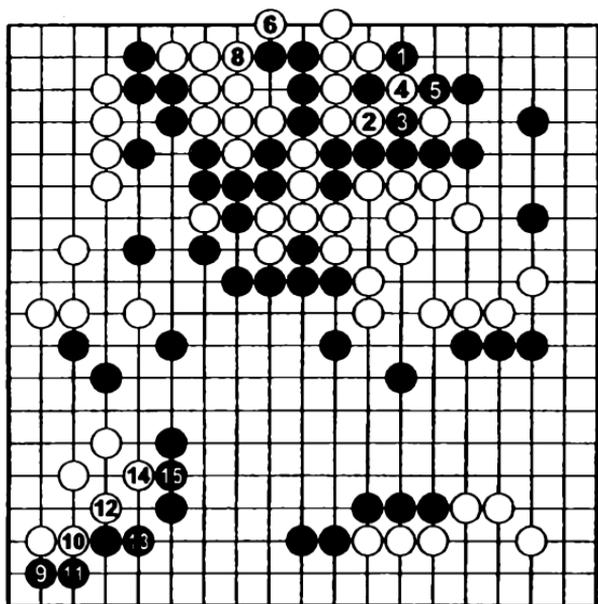


Диаграмма 467

Д.467. Дальнейшее течение партии протекало так: ч.1 — осаэ завершило борьбу сэмзай с получением ко. Белые обязаны играть б.8. А затем борьба переместилась в левый нижний угол ч.9 — ч.15.

Вот так, на одном дыхании прошли взаимные атаки, в которых белым удалось выкрутиться из, казалось бы, безвыходного положения. Правда, за это им пришлось заплатить потерей темпа (ч.7 в пункт «4»).

Разыграв вариант в левом нижнем углу, чёрные получили около 17–18 очков. Это оказалось существенным в партии.

Однако это ещё не весь рассказ о партии.

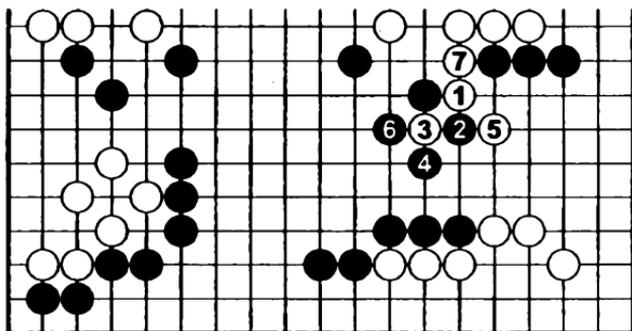


Диаграмма 468

Д.468. Белые понимали, что для победы им не хватает нескольких очков. Играя цукэгири б.1, 3, они пытаются заплыть в центр. Я долго размышлял о возможных продолжениях в партии и пришёл к выводу, что лучше всего получить в центре крепкую форму поннуки. Играя ч.2, 4, а затем ч.6 поннуки построено. Однако отдавать три камня на правой стороне ни в коем случае нельзя. Для спасения их я наметил свой план, и он мне удался. Посмотрите.

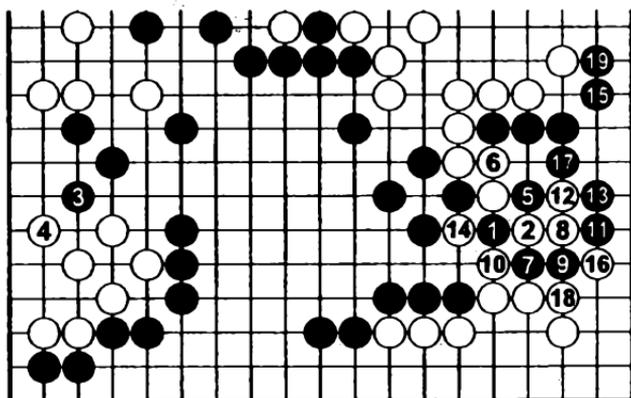


Диаграмма 469

Д.469. Ч.1 – ч.9 — осуществление задуманного плана. И на б.10 чёрные играют ч.11 – ч.19, спасая свои камни. Теперь победа чёрных не вызывает сомнений.

Мне бы хотелось показать и другой вариант игры в этом месте. Посмотрите следующую диаграмму.

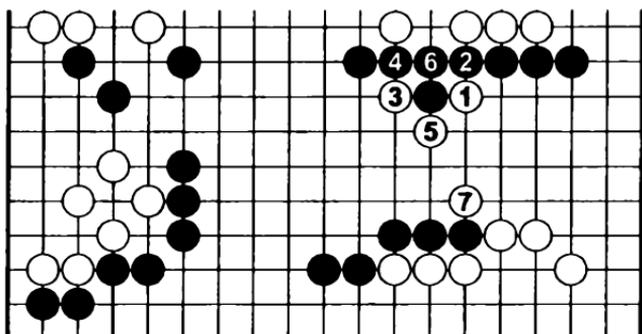


Диаграмма 470

Д.470. Против б.1 просится естественное разрезание ч.2. Тогда белые угрожают проникновением в центр б.3, а после б.7 успешно заплывают в него. Остановить их практически невозможно.

Вот так ловкие тэсудзи и формы могут изменять судьбу партии в один миг. На этом примере, думаю, мне удалось доказать важность изучения форм и тэсудзи.

Проблема использования влияния (ход белых)

Партия между японскими мастерами 7 дана XVI века (1536 год)

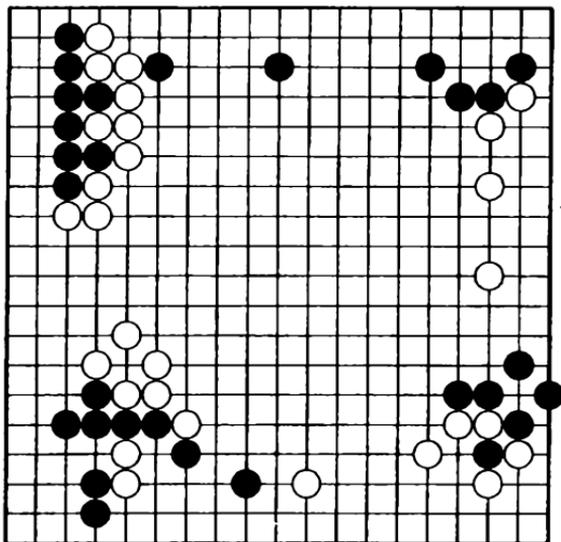


Диаграмма 471

Д.471. Эта партия знаменита игрой белых. Она выглядела, если можно так сказать, революционной по своей манере.

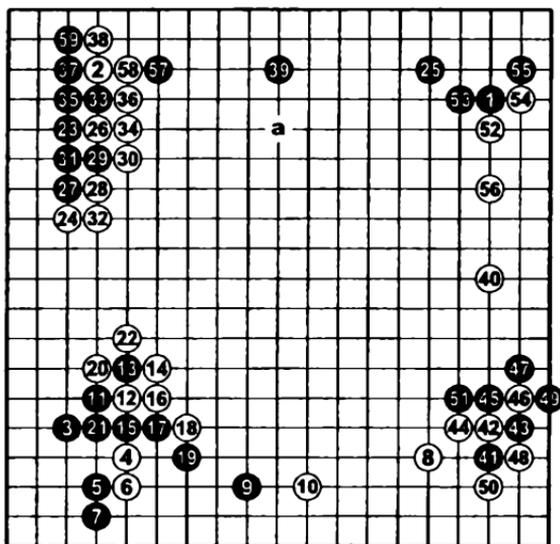


Диаграмма 472 (1-59)

Д.472. Чёрные имеют три угла, а у белых на левой стороне сильная форма. Сейчас боси «а» выглядит очень сильным ходом. Однако белым необходимо выполнить срочную работу — придавить чёрные камни в области правого нижнего угла. Это — срочное место в партии.

Как бы начали играть в этой ситуации вы?

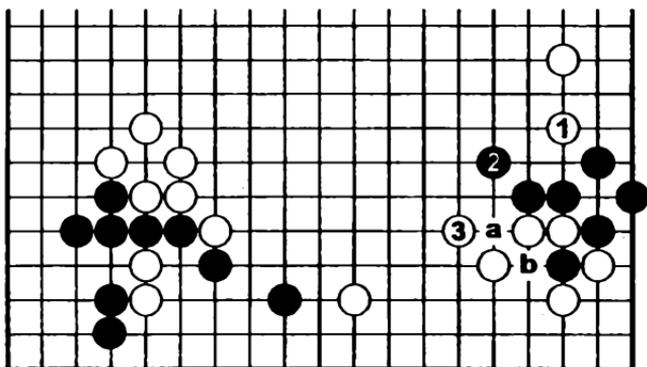


Диаграмма 473

Д.473. У белых на левой стороне благоприятная сила и её необходимо как-то включить в работу. У чёрных в правом нижнем углу камни имеют проблему глаз.

В те времена дзёсэки с созданием такой формы была очень популярна. Белые успевают нанести сильное тэсудзи б.1. Тэсудзи называется «аго-итигэки» («одним ударом и в нос и челюсть»). Если белые упустят этот пункт, тогда чёрные возьмут его и получают устойчивость. Ч.2 — создание формы. Чёрные намерены получить глаз после обмена ч.«а», б.«b» и ч.«3», и выйти в центр. Белым желательно поддержать ходом б.3 нанесённый удар. Это — хорошее тэсудзи и упускать его не стоит. Ходы б.1, ч.2 и б.3 ярко демонстрируют взаимодействие ката и судзи в ситуациях атаки и защиты.

После б.12–б.22 (смотри диаграмму 472) белые получают сильную форму, а чёрные — хорошую прибыль. Произошло фурикавари.

Давайте поиграем эту позицию в современном стиле.

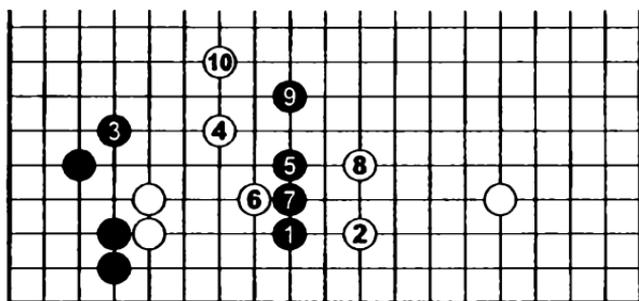


Диаграмма 474

Д.474. В современном го игралось бы тэсудзи б.4, и после б.10 форма влияния приобрела бы вот такой вид. Все формы стремительно пускаются в центр. Иными словами, современный стиль на влияние более скоростной. Он как бы совпадает с нашим стремительным веком со сверхвысокими скоростями.

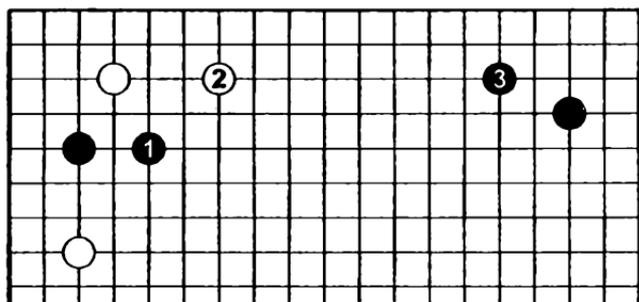


Диаграмма 475

Д.475. Вместо симари (ход ч.25 в партии) основным направлением в современном го, конечно, будет выход камня чёрных из белых «клещей», например, ч.1. И только после б.2 хорошо развиваться в правом углу ч.3, тормозя возможности камня «2».

Отличие заключается в том, что в современном го стратегия строится глобально, на всю доску, а в старину часто окунались с головой в проблемы локального характера.

Проблема создания мощной атаки (ход белых)

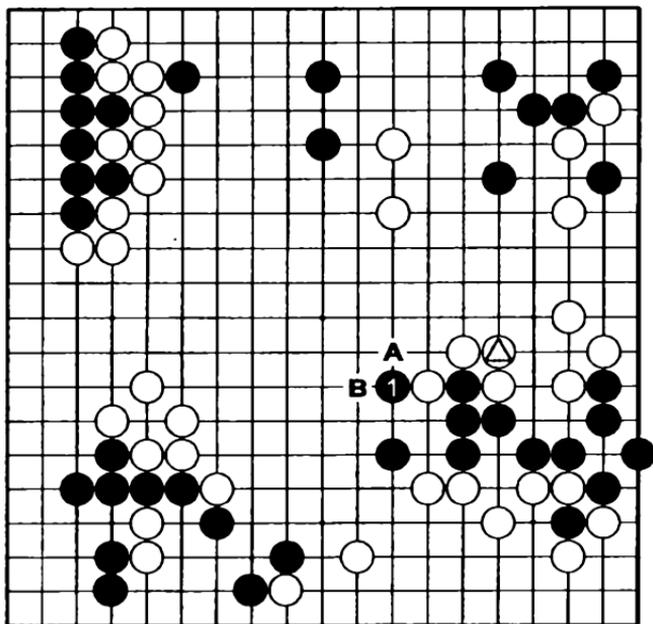


Диаграмма 476

Д.476. После соединения \triangle чёрные выполнили цукэ ч.1. Далее игра может строиться так: б.«А» и ч.«В».

Если рассуждать по-простому, то белые получают мощную форму в центре, обращённую в сторону верхней части доски. Этот замысел современен, и так, примерно, строят план игры сейчас многие сильные профи. Одновременно, белые продолжают давление на атакуемые камни чёрных справа.

Вернёмся к событиям, развернувшимся в этой старинной партии. События в ней развивались так, что, смотря на игру белых, создаётся впечатление, что эту партию играли не в прошлые века, а вчера или сегодня. Она этим и знаменита. Созданное давление белых по всей доске точно совпадает с современным стилем игры.

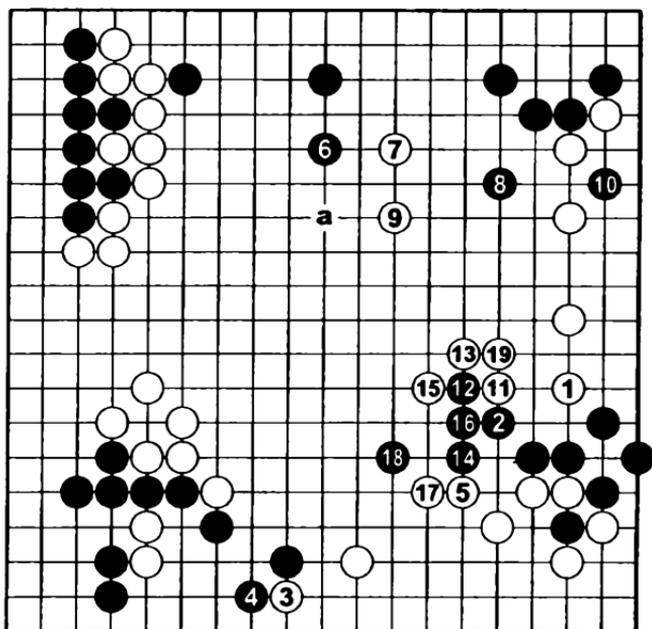


Диаграмма 477

Д.477. Вместо ч.10 чёрные должны были захватить срочный пункт «а».
Ход б.11 и далее — сильная атака на два фланга.

А теперь давайте доиграем эту позицию так, как играли в старину и так, как играют сейчас. Как вы думаете, будет отличие или нет?

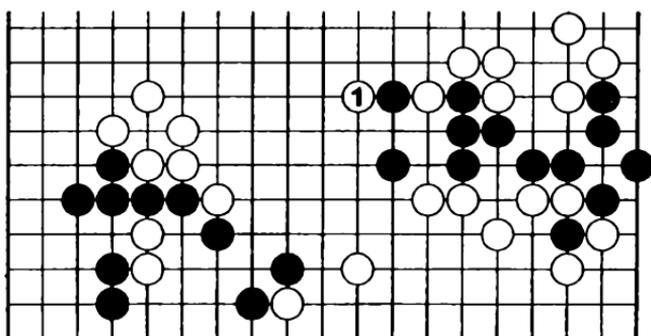


Диаграмма 478

Д.478. Хасамицукэ б.1 — хорошее тэсудзи, жестокий удар по камням чёрных. Такое тэсудзи, думаю, и сейчас не каждому по плечу. В нём заложен глубокий смысл.

Белые намерены сполна использовать стенку наверху и этим ходом перекрыть путь чёрных камней вверх. Причём настолько прочно выполнено перекрытие, что нет и маленькой щели. Давайте попробуем с полным старанием помочь чёрным в этой борьбе.

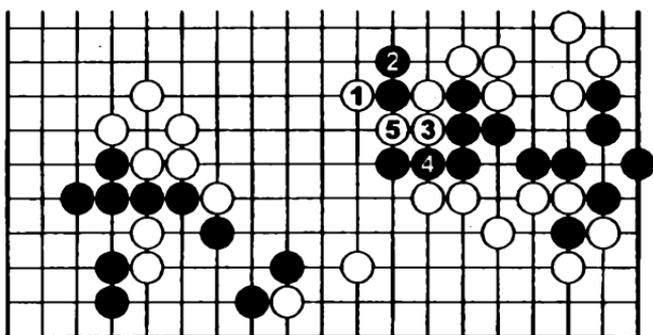


Диаграмма 479

Д.479. Сначала попробуем против б.1 просто выскочить ч.2. Игра б.3,5 легко отрезает выскочившие камни, и чёрные снова под атакой. Оторванные два камня в центре совершенно беспомощны. Чёрным сейчас не о них приходится думать.

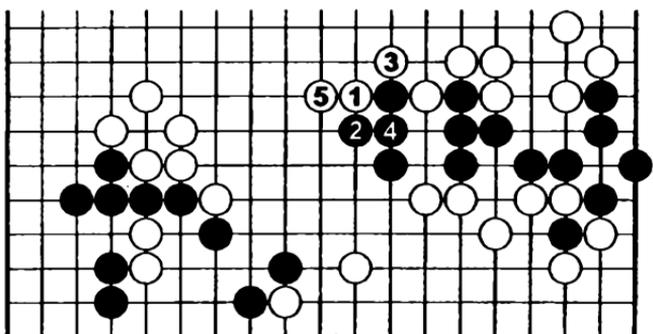


Диаграмма 480

Д.480. Против б.1 пусть чёрные ставят ч.2. Тогда белые, играя б.3,5, окончательно перекрывают чёрным путь в центр. Ситуация для чёрных и наверху и внизу доски становится очень тяжёлой. Белые готовы перейти к завершению своего замысла.

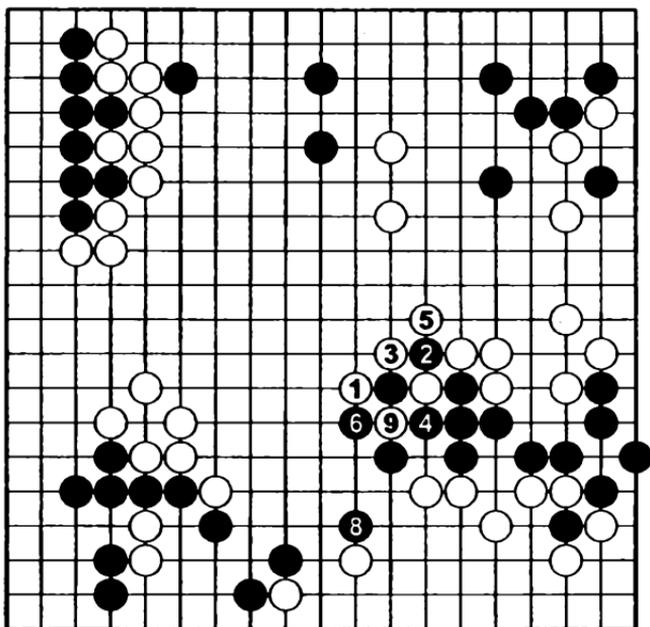


Диаграмма 481
6.7 — взятие ко

Д.481. Если на б.1 идёт ответ ч.2, тогда белые встречают этот удар мощным киритигаи б.3. Форма поннуки чёрным не помогает. Белые продолжают гнуть свою линию в центре и накрывают чёрных — осаэ б.5.

Как видите, комбинация, начатая ходом б.1, и в этой сложной ситуации выводит белых к успешному её завершению. Чёрным ничего не остаётся как убежать к своим угловым камням ч.8

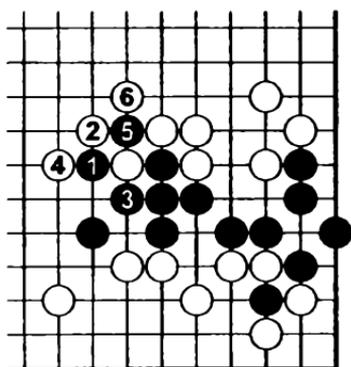


Диаграмма 482

Д.482. После обмена ходами ч.1 и б.2 дальнейшая игра ч.3 – б.6 приводит точно к такой же ситуации «ко», которую мы только что видели. Но здесь уже чёрные не будут играть ч.3, а перейдут в другое русло...

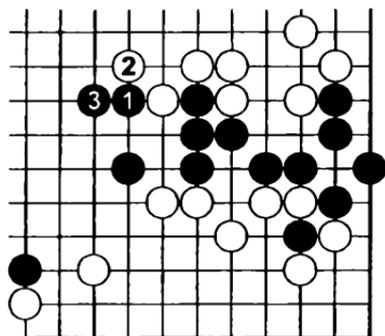


Диаграмма 483

Д.483. Ноби Ч.3 — такая игра должна быть в этом случае. Белые упустили важный пункт в форме, и чёрные захватили его с успехом. Обратили внимание на то, что этот пункт и для белых является важным?

В данной борьбе игра б.2 могла быть прекрасна только в том случае, если бы наверху у белых уже была непробиваемая зона.

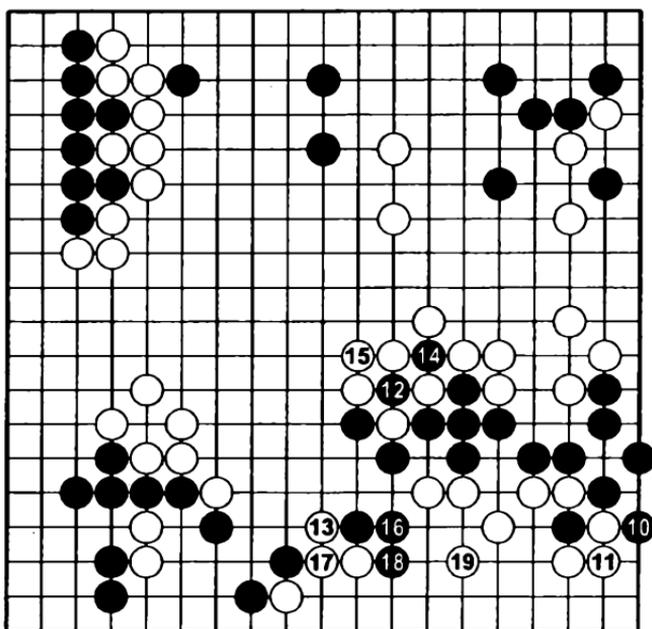


Диаграмма 484

Д.484. В центре доски образовалась внушительная территория. Случай, когда в центре огораживается большая территория, существуют часто, и нередко именно очки в центре приносят успех.

В партии белые сумели ловко распорядиться своей стенкой слева.

Ч.10 — уход из ситуации сикацу. Правда, она не очень для них сложная и найти жизнь можно без особого труда. Б.19 — продолжение атаки.

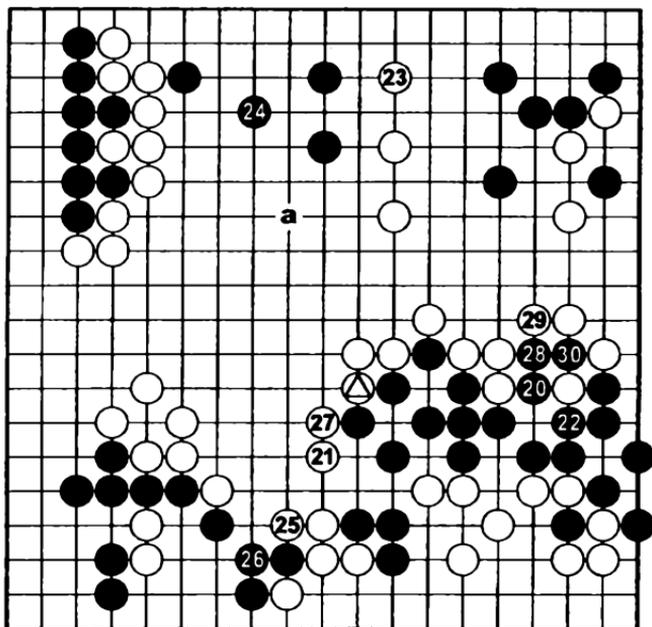


Диаграмма 485

Д.485. Ч.20 и далее, медленно и упрямо добывается жизнь. Но белые ставят тобиком б.23. Всё! Это — победа. Ходы ч.20,22,28,30 мелкие и приносят, фактически, только жизнь да «пять граммов» очков. А ходы б.21,23,27 такие большие, что сравнивать их с ходами чёрных просто грешно. Белым осталось воткнуть в пункт «а» победный флаг.

Кто бы мог подумать о таком успехе, когда белые ставили ловкое тэ-судзи \triangle !

Глава 8. Десять заключительных задач

Задача 1. Тэсудзи в атаке и защите Ход чёрных

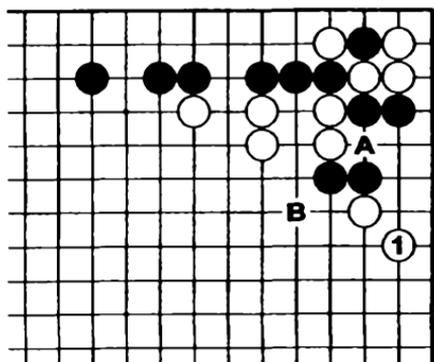


Диаграмма 486

Д.486. Поиск хода в ситуации атаки и защиты вертится вокруг краеугольных камней чёрных.

Косуми 6.1 — остроумное тэсудзи. Белые нацеливаются провести дэгири в пункте «А», а затем накрыть камни чёрных ходом какэ «В».

Предлагается найти ловкий ход, который поможет чёрным выкрутиться из этого тяжёлого положения.

Ответ

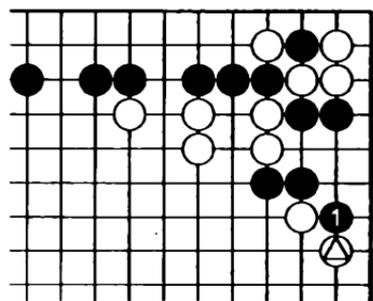


Диаграмма 487

Д.487. Разгадав замысел хода \triangle , чёрные проводят атэкоми тэсудзи ч.1. Это — единственный ход, который ликвидирует изъян в форме чёрных. Причём он отлично работает и в дальнейшем, переходя из защитительного хода в атакующий. Чтобы почувствовать дух этого хода, давайте разберём эту борьбу. Такие ситуации могут возникнуть в ваших партиях сколько угодно.

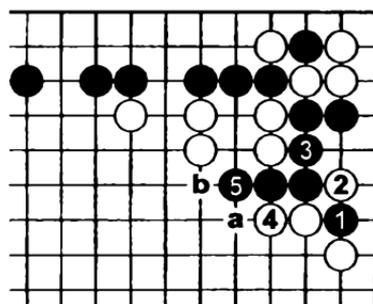


Диаграмма 488

Д.488. Против ч.1 игра тори б.2 и осаэ б.4 не помогает. После ноби ч.5 в тяжёлое положение попадают уже белые камни.

Далее, если белые будут продолжать атаку, чёрные готовы навалиться на белых ходом магари «а» или движением в пункт «б».

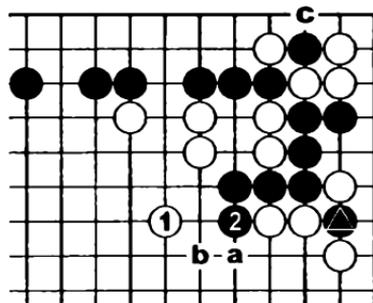


Диаграмма 489

Д.489. Действительно, пусть белые продолжают угрожать накрыть чёрных ходом кэйма б.1. Магари ч.2 давит на белые камни справа. Причём камень \triangle снова начинает говорить о себе. А именно, если белые проведут ханэ «а», то, благодаря камню \bullet чёрные весело отвечают «б». Вдобавок, над белыми висит угроза хода ч.«с» с разрушением угла.

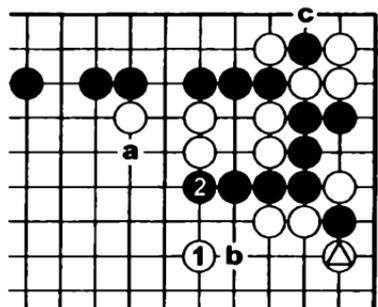


Диаграмма 490

Д.490. Белые ставят кэйма 6.1, тогда чёрные берут другой пункт — осаэ ч.2. Белым грозит удар в пункте «а» — хасамицукэ тэсудзи. Если белые защитятся, то чёрные проведут удар — цукэкоси «б».

Итак, имея пункты миаи «а» и «б», чёрные выходят из сложной ситуации с успехом. А белым приходится думать совсем о другом — ход чёрных «с» висит над белыми черной тучей.

Ход \triangle хотя и ловкий, но принёс белым свои трудности.

Задача 2. Лёгкие камни на стороне Ход белых

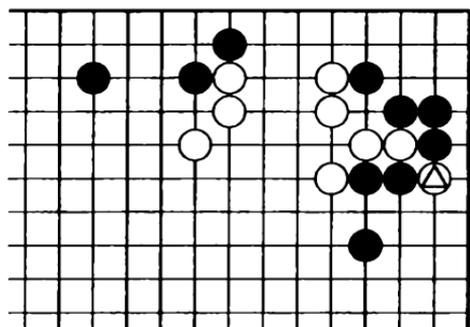


Диаграмма 491

Д.491. Перед вами чисто игровая ситуация, в которой камень \triangle необходимо включить в локальную борьбу. Функция этого камня — помочь белым построить форму сабаки (лёгкую форму).

Постарайтесь не заглядывать в ответ и упорно поищите лучший вариант игры с обеих сторон. Однако после изучения вариантов игры, показанных на следующей странице, ещё более кропотливо изучите весь этот приём построения сабаки.

Ответ

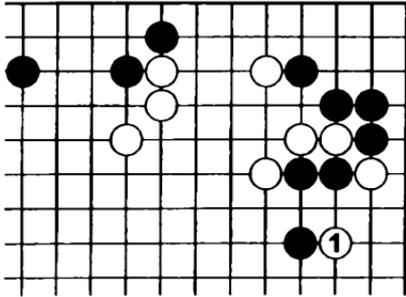


Диаграмма 492

Д.492. Цукэ тэсудзи б.1 застаёт чёрных врасплох.

В этой форме пункт «1» для чёрных камней является важным пунктом стабилизации их формы. Это, думаю, хорошо понятно.

Постарайтесь не глядя на следующие диаграммы определить конечный рисунок борьбы после захвата белыми этого важного пункта.

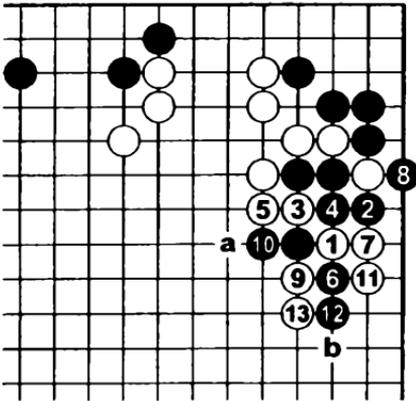


Диаграмма 493

Д.493. Если после б.1 чёрные нападают на белый камень ч.2, то для белых необходимо провести очень важный приём варикоми б.3 и цуги б.5. В случае неблагоприятного ситё, чёрные играют ч.6 (при ситё чёрных игра в пункт «9» вместо ч.6 приводит к другим вариантам, но тоже удачным для белых). И после форсированного обмена б.7–б.13 белые приобретают пункты миаи «а» и «б». Как видите, чёрные камни блокированы в углу, а внешние — беспомощны.

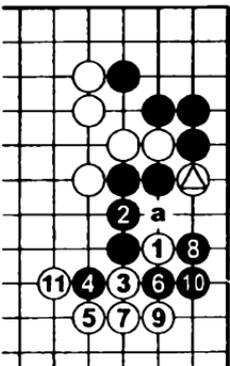


Диаграмма 494

Д.494. Против б.1 у чёрных есть сильный ответ цуги ч.2. Но после ханэ б.3 и тормозящего ниданбанэ б.5 белые строят сабаки. Форма чёрных снова не может развиваться по стороне. Это — главный «продукт» формы сабаки белых. Причём чёрные вынуждены будут в будущем брать камень △. Если вместо ч.10 будет сыграно «а», то белые с удовольствием поставят камень в пункт «10».

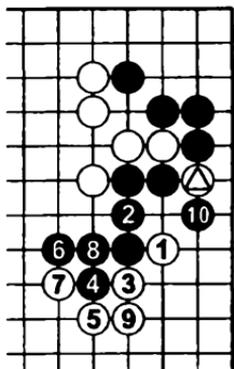


Диаграмма 495

Д.495. На ловкое ниданбанэ б.3,5 чёрные могут поставить какэцути ч.6. Но и в этом случае после б.9 камень  выполнил хорошую работу и внёс в позицию значительные изменения. К тому же вынужденный ход ч.10 ставит чёрных в готэ во всей этой борьбе.

Задача 3. Судзи и ката
Ход белых

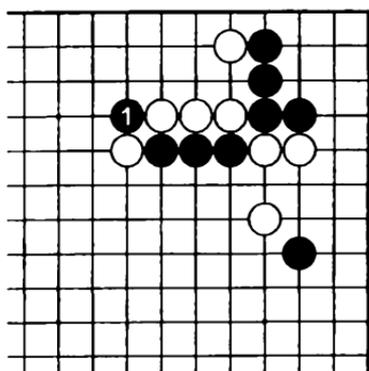


Диаграмма 496

Д.496. Чёрные ходом ч.1 нанесли разрезание, и на первый взгляд кажется, что найти выход из этого положения белым невозможно.

Однако, чёрные в этой ситуации бессильны что-либо сделать. Докажите это, опираясь на изученные в этой книге понятия о судзи и ката.

Ответ

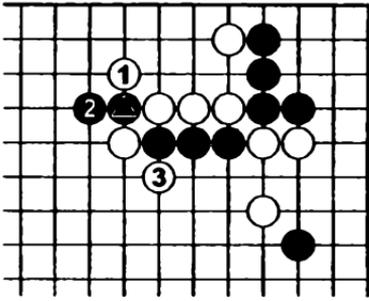


Диаграмма 497

Д.497. Ставя камень , чёрные, конечно, рассчитывают в случае атаки вытянуть его и задушить белые камни на верхней стороне.

Сначала белые ставят ханэ б.1, чёрные радуются происходящим событиям и вытягиваются ч.2. Жертвовать таким камнем никому и в голову не придёт — он работает отлично.

Далее белые прекращают погоню и наносят сокрушительный удар ханэ тэсудзи б.3. Теперь чёрным не уйти от потерь (или центральных трёх камней или двух камней наверху).

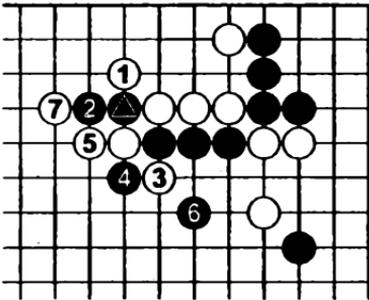


Диаграмма 498

Д.498. Чёрные вынуждены играть ч.4 и ч.6, спасаясь от потерь. Но камни «3» и «5» подключают б.7 — главного уничтожителя черной «двушки» ( и «2») и тем самым опровергают коварный замысел чёрных. Если вместо ч.4 играет «5», то после соединения б.«4» чёрные камни в центре погибают безвозвратно.

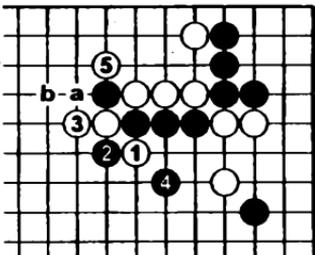


Диаграмма 499

Д.499. Простое ханэ б.1 после ответа ч.2, 4 и завершающего захват чёрного камня ходом б.5 приносит те же плоды белым. Отличие только в том, что здесь нет черного камня в пункте «а» и белого в пункте «б». Однако позвольте заметить, что это уже не тэсудзи. Ловкой игрой этот путь не называют потому, что он не спровоцировал чёрных на бегство разрезающего камня.

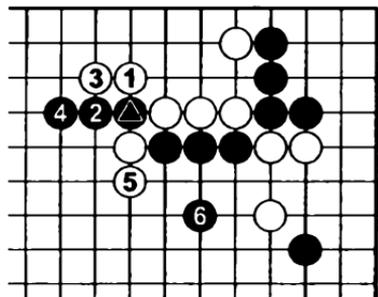


Диаграмма 500

Д.500. Белые решают выкрутиться ходами б.1,3. Но после тоби ч.6 камень ▲ может гордиться своей работой. В итоге белые камни наверху и на правой стороне стоят в опасной для них позиции.

В этом варианте игры белые не воспользовались слабостью формы трёх чёрных камней и поэтому упустили тэсудзи.

Задача 4. Сабаки-тэсудзи Ход чёрных

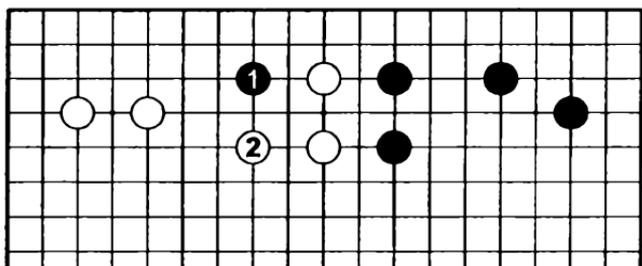


Диаграмма 501

Д.501. В своё время от формы иккэндзимари находящейся в левом углу белые развернули хираки на стороне под «звезду». Получившаяся форма очень часто встречается в партиях.

Чёрные ходом ч.1 совершили утикоми — важный пункт для создания местной борьбы.

Как построить форму сабаки (лёгкую форму) чёрным после блокирующего хода б.2?

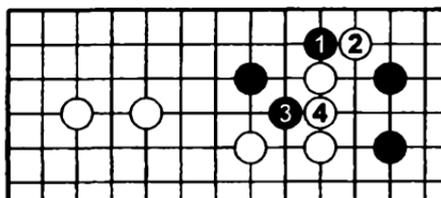


Диаграмма 502

Д.502. Цукэ ч.1 и ответ осаэ б.2 — необходимое условие в данной борьбе. А далее следует отличное нодзюки тэсудзи ч.3. Это кикаси создаёт чёрным успешные условия продолжения борьбы. Б.4 — единственный ответ. Можно, конечно, поискать что-то другое белым, но на сегодня более выгодного сопротивления этому тэсудзи не найдено.

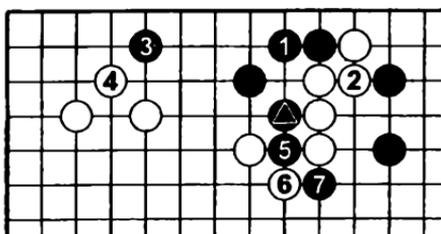


Диаграмма 503

Д.503. Продолжим далее. Ходы ч.1,3 обеспечивают черной группе жизнь. Если белые решают играть б.4, тогда после приёма дэгири ч.5,7 чёрные получают лучшие условия борьбы в центральной части доски, атакуя белые камни, чёрные стремительно могут выйти в центр. Заслуга в этом принадлежит, конечно, проведённому тэсудзи ▲.

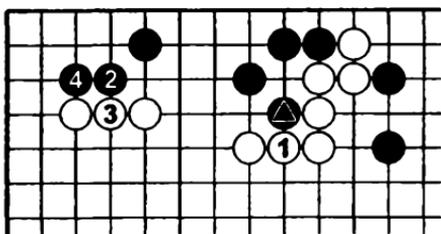


Диаграмма 504

Д.504. Ходом цуги б.1 белые избавляются от угрозы чёрного дэгири. Но после простого продвижения чёрных камней ч.2,4 белым можно распрощаться с мечтой о «земле» в углу. Без сомнения можно сказать, что камень ▲ снова был косвенным участником в этом разделе территории.

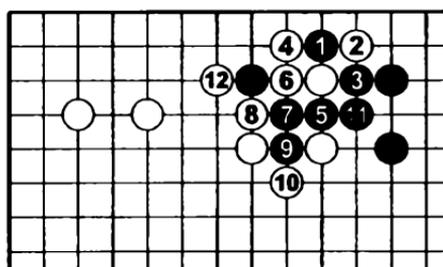


Диаграмма 505

Д.505. Обменявшись ходами ч.1 и б.2, чёрные далее проводят разрезание ч.3 и... совершают непоправимую ошибку.

После какаэ б.4 идёт форсированный вариант игры до хода б.12. Белые ликуют! Ещё бы, они спаслись от затопления своей территории в углу.

Задача 5. Судзи и ката в атаке и защите
Ход чёрных

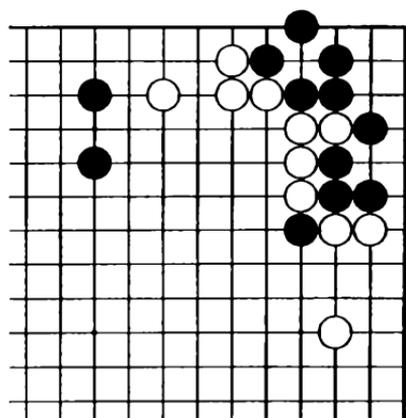


Диаграмма 506

Д.506. Эта позиция из партии, где понятия форм и поиск ловких ходов совсем несложные. Как видите, чёрным надо найти важный пункт атаки на форму белых камней. Если белые успеют стабилизировать свою форму, то для чёрных все их предварительные заготовки превратятся в пустую забаву.

Итак, чёрным необходимо найти атакующее тэсудзи. Однако для более успешного выбора хода полезно представить себе конечный рисунок борьбы в этой ситуации. Ну, хотя бы, маленький эскиз.

Ответ

Д.507. Ход ч.1 — простой, но ловкий путь в атаке. Думаю, что и у вас первая мысль была об этом пункте.

Стоило в своё время белым занять этот пункт, и их камни получили бы жизненную форму.

Естественно, теперь всё наше внимание обращено на ответ белых.

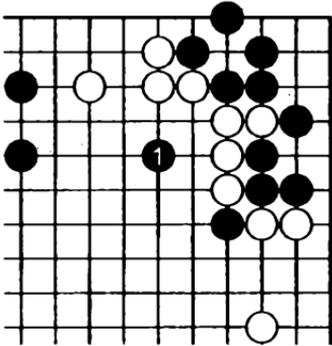


Диаграмма 507

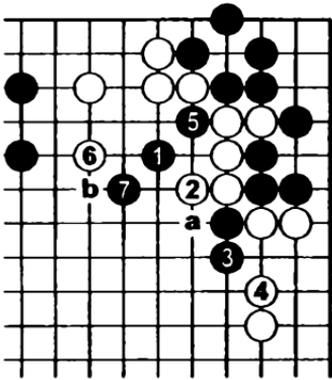


Диаграмма 508

Д.508. Белые пытаются сопротивляться — магари б.2. Но после выполнения угрозы захвата двух белых камней на правой стороне ч.3, чёрные наносят сокрушительный удар ч.5. Изуродованные формы белых камней наверху и в центре расчленены и вот-вот будут уничтожены.

Если белые начнут выбегать б.6, то после ч.7 центральные камни белых готовы упасть в чашечку для пленников. При сопротивлении ходом в пункт «а» чёрные согласны положить в свой карман верхние камни белых — «б». Получая пункты миаи «а» и «б», чёрные обрекают белых на смертельный исход.

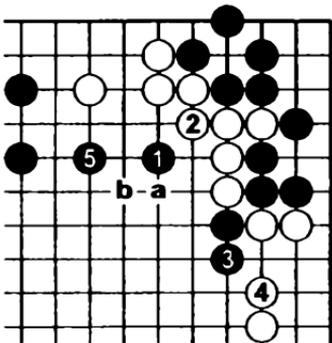


Диаграмма 509

Д.509. После ч.1 белые соединяют свои камни б.2. Но навряд ли эти камни способны выжить самостоятельно. Их форма уже подорвана. Остаётся только бегство б.«а», но чёрные преследуют ходом в пункт «б».

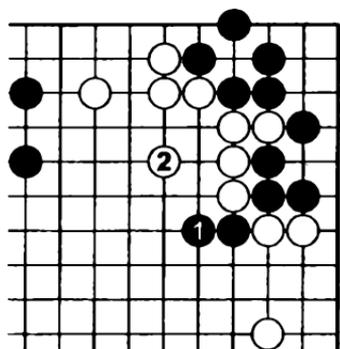


Диаграмма 510

Д.510. После 6.2 белые камни становятся неуязвимыми. Образовался единый массив с завершённой формой. Если сравнить эту диаграмму с первой, то разница в них очевидна даже без глубоких знаний форм.

Итак, пункт «2» — отличный пункт и в атаке и в защите.

Задача 6. Тэсудзи-выстрел

Ход белых

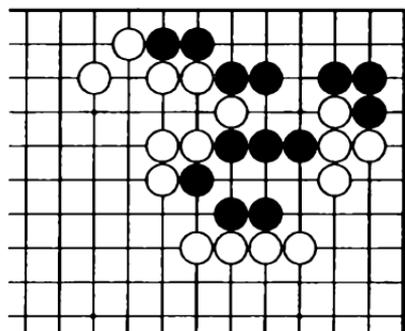


Диаграмма 511

Д.511. Форма чёрных выглядит вполне нормально. В игре нередко случается, когда игрок, посмотрев на эту форму, отправляется на поиск хороших ходов в других частях доски. Однако хочу сказать, что игрок таким действием упускает хорошую возможность сильной атаки (имеется в виду играющий белыми).

В форме чёрных имеется изъян. Отыщите изумительное тэсудзи и выстрелите по форме чёрных.

Ответ

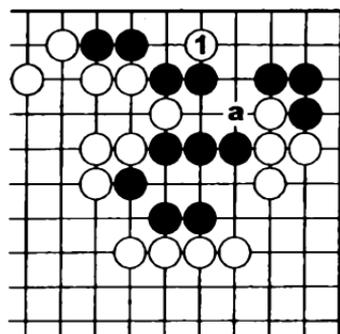


Диаграмма 512

Д.512. Приёмов цукэ тэсудзи в го существует огромное разнообразие. А это тэсудзи — б.1 — как острое васаби (японский хрен).

С этого хода у чёрных начинаются неприятности и главным «виновником» этих беспокойств является слабость пункта «а» в сочетании с поставленным тэсудзи. Как бы не ловчили теперь чёрные, им не избежать высокой платы за свой зевок.

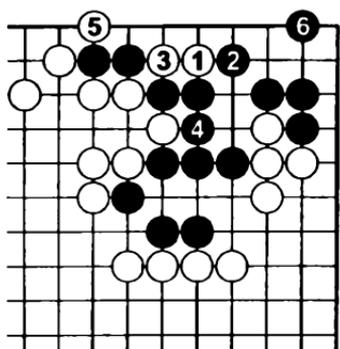


Диаграмма 513

Д.513. Ход ч.2, пожалуй, единственный ответ. Разрезание б.3 — продолжение атаки. Если чёрные соединяют камни ч.4, то белые забирают два камня б.5, причём прибыль к белым идёт без потери темпа.

Красиво, не правда ли?

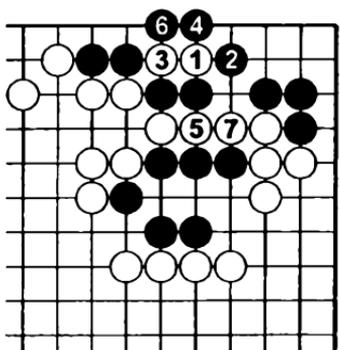


Диаграмма 514

Д.514. В случае выбора чёрными другой защиты — ч.4 и спасения своих двух камней, белые далее ходом б.5 отрезают шесть камней в центре. Мало кто может сдержать в себе радостную улыбку после такого успеха.

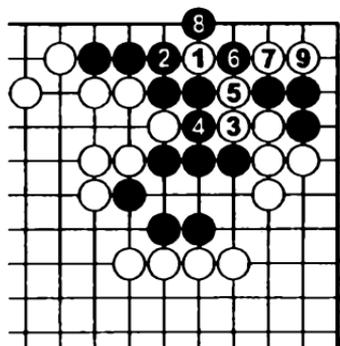


Диаграмма 515

Д.515. А если чёрные после б.1 просто соединятся ч.2, то срабатывает слабый пункт в форме — б.3. И, наконец, если чёрные спасают и центральные камни ч.4, то после форсированного варианта б.5–б.9 угол вместе с тремя чёрными камнями переходит к белым. Это самый большой успех для белых.

Разумеется, если чёрные вместо ч.4 идут в пункт «5», то белые забирают центральные камни б.«4».

Задача 7. Тэсудзи и ёми Ход белых

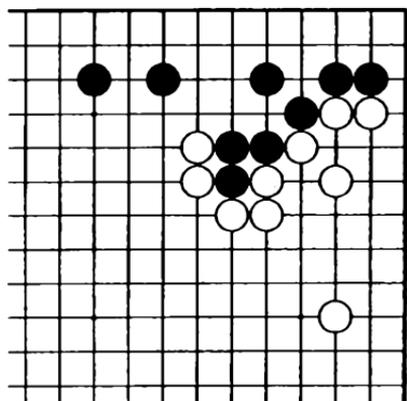


Диаграмма 516

Д.516. При поиске тэсудзи в этой задаче в первую очередь необходимо точно рассчитать как можно больше вариантов атаки и защиты.

Думаю, для вас поиск атакующего пункта не составляет труда. Скорее всего, у вас есть два-три таких пункта. Осталось выбрать лучший из них. Но что касается вариантов защиты чёрных, то этот вопрос уже оказывается сложнее. Какая наиболее сильная защита у чёрных?

Итак, перед вами задача, имеющая два вопроса: первое — найти тэсудзи белых, второе — рассчитать лучшую защиту чёрных. Надеюсь, что теперь вам понятен термин «ёми»? Совершенно верно. Ёми — это проблема поиска и точного расчёта возможных результатов выбранного варианта игры. Если по-простому, то ёми — это анализ всевозможных (хороших и плохих) вариантов розыгрыша. Существует множество интересных задач на тему ёми. Эта задача — одна из них.

Ответ

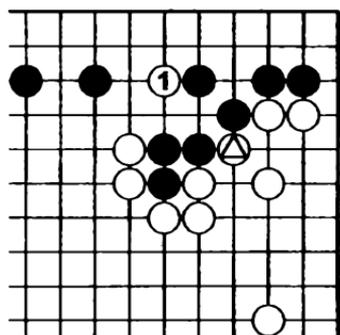


Диаграмма 517

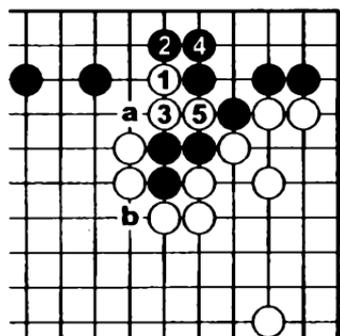


Диаграмма 518

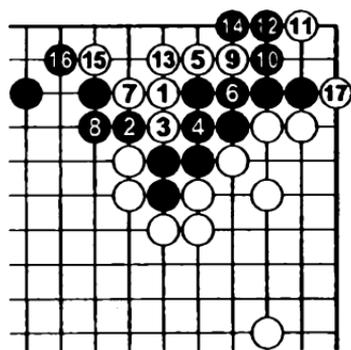


Диаграмма 519

Д.517. Давайте изучим эту проблему. Думаю, вам понятно, что сочетание камней б.1 и \triangle обеспечивает выбивание глазной формы у чёрных (имеется в виду случай создания ложных глаз в пунктах соединения камней партнёра после постановки «разрывов» типа \triangle и б.1). Короче, важный пункт атаки найден — цукэ б.1.

Д.518. Против б.1 сопротивление чёрных ходом в пункт «а» нерезонно. Самый благополучный путь — ч.2. И после жертвы трёх камней чёрные получают стабильность угла и соединение по стороне. Ход б.1 принёс не только прибыль, но более важное — освобождение от защиты пункта «б» и угрозы мощного разрезания.

Д.519. Но что будет, если чёрные всё-таки идут ходом ч.2? Тогда у белых срабатывает сочетание камней, о котором говорилось на диаграмме 517 (камни б.1 и \triangle). Б.3,5 — точный расчёт. Камни чёрных превращаются в форму данго (лепешка) и их осталось только съесть. Оки б.11 — важный пункт в образовавшемся сэмай. Б.13 уже возглашает о приближающейся победе. А ход б.17 — флаг над руинами чёрных.

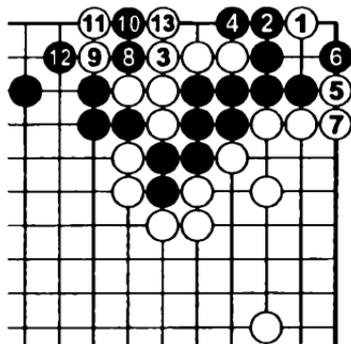


Диаграмма 520
ч.14 → 8

Д.520. Но вернёмся к этому сражению и посмотрим на некоторые детали. После ч.4 белые спешат с установкой победного флага - ханэ б.5. В ответ чёрные невозмутимо (и ловко) ставят ч.8, 10 и проводят отличное сутэиси тэсудзи. В результате того, что белые перепутали последовательность ходов, чёрные ушли от уничтожения камней в ситуацию сэки.

Проводя атаку, всегда следите за тем, чтобы она не захлебнулась в азартных криках «бандзай» («ура»).

Задача 8. Сэмэй тэсудзи Ход чёрных

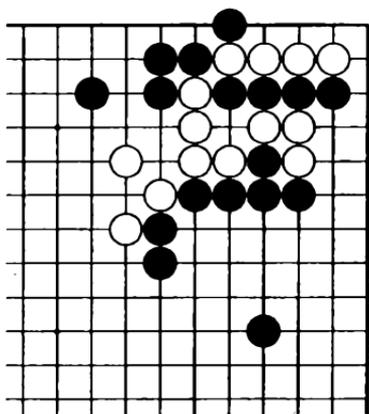


Диаграмма 521

Д.521. Четыре окружённых чёрных камня имеют ключевой пункт спасения. Стоит чёрным спасти эти важные камни и у них появится ощутимая добавка очков в углу. К тому же центральные камни белых останутся без жизненной базы, что более существенно в данной обстановке.

Трудно не согласиться, что ситуация запутанная. Но, надеюсь, что поиск хорошего пункта для чёрных доставит вам удовольствие, а не мучения.

Ответ

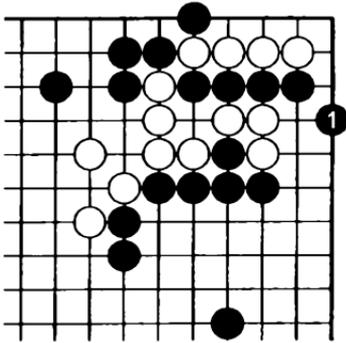


Диаграмма 522

Д.522. Ч.1 — косуми тэсудзи. После этого хода чёрные могут вздохнуть свободно. В одной из глав этой книги вы читали лестные слова о косуми. В го есть поговорка «косуми плохим ходом не назовёшь». Действительно, в фусэки, в тюбане, в ёсэ, в сикацу — везде этот ход часто приносит определённые преимущества.

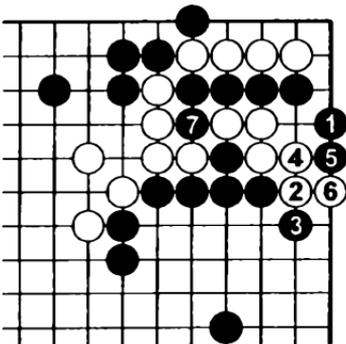


Диаграмма 523

Д.523. Если белые упорствуют ханэ б.2, тогда после осаэ ч.3 и цуги б.4 они проигрывают сэмзай благодаря важному ходу ч.5.

Однако чёрным надо быть внимательными и не ставить вместо ч.3 камень в пункт «4». В ответ белые ловко соединятся в пункте «7» и выиграют сэмзай.

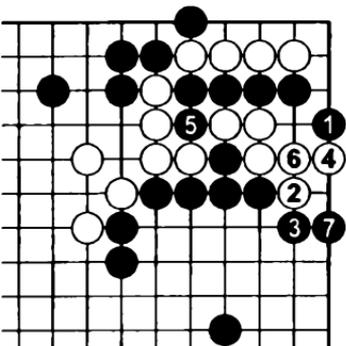


Диаграмма 524

Д.524. После ч.1 пусть белые ставят какэцуги б.2, 4. Но после разрезания ч.5 камень «1» становится ключевым в простой комбинации уттэгаэси. И после защиты б.6 простое сагари ч.7 снова приносит победу чёрным. Главную роль снова сыграла форма косуми.

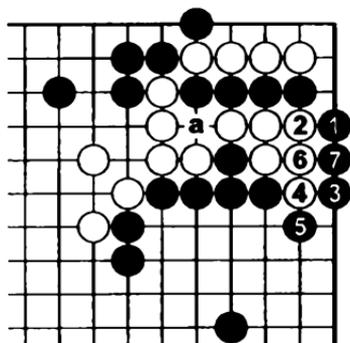


Диаграмма 525

Д.525. Против 6.2 у чёрных имеется отличный помощник иккэнтоби ч.3. Благодаря ему, чёрные обеспечены соединением по первой линии. Кстати, ловкий путь соединения через мостик ч.1,3 по первой линии часто упускается игроками. Если в этой ситуации игрок, любящий ставить атари везде, где только представится случай, сыграет в пункт «б» (вместо ч.3), то будет немедленно наказан. Белые соединятся в пункте «а» и тем самым нанесут атари четырём камням чёрных. После этого можно ставить поминальную свечку безвременно ушедшему варианту спасения чёрных камней.

Задача 9. Тотоноэру* тэсудзи
Ход белых

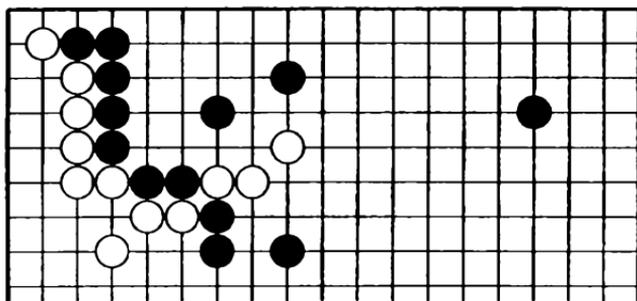


Диаграмма 526

Д.526. Белым необходимо найти такую последовательность ходов, которая обеспечивала бы им построение формы в сильной зоне партнёра.

Пока положение чёрных камней окончательно не сформировалось в крепкую форму, у белых имеется возможность укрепления своих камней. Найдите спрятанную от взора слабость формы чёрных и организуйте выгодную борьбу в сфере влияния партнёра.

* тотоноэру — тэсудзи для создания формы

Ответ

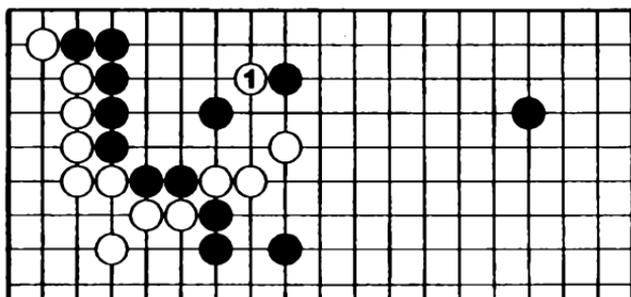


Диаграмма 527

Д.527. В одной из пословиц о тэсудзи говорится так: «в форме кэйма есть сладкое цукэкоси». Б.1 — цукэкоси тэсудзи — первый шаг белых к построению формы.

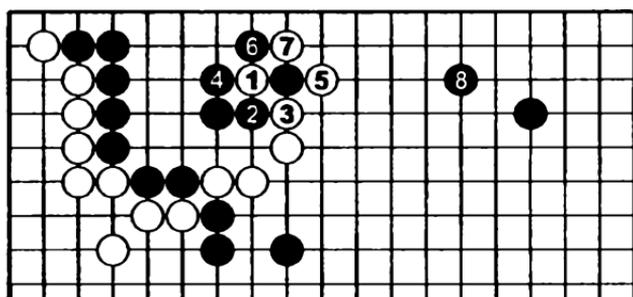


Диаграмма 528

Д.528. После ч.2 наиболее разумный вариант борьбы для обеих сторон считается б.3–б.7. На построение формы поннуки ходом ч.6 белые ставят атэ б.7. Это — существенный ход. Он создаёт белым пункты миаи: если чёрные ставят симари ч.8, то белые берут ко «1» и наоборот. В итоге у белых образуется форма сабаки — хорошее средство борьбы в зоне влияния противника.

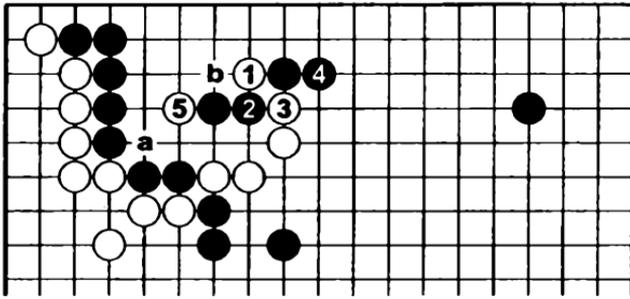


Диаграмма 529

Д.529. Против б.1, 3 чёрным опасно ставить ноби ч.4. Это упрямство легко наказывается — цукэ б.5. После этого у белых снова появляются пункты миаи «а» и «б». Но теперь эти пункты становятся более грозными, чем пункты миаи на предыдущей диаграмме.

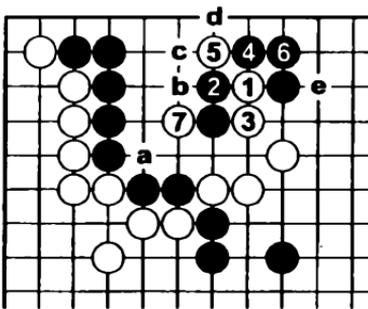


Диаграмма 530

Д.530. И, наконец, на нерасчётливый ответ ч.2 белые наносят ловкий «надрез» б.3, 5. Ходом ч.6 трудно залечить эту рану, так как после очередного тэсудзи б.7 белые (в который раз в этой борьбе) снова получают пункты миаи «а» и «б».

Если вместо ч.6 играть в пункт «с», тогда у белых появляется простое завершение борьбы ходами б.«б», ч.«d» и б.«е» с получением перспективной формы.

Задача 10. Синоги тэсудзи
Ход белых

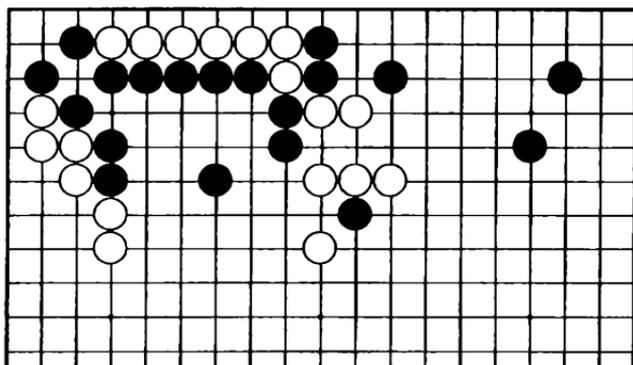


Диаграмма 531

Д.531. Вы, конечно, сразу увидели семь белых камней, стоящих на второй линии. Они не могут выжить самостоятельно.

Учитывая, что у этих камней шесть пунктов дамэ, плюс наличие в форме чёрных камней некоторой брешки, найдите пункт атаки и через него проведите синоги тэсудзи.

Наберитесь терпения и не заглядывайте в ответ до полной уверенности в успехе. Тем более, смотреть на последнюю страницу книги всегда немного грустно.

(Напомню, синоги тэсудзи — термин го, означающий ловкий способ, создающий возможность выкрутиться из сложной локальной ситуации).

Ответ

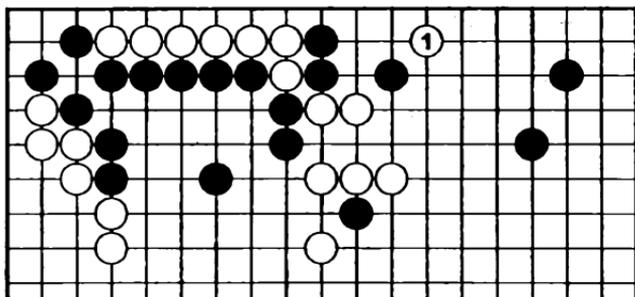


Диаграмма 532

Д.532. Кадониоку тэсудзи б.1 — единственное спасение (кадониоку — «успеть вбежать в закрывающиеся ворота»). Белый камень стоит как бы и внутри и снаружи. Но первое впечатление такое, что он не сможет помочь белой «семёрке». Но чего только не бывает в игре го?!

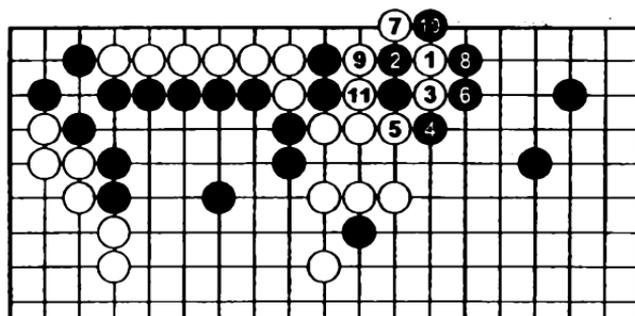


Диаграмма 533

Д.533. На осаэ ч.2 белые ставят своё осаэ б.3 и приступают к жёсткой схватке. В го это называется «мотикоми сэмзай», то есть борьба до финального исхода без малейшей уступки.

Несложное ханэ б.7 — ещё одно тэсудзи. И после взятия двух чёрных камней б.9, 11 белые успешно выкручиваются. Но ханэ б.7 — не единственный ход у белых.

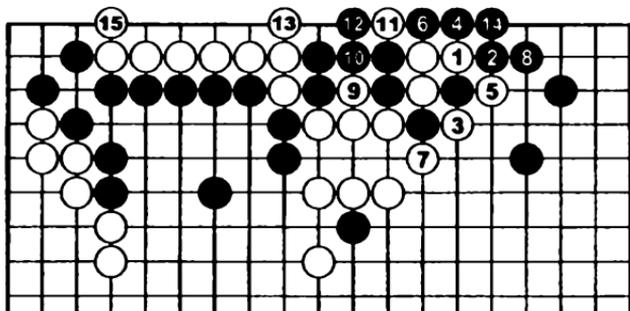


Диаграмма 534

Д.534. Магари б.1 — другой удар. Ч.2 — ловкое ниданосаз, но после б.7 чёрным невозможно отказаться от ч.8. А далее всё просто. Ставятся ходы б.9 — б.15 с самым лучшим результатом борьбы.

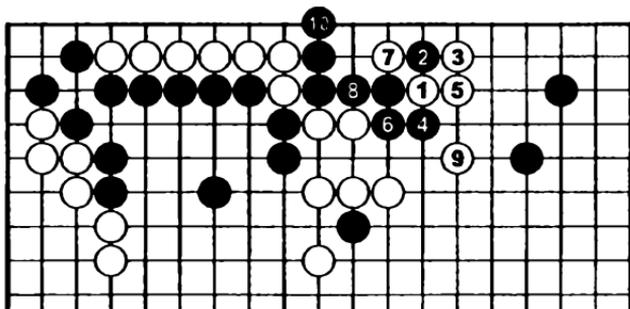


Диаграмма 535

Д.535. Цукэ б.1 только на первый взгляд кажется ловким. Отпор чёрных начинается с хода ч.2 (кстати, этот пункт и для белых лучший) и после ч.8 замыкающий ход б.9 уже не помогает выиграть сложившийся сэмзай. Расчёт чёрных в этом варианте точен — сагари ч.10 позволяет им опередить белых на один темп.

Содержание

Глава 1. Разнообразие судзи и ката	3
Глава 2. Выходцы из дзёсэки	27
Глава 3. Задачи из дзёсэки	66
Глава 4. Судзи и ката в тубане.....	76
Глава 5. Задачи из тубана	87
Глава 6. Ката и судзи в сикацу	128
Глава 7. Ката и судзи в партиях профи.....	153
Глава 8. Десять заключительных задач.....	193
Словарь терминов	216

Словарь терминов, встречающихся в тексте

адзи — потенциальная возможность

акисанкаку — плохая форма «пустой треугольник»

атэ — ход, после которого возникает ситуация атари

боси — накрывающий ход

варикоми — вклинивание между двумя камнями

-гакари — производная от какари

гомокунакадэ — удар по глазной форме из пяти пунктов

дамэдзумари — недостаток дамэ у группы камней

дэгири — прорезание

ёсэ — заключительная стадия партии

иккэндзимари — защита угла камнями в пунктах 3-4 и 5-4

иккэнтакагакари — высокое какари через один пункт

Иккэнтоби — прыжок через один пункт

исиносита — игра на месте захваченных камней

какари — атака одинокого камня в углу, препятствующая созданию симари

какаэ — ход, гарантирующий захват камня

какэ — ход, прижимающий камни соперника к краю доски

какэцуги — диагональное соединение; «пасть тигра»

ката — «плечо камня», т.е. пункт по диагонали от камня

катацуги — крепкое соединение

кири — разрезание

киритигаи — взаимное разрезание

киритори (взятие через разрезание)

косуми — ход по диагонали от своего камня

кэймацуги — соединение с кэйма

кэси — гашение моё соперника

кюсё — важный, неотложный пункт

магари — ход, создающий из камней угловую форму; поворот
миаи — два равнозначных пункта
моё — большая зона, которая может стать территорией
мокухадзуси — пункт 3-5

накадэ — удар по глазной форме
никэмбасами — хасами через два пункта на третьей линии
никэмбираки — распространение через два пункта от своего камня
никэнтакабасами — хасами через два пункта на четвёртой линии
никэнтакагакари — высокое какари через два пункта
ноби — удлинение от своего камня

оиотоси — жертва, с целью дамэдзумари и последующим захватом
омоё — большая сфера влияния

поннуки — форма после простого захвата одного камня четырьмя

рёгакари — двойное какари против угла

сабаки — лёгкая, эластичная форма
сагари — удлинение к краю доски со второй или третьей линии
саммэнакадэ (форма треугольника внутри)
сибори — техника «прессования», прижимание
сикацу — используется в связи с вопросом о жизни и смерти камней
ситё — способ захвата камней, внешне похожий на лестницу
судзи — правильная линия или стиль
сэмзай — борьба двух групп за выживание, результат которое решается количеством дамэ

така- — префикс «высокий»

тоби — прыжок

тэнуки — игнорирование хода в локальной ситуации, ход в другом месте

тэсудзи — тактически лучший ход в локальной ситуации

утикоми — вторжение

фукурами — «разбухание» формы, ханэ от тоби

фукурэ — то же, что фукурами

фурикавари — размен (территорий, групп, сфер влияния)

хадзама — разделяющая игра по диагонали через пункт

хамэтэ — обманная игра; ход, рассчитанный на ошибку

ханэ — косуми с охватом камня соперника

ханэдаси — разрезание кэйма через ханэ

хасами — атака взятием группы соперника в клещи

хики — удлинение к своему камню

хираки — развитие от своего камня

хорикоми — вбрасывание; тактическая жертва камня с целью дамэдзумари или разрушения глазной формы

цуги — соединение

цукэ — ход вплотную к камню соперника