

Рин Кайхо 9 дан

ЗОЛОТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Перевод с английского Евгения Матвеева
Редактор Евгений Панюков

Со внешними обходитесь благоразумно,
используя каждую возможность.
Послание к Колоссянам, 4:5

От автора

В любительских партиях часто открываются замечательные возможности. Любой профессионал скажет: «Если сыграть *так*, то победа обеспечена», однако сам игрок не замечает своего счастья и делает ход за ходом, пока возможность, словно радуга, не растворится в небе. Я часто наблюдаю подобные вещи за доской.

От чего же зависит умение видеть открывающиеся возможности? Только ли от способностей к счёту?

Нет. Умение сказать себе «Похоже, здесь что-то есть» или «Сейчас или никогда» – это тоже своего рода инстинкт. Не стоит забывать и об умении мгновенно распознавать критические пункты – если хотите, называйте это интуицией. Только когда вы инстинктивно почувствуете открывшуюся возможность или важную точку, можно переходить к просчёту вариантов

Но как воспитать в себе этот инстинкт? Для этого необходимо изменить своё восприятие позиции.

Именно восприятию позиции и посвящена эта книга. А чтобы произвести на читателя более сильное впечатление, я прибегнул к историческим аналогиям. Если вы научитесь лучше использовать открывающиеся возможности, количество выигранных вами партий резко увеличится. В свою очередь, это ускорит ваше продвижение в иерархии кю и данов, и вы начнете получать больше удовольствия от игры. В этом и заключается главная цель моей книги.

Рин Кайхо
зима 1972 года

Часть 1

Создание золотых возможностей

1. Возможность обязательно появится

В Го играют разные люди. Одни стремятся поскорее обеспечить победу, прикончив большую группу в начале партии; другие умеют в мгновение ока перевернуть совершенно проигранную позицию в самом конце игры. Третьи позволяют захватывать свои камни, но каким-то непостижимым образом строят громадные территории и получают преимущество, пока соперник не успел осознать, что произошло. Четвертые, попав под атаку, пользуются малейшей возможностью контратаковать и в конечном счете сокрушительно побеждают.

Или еще один пример: некоторые игроки не так уж сильны в повседневной игре, но на удивление часто побеждают в турнирах. Попадают и такие, кто проигрывает две-три партии, но потом неожиданно обретает «второе дыхание» и побеждает в решающей игре.

Было бы слишком просто сказать, что всем им «просто везет». Конечно, профессионалы — тоже люди, так что элемент везения в игре тоже присутствует. Но если подобные события повторяются, объяснить их везением уже нельзя.

Партия в Го продолжается относительно долго. Возможности получения преимущества возникают неоднократно. Нередко за одну партию неоднократно встречаются шансы, способные определить результат игры.

Иногда такие возможности встречаются в начале, иногда — ближе к концу. И все же чаще всего они возникают в середине игры. Полагаю, моим читателям уже доводилось выигрывать партии, используя такие возможности (или проигрывать, упуская их).

На практике дело даже не в отдельном счастливом случае. Нередко многочисленные возможности появляются и исчезают еще до того, как игроки заметят их. Даже если в партии от первого до последнего хода вроде бы не происходило ничего примечательного, наверняка в ней хотя бы пару раз встречались такие возможности.

В спортивных играх шансы на победу повышаются, если поблизости окажется подходящий советчик (скажем, тренер). Впрочем, в Го советчики недопустимы. Игрок должен рассчитывать лишь на то, чему он научился заранее.

Конечно, благоприятные возможности не станут терпеливо ждать, пока игроки их заметят. По своей природе они быстро исчезают. Но когда и как их использовать?

Иногда возможности открываются из-за ошибки или небрежного хода противника; иногда ваши предыдущие усилия приносят желанные плоды и позволяют построить отличную позицию. Тем не менее, в обоих случаях для эффективного использования открывающихся возможностей необходима хорошая техника и правильный выбор порядка ходов. Когда вы полностью овладеете этими навыками, количество выигранных вами партий резко возрастёт.

2. Логика и интуиция

Отношения между камнями обозначаются в японском языке словом *судзи*. Это слово имеет несколько значений: сцепление, нить и т.д. – короче говоря, речь идёт о логической связи. Формирование особенно чёткой и изящной логической связи между ходами (*тэ*) называется *тэсудзи*. Иначе говоря, под термином *тэсудзи* понимается самый логичный и последовательный путь игры в локальной ситуации.

Профессионалы довольно легко обнаруживают критические пункты в таких позициях – как правило, для этого им достаточно просто взглянуть на форму. Однако в Го благоприятные возможности не всегда очевидны, и практически всегда они представляются на очень короткое время.

Многие считают, что умение видеть критические пункты постепенно возникает по мере развития счетных способностей, но на самом деле это не так. Это совершенно разные навыки. «Чутьё» на критические пункты основано не столько на счёте, сколько на интуиции. Не только профессионалы, но и многие любители обладают этим умением.

На самом деле любой может развить в себе этот навык, проявив должное усердие. И это даже не так сложно, как многие думают.

Как же научиться интуитивно чувствовать критические пункты?

Для этого необходимо как можно чаще встречать такие формы на практике. Никакие теоретические обоснования, *почему* этот пункт является критическим, не нужны. Достаточно просто запомнить, что в такой-то форме *этот* пункт является критическим.

Как это сделать? Рассматривайте похожие позиции и возвращайтесь к ним снова и снова, пока ответ не будет возникать моментально. На самом деле это совсем не сложно.

Такие упражнения заметно повысят ваше мастерство и благоприятно скажутся на вашей силе в реальной игре. Впрочем, это не всё – я обещаю, что ваша скорость счёта также неожиданно возрастёт.

Почему? Очень просто. Вы будете сначала просчитывать наиболее выгодные пункты и даже не станете принимать во внимание примитивные, «топорные» ходы.

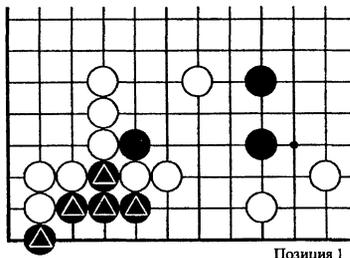
Более того, подобное изучение критических пунктов пригодится и в других ситуациях. Вы научитесь видеть их даже в новых позициях, которые никогда не встречались вам раньше. Другими словами, ваш подход к игре поднимется на новый уровень.

Так или иначе, Го – это игра, в которой самый быстрый путь совершенствования основан на изучении форм. Задачи, собранные в книге, прежде всего направлены на развитие интуиции. Вероятно, многие задачи покажутся вам довольно простыми, однако нормальное обучение и построено на переходе от простого к сложному. Я бы рекомендовал читать всё подряд, ничего не пропуская.

Позиция 1. Ход чёрных.

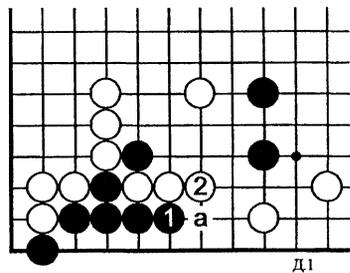
Похоже, вступление несколько затянулось, пора переходить к делу. Перед вами первая задача на интуицию.

Только один критический пункт позволит спасти пять отмеченных чёрных камней. Стоит найти его, и дальше всё будет просто.



Позиция 1

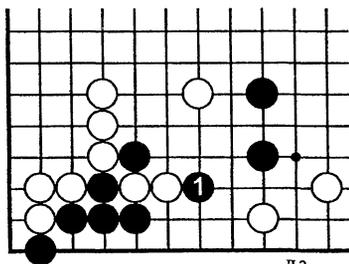
Д.1. Легкомысленный обмен: 1 - 2 – худшее, что могут сделать чёрные. После этого спасти положение уже не удастся. Ход 1 в «а» тоже ничего не дает, потому что белые отвечают 2.



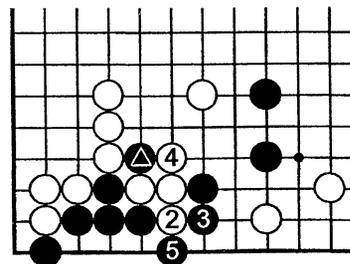
Д1

Д.2. Цукэ ч.1: этот ход должен придти в голову интуитивно. Это критический пункт в форме, которая называется «длинным носом Тэнгу (персонаж японской мифологии – прим. перев.)». Стоит сыграть сюда, и все проблемы чёрных мгновенно решаются.

Д.3. На б.2 чёрные ответят 3. Белые не могут разрезать, если они сделают это, то будут захвачены. После 5 хода чёрные успешно соединяются.

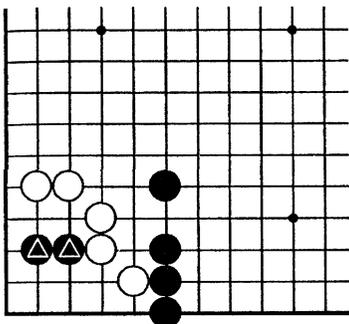


Д2

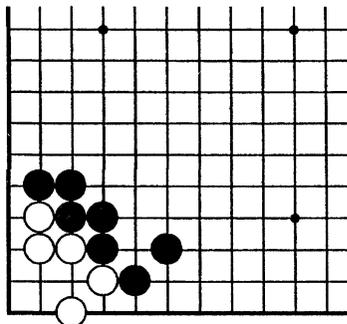


Д3

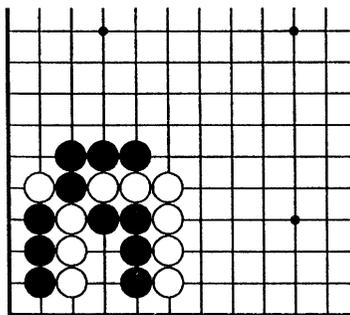
После некоторой тренировки подобные ходы начнут мгновенно появляться перед вашим мысленным взором. Предлагаю ещё четыре задачи на интуицию. В идеале первый ход должен приходить в голову мгновенно, на уровне озарения.



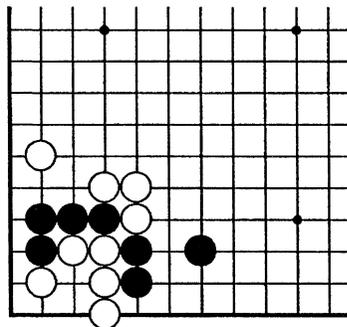
Задача 1. Ход чёрных
Как чёрным спасти два отмеченных камня?



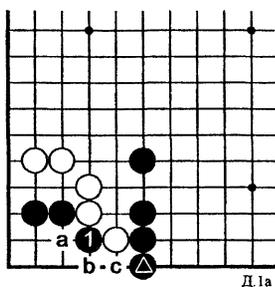
Задача 2. Ход чёрных
Эта позиция часто возникает в углу. Безусловный захват белых невозможен, но чёрные могут добить ко-борьбы.



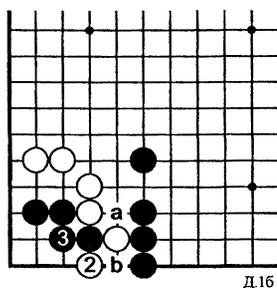
Задача 3. Ход чёрных
Стандартное тэсудзи обеспечит чёрным победу в сэмай. Где этот пункт?



Задача 4. Ход чёрных
При малейшей неосторожности возникнет ситуация *мэ-ари мэ-наси* (борьба группы с глазом против группы без глаза). Первый ход имеет решающее значение, а в результате возникает ко-борьба.



Д.1а

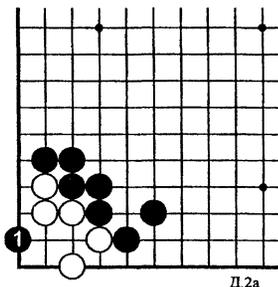


Д.1б

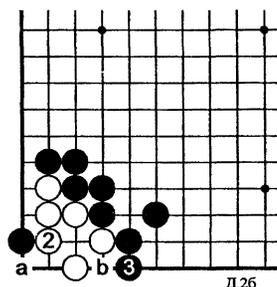
Ответ на задачу 1

Д.1а. Если вы сразу увидели атэ-коми ч.1 – задача решена успешно. Этот ход работает в ситуациях, когда у чёрных имеется отмеченный камень на краю доски; запомните его, он часто применяется на практике. Если белые играют «а», чёрные опускаются «б», и белые не могут отрезать в «с».

Д.1а. Если белые нападают 2, чёрные отвечают 3. Миаи в пунктах «а» и «б» гарантирует чёрным соединение.



Д.2а



Д.2б

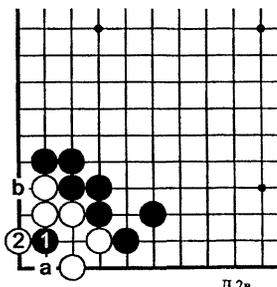
Ответ на задачу 2

Д.2а. Оки ч.1 – тот самый ход, с которого следует начинать в данной форме.

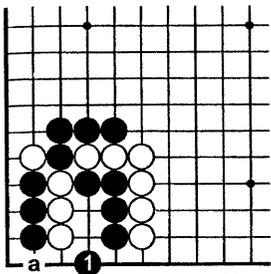
Д.2б. На б.2 чёрные играют сагари 3. Далее белые вбрасывают «а», чёрные нападают «б», и возникает ко-борьба.

Д.2в. (Ошибка)

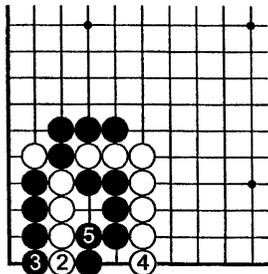
Здесь ч.1 – неудачное решение. После б.2 у белых миаи: «а» и «б» с гарантией безусловной жизни.



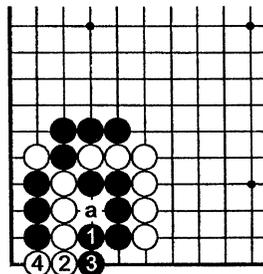
Д.2в



Д.3а



Д.3б



Д.3в

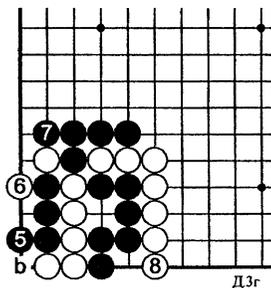
Ответ на задачу 3

Д.3а. Косуми ч.1 – тэсудзи, находящее массу практических применений. Впрочем, в данной позиции чёрные могут выиграть сэмзай и ходом «а».

Д.3б. Если белые ответят 2, то после 5 хода чёрные опережают их на один темп.

Д.3в. (Ошибка)

При поверхностном взгляде может показаться, будто чёрным достаточно сыграть 1, однако здесь таится ловушка. После б.4 чёрные не могут играть в «а».

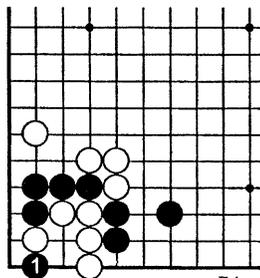


Д.3г

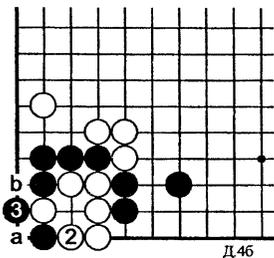
Д.3г. Если чёрные пытаются подойти с другой стороны 5, то б.6 – эта отличная жертва не позволяет чёрным сыграть в «b». На ч.7 белые отвечают 8 и опережают на один темп. Нечто подобное нередко происходит в ситуациях, когда вам кажется, будто чёрные выигрывают при любом ходе, потому что обе стороны имеют по три темпа.

Ответ на задачу 4

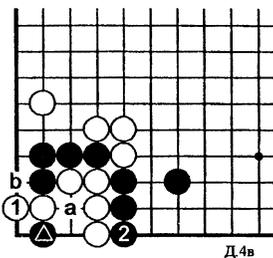
Д.4а. Хасами-цукэ ч.1 – правильное решение задачи. Чёрные занимают ключевой пункт 1-2, с которого часто начинаются сэмзай в углах.



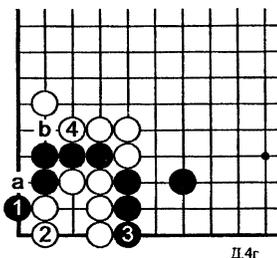
Д.4а



Д.46



Д.4в



Д.4г

Д.46. У белых нет выбора – они вынуждены блокировать 2, но после ч.3 возникает сэмаэй. Результат может показаться невыгодным для чёрных, потому что белые первыми берут ко в «а», но ко-борьба явно лучше безусловной гибели. Вдобавок на б.«а» чёрные могут соединиться «б».

Д4в. (Ошибка). Если белые, избегая ко, играют 1, то чёрные сдавливают 2 с безусловным захватом белой группы. Даже если белые соединятся «а», чёрные играют «б» и опережают на один темп.

Д4г. (Ошибка). Ханэ ч.1 – плохой ход. После б.2, 4 у белых есть глаз, а у чёрных его нет. Соединение «а» ничего не даёт; белые отвечают «б».

Во всех четырёх задачах важен был первый ход. Стоило найти его, и задача решалась просто. Если вы смогли решить каждую из четырех задач за пять секунд – поздравляю, у вас превосходная интуиция. Впрочем, в книге найдется немало других, более сложных задач.

Если кто-то не справился с задачами, не огорчайтесь – вы только начинаете развивать интуицию. Вернитесь к этим задачам через некоторое время. Кстати, это относится не только к этим четырём задачам, но и к другим, которые вы увидите позже.

На первый взгляд развитие интуиции может показаться делом трудным и хлопотным, однако это самый быстрый путь к повышению уровня игры. Чем больше трудностей возникает на первых порах, тем больше пользы принесет тренировка. С наработанной интуицией решения будут появляться практически мгновенно, при первом взгляде на позицию.

Говорят, что пока слабый думает, сильный отдыхает. Но если игрок долго и напряженно размышляет, поочередно отвергает все второстепенные ходы и упускает по-настоящему критический пункт, то он упустит благоприятную возможность, когда она представится в партии.

Кроме того, читателям, настроенным на развитие интуиции, я рекомендую разыгрывать партии профессионалов. Многократное воспроизведение одной и той же партии лишь усиливает эффект. При повторении вы постепенно запоминаете игру и знаете, где будет сделан следующий ход. Так приходит более естественное восприятие критических пунктов.

3. Порядок использования возможностей

В предыдущем разделе я подчеркивал важность интуиции, однако это вовсе не значит, что я рекомендую играть быстро. Наоборот – привыкайте тщательно обдумывать позицию, когда представится благоприятная возможность.

В конечном счете интуиция – всего лишь ощущение. Одних ощущений недостаточно, чтобы быть уверенным в оптимальности хода. Даже если в локальной позиции пункт является критическим, иногда из-за особенностей общей позиции он не работает, а топорные, примитивные ходы оказываются на удивление эффективными. Кроме того, важных пунктов может оказаться два или три, и выбор на основе одной лишь интуиции нередко приводит к катастрофе.

Одна из проблем такого рода связана с порядком ходов. Где сыграть сначала, а где – потом? Малейшая неточность, и найденное с таким трудом тэсудзи не проявится в полную силу.

Иначе говоря, вы сначала находите критические пункты, руководствуясь своей интуицией, а затем определяете порядок ходов, используя счетные способности. Оба фактора играют важную роль для использования благоприятных возможностей.

Далее мне хотелось бы сказать пару слов о порядке счета. При последовательном анализе вы шаг за шагом двигаетесь вперед от пунктов, обнаруженных вашей интуицией. Если результат окажется тем, на который вы рассчитываете – значит, так можно играть.

Но если что-то не складывается, вернитесь назад и рассмотрите второй или третий ход. Если ни один вариант не работает, возможно, в этой ситуации нужен примитивный ход. Таким образом, примитивные ходы следуют рассматривать в последнюю очередь. Но некоторые игроки делают все наоборот, начинают с рассмотрения примитивных ходов и попусту тратят время на бесполезный счет.

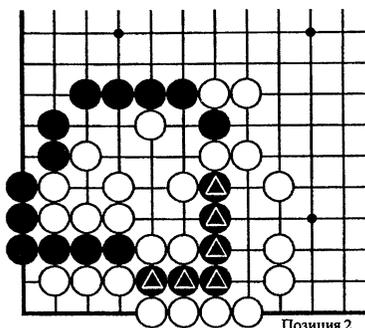
Я уже говорил, что примитивные ходы бывают на удивление эффективными, но не стоит переоценивать их лишь потому, что они срабатывают, допустим, в 10 или 20 процентах случаев.

Партии любителей обычно заканчиваются за час. Получается, что большинство ходов делается практически без обдумывания. Принимая это как факт, я по крайней мере советую потратить достаточно времени, когда в игре представится очередная «золотая возможность».

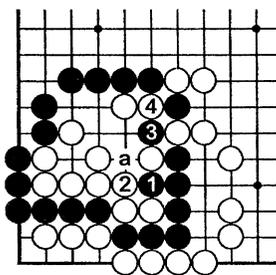
Впрочем, мы немного отклонились от темы. Давайте рассмотрим выбор порядка ходов на конкретном примере.

Позиция 2. Ход чёрных

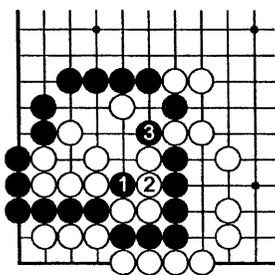
Задача чёрных – спасти шесть отмеченных камней, окружённых белыми. Стоит допустить неточность с порядком ходов, и камни погибнут.



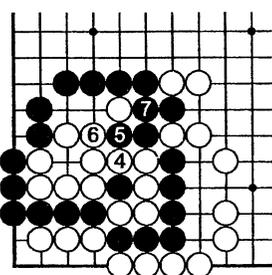
Позиция 2



Д1



Д2



Д3

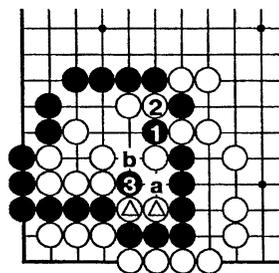
Д.1. Вероятно, игроку «примитивной школы» первыми придут в голову ходы 1 и 3. Однако не стоит рассчитывать, что белые соединятся в «а». Вместо этого они разрежут 4 и захватят все чёрные камни. Бесспорно, все три пункта – 1, 2 и 3 – достаточно важны, но порядок ходов был выбран неверно.

Д.2. Понятно, что конечной целью чёрных является разрезание 1. Но если чёрные сразу начнут с этого хода, их ждёт неудача. После 2 и 3...

Д.3. ...белые захватывают камень и успешно строят глаз. Таким образом, хотя чёрные отрезают 5 и 7, белая группа выживает с двумя глазами. Положение шести чёрных камней не улучшилось.

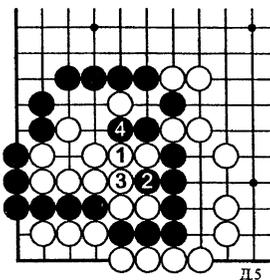
Д.4. (Лучший ход). Чёрные снова меняют порядок ходов и начинают с разрезания 1. Забегая вперед, скажу, что это лучший ход. У белых есть четыре ответа: «а», «б», 3 и 2.

Если б.2, то чёрные разрежут 3, и белые не могут соединиться в «а». Захват двух отмеченных белых камней обеспечивает чёрным соединение с группой на левой стороне.

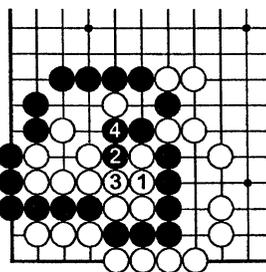


Д4

Д.5. Если белые соединятся 1, чёрные проводят обмен: 2 - 3, а затем играют 4. У белых нет двух глаз, а сэмэй выигрывают чёрные. Кроме того, даже если белые вместо 1 сразу соединятся в 3, чёрные удлинятся 4 и выигрывают сэмэй.



Д.5



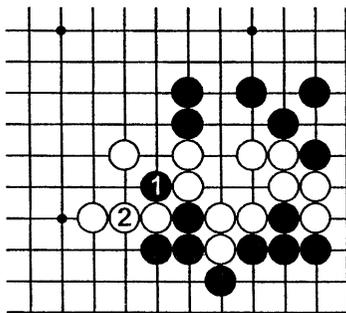
Д.6

Д.6. Если белые соединяются с этой стороны 1, чёрные снова выигрывают сэмэй после 4 хода. Позиция отличается от Д.1 и Д.2 только порядком ходов. Сами видите, насколько важным может быть порядок ходов.

Приведу ещё несколько несложных задач на порядок ходов.

Позиция 3. Ход чёрных

Следующая позиция встретилась в партии двух любителей. Соединение б.2 выглядит естественно, но на самом деле это очень плохой ход. Перед чёрными открывается золотая возможность, на которую они даже не рассчитывали. Какое продолжение будет самым эффективным?



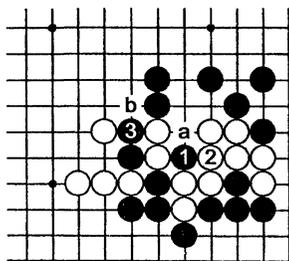
Позиция 3

Д.1. Прежде всего посмотрим, как развивались события в игре.

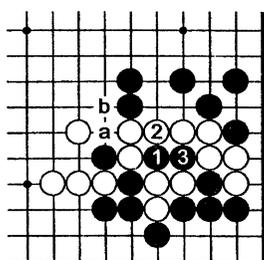
Чёрные, обрадованные неожиданно представившимся шансом, мгновенно разрезали 1. Понятно, что это важный пункт.

Если белые соединятся 2, чёрные удлинятся 3, и два белых камня попадают под удар. Если теперь б.«а», то ч.«б». Как рассчитывали чёрные, все белые камни справа будут захвачены.

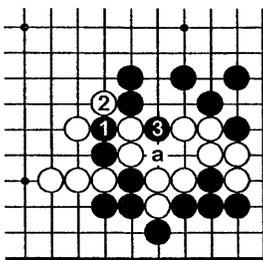
Конечно, такое продолжение было бы успешным для чёрных. Однако в партии события развивались иначе.



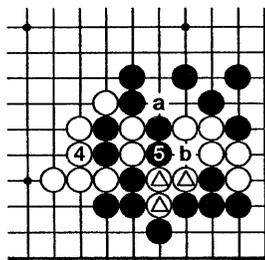
Д.1



Д2



Д3



Д4

Д.2. В ответ на разрезание 1 белые сыграли 2 и пожертвовали три камня. Даже если черные удлинятся «а», белые захватывают «б». Всё, чего добились чёрные – захват трёх камней в готэ.

Д.3. (Правильный порядок ходов)

В правильном варианте чёрные сначала нажимают 1. Белые вынуждены ответить 2, чёрные жертвуют два камня и нападают 3. Очевидно, что белые не могут соединиться в «а».

Д.4. У белых нет другого хода, кроме захвата 4. Черные прорезают 5, и отмеченные белые камни оказываются под ударом. Теперь у белых появляются миаи в пунктах «а» и «б», а восемь белых камней обречены.

Стоило чёрным немного подумать, когда белые совершили ошибку, и они бы не допустили ответной ошибки на Д.2.

4. Хорошее и плохое адзи

Между золотыми возможностями и понятием «адзи» существует неразрывная связь. Термином *адзи* обозначаются скрытые возможности позиции – причём не только те, которые могут использоваться немедленно, но и благоприятные возможности, которые могут представиться в будущем.

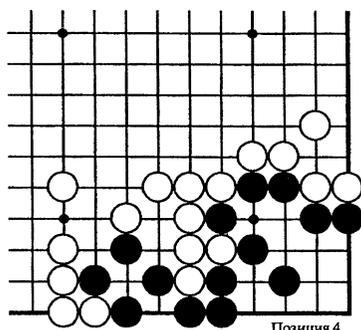
Например, если в позиции имеется несколько потенциальных разрезов или нодзоки, или потенциальная нехватка темпов, возможно, из них удастся извлечь какую-нибудь пользу.

Игроки, не достигшие 1 дана, не уделяют адзи достаточного внимания. Они склонны делать поспешные ходы, время которых ещё не пришло. Некоторым даже нравится, что противник отвечает на их ходы, но при этом они даже не замечают потери важных адзи.

При этом важнейшую роль играет правильный выбор момента. Если при заполнении дамэ может что-нибудь произойти, подождите, пока эти дамэ будут заполнены. Более того, настоящий мастер постарается провести такой маневр, чтобы создать условия для заполнения дамэ и реализации этой возможности. Приведу пример.

Позиция 4. Ход белых

Похожая позиция возникла в партии двух любителей. Несомненно, в форме чёрных присутствует плохое адзи. Но сначала нужно решить, стоит ли использовать это адзи немедленно или нет.

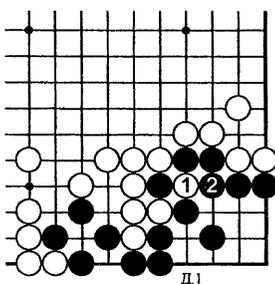


Позиция 4

Д.1 (Ликвидация адзи)

Игроки, не заботящиеся о сохранении адзи, обычно немедленно захватывают камень ходом 1. Если спросить, зачем они это делают, вероятно, последует ответ: «Как же, прибыль в сэнтэ».

Верно, это действительно сэнтэ. Однако прибыль составляет всего пол-очка, а из-за появления ч.2 адзи в углу полностью исчезло, так что для чёрных такой обмен гораздо выгоднее. Белыми в этой партии играл любитель 4 дана. Он не допустил этой ошибки.



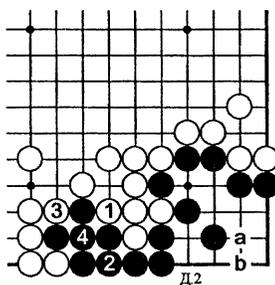
Д.1

Д.2. (Представившаяся возможность)

Позиция оставалась в таком виде вплоть до завершающей стадии, когда начали отыгрываться мелкие ёсэ-ходы. Был разыгран вариант 1...4.

Ходы ч.2 и 4 выглядят естественно и предотвращают захват камней, но на самом деле черные сами создали себе проблемы. Эти ходы привели к полному закрытию дамэ чёрных. Перед белыми открылась их золотая возможность. С чего начинать?

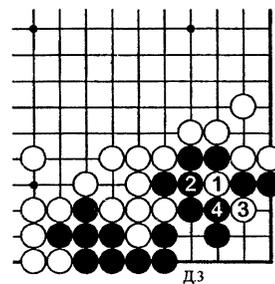
Цукэ б.«а» напоминает тэсудзи, но после ханэ ч.«б» у белых ничего не выходит.



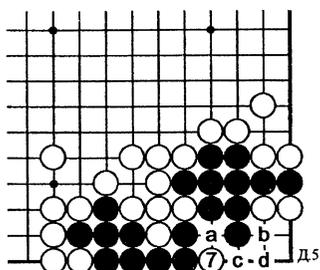
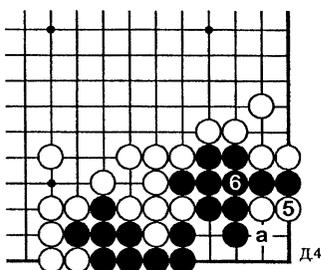
Д.2

Д.3 (Начало атаки)

Атака белых началась с разрезания 1. Чёрные вынуждены отвечать 2. Затем белые нападают 3 и заставляют чёрных захватывать 4 – весьма искусный порядок ходов.



Д.3



Д.4. Белые снова нападают 5. Забегая вперед, скажу, что на 5 чёрным следовало отдать два камня и ответить «а». Однако чёрные не увидели надвигающейся опасности и легкомысленно соединились 6.

Д.5. (Уничтожение)

Белые получили возможность сыграть 7, и чёрные были уничтожены. Если ч.«а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d». Вот что такое адзи! Если вы будете бездумно ликвидировать плохие адзи в позиции противника, вместе с ними исчезнут и золотые возможности.

По этой причине игроки с высокими данами выбирают позиции с хорошими адзи, даже если это приводит к некоторым локальным потерям.

Пример использования плохого адзи

Я знал одного любителя 2 кю. По его словам, он всегда получал хорошую позицию в начале и середине игры, но с приближением ёса его камни захватывались, а территория постепенно растворялась, и он проигрывал. Я попросил его показать записи партий.

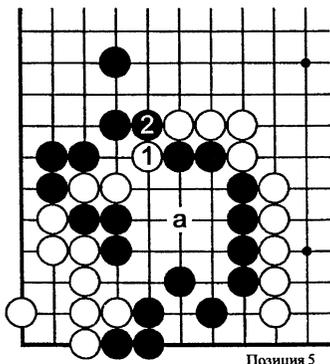
В самом деле, его фусэки было достаточно грамотным, на уровне дана. К сожалению, в локальной борьбе он был слабоват, оставлял позиции с плохими адзи и переходил к другому месту. Вполне естественно, что в ёса его позиции начинали разваливаться.

«Сэнтэ, конечно, важно, однако вам следует повнимательнее относиться к тому, что называется адзи», – предупредил я его.

Позиция 5. Ход белых

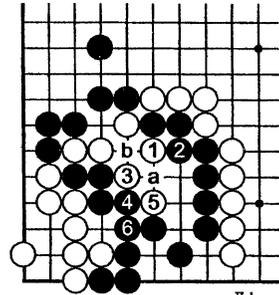
Этот пример взят из одной из его партий.

В ответ на б.1 чёрные разрезали 2, хотя правильным ходом был ч.«а». Если бы чёрные сыграли так, белым пришлось соединяться 2, и чёрные получали сэнтэ. Так или иначе, белые получили отличный шанс.



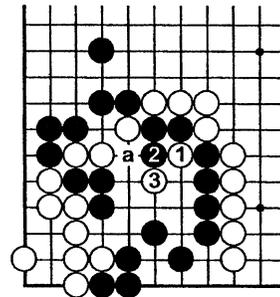
Позиция 5

Д.1. На этой диаграмме показан вариант, на который рассчитывали чёрные. В самом деле, если продолжать до 6 хода, то всё будет хорошо. Если белые начнут с хода «а», то чёрные защищаются «b», и белые ничего не могут сделать.



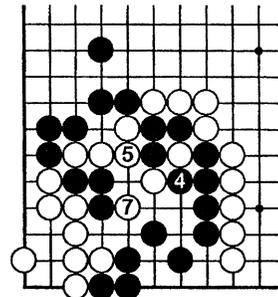
Д1

Д.2. Однако белые не собирались избавлять противника от плохого адзи и начали с разрезания 1. Чёрным следовало отдать два камня и ответить «а», но они решили, что белые просто заставляют их соединиться, и ответили 2. На это белые провели неотразимую угрозу 3.



Д2

Д.3. Чёрные захватывают 4, белые сдавливают 5 и наносят удар 7. Чёрная группа справа строит два глаза, и опасность ей не грозит, однако потеря трёх камней весьма трагична.



Д3

5. Базовые технические приёмы

Ситё

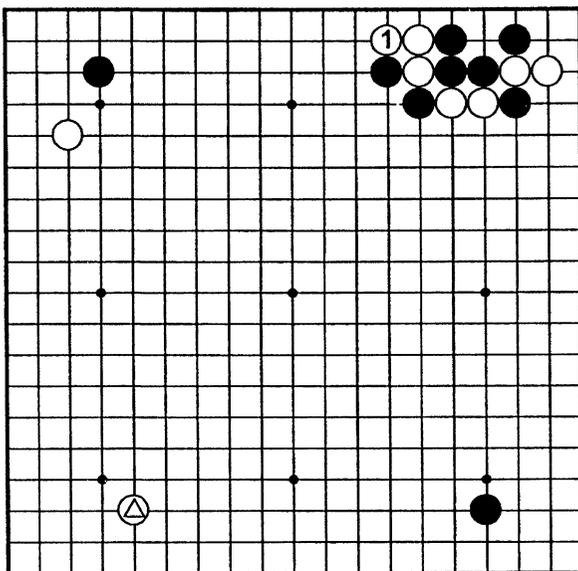
Связь ситё является важным фактором во многих дзёсэки. Возможность захвата жизненно важных камней может внезапно повернуть игру в вашу пользу. Ситё, связанные с игрой в углу, очень часто возникают в первых 20–30 ходах партии, поэтому очень важно не ошибиться в их оценке.

Позиция 6. Ход чёрных

Эта позиция возникла в партии между двумя любителями 1 дана.

Наверху справа разыграно стандартное дзёсэки, однако играть 1 можно только в том случае, если ситё благоприятно для белых. Белые знали об этом и пошли на этот вариант в полной уверенности, что ситё работает за них благодаря белому камню ⊕.

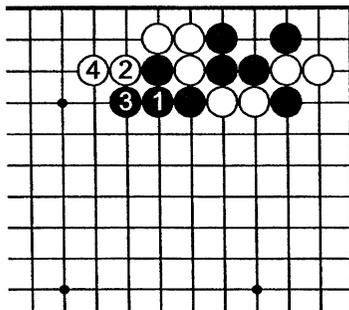
Как вы думаете, что произошло дальше?



Позиция 6

Д.1. Продолжение

1...4 выглядит естественно для обеих сторон, и ничего особенного в нем нет.

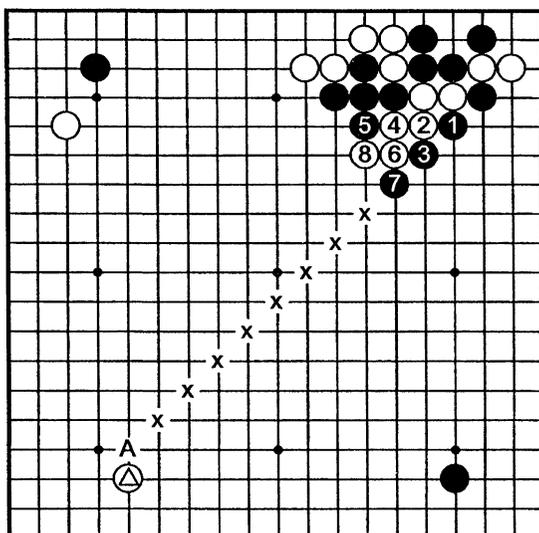


Д.1

Д.2. Вопрос в том, работает ли ситё, начатое ч.1, 3? Иногда об исходе ситё можно судить, не просчитывая его ход за ходом, а просто мысленно продлевая линию 1, 3 и 7 (на диаграмме эта линия помечена «х»).

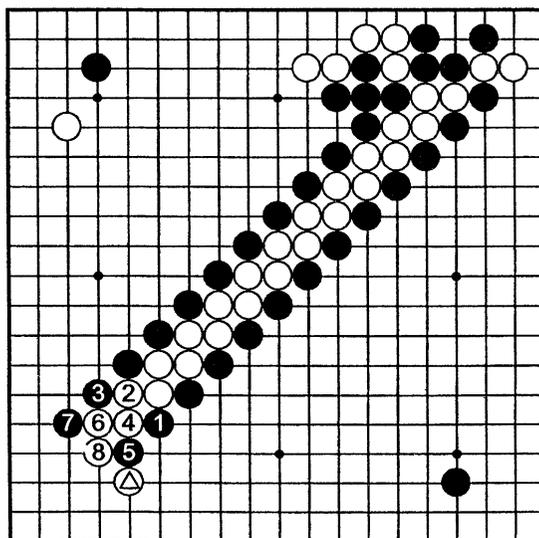
Белые, известные склонностью к быстрой игре, мгновенно всё просчитали. Они увидели, что при достижении пункта «А» камень ⊕ играет свою роль, а ситё разрушается.

Конечно, это рассуждение было совершенно правильным. Давайте рассмотрим происходящее на отдельной диаграмме.

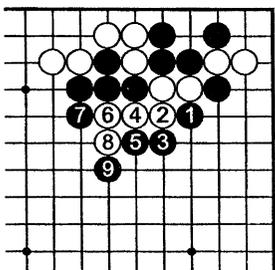


Д2

Д.3. Когда ситё доходит до б.8, чёрный камень 5 попадает под удар. Следовательно, ситё не работает. И всё же, в расчётах белых крылась роковая ошибка...



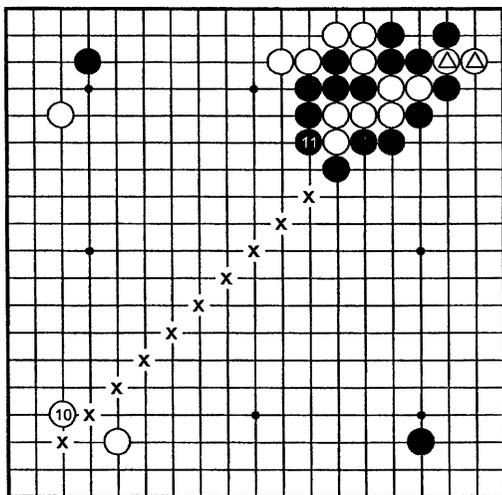
Д3



Д4

Д.4. Белые не увидели, что чёрные могут протолкнуть еще раз 5, и только потом начинать ситё. Катастрофа!

Д.5. Теперь ситё явно благоприятно для чёрных. Белые, до этого момента игравшие абсолютно уверенно, внезапно дрогнули. Им пришлось сыграть ситё-блок 10, чёрные захватили камни 11, и игра временно приостановилась. Шесть важнейших белых камней были захвачены, а два камня ⊕ попали в безнадежное положение. Потери белых огромны. Партия продолжалась. Белые попытались наверстать упущенное, сделали ещё более рискованные ходы, и вскоре им пришлось сдаться.

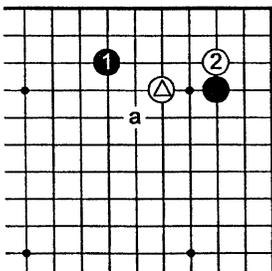


Д5

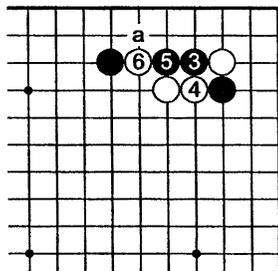
Белые сами виноваты в своих бедах: они были недостаточно внимательны на развилке дзёсэки.

Д.6. Для справки я приведу последовательность розыгрыша этого дзёсэки. Всё начинается с хасами ч.1 против высокой атаки ⊕ против углового камня комоку. Теперь белые также могут играть косуми «а», но цукэ 2 часто встречается в игре.

Д.7. После ч.3, 5 белые вклиниваются 6 — это ключевой пункт данного дзёсэки. Существует старый вариант, в котором чёрные отвечают снизу «а», но сейчас он почти не используется.



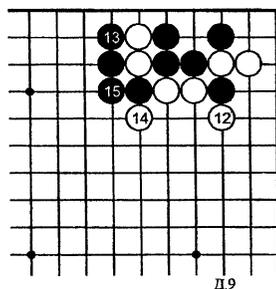
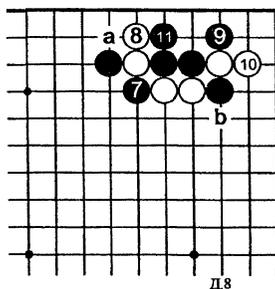
Д6



Д7

Д.8. (Развилка)

Атэ сверху ч.7 – популярный ход. Следует однозначное продолжение до ч.11. Далее белые должны выбрать один из двух пунктов: «а» или «b»? Естественно, белые должны твёрдо знать, работает за них ситё или нет.

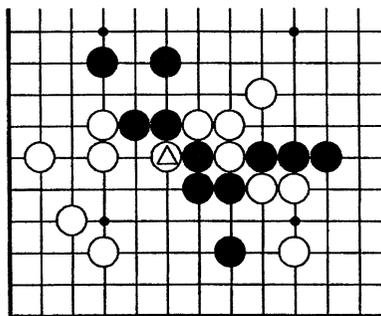


Д.9. Ход 12 надёжен. Заставив чёрных соединиться 15, белые играют в другом месте.

Гэта

Наше обсуждение базовых тактических приемов может создать впечатление, что речь идет о каких-то элементарных вещах. В самом деле, когда гэта и «защелки» встречаются в существующей позиции, они *действительно* просты, но на практике они часто проявляются лишь после комбинации из нескольких ходов.

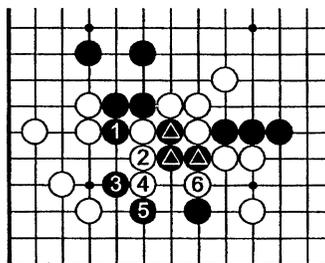
Вопрос в том, как вывести позицию на базовый приём? В этом и заключается искусство Го.



Позиция 7. Ход чёрных

Разрезающий камень белых ⊕ угрожает четырём чёрным камням на нижней стороне, но на самом деле этс разрезание было плохим ходом. Почему? Да потому что камень ⊕ может быть захвачен в гэта.

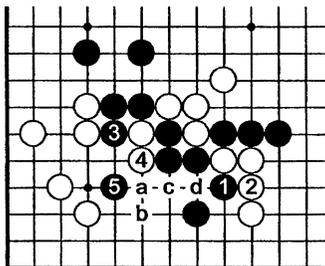
Д.1. Стоит понять, что задача решается посредством гэта, и вы уже на полпути к правильному решению. Тем не менее, было бы ошибкой играть 1 и 3 немедленно. После б.6 чёрные камни ♀ погибают.



Д1

Д.2. Чёрные должны предусмотреть такой исход и заранее провести обмен: 1-2. Далее чёрные нажимают 3, и если белые пытаются выйти 4, то гэта ч.5 успешно срабатывает.

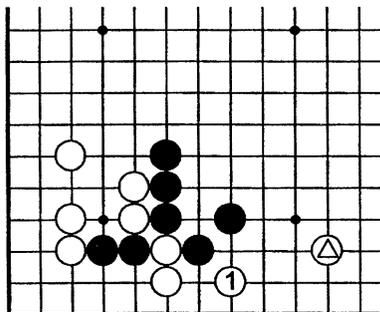
Если б.«а», то ханэ ч. «в». Теперь у белых нет возможности, показанной на предыдущей диаграмме. На б.«с» чёрные соединятся «d», и вся белая группа оказывается безусловно захваченной.



Д2

Защёлка (уттэгаэси)

«Немного зазевался – и попался на защёлку» – нечто подобное часто приходится слышать от начинающих. Игроки средних кю и выше должны развивать чутье в отношении форм, в которых возникает защёлка.

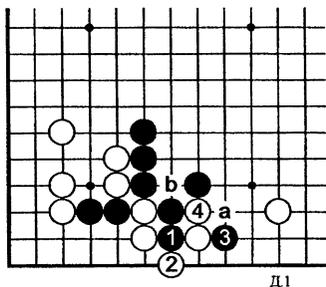


Позиция 8

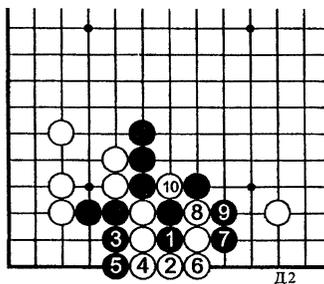
Позиция 8. Ход чёрных

Белые надеются, что прыжок 1 позволит им присоединить камень ♀, а два чёрных камня окажутся в безнадежном положении.

Тем не менее, этот ход дает чёрным великолепный шанс.



Д.1



Д.2

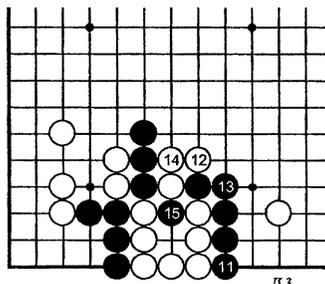
Д.1. Наиболее очевидная тактика за чёрных в подобных формах: дэ 1 и цукэ 3. Тем не менее, в данном случае она не работает, т.к. белые могут прорезать 4, и у них появляется миаи: соединение «а» и захват «b». Даже если чёрные начнут с цукэ 3, белых вполне устроит простое соединение 1.

Д.2. Чёрные ошиблись с порядком ходов. После 1 и 2 необходимо сократить темпы белой группы 3 и 5, и только после этого сыграть ч.7.

На контратаку б.8 чёрные отвечают 9 и разрешают белым забрать два камня 10.

Д.3. (Защёлка)

После захвата двух камней чёрные блокируют 11. Белые пытаются вырваться наружу 12 и 14, но чёрные захватывают их в защёлку 15. Можно сказать, что белые пострадали от собственной жадности.



Д.3

6. Цукэ-коси

В начале игры часто встречаются стереотипные формы и разыгрываются стандартные дзёсэки. Игрок может сделать достаточно много ходов, просто повторяя заученные варианты, однако в средней стадии подобных «шпаргалок» не существует. Хотя бы по одной этой причине средняя стадия игры сложнее остальных.

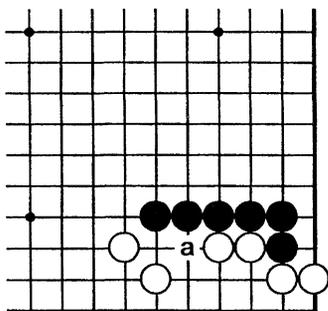
Но несмотря на отсутствие общепризнанных вариантов, в средней стадии существует немало типичных технических приёмов, например, цукэ-коси (удар «в талию» кэймы), вари-коми (вклинивание между двумя камнями противника), ватару (соединение по краю) и т.д.

Чтобы не упустить благоприятную возможность, игрок должен хорошо овладеть этими приёмами, поэтому я приведу ряд характерных примеров. Полагаю, многие читатели с ними уже знакомы, но и в этом случае будет полезно освежить их в памяти.

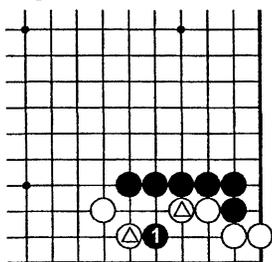
Позиция 9. Ход чёрных

Чёрные могут разделить позицию белых надвое. Перед вами одна из тех задач, которые должны решаться с первого взгляда, на уровне интуиции.

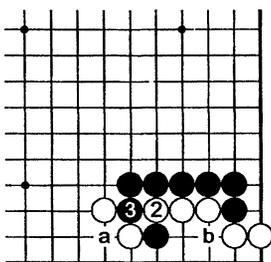
Впрочем, в реальной партии этого почему-то не происходит, и многие игроки ограничиваются простым продавливанием «а». Конечно, белые будут в восторге от любезности чёрных, однако думать нужно не о том, как порадовать противника, а о победе. Это классический пример поговорки: «Проталкивание через кэйма – плохой ход».



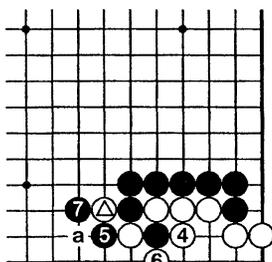
Позиция 9



Д1



Д2



Д3

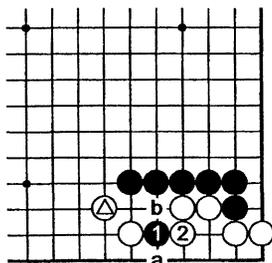
Д.1. Как известно, термином *кэйма* обозначается связь между двумя белыми камнями ♁ («ход коня в шахматах»). Цукэ-коси ч.1 – стандартный приём для нарушения этой связи. Напомню ещё одну поговорку: «Кэйма перерезается ударом цукэ-коси».

Д.2. Если б.2, то чёрные вклиниваются 3. У них возникает миаи: выгодное разрезание в «а» и захват «б». Следовательно...

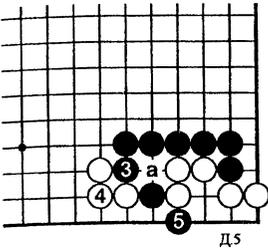
Д.3. Белые вынуждены играть 4 и 6. Чёрные захватывают белый камень ♁ в ситё ходом 7. Даже если ситё не работает за черных, они могут сыграть «а».

Д.4. Ход б.2 часто является сильным ответом на ч.1. Если ч.«а», то б.«б», и наоборот. В любом случае белый камень ♁ не отрывается.

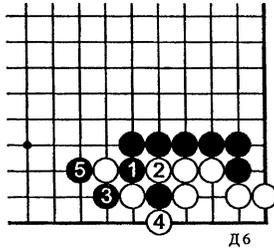
Тем не менее, у чёрных есть умный ход, который возвращает позицию к предыдущей диаграмме. Можно рассматривать этот вариант как изменение порядка ходов.



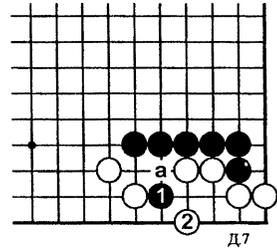
Д4



д5



д6



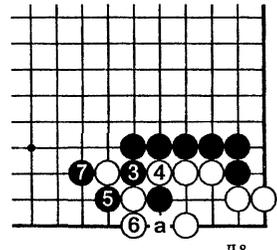
д7

Д.5. Чёрные начинают с хода 3. Если белые отвечают 4, то ханэ ч.5. Белые не могут играть «а», поэтому их камни справа мертвы. Разумеется, такой результат невыносим, поэтому...

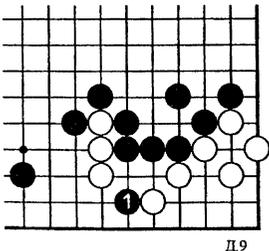
Д.6. ...белые ответят на ч.1 разрезанием 2. Вероятно продолжение до 5 хода. Получается та же позиция как на Д.3, но с иным порядком ходов.

Д.7. На цукэ-коси 1 белые также могут ответить прыжком 2, однако и в этом случае соединиться они не смогут.

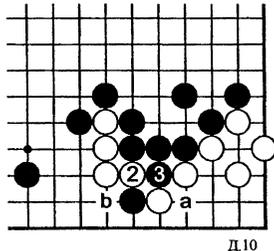
Д.8. Простое давление 3 достаточно хорошо для чёрных. После б.4 вариант 5...7 приводит к знакомому результату. Играть в «а» вместо 5 плохо для чёрных – незачем отдавать лишний камень.



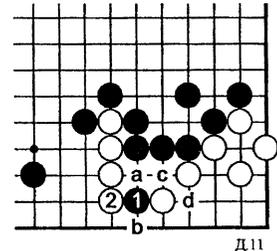
д8



д9



д10



д11

Д.9. Рассмотрим ещё один пример удара цукэ-коси.

Д.10. Если белые разрезают 2, то чёрные проталкивают 3, и у них появятся миаи: «а» и «b». Белым придется пожертвовать одну из сторон.

Д.11. Наряду с пословицей «Кэйма перерезается цукэ-коси» я бы добавил пословицу и для другой стороны: «Не перерезай против цукэ-коси».

Ход б.2 следует этому принципу. Сыграв так, белые предупреждают разделение своих сил. Если ч.«а», то белые соединяются «b». Если ч.«b», белые отрывают в «а», и захваченными оказываются сами чёрные. Разумеется, на ч.«с» белые могут соединиться «d».

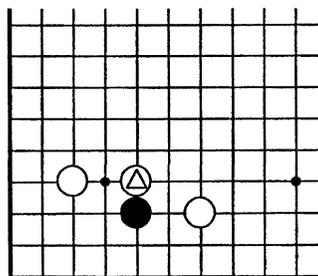
На Д.4 и Д.7 этот способ соединения не работал, и всё же пословицу «Не перерезай против цукэ-коси» стоит запомнить.

Ханэ-коми

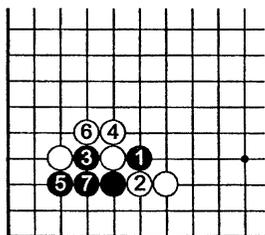
В математике часто встречается выражение: «Обратное утверждение также справедливо». Если провести аналогию с Го, это означает, что к некоторой позиции можно придти и при изменении порядка ходов. С другой стороны, изменение порядка ходов нередко в корне меняет результат. В Го чаще встречается второй вариант.

Позиция 10. Ход чёрных

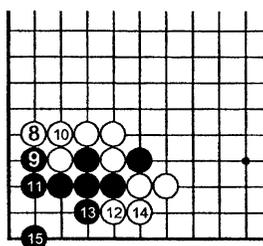
Подобная форма часто встречается в партиях. Очень многие игроки сыграют так, как показано на следующей диаграмме. При этом они полагают, что это «стандартная игра в такой позиции».



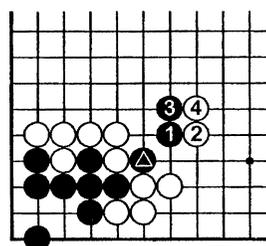
Позиция 10



Д.1



Д.2



Д.3

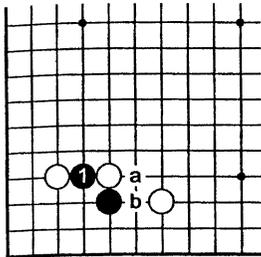
Д.1. (Примитивная игра)

Многие любители обожают вариант 1...7.

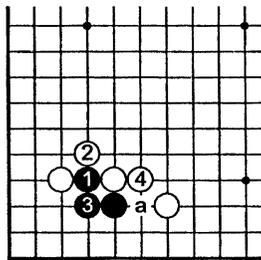
Д.2. Продолжение после 6.8 может немного изменяться в зависимости от силы игрока, но так или иначе, чёрные камни выживают в углу. Чёрные думают: «Я в безопасности, вот и хорошо!» Действительно, чёрным камням ничего не грозит. Однако такой результат более чем устраивает белых.

Д.3. Возможно, кто-то из читателей тоже считает такой результат приемлемым – по крайней мере, камень разрезает белых надвое. Но можно ли назвать это разрезанием? Разрезание – не самоцель; позицию противника разрезают, чтобы атаковать. Здесь важно понять, получится эффективная атака или нет?

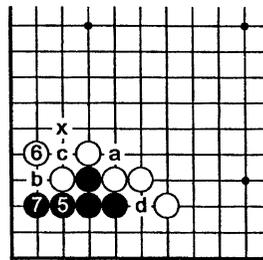
Допустим, чёрные пытаются убежать 1. Естественно белые атакуют: цукэ 2 или 3. На 1 белые даже могут ответить 4, и у чёрных нет нормального ответа. Другими словами, чёрные не атакуют, а сами становятся мишенью атаки. Вот почему я скажу, что резать здесь определённо не стоит.



Д4



Д5



Д6

Д.4. (Правильный ход)

В такой позиции чёрные должны рассмотреть возможность ханэ-коми ч.1. На Д.1 чёрные сыграли 1 после обмена: «а» - «б», но здесь они меняют порядок ходов и начинают с ханэ-коми 1.

Д.5. Если белые нападают 2, чёрные соединятся 3. Конечно, белые теперь не могут играть 4 в «а».

Д.6. Удлинения ч.5, 7 – одно из возможных продолжений. Сравните результат с Д.3. Внешняя стена белых не идеальна, и у чёрных имеется эффективное подзюки «х», не говоря уже, что при благоприятном ситё чёрные могут разрезать «а» немедленно.

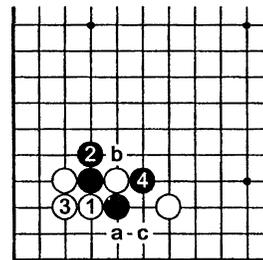
Итак, хотя чёрные заканчивают в готэ, у них остаются полезные сэнтэ-ходы на будущее.

Более того, при необходимости, чёрные могут пропустить 7, провести обмен: «б» - «с» и играть в другом месте, у них – сэнтэ, а отсутствие белого камня в «д» существенно отличает эту позицию от Д.3.

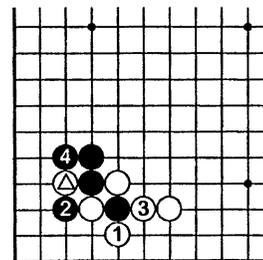
Д.7. Желая избежать результата с Д.6, белые нападают снизу 1. Но тогда черные удлиняются 2, и после соединения 3 чёрным достаточно захватить белый камень в ситё 4. Если далее б.«а» - ч.«б» - б.«с», и чёрные получают сэнтэ.

Д.8. Если вместо 3 на предыдущей диаграмме белые сыграют 1, чёрные отвечают встречным нападением 2.

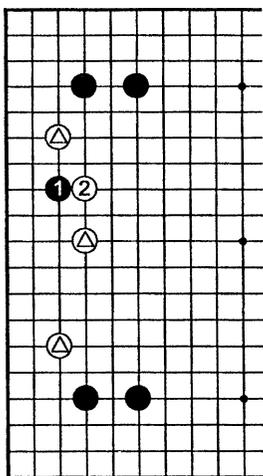
После ч.4 белый камень ⊕ надёжно захвачен. Несомненно, такой результат благоприятен для чёрных.



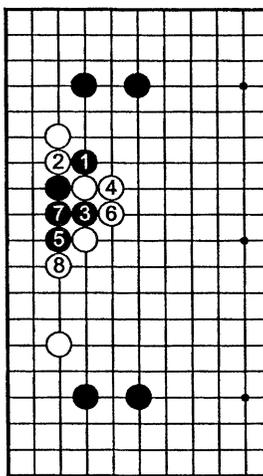
Д7



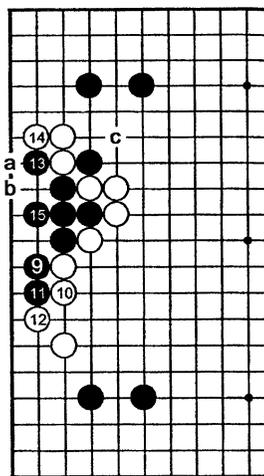
Д8



Д.9



Д.10



Д.11

Д.9. Ещё один реальный пример. Форма белых \triangle часто встречается в игре на форе. На ути-коми ч.1 белые играют цукэ 2, возникает та же форма, что и в предыдущей позиции.

Д.10. Начнём с рассмотрения «тупого» варианта. Если ханэ ч.1, то следует форсированное продолжение до 8 хода. Затем...

Д.11. (Хорошо для белых)

...если ч.9 и т.д., чёрным не удастся выжить безусловно. После б.«а» - ч.«б» возникает ко-борьба, неблагоприятная для чёрных.

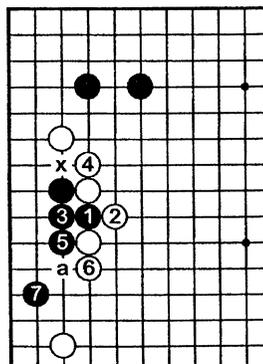
С другой стороны, белые получают великолепное внешнее влияние. Выигрывая ко, они моментально получают выигрышную позицию. Впрочем, даже при нехватке ко-угроз б.«с» выглядит вполне удовлетворительно.

Д.12. (Ханэ-коми)

Даже если вы играете против более сильного соперника, следует играть ханэ-коми 1. Ваш противник наверняка будет удивлён: «Надо же, какие ходы он знает!» Но одним удивлением дело не ограничится. Начинаются проблемы с выбором ответа.

Если белые отвечают снаружи 2, чёрные легко живут 3...7. Так как у белых нет камня в пункте «х», они не могут вместо 6 сыграть «а».

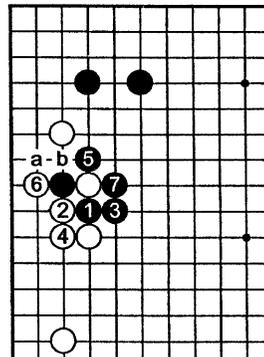
С первого взгляда видно, что внешнее влияние белых слабее, чем на Д.11. При такой игре вторжение ч.1 на Д.9 становится более эффективным.



Д.12

Д.13. Посмотрим, что произойдет, если на ч.1 белые защищаются 2. После захвата камня 7 белые должны играть «а» или «b». Если они не защитятся, возникает слишком серьезная ко-борьба, поэтому черные также сохраняют сэнгэ.

Хорошенько запомните: такие варианты, как на Д.10, не создают золотых возможностей для вас, а скорее предоставляют их вашему противнику.



Д.13

7. Плохая форма и переконцентрация

Пустой треугольник

Вряд ли нужно долго объяснять, что такое «плохая форма». Речь идёт о форме, содержащей лишние или малоэффективные камни. Типичными примерами плохих форм являются пустые треугольники и «лепёшки» из четырёх и шести камней.

С приближением ёсэ игрокам неизбежно приходится строить плохие формы. Однако в начале и середине партии игрокам следует любыми способами избегать их.

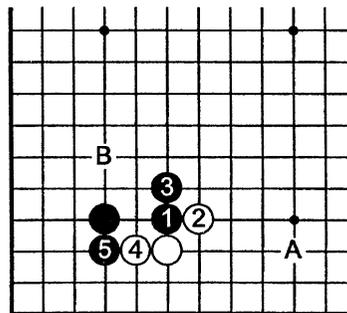
Впрочем, на это утверждение можно взглянуть и с другой стороны: ходы, придающие камням противника плохую форму, выгодны.

Иначе говоря, золотые возможности, создаваемые усилиями игроков, начинаются с порчи формы противника.

Позиция 11. Ход чёрных

Продолжение 1...5 входит в число самых распространенных дзёсэки. После обмена: б.«а» - ч.«b» вариант подходит к логическому завершению, но слабые игроки нередко пропускают распространение «а» и играют в другом месте.

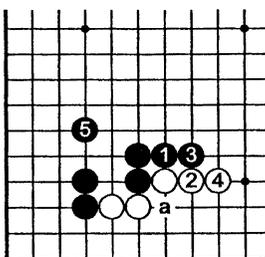
Странно другое: многие знают, что белым следует распространяться, но не знают, как наказывать их за ошибку. Вопрос в том, как чёрным испортить форму белой группы?



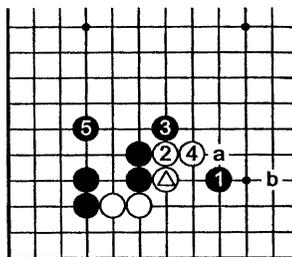
Позиция 11

Д.1. (Плохие ходы)

В реальной игре часто встречается продолжение 1...5. Тем не менее, этот вариант плох. Чёрные не только избавляют белых от разреза «а», но и практически обеспечивают им глазную форму.



Д1

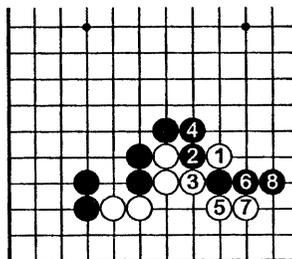


Д2

Возможно, позиция чёрных выглядит внушительно, но не забывайте, что они сделали на два хода больше.

Д.2. (Пустой треугольник)

Хасами ч.1: играть нужно именно сюда. Если белые удлиняются 2, чёрные играют ханэ «на голову» белых камней 3. Белые вынуждены отвечать 4. Форма, образованная камнями 2, 4 и ♔, является классическим примером плохой формы, называемой «пустым треугольником». Белым придется изрядно потрудиться, чтобы получить жизнеспособную конструкцию. Например, если они нажимают сверху «а», чёрные прыгают «б».

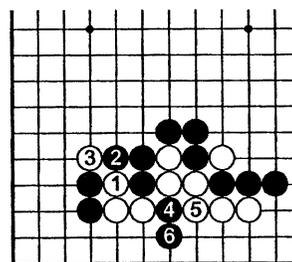


Д3

Д.3. (Решающее преимущество чёрных)

Чтобы избежать «пустого треугольника», белые могут сыграть цукэ 1, на что чёрные естественно вклиниваются 2.

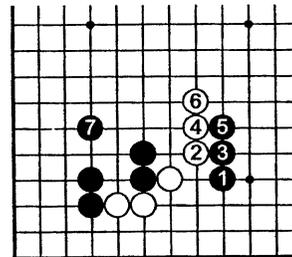
Продолжение 3...8 даёт чёрным мощное влияние в центре. Можно без преувеличения сказать, что чёрные в этой позиции имеют решающее преимущество.



Д4

Д.4. После варианта на Д.3 белые не могут прорезать 1, 3. Чёрные отвечают 4, 6 и белые камни будут захвачены.

Д.5. Если в ответ на ч.1 белые выбегают 2, чёрные просто нажимают 3, 5. Белая группа не имеет нормальной глазной формы, а чёрные развиваются на обеих сторонах. Конечно, такой результат выгоден для них.



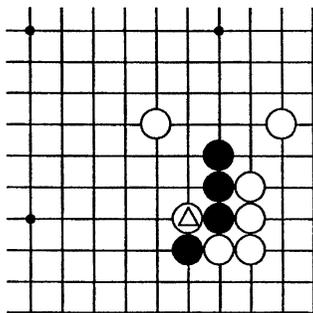
Д5

Перецентрация и сдавливание

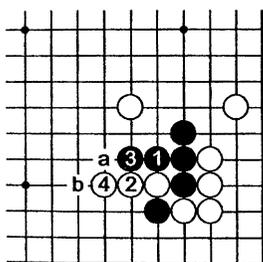
Плохие формы и перецентрация — неразлучные спутники. Одним из приёмов, направленных на придание сопернику плохих, перецентрированных форм, является *сибори* (сдавливание). Каждый игрок должен владеть этой важной тактикой, направленной на разрушение формы.

Позиция 12. Ход чёрных

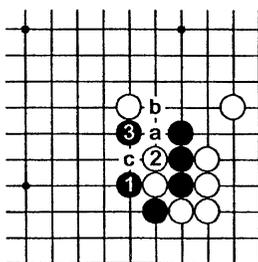
Перед вами позиция, встретившаяся мне в одной из партий. Столкнувшись с разрезанием ⊕, чёрные были сильно озадачены. На самом деле этот ход лишь открыл для них отличную возможность. Конечно, ситё не работает за чёрных, но это ещё ничего не значит.



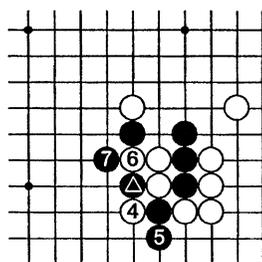
Позиция 12



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1. В партии чёрные сыграли 1 и 3, но это лишь на руку противнику. Если чёрные продолжают А, то после б.«b» территория белых на нижней стороне становится просто огромной. Впрочем, у белых есть и другой сильный ход: вместо 4 они могут сыграть ханэ «а».

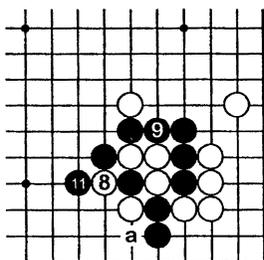
Д.2. (Тэсудзи)

Вместо этого чёрным следует напасть 1. Белые спасают камень 2, и чёрные сдавливают 3. Именно из-за этого превосходного тэсудзи я сказал, что чёрным представилась отличная возможность. Если б.«а», то ч.«b». Естественно, белые не успевают протолкнуть «с».

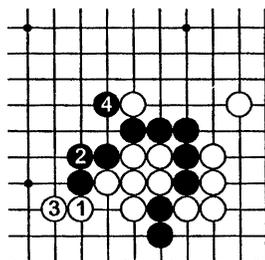
Д.3. Следовательно, белые вынуждены играть 4, на что чёрные, естественно, добавляют камень 5. Это жертва, которая не пропадёт напрасно.

У белых снова нет выбора, и они вынуждены играть 6. Чёрные жертвуют камень ⊕, скрывая белые камни ходом 7. Это важная часть тактики сдавливания, напрямую связанная с ч.3 на Д.2.

Такая форма очень часто встречается в реальной игре. Если кому-то она покажется незнакомой, то лишь потому, что на неё не обращали должного внимания.



Д4



Д5

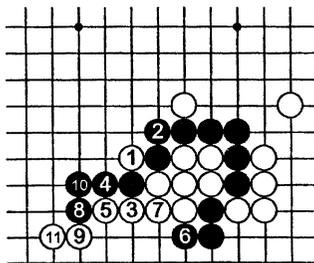
Д.4. (Лепёшка)

Белые захватывают 8, и чёрные нападают 9. Присмотритесь к форме белых после соединения 10; она называется «шесть в кучу», или «лепёшка» – предел плохой формы и переконцентрации. Кроме того, у чёрных появляется тэсудзи 11. Их полностью устраивает такой исход.

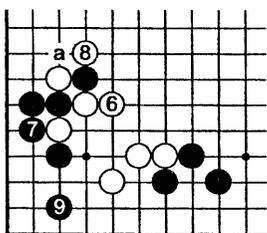
После такого варианта для белых было бы правильно закрыться «а» и выждать благоприятного момента, но после столь основательного сдавливания многие игроки пытаются сопротивляться, как показано на следующей диаграмме.

Д.5. На ханэ б.1 чёрные соединяются 2, и белые удлиняются 3. Чёрные соединяются 4. Обе стороны достроили формы, и игра в этом месте на некоторое время приостанавливается.

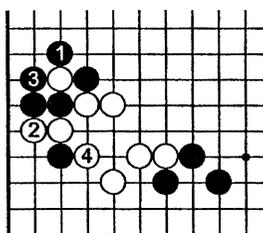
Д.6. Комбинация: разрезание 1 с последующими 3, 5 выглядит примитивно. После 11 хода позиция белых выглядит даже хуже, чем при простом ханэ 1 на Д.5.



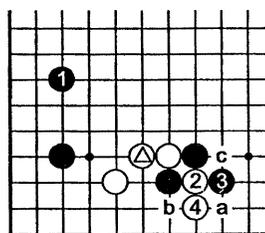
Д6



Д3



Д4

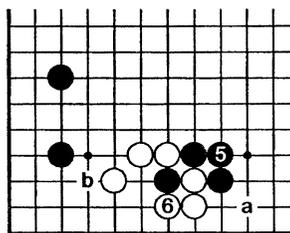


Д5

Д.3. Белым лучше отступить 6. Этот ход эффективно работает в разных ситуациях, поэтому его стоит запомнить. Чёрные практически вынуждены огибать понизу 7. Белые захватывают чёрный камень в ситё 8, а чёрные выживают в углу 9. Тем не менее, белые получают неплохое влияние, если это существенно, вместо Д.1 чёрным стоит поискать что-нибудь другое. Например, вместо 7 чёрные могут захватить «а»...

Д.4. ...на ч.1 белые блокируют 2, и чёрные вынуждены забрать камень 3. Ходом 4 белые захватывают большой угол. Чёрные получили сэнтэ, но ценой немалых потерь в углу.

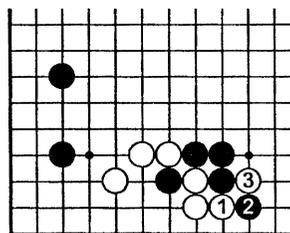
Д.5. Вернёмся к началу. Если чёрные хотят перехватить сэнтэ после ④, они играют никэнбикари 1. Правда, белые могут разрезать 2 - ч.3 - б.4. Как играть чёрным для получения сэнтэ? Осаэ ч.«а» не годится, т.к. после б.«b» чёрные вынуждены соединиться «с».



Д6

Д.6. (Сэнтэ)

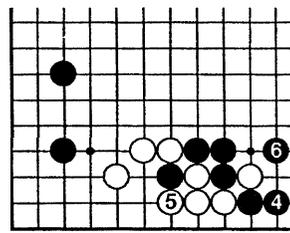
Чтобы перехватить сэнтэ, чёрные соединяются 5. Для белых правильно просто сыграть 6; в этом случае они могут планировать на будущее прыжок «а». С другой стороны, чёрные получили сэнтэ. Например, они могут использовать его для развития по нижней стороне или для защиты «b». О б.«а» сейчас беспокоиться рано.



Д7

Д.7. Впрочем, у белых есть свои способы получения сэнтэ – они могут сыграть 1 и разрезать 3 (предполагается, что ситё благоприятно для них). Тем не менее...

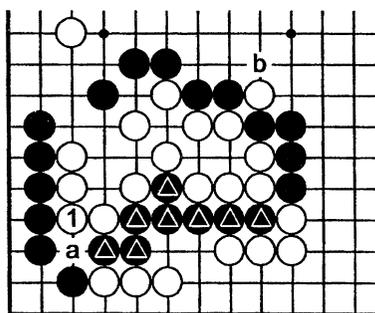
Д.8. ...вариант до 6 хода приводит к укреплению позиции чёрных. Такой результат нельзя считать хорошим для белых.



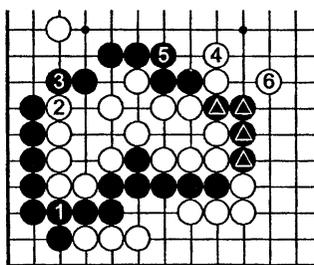
Д8

Позиция 14. Ход чёрных

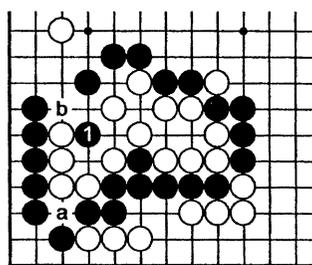
Перед вами ещё одна позиция из реальной партии. Естественно, нодзоки б.1 нацеливается на разрезание «а» и захват чёрных камней ♠. Но если сэнтэ останется у белых, то они могут удлинить «б». Чёрные должны каким-то образом перехватить сэнтэ.



Позиция 14



Д1



Д2

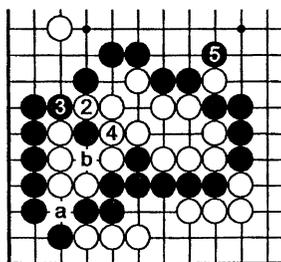
Д.1. В партии чёрные соединились 1, что позволило белым отыграть кикаси 2; сэнтэ осталось у белых. После б.4, 6 чёрные камни ♠ попали под атаку. Чёрные сами создали себе проблемы.

Д.2. (Жертва)

Чтобы перехватить сэнтэ, чёрные должны использовать жертву. Если б.«а», то чёрные захватывают их камни приёмом оиотоси «б».

Д.3. Если белые отрезают камень 2, чёрные играют 3 – сэнтэ (если белые пропускают 4, то ч.«а» захватывает четыре белых камня). Таким образом, чёрные получают возможность защититься 5 и избавиться от проблем. От обмена: ч.«а» - б.«б» лучше пока воздержаться.

Подобные приёмы очень важны в реальной игре. Иногда они позволяют моментально изменить баланс партии на 10–20 очков.



Д3

9. Основное правило жизни/смерти

Не стоит и говорить, что самые выдающиеся шансы на реализацию золотых возможностей открываются в ситуациях жизни/смерти групп и в сэмзай. Наверное, ничто не приносит столько удовольствия, как окружение и уничтожение большой группы противника.

Но при этом существует общее правило, которым следует руководствоваться при захвате групп. Это правило гласит: *«Сначала уменьшение, потом разрезание, и в последнюю очередь – удар вовнутрь»*.

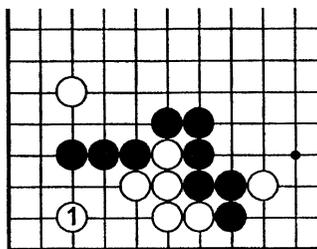
Иначе говоря, чтобы убить группу противника, прежде всего подумайте об уменьшении её глазного пространства посредством ханэ. Если уменьшение не работает, рассмотрите возможность разрезания. Если ни тот, ни другой вариант не подходят, рассмотрите возможность удара вовнутрь.

Позиция 15. Ход чёрных

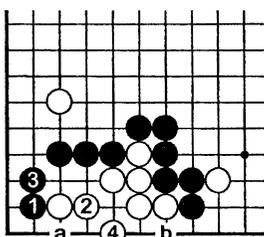
Эта форма возникает при вторжении белых в огэйма-симари чёрных от камня хоси.

Разумеется, ход б.1 направлен на выживание в углу, но на самом деле места для построения глаз недостаточно. И всё же, в реальной игре из-за ошибок чёрных белая группа нередко выживает.

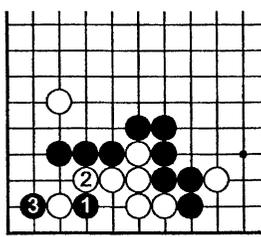
Как захватить белую группу?



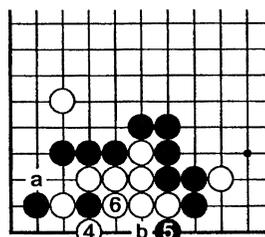
Позиция 15



Д1



Д2



Д3

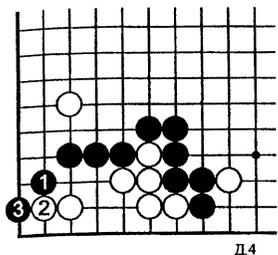
Д.1. (Плохой ход)

Многие игроки, за исключением высоких данов, часто играют цукэ 1. Этот ход выглядит жёстко, но на самом деле он плох.

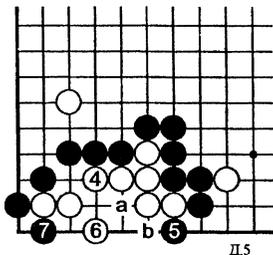
Когда белые отступают 2, чёрные вынуждены отвечать 3. После хода 4 у белых появляется миаи: «а» и «б»; белая группа живет.

Д.2. После цукэ 1 на Д.1 также часто встречается цукэ с другой стороны 1. Конечно, и этот ход тоже плох. После б.2 и ч.3...

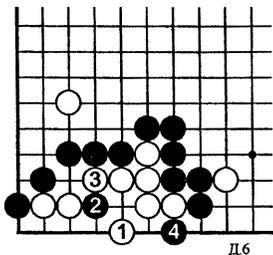
Д.3. ...белые захватывают черный камень 4, 6; чёрные вынуждены вернуться к защите «а». Белые успевают сыграть «б» и строят два глаза.



д4



д5



д6

Д.4. (Белая группа погибает)

Упрощённый подход к сложным позициям и излишне сложный подход к простым позициям – вредные привычки слабых игроков. Сокращении глазного пространства белых: ч.1, 3 – лучшая тактика чёрных.

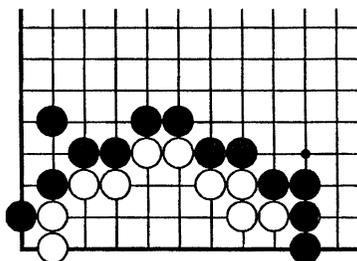
Д.5. Если б.4, то ханэ ч.5. Если б.6, чёрные снова играют ханэ 7. Проще некуда! Простое уменьшение глазного пространства у краев решает все проблемы. В дальнейшем у чёрных остается миаи: «а» и «б».

Д.6. Только если белые играют внутри 1 (вместо 4 на Д.5), чёрные тоже наносят удар внутрь 2. Тем не менее, на б.3 чёрные снова ханэ 4.

Ханэ с уменьшением глазного пространства – очень простой приём, поэтому им нередко пренебрегают, однако в нём часто прячется ключ к судьбе групп. Запомните поговорку «Ханэ приносит смерть группам».

Позиция 16. Ход чёрных

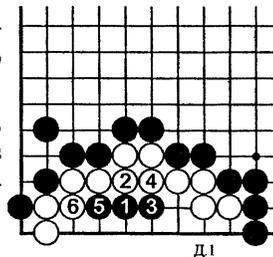
Ранее я уже упоминал о том, насколько важным бывает адзи. Что ж, форма белой группы на этой диаграмме является типичным примером плохого адзи. Более того, захватить часть группы недостаточно. В такой ситуации естественно стремиться к захвату *всех* белых камней.



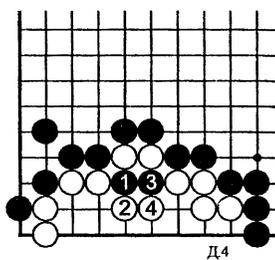
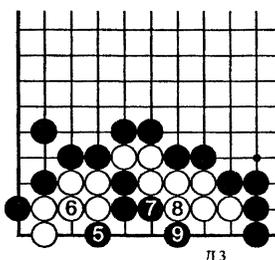
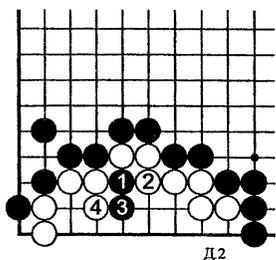
Позиция 16

Д.1. Вероятно, кто-то подумает: «Чтобы захватить всю группу, нужно ударить вовнутрь 1», но этот путь ведёт в тупик.

После 2...6 белые избавляются от плохого адзи, и при оптимальной игре за чёрных группа живёт в сэки. Если же чёрные сыграют не лучшим образом, белые выживут безусловно.



д1

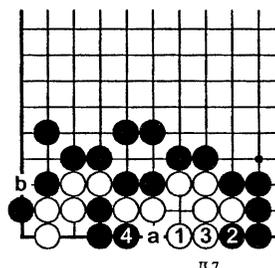
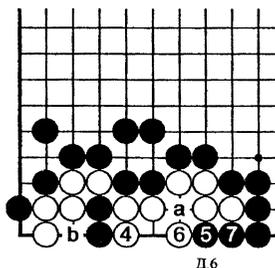
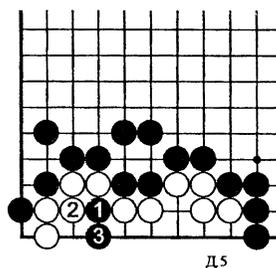


Д.2. (Разрезание)

В данной позиции ханэ по краям группы невозможно. Значит чёрные должны рассмотреть разрезание 1. Если белые защищаются 2, 4...

Д.3. Чёрные играют 5...9. Из-за нехватки дамэ белые не могут напасть ни слева, ни справа. Их группа безусловно погибает.

Д.4. Что произойдёт, если на ч.1 белые пожертвуют два камня?



Д.5. Чёрные продолжают атаку: кири-сагари 1, 3 – это мощное продолжение использует плохое адзи белых.

Д.6. Если б.4, то ч.5. Кажется, белые могут построить глаз, но это заблуждение. Чёрные сдавливают 7, и белые не могут соединиться «а». Если б.«b», чёрные заберут четыре камня, и глаз справа получается ложным.

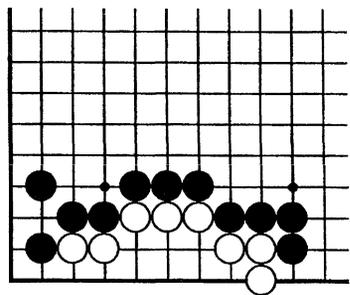
Д.7. Если после Д.5 белые играют 1, они вроде бы получают два глаза, но... если чёрные проведут обмен: 2 - 3, а затем удлинятся 4, белые не могут сыграть в «а».

С другой стороны, чёрные могут соединиться «b» и в конечном счёте белые камни слева попадут под удар. Вот чего нужно бояться: плохого адзи и нехватки дамэ (дамэдзумари)!

Поговорка гласит: «От маленькой течи тонет большой корабль». Последствия разрезания ч.1 на Д.4 наглядно доказывают её правоту.

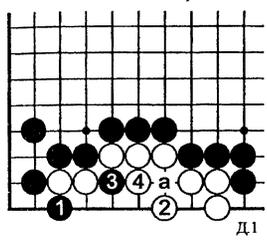
Позиция 17. Ход чёрных

Пословица «Сначала уменьшение, потом разрезание, и в последнюю очередь – удар внутрь» определяет не только порядок ходов, но и порядок их рассмотрения. Следовательно, если вам кажется что группу можно убить как уменьшением глазного пространства, так и ударом вовнутрь, начинать следует с уменьшения. Если противнику все же удастся выжить, то ход вовнутрь обернется потерей очков.

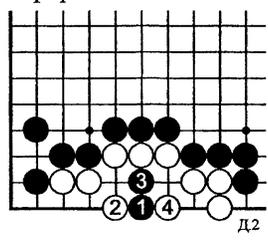


Позиция 17

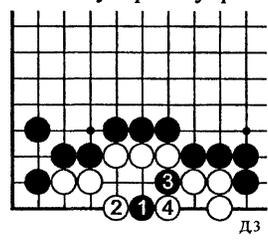
Тем не менее, во многих формах захват невозможен без удара внутрь.



Д.1



Д.2

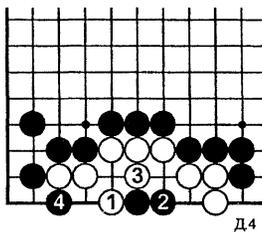


Д.3

Д.1. Допустим, чёрные начинают с ханэ 1. Белые играют 2, и чёрным достаются только два камня. Разрезание «а» тоже не работает, поскольку белые отвечают 2.

Д.2. Если ханэ и разрезание не работают, остается удар вовнутрь. Оки ч.1 – хороший ход, но удлинение 3 не работает. Белые выживают 4.

Д.3. После обмена: 1 - 2 также приходит в голову разрезание 3, но для чёрных это неудовлетворительно – белые вбрасывают 4 и добиваются борьбы.

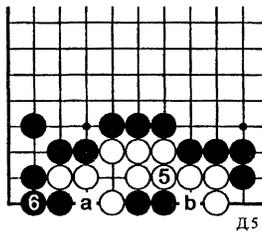


Д.4

Д.4. (Расширение)

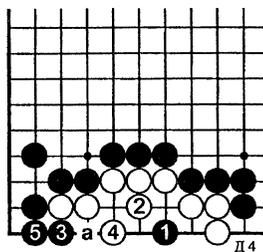
В ответ на б.1 чёрные должны удлиниться 2. Может показаться, что после 3 и 4 белые живут, но...

Д.5. Белые не могут соединиться «а»; если они играют 5, чёрные соединяются б · б.«б» - ч.«а», и белая группа погибает.



Д.5

Д.6. По результату Д.1 можно понять, что ч.1 – критический пункт. После варианта 2...5 появляется миаи: «а» и «б», и белая группа погибает. И всё же удар вовнутрь следует рассматривать в последнюю очередь.



10. С точки зрения белых

Рассматривать всё только с точки зрения чёрных было бы несправедливо. В этом разделе мы поговорим об игре на форе с точки зрения белых.

Не поймите меня неправильно – это вовсе не значит, что существуют какие-то особые ходы, на которые имеют право только белые. Но до середины форовой партии белым приходится вести борьбу в зонах с явно преобладающим влиянием противника, поэтому они вынуждены пользоваться приёмами, нетипичными для равных партий.

Основные принципы такой игры выглядели бы примерно так:

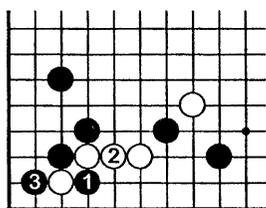
- белые избегают прямолинейных вариантов и играют легко;
- белые стараются обходиться без закрепления форм и играют так, чтобы оставить адзи;
- белые максимально используют слабости групп противника.

Конечно, это лишь общие правила, а не конкретные технические приемы, но я постараюсь пояснить пункты 1 и 2 на реальных примерах.

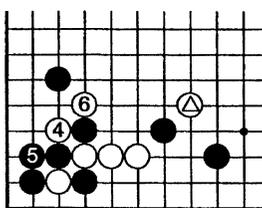
Камни тяжёлые и лёгкие

В Го существует как тяжёлая, так и лёгкая игра. Для «тяжёлой игры» характерно медленное развитие, монотонность и недостаточная гибкость. Типичными примерами могут послужить плохие и переконцентрированные формы, о которых говорилось ранее. Такие группы легко становятся мишенью для атаки; жертвовать их нельзя, поэтому группе приходится бежать.

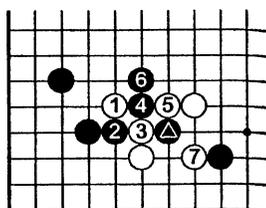
С другой стороны, лёгкие группы развиваются быстро, а их форма приспособляется к действиям противника. Именно так рекомендуется играть в сфере влияния противника. Конечно, это не всегда возможно из-за особенностей позиции. Но если играть тяжело от начала до конца партии, вы вряд ли заслужите право играть белыми, а если говорить о золотых возможностях, то тяжёлая игра скорее предоставляет их противнику.



Д5



Д6



Д7

Д.5. (Золотая возможность)

Если чёрные сыграют 1, 3, белые будут только рады. Золотая возможность идёт им прямо в руки.

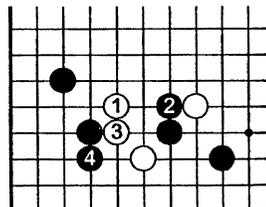
Д.6. Речь идёт о построении формы 4, 6. Камень ⊕ сыграет свою роль.

Д.7. (Изобретательный ход)

Белые могут надавить 1 – изобретательный ход, открывающий большие возможности. Если чёрные прорезают 2 и 4, белые забирают камень ⊕ ходами 5 и 7. Разрезание в 3 вместо 2 тоже не даёт хорошего результата.

Д.8. Против б.1 чёрным снова лучше всего играть 2, а затем отвечать на 3 в 4. Конечно, представленные варианты не исчерпывают всех возможностей, но белые без особого труда смогут найти гибкую игру – им нужно лишь принять идею обмена.

Повторю: вариант на Д.1 – худшее развитие за белых. Этот вариант слишком примитивен, он не создаёт ни малейших затруднений для чёрных. При таком подходе к игре золотые возможности не появятся никогда.



Д8

Уничтожение адзи

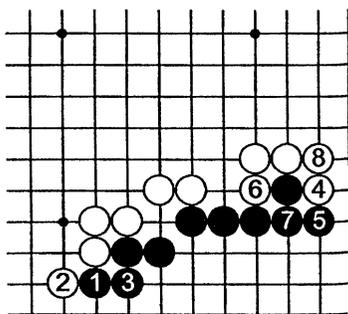
Концепция адзи уже неоднократно упоминалась ранее, поэтому обойдёмся без подробностей. Тем не менее, адзи играет не менее важную роль, когда вы даёте фору своему сопернику.

Адзи – это ресурс для дальнейшей игры. Можно сказать, что легкомысленное уничтожение адзи оборачивается потерей ваших собственных ресурсов.

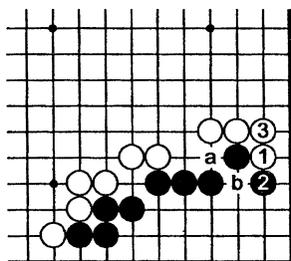
Позиция 19. Ход белых

Обе стороны сыграли ёсэ 1...8. Тем не менее, один ход в этой последовательности был определённо плохим.

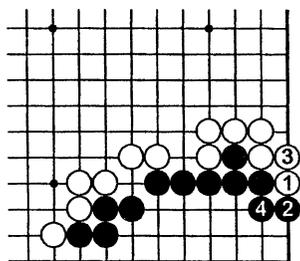
О каком ходе идёт речь?



Позиция 19



Д1



Д2

Д.1. (Правильная техника ёсэ)

Вероятно, после подсказки каждый читатель самостоятельно найдёт правильный ответ, и всё же плохим ходом был б.6 на предыдущей диаграмме. Белым следовало просто сыграть 1, 3 на этой диаграмме.

Причина, по которой белые провели обмен: «а» - «б», понятна: они создают угрозу противнику, что всегда приятно, и получают одно очко прибыли. Впрочем, на этой стадии обычно существует более ценная ёсэ-игра, так что время одноочковых ходов ещё не пришло.

Важнее другое: белые несут ощутимые потери из-за ликвидации дефекта в форме чёрных.

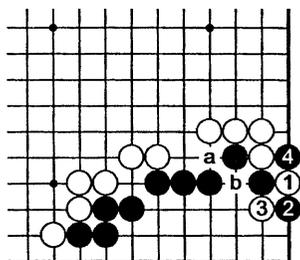
Д.2. Рассмотрим возможные продолжения. После исходной диаграммы у белых остается только один вариант: ханэ-цуги 1, 3.

Д.3. Но если бы обмен: «а» - «б» не был проведён, против ханэ б.1 чёрные не могут напрямую блокировать 2, т.к. у белых появляется возможность разрезать 3...

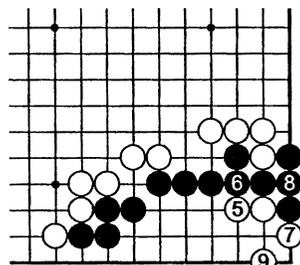
Д.4. ...после 9 хода белая группа безусловно живёт. Вероятно, чёрные тоже выживут, но они лишились большой территории в углу.

Д.5. Следовательно, на б.1 чёрные вынуждены отвечать 2. Разница уже составляет два очка; кроме того, обмен: «а» - «б» также остаётся привилегией белых. Если же начнётся ко-борьба, то разница окажется ещё более значительной.

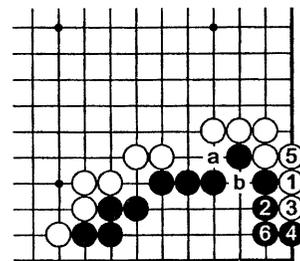
И все эти возможности были потеряны из-за обмена: «а» - «б». Белые своими руками уничтожили полезное адзи.



Д3



Д4



Д5

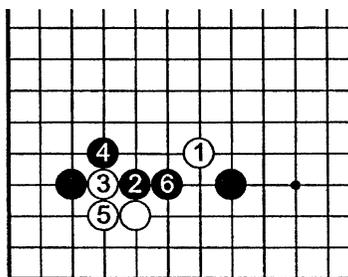
11. Тактика жертвы камней

Под «тактикой жертвы» понимается намеренная отдача камней для достижения определённой цели, например, построения влияния или соединения групп. Впрочем, возможны и другие варианты (перехват сэнтэ или захват ещё большего количества камней). Но чтобы узнать, где, когда и как жертвовать камни, необходимо достаточно хорошо понимать суть этой тактики.

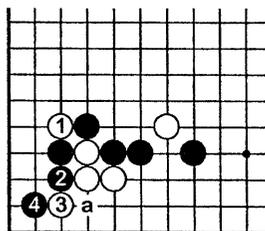
В руках умелого игрока жертва бывает невероятно эффективной. С другой стороны, ошибки часто приводят к тяжёлым последствиям, поэтому жертву обычно относят к тактике высокого уровня. Так или иначе, игрок, не владеющей тактикой жертвы, вряд ли сможет подняться выше 2 или 3 кю. Чтобы преодолеть барьер 1 дана и подняться выше, эта тактика абсолютно необходима. Приведу конкретный пример.

Позиция 20. Ход белых

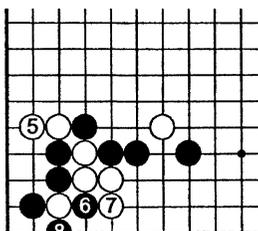
Если после обмена: 1 - 2 белые вкливаются 3, продолжение до 6 хода практически неизбежно. После этого белые могут выжить в углу, но сейчас нас интересует другое – тактика наращивания внешнего влияния посредством жертвы трёх белых камней.



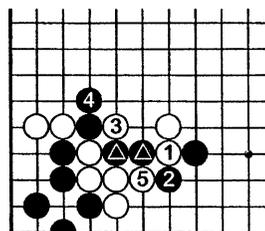
Позиция 20



Д1



Д2

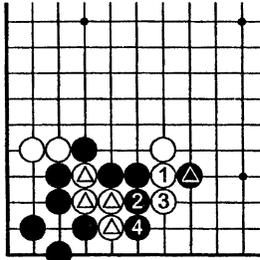


Д3

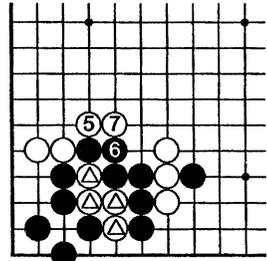
Д.1. Комбинация начинается с разрезания 1. Продолжение 2...4 выглядит естественно для обеих сторон. Возможно, кому-то захочется соединиться «а», но в этом случае эффект от пожертвованных камней будет недостаточным.

Д.2. Белые спускаются 5, это – правильный ход. Разрезание ч.6 вынуждено, и в ответ на б.7 чёрные захватывают 8.

Д.3. Далее белые прорезают 1. Чёрным не следует отвечать на этот ход блокировкой 2. Белые играют 3 и 5, и важные камни ♀ захвачены.



Д4



Д5

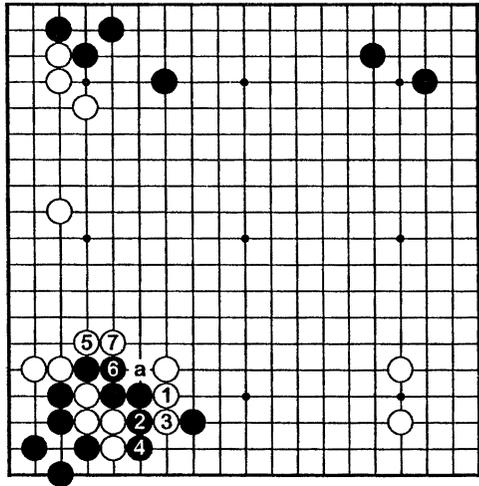
Д.4. Следовательно, чёрные должны ответить 2, а на 3 защититься 4. На этом первая стадия жертвы камней ⊕ завершается; белые добились изоляции камня ⊕.

Д.5. Пора вернуться к левой стороне. Белые нападают 5 и запирают чёрные камни в углу 7. Несмотря на захват четырёх камней ⊕, территория чёрных в углу составляет не более 20 очков. Оценка результата зависит от окружающей ситуации, но успешное формирование сферы влияния белых окупит потери в углу.

Д.6. (Успешная жертва)

Не стоит полагать, что белые должны постоянно идти на этот вариант. Он применяется только в тех ситуациях, в которых внешнее влияние работает достаточно эффективно.

Конечно, оцепление белых не идеально – в нём остаётся дефект «а». И всё же, в зависимости от дальнейшего развития событий, белые могут получить крупномасштабную зону как на левой, так и на нижней стороне. Эта диаграмма демонстрирует успешное применение тактики жертвы.

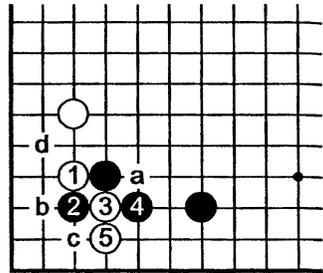


Д6

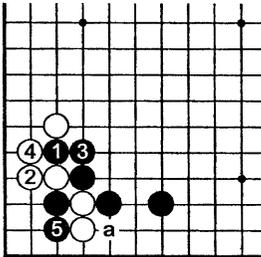
Позиция 21. Ход чёрных

Следующая позиция взята из дзёсэки от хоси. Чёрные огородили угол огэймой-симари. Комбинация белых: цукэ 1 и кири 3 направлена на быстрое построение формы без потери сэнтэ.

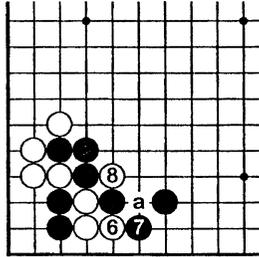
В ответ на б.3 чёрные могут удлинить «а» – это самый безопасный путь. Однако в этом случае белые играют «б» - ч.«с» - б.«д», и ситуация развивается именно так, как желает противник. Конечно, этот результат нельзя назвать плохим, но сопротивление ходом 4 часто работает более эффективно. В запасе у обеих сторон припасена тактика жертвы.



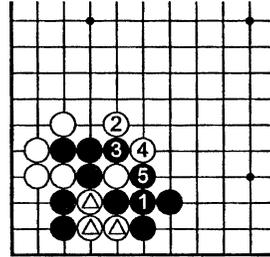
Позиция 21



Д1



Д2



Д3

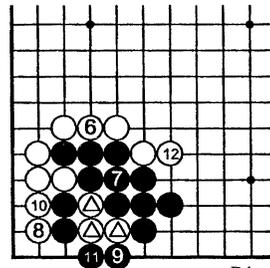
Д.1. Сначала следует самое обычное продолжение 1...4. Далее ч.5 – важный ход. Сейчас не время для негативной блокировки в «а».

Д.2. На ханэ б.6 чёрные блокируют 7. Это ещё один важный ход: ч.«а» обсуждению не подлежит. Как играть черным после разрезания б.8?

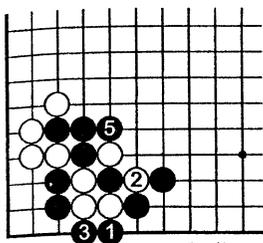
Д.3. Предположим, ситё благоприятно для чёрных. Может, кто-то подумал, что чёрные в этом случае соединяются 1? Но это просто абсурдно. Именно на этот ход надеются белые, у которых появляется возможность сдавливания 2, 4.

Д.4. (Отвратительно для чёрных)

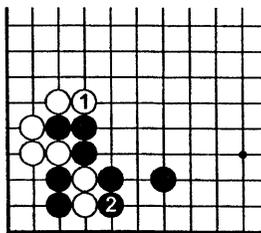
Чёрные вынуждены играть 5 и 7. Их группа является классический пример плохой формы, но это ещё не всё. Белые успевают с сэнтэ отыграть форсирующие ходы 8, 10. Другими словами, пожертвованные камни ⊕ были использованы дважды! Игра чёрных выглядит крайне убого.



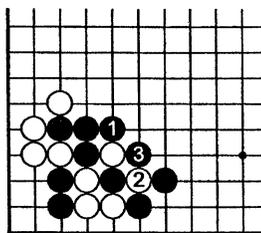
Д4



Д.5 (4 - цуги)



Д.6



Д.7

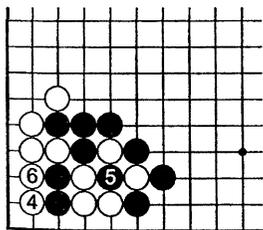
Д.5. Нет, здесь речь идёт о другом ситё. Чёрные могут соединиться внизу 1 и 3, и белые должны заранее определить результат ситё, начинающегося с нападения ч.5.

Д.6. Если ситё на Д.5 неблагоприятно, белые могут заменить 6 на Д.2 чем-нибудь иным, например, они могут нажать 1, допуская ч.2.

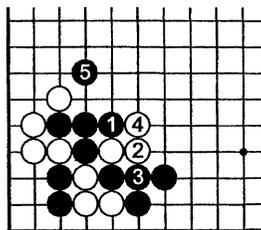
Д.7. Если ситё на Д.5 не работает за чёрных, они нападают сверху 1. Белые вынуждены захватывать 2, на что чёрные снова нападают 3.

Д.8. Белые не могут соединить два камня, попавших под удар, поэтому они забирают угол ходом 4. Чёрные захватывают два камня 5 с построенной прочнейшей формы, и после б.6 наступает временное затишье.

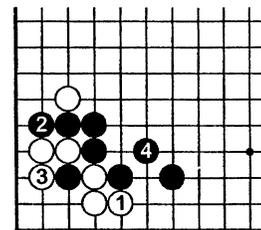
Как это часто бывает, одна сторона получила влияние, а другая – прибыль, но в данном случае результат несколько в пользу чёрных.



Д.8



Д.9

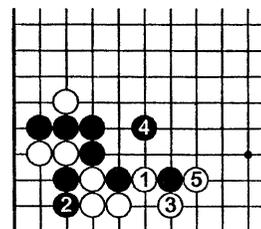


Д.10

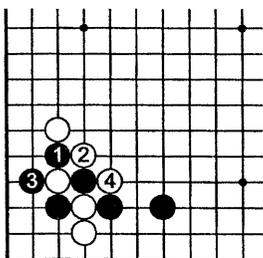
Д.9. В ответ на атэ ч.1 белые не могут удлиняться 2, т.к. чёрные соединятся 3, и на магари б.4, чёрные просто выпрыгивают 5. С точки зрения белых ситуация вышла из-под контроля.

Д.10. Здесь б.1 вместо 4 на Д.1 означает, что чёрные могут с темпом сыграть 2, а затем построить хорошую форму 4. Несомненно, этот результат ужасен для белых.

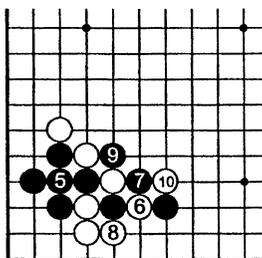
Д.11. Если атэ б.1 вместо какаэ 3 на предыдущей диаграмме, чёрные блокируют 2, и в ответ на 3 образуют форму 4. Вероятно, белые сыграют атэ 5. Результат получается слегка в пользу чёрных.



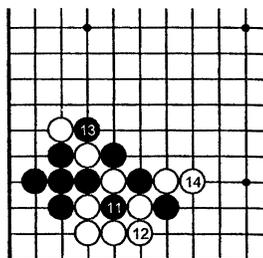
Д.11



Д.12



Д.13



Д.14

Д.12. Вернёмся к началу. На атэ ч.1 на Д.1, у белых в запасе имеется разрезание 2 – тэсудзи. Чёрные захватывают 3, на что белые разрезают и снова нападают 4.

Д.13 и Д.14. Дело зашло достаточно далеко, поэтому продолжение 6...9 практически неизбежно. Если белые разрезают 10, чёрные с темпом отыгрывают 11, а затем захватывают камень 13. Белые удлиняются 14.

Атэ б.2 на Д.12 на первый взгляд напоминает тэсудзи, однако, судя по результату, это не очень хороший ход.

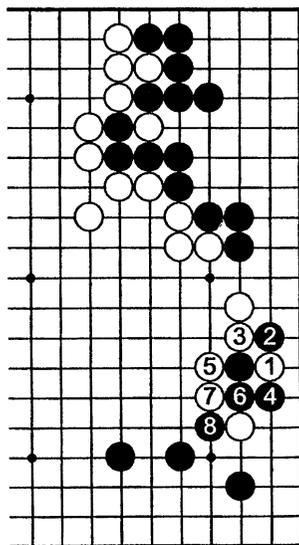
При взгляде на диаграммы 1...14 становится очевидно, что своевременная жертва часто приносит выгоду. Это дзёсэки даёт хороший пример тактики жертвы.

Позиция 22. Ход белых

Теперь рассмотрим пример тактики жертвы, взятый из реальной партии.

Цукэ б.1 с последующим построением формы 2...7 можно считать стандартным вариантом, однако разрезание ч.8 выглядит сомнительно. Дело в том, что в Го нужно видеть не только локальный вариант, но и его связь с позицией в целом.

Перед белыми открылась замечательная возможность: опустошить правый верхний угол, используя свои камни в качестве жертвы.

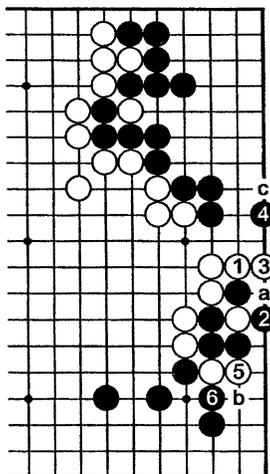


Позиция 22

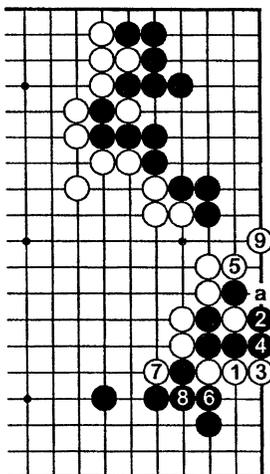
Д.1. Находится на удивление много игроков, немедленно блокирующих 1. Тем не менее, этот способ жертвы в данном случае неэффективен.

Даже если в ответ на ч.2 белые опустятся 3, чёрные успевают защититься 4. Если теперь б.5, чёрные отвечают 6, и в результате обмена: «а» - «б» белые захватывают всего один камень.

Вместо 3 белые также могут сыграть «с», но это банальный ёсэ-ход.



Д1



Д2

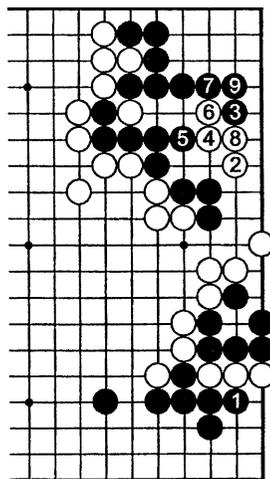
Д.2. Однако б.1, создающий угрозу захвата с другой стороны, заставляет чёрных отвечать 2 и 4. Такой путь жертвы правилен. Если белые сыграют именно так, 5 и 7 заставляют чёрных отвечать.

Конечно, б.9 угрожает ко-борьбой с вбрасыванием «а». Впрочем, такое ко слишком опасно для чёрных.

Д.3. В партии чёрные сыграли 1...9. Угловая территория чёрных, ранее составлявшая примерно 30 очков, сократилась вдвое. Это хороший пример использования пожертвованных камней. В зависимости от особенностей строения чёрной территории в правом верхнем углу эффект мог бы оказаться ещё большим.

Однажды мне задали наивный вопрос: «Но ведь отдавать три камня вместо одного невыгодно?»

Взгляните: белые добавили камни 1 и 3 на Д.2, однако чёрные ответили 2 и 4 и уменьшили собственную территорию. Получается, что белые не понесли никаких дополнительных потерь.



Д3

12. Оценка перспектив и критические ходы

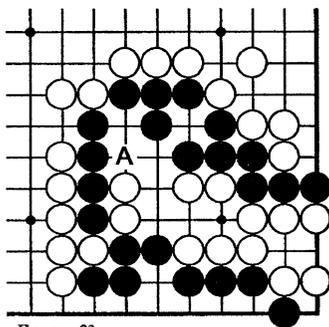
Игра Го – соревнование в размерах территории. Следовательно, в какой-то момент (по крайней мере дважды за игру) игроки должны оценить соотношение территорий.

Когда это необходимо делать? В середине игры и перед началом ёсэ (как минимум). Первый подсчёт даёт общую оценку: равная партия, у меня больше, у меня меньше. Во второй раз следует считать точнее.

Если согласно подсчётам игра получается близкой, следует в первую очередь нацеливаться на сэнтэ-ёсэ. Если вы опережаете своего противника, можно играть прочнее. А если вам не хватает очков, остаётся только одно: искать критические ходы. Каждый игрок в Го должен освоить этот подход. Только критические ходы иногда позволяют избежать верного проигрыша.

Позиция 23. Ход чёрных

Эта позиция возникла в партии двух любителей. Оценка показала, что чёрные уже отстают. Но чёрные думали только о спасении своей группы, и решили немедленно выжить «А». В итоге они проиграли 8 очков. Конечно, в этой ситуации нужно было применить критический ход. Как играть чёрным, чтобы восстановить свои шансы на победу?

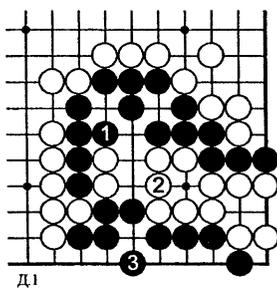


Позиция 23

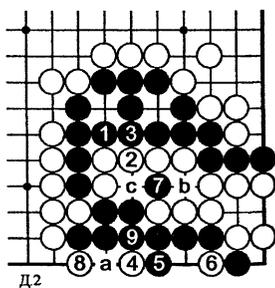
Д.1. В партии чёрные сыграли 1. Я бы согласился с этим ходом, если у чёрных было больше очков. Белые ответили 2 - ч.3, и обе чёрные группы выжили. Но т.к. чёрные закончили в готэ, разрыв только увеличился.

Д.2. (Сэки). У белых имеется более жёсткий ответ на ч.1 – б.2. Т.к. чёрные вынуждены защищаться 3, белые первыми успевают сыграть 4. Далее следует неизбежное продолжение до 9 хода, и возникает сэки.

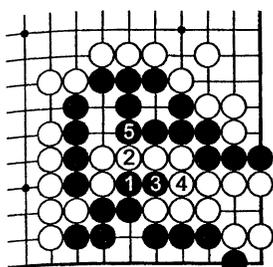
Играя 8 в сэнтэ, белые предотвращают ханэ чёрных с последующим соединением в этом месте – большой ход. Чёрные не могут играть 9 в «а», т.к. после атэ б. «b» чёрные не могут соединиться в «с».



д1



д2



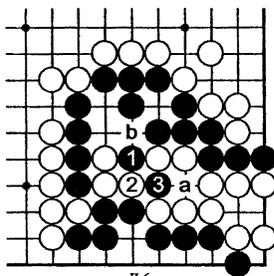
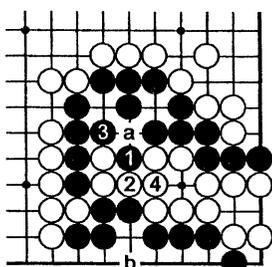
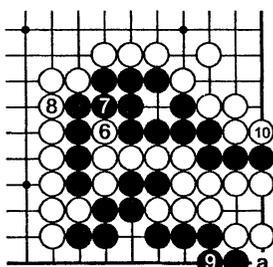
Д.3. (Безрассудно)

Но вернёмся к игре за чёрных. Как насчёт ч.1? Конечно, это классический пример плохого хода. После ч.5...

Д.4. ...и б.6 чёрная группа остается с одним глазом. Чтобы забить дамэ «а», чёрные должны сначала соединиться в 9, поэтому после б.10 чёрные проигрывают борьбу на один темп. Ход ч.1 на Д.3 напоминает яростное, но безрассудное нападение дикого кабана.

Д.5. Вероятно, после всего сказанного становится очевидно, что чёрные в этой позиции должны играть 1. Но если чёрные продолжают 3, открывшаяся перед ними золотая возможность моментально исчезает.

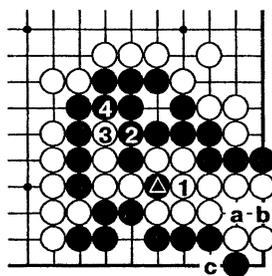
Если после б.4 чёрные соединяются «а», белые отвечают «б», и нижняя группа погибает. Если чёрные живут «б», белые захватывают «а». Возникает ко-борьба, в которой белые ничего не теряют, а для чёрных её исход является делом жизни и смерти. Несомненно, такой результат плох для чёрных.



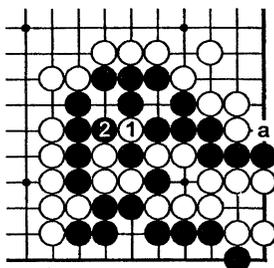
Д.6. (Критический ход)

Чёрные не должны упускать критический ход – вбрасывание 3 после ч.1. Белые могут только захватывать «а» или «б».

Д.7. Если белые забирают камень справа 1, чёрные соединяются 2. После обмена: 3 - 4 белые не могут соединиться в Δ из-за ч.«а» - б.«б» - ч.«с», и чёрные опережают на один темп.



Д.8. Если белые захватывают камень слева 1, чёрные отвечают 2. К своей досаде, белые не могут соединиться. Более того, их четыре камня находятся под угрозой, поэтому белые даже не могут сыграть «а».

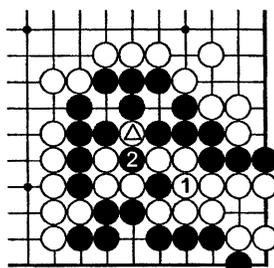


Д.8

Д.9 (Благоприятное ко)

Следовательно, белым остаётся только захватывать 3. Ходом 4 чёрные начинают ко-борьбу, однако эта ко-борьба стопроцентно выгодна для чёрных. Если белые попытаются избежать её и соединят три своих камня, чёрные соединяются ☹ и побеждают.

Если бы в реальной партии чёрные пошли по этому пути, вероятно, они бы выиграли. Здесь важно заметить, что критический ход был найден просто благодаря правильному подходу к игре. Никогда не упускайте благоприятные возможности из-за отсутствия плана или нерешительности.

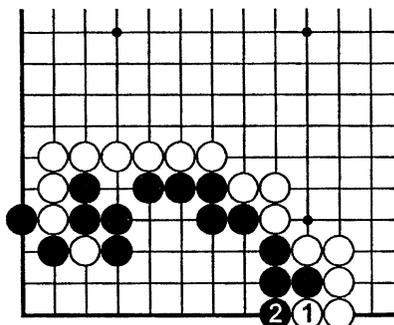


Д.9

Позиция 24. Ход белых

Перед вами ещё одна позиция из любительской партии.

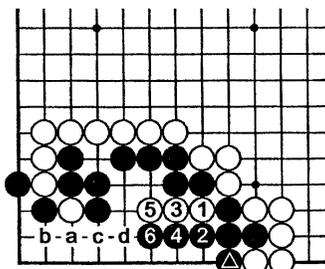
Игра подходила к концу. Подсчёт показывал, что чёрные имеют преимущество около 10 очков. Однако чёрные, видимо, плохо оценили ситуацию. Исходя из предположения, что «каждое очко на счету», они ответили на 1 блокировкой 2. Перед белыми открылась замечательная возможность.



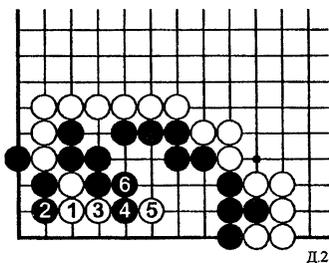
Позиция 24

Д.1. Впрочем, не стоит полагать, что ход ☹ был совсем необдуманном. Чёрные рассчитали, что в случае разрезания 1 вариант 2...6 гарантирует их безопасность.

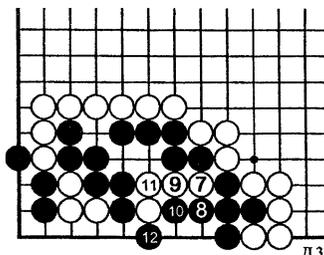
Беспокоиться о б.«а» не нужно: ч.«b» - б.«с» - ч.«d».



Д.1



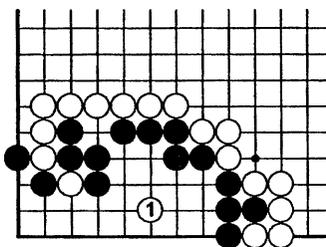
д2



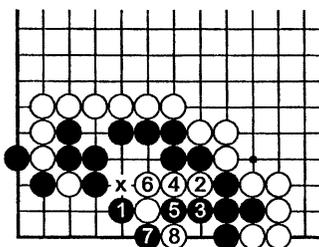
д3

Д.2. Если же белые сначала удлинятся 1, последует 2...6...

Д.3. ...белые могут разрезать 7, но после 7...12 чёрные выигрывают борьбу на один темп. На кон было поставлено всего одно очко, и чёрные не хотели его терять...



д4



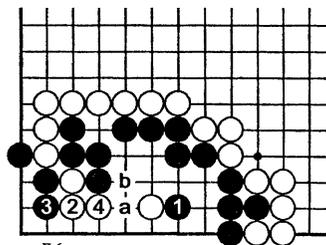
д5

Д.4. Однако чёрные слишком поспешно сделали вывод, что им ничего не грозит. Разрезания слева и справа действительно не работали, но оставался ход в центре. Запомните этот подход к анализу позиции в Го: в подобных позициях следует рассматривать по крайней мере три возможности. Оки б.1 оказался неприятным сюрпризом для чёрных. Это хороший ход, создающий угрозу как слева, так и справа.

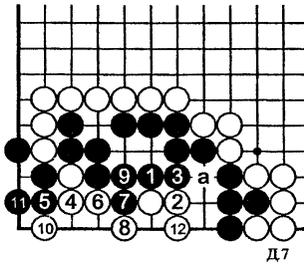
Д.5. Если цукэ ч.1, то белые разрезают 2. В результате чёрные пытаются соединиться по первой линии 7, но попадают в «защёлку» 8.

Позиция внешне похожа на Д.3, но есть одно важное отличие: дамэ «х» остаётся незаполненным.

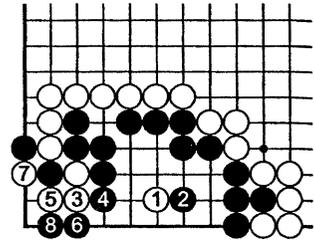
Д.6. Если чёрные защищаются справа 1, то ноби б.2 и магари б.4. На ч.«а» белые ответят в «б», и чёрные проиграют борьбу.



д6



д7



д8

Д.7. Цукэ сверху ч.1 тоже ничего не даёт. В пункте «а» остаётся дефект; сэки, на которое рассчитывают чёрные, позднее развалится.

Д.8. В партии чёрным пришлось спасать ситуацию и идти на вариант до 8 хода. Их потери составили около 9 очков. Преимущество чёрных было утрачено, и в последующем ёсэ белые вышли вперед.

Поражение чёрных объяснялось тремя причинами. Во-первых, чёрные пошли на блокировку и создали себе дамэдзумари, имея плохое адзи. Во-вторых, они подумали только об атаке слева и справа, но не учли возможность удара в центр. В третьих, они не удосужились посчитать очки.

Пожалуй, в данном случае важнее всего третья причина. Если бы чёрные вовремя оценили позицию и осознали своё преимущество, они бы защитились в 2 и избавились от плохого адзи.

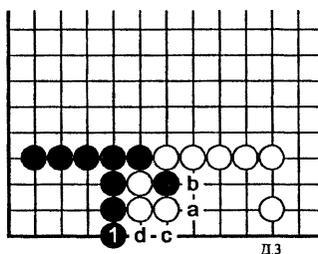
13. Сэнтэ-ёсэ

Очевидно, именно в ёсэ приходит к успешному концу любая партия, в которой вам удалось отыграть середину игры с хорошими перспективами.

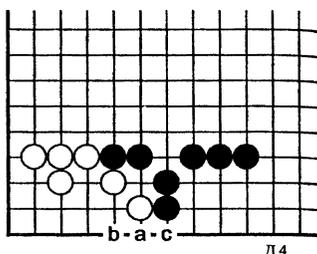
Но многие игроки почему-то пренебрегают этой важной стадией игры. Может, из-за того, что ёсэ связано с хлопотными расчётами, а события развиваются относительно спокойно по сравнению с началом и средней стадией.

Однако такое отношение неправильно. Очень многие партии доигрываются до последнего хода, и даже в самом конце происходят неожиданные потрясения.

Наверное, с учётом сказанного мне следовало бы посвятить ёсэ больше страниц, но сделать этого я не могу – объём книги не позволяет. Поэтому я завершаю первую часть книги всего лишь двумя-тремя важными советами, относящимися к ёсэ.



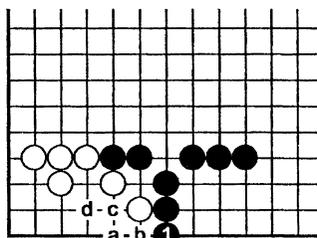
Д3



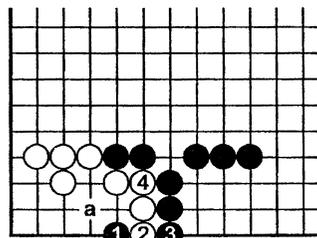
Д4

Д.3. Сагари 1 – правильный ответ. Если белые играют в другом месте, чёрные проникают в территорию: ч.«а» - б.«b» - ч.«с». Если белые на ч.1 отвечают «d», чёрные удовлетворены тем, что в сэнгэ предотвратили ход белых в этом месте.

Д.4. Вариант: ч.«а» - б.«b» - ч.«с» приводит к потере сэнгэ.



Д5



Д6

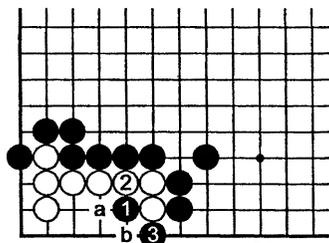
Д.5. Сагари 1 выглядит более разумно. Если белые игнорируют этот ход, чёрные наносят удар «а», и белые не могут отрезать «b» (иначе чёрные преподнесут им неприятный сюрприз «с»). И всё же этот вариант нельзя назвать оптимальным. Против ч.«а» белые могут защититься «d», и вариант снова заканчивается в готэ за чёрных.

Д.6. (Оптимальный вариант)

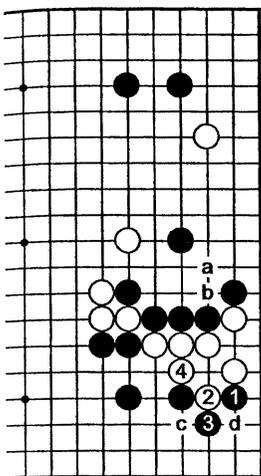
Лучший ход за черных – удар внутрь 1. Если б.2, то чёрные блокируют 3 в сэнгэ. Если белые отвечают на 1 в «а», чёрные могут играть в другом месте, т.к. белые не могут играть в 3. Таким образом, чёрные в сэнгэ предупредили ёсэ белых.

Д.7. (Готэ)

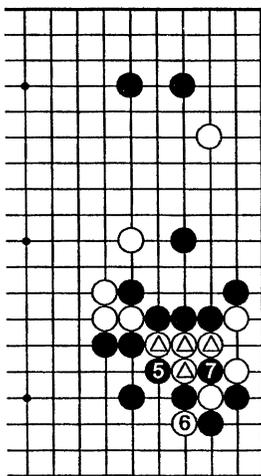
Наконец, мне хотелось бы обратить ваше внимание на такие комбинации, как ч.1, 3. Чёрные пытаются отнять у белых побольше очков, но они совершили ужасную ошибку. После ч.3 обмен: б.«а» - ч.«b» заканчивается в готэ за чёрных.



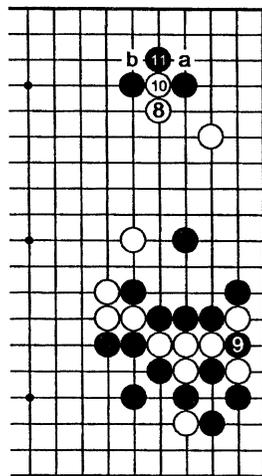
Д7



Д.1



Д.2



Д.3

Д.1. Чёрные не обязаны защищаться в «а». Если белые разрезают «b», то ч.«а» захватывает камень в ситё.

Лучший ответ за чёрных – цукэ 1. У белых нет выбора, кроме как вклиниться 2 и завязать ко-борьбу ходом 4. В сущности, именно на это рассчитывают чёрные. Но дальше очень важен выбор следующего хода. Соединения в пунктах «с» и «d» слишком пресны и непривлекательны.

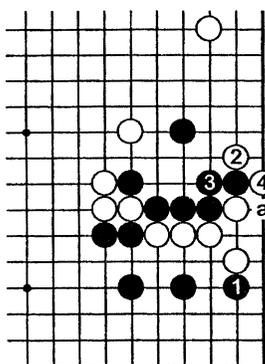
Д.2. Атэ ч.5 – правильный ответ. Если чёрные будут думать о последствиях проигрыша ко-борьбы, они увидят здесь миллион опасностей – но о проигрыше и речи быть не может. Чёрные позволяют белым разрезать 6 и берут ко 7. Четыре белых камня ⊗ оказываются под ударом.

Вот почему ч.5 был таким ценным ходом. Он превратился в ударную силу, пробившуюся сквозь ряды вражеских гоплитов, закованных в тяжёлую броню.

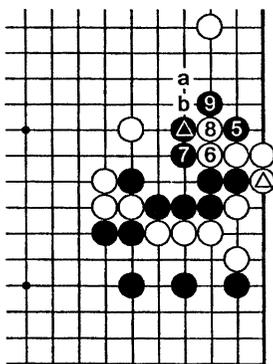
Д.3. Для белых эта ко-борьба исключительно неприятна. В сущности, они вынуждены играть 8, поскольку других угроз всё равно нет, но чёрные игнорируют любую ко-угрозу и решительно захватывают 9.

Даже если судить только по территории, приобретения чёрных составили более 40 очков. Кроме того, белая группа в центре заметно ослабла, и чёрные могут атаковать её так, как сочтут нужным. Такие приобретения трудно выразить в численном виде.

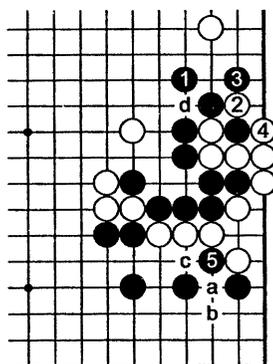
Прибыль белых в правом верхнем углу не так уж велика. Если после ч.11 белые играют «а», чёрные соединяются «b». Если же б.«b», то соединение в «а» будет достаточно хорошо для чёрных.



д4



д5



д6

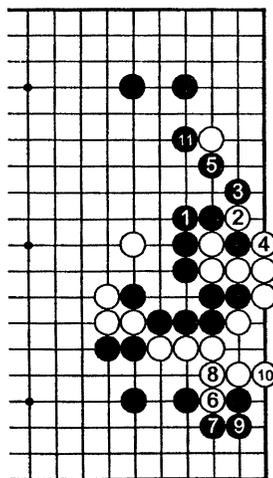
Д.4. На Д.3 белые несут ужасные потери, поэтому они наверняка попытаются уйти от этого варианта. Вероятно, на ч.1 они ответят хасами-цукэ 2. Черные не могут опуститься в 4; не стоит играть и атэ «а». Чёрные соединятся 3, позволяя белым переправиться по первой линии 4.

Д.5. В ответ на ♚ чёрные играют цукэ 5, это тоже очень жёсткий ход, возможный благодаря присутствию камня ♚. Если продолжить аналогию с несимметричным построением, этот камень напоминает лёгкие отряды резерва, стоящие в тылу. Белые нажимают 6 и 8, но с ходом 9 три белых камня оказываются под угрозой. Чёрные завершили оцепление белых сил. После 10 хода у чёрных имеется какэ-цуги «а» и ката-цуги «b». Для начала рассмотрим первый вариант.

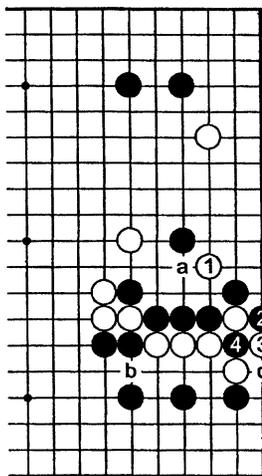
Д.6. Какэ-цуги 1 – сильный ход, который пытается полностью уничтожить белых. Белые разрезают 2, но ч.3 – сэнтэ. Если белые захватывают 4, они будут полностью уничтожены ходом 5.

Чёрных можно только поздравить с таким исходом, но если перед 4 белые проведут вариант: «а» - «b» - «с», возникает ко-борьба. И этот вариант принципиально отличается от Д.3 тем, что у белых имеется угроза «d».

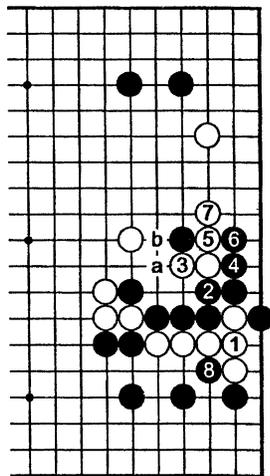
Д.7. Силовой вариант с Д.6 возможен, но прочное соединение 1 не уступает по мощности. Чёрные разрешают белым отрезать камень, а затем закрываются 5. Белые вынуждены выживать 6...10. Чёрные переключаются на блокировку 11. Хотя белым удалось выжить, в общем итоге чёрные получают подавляющее преимущество.



д7



д8



д9

Д.8. У белых остаётся только нодзоки 1, что создаёт наибольшие затруднения, но чёрные не поддаются панике и нападают 2. Если белые создадут ко 3, чёрные захватывают 4, и ко снова становится крайне тяжелым для белых. Если б.«а» или б.«b», чёрные без колебаний захватывают «с».

Подобное упрощение позиции выгодно для более слабого игрока.

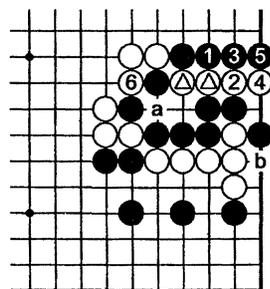
Д.9. Если в ответ на атэ белые соединяются 1, то чёрные тоже соединяются 2. Далее белые надавливают 3, на что чёрные отыгрывают кикаси 4, 6 и захватывают шесть камней. Этот результат не так хорош для чёрных, как предыдущие диаграммы, но здесь уж ничего не поделаешь.

Если вместо 4 чёрные блокируют «а», стремясь любыми силами предотвратить блокировку, то на разрезание б.«b» они не смогут ответить в 5.

Д.10. Когда чёрные нажимают 1, может показаться, что камни ⊕ захвачены, однако это – иллюзия.

На самом деле этот вариант создаёт золотую возможность для белых. Дело в том, что у чёрных нет ответа на б.6. Если ч.«а», то б.«b».

Несимметричное построение повышает шансы на успех, однако полководец должен быть осторожен – неумелые маневры могут всё испортить.



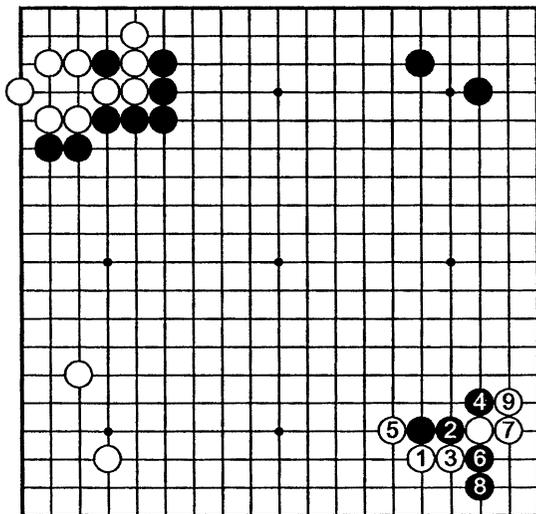
д10

2. Выдающееся сотрудничество

Одной из причин, по которым Эпаминонду удалось одолеть непобедимых спартанцев, стало его плодотворное сотрудничество с Пелопидом. Действия полководца Эпаминонда и государственного деятеля Пелопида были идеально скоординированы, поэтому они неизменно добивались успеха.

Задача 2. Ход чёрных

На диаграмме показана игра между любителями дан-уровня. Ходы 1...9 образуют одну из разновидностей малого надарэ. Тем не менее, выбрав эту форму, белые допустили серьёзную ошибку. Чёрным представилась отличная возможность для получения решающего преимущества.



Задача 2

Д.А. Обычно в этом дзэсэки применяется какэ-цуги 1. Показанный вариант называется малым надарэ. Когда белые нападают 2, чёрные разрезают 3. После захвата б.4...

Д.В. ...чёрные играют 5...9, после чего розыгрыш угла приходит к логическому завершению. Результат равный.

Конечно, если чёрные разыграют этот вариант, это ни в коем случае не будет плохо для них. Но обратите внимание на форму чёрных в левом верхнем углу – там у них имеется замечательная стена, которую можно сравнить с Пелопидом, великим соратником Эпаминонда. У чёрных имеется гораздо более сильный ход, чем 1 на диаграмме А.

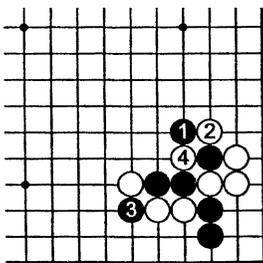


Диаграмма А

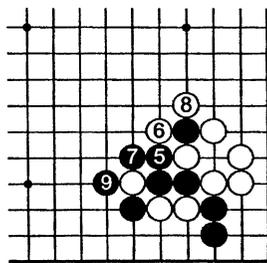
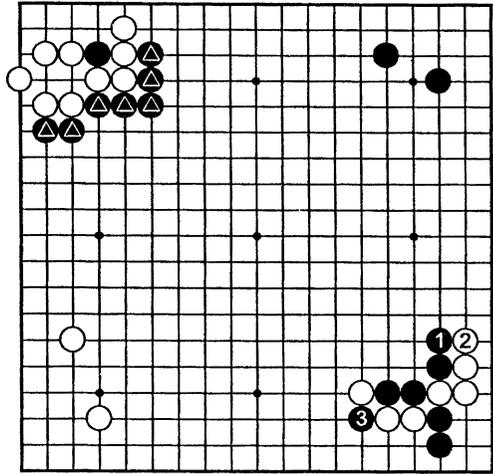


Диаграмма В

Д.1. Благодаря наличию стены \triangle все ситё работают в пользу чёрных. Именно это я имел в виду, говоря о левом верхнем углу. При наличии такой поддержки самым мощным ходом за чёрных становится ноби 1. Ход б.2 вынужден, на что чёрные разрезают 3. Их позиция оборачивается несимметричным построением, которое уничтожило спартанскую армию.



Д 1

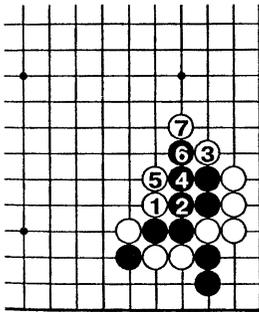
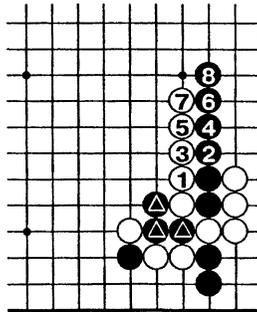


Диаграмма С



Д.2

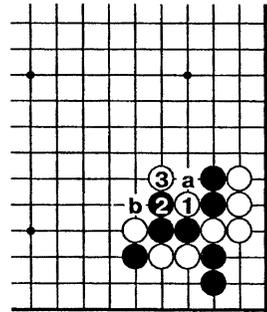


Диаграмма D

Д.С. Помните, что вариант 1, 3 на Д.1 возможен только при благоприятном ситё. Если чёрные забудут об этом, их центральная группа будет захвачена белыми продолжением 1...7.

Д.2. Похоже, белые забыли, что для малого надарэ требуется благоприятное ситё. Ходы ч.1, 3 на Д.1 стали для них неприятным сюрпризом. Поразмыслив, белые провели разрезание 1 на этой диаграмме.

Естественно, чёрные вышли наружу 2, на что белые продолжили 3. Это был хороший ход. Если чёрные по неосторожности захватят «а», белые нападут «b», и ситё пойдет на правую сторону.

Д.Д. Вместо 3 на Д.2 белые также могут надавить 1...7, но они должны тщательно убедиться в том, что три камня \triangle будут захвачены. Однако...

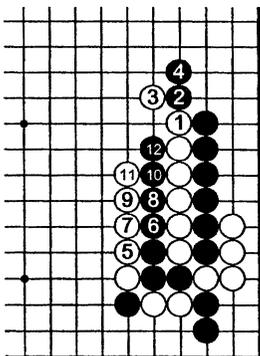


Диаграмма E

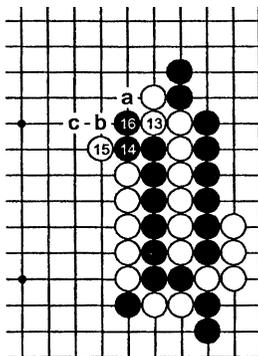


Диаграмма F

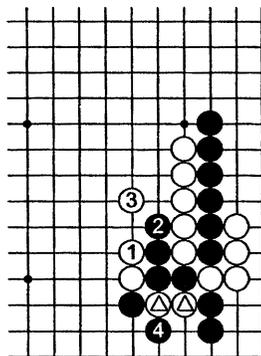


Диаграмма G

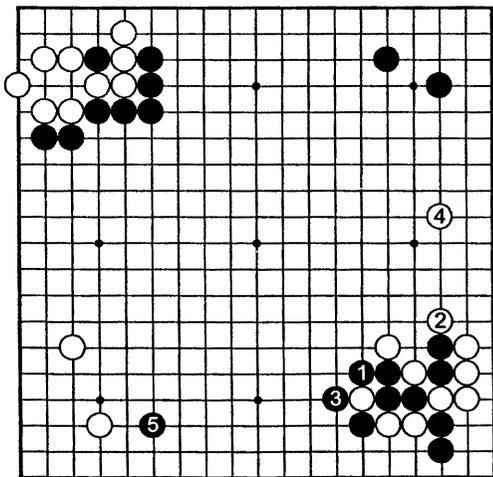
Д.Е. Даже если белые отыграют до 11 хода, ч.12 ставит белые камни под удар.

Д.Ф. Если белые соединяются 13, чёрные выскальзывают наружу 14. После 16 ситё б.«а» - ч.«b» не работает, и захватить чёрную группу не удаётся.

Иначе говоря, в данном случае роль несимметричного построения отводится ситё. Преследуя убегающие камни, противник наталкивается на засаду в левом верхнем углу.

Д.Г. Раз ситё не работает, нужно поискать гэта – это один из основных технических принципов. Тем не менее, попытка белых оказывается безуспешной. Даже если после Д.Д белые окружают 1 и 3, чёрные успевают захватить белые камни ⊙ ходом 4.

Д.З. Следовательно, б.3 на Д.2 был неизбежен. В партии чёрные смогли сыграть 1...5, прежде чем игра в этой зоне подошла к концу. Белые избежали полной катастрофы, но преимущество чёрных неоспоримо. Успех был достигнут благодаря сотрудничеству государственного деятеля (наверху слева) с полководцем (внизу справа).



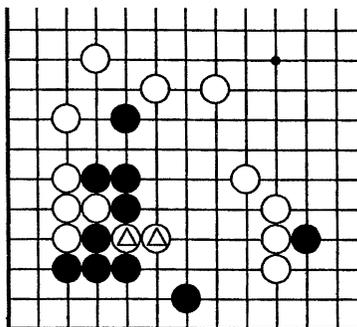
Д3

3. Дневник Дзэнигата Хэйдзи

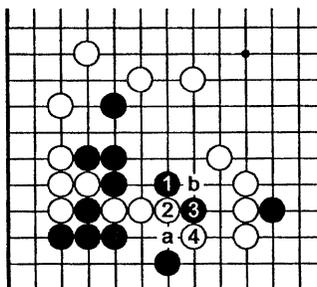
Может показаться, что жалование в «30 коку риса и деньги на содержание двух помощников» было довольно скудным для полицейского в старом Эдо. Но в глазах простого люда полицейский, ответственный за правосудие, соблюдение закона и расследование преступлений, жил как бог.

Задача 3. Ход чёрных

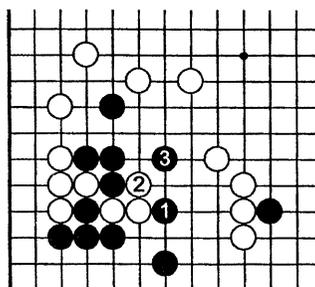
Одни камни важны, другие – нет. Два белых камня ♁ в данном случае очень важны, потому что они разрезают чёрных надвое. Чёрные должны постараться захватить эти камни, но как это сделать? Решающий ход напоминает отвлекающий бросок монеты в стиле Дзэнигата Хэйдзи.



Задача 3



Д1

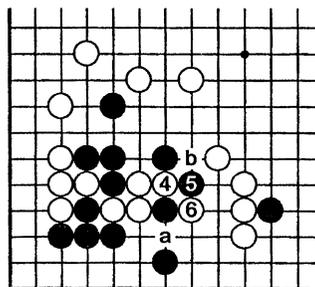


Д2

Д.1. Попытка окружения 1 – самоуверенная выходка в стиле Минова-но Мансити. Белые играют 2, 4 и легко уходят от погони.

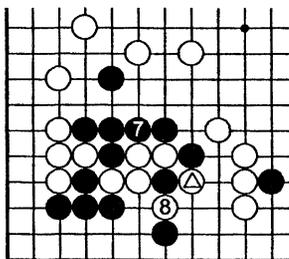
Д.2. Цукэ 1 напоминает приём метания монеты, которым владел Дзэнигата Хэйдзи. Чёрные ограничивают свободу перемещения противника, но когда белые пьются назад 2, путь им преграждает Хатигоро, верный помощник Дзэнигата Хэйдзи – чёрные играют 3.

Д.3. Белые пытаются убежать 4, но в воздухе со свистом пролетает другая монета – ч.5. Впрочем, если в ответ на отчаянное разрезание 6 чёрные трусливо соединятся «а», белые скроются «b».



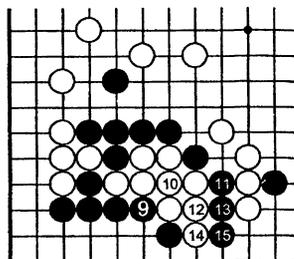
Д3

Д.4. Конечно, чёрные должны пожертвовать камень ходом 7. Белые находятся под угрозой захвата и вынуждены захватывать 8.



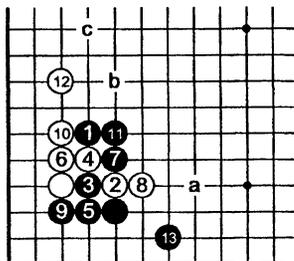
Д4

Д.5. Исход поединка очевиден. Чёрные нападают 9, заставляя белых соединиться 10, а затем играют 11 и уstraивают ситё. Шайка преступников, застигнутая в глухом тупике, полностью окружена и арестована.



Д5

Д.6. Позиция, представленная в задаче, возникла из тайся-дзёсэки с ч.1. Обычно после ч.13 белые играют «а» - ч.«б» - б.«с», но белые пропустили этот ход.



Д6

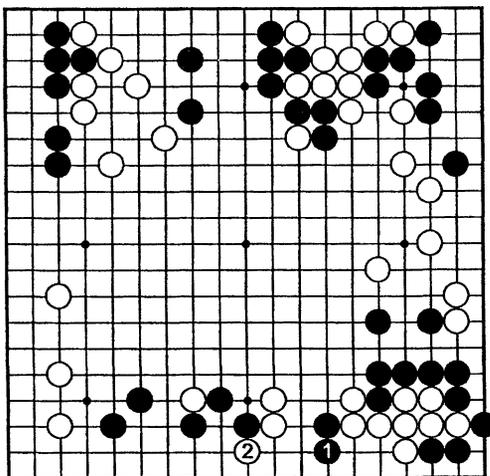
4. Дзиттэ и аркан

В эпоху Эдо каждый городской полицейский должен был искусно владеть дубинкой *дзиттэ* и арканом, сплетённым из конопли. Говорят, полицейские в северной части города пользовались простыми белыми арканами, а в южных кварталах было принято окрашивать арканы в тёмно-синий цвет.

Задача 4. Ход чёрных

Позиция взята из партии профессионалов.

После сагари ч.1 белые сыграли ханэ 2, чтобы не дать чёрным соединиться понизу. Однако белые совершили серьёзную ошибку. Чёрным представилась золотая возможность! Как применить дубинку и аркан в данной позиции?



Задача 4

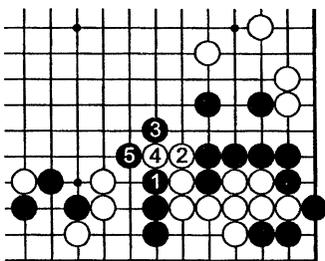


Диаграмма А

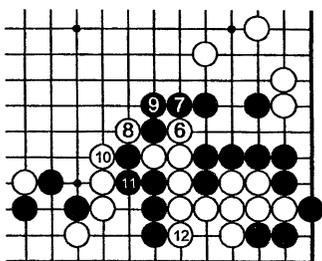


Диаграмма В

Д.А. Конечно, в Го применение дубинки и аркана прежде всего ассоциируется с приёмом гэта.

С первого взгляда видно, что поспешный ход в 4 не работает. Следующее, что приходит в голову – один раз «прогнать» белых, а затем попытаться окружить их 3.

Д.В. Остаётся выяснить, чем закончится сэмзай. После б.6...

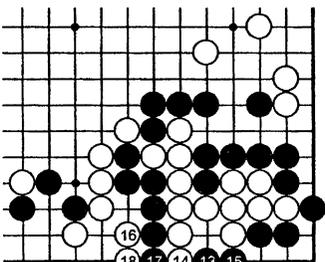


Диаграмма С

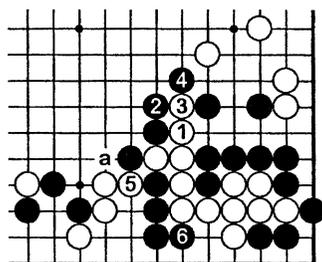


Диаграмма D

Д.С. ...после б.18, видно, что чёрные отстают на один темп. Чёрные метнули аркан, но сами в нём запутались, а противник ушёл от преследования.

Д.Д. Когда белые нажимают 1, чёрные также могут сыграть 2 и слегка ослабить уже затягивающуюся петлю. Если после б.5 - ч.«а», получится то же, что и на предыдущей диаграмме, поэтому магари ч.6.

Д.Е. Но у чёрных слишком много наружных слабостей. Белые разрезают 7, и после 13 хода три ключевых чёрных камня попадают в ситё.

Как видно на диаграмме задачи, в левом верхнем углу на пути ситё стоит белая группа.

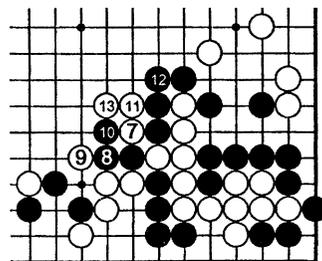


Диаграмма E

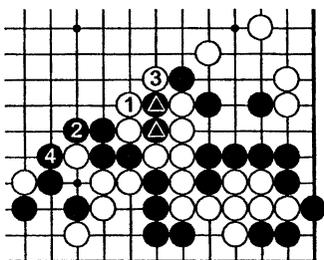
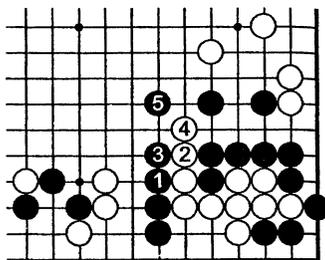


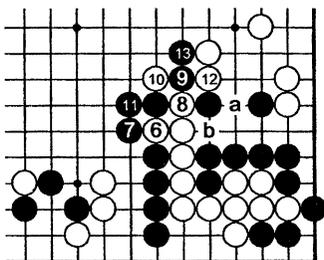
Диаграмма F



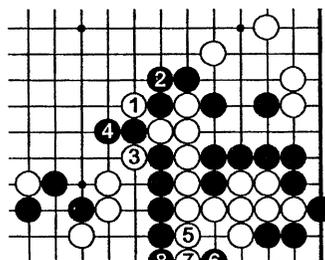
Д1

Д.Ф. В ответ на 1 чёрные могут сыграть магари 2 и пойти на обмен 4, но это вариант добром не кончится: кроме двух камней ♚, погибает чёрная группа в правом нижнем углу.

Д.1. При метании аркана очень важно правильно выдержать расстояние и выбрать момент броска. Чёрные дважды нажимают 1 и 3, а затем окружают 5. Это блестящий пример решительных действий в стиле Дзэнигата Хэйдзи.



Д2



Д3

Д.2. Даже если белые пытаются прорваться 6 и 8, чёрные усиливают давление 7 и 9. Как бы ни метались белые, петля затягивается на их шею. После 13 хода, если б.«а», то ч.«b», а если б.«b», то ч.«а».

Д.3. Конечно, чёрные выигрывают сэмай и при разрезании б.1, 3. В партии после ч.5 на Д.1 белые сдались.

Дипломатия Бисмарка

Во второй половине XIX века Германия, избавленная от притеснений со стороны Франции и объединившаяся под предводительством премьер-министра Отто фон Бисмарка, перешла на мирную внешнюю политику.

Первым шагом стал альянс с Россией и Австро-Венгрией в 1872 году. Русско-турецкая война положила конец этому альянсу, но в 1881 году усилиями Бисмарка он был возрожден.

Тем не менее, для сохранения мира в Европе этого было недостаточно. Бисмарк попытался привлечь к себе в союзники Италию и Великобританию.

В это время возникла проблема Северной Африки, которая углубила антагонизм между Великобританией и Италией с одной стороны, и Францией с другой стороны. Так перед Бисмарком открылась замечательная возможность. Он убедил две страны присоединиться к пактам: в одном пакте участвовали Германия, Австро-Венгрия и Италия, а в другом – Великобритания, Австро-Венгрия и Италия. Также были заключены отдельные пакты с Румынией и Испанией.

Несмотря на всю напряженность и противоречия, в Европе во второй половине XIX века сохранялся мир, и этот факт в значительной степени обусловлен мирной внешней политикой Бисмарка.

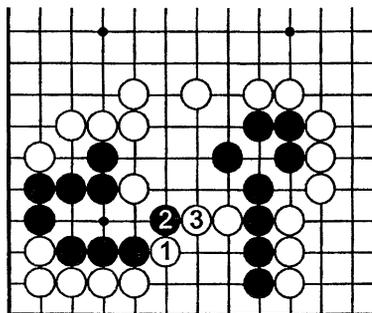
5. Умение действовать по обстановке

Если исходить из современных представлений, идея сохранения мира за счёт заключения договоров с несколькими странами может показаться ошибочной. Однако для Германии того времени, находившейся под постоянной угрозой со стороны Франции, это было лучшим способом сохранения мира и безопасности.

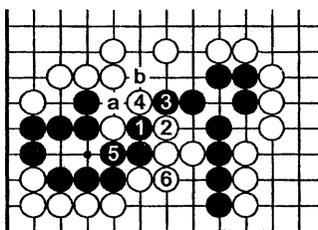
Задача 5. Ход чёрных

Позиция взята из партии между двумя любителями.

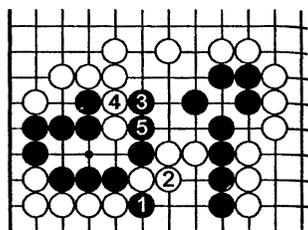
Белые только что сыграли 1, 3. Если группа чёрных будет разделена на две половины, то каждая из них в конечном счёте погибнет. Чтобы соединить эти группы, потребуется искусная мирная дипломатия.



Задача 5



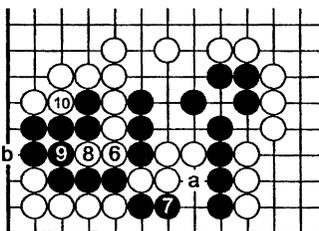
Д.1



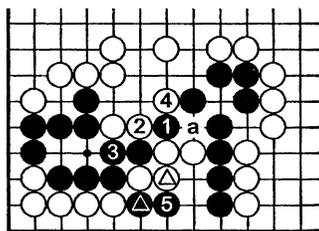
Д.2

Д.1. Стоит проявить малейшую неосторожность, и обе группы будут захвачены. Ноби 1 направлено на то, чтобы обеспечить жизнь хотя бы одной группе. Вероятно, против более сильного соперника в реальной партии многие игроки пойдут по этому пути. В самом деле, после б.6 и обмена: «а» - «б» группа чёрных слева выживает, но потеря девяти камней справа просто невыносима.

Д.2. Разрезание ч.1 само по себе выглядит лучше. Вопрос лишь в том, когда и где разрезать. После ч.5...



Д.3



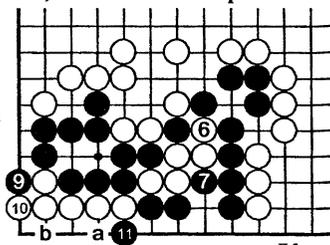
Д.4

Д.3. ...белые продолжают 6, 8 с переходом в обычный сэмзай. К сожалению, у чёрных не хватает дамэ. Группа справа выживет после обмена «а» - «б», но девять камней слева будут потеряны.

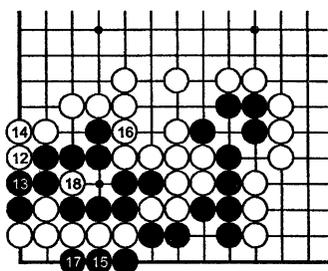
Д.4. После обмена ♚ - ♚ ханэ ч.1 направлено на создание сэмзай с заполнением дамэ четырёх белых камней. Неплохая идея.

Атэ б.2 - не единственный ход, но после него чёрные вынуждены отвечать 3 и 5. Если вместо 5 чёрные соединятся «а», белые сами играют 5 и захватывают камень ♚. Для чёрных эта потеря смертельна.

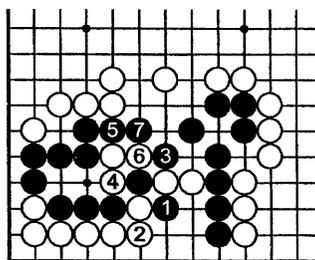
Д.5. После захвата 6 чёрные играют атэ 7, а затем ханэ 9 и 11. У белых не останется места для построения двух глаз в углу. Кажется, возникла ко-борьба, но...



Д.5



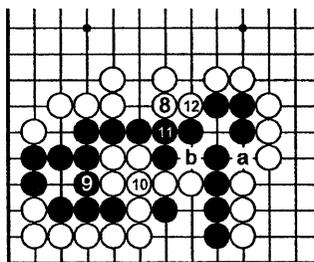
Д6



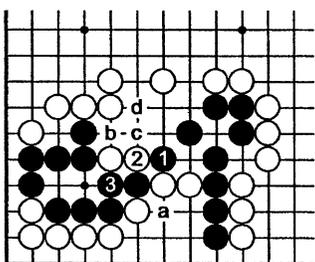
Д7

Д.6. Чёрные дорого заплатят за своё заблуждение. Белые играют 12, и никакой ко-борьбы не получается. Чёрная группа *полностью* уничтожена.

Д.7. Чёрные должны прежде всего выбрать между двумя разрезающими в форме белых – внизу и справа. Начнём с разрезающего справа 1. На б.2 чёрные продолжают 3. После б.4 следует форсированное продолжение до 7 хода, и чёрные искусно соединяются. Группа спасена! Однако чёрных ждёт неприятный сюрприз.



Д8



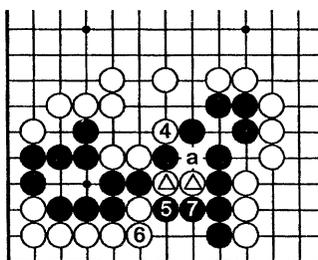
Д9

Д.8. Нодзоки б.8 ставит под удар глазную форму всей чёрной группы. После 12 хода у белых появляется миаи в пунктах «а» и «b». Это худший из всех возможных результатов за чёрных.

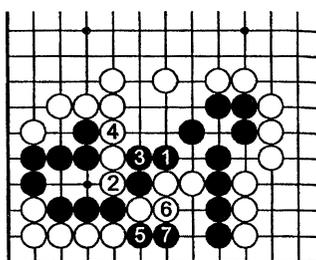
В чём же была причина неудачи чёрных на всех предыдущих диаграммах? Если ответить на этот вопрос, решение возникнет само по себе.

Самой большой ошибкой чёрных было то, что они сначала отыгрывали обмен: 1 - 2 на Д.7 и на Д.2. Конечно, этот обмен должен производиться только после того, как противник определится с дальнейшими действиями. Начиная с этого обмена, черные лишали себя возможности приспособиться к обстоятельствам.

Д.9. Стоит осознать этот факт, и дорога вперед открыта. Чёрные просто обигают 1; это и есть правильное решение. Если белые разрезают 2, то чёрные соединяются 3, и белым ничего не удастся сделать. Если белые соединяются «а», то ч.«b» - б.«с» и ч.«d» захватывает два камня.



Д8



Д9

Д.10. Чтобы уйти от этого варианта, белые играют 4. Теперь чёрные не соединяются «а», а играют 5 и 7. Они успешно соединяются, потому что два камня \triangle пойманы в уттэгаэси («защелку»).

Д.11. Если в ответ на ч.1 белые разрезают 2, то чёрные выигрывают 5 и 7. Они выбирают курс в зависимости от того, как будет действовать противник. Собственно, в этом и заключалась суть внешней политики Бисмарка.

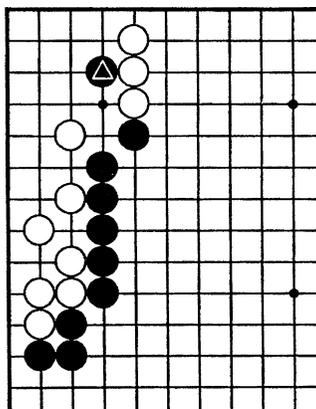
6. Триумф творческой мысли

Когда-то мужские кальсоны застёгивались на пуговицы. Но это было неудобно, а когда белёе после стирки пропускалось через отжимные валики, пуговицы часто ломались.

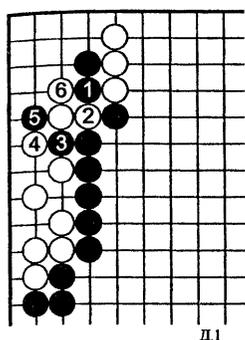
Немного изобретательности – и мы имеем современную модель. Скорее всего, это изобретение принадлежит какой-нибудь домохозяйке, а с учётом ежегодных объемов продаж эта домохозяйка ежегодно получает кругленькую сумму в виде патентных отчислений.

Задача 6. Ход чёрных

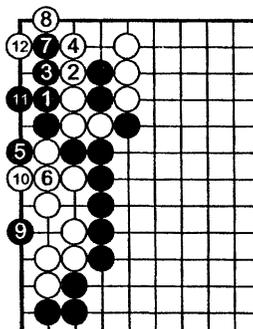
Камень \triangle отрезан от основных сил и пропадает в лагере белых. Тем не менее, его можно спасти на ко-борьбе. Всё, что для этого потребуется – немного изобретательности.



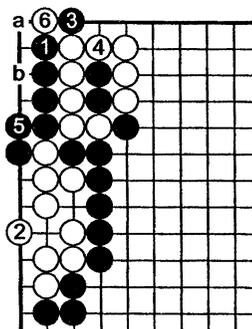
Задача 6



Д1



Д2

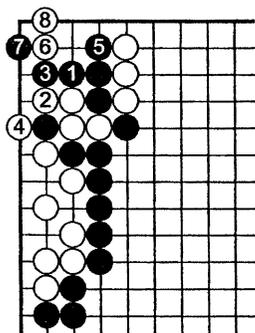


Д3

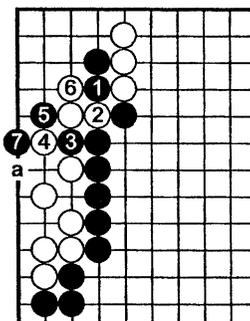
Д.1. Сначала чёрные обменивают 1 на 2, а затем продолжают 3...6. Пока ситуация развивалась совершенно однозначно; самое важное впереди.

Д.2. После 1...12 неожиданно возникает ко. Впрочем, это произошло лишь из-за неудачного ответа белых.

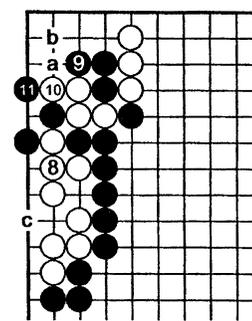
Д.3. На хай ч.1 белые строят глазную форму 2. Теперь белая группа живет, а чёрная погибает. Пункты «а» и «b» – миаи.



Д4



Д5



Д6

Д.4. Даже если чёрные нападают с другой стороны 1, результат не изменится. Как бы чёрные ни старались, им не получить двух глаз.

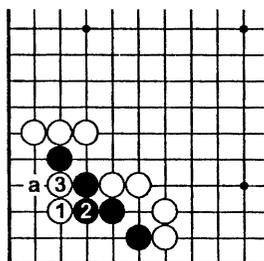
Д.5. Правильный ответ показан на этой диаграмме. После 1...6 на Д.1, черные нападают 7. Если б.«а», то ко-борьба возникает немедленно.

Д.6. Но если белые соединяются 8, им всё равно не избежать ко-борьбы: после ч.11, если б.«а», то ч.«b».

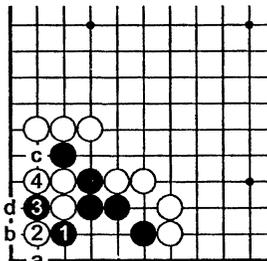
Если чёрные выиграют ко, они могут убить белую группу на левой стороне ходом «с». Три белых камня на левой стороне находятся в плачевном состоянии, а в руки чёрных попадает изрядная прибыль.

Тем не менее, в реальной игре эту возможность часто упускают. Иначе говоря, с ч.7 на Д.5 и ч.9 на этой диаграмме произошло примерно то же, что и кальсонами: нужно лишь по-новому взглянуть на обыденное явление. Подобная разновидность ко-борьбы возникает довольно часто и находит широкое практическое применение.

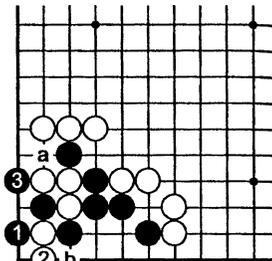
Раз уж на то пошло, допускать такую ко-борьбу белым никак нельзя. Вместо 2 на Д.5 белые должны играть в 6.



Д7



Д8



Д9

Д.7. Рассмотрим ещё одно тэсудзи из той же серии.

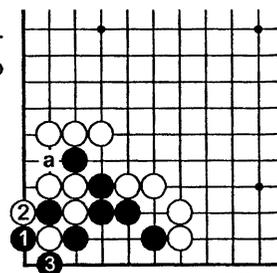
Чёрные защитились от вторжения белых в сан-сан ходом 2, а белые сыграли 3. Вместо 3 им следовало соединиться «а», и тогда у чёрных не оставалось возможностей для сопротивления. Как играть чёрным в этой позиции?

Д.8. Ханэ-кири ч.1, 3 – правильный ответ. Впрочем, самое главное ещё впереди. На ч.«а» белые ответят «б», а на «с» они захватят «д», и попытка черных завершается крахом.

Д.9. Только атэ ч.1 – тэсудзи приводит к ко-борьбе. Если б.2, то ч.3. На б.«а» - ч.«б».

Д.10. Если белые захватывают 2, чёрные нападают 3. Если белые соединятся, следует атэ ч.«а».

Как упоминалось выше, чтобы обнаружить подобные тэсудзи, нужно лишь проявить немного наблюдательности и смекалки.



Д10

Американский газетный магнат

В 1869 году ушёл в отставку конгрессмен пятого округа в Сент-Луисе. Жители округа были надёжными приверженцами демократической партии, и у республиканцев не было даже одного шанса из тысячи.

Но для проформы республиканцы всё же провели съезд. Конечно, никто не желал выдвигаться кандидатом, и все брали самоотвод. Съезд проходил в довольно мрачной атмосфере, пока кто-то не предложил:

«Если мы все равно проиграем, так давайте хотя бы повеселимся. Как насчет того, чтобы выдвинуть Джозефа Пулитцера?»

Это необычное предложение разрядило обстановку в зале. Одни участники разразились громким смехом, другие пытались скрыть своё веселье.

Однако Пулитцер, который в то время был начинающим репортером, не обратил внимания на насмешки и принял предложение. Он купил новый костюм, отрастил усы и под девизом «Преследовать несправедливость везде и всегда» начал обходить всех избирателей в округе. Его прямые обращения к избирателям подействовали, и Пулитцер был избран в Конгресс.

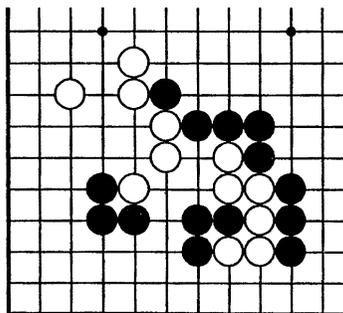
7. Посещения избирателей

Как же Джозефу Пулитцеру удалось совершить невозможное и победить на выборах? Будучи человеком упорным, он последовательно обошёл каждый дом в своем округе и постепенно завоевал сердца и умы своих избирателей.

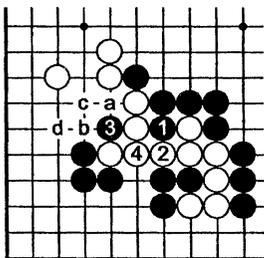
В Японии подобные обходы запрещены, но любой политик так или иначе должен следить за настроениями избирателей, поддерживая контакты с ними.

Задача 7. Ход чёрных

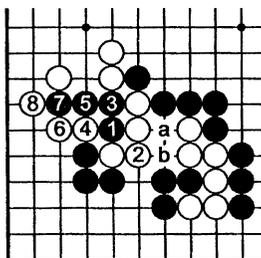
Чёрным представилась замечательная возможность отрезать шесть белых камней. Тем не менее, они должны быть осторожны: если действовать поспешно, то захвачены будут разрезающие камни чёрных. Здесь очень важен порядок ходов.



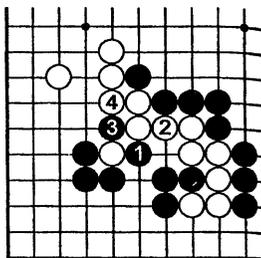
Задача 7



Д1



Д2



Д3

Д.1. Здесь ч.1 принадлежит к числу тех ходов, которые называют «адзукиси», то есть уничтожением скрытых возможностей. Белые соединяются 2 и обеспечивают соединение.

На атэ ч.3 белые могут соединиться 4, и разрезание становится невозможным. Если чёрные разрежут в «а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d».

Д.2. Попробуем изменить порядок ходов; пусть чёрные сначала сыграют 1. Когда белые соединяются 2, ситуация становится похожей на Д.1.

Даже если чёрные разрежут 3, после 8 хода их камни погибают. Если чёрные прорезают «а», белые соединяются «b».

Д.3. Ход 1 также ни к чему не приводит – белые соединяются 2. Чёрным удастся захватить только один камень: ч.3 - б.4.

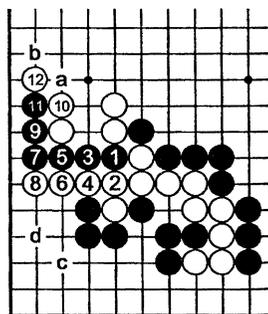
Д.4. Впрочем, если вместо 3 на предыдущей диаграмме чёрные разрежут 1, это кончается ещё хуже для них.

Белые нападают 2 и выскальзывают из окружения 4...12. У чёрных нет перспектив в этом сэмэ-ай: если разрезать «а», белые отходят «b», и все старания чёрных оказываются тщетными.

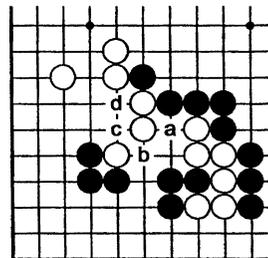
Но это ещё не всё: у белых появляется вторжение в сан-сан «с» и прыжок «d», так что спасение белых разрушает территорию чёрных в углу.

Д.5. Вернёмся к основной диаграмме. Проблема заключается в порядке ходов. Если по примеру Джозефа Пулитцера последовательно разбираться с каждым пунктом, то решение непременно будет найдено.

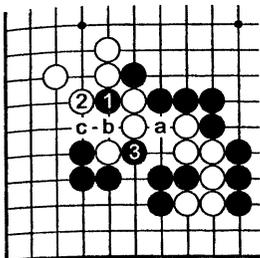
Иначе говоря, на этой диаграмме заслуживают рассмотрения только четыре пункта: «а», «b», «с» и «d». Только один из них мы ещё не разбирали... и именно в нём таится ключ к успеху.



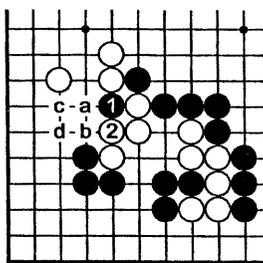
Д5



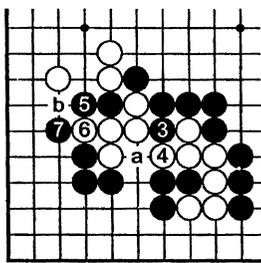
Д6



Д6



Д7



Д8

Д.6. Чёрные сразу разрезают 1, и после этого хода успех гарантирован. Хотя белые могут напасть 2, чёрные отвечают контр-нападением 3. Если б.«а», чёрные захватывают «b», а если б.«b», то чёрные отрезают в «а». Даже если белые вместо 2 сыграют «с», от этого ничего не изменится.

Д.7. Также нужно рассмотреть вариант с ответом б.2. Конечно, если чёрные сыграют «а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d», и чёрные теряют долгожданную золотую возможность.

Д.8. Чёрные должны обменять 3 на 4 – это оптимальный порядок ходов. Если теперь чёрные удлиняются 5, то после 6 и 7 пять белых камней оказываются под угрозой захвата.

Итак, в ответ на ч.3 белые вынуждены захватить камень 5, и шесть белых камней справа становятся законной добычей чёрных.

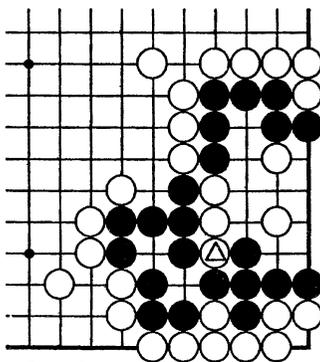
8. Статуя Свободы

В 1875 году Франко-Американское общество в Париже в честь 100-летнего юбилея независимости подарило США Статую Свободы. Однако в Америке не было выделено средств для строительства пьедестала. Узнав об этом, Пулитцер опубликовал обращение в своей газете «World» и провел сбор пожертвований на установку статуи. Статуя Свободы до сих пор стоит в Нью-Йоркской гавани как символ франко-американской дружбы.

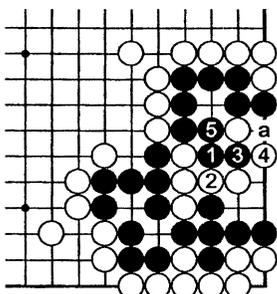
Задача 8. Ход чёрных

Белые надавили в пункте ♔, создавая угрозу для чёрных камней сверху и внизу. Если дойдет до ко-борьбы, у чёрных имеются внутренние ко-угрозы.

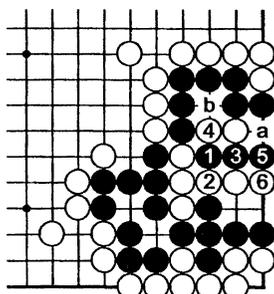
Ваша задача – добиться ко-борьбы или сэки.



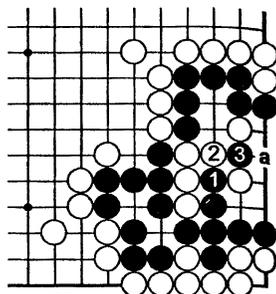
Задача 8



Д1



Д2



Д3

Д.1. Первое, что приходит в голову – это ханэ 1. Если белые соединяют 2, чёрные прорезают 3. Если б.4, то ч.5, и белые не могут соединиться «а» – чёрные живут. Если чёрным просто удастся выжить наверху, то внизу они выигрывают сэмзай: у белой группы нет глаза, а у чёрной – есть.

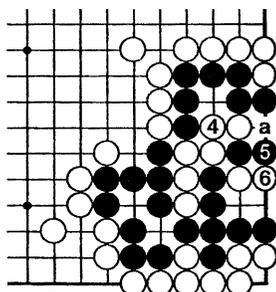
Если события будут развиваться подобным образом, то всё просто. Однако белые не будут так играть.

Д.2. На предыдущей диаграмме чёрные принимали желаемое за действительное – дело в том, что после ч.3 белые могут сыграть 4. Если сагари ч.5, то белые забивают дамэ 6. На этот раз в дамэзумари попадают чёрные, которые не могут соединиться «а» (иначе б.«б»). Если половина чёрной группы погибает, естественно, это означает гибель и для второй половины. Если дела обернутся подобным образом, чёрным пора сдаваться.

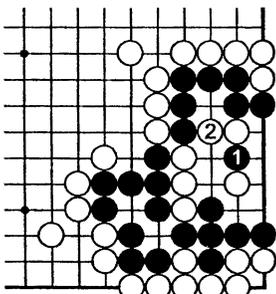
Д.3. Чёрные выбирают другую мощную тактику с жертвой 3. Если белые захватывают «а», он срывает, но у белых имеется и более сильное сопротивление...

Д.4. ...речь идет о соединении 4. Это хороший ход, который полностью разрушает все планы чёрных. Если сагари ч.5, то б.6. Как и на Д.2 чёрные не могут соединиться из-за дамэзумари.

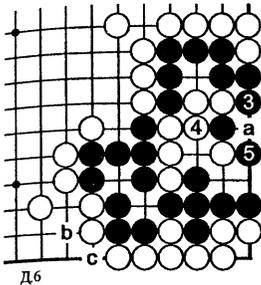
Д.5. В подобных ситуациях нужно прежде всего успокоиться и тщательно просчитать позицию, и тогда в голову приходит вари-коми 1. Этот тактический приём часто используется в сэмзай. Белые оказывают сильнейшее сопротивление 2, но...



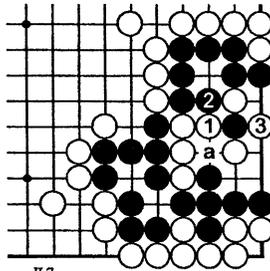
Д4



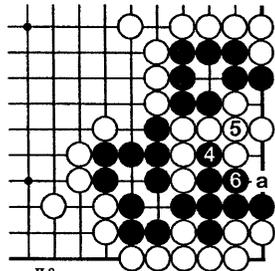
Д5



Д6



Д7



Д8

Д.6. Ходы 3...5 ведут к ко-борьбе. Это успех для чёрных. Хотя белые первыми берут ко ходом «а», у чёрных есть ко-угрозы «b» и «с» – они станут той народной поддержкой, которая сделала возможным сооружение Статуи Свободы. При такой поддержке чёрные спасут свои 15 камней.

Д.7. Если белые сыграют 1, то очень важно, чтобы чёрные напали сверху 2. Если они нападут с другой стороны «а», это приведёт к результату, показанному на Д.4. Белые вынуждены отвечать 3.

Д.8. Чёрные забивают дамэ 4 и 6. Вероятно, далее белые будут ждать благоприятный момент завязать ко-борьбу ходом «а», а чёрные при первой же возможности постараются сами сыграть в «а» и обеспечить сэки.

Такасуги Синсаку

Успешно справившись с перезахоронением Ёсида Сёина, направленный на дискредитацию сёгуната Токугава, Такасуги Синсаку решил прорваться через заставу – правительственное заграждение на стратегических перекрёстках, где путешественники подвергались досмотру. Для этой цели он выбрал станцию Хаконэ, ранее считавшуюся неприступной.

За незаконное пересечение заставы традиционно полагалась казнь через распятие, но Такасуги приказал своим носильщикам быстрым шагом пройти мимо охранников, не обращая на них внимания. Охранники были поражены – им и в голову не приходило, что кто-нибудь попытается преодолеть заграждение среди бела дня.

Охранники побежали за носилками с криками: «Стоять! Это заставка. Немедленно опустите носилки!» Люди Такасуги остановились и закричали в ответ: «Хаконэ – дорога для всех! Как вы смеете причинять неудобства путешественникам, устанавливая какие-то барьеры!»

Когда охранники приблизились, люди Такасуги выхватили мечи и приготовились зарубить их на месте. Охрана дрогнула, и Такасуги в носилках продолжил свой путь. За несколько дней слухи об инциденте разнеслись по всей стране и нанесли немалый ущерб престижу сёгуната.

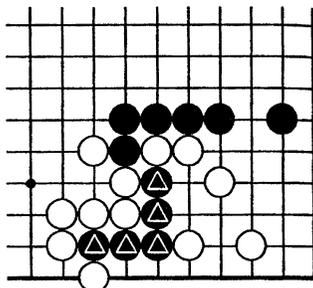
9. Прорыв через заставу (часть 1)

С незапамятных времен никто не пытался прорваться через станцию Хаконэ. Возможно, правительственные охранники проявили халатность, но у них и в мыслях не было, что кто-то попытается сделать то, что считалось невозможным.

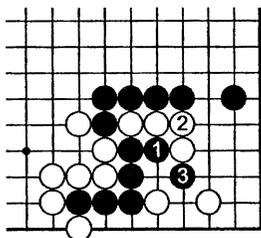
Такасуги отыскал небольшую слабину во вражеской обороне и искусно использовал её, захватив противника врасплох. Его стратегия увенчалась полным успехом.

Задача 9. Ход чёрных

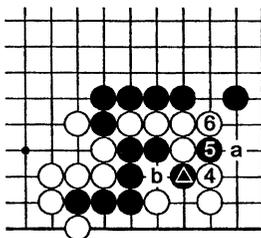
Предположим, пять чёрных камней \blacktriangle представляют людей Такасуги Синсаку, а пять белых камней справа – охранников станции Хаконэ. Удастся ли чёрным камням успешно соединиться со своими единомышленниками из Тёсю (шесть чёрных камней наверху справа), прорвавшись через барьер?



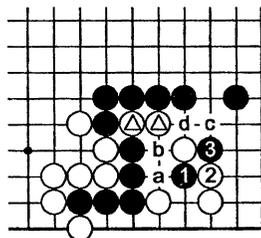
Задача 9



Д1



Д2



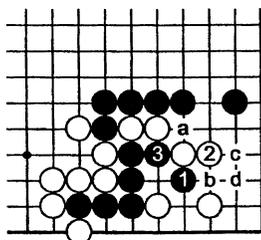
Д3

Д.1. Атэ 1 и ханэ 3 – простые ходы, доступные для игрока любого уровня. Но правительственная охрана не попадётся на такую простую уловку.

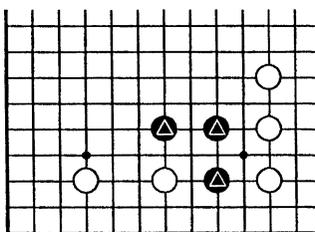
Д.2. Если на осаз б.4 чёрные разрезают 5, то б.6 угрожает захватом чёрного камня. Если чёрные удлинятся «а», белые могут захватить камень \blacktriangle ходом «б». Попытка чёрных завершилась неудачей.

Д.3. Прорваться через заставу Хаконэ не так уж сложно. Главное – отыскать стратегию, которая застанет охрану врасплох. В данном случае это комбинация цукэ-кири 1, 3. Два белых камня \triangle безусловно захватываются, и чёрные соединятся со своей верхней группой. Если б.«а», то чёрные «б»; если б.«с», то ч.«d».

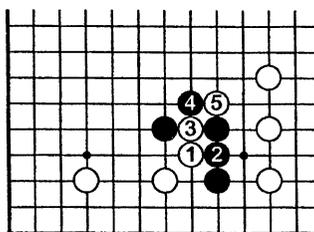
Д.4. Если на ч.1 белые отвечают 2, то чёрные просто нападают 3. Белые камни снова захвачены: б.«а» - ч.«b» - б.«с» - ч.«d».



Д4



Д5

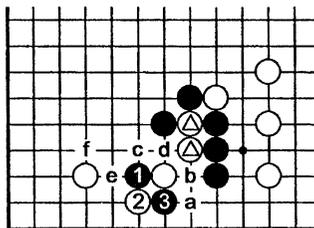


Д6

Д.5. Эта задача является аналогом предыдущей. Форма тоби-магари ♀ часто встречается как в любительских, так и профессиональных партиях.

Д.6. Любители, склонные злоупотреблять своей силой, нередко применяют комбинацию 1, 3 и 5. На первый взгляд разрезание кажется жёстким, но в действительности это – плохая игра.

Д.7. Дело в том, что у чёрных имеется комбинация из цукэ 1 и разрезания 3. Как было показано на Д.3, если б.«а», то чёрные разрезают «б», а на б.«с» чёрные отвечают «д». Чёрные успешно соединяются, захватывая два ключевых белых камня ♀. Правда, в ответ на ч.1 у белых имеется ход в «д», но тогда чёрные наносят удар «е». Белым придётся сделать еще один ход, чтобы спасти свои камни, и чёрные завершают обмен в углу «ф». Чтобы успешно прорваться через заграждение, нужно уметь приспосабливаться к обстоятельствам.



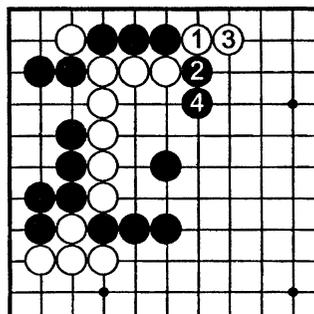
Д7

10. Прорыв через заставу (часть 2)

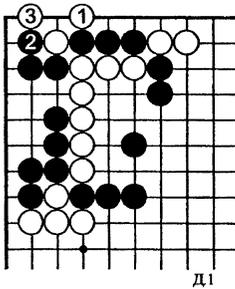
Хотя Такасуги прорвался через заставу, никто не преследовал его – если бы охранники пустились в погоню, то на станции никого не осталось. С другой стороны, наличие засады на дороге означало, что охрана допускает возможность незаконного прохода через станцию, и тогда чиновников могли бы обвинить в пренебрежении долгом. Такасуги Синсаку предвидел и это обстоятельство.

Задача 10. Ход белых

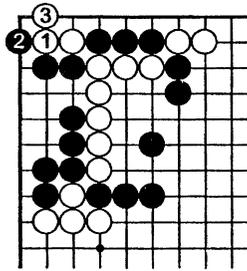
Позиция из любительской партии. На ханэ б.1 чёрные разрезали 2 и 4. Но похоже, белые знают, что делают, и рассчитывают благополучно прорваться через заграждение.



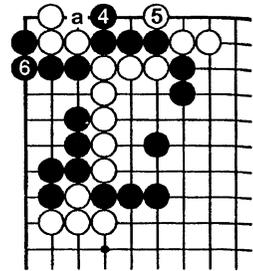
Задача 10



д1



д2



д3

Д.1. Первым приходит в голову ханэ 1. Чёрные вынуждены отвечать 2, и белые добиваются ко-борьбы 3.

Тем не менее, этот вариант нельзя признать правильным решением. В случае проигрыша ко-борьбы семь белых камней погибнут, а группы на обоих флангах будут ослаблены. Впрочем, даже если вы готовы рискнуть жизнью, прорываясь через заставу, незачем выбирать самый опасный путь и идти в одиночку.

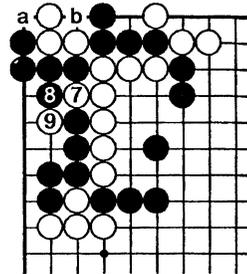
Д.2. Первым шагом к правильному решению станет хай 1. Если ханэ ч.2, то магари б.3 – красивое тэсудзи, использующее особые свойства угла. Поскольку эта форма часто возникает в угловых сэмэай, её стоит запомнить.

Д.3. На сагари ч.4 белые играют 5. Чёрные не могут играть «а» из-за дамэздумари, поэтому они пытаются напасть с другой стороны, соединившись 6.

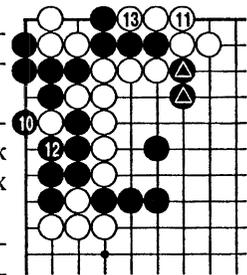
Д.4. Но тогда белые прорезают 7...9. Чёрные оказываются в таком же затруднительном положении, как охрана Хакоэн: они не могут ни преследовать белых «а», ни устроить засаду с другой стороны «б».

Д.5. Поэтому белые играют 11 и 13, заставка Хакоэн успешно пройдена, и белые вырвались на свободу. А если теперь взглянуть на форму чёрных, их исходные разрезающие камни ⊕ стали лишними. Иначе говоря, их присутствие лишь умаляет престиж сёгуната.

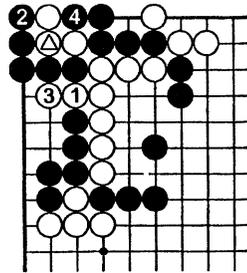
Д.6. После б.1 на Д.3 чёрные не могут играть 2, т.к. после ч.4 белые наносят смертельный удар в пункт ⊗. Белые не только прорвались через заставу, но и перебили всю охрану.



д4



д5



д6

Вторая экспедиция Тёсю

В 9 месяце 1 года периода Кэйю (1865 г.) сёгунат, добившись согласия императора на проведение второй военной операции в Тёсю, направил приказ о мобилизации в 36 провинций. Провинция Тёсю была атакована с четырёх сторон: из Гэйсю со стороны Хиросимы, из Сэкисю со стороны Японского моря, из Кокура через пролив Симоносэки, а также морским десантом со стороны Осимы. В историю эта операция вошла под названием Битвы четырёх направлений.

Но в отличие от первой экспедиции, силы Тёсю нашли себе союзников в Сацума. Объединённая армия была оснащена новейшим снаряжением, а её командиром был назначен Мурата Дзороку (Омура Масудзиро), который применил безупречную серию упреждающих атак.

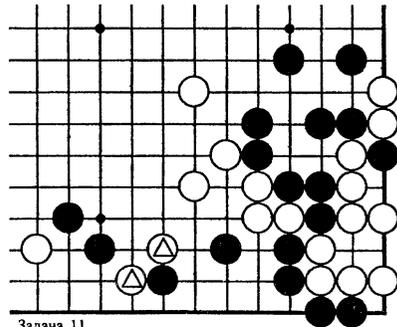
Армия сёгуната обладала большим численным преимуществом, но она была оснащена на средневековом уровне эпохи Воюющих Государств. Солдаты были закованы в тяжелые доспехи и шлемы, несли знамена и штандарты. Им удалось каким-то образом закрепиться на направлении Гэйсю, но замок Хамада на направлении Сэкисю был потерян. Силам, высадившимся на направлении Осима, вскоре пришлось отступить под натиском изнуряющих нападений сил Тёсю. На направлении Кокура войска сёгуната проиграли несколько сражений подряд из-за искусной тактики и смелых атак Такасуги Синсаку, и им пришлось сдать замок Кокура. Так силам Реставрации удалось выкрутиться из беспрецедентной, крайне сложной ситуации.

11. Альянс Сацума-Тёсю

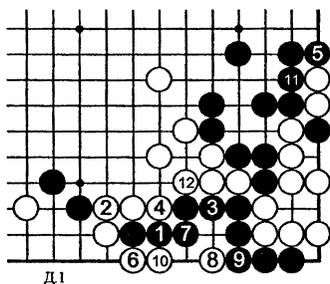
Вторая экспедиция Тёсю должна была продемонстрировать решимость сёгуната раз и навсегда покончить со всем сопротивлением. Если бы провинция Тёсю пала, та же участь ожидала бы и Сацума. Но Сакамото Рёма взял на себя роль посредника. Работая из Сацума, он организовал покупку военного снаряжения для Тёсю. Так в 1866 году возник альянс между Сацума и Тёсю.

Задача 11. Ход чёрных

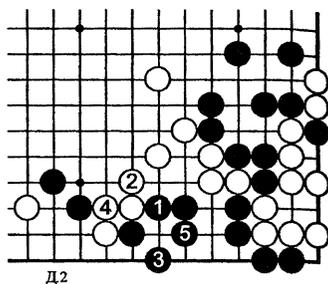
Если белые камни представляют силы сёгуната, а чёрные – мятежные провинции Сацума и Тёсю, то два камня ♀ можно сравнить с силами второй экспедиции, отправленной сёгунатом в Тёсю. Если шесть чёрных камней будут захвачены, то оживут десять белых камней в правом нижнем углу, а это станет полной катастрофой. У чёрных остаётся последняя надежда – выжить или соединиться.



Задача 11



Д1

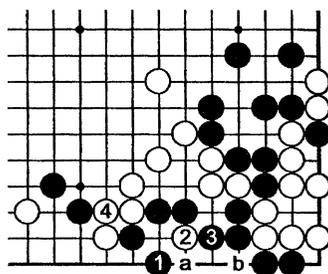


Д2

Д.1. Если чёрные отстают 1, чтобы завязать сэмэй, могут ли они победить? Ответ: нет, не могут.

Несмотря на своё шаткое положение, белая группа в правом нижнем углу имеет слишком много дамэ. После б.12 чёрные безусловно проигрывают. Пытаться победить силы сёгуната в одиночку неразумно.

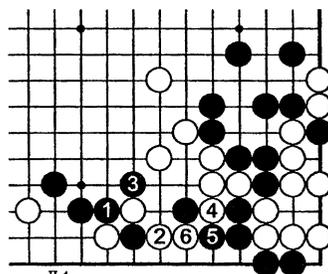
Д.2. Нельзя ли добиться безусловной жизни ходом 1? Если белые пассивно отвечают 2 и 4, чёрные выживут, но их счастливое спасение можно приписать лишь ошибке белых.



Д3

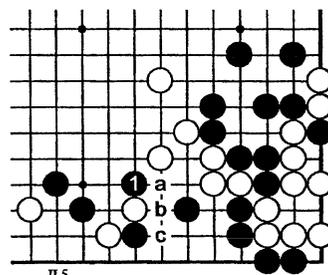
Д.3. Если белые перед соединением 4 проведут обмен: 2 - 3, чёрным не построить двух глаз. Пункты «а» и «б» – миаи. Возникший сэмэй приводит к сэки.

Д.4. Из всего сказанного становится очевидным, что для победы над сёгуном нет другого пути, кроме заключения альянса Тёсю-Сацуума, то есть налаживания связи с левой группой. Впрочем, обычный приём 1 и 3 не годится – белые устремляются в прорыв 4 и 6, и три ключевых чёрных камня погибают первыми. Естественно, при этом спасаются десять белых камней в правом нижнем углу.

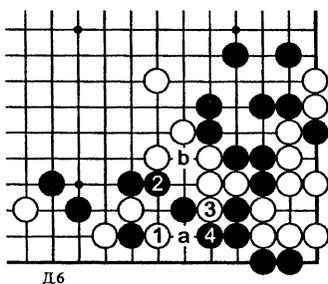


Д4

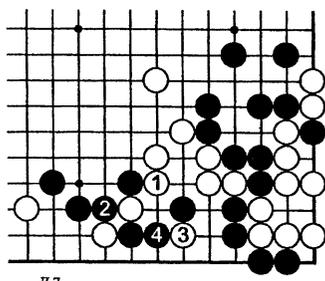
Д.5. Пришёл момент для появления Сакамото Рёма – цукэ 1. Этот ход работает, какой бы ответ ни выбрали белые: «а», «б» или «с».



Д5



Д6



Д7

Д.6. С атэ б.1 дело обстоит проще всего. Чёрным достаточно ответить 2. Даже если белые прорежут 3, они не смогут разрезать «а», из-за защёлки ч.«b».

Д.7. Если белые блокируют 1, чёрные нападают 2. Против б.3 чёрные заполняют дамэ 4, что обеспечивает захват б.3.

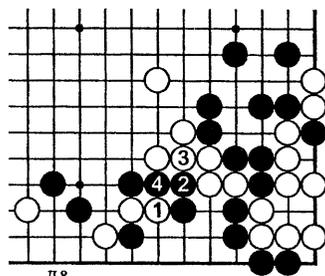
Д.8. Но расслабляться рано! У белых имеется сильный ход 1. Если чёрные решают обойтись соединением 2 и 4, результат будет просто ужасен.

Д.9. Белые могут сыграть дэгири 5, 7. Когда чёрные нападают 8, белые удлиняются 9.

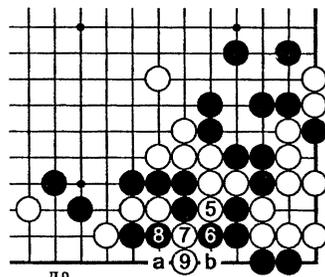
Ходы б.7, 9 напоминают рейд отряда Синсэнгуми. Эта отчаянная мера полностью парализует чёрных, которые не могут напасть ни со стороны «а», ни со стороны «b».

То же самое произойдет даже в том случае, если чёрные сыграют 4 на Д.8 перед 2.

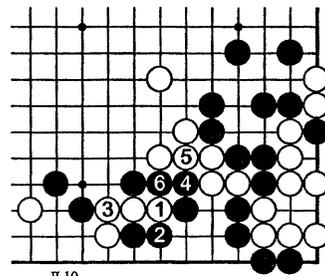
Д.10. Если белые играют 1, чёрные должны отвести свои силы 2. И только когда белые соединятся 3, чёрные идут на прорыв 4.



Д8



Д9

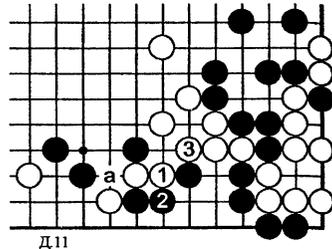


Д10

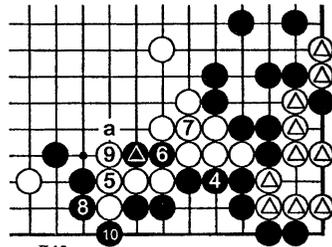
Д.11. После обмена: 1 - 2 белые также могут сыграть 3. Если чёрные разрезают «а», все их усилия идут прахом.

Д.12. Очень важно, чтобы чёрные забили дамэ 4. После соединения б.5 чёрные атакуют 6. Далее следует форсированное продолжение, и чёрные соединяются понизу 10. Это самые сильные ходы с обеих сторон.

Хотя Сакамото Рёма (камень ♠) попал в руки дознавателей сёгуната из отряда Мимава-ригуми, альянс Сацума-Тёсю принёс свои плоды. Войска сёгуната – белые камни ♠ – обречены на гибель.



Д.11



Д.12

12. Войска регулярные и нерегулярные

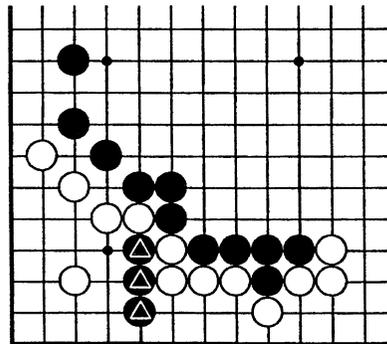
Несмотря на лучшее оснащение войск Тёсю, противник превосходил их по численности в 10 раз. Обычная тактика ни при каких условиях не принесла бы победы.

В Битве четырёх направлений командующий силами Тёсю, Омуро Масудзиро, выбрал особую стратегию. Следуя канонам Сунь Цзы, он разделил войска «на регулярные и нерегулярные». Регулярные войска обеспечивали упорную защиту укреплений и линий связи, а нерегулярные войска (штурмовые отряды) решали тактические задачи и изматывали силы сёгуната частыми нападениями.

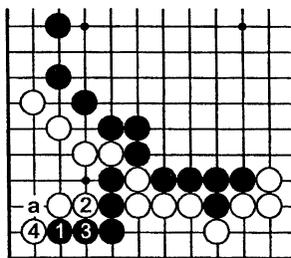
Задача 12. Ход чёрных

Три черных камня ♠ окружены со всех сторон, словно силы Тёсю под натиском армии сёгуна. Если они погибнут, белые получают 40 очков территории. Если камни выживут, чёрные моментально получают преимущество.

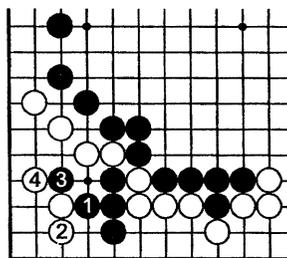
Как играть чёрным?



Задача 12



Д1



Д2

Д.1. В подобных ситуациях часто применяется цукэ 1, но здесь этот ход не работает из-за б.2. Если вместо 3 чёрные сыграют ханэ «а», белые прорежут 3. Так или иначе, уступая пункт 2 белым, чёрные не могут рассчитывать на получение глазной формы. Отдавать его нельзя ни в коем случае.

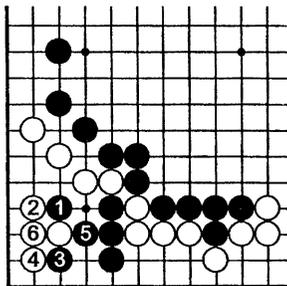
Д.2. Тем не менее, чёрные не смогут построить глаза, если они сразу сыграют 1. Иначе говоря, пункты 1 и 2 жизненно важны для чёрных, и их необходимо защищать регулярными войсками.

Д.3. Чтобы защитить оба важных пункта, чёрные начинают с цукэ 1. У белых нет другого хода, кроме ханэ 2. Если чёрные снова сыграют цукэ 3, следует форсированное продолжение до 6 хода. Чёрные заняли оба ключевых пункта. Вопрос в том, что делать дальше?

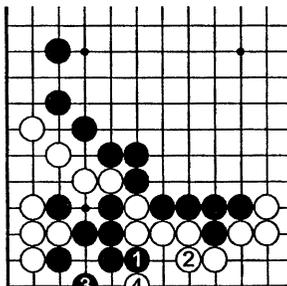
Д.4. На этой диаграмме показана неудачная попытка. Чёрные вспахали поле, но забыли его засеять.

Д.5. Вероятно, многие читатели заметили слабость белых справа. Чёрным пора совершить вылазку, то есть отправить штурмовые отряды в атаку на эти слабости.

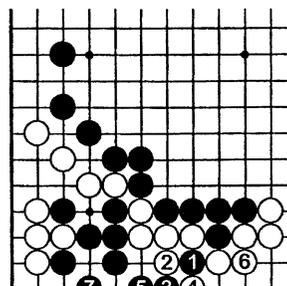
Ход ч.1 напоминает нерегулярные войска командующего армией Тёсю. Белые нападают 2, но чёрные играют 3 и успешно выживают после 7 хода.



Д3



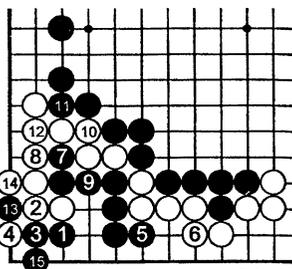
Д4



Д5

Д.6. На цукэ 1 белые могут соединиться 2. Возникающие при этом варианты слишком сложны для полного анализа, но почти неизбежно произойдёт что-нибудь вроде того, что показано на этой диаграмме. Пожалуйста, убедитесь в том, что после ч.15 возникает сэки.

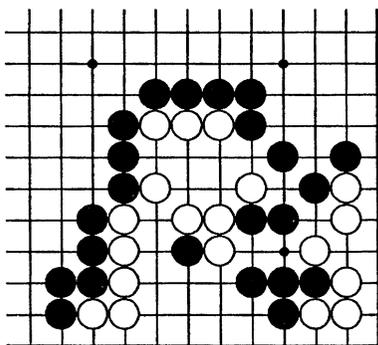
Следовательно, белым лучше играть так, как показано на диаграммах 3...5.



Д.6

13. Удары по ногам

В тайском боксе (муай-тай) существуют различные приемы: удары ногами с разворота, удары коленями, удары ногой в прыжке, удары локтями и кулаками. Но одним из видов базовой техники боя считаются удары по ногам противника. Если бойцу удаётся лишить противника свободы перемещения, он берёт ситуацию под свой контроль.



Задача 13

Задача 13. Ход чёрных

Партия на форе между любителями. Представленная позиция возникла в тот момент, когда средняя стадия игры (тюбан) была уже почти закончена. Я не привожу окружающую позицию, но если чёрные смогут захватить эту группу, они выиграют партию. Если группа выживет, чёрные проиграли, так что исход борьбы очень важен. Итак, подумайте, как бы вы сыграли за чёрных, чтобы убить большую белую группу.

Д.1. Сагари 1 выглядит вполне естественно. Чёрные уже считали белую группу наполовину своей, но похоже, цукэ 2 оказалось неприятным сюрпризом для них. К сожалению, некоторые игроки в подобных ситуациях начинают суетиться и играют слишком быстро.

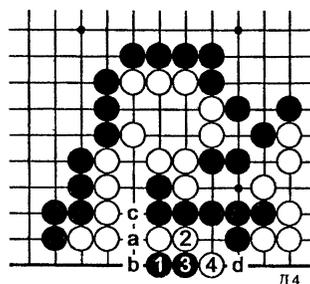
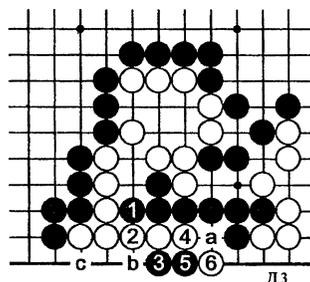
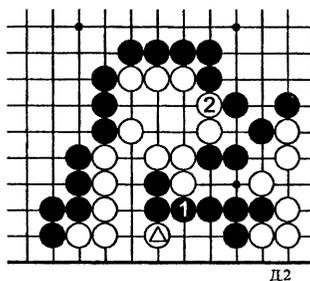
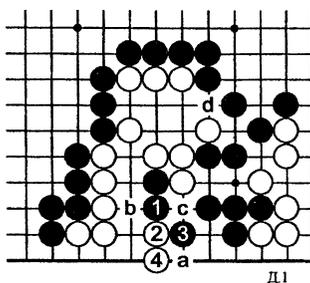
Подумав: «Если белые всё равно живут, надо хотя бы отыграть кикаси», чёрные сыграли 3. Естественно, после б.4 группа белых безусловно живёт. На ч.«а» белые отвечают «б». Если чёрные защищаются от разрезания в пункте «с», белые строят глаз наверху «д». Как только чёрные упустили свою золотую возможность, преимущество белых стало несомненным.

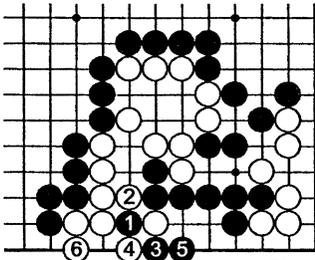
Д.2. Вывод чёрных о том, что цукэ ⊕ даёт белой группе жизнь, был слишком поспешным. Все, что было нужно – простое соединение 1. Если черные спокойно сыграют подобным образом, белая группа будет захвачена.

Как разрушить глаз на нижней стороне после б.2? В этом и заключается суть задачи.

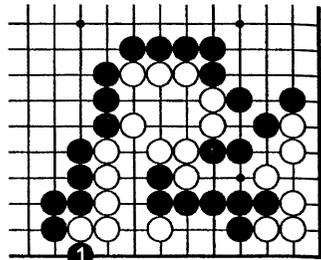
Д.3. Первое, что приходит в голову – обмен: 1 - 2 с последующим цукэ 3. Однако в данной позиции после б.4 и ч.5 белые играют 6, и чёрные оказываются в тупике: ч.«а» - б.«b» - чёрные вбрасывают 5, но белые строят глаз ходом «с».

Д.4. Даже если чёрные начинают с цукэ на первую линию 1, после б.2, 4 они снова беспомощны. На ч.«а» белые захватывают «b», и у них появляется миаи: «с» и «д».





д5



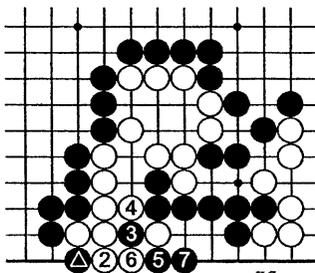
д6

Д.5. Ханэ-коми 1 напоминает удар ногой в прыжке, но белые снова легко живут 2...6. Чёрные промахнулись, и мощный удар ушёл в пустоту.

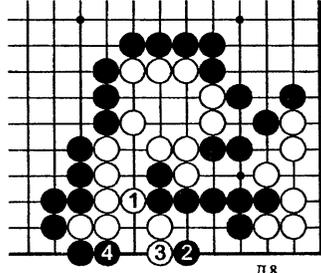
Д.6. Может показаться, что убить белую группу невозможно, но мы не рассмотрели ещё один ход. Я говорю о простом ханэ 1.

Наверное, вы подумали: «Разве таким банальным ходом можно убить белых?», но этот ход очень напоминает низкие удары по ногам в тайском боксе. Заурядная техника в данном случае превосходит внешний эффект.

Притом, разве в Го нет пословицы «Ханэ приносит смерть?»



д7

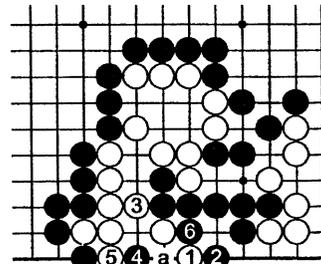


д8

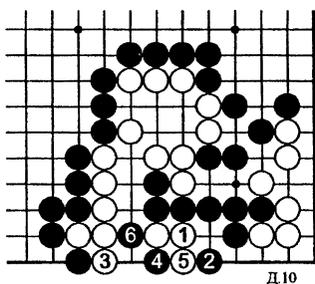
Д.7. Давайте проанализируем силу чёрного камня \triangle . Если белые блокируют 2, чёрные вклиниваются 3, и следует продолжение до ч.7.

Д.8. Если белые играют 1, чёрные переключаются на 2 и 4, легко разрушая глаз.

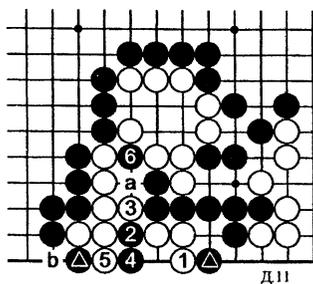
Д.9. Косуми 1 направлено на организацию ко-борьбы, но чёрные просто блокируют 2. Если б.3, чёрные наносят удар вовнутрь 4, и после б.5 нападают 6. Белые не могут соединиться «а».



д9



Д.10



Д.11

Д.10. На ноби 1 чёрные снова занимают критический пункт своей «катаки по ногам» 2. Если б.3, чёрные играют 4 и 6; белая группа умирает. Вместо 4 чёрные также могут сразу сыграть в пункт 6.

Д.11. Даже если белые играют 3 вместо 1 на предыдущей диаграмме, у чёрных имеется вари-коми 2. Белые нападают 3, но чёрные пускают в ход изящное сагари 4. Если белые отрезают 5, чёрные наносят убийственный удар ногой в прыжке 6. Но чтобы это стало возможным, чёрные сначала сковали свободу передвижения противника двумя ударами по ногам △.

Мораль: не старайтесь всегда искать эффектные ходы.

Кинокуния Бундзаэмон

В средние века в Эдо ежегодно отмечался праздник Кузнечных мехов. Непременным атрибутом праздника были мандарины из Кисю. Обычно эти фрукты перевозились на корабле незадолго до праздника, чтобы плоды прибывали свежими.

В 1684 году Кинокуния Бундзаэмону исполнилось 20 лет. Тот год был отмечен длительной засухой и сильными штормами. Несмотря на неблагоприятную погоду, ветви в мандариновых рощах были щедро увешаны плодами, однако никто не осмеливался выйти в море, чтобы доставить их в столицу.

Однажды утром после сильного шторма Кинокуния Бундзаэмон решил и сказал: «Хорошо, я это сделаю!» Собрав необходимый капитал, он приобрел пару грузовых судов и наполнил их мандаринами. Его смелость и энтузиазм произвели впечатление, и он нанял нескольких храбрых матросов. Дальше оставались лишь доверить свою удачу Небесам.

«На взморье темно, но на горизонте виднеются белые паруса. Это наши мандарины, ура! Слава морякам Кию!» – так пелось в популярной песенке. В Эдо много говорили о том, как Кинокуния Бундзаэмон надел белое кимоно и пересёк море Энсю, невзирая на шторм. Эти разговоры принесли Бундзаэмону огромную славу и немалое состояние.

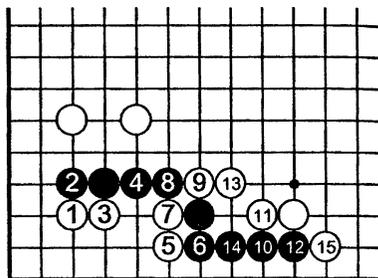
14. Корабли с мандаринами

В тот период, когда Токугава Ёсимунэ ещё звался Синносукэ, финансовые дела провинции Кисю шли из рук вон плохо. Денег не хватало даже для того, чтобы правитель мог провести в Эдо столько времени, сколько от него требовал придворный этикет. Но Кинокунья одолжил Синносукэ 50 000 рё без залога. Он увидел в Синносукэ ту же отвагу и решительность, которые были присущи ему самому в молодости.

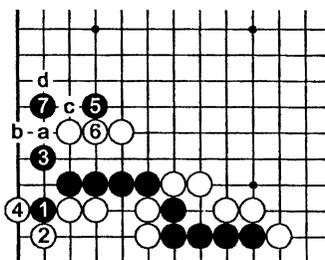
Задача 14. Ход чёрных

Партия на четырёх камнях форы между любителями. С ходами 1...8 всё более или менее понятно; разрезание 9 – тактика, часто используемая белыми для организации сложной борьбы. Подобные ходы часто применяются более сильными игроками при игре на форе.

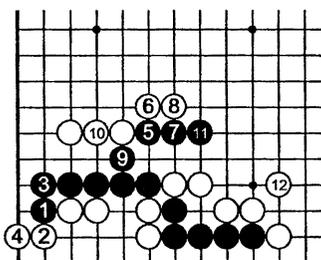
Как чёрным ответить на осаз б.15?



Задача 14



Д1



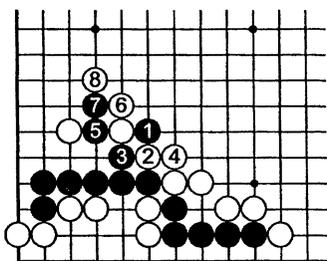
Д2

Д.1. Некоторые игроки убегают 1 и 3, но в действительности это худшее, что могут сделать чёрные.

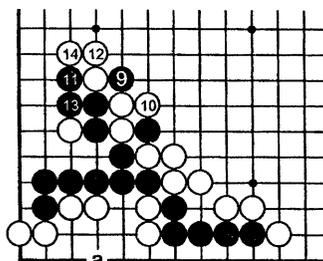
После 7 хода может последовать вариант: б.«а» - ч.«b» - б.«с» - ч.«d» – чёрные кое-как выходят наружу, им приходится ползти по второй линии. Можно сказать, что в этой форме чёрные лишь накапливают долги, не имея ни малейшей надежды с ними расплатиться.

Д.2. На этой диаграмме показано, как развивались события в партии. Такой путь игры чуть лучше для чёрных, чем предыдущая диаграмма, но он слишком негативен.

Хотя после 11 хода чёрные выходят в центр, глазного пространства всё равно не хватает, и их ждут тяжёлые времена. В партии центральная группа чёрных попала под атаку, это привело к нарушению баланса территорий и разгромной победе белых.



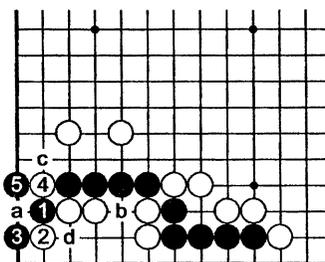
Д3



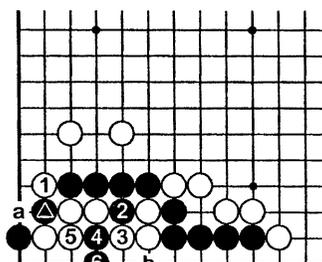
Д4

Д.3. Похоже, после выживания в левом нижнем углу в ответ на цукэ ч.1 белые также могут вклиниться 2. После 3...8...

Д.4. ...результат после 14 хода более чем удовлетворителен для белых. Хотя чёрные могут ударить внутрь белой группы «а», чёрная группа справа слишком слаба, и белые выиграют сэмай.



Д5



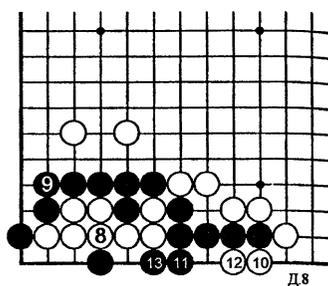
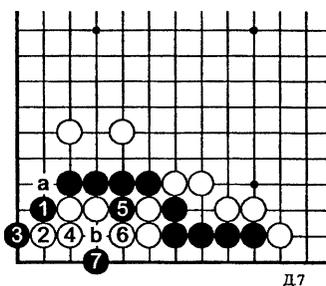
Д6

Д.5. Каким бы сильным ни был соперник, вы никогда не сможете победить, если будете думать только о спасении.

«Смелого пуля боится» – в этой позиции чёрным следует играть ниданбанэ 1, 3 – тэсудзи. Если б.4, то ч.5, и возникает ко-борьба, но у чёрных есть угроза «b». Если б.«с», чёрные могут сыграть «d», увеличивая стоимость ко.

Вместо 5 белые также могут сыграть так, как показано на следующей диаграмме.

Д.6. Если чёрным не хватает ко-угроз, то на разрезание б.1 они также могут сыграть дэгири 2, 4. После обмена: 5 - 6 белые попадают в дамэдзумари, поэтому чёрные захватывают три камня и выживают. Если вместо 5 белые захватывают «а», чёрные нападают 5, заставляя белых соединиться ♀, после чего захватывают «b».



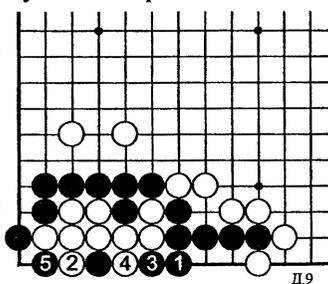
Д.7. Если на ниданбанэ ч.1, 3 белые соединяются 4, чёрные немедленно пррезают 5. На 6 следует ответ 7.

Если теперь б.«а», то чёрные разрезают «б». Белые снова попали в дамэдзумари, как на предыдущей диаграмме.

Д.8. Итак, белые соединяются 8, имея немало возможностей для сопротивления, но теперь чёрные могут соединиться 9. На 10 чёрные отвечают сагари 11. После ч.13 корабли, груженные мандаринами, благополучно прибывают в бухту Эдо, и смельчака ждёт заслуженная прибыль.

Д.9. На ч.1 белые могут оказать сопротивление 2. Всё, что им удастся добиться – это ко-борьба.

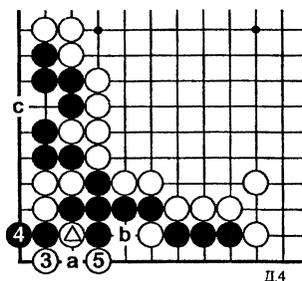
Конечно, ситуация сопряжена с определённым риском для чёрных, но результат нельзя сравнить с жалким, позорным бегством на Д.1 и Д.2. Можно сказать, что выход кораблей в море полностью оправдал надежды.



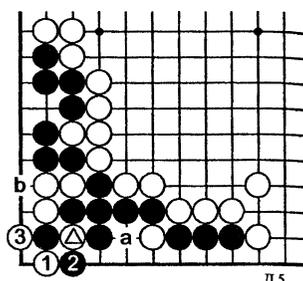
15. Талант и карьера

Сын самурая становится самураем; сын крестьянина становится крестьянином. Жёсткая социальная система, действовавшая в сёгунате Токугава, на первых порах обеспечивала стабильность и безопасность, но со временем она привела к застою и затормозила развитие общества.

Но нашёлся правитель, который заметил эту проблему и предпринял шаги по её исправлению. Это был восьмой сёгун, Ёсимунэ. В те времена началось выдвижение людей из низших сословий, обладавших выдающимися способностями.



Д4



Д5

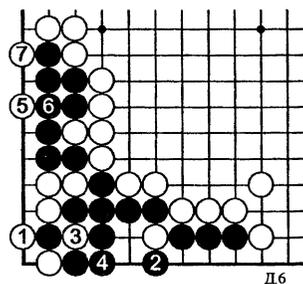
Д.4. Ханэ 3 – искусное тэсудзи. Если чёрные удлинятся 4, белые создают ко ходом 5. Конечно, ко-борьба – это не безусловный выигрыш, но если белые проиграют её, они почти ничего не теряют. С другой стороны, выигрыш ко за чёрных будет означать потерю группы, поэтому для них это ко просто ужасно.

Предположим, после ч.«а» белые нанесли ко-угрозу и получили возможность снова взять ко в пункте ⊕. Скорее всего, они проигнорируют практически любую угрозу чёрных и захватят «b». Если чёрные продолжают играть от своей ко-угрозы, белые отвечают «с» и убьют ещё одну группу, получая более 50 очков прибыли. Таким образом, чёрным придётся искать очень серьёзные угрозы.

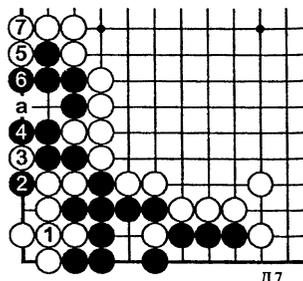
Д.5. Даже если в ответ на б.1 (=3 на Д.4) чёрные захватывают 2, им не уйти от ко-борьбы. Если после б.3 чёрные соединятся в пункте ⊕, белые нападают «а». Если чёрные играют «b», белые захватывают ⊕ и начинают полноценную, одношаговую ко-борьбу.

Д.6. Если на атэ б.1 чёрные играют 2 и 4, то правая половина живёт, но группа на левой стороне лишается глаз из-за удара б.5. Конечно, исход борьбы зависит от количества ко-угроз, но скорее всего, чёрным не обойтись без потерь.

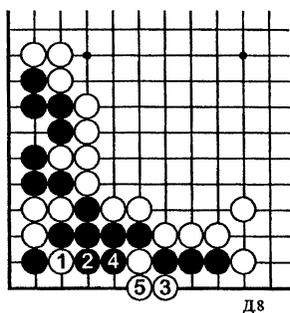
Д.7. Кроме того, ничто не мешает белым соединиться 1 вместо 5 на предыдущей диаграмме. Если после этого чёрные огибают 2, вариант до 7 хода приводит к сэки. Допустим, чёрные играют 2 в «а»; в этом случае белые опускаются 2, и обе стороны живут.



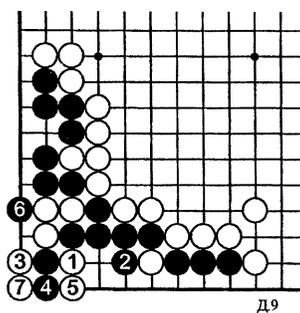
Д6



Д7



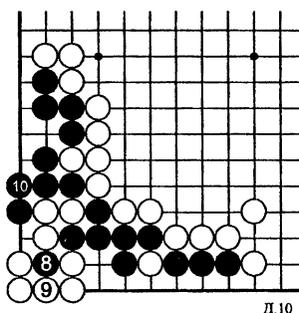
д8



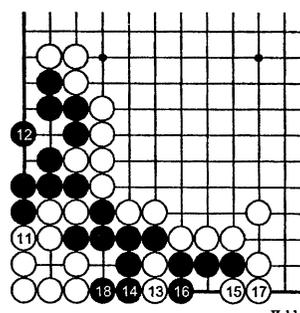
д9

Д.8. Если общая ситуация в игре такова, что захват трёх чёрных камней справа гарантирует победу, белые могут сыграть 1...5. Так или иначе, белым не о чем волноваться.

Д.9. Вернёмся к диаграмме задачи. Если белые отвечают на 1 атэ 2, ситуация несколько усложняется. Дело в том, что на 3 чёрные могут ответить стандартным тэсудзи 4. После 6.7...



д.10



д.11

Д.10. ...чёрные жертвуют камень 8; белые вынуждены отвечать 9. Чёрные соединятся 10.

Д.11. И б.11, и ч.12 – обязательные ходы. Но после того, как белые удлиняются 13, при любом ответе чёрных возникает сэки, что в данном случае равносильно жизни. Если же белые играют 13 в 14, возникает двухшаговая ко-борьба.

Способные люди из низших сословий могут добиться поразительных успехов. Нужно лишь дать им возможность проявить себя.

Счастливец Ёсимунэ

За 300 лет правления клана Токугава титул «мудрого правителя» в наибольшей степени заслуживал 8-й сёгун, Ёсимунэ. Впрочем, нельзя отрицать, что его успешное правление в немалой степени объяснялось его сверхъестественным везением.

Ёсимунэ, четвертый сын Мицусада II из ветви Кии семьи Токугава, поначалу даже не знал, что он является сыном даймё. Это выяснилось лишь при встрече с отцом на церемонии достижения зрелости в 1697 году, когда Ёсимунэ исполнилось 14 лет, и он был назначен главой небольшого владения Сабаз в провинции Этидзэн с доходом в 10 000 коку. В обычных условиях он не мог рассчитывать на большее.

Но старший сын Цунанори, ставший главой семьи Кии после отставки его отца, умер семь лет спустя. Второй сын умер в младенчестве, а еще через год скончался третий сын Ёримото. Так Ёсимунэ в один момент стал главой владений с общим доходом в 550 000 коку. Тогда ему было 22 года.

Впрочем, и это не всё – ещё через 10 лет седьмой сёгун, Иэцугу, умер в возрасте 8 лет. У него не осталось наследников. Возможных кандидатов было четверо: главы ветвей Овари, Мито и Кии клана Токугава, а также младший брат шестого сёгуна. В итоге избрали Ёсимунэ. Наверное, в этом повезло не только ему, но и Японии.

Часть 3

Золотые возможности для победы в партии

1. Смелого пуля боится

Удача сопутствовала Ёсимунэ, и всё же нельзя отрицать, что настоящих результатов он достиг уже после получения титула сёгуна.

Когда Ёсимунэ только вступил в права наследования, его владения были близки к банкротству. Решительные меры по оживлению экономики и повышению доходов позволили ему восстановить финансовые ресурсы и принесли заслуженную репутацию мудрого правителя.

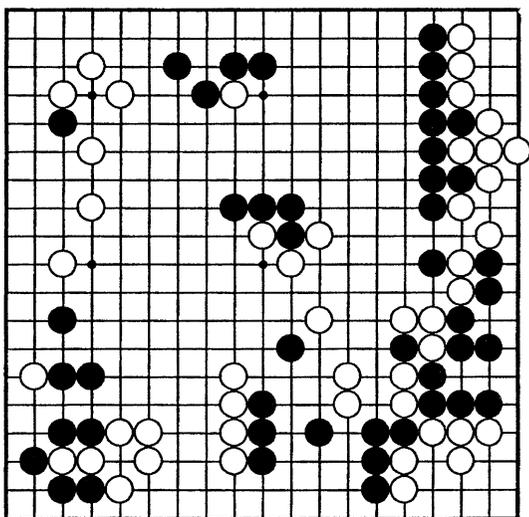
Позиция 1. Ход белых

На диаграмме представлена пятая партия финала Хонимбо 1963 года – партия, в которой Такагава Каку пытался вернуть свой титул, ранее завоеванный Сакатой Эйю.

Вопрос заключается в следующем: удастся ли белым, которым сейчас не хватает территории, снова мобилизовать свои ресурсы?

Пожалуйста, посмотрите внимательно на эту позицию. Наверное, кто-то скажет: «Ага! Та самая партия!» Подобная эрудиция достойна похвалы, но партия действительно знаменитая. С ней связана экзотическая история: Саката, убеждённый в том, что у белых преимущество, лёг спать в хорошем настроении. Но припомнив партию, он подсчитал очки и пришёл в ужас. Никакого преимущества не было и в помине, а перспективы были неясными – нет, он отставал! Саката направил все свои мысли на то, как бы переломить ход партии.

Он ворочался всю ночь и не мог уснуть до рассвета, но в итоге всё же нашёл блестящий ход.



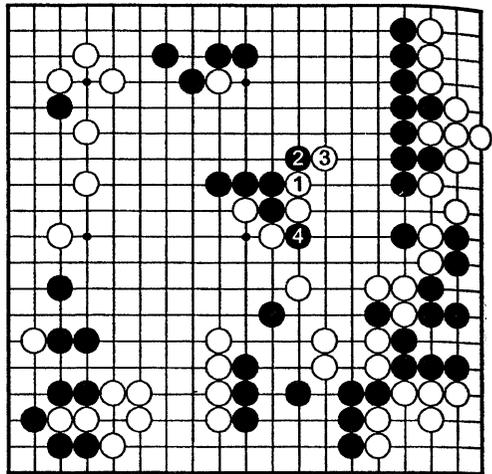
Позиция 1

Д.1. Сознывая преимущество чёрных, белые отчаянно рванулись на вражескую территорию 1 и 3. Защита ч.4 сама по себе была красивым ходом – обе стороны скрестили мечи, никто не желает уступать.

Д.А. Допустим, вместо 4 на Д.1 чёрные режут 1; это позволит белым сыграть атэ 2. Если ч.3, белые могут соединиться 4. Далее на магари 5 белые, скорее всего, разрежут 6, и результат после 8 выйдет не так уж привлекательно для чёрных.

Д.В. Ключевым моментом в этой партии стала угроза против чёрной группы на нижней стороне «а». По словам Сакаты, именно этот ход он нашёл на рассвете (см. следующую диаграмму), но проблема заключается в другом: могут ли чёрные сыграть оки 1 – тэсудзи, чтобы предотвратить эту возможность?

Если вместо 4 на Д.1 чёрные решительно играют 1, вероятно, последует обмен 2...6. Чёрные предотвратили это вторжение белых блестящим разрезанием 4 на Д.1.



Д.1

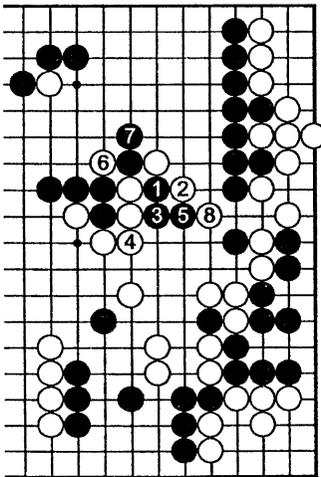


Диаграмма А

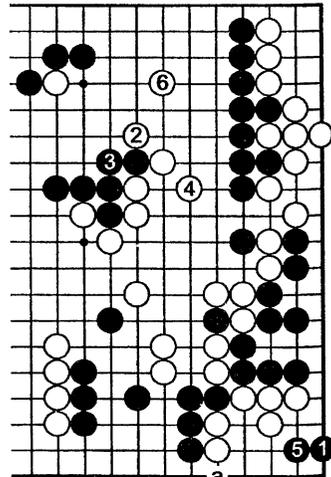
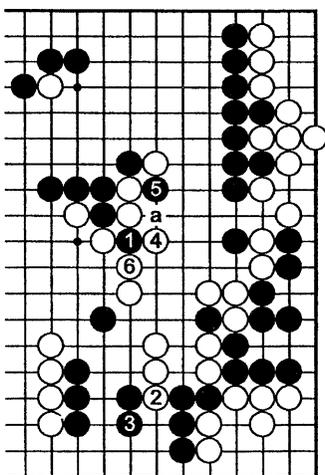


Диаграмма В



Д8

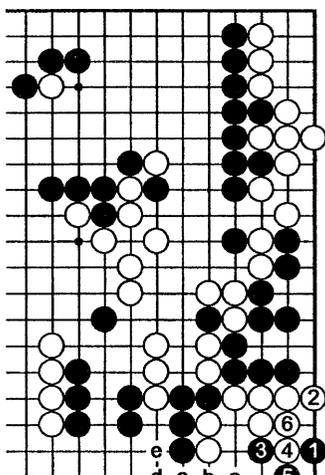


Диаграмма С

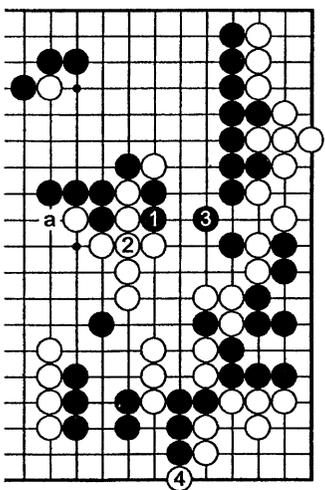
Д.2. На разрезание ч.1 белые произвели обмен: 2 - 3, а затем сыграли атэ 4. В ответ на разрезание 5 правильно просто захватить 6. Атэ «а» неприятно, но поскольку единственной целью чёрных является атака группы на нижней стороне, им остаётся лишь усмехнуться и стерпеть.

Д.С. После захвата белыми камня 6 на Д.2 чёрным представляется золотая возможность сыграть очки 1. Обратите внимание: благодаря хорошему ходу ч.1 на Д.2 вариант с обменом, показанный на Д.В, стал невозможным.

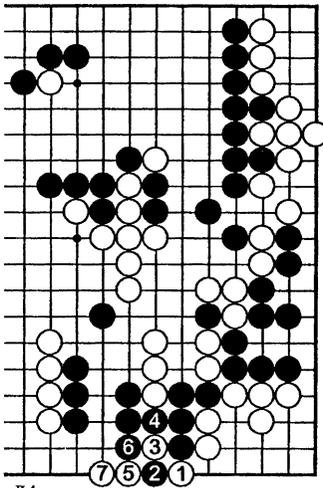
Следует вынужденное продолжение 1...6. В этой форме может возникнуть сэки: ч.«а» - б.«б» - ч.«с». С другой стороны, если б.«с» - ч.«д» - б.«е», чёрные могут захватить «б». Сейчас главное для чёрных – предотвратить критический ход белых в пункт «с».

Д.3. Однако в партии чёрные напали 1, на что белые были вынуждены соединиться 2. С локальной точки зрения белым хотелось бы самим занять пункт 1 вместо захвата и соединения. Но если белые не оставят за собой право надавить «а», им не удастся атаковать чёрных.

Чёрные защитились 3, и последовало молниеносное ханэ 4. Ход был действительно блестящий. Белые, стоявшие на грани банкротства, внезапно начали снова накапливать ресурсы.



Д8



Д4

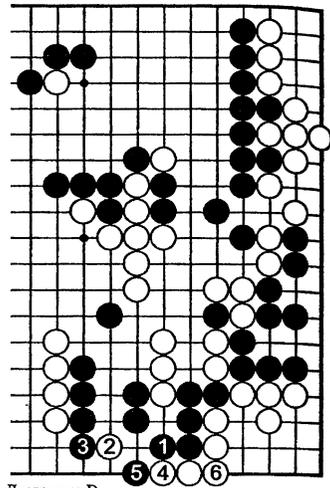


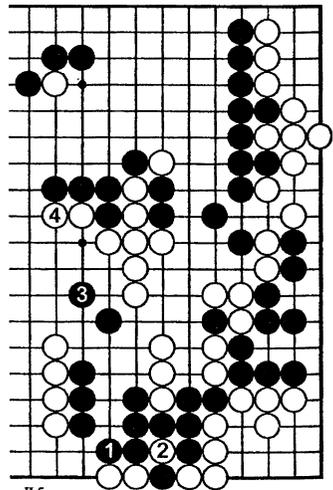
Диаграмма D

Д.4. Чёрные заблокировали 2, на что белые захватили 3 и 5, а в ответ на атаку 6 белые решительно удлиннили 7 и создали ко-борьбу. Белые отставали по территории, поэтому у них оставалась единственная надежда: поставить результат партии в зависимость от исхода атаки на чёрную группу.

Д.Д. Если чёрные, стремясь избежать ко-борьбы, уступят дорогу ходом 1, белые наносят удар изнутри 2. Если ч.3, то после б.4, 6, чёрным вряд ли удастся построить глазную форму.

Д.5. Белые не упустили свою золотую возможность, и теперь они твёрдо и непреклонно взяли противника «в оборот». Битва ещё только начиналась, но психологическое преимущество уже было за белыми.

Чёрные напали 1, но по словам Такагавы, было бы лучше сразу сыграть 3. Белые тоже могут надавить 4, и все благодаря тому, что они сдержались и сыграли 6 на Д.2. Политика экономии наконец-то принесла свои плоды.



Д5

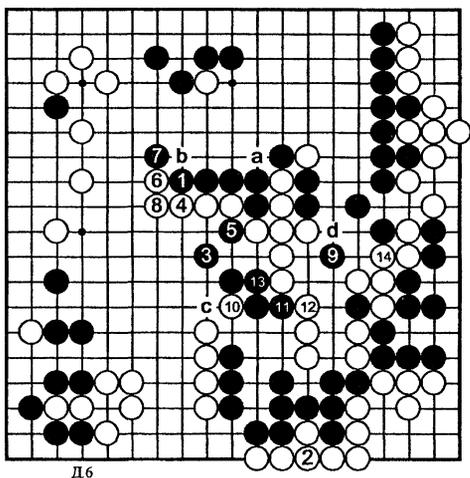
Д.6. Чёрные удлинились 1, белые закрыли ко 2, и атака приняла полноценную форму. Получив шанс на победу, белые не собирались его упускать.

Косуми ч.3 заставляет белых ответить 4. Конечно, отрезание белой группы способствует выживанию чёрных на нижней стороне, но поскольку белые получили возможность сыграть 6 и 8, у них остаётся продолжение «а» и «б». Вместо 5 чёрным следовало сыграть в «с» и попытаться построить глаза. Атэ-коми б.10 был самым сильным ответом на дерзкий ход ч.9. Белые стремятся извлечь максимум пользы из атаки. После 11 чёрные соединились 13, однако соединение 14 было сомнительным; похоже, белым лучше надавить «д».

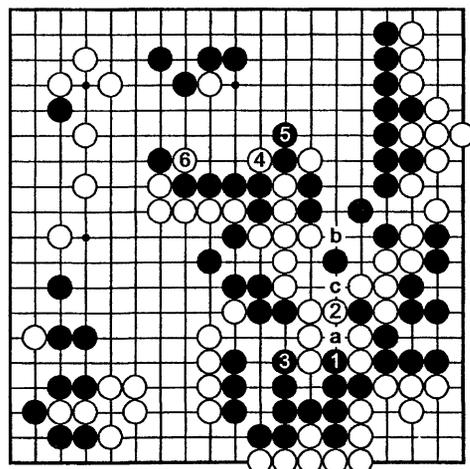
Д.7. Вместо 14 на Д.6 я бы предпочёл сыграть «б» на этой диаграмме с последующим разменом. Впрочем, это – сложный момент.

Захват 2 ошибка – белым следовало соединиться «а». На будущее у чёрных остаётся ход «б», на который белые вынуждены отвечать «с»; разница между 2 и «а» становится очевидной. Также стоит рассмотреть вариант на следующей диаграмме, где вместе 2 белые защищаются «а», а чёрные нажимают «с».

После укрепления 3 возникает впечатление, что чёрные справились с яростной атакой и попыткой белых переломить ход партии. Тем не менее, у белых оставалось разрезание 4 и 6. В этом следует винить ч.5 на Д.6, который позволил белым сыграть 6 и 8. Это разрезание до какой-то степени сократит огромную чёрную территорию. Похоже, вместо 5 на Д.6 чёрным следовало просто сыграть «с» на той же диаграмме.



Д6



Д7

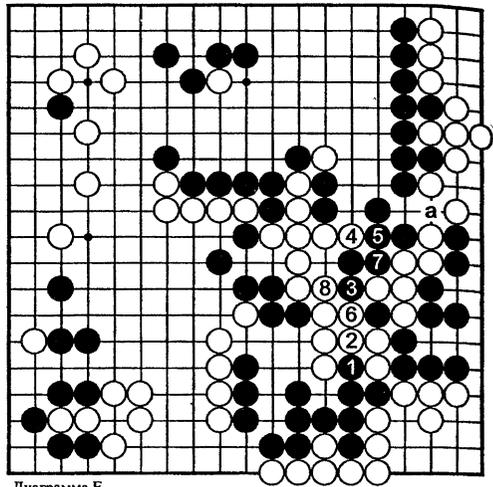


Диаграмма Е

Д.Е. Я уже сказал, что на атэ ч.1 белым следовало соединиться 2. Но тогда возникает вопрос, что произойдет после ч.3?

В этом случае белые сначала обменивают 4 на 5, а затем захватывают камень 6. Если чёрные соединяются 7, белые также соединяются 8.

Теоретически у чёрных остается ко-борьба «а», но белые не особенно боятся такой возможности.

Д.Ф. Продолжение диаграммы Е.

Почему белые не особенно боятся ко-борьбы? Во-первых, они берут ко первыми. Но главная причина становится очевидной, если добавить обмен \ominus - \triangle .

Проигрыш ко обернётся слишком большими потерями для чёрных, поэтому им не захочет пойти на такую ко-борьбу.

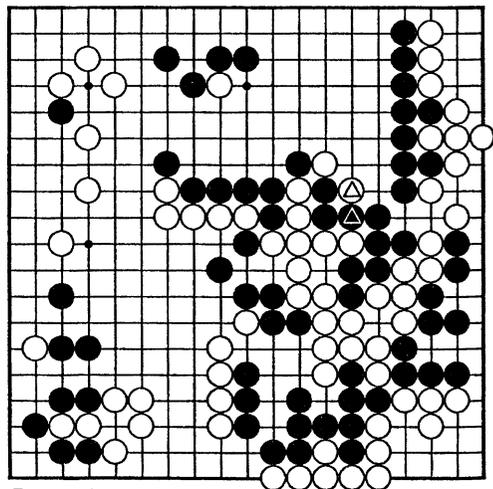
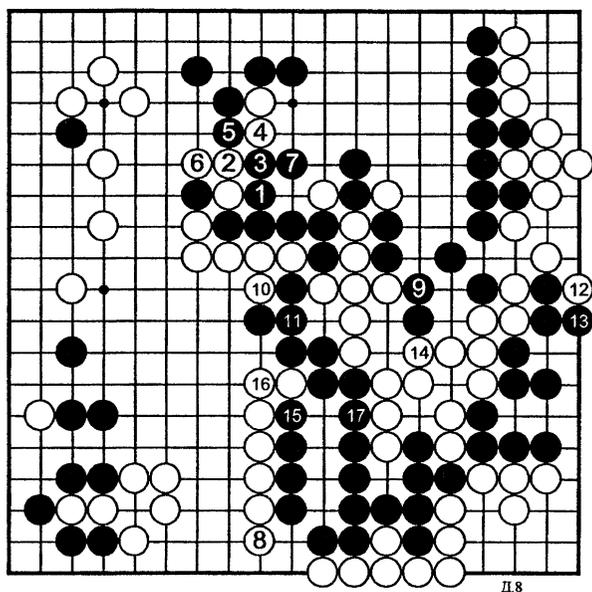


Диаграмма F



Д.8. Ходом 4 белые перехватили сэнтэ, но потеряли ко-угрозу. Ханэ б.12 тоже теряет очки в ёсэ, но этот ход необходим для создания внутренних угроз. В этих очках проявляется отличие этой диаграммы от диаграмм Е и F.

Возможно, кто-то из читателей сочтёт, что всё это слишком сложно и малопонятно. И всё же партии, в которых лучшие профессионалы напрягают все свои силы, предоставляют бесценный материал для обучения. Несомненно, изучение профессиональных партий является одним из лучших способов повышения силы в Го.

Ёсимунэ решительно занимался укреплением экономики; он дождался возможности улучшить финансовое состояние своих владений, находившихся на грани банкротства. По этому пути пошли и белые в этой партии; в конечном итоге они выиграли 0,5 очка. Им, как и Ёсимунэ, удалось переломить неблагоприятный ход событий своей настойчивостью и терпением.

Храм Уэно

В пятом месяце 1 года периода Мэйдзи (1868) около 3000 членов Сёгитай собрались возле храма Уэно в Эдо, чтобы принести клятву верности сёгунату Токугава. Войска Сёгитай спустились с холмов, заняли позиции в городе и организовали чрезвычайно мощную оборону.

Перед Омурой Масудзиро, командующим войсками Реставрации, встала сложная проблема: как свести к минимуму стратегическое преимущество сёгунаата без лишних потерь и риска для местного населения?

Первая задача – выбрать дату. Сражение было назначено на сезон дождей. Вторая задача – собрать всех врагов в одном месте... Конечно, с этим возникли наибольшие трудности.

За пять дней до начала битвы Омуро Масудзиро велел развесить на дорогах указ, в котором говорилось: «В такой-то день предатели, собравшиеся в храме Уэно, будут наказаны. Населению предписывается гасить пожары и спрятать все ценные вещи».

Узнав об этом, войска Сёгитай рассредоточились и заняли оборонительные позиции, чтобы упредить атаку имперских войск. Они стояли день и ночь напролёт, готовые к битве. Однако имперская армия не торопилась нападать. Когда «такой-то» день прошёл, а войска Сёгитай начали уставать, они отступили в храм – словно по команде Омур. Конечно, именно на эту дату было запланировано нападение.

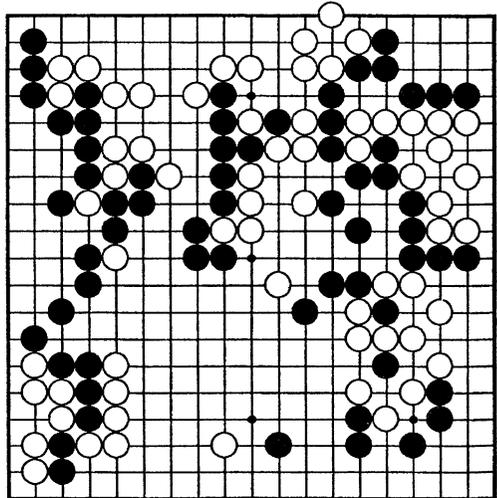
2. Простой указ

Всего одним указом Омуро Масудзиро существенно снизил боеспособность солдат Сёгитай. Кроме того, он рассчитывал, что под влиянием усталости они начнут считать нападение имперских сил «пустыми угрозами». Стратегия сработала, и город Эдо был избавлен от угрозы широко-масштабного сражения.

Позиция 2. Ход белых

Полуфинал IX Дзюдан между Фузисавой Хидэюки 9 дан и Мияситой Сюё 9 дан. Партия близится к завершению, но белые нашли хороший ход, который дал им решающее преимущество.

Что это был за ход?



Позиция 2

Д.А. Не стоит и говорить, что в отношении ёсэ наибольшую ценность представляет нижняя сторона. Но довольно трудно определить, как разыграть здесь ёсэ.

Допустим, белые играют 1 и 3. Конечно, это – большие ёсэ-ходы; но если белые оставят позицию в таком виде, у чёрных

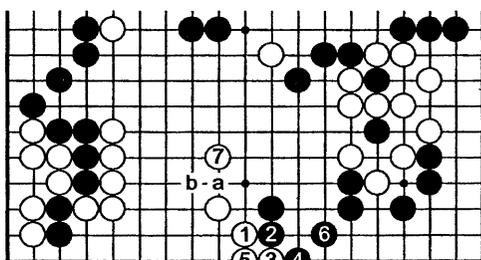


Диаграмма А

остается возможность цукэ «а» и кэси «b». Если белые захотят предотвратить эти ходы, им придется прыгнуть 7, но тогда они заканчивают в готэ. Можно ли тогда сказать, что белые впереди? У б.1, 3 есть и другой недостаток – они укрепляют чёрных. Нужно изобрести способ широкомасштабного внедрения, который бы не укреплял чёрных.

Д.В. Для этого необходимо внимательно проанализировать все близлежащие формы.

Для начала попробуем сыграть дэгири 1, 3. Если после этого чёрные зажимают «а», у белых появляется разрезание «b». Но к сожалению, у чёрных есть камень Δ , поэтому после 4 хода захваченными оказываются не чёрные, а белые камни.

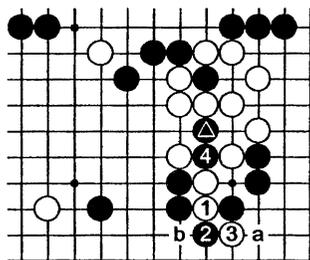


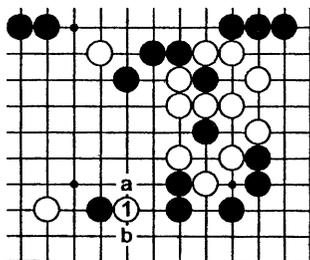
Диаграмма В

Итак, прямое внедрение не работает. Тем не менее, совершенно ясно, что мы должны учитывать эту возможность при разработке дальнейших планов. Наша задача – создать условия, при которых белые камни не были бы захвачены при б.1. Таков «научный» путь предотвращения катастрофы в стиле Омур Масудиро.

Д.1. Я сразу приведу правильный ответ. Белые должны играть цукэ 1; именно этот ход был сделан в партии.

Это хороший ход, который напоминает указ Омур Масудиро, и после него преимущество белых становится неоспоримым; но почему этот ход так хорош?

Пусть читатель пока сам проанализирует ценность этого хода, а я вскоре всё объясню. У чёрных есть два возможных ответа: «а» и «b».



д1

Д.С. Допустим, чёрные накрывают сверху 1; сагари б.2. Если чёрные прерывают соединение 3, белые вклиниваются 4. На этом приготвления завершаются.

Дальнейший результат не зависит от того, разрежут ли чёрные в «а» или «b».

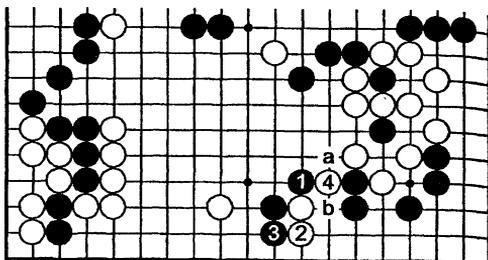


Диаграмма С

Д.Д. Если чёрные разрезают 5, белые разрезают 6. Это пушки Армстронга, направленные на храм Уэно. Если чёрные блокируют 7, белые разрезают 8. Происходит прямое попадание; два чёрных камня находятся под угрозой захвата.

Из-за опасности немедленно захвата чёрным некогда играть «а». Таким образом, пожары в городе удаётся предотвратить.

Д.Е. В продолжение предыдущей диаграммы белые сдавливают 10 и нападают 12. Даже если чёрные проводят контратаку 13...

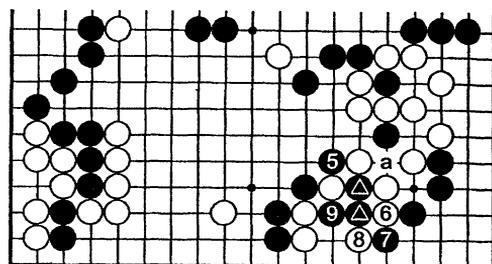


Диаграмма D

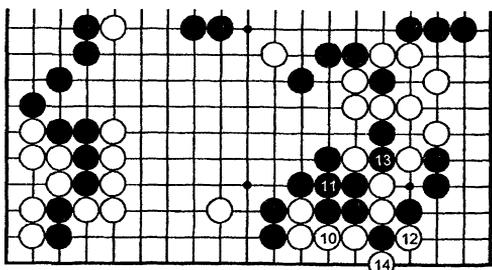


Диаграмма E

Д.Ф. ...чёрным нечего бояться. Другими словами, если после б.14, 16 чёрные играют «а», то белые играют подзюки «b», и у них остаются возможности разрезания «с», «d» и «e». Чёрные несут тяжёлые потери.

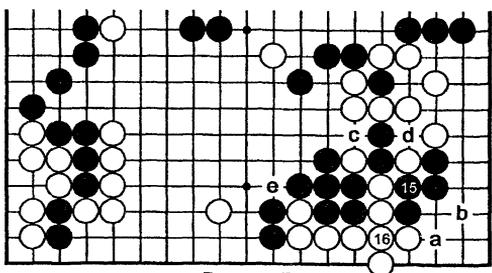


Диаграмма F

Д.Г. Если на то пошло, на ханэ-коми ♀ чёрные сыграют что-нибудь вроде сагари 1. Но в этом случае белые отвечают атэ 2 и соединяются 4. Цель их вторжения с успехом достигнута, и теперь можно переходить к атаке на четыре камня, дрейфующих слева.

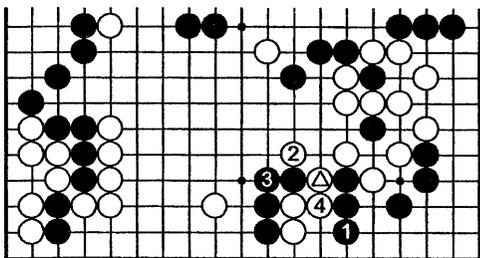


Диаграмма G

Д.Н. Вернемся к самому началу. Что, если чёрные защитятся от цукэ ♀ нижним ханэ 1?

Конечно, в этом случае белые сопротивляются 2 – тэсудзи. Если чёрные разрезают 3, белые удлиняются 4. Если ч.«а», камень ♀ захватывается в ситё: б.«b» - ч.«с» - б.«d».

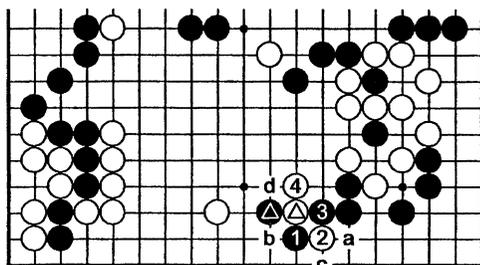


Диаграмма H

Д.И. Если белых это не устраивает, и они соединяются 1, происходит катастрофа. Белые отрывают и захватывают три важных черных камня 2 и 4, а в будущем у них остаётся разрезание «а».

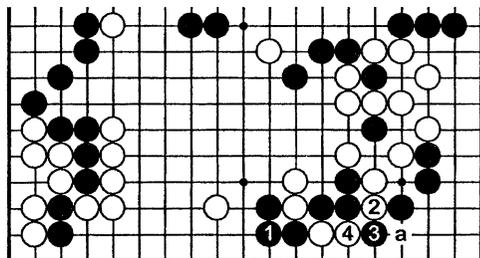


Диаграмма I

Д.Ж. Отвечая на б.1 ходом 2, чёрные по крайней мере избегают варианта на предыдущей диаграмме, но тогда их группа в правом нижнем углу оказывается под угрозой.

Если после б.5 чёрные играют справа, то белые опускаются «а». Если же ч.«а», то б.«b» угрожает жизни угловой группы.

Впрочем, и без этого для белых будет достаточно прорезать 1...5. В данной позиции ч.«с» также не работает.

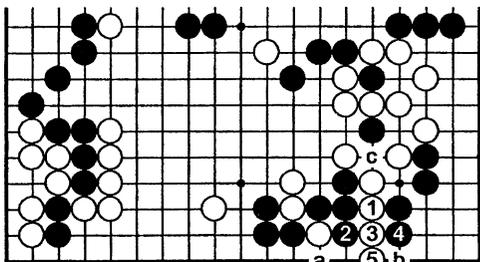


Диаграмма J

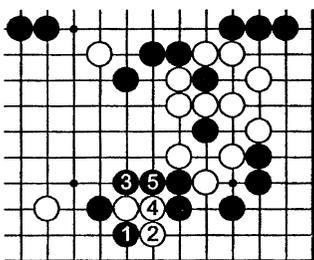


Диаграмма К

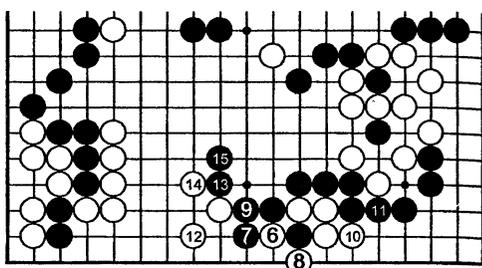


Диаграмма Л

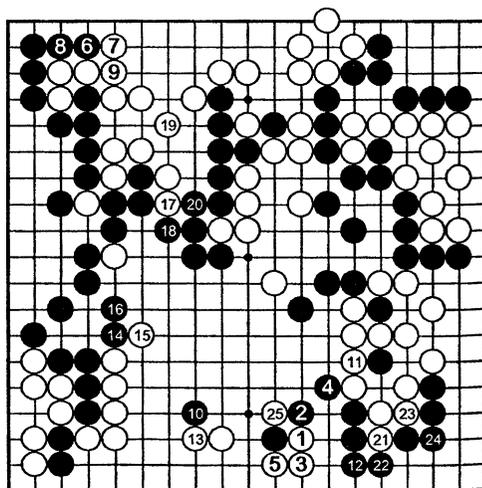
Д.К. Так как же *могут* играть чёрные? Правильный ответ – блокировка сверху 3 и 5 на этой диаграмме.

Д.Л. Следует форсированное продолжение до 11 хода. Белые живут на нижней стороне, а чёрные выходят наружу.

Д.2. В партии чёрные защитились от цукэ 6.1 ходами 2 и 4, и после 6.5 игра в этом месте временно подошла к концу, но белые были удовлетворены сокращением территории чёрных. Кроме того, в углу оставалось некоторое адзи.

Чёрные провели большое ёсэ 6 и 8. Впрочем, его и так можно считать привилегией чёрных. В ответ на ч.10 белые соединились 11, и это тоже было сэнтэ. Всё это можно считать дополнительной выгодой от 1...5. Как показал анализ после игры, вместо этой диаграммы чёрным следовало играть так, как показано на диаграмме Л. Это было бы чуть лучше для них, хотя преимущество белых все равно оставалось бы непоколебимым.

В партии было сделано ещё около 100 ходов. В конечном счёте белые выиграли 5,5 очков. Возможно, в партии любителей результат партии бы ещё два-три раза поменялся, но для профессионалов 5,5 очков – большой разрыв. Можно сказать, что в тот момент, когда белые сыграли цукэ 1, партия была закончена.



Д2

Кампания Комаки-Нагакутэ

В третьем месяце 12 года периода Тэнсё (1584) Хидэёси Тоётоми, который вёл войну за объединение Японии, столкнулся с чрезвычайно мощным врагом. Это был Токугава Иэясу, тайно собравший свои силы в городе Токай. Противостояние армий возле Комаки обернулось долгой, затянувшейся чередой мелких стычек.

Икэда Цунэоки, генерал на стороне Хидэёси, попытался выйти из переломить ситуацию. Он убедил Хидэёси, вопреки мнению последнего, разрешить ему тайно напасть на штаб-квартиру Иэясу в Микава. Предполагалось реализовать стратегию накаири, то есть временного отвода сил. Однако сама идея тайного перемещения армии в 20 000 солдат была совершенно абсурдной. Иэясу немедленно узнал об этом плане, войска Икэда попали в засаду и были полностью уничтожены.

Если бы Хидэёси продолжал противостоять Иэясу, трудно сказать, чем бы это кончилось. Выдающийся полководец изменил свою стратегию и в одностороннем порядке отвёл свою армию.

В итоге Хидэёси заключил мир с Ода Нобуо, союзником Иэясу. Вследствие его усилий Саса Наримаса и Тёсокабэ Мототика были вынуждены капитулировать, и положение Иэясу стало безнадёжным. Несмотря на свое тактическое поражение, Хидэёси победил Иэясу на стратегическом уровне и заставил его признать себя верховным правителем.

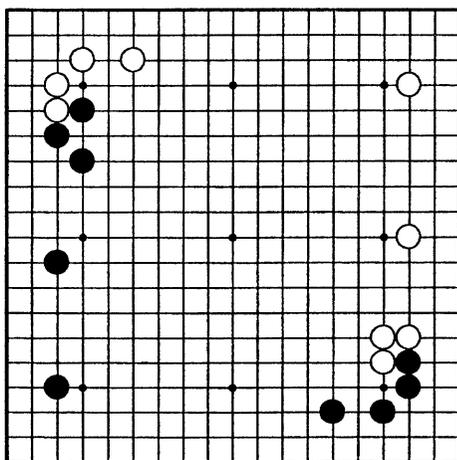
3. Тоётоми Хидэёси и Токугава Иэясу

Локальная кампания Комаки-Нагакутэ кончилась полным поражением Хидэёси, однако он не впал в отчаяние. Выдающаяся стратегия Хидэёси компенсировала тактические неудачи, что в конечном счёте и сделало возможным объединение Японии.

Позиция 3. Ход чёрных

Из партии любителей 1 дана.

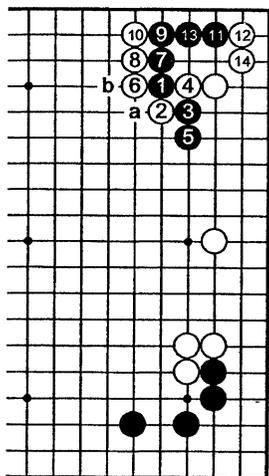
Формы на левой и правой сторонах почти идентичны. При виде такой диспозиции невольно вспоминается противостояние сил Хидэёси и Иэясу в Комаки-Нагакутэ. К чему оно приведёт?



Позиция 3

Д.1. В партии чёрные начали с атаки угла 1. Конечно, это вполне нормальный пункт, и о нём нельзя сказать ничего плохого.

Но в ответ б.2 последовал совершенно невысказанный ход 3, напоминавший «временный отвод сил» Икэда Цунэоки при Комаки-Нагакутэ. Конечно, чёрным в этой позиции следовало применить обычный вариант: ч.«а» - б.3 - ч.«б».



Д1

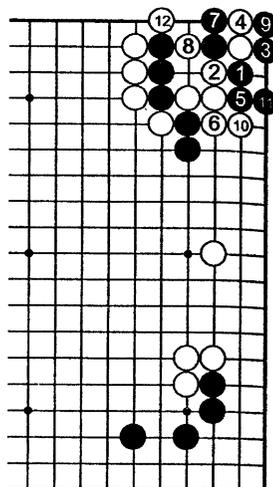


Диаграмма А

Белые немедленно разрезали 4 и напали 6, начиная мощную контратаку. После 14 хода ошибка чёрных стала очевидной. Их авангард был полностью уничтожен.

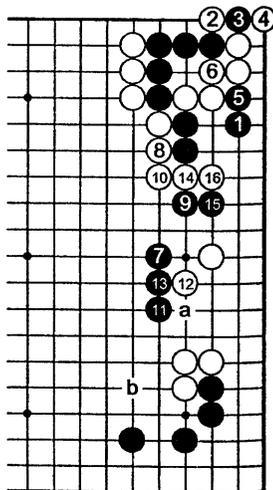
Д.А. По крайней мере, черным следовало сыграть 1 вместо 13 на Д.1. После ч.11 потери чёрных не так уж велики.

Д.2. Далее последовало 1...5. Чёрные получили сэнтэ, но они отдали белым большую территорию в углу, и уже на ранней стадии партии перед ними замаячил призрак поражения.

Чёрным пришлось отступить. Боси ч.7 выполняет те же функции, что и стратегическое отступление Хидэёси при Комаки-Нагакутэ. Кстати говоря, ч.7 сам по себе очень хороший пункт.

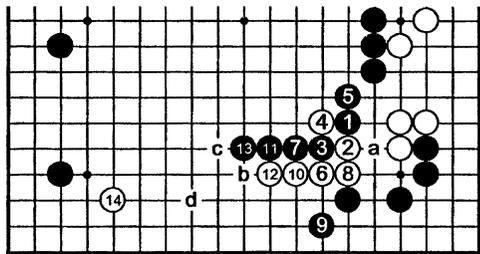
Иэясу, лишившись противника при Комаки-Нагакутэ, также отвёл свои силы. Однако в этой партии белыми играл не Иэясу.

Белые в полной уверенности сыграли 10, 14 и 16, стремясь увеличить свои трофеи. Конечно, это были плохие ходы, которые придавали слишком большое значение одной части доски. Вместо 10 белым следовало играть «а», а вместо 14 и 16 – прыгать «б». Чёрным представилась золотая возможность переломить ход игры.



Д2

Д.3. Кэйма 1 – отличный ход, расширяющий зону чёрных. Этим ходом черные компенсировали свои потери в правом верхнем углу, и слабость стратегии белых стала очевидной. Белые пошли на воинственный прорыв 2 и 4. С локальной точки зрения это тэсудзи, и отступление 5 вполне естественно для чёрных. Было бы верхом глупости играть 8 вместо б.4, или «а» вместо 5. Кроме того, ход «а» вместо 7 не только позволил бы белым построить поннуки, но и заставил бы их выжить на правой стороне, так что в конечном итоге чёрные ничего бы не добились.



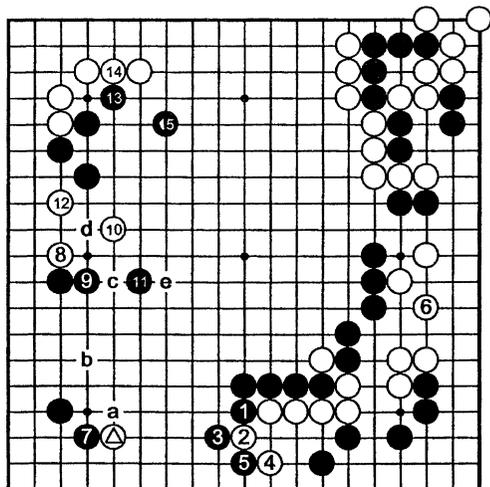
д3

Чёрные удлиняются 11 и 13; их зона становится всё масштабнее. Белые уже осознали всю невыносимость своей позиции и атаковали угол 14, но это был ещё один плохой ход. Вместо 14 белым следовало играть «b» - ч.«с» - б.«d». Дальше они действуют в зависимости от ответа противника.

Д.4. Магари ч.1 – срочный пункт, который обеспечил чёрным явное преимущество. Играть 2, 4 белым не стоило; лучше просто ответить 6. После косуми-цукэ ч.7 белые не могут приводить в движение камень ⊕. Если б.«а», то чёрные начнут атаку ходом «b» и построят территорию на левой стороне, а у белой группы будут большие проблемы с выживанием.

Белые попытались закрепиться на левой стороне через цукэ 8, но черные удлинились 9, и позиция белых стала ещё хуже. Вместо 8 белым следовало играть боси «с», и если затем ч.«d», то б.«е».

Так или иначе, после ч.11 игра пошла по сценарию Хидэёси, и её исход был предreshен. В любительских партиях сторона, захватившая большую группу в начальной борьбе, нередко проигрывает партию – наверное, потому, что после локальной победы игрок расслабляется и начинает отставать на стратегическом уровне. Помните: стратегия важнее тактики.



д4

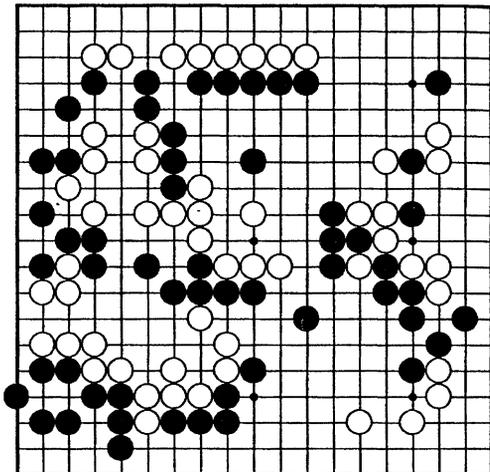
4. Воздушные ямы

Считается, что Го не зависит от везения. Наверное, в отношении мастерства игры это правильно, и всё же, игроки – тоже люди, и любой из нас может проиграть из-за неожиданного «зевка», или выиграть из-за ошибки противника.

Позиция 4. Ход чёрных

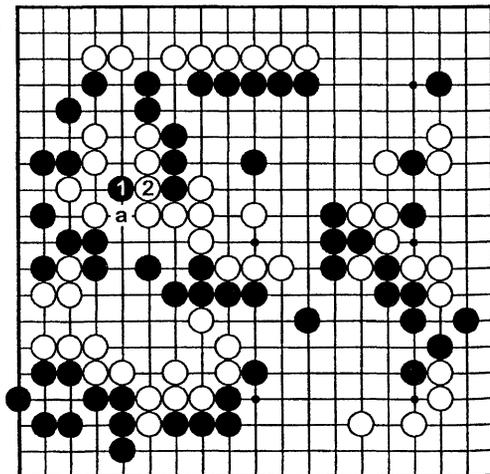
Позиция из первой партии финала VII Хонимбо среди женщин. Победитель определялся по серии из трёх партий между Китани Рэйко 6 дан и Хондой Сагики 4 дан.

Чёрные уже получили преимущество, а позднее они начнут разделяющую атаку белых групп слева и справа. Но когда кажется, что победа уже гарантирована, игрок нередко попадает в «воздушную яму» и проигрывает выигранную партию.



Позиция 4

Д.1. В партии Хонда (чёрные) сыграла 1, нацеливаясь на ноби «а», что выглядит вполне естественно. Но на самом деле этот ход был сомнительным. Почему?



Д.1

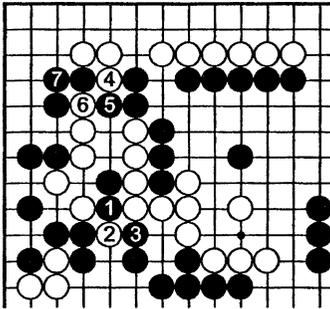


Диаграмма А

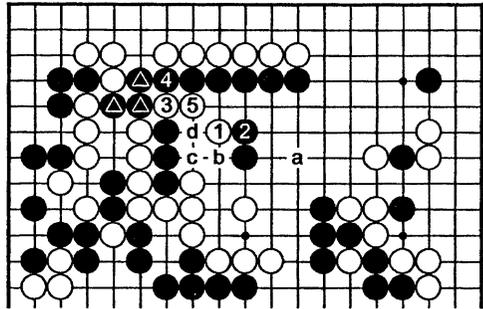


Диаграмма В

Д.А. Допустим, чёрные играют 1; после обмена: 2 - 3 белая группа остаётся только с одним глазом. Проблема возникает позднее. Дело в том, что белые могут сыграть 4 и 6 в сэнтэ.

Д.В. Далее белые наносят удар 1. Если ч.«а» или ч.2, белые разрезают 3, 5. Три чёрных камня обречены. Если же вместо 2 чёрные нажимают «б», то б.«с» - ч.«d» - б.3, и три важных камня ♚ погибают.

Д.С. Если на удар ♚ чёрные защищаются 1, белые нажимают 2. После 10 хода захваченной оказывается вся чёрная группа.

А именно, если после б.10 ч.«а», то белые соединяются «б», а если ч.«б», то белые прорываются наружу: б.«с» - ч.«d» - б.«а».

Д.Д. Вернемся к позиции на Д.1. Чёрным следовало сочетать атаку на белых с собственной защитой; для этого они намеренно строят плохую форму 1. Если бы чёрные сыграли подобным образом, белым вряд ли бы удалось найти ответ.

Если белые соединяются 2, чёрные вынуждают обмен: 3 - 4, а затем играют 5. Белые не смогут построить глаз в этом месте. Если после ч.7 б.«а», то ч.«б»; если б.«б», чёрные разрушают глаз вбрасыванием «а».

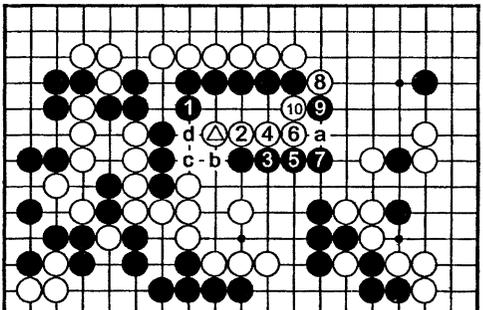


Диаграмма С

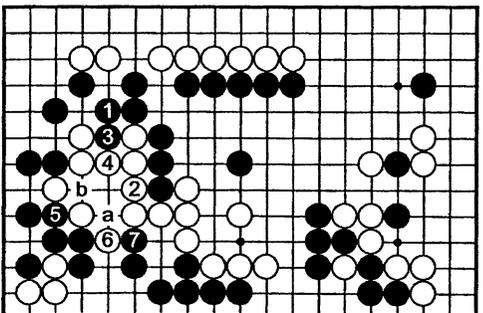


Диаграмма Д

Д.Е. Если же на \triangle белые отвечают 1, то *теперь* чёрные играют 2. После 3...6 белые остаются без глаза.

Кроме того, если белые нажимают 7, чёрные могут соединиться 8, и разрезание «а» становится готэ для белых. Если белые разрезают, чёрные защищаются «b», и белые оказываются в тупике.

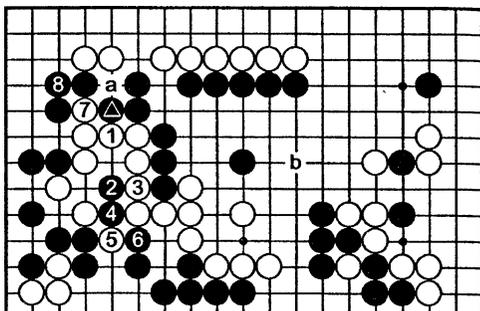


Диаграмма Е

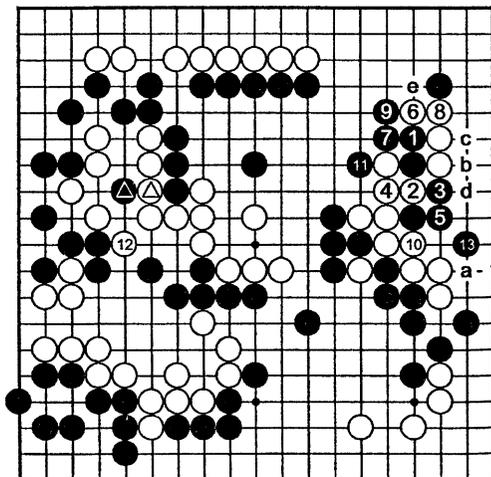
Как играет разрезание: в сэнтэ или в готэ? Это вопрос оказывается ключевым для построения двух глаз белыми.

Д.2. Посмотрим, как развивались события дальше.

Как упоминалось выше, из-за обмена \triangle - \triangle чёрные упустили свою золотую возможность. Тем не менее, белая группа ещё не окончательно жива, и игра все еще смотрится перспективно для чёрных. По этой причине чёрные вытянули свой камень ходом 1, прицеливаясь одновременно и налево, и направо. Естественно, ханэ-коми 2 – единственный ответ за белых.

После 3...10 чёрные повернули 11. Влияние белых в этой области возросло, и белая группа слева оказалась в большой опасности. Следовательно, белые были вынуждены ответить 12.

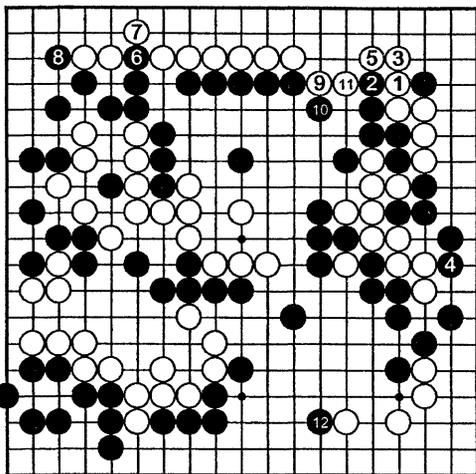
Косуми ч.13 обеспечивает соединение. Белая группа на правой стороне парализована. Даже если белые блокируют «а», у чёрных имеется ход «b». Белые проигрывают сэмэй, возникающий в результате продолжения «с»...«f». Построить глаза и сверху, и снизу им не удастся.



Д2

Д.3. Белые вынуждены нажимать 1. Чёрные провели обмен: 2 - 3 и соединились 4. Белые камни были надёжно захвачены. Белые повернули 5 и по крайней мере получили угол, но этот обмен был благоприятным для чёрных. Затем чёрные заняли большие пункты 6 и 8, гигантскими шагами приближаясь к победе.

Как я уже сказал, после золотой возможности чёрных поджидала ловушка. Полёт чёрных продолжался гладко, но неожиданно они попали в «воздушную яму».



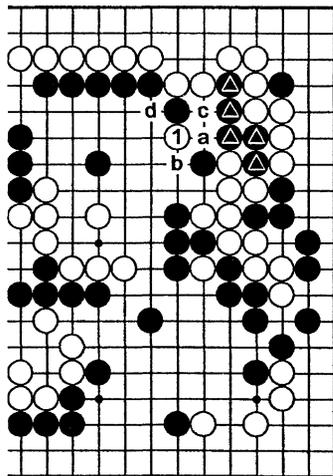
Д3

Произошло следующее: после б.9, 11 чёрные переключились на нижнюю сторону 12 и у белых появилась золотая возможность переломить ход партии. Каким был следующий ход белых? Попробуйте взглянуть на позицию с их точки зрения.

Д.4. Цукэ б.1 стал тем убийственным ударом, после которого всё изменилось. Пять чёрных камней полностью парализованы. Не сомневаюсь, что многие читатели правильно предположили этот ход.

Любителю такой ход увидеть нелегко, но для профессионала такая оплошность выглядит странно. Возможно, я объясняю очевидное, и всё же позвольте добавить: если после б.1 чёрные играют «а»), то б.«b»); если ч.«с»), то б.«d»).

Кроме того, если чёрные начинают с «b»), то атэ «а») захватывает пять камней. Как бы ни играли чёрные, спасти камни ♀ не удастся. А с гибелью пяти камней ожили десять обречённых камней белых. Разница составляет порядка 40 очков. Не стоит и говорить, что чёрные тут же сдались.



Д4

Приобретение Луизианы

Когда Томас Джефферсон был президентом, Америка состояла из 13 штатов, а ее западная граница проходила по реке Миссисипи. В то время фермеры американского Запада поставляли свою сельскохозяйственную продукцию вниз по реке в Новый Орлеан. Но поскольку этот регион находился под французским господством, это было неудобно и невыгодно.

По просьбе фермеров Джефферсон обратился к французам с предложением о покупке Нового Орлеана и прилегающей области Западной Флорида. Франция, находившаяся на грани войны с Англией, неожиданно ответила, что она продаст только всю Луизиану.

Казалось, что такая покупка слишком грандиозна даже для президента, и Джефферсон заколебался. Но получив сильную поддержку со стороны фермеров, он немедленно вступил в переговоры. В результате территория площадью 828 000 квадратных миль была приобретена за 15 000 000 долларов. Таким образом, территория Луизианы обошлась Америке по смешотворно низкой цене – около 25 центов за гектар (10 000 квадратных метров).

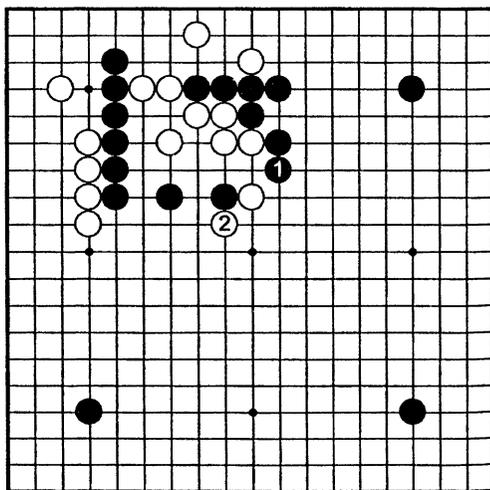
5. Целинные земли

В то время Луизиана представляла собой огромный участок земли, простиравшийся от Миссисипи до Скалистых гор. Ее приобретение привело к мгновенному удвоению территории Соединённых Штатов.

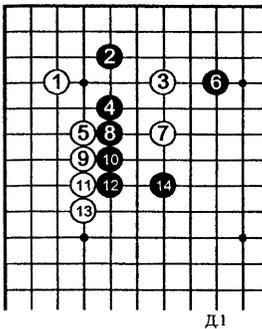
Эта земля оставалась неизведанной для западного человека. Ни продавец, ни покупатель толком не знали, что же именно покупается и продается, поэтому сделка производилась по принципу «кота в мешке».

Позиция 5. Ход чёрных

На диаграмме показана партия на трех камнях форы против сильного любителя. Несомненно, ханэ б.2 в ответ на ноби ч.1 было *overplay* (не нужный ход). Как чёрным играть дальше?



Позиция 5



Д.1

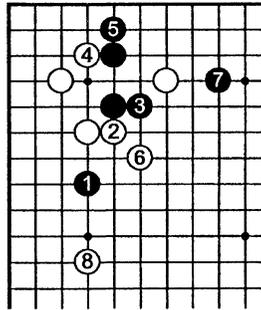


Диаграмма А

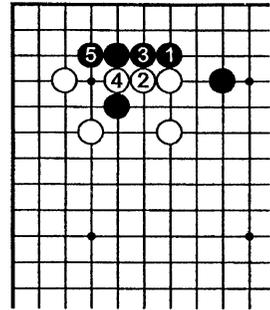


Диаграмма В

Д.1. Для начала посмотрим как начиналась партия. На ч.2 белые ответили жёстким икэнтакабасами б.3; чёрные не могут проигнорировать этот ход. Играя 5 и т.д., белые получают территорию на левой стороне.

Несомненно, заставляя белых удлиняться по четвёртой линии 8...12 невыгодно для чёрных, но боси 14 компенсирует эту потерю, образуя одну из стандартных форм. Это прочный, уверенный путь за чёрных.

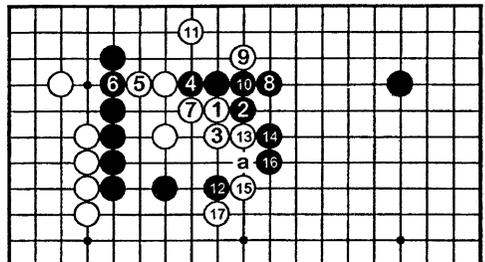
Д.А. Если чёрным не нравится вариант с давлением по пятой линии на Д.1, вместо хасами 6 они могут сыграть 1 здесь. Однако в этом случае белые пускают в ход довольно неприятное хасами 8. Возможно, в форо-вой партии лучше обойтись без подобных усложнений.

Д.В. Вместо 8 на Д.1 чёрные могут сыграть 1. Этот путь игры направлен на получение реальной территории.

Д.2. Белые сыграли цукэ 1 и попытались построить лёгкую форму, опираясь на чёрные камни. Это был единственный ход. Но на ч.4 белым пришлось провести неприятный обмен: 5 - 6. После соединения ч.8 белые провели своевременное кикаси 9, но б.11 был слишком жадным.

Вероятно, белые сознавали, что их противник играет на три камня слабее. Но когда чёрные получили возможность выпрыгнуть 12, белые оказались вовлеченным в довольно тяжелую борьбу. Вероятно, вместо 11 белым следовало занимать пункт 12. В партии белые были вынуждены сыграть 13, и черные заняли хороший пункт 16. Если бы этот пункт достался белым, они бы мгновенно образовали гибкую, легкую форму.

Как было сказано ранее, б.17 был слишком оптимистичным – белым следовало спокойно соединиться «а». Чёрным представилась неповторимая, замечательная возможность.



Д.1

Д.С. Ход ч.1 – хорошо подчёркивает ошибку белых ⊕. Следует практически однозначное продолжение до ч.11...

Д.Д. ...белые вынуждены резать 1. Чёрные берут ко 2, и белым приходится соединяться 3, после чего черные выживают в углу 4...14.

Конечно, белые выживают 15...19, но чёрные перекрывают выход в центр ходом 20. Если теперь б.«а», чёрные отдадут два камня «б». Чёрные камни 2 и ⊕ сыграли свою роль, и на этой стадии игры их можно спокойно пожертвовать.

А теперь взгляните на зону чёрных. Она огромна, словно Луизиана, приобретённая Америкой! Возможно, кто-то ска-

жет: «Правая и нижняя стороны не разыграны, так что у белых ещё есть надежда», но такие люди ничего не понимают во внешнем влиянии.

Д.3. Если бы чёрные потратили немного времени на размышления, они бы наверняка нашли вариант на предыдущей диаграмме. Но в партии они мгновенно заблокировали 1. Впрочем, это ход тоже вполне годится для чёрных.

Может показаться, что б.6 является естественным ответом на 5, но это заблуждение. Допускать захват камня ⊕ крайне неприятно, но это всё же лучше, чем блокировка ч.7.

Белые могут выжить 8...12, но конечно, этого недостаточно: белые решительно сыграли 18, не обращая внимания на свою слабость наверху. Они понимали, что это их единственный шанс на победу.

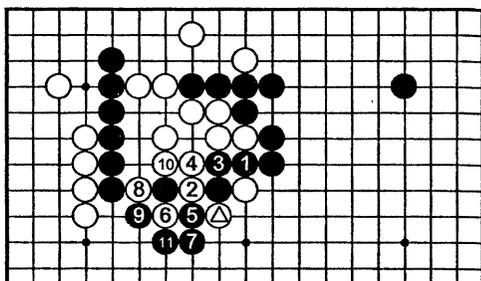


Диаграмма С

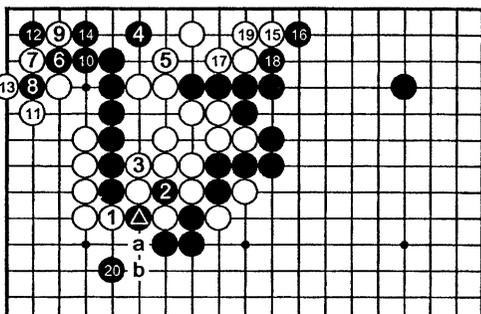
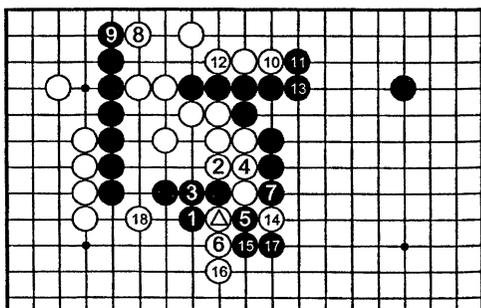


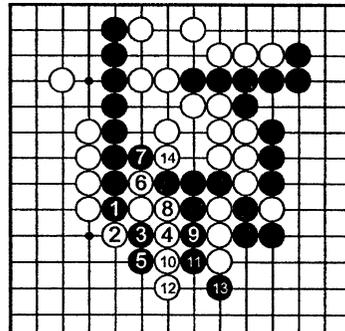
Диаграмма D



Д3

Д.4. У чёрных нет выбора, они вынуждены прорезать 1, 3. Честно говоря, б.4, 6 объяснялись в основном упрямством и попыткой решить проблемы методом «грубой силы».

Тем не менее, захват трёх камней в ситё ходом 13 обеспечивает чёрным верный выигрыш. Луизиана, которую они когда-то хотели, но не могли купить, идет прямо к ним в руки. Белым остаётся только резать 14 и вступать в борьбу.



Д.4

Д.Е. Я должен упомянуть ещё об одной проблеме. Перед вами гипотетическая диаграмма, которая предполагает, что вместо 4 на Д.4 белые угрожают захватом снаружи. Ход чёрных: что будет дальше? Простого выживания в углу недостаточно.

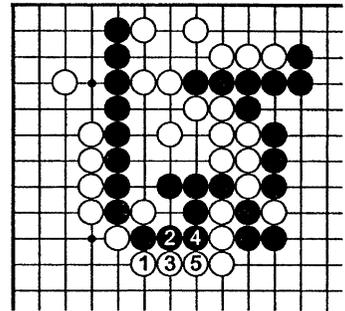


Диаграмма Е

Д.Ф. После варианта 1...13 у белых остаётся только один глаз. Белые проигрывают сэмзай, начинающийся с обмена: б.«а» - ч.«б». Именно из-за того, что чёрные могли пойти на этот вариант, белые выбрали Д.4.

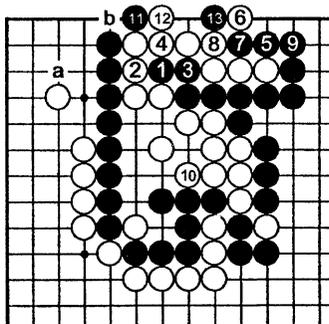


Диаграмма F

Д.Г. Тем не менее, даже после б.14 на Д.4 у чёрных имеется ко-борьба 1...7, показанная на этой диаграмме. Если после ч.7 - б.«а», то ч.«б»; если б.«с», то ч.«в». В любом случае начинается ко-борьба.

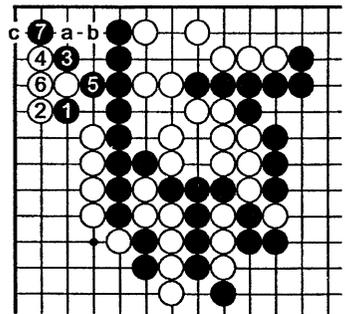


Диаграмма G

Д.Н. Если после предыдущей диаграммы белые играют цукэ 1, чёрные с темпом отыгрывают кикаси 2 и выживают безусловно.

Если б.3 в «а», то после варианта ч.«b»- б.«с» - ч.3 снова возникает ко-борьба. В данной ситуации она безнадежна для белых.

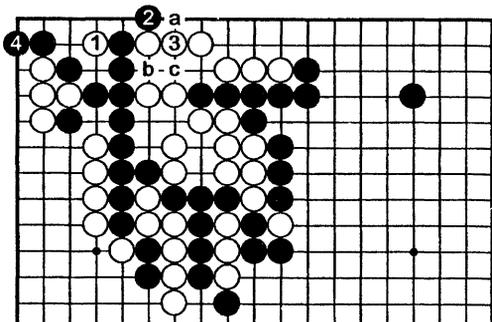


Диаграмма Н

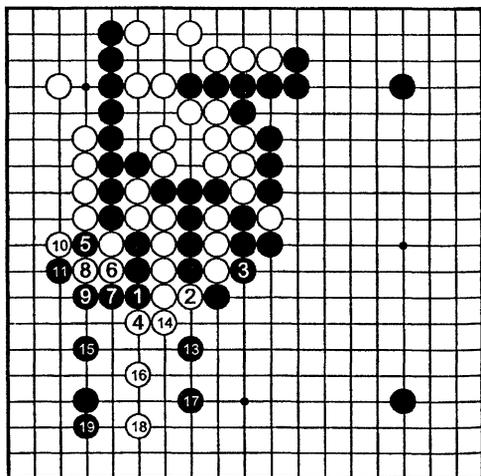
Д.5. Чёрные также знали об этой возможности, но они действовали осторожно, чтобы сохранить свое преимущество и не поддаться на провокации белых.

Комбинация, начинающаяся с хода 1, была направлена на жертву девяти камней в левом верхнем углу. Возможно, некоторые читатели подумают: «Как можно быть уверенным в победе, если отдать белым такую громадную группу?», но в данном случае группу можно сравнить с 15 миллионами долларов, заплаченными Америкой за Луизиану.

Как ни странно, сделка с отдачей девяти камней выгодна для чёрных!

Давайте разберемся, почему. Хотя правая сторона ещё представляет собой невозделанную «целину», она составляет 180 очков – почти половину доски. Даже если белые отнимут верхний и нижний углы, каждый из которых стоит по 40 очков, у черных все равно останется 100 очков. В сумме с левым нижним углом получается 120 очков.

Всё, что белые могут противопоставить этому – около 70 очков наверху слева. А поскольку у чёрных ещё остаются возможности для игры в левом верхнем углу, можно сделать вывод, что партия закончена.



Д.5

Третья англо-голландская война

В 1672 году Голландия подверглась вражескому нашествию одновременно с суши и моря. Врагом на море была Англия, лишившая Испанию морского господства, а на суше – Франция под предводительством Людовика XIV, который стремился расширить свои владения, пока его правление было на подъеме.

Голландия какое-то время достойно оборонялась, однако ей противостояли сотни тысяч отборных солдат. Несмотря на отчаянное сопротивление, одна из самых малых стран северной Европы потеряла более половины территории и находилась на грани полного завоевания.

Именно в тот момент молодой принц Вилем Оранский (позднее Вильгельм III Оранский) выступил живым воплощением надежд своего народа. Он отверг предложение англичан о капитуляции, сказав своим последователям: «Если мы не хотим видеть гибели своей Родины, есть только один верный способ: умереть, защищая последнюю дамбу».

Силы Оранского продолжили сопротивление, взяв на вооружение тактику разрушения дамб. Голландия устояла в самый тяжелый момент, а на следующий год благодаря помощи Испании и Пруссии ей удалось вытеснить вражеские армии со своей территории.

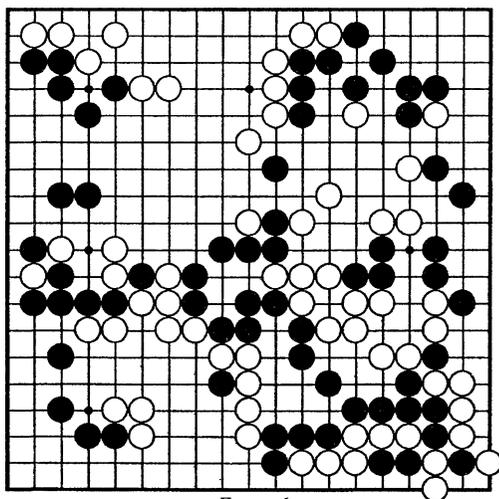
6. Слава семьи Оранских

В Голландии власть принадлежала двум влиятельным силам: первая – торговцы и аристократы, и вторая – военный генерал-губернатор и чиновники. Должность генерал-губернатора в течение многих поколений передавалась по наследству в прославленном семействе Оранских.

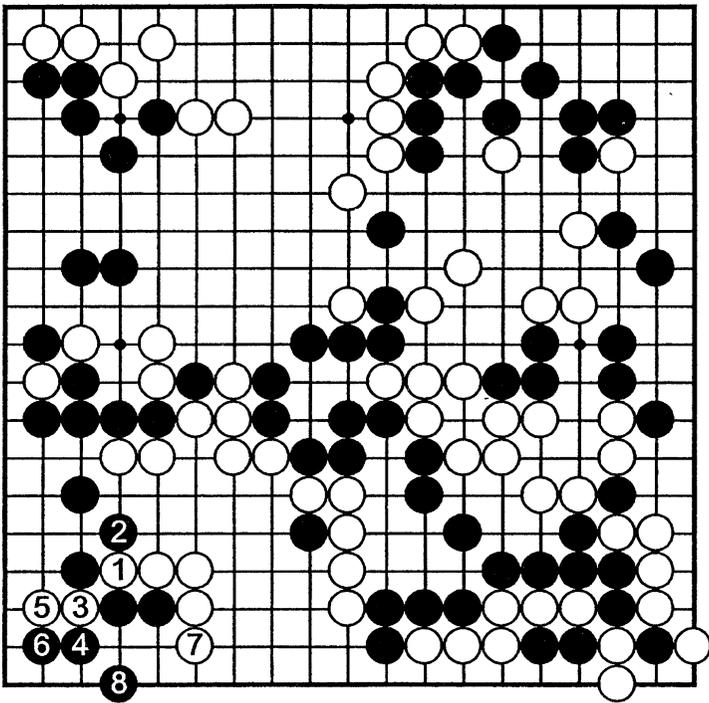
Голландия стояла на грани уничтожения, но её спас несгибаемый боевой дух 22-летнего Вильгельма Оранского.

Позиция 6. Ход белых

Позиция из пятой партии финала XXVI Хонимбо, в которой я играл с Исидой Ёсио 7 дан. Оцените несгибаемый боевой дух, который проявил Исида, игравший белыми.



Позиция 6



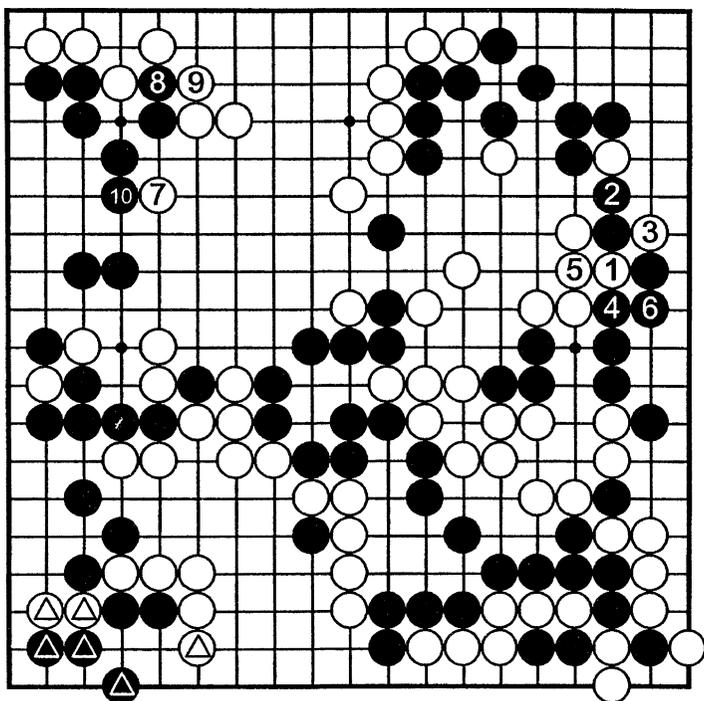
Д.1. У меня нет возможности анализировать всю партию с самого начала. Здесь б.1 соответствовал ходу 132 в партии.

Но на этой стадии белые уже стоят перед угрозой поражения. Как бы искусно они не проводили ёсэ, позиция такова, что с учётом коми они отстают на 5 или 6 очков.

Возможно, некоторые читатели считают, что разницу в 5–6 очков ещё можно скомпенсировать. И действительно, в игре между любителями такое бывает довольно часто. Но эту партию играли профессионалы, поэтому маловероятно, чтобы белым удалось переломить ситуацию в свою пользу. На этой стадии пять или шесть очков становятся почти непреодолимой преградой.

На б.1 последовал естественный ответ 2. Если бы чёрные вместо 2 соединились в 3, они бы проиграли два или три очка.

Белые разрезали 3 и удлинлись 5; именно это продолжение ожидалось после хода 1. Сагари 7 – стандартный ёсэ-прием, направленный на сохранения сэнгэ.



Д.2. Как упоминалось ранее, обмен: ♁ - ♂ часто используется при розыгрыше углов, но в данном случае белые преследовали более важную цель. Вскоре вы поймёте, о чём идет речь, но в этом обмене проявился несгибаемый боевой дух Исида Ёсио, который всегда сражается до последнего.

В 99% случаев белые проводят стандартное ёсэ, но это не оставляет им шансов на выигрыш. Однако в данной позиции ключ к результату партии спрятан в середине левой стороны.

После 1 белые с сэнтэ укрепили свою группу справа 3 и 5, а затем переключились на 7. Конечно, они не просто защищаются, но и нацеливаются на большую чёрную группу в центре. Как мне кажется, именно здесь проявилось сходство с несгибаемым духом молодого голландского генерал-губернатора Вильгельма III, защитившего свою родную землю от вторжения английских и французских армий.

Д.3. Полагаю, читатели более или менее понимают, зачем был сделан ход 1. Во-первых, у белых появляется продолжение «а» на левой стороне. Во-вторых, он создаёт угрозу для большой чёрной группы в центре.

Конечно, чёрные это отлично сознавали, поэтому они провели обмен: 2 - 3. Иначе говоря, они попытались защититься от б.«а» с сохранением сэнтэ. Но в действительности это было ошибкой.

Чёрные осторожно сыграли 6...10; они полагали, что в этой позиции у них преимущество, а в случае выживания центральной группы победа им гарантирована. Однако именно эта осторожность стала причиной поражения.

Перед белыми возникла долгожданная золотая возможность.

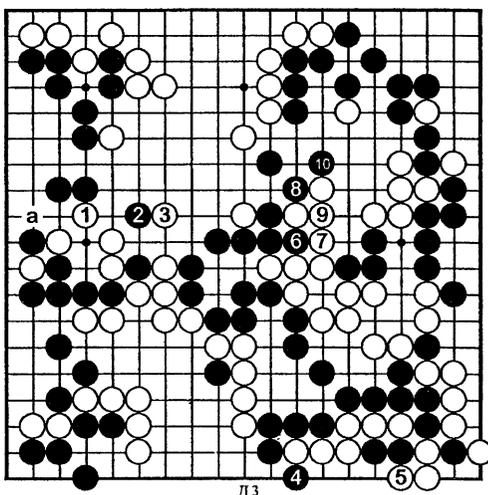
Д.4. Белые не упустили своего шанса и начали контратаку с нодзоки 1. Этот ход должен был сыграть важную роль в будущем.

Затем белые повернули 3. Если чёрные захватывают «а», они будут в безопасности, но понесут большие потери на левой стороне. Результат партии становится почти равным, но именно так следовало играть чёрным.

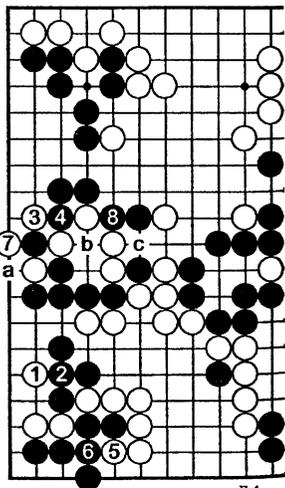
Как показал последующий анализ, после обмена: ч.«а» - б.4 у чёрных все равно сохранялось бы небольшое преимущество.

Когда чёрные сыграли 4, возможность белых воплотилась в жизнь. Белые обменяли 5 на 6, а затем захватили 7.

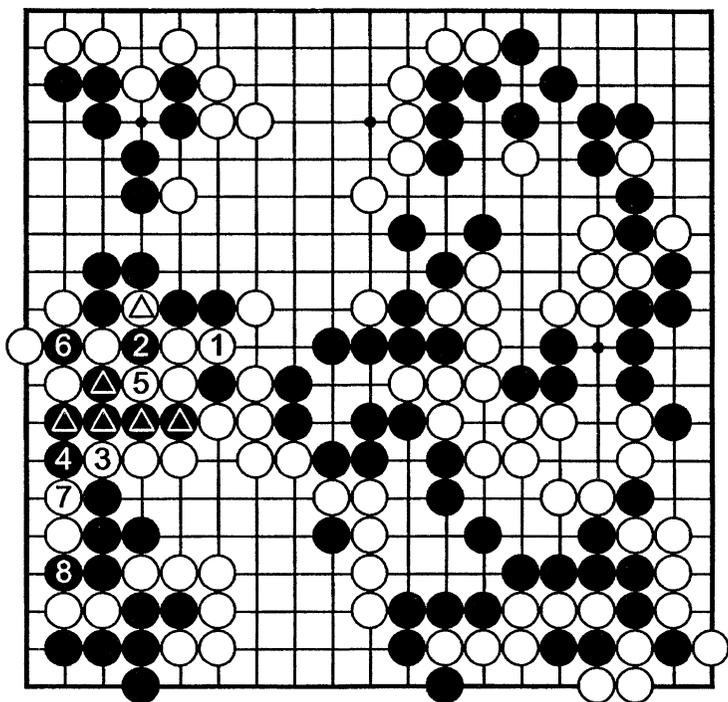
В чём же просчитались чёрные? В том, что после 8 хода у них появляется миаи в пунктах «б» и «с», и они смогут безусловно захватить белые камни.



Д.3



Д.4



Д.5. Обмен: б.1 - ч.2 был естественным. Но затем белые прорезали 3 – именно этот ход они готовили все это время.

Продолжение 4...8 было вынужденным. Если чёрные ходом 6 соединяются в \ominus , белые разрезают 7, и ко-борьба становится неизбежной.

Из-за нехватки времени я просмотрел эту ко-борьбу. Более того, ко-борьба крайне серьёзна для чёрных, а белые на ней почти ничего не теряют. Но и это не всё! У белых имеется множество ко-угроз против белой группы в центре.

Апельсиновое дерево (эмблема Вильгельма Оранского – прим. перев.), которое я считал мёртвым и засохшим, расцвело и начало приносить увесистые плоды. Белым оставалось только собрать урожай.

Я до сих пор с горечью вспоминаю эту партию. Казалось бы, она уже выиграна за чёрных, но всё изменилось из-за моей чрезмерной осторожности.

Поход Наполеона

В 1812 году Наполеон вторгся в Россию во главе самой большой армии за всю историю человечества. Наполеону противостоял знаменитый русский полководец Кутузов.

5 сентября армии сошлись в битве при Бородино. Французская армия насчитывала 130 000 солдат, а российская – 120 000. Тем не менее, из-за блестящей тактики Наполеона и мощи французской кавалерии Кутузов потерял 58 000 солдат и был вынужден отступить.

Воодушевленные победой французы перешли в наступление на Москву. В штабе российской армии многие офицеры выступали за решительную битву, чтобы избежать позора сдачи столицы, но Кутузов с ними не согласился.

«Если дать сражение сейчас, армия будет уничтожена. Нужно выждать, и наше время обязательно придет».

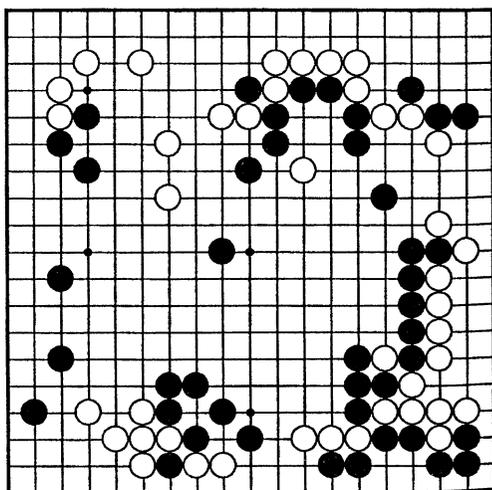
Его слова оказались пророческими. После бескровного захвата Москвы Наполеон осознал, что ему предстоит столкнуться с величайшим врагом – русской зимой, но было уже поздно. Французская армия, которая считалась сильнейшей в мире, погибла почти без боя, от голода и снега.

7. Русская зима

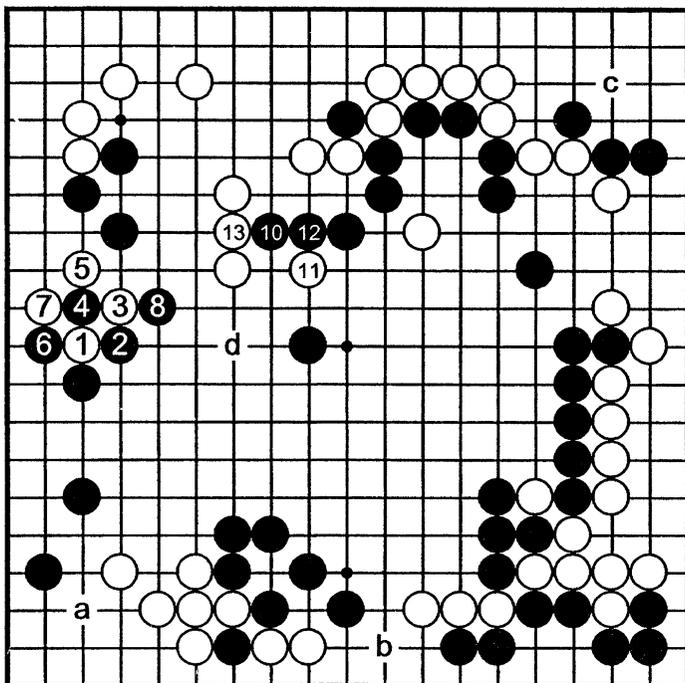
Победителем Наполеона была не регулярная российская армия, а снег, необъятные просторы и российский народ. Заслуга Кутузова в том, что он грамотно воспользовался этими факторами.

Позиция 7. Ход белых

Позиция из партии между Кадзиварой Такэо 9 дан и Исидой Ёсио 7 дан (4 партия финала VIII турнира Дзюбанго). Чёрные строили огромную зону в центре, а белые стремились выйти вперед, аккуратно накапливая реальную территорию. При виде этой партии невольно вспоминается поход Наполеона в Россию.



Позиция 7



⑨-①

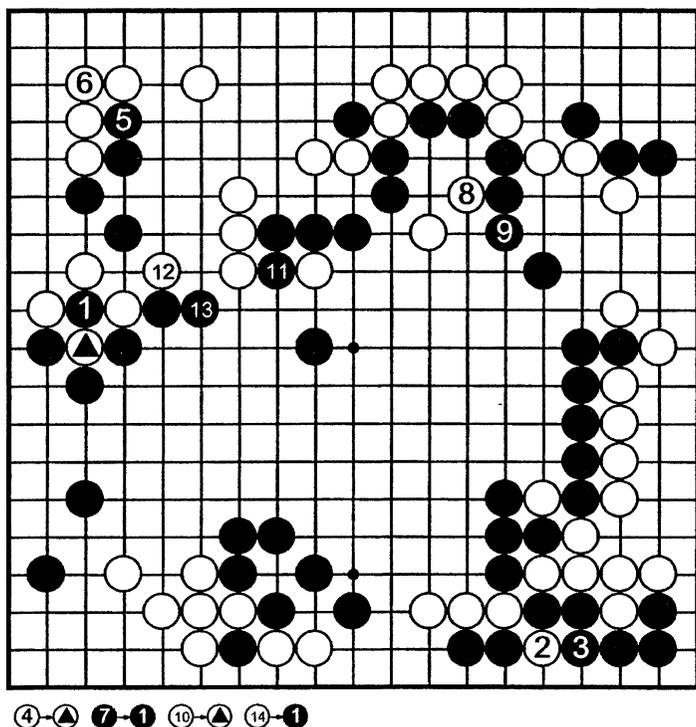
Д.1. Сразу оговорюсь, что я вовсе не собираюсь представлять игроков в роли Наполеона и Кутузова; речь идет лишь о расположении камней и о ходе игры.

Но давайте перейдем к самой игре.

На доске имеется несколько хороших пунктов (например, «а», «b», «с» и «d»), но лишь пункт 1 является действительно критическим.

До настоящего момента серьёзных схваток в этой партии не было, но цукэ 1 завязывает жёсткую борьбу. Можно сказать, на левой стороне началась Бородинская битва.

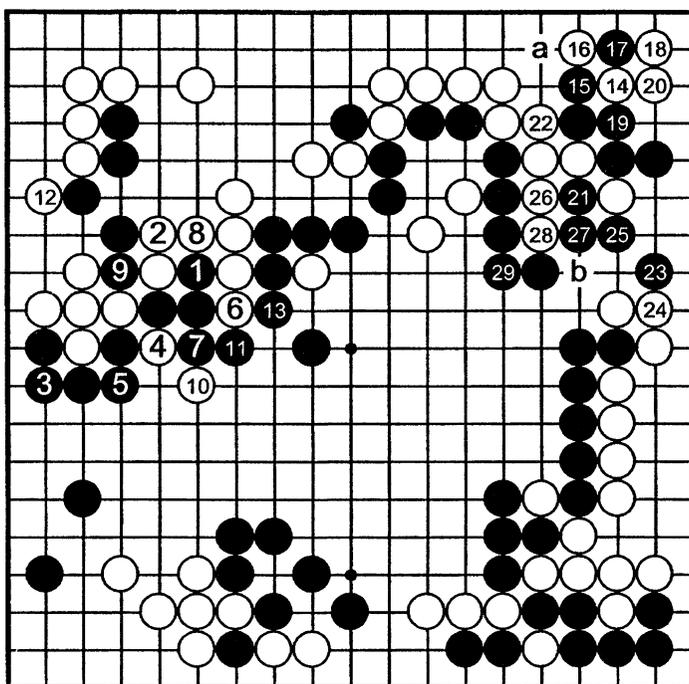
Чёрные ответили 2, и белые вызвали их на борьбу стандартным ханэ 3 — тэсудзи. Черные забрали камень 4 и 6, и тогда белые нанесли ответный удар, затевав ко-борьбу 7. Выбирая этот путь, белые уверены в том, что у них больше ко-угроз, и выигрывая ко-борьбу, они также выигрывают партию. С такой оценкой трудно не согласиться. До 13 хода игра развивалась в точном соответствии с планами белых.



Д.2. Ко-борьба продолжалась. Обе стороны последовательно применили мощные ко-угрозы 2, 5 и 8. Но после того, как белые захватили 10, у чёрных не осталось достойных угроз, поэтому они переключились на окружение центра 11 и 13. Белые закрыли ко соединением 14. Бородинская битва кончилась односторонней победой белых, а захват четырёх камней обернулся тяжелыми потерями для чёрных.

Итак, вся верхняя сторона превратилась в огромную территорию белых, которая приносит около 70 очков. Конечно, чёрная зона в центре тоже достаточно велика, но у белых еще остаются возможности для вторжения. Было бы наивно полагать, что вся эта зона превратится в территорию.

Перед чёрными стоит серьезная проблема: как отгородить эту территорию? Соединение в одном месте неизбежно оставляет точки разрезания в других местах.



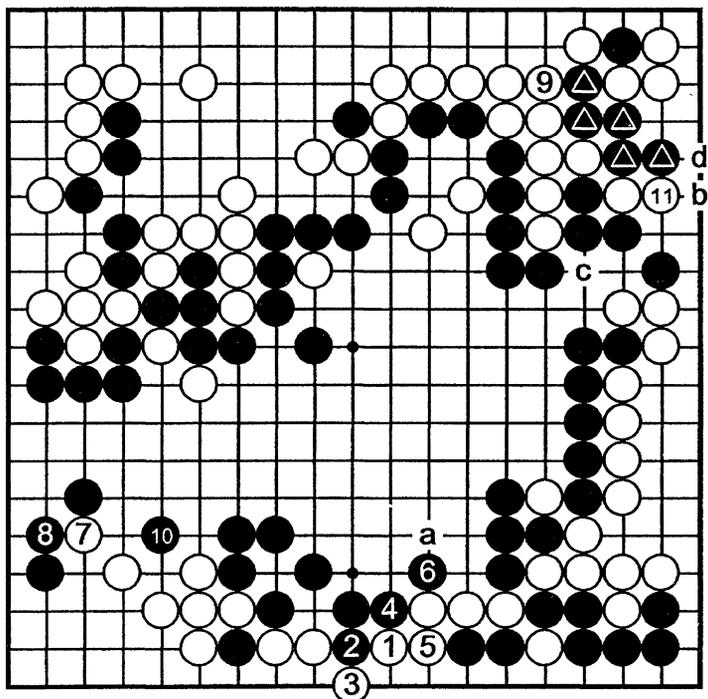
Д.3. К сожалению, эта диаграмма получилась довольно длинной, но я надеюсь, что вы сможете уследить за происходящим – ничего особо сложного на ней не происходит.

После 1...13 на левой стороне наступило затишье. Белые захватили пять камней ходом 12, но чёрные перекрыли выход в центр, а потенциальная территория стала понемногу превращаться в реальные очки. Тем не менее, инициатива перешла к белым, и они провели давно запланированное оки 14. Разрезание 17 было жертвой, которая позволяла чёрным позднее сделать ход «а».

Чёрные выжили 21...27, однако на 28 приходилось отвечать 29, так что сэнтэ снова осталось у белых.

В этой позиции готэ крайне неприятно для чёрных – они должны компенсировать большое коми в 5,5 очка. Кроме того, в форме чёрных остается разрезание «b», оставляющее плохое адзи.

Куда же сыграли белые? Думаю, ответ вполне очевиден, поскольку выбор не так уж велик.



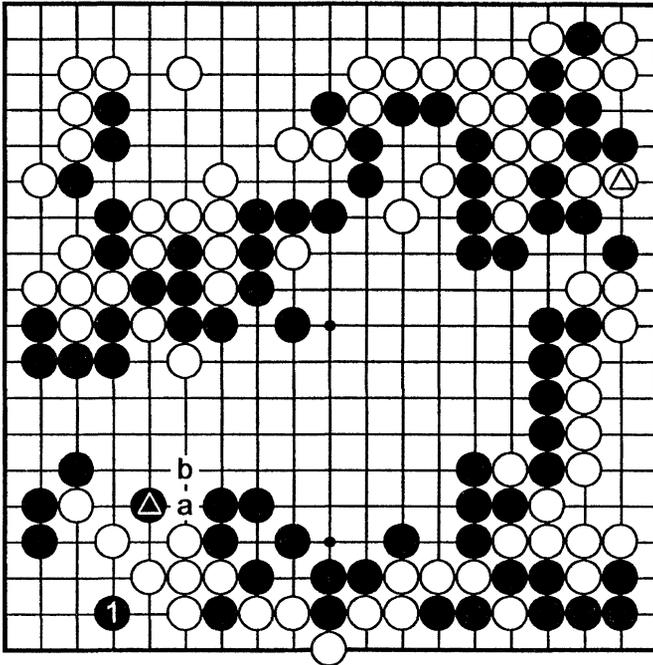
Д.4. Белые сыграли 1. Этот ход сохраняет сэнтэ за белыми (если чёрные проигнорируют его, то б.«а»). Далее, после обмена: 7 - 8, белые заблокировали правый верхний угол ходом 9.

Не стоит полагать, что белые просто защищаются — они планируют продолжение 11. Если на 11 чёрные отвечают «b», белые разрезают «с» и уничтожают чёрную группу. С другой стороны, если ч.«с», белые захватывают пять чёрных камней ходом «d».

Позиция чёрных и так выглядит сомнительно. Если чёрные отдадут камни ③, они ни при каких условиях не смогут выиграть, даже если им удастся полностью перекрыть выход белых из левого нижнего угла.

Очевидно, белые ожидали, что чёрные защитятся в ответ на 9. Однако чёрные проигнорировали этот ход и сыграли внизу 10.

Играя 11, белые считали, что победа у них в кармане, но чёрные нанесли смертельный контрудар.



Д.5. Оки ч.1 решало судьбу белой группы. Раз уж Исида просмотрел его, полагаю, этот ход окажется неожиданным для большинства читателей. Кстати говоря, если белые перед ♁ произведут обмен «а» - «б», то этот ход не сработает. Но как бы то ни было, белые ошиблись: камень ♁ был направлен не только на окружение территории.

Д.А. Если белые пытаются отрезать камень 1 ходом 2, чёрныежимают 3, 5, а затем разрезают 7. У чёрных появляется двойная угроза в пунктах «а» и «б»; белые камни отрезаются и проигрывают сэмэай. На б.«с» чёрные отвечают «d». Поскольку пункты «е» и «f» – миаи, белым не удастся построить два глаза.

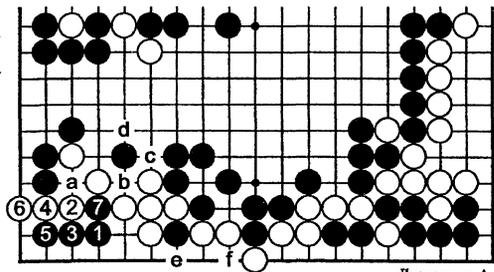
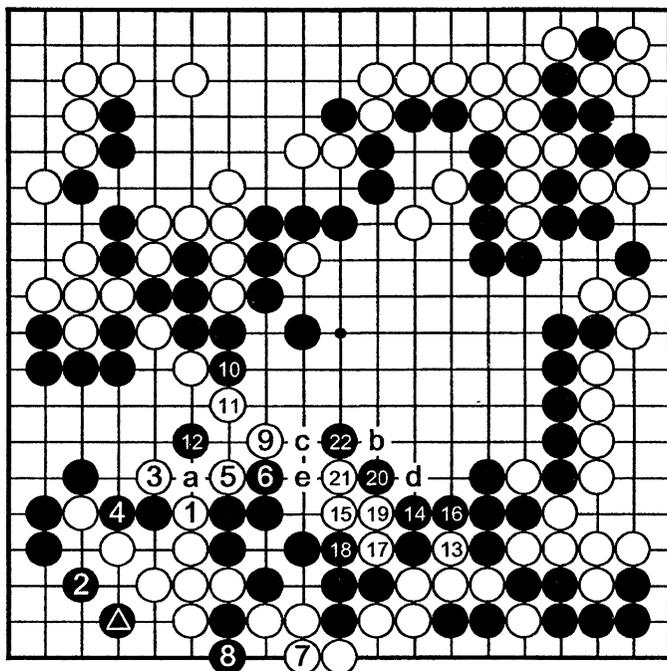


Диаграмма А



Д.6. От удара  белые пришли в ужас, но было уже поздно. Запоздалое прорезание б.1 ничего не даёт – чёрные не блокируют «а», а приводят в порядок свою форму 2.

Ход б.3 и последующие напоминают остатки французской армии, бредущие по российским снегам. Они ещё могут переставлять ноги, но в бескрайних равнинах нет ни еды, ни убежища (в данном случае – второго глаза), где можно было бы укрыться от непогоды. Белые тоже это понимают и ищут повод для эффектной капитуляции. Если на ч.22 белые отвечают «b», последует ч.«c» - б.«d» - ч.«e»: всё кончено.

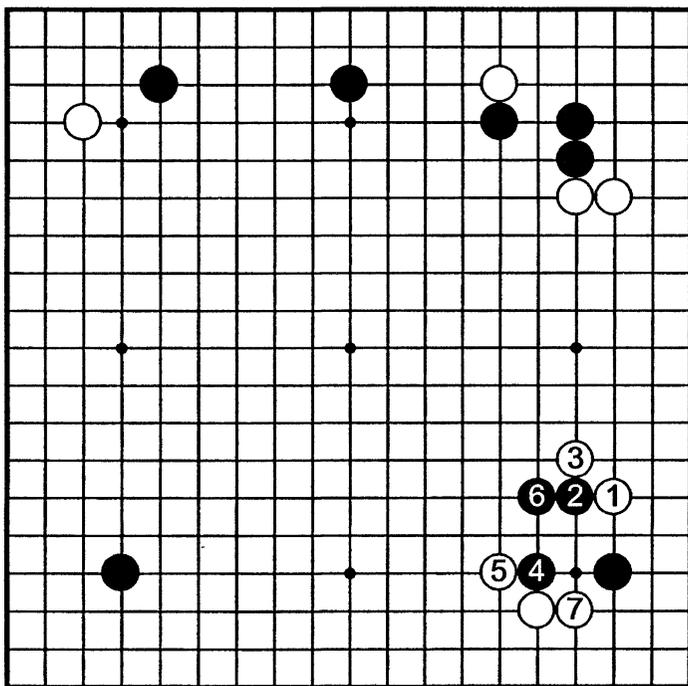
Оказывается, даже Исида по прозвищу «Компьютер» может упускать такие варианты! Вероятно, это покажется утешительным для многих читателей. Эта поучительная партия отлично демонстрирует пословицу «Не говори «гоп», пока не перепрыгнешь»¹.

¹ «...Почти три четверти армии, которую Наполеон привёл в Россию, было разрушено, а остальная, четвертая часть приведена в жалкий беспорядок еще до выпадения снега, которому Наполеон потом заблагорассудился приписать свою неудачу» – Вальтер Скотт. (Примеч. перев.)

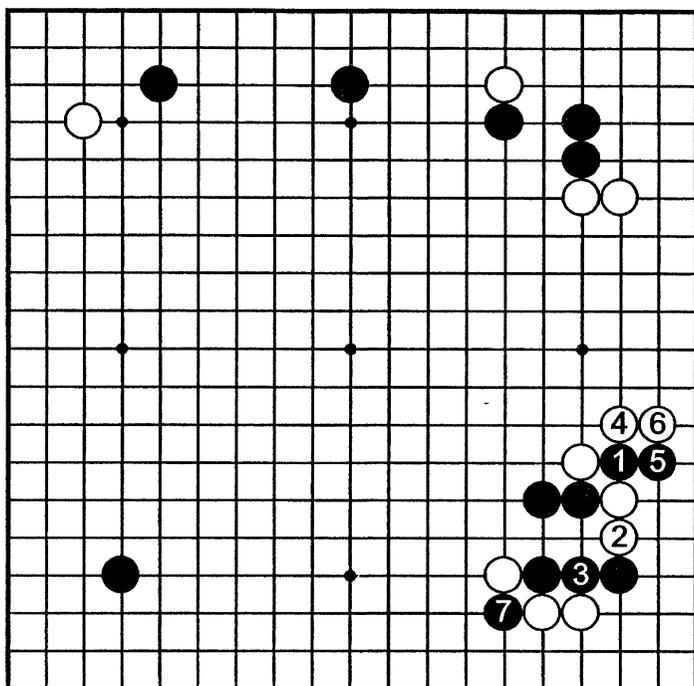
8. Верность или сыновний долг

В 1177 году был раскрыт заговор, направленный на свержение дома Тайра в Сисигатани. Разъяренный Тайра-но Киёмори решил поместить удалившегося от дел императора Го-Сиракава под домашний арест. Говорят, что его старший сын Сигэмори обратился к отцу со словами: «Я желаю сохранить верность своему повелителю, и поэтому не смогу выполнить свой сыновний долг». Впрочем, сейчас трудно сказать, насколько правдива эта история.

Позиция 8. Ход чёрных



Эта партия состоялась в шестом месяце второй эпохи Тэмпо (1831). Сэкияма Сэндаю, сильнейший любитель своего времени, играл на двух камнях форы с тогдашним Мэйдзином, Хонимбо Дзёва. Нас интересует стратегия чёрных в правом нижнем углу.

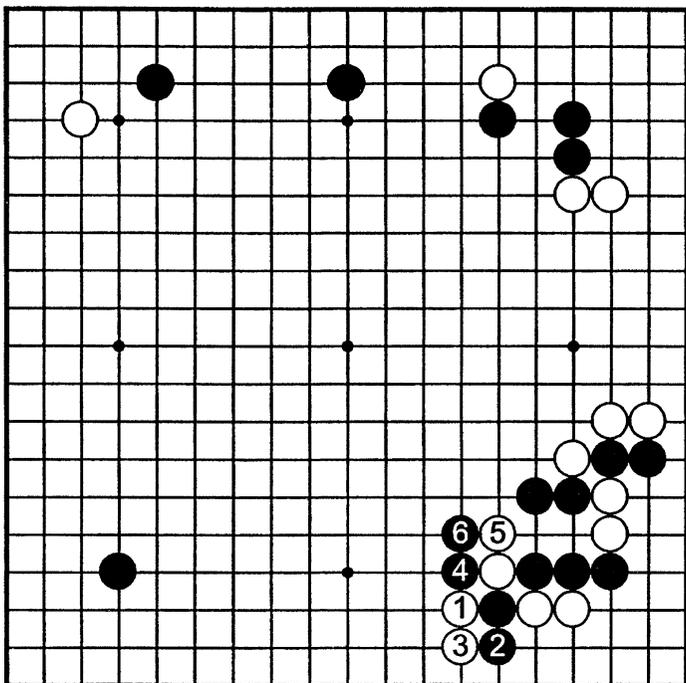


Д.1. Чёрные начали с разрезания 1. Белые провели обмен: 2 - 3, а затем зажали камень 1. Конечно, это было правильно. Далее чёрные удлинились 5 в соответствии с поговоркой: «Сначала добавь камень, потом пожертвуй оба». Чёрные ни в коем случае не должны допустить, чтобы белые построили поннуки одним ходом.

После блокировки 6 чёрные по-настоящему проявили характер и разрезали с другой стороны 7. Ход малость смахивает на хамэтэ, но назвать его неразумным никак нельзя. Наконец-то стало ясно, к чему клонят чёрные.

Не знаю, сознавал ли Мэйдзин Дзёва намерения чёрных. Возможно, он немного расслабился, считая, что играет с простым любителем. А может, знал, что произойдёт, но решил немного подыграть сопернику.

Так что же будет?



Д.2. Белые зашли далеко, и обратной дороги уже не было – любой шаг назад обернулся бы катастрофой. Однако в продолжении 1...6 белые всё ближе подходили к ловушке, расставленной чёрными. И шаг вперед, и шаг назад были одинаково опасны для Дзэва. С другой стороны, для Сэндаю открылась золотая возможность.

Д.А. Если ноби б.1, то чёрные разрезают справа 2. Если б.3, то после ч.4 мгновенный захват «а» и окружение «б» становятся миаи.

Белые оказываются перед сложнейшим выбором. Решать надо сейчас, потом будет поздно. Какие контрмеры могут предпринять белые на Д.2?

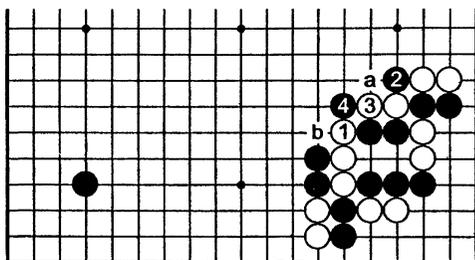
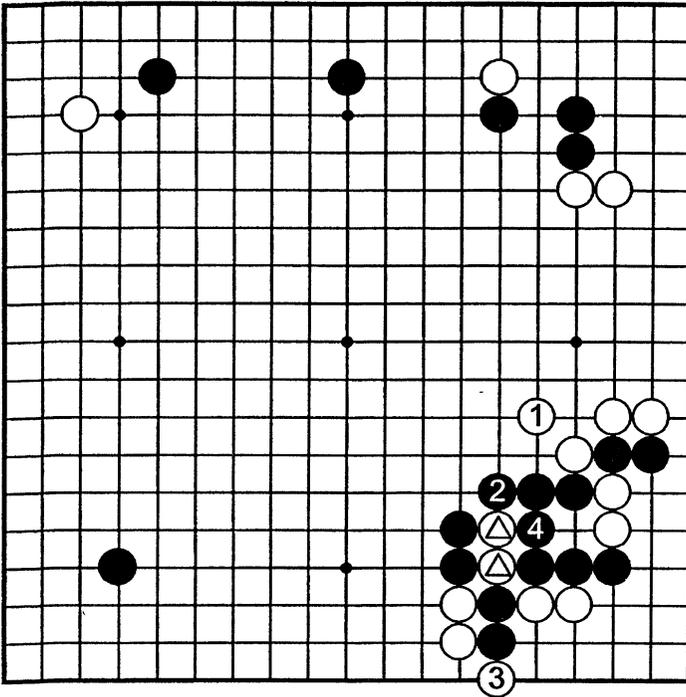


Диаграмма А



Д.3. И идти вперёд, и отступать слишком опасно. Белые ответили соединением 1. Очевидно, это лучшее, что они могли сделать. Дзэва, величайший Мэйдзин своего времени, ловко отступил в сторону перед расставленной ловушкой.

Однако чёрные заблокировали 2 и захватили два белых камня. Таким образом, на тот момент их план увенчался успехом. Теперь белые должны были использовать свою жертву ⊕ – атэ 3 заставляет чёрных захватывать камни и помогает двум камням справа.

Д.В. Если чёрные отвечают на 1 магари 2, белые используют дамэдзумари ходом 3. Черные не могут разрезать в «а».

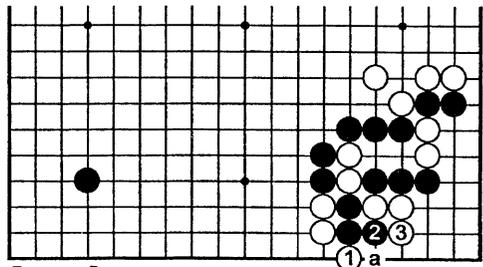
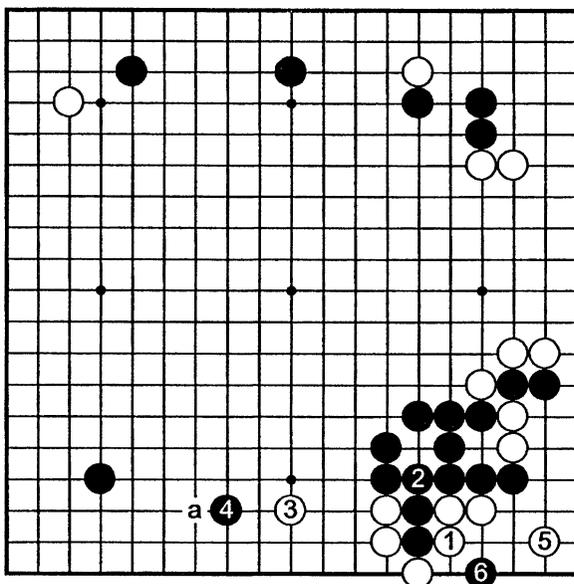


Диаграмма В



Д.4. После атэ 1 и соединения ч.2 белые распространяются 3, но это позволяет чёрным надавить 4. В этом ходе проявляется боевой дух, столь необходимый в реальной игре. Если чёрные ограничатся более осторожным цумэ «а», этот ход никак не повлияет на белых.

Белые попытались найти базу в углу 5, одновременно угрожая базе чёрной группы. Но чёрные наносят удар изнутри – это жёсткое оки проясняет намерения белых. У любителей подобные изощренные ходы встречаются нечасто.

Д.С. Что произойдёт, если белые ответят на Ⓞ ходом 1? Чёрные обменивают 2 на 3, а затем наносят удар 4.

Д.Д. Белые захватывают; чёрные снова вбрасывают 6, чтобы выбить глаз. Белые снова вынуждены захватывать 7, получая один глаз в готэ. Разумеется, белые не могут соединиться «а», так что им придется нелегко.

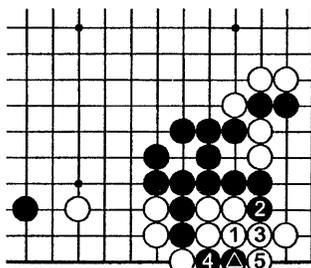


Диаграмма С

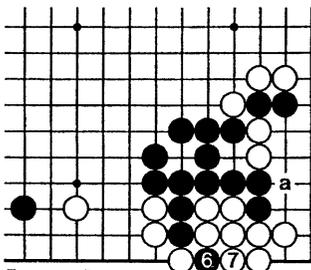
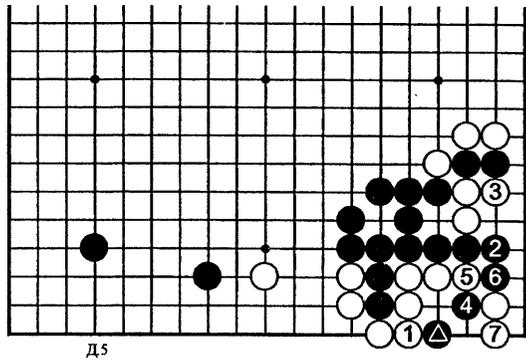


Диаграмма D

Д.5. Мэйдзин отверг этот вариант и выбрал соединение 1. Чёрные обменяли 2 на 3, чтобы потом сыграть цукэ 4 и агрессивно разрезать 6. С того момента, когда чёрные нанесли удар \triangle , они ни на секунду не ослабляют давления. Только в такой манере можно выиграть на двух камнях у Мэйдзина. Как же чёрные сыграли после б.7? Попробуйте найти продолжение самостоятельно.

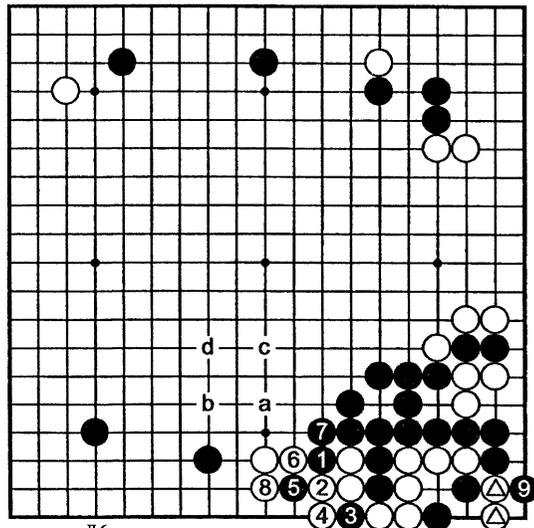


д5

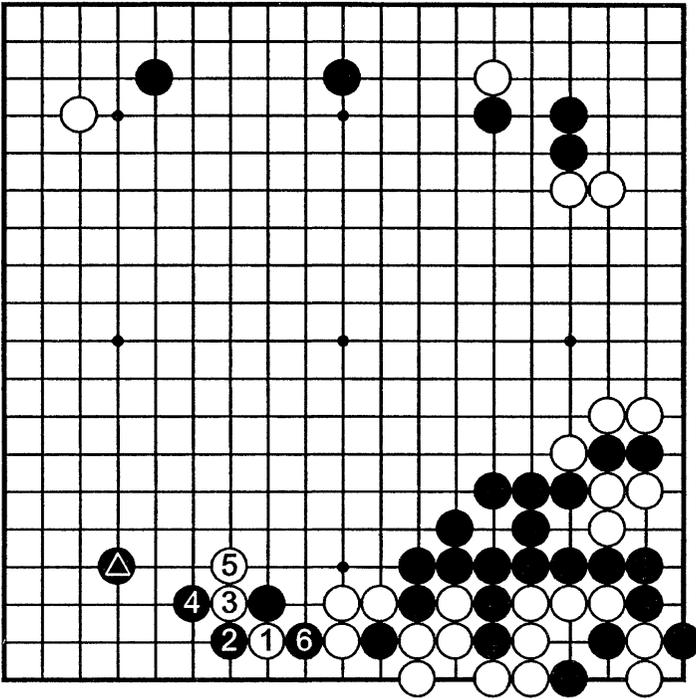
Д.6. Чёрные сыграли ханэ 1, испортили глаз вбрасыванием 3 и снова провели ханэ 5. Сэндаю провёл три превосходных жертвы одну за другой. Белые вынуждены играть 6 и 8, после чего ч.9 прочно захватывает два белых камня \triangle .

Но почему чёрные торопятся с захватом этих двух камней, если фусэки ещё не закончено? Это становится очевидно, если представить, что на месте ч.9 оказался белый камень. В этом варианте белые получают безусловную жизнь, тогда как чёрным захват двух камней тоже даёт глаз. Чёрные не испытывают особого давления, чтобы думать о выживании, но раз и навсегда избавиться от возможной атаки белых тоже немаловажно.

Допустим, после ч.9 белые выпрыгнули «а». Разумеется, черные ответят «б». На б.«с» чёрные снова прыгают «д». Чёрные наращивают потенциальную зону на левой стороне, а ситуация в целом склоняется в пользу чёрных.



д6



Д.7. Дзёва сыграл цукэ-кири 1, 3. Эта тактика создания гибкой формы часто применяется в подобных случаях. Чёрные оказали сопротивление 4, возможное благодаря присутствию камня \blacktriangle . Белые вынуждены удлиниться 5 с утяжелением формы, на что чёрные забирают камень 6 ходом. Вариант с промежуточным обменом: 4 - 5 гораздо жёстче, чем немедленный захват камня.

Д.Е. После ч.6 на Д.7 белые обычно идут на обмен 1...3, но в данном случае это невозможно. Камень \blacktriangle не ловится в ситё, а это означает, что большая белая группа справа оказывается под угрозой захвата.

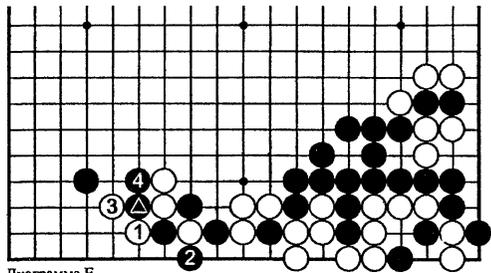


Диаграмма Е

Дэви Крокетт

В Америке все знают Дэви Крокетта, героя Дикого Запада. Он был большим оригиналом и любил прихвастнуть.

В 1823 году Крокетт переехал в западную часть Теннесси. Местные жители сказали, что на востоке такая яркая личность, как он, непременно произведет впечатление. Крокетт, не долго думая, отправился в Вашингтон. Остролов с сильным западным акцентом, одетый как рейнджер, мгновенно завоевал популярность на улицах и привлек к себе внимание газетчиков. Но и это не всё – Крокетт в шутку выставил свою кандидатуру в Палату Представителей... и победил. Шутка неожиданно воплотилась в жизнь!

Через несколько лет вместе с десятком солдат из Теннесси Крокетт оказался в форте Аламо. Там с 182 товарищами он сражался с 3000 солдат мексиканской регулярной армии и погиб. Однако потери противника были настолько огромны, что мексиканская армия уже никогда не осмеливалась нападать.

9. Неожиданный успех

Истории Дэви Крокетта были сплошным враньем, но зато они были весьма заняты и всегда срывали аплодисменты толпы. А когда людей, принимавших эти истории за чистую монету, стало достаточно много, Дэви Крокетт получил их голоса на выборах.

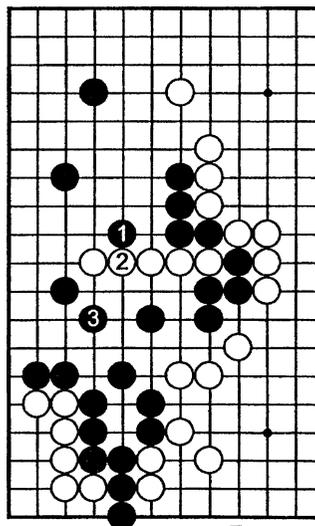
Позиция 9. Ход белых

Позиция позаимствована из любительской партии на четырёх камнях форы.

После того, как чёрные сыграли 1 и 3, белые камни находятся в большой опасности. Вопрос в том, удастся ли белым спасти их?

Давайте посмотрим, как развивались события в партии.

Я слышал, что любители часто изменяют фору после трёх побед (а не тогда, когда они опережают противника на три партии). Если подумать, такая схема регулировки форы выглядит нелогично.



Позиция 9

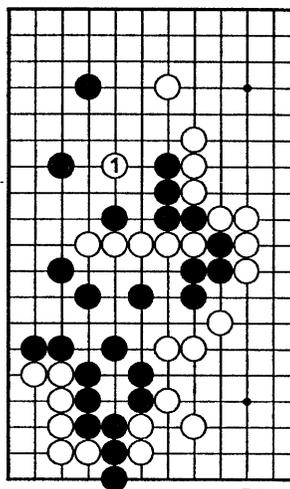
Допустим, игрок А побеждает в первых двух партиях. Потом игрок Б выигрывает следующие две партии. Счет становится равным (у каждого две победы и два поражения), но при изменении форы после трех побед следующая партия становится решающей. Похоже, любителей это нисколько не смущает. Они соглашаются на подобные условия, хотя и понимают их нелогичность.

Перед нами идеальный пример такого рода. Иначе говоря, сначала чёрные выиграли две партии подряд, после чего дважды выиграли белые.

Если чёрные проиграют эту партию, фора увеличится на один камень. Таким образом, белые оказываются в удобной роли Дэви Крокетта: выберут его или нет, он ничего не теряет.

Д.1. Перейдём к анализу позиции.

У пяти белых камней нет сколько-нибудь очевидного пути к спасению. Конечно, белые это уже поняли. Говоря: «Ну что, попробуем смеха ради?», они ставят на доску камень 1. Но что они имели в виду? Ничего смешного здесь нет. В данной позиции ход выглядит абсолютно естественно.



Д.1

Д.А. У тех, кто играет чёрными камнями на форе, обычно возникает больше всего проблем с ответом на малопонятные ходы вроде 1. Но раз белые дают несколько камней форы, вполне естественно, что они хотят по возможности усложнить игру.

Если чёрные защищаются 2, белые идут на обмен 3...7. Кроме того, вместо 3 они могут сыграть 4 – скорее всего, этот вариант создаст особенно много проблем для чёрных.

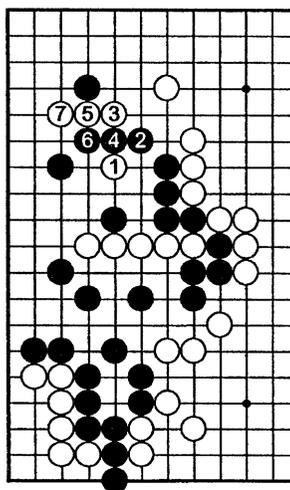


Диаграмма А

Д.2. В партии чёрные сыграли 1, 3. Похоже, они намеревались побыстрее захватить пять камней и закончить игру.

Однако это стало их первым шагом на пути к поражению. Вместо ч.3 следовало играть в «а».

Д.3. Белые, не упуская возможности позубоскалить, заявили, что сегодня их «счастливым день», и сыграли дэгири 1, 3. На самом деле это было пустой похвальбой и попыткой взять чёрных «на пушку».

Так или иначе, разрезание 4 было бесполезным. После сагари б.5 чёрным всё равно не хватает одного темпа, даже если они сыграют «а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d».

Чёрные в замешательстве бросились в бегство 6. Но это был ещё один плохой ход.

Д.В. Вместо 6 на предыдущей диаграмме правильным ходом был ч.1.

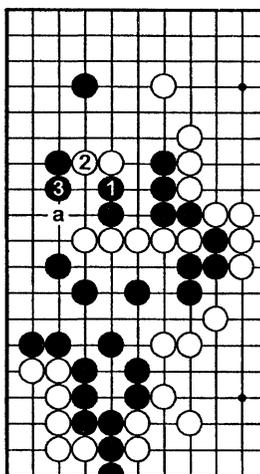
Если белые нападают 2, чёрные соединяются 3, и на б.4 сознательно строят плохую форму – «пустой треугольник» 5.

Хотя белые окружают 6, чёрные выигрывают сэ-май ходом 7, потому что у них три темпа против двух.

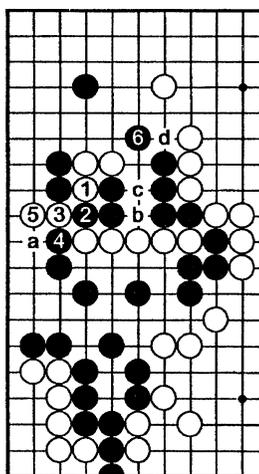
Д.С. Вернёмся к позиции на диаграмме 3.

Как я уже говорил, ♠ был плохим ходом, но и белые должны быть осторожны.

Например, ход 1 на первый взгляд кажется сильным. Тем не менее, чёрные играют 2 и 4, жертвуя три камня. После 4 хода у белых нет шансов на построение двух глаз.



Д.2



Д.3

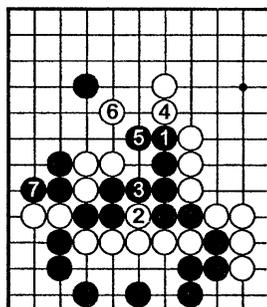


Диаграмма В

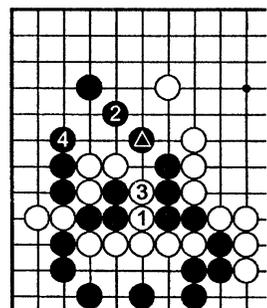


Диаграмма С

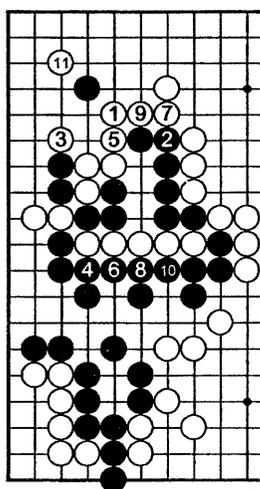
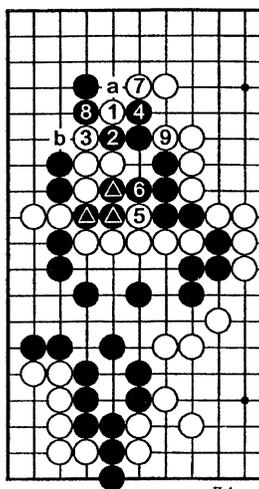
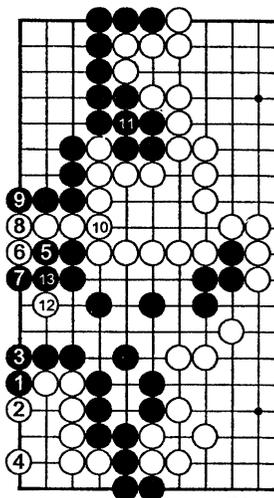


Диаграмма D



Д4



Д5

Д.Д. Какэ б.1 – критический пункт этой формы. Занятие этого пункта означает победу. Чёрные оказывают сильнейшее сопротивление 2. Но хотя им удастся захватить пять камней после 10 хода, белые не только проводят эффективное сдавливание чёрной группы, но и захватывают угол 11.

Несомненно, такой результат благоприятен для белых.

Д.4. В партии чёрные ответили на б.1 попыткой прорыва 2 и 4. Белые исключительно своевременно напали 5.

В отличие от Д.С, чёрные не могут захватить белых в случае жертвы камней ♚. Они вынуждены соединиться 6, но и этот ход их не спасает. Белые ответили 7, а затем сыграли встречное атари 9.

Д.5. Так выглядела позиция после захвата восьми чёрных камней. Я не привожу промежуточные ходы. Достаточно сказать, что чёрные неплохо оправались от удара, и судьба партии должна была решиться в ёсэ. Конечно, это стало возможно благодаря форе в четыре камня. Но здесь чёрные в третий раз совершили критическую ошибку – на б.12 они соединились 13.

Д.Е. Первое, что бросается в глаза – это варианты б.1. Если чёрные блокируют «а» или 5, у белых найдется хорошее продолжение, но чёрные могут просто отступить 2. На б.3 чёрные спокойно отвечают 4, а на б.5 следует ответ 6. Белые не могут разрезать в пункте «b».

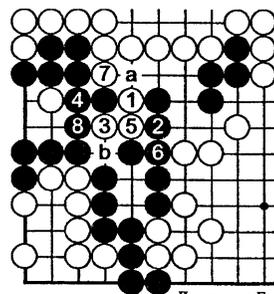


Диаграмма E

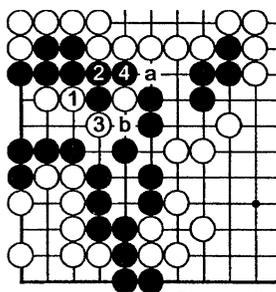
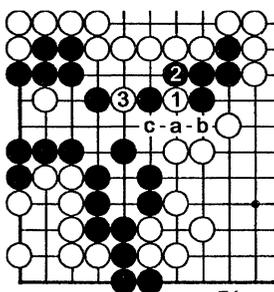


Диаграмма F



Д6

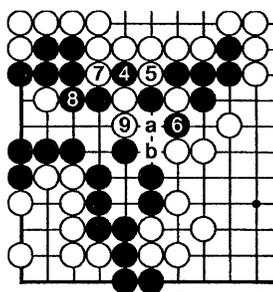


Диаграмма G

Д.Ф. Даже если белые попытаются сыграть 1 вместо 3 на предыдущей диаграмме, чёрные отвечают 2 и 4, и на этом все кончается: у чёрных имеется миаи: «а» и «b».

Д.б. Белые должны сначала произвести обмен: 1 - 2, и только потом вклиниваться 3. Именно это и произошло в партии.

Если чёрные вместо 2 блокируют с другой стороны в «а», то белые отрезают четыре черных камня продолжением 2 - «b» - «с».

Д.Г. Если чёрные разрезают 4, то белые играют 5 и 7.

Поскольку ч.8 становится вынужденным ходом, белые удлиняются 9. Семь чёрных камней справа от 9 обречены на гибель.

Д.Н. Против б.1 самым упорным сопротивлением чёрных является отступление 2, но в этом случае б.3 становится сэнтэ. Если чёрные захватывают 5, белые продолжают 5 и 7.

Даже если чёрные сыграют 6 в 7, белые разрезают их надвое «а» - «b» - «с».

Д.7. В партии чёрные ответили на б.1 ходом 2. После обмена: 3 - 4 белые соединились 5, после чего захваты слева и справа стали миаи. Если чёрные соединятся «а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d».

Как и в истории Дэви Крокетта, чёрные приняли выходку белых за чистую монету и отдали им «голоса на выборах»

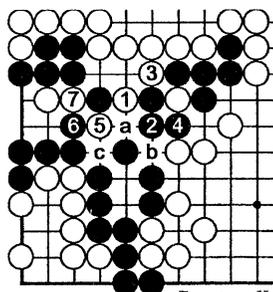
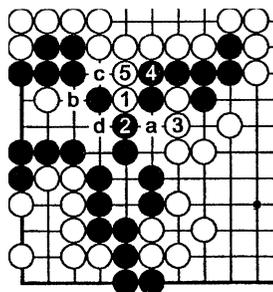


Диаграмма Н



Д7

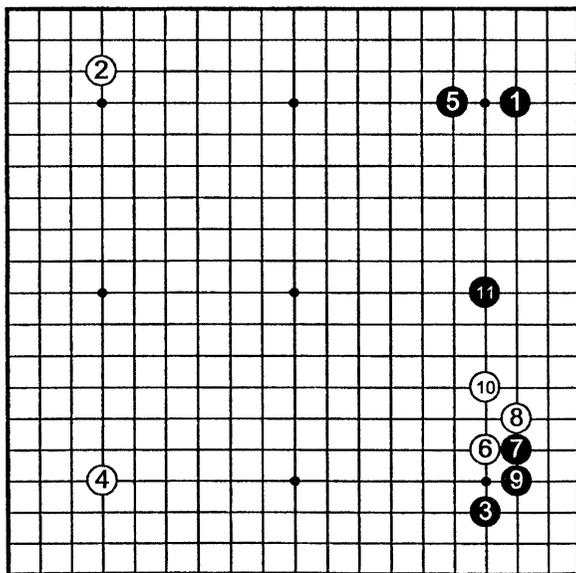
Секрет инвестиций в ценные бумаги

Купить акции, когда никто не обращает на них ни малейшего внимания, и продать, когда они пользуются наибольшим спросом – таков главный принцип инвестиций в ценные бумаги. Звучит просто, хотя на практике все гораздо сложнее. И всё же я знаю человека, которому удалось успешно претворить этот принцип в жизнь.

Дело было во времена экономического спада 1966 года; практически никто не хотел вкладывать деньги в ценные бумаги, и любые акции можно было купить за мизерную цену. Внимание моего знакомого привлекли акции «Tadano Limited» – фирмы, производившей автомобильные краны. В те времена акции стоили не более 100 иен, однако мой знакомый рассчитывал на их существенное удорожание в будущем. Поэтому он купил 1000 акций и «замариновал» их.

Как и предполагалось, дела компании вскоре пошли в гору. Через пять лет капитализация компании увеличилась в семь раз, а эквивалентная доля в капитале составляла уже 7000 акций. Кроме того, стоимость акций возросла в 30 раз. Когда цена достигла 2500 иен, он продал свои акции, а исходное капиталовложение в 130 000 иен за пять лет увеличилось до 17 миллионов иен.

Подобные результаты немислимы для профессионалов, которые постоянно покупают и продают акции. Конечно, мой знакомый был любителем.



Позиция 10

10. «Маринованные» акции

Если акции, в которые вы вложили деньги, дешеветь вместо того, чтобы дорожать, вы можете поспешно продать их и смириться с убытками. Впрочем, есть и другой вариант – отложить акции подальше и подождать, пока цена вырастет. В японском языке это называется «замариновать акции».

Позиция 10. Ход белых

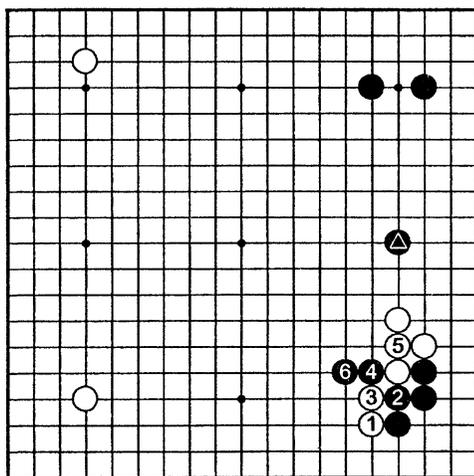
В правом нижнем углу было разыграно самое стандартное дзёсэки 7...10, однако хасами 11 было новым ходом.

Вокруг хасами завязалась борьба, и три белых камня вроде бы попали в руки чёрных. Но на самом деле белые просто «замариновали» их, и эти камни ожили в середине партии.

На диаграмме представлена партия из IX турнира Дзюдан, в которой я играл против Ханэ Ясумаса 7 дан.

Д.1. Поскольку ходом ▲ чёрные преградили то направление, в котором белые хотели развиваться, для белых было естественно контратаковать цукэ 1. Конечно, белые признавали, что чёрные разрежут 2, 4. Белые соединились 5, чёрные удлинились 6, после чего началась основная борьба.

Д.А. Вместо 6 на Д.1 чёрные также могут сыграть ханэ-цуги 1, 3. До 11 хода – один из возможных вариантов, который тоже приводит к борьбе.



Д.1

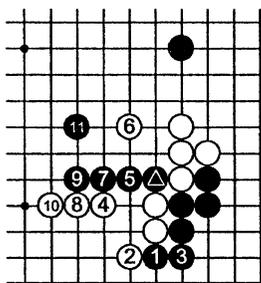
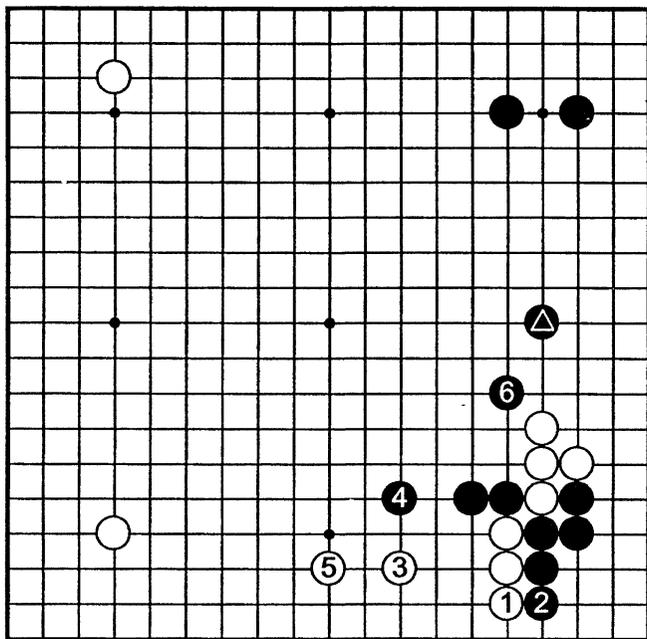


Диаграмма А

Однако в данной позиции в левом верхнем углу стоит белый камень, поэтому вместо 4 белые могут сыграть 5 и захватить ▲ в ситё. Получается совершенно другая игра, но нельзя отрицать, что идея атаки четырёх белых камней будет полностью утрачена.



Д.2. Прежде чем развиться 3, белые сыграли кикаси 1. На ч.4 белые вынуждены ответить 5. И тогда чёрные надавили 6 – именно этот план был заложен в основу исходного хасами ▲.

Где теперь играть белым? Правильный ответ на этот вопрос свидетельствует о выдающейся интуиции.

Д.В. Прежде чем показывать ответ, я хотел бы прояснить ещё один момент. Почему белые сыграли 1 на Д.2 вместо стандартной комбинации 1...3? Если бы камень ▲ располагался линией ниже в «а» или «b», то б.1 были бы нормальным ходом.

Тем не менее, в данной позиции у белых не найдётся нормального ответа на ч.6.

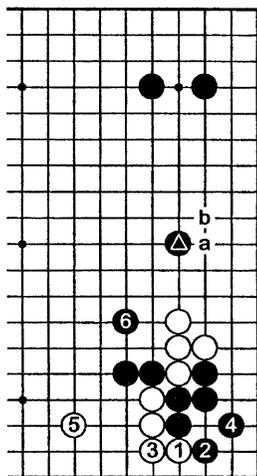
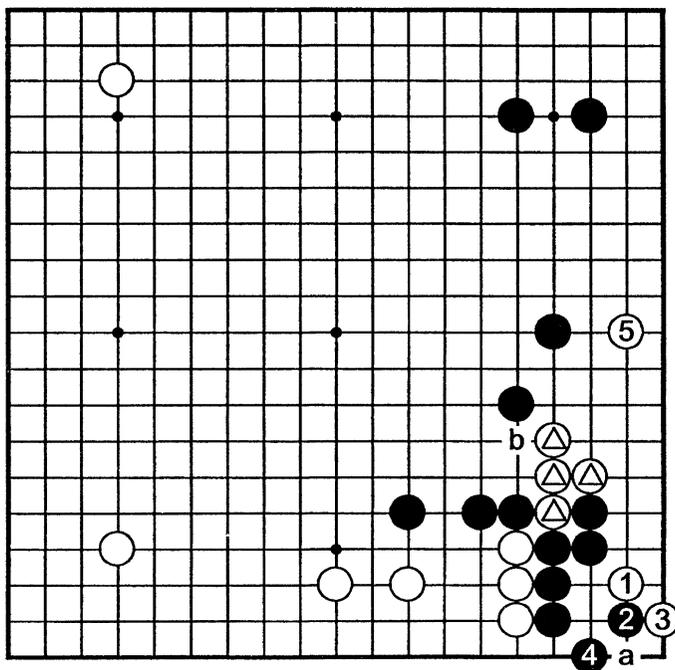


Диаграмма В



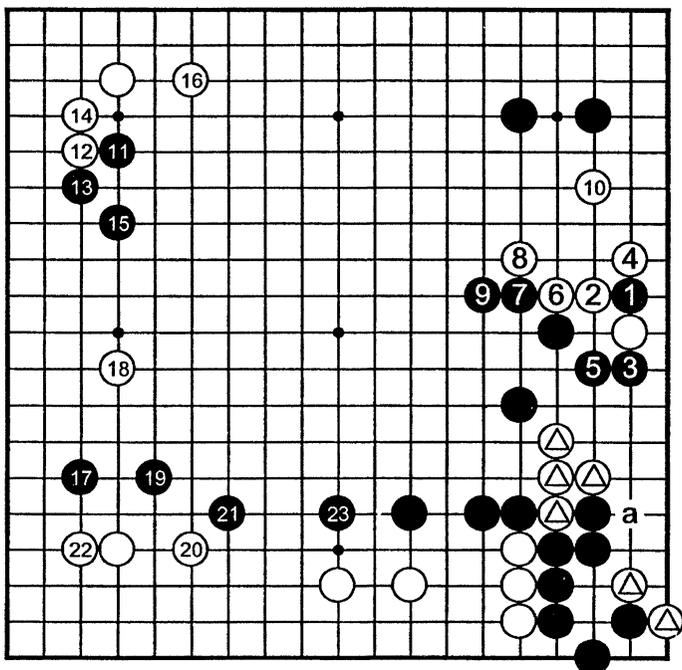
Д.3. Следующим ходом белых было оки 1. Каждый, кто увидит этот ход без посторонней помощи, обладает пониманием игры на профессиональном уровне.

Чёрные сыграли цукэ 2, белые ханэ 3. Как-цуги ч.4 был новым ходом; обычно здесь играют сагари «а».

Зачем же белые сыграли 1 и 3? Разумеется, они собираются в будущем продолжить игру в углу.

Дело в том, что в углу возникает ко-борьба. Начинать её прямо сейчас не резон – как говорит пословица «В начале партии ко-угроз не бывает». Таким образом, всё кончится тем, что белые просто преподнесут противнику четыре камня ♀ без получения компенсации. А любые попытки немедленного прорыва ходами типа б.«b» – откровенная глупость.

Играя 5, белые планируют фурикавари, но сначала они попытались создать некоторое адзи в углу. Вот почему белые заставили чёрных определиться с защитой 1 и 3.

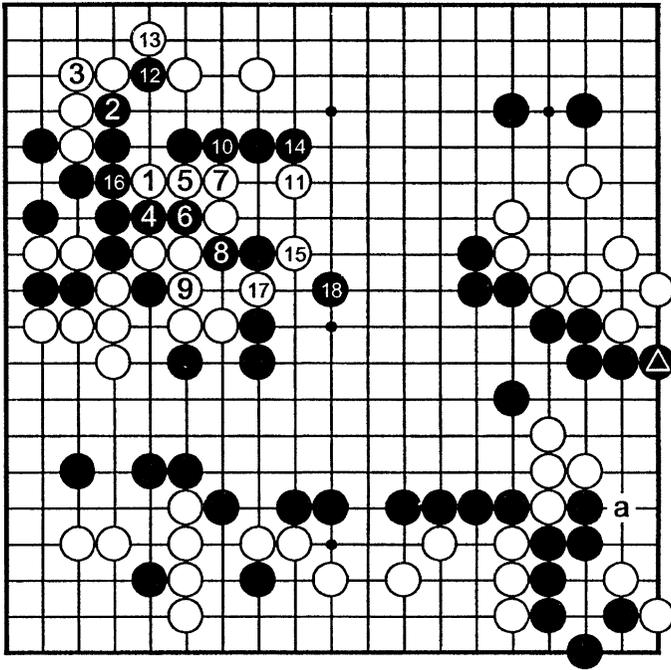


Д.4. Чёрные сыграли цукэ 1, белые ханэ 2 и согласились на обмен. Такое продолжение предполагалось обеими сторонами, и после б.10 на правой стороне наступило затишье.

На всякий случай позвольте мне кое-что добавить. Найдутся игроки, которые сыграют цукэ 1 с другой стороны, в пункт 3. Конечно, это ошибка – белые сыграют ханэ 5 и выживут с сэнтэ, а это будет означать, что чёрные не добились желаемой цели.

Ходом 11 чёрные атаковали левый верхний угол. Если вместо этого они опустятся «а», правый нижний угол полностью перейдет под контроль чёрных. Но в этом случае белые окружат левый верхний угол и получат преимущество. С другой стороны, белым здесь тоже играть рано. Таким образом, белые камни ⊕ были «замаринованы» на будущее.

После стандартного варианта 12...16 чёрные продолжили 17...23, и у них стала намечаться большая область в центре.



Д.5. Ради экономии места я не привожу все ходы. Впрочем, это отвлекло бы нас от основной темы данного раздела, поэтому я опустил примерно 40 промежуточных ходов.

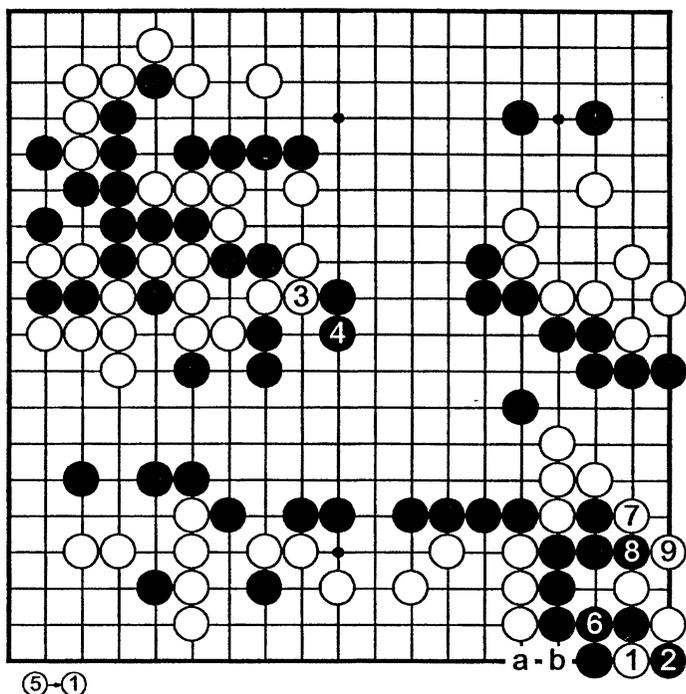
Итак, б.1 на этой диаграмме был 92 ходом от начала партии.

Конечно, я вовсе не утверждаю, что ни у одной из сторон не было возможности добавить ход в правом нижнем углу.

В частности, когда черные опустили ♣, у них была прекрасная возможность сыграть «а». Но чёрные ей не воспользовались, снова уделяя основное внимание центру.

Продолжение 2...17 было форсированным. Белые создали жизнеспособную форму, а чёрные сыграли 18 и получили контроль над центром.

Так наступил идеальный момент для продажи «маринованных» акций. Наконец-то белые должны были получить законную прибыль.

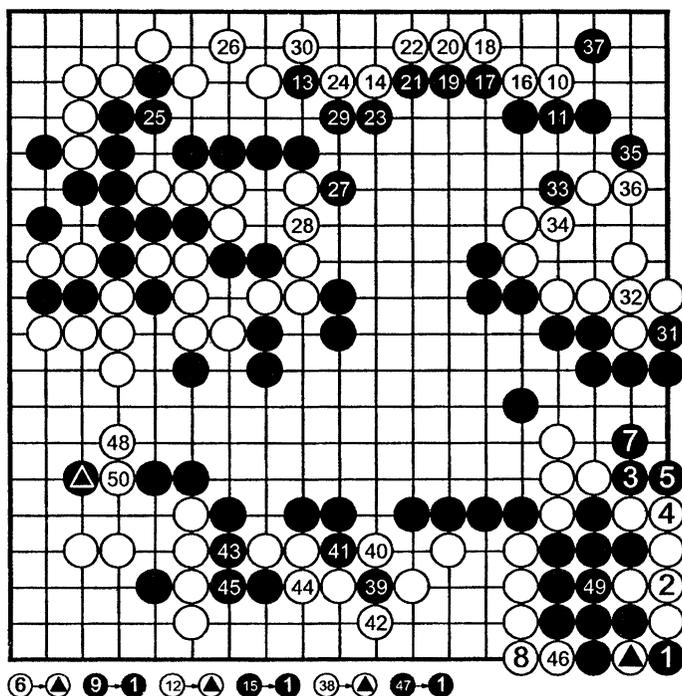


Д.6. Белые вбросили 1 и начали ко-борьбу. Захват 2 был единственным ходом, но угроза 3 также вынудила чёрных ответить 4. Если чёрные допустят разрушение центра, все их предыдущие старания обернутся прахом.

Белые продолжили взятием ко 5. Теперь у чёрных нет достаточно большой угрозы; если позволить белым захватить 6, то белые выживут, а чёрный угол умрёт. Следовательно, у чёрных нет выбора, и им приходится соединяться 6.

Белые соединяются вдоль стороны 7 и 9, но прямой угрозы черной группе нет – белые еще должны забить дамэ «а» и «b». Другими словами, в результате возникает многошаговая ко-борьба. Чёрные получили небольшую передышку.

И всё же ко-борьба достаточно серьёзная. Проиграв ее, белые ничего не теряют. Но если ко-борьбу проиграют чёрные, партию можно считать законченной.



Д.7. У любителей иногда встречается поговорка: «Партию можно и проиграть, но ко-борьбу нужно обязательно выиграть». Наверное, эти упрямцы представляют себя доблестными паладинами, которые насмерть защищали своё знамя в битвах древности.

И всё же выигрывать ко-борьбу и проигрывать партию попросту глупо. В искусном обмене нет ничего плохого; в нём проявляется сила игрока в ко-борьбе и в Го.

Партия приближалась к завершению. К сожалению, на этой диаграмме мне придётся привести довольно много ходов. Ко, начавшееся на Д.6, должно решить судьбу партии.

После б.16 ко-борьба временно приостановилась, но затем белые закрыли последнюю дамэ 46, и ситуация пришла к одноходовой ко-борьбе. В качестве угрозы белые запланировали захват камня ▲ на левой стороне. Очевидно, в этом варианте белые выигрывают. Пять «замаринованных» белых камней воплотились в другой форме.

Уэсуги Кэнсин и Такэда Сингэн

В восьмом месяце 4 года периода Эйроку (1561 г.) Уэсуги Кэнсин направился в Касугаяма во главе армии из 13 000 отборных солдат. Вторгнувшись глубоко на территорию противника, он разместил свои войска к югу от Каванакадзима. Когда Такэда Сингэн узнал об этом, он мобилизовал 18 000 солдат и отправился к Каванакадзима. Он пересек реку раньше своего противника и разбил лагерь возле Кайдзу. Армии стояли друг напротив друга более 10 дней.

Наступило время решающего сражения. Сингэн отдал 12 000 солдат под командование Косака Масанобу и поручил им штурм Сайдзёяма. Сам он занял позиции в Каванакадзима во главе отряда из 6 000 элитных гвардейцев (хатамото). В это время дельта Каванакадзима была окутана туманом, где скрывался Уэсуги Кэнсин, покинувший Сайдзёяма прошлой ночью. Столкновение армий произошло в 7 часов утра, когда туман начал рассеиваться.

Армия Такэда уступала противнику по численности, и ей пришлось нелегко. В бою пали Такэда Нобусигэ, Ямамото Кансукэ и другие. Вскоре рядом с Сингэном не осталось ни одного солдата. Кэнсин бросился на него, однако Сингэн отразил удар меча железным боевым веером. В этот момент к нему на помощь пришел Косака Масанобу с 12 000 всадников.

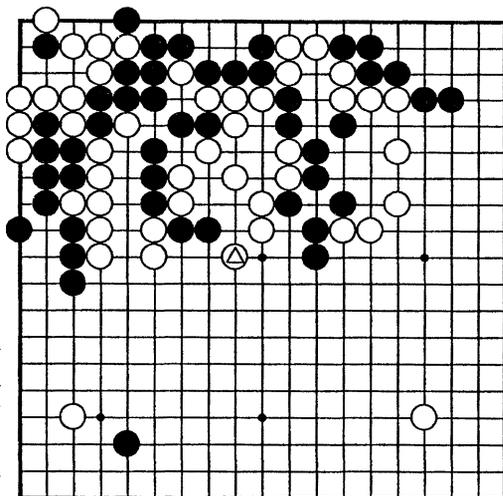
11. Битва при Каванакадзима

Третья партия финала VII титула Дзюдан. Чёрными играл Фудзисава Хидэюки 9 дан, белыми – Саката Эйю, обладатель титула.

Позиция 11. Ход чёрных

Борьба в левом верхнем углу началась еще до завершения стратегической расстановки сил в фусэки. Партия проходила крайне напряженно; ни одна из сторон не могла себе позволить даже малейшей передышки. Об этом наглядно свидетельствует тот факт, что верхняя половина доски забита камнями, тогда как нижняя половина почти пуста.

Камень ♠ был 91 ходом в партии. После него в партии открылись замечательные возможности для обеих сторон: сначала для чёрных, а затем для белых. Происходящее сильно напоминало ход битвы при Каванакадзима, поэтому я решил взять это сражение в качестве модели. Конечно, речь идёт не о личностях игроков, а только о позиции.



Позиция 11

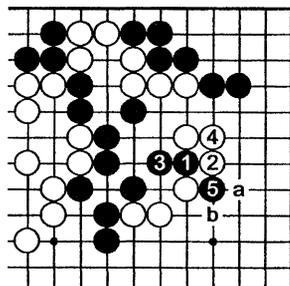
Д.1. Наверное, мне следовало бы привести диаграмму на всей доске. Но поскольку борьба происходила в одном углу, я ограничусь частью диаграммы.

Сначала атаковали чёрные. Они применили жесткое вари-коми 1, и белым пришлось защищаться 2. Затем после обмена: 3 - 4 чёрные разрезали 5.

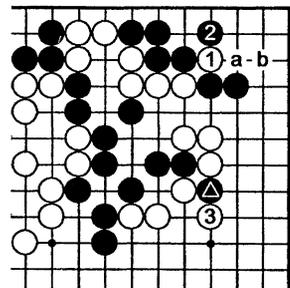
Если предположить, что чёрные представляют сторону Уэсуги Кэнсина, то разрезание можно сравнить с его боевым построением, выступившим из тумана (игра слов: *кири* в японском языке означает и «разрезание», и «туман» – прим. перев.).

Так или иначе, белым предстоит тяжёлая борьба. Если белые нападают «а», чёрные удлиняются «b», и белые могут лишь беспомощно наблюдать за гибелью трёх своих камней. Если белые нападают «b», то чёрные удлиняются «а», и теперь белой армии угрожает удар с тыла.

Д.2. На разрезание , белые разрезали 1, чтобы проверить ответ чёрных. Это был исключительно своевременный ход: белые надеялись, что чёрные сыграют 2, и тогда можно будет напасть ходом 3. Но на самом деле белым следовало добавить ещё один камень и произвести обмен: «а» - «b». Мы ещё вернёмся к этому вопросу. А пока достаточно сказать, что пренебрегая обменом «а» - «b», белые оказались на грани гибели.



Д1



Д2

Д.А. Чёрные также могут ответить на разрезание 1 посредством атэ 2, но тогда белые играют 5 в сэнтэ, в корне меняя весь ход игры. А именно, белые жертвуют свои камни ④ вариантом 7...11, а затем возвращаются к соединению 13. Если чёрные защищаются 14, белые наносят удар изнутри 15, и черная группа погибает. Пункты «а» и «б» – миаи.

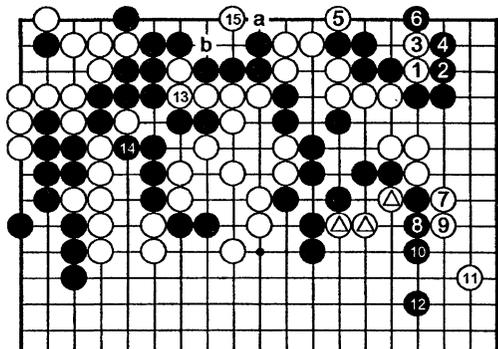


Диаграмма А

Д.В. Если чёрные защищаются 2, они спасают свою группу, но тогда на б.3 придётся отвечать 4. У белых появляется разрезание в пункте «а».

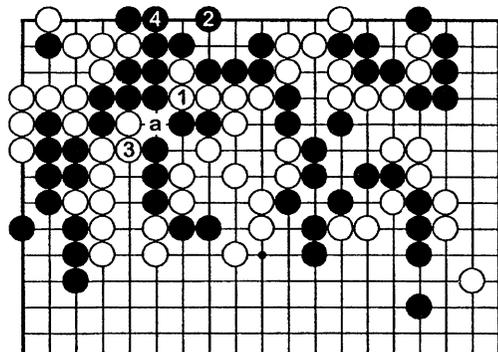


Диаграмма В

Д.С. А что произойдет, если у белых нет камня «а»?

В этом случае на соединение 1 чёрные могут ответить 2.

Если теперь б.3, чёрные отрывают 4, а на б.5 соединяются по стороне 6. Этот нюанс определяет выбор белых между ходами «б» и «с».

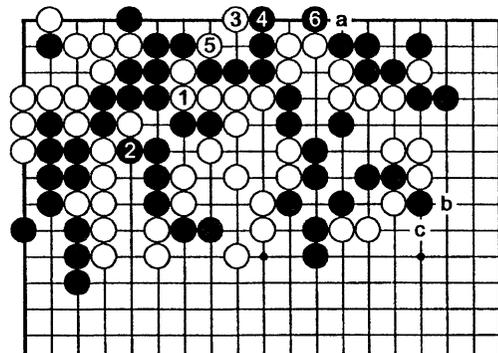
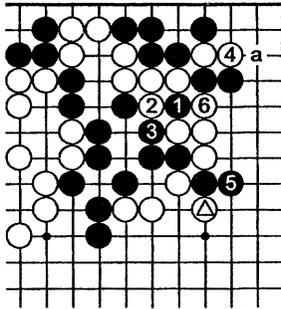


Диаграмма С



Д3

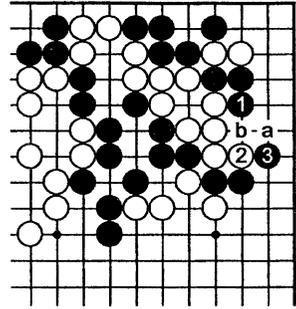


Диаграмма D

Д.3. Вернёмся к партии. В ответ на атэ ⊕ чёрные прежде всего ударили 1, после чего последовали б.2 и ч.3. Естественно, чёрные стараются сократить количество дам у белой группы.

Только теперь белые сыграли 4, о чём говорилось выше. Но на этой стадии чёрным уже не обязательно защищаться «а», поэтому они удлинлись 5. У белых нет выбора, они вынуждены захватывать 6.

В этот момент черным представилась замечательная, золотая возможность. Основные силы Такэда редуют. Куда нанести решающий удар?

Д.Д. Магари ч.1 – правильный ответ. Если белые блокируют 2, чёрные огибают 3, и сторона Такэда внезапно оказывается на краю гибели.

Если б.«а», то чёрные играют «b» и форсированно захватывают белые камни приёмом «оитоси».

Д.Е. Следовательно, белые вынуждены играть 4. Чёрные удлиняются 5; ситё не работает.

Даже после б.6 и ч.7 белая группа ещё не живёт, поэтому белым приходится снова ползти «а» - ч.«b», и победа чёрных становится несомненной. Четыре белых камня ⊕ засохли на корню.

Д.Ф. В данной позиции давление 1 и 3 ни к чему не приводит.

На сагари ч.4 белые вынуждены ответить 5, и после ч.6 большая группа белых погибает без малейших шансов. Битва при Каванакадзима завершается полной победой клана Уэсуги.

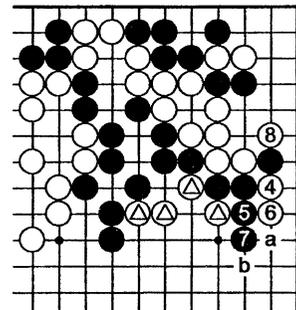


Диаграмма E

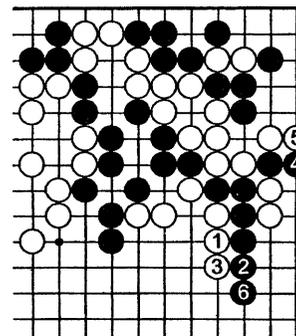
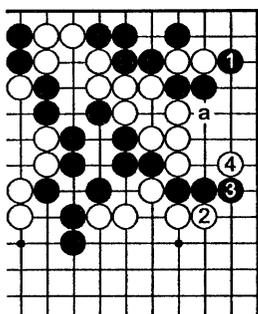


Диаграмма F



Д.4

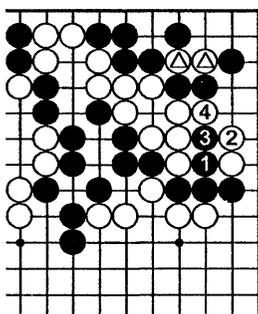


Диаграмма G

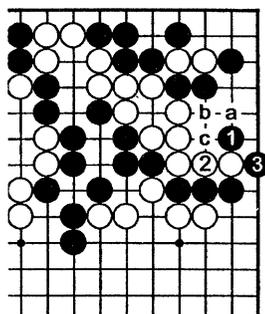


Диаграмма H

Д.4. Конечно, представленный анализ не исчерпывает всех вариантов, но что бы ни случилось, после хода 1 на Д.Д чёрным гарантировано абсолютное преимущество.

Но всё это стало очевидно только после сражения, а в тот момент дельта Каванакадзима была покрыта густым, непроницаемым туманом. Похоже, обе стороны здесь допустили просчёты.

В партии вместо «а» чёрные сыграли 1 .

Так чёрные позволили своему врагу, по выражению Рай Саньё, «увернуться от сверкающего клинка». И с этого момента им пришлось туго.

Иначе говоря, б.2 и б.4 сыграли роль резервной армии Такэда, вернувшейся из Сайдзёяма. Смогут ли три чёрных камня избежать гибели?

Д.Г. Давайте рассмотрим этот вариант.

Если чёрные нажимают 1 и 3, белые блокируют 4, угрожая захватом двух камней. На этой стадии два камня ⊕ в полной мере проявляют свою эффективность. Становится ясно, что за ходом 1 на Д.2 скрывался глубокий, хорошо продуманный план.

Д.Н. Разберём ещё некоторые варианты после Д.4. Если чёрные зажимают 1 и соединяются 3, может показаться, что соединение им гарантировано. В самом деле, если б.«а», то чёрные заполняют дам «b», и белые не могут играть «с».

Д.И. Но на этом пути чёрных поджидает жуткая ловушка – после 4...9 у белых имеется ход 10, угрожающий захватом.

Белые не могут играть «а», но и для чёрных этот пункт недоступен. Так снова проявилась убийственная эффективность белых камней ⊕.

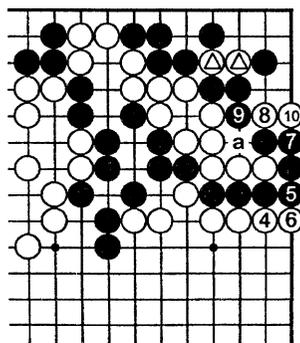


Диаграмма I

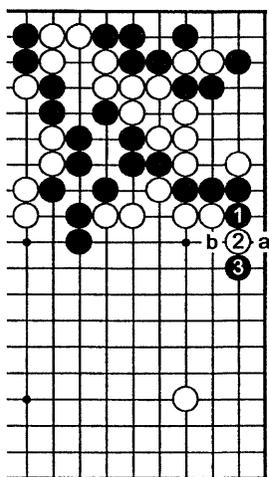


Диаграмма J

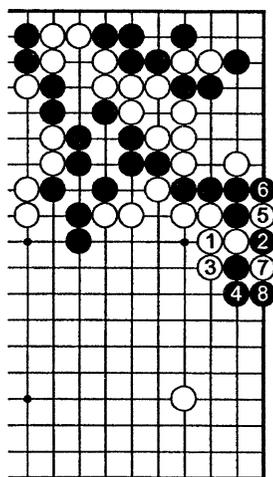


Диаграмма K

Д.Ж. Нет ли у чёрных других альтернатив? Допустим, они пытаются скрыться ходом 1, белые блокируют 2, и чёрные зажимают 3. Если теперь белые перекрывают «а», чёрные разрезают «б». Тем не менее...

Д.К. ...белые не станут играть подобным образом, а соединятся 1. Если чёрные соединяются понизу 2, то белые проводят обмен: 3 - 4 и вбрасывают 5.

Если чёрные захватывают 6, белые снова вбрасывают 7, и чёрные вынуждены захватывать 8.

Д.Л. В результате чёрные вынуждены ответить на б. 1, 3 - ч. 2 и 4. Затем белые надавливают 5.

Наверное, дальнейшее уже понятно. Если чёрные пытаются выйти наружу 6, белые запирают 7; если ч.«а», то б.«б» угрожает немедленным захватом. Разумеется, на ч.6 белые также могут отступить «с».

Как бы то ни было, настал тот момент, когда белые поднимают свое знамя. Чёрные терпят поражение у самых ворот лагеря Такэда.

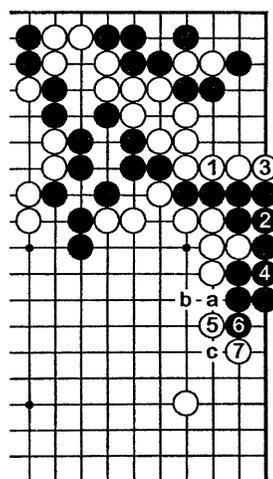
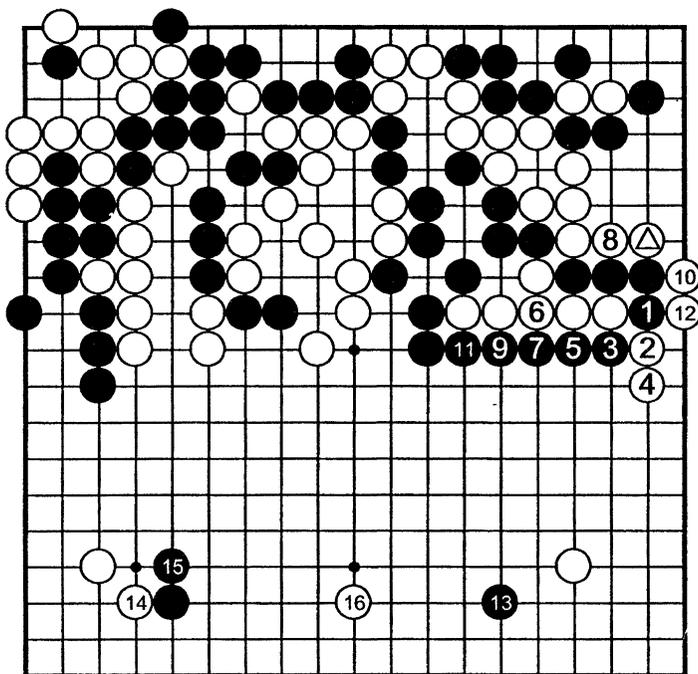


Диаграмма L

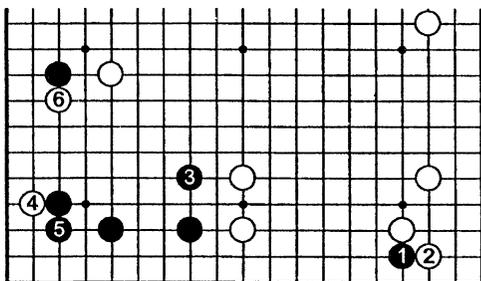


Д.5. Итак, на поле боя появилась белая армия под предводительством Косака Масанобу (⊗). Если чёрные немедленно не отступят, они находятся под угрозой полного уничтожения.

Пытаясь хоть как-то выкрутиться из тяжёлого положения, чёрные повернули 1 и разрезали 3. Другого варианта просто не существовало. Далее чёрные сдавили 5...11, а белые захватили ключевые камни 8...12, после чего наступило временное затишье. Результат был явно благоприятен для белых. Позднее чёрные снова попали в тяжёлое положение в жёсткой борьбе на нижней стороне, и в конечном счёте им пришлось сдаться.

Трудно однозначно сказать, была ли битва при Каванакадзима благоприятна для Уэсуги, или её следует расценивать как победу для Такэда. Но по крайней мере в первой половине битвы преимущество было на стороне Уэсуги. А когда на поле битвы появилась колонна под предводительством Косака Масанобу, перевес оказался на стороне Такэда.

Д.1. В партии чёрные провели обмен: 1 - 2, затем прыгнули 3. Белые провели обмен: 4 - 5 и сыграли цукэ 6.



Д1

Цукэ под когэйма-симари играют для того, чтобы выяснить ответ противника и заставить его определиться с планами на дальнейшую игру. Эта тактика высокого уровня часто применяется дан-игроками.

Конечно, эту тактику стоит применять только в том случае, если вы ясно осознаете все последствия; в противном случае вам вряд ли удастся эффективно использовать её. В принципе можно было бы сказать, что из-за этого лучше обойтись без подробного анализа, но я кратко представлю основные варианты. Даже если читатель будет хотя бы в общих чертах представлять, зачем играют цукэ в углу и какие варианты возможны, это серьёзно повысит его силу в борьбе.

Д.А. Начнём с азов. Цукэ 1 – тактика, используемая чёрными при наличии у белых широкого распространения от когэйма-симари до пункта хоси, как показано на данной диаграмме.

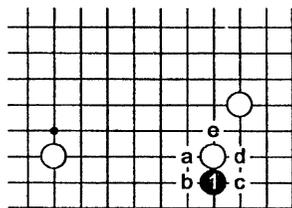


Диаграмма А

Обычно белые отвечают одним из пяти ходов: «а», «b», «с», «d» или «е». Естественно, дальнейшая игра чёрных зависит от того, какой ответ выберут белые.

Д.В. Начнём с простого ноби 1. Обычно чёрные отвечают на него ханэ 2, после 6 хода чёрная группа в углу безусловно жива. Если б.«а», то ч.«b», а если б.«b», то чёрные проводят обмен: «с» - «d», а затем играют «а».

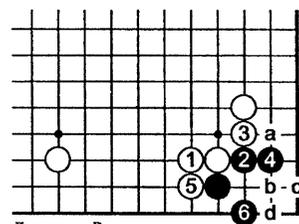


Диаграмма В

Д.С. Чёрные также могут ответить на б.1 продолжением 2...12.

Очевидно, выбор варианта за чёрных зависит от окружающей ситуации, но в любом случае противник получает огромное внешнее влияние. По этой причине чёрные часто не играют 2 и последующее продолжение немедленно, а играют в другом месте, помня о том, что у них в резерве остается возможность выживания.

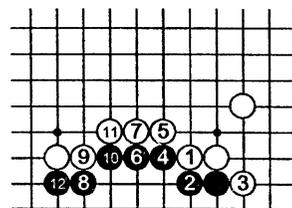


Диаграмма С

Д.Д. Следующий ход за белых – наружная блокировка 1. В этом случае самым логичным ответом за чёрных является перекрёстное разрезание 2. Если белые зажимают 3, чёрные отыгрывают кикаси 4 и 6, а затем прыгают 8.

Если теперь б.«а», чёрные жертвуют камень, нападая в «б». Возможно, тактика жертвы может оказаться трудной для понимания, но если белые играют подобным образом, они получают переконцентрированную форму, а чёрные легко развиваются и уходят из-под атаки. При этом камень белых слева неминуемо ослабляется, так что чёрные не жалеют о потере камня.

Д.Е. Защита ходом 1 против цукэ ♣ встречается относительно редко. Чёрные либо отходят 2, либо играют так, как показано на следующей диаграмме.

Если б.3, то ч.4. Они без особых проблем образуют жизнеспособную форму для своей группы.

Д.Ф. Чёрные также могут ответить на б.1 комбинацией 2 и 4. Если теперь б.«а», то чёрные заставляют захватывать камень: ч.«б» - б.«с» и используют сэнтэ для хода «д». В любом случае чёрные не должны цепляться за камень ♣.

Д.Г. Следующий вариант – отход б.1. Именно он был разыгран в левом нижнем углу на Д.1. Как и в предыдущем случае, чёрные обычно играют ханэ 2, а затем хираки 4. Трудность состоит в том, что на Д.1 камень ♣ расположен на один пункт ближе и не оставляет места для расширения через два пункта.

Д.Н. Если белые отвечают на ханэ 2 блокировкой развития по стороне 3, чёрные проводят обмен: 4 - 5, а затем прыгают 6. Благодаря наличию точки разрезания «а» чёрным не нужно беспокоиться о том, что белые вклинятся «б» или «с». Впрочем, при необходимости чёрные также могут провести обмен: «д» - «е».

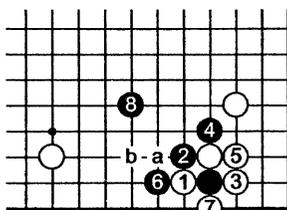


Диаграмма D

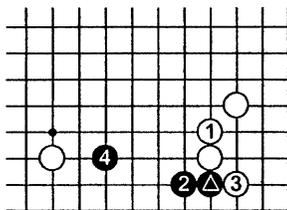


Диаграмма E

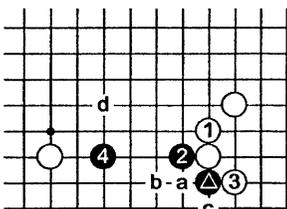


Диаграмма F

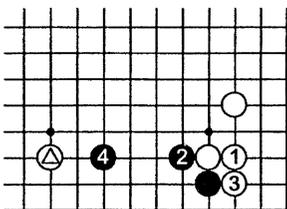


Диаграмма G

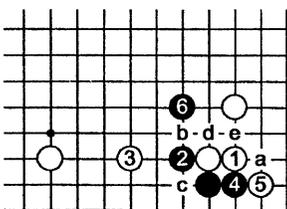


Диаграмма H

Д.1. Остаётся рассмотреть осаз 1: именно этот ход был применен в правом нижнем углу. Чёрные ждут возможности сыграть 2, а затем выйти в центр 4 и 6, тем самым достигая своей цели по сокращению зоны белых.

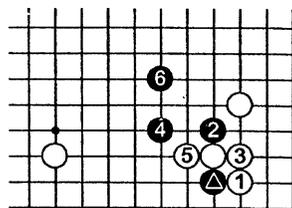


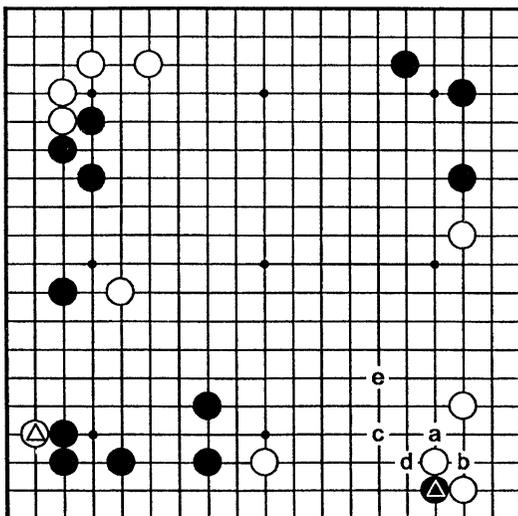
Диаграмма 1

Мы рассмотрели основные варианты после цукэ \triangle , но во всех случаях после ответа белых черные вовсе не обязаны немедленно продолжать игру в этом месте. Вероятно, средним кю и более слабым игрокам будет нелегко осознать этот факт; дело в том, что это тактика весьма высокого уровня. А теперь посмотрите, как основные принципы изложенного реализуются в игре.

Д.2. Вступление получилось довольно длинным, но я лишь стараюсь подчеркнуть, что камни \triangle и \triangle не стоило развивать немедленно.

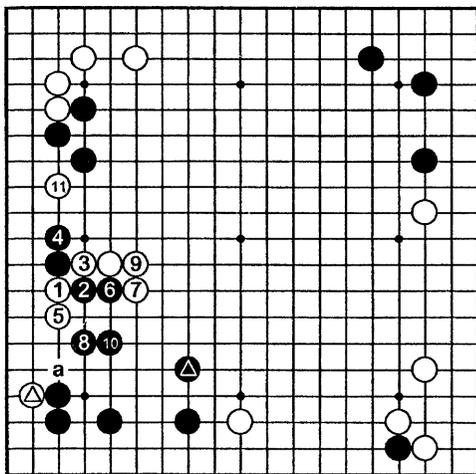
Для примера возьмем правый нижний угол. Как правило, после цукэ \triangle и ответа белых следует стандартное продолжение: ч.«а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d» - ч.«e». Но если чёрные сразу пойдут на этот вариант, они лишь подставят белым мишень для атаки, которая неизбежно будет способствовать укреплению белой зоны. Играя в другом месте, черные рискуют потерять этот камень, но на это белым понадобится дополнительный ход. Таким образом, черные получают два хода в другом месте. Становится понятно, почему ни черные, ни белые не торопятся играть в этом месте.

Однако это не значит, что обе стороны будут бесконечно долго пренебрегать правым нижним углом. Конечно, они планируют вернуться сюда, как только изменится окружающая ситуация. Кто сыграет здесь первым и когда? Этот вопрос становится ключевым для всей партии.



Д.2

Д.З. Как упоминалось ранее, при планировании игры от камня \ominus в левом нижнем углу белые должны учитывать, что развитие чёрных на более узкое, чем у белых на Д.Г или Д.Н, поэтому белым будет труднее повернуть «а» и выжить после добавления камня \ominus . По этой причине белые попытались получить базу, сыграв цукэ 1. Чёрные сыграли ханэ 2 и отступили 4; комбинация основана на том факте, что ситё работает за чёрных. Это сопротивление было сильнейшим. Белые отступили 5, но чёрные продолжали 6 и 8, и выжить в углу невозможно.



ДЗ

После 10 хода порядочная часть левой стороны превратилась в территорию черных. И всё же три белых камня на левой стороне не пропали даром: у белых появилось превосходное вторжение 11. В зависимости от развития ситуации белые могут заставить чёрных завершить захват трёх белых камней, или поменяют их на три чёрных камня в левом верхнем углу. Чёрным хотелось бы избежать обоих вариантов, закончить в сэнтэ и успеть вернуться к правому нижнему углу. Теперь рассмотрим происходящее с точки зрения чёрных.

Д.Ж. Если чёрные просто блокируют 1, белые прорезают 2. Чёрные не могут заблокировать в 4; следовательно, они вынуждены играть 3, на что белые прорываются 4 и 6, естественным образом поглощая четыре чёрных камня. Белые получают сэнтэ, успевают сыграть 10 и немедленно получают выигрышную позицию.

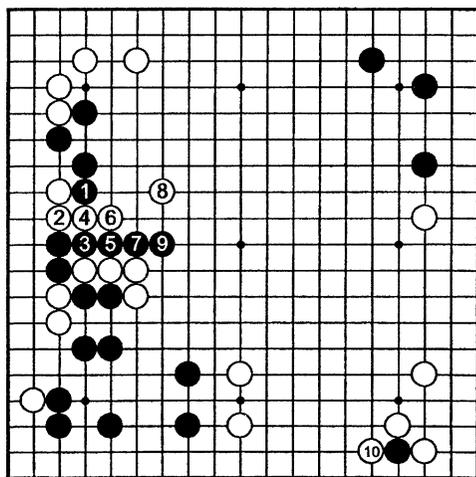


Диаграмма Ж

Д.К. Тем не менее, оцепление 1 слишком рискованно для чёрных. Если белые играют 2...8, чёрные не могут соединиться «а». Если чёрные играют «б», они соединяют свои группы, но в готэ. И скорее всего, после внешней атаки белых чёрные будут вынуждены завершать захват белых камней.

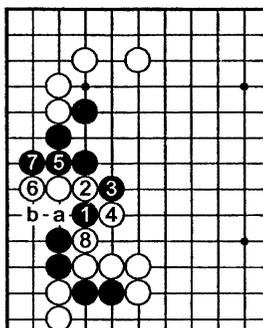


Диаграмма К

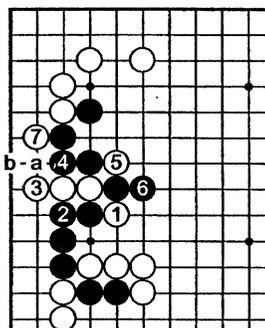
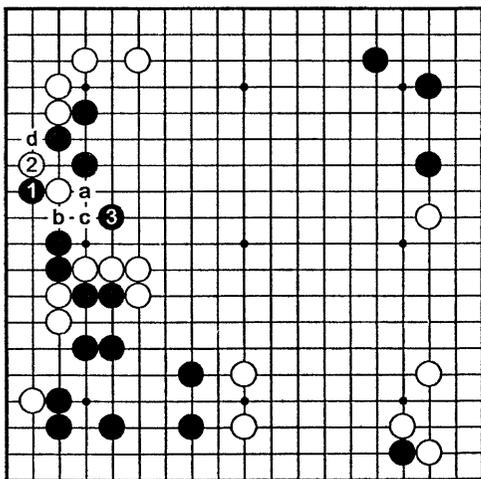


Диаграмма Л

Д.Л. После разрезания б.1 (=4 на Д.К) блокировка со стороны 2 позволяет белым соединиться 3...7. На ч.«а» белые отвечают «б» с угрозой захвата. В этом случае погибают не белые, а чёрные.



Д.4

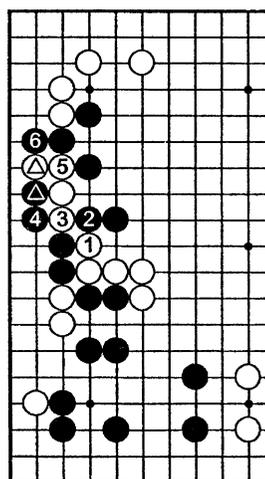
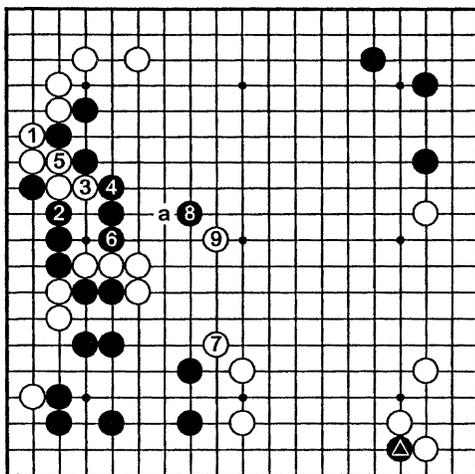


Диаграмма М

Д.4. В партии чёрные сыграли цукэ 1. Это был хороший ход, который предупреждал рассмотренные варианты. После обмена: 1-2 у чёрных также есть ход «а». Однако чёрные отказались от него и сыграли 3, потому что в варианте ч. «а» - б.«б» - ч.«с» - б.«д» они заканчивали бы в готэ, и белые с большой вероятностью успели бы сыграть в правом нижнем углу.

Д.М. Дэгири 1, 3 – перенапряжение. Благодаря выполненному обмену ♚ - ♜ чёрным удаётся захватить белые камни.

Д.5. 1...6 – естественное продолжение; черные успешно присоединили свои камни к основным силам. Ходом 7 белые оказывают поддержку четырём слабым камням и одновременно пытаются расширить свою зону. И ч.8, и б.9 были хорошими пунктами. Белая зона в правой нижней части доски заметно разрастается. Настал идеальный момент для спасения «зачётного» камня ▲.



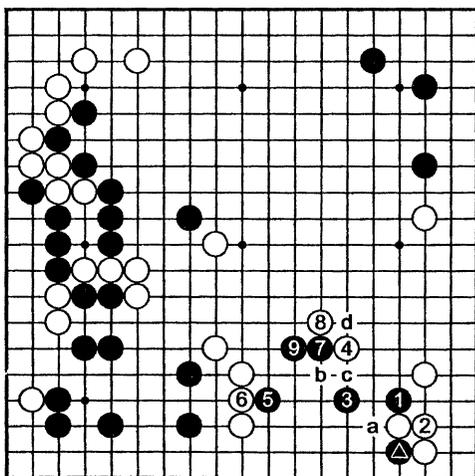
Д5

Д.6. Как известно, военные провели в Сибири по 5-6 лет. Для камня ▲ в правом нижнем углу весна наступила гораздо раньше.

Цукэ ч.1 можно сравнить с долгожданным кораблем, на котором интернированные возвращались домой. Как было показано на Д.1, этот пункт является ключевым для сокращения белой зоны, а б.2 и ч.3 образуют стандартное продолжение. Как правило, после них следуют б.«а» и ч.4, но в данном случае чёрные уже получили большую, надёжную территорию на левой стороне, поэтому стандартный вариант недостаточно хорош для белых.

Белые накрыли 4, пытаясь организовать крупномасштабную атаку на чёрную группу. Возможно, белые также пытались окружить территорию в центре, но в конечном счёте этот план не сработал.

Нодзоки 5 было хорошим ходом: оно предотвращает ситё в варианте: б.«b» - ч.«c» - б.«d». Белые вынуждены играть 8, а чёрные удлинились 9. Вполне очевидно, что захватить чёрные камни не удастся.



Д6

Д.Н. Если белые упрямо пытаются запереть чёрных, чёрные разрезают 2 и легко скрываются 3...6. Если вместо 3 белые играют 5, на ч.«а» белые вынуждены отвечать «б». У белых остается слишком много плохих адзи, чтобы атака могла завершиться успехом.

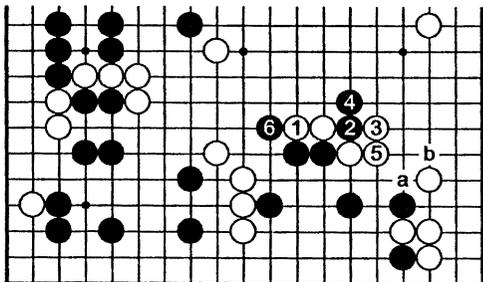
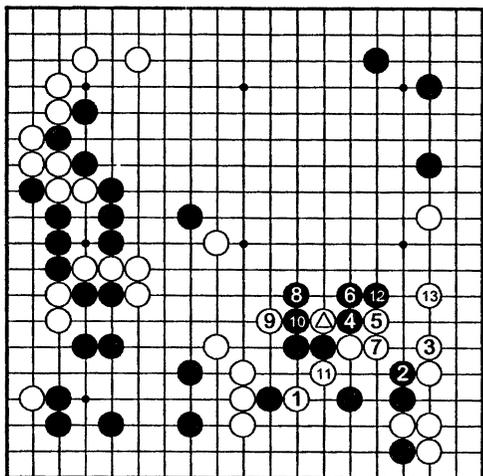


Диаграмма N

Д.7. Белые попытались справиться с ситуацией, пожертвовав камень 2 в обмен на территорию в углу. Чёрные отыграли кикаси 2 и разрезали 4. Последовало продолжение до 13 хода. На первый взгляд может показаться, что территория в правом нижнем углу практически гарантирована, но в действительности дело обстоит иначе. «На холмы чужой земли снова придёт весна». Что же могут сделать чёрные?

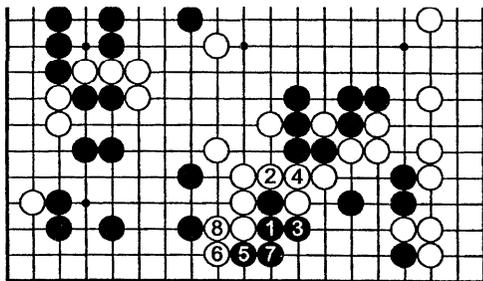


Д7

Д.8. Ноби ч.1 – правильный ответ. Наверное, многие читатели угадали его. Но чтобы применять такие ходы в партии, необходимо просчитать все последующие варианты. Если вторжение окажется неудачным, чёрные могут лишиться своего преимущества.

На блокировку б.2 последовал умный ответ 3, и после 7 хода, сохраняя сэнтэ, чёрные могут построить жизнеспособную форму.

Однако выбор следующего хода критичен. Стоит допустить малейшую неточность, и чёрная группа умрет за шаг до победы.



Д8

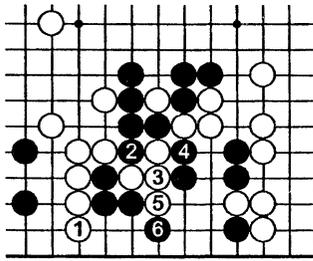


Диаграмма О

Д.О. Как видно из этой диаграммы, белые не могут играть 1 вместо 4 на Д.8.

Д.Р. Приведу несколько диаграмм, демонстрирующих возможные неудачи чёрных.

Начнем с прыжка 1. На первый взгляд кажется, что это тэсудзи, но белые играют 2, и у чёрных нет продолжения: если 3, то б.4, а на соединение 5 разрушают глаза 6 и 8. Если ч.3 в 4, то б.3.

Д.Q. Даже если чёрные играют 1 вместо 3 на предыдущей диаграмме, белые всё равно наносят удар изнутри 2. После б.8 чёрные не могут соединяться «а» из-за угрозы захвата в пункте «б». Если чёрные сокращают темпы внутренних камней ходом «с», то белые ходом «а» лишают глаз черную группу.

Если вместо 7 чёрные соединяются в пункте 8, белые поворачивают 7.

Д.Р. Пословица гласит: «Чтобы выжить, расширяй глазное пространство», но ч.1 для данного случая не годится.

На б.2 чёрные вынуждены отвечать 3, после чего следует продолжение до 8 хода.

Теперь на ч.«а» белые отвечают «б».

Д.С. Впрочем, довольно побочных вариантов. Правильный ответ – косуми 1. Если б.2, чёрные захватывают два камня 3 и 5. А если б.2 в 3, чёрные занимают пункт 2, после чего «а» и 5 становятся миаи.

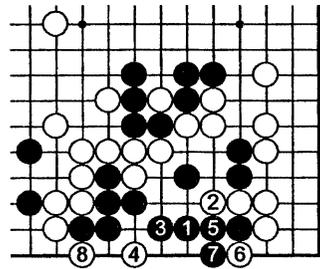


Диаграмма Р

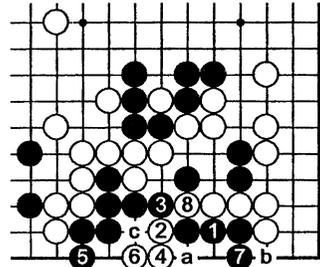


Диаграмма Q

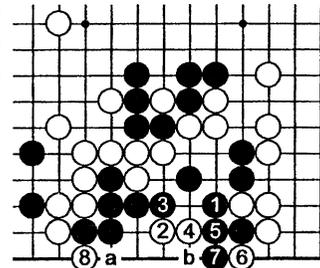


Диаграмма R

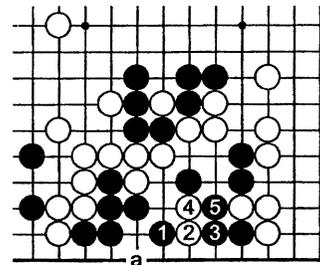
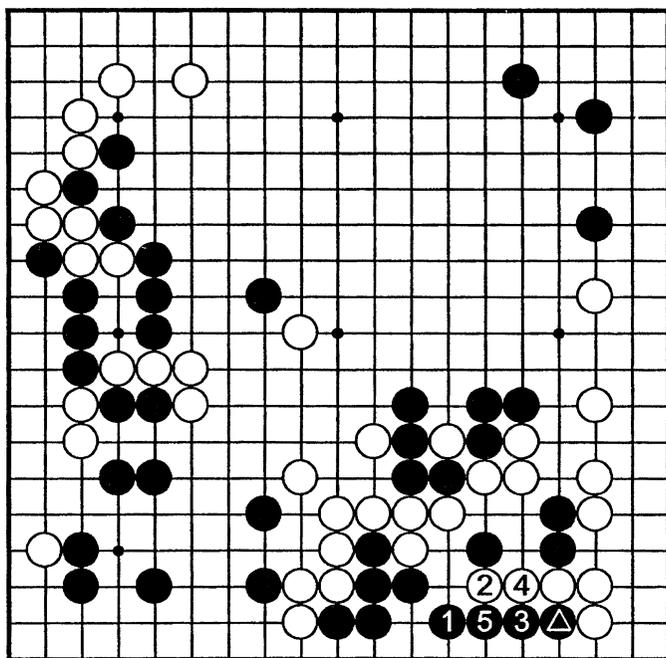


Диаграмма S



Д.9. В партии чёрные выбрали продолжение 1...5. Как видите, камень ⚡, находившийся в руки врага «на холмах чужой земли», проявил героическое терпение и смог вернуться на родную землю.

В любительских партиях игроки нередко разыгрывают каждую область доски от начала до конца, потом переходят к следующей, и т.д. Но поступать подобным образом значит упускать самую суть Го. Тактика, о которой шла речь в этом разделе, абсолютно необходима для игры на высоком уровне.

Перекрёстки судьбы

Шел 6 год периода Ансэй (1859). Прошло 7 лет со времени посещения Японии эскадрой командора Перри. Простому деревенскому врачу Мурата Дзороку (позднее Омура Масудзиро) за хорошее владение немецким языком было пожаловано феодальное владение Увадзима. Также он получил должность учителя в Кобусё, Военной Академии в Эдо – учреждении сёгуната, занимавшемся изучением западной культуры.

Однажды сам президент Академии передал ему предложение стать министром Сёгуна. В то время социальные группы разделялись жёсткими границами, и для человека незнатного происхождения стать министром сёгуна было делом неслыханным.

Однако Мурата отложил свой ответ – он ждал предложения из своей родной провинции Тёсю. Его должен был доставить Кацура Когуро в следующем году.

Провинция Тёсю предложила жалование, которое составляло менее четверти от предложенного сёгунатом, и должность простого адъютанта. И всё же Мурата без малейших колебаний выбрал именно это предложение. Позднее он поднялся до положения главнокомандующего армии, воюющей против сёгуната.

13. Министр Сёгуна или адъютант?

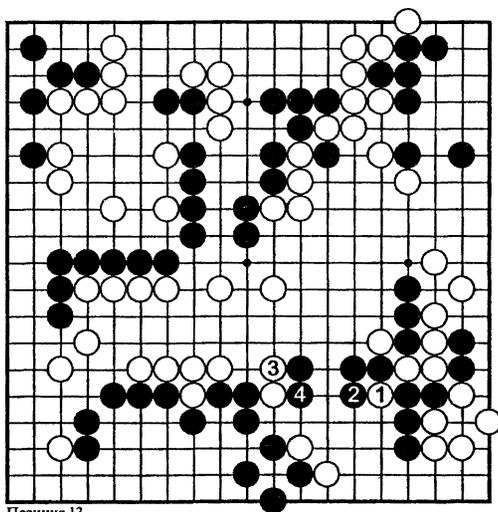
В то время, когда Мурата Дзороку стал адъютантом в Тёсю, власть сёгуната достигла своего апогея. Не было ни малейших подозрений, что провинция Тёсю когда-нибудь встанет во главе Японии.

Трудно сказать, чем руководствовался Мурата Дзороку – простой любовью к родной провинции или умением предвидеть будущее.

Скорее всего, определяющим фактором стала его выдающаяся интуиция.

Позиция 13. Ход белых

Перед вами партия из IV турнира «Ама-Pro Best Ten» между Отакэ Хидэо 9 дан, и Кикуты Ясуро, любителем 7 дана (два камня форы).



Позиция 13

Мне хотелось бы привлечь ваше внимание к ко-борьбе в правом нижнем углу.

Д.1. После разрезания Δ белые применили ниданбанэ 1, 3 – тэсудзи. Чёрные вынуждены разрезать 4, и после 6 хода начинается ко-борьба. Белые применили ко-угрозу 7. Если чёрные не защитятся, белые отрежут шесть камней в «а» и получат более 30 очков на верхней стороне.

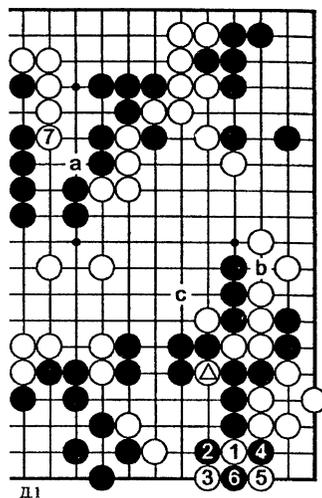
Но если чёрные ответят, у них не останется сильных ко-угроз. Например, ч.«b» очевидно плохая угроза: чёрные не только заполняют собственные дамэ, но и помогают белым спасти камень «с».

Так или иначе, чёрные оказались на пороге ответственного решения. Ответить на б.7 или нет? Если ответить, то где взять ко-угрозы? А если не ответить, то как лучше закончить ко-борьбу? Результат зависит от правильной оценки приобретений и потерь, включая способности к счёту.

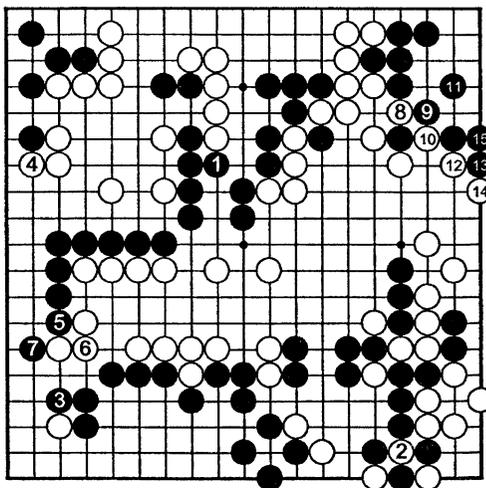
Д.2. В партии чёрные сыграли 1. Белые взяли ко 2, и чёрные заблокировали 3 – большой ёсэ-ход. Игроки, сильные в ёсэ, обычно стараются выигрывать надёжно, не рискуя. В самом деле, такой путь игры часто приносит победу, но иногда такие игроки упускают свой золотой шанс. Это и был один из таких случаев.

Чёрные, уверенные в своем ёсэ, просто вычислили, что блокировка 3 принесёт им победу даже в случае проигрыша ко-борьбы. Но в их расчетах скрывалась ошибка. Не стоит и говорить, что чёрным следовало пожертвовать шесть камней наверху и обезопасить правый нижний угол.

Тем не менее, очень важно правильно завершить ко в правом нижнем углу. Как чёрным играть?



д1



д2

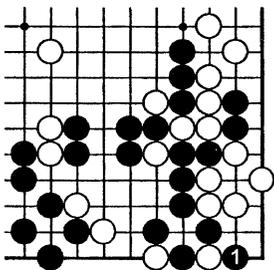


Диаграмма А

Д.А. Захват камня – стандартное завершение ко-борьбы, но в этом случае чёрные теряют хорошее продолжение.

Д.В. В данной позиции наиболее эффективным ходом является ноби 1. Если белые разрезают

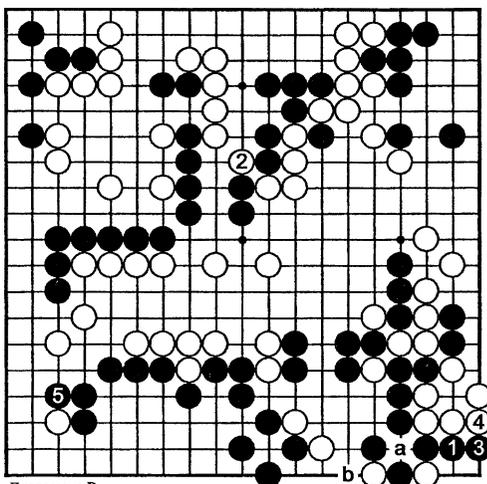


Диаграмма В

ют 2 наверху, чёрные снова удлиняются 3. Поскольку белые не могут пропустить 4, чёрные получают сэнтэ и переключаются на 5; их позиция выглядит гораздо перспективнее. Этот путь обеспечит чёрным победу.

Белые не могут возобновить ко – на б.«а» чёрные отвечают «b». Кстати, ограничиваются ли различия между Д.А и Д.В двумя-тремя очками? А если нет, то какое продолжение вы могли бы предложить?

Д.С. У чёрных имеется мощная угроза – хори-коми 1. Белые вынуждены отвечать 2, на что чёрные играют 3 и завязывают ко-борьбу.

Стоит заметить, что это односторонняя ко-борьба в пользу чёрных: если чёрные проиграют его, они равным счётом ничего не теряют. Для белых ко просто ужасно: в случае проигрыша их группа погибнет, а обречённые чёрные камни оживут.

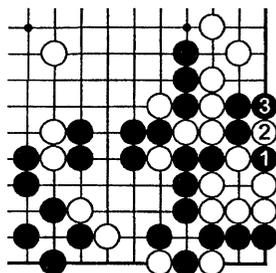


Диаграмма С

Д.Д. Вернёмся к ситуации на Д.1.

Нужно разобраться, как ответить на б.2, когда чёрные удлинятся 1. Если оставить всё как есть, белые захватят «а» и продолжат ко. В этом случае результат почти не отличается от того, что произошло в партии.

Д.Е. Но у чёрных также имеется изящная жертва 3. Белые вынуждены захватывать 4.

Д.Ф. Если чёрные захватывают 5, белым остаётся только захват 6. Если белые игнорируют 5, то чёрные захватывают «а» и немедленно начинают ко-борьбу в углу. При этом первая ко-борьба уже завершена, и о ней можно не беспокоиться.

Вероятно, некоторые читатели думают: «Ну и зачем было отдавать камень? Чего добились чёрные своей жертвой?» Обратите внимание: на пути от Д.Д к этой диаграмме белые всё ещё не разрезали «б». Следовательно, чёрные могут спасти шесть камней наверху ходом 7, и в этом случае они ничего не отдали за выигранную ко-борьбу.

Конечно, во время анализа всё просто и очевидно. Чтобы просчитать все последствия во время партии и понять, какой вариант выгоднее для черных, требуется основательная сила игры – особенно при нехватке времени.

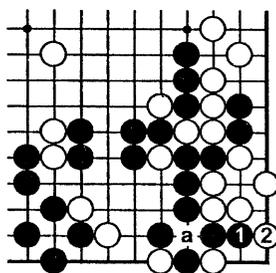


Диаграмма D

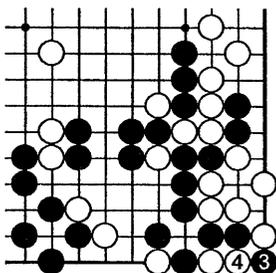


Диаграмма E

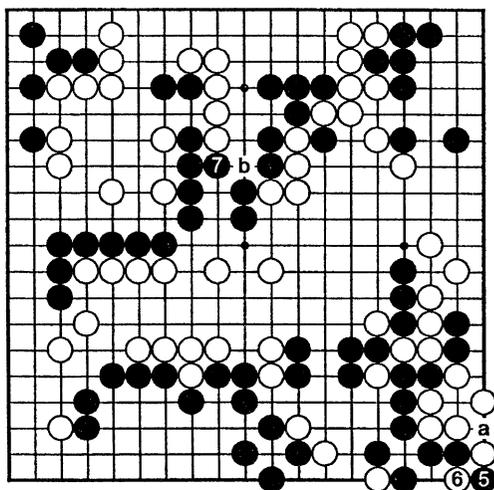
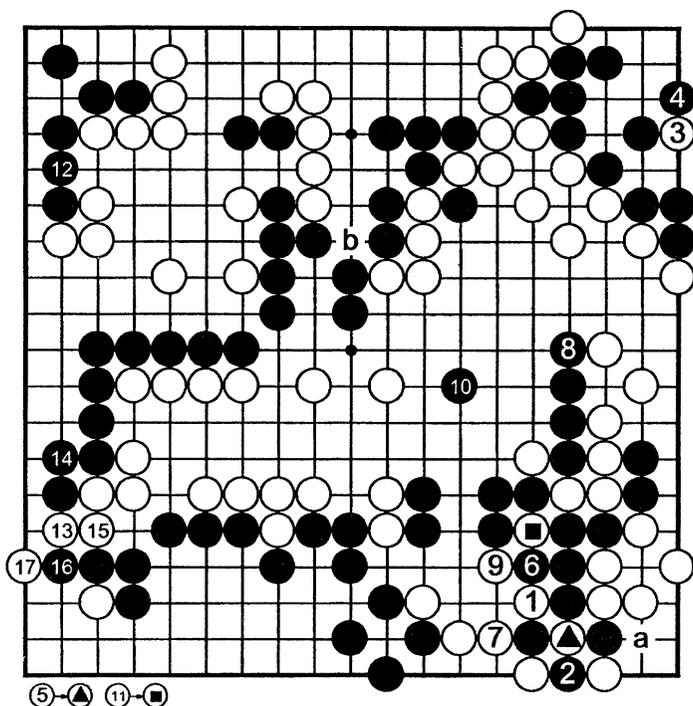


Диаграмма F



Д.3. Вернёмся к ко-борьбе в правом нижнем углу. Если белые завершают ее захватом «а», то ко-борьба не так уж важна. Однако разрезание 1 существенно повышает её ценность: область чёрных в правом нижнем углу исчезает, а территория белых в то же время расширяется.

Как теперь смотрится разрезание «b» наверху по сравнению с этим вариантом? Его стоимость составляет около 30 очков, не более и не менее. Другими словами, правый нижний угол представляет Тёсю, а верхняя сторона – сёгунат. Стать министром Сёгуна или простым чиновником в Тёсю? Чёрные приняли неверное решение и встали на путь, который постепенно привёл их к поражению.

Партия продолжалась ещё около 40 ходов, но другая золотая возможность чёрным уже не представилась.

Битва у Красной Скалы

В 12 год периода Цзиньан (207 г. н.э.) Цао Цао из царства Вэй отправился в поход против царства У. В его армии было более 800 000 солдат. Хотя царства разделяла естественная граница — река Янцзы, над царством У нависла великая опасность.

Впрочем, с флотом у царства Вэй не все было благополучно: кораблями управляли северяне, не привыкшие к мореплаванию, и людей укачивало. Это досадное обстоятельство и использовал в своих целях Пан Тун, которого за ум и талант иногда сравнивали со Спящим Драконом — великим Чжугэ Ляном.

Притворившись, будто он желает помочь армии Вэй, Пан Тун посоветовал Цао Цао «сковать корабли железными цепями и превратить их в одну огромную плавающую крепость».

Конечно, этот совет был военной хитростью. Однако план, от исхода которого зависела жизнь Пан Туна, оказался гениальным. Цао Цао, восхищавшийся талантами Пан Туна, ничего не заподозрил и немедленно приказал привести план в исполнение.

Так начался знаменитый «план скованных кораблей».

Подготовка прошла успешно. Наконец, Чжугэ Лян, который также участвовал в этой затее, предсказал полководцу царства У юго-западный ветер и отправился к своему повелителю, Лю Бэю.

С рассветом 21 ноября, как и предсказал Чжугэ Лян, ветер начал смещаться к югу, а легкий бриз вскоре сменился настоящим штормом. Боевые корабли царства У направились к Красной Скале на противоположном берегу. Ветер дул все сильнее, и на Великой реке Янцзы поднялись огромные волны.

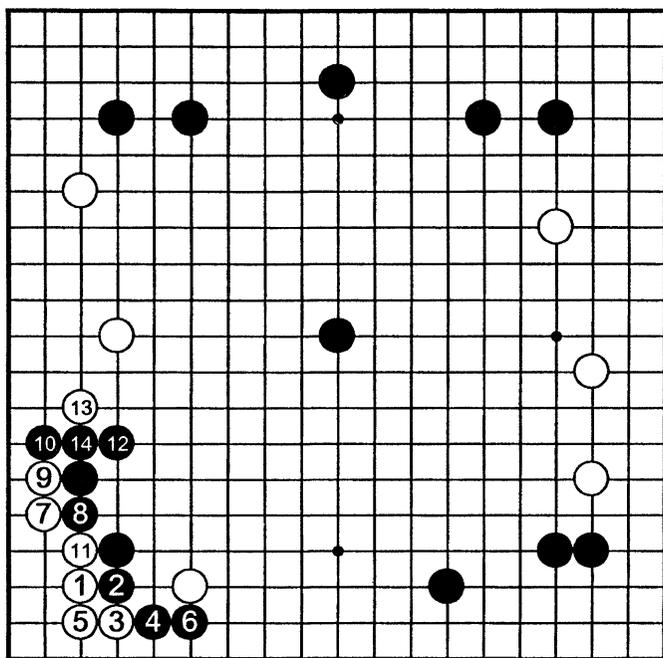
Цао Цао решил, что флот царства У сдастся в плен — эту мысль ему уже внушили советники. Когда он понял, что корабли идут на полном ходу и собираются атаковать, было уже поздно. Флот У приближался на глазах.

Под градом огненных стрел и зажигательных снарядов флагманские корабли быстро загорелись, и пламя охватило весь флот Вэй. Скованные корабли при всем желании не могли разойтись, и от одного горящего корабля огонь распространялся на сотню других. «Плавающая крепость» превратилась в один огромный костер.

Так за одну ночь погибло несколько тысяч боевых кораблей и 800-тысячная армия.

14. План скованных кораблей

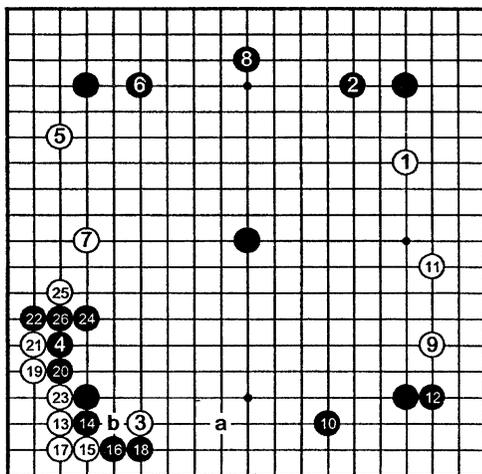
Битва у Красной Скалы, задуманная Чжугэ Ляном и Пан Туном и воплощенная Чжоу Ю, занимает одно из центральных мест в «Троецарствии». В ее основу был заложен «план скованных кораблей». Если бы этого плана не существовало, то армия царства У, состоящая всего из 50 000 солдат, ни за что бы не справилась с 800-тысячной армией царства Вэй.



Позиция 14. Ход белых

Позиция из партии на пяти камнях форы между любителями 5 дана и 1 кю. Ходом 1 белые начинают хорошо известное дзёсэки от хоси, но хай ч.6 выглядит необычно. Используя этот крошечный дефект, белые проводят грандиозный план по окружению и захвату чёрной группы.

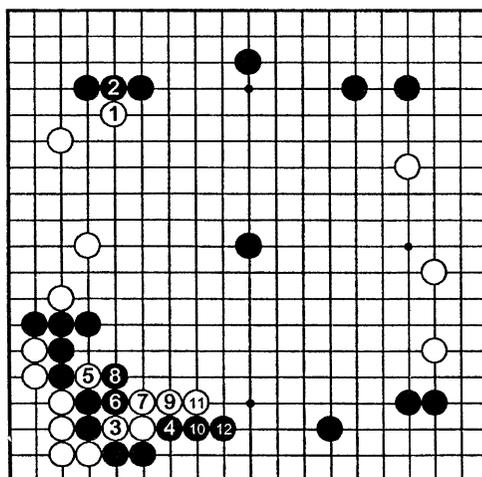
Д.1. На этой диаграмме показаны все ходы с начала партии. Вторжение б.13 выглядит несколько преждевременным, но если белые играют «а», то чёрные закрывают угол ходом 14, и белые теряют перспективы вторжения. Идея вторжения проста: белые собираются получить хотя бы один угол и затем выбрать дальнейшую стратегию в зависимости от того, как защитятся чёрные. Чёрные защитились ходом 18. После завершения игры чёрные объяснили это так: «Если бы я соединился в «b» вместо 18, то белые потом смогли бы играть 18, а мне этого не хотелось». С другой стороны, ч.18 оставляет очень плохое адзи. Чёрным всё-таки следует играть в «b».



д1

При виде ч.18 белые смогли перейти к воплощению «плана скованных кораблей». Для начала они окончательно устроили форму ходами 19...25. Кажется, будто вся доска полностью принадлежит чёрным, и белым не удастся реализовать широкомасштабный стратегический замысел. Но вспомните Битву у Красной Скалы – всё началось с такой мелочи, как морская болезнь. Что же произошло дальше?

Д.2. Белые произвели обмен: 1 - 2, и разрезали 3. Как и предполагалось, чёрные повернули 4, но разрезание 5 слегка испортило настроение чёрных. Белые использовали этот ход как жертву и надавили 7...11. Подготовка закончена.



д2

Д.А. Для начала посмотрим, есть ли контригра у чёрных. Игрок сказал, что после б.11 на предыдущей диаграмме он рассматривал ч.1. Но в этом случае белые отыгрывают кикаси 2 и продолжают ниданбанэ 4, 6 – тэсудзи. Чёрные ограничиваются минимальной жизнью, а белые строят форму.

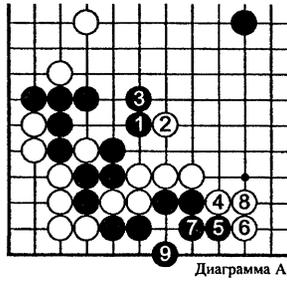


Диаграмма А

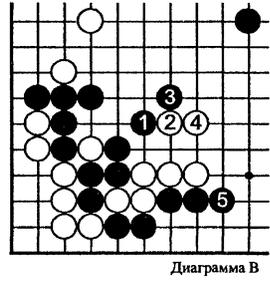


Диаграмма В

Д.В. Рассмотрим другой вариант. Не могут ли чёрные обменять 3 на 4, а затем удлиниться 5? В этом случае чёрных ожидает сюрприз...

Д.С. ...белые разрезают 1. Если чёрные зажимают 2, у белых находится хороший ход 3, создающий двойную угрозу захвата.

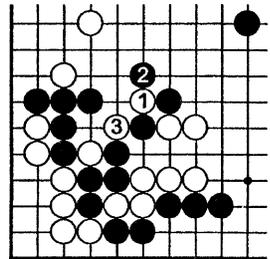


Диаграмма С

Д.Д. Если чёрные попытаются избежать потери четырёх камней, они захватывают 4, но после б.5 четыре черных камня снова оказываются под угрозой захвата.

Если чёрные соединяются «а», белые уничтожают их ходом «б».

Следовательно, чёрные вынуждены играть «с» и смириться с потерей четырёх камней.

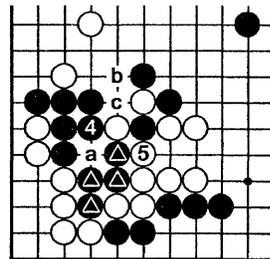
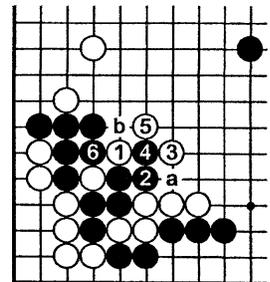


Диаграмма D

Д.З. Вернёмся к партии. Белые завершили подготовку своего плана. Сначала они разрезали 1, чёрные удлиннили 2, но белые искусно нажали 3. Белые трижды нажимали по четвёртой линии именно для того, чтобы сделать этот ход. В нем кроется суть «плана скованных кораблей», на котором построена стратегия белых. Чёрная группа принимает неуклюжую, переконцентрированную форму, словно корабли царства Вэй, скованные железными цепями.

Пытаясь создать дефекты в окружающей стене белых, чёрные нажимают 4, но белые ходом 5 угрожают захватом шести камней. Чёрные вынуждены захватывать камень. Похоже, дальше они ожидали обмена: «а» - «б», но для белых этого недостаточно. Их стратегический план ещё не завершён.

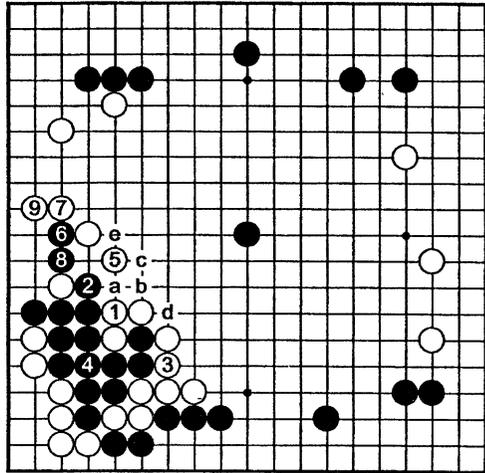


Д3

Д.4. Соединение 1 завершает тактику сдавливания. Этот ход мешает черным играть «d» или 3. Когда чёрные надавили 2, белые объявили атари 3. Чёрным следовало отдать шесть камней и выбежать ходом 5, но...

Наверное, после таких «капиталовложений» им было жалко расставаться с этими камнями. Чёрные соединились 4.

Теперь посмотрите на форму чёрных. Их группа из 14 камней, сбитых в сплошную массу, напоминает скованные корабли Вэй. Когда белые окружают их ходом 5, чёрные оказываются на грани гибели.



Д4

Впрочем, соединение ч.4 ни в коем случае не было бессмысленным. После соединения в форме белых остается множество дефектов. Чёрные собирались использовать эти дефекты, прорваться через белую стену и быстро завершить игру. Иначе говоря, после б.9 чёрные собирались разрезать «a» - б.«b» - ч.«c», и если теперь белые «d», то ч.«e»; а если б.«e», то ч.«d», и события принимают серьезный оборот.

Д.Е. Рассмотрим один из возможных вариантов. Чёрные играют дэгири 1 и 3, и если белые нападают 4, чёрные разрезают 5.

После захвата 6 одна сторона стабилизируется, но черные объявляют атари 7...

Д.Ф. ...белые вынуждены играть 8, на что чёрные прыгают 9. Семь камней белых оказываются полностью парализованными.

Даже если белые выпрыгивают 10, черные захватывают их 11...15.

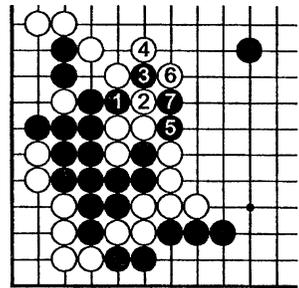


Диаграмма Е

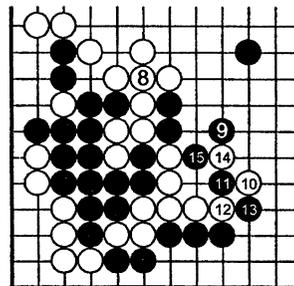


Диаграмма Ф

Д.Г. Если белые нападают с другой стороны 4 и затем соединяются 6, у черных имеется продолжение до 17 хода. Группа белых в центре уничтожена.

Как показывают эти три диаграммы, «план скованных кораблей» был обречен на неудачу.

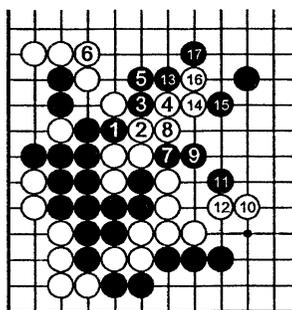
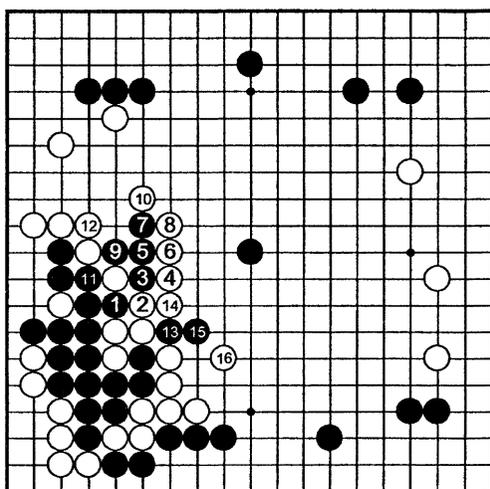


Диаграмма G



Д5

Д.5. Но вернёмся к игре. Чёрные, как и предполагалось, сыграли дэгири 1, 3. Атари б.4 уже анализировалось на Д.Г, но белые выбрали решительное давление до 8 хода. Теперь черные напали 9, но белые успели сыграть ханэ 10 и придали им переконцентрированную форму. После соединения 12 белые полностью перекрыли чёрным путь к спасению.

И ещё одно замечание. По правде говоря, у чёрных была возможность выжить. Вариант здесь не приводится, но вместо 9 чёрные могли сыграть 12. Впрочем, чёрные явно не ожидали такого оборота событий, но даже если они выживут на левой стороне, в игре на пяти камнях их позиция будет проигрышной.

После 16 хода весь флот царства Вэй оказался на дне, а «план скованных кораблей» завершился огромным успехом. Выигрыш партии часто начинается с мелких дефектов, как в этой партии.

Историческая справка

Армстронг – (1810–1900) Сэр Уильям Джордж Армстронг из Ньюкасла, Великобритания. Адвокат, покинувший юриспруденцию и ставший одним из ведущих промышленников и инженеров. Изобрел гидравлические машины высокого давления, произведшие революцию в области конструирования и производства оружия.

Бисмарк, Отто фон – (1815–98) Первый германский канцлер, прославившийся своими дипломатическими способностями. Первым альянсом, упоминаемым в тексте, была Лига трех императоров (Германия, Россия, Австро-Венгрия); альянс распался в результате русско-турецкой войны 1877–78 гг. Второй альянс (Германия, Италия, Австро-Венгрия) называется Тройственным альянсом. Под третьим альянсом (Великобритания, Австро-Венгрия, Италия) подразумеваются два Средиземноморских договора, подписанных при содействии Бисмарка в 1887 г. для сохранения статус-кво в Восточном Средиземноморье.

Боевой веер – Гумбай, символ полководца. Изготавливался из металла.

Бородино – город в 120 милях к западу от Москвы.

Вильгельм III Оранский – (1650–1702) Штатгальтер Объединенных провинций Нидерландов, затем король Великобритании, начиная с 1689 г. Правил совместно с Марией II. Правление Оранского ознаменовалось победой протестантизма, становлением парламентской власти и независимого правосудия.

Гэйсю – Другое название старой провинции Аки (сейчас префектура Хиросима).

Даймё – Феодалные правители, главы провинций. При сёгунате Токугава даймё были обязаны проводить половину времени в Эдо, чтобы сёгун мог наблюдать за ними.

Джефферсон, Томас – (1743–1826) Третий президент США, основной автор Декларации независимости. Приобретение Луизианы состоялось в 1803 году.

Дзиттэ – Железная дубинка длиной примерно 50 см. Под рукоятью расположен крюк, отходящий под прямым углом и загнутый к ударному концу; предназначен для захвата лезвия меча противника. Оружие используется в боевых искусствах, но посеребрянный дзиттэ с красной кистью считался знаком полицейской власти в старом Эдо.

Дзэнигата Хэйдзи – Герой книги (Дзэнигата Хэйдзи Торимоно Хикаэ – переводится примерно как «Дневники Дзэнигата Хэйдзи»). Автор, Номура Кодо (1882–1963) в период с 1931 по 1958 год написал серию повестей о временах Эдо, пользовавшихся заслуженной популярностью (по мотивам книг также был снят фильм и телевизионный сериал). Героями книги были сыщик-полицейский Хэйдзи и его помощник Хатигоро; их прототипами были Шерлок Холмс и доктор Ватсон. Особый прием Хэйдзи – метание монет (дзэни) – был скопирован у Чжан Циня, персонажа классической китайской повести «Истории, рассказанные на берегу реки». Дзэнигата был досином – самураем невысокого ранга, который за плату в 30 коку выполнял функции младшего офицера полиции, занимался охраной правопорядка и патрулировал улицы Эдо (старый Токио).

Как и полицейские, досины носили особую одежду. Кроме одиночного меча, им разрешалось носить дзиттэ (дубинку с крюком, которая также использовалась ниндзя в качестве оружия) как символ власти. Обычно досины не производили аресты самостоятельно, а посылали своих помощников из местных жителей вроде Хатигоро (на содержание которых им выплачивалось отдельное жалование). Подозреваемых было положено задерживать живыми и тщательно связывать их. Благодаря своей технике метания айраку-сэн – круглых монет с квадратным отверстием и заостренными краями – Хэйдзи постоянно добивался успехов... но нередко нуждался в деньгах! Упомянутый в тексте Минова-но Мансити был соперником сыщика на правительственной службе, чем-то вроде Лестреда в романе о Шерлоке Холмсе. Кстати, в тексте встречается игра слов: слово какэру является термином Го (охват, оцепление), а также означает связывание, опутывание кого-либо веревкой.

Ёсида Сёин – (1830–59) Ученый-самурай из Тёсю (сейчас префектура Ямагата), известный своей поддержкой имперской реставрации под лозунгом «почитание императора, изгнание варваров». Был казнен сёгунатом Токугава и не дожил до воплощения своих идей в 1868 году. Пытался спрятаться на корабле командора Мэтью Перри, чтобы тайно проникнуть на Запад и собрать информацию для укрепления позиций Японии. Возглавлял группу молодых самураев, в которую входил Такасуги Синсаку.

Ёсида Тадаси – (род в 1921 г.) Автор песен. Родился в Ибараки, был призван на службу в 1942 году и размещался в Маньчжурском гарнизоне. После войны находился в плену в Сибири, где и написал песню Икоку-но Ока («На холмах чужой земли»). Песня полюбилась японцам и оставалась популярной даже после репатриации автора в 1948 году и его возвращения на Родину. С тех пор написал множество хитов.

Ёсимунэ – См. Токугава Ёсимунэ

Икэда Цунэоки – (1536–84) Также известен как Икэда Нобутэру. Сын кормилицы выдающегося полководца Оды Нобунаги, которому служил в качестве военачальника. После смерти Оды служил его сыну Нобуо и Тоётоми Хидэёси. Убит в сражении во время кампании Комаки-Нагакутэ.

Исида Ёсно – (род в 1948 г.) Профессионал Нихон Ки-ин из Айти. 1963 г. – 1 дан, 1964 г. – 2 дан, 1965 г. – 3 дан, 1966 г. – 4 дан, 1967 г. – 5 дан, 1969 г. – 6 дан, 1970 г. – 7 дан, 1973 г. – 8 дан. В 1974 г. сразу получил 9 дан как самый молодой Хонимбо в истории. Владелец многих основных титулов, известен мастерством при расчёте вариантов в ёсэ.

Каванакадзима – область к северо-востоку от Синано (сейчас префектура Нагано), образующая треугольник между двумя большими реками. В течение 20 лет была ареной многих битв, которые вели между собой Уэсуги Кэнсин и Такэда Сингэн.

Кадзивара Такэо – (род. в 1923 г.) Профессионал Нихон Ки-ин из Ниигаты. 1937 г. – 1 дан, 1938 г. – 2 дан, 1939 г. – 3 дан, 1941 г. – 4 дан, 1943 г. – 5 дан, 1948 г. – 6 дан, 1954 г. – 7 дан, 1962 г. – 8 дан, 1965 г. – 9 дан. Не был обладателем серьезных титулов, но наряду с Фудзисавой Хидэюки и Ямабэ Тосиро считается одним из трёх сильнейших игроков своего поколения.

Кайдзу – Сейчас Мацусиро в Синано.

Касугаяма – замок, построенный в Этиго (теперь часть префектуры Ниигата) в 1340 г. феодалными правителями Уэсуги. Был отнят у них бывшим вассалом Нагао Тэрутора (он же Уэсуги Кэнсин).

Кацура Когуро – (1833–77) Более известен под именем Кидо Такаёси или Кидо Коин. Государственный деятель эпохи Мэйдзи; наряду с Сайго Такакори и Окубо Тосимити считается одним из «трёх героев» Реставрации Мэйдзи 1868 г. Представлял Тёсю в переговорах по заключению секретного альянса с провинцией Сацума. В конечном счете этот альянс привел к свержению сёгуната Токугава и замене феодальной системы централизованным бюрократическим правлением.

Кикуги Ясуро – (род. в 1929 г.) Один из ведущих любителей из Токио, писатель. Владелец более 20 любительских титулов, имеет собственных учеников.

Кинокуния Бундзаэмон – (1660–1734?) Богатый торговец, добившийся монополии на поставку строительных материалов для главного зала храма Кэнэй-дзи в Уэно. Известен своими экстравагантными привычками; часто принимал чиновников сёгуната и пользовался особыми привилегиями при дворе. Был покровителем искусств и выкупил самую известную куртизанку своего времени, Миурая-но Китё. Последние годы прожил относительно скромно.

Кисю – Другое название старой провинции Киин (или Ки-но Куни). Теперь находится в префектуре Вакаяма.

Китани Рэйко – (1939–1996) Профессионал Нихон Ки-ин из Канагавы, дочь Китани Минору и жена Кобаяси Коити (их дочь Идзуми стала профессиональным игроком). 1956 г. – 1 дан, 1958 г. – 2 дан, 1961 г. – 3 дан, 1963 г. – 4 дан, 1966 г. – 5 дан, 1968 г. – 6 дан.

Кокура – замок в старой провинции Будзэн (сейчас префектура Фукуока) на острове Кюсю.

Комаки-Нагакутэ, кампания – Военная кампания 1584 г., в которой объединитель нации Тоётоми Хидэёси сражался с силами будущего сёгуна Токугавы Иэясу и Оды Нобуо, сына Оды Нобунаги. Это был второй и последний этап борьбы за власть, разразившейся после убийства Оды Нобунаги в 1582 г. На первом этапе Хидэёси выиграл битву при Сидзугатакэ в 1583 г., когда Ода Нобуо сражался на его стороне, а Иэясу оставался нейтральным, но позднее оба обратились против него. В мае 1584 г. Иэясу победил Хидэёси при Нагакутэ (сейчас город в префектуре Айти), и война перешла в череду бесплодных стычек возле Комаки (холмистая местность). Зимой 1584 г. Хидэёси прибыл к Нобуо в Исэ для заключения мира. Иэясу согласился и предоставил возможность Хидэёси свободно осуществлять свои планы по объединению Японии.

Косака Масанобу – (?–1578) Самурайская семья Косака из Синано была истреблена Такэдой Сингэном. Однако последний передал семейное имя своему вассалу Масанобу, который стал правителем замком Кайдзу и в течение долгого времени сражался против Уэсуги Кэнсина.

Красная скала – В тексте описан знаменитый эпизод из глав 47–49 эпического романа «Троецарствия» (кстати, содержащего ряд эпизодов, связанных с Го). Роман представляет собой откомпилированную версию исторических событий династии Мин. Пан Тун, тайный соратник Лю Бэя, представился в качестве потенциального советника его врагу Цао Цао. Пан Тун дал коварный совет – сковать корабли цепями, чтобы матросы не страдали от морской болезни (в романе говорится, что корабли были скованы группами по 20 или 30, а не все вместе).

Красной скалой называется гора на южном побережье Янцзы в провинции Хубэй. Хотя это не та гора, которая вдохновила поэта Су Ши (1037–1101) династии Сун написание знаменитой поэмы в прозе Чибифу, поэт объединяет их (то ли случайно, то ли намеренно). Творение Су хорошо известно на Востоке; по общему меланхоличному настрою его поэма немного напоминает Эклизиаста. Су говорит, что корабли Цао «растянулись по реке на 1000 миль, а флаги затмевали небо. Цао, держа в руке копье, смотрел на воды реки, пил вино и слагал стихи. Это был великий герой своего времени – только где он сейчас?»

Кузнечных мехов, праздник – Японский праздник, отмечаемый 8 дня 11 месяца по лунному календарю. Кузнецы, литейщики, чеканщики и т.д. проводят его в честь своего божества-покровителя – лисицы Инари.

Кутузов, Михаил Илларионович – (1745–1813) Русский полководец, отразивший нашествие Наполеона. Умер во время преследования французов в Силезии.

Левктра – Равнина возле современного г. Левктра, на которой в 371 г. до н.э. беотийская армия под командованием Эпаминонда разгромила армию Спарты под предводительством короля Клеомброта. Эпаминонд стал первым греком, прославившимся в военной тактике. Был смертельно ранен во время второго сражения, выигранного с применением несимметричного построения.

Линь Хайфэн – См. Рин Кайхо.

Лю Бэй – Один из главных персонажей эпического романа «Троецарствие»; предводитель одного из трех царств, сражавшихся за господство над Китаем во времена падения династии Хань. Основатель собственной ветви династии Хань, которая просуществовала весьма недолго. В китайской истории сложился романтизированный образ Лю Бэя. Одним из соратников Лю Бэя был Чжугэ Лян, который согласился принять пост советника лишь после трехкратной просьбы правителя.

Мандарины – Провинция Сацума прославилась своими крупными мандаринами, устойчивыми к холоду и вредителям.

Мимаваругуми – Специальный отряд, направленный сёгуном Токугава вместе с отрядом Синсэнгуми (см.) для расследования антиправительственной деятельности в Киото. В основном состоял из сыновей и последователей элитной гвардии Токугава (хатамото).

Минова-но Мансити – см. Дзэнигата Хэйдзи.

Миясита Сюё – (1913–76) Профессионал Нихон Ки-Ин из Фукусимы; его учителем был Хонимбо Сюсай. 1930 г. – 1 дан, 1932 г. – 2 дан, 1933 г. – 3 дан, 1934 г. – 4 дан, 1944 г. – 5 дан, 1948 г. – 6 дан, 1949 г. – 7 дан, 1952 г. – 8 дан, 1960 г. – 9 дан. Известен под прозвищем «Неукротимый бык из Фукусимы». Дочь, Миясита Судзуэ, также является профессиональным игроком Го.

Мурата Дзороку – (1824–69). Также известен под именем Омуро Масудзиро. Специалист по военному делу из Тёсю; считается основателем современной военной системы Японии, что отчасти связано с его интересом к западным технологиям.

Накаири – Временный уход главного актера в пьесах театра Но.

Наполеон I – (1769–1821) Французский генерал, затем император.

Ода Нобуо – (1558–1630) Военачальник; сын Оды Нобунаги, одного из объединителей Японии. Его имя также часто читается как Нобукацу.

Омура Масудзиро – См. Мурата Дзороку.

Отакэ Хидэо – (род. в 1942 г.) Профессионал Нихон Ки-ин из Кита-Кюсю. 1956 г. – 1 дан, 1957 г. – 2 дан, 1958 г. – 3 дан, 1959 г. – 4 дан, 1961 г. – 5 дан, 1963 г. – 6 дан, 1965 г. – 7 дан, 1967 г. – 8 дан, 1970 г. – 9 дан. Обладатель многих основных титулов.

Пан Тун – (185–221) Также известен под именем Пан Сяоань. В молодости талантами не блистал, однако физиономист предсказал ему великое будущее, которое Пан Тун обрел под правлением Лю Бэя (отсюда прозвище «Птенец Феникса»). Был назначен губернатором Ляняна, однако на этом посту не преуспел («Благородный конь в плуге не ходит»), после чего был назначен вторым советником после Чжугэ Ляна. Был убит стрелой во время экспедиции в Сычуань с Чжугэ Ляном.

Пелопид – предводитель Фив. В тексте книги представлен как государственный деятель, но также был и военачальником. Погиб в сражении в 364 г. до н.э.

Перри, командор – (1794–1858) Офицер военно-морского флота США, открывший Японию для торговли после 200 лет изоляции. Для демонстрации силы вошел в Токийский залив 8 июля 1853 г. с эскадрой «черных кораблей», доставил письмо от президента США и пообещал вернуться в следующем году за ответом. В результате в 1854 г. в Канагаве был подписан договор, предоставлявший США особые права на территории Японии. По этому образцу позднее были подписаны договоры с другими западными странами.

Пулитцер, Джозеф – (1847–1911) Газетный издатель и редактор из Сент-Луиса, США. Основал Колумбийский университет журналистики (1912) и учредил знаменитую Пулитцеровскую премию (1917). Выборы, о которых говорится в тексте, проводились в законодательные органы штата Миссури.

Рай Саньё – (1780–1832) Конфуцианский историк и поэт из Осаки, также известен под именем Кутаро. Автор известного и весьма авторитетного трактата Нихон Гаиси («Неофициальная история Японии»).

Рё – Денежная единица XVI века, предшественник иены.

Рин Кайхо – Линь Хайфэн (Рин Кайхо в японском написании 林海峯) родился 6 мая 1942 года неподалеку от Шанхая. Его отец Линь Гогуй окончил Токийский университет и служил вице-консулом тайваньского правительства до войны, пока Китай находился под контролем Японии.

С началом Второй мировой войны семья переехала с Тайваня в Китай. С окончанием войны в преддверии волнений в Китае семья переехала на Тайвань – Рину тогда было четыре года. Его отец поступил на службу в банк, а мать вскоре умерла. Семья прожила три года в Тайбэе, а потом еще три в Тайчуне в центральной части острова.

Старший брат Рина Хайдао и старшая сестра Фан играли в Го, как и их отец, но сам Рин начал играть только с восьми лет.

В августе 1952 г. Го Сэйгэн находился на пике славы в Японии, и китайские националисты пригласили его на Тайвань, намереваясь почтить его титулом Кисэй (Го Сэйгэн отклонил это предложение). Президент Чан Кайши дал в его честь прием, на котором присутствовала сотня родственников мастера и еще сотня жителей его родного города Фуцзянь. Во время приёма Рин по настоянию отца был представлен Го Сэйгэну. Тогда он играл в силу любительского 3 или 4 дана.

Го Сэйгэн: «Сразу же после приезда в Тайбэй я сыграл с ним. Он выгляделмышленным, и для десятилетнего играл неплохо». В той партии Рин проиграл одно очко на шести камнях форы. На вопрос, сможет ли Рин стать профессионалом в Японии, Го Сэйгэн сказал, что тот достигнет по меньшей мере 6 или 7 дана, и согласился взять его в ученики (единственного среди профессионалов).

Рин немедленно переехал в Японию. Сначала он жил у дяди в Киото, однако там ему не хватало сильных соперников. На следующий год Рин был принят учеником 2 кю в Токийское отделение Нихон Ки-Ин. В 1954 он перешел в Кансай Ки-Ин и стал учеником (1 кю) Фудзита Горо 5 дан. Сначала он жил с дядей и посещал дом Фудзиты, но в 1958 г. семья дяди переехала в Нагою. У Фудзиты не было своих детей, и Рин десять лет прожил в его доме, где к нему относились как к сыну. Здесь он научился бегло и без акцента говорить по-японски.

В 1955 году Рин получил 1 дан (в апреле), а затем и 2 дан (в ноябре). В этом году умер его отец, но эту печальную новость скрывали от мальчика, пока он не получил диплом 2 дана. Далее следовали ежегодные повышения до 6 дана; так Рин стал самым юным 6 даном в Нихон Ки-Ин. В 1960 году он вернулся в Токийское отделение Нихон Ки-Ин. В 1962 г. он достиг 7 дана (в этом году умер его дядя), в 1965 г. – 8 дана. Наконец, в 1967 г. ему был присвоен 9 дан.

Всё это время Го Сэйгэн продолжал учить его, но играли они очень редко: на трёх камнях форы, когда Рин был 1 кю (Го Сэйгэн победил), и ещё одна партия времен 3 дана, результат которой неизвестен.

В Японии Рину, как и Го Сэйгэну, помогал владелец китайского ресторана Шен Юду.

Первым крупным успехом Рина на турнире стала победа в первой лиге рейтингового турнира 1962 года. В следующем году он пробился в претендентскую лигу 3 титула Мэйдзин, а в финале 4 титула Мэйдзин 1965 г. одержал впечатляющую победу над Сакатой Эйю. Тогда он стал самым молодым Мэйдзином (23 года) за всю историю; в те времена это был самый престижный титул. Рин удерживал его еще два года, а в общей сложности завоевывал восемь раз.

В результате победы над Сакатой в 23 турнире Хонимбо 1968 года Рин Кайхо стал вторым игроком, одновременно обладавшим титулами Мэйдзин и Хонимбо.

В 1999 году он выиграл 3 кубок Фудзицу и в настоящее время находится на 5-м месте в списке обладателей титулов всех времен. Пять раз подряд выиграл турнир Тэнгэн, за что получил пожизненный титул Почетный Тэнгэн. Из всех основных титулов Рину до настоящего времени пока так и не удалось выиграть титул Кисэй – по иронии судьбы тот самый титул, от которого его учитель Го Сэйгэн отказался в Тайване.

Сакамото Рёма – (1836–67) Знаменитый сторонник имперской Реставрации. В результате своей деятельности стал ронином (самураем без правителя); нашёл убежище в провинции Сацума, ставшей центром антиправительственной деятельности. Убит в 1867 году сторонниками сёгуната из отряда Кайкэнгуми.

Саката Эйю – (род в 1920 г.) Профессионал Нихон Ки-ин из Токио. 1935 г. – 1 дан, 1936 г. – 2 дан, 1937 г. – 3 дан, 1938 г. – 4 дан, 1940 г. – 5 дан, 1943 г. – 6 дан, 1948 г. – 7 дан, 1952 г. – 8 дан, 1955 г. – 9 дан. Обладатель самых высоких достижений по количеству титулов в истории Го.

Саца Наримаса – (1539–88) Вассал Оды Нобунаги, одного из объединителей Японии. Во время конфликта между Одой Нобуо (сыном Нобунаги) и Тоётоми Хидэёси выступал на стороне Оды, однако потерпел поражение от Маэды Тосиэ и был вынужден смириться. В 1587 году Тоётоми Хидэёси распорядился перевести его в Кумамото, но Саца Наримаса продолжал участвовать в заговорах, и в конечном счете получил приказ совершить самоубийство.

Сацума – Старая провинция, соответствует современной префектуре Кагосима на острове Кюсю.

Сёгитай – Военный отряд из бывших вассалов сёгуната Токугава, выступивший против Имперской Реставрации в январе 1868 г. Штаб Сёгитай размещался в храме Канэйдзи в области Уэно. Группа численностью около 2000 человек следила за порядком в городе и подавляла волнения, связанные с предстоящей атакой имперских войск. Формально город сдался имперским силам в мае, но войска Сёгитай оказывали сопротивление, пока не были окончательно разгромлены в битве при Уэно 4 июля 1868 года.

Сигэмори – см. Тайра-но Сигэмори.

Синсэнгуми, отряд – небольшая группа из 20 ронинов (самураев без правителя) под командованием Кондо Исами. Отряд был направлен сёгунатом Токугава в 1863 г. для подавления антиправительственной деятельности в Киото. Участвовал в истреблении сторонников Тёсю в гостинице Икэдая в 1864 г., а также в защите Императорского дворца в инциденте Хамагури Гомон, когда была отражена неудачная попытка возвращения в Киото изгнанных имперских аристократов. Последний инцидент стал причиной первой экспедиции против Тёсю. После Реставрации Мэйдзи (1868 г.) отряд Синсэнгуми сохранил верность сёгунату и сражался против имперских сил в гражданской войне.

Сисигатани – См. Тайра-но Киёмори.

Сражающихся царств, эпоха – (1467–1568) Исторический период, в течение которого проходили многочисленные войны.

Сунь Цзы – В действительности было два автора по имени Сунь Цзы, каждый из которых написал трактат «Искусство войны» (Бин фа). В книге речь идет о Сунь Цзы из царства У (или Сунь У), поскольку существование Сунь Цзы из Ци (Сунь Бинь) считалось недоказанным вплоть до обнаружения обоих текстов в захоронении времен Западной династии Хань (206 до н.э. – 25 н.э.). Сунь У жил в конце VI века до нашей эры. Его книга является одним из самых известных и почитаемых военных трактатов в мире. Кстати говоря, ее заметное влияние прослеживается и в самом старом из известных трактатов по Го, «Сюань Сюань Ци Цзин».

Сэкисю – Другое название старой провинции Ивами, сейчас находящейся в префектуре Симанэ.

Сэкияма Сэндаю – (1784–1859) Учился вместе с Хонимбо Рэцугэном и достиг 1 дана в возрасте 18 лет. Во время господства Мэйдзина Дзёва сила его игры существенно возросла; по оценкам, Сэкияма Сэндаю играл в силу 5 дана, но при этом сохранил 1 дан и статус любителя.

Тайра-но Киёмори – (1118–81) Выдающийся политический деятель из полководцев. Занял доминирующее положение при японском дворе и мечтал о том, чтобы сделать своего внука императором. Является одноцентральной фигурой величайшей военной хроники Японии Хэйкэ Моногатари (Повествование о семействе Тайра). Заговор 1177 года, организованный несколькими приближенными Го-Сиракава, был подавлен. Буддистский священник Сюнкан присоединился к Го-Сиракава и другим приближенным против Киёмори, составив так называемый заговор Сисигатани. Заговорщики были разоблачены и арестованы, а некоторые из предводителей казнены. Сюнкан отправился в ссылку, а когда через год была объявлена амнистия, он не вошел в списки прощенных. Горе Сюнкана, получившего печальную новость, стало сюжетом многих знаменитых пьес театра Но, кабуки и бунраку.

Тайра-но Сигэмори – (1138–79) Умерял порывы своего отца Тайра-но Киёмори и считался идеалом соединения добродетелей воина и аристократа. Умер раньше своего отца, который позднее все же заключил под арест Го-Сиракава.

Такагава Каку – (1915–86) Профессионал Нихон Ки-ин. 1933 г. – 1 дан, 1934 г. – 2 дан, 1935 г. – 3 дан, 1936 г. – 4 дан, 1939 г. – 5 дан, 1941 г. – 6 дан, 1945 г. – 7 дан, 1954 г. – 8 дан, 1960 г. – 9 дан. Знаменит тем, что девять раз подряд выиграл титул Хонимбо в 1950-х годах.

Такасуги Синсаку – (1839–67) Вассал даймё (феодалного правителя) провинции Тёсю, центральная фигура в движении за свержение сёгуната Токугава в пользу Императора. Стремился предотвратить превращение Японии в полуколониальную державу наподобие того, что произошло в Китае. В 1863 году провинция Тёсю обстреляла иностранные корабли в проливе Симоносэки, а Такасуги собрал ополчение, чтобы защитить Тёсю от возмездия. Однако западные силы уничтожили береговые укрепления в 1864 году, и в ослабленном состоянии мятежная провинция Тёсю также была наказана силами сёгуната. В 1866 г. состоялась вторая карательная экспедиция Тёсю, но она была отражена Такасуги. Это поражение подорвало репутацию сёгуната и ускорило падение клана Токугава. Впрочем, Такасуги до этого времени не дожил — он умер от туберкулеза.

Такэда Нобусигэ – (1525–61) Второй сын Такэда Нобутора и брат Такэда Сингэна.

Такэда Сингэн – (1521–73) Также известен как Такэда Харунобу, даймё (феодалный правитель) провинции Каи (ныне префектура Яманаси). Участвовал в войнах за объединение Японии, его противниками были Ода Нобунага и Токугава Иэясу. Его сражения с Уэсуги Кэнсином получили широкую известность благодаря хроникам и трактатам по военной стратегии эпохи Эдо, в которых сложился романтический образ двух непримиримых соперников-даймё, выдающихся стратегов. Впрочем, ни одна из сторон так и не получила решающего преимущества.

Тёсокабэ Мототика – (1539–99) Даймё (феодалный правитель) провинции Тоса (сейчас префектура Коти) на острове Сикоку. Завоевал всю территорию Сикоку в 1583 г., но в 1585 г. был побежден силами Тоётоми Хидэёси и остался правителем единственной провинции Тоса. Позднее недолго служил Хидэёси и принял участие в походах на Корею 1592 и 1597 гг., где отличился храбростью.

Тёсю – Другое название старой провинции Нагато (сейчас находится в префектуре Ямагути).

Тоётоми Хидэёси – (1573–98) Второй участник триумвирата полководцев, объединивших Японию. Первым был Ода Нобунага, а последним – Токугава Иэясу.

Токай – в настоящее время город в префектуре Айти, неподалеку от Нагоя.

Токугава Ёсимунэ – (1684–1751) 8-й сёгун клана Токугава; был назначен правителем провинции Кии (ныне Вакаяма), возглавляющей одну из ветвей семьи Токугава. Пришел к власти в 32 года, когда прервалась основная линия наследования Токугава. Известен рядом нововведений: в частности, повесил на воротах замка Эдо специальные ящики для жалоб и прошений простолюдинов. Был опытным администратором, провел немало национальных реформ и отказался от роскошного образа жизни. Стремился укрепить боевой дух самураев, покровительствуя развитию боевых искусств. Некоторые детали, приведенные в тексте, не соответствуют традиционным историческим источникам: в частности, утверждается, что он был третьим сыном (видимо, без учета сына, умершего во младенчестве) и правил провинцией Нибу.

Токугава Иэясу – (1543–1616) Военачальник, завершивший объединение Японии; основатель сёгуната Токугава. Также установил должность Годокоро для Хонимбо Санса.

Троецарствие – Сань Го Чжи Янь И. См. Красная скала.

Увадзима – в настоящее время часть префектуры Эхимэ.

Уэсуги Кэнсин – (1530–78) Нагао Тэрутора (или Кагэтора) из семьи заместителя губернатора, служившего клану Уэсуги, феодальных правителей провинции Этиго. Его отец сверг клан Уэсуги, и Кэнсин в конечном итоге сам стал правителем, однако взял под покровительство семью Уэсуги, передавшую ему семейную фамилию. Вся жизнь Уэсуги Кэнсина прошла в постоянных войнах.

Фудзисава Хидэюки – (род в 1925 г.) Профессионал Нихон Ки-Ин из Ёкохамы. 1940 г. – 1 дан, 1942 г. – 2 дан, 1943 г. – 3 дан, 1946 г. – 4 дан, 1948 г. – 5 дан, 1950 г. – 6 дан, 1952 г. – 7 дан, 1959 г. – 8 дан, 1963 г. – 9 дан. Также известен как Фудзисава Сюко. Является обладателем многих основных титулов, прежде всего Кисэй. Его сын Кадзунари также является профессиональным игроком.

Ханэ Ясумаса – (род в 1944 г.) Профессионал Нихон Ки-Ин из Миэ. 1958 г. – 1 дан, 1961 г. – 2 дан, 1962 г. – 3 дан, 1963 г. – 4 дан, 1964 г. – 5 дан, 1966 г. – 6 дан, 1968 г. – 7 дан, 1971 г. – 8 дан, 1981 г. – 9 дан. Завоевал несколько титулов. Его сын Наоки тоже является профессиональным игроком.

Хатамото – «Знаменосцы», элитная самурайская гвардия.

Хатигоро – См. Дзэнигата Хэндзи.

Хонда Сатико – (род в 1930 г.) Профессионал Нихон Ки-Ин из Сидзуока. 1947 г. – 1 дан, 1957 г. – 2 дан, 1958 г. – 3 дан, 1963 г. – 4 дан, 1976 г. – 5 дан, 1981 г. – 6 дан. Сестра Сугиути Кадзуки и Кусуноки Тэруко.

Хонимбо Дзёва – (1787–1847) XII Хонимбо. Получил 1 дан в возрасте 16 лет, 6 дан – в возрасте 33 лет, однако стал известен как живое воплощение пословицы «Великие таланты вызревают долго». Достиг 7 дана в возрасте 41 год в 1827 году, а в следующем году после отставки Гэндзё был повышен до 8 дана. В результате политических интриг с Гэнаном Инсэки получил титулы Мэйдзин и Годокоро, не играя за них. Активное противодействие соперников привело к тому, что Дзёва был вынужден уступить титул Годокоро и уйти в отставку в 1839 году. Тем не менее, считается одним из сильнейших Мэйдзинов всех времен, жившим во времена многих многих сильных соперников. Один из его сыновей стал 12-м Инсэки, а его дочь Ханакэ была женой Сюсаку.

Цао Цао – (155–220) Один из величайших генералов конца династии Хань, пришедшей в бедственное положение в результате восстания «желтых повязок». Цао Цао подавил восстание и возглавил одну из трех армий (царство Вэй) в последующих войнах. Является одним из видных персонажей «Троецарствия», где изображается смелым и прозорливым, но беспринципным полководцем.

Чжоу Юй – Молодой генерал, командовавший армией царства У, один из трех главных героев «Троецарствия». См. Красная скала.

Чжугэ Лян – (181–233) Один из героев «Троецарствия», имя которого по сей день остается в Китае синонимом мудрости и изобретательности. В качестве советника помог Лю Бэю взойти на трон; в качестве политика провел реформы, а в качестве полководца — изобрел множество полезных устройств и военных хитростей, а также повел армию в поход на Бирму. С последним событием связана знаменитая задача из классического сборника Сюань Сюань Ци Цзин (впрочем, о других связях Чжугэ Ляна с Го ничего не известно). Чжугэ Лян славился своими предсказаниями природных явлений и умением повелевать ими. Юго-восточный ветер, о котором говорится в тексте, в то время года был редким явлением (преобладали западные ветры), так что Чжугэ Лян не столько предсказал его, сколько вызвал своими магическими заклинаниями.

Эдо – Старое название Токио.

Энсю, море – Часть Тихого океана у западных префектур Сидзуока и Айти. Издавна считается опасным из-за штормов.

Эпаминонд – (418?–662 до н.э.) См. Левктра.

Этидзэн – старая провинция, сейчас является частью префектуры Фукуи.

Ямамото Кансукэ – (?–1561) Один из полководцев под началом Такэды Сингэна.

СОДЕРЖАНИЕ

От автора	3
Часть 1. Создание золотых возможностей	
1. Возможность обязательно появится	4
2. Логика и интуиция	5
3. Порядок использования возможностей	
4. Хорошие и плохие адзи	14
5. Базовые тенические приёмы	18
6. Цукэ-коси	23
7. Плохая форма и переконцентрация	29
8. Приёмы перехвата сэнтэ	33
9. Основное правила жизни/смерти	36
10. С точки зрения белых	40
11. Тактика жертвы камней	44
12. Оценка перспектив и критические ходы	50
13. Сэнтэ-ёсэ	54
Часть 2. Золотые возможности в локальной борьбе	
Битва при Левктре	
1. Преимущества несимметричного построения	57
2. Выдающееся сотрудничество	61
3. Дневник Дзэнигата Хэйдзи	64
4. Дзиттэ и аркан	65
Дипломатия Бимарка	
5. Умение действовать по обстановке	68
6. Триумф творческой мысли	71
Американский газетный магнат	
7. Посещение избирателей	74
8. Статуя Свободы	76
Такасуги Синсаку	
9. Прорыв через заставу (часть 2)	79
10. Прорыв через заставу (часть 2)	81
Вторая экспедиция Тёсю	
11. Альянс Сацума-Тёсю	83
12. Войска регулярные и нерегулярные	86
13. Удары по ногам	88
Кинокуния Бундзаэмон	
14. Корабли с мандаринами	92
15. Талант и карьера	95
Счастливчик Ёсимунэ	98

Часть 3. Золотые возможности для победы в партии	
1. Смелого пуля боится -----	99
Храм Уэно	
2. Простой указ -----	106
Компания Комаки-Нагакутэ	
3. Тоётоми Хидэёси и Токугава Иэясу -----	111
4. Воздушные ямы -----	114
Приобретение Луизианы	
5. Целинные земли -----	118
Третья англо-голландская война	
6. Слава семьи Оранских -----	123
Поход Наполеона	
7. Русская зима -----	128
8. Верность или сыновий долг -----	135
Дэви Крокетт	
9. Неожиданный успех -----	143
Секрет инвестиций в ценные бумаги -----	
10. «Маринованные» акции -----	149
Уэуги Кэнсин и Такэда Сингэн	
11. Битва при Каванакадзима -----	156
12. На холмах чужой земли -----	163
Перекрёстки судьбы	
13. Министр Сёгуна или адъютант -----	173
Битва у Красной скалы -----	
14. План скованных кораблей -----	179
Историческая справка -----	
	184

