

**ЧО ХУН ХЁН**

**9 дан**

**ЛЕКЦИИ  
ПО ТЕХНИКЕ ГО**



Чо Хун Хён 9 дан

# **ЛЕКЦИИ ПО ТЕХНИКЕ ГО**

Перевод с английского Евгения Матвеева .  
Редактор-Евгений Панюков

### **Биография автора**

**Чо Хун Хён** родился 10 марта 1953 года в Мокпо, провинция Чолланам (Корея). В 1963 году переехал в Японию, чтобы изучать Го под руководством Сэгоэ Кэнсаку.

**1 дан: 1962**

**2 дан: 1963**

**5 дан: 1972**

**6 дан: 1974**

**7 дан: 1977**

**8 дан: 1979**

**9 дан: 1982 (первый из корейских игроков)**

После возвращения из Японии Чо был обладателем большинства корейских титулов вплоть до появления Ли Чанг Хо, причём, многие матчи он выигрывал «всухую» со счетом 3:0.

Чо Хун Хён является учителем Ли Чанг Хо.

## **Содержание**

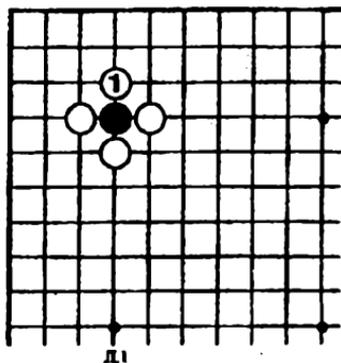
Глава 1 Элементы техники Го.....	5
Глава 2 Задачи .....	26

# Глава I

## Элементы техники Го

### 1. Окружение и прорыв

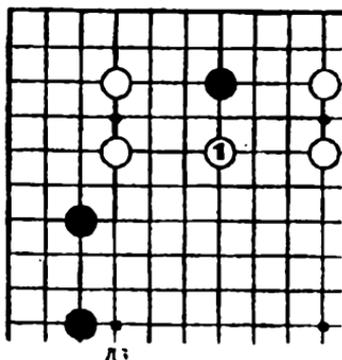
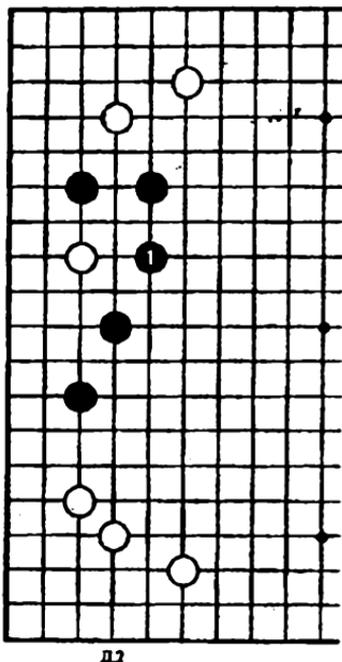
Понимание концепций окружения и прорыва абсолютно необходимо для постановки хорошей техники.



Взгляните на Диаграмму 1. Любой человек, знакомый с правилами Го, знает, что белые могут захватить чёрный камень ходом 1.

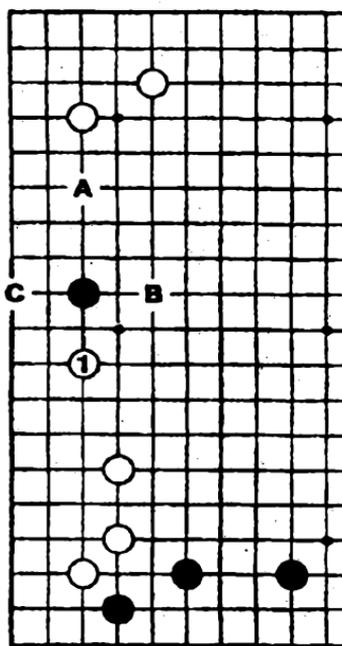
Эта же концепция продемонстрирована на Д.2. Как и чёрный камень на Д.1, белый камень на этой диаграмме полностью окружён, хотя у него ещё остаются свободные дамэ. В обоих случаях окружённый камень не может ни убежать, ни построить жизнеспособную форму.

Когда белые накрывают ходом 1 на Д.3, чёрный камень наверху также попадает в крайне опасное положение.



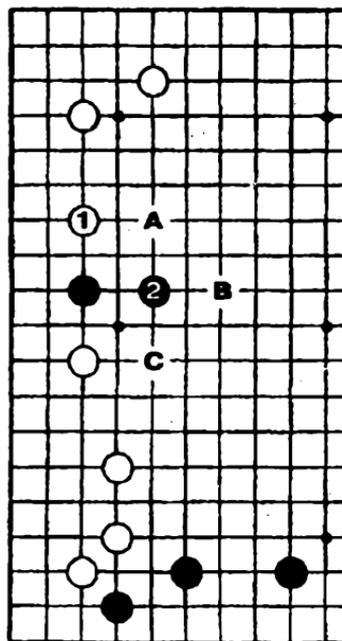
Позиция на Д.4 часто встречается в реальной игре. Когда белые перекрывают возможность распространения с одной стороны, чёрным приходится либо распространяться в «А», либо выпрыгивать в «А» для сокращения потенциальной зоны белых. Чёрный камень может развиваться в направлениях «А» и «В» и не подвержен прямой опасности.

Необходимо понимать, что направление «С» для чёрного камня перекрыто краем доски.

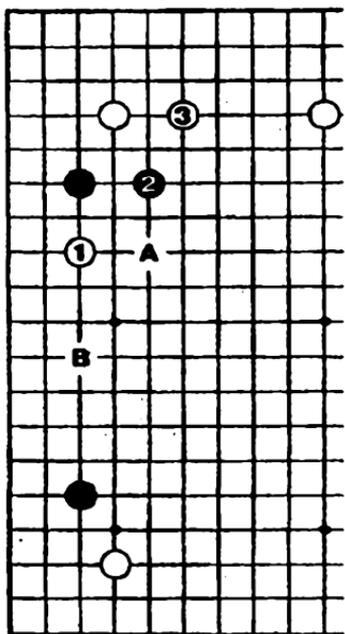


Д4

Если белые блокируют с другой стороны ходом 1 на Д.5, оба направления развития вдоль стороны закрыты для чёрных, поэтому они вынуждены бежать 2. Если чёрные этого не сделают, то белые накроют 2, и положение чёрного камня становится практически безнадежным. После того, как чёрные сыграют 2, белые могут атаковать ходами вроде «А», «В» или «С», но захватить чёрную группу будет непросто.



Д5

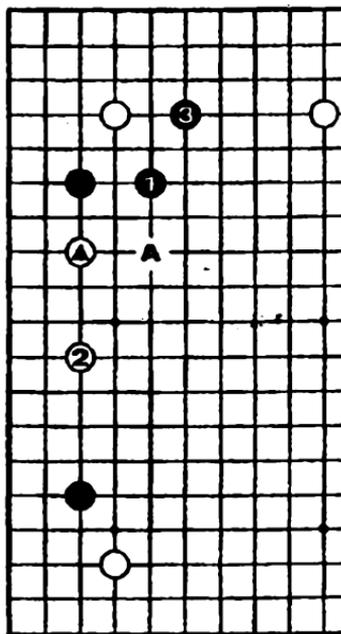


д6

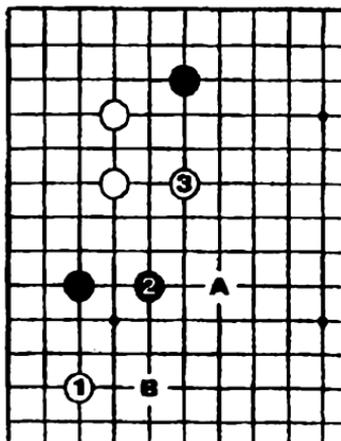
Д.6. Если белые зажимают 1, предотвращая распространение чёрных по стороне, чёрные просто выпрыгивают 2, и белые вынуждены укрепиться 3, чтобы перекрыть развитие чёрных на верхнюю сторону. Хотя чёрные могут атаковать б.1, этот камень может выпрыгнуть в «А» или распространиться в «В», поэтому он не подвержен прямой опасности.

Д.7. Белым, в ответ на ч.1, распространятся 2 плохо, поскольку 3 ходом чёрные окружают угловой камень и подвергают его большой опасности. Пока у камня А остаётся возможность развития в направлении «А», его локальное положение вполне приемлемо.

На зажим б.1 на Д.8, чёрные обычно прыгают 2. После этого они могут либо выпрыгнуть в «А», либо накрыть «В»; тем самым они развивают свою группу и создают условия для выживания. Прыжок б.3 тоже является наиболее обычным ходом в данной позиции. Если белые проигнорируют 2, то с появлением чёрного камня в пункте 3 два белых камня в углу попадают под серьёзное давление.



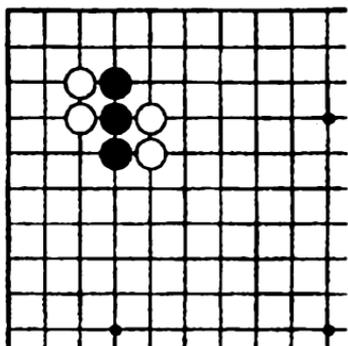
д7



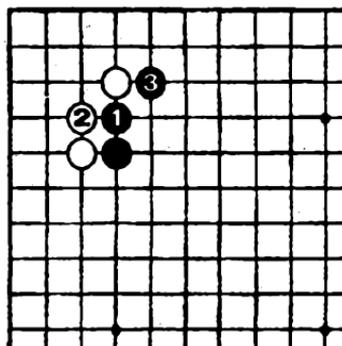
д8

## 2. Соединение и разрезание

До сих пор мы рассматривали проблемы развития одиночных камней. Укрепление своих камней и ослабление камней противника — другой важнейший технический принцип. В игре Го сила камней во многом зависит от того, в какой степени эти камни соединены с другими камнями.



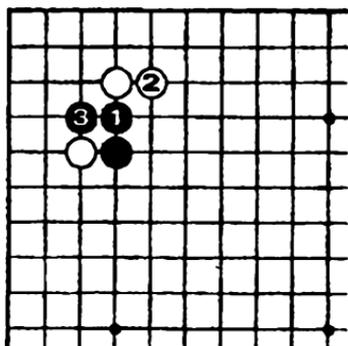
д1



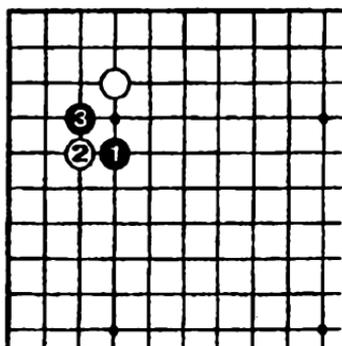
д2

Неэффективное расположение камней создает массу проблем. Типичный пример такого рода приведен на Д.1. Белые камни разделены надвое, поэтому позиция белых невыгодна. Старайтесь не допускать разобщения своих сил в реальной игре.

Если чёрные играют 1 на Д.2, белые должны ответить 2.



д3

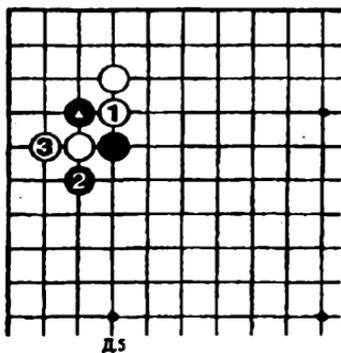


д4

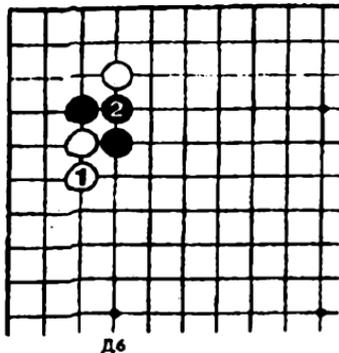
Иначе, как показано на Д.3, чёрные обигают 3 и разделяют силы белых надвое.

На Д.4 чёрные атакуют через один пункт 1, а белые прикрепляются 2 — это дзёсэки, направленное на получение территории в углу. Однако ханэ 3 является ошибкой. Как должны ответить белые?

Есть несколько вариантов.



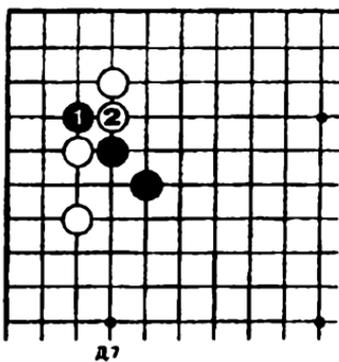
д.5



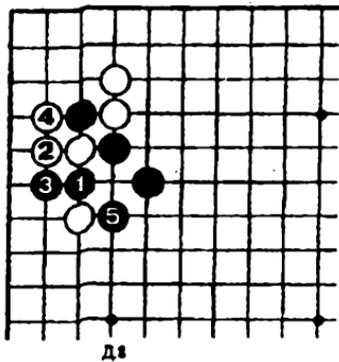
д.6

Д.5. Конечно, белые разрезают 1. Они в полной мере используют ошибку чёрных и переходят в атаку. Чёрные вынуждены отвечать 2, но когда белые опускаются 3, камень 2 обречён.

Д.6. Удлиняясь 1 вместо разрезания в пункте 2, белые совершают непростительную ошибку. Когда чёрные соединяются 2, силы белых оказываются разделёнными, а позиция благоприятна для чёрных.



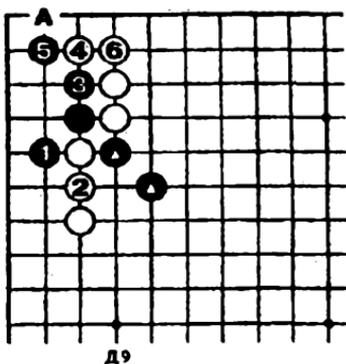
д.7



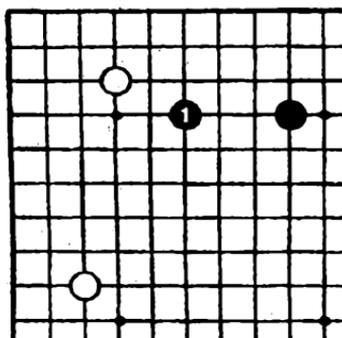
д.8

Д.7. В данной позиции на ханэ 1 у белых имеется единственный ответ – разрезание 2. Как продолжать чёрным, чтобы получить преимущество? Если чёрным удастся разделить белые камни надвое, это станет большим успехом для них.

Д.8. Чёрные играют атари 1, белые удлиняются 2. Чёрные спускаются 3 и отрезают белый камень от угловой группы. Хотя белые захватывают чёрный камень 4 ходом, чёрные завершают отрезание белого камня ходом 5.



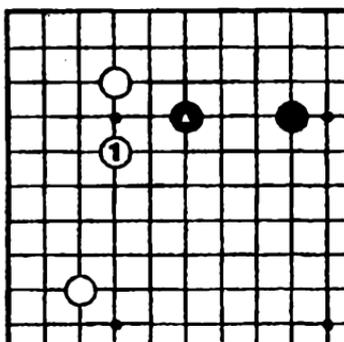
Д.9



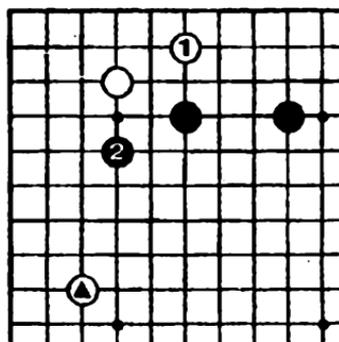
Д.10

Д.9. Атз ч.1 с другой стороны – очень плохой ход. Белые соединяются 2. Хотя после б.6 чёрные могут выжить в углу ходом «А», их группа полностью заблокирована в углу, а два камня  $\bigcirc$  изолированы снаружи. Такой результат плох для чёрных. Помните: позволяя противнику соединиться ходами вроде ч.1, вы совершаете большую ошибку.

Д.10. Распространение 1 фактически предопределяет ответ. Белые должны думать не только о направлении развития камней, но и о соединении своих сил.



Д.11



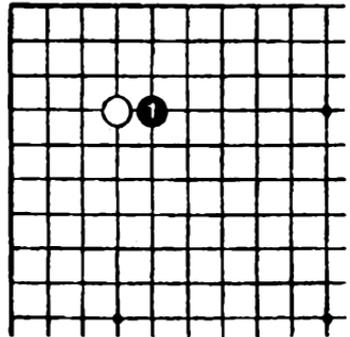
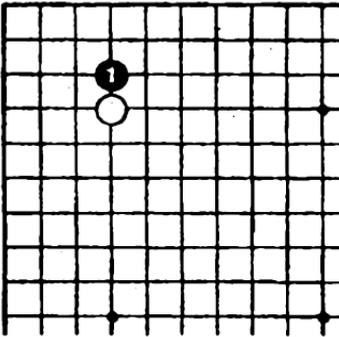
Д.12

Д.11. Прыжок 1 – единственный ответ на  $\bigcirc$ . Белые ограничивают развитие чёрных в этом направлении и сохраняют связь между своими камнями.

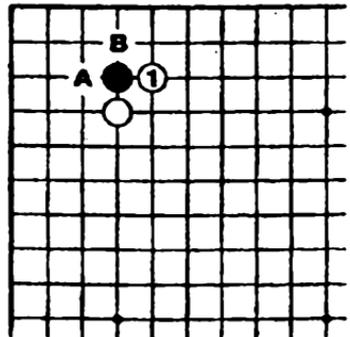
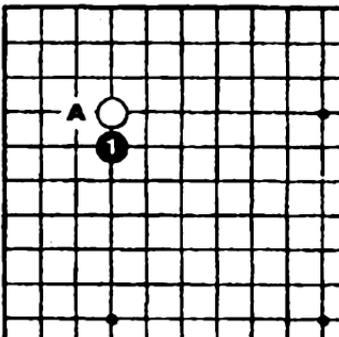
Д.12. Хотя б.1 угрожает сокращением территории чёрных, этот камень находится на второй линии, и его возможности ограничены. Чёрные прыгают 2 и отделяют  $\blacktriangle$  от угла. Такой результат плох для белых.

### 3. Цукэ

Игра вплотную (цукэ) принадлежит к числу основных технических приемов. Обычно цукэ применяется для активного ограничения потенциального развития камней противника.

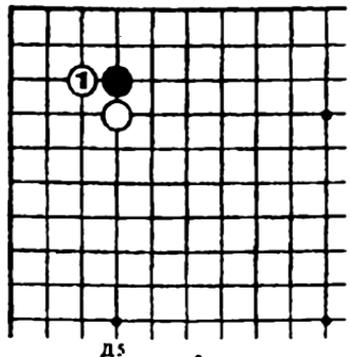


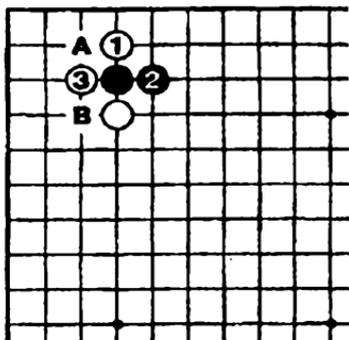
На Д.1 и Д.2 показаны два варианта цукэ против камня на хоси. На Д.3 изображены симметричные ходы 1 и «А».



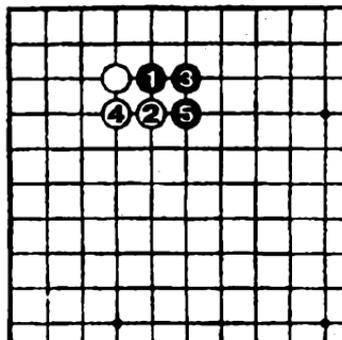
Д.4. Пословица гласит: «На цукэ отвечают ханэ». Как же лучше всего ответить на цукэ в этой позиции? Ханэ 1 отрезает чёрным путь наружу и заставляет их играть в одном из направлений: «А» или «В». Обычно чёрные удлиняются в «А».

Д.5. Конечно, белые также могут сыграть ханэ 1, но тогда чёрные не блокируются в углу и получают большую свободу действий.





Д6

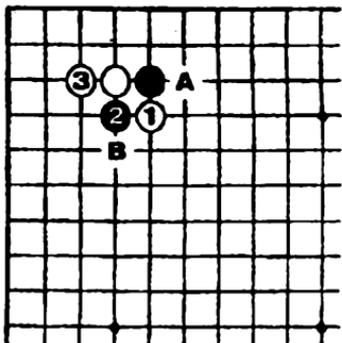


Д7

Д.6. Зажимать 1 вместо ханэ 2 или 3 было бы неверно. Когда чёрные удлинятся 2, белым остается лишь играть ханэ 3. В их форме остаются две точки разрезания: «А» и «В», поэтому такой результат плох для белых.

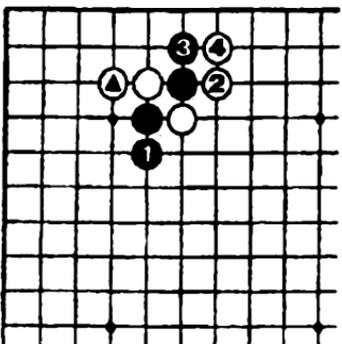
Рассмотрим некоторые формы, часто возникающие при игре вплотную. На Д.7 показан распространённый вариант, при котором обе стороны укрепляют свои камни плотным соединением по принципу: «*Наша сила в единстве*». Плотно соединенные камни образуют более мощную группу.

Д.8. А что произойдет, если в ответ на ханэ 1 чёрные разрежут крест-накрест 2? Белые играют ноби 3, и это сильный ход, потому что белые могут сыграть атари «А» или «В». Помните: та сторона, которая первой удлинится в перекрёстном разрезании, получает преимущество.

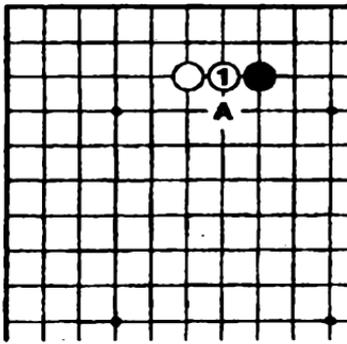


Д8

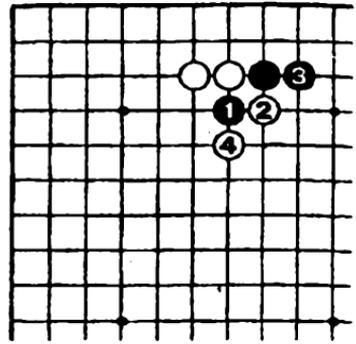
Д.9. Если чёрные удлинятся 1, чтобы предотвратить ситё, белые играют атари 2, и их дела идут хорошо. Если чёрные опускаются 3, белые блокируют 4. При наличии камня ▲ камень ч.3 обречен на гибель.



Д9



Д.10

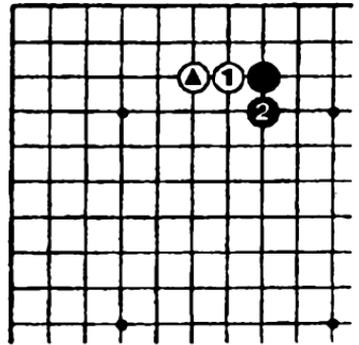


Д.11

Но всегда ли ханэ является лучшим ответом на игру вплотную? И стоит ли черным отвечать ходом «А», если белые играют 1 на Д.10?

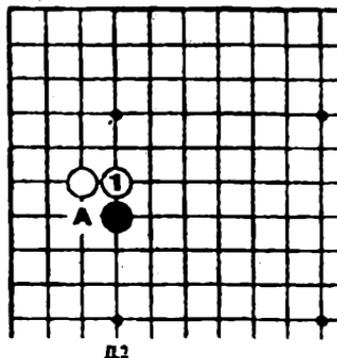
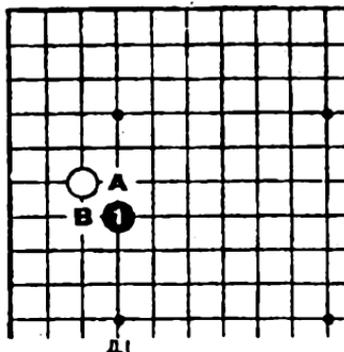
Д.11. Если чёрные играют ханэ 1, белые разрезают 2, и чёрным не удастся спасти оба камня. Если чёрные удлиняются 3, белые играют атари 4 и захватывают чёрный 1 в ситё.

Д.12. Чёрные должны удлиниться 2. Если противник играет вплотную одиночным камнем, отвечайте ханэ. Но из-за присутствия дополнительного камня 4 чёрные уже не могут упрямо играть ханэ.



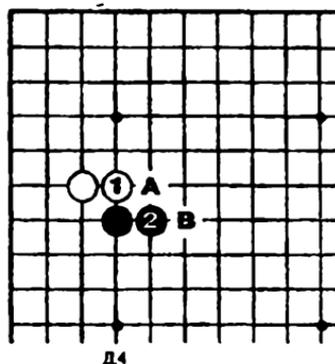
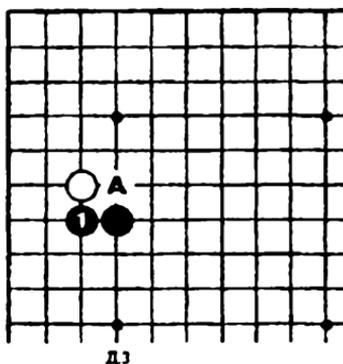
Д.12

#### 4. Катацки



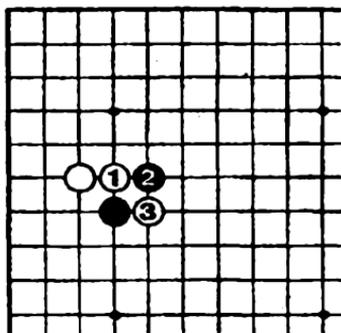
Д.1. Ход ч.1 называется диагональным нажимом, «ударом в плечо» или по-японски – катацки. По своей природе этот ход сходен с цукэ: чёрные намерены блокировать белых ходом «А», или «В».

Д.2. Здравый смысл подсказывает, что на катацки нужно реагировать активно. В зависимости от ситуации белые могут удлиниться 1 или «А», чтобы сдержать чёрных и расширить собственную зону влияния.

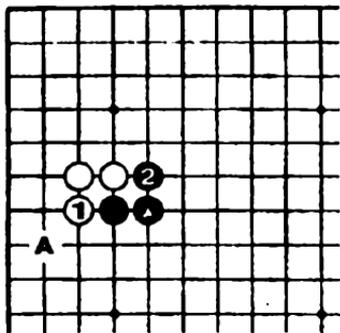


Д.3. Если белые игнорируют катацки ч.1 на Д.1, чёрные могут удлиниться 1 или «А». Разница между Д.2 и Д.3 огромна. Никогда не игнорируйте катацки!

Д.4. Белые удлиняются 1, на что чёрные в свою очередь удлиняются 2 вместо того, чтобы играть ханэ. Это важный ход: если чёрные позволят белым сыграть ханэ в пункт 2, у чёрных останется лишь один путь к отступлению. Если белые снова удлиняются «А», чёрные тоже должны удлиниться и занять критический пункт «В».



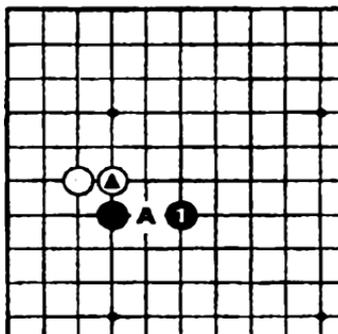
д5



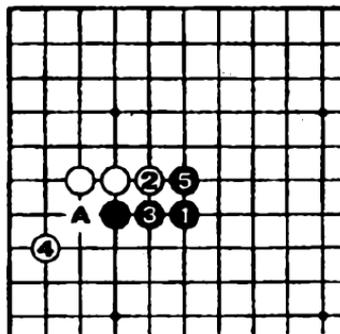
д6

Д.5. Играть ханэ 2 в ответ на б.1 неразумно. Белые разрезают 3 и получают преимущество (см. Д.11 в разделе «Цукэ»).

Д.6 продолжает вариант на Д.4. Когда чёрные удлиняются 2, белые либо поворачивают 1, либо прыгают «А». Чёрные поворачивают 2 и блокируют выход белых в центр доски. Такой результат вполне устраивает обе стороны.



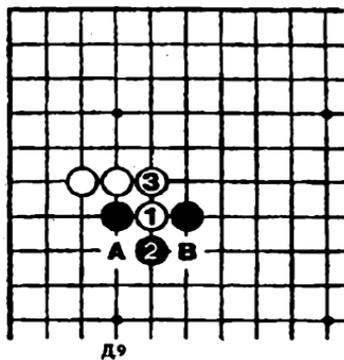
д7



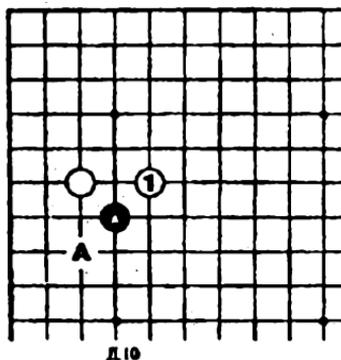
д8

Д.7. В ответ на А: чёрные могут прыгнуть 1 – этот ход часто встречается на практике. Чёрные развиваются быстрее, чем при простом ноби «А».

Д.8. Далее белые могут удлинить 2, на что чёрные соединятся 3. Вариант до 5 хода показывает правильные ответы за обе стороны (впрочем, вместо 4 хода белые также могут повернуть «А»). Эта диаграмма похожа на Д.6, если не считать того, что обе стороны сделали на один ход больше в направлении центра.



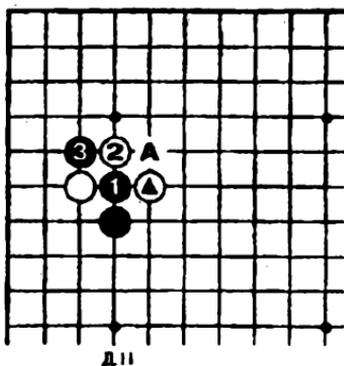
Д.9



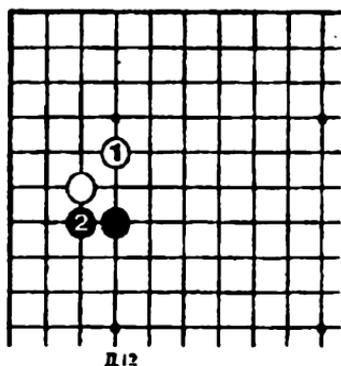
Д.10

Д.9. Если белые вклиниваются 1, чёрные играют атари 2, и белые соединяются 3. В форме чёрных появляются две точки разрезания: «А» и «В». Чёрные соединяются в «А» и оставляют чёрный камень для дальнейшего использования.

Д.10. Могут ли белые в ответ на катачки прыгнуть 1 или «А»?



Д.11



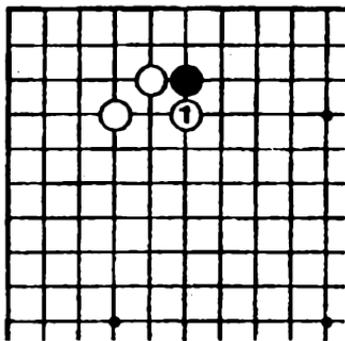
Д.12

Д.11. Слабые игроки нередко выпрыгивают А, пытаясь атаковать противника, но это лишь приводит к обратному результату. Чёрные разрезают 1, 3, и белым приходится туго. Как упоминалось выше, та сторона, которая первой удлиняется в перекрёстном разрезании, получает преимущество. Но посмотрите внимательно: полученная позиция идентична той, в которой чёрные продлились после перекрёстного разрезания! Вместо 3 чёрные также могут разрезать «А».

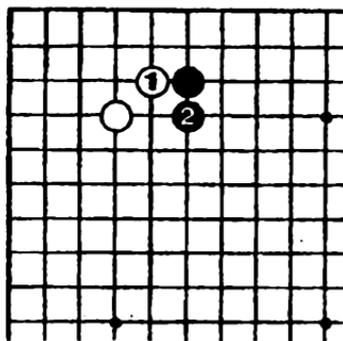
Д.12. Перед вами еще один пример непродуманного ответа на катачки. Косуми (то есть прыжок по диагонали) 1 в такой позиции часто называют «ходом слабых игроков». Опускаясь 2, чёрные получают преимущество.

## 5. Тигриная пасть

Формы в Го бывают сильными и слабыми. Сильные формы обладают мощным влиянием и могут использоваться для окружения территории и атаки. Одна из характерных сильных, жизнеспособных форм – косвенное соединение «тигриная пасть» (как-цуги – яп.). Довольно часто построение такой формы дает заметное преимущество.



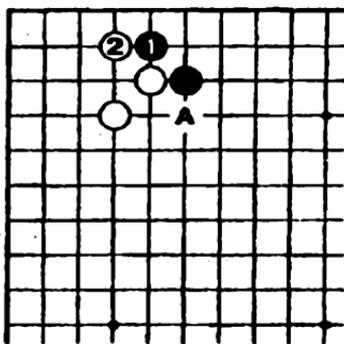
д1



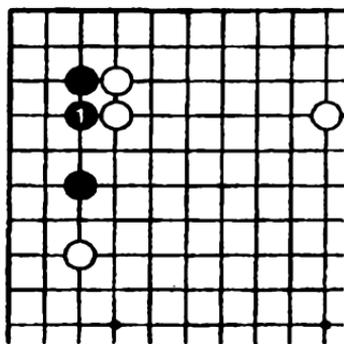
д2

Д.1. Ханэ 1 в сочетании с двумя другими белыми камнями образует «тигриную пасть». Чёрный камень, придавленный этой формой, очень слаб.

Д.2. Когда белые играют цукэ 1, чёрные удлинятся 2 и занимают пункт, критический для построения «тигриной пасти» белыми. Это лучший ответ за чёрных.



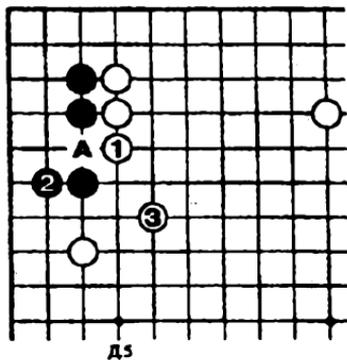
д3



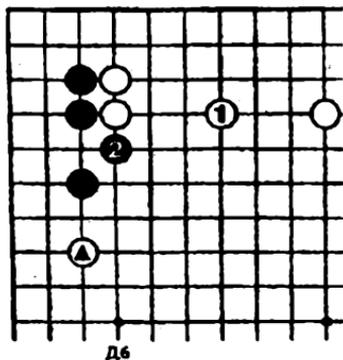
д4

Д.3. Если вместо того, чтобы удлиниться «А», чёрные играют ханэ 1, белые играют ханэ 2 и образуют «тигриную пасть». Такой результат может быть нежелателен для чёрных.

Д.4. В этом дзёсэки чёрные пытаются соединить свои камни. Как ответить белым на ход 1? Правильное решение – занять критическую точку для построения «тигриной пасти» противником.



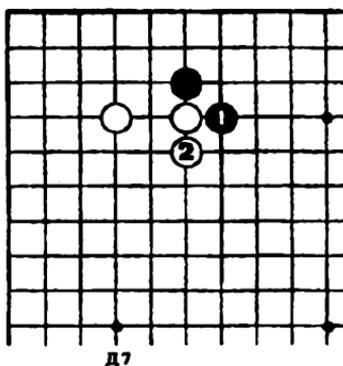
Д.5



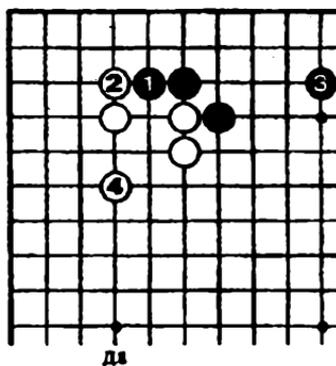
Д.6

Д.5. Белые удлиняются 1 и занимают пункт, необходимый черным для построения «тигриной пасти». Далее чёрные защищаются от разрезания «А» ходом 2, а прыжок б.3 завершает дзёсэки.

Д.6. Если белые прыгают 1, пытаясь защитить территорию, черные строят «тигρινую пасть» 2. Результат плох для белых: из-за сильной формы, созданной ходом 2, камень А отрезан от верхней стороны и очень слаб.



Д.7

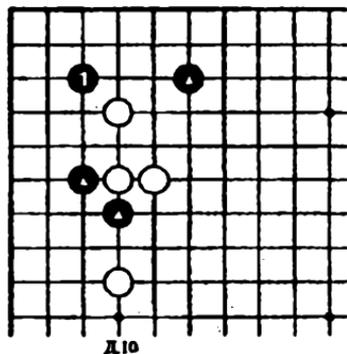
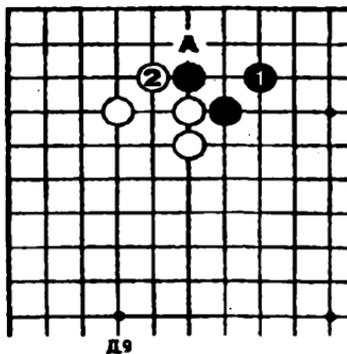


Д.8

Д.7. Ещё одно дзёсэки, часто встречающееся в игре начинающих. Чёрные играют ханэ 1, и белые удлиняются 2, чтобы избежать атари. Как отвечать чёрным?

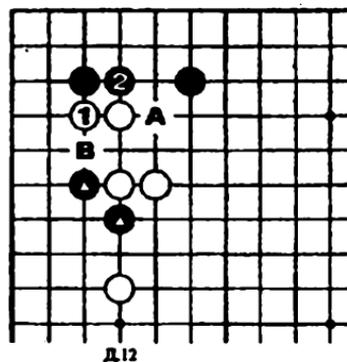
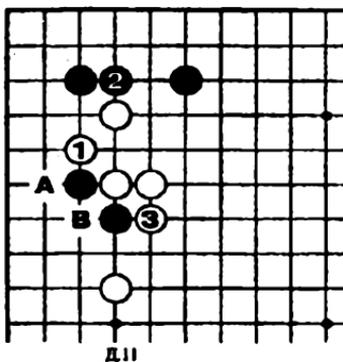
Д.8. Чёрные удлиняются 1, не позволяя белым построить «тигρινую пасть». Белые защищают угол 2 и получают территорию. Чёрные прыгают 3, а белые укрепляются 4. Это одно из основных дзёсэки.

Впрочем, ваша игра не должна сводиться к упорному построению «тигриных пастей». Обычно эта форма возникает естественным образом в результате ханэ и косвенных соединений.



Д.9. Чёрные создают «тигриную пасть» косвенным соединением 1, но здесь этот ход недостаточно эффективен. С другой стороны, ханг б.2 создает более эффективную «тигриную пасть». Теперь чёрные вынуждены спускаться «А», чтобы предотвратить атаку б. «А» с разрушением «тигриной пасти».

Д.10. Ещё одно базовое задание. Чёрные занимают пункт 3-3, собираясь присоединить этот камень к одной из групп белых по обе стороны угла. С какой стороны белым предотвращать соединение и как выглядит правильная последовательность ходов?

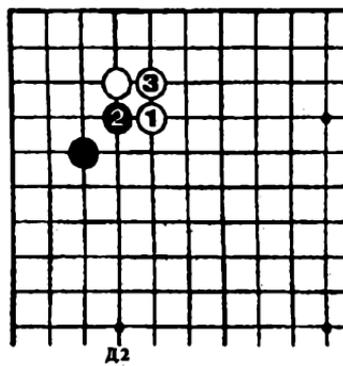
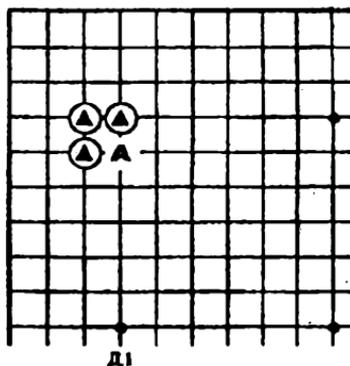


Д.11. Правильный ответ – построение «тигриной пасти» 1 с отрезанием двух нижних чёрных камней. Чёрные удлиняются 2, чтобы связать угловой камень с верхней группой. Но когда белые поворачивают 3, два камня белых оказываются в ловушке. Вместо 3 белые также могут сыграть атаки «А» или «В».

Д.12. Ноби б.1 было бы неправильно. После ноби 2 чёрные смогут атаковать белых «тигриной пастью» в пункте «А», угрожая разрезанием. Более того, камень 1 не так эффективно работает на атаку камней белых, как «тигриная пасть» «В».

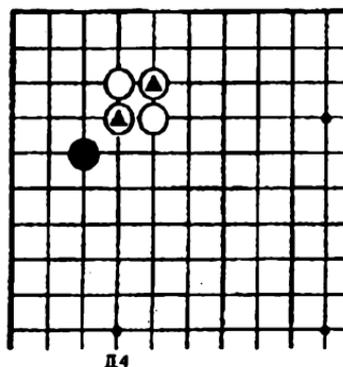
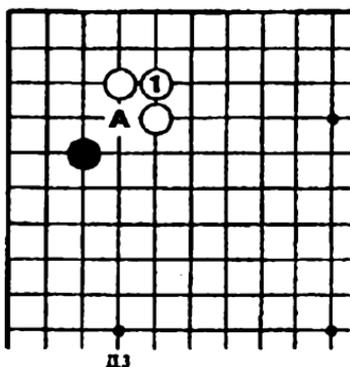
## 6. Пустой треугольник

Формы бывают не только сильными, как «тигриная пасть», но и слабыми, как «пустой треугольник». В сущности, игра Го – соревнование в эффективности камней. Сторона с более эффективными формами получает преимущество. В плохих формах эффективность камней близка к нулю. Типичным примером плохой формы служит «пустой треугольник».



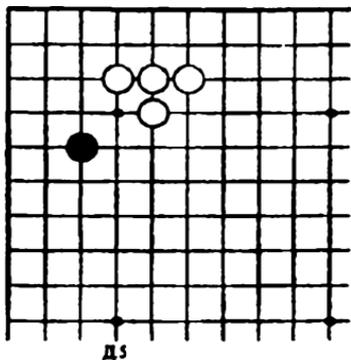
Д.1. Три камня  $\odot$  с незанятым пунктом «А» образуют «пустой треугольник». Сравните «полезный» треугольник на Д.2 с пустым треугольником на Д.3.

Д.2. Ход по диагонали б.1 образует крепкое соединение. Если чёрные пытаются разрезать 2, белые соединяются 3. Полученная форма белых не является пустым треугольником.

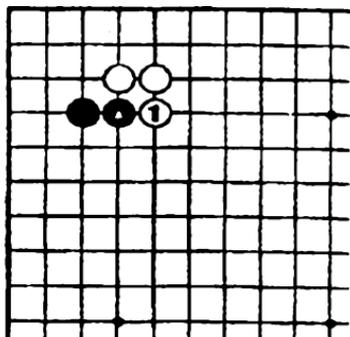


Д.3. Перед вами та же форма, что и на Д.2, но без чёрного камня в «А». В данном случае соединение б.1 абсолютно бессмысленно. Вот почему «пустой треугольник» считается плохой формой.

Д.4. Опасаясь разрезания, белые соединяются двумя камнями  $\odot$ . Такая «лепешка» ещё хуже «пустого треугольника».



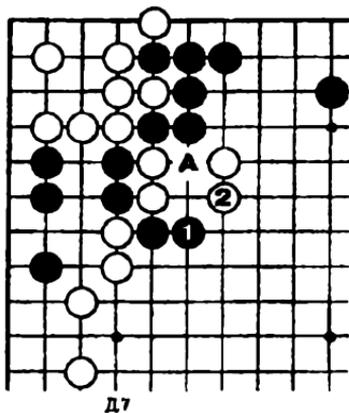
д5



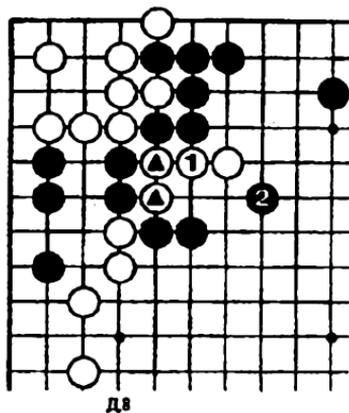
д6

Д.5. Форма белых известна под названием «соломенная шляпа» (дзингаса). Это плохая форма, состоящая из двух пустых треугольников.

Д.6. Обратите внимание: прочный ход 1 хорош для белых. С другой стороны, без камня  $\bigcirc$  он бы создавал «пустой треугольник». Отличие состоит в присутствии камня  $\bullet$ .



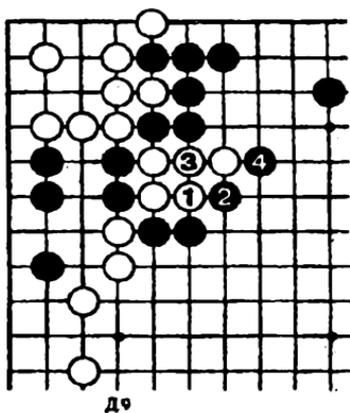
д7



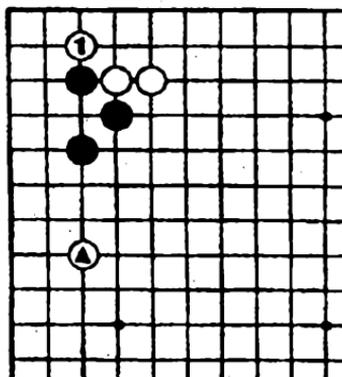
д8

Д.7. Давайте посмотрим, как обеспечивается соединение камней в реальной игре. Чёрные удлиняются 1, угрожая захватить два белых камня ходом «А». Как белым спасти свои камни? Форма, образованная ходом 2, обеспечивает надежное соединение и спасает два камня (эта форма называется «бамбуком», или такэфу).

Д.8. Можно рассмотреть ход б.1, образующий пустой треугольник с отмеченными камнями, но после ч.2 четыре белых камня обречены – им не вырваться из оцепления чёрных. Так белые расплачиваются за построение пустого треугольника.



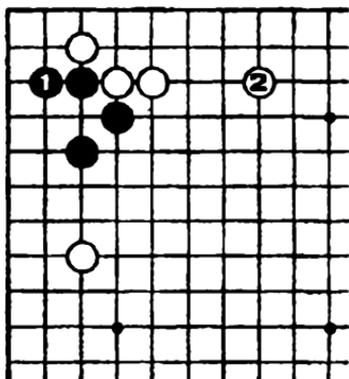
Д.9



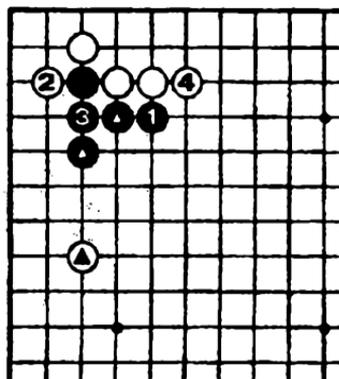
Д.10

Д.9. Что произойдет, если белые повернут 1? Чёрные играют атари 2, если белые соединятся 3, то все белые камни сбиты в плотную кучу. После атэ ч.4 пять белых камней обречены. Это очень большая потеря для белых.

Д.10. Как чёрным ответить на ханэ 1? Камень 4 блокирует развитие белых камней по левой стороне, поэтому черные должны обеспечить безопасность своей группы построением глазной формы.



Д.11

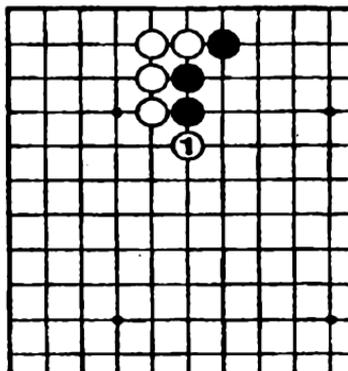


Д.12

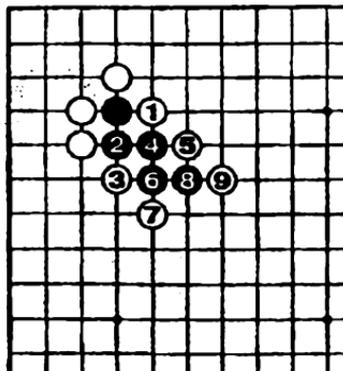
Д.11. Ход 1 очень важен для чёрных. Чёрные не только предотвращают атари белых в пункте 1, но и строят глаз. Д.12 поясняет, почему так важен ход ч.1.

Д.12. Ход ч.1 может показаться хорошим, но на атари 2 черные вынуждены строить переконцентрированную форму (камни 3 и 4 образуют пустой треугольник). Кроме того, чёрные камни не имеют базы, а из-за камня 1 их позиция основательно стеснена.

## 7. Ханэ на голову камней противника



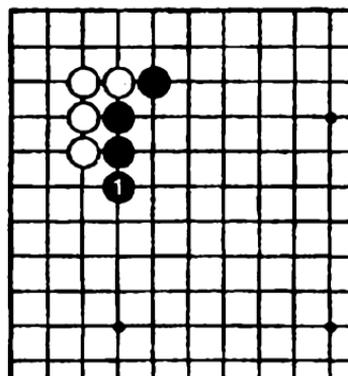
Д1



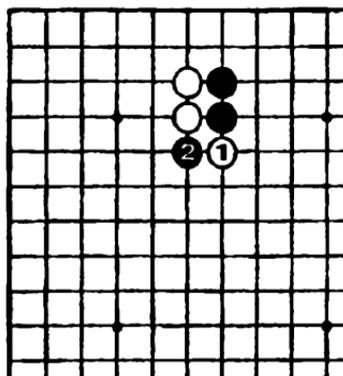
Д2

Д.1. Одним из ключей к успеху в Го является выход в центр. Ханэ б.1 на голову двух чёрных камней является критическим пунктом для обеих сторон. Камень б.1 ограничивает развитие двух чёрных камней. Давайте посмотрим, почему ханэ на голову камней противника является таким мощным ходом.

На Д.2 изображен известный прием ситё. Белые постоянно играют ханэ на голову камней противника и в конечном счёте захватывают чёрную группу.



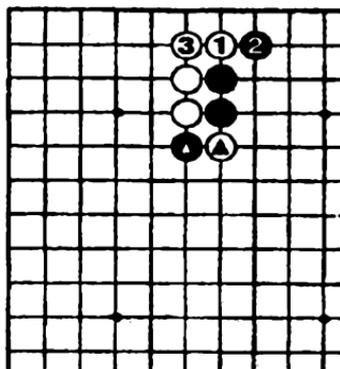
Д3



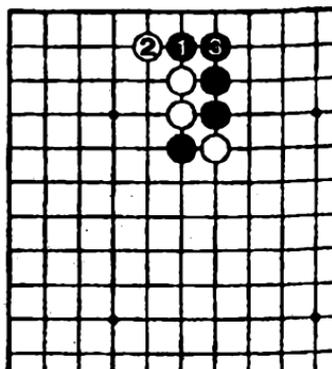
Д4

Д.3. Удлиняясь 1, чёрные занимают критический пункт, ограничивающий развитие белых. Если чёрные пропустят ход 1, белые наверняка сыграют ханэ на голову двух чёрных камней.

Д.4. Ханэ б.1 – критически важный ход. Что делать белым, если чёрные в ответ разрезают 2?



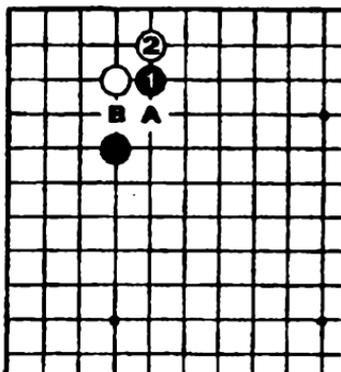
Д.5



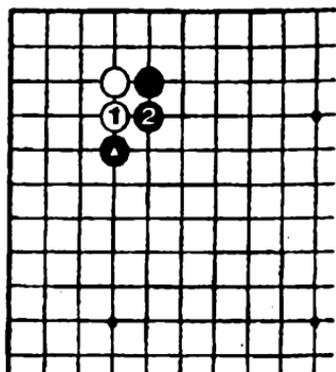
Д.6

Д.5. После ханэ 1 и соединения 3 белые определенно имеют более сильную форму, а эффект камня ▲ проявляется совершенно очевидно. С другой стороны, о камне 4, гораздо более слабом, этого сказать нельзя.

Д.6. На этой диаграмме показано, что будет, если чёрные первыми играют ханэ 1 и соединяются 3. Позиция становится прямо противоположной той, что показана на Д.5. Это ещё один пример, демонстрирующий важность ханэ на голову противника.



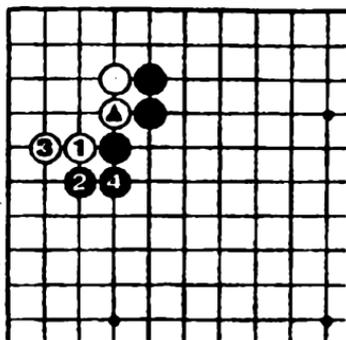
Д.7



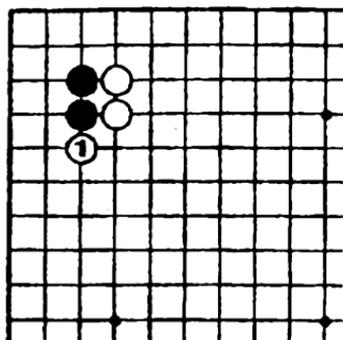
Д.8

Д.7. Рассмотрим пару примеров из реальной игры. Цукэ 1 – сильная атака чёрных для построения формы. Белые следуют пословице и отвечают ханэ 2. Это важный момент: если белые сыграют ханэ «А», чёрные разрежут «В», и позиция станет неблагоприятной для белых (см. Д.8 в разделе «Цукэ»).

Д.8. Что будет, если белые удлинятся 1? Мы приходим к позиции, в которой черные сыграли ханэ 3 на голову б.1, и в этой позиции чёрные имеют преимущество.



Д.9

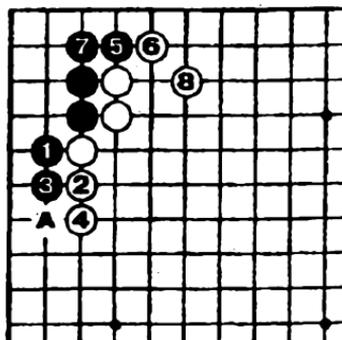


Д.10

Д.9. На ханэ б.1 чёрные играют еще одно ханэ, сдерживая белых (этот приём называется двухшаговым ханэ, или ниданбанэ). Всё это произошло из-за того, что белые удлинились ▲: вместо ханэ 2 на Д.7.

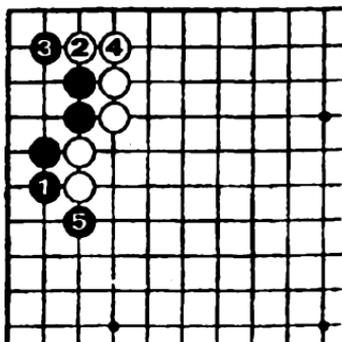
Д.10. Как упоминалось выше, ханэ 1 является правильной атакой за белых. Далее обе стороны попеременно атакуют и защищаются, и центральное место в этой борьбе будет занимать ханэ на голову камней противника.

Д.11. После Д.10 чёрные играют ханэ 1, и обе стороны поочередно удлиняются 2 и 3. Но играть ещё одно ханэ «А» на голову двух чёрных камней было бы нехорошо, потому что в форме белых остаётся слишком много точек разрезания. Чёрные играют ханэ 5, чтобы предотвратить ханэ белых на голову своих камней (пункт 7). Обе стороны соединяются 7 и 8, и локальная борьба временно затихает. Этот вариант хорошо показывает, насколько важным может быть ханэ на голову камней противника.



Д.11

Д.12. Вместо того, чтобы удлиняться 4 на Д.11, белые играют ханэ 2 и соединяются 4. Но тогда чёрные могут сыграть ханэ на голову двух белых камней 5, и это невыгодно для белых. Хотя и 2 и 5 являются ханэ на голову камней противника, между ними существует огромная разница. Бесспорно, ч.5 – гораздо более ценный ход.

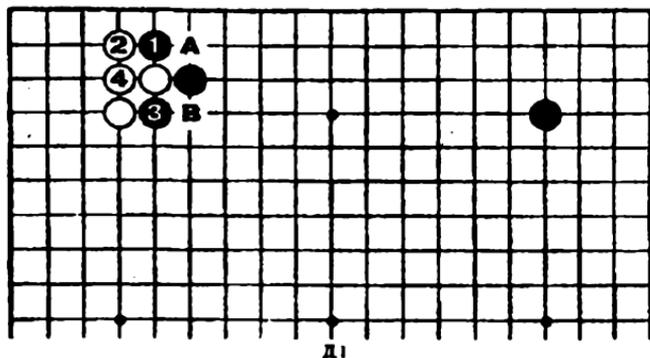


Д.12



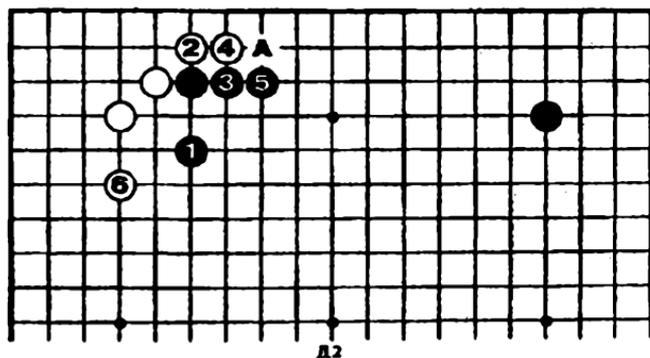
### Д.1 (Надёжная позиция белых)

Если чёрные по словице играют ханэ 1, белые блокируют 2, и позиция становится неблагоприятной для чёрных. После атари 3 и соединения 4 белая группа в углу очень сильна и не имеет слабостей. С другой стороны, форма чёрных слаба из-за точек разреза «А» и «В».



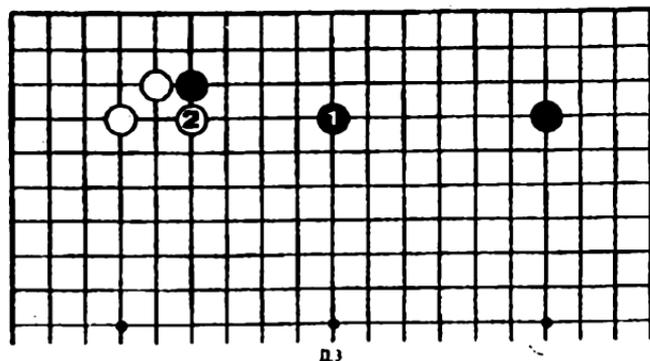
### Д.2 (Чёрные не имеют надёжной территории)

Прыжок ч.1 направлен на развитие к центру. Белые сэнгэ играют ханэ 2, сокращая потенциальную территорию чёрных. Чёрные удлиняются 5, чтобы предотвратить ханэ белых на голову ч.3. После этого белым не нужно удлиняться «А». Они прыгают 6, обеспечивая себе территорию в углу.



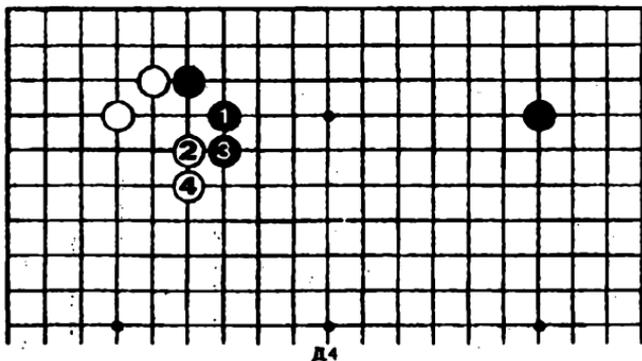
### Д.3 (Прочная форма белых)

Хотя за прыжком 1 стоят правильные намерения, белые образуют прочную форму «тигриная пасть» 2. В будущем чёрным будет трудно приблизиться к мощной зоне влияния белых в левом верхнем углу.



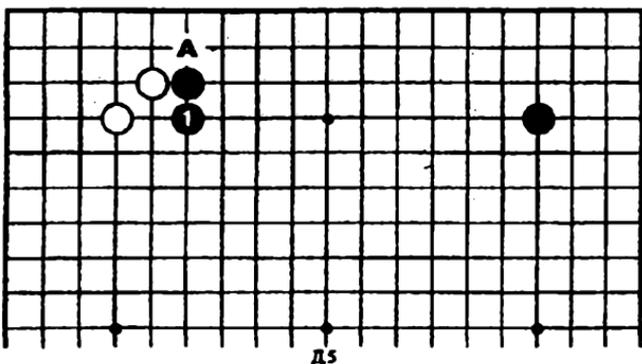
#### Д.4 (Ход слабого игрока)

Диагональный ход 1 часто встречается у слабых игроков. Белые отвечают 2 – это сильный прыжок с отличным потенциалом для развития. Если чёрные удлиняются 3, белые тоже удлиняются 4. Зона белых в левом верхнем углу гораздо перспективнее зоны чёрных.



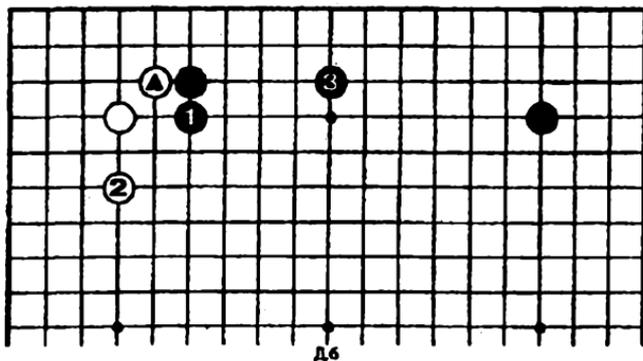
#### Д.5 (Критический пункт)

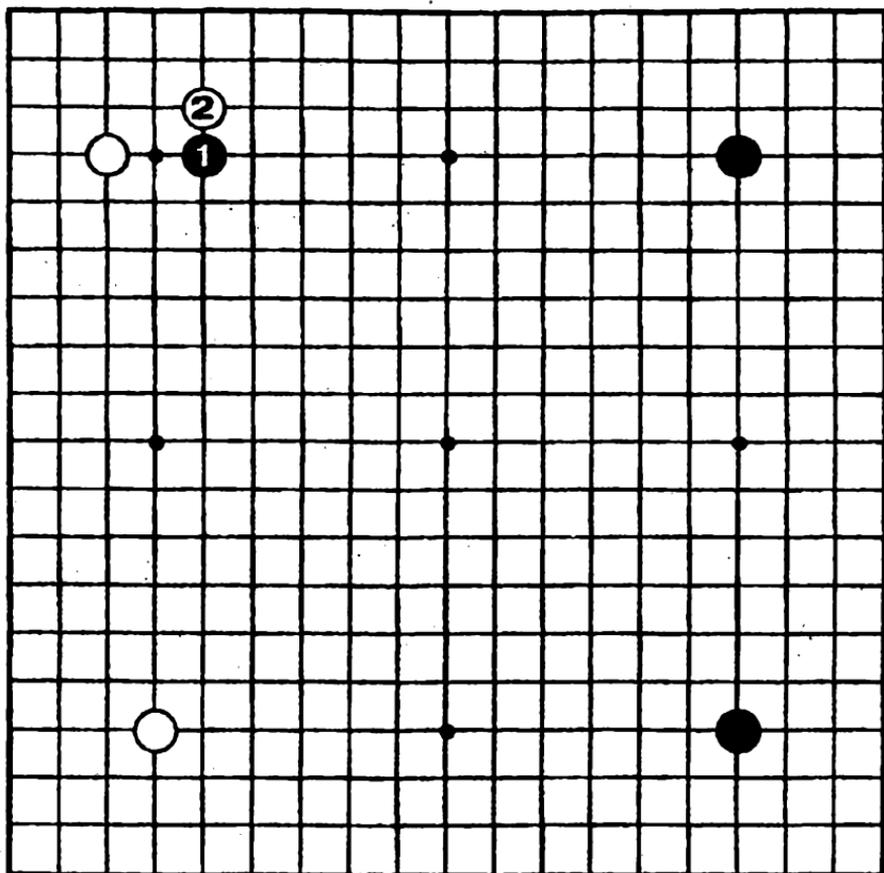
По пословице на цукэ положено отвечать ханэ. Но если присоединенный камень связан с дружественными силами, упорствовать с ханэ не стоит. Вместо этого чёрным лучше удлиниться 1. В принципе чёрные также могут сыграть в «А», но тогда белые строят «тигриную пасть», занимая пункт 1, а это невыносимо для чёрных.



#### Д.6 (Продолжение)

После ноби ч.1, белые должны выпрыгнуть 2 – разрешать черным блокирование в пункте 2 слишком опасно. Чёрные занимают идеальный пункт 3 (распространение через три пункта от стены из двух камней) и получают преимущество. На самом деле ход (▲) был плохим.





### Задача 2. Ход чёрных

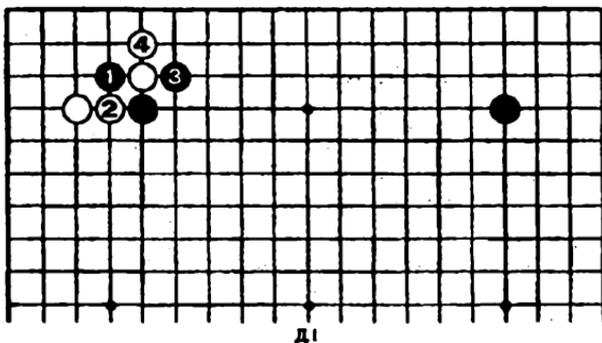
Чёрные атакуют 1, а белые присоединяются 2. Этим ходом белые пытаются усилить свои камни и защитить территорию в углу. Такое дзёсэки исто встречается в игре профессионалов. Как чёрным ответить на б.2?

### Д.1 (Хуже для чёрных)

Чёрные играют ханэ 1, следуя известной посылке, но после разреза 2 они получают плохую позицию.

Вспомните, что при перекрёстном разрезании сторона, которая удлиняется первой, получает преимущество. Следовательно, в данном

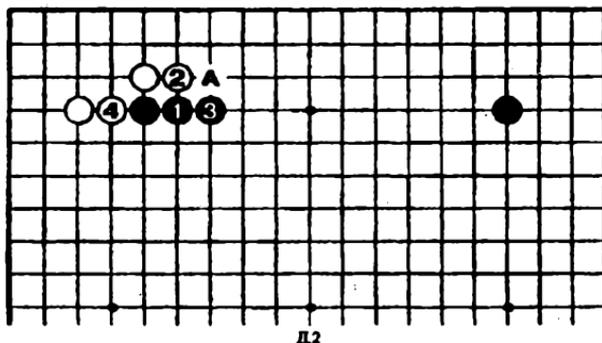
случае преимущество у белых. Когда чёрные играют 3, белые спасаются 4. Чёрный камень 1 обречен.



### Д.2 (Чёрные играют пассивно)

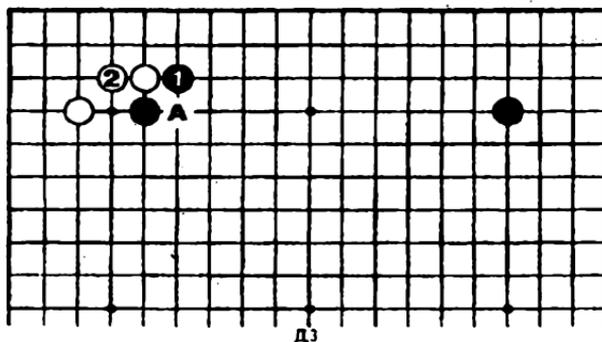
Если чёрные пассивно удлиняются 1, они получают неблагоприятную позицию. Белые удлиняются 2, а потом защищаются 4.

Хотя чёрные могут заблокировать «А» и получить внешнее влияние, белые могут быть довольны получением большого угла.



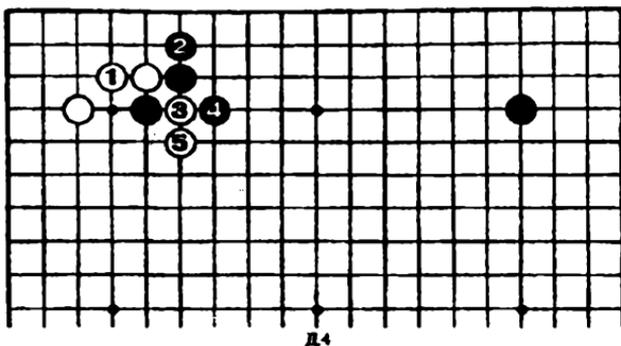
### Д.3 (Правильное решение)

Ханэ ч.1 – правильный ход. Белые занимают критический пункт 2, чтобы чёрные не смогли разделить их силы после атаки в пункте 2. После отхода б.2 точка разреза «А» выходит на первый план в атаке и защите черной группы.



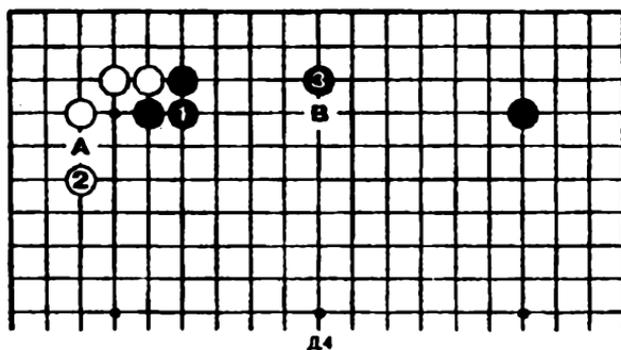
#### Д.4 (Жёсткое разрезание)

Если чёрные в ответ на 1 опускаются 2, белые разрезают 3. Хотя ход 2 предотвращает ханэ белых, он весьма сомнителен, потому что вторая линия прозвана «линией смерти». Подвижность камней, расположенных близко к краю доски, ограничена, поэтому затевать подобную борьбу в начале партии чёрным не рекомендуется.



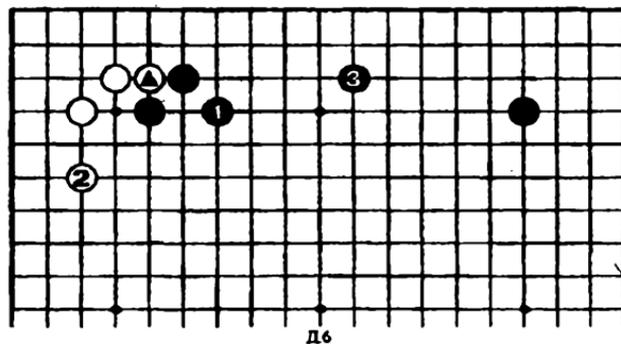
#### Д.5 (Правильное соединение)

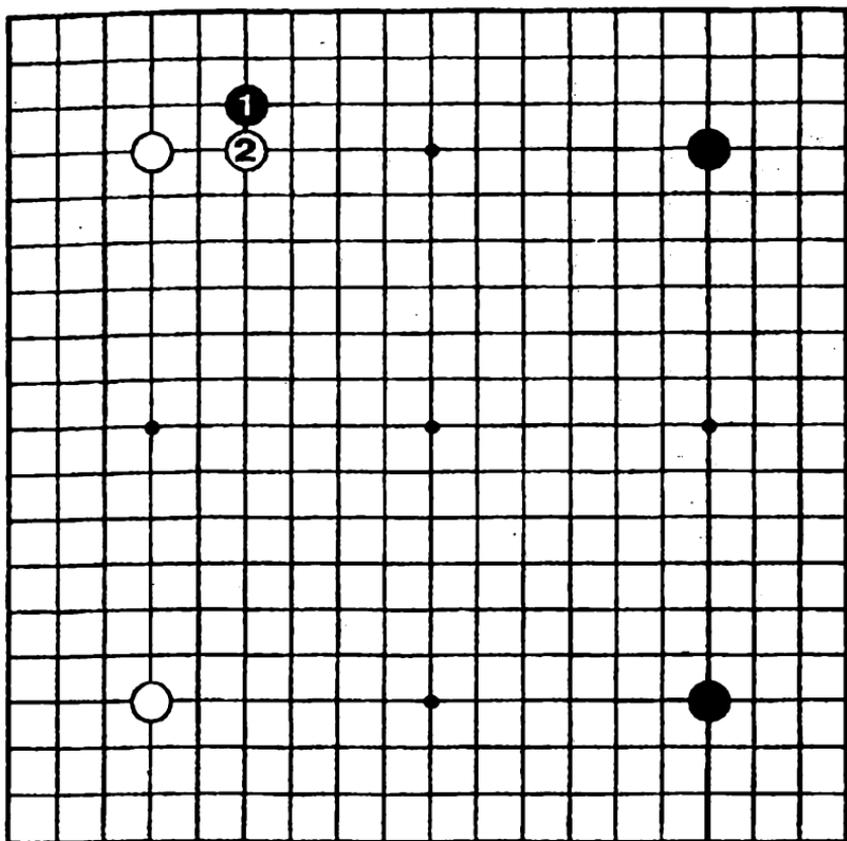
Лучшим укреплением чёрной группы является соединение 1. Допускать разрезание белых в этой точке нельзя. Белые выпрыгивают 2, предотвращая блокирование черных в пункте «А», и чёрные строят хорошую форму 3 или «В».



#### Д.6 (Другой тип соединения)

Чёрные также могут использовать косвенное соединение 1. Ходы 2 и 3 завершают базовое дзёсэки. Благодаря цукэ (▲) белые в сэнтэ защитили территорию в углу. С другой стороны, черные используют влияние своей группы для развития верхней стороны.



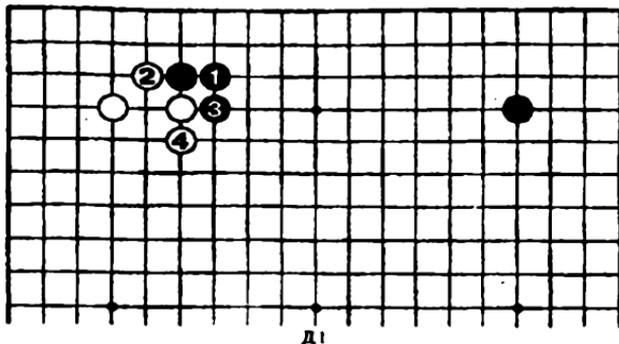


**Задача 3. Ход чёрных.**

Чёрные атакуют 1, а белые пытаются ходом 2 усилить свою группу и развиться на верхней стороне. Тем не менее, собственное усиление всегда приводит к усилению противника. Каким же будет лучший ответ чёрных на цюю 2?

### Д.1 (Пассивная игра чёрных)

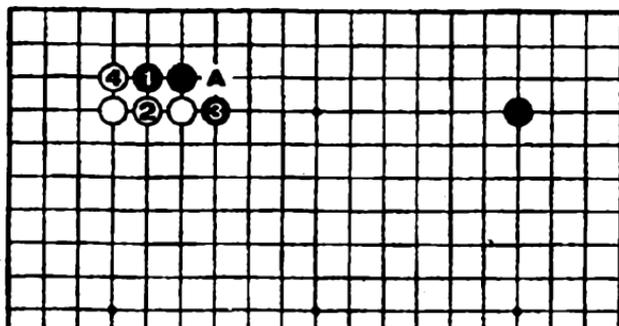
Сугубо оборонительный ход 1 слишком пассивен. У белых имеется сильный ответ – ханэ 2 с построением «тигриной пасти». Далее чёрные поворачивают 3, а белые удлиняются 4, и в итоге белые получают как территорию в углу, так и внешнее влияние.



Д1

### Д.2 (Прочная позиция белых)

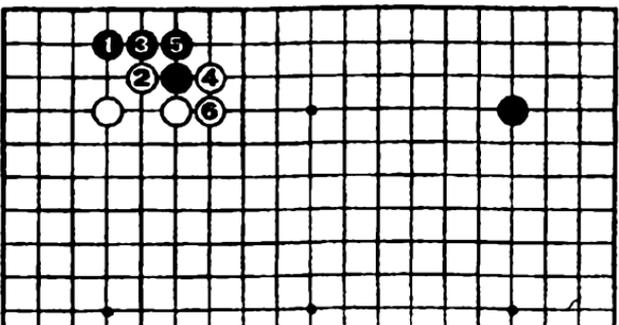
Чёрные удлиняются 1, чтобы предотвратить построение белыми «тигриной пасти». Но этот ход лишь помогает белым усилиться, поэтому чёрный 1 весьма сомнителен. Когда чёрные играют ханэ 3 в готэ, белые блокируют 4. Они не только получают хорошую территорию в углу, но и создают в форме чёрных пункт разрезания «А».



Д2

### Д.3 (Чёрная группа заблокирована)

Ход ч.1 – легкомысленный, который придает слишком большое значение территории. Белые играют ханэ 2, создавая «тигρινую пасть». Чёрные соединяются 3, на что белые проводят сильное атари 4 без потери сэнгэ. После 6 хода локальный вариант подходит к концу. Хотя чёрные получили некоторую территорию, их группа полностью заблокирована.

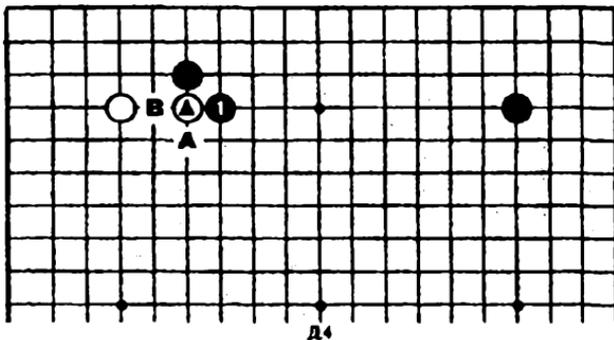


Д3

Такой результат плох для чёрных.

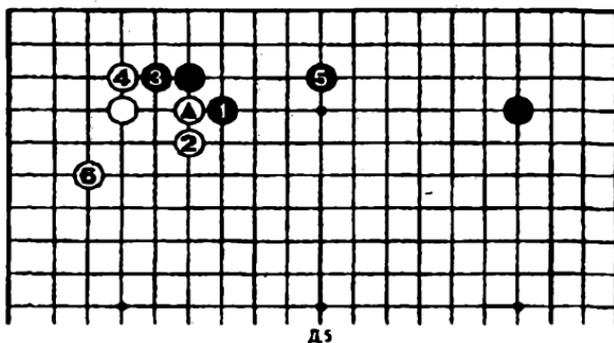
#### Д.4 (Правильное решение)

Правильным ответом на цукэ ♁ является ханэ 1. Далее чёрные могут с сэнтэ провести атари «А» или «В», помогающее им выйти в центр. Вообще говоря, ханэ обычно считается правильным ответом на цукэ именно из-за возможности атари.



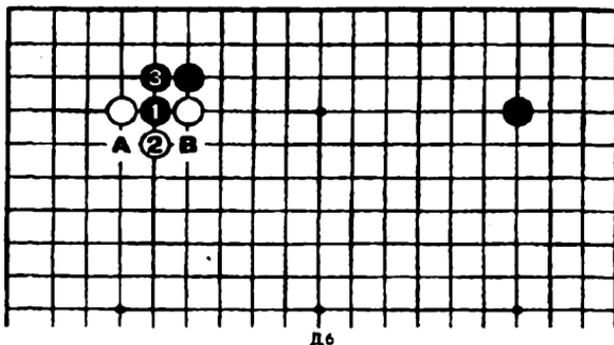
#### Д.5 (Дзёсэки)

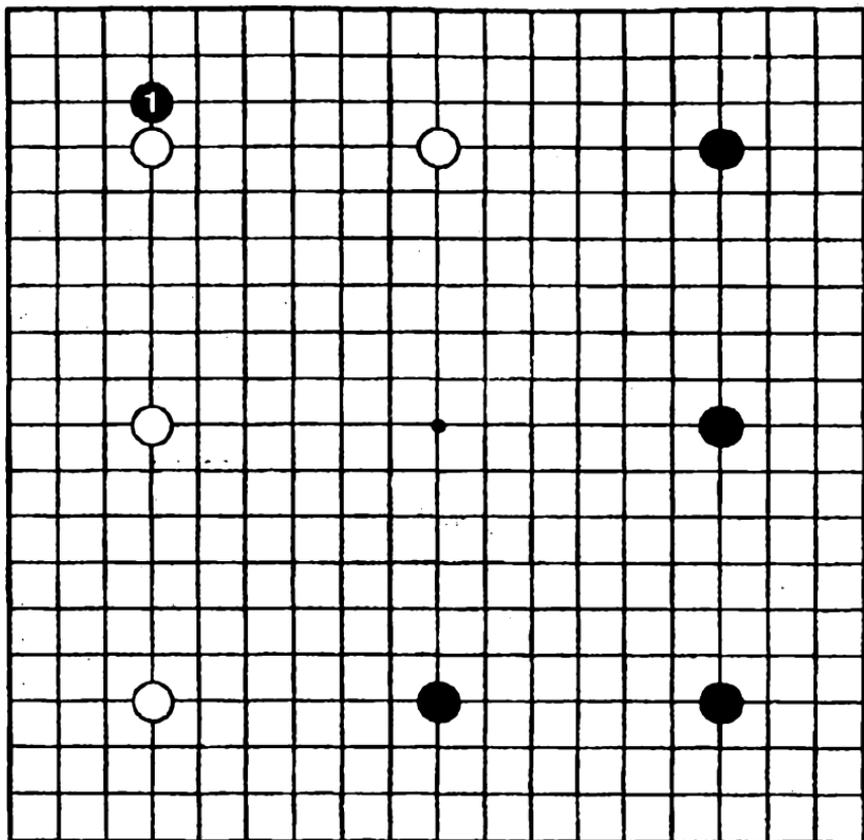
На ханэ ч.1 белые удлиняются 2, чтобы предотвратить атари. Чёрные продлеваются 3, занимая критический пункт белых для построения формы «тигриная пасть». Продолжение до 6 хода завершает одно из основных дзёсэки. Вследствие цукэ ♁ обе стороны усилились и получили некоторую территорию.



#### Д.6 (Сложный вариант)

Чёрные также могут вклиниться между белыми камнями 1. Белые играют атари 2, а чёрные соединятся 3, создавая в форме белых пункты разрезания «А» и «В». Далее возможны довольно сложные варианты, поэтому ход 1 необходимо заранее хорошо обдумать.



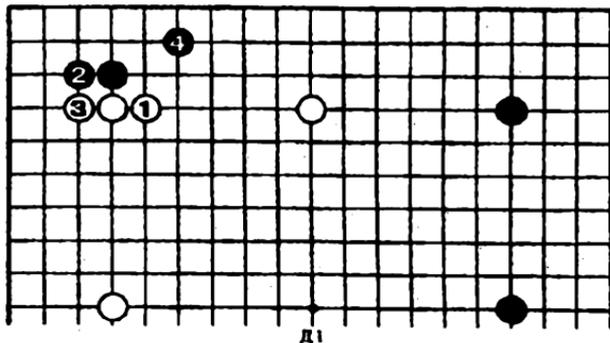


**Задача 4. Ход белых**

Чёрные вторгаются в зону влияния белых – цукэ 1. На самом деле чёрные выбрали неудачный план, который лишь приведет к укреплению белых. Как должны ответить белые?

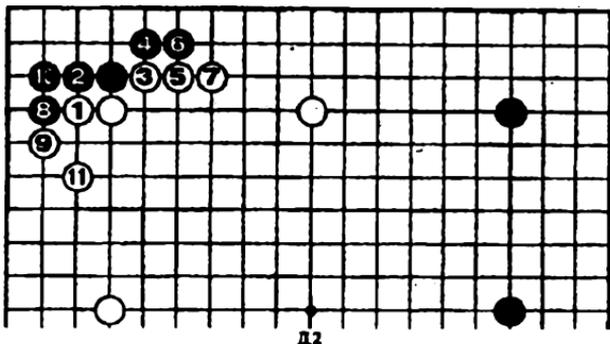
### Д.1 (Чёрные легко устраиваются в углу)

Ход б.1 слишком пассивен – белые сильные в этой части доски, поэтому им следует активно атаковать. Чёрные удлиняются 2, чтобы предотвратить ханэ белых в этом пункте. Когда белые опускаются 3, чёрные прыгают 4 и окончательно устраиваются в углу. Белые не получили особой прибыли.



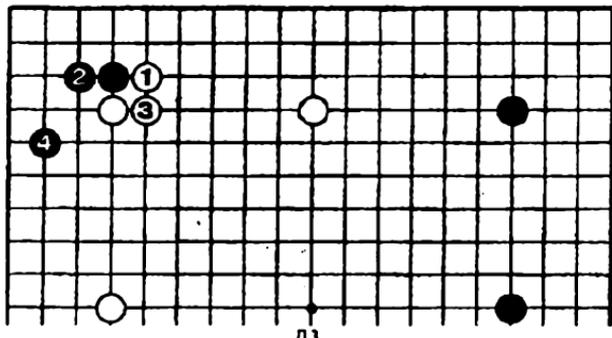
### Д.2 (Банально)

Ход 1 тоже выглядит вяло. Играя 2, чёрные получают базу и устраиваются в углу. Вариант 3...11 является одним из основных дзёсэки. Белые получили внешнее влияние, а чёрные – надёжную территорию в углу.



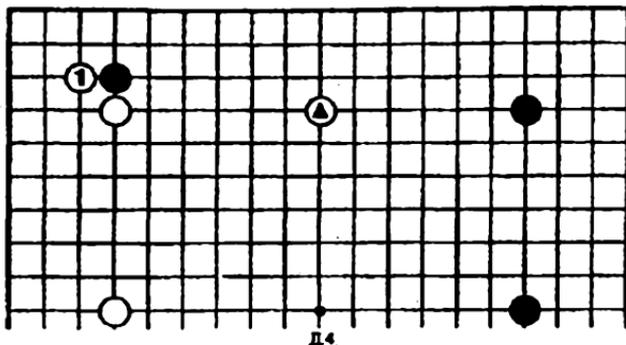
### Д.3 (Чёрные устроились)

На цукэ чёрных белые могут ответить ханэ с одной из двух сторон. Ханэ 1 на этой диаграмме направлено на получение внешнего влияния, но чёрные получают терририю в углу и легко устраиваются. С другой стороны, группа белых получается довольно слабой. Белым следовало атаковать черных, чтобы получить более благоприятную позицию.



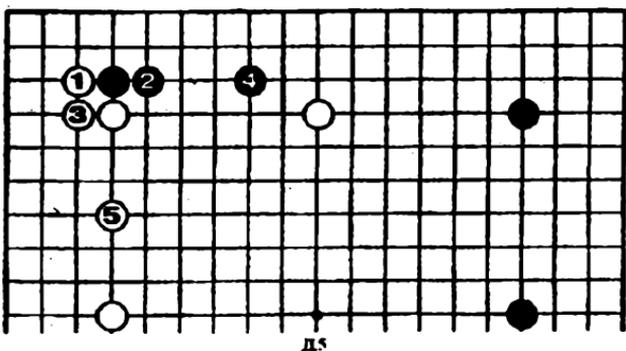
#### Д.4 (Правильное направление)

Ханэ с другой стороны гораздо лучше. Занимая этот критический пункт, белые могут давить на чёрных и гнать их вдоль стороны. При наличии камня **▲** такое путешествие будет неприятным для чёрных.



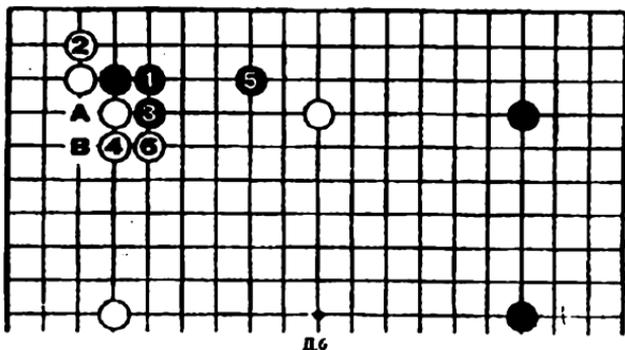
#### Д.5 (Эффективная атака)

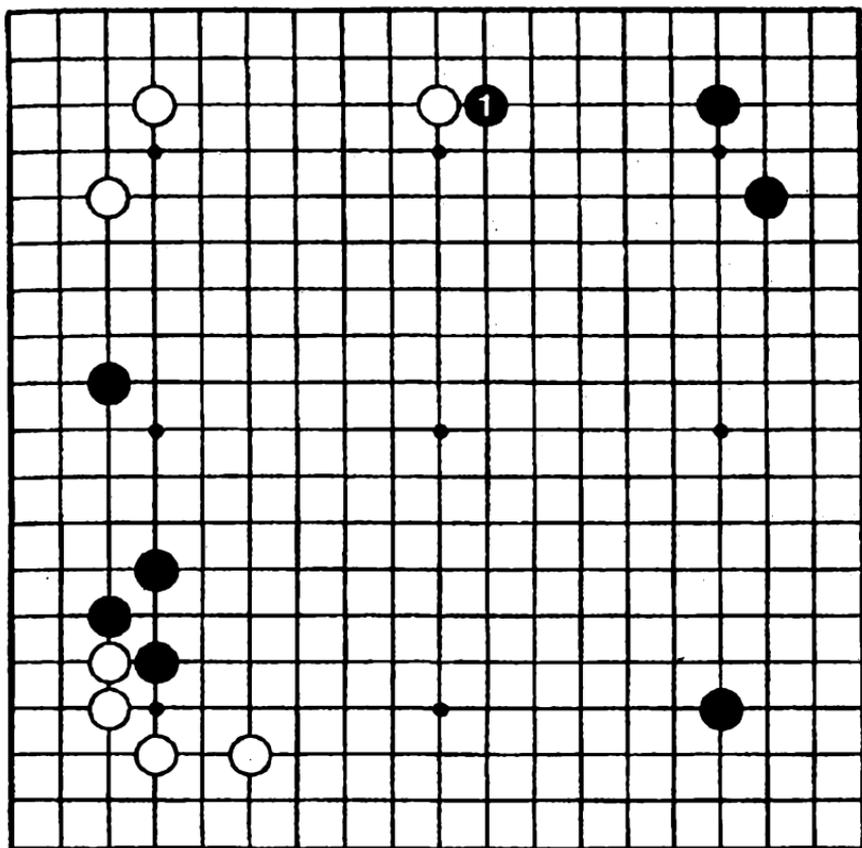
Обе стороны спокойно защищаются: чёрные удлиняются 2, а белые соединяются 3 (нельзя допускать, чтобы белые разрезали в пункте 3). Чёрные строят базу на стороне прыжком 4. Но после прыжка 6.5 чёрные вряд ли будут довольны результатом, потому что территория белых слишком велика.



#### Д.6 (Критический пункт для получения базы)

Когда чёрные удлиняются 1, белые также могут опуститься 2 для получения базы. Чёрные не могут разрезать «А», поскольку белые сыграют атари «В» и захватят этот камень. Чёрные в сэнтэ поворачивают 3 и прыгают 5. Атакуя чёрных, белые получают территорию на стороне и в углу, и могут быть удовлетворены.



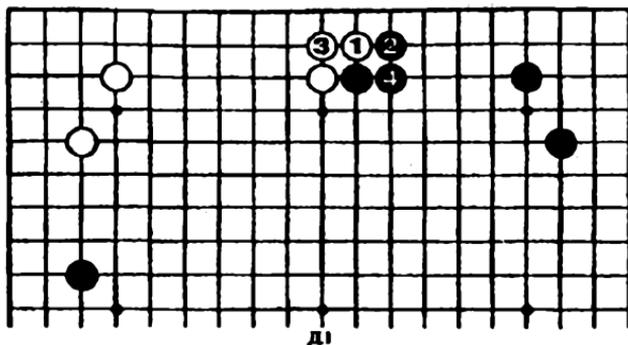


**Задача 5. Ход белых**

Цукэ ч.1 – чёрные пытаются расширить свою зону в правом верхнем углу. Но это плохой ход, поскольку помогает укрепиться противнику. Как ответить белым?

### Д.1 (Мощное ханэ)

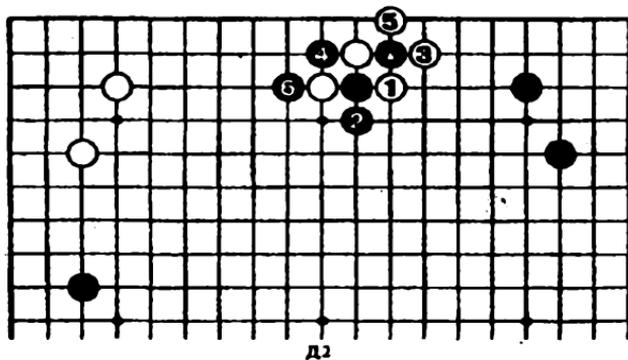
Белые проводят мощное ханэ 1, но у чёрных находится не менее мощный ответ – встречное ханэ 2. Далее обе стороны соединяются 3 и 4. Хотя верхняя сторона белых выглядит довольно большой, правый верхний угол черных очень прочен, и белым нечем гордиться.



д1

### Д.2 (Неблагоприятно для белых)

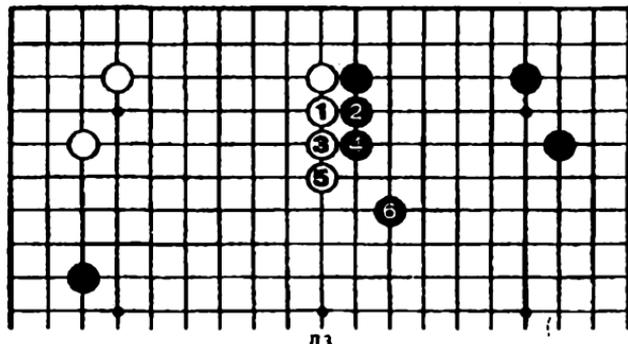
Отвечать на ханэ 1, 3 было бы недальновидно. Черные захватывают белый камень в ситё 4, 6. Хотя каждая сторона захватила по одному камню, захваченный белый камень более важен, поэтому такой результат благоприятен для чёрных.



д2

### Д.3 (Банально)

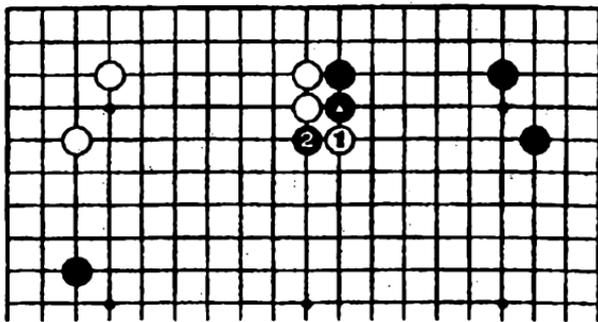
Вариант с ходом 1 выглядит малоинтересно. Обе стороны поочередно удлиняются. Но после того, как чёрные прыгают 6, их зона в правом верхнем углу становится очень большой. Белые не могут быть довольны таким результатом.



д3

#### Д.4 (Сложная взаимная атака)

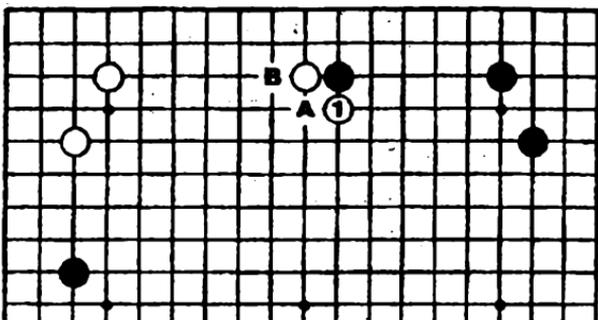
Когда черные продлеваются  $\odot$ , белые решительно играют ханэ на голову камней противника. Это может привести к очень сложной борьбе. Камни чёрных справа ограничивают возможность развития камня 1, и белые сильно рискуют, вступая в такую борьбу.



Д4

#### Д.5 (Правильное направление)

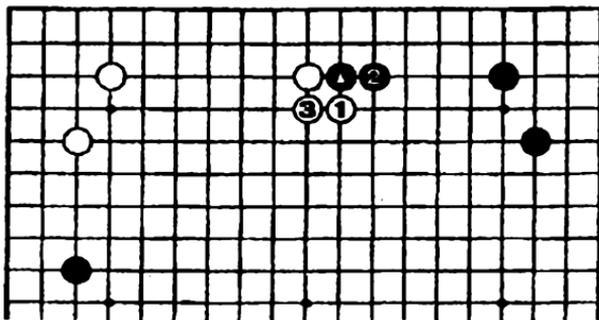
Ханэ б.1 сыграно в правильном направлении. Если не считать некоторые особые случаи, основным ответом на цукэ является именно ханэ. Хотя чёрные могут разрезать «А», белые первыми улияются «В» в перекрёстном разрезании, а следовательно – получают преимущество.



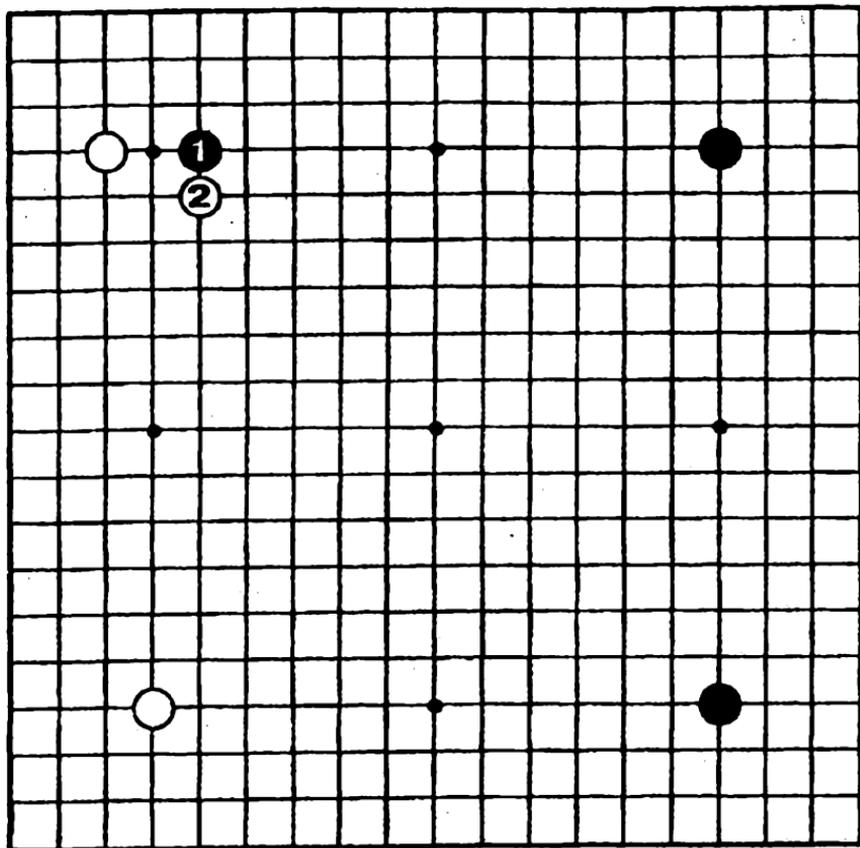
Д5

#### Д.6 (Лучший вариант для обеих сторон)

Белые играют ханэ 1, а чёрные отходят 2. Соединение 3 абсолютно необходимо для белых, иначе чёрные разрежут 3, и белые попадут в беду. После соединения 3 обе стороны имеют прочные позиции. Чёрные расширили свою зону посредством цукэ  $\odot$ , но и белые удовлетворены своим внешним влиянием и укреплением левой верхней части доски.



Д6

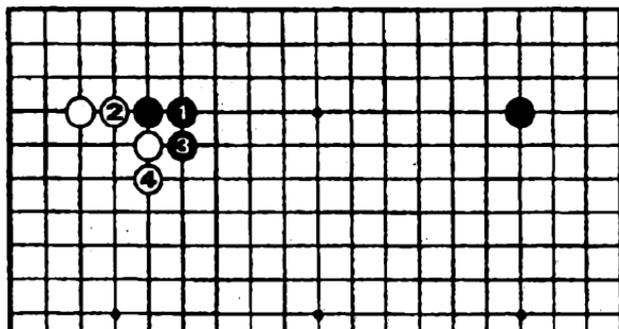


### Задача 6. Ход чёрных

Чёрные атакуют левый верхний угол 1. Белые играют цукэ 2, стремясь укрепиться; их стратегия направлена на развитие по левой стороне и к центру. Как действовать черным?

### Д.1 (Прочная форма белых)

Вариант с ходом 1 выглядит малоинтересно. Ответным ударом 2 белые защищают территорию в углу и образуют форму. Чёрные поворачивают 3, ограничивая развитие белого угла, но белые также поворачивают 4. Они вполне довольны своей формой, а черным гордиться нечем.

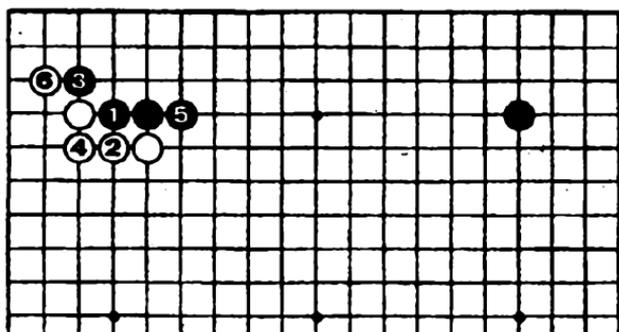


Д1

### Д.2 (Ханэ на голову камней)

Если чёрные удлинятся 1, возникает та же позиция, как при ханэ белых на голову ч.1.

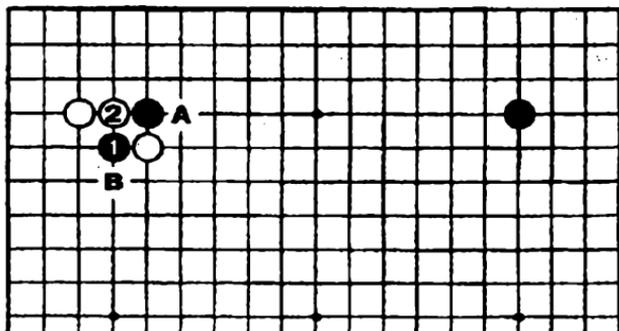
Чёрные играют ханэ 3, пытаясь захватить угол. Белые разрушают планы чёрных спокойным соединением 4. Чёрные вынуждены занимать критический пункт 5, предотвращая ханэ белых на голову чёрных камней. Белые играют ханэ 6 и получают угол.



Д2

### Д.3 (Неудача чёрных)

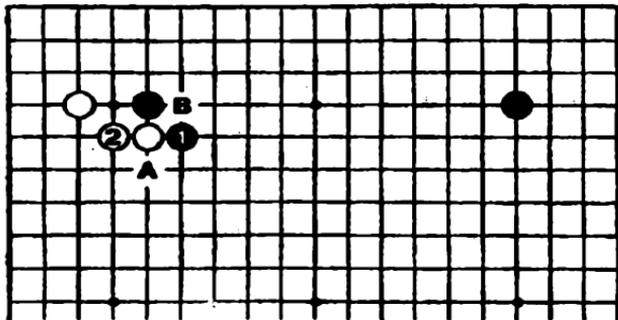
На ханэ ч.1 белые разрезают 2. Попытка чёрных завершается неудачей, поскольку белые первыми удлинняются при перекрестном разрезании и получают преимущество. Чёрным угрожают сразу два атаки: «А» и «В».



Д3

#### Д.4 (Правильное ханэ)

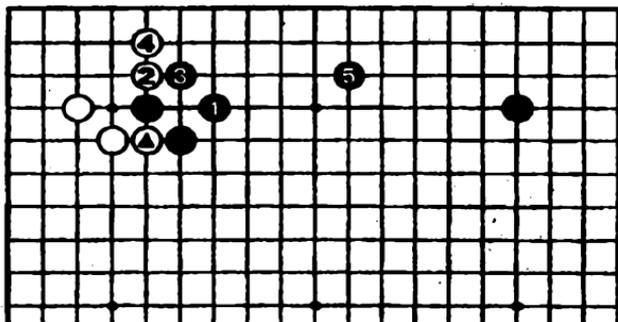
Правильный ответ – ханэ 1. Соединение б.2 предотвращает атари в этом пункте (впрочем, для предотвращения атари белые также могут удлиниться «А»). После б.2 встаёт главный вопрос этого дзёсэки: как чёрным защитить пункт разрезания «В»?



д4

#### Д.5 (Дзёсэки для получения территории)

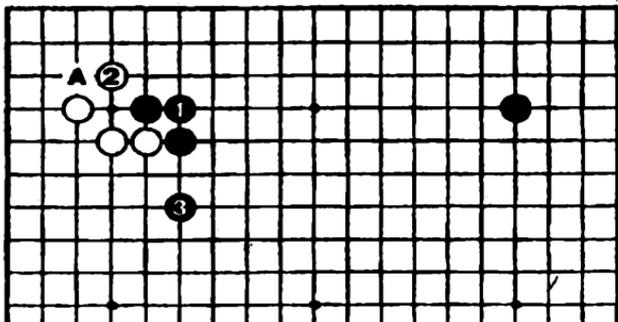
Защита диагональным соединением 1 чаще всего встречается на практике. Зажимающее цукэ б.2 направлено на получение твердой территории. Распространение ч.5 – очень хороший и нужный ход. Как и предполагалось, цукэ ▲ помогло обеим сторонам укрепить свои позиции.



д5

#### Д.6 (Дзёсэки для получения внешнего влияния)

Прочное соединение ч.1 направлено на получение внешнего влияния. Косуми 2 и прыжок ч.3 составляют одно из стандартных дзёсэки. Ход б.2 важен для защиты угловой территории. Если белые пропустят ход 2 и допустят вторжение ч.«А», они потеряют довольно заметную территорию в углу.

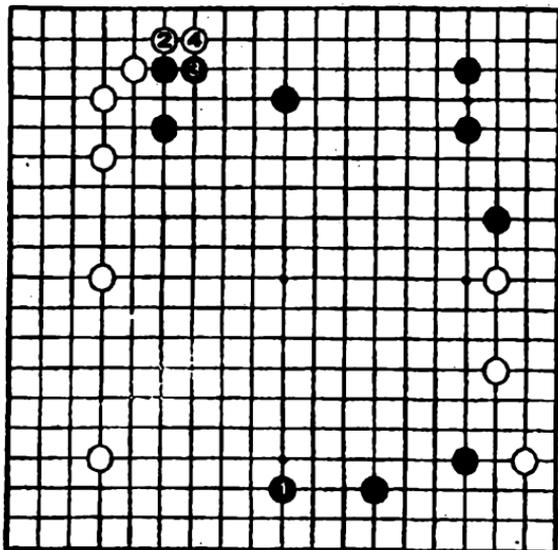


д6



### Д.1 (Чёрные несут потери)

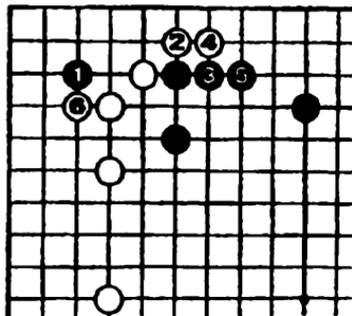
Как правило, игнорировать диагональное цукэ противника и играть в другом месте (тэнуки) бывает невыгодно. Если чёрные попытаются окружить дополнительную территорию на нижней стороне 1, то после ханэ белых 2 чёрным предстоит тяжёлая борьба. Если чёрные отступают 3, а белые продлеваются 4, чёрные теряют драгоценную территорию.



Д1

### Д.2 (Преждевременное вторжение)

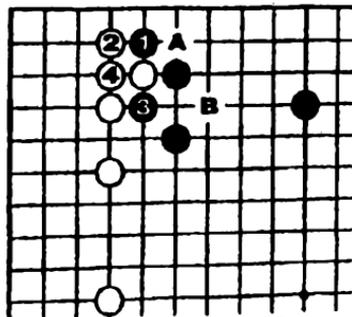
Если чёрные вторгаются в угол 1, ханэ б.2 приводит к ещё более печальному результату. Чёрные отступают 3, предотвращая атари, а белые удлиняются 4. Чёрные удлиняются 5, избегая ханэ на голову двух камней. Но тогда белые опускаются 6, и ч.1 попадает в ловушку. Это большая потеря для чёрных. Становится ясно, что косуми-цукэ игнорировать не стоит, и для этого хода существует стандартный ответ.



Д2

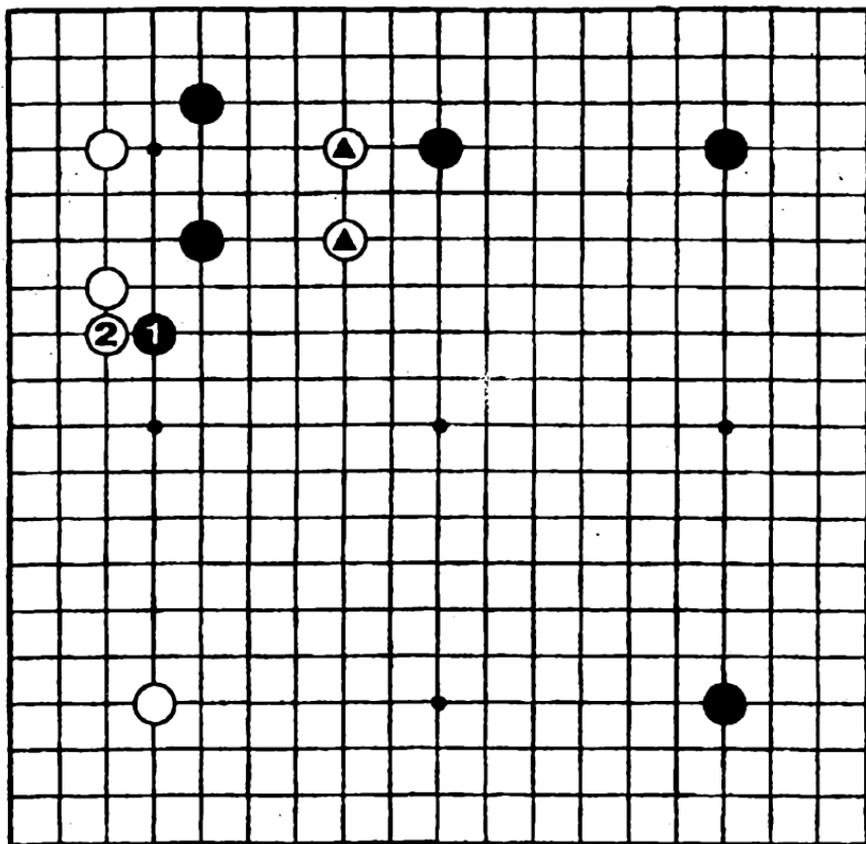
### Д.3 (Плохое ханэ)

Хотя ханэ ч.1 вроде бы сыграно по пословице, ханэ б.2 с построением «тигриной пасти» делает ч.1 плохим ходом. Атэ ч.3 тоже плохо, этот ход лишь помогает белым получить прочную форму. В итоге у чёрных остаются два пункта разрезания: «А» и «В». Чёрные не могут быть довольны таким результатом.



Д3



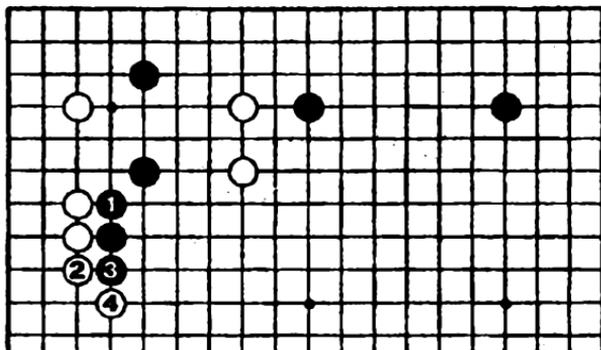


### Задача 8. Ход чёрных

Приемы *катацки* и *цукэ* способствуют усилению камней. Ход ч.1 вроде бы помогает белым получить надёжную территорию и прочную форму, но в действительности чёрные собираются атаковать камни ♣. Как чёрные должны ответить на ноби б.2?

### Д.1 (Неверное направление)

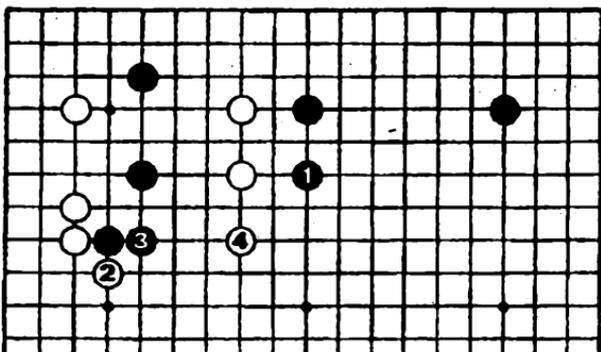
Отступая 1 вместо давления с выходом наружу, чёрные совершают серьёзную ошибку. Ноби 2 предотвращает ханэ на голову белых камней. Чёрные удлиняются, но белые пускают в ход сильное ханэ 4. Хотя чёрные укрепили свои камни приемом катачки, итоговая позиция неблагоприятна для чёрных.



Д.1

### Д.2 (Сильное ханэ)

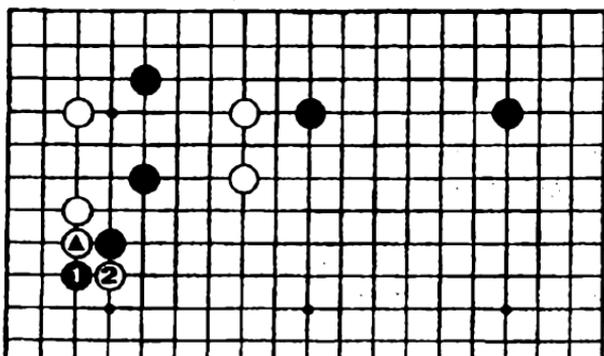
Игнорировать цукэ или катачки почти всегда плохо. Ход 1 плох именно потому, что чёрные упустили из виду это правило. Ханэ б.2 играет в сэнтэ и ставит чёрных в крайне неблагоприятное положение. У чёрных нет выбора, кроме как удлиниться 3. Но когда белые прыгают 4, всё становится очень плохо для чёрных.



Д.2

### Д.3 (Неразумно)

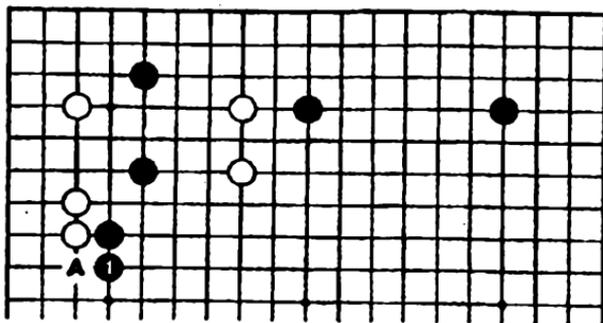
Поскольку цукэ ▲ поддерживается дополнительным белым камнем, ханэ 1 неразумно. После разреза 2 чёрные попадают под атаку. Белые первыми продлились в перекрестном разрезании, поэтому позиция благоприятна для них.



Д.3

#### Д.4 (Только ноби)

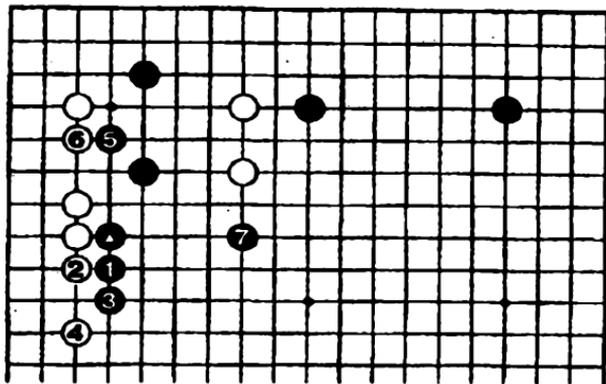
Так как сыгранный плотную белый камень соединен с другим белым камнем, чёрным не следует играть ханэ. Ноби 1 укрепляет группу чёрных. Позволять чёрным блокирование в пункте «А» было бы невыносимо для белых. Как белым выходить наружу по стороне?



д4

#### Д.5 (Запланированная атака)

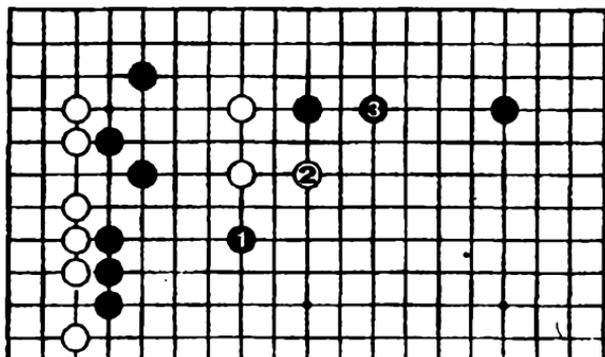
После ч.1 обе стороны удлинятся 2 и 3. Прыжок 4 – стандартный ход. Далее чёрные укрепляют связь между своими камнями ходом 5 и накрывают 7, атакуя два белых камня. План чёрных заключался в том, чтобы укрепить свою позицию ходом 6 и перейти в атаку на два белых камня. Белые получили территорию на стороне, поэтому результат можно считать равным.



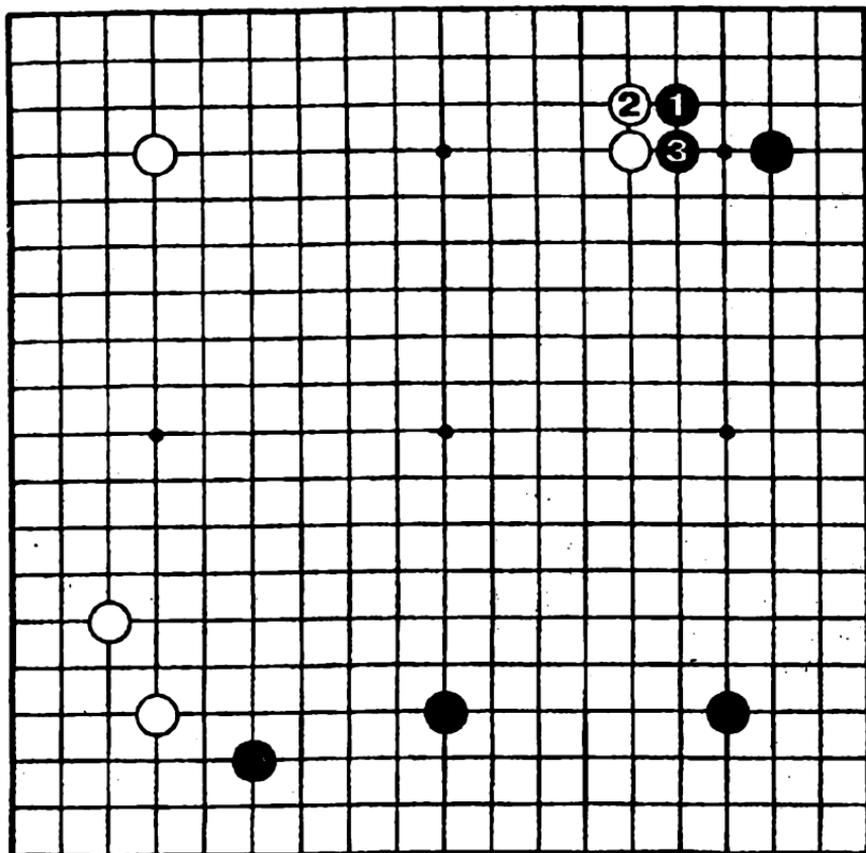
д5

#### Д.6 (Критический пункт для выхода в центр)

Ходом 1 чёрные планируют заблокировать выход белых в центр. Запирание в пункте 2 стало бы катастрофой для белых, поэтому белые выходят наружу. Ход ч.3 начинает формировать территорию за счёт атаки белых камней.



д6

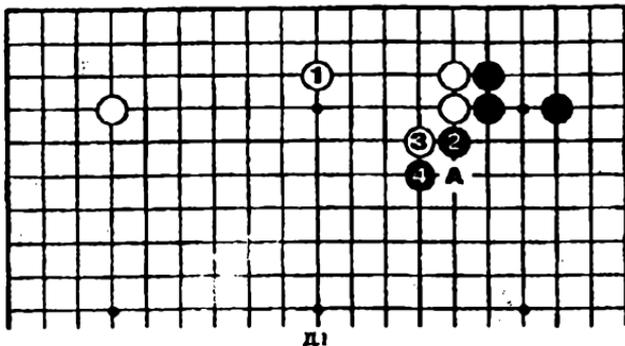


**Задача 9. Ход белых**

Прыжок ч.1 направлен на получение надежной территории. Естественно, белые блокируют 2. Возникает вопрос: как реагировать белым на ноби ч.3? Ответ на него зависит от силы близлежащих камней.

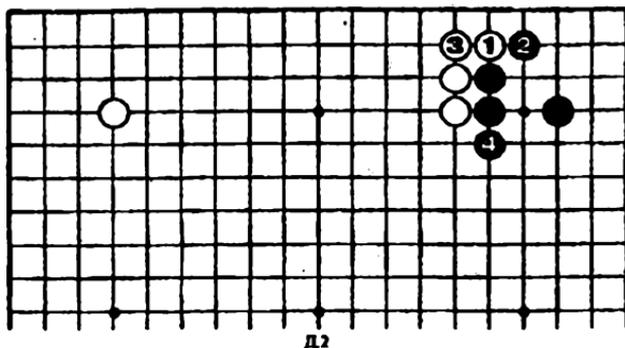
### Д.1 (Скованная форма белых)

Белые распространяются через три пункта, чтобы получить надежную территорию, но ханэ чёрных на голову белых камней будет весьма неприятным. На ханэ б.3 чёрные не удлиняют «А», а снова играют ханэ 4. В итоге чёрные получают динамичную, гибкую форму, тогда как форма белой группы выглядит скованной.



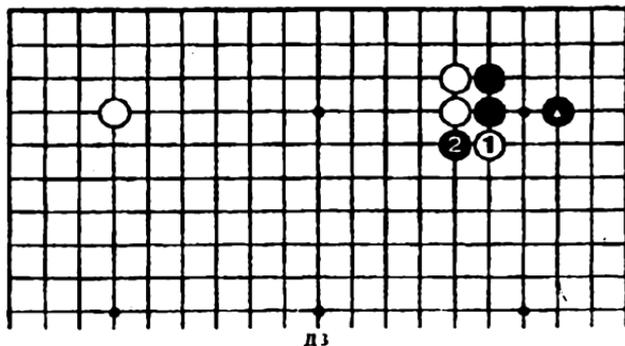
### Д.2 (Прочная позиция чёрных)

Хотя ханэ 1 занимает критический пункт, позиция белых получается слишком низкой. Ноби ч.4 предотвращает белое ханэ на голову черных камней и огораживает довольно приличную территорию.



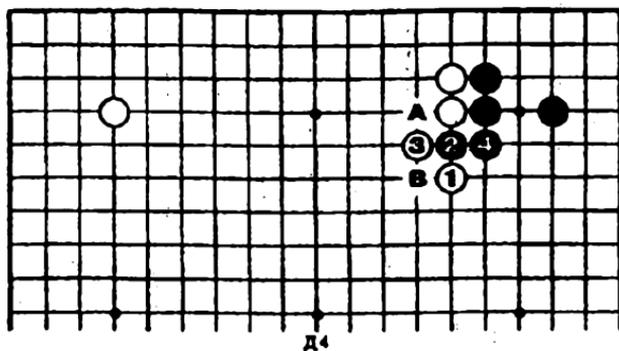
### Д.3 (Неразумно для белых)

Хотя ханэ на голову чёрных камней б.1 вроде бы является важным пунктом, в данной позиции белым не стоит так играть из-за присутствия ①. Без камня ① ход б.1 был бы абсолютно правилен.



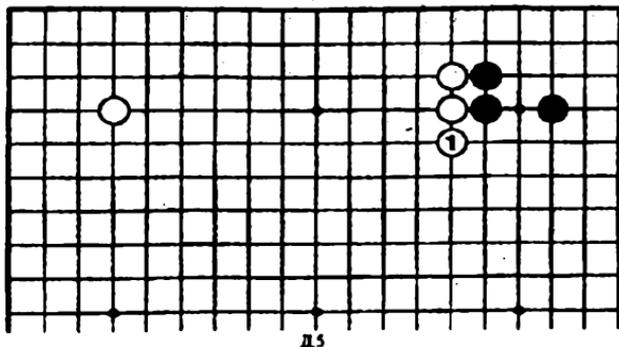
#### Д.4 (Слабость белых)

Прыжок 1 направлен на ускоренное расширение территориальной зоны белых. Однако чёрные вклиниваются между белыми камнями 2, а в ответ на атари 3 соединяются 4. В форме чёрных остаются два пункта разрезания: «А» и «В».



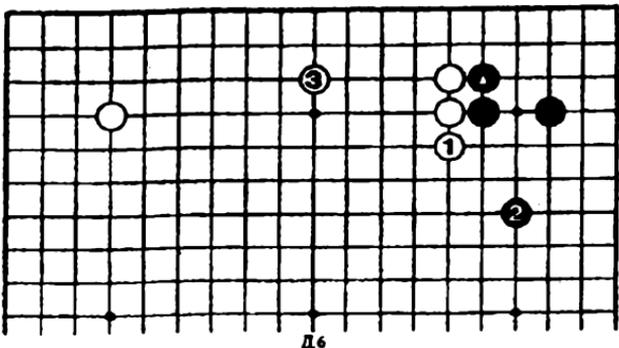
#### Д.5 (Правильное решение)

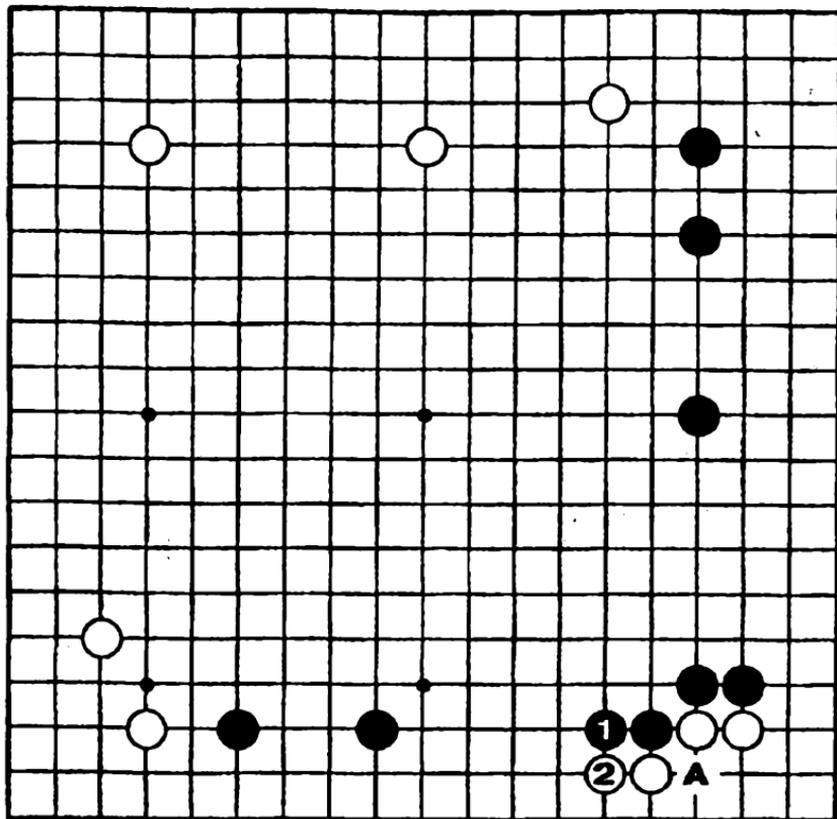
Белые должны удлиниться 1, предотвращая ханэ чёрных. Выбор между агрессивным ханэ на голову чёрных камней и оборонительным ноби 1 зависит от того, насколько сильны окружающие камни. Очень важно не ошибиться с определением правильного ответа.



#### Д.6 (Базовое дзёсэки)

В ответ на б.1 чёрные обычно прыгают 2, а белые 3 ходом окружают территорию на верхней стороне. Ход 1 привел к взаимному укреплению, и обе стороны могут быть удовлетворены результатом. Стоит ещё раз подчеркнуть: белые сыграли 1, чтобы предотвратить ханэ чёрных на голову белых камней.



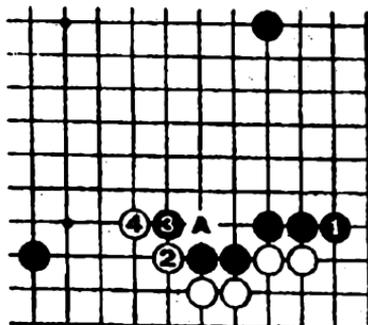


### Задача 10. Ход чёрных

Позиция в правом нижнем углу возникла при розыгрыше стандартного дзёсэки. Чёрные удлиняются 1, чтобы избежать атари. Хотя белые вынуждены ползти по второй линии 2, пренебрегать этим ходом нельзя, иначе чёрные сами займут пункт 2 с угрозой атари «А», и такой результат будет невыносим для белых. Итак, ход чёрных. Как они должны сыграть?

### Д.1 (Сильное ханэ)

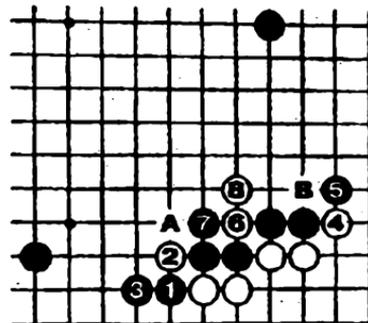
Сагари ч.1 стремится к получению надежной территории. Но белые проводят сильное ханэ 2 на голову чёрных камней, и результат чёрных выглядит убого. На ханэ 3 белые применяют ниданбанэ 4. Из-за угрозы двойного атари «А» чёрным будет нелегко определиться с построением формы.



Д1

### Д.2 (Неразумное ханэ)

Кажется, чёрные блокируют белую группу ходом 1, но белые разрезают 2 и создают дефекты в форме чёрных. У чёрных нет выбора, им приходится удлиняться 3. Белые играют ханэ 4, чёрные блокируют 5, но белые играют великолепное атари 6. После 6.8 чёрные не могут защитить оба пункта разрезания «А» и «В». В сущности, позиция чёрных полностью развалилась.

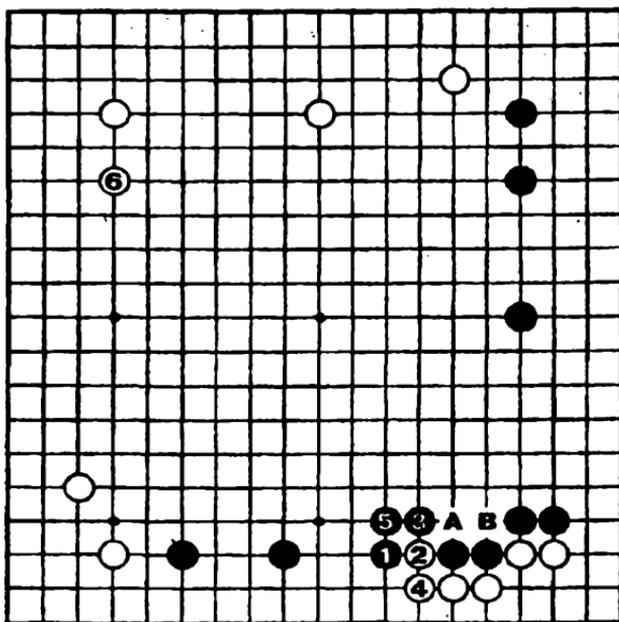


Д2

### Д.3 (Ханэ на голову камней)

Если чёрные прыгнут 1, то белые вклинятся 2 и соединятся 4. Результат равносильен ханэ на голову камней противника, и чёрные оказываются в невыгодной позиции с двумя пунктами разрезания «А» и «В».

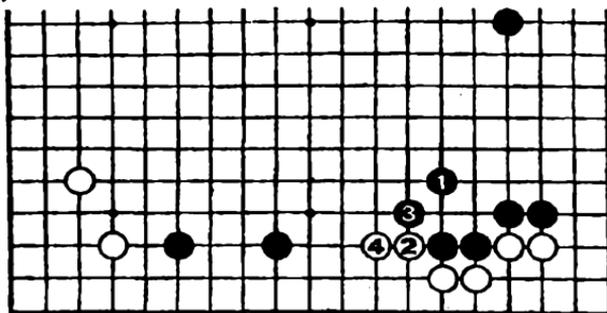
С укреплением 6 в левом верхнем углу белые получают перспективную, динамичную позицию.



Д3

#### Д.4 (Пассивная защита)

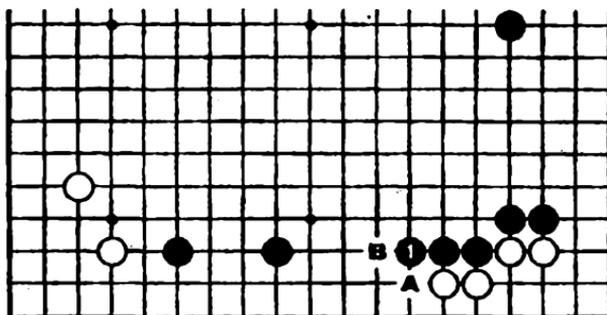
Впрочем, прыгать 1 было бы слишком пассивно. Белые снова играют ханэ на голову черных камней и занимают критический пункт 2. После диагонального соединения ч.3 белые спокойно удлиняются 4. Они могут быть довольны полученной территорией и возможностью выхода в центр.



Д4

#### Д.5 (Надёжная защита)

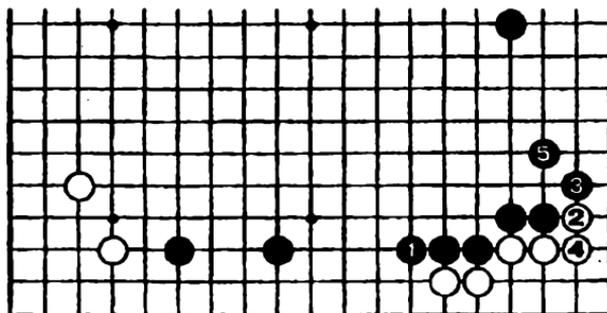
Чёрные должны играть ноби 1, предотвращая ханэ белых в этот пункт. Теперь становится ясно, что белая группа заперта в углу. Если белые удлиняются «А», то чёрные нажимают «В». Лишнее проползание по второй линии невыгодно для белых.



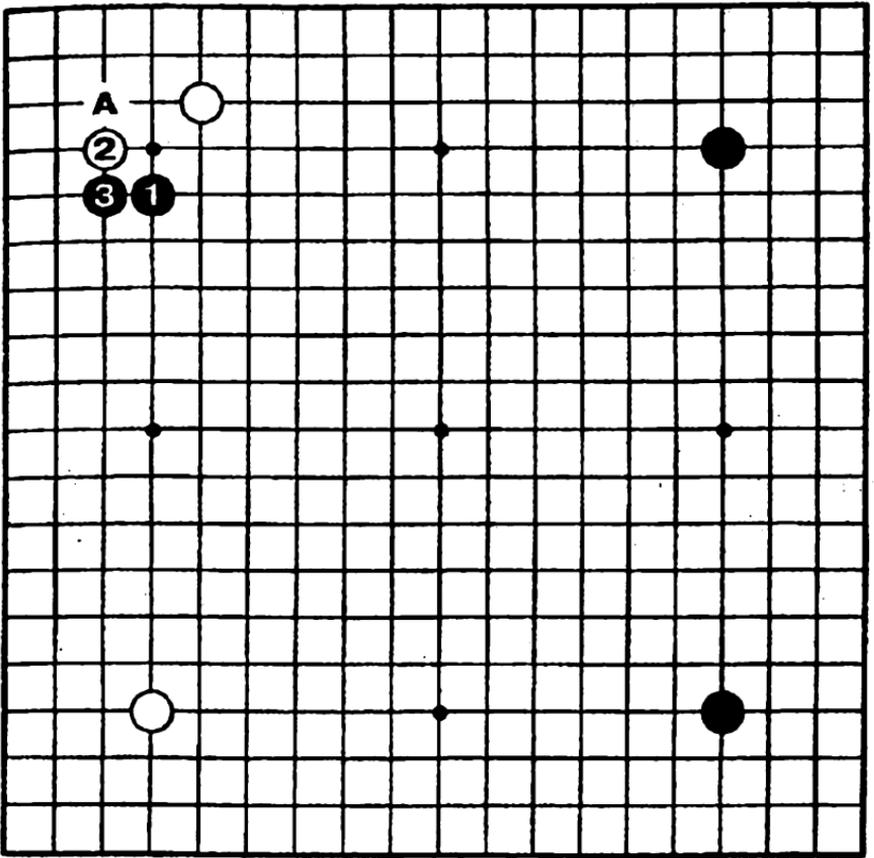
Д5

#### Д.6 (Дзёсэки)

В ответ на 1 белые играют ханэ 2 и соединяются 4, чтобы предотвратить ханэ чёрных на голову двух камней 4. Продолжение до 5 хода является дзёсэки.



Д6

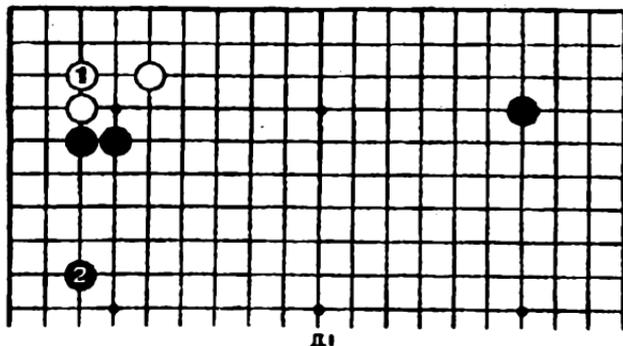


Задача 11. Ход белых

Ходом 1 чёрные стремятся получить внешнее влияние. Белые защищают угловую территорию 2; если этого не сделать, чёрные прыгнут «А», и разница в территориях будет просто огромной. Естественно, чёрные блокируют 3. Как отвечать белым?

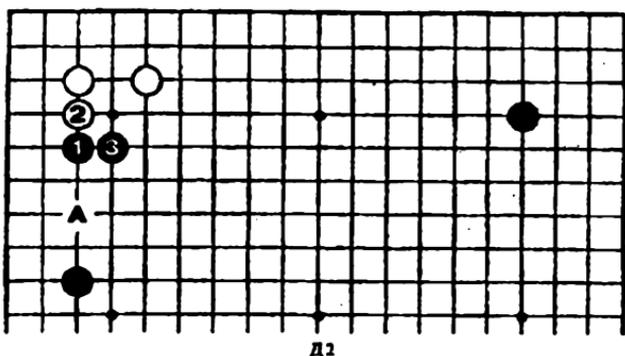
### Д.1 (Идеальное распространение)

Нобя 1 сыграно в неверном направлении. Хотя этот ход защищает угол, он позволяет чёрным выполнить идеальное распространение 2, а это невыгодно для белых.



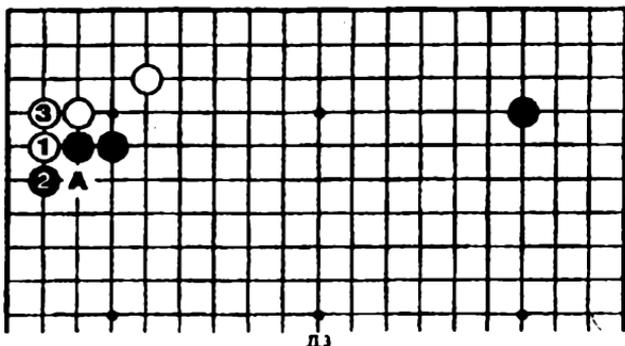
### Д.2 (Анализ с изменением порядка ходов)

Чтобы понять, почему результат на Д.1 невыгоден для белых, достаточно изменить порядок ходов. Распространение чёрных через три пункта непрочно из-за возможности вторжения «А». Когда белые присоединяются 2, черные удлинились 3 и защитили свой дефект «А». Следовательно, ход 3 приносит чёрным гораздо больше пользы, чем ход 2 – белым.



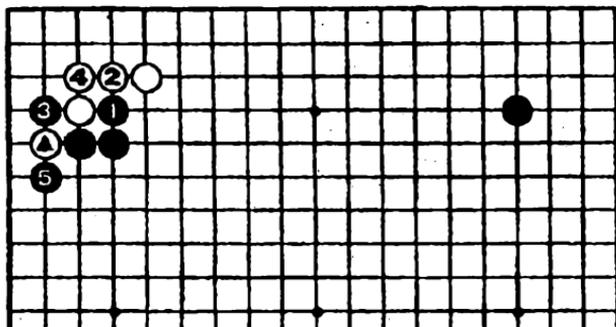
### Д.3 (Дефект)

Допустим, белые играют ханэ 1. Если чёрные блокируют 2, то соединение 3 обеспечивает угол и оставляет разрезание в пункте «А».



#### Д.4 (Контратака чёрных)

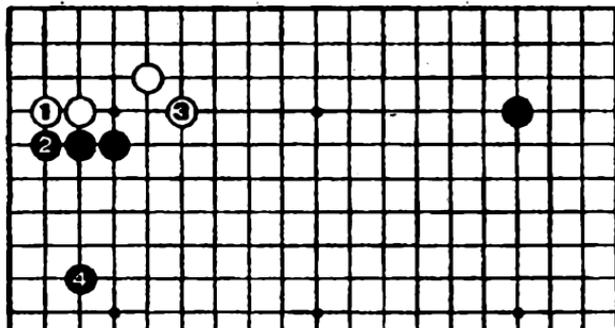
Однако на ханэ 4; чёрные также могут прорезать 1. Белые блокируют 2, чтобы защититься от разрезания. Теперь черные играют атари 3 и захватывают 5; такой результат очень плох для белых. При розыгрыше дзёсэки всегда следует учитывать разные варианты ответов противника.



Д.4

#### Д.5 (Правильное решение)

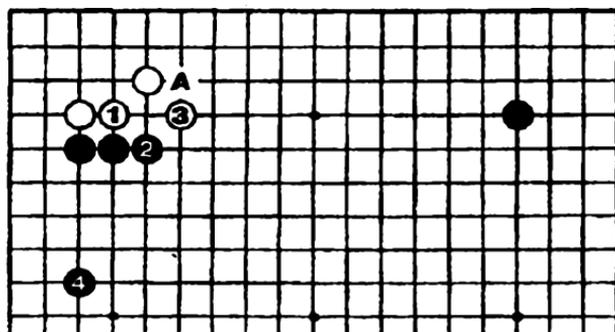
Белые могут надёжно опуститься к стороне 1. Чёрные блокируют 2. Ход б.3 занимает важную точку для построения формы, и после распространения ч.4 обе стороны могут быть удовлетворены.



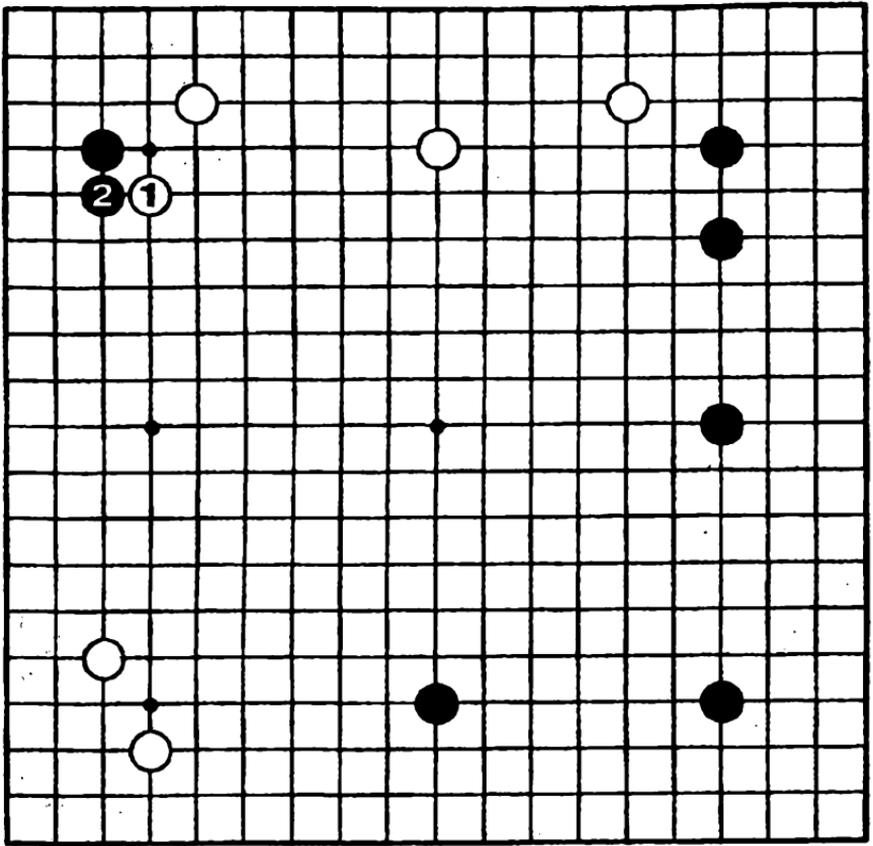
Д.5

#### Д.6 (Другое правильное решение)

Ноби 1 тоже является правильным ответом. Чёрные занимают критический пункт 2, поскольку они не могут допустить, чтобы белые сыграли ханэ на голову их камней с построением «тигриной пасти». Ходом 3 белые предотвращают запираение своей группы ч.«А». Дзёсэки завершается распространением ч.4.



Д.6



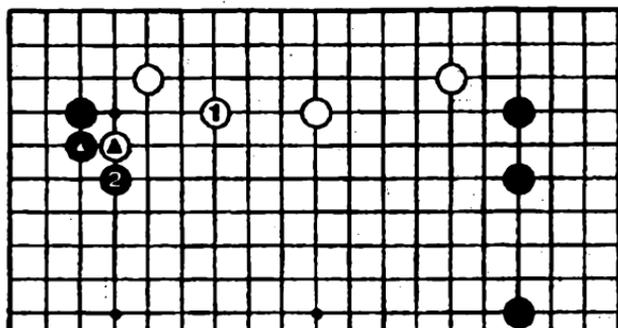
**Задача 12. Ход белых**

Белые сыграли катачки 1, стремясь укрепить свою группу и построить зону на верхней стороне. Естественно, чёрные отвечают 2, иначе у них будут неприятности. Как теперь продолжать белым?

### Д.1 (Плохой прыжок)

Игнорировать цукэ почти всегда плохо. Прыжок б.1 обеспечивает территорию на верхней стороне, но камень ♠ становится лишним.

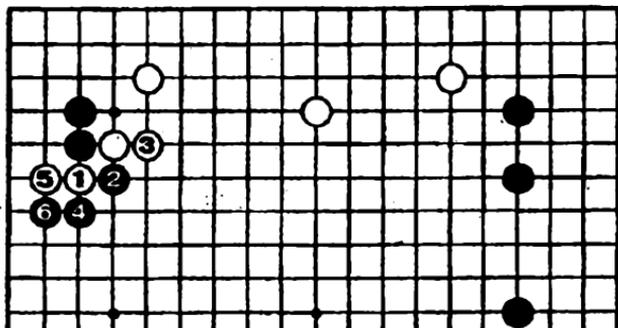
Без обмена: ♠ - ○ ход б.1 мог бы считаться правильным решением.



Д.1

### Д.2 (Тяжёлая борьба)

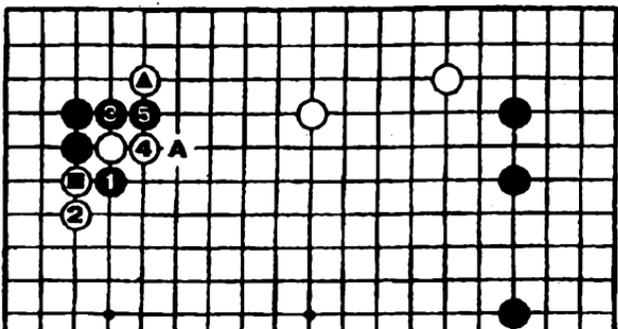
Ханэ 1 и перекрёстное разрезание 2 неблагоприятны для белых. После укрепления б.3 чёрные играют атари 4, и камню б.1 не спастись. Вариант 1...6 оборачивается большими потерями для белых.



Д.2

### Д.3 (Разрезание)

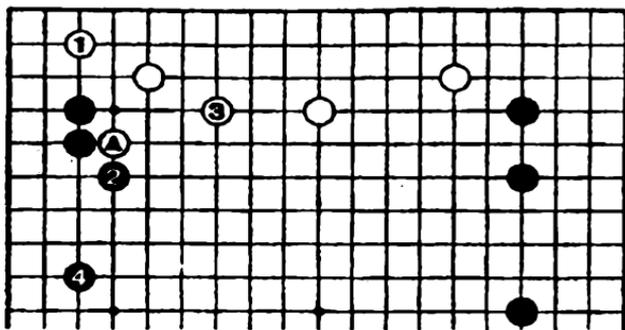
В ответ на разрезание 1 белые могут удлиниться 2, пытаясь спасти свой камень ♠. Но тогда чёрные играют атари 3 и прорезают 5 с отделением камня ♠. Из-за слабости «А» силы белых разобщены, а их форма плоха. Следовательно, ханэ ♠ было плохим ходом.



Д.3

#### Д.4 (Ещё один плохой прыжок)

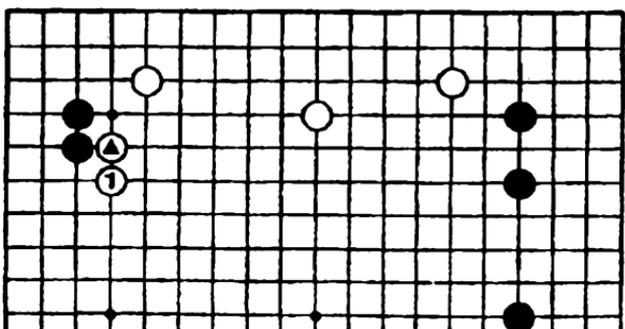
Прыжок б.1 также сыгран в ошибочном направлении. Чёрные снова атакуют 2 с построением прочной формы. После обмена: 3 – 4 становится ясно, что камень ▲ стал абсолютно бесполезен. Этот результат плох для белых.



Д4

#### Д.5 (Правильное решение)

Белые должны удлиниться 1 для укрепления своего камня ▲. Если сыгранный вплотную камень противника соединён с другим камнем, то вместо ханэ следует удлиниться. Белые не только укрепляют свой камень, но и строят большую зону на верхней стороне.

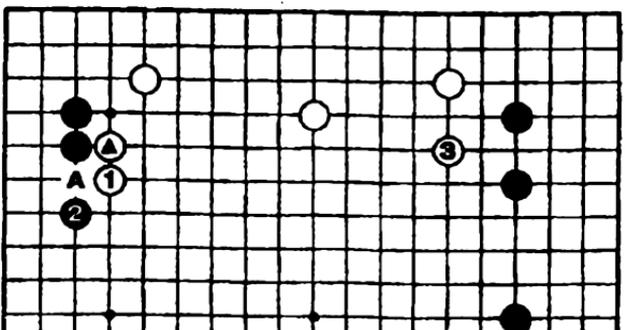


Д5

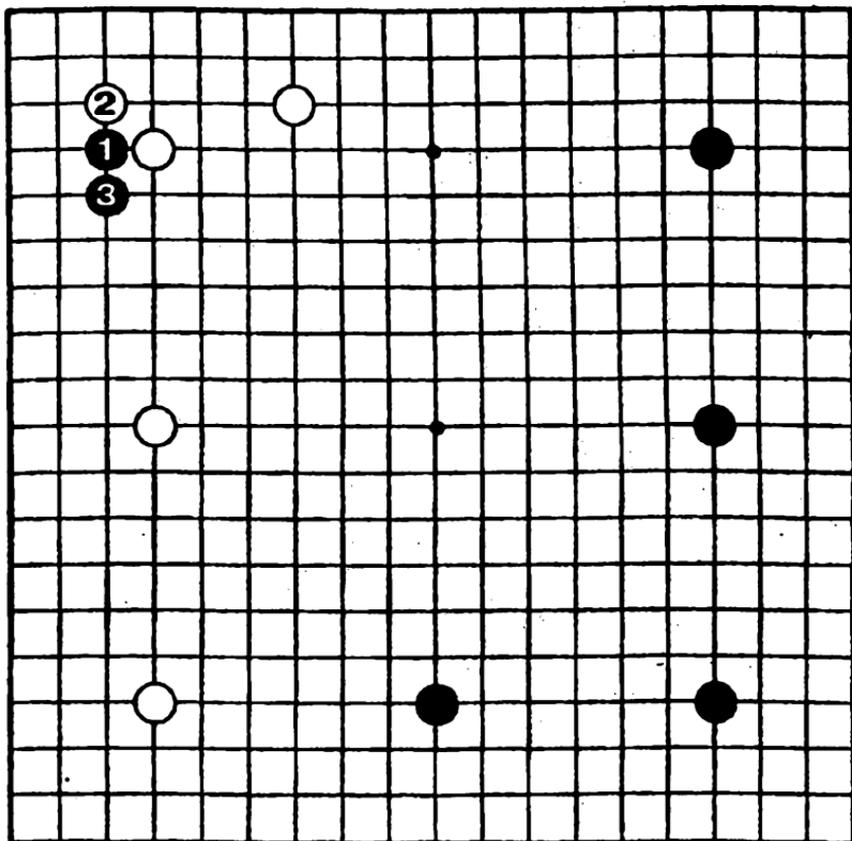
#### Д.6 (Запланированная борьба)

После ноби б.1 чёрные вынуждены прыгнуть 2 для предотвращения блокировки. Если белые повернут «А», два чёрных камня в углу окажутся в опасности. Ход б.3 занимает критический пункт для расширения белой зоны на верхней стороне.

Именно в этом и заключался план белых, когда они сыграли какэ ▲.



Д6



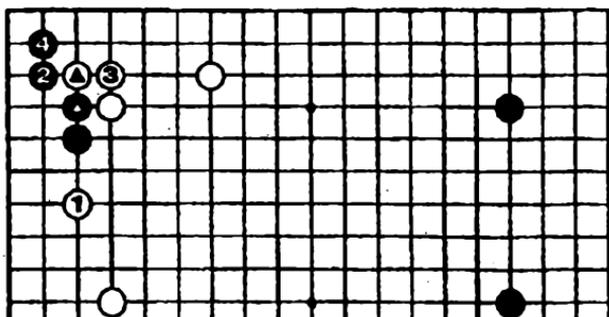
### Задача 13. Ход белых

Чёрные играют цукэ 1, пытаясь обосноваться в углу – это стандартный прием, часто используемый опытными игроками. Впрочем, укрепление не дается даром: белые также смогут укрепить свою группу. Ханэ 2 направлено на получение территории. Как ответить белым на ноби 3?

### Д.1 (Чёрные легко выживают)

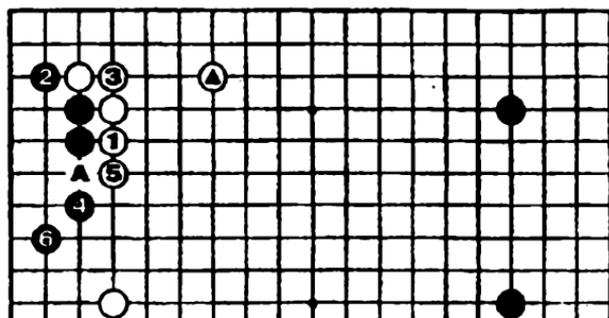
Ходом 1 белые блокируют распространение чёрных на сторону, но чёрные играют ханэ 2 и выживают в углу.

Результат плох для белых, т.к. обмен:  $\triangle - \blacktriangle$  становится невыгодным для них. Чёрные не только выживают, но и получают очки в углу 4 ходом.



### Д.2 (Плохо для белых)

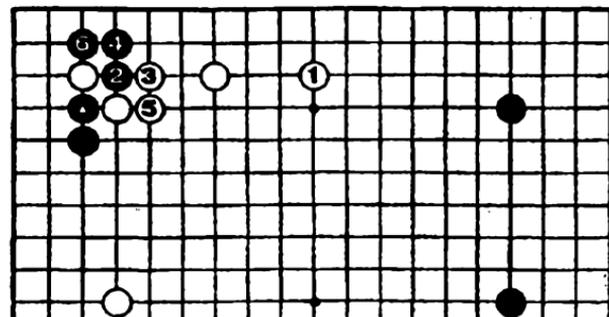
Белые удлиняются 1, чтобы предотвратить бегство чёрных в центр. Тем не менее, после ханэ 2 позиция белых снова оставляет желать лучшего. Чёрные прыгают 4; белые предотвращают построение «тигриной пасти» 5. ход ч.6 защищает от разрезания «А». Внешнее влияние белых выглядит довольно мощно, но оно переконцентрировано, а камень  $\blacktriangle$  расположен слишком близко и потому неэффективен.



влияние белых выглядит довольно мощно, но оно переконцентрировано, а камень  $\blacktriangle$  расположен слишком близко и потому неэффективен.

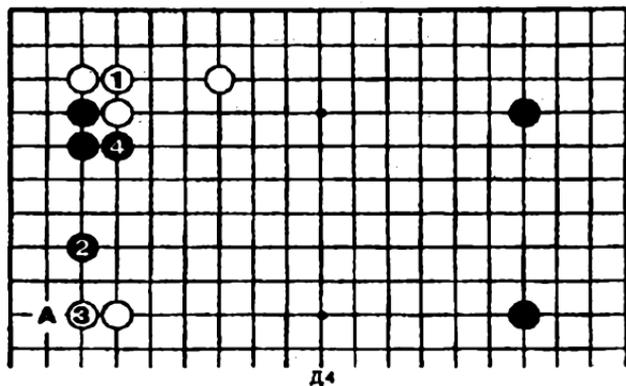
### Д.3 (Невыгодно)

Распространение через два пункта 1 тоже неблагоприятно для белых. Чёрные атакуют, разрезая в критическом пункте 2. Перекрёстное разрезание благоприятно для чёрных, потому что они уже продлились от камня  $\ominus$ . После 5 хода белые теряют камень, а чёрные получают довольно большой угол. Такой обмен невыгоден для белых.



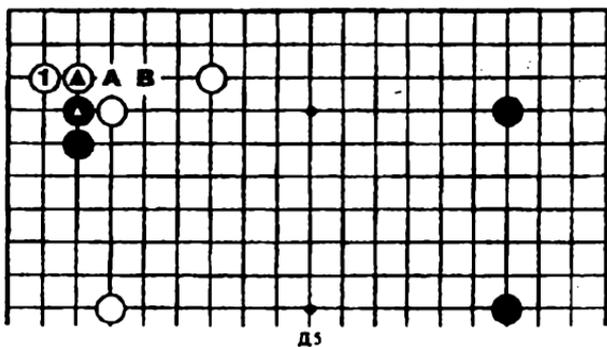
#### Д.4 (Чёрные легко выживают)

Соединение 1 терпеливо закрывает дефект формы белых. Тем не менее, чёрные просто выживают 2. Ход 6.3 предотвращает прыжок ч.«А», это критический пункт для получения территории на стороне. С поворотом 4 борьба в этой части доски временно подходит к концу. Результат белых не впечатляет.



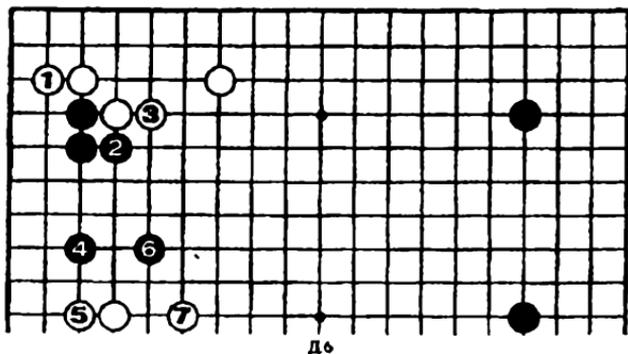
#### Д.5 (Правильное решение)

С произведенным обменом 1 — 2 белым следует играть 1. Белые не только получают территорию в углу, но и дожидаются возможности атаковать два черных камня. Более того, б.1 также косвенно защищает от разрезания: если чёрные разрезают «А», белые играют атари «В», и попытка черных терпит фиаско.

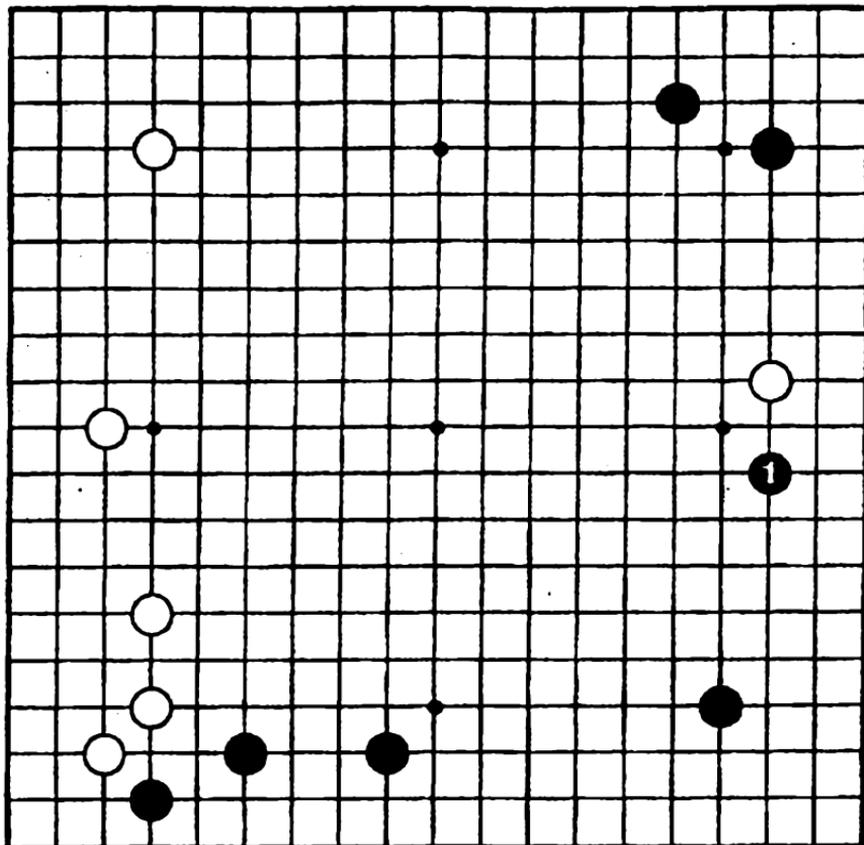


#### Д.6 (Результат атаки)

Чёрные в сэнтэ поворачивают 2 и прыгают 4. Ходом 5 белые занимают критический пункт для атаки и защиты. Прыжки 6 и 7 временно завершают вариант. Атакуя чёрных, белые получили очки наверху и на левой стороне.



## Задачи 14...18 (Получение базы)



### Задача 14. Ход белых

Го можно рассматривать как игру, в которой обе стороны стремятся укрепить свои позиции на доске. Одним из важных аспектов укрепления является получение базы (то есть места для построения глаз).

Ход ч.1 блокирует развитие белых вниз по правой стороне. Как белым получить базу?

### Д.1 (Белые не имеют базы)

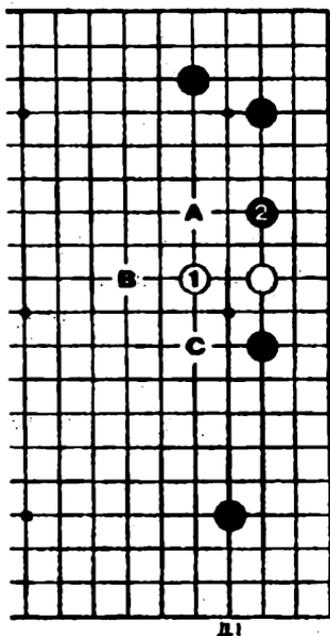
Белые убегают к центру ходом 1. Далее они могут бежать в нескольких направлениях: «А», «В» и «С». Однако ч.2 лишает белых базы на стороне, и в будущем белые камни окажутся под сильным давлением. Это плохо для белых.

### Д.2 (Стеснённая позиция)

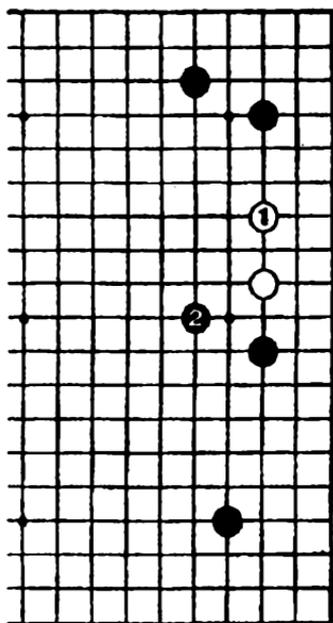
Прыжок через один пункт 1 слишком стеснен – белые всё равно остаются под атакой, а пространства для построения глаз им не хватает. Чёрные могут расширить свою зону на нижней стороне ходом 2, атакуя белых.

### Д.3 (Помогая противнику)

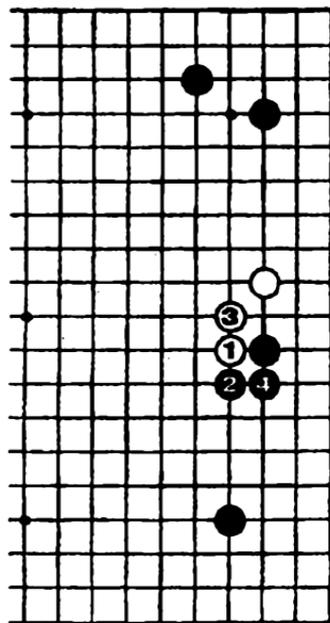
Игра вплотную часто используется для укрепления своих камней; именно с этой целью белые играют 1. Но вы должны понимать, что укрепление своих камней неизбежно приводит к укреплению камней противника. Вариант 1...4 помогает чёрным укрепить свою группу, поэтому он нежелателен для белых.



д1

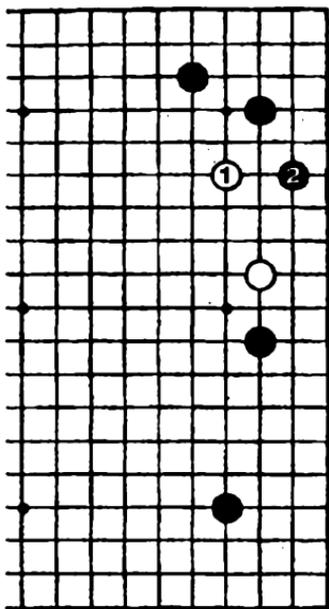


д2



д3

**Д.4 (Критический пункт для получения базы)**  
 Белые прыгают 1, планируя развитие в центр.  
 Чёрные занимают пункт 2 и отнимают у белых базу. Не имея базы, белые будут вынуждены бежать в центр.

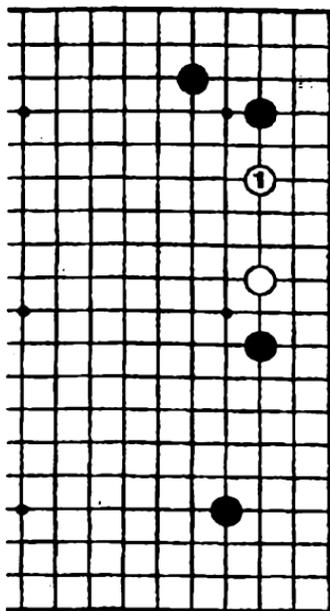


Д4

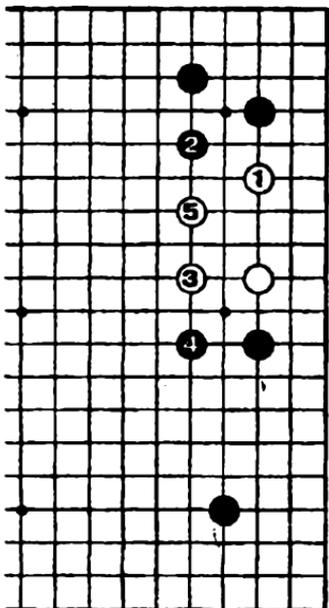
**Д.5 (Пространство для построения глаз)**  
 Как правило, распространение через два пункта по третьей линии даёт достаточно места для построения глаз. Ход б.1 создаёт прочную форму, которая гарантирует белым построение глаз. Выживание «на месте» лучше бегства в центр с неясными перспективами – это один из важных стратегических принципов Го.

**Д.6 (Легко выживая)**

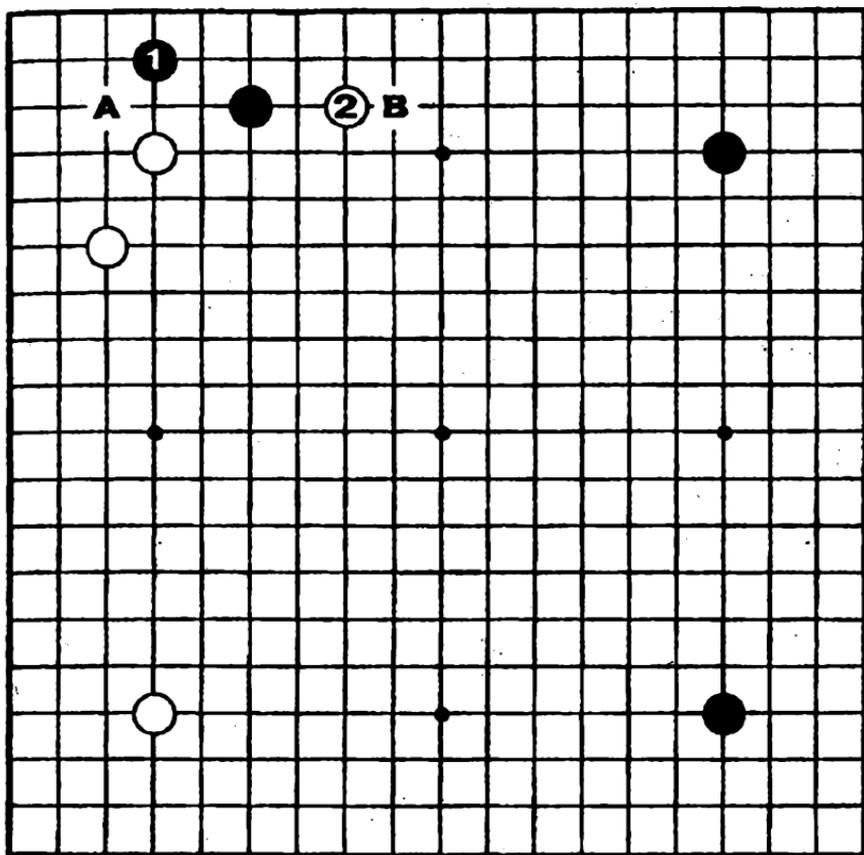
В продолжение предыдущей диаграммы чёрные прыгают 2. Белые тоже прыгают 3, чтобы предотвратить блокировку. Чёрные занимают отличный пункт 4, развивая зону в правой нижней части доски, и белые окончательно устраивают свою группу прыжком 5.



Д5



Д6

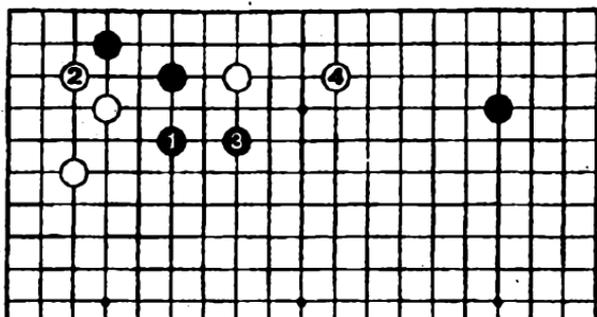


**Задача 15. Ход чёрных**

Чёрные прыгнули в угол 1, а белые заблокировали 2 (вместо 2 белые часто играют «А», а чёрные прыгают «В» – это стандартное дзёсэки). Как чёрным ответить на б.2?

### Д.1 (Чёрные не имеют базы)

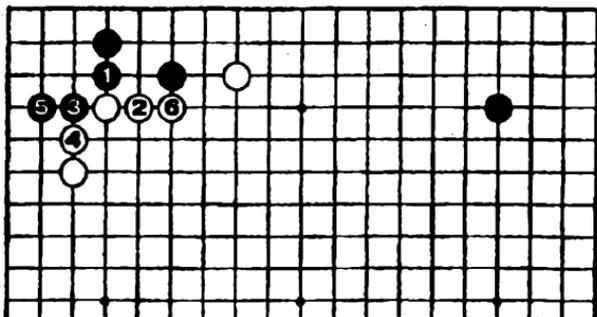
Чёрные прыгают к центру 1. Ходом 2 белые лишают чёрных базы и не дают им построиться на месте. Чёрные прыгают 3, расширяя свою дорогу к отступлению, но белые устраивают свой камень на верхней стороне распространением через два пункта 4. Четыре чёрных камня превратились в мишень для атаки.



д1

### Д.2 (Чёрные заблокированы)

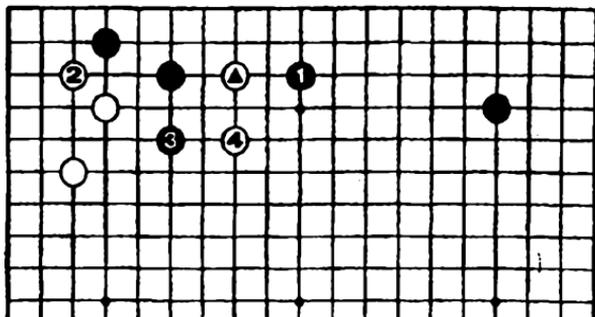
Удар 1 с последующим ханэ 3 устраивает чёрную группу, но белые камни тоже укрепляются. Ноби 2 является критическим пунктом формы белых. Вариант 2...6 оптимален для обеих сторон. Хотя чёрные построились в углу, их группа полностью заблокирована, и они не могут быть довольны таким результатом.



д2

### Д.3 (Плохо для чёрных)

Зажимая камень ▲ ходом 1, чёрные пытаются лишить белых пространства для построения глаз. Тем не менее, белые отвечают той же монетой и лишают чёрных глазного пространства ходом 2. Чёрные оказываются в невыгодной позиции, и им остается лишь бежать в центр. После выпрыгивания б.4 у чёрных масса проблем.

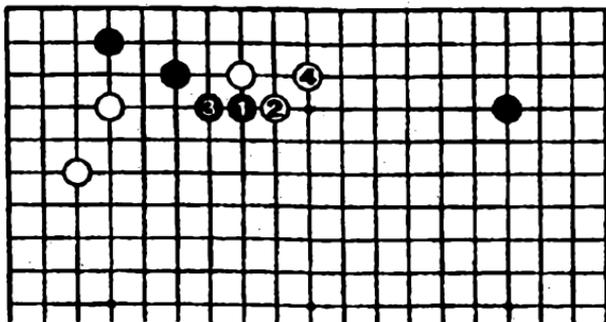


д3

#### Д.4 (Помогая противнику)

Чёрные пытаются укрепить свою группу через цукэ 1, однако белые также укрепляются «тигриной пастью» 4. Такой обмен плох для чёрных.

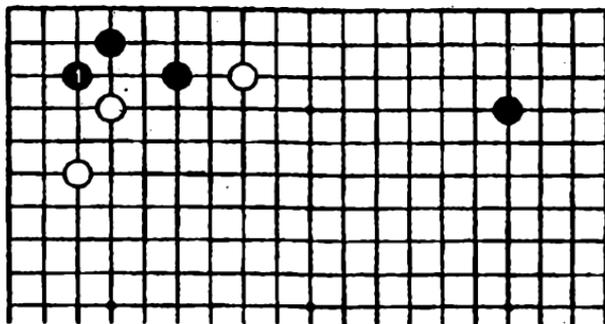
Старайтесь действовать так, чтобы ваши камни укреплялись без усиления противника.



д4

#### Д.5 (Критический пункт для получения базы)

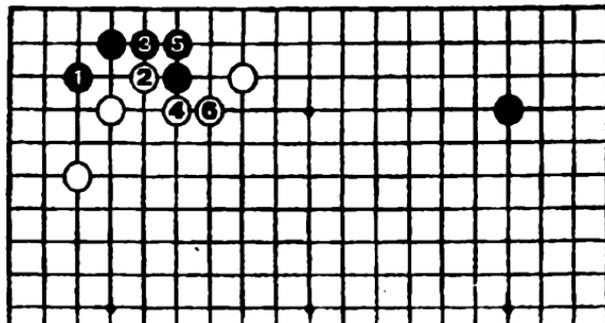
Вместо того, чтобы «слепо» (то есть без глаз) бежать в центр, лучше построиться на месте, получить территорию и избежать укрепления противника. Ходом 1 черные занимают пункт 3-3 и берут угол под контроль. С другой стороны, белые должны думать о том, как им обустроить свои группы по обе стороны от левого верхнего угла.



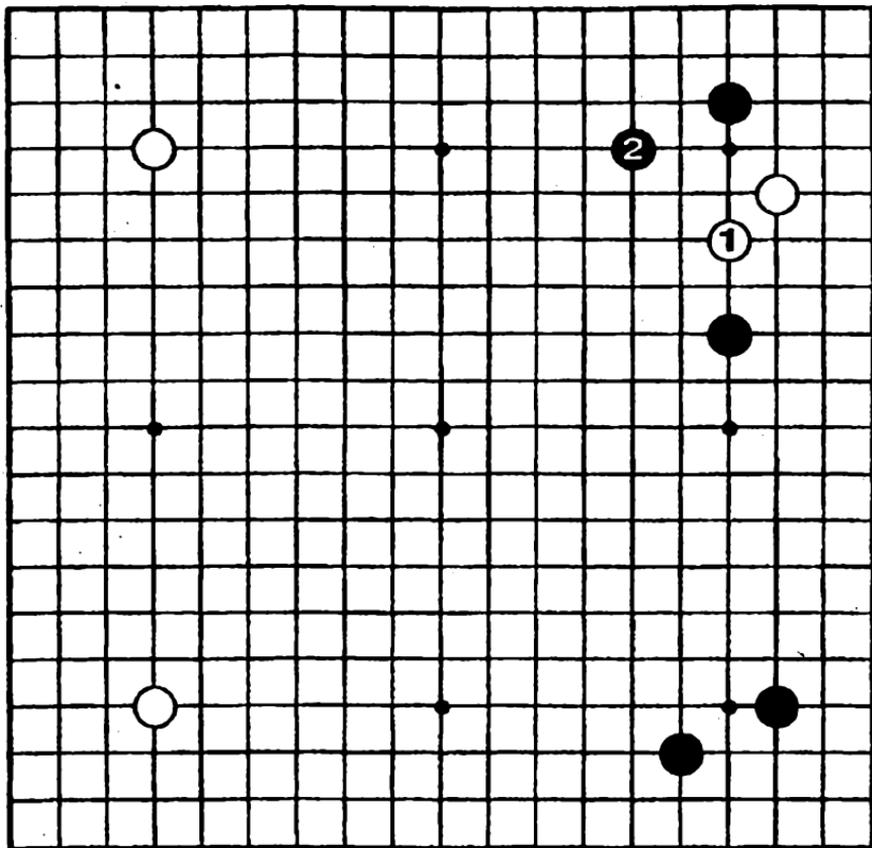
д5

#### Д.6 (Соединение сил)

После получения чёрными базы 1 белые должны как-то обустроить свои группы по обе стороны угла. Ходы 6, 2, 4 являются критическими пунктами для соединения белых групп; вариант до 6 хода является дзёсэки. Обе стороны удовлетворены: черные получили базу в углу и несколько очков без потери сэнтэ, а белые – великолепное внешнее влияние.



д6

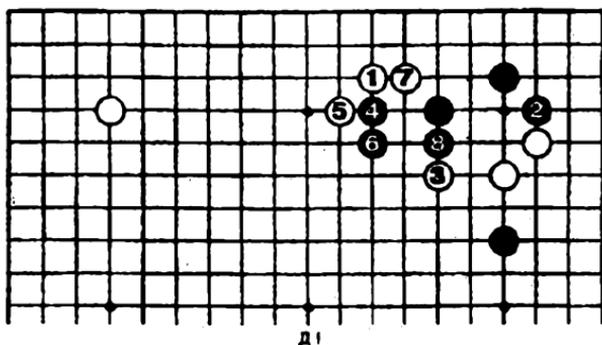


**Задача 16. Ход белых**

Косуми б.1 угрожает выходом в центр. Чёрные прыгают 2. Теперь на первый план выходит проблема базы двух белых камней. Как белым лучше всего обустроить эти камни, не помогая противнику укрепиться? Ключом к решению задачи должно стать расширение глазного пространства.

### Д.1 (Опасно)

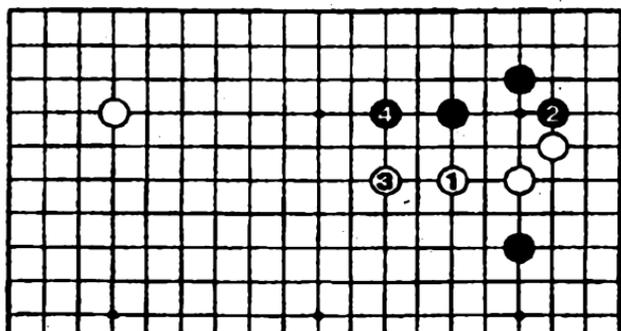
Допустим, белые блокируют 1, не обращая внимания на положение двух белых камней справа. Такой подход неразумен. Чёрные ходом 2 обеспечивают базу себе и лишают её противника. Белые бегут 3, и после ч.8 три белых камня всё ещё находятся в большой опасности.



д 1

### Д.2 (Не имея базы)

Хотя мощное распространение б.1 даёт выход в центр, чёрные ходом 2 сокращают глазное пространство белых и отнимают у них базу. Прыжки в центр до получения базы на стороне – тактическая ошибка в выборе направления. После продолжения до 4 белая группа превращается в беззащитную мишень для атаки.

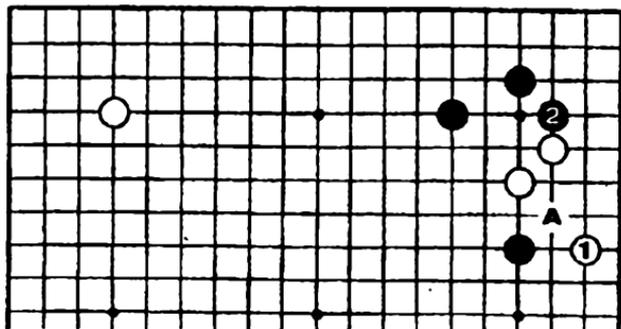


д 2

### Д.3 (Пункт разрезания)

Ходом 1 белые пытаются сократить территорию чёрных и обустроить собственную группу, но им придется беспокоиться о возможности разрезания «А». Чёрные занимают отличный пункт 2 и окружают угловую территорию.

Ходы вроде б.1 часто бывают хорошими, но только не в этом случае.

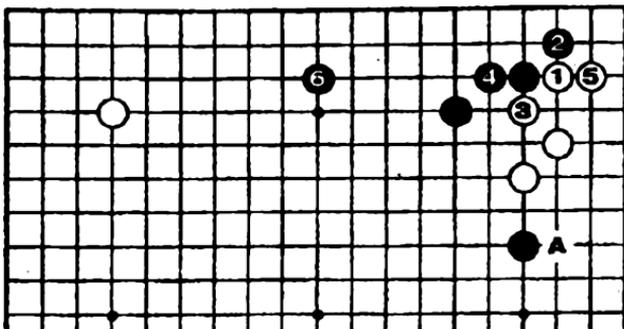


д 3

#### Д.4 (Укрепляя противника)

Хотя белые могут укрепить свою группу, занимая пункт 3-3, чёрные при этом также укрепляются. То же произойдёт и в случае, если белые сыграют цукэ «А».

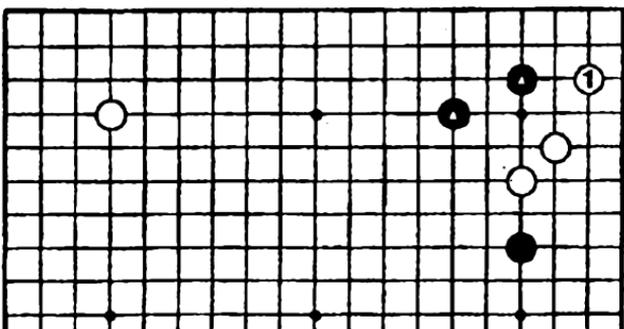
После 5 хода у белых достаточно места для построения глаз, но чёрные получили надёжную территорию на верхней стороне. Белых такой исход не устраивает.



Д.4

#### Д.5 (Правильное решение)

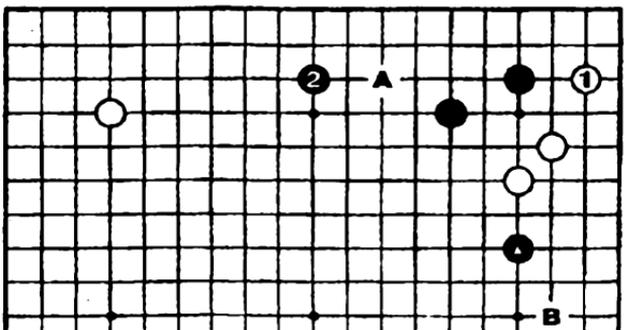
Ход б.1 является критическим пунктом для получения базы. Он даёт белым достаточно места для построения глаз, одновременно лишая глазного пространства камни ○. Такой ход гораздо ценнее бегства в центр.



Д.5

#### Д.6 (Дзёсэки)

Когда белые сокращают глазное пространство чёрных ходом 1, чёрные должны прыгнуть 2, иначе белые атакуют «А» и заставят черных бежать в центр без базы. В будущем белые могут захватить камень ○ ходом «В», лишит его базы и атаковать.

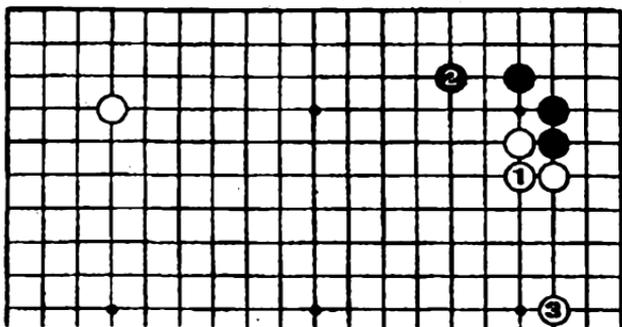


Д.6



### Д.1 (Основное дзёсэки)

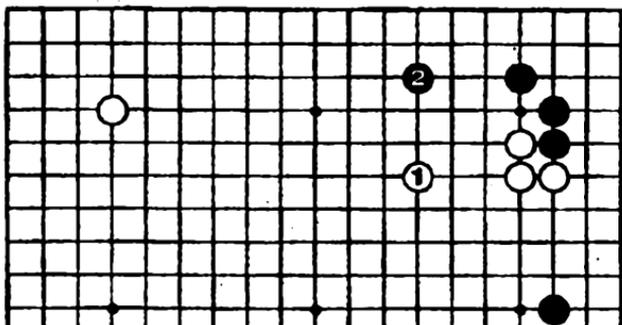
В базовом дзёсэки на соединение б.1 чёрные отвечают прыжком 2. Затем белые распространяются через три пункта ходом 3, получая базу и территорию. Это одно из типичных дзёсэки от пункта комоку. Тем не менее, в нашей задаче чёрные вместо 2 заблокировали развитие белых на стороне 3.



д1

### Д.2 (Не имея базы)

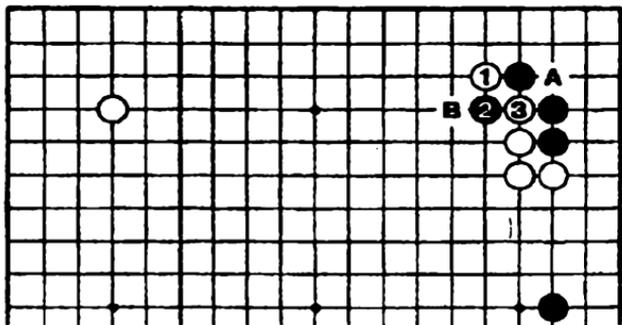
Если белые просто прыгнут 1, то чёрные тоже прыгают 2. Ситуация складывается весьма неприятно: белые находятся под атакой с обеих сторон и вынуждены бежать в центр.



д2

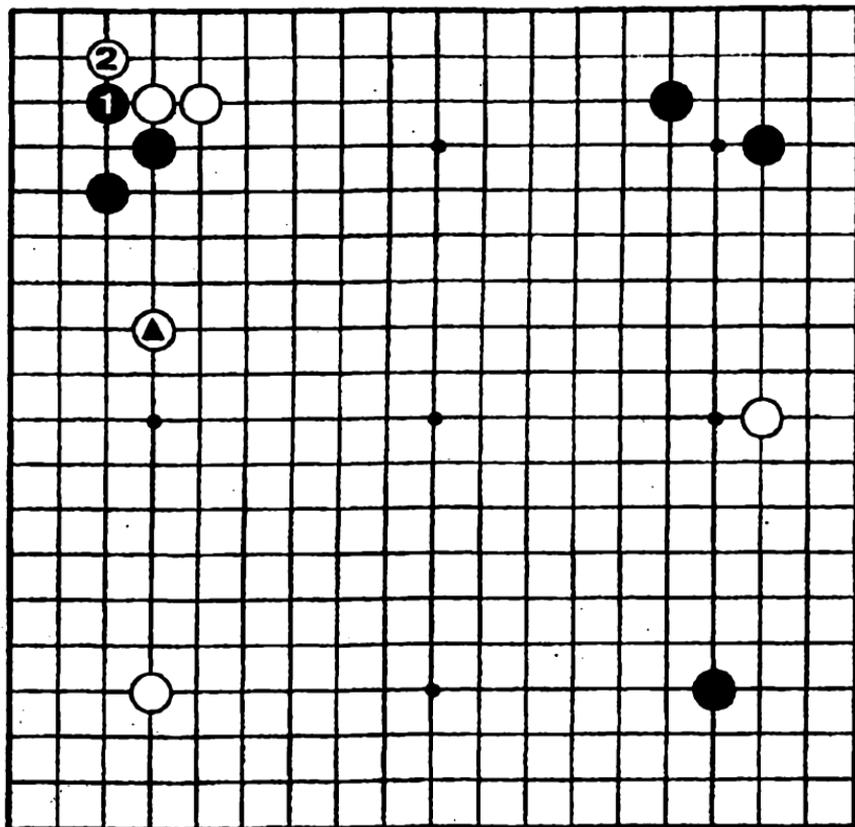
### Д.3 (Правильное решение)

Белым следует играть цукэ 1, чтобы заблокировать развитие чёрной группы от угла. Если чёрные играют ханэ 2, белые разрезают 3. Поскольку чёрные не могут защитить оба пункта разрезания «А» и «В», такая позиция неблагоприятна для них.



д3



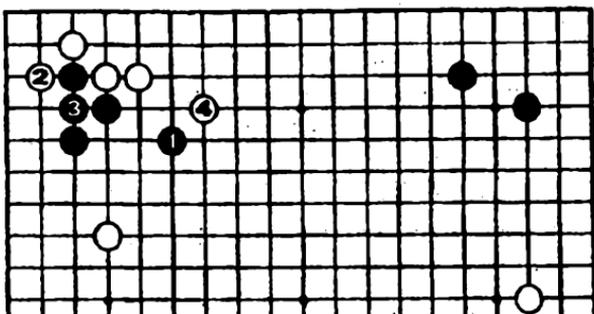


### Задача 18. Ход чёрных

Чёрные строят «тигρινую пасть» 1, а белые играют ханэ 2. Как должны ответить чёрные? Следует учитывать, что развитие трёх чёрных камней заблокировано камнем ▲. Как чёрным обустроить свою группу?

### Д.1 (Не имея базы)

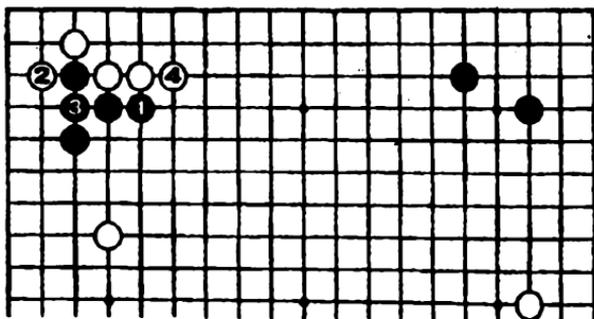
Прыжок 1 обеспечивает развитие в центр. Однако после атаки 2 чёрные не имеют места для построения глаз и получают неблагоприятную позицию. Чёрные соединяются 3, но белые продолжают атаку 4. Чёрная группа лишена базы, а переконцентрированная форма, созданная ходом 3, малоэффективна.



Д.1

### Д.2 (Аналогичный результат)

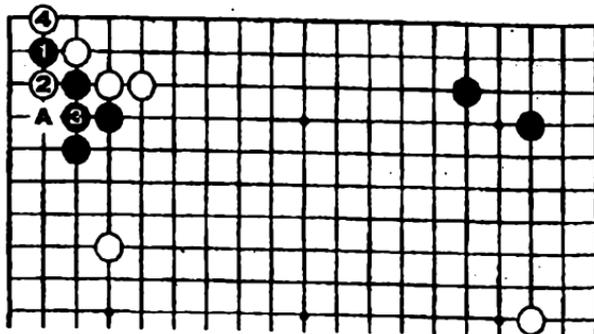
Если чёрные удлиняют 1, белые играют атаки 2, и форма чёрных становится переконцентрированной. Белые продлеваются 4, чтобы предотвратить ханз на голову двух камней. Старайтесь избегать переконцентрированных форм, создаваемых соединениями вроде ч.3.



Д.2

### Д.3 (Неразумное ханз)

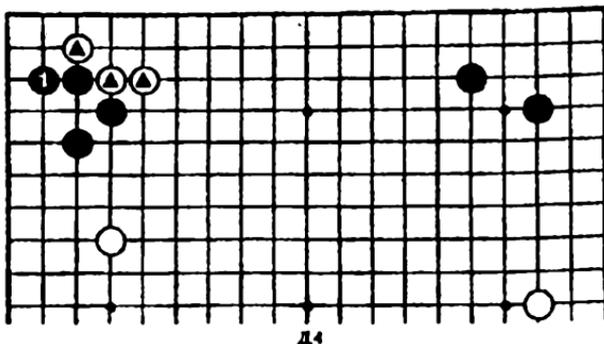
Если чёрные играют ханз 1, белые захватывают камень 2, 4. Для чёрных это становится огромной потерей. Когда белые играют атаки 2, чёрные снова образуют переконцентрированную форму 3. Вместо 3 хода чёрные могли бы сыграть атаки в пункт «А», но такой вариант не сработает из-за отсутствия ко-угроз.



Д.3

#### Д.4 (Правильное решение)

Чёрные должны просто опуститься 1. Они занимают критический пункт, который обеспечивает место для построения глаз и предотвращает построение перекоцентрированной формы. Далее у чёрных не будет особых проблем с построением глаз. И наоборот, белые должны как можно быстрее позаботиться о своих камнях ▲.

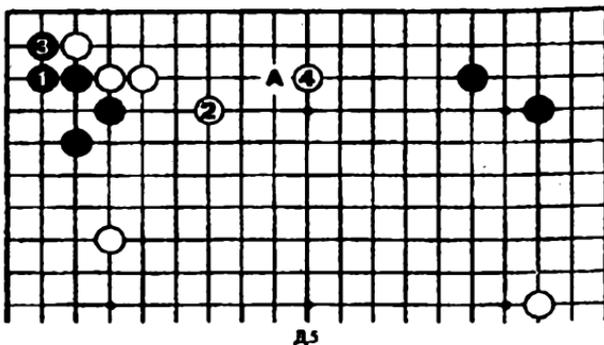


Д.4

#### Д.5 (Дзёски)

Продолжение предыдущей диаграммы: белые прыгают 2, пытаются заблокировать чёрных на расстоянии.

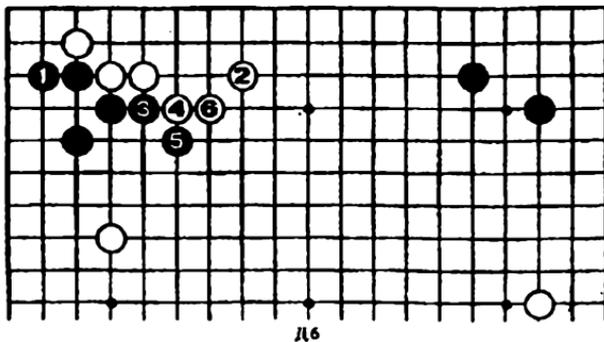
Ход ч.3 обеспечивает базу чёрной группе и атакует базу белых. Наконец, белые обустривают свою группу 4. Без хода 4 чёрные смогут атаковать ходом «А»; разница между этими двумя позициями слишком велика.



Д.5

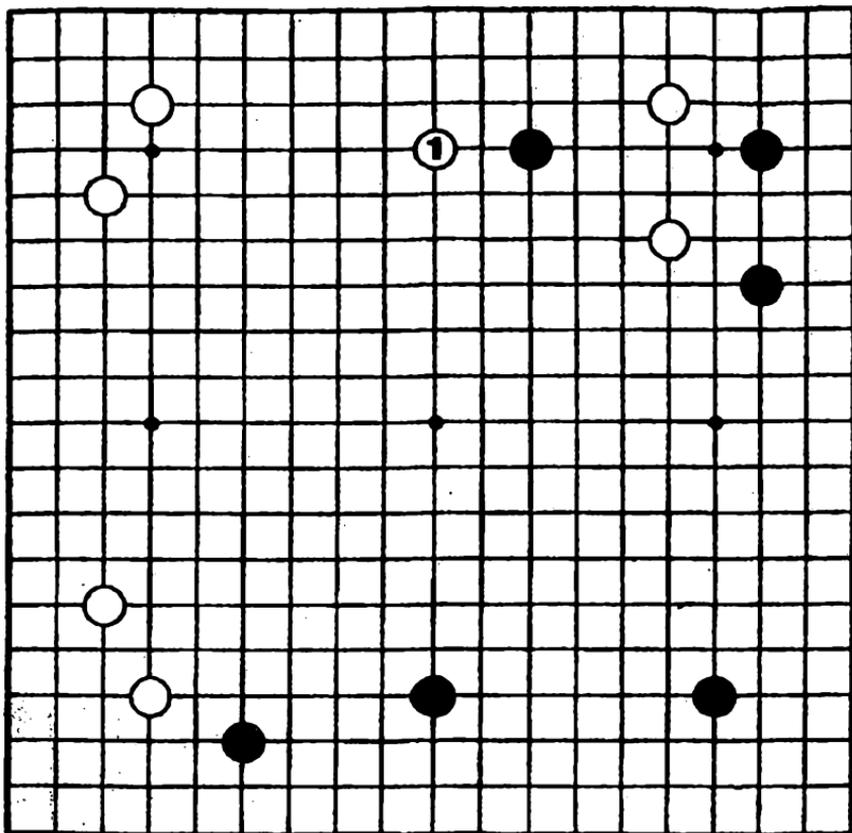
#### Д.6 (Вариант)

Белые также могут распространиться через два пункта 2. Чтобы подчеркнуть перекоцентрацию 2, чёрные давят на белых вдоль стороны 3, 5, одновременно получая выход в центр. Ханэ б.4 очень важно для предотвращения ханэ на голову двух камней. Ход б.6 предотвращает атари чёрных в этом пункте.



Д.6

Задачи 19...23 (Бегство в центр и блокировка)

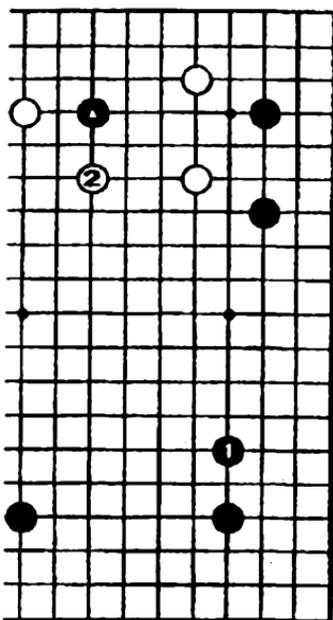


Задача 19. Ход чёрных

Белые имеют надёжно защищённый угол, поэтому они зажимают чёрный камень ходом 1 для расширения своей зоны. Кроме того, этот ход дышит чёрный камень базы для построения глаз. Как чёрным лучше всего обустроить свой одинокий камень?

### Д.1 (Плохо для чёрных)

Чёрные игнорируют атаку белых и окружают правый нижний угол 1, но это плохо для них. Белые накрывают 2, серьёзно ограничивая подвижность чёрного камня. Как же чёрным спасти свой камень 1?



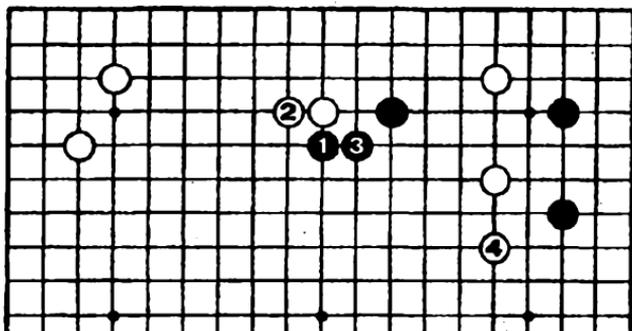
д1

### Д.2 (Укрепляя противника)

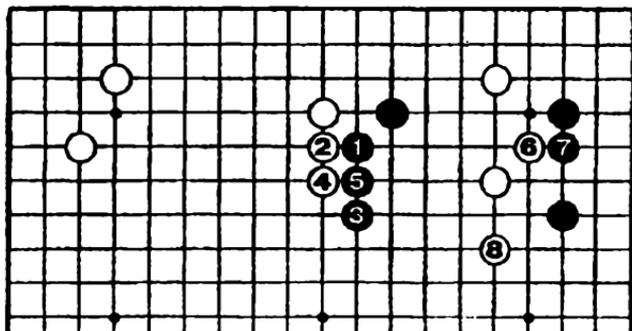
Цукэ ч.1 – стандартный приём для укрепления камней. К сожалению, это также приводит к укреплению противника. Белые отступают 2, заставляя чёрных соединиться 3. Затем белые прыгают 4 и получают преимущество.

### Д.3 (Аналогичный результат)

Ход 1 приводит практически к тому же результату, что и цукэ на предыдущей диаграмме: он помогает белым укрепиться в левой верхней части доски. Белые отыгрывают полезные сэнтэ-ходы 2, 4 и переходят к укреплению своих камней наверху справа 6, 8. Чёрные ничего не добились.



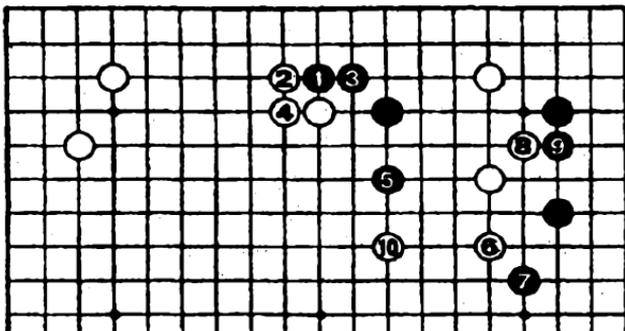
д2



д3

#### Д.4 (Помогая противнику)

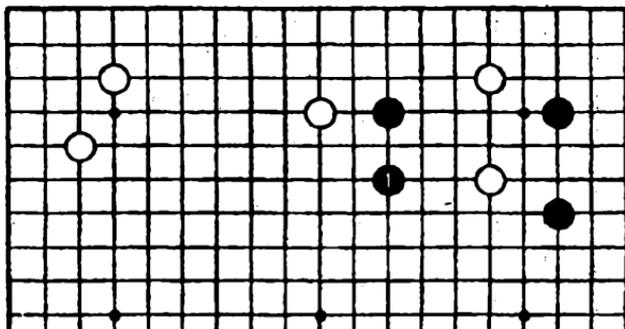
Нижнее цукэ 1 тоже помогает белым укрепиться 2, 4. Чёрные оказываются в малоприятной ситуации: из-за отсутствия базы им приходится бежать в центр 5. После 10 хода позиция чёрных становится очень плохой.



д4

#### Д.5 (Правильное решение)

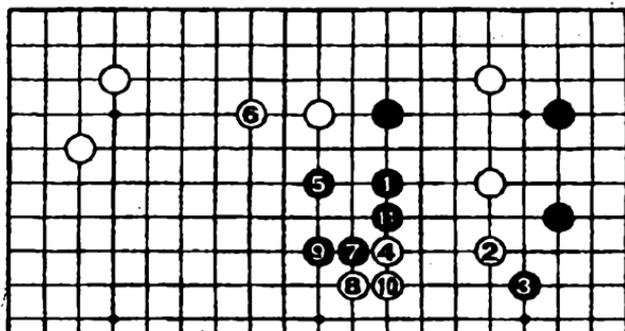
Чёрные просто прыгают в центр 1. В данном случае тактика укрепления камней через цукэ не подходит. После тоби ч.1 два белых камня в правом верхнем углу становятся очень слабыми.



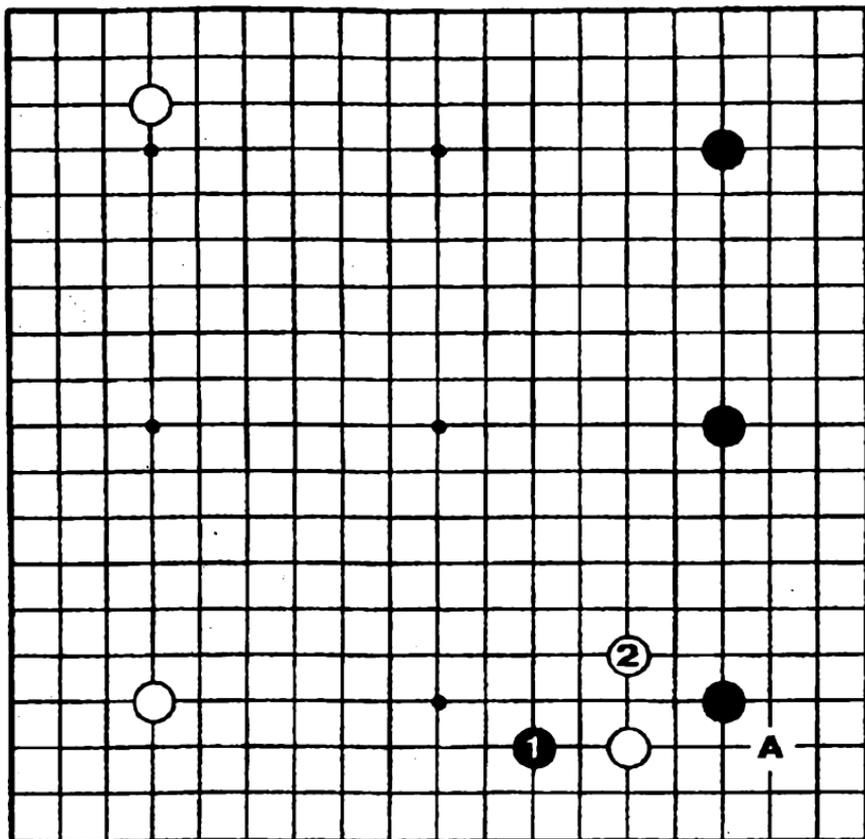
д5

#### Д.6 (Продолжение)

Белые прыгают 2, стараясь предотвратить запирание. В продолжении 3...11 обе стороны бегут в центр.



д6

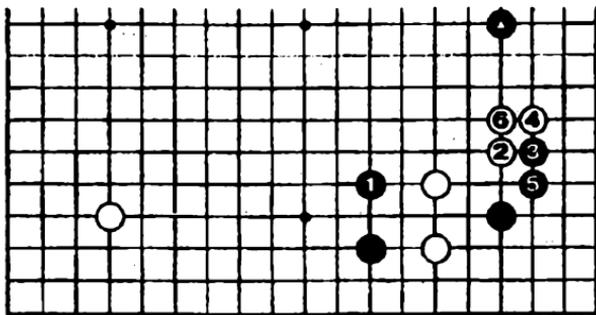


**Задача 20. Ход чёрных**

Чёрные зажали белый камень ходом 1, а белые прыгнули 2. Обычно в такой ситуации белые занимают пункт «А», но прыжок 2 должен помешать соединению сил чёрных. Как продолжить чёрным?

### Д.1 (Запирание)

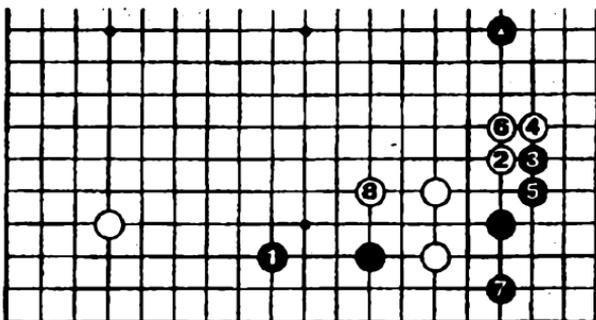
Чёрные прыгают 1, мешая развитию двух белых камней. Но белые окружают угол ходом 2, и результат оказывается неблагоприятным для чёрных. Вариант 3...6 укрепляет белых снаружи, а камень 7 заметно ослабляется. Более того, жизнь чёрных в углу ещё не гарантирована. Это очень плохо для чёрных.



Д.1

### Д.2 (Похожий результат)

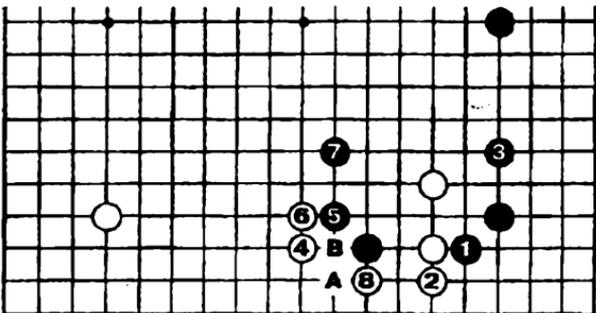
Распространение через два пункта направлено на получение территории. Однако белые и в этом случае окружают угол 2, и чёрным приходится выживать в углу. Хотя чёрным удаётся построить глаза, после 8 хода камень 9 изолируется от угла и слабеет. Такой результат плох для чёрных.



Д.2

### Д.3 (Соединение понизу)

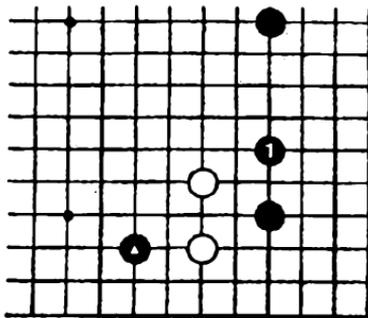
Косуми-цукэ ч.1 помогает укрепить угол. Но после сагари б.2 белая группа становится более гибкой и мобильной; получается, что ход 1 принес белым больше пользы, чем чёрным. В продолжении до 8 хода белые соединяются понизу, изолируя три чёрных камня в центре. Если чёрные пытаются разрезать «А», белые проводят встречное разрезание «В» при поддержке камня 2.



Д.3

#### Д.4 (Правильное решение)

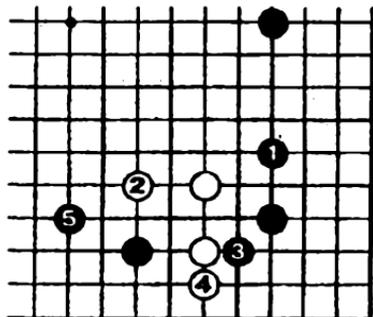
Чёрным следует просто прыгнуть от угла. Обратите внимание: угловой камень может развиваться только в одном направлении, а камень  $\ominus$  – в двух направлениях. Следовательно, торопиться с укреплением  $\ominus$  не обязательно (если белые накрывают, чёрные упрыгивают влево, а если белые зажимают слева – чёрные прыгают в центр). Чёрные не могут себе позволить быть запертыми в углу.



д4

#### Д.5 (Плывущие камни)

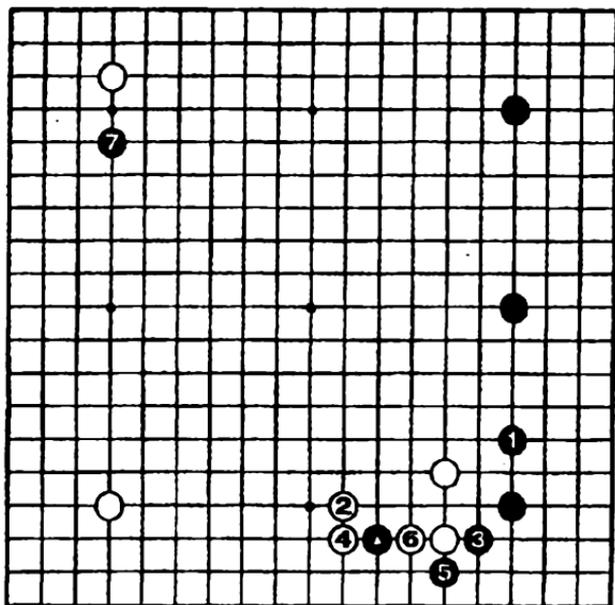
Накрывая 2, белые предотвращают прыжок чёрных в центр. Но теперь диагональный удар 3 и прыжок 5 приводят к тому, что белые камни плывут в центр, не имея базы. Напротив, чёрные камни хорошо устроились с обеих сторон.



д5

#### Д.6 (Быстрое развитие чёрных)

Если белые вместо этого ограничивают чёрный камень ходом 2, чёрные все равно могут играть 3 вместо укрепления камня  $\ominus$ . Если белые захватывают  $\ominus$  ходом 4, чёрные в сэнтэ отыгрывают ханэ 5 и атакуют левый верхний угол ходом 7, динамично развиваясь по всей доске.

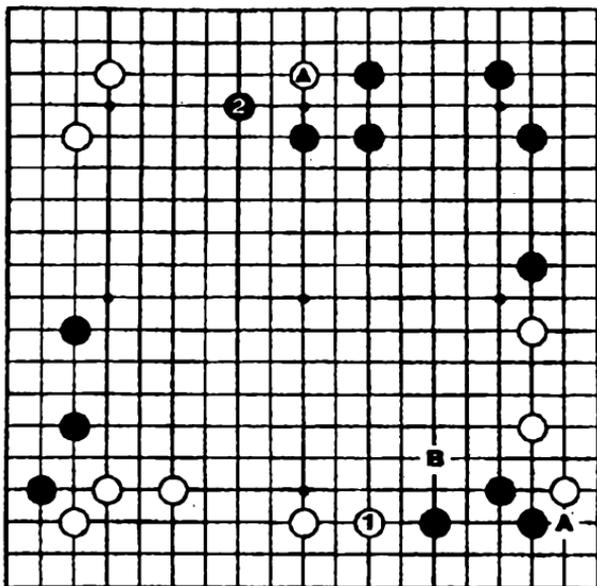


д6



### Д.1 (Неверное направление)

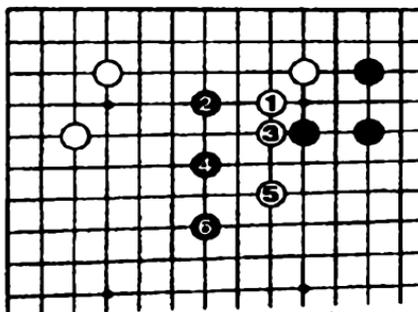
В общем, прыжок 1 хорошая атака. Хотя территория белых увеличивается незначительно, камень 1 угрожает правому нижнему углу чёрных. Тем не менее, у чёрных еще есть определенная свобода действий (они могут удлинить «А») или прыгнуть «В»), поэтому их угол не подвержен большой опасности. С другой стороны, ход ч.2 захватывает камень ④, а эта потеря для белых весьма чувствительна.



Д1

### Д.2 (Белые под атакой)

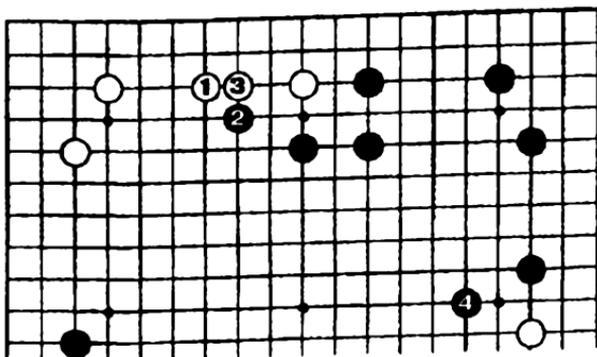
Белые играют 1, пытаясь развивать свою зону. К сожалению, вторжение ч.2 нарушает их планы. Чтобы предотвратить блокировку, белые вынуждены удлинить 3. В результате после 6 хода чёрные разрушают зону белых на верхней стороне, и белые недовольны таким результатом.



Д2

### Д.3 (Правильное направление)

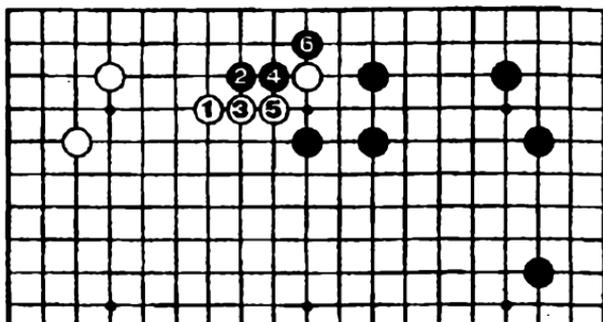
Прыжок б.1 для защиты территории – хорошая мысль. Однако ход 1 является слишком пассивным и оборонительным; белым приходится отвечать на ч.2, и это неприятно для них. Затем чёрные прыгают 4 и формируют грандиозную зону.



Д3

#### Д.4 (Слабо)

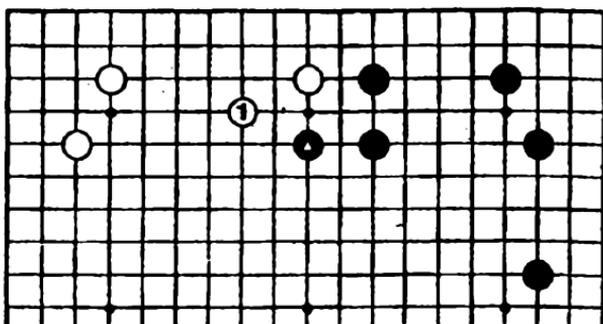
Белые прыгают 1, пытаясь огородить как можно больше территории. К сожалению, вторжение 2 выявляет слабость белой формы. Белые пытаются запереть чёрных 3 ходом, но чёрные соединяются понизу продолжением до 6 хода. Попытка белых кончилась неудачей.



Д.4

#### Д.5 (Кэйма)

Ход б.1 обеспечивает правильную защиту верхней стороны. Когда чёрные накрывают 3, кэйма («ход коня») часто является правильным ответом.

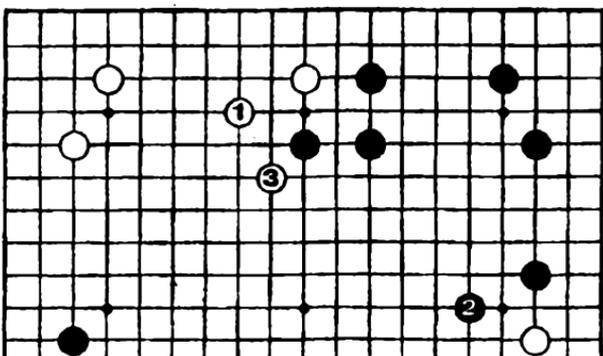


Д.5

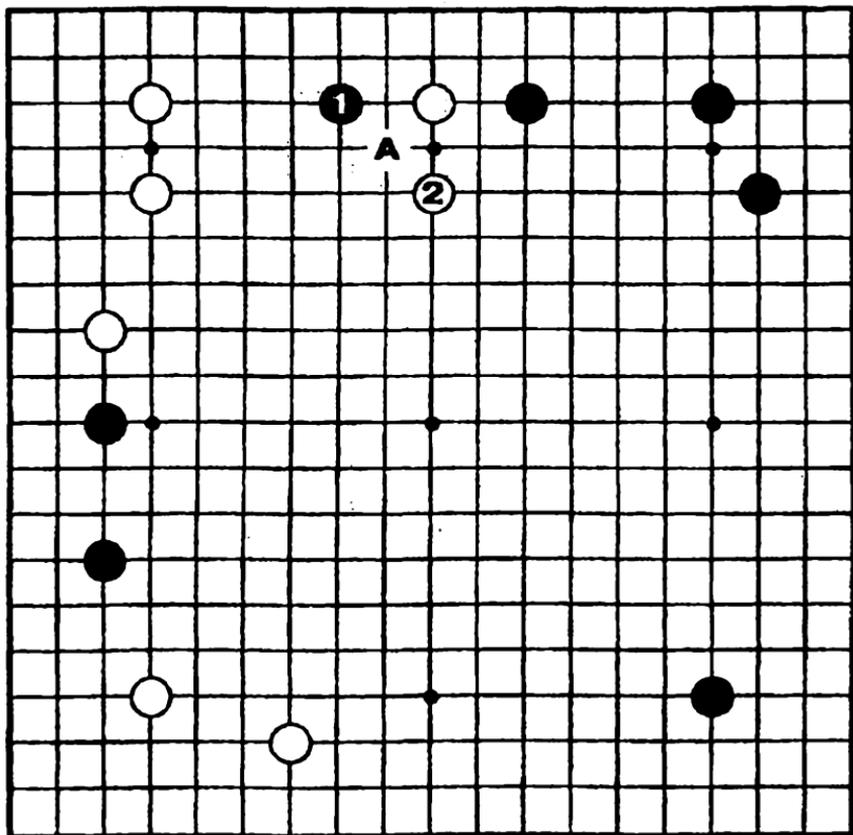
#### Д.6 (Критический пункт для расширения зоны)

После прыжка б.1 чёрные занимают пункт 2, важный для расширения их зоны в правой верхней части доски. С другой стороны, белые занимают пункт 3, важный для расширения белой зоны наверху слева.

Эти два пункта равноценны. Если чёрные вместо 2 играют в 3, то белые отвечают 2.



Д.6



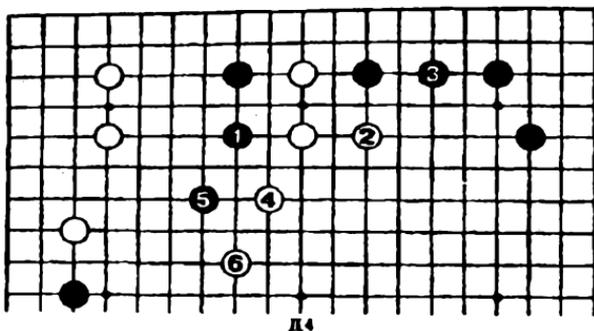
**Задача 22. Ход чёрных**

Чёрные вторгаются 1, а белые выпрыгнули 2. На самом деле белые погоропились с ответом – вместо 2 им следовало играть «А», чтобы перейти в атаку и предотвратить соединение чёрного камня с правой группой. Как чёрным использовать ошибку белых и устроить свой камень 1?



#### Д.4 (Хорошо для белых)

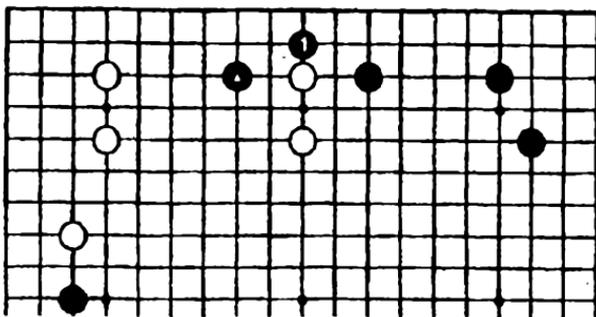
Довольно часто прыжок 1 является лучшим ответом для выхода в центр. Однако белые накрывают 2 для усиления своих камней, а затем прыгают 4 и переходят в атаку на два чёрных камня. Такое развитие событий неблагоприятно для чёрных. После 6 хода белые имеют более перспективную позицию.



д4

#### Д.5 (Простое цукэ)

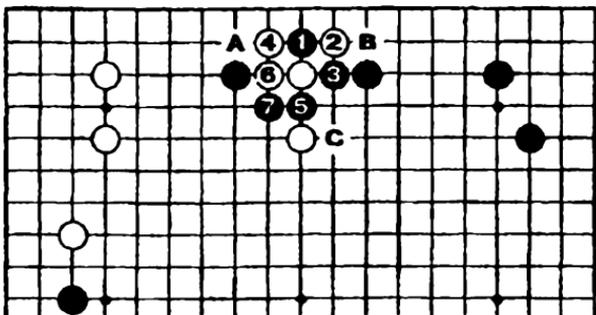
Итак, заложить базу для камня 1 слишком трудно. С другой стороны, если чёрные просто побегут в центр, они попадают под серьёзную атаку. А значит, чёрные должны попытаться соединиться со своей группой справа через цукэ 1.



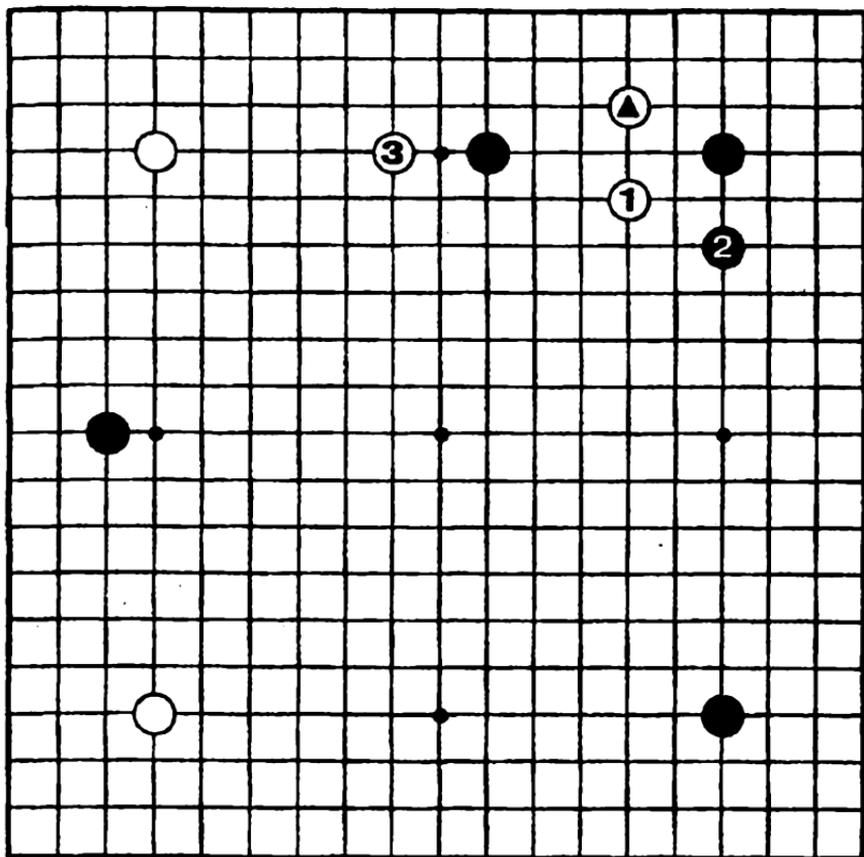
д5

#### Д.6 (Разрезание)

Ханэ б.2 в ответ на цукэ 1 сыграно в правильном направлении. На ч.3 у белых нет другого ответа, кроме атаки 4. После 5, 7 белые камни разделены. Если белые удлинятся «А», готовясь к атаке в одном из пунктов разрезания, черные в сэнтэ поворачивают «В». Белые захватывают камень 1, а чёрные играют ханэ «С». Они успешно построили хорошее внешнее влияние.



д6

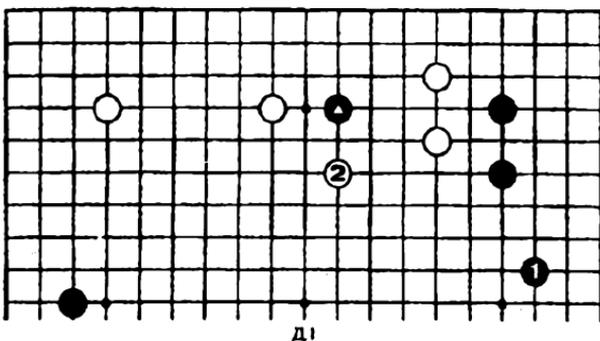


### Задача 23. Ход чёрных

Белые прыгают к центру 1 через один пункт от камня ▲. Чёрные прыгают 2 и распространяют свое влияние на правую сторону. Белые зажимают 3, пытаясь компенсировать атакой приобретения чёрных. Как лучше всего ответить чёрным?

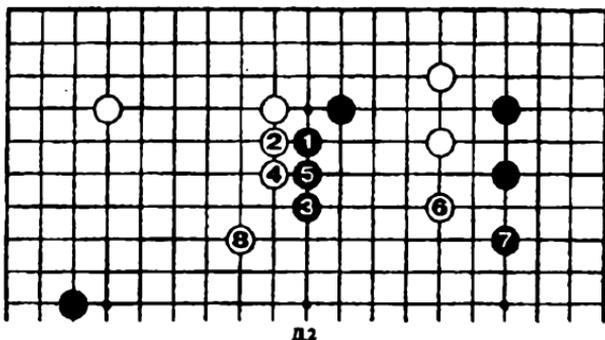
### Д.1 (Окружение)

Ход ч.1 огораживает надежную территорию по правой стороне. Но белые окружают камень 1 ходом 2, и это плохо для чёрных. Белые получат прибыль в будущем, когда черные попытаются спасти свой камень 1.



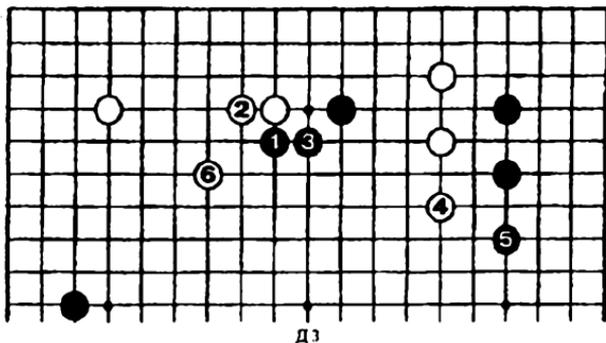
### Д.2 (Плохо для чёрных)

Чёрные пытаются укрепиться диагональным ходом 1. Белые расширяют свою зону: 2, 4. Однако на прыжок б.6 чёрным тоже приходится отвечать прыжком 7, после чего б.8 расширяет зону белых и одновременно атакует группу чёрных в центре. Это плохо для чёрных.



### Д.3 (Укрепление на верхней стороне)

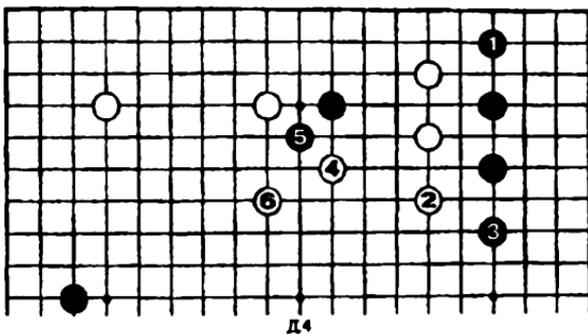
Чёрные пытаются укрепиться посредством цукэ 1 и перейти в атаку на два белых камня. Спокойное ноби 2 нарушает планы чёрных. Белые в сэнтэ прыгают 4, а затем атакуют три чёрных камня ходом 6. Заодно этот ход укрепляет территорию белых на верхней стороне.



#### Д.4 (Ошибка в выборе направления)

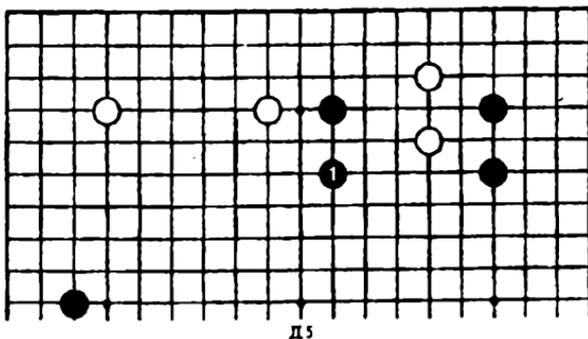
Прыжок 1 обеспечивает угловую территорию и лишает белые камни базы.

Тем не менее, этот ход сделан в неверном направлении. После обмена 2–3 белые проводят мощную атаку 4. Если чёрные отвечают диагональным ходом 5, белые прыгают 6 и получают несомненное преимущество.



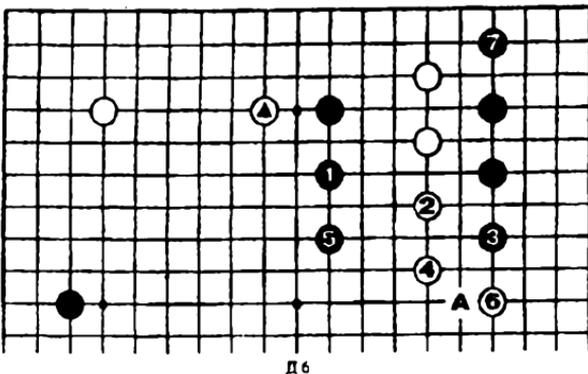
#### Д.5 (Правильное решение)

Чёрные прыгают 1 и терпеливо ждут, когда им представится возможность атаковать белых с одной из двух сторон. Это и есть правильный ответ. Только легкий прыжок 1 поможет чёрным обустроить свою группу без укрепления противника.



#### Д.6 (Хорошо для чёрных)

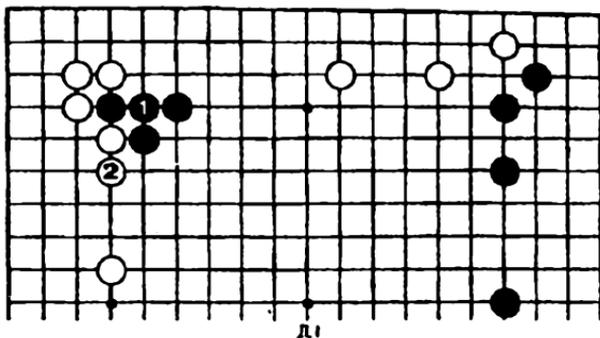
Рассмотрим возможное продолжение предыдущей диаграммы. Белые выпрыгивают 2, 4, а чёрные занимают ключевые пункты 3, 5 для продолжения атаки. Белые запирают чёрных в углу 6; чёрные защищаются 7, намечая использование слабости белых «А». Атакующая сила камня ▲ заметно снизилась.





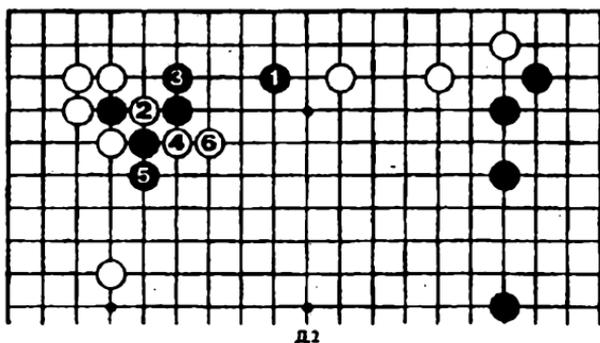
### Д.1 (Переконцентрированная форма)

Соединение 1 (с построением переконцентрированной формы) — ошибка, которая часто встречается у слабых игроков. Белые удлиняются 2, и четыре чёрных камня лишаются базы. Чёрным придется изрядно помучиться с обустройством этих камней.



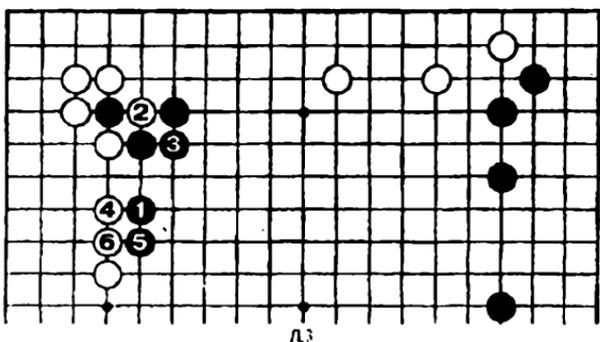
### Д.2 (Двойная атака)

Ход ч.1 пытается заложить базу на стороне. Однако белые захватывают камень 2, и у чёрных нет подходящего ответа. Если чёрные опускаются 3, чтобы спасти камень 1, белые проводят мощное разрезание 4. После 6 хода силы чёрных разделены надвое.



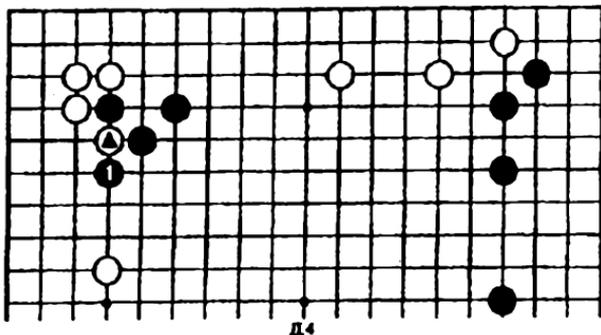
### Д.3 (Территория белых слишком велика)

Хотя прыжок 1 обеспечивает развитие в центре, белые захватывают камень 2. Чёрные защищаются от разрезания 3, и белые окружают громадную территорию на левой стороне: 4, 6. Такой результат не устраивает чёрных.



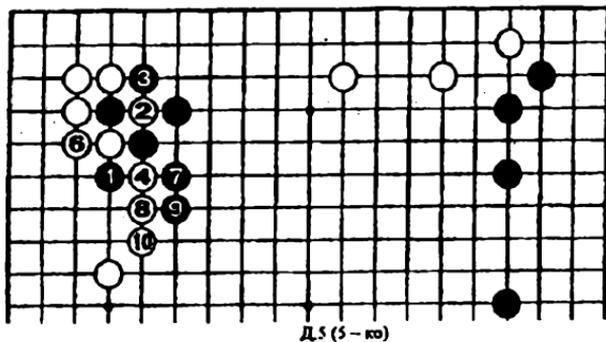
#### Д.4 (Правильное решение)

На атари Ⓐ чёрные отвечают встречным атари 1; это и есть правильное решение. Если простой ответ даёт перецентрированную форму, всегда стоит поискать другую тактику. Игрок, который упрямо спасает все камни, попавшие в атари, никогда не станет сильнее.



#### Д.5 (Большая территория белых)

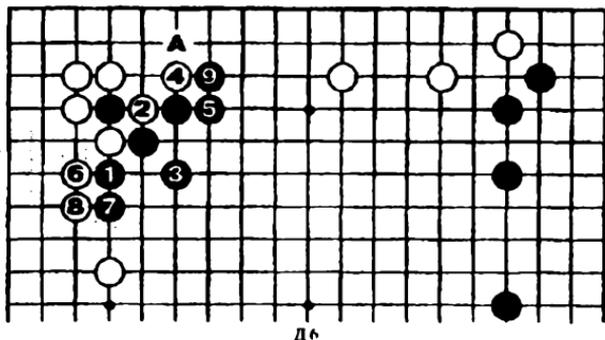
На встречное атари 1 белые захватывают чёрный камень. Чёрные снова играют атэ 3, пытаясь придать белым перецентрированную форму, но на этот раз они перестарались. Дело в том, что атари чёрных не влияет на жизнь белой группы, и белые могут перезарезать 4. После 10 хода белые довольны своим результатом.

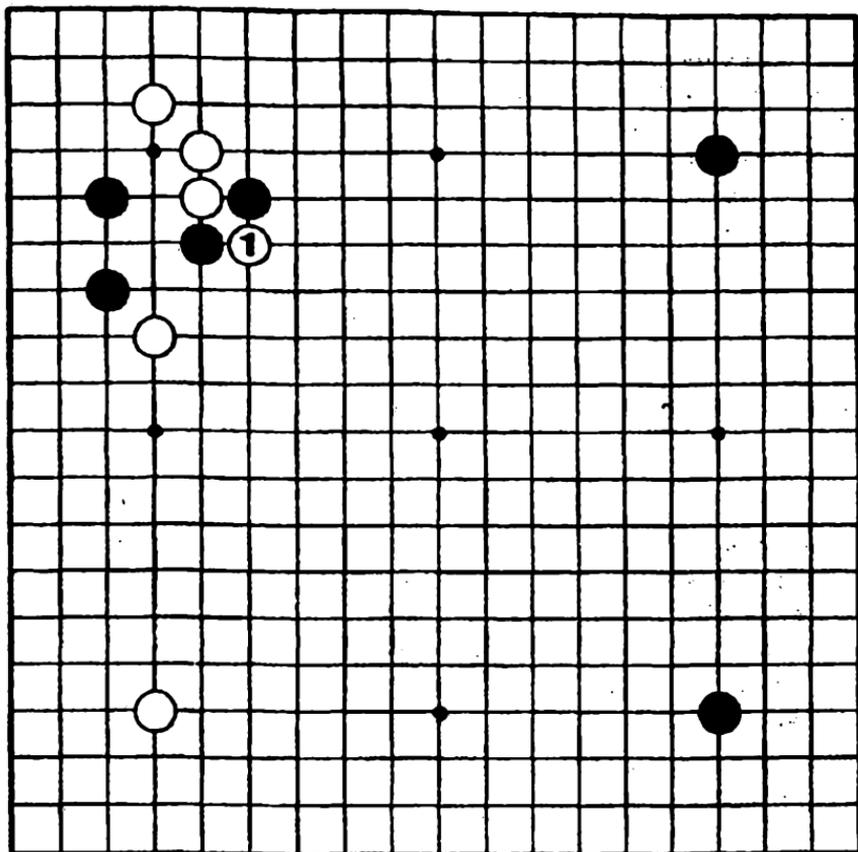


#### Д.6 (Великолепное внешнее влияние)

Когда белые захватывают камень, чёрным следует соединиться «стигриной пастью» 3. Белые расширяют угловую территорию 4, 6, а чёрные блокируют выход белых с одной из сторон: 9.

Хотя белые могут опуститься «А», чёрные построили великолепное внешнее влияние.



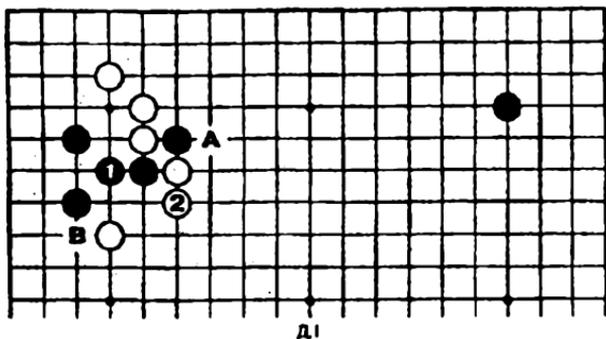


### Задача 25. Ход чёрных

Белые разрезали 1, пытаясь атаковать две чёрные группы по отдельности. Если рассмотреть возможные продолжения с атари, можно легко прийти к правильному решению. Но при этом необходимо понимать, что попасть под двойную атаку хуже, чем попасть под атари.

### Д.1 (Ноби)

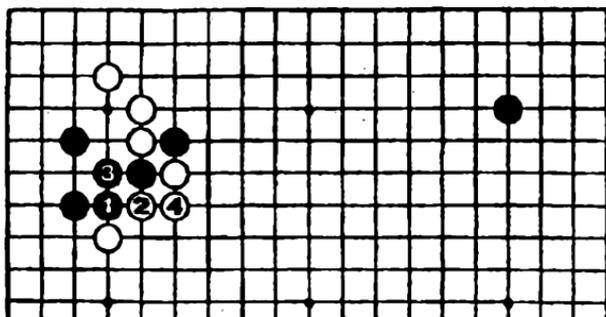
Чёрные удлиняются 1, предотвращая атаки белых в этом пункте. К сожалению, ход ч.1 существенно ограничивает подвижность чёрной группы. Белые отвечают мощным ноби 2. Далее в зависимости от ответа черных они намерены сыграть атаки «А» или заблокировать «В». Белые получили преимущество.



д1

### Д.2 (Аналогичный результат)

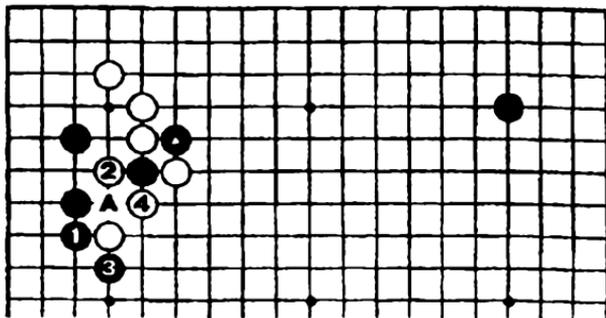
Чёрные удлиняются 1, но после атаки б.2 результат чёрных выглядит весьма убогим. Камню ч.3 не хватает подвижности, поэтому этот ход малоэффективен. Напротив, б.2 способствует построению внешнего влияния. Результат после 4 хода напоминает Д.1.



д2

### Д.3 (Лишнее разрезание)

Чёрные удлиняются 1, чтобы развить свою территорию на левой стороне. Но белые удлиняются 2, и результат становится невыгодным для черных. Чёрные играют ханэ 3, белые захватывают 4, и камень  $\bigcirc$  становится лишним. Если вместо 3 чёрные удлинятся 4, белые разрежут «А», и позиция станет ещё хуже для чёрных.

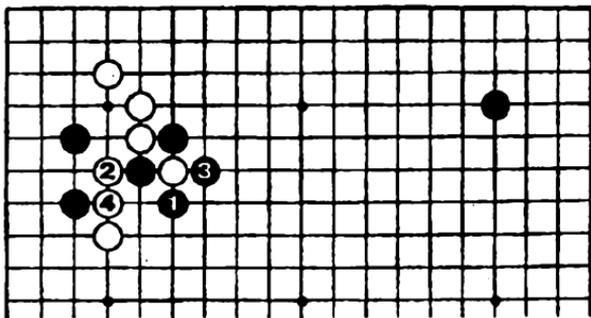


д3

#### Д.4 (Хорошо для белых)

Атари в подобных позициях обычно нехорошо (не считая некоторых специфических ситуаций). На первый взгляд атари 1 перехватывает инициативу, но белые отвечают сильным встречным атари 2. Хотя чёрные захватили камень, полученная ими форма поннуки прижата к сильной белой стене, а два камня на стороне отрезаны.

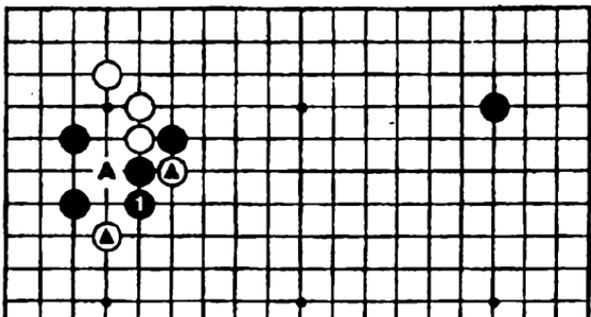
Такой результат однозначно лучше для белых.



д4

#### Д.5 (Правильное решение)

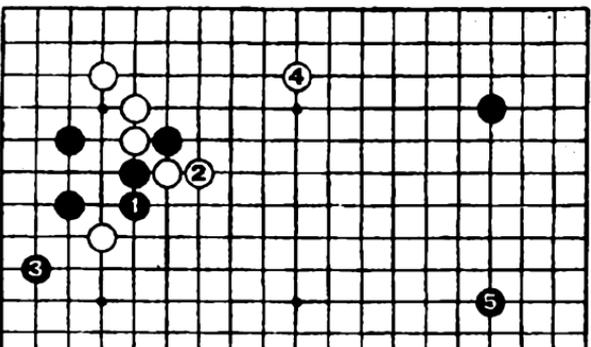
Ход ч.1 предотвращает атари противника в пунктах 1 и «А». Ноби 1 гораздо сильнее «А» (см. Д.1), поскольку оно даёт чёрным возможность развиваться в центр и разделяет камни А.



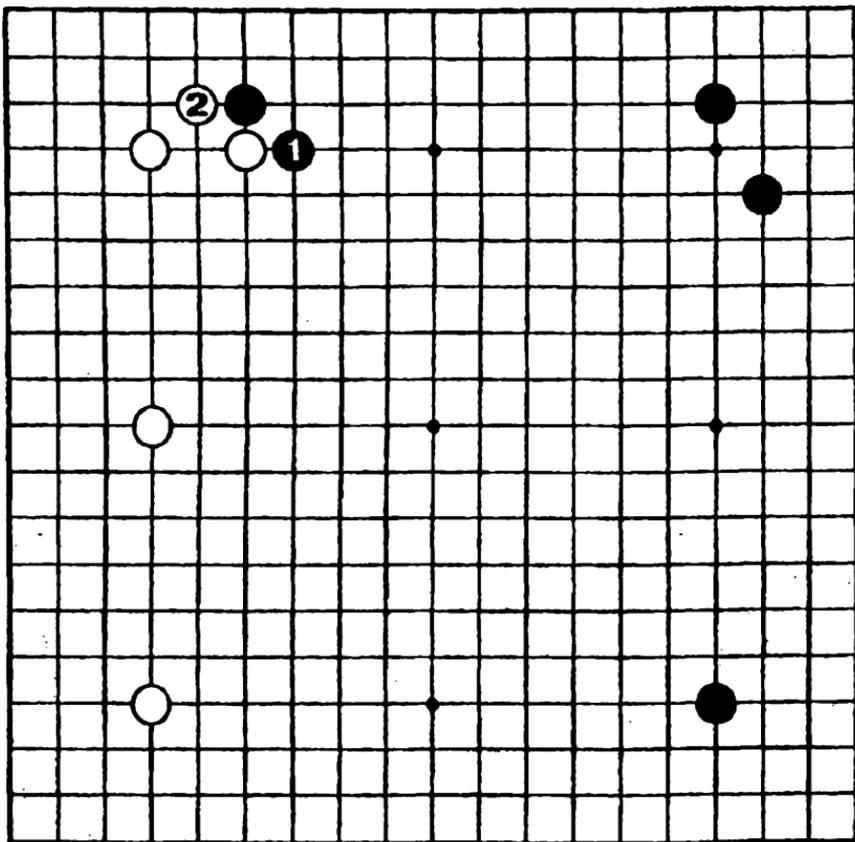
д5

#### Д.6 (Дзёсэки)

В продолжение предыдущей диаграммы белые удлиняются 2, чтобы предотвратить атари со стороны чёрных. Это правильное решение. Ход ч.3 важен для внешнего развития. С ходом 4 локальное дзёсэки подходит к концу. Чёрные строят хорошую позицию на правой стороне ходом 5 и имеют хорошие перспективы.



д6

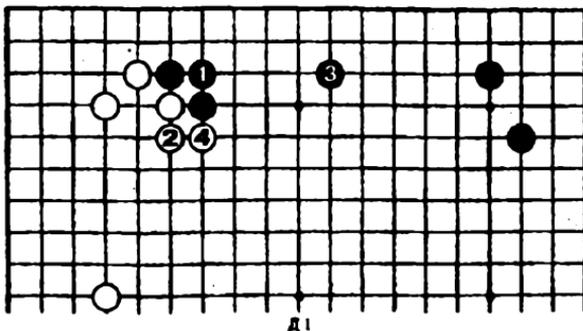


**Задача 26. Ход чёрных**

Чёрные играют ханэ 1, а белые отвечают построением «тигриной пасти» 2. Эти пункты являются критическими для обеих сторон. Ходом 2 белые защищают угол и строят хорошую форму, чтобы не попасть под атаку. Что дальше делать чёрным? Подсказка: подумайте, какую пользу может принести атари.

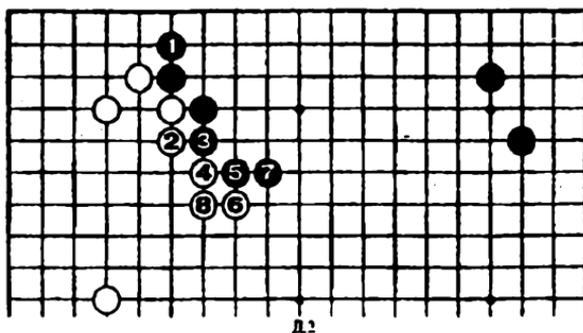
### Д.1 (Пассивно для чёрных)

Соединение 1 слишком пассивно – чёрные думают только о том, чтобы избавиться от своих слабостей. Ноби 2 укрепляет форму белых. Чёрные согласно поговорке распространяются через три пункта от стены из двух камней: 3. Но после того, как белые повернут 4, форма чёрных выглядит скованно и не имеет перспектив для развития.



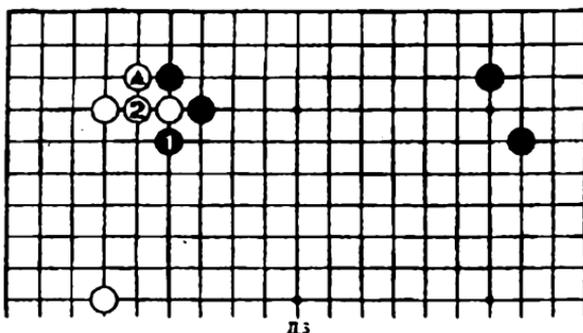
### Д.2 (Огромная территория белых)

Ход ч.1 тоже предотвращает атари и стремится к получению прочной территории. Однако белые строят огромную территорию в левой верхней части доски продолжением 2...8.



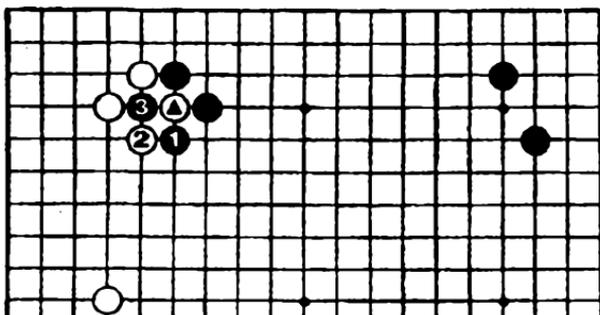
### Д.3 (Идеальный момент)

Атари, которые сокращают эффективность камней противника, следует использовать сразу и не задумываясь. Когда чёрные играют атари 1, белые заканчивают с переконцентрированной формой. Стоит вспомнить, что ханэ ▲ игралось именно для того, чтобы предотвратить переконцентрацию.



#### Д.4 (Нехватка ко-угроз)

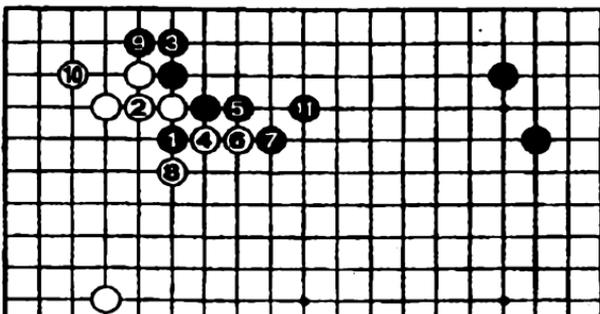
Вместо соединения 3 белые могут заблокировать 2 и начать ко-борьбу. Но на столь ранней стадии игры ко-угроз нет, поэтому затевать ко-борьбу неразумно. Независимо от того, какую угрозу выберут белые, черные проигнорируют ее и соединятся 4. Впрочем, даже если белым удастся выиграть ко, их угол относительно слаб, и общий результат будет благоприятным для чёрных.



Д.4

#### Д.5 (Дзёсэки)

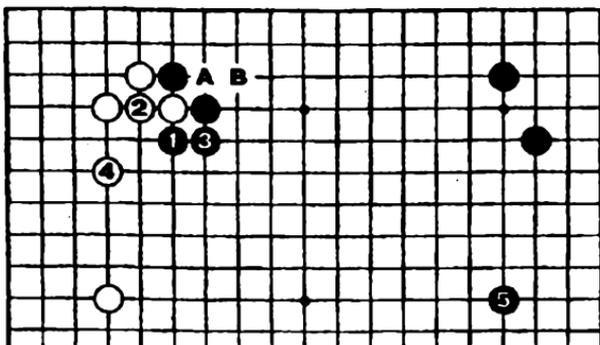
После обмена: 1 – 2 чёрные опускаются 3 для получения надёжной территории. По сравнению с Д.2, где чёрные опустились немедленно, польза от хода 1 становится очевидной. Продолжение до 11 хода считается стандартным дзёсэки. Теперь, когда вы знаете этот вариант, вы можете применять его в своей игре.



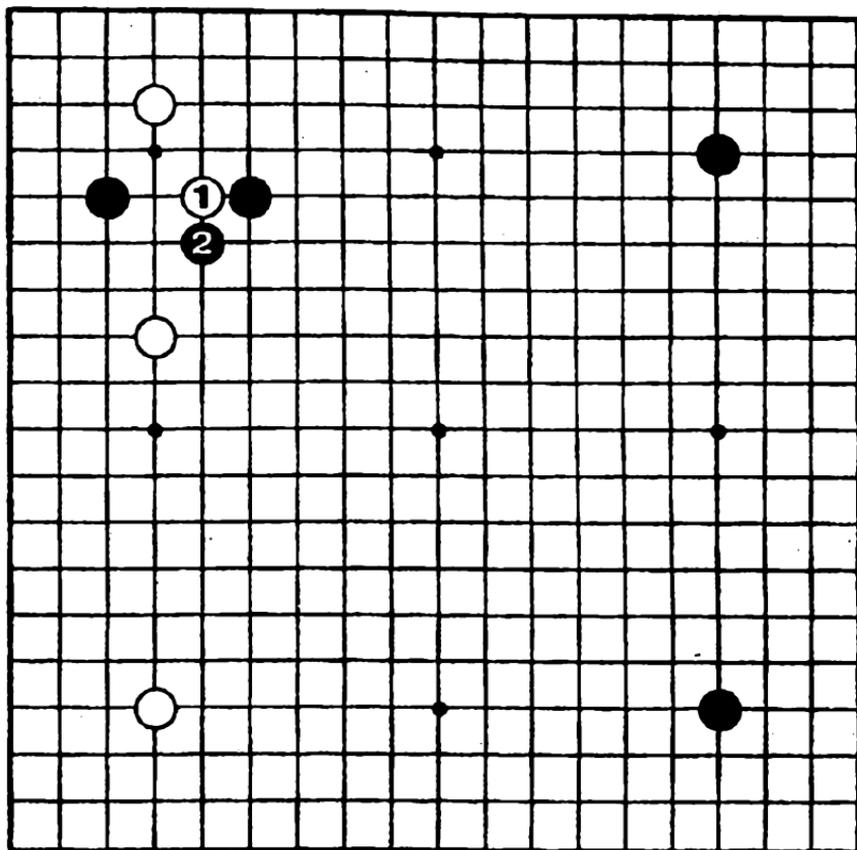
Д.5

#### Д.6 (Внешнее влияние)

Соединение ч.3 направлено на получение внешнего влияния. Прыжок 4 занимает критический пункт для получения территории слева. Ход ч.5 последовательно реализует стратегию черных по получению внешнего влияния. Если белые играют атари «А», чёрные отвечают встречным атари «В».



Д.6

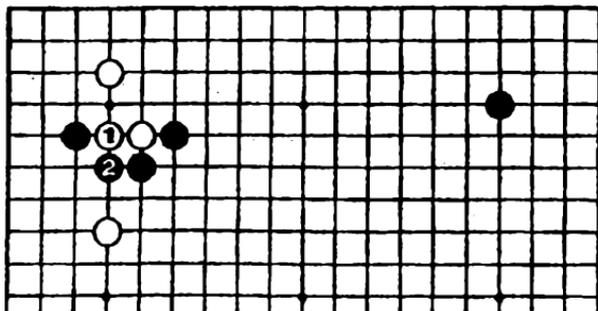


**Задача 27. Ход белых**

Цукэ 1 выявляет слабость формы чёрных. Чёрные ответили ханэ 2; как следует отвечать белым? Анализ возможных атари со стороны противника позволяет легко прийти к правильному ответу.

### Д.1 (Напрашиваясь на ханэ)

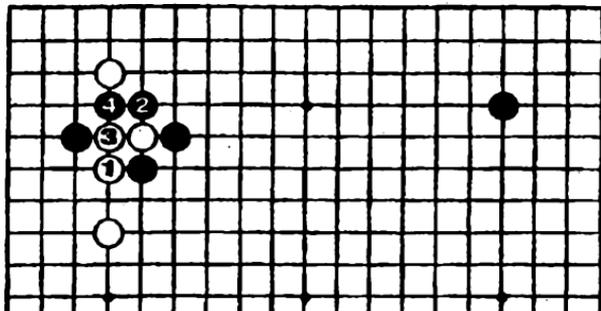
Самому подставляться под ханэ на голову камней просто ужасно; старайтесь избегать подобных неприятностей. Ход ч.2 разделяет белых надвое. Угол белых имеет множество слабостей, и общий результат неблагоприятен для белых.



Д1

### Д.2 (Разделение)

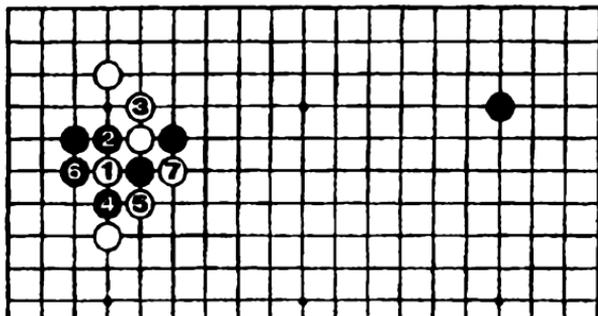
Белые играют ханэ 1, пытаясь разделить чёрные камни и атаковать их по отдельности. Но вместо этого чёрные разделяют силы белых: ч.2, 4. Такой результат очень плох для белых. Раздробленность сил — один из признаков слабой игры.



Д2

### Д.3 (Запирание)

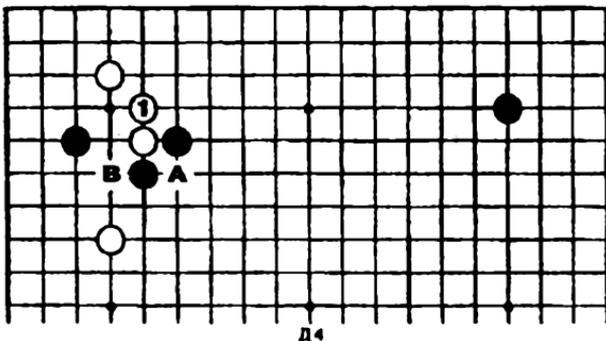
Но если на ханэ б.1 чёрные разрежут 2, белые соединятся 3, и это плохо для чёрных. Атари ч.4 смотрится хорошо, но белые играют встречное атари 5, 7 и полностью запирают черные камни на стороне.



Д3

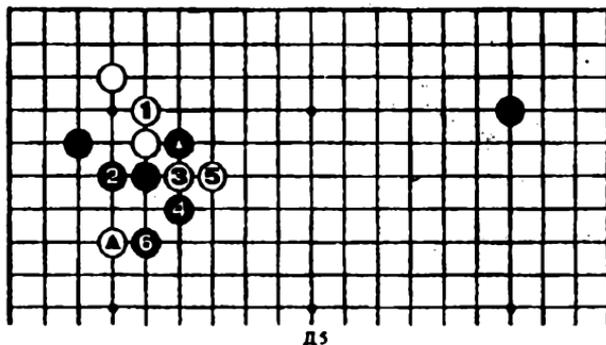
#### Д.4 (Правильное решение)

Белые занимают критический пункт 1 для предотвращения атаки. Это спокойное ноби планирует разрезание в одном из пунктов «А» и «В». Помните: лучший пункт для атаки со стороны противника также является критическим пунктом, который нужно занимать в первую очередь.



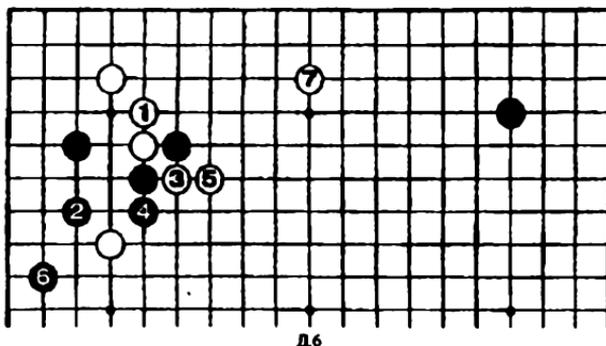
#### Д.5 (Дзёсэки)

Далее чёрные обычно продолжают ноби 2. Конечно, белые разрезают 3. Продолжение до 6 хода является одним из основных дзёсэки. Теперь белые выбирают между захватом 4 и спасением 4.



#### Д.6 (Вариант)

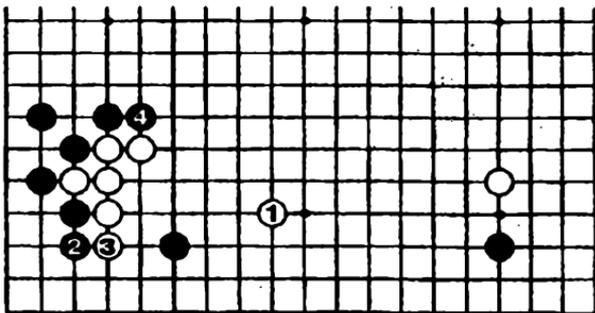
Чёрные также могут образовать форму прыжком 2 (см. задачу 25, Д.6). Продолжение до 7 хода также является дзёсэки.





### Д.1 (Скованная форма белых)

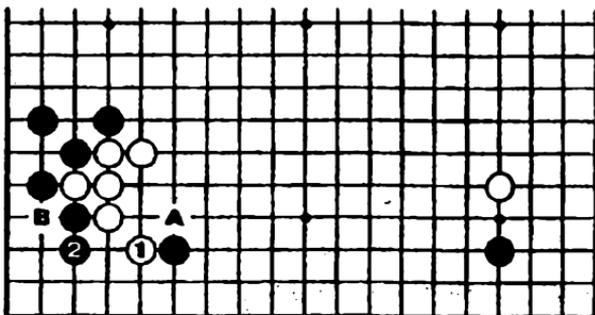
Огораживание одиночного чёрного камня ходом 1 недостаточно хорошо. Чёрные в сэнтэ опускаются 2 и удлиняются 4, образуя живую, динамичную форму. Напротив, форма белых выглядит скованно.



Д.1

### Д.2 (Чёрные получают большую прибыль в углу)

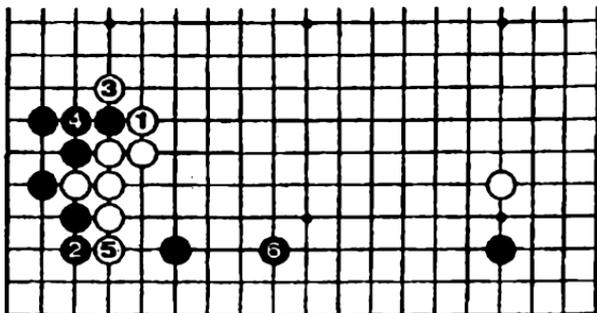
Играя 1, белые рассчитывают, что чёрные удлинятся «А», и тогда они смогут разрезать «В». К сожалению, белые принимают желаемое за действительное. Чёрные опускаются 2 и получают большую прибыль в углу.



Д.2

### Д.3 (Чёрные легко устраиваются)

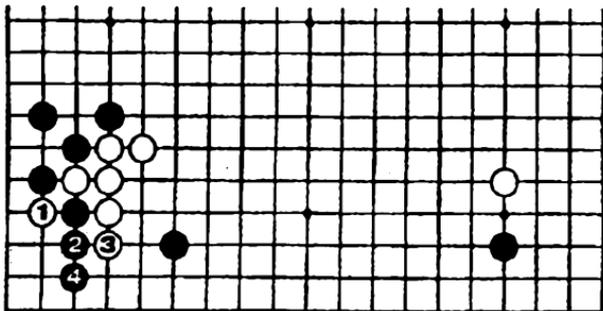
Поворот 1 весьма прочен, но чёрные опускаются 2 и получают неплохую прибыль в углу. Белые с сэнтэ отыгрывают атари 3, но после этого они вынуждены соединиться 5. После распространения 6 обе чёрные группы слишком легко устроились. Результат недостаточно хорош для белых.



Д.3

#### Д.4 (Необдуманное разрезание)

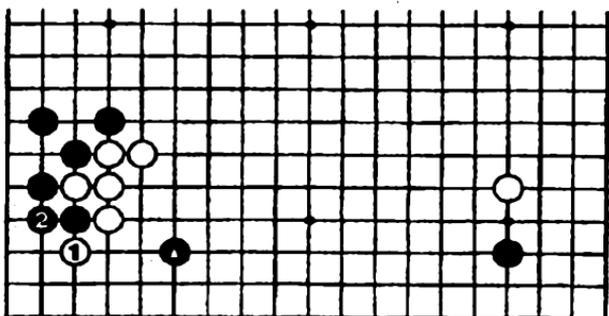
Если белые легкомысленно режут 1, то чёрные продлеваются 2, и белые ничего не получают. После обмена: 3 – 4 становится ясно, что разрезание лишь привело к потере очков.



Д.4

#### Д.5 (Правильное решение)

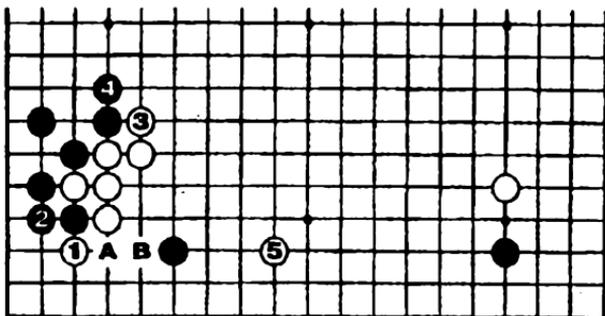
Атари, сокращающие эффективность камней противника, почти всегда являются хорошими ходами. Атари 1 – сильный ход. Белые заставляют черных соединиться по второй линии и ограничивают их свободу действий. Белые в сэнтэ отрезают камень 3 и могут быть удовлетворены.



Д.5

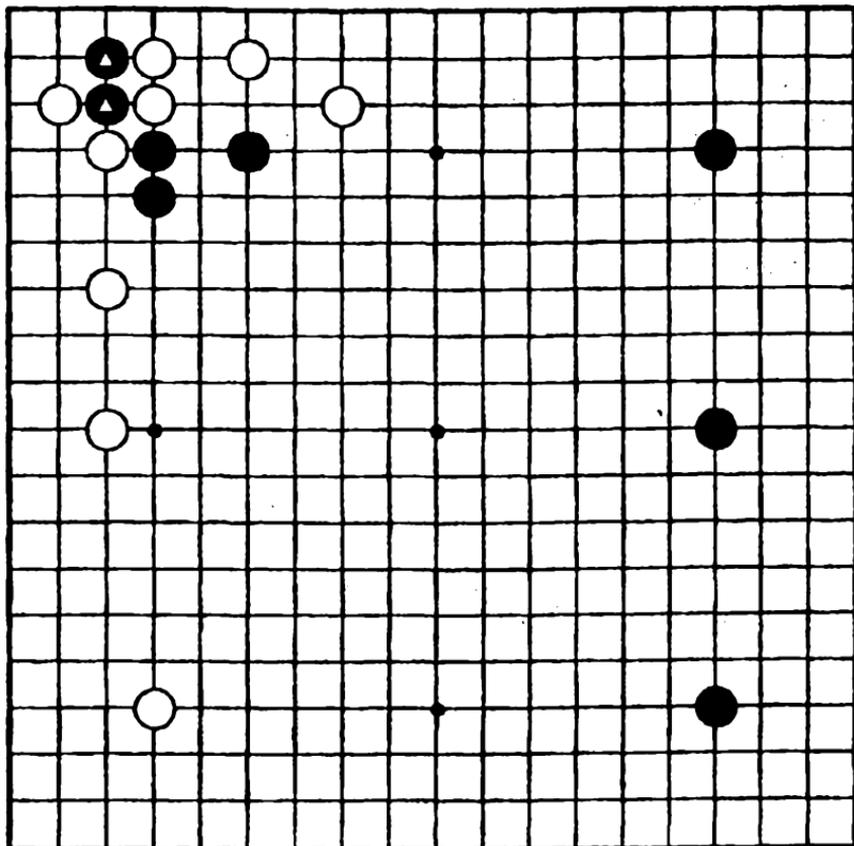
#### Д.6 (Дзёсэки)

Продолжение Д.5: белые нажимают 3, а чёрные удлиняются 4. Зажим ходом 5 – стандартный приём для атаки. Если чёрные разрежут «А», белые играют атари «В».



Д.6

## Задачи 29...36 (Разрезание)

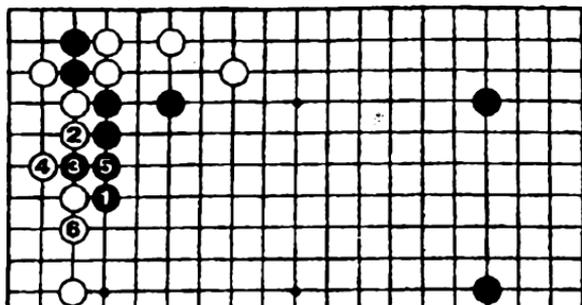


### Задача 29. Ход чёрных

Два камня **○** подвергаются большой опасности. Чёрные должны решить, стоит ли их спасать или же пожертвовать ими ради получения прибыли. Если вы будете знать, когда и как следует спасать или жертвовать камни, это поможет вам с выбором тактики в реальной игре.

### Д.1 (Белые получили прибыль)

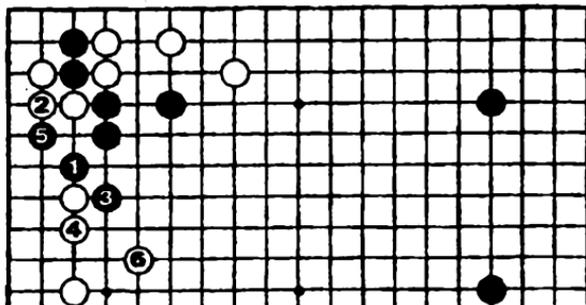
Цукз 1 направлено на развитие к центру. Однако белые легко захватывают два чёрных камня, практически ничего не отдавая взамен. Прибыль белых на левой стороне получается слишком большой. Чёрные неэффективно использовали свои два камня в углу.



д1

### Д.2 (Слабая форма чёрных)

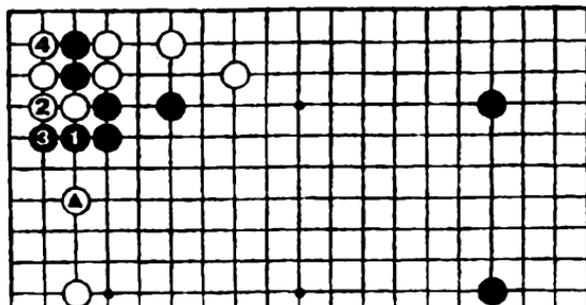
Чёрные прикрепляются 1 в надежде, что белые удлинятся 3, и тогда можно будет сыграть атари 2. К сожалению, белые сами соединятся 2 и нарушают планы чёрных. В продолжении до 6 хода белые продолжают атаковать слабую форму чёрных. Ход 4.5 необходим, чтобы предотвратить соединение белых.



д2

### Д.3 (Слабое разделение)

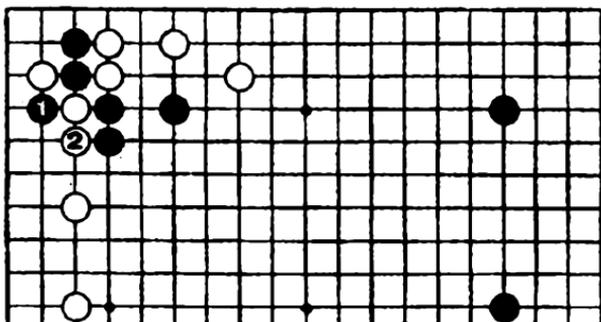
Чёрные решают пожертвовать два камня в углу и разделяют белые камни: 1, 3. Но белые опускаются 4, и у чёрных нет нормального продолжения. Такой подход практически не влияет на камень А:



д3

#### Д.4 (Правильное решение)

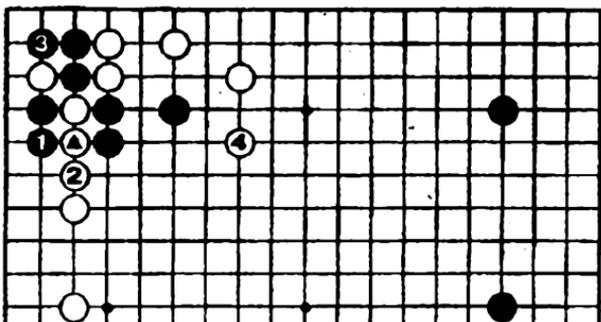
Наверное, атари 1 многим читателям покажется неожиданным, но это правильный ответ. Решение подобных задач в реальной игре невозможно без тщательного анализа и счета. Итак, у белых нет выбора, и они вынуждены удлиняться 2. Как продолжают чёрные?



Д.4

#### Д.5 (Плохое атари)

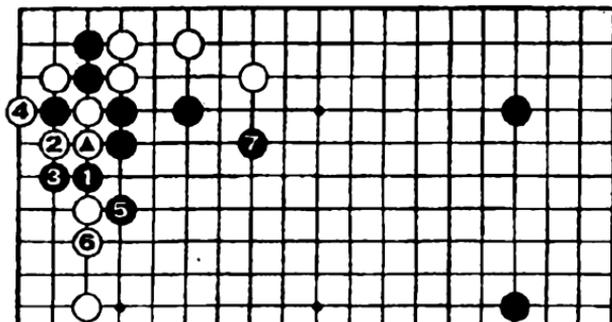
Белые удлинились 4 и чёрные сыграли атари 1. Но они сами роют себе яму, заставляя белых соединиться 2. Атари, которые помогают противнику усилиться, обычно плохи. Чёрным остается только захватить камень 3 и выжить в углу, но после прыжка б.4 три чёрных камня становятся очень слабыми.



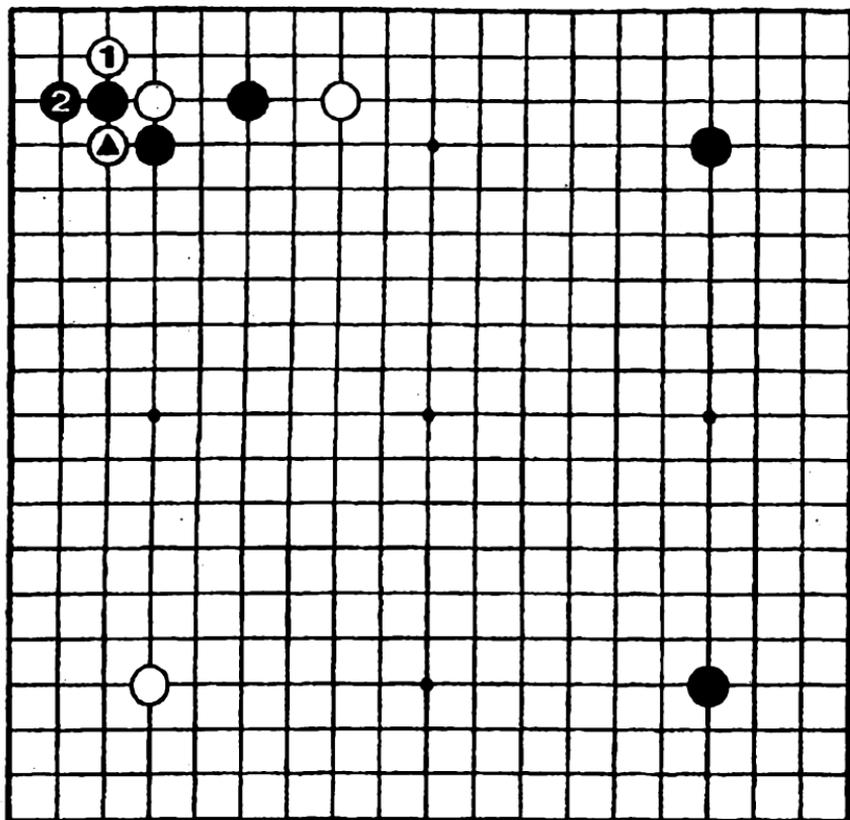
Д.5

#### Д.6 (Тигриная пасть)

После 4 чёрным следует играть атари 1. После б.2, 4 чёрные защищаются «тигриной пастью» 5, отделяя верхние камни белых от нижних. Если белые удлиняются 6, чёрные прыгают 7 и легко выходят в центр.



Д.6

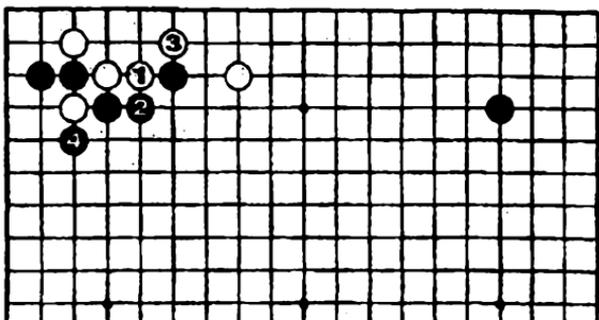


### Задача 30. Ход белых

Белые сыграли атари 1, чёрные удлинились 2. Позиция выглядит довольно запутанно. Ключевой вопрос – что делать с камнем ▲? Возможно, белым придется пожертвовать некоторые из своих камней, но эта жертва будет оправдана, если им удастся разделить черных и построить благоприятную позицию.

### Д.1 (Плохое продолжение)

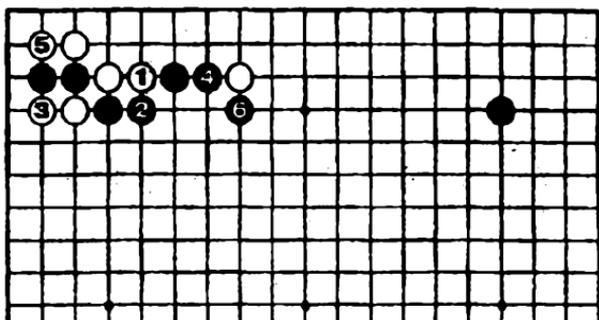
Удлиняясь 1 белые рассчитывают, что чёрные заблокируют 2, и тогда белые соединятся 3. Но ход б.1 плох, поскольку он провоцирует позицию с ханэ на голову белых камней. Разрешать чёрным соединять все свои камни нехорошо. После 4 хода все камни белых расположены слишком низко.



д1

### Д.2 (Прочная форма чёрных)

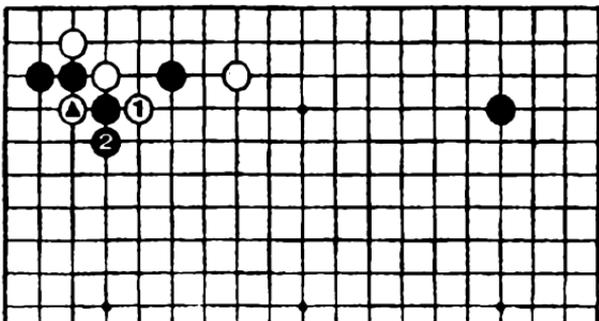
Белые опускаются 3, чтобы получить территорию в углу. Однако в ответ чёрные отрезают белый камень: 4, 6. Многие слабые игроки торопятся с захватом камней, но мелкая прибыль оборачивается большими потерями от раздробленности сил.



д2

### Д.3 (Правильное решение)

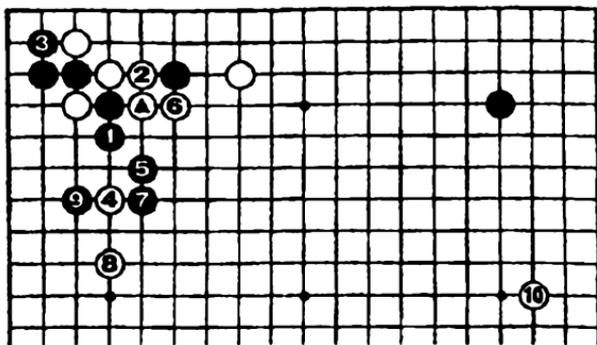
Белым следует играть атари 1, заставляя чёрных отвечать 2. Хотя этот ход способствует укреплению чёрных, на самом деле белые намерены пожертвовать ▲ ради атаки на чёрные камни.



д3

#### Д.4 (Смысл атари)

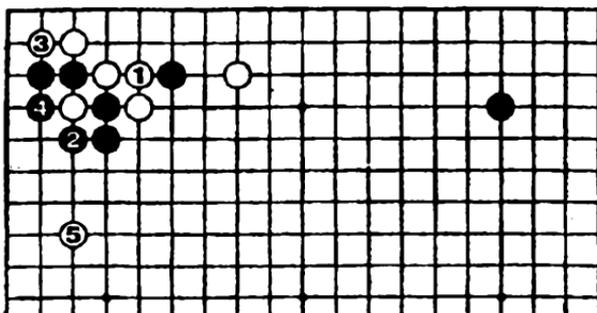
Посредством атари **▲** белые отрезают чёрный камень продолжением до 6 и компенсируют потерю своего камня. Продолжение до 9 хода входит в число основных дзёсэки. Далее белые вторгаются на сторону ходом 10.



Д.4

#### Д.5 (Опрометчиво)

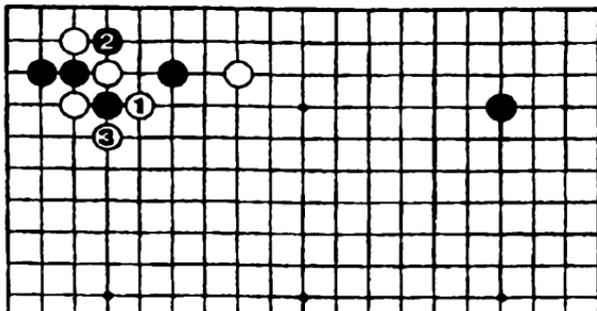
Когда белые соединяются 1 и отрезают чёрный камень, чёрные необдуманно играют атари 2 вместо поворота в 3. Но это позволяет белым сделать ход 3 в сэнтэ. После 5 хода белые камни работают весьма эффективно.



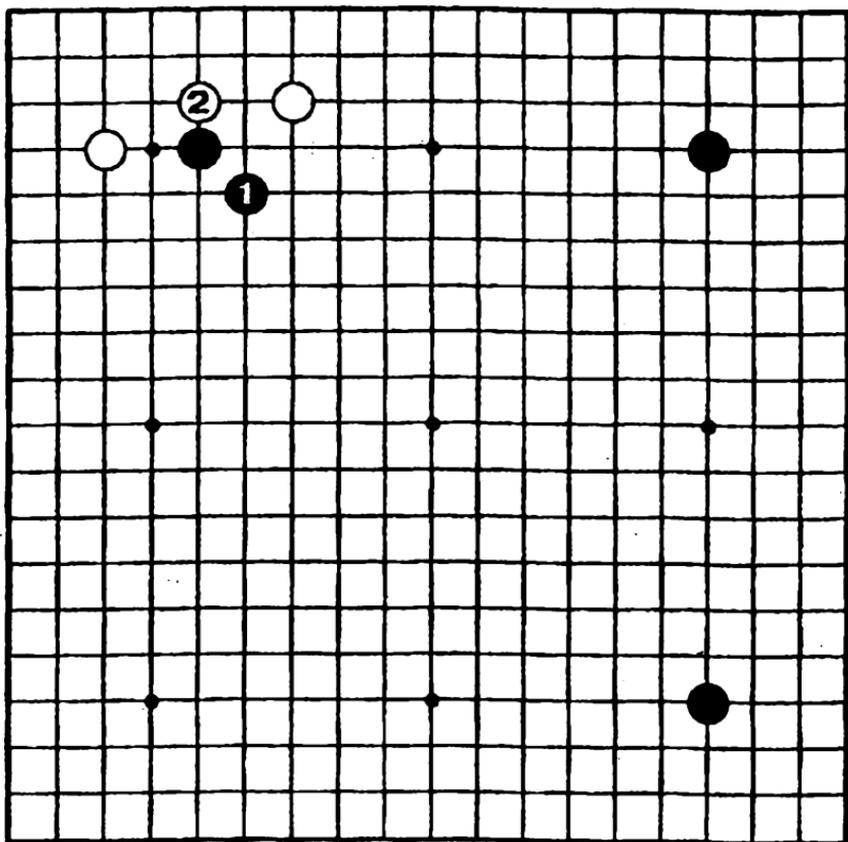
Д.5

#### Д.6 (Поннуки)

На атари 1 чёрные также могут ответить встречным атари 2 ради соединения со своим камнем справа. Однако после захвата чёрного камня 3 белые получают мощную форму поннуки. *Как правило, встречные атари, позволяющие противнику образовать форму поннуки, ради соединения, плохи.*



Д.6

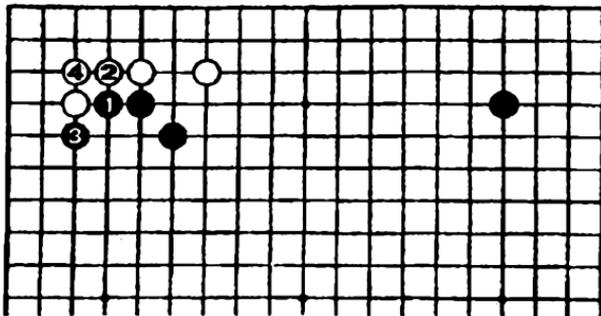


### Задача 31. Ход чёрных

Косуми ч.1 направлено на развитие к центру. Цукэ б.2 пытается соединить свои камни, но такой результат был бы решительно невыгоден для чёрных. Главный вопрос – как именно предотвратить соединение белых?

### Д.1 (Успешное соединение)

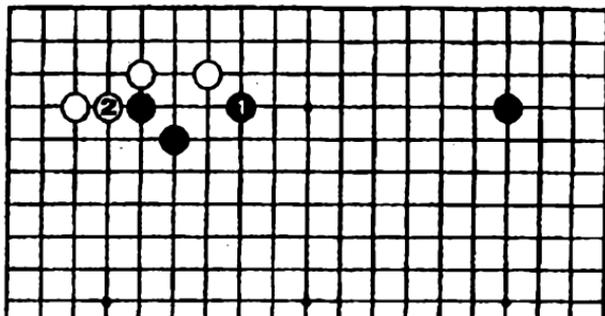
Чёрные нажимают 1 и заставляют белых соединиться 2, но это неразумно. Чёрные играют ханэ 3, и белые соединяются 4 с захватом большого угла. Чёрные не удовлетворены.



Д.1

### Д.2 (Большая территория белых)

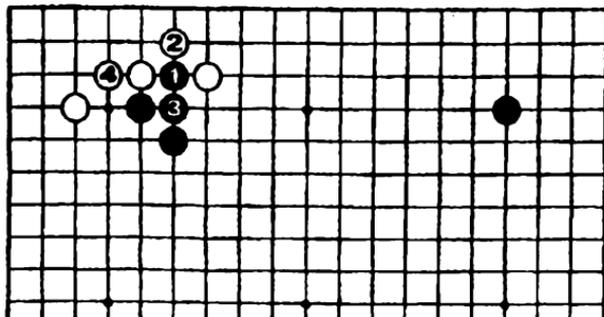
Катацки 1 направлено на получение внешнего влияния. Белые закрываются 2 и получают большую территорию в углу. Позволив белым легко соединиться, чёрные ничего не получили взамен.



Д.2

### Д.3 (Переконцентрированная форма)

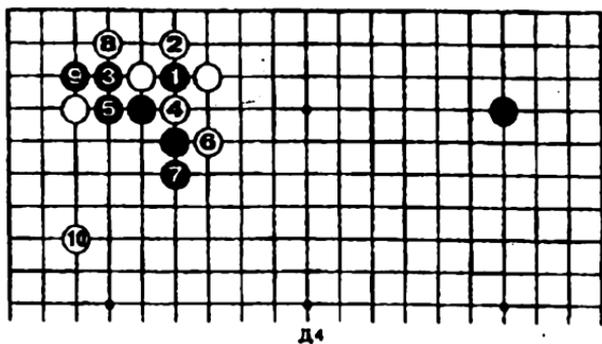
Чёрные пытаются создать дефекты в форме белых и вклиниваются 1. Но в ответ на атари 2 ход ч.3 образует переконцентрированную форму. Такой результат плох для чёрных. Ноби 4 защищает все дефекты формы белых и обеспечивает большую прибыль в углу. С другой стороны, группа чёрных не имеет базы и плавает в центре.



Д.3

#### Д.4 (Встречное атари)

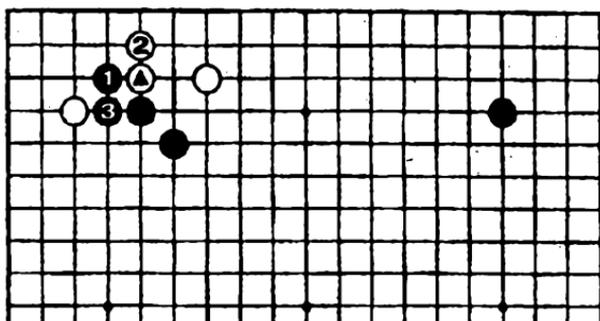
Чтобы избежать переконцентрации, черные объявляют встречное атари 3. В варианте до 9 хода жертва одного чёрного камня позволяет разделить белых на две группы. Тем не менее, такой результат недостаточно хорош для чёрных – белые получают хорошее внешнее влияние и легко развиваются 10.



Д4

#### Д.5 (Правильное решение)

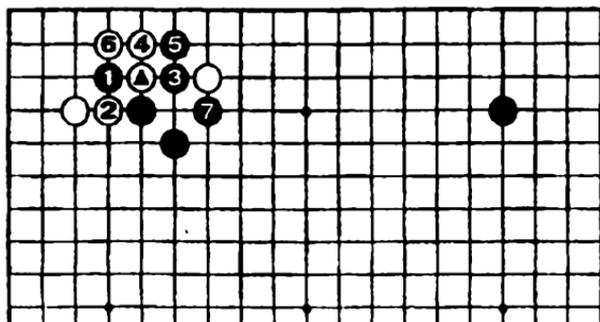
В ответ на цукэ 4 чёрные должны играть ханэ 1. Белые опускаются 2, чтобы предотвратить атари. Чёрные соединяются 3 и успешно разделяют белых. Чёрные довольны своей формой.



Д5

#### Д.6 (Разделение)

На ханэ 1 белые также могут провести перекрестное разрезание 2. Но тогда чёрные играют атари 3 и опускаются 5, отрезая белый камень. Далее чёрные нажимают 7 и берут отрезанный камень под полный контроль. Следовательно, цукэ 4 было неудачным ходом.

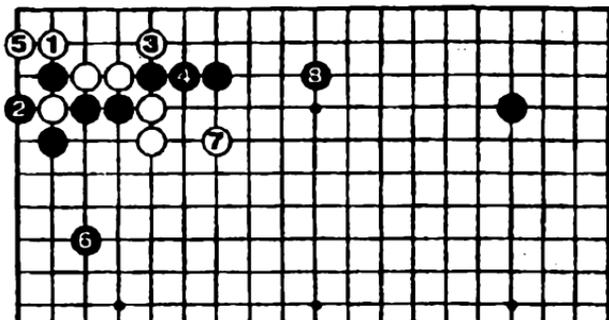


Д6



### Д.1 (Недостойная жизнь)

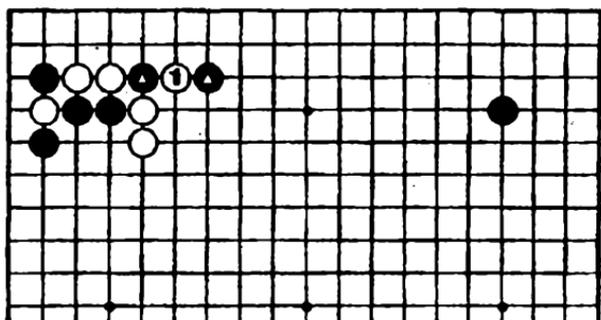
Белые могут выжить 1, 3, но чёрные укрепляют свое внешнее влияние: 2, 4. Дела белых очень плохи: им приходится играть сагари 5, чтобы окончательно выжить в углу, но чёрные прыгают 6, 8. Жизнь белых оказывается хуже смерти. Результат в высшей степени плох для белых.



Д.1

### Д.2 (Правильное решение)

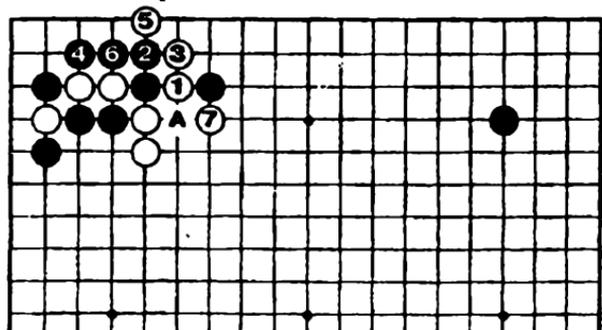
Атари 1 разделяет два камня ○ — это и есть правильное решение. Судьба двух белых камней в углу ещё не ясна, но тактика жертвы явно лучше предыдущей диаграммы.



Д.2

### Д.3 (Белые удовлетворены)

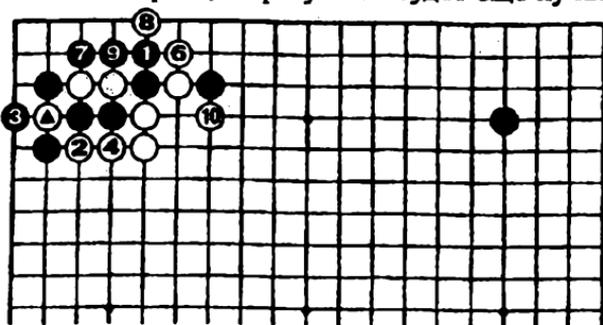
Чёрные вынуждены удлиняться 2. Белые отрезают чёрный камень справа. Чёрные не могут разрезать в пункте «А». После получения сэнтэ 5 белые играют ханэ 7 с построением «тигриной пасти». Белые могут быть удовлетворены своим результатом. Впрочем...



Д.3

#### Д.4 (Ещё лучше для белых)

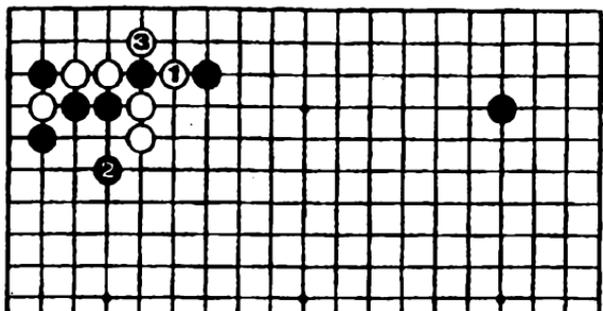
Если белые сначала объявляют атари 2, то результат будет еще лучше для них. Белые играют атари 4, чёрные соединяются 5, и затем белые блокируют 6 – это правильный порядок ходов. Продолжение до 10 хода следует без вариантов. По сравнению с Д.3 результат еще лучше для белых.



Д.4 (5-▲)

#### Д.5 (Ужасный прыжок)

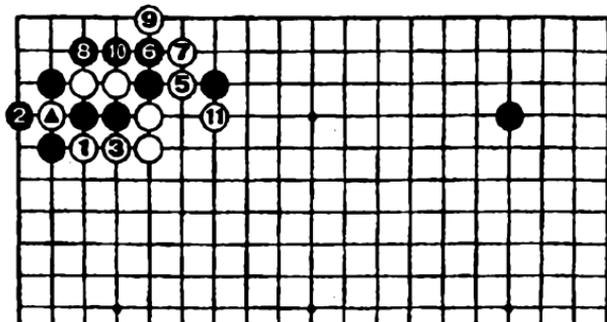
Прыжок 2 в ответ на б.1 просто ужасен. С захватом 3 белые получают надёжную территорию и превосходное внешнее влияние.



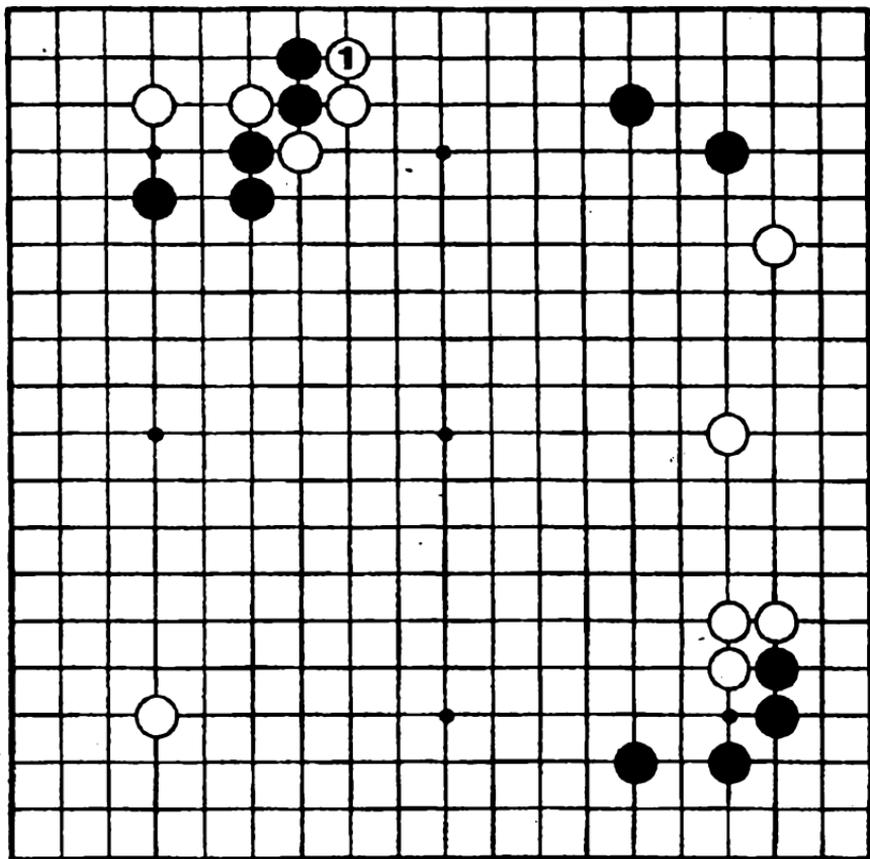
Д.5

#### Д.6 (Вариант)

Вместо разрезания в пункте 5 белые также могут сразу объявить атари 1. После ч.4 белые переходят к атари 5. Результат получается таким же, как на Д.4, изменяется только порядок ходов.



Д.6 (4-▲)

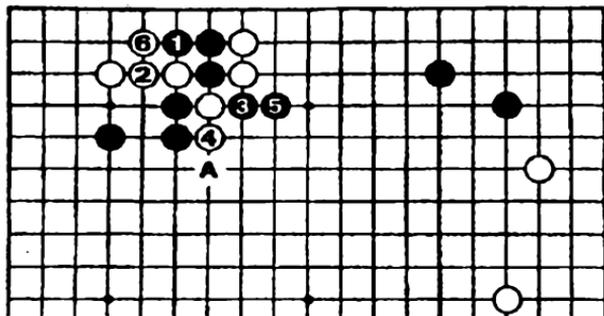


**Задача 33. Ход чёрных**

Белые блокируют 1, угрожая двум чёрным камням. Снова возникает вопрос: что выгоднее – спасти эти два камня или пожертвовать их? И какое из нескольких возможных атари окажется самым выгодным?

### Д.1 (Ситё и соединение камней)

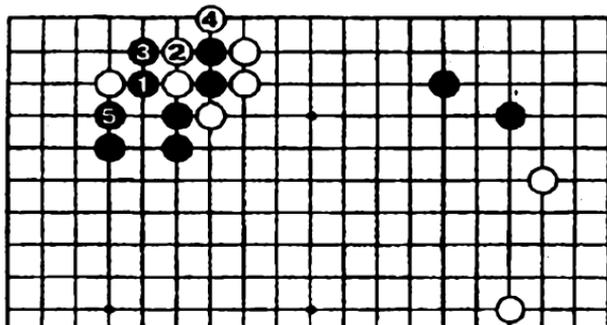
Чёрные играют атари 1, чтобы нарастить себе темпы, а затем разрезают 3. После 6 хода ситё «А» не работает за черных. Следовательно, такой вариант не подходит.



д1

### Д.2 (Не очень хорошо)

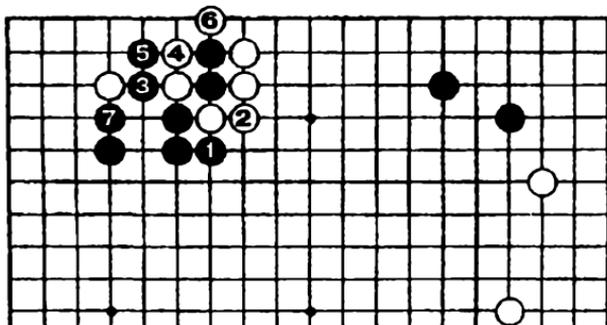
Чёрные играют атари 1, разделяя белых, и полностью контролируют угол после 5 хода. Тем не менее, два камня пожертвованы не самым эффективным образом. Результат может быть и лучше...



д2

### Д.3 (Правильная последовательность)

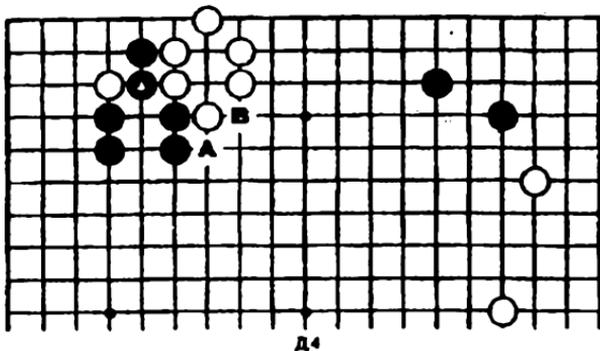
Чёрным следует сначала объявить атари 1 и заставить белых соединиться 2, а уже потом играть атари 3. До 7 хода чёрные разделяют белых с более эффективной формой.



д3

#### Д.4 (Отличие)

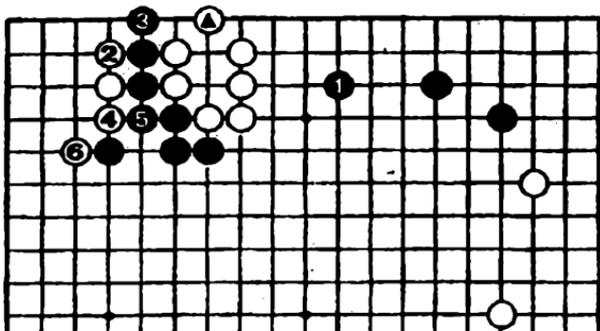
Перед вами итоговая позиция Д.2. Чёрные сыграли атари **А** без предварительного обмена: «А» – «В». Но если чёрные повернут «А» после захвата камней, белым не нужно соединяться «В». В Го очень важно правильно выбрать очередность ходов.



Д4

#### Д.5 (Чёрные ничего не добились)

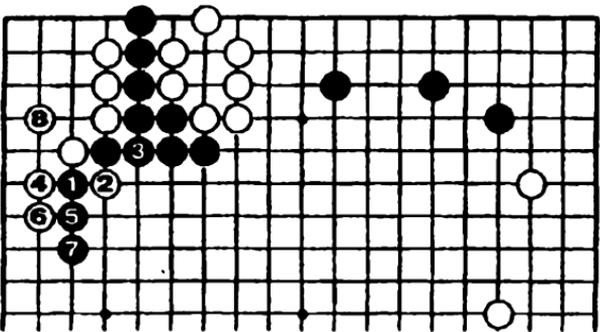
После захвата белых **А** чёрные поспешно прыгают **1** вместо того, чтобы защититься в углу. Однако белые успешно забирают угол, используя слабости чёрных, и чёрные ничего не добились.



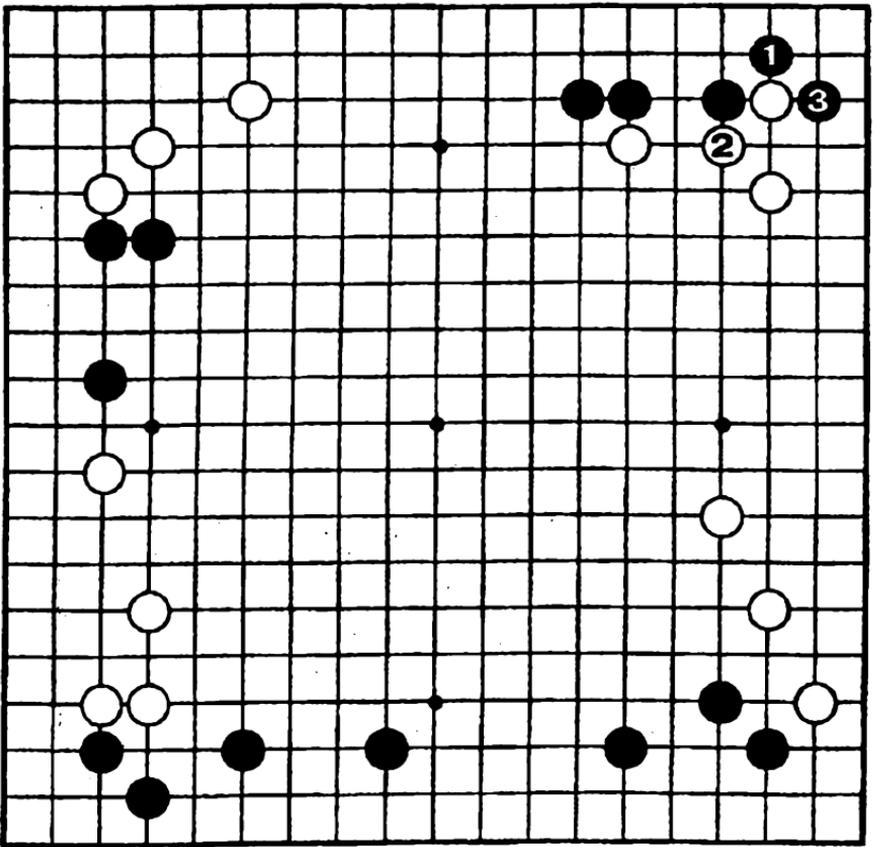
Д5

#### Д.6 (Продолжение)

Продолжение предыдущей диаграммы: чёрные играют ханэ **1**. Тем не менее, атари **б.2** обеспечивает жизнь в углу продолжением до **8** хода. Хотя чёрные захватили один камень, такой результат недостаточно хорош для них.



Д6



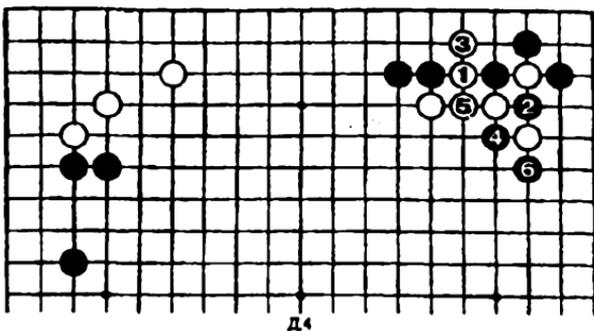
**Задача 34. Ход белых**

Чёрные играют ханэ 1, на что белые огибают 2. На первый взгляд кажется, что чёрный 3 – единственный ответ, но на самом деле это плохой ход. Как же белым ответить на атари 3? Подсказка: просто отдать камень – не лучшее решение.



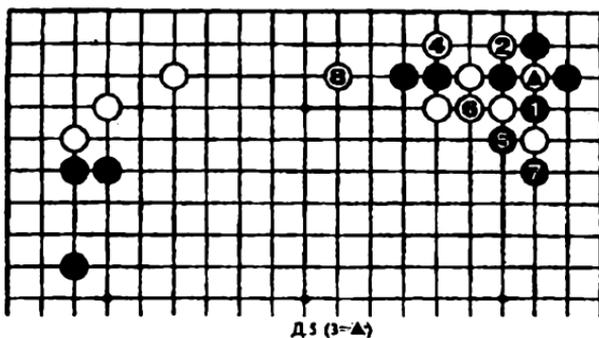
#### Д.4 (Разделение)

В ответ на атаки 1 чёрные вынуждены захватывать камень. Белые проталкивают 3 и разделяют чёрных, но атаки 4 весьма неприятно. А когда чёрные играют атаки 6, становится совершенно ясно, что результат плох для белых.



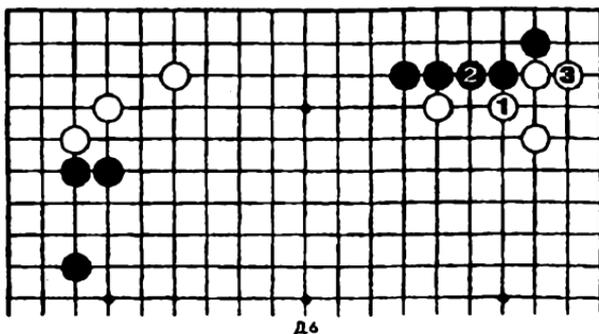
#### Д.5 (Лучше для белых)

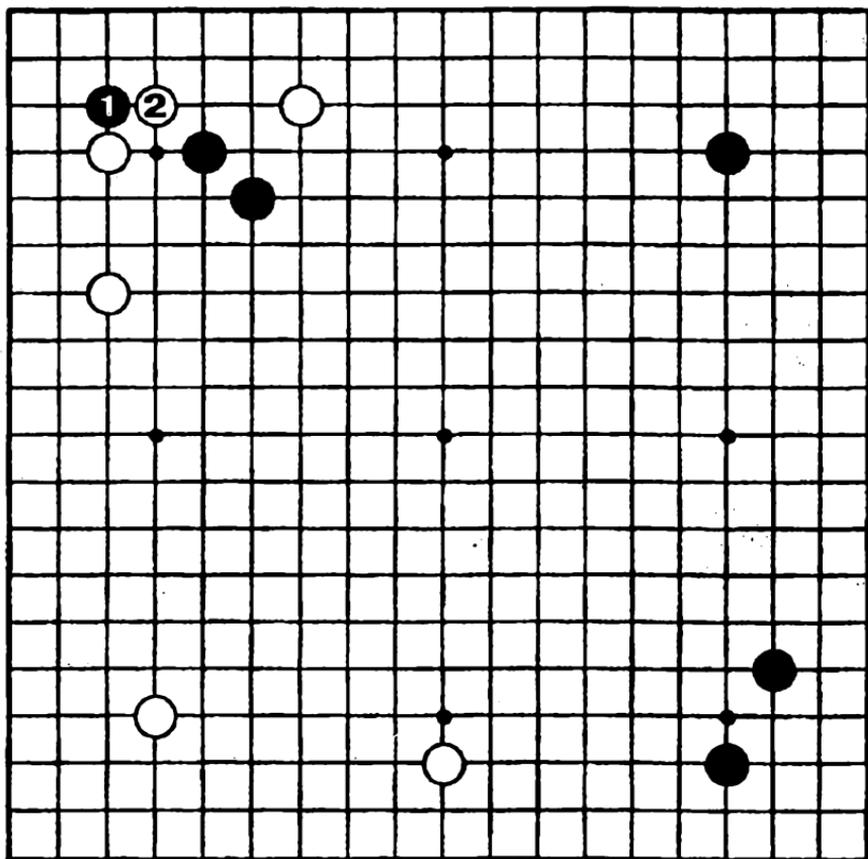
На захват 1 белые должны играть мощное атаки 2; это и есть правильное решение. Ввиду отсутствия ко-угроз в начале партии белые устанавливают полный контроль над двумя черными камнями продолжением до 8 хода. Такой результат хорош для белых.



#### Д.6 (Исходная задача)

Вернемся к исходной задаче. Когда белые сыграли 1, чёрным следовало соединиться 2. Пункт 2 слишком важен, чтобы отдать его белым и допустить разделение чёрных камней.



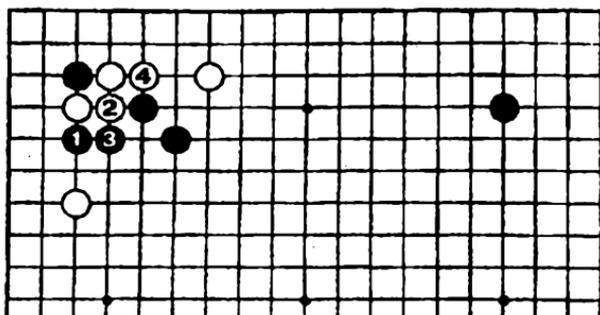


### Задача 35. Ход чёрных

Чёрные сыграли цукэ 1. Белые ответили ханэ 2, чтобы предотвратить соединение чёрных. В данной ситуации у чёрных только один ответ. Полное разделение сил – худший из возможных вариантов, поэтому найти правильный ответ нетрудно.

### Д.1 (Большой угол)

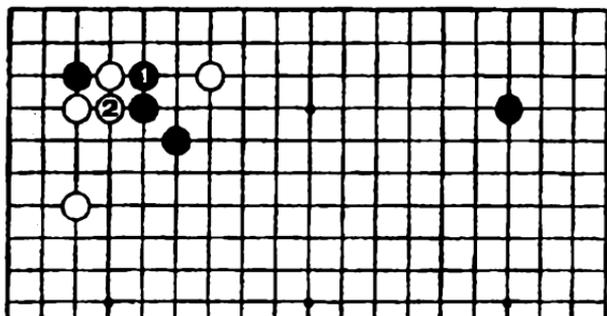
Ходом 1 чёрные пытаются предотвратить развитие белых на левой стороне. Белые соединяются 2 и изолируют угловой камень. Такой результат плох для чёрных. Когда чёрные блокируют 3, белые соединяются 4. Белые получили слишком большой угол, поэтому чёрным лучше поискать другое решение.



Д.1

### Д.2 (Аналогичный результат)

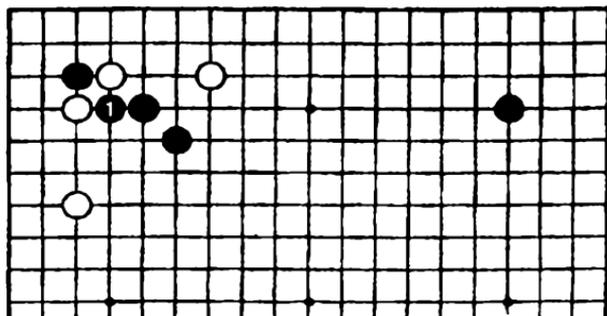
Чёрные пытаются защитить верхнюю сторону и блокируют 1, но белые отрезают угловой камень 2. Это тоже невыгодно для черных. В Го следует по возможности избегать разделения своих сил.



Д.2

### Д.3 (Единственный ответ)

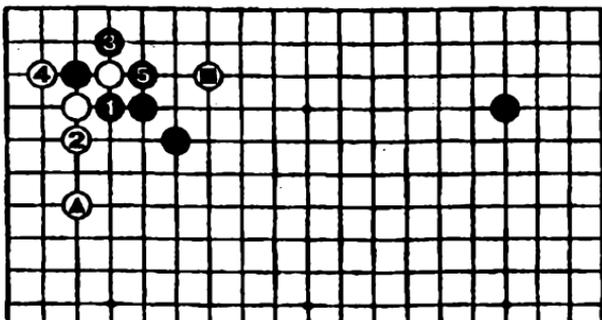
Как было сказано выше, та сторона, которая первой продлевается в перекрестном разрезании, получает преимущество. Следовательно, ход ч.1 – единственный ответ. Белые должны позаботиться о соединении двух камней на верхней стороне.



Д.3

#### Д.4 (Явное преимущество чёрных)

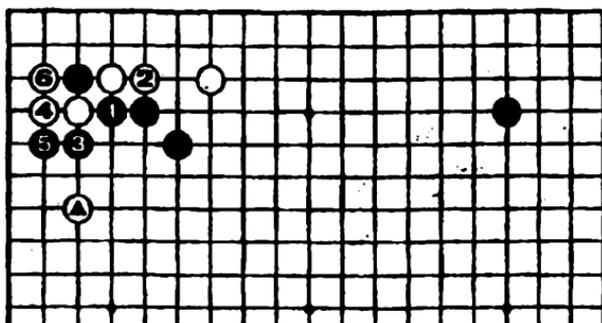
Белые удлиняются 2 и соединяются с камнем А. Тем не менее, чёрные захватывают белый камень в ситё 3. Поскольку камень Б расположен слишком близко к сильной позиции чёрных, такая позиция явно лучше для чёрных.



Д4

#### Д.5 (Лучше для белых)

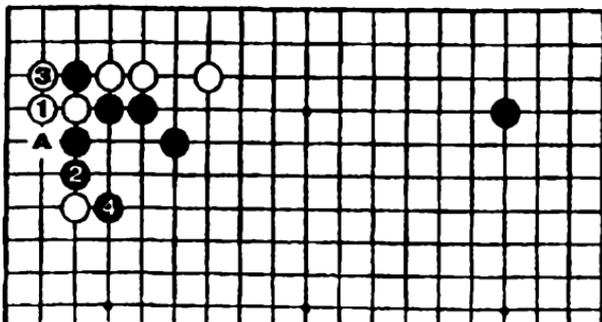
В ответ на разрезание 1 белым следует играть в направлении 2. Атари ч.3 отрезает камень А от угла. Затем белые опускаются 4, чёрные блокируют 5. Но такой результат не устраивает чёрных, поскольку они не могут эффективно атаковать камень А.



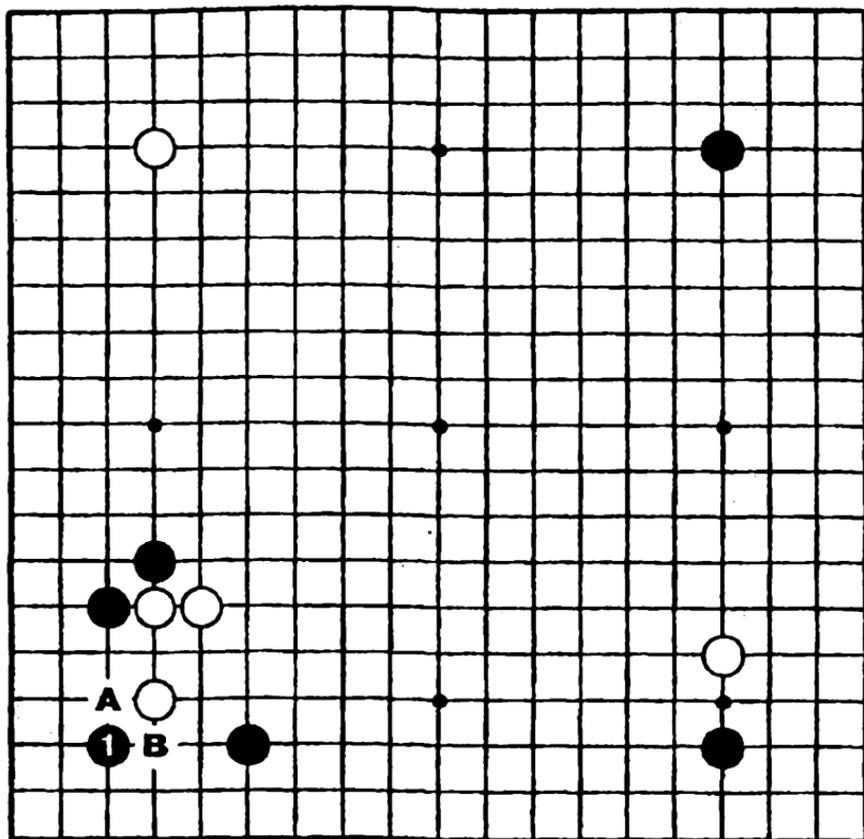
Д5

#### Д.6 (Правильный вариант)

Когда белые опускаются 1, вместо «А» чёрные бьют по белому камню «А». Если теперь чёрным удастся заблокировать в пункте 3, два белых камня погибнут. Следовательно, белые должны играть атари 3 для спасения двух своих камней. Чёрные дают на белый камень жестким ханэ 4 и получают вполне приличную форму.



Д6

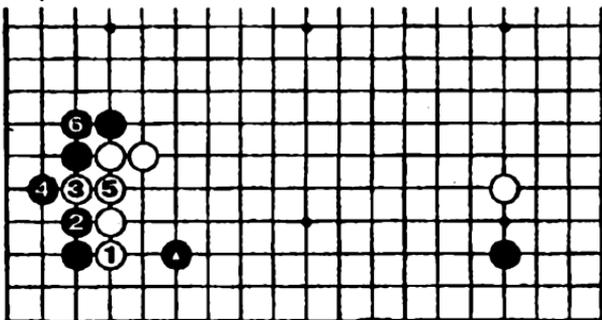


**Задача 36. Ход белых**

Ход ч.1 в пункт 3-3 направлен на получение надежной территории. С какой бы стороны ни блокировали белые, им не удастся предотвратить одно из соединений «А» или «В». Вопрос в том, с какой стороны выгоднее блокировать?

### Д.1 (Неверное направление)

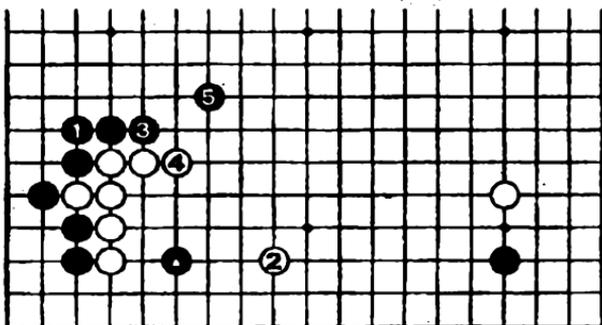
Белые блокируют 1 и отделяют камень 2, но они ошиблись с выбором направления. После 2...6 чёрные получают территорию, и белые не удовлетворены.



д1

### Д.2 (Скованная форма белых)

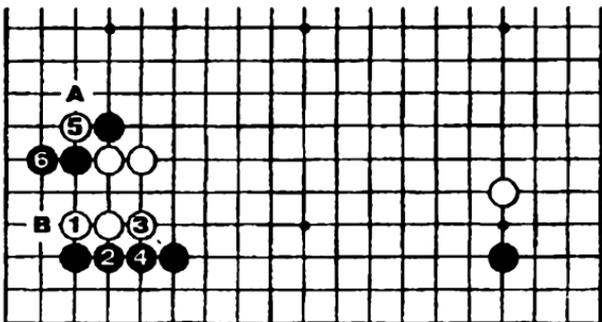
После соединения ч.1 перед белыми встает непростой вопрос: как атаковать камень 2? Ход 2 – критический пункт, лишаящий чёрных базы, однако чёрные не собираются немедленно спасать 2. После 3, 5 форма белых выглядит слишком скованной и зажатой. Белые недовольны таким результатом.



д2

### Д.3 (Белые ничего не получили)

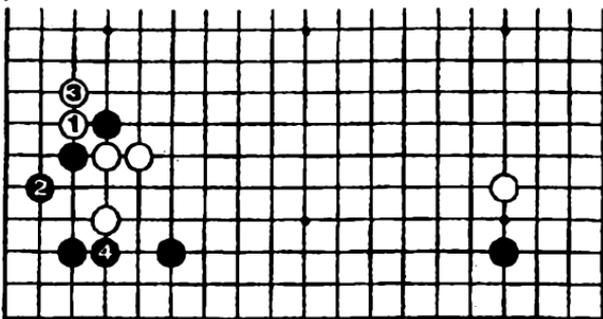
Белые блокируют с другой стороны 1 с отделением двух чёрных камней слева. Чёрные устраивают обе группы после 6 хода. Белым не удалось эффективно атаковать два черных камня наверху слева, поэтому результат плох для них. Чёрные легко спасают свою группу одним из ходов «А» или «В».



д3

#### Д.4 (Дальнее разрезание)

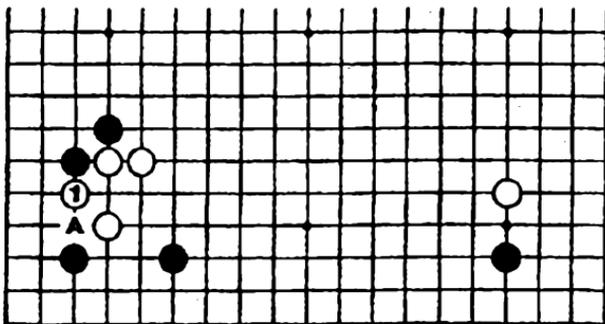
Белые разрезают 1 в стороне от того места, где идет борьба. Чёрные соединяются по диагонали 2. Но когда белые удлиняются 3, чёрные удлиняются 4 и присоединяют камень на нижней стороне к углу. Такой результат плох для белых.



Д4

#### Д.5 (Тигриная пасть)

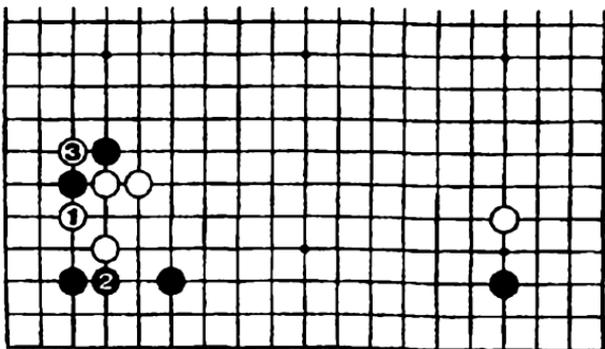
Чёрные камни лучше всего отделить «тигриной пастью» 1. Как показано на Д.3, простое разрезание А практически не влияет на эти два камня, поэтому оно неэффективно.



Д5

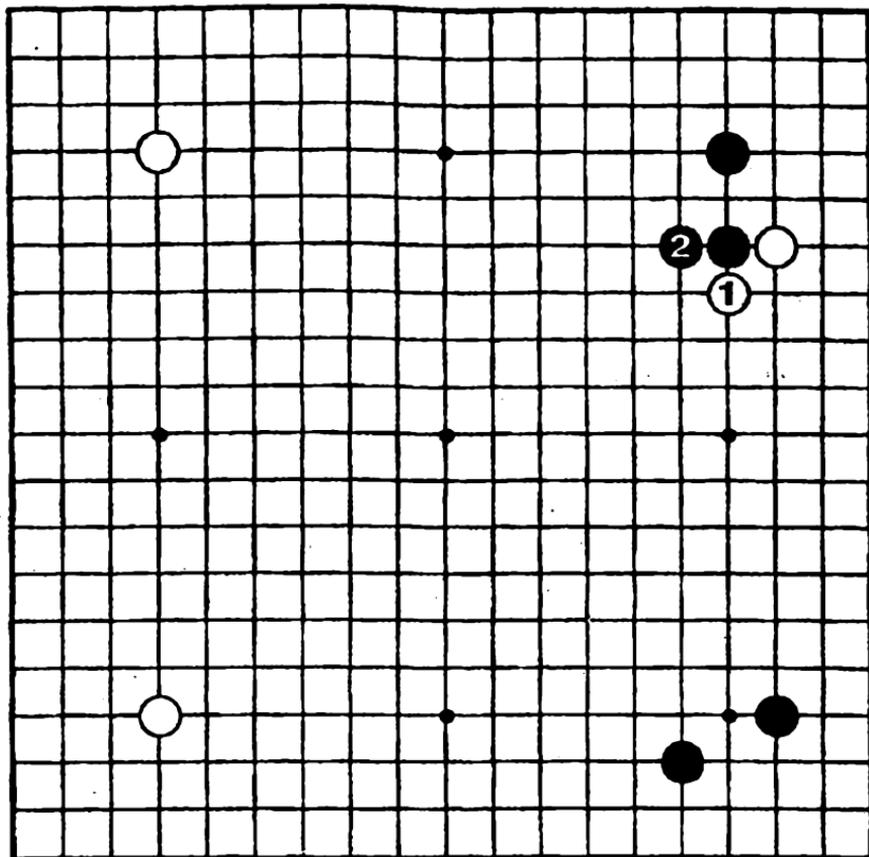
#### Д.6 (Дзёсэки)

Продолжение предыдущей диаграммы: черные должны соединиться 2, поскольку блокирование белых в этом пункте обернулось бы полной катастрофой. Затем белые играют атари на чёрный камень 3 и создают форму. Это одно из базовых дзёсэки.



Д6

## Задачи 37...40 «Тигриная пасть»

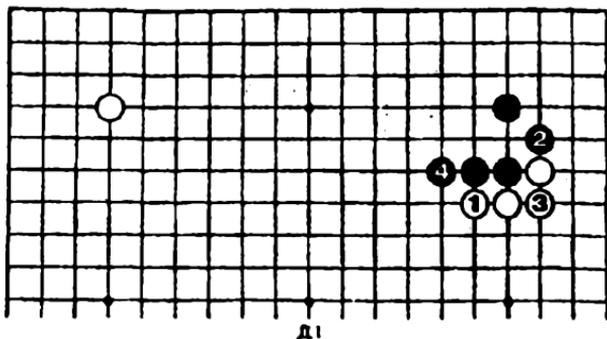


### Задача 37. Ход белых

Белые сыграли ханэ 1, на что чёрные удлинлись 2 для предотвращения атари. Теперь белые должны решить, как им белым обустроить два своих камня? В поисках лучшего ответа белые должны думать и о том, чтобы не помогать противнику с построением хорошей формы.

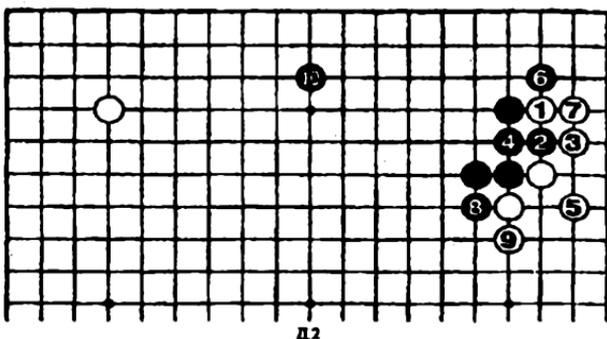
### Д.1 («Тигриная пасть»)

Ход б.1 направлен на построение территории на правой стороне. С построением «тигриной пасти» 2 чёрные завершают свою форму и огораживают большой угол. Белые не удовлетворены таким результатом. После 4 хода чёрные имеют более выгодную глобальную позицию.



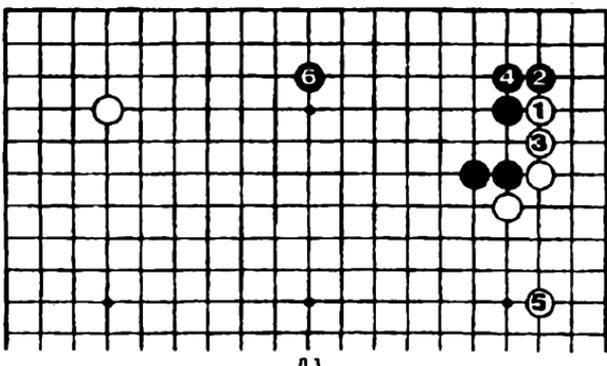
### Д.2 (Великолепное внешнее влияние)

Цукэ 1 должно укрепить группу белых, но чёрные занимают критический пункт 2. Продолжение до 10 хода даёт чёрным великолепное внешнее влияние. Такой результат плох для белых.



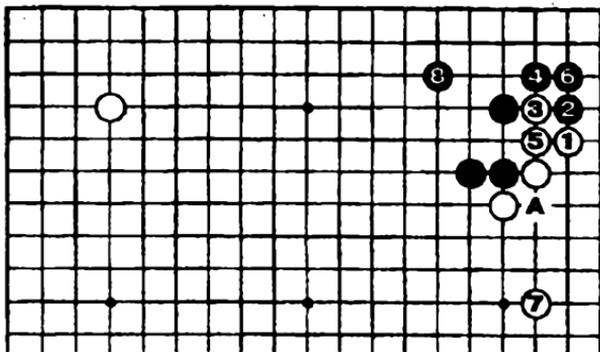
### Д.3 (Аналогичный результат)

В ответ на цукэ 1 чёрные также могут играть ханэ 2. Ход б.3 защищает критический пункт. Чёрные соединяются 4 и прыгают 6, образуя приличную форму. Поскольку б.1 способствует укреплению противника, такое цукэ нежелательно.



#### Д.4 (Огромная территория чёрных)

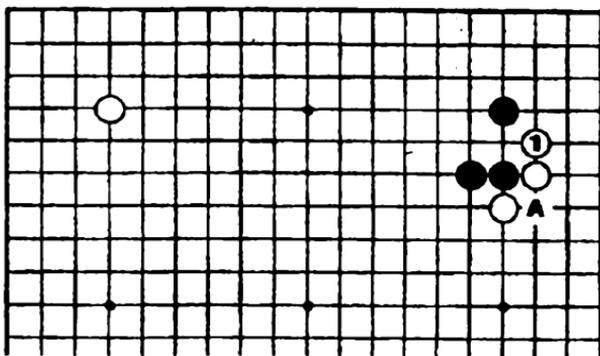
Белые играют 1, чтобы предотвратить разрезание «А», и ожидают возможности вторгнуться в угол. Но их ожидания напрасны – вариант 2...8 даёт чёрным огромную территорию. Это плохо для белых.



д4

#### Д.5 (Правильное решение)

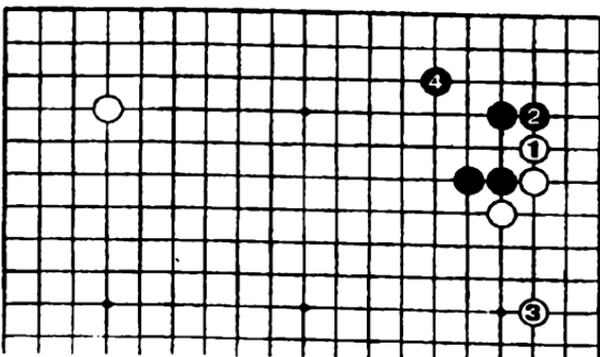
Белые должны предотвратить построение чёрными «тигриной пасти» ходом 1. Если чёрным удастся занять этот пункт, они укрепятся и получат хорошую форму. Впрочем, белые все равно должны остерегаться разрезания «А».



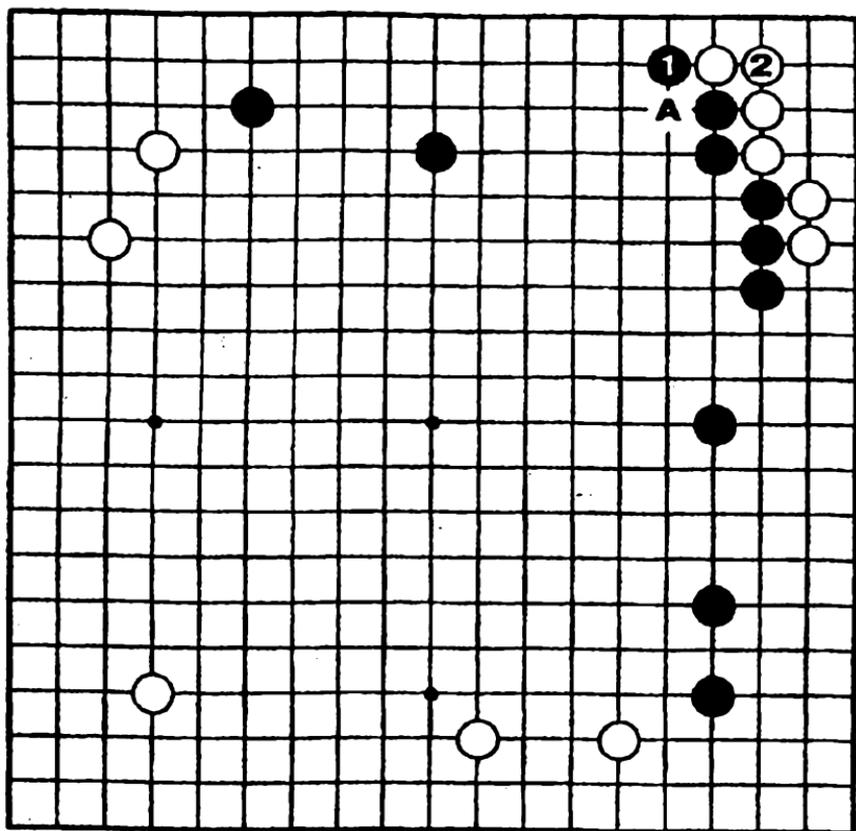
д5

#### Д.6 (Дзёсэки)

Продолжение предыдущей диаграммы: чёрные должны блокировать 2 (если белым удастся продлиться в пункт 2, они займут весь угол). Прыжки 3 и 4 завершают одно из базовых дзёсэки.



д6

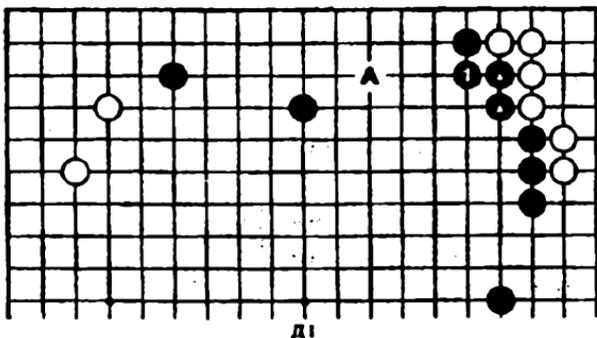


**Задача 38. Ход чёрных**

В ответ на ханэ 1 белые соединяются 2 и завершают свою форму в углу. Чёрные сильны снаружи, но их форма не идеальна, поскольку в ней имеется пункт разрезания «А». Как эффективнее всего защититься от разрезания «А»?

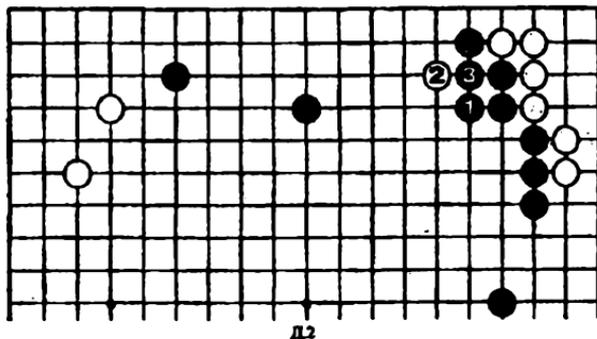
### Д.1 (Переконцентрированная форма)

Хотя ч.1 напрямую защищается от разрезания, он создаёт переконцентрированную форму с камнями **А**. Более того, у белых всё равно остаётся отдалённая перспектива для вторжения «А».



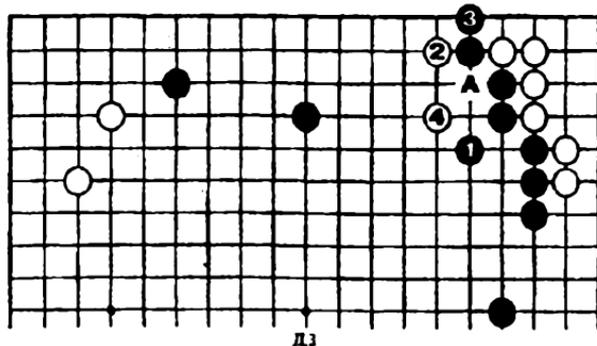
### Д.2 (Неприятный укол)

Если чёрные защищаются «тигриной пастью» 1, то белые заглядывают 2, заставляя чёрных соединиться 3 с переконцентрированной формой. В будущем камень б.2 может причинить неприятности чёрным. Старайтесь избегать форм с дефектами, использование которых противником может привести к переконцентрации.



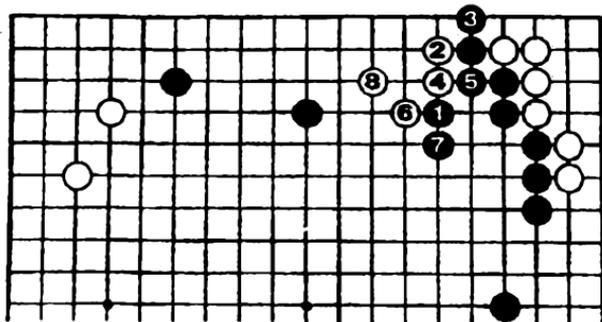
### Д.3 (Адзи)

Чёрные защищаются другой «тигриной пастью» 1, но белые зажимают 2 и создают немалые проблемы. Если чёрные опускаются 3, то заглядывание б.4 угрожает отрезанием, и чёрные вынуждены соединиться «А». Не стоит недооценивать дефект, выявленный ходами б.2 и б.4 – он создаёт массу проблем для чёрных.



#### Д.4 (Аналогичный результат)

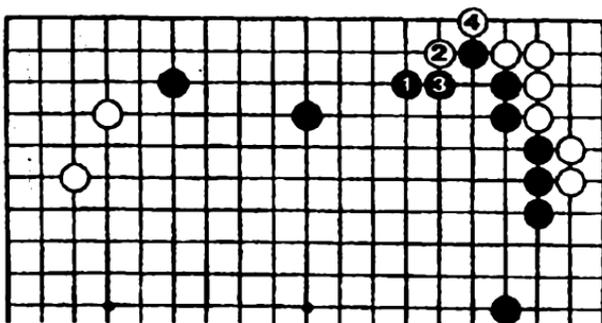
Если чёрные укрепляются 1, белые всё равно могут захватить 2. Когда чёрные опускаются 3, белые удлиняются 4 и угрожают слабому соединению чёрных. Чёрные вынуждены соединиться 5. В продолжении до 8 хода белые успешно строят идеальную форму.



д4

#### Д.5 (Неудача чёрных)

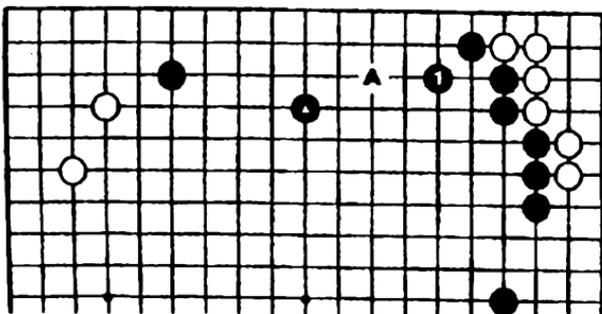
Для защиты на стороне также часто применяется прыжок 1. Но в этом случае белые зажимают 2, и у чёрных нет достойного продолжения. Чёрные строят «тигриную пасть» 3, но белые соединяются понизу и нарушают планы чёрных.



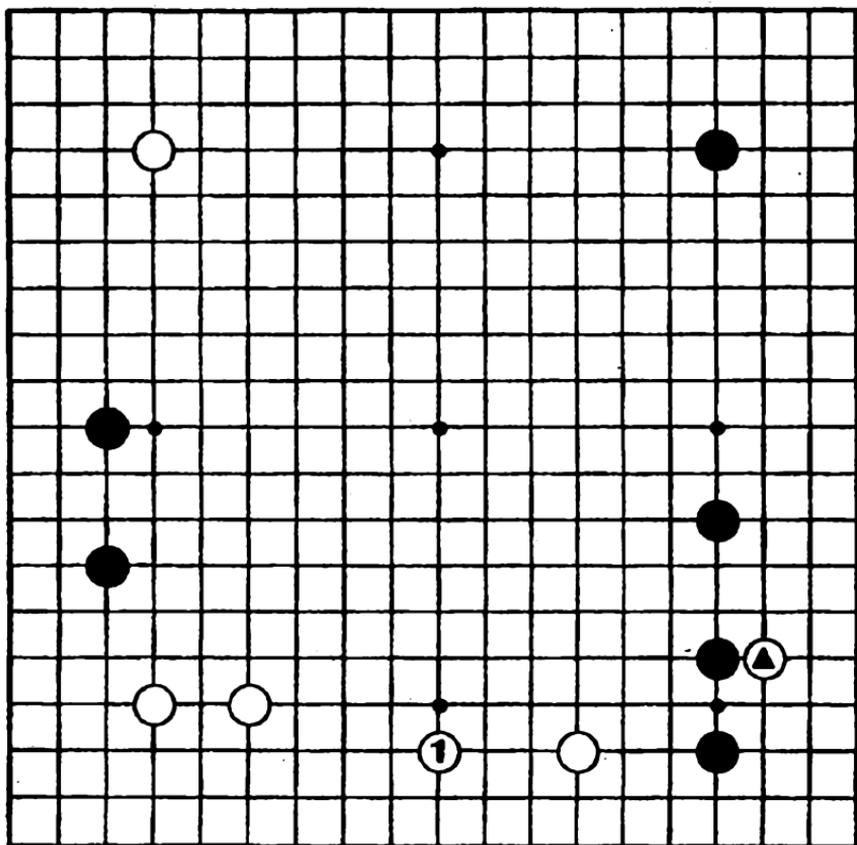
д5

#### Д.6 (Правильное решение)

Чёрные строят «тигриную пасть» 1. Этот ход не только хорошо сочетается с камнем А, но и затрудняет вторжение б.«А».



д6

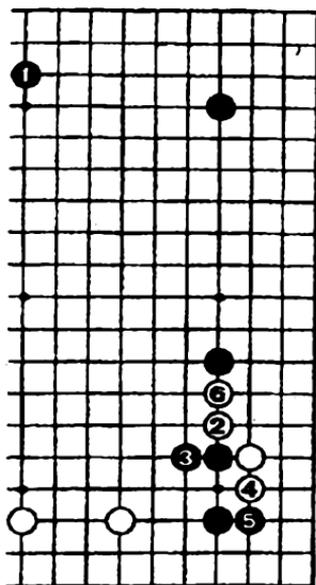


**Задача 39. Ход чёрных**

Белые игнорируют цукэ ▲ и прыгают через два пункта 1. Как чёрным ограничить камень ▲ и обеспечить территорию в углу?

### Д.1. (Тяжёлые потери)

Если чёрные пренебрегут правым нижним углом и сыграют в другом месте (например, займут большой пункт 1), то ханэ 6.2 наносит им серьёзный ущерб. Ноби ч.3 предотвращает атаку, но белые занимают критический пункт 4 для построения «тигриной пасти». Потери чёрных после 6 хода слишком велики.



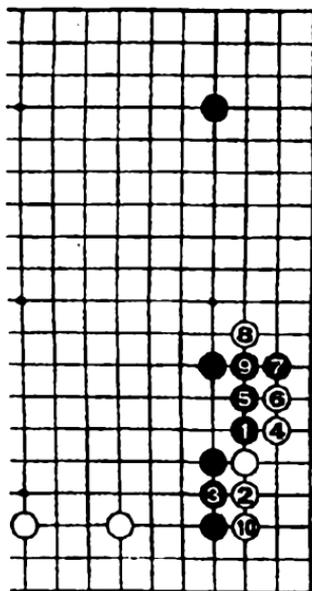
д1

### Д.2 (Чёрные ничего не получили)

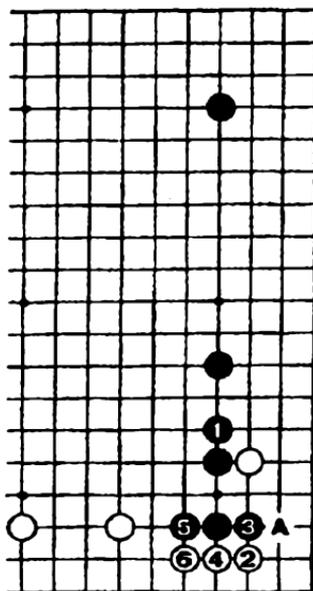
Чёрные пытаются зажать белых в углу: ханэ 1, белые удлинняются 2 и легко выживают. Вариант 3...10 даёт белым большую территорию в углу, а чёрные практически ничего не получили.

### Д.3 (Просчёт чёрных)

Чёрные удлинняются 1, ограничивая развитие белого камня. Белые вторгаются в угол 2. У чёрных нет выбора, они вынуждены блокировать 3. После 6.6 просчёт чёрных становится очевидным. На будущее у белых остаётся большое ханэ «А». Чёрные не удовлетворены.



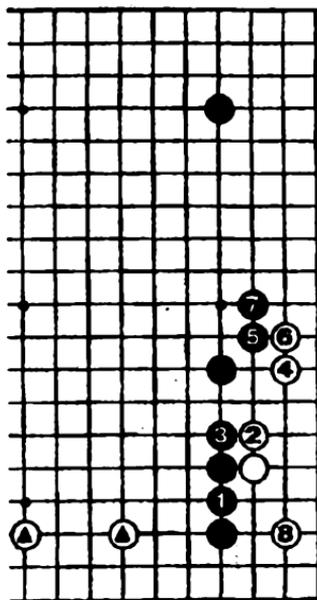
д2



д3

#### Д.4 (Бесполезное влияние)

Если чёрные соединяются 1, белые сопротивляются 2, 4. После 8 хода белые вполне комфортно живут в углу. Хотя чёрные получают мощное внешнее влияние, его действие изначально ограничено камнями ?. Такой результат нехорош для чёрных.



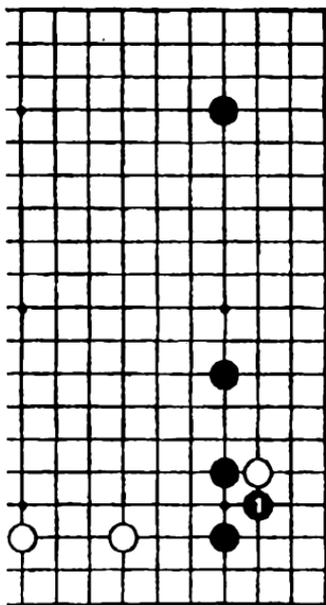
Д4

#### Д.5 (Правильное решение)

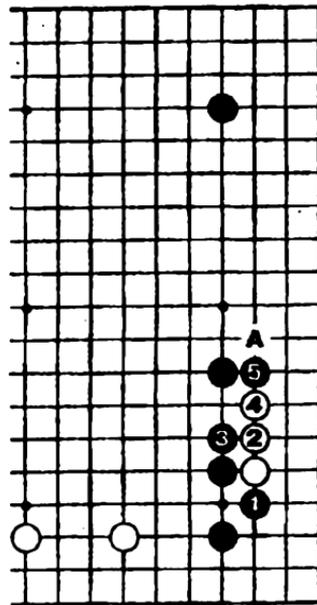
Давление на белый камень «тигриной пастью» 1 является правильным ответом. Этот ход защищает территорию в углу и создает мощное внешнее влияние. Помните, что форма «тигриная пасть» играет важную роль в Го.

#### Д.6 (Путь к бегству отрезан)

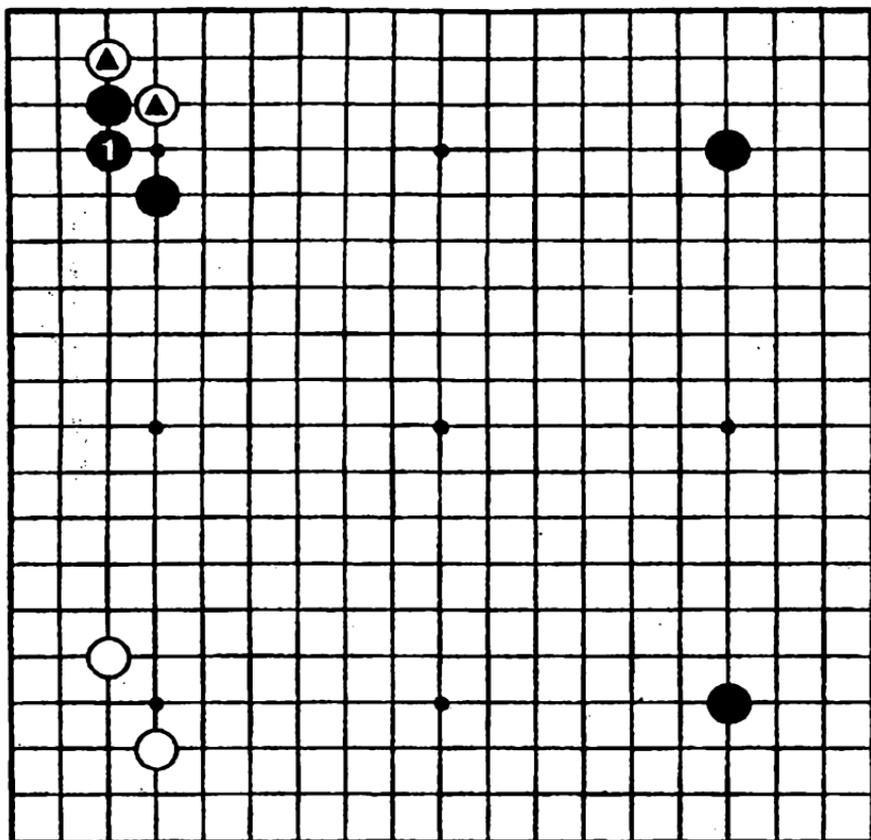
Продолжение предыдущей диаграммы: если белые пытаются спасти свой камень и удлиняются 2, чёрные тоже удлиняются 3. После блокирования ч.5 три белых камня не смогут спастись, если только у белых нет дружественного камня в пункте «А».



Д5



Д6

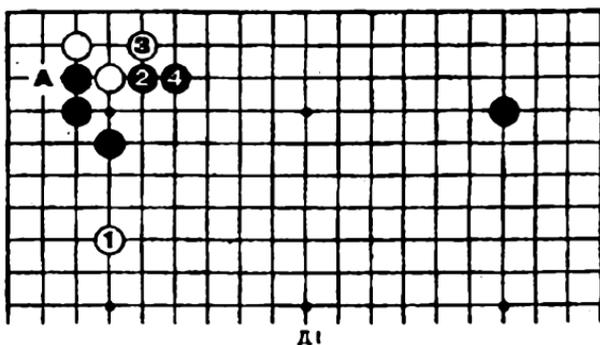


**Задача 40. Ход белых**

Если допустить атари белых в пункте 1, силы чёрных будут разделены, поэтому чёрные отступают 1. Как теперь белым обустроить два камня ♁?

### Д.1 (Переигрывание)

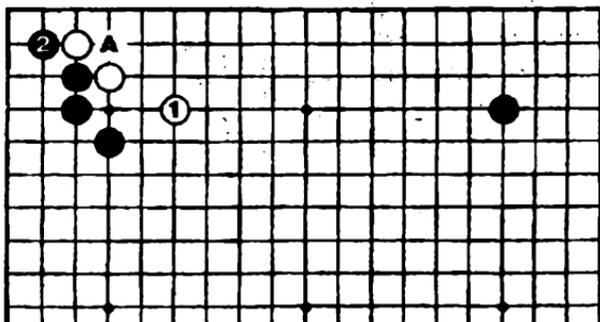
Белые игнорируют левый верхний угол и прыгают 1, чтобы предотвратить распространение чёрных по левой стороне. Тем не менее, это переигрывание – чёрные запирают белых мощным цукз 2. Белые строят «тигриную пасть» 3, а чёрные удлиняются 4. Белым приходится выживать в углу ходом «А», но в начале партии допускать полное окружение своих групп и бороться за жизнь невыгодно.



Д.1

### Д.2 (Критический пункт для получения территории)

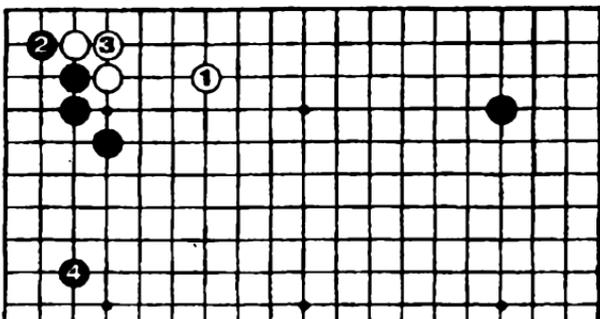
Белые прыгают 1, пытаясь окружить территорию на верхней стороне. Чёрные играют очень большое ханэ 2, которое ограничивает глазное пространство белых и создает угрозу разрезания «А».



Д.2

### Д.3 (Энергичная форма чёрных)

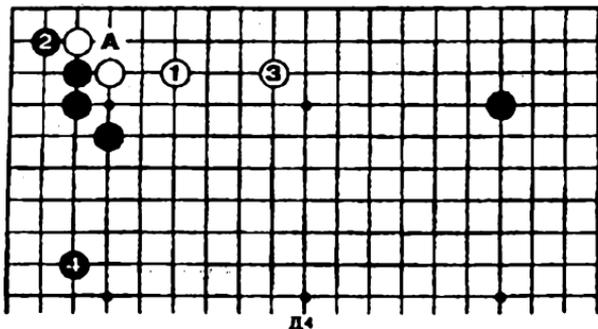
Даже если белые прыгают через два пункта 1, чёрные все равно играют ханэ 2 по тем же причинам. Белые соединяются 3, чтобы устроить свою форму. Но после распространения 4 чёрные получают хорошую, энергичную форму. Напротив, позиция белых малоэффективна. Белые недовольны тем, что чёрные смогли сыграть ханэ 2 в сэнтэ.



Д.3

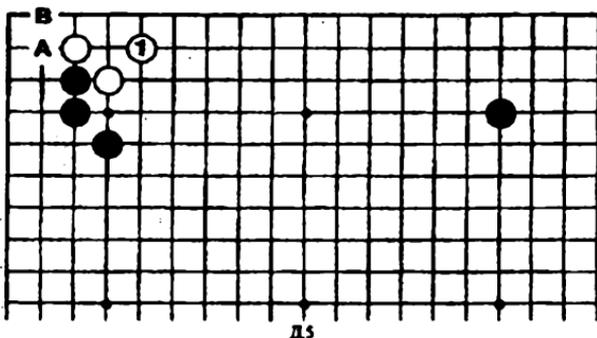
#### Д.4 (Аналогичный результат)

Белые прыгают через один пункт 1, но чёрные и в этом случае играют ханэ 2. Соединение «А» приводит к переконцентрации формы белых, поэтому белые прыгают 3. В свою очередь, чёрные распространяются 4. Конечный результат очень похож на результат предыдущей диаграммы. Итак, белые должны подумать о том, как предотвратить ханэ ч.2.



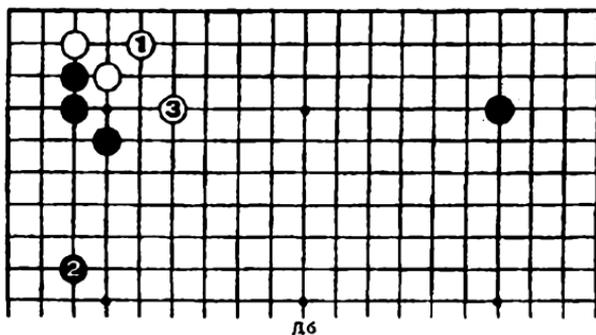
#### Д.5 (Правильно)

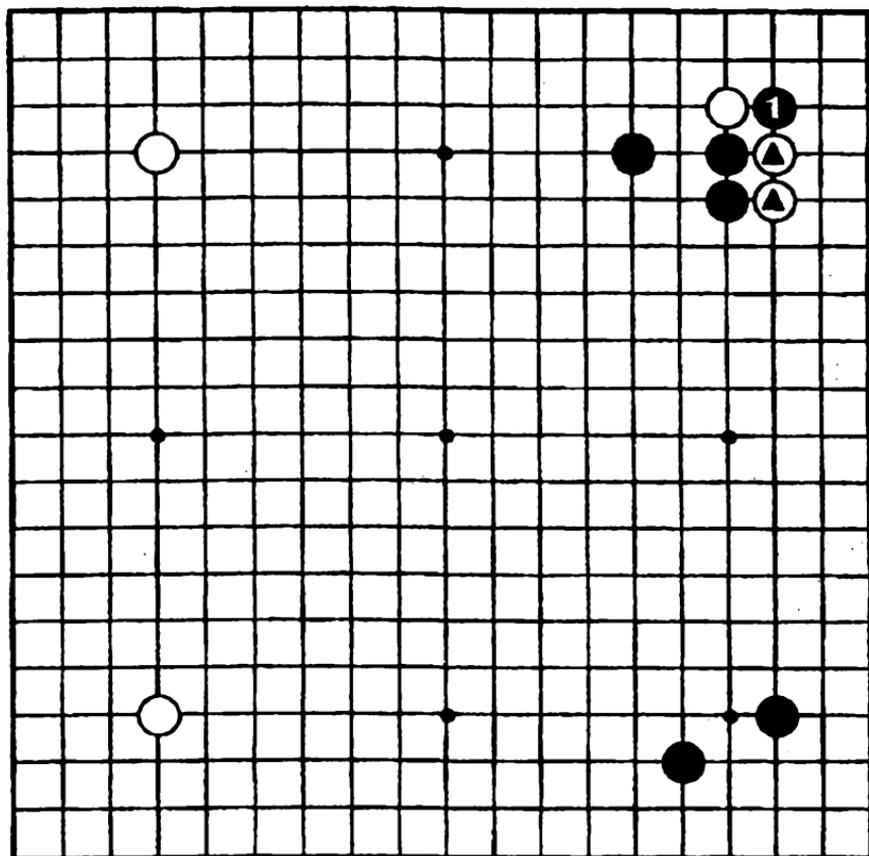
«Тигриная пасть» 1 – стандартное построение формы. Белые укрепляют свои позиции и занимают ключевой пункт для получения жизни. Кроме того, «тигриная пасть» предотвращает ханэ ч.«А», потому что белые могут играть встречное ханэ «В» в сэнтэ.



#### Д.6 (Дзёсэки)

В ответ на построение белыми «тигриной пасти» 1, чёрные распространяются 2 и получают базу. Белые укрепляют свою группу прыжком к центру 3. В зависимости от ситуации белые также могут пропустить ход 3 и сыграть в другом месте (тэнуки).



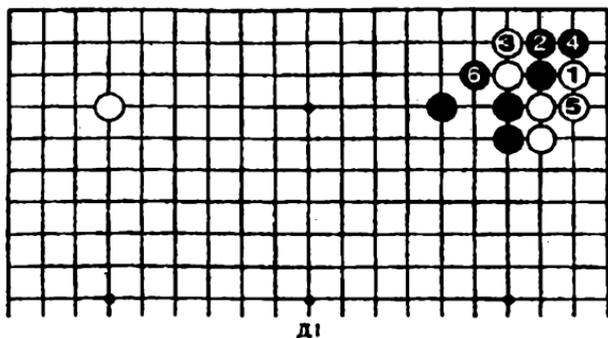


Задача 41. Ход белых

Перед вами одно из стандартных дзёсэки. Из-за формы белых камней ▲ чёрные разрезают 1, чтобы получить ханэ на голову белых камней. Жертва камней для получения преимущества – один из нетривиальных приёмов техники Го. Что делать белым с ч.1? Каким должен быть лучший ответ?

### Д.1 (Белые погибают)

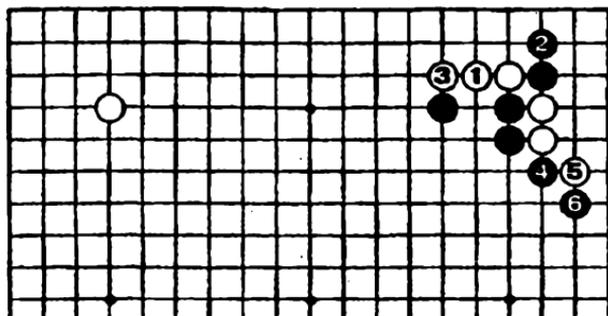
Атари на вторую линию 1 – ошибка. Чёрные удлиняются 2, и белые не могут захватить два черных камня. Белые блокируют 3, и чёрные поворачивают 4. Далее белые соединяются 5, и чёрные образуют «тигρινую пасть» 6. Два белых камня обречены, и белые несут огромные потери.



д1

### Д.2 (Мощное ханэ)

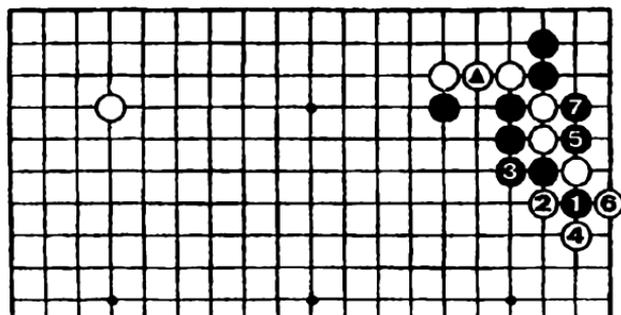
Если белые удлиняются 1, чёрные опускаются 2, чтобы увеличить количество своих темпов. Такое развитие неблагоприятно для белых. Белые вынуждены удлиниться 3. Чёрные пускают в ход мощное ханэ 4 и ниданбанэ 6. Результат показан на следующей диаграмме.



д2

### Д.3 (Успех чёрных)

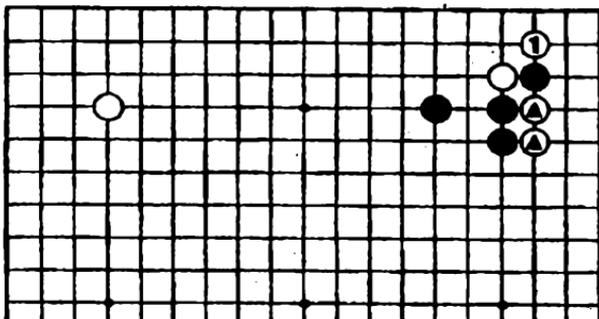
Чёрные проводят мощное ханэ 1. Белые играют атари 2, 4, захватывая один чёрный камень. Однако чёрные захватывают два белых камня 5, 7, и форма белых разваливается, а исходное ноби 4 (б.1 на Д.2) становится неэффективным.



д3

#### Д.4 (Правильное решение)

Атари 1 сыграно в правильном направлении. Используя два камня ▲, белые окружают чёрный камень 1. Вопрос в том, как черным использовать свой обреченный камень?

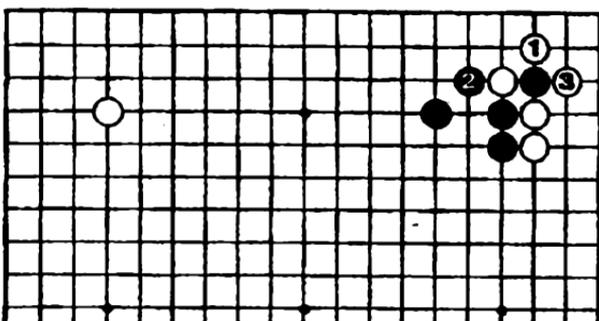


Д4

#### Д.5 (Плохо для чёрных)

На атари 1 чёрные могут ответить встречным атари 2, но после захвата 3 белые получают идеальную форму. Напротив, форма чёрных оставляет желать лучшего.

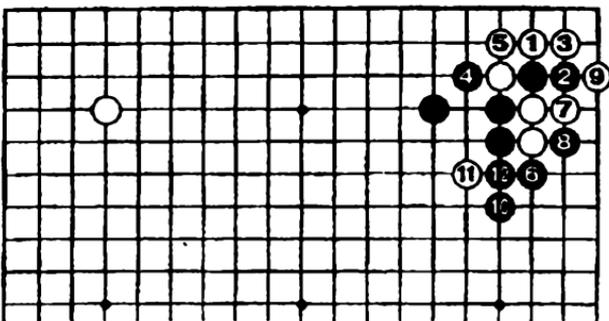
Когда противник играет атари с третьей линии, обычно следует уделить внимание на вторую линию и жертвовать дополнительный камень.



Д5

#### Д.6 (Дзёсэки)

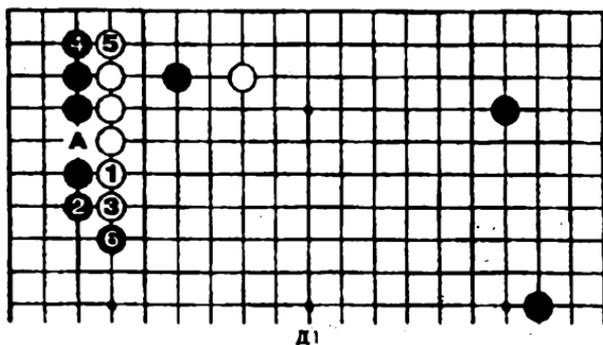
Ход ч.2 – ключ к решению задачи. Когда белые блокируют 3, два чёрных камня обречены на гибель. Тем не менее, черные успевают в сэнтэ сыграть атари 4, 6, наиболее эффективно используя пожертвованные камни. Локальное дзёсэки подходит к концу после ч.12. Результат довольно типичный: белые получили надежную территорию, а чёрные – внешнее влияние.





### Д.1 (Плохое ноби)

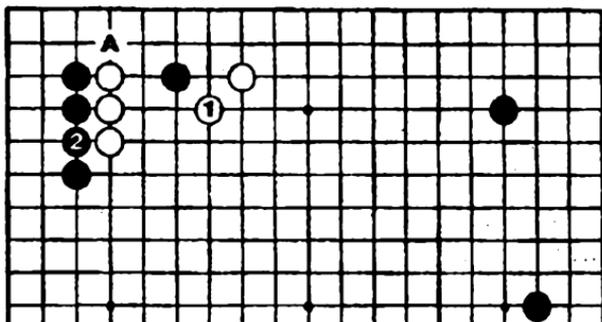
Если белые удлиняют 1, чёрные исправляют свой дефект «А» посредством ноби 2. Ход б.1 оказывается очень плохим. Белые продолжают наращивать свое влияние и удлиняются 3, но чёрные в сэнтэ отыгрывают 4 и играют ханз 6. Белые не удовлетворены.



Д.1

### Д.2 (Пассивность белых)

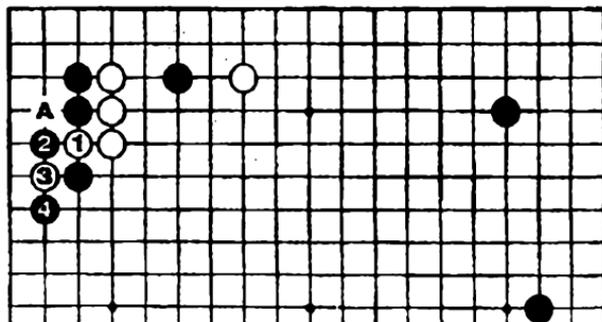
Белые окружают чёрный камень диагональным ходом 1. Тем не менее, это плохой ход. Чёрные защищают свою слабость 2 и угрожают сыграть ханз «А» в сэнтэ. Учитывая это обстоятельство, можно прийти к выводу, что белые должны извлечь выгоду из пункта разрезания «А» на диаграмме задачи 42.



Д.2

### Д.3 (Правильное решение)

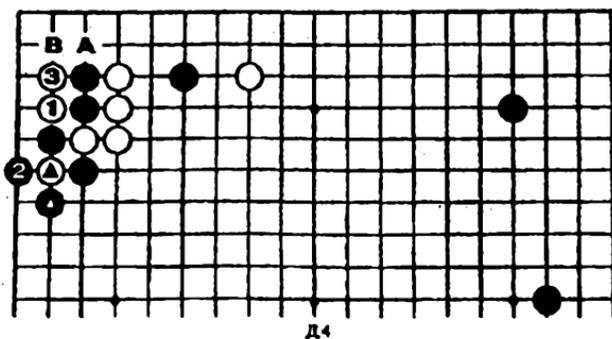
Белые проталкивают 1, на что чёрные блокируют 2. Теперь белые могут разрезать 3 или «А» (в принципе оба хода можно считать правильными). Если чёрные отвечают атари 4, белые в сэнтэ извлекают прибыль «А».



Д.3

#### Д.4 (Иллюстрация)

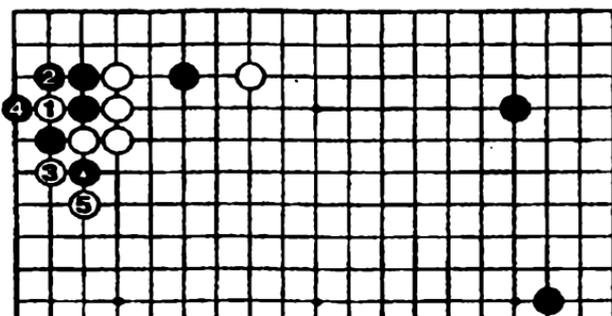
На атари  $\ominus$  белые отвечают встречным атари 1, заставляя чёрных захватывать 2. Затем белые удлиняются 3 и играют атари на два чёрных камня, захватывая угол. Если чёрные удлиняются «А», то белые блокируют «В». Белые в полной мере компенсировали жертву камня  $\ominus$ .



Д.4

#### Д.5 (Другой вариант)

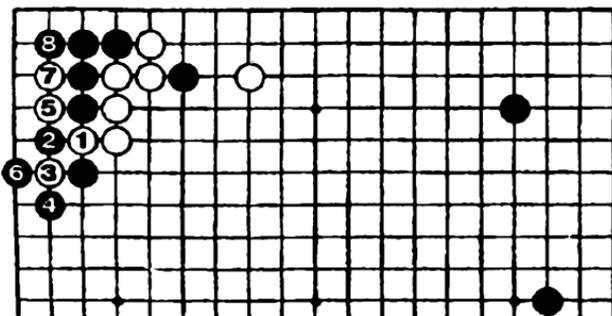
Белые также могут разрезать 1. Когда чёрные играют атари 2, белые отвечают встречным атари 3 и заставляют чёрных захватывать 4. Затем белые захватывают  $\ominus$  в ситё 5, этот камень безвозвратно потерян.



Д.5

#### Д.6 (Провал)

Проталкивание 1 и разрезание 3 работает далеко не всегда, особенно в начале партии. На Д.6 приведён пример. Когда чёрные сыграли атари 4, встречное атари 5 становится ужасным, бессмысленным ходом. Белые удлиняются 7, но чёрные блокируют 8, и положение белых безнадежно.

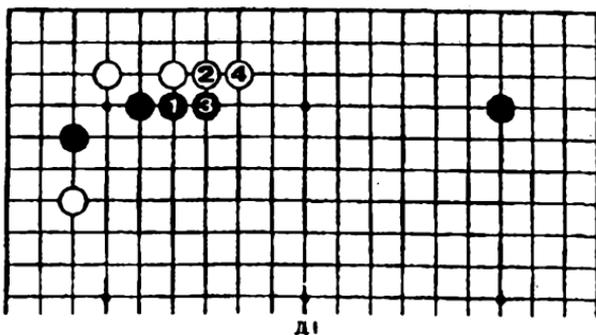


Д.6



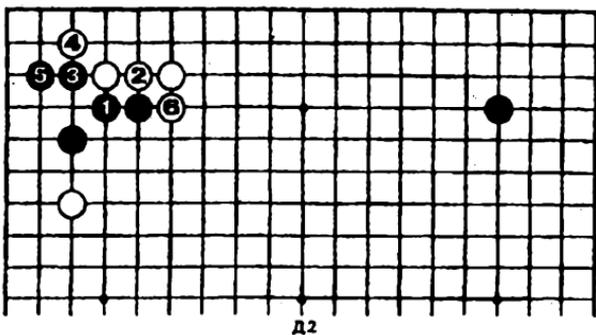
### Д.1 (Плохое ноби)

Чёрные удлиняются 1, вынуждая белых удлиняться 2. К сожалению, этот ход лишь помогает устранить слабости белых, поэтому он очень плох для чёрных. Затем обе стороны снова удлиняются 3 и 4. Позволять противнику огораживать территорию без какой-либо компенсации очень плохо.



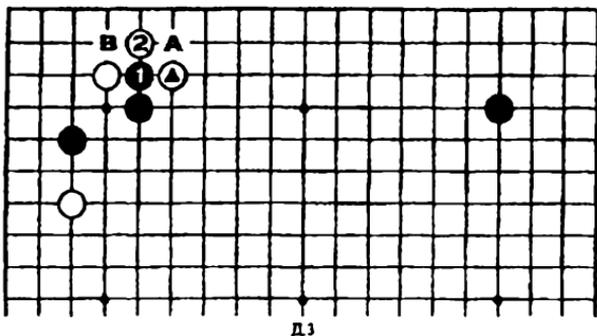
### Д.2 (Прочная позиция белых)

Чёрные отступают 1 и заставляют белых соединиться 2. Тем не менее, защита пункта разрезания невыгодна для чёрных. Чёрные огибают 3, белые блокируют 4. Далее чёрные вынуждены удлиняться 5, а белые поворачивают 6 на голову двух чёрных камней. В итоге белые получили прочную позицию, распространяющую влияние по верхней стороне. Чёрные не удовлетворены таким результатом.



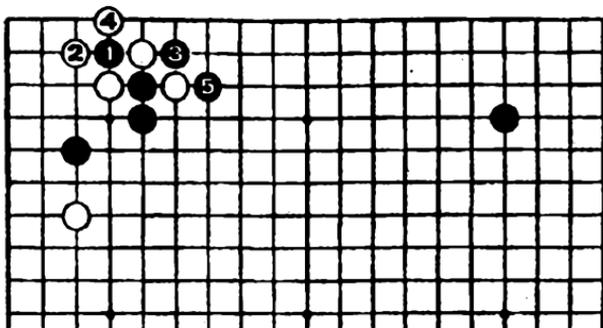
### Д.3 (Правильное решение)

Чёрные проталкивают 1, белые блокируют 2. Теперь чёрным следует разрезать в одной из двух точек: «А» или «В». Теперь понятно, почему прыжок (4) был плохим ходом?



#### Д.4 (Внешнее влияние)

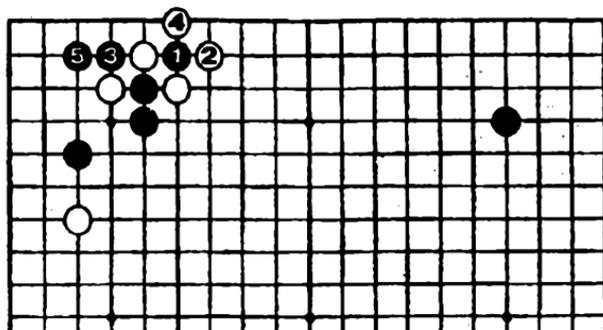
Обычно в подобных позициях применяется разрезание с атаки. Разрезание 1 направлено на получение внешнего влияния. Белые играют атаки 2, но встречное атаки 3 захватывает белый камень в ситё.



Д.4

#### Д.5 (Территория)

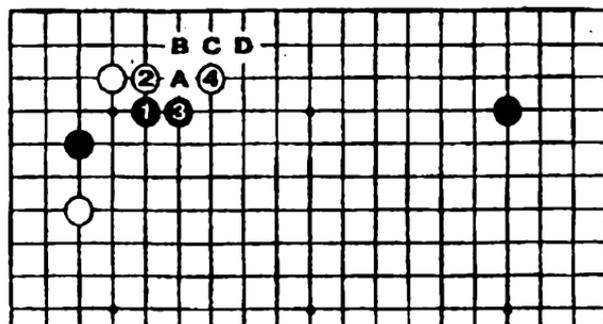
Второе разрезание 1 направлено на получение реальной территории в углу. В этом случае на атаки 2 чёрные отвечают встречным атаки 3 и удлиняются 5 для получения очков в углу.



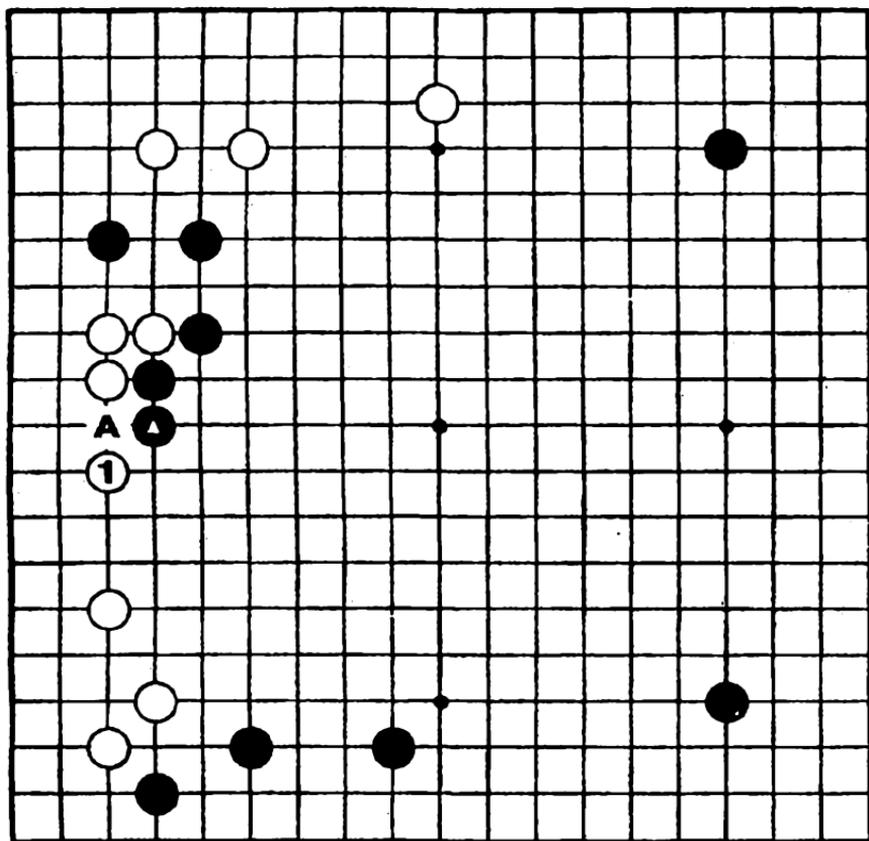
Д.5

#### Д.6 (Правильное ноби)

Если белые вместо прыжка в пункт 3 удлиняются 2, чёрные нажимают 3. Теперь прыжок 4 становится правильным ходом. Если чёрные проталкивают «А», белые блокируют «В», чёрные разрезают «С», а белые играют атаки «D». Чёрные ничего не добились.



Д.6



**Задача 44. Ход чёрных**

Ход **○** нацелен на слабость белых «А». Белые знают об этом, поэтому защищаются ходом **1**. Прежде чем отвечать, чёрные должны тщательно просчитать дальнейшее продолжение.

### Д.1 (Пассивность чёрных)

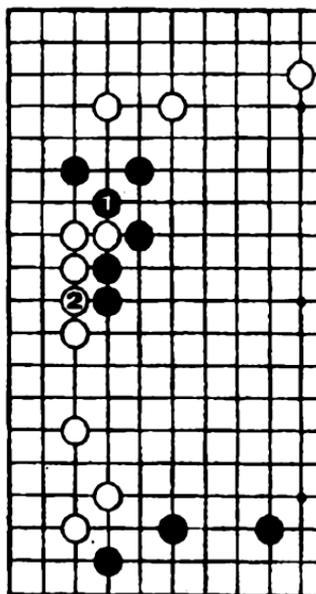
«Тигриная пасть» 1 пассивно защищает слабость формы чёрных. Белые закрывают свой дефект ходом 2, и у чёрных нет достойного продолжения.

### Д.2 (Плохое ноби)

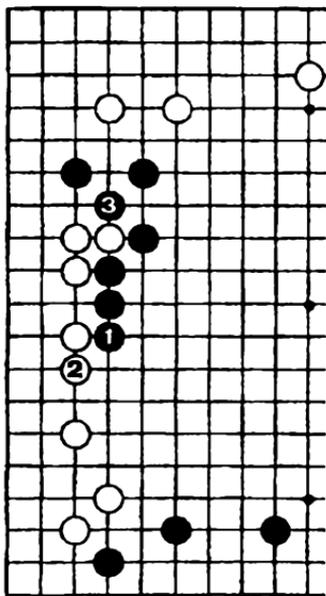
Ноби 1 заставляет белых удлиниться 2. Получается, что чёрные своими руками исправляют дефект белых, поэтому ход 1 просто ужасен. В итоге чёрным приходится укреплять собственную слабость 3. Чёрным не удалось использовать слабость белых для получения преимущества.

### Д.3 (Правильное решение)

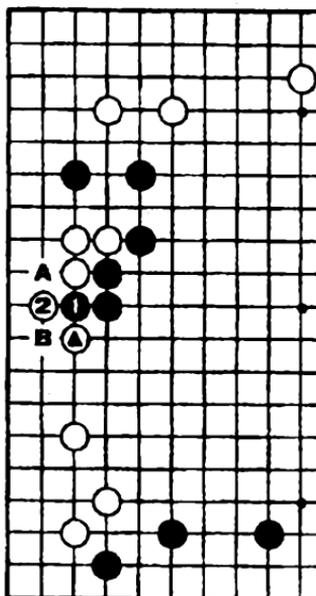
Чёрные проталкивают 1, белые вынуждены блокировать 2. Теперь у черных появляется выбор между разрезающими «А» и «В». Следовательно, перед прыжком ▲ необходимо тщательно проанализировать возможные результаты.



д1



д2



д3

#### Д.4 (Успех чёрных)

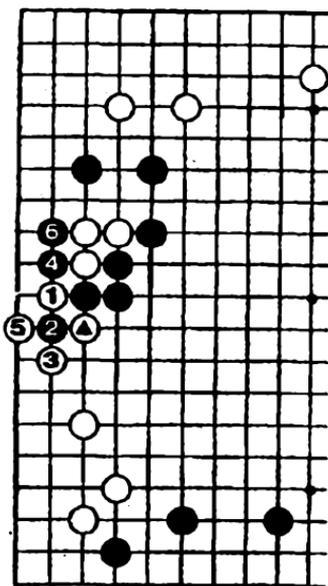
В ответ на блокирование 1 чёрные разрезают 2. Белые вынуждены играть атари 3. Чёрные отыгрывают встречное атари 4 и удлиняются 6, захватывая три белых камня. В своей атаке чёрные успешно использовали слабость прыжка 5.

#### Д.5 (Внешнее влияние)

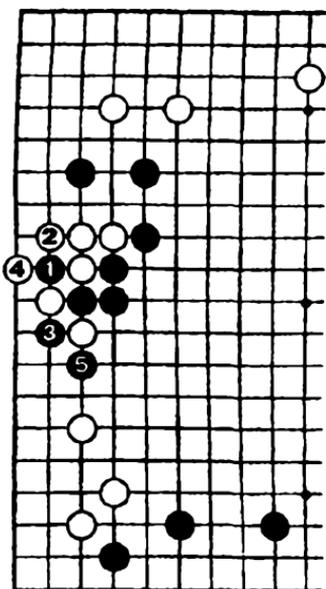
Разрезание с другой стороны ч.1 направлено на получение внешнего влияния. Белые вынуждены забирать камень 2. Чёрные в сэнтэ играют встречное атари 3 и захватывают камень 4 в ситё.

#### Д.6 (Как следовало играть белым)

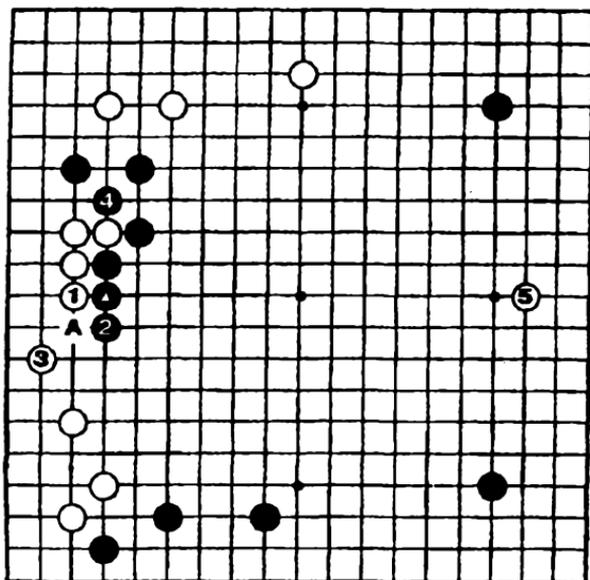
Когда чёрные удлиняются 1, белым следовало удлиниться 1. Если чёрные снова удлиняются 2, белые отвечают прыжком на вторую линию 3. Затем чёрные укрепляют свой дефект 4, а белые занимают большой пункт 5.



д.4



д.5

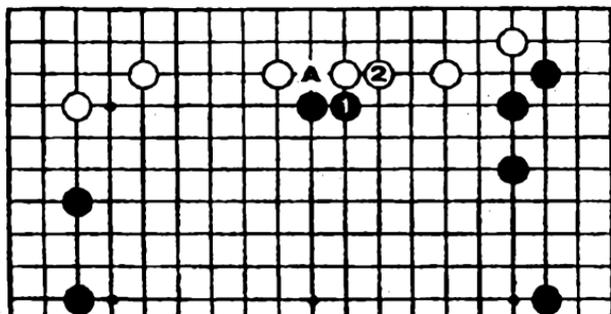


д.6



### Д.1 (Плохое ноби)

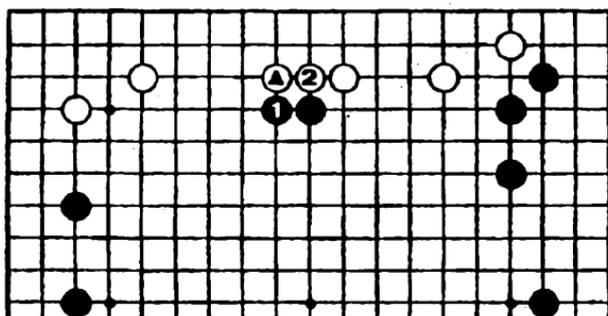
Удлиняясь 1, чёрные пытаются построить зону в центре. Белые удлиняются 2 и исправляют свой дефект «А». В результате ч.1 становится очень плохим ходом.



д1

### Д.2 (Аналогичный результат)

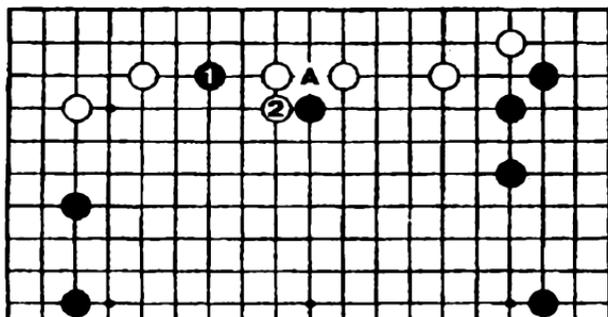
Чёрные удлиняются с другой стороны 1. Белые соединяются 2 и избавляются от слабости, созданной ходом (А). Результат плох для чёрных – им не удалось воспользоваться ошибкой белых и извлечь из нее выгоду.



д1

### Д.3 (Неразумное вторжение)

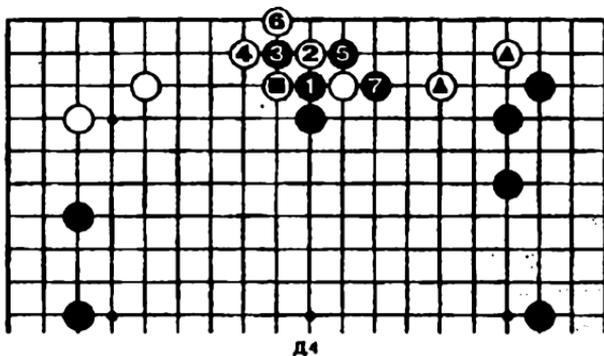
Если чёрные вторгаются 1, то белые удлиняются 2. Чёрные будут вынуждены спасти камень вторжения, и использовать слабость белых «А» им будет некогда.



д1

#### Д.4 (Правильно)

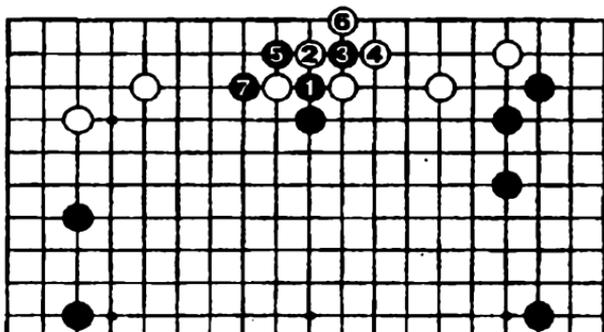
Чёрные проталкивают 1 и разрезают 3, на что белые захватывают камень 4 и 6. После 7 хода каждая сторона захватывает по одному камню, но такой обмен заметно ослабляет два камня (▲). Чёрные успешно выявили слабость камня (●).



Д4

#### Д.5 (Другие варианты)

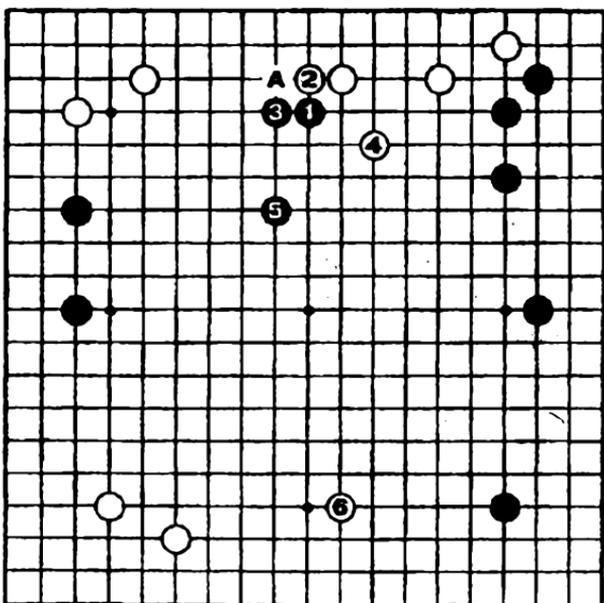
В ответ на 2 чёрные также могут разрезать 3. На атари 4 чёрные отвечают встречным атари 5 и захватывают белый камень 7. Однако в перспективе атаки на два белых камня справа вариант на предыдущей диаграмме более эффективен.



Д5

#### Д.6 (Правильная игра за белых)

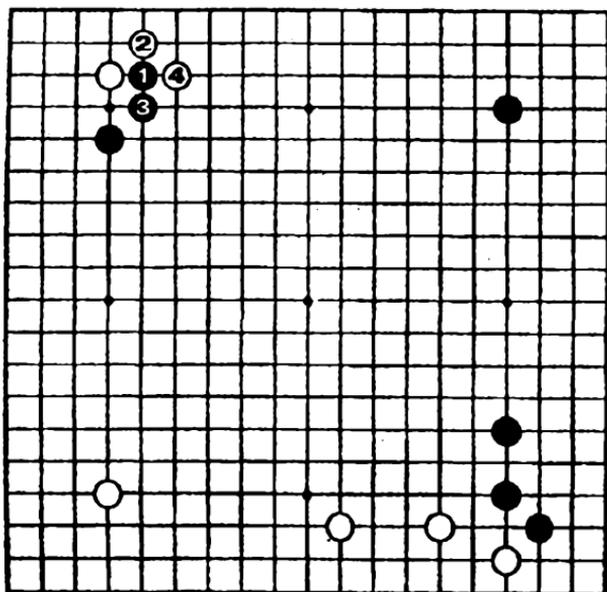
Прыжок б.«А» в ответ на катачки 1 – ошибка. Белые должны удлинить ся 2. На ноби ч.3 для белых будет правильно ответить 4. Чёрным приходится прыгать в центр 5, и белые распространяются 6.



Д6

### Д.7 (Дзёсэки)

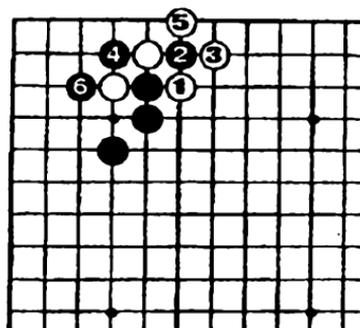
Чёрные прикрепляются 1, чтобы укрепиться и перекрыть белым выход в центр. Далее белые играют ханэ 2, чёрные отвечают ноби 3, а белые продолжают ханэ 4. Как дальше будет развиваться игра за обе стороны? Пожалуйста, тщательно обдумайте продолжение.



Д7

### Д.8 (Использование слабостей)

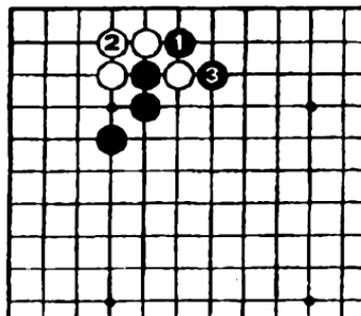
На ханэ 1 чёрные проводят сильную контратаку 2. У белых нет выбора, они вынуждены играть атари 3. Чёрные проводят встречное атари 4 и захватывают угловую территорию 6. Это дзёсэки часто встречается в реальной игре.



Д8

### Д.9 (Плохое соединение)

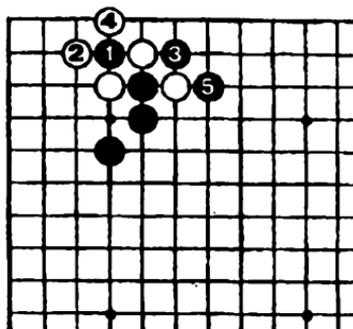
Если чёрные разрезают 1, белые пытаются соединиться 2 для получения территории в углу, но это плохое соединение. Чёрные играют атари 3 и забирают белый камень. Результат плох для белых, потому что их группа зажата в углу, к тому же ее выживание еще не гарантировано.



Д9

### Д.10 (Внешнее влияние)

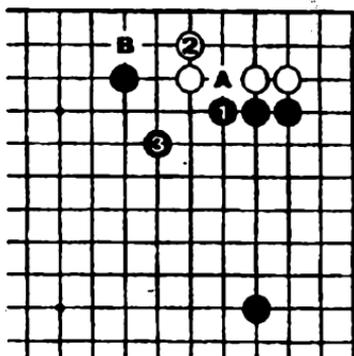
Если чёрные предпочитают внешнее влияние, они могут разрезать 1. Чёрные захватывают белый камень в ситё 3, 5. Хотя чёрные отдают белым угол, взамен они получают внешнее влияние. Позиция белых в этом варианте гораздо лучше, чем на предыдущей диаграмме.



Д.10

### Д.11 (Базовое дзёсэки)

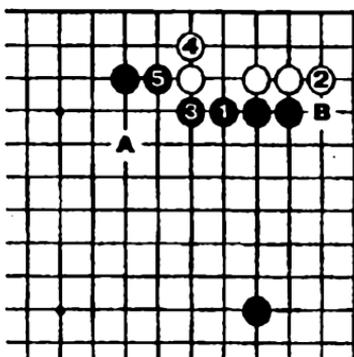
Ход 1 предотвращает ханэ белых на голову черных камней. Кроме того, этот пункт является критическим для построения белыми «тигриной пасти». Белые применяют стандартный приём – они опускаются 2, чтобы защититься от разрезания «А». Хотя б.2 расположен на второй линии, он угрожает цукэ «В». Прыжок 3 завершает базовое дзёсэки.



Д.11

### Д.12 (Другое дзёсэки)

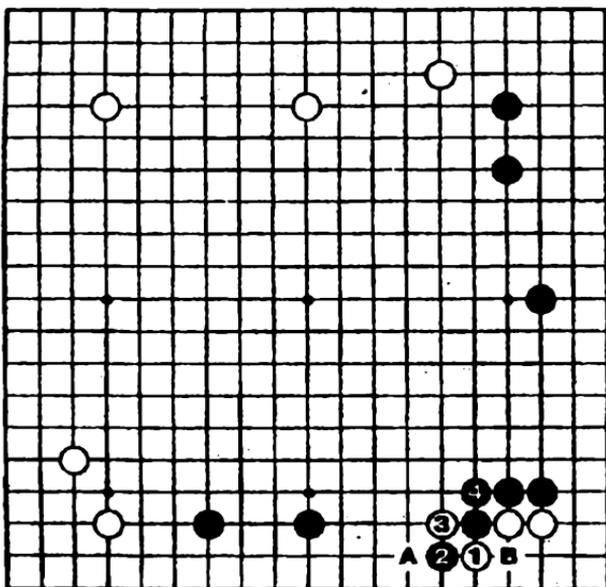
Когда чёрные удлиняются 1, белые также могут защититься от разрезания, опускаясь 2. Этот ход направлен на получение реальной территории. Дзёсэки завершается ходами 3 и 5. Вместо 5 хода чёрные также могут сыграть «А» или «В». В любом случае одна сторона получает территорию, а другая -- внешнее влияние.



Д.12

### Д.13 (Встречное ханэ)

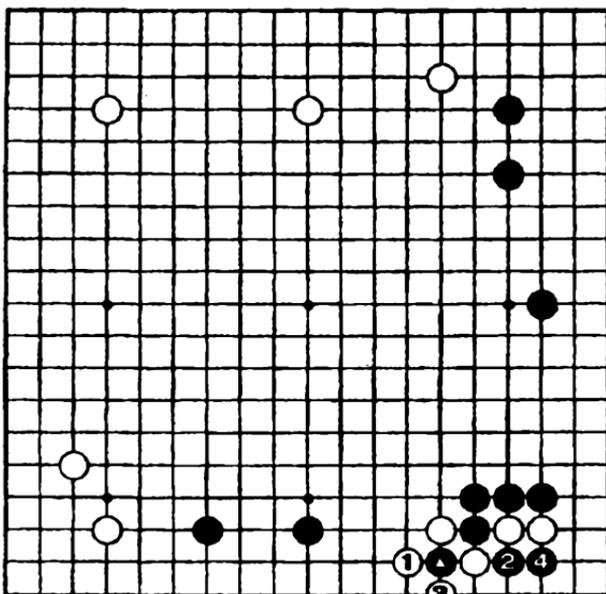
Встречное ханэ 2 в ответ на б.1 – атака, о которой часто забывают неопытные игроки. В продолжении до 4 хода чёрные успешно запирают белых в углу за счет использования их слабости. Если белые играют атари «А», чёрные отвечают встречным атари «В».



Д.13

### Д.14 (Надёжная территория)

Если белые играют атари 1, чёрные проводят встречное атари 2 в сэнтэ. В продолжении до 4 хода чёрные захватывают два белых камня. Помните: ханэ  может работать не всегда, а только в том случае, если проходит атака после встречного атари.



Д.14

## Словарь японских терминов Го

**ятари** – ход, оставляющий один свободный темп у камня или группы камней

**катацки** – ход по диагонали от камня противника

**кэйма** – прыжок «ходом коня»

**ноби** – Присоединение камня к существующему камню (удлинение)

**поннуки** – форма, возникающая в результате захвата одного камня четырьмя камнями

**ситё** – приём захвата камней в виде лестницы

**сэнтэ** – ход, на который противник обязан ответить

**ханэ** – огибание камня или цепочки камней противника

**цукэ** – ход вплотную к камню противника

.