

Справочник по основам тэсудзи

том 1:
Тэсудзи для атаки

手
筋

Фудзисава Сюко
9 дан

Перевод на русский язык:	Александр Науменко
Редактор:	Аркадий Богацкий
Оригинал-макет книги:	Аркадий Богацкий

Первое издание на русском языке: май 2005 г.

Первое издание на английском языке: 2004 г.

Предисловие

Тэсудзи – название ходов, наиболее эффективно использующих стоящие камни. Приняв это за отправной пункт, в этой книге тэсудзи разбиваются на категории и иллюстрируют фундаментальные основы Го от начала до окончания партии.

Вплоть до недавнего времени обычно термин «тэсудзи» обозначал технический прием для ближнего боя; «судзи» обозначает ключевые пункты для атаки, а «форма» – ключевые пункты для защиты. Однако, несомненный факт и то, что люди обсуждают и «тэсудзи жизни и смерти», и «тэсудзи для йосэ (окончания партии)», и пр., так что с учетом столь многочисленных вариантов использования термина его определение стало несколько расплывчатым. Термин использовался даже для столь большого количества различных понятий, что классификация сводилась к двум или трем примерам.

На волне расширения сферы употребления этого слова я попытался разбить эти ходы по категориям. Можно сказать, что любой, сам по себе неплохой ход, можно назвать тэсудзи. Также можно сказать, что определение того плохой ход это или хороший – зависит от позиции на всей доске. Разумеется, схема классификации из этой книги содержит множество спорных моментов, и несомненно хорошую долю дублирования. Но я надеюсь, что я хотя бы в определенной степени ответил на фундаментальный вопрос о предпосылках для разыгрывания определенного тэсудзи.

Тэсудзи – ценный актив в багаже всех игроков Го и основа красоты игры. С учетом сказанного отметим, что тэсудзи это обоюдоострый меч. Если допустить ошибку, то возникает реальный риск навредить самому себе. Имея дело с тэсудзи, нельзя тешить себя иллюзиями. И в то же время игнорировать тэсудзи, оставить их секреты нераскрытыми означало бы отвернуться от сущности Го.

Эта книга разбита на четыре тома. Первые два содержат тэсудзи для борьбы (общепринятое на сегодня значение слова), а остальные два обсуждают тэсудзи для фусэки, сэмзай и йосэ. Первые два тома отведены под тэсудзи для атаки, том 1, и тэсудзи для защиты, том 2, и каждый из этих томов разбит на 11 глав, представляющих различные цели игры. Я попытался оформить содержимое, чтобы можно было пользоваться книгой либо как учебником по тэсудзи, либо как задачником для проверки своих знаний. Я предоставляю читателю самому решить, какой способ использования книги позволит ему выйти на дорогу к сокровенным тайнам Го.

При создании этой подборки я использовал много классических сборников тэсудзи. Чтобы дать читателю примеры на знакомых формах, я также брал позиции, возникающие как варианты дзёсэки. Я хочу выразить благодарность господину Айба Икко за набор текста и господину Сакамаки Тадао за его редактирование, а также поблагодарить их за грандиозный труд по оформлению этой книги.



**Фудзисава Суюо,
почетный Кисэй**

Он известен и любим в Японии как «Суюо-сэнсэй». В Го Альманахе Нихон Киин его называют Фудзисава Хидэюки. Китайские иероглифы его имени, которое он выбрал для себя в 1946 году могут читаться как «Суюо» или как «Хидэюки». Сам Фудзисава хотел бы, чтобы его звали Хидэюки, но остальные предпочитают читать Суюо, возможно потому что первый иероглиф в имени – такой же как «Сю» именах игроков семьи Хонинбо: Сюва, Сюсаку, Суюо, Сюзэй и Сюсаи.

Он родился 6 июня 1925 года в Йокогаме. При рождении получил имя Тамоцу. Инсэем стал в 1934, 1 дан получил в 1940, 2 дан – в 1942, 3 дан – в 1943, 4 дан – в 1945, 5 дан – в 1948, 6 дан – в 1950, 7 дан – в 1952, 8 дан – в 1959, 9 дан – в 1963. Ушел на пенсию в 1998 году.

Победитель Чемпионата среди Молодых Игроков 1948 года, 1-го Кубка Премьер-Министра в 1957, 1-го Чемпионата Нихон Киин, 1959. Выиграл турнир на звание Сильнейшего Игрока в 1960 году. В 1962 выиграл лигу Мэйдзин и стал 1-м Мэйдзином. Снова завоевал титул в 1970 году. В промежутке, в 1965 и 1968 гг. дважды выиграл турнир 10 лучших Профи Японии. Победитель 10-го Чемпионата Игроков Го 1965 года. Выиграл 15-й розыгрыш титула Оза в 1967 г. и удержал его 2 срока. Чемпион НХК 1969 и 1981. Выиграл 1-й Блиц Го Чемпионат в 1969 и 1-й Тэнгэн в 1976. В 1-м розыгрыше титула Кисэй в 1977 году в матче за титул Фудзисава Суюо победил Хасимото Утаро и стал Кисэем. Удерживал этот почетнейший титул 6 раз подряд и этим завоевал право называться Почетным Кисэем. В 1991 году, в возрасте 66 лет выиграл титул Оза и стал старейшим в истории обладателем титулов. Побил этот рекорд, защитив титул в 1992 году. В 1987 был награжден Сидзю Хосо (наградой императора за достижения в искусстве). В 1988 получил Специальную Премию журнала «Кидо». В 1991 и 1992 – премию Превосходному Игроку журнала «Кидо». Он награжден премией 16-й Сюсаи. В 1990 году получил премию Окура Кисихиро. Также был удостоен Премии Клуба Журналистов и премии Телевизионных Продюсеров Программ по Го. В 1990 году сосоялась его персональная выставка каллиграфии в Гинза. Полный сборник партий Фудзисавы напечатан в 1995 году. Автор большого количества книг.

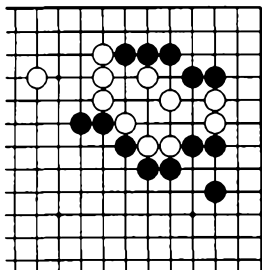
Фудзисава Казунари, 8 дан – его сын.

Содержание

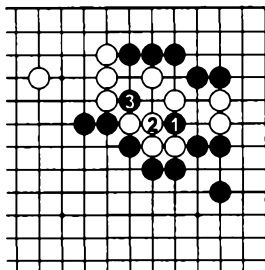
Том 1. Тэсудзи для атаки

Разделение

8

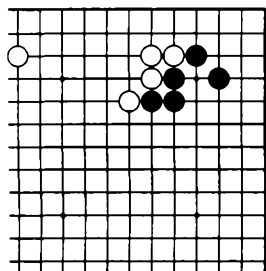


Ход черных: Атари

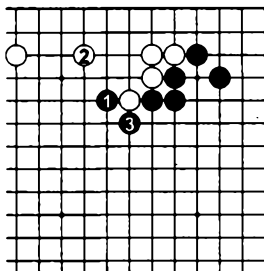


Прижимание

30

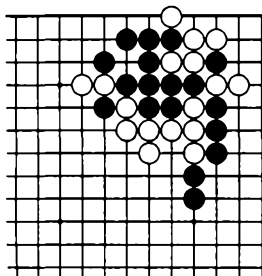


Ход черных: Зажим

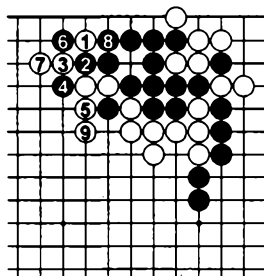


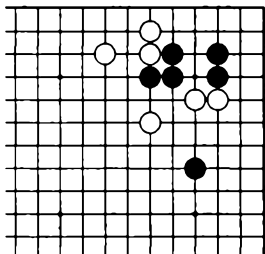
Запечатывание

52

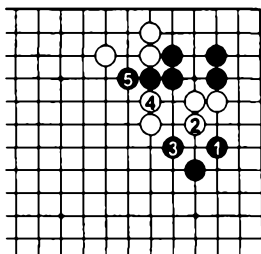


Ход белых: Ход углом



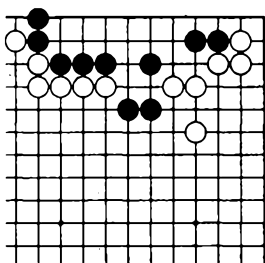


Ход черных: Косуми

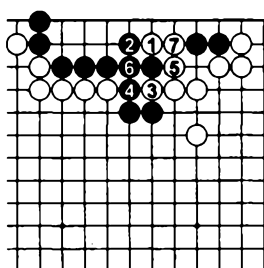


Заглядывание

105

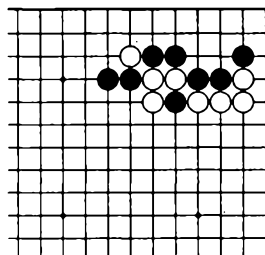


Ход белых: Прилипание

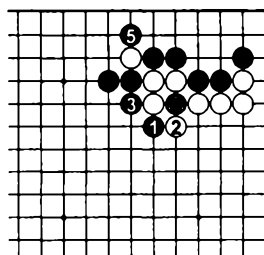


Утяжеление

127

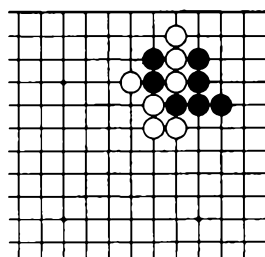


Ход черных: Атари и Окружение

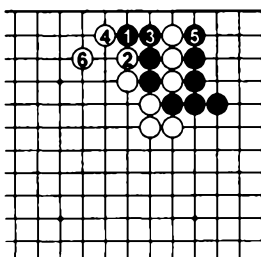


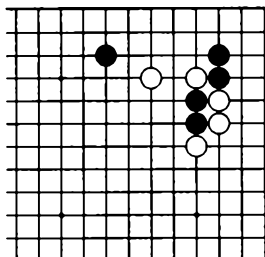
Создание слабостей

145



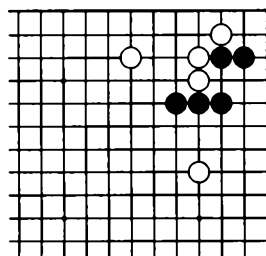
Ход черных: Косуми





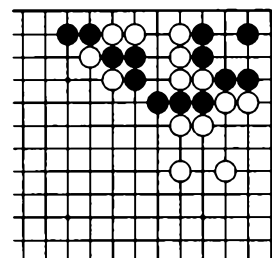
Ход черных: Пустой треугольник

Отнимание базы



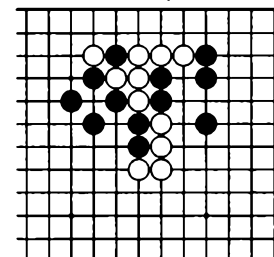
Ход черных: Оки

Захват

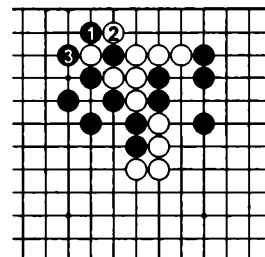
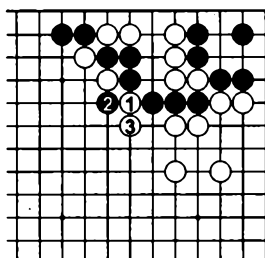
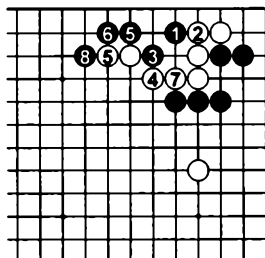
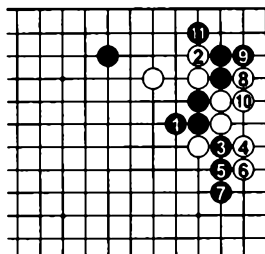


Ход белых: Клин углом

Завязывание ко-борьбы



Ход черных: Окружение

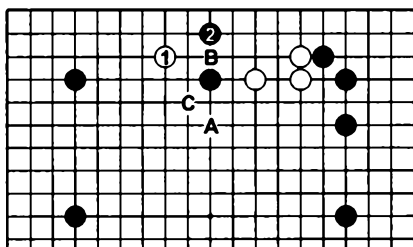


Тэсудзи для разделения

Разделяющие тэсудзи предотвращают соединение камней противника

Наша тема – разделение противника на две большие группы и отрезание убегающих вторгнувшихся камней. Здесь используется несколько терминов, но основное значение – одно и то же. Не позволяя противнику соединиться, мы надеемся получить некоторую пользу.

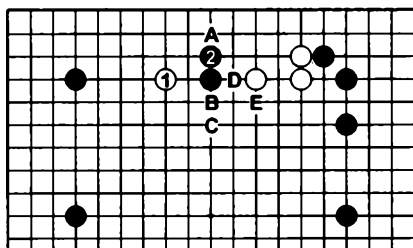
Однако разделение является техникой настолько базовой, что зачастую даже нет необходимости использовать какие-либо необычайные формы или заумный порядок ходов, называемых тэсудзи. Перед изучением тэсудзи для разделения давайте рассмотрим несколько примеров разделения, которые локально не требуют тэсудзи как таковых.



Диа. 1

Диа. 1: Спуск прыжком

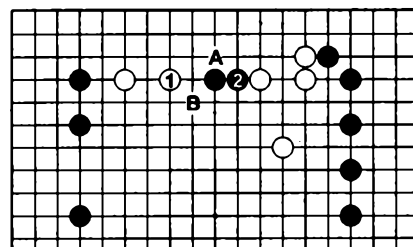
Прыжок ② разделяет белые камни справа и слева. Вместо этого прыжок ① позволил бы белым пойти ③В, а косуми ③С дало бы белым возможность соединиться ходом ④. Теперь же черные смогут упрочить территории, атакуя группы справа и слева.



Диа. 2

Диа. 2: Плотный спуск

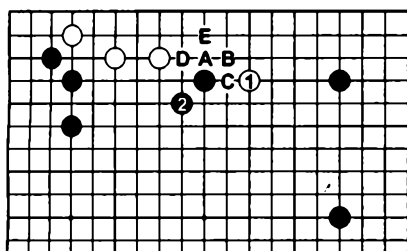
Поскольку ① сыгран высоко, ② – сильнейший способ разделения белых. Ход ③А дал бы белым шанс на сабаки (получение легкой и гибкой формы) ходом ④В. Если вместо ② сыграть ③С, то белые могли бы сыграть ④ или если бы черные сыграли ③D, то белые ходом ④Е укрепили бы слабую группу.



Диа. 3

Диа. 3: Толчок в бок

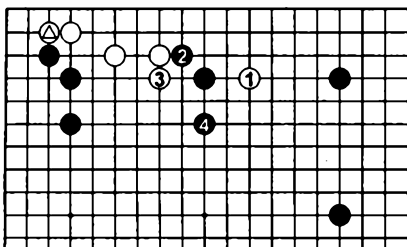
Если бы черные в этом случае сыграли ③А, хода ④В было бы вполне достаточно, чтобы создать черным проблемы. В таких случаях эффективен толчок в бок ходом ②. Черные должны при этом толкать ту группу, против усиления которой они не возражают.



Диа. 4

Диа. 4: Косуми

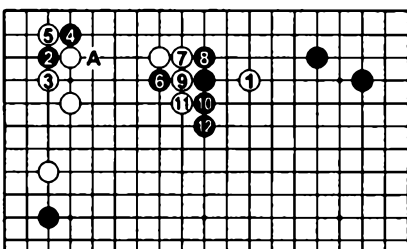
Косуми к центру ② – тоже стандартная форма для разделения белых камней слева и справа. Если затем белые прилипнут к черному камню ходом ④А, то после ⑥В и ⑧С черные нанесут атаки ⑩D. Само собой, если белые начнут с ②Е, то черные получат хороший результат после хода ⑥В.



Диа. 5

Диа. 5: Диагональное прилипание

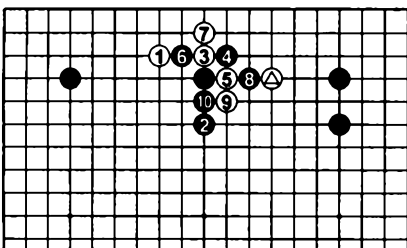
Диагональное прилипание ② – форма, которая также встречается довольно часто. Затем угрожает ханэ и поэтому разделение происходит в сэн-тэ. Этот ход приемлем в данной ситуации, потому что у белых есть камень ④ и поэтому черные не против усиления белых ходом ③.



Диа. 6

Диа. 6: Прилипание прыжком

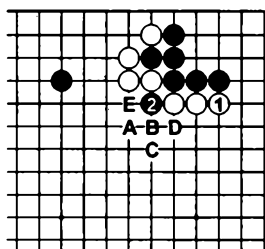
Черные сначала производят подготовку ходами ② и ④, а затем прилипают к белому камню прыжком ⑥ – ходом, который хорошо сочетается с атаки ⑧А. Белые сопротивляются ходами ⑦ и ⑨, но затем черные протягиваются плотными ходами с ⑩ по ⑫, преуспевая в разделении правой и левой групп белых.



Диа. 7

Диа. 7: Прыжок

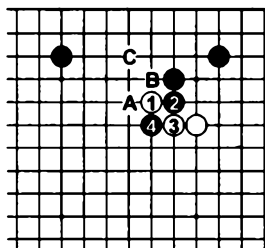
Когда ④ находится так далеко, как в этом случае, даже невзрачный ход вроде прыжка ② может служить задаче разделения белых. Затем, если белые сыграют ③, то черные отыграют последовательность с ④ по ⑩.



Диа. 8

Диа. 8: Разрезание

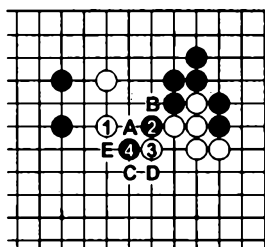
На самом простом уровне ② – базовое разрезание. Однако в этой форме черные должны убедиться, что ситё в их пользу, но это настолько очевидное разрезание, что вам нужно ожидать от белых заготовленного ответа вроде ходов от ①А до ①Е.



Диа. 9

Диа. 9: Протискивание и разрезание

Черные протискиваются ② и разрезают ④. И снова это столь очевидная тактика, что стоит задуматься, какое противодействие заготовили белые. Белые должны быть в состоянии завязать борьбу ходами вроде ①А или ①В. Вместо ② черные могут также защититься ходом ②С, дожидаясь возможности начать атаку белых с большим размахом.

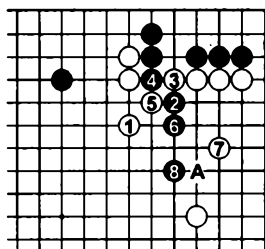


Диа. 10

Диа. 10: Двойное ханз

В большинстве случаев черные могут играть двойное ханз только тогда, когда ситё в их пользу. Сначала последуют ①А и ②В. Теперь ③С не сработает, а если ③D, то черные начнут борьбу продвижением ④С.

Если вместо ④ черные пойдут ④А, то белые сыграют ⑤, черные займут ⑥Е, то и это будет разрезанием, но белые могут вбросить разрезание ①В и зажать камни противника. Разрезающие камни черных при этом скорее всего станут обузой.



Диа. 11

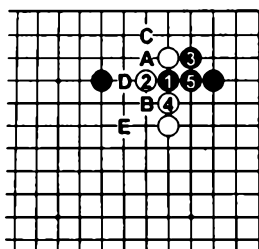
Диа. 11: Кэйма

В этой форме черные избегают начального прямого контакта с белыми. Если вместо ② черные сыграют ④, то белые прижмут их блоком ⑤. Поэтому черные выпрыгивают кэйма ②, приветствуя борьбу после протискивания ③ и разрезания ⑤ белых.

Бывает, что вместо ② черным лучше сыграть где-то в районе А, вынуждая белых занимать дамэ для соединения.

Проще говоря, тэсудзи разрезания состоят из тщательно продуманных вариантов для разрыва соединений, которые казались надежными: диагональных ходов, кэйма, прыжков через один пункт. Для соединений не столь прочных обычно существует несколько способов разрезания. В таких случаях проблема заключается в поиске лучшего способа разрезания с оглядкой на окружающие камни и достижения наилучшего общего эффекта по всей доске.

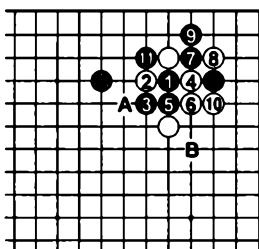
В качестве примера борьбы с тонким соединением рассмотрим различные пути разрезания прыжка через два пункта и определим условия для успешного применения каждого метода. Вообще говоря, это может оказаться несколько абстрактным.



Диа. 12

Диа. 12: Прилипание и блокирование

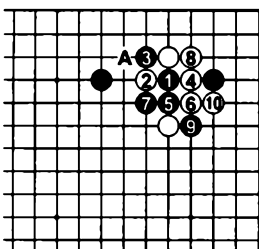
Черные прилипают ① и блокируют ③, создавая точки разрезания А и В. Однако, если белые соединятся ходом вроде ○С и ситё будет в их пользу, то после разрезания ●В, черным придется полностью переоценить ходы ① и ③. Если ситё благоприятно черным, то белые будут играть ○D или ○E.



Диа. 13

Диа. 13: Прилипание и ханэ

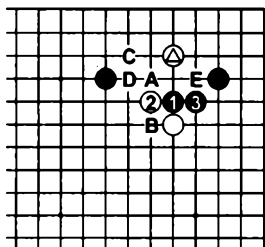
Ходами ① и ③ черные надеются на ход ⑤ вместо ④. Тогда черные занимают ④ и, даже если белые начнут ситё ходом ○А, черные разрежут ●11. Белые должны играть ④ и ⑥; даже если черные разрежут ⑦, белые получают свое ходами ⑧ и ⑩. Затем белые могут усилиться ○В, и ответный ход ●А оставит черных с переконцентрированной формой с учетом позиции камня ▲.



Диа. 14

Диа. 14: Прилипание и разрезание

① и ③ можно считать разрезанием только формально. Ходы ④ и ⑥ – чрезвычайно мощные, так что даже после разрезания ① черным не хватает прочности. Вместо ④ белые могут также дать атари ⑤ и после ④ отдать камень ходом ○А. Даже если эта форма встречается в центре доски, такое разрезание почти всегда выходит неудачным.

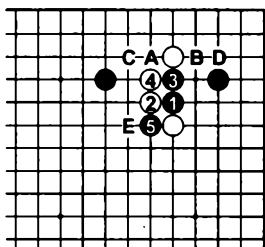


Диа. 15

Диа. 15: Прилипание и оттягивание

Прилипание ① и оттягивание ③ создает миаи (точки одинаковой ценности) А и В. Это один из основополагающих методов разрезания прыжка через два пункта. Потеря $\triangle$ после ●А будет слишком большой, поэтому белые выберут один из ходов ○А, ○С или ○D, позволяя черным резать ●В.

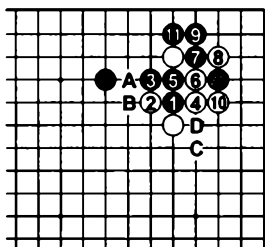
Если ② в 3, то черные защищаются ●Е. Это только усиливает черных.



Диа. 16

Диа. 16: Прилипание и удар

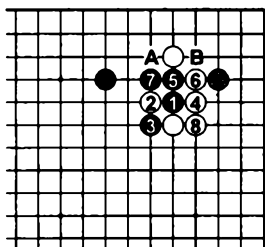
Прилипание ① и удар ③ (или в обратном порядке) нацеливаются на последнее разрезание ⑤ или ●А, но это слабый стиль. Продлевание ○В практически вынуждает ответ, так что, если черные режут ●А, то белые могут протиснуться ○В, а затем захватить разрезающий камень ходом ○С. Если черные режут ③, то следуют ○В, ●D, ○Е и белые выбегают, не обещая черным ничего хорошего.



Диа. 17

Диа. 17: Прилипание и ханэ

① и ③ представляют эффективный способ разрезания, особенно в этом случае, потому что, если белые играют ④ в 5, то после ответа ⑥ на ○А у черных есть прекрасное ответное атари ●В. ④ и ⑥ нацеливаются на обмен. После ●11 на Диа. позиция белых оказывается вполне приемлемой после всякого соединения ○С. Разрезание ●D вместо ② плохо сочетается с $\triangle$.



Диа. 18

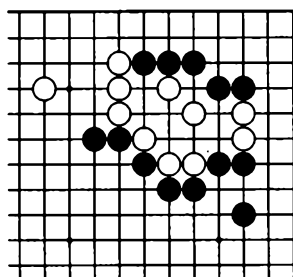
Диа. 18: Прилипание и разрезание

Эти ① и ③, как и на Диа. 14, дают белым шанс перехватить инициативу и получить сабаки. В большинстве случаев этот метод успеха не приносит. Независимо от ситуации, протягиваться вдоль стороны подальше от разрезания ④ и ⑥ будет правильным, особенно в этой позиции, когда ○А форсирует ответ, так что разрезание ●В не работает. Так что отрезанным оказывается $\triangle$.

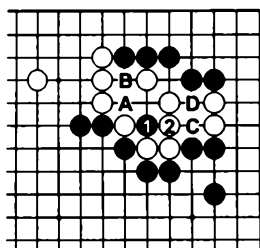
Задача 1: Атари

Атари часто готовит тэсудзи, создавая нехватку дамэ, и определяет очередную цель.

Эта задача взята из «Гокэй Гэнмёу».



Ход черных

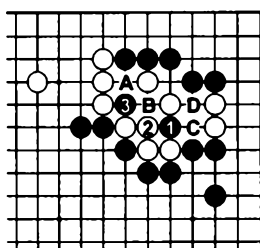


Диа. 1

Диа. 1: Двойное атари

Здесь в наличии имеется несколько атари, но ① успеха после ② не приносит. ●А тоже не проходит: после ○В у черных нет хорошего продолжения.

Улаживание позиции протискиванием ●В, ●С или ●D уничтожит любые имеющиеся против белых адзи (скрытые возможности позиции). Пока форма еще не завершена, черным нужно найти критический пункт для создания нехватки дамэ и нанести решающий удар.

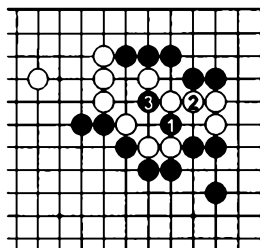


Диа. 2

Диа. 2: ① – правильно

Черные наносят атари ①. На первый взгляд может показаться, что это не критический пункт, но он подготавливает атари ③ после соединения ②. Если ○А, то ●В и у белых остаются две точки разрезания.

Однако, если черные сначала произведут обмен ●С на ○D и затем сыграют ③, белые ответят ○А и черные смогут захватить только четыре камня в центре.



Диа. 3

Диа. 3: Диагональный клин

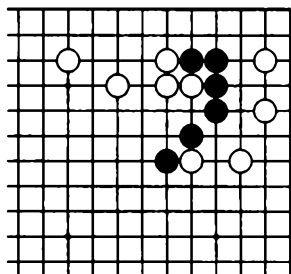
Если белые соединятся ②, то диагональный клин ③ искусно продолжит атаку. Из-за нехватки дамэ белые не могут захватить этот камень, что снова создает две точки разрезания.

Вместо ② можно допустить, что белые попытаются сыграть ③, но тогда черные могут спокойно заблокировать ②.

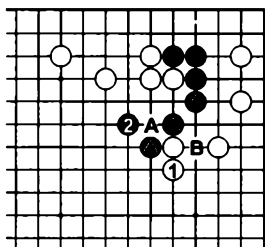
После ① белые парализованы.

Задача 2: Диагональный клин

Разрезание такого рода клином – самое основополагающее тэсудзи. Зачастую оно служит скрытой целью другого хода.



Ход белых

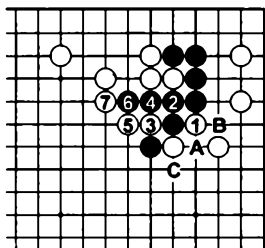


Диа. 1

Диа. 1: Черные вырываются

Продлевание ① позволяет черным выбраться наружу ходом ②, после которого белым нужно будет дожидаться следующего шанса для атаки. Более прямолинейная мера вроде ①А позволит черным проложить путь наружу при помощи атаки ②В.

Есть тэсудзи, одновременно защищающее слабый пункт В и использующее слабость тройного косуми черных (△).

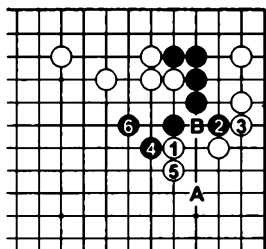


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые вклиниваются ①, предотвращая ②А и создавая миаи между пунктами разрезания ② и ③.

Если ②, то белые режут ③ и черные проблем уже не создают. Если ②В, белые соединяются ①А и у черных продолжения нет. Если черные нанесут атаки ②С, на белых это никак не повлияет. Все условия для успешного применения тэсудзи соблюдены.

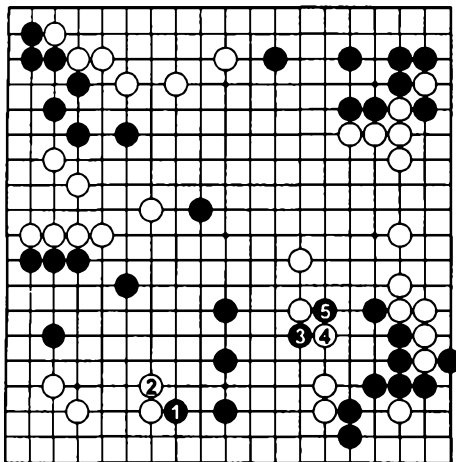


Диа. 3

Диа. 3: Типичная атака и защита

В развитие позиции из Диа. задачи после прилипания ① черные должны были отыграть форсирующий ход – диагональное прилипание ②, защищавший от диагонального клина белых. Черные получают хорошую форму после всячего соединения ⑥. Белым этого нужно избегать. Поэтому вместо ① белым нужно было избрать более легкий атакующий ход – вроде ③ или ①А, или даже попытаться устроить свою форму ходом ①В.

Пример из практики 1: Взаимное разрезание



Запись партии 1

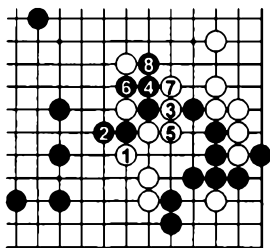
1-й Кубок Премьер-Министра, матч

Белые: Охира Сюдзо

Черные: Фудзисава Сюко

Взаимное разрезание предлагает вашему противнику большое количество форсирующих ходов, поэтому обычно это не лучший способ разделения. Это скорее не нацеленная атака на единственную слабость, а часть глобальной стратегии.

После подготовки ① общая ситуация на доске идеально подходит для взаимного разрезания. У белых нет выбора, кроме как отдать несколько своих камней.



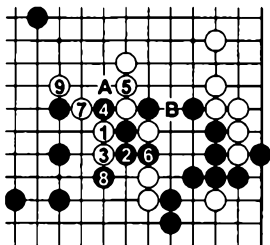
Вариант 1

Вариант 1: Плотность в центре

После атаки ① белые могут легко соединиться путем еще одного атаки ③ и соединения ⑤.

Однако после ⑥ белые должны отвечать ⑦. Теперь ⑧ превращает центральную группу в территориальное мойо, так что у белых шанса на победу не будет.

В реальной игре оценка позиции на всей доске имеет больший приоритет, чем локальные выгоды.



Вариант 2

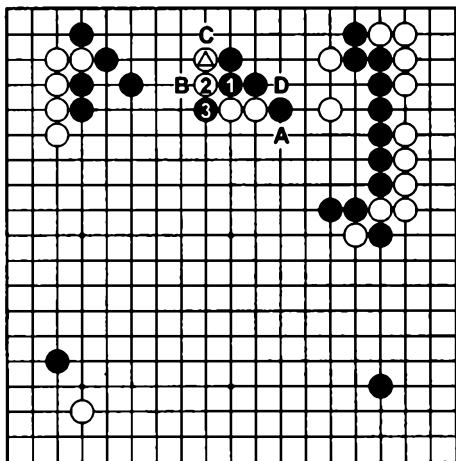
Вариант 2: Обмен

В реальной партии белые использовали стратегию жертвы ходами ① и ③, позволяя черным произвести зажим ④ в обмен на плотность в центре.

Эта альтернатива ведет к длительной борьбе.

Если вместо ③ белые соединятся ⑥, то ⑧, ④, ●А; и если теперь ①, то черные ходом ●В убьют всех.

Пример из практики 2: Пустой треугольник



① и ② разрезают, создавая пустой треугольник. Это агрессивный выбор, но с учетом уменьшения черными их же собственных дамз, необходимо тщательно рассчитать все возможные варианты.

В этом случае это разрезание приносит большой успех, используя плотность черных как справа, так и слева. Перед этим вместо ④ белым нужно было сыграть ханэ ①А или кэйма ②В.

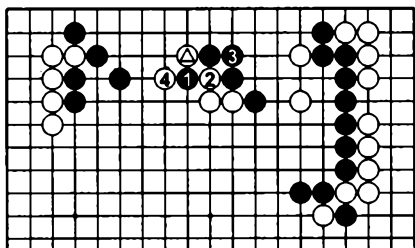
Играть ③С вместо ① или ④Д вместо ② означало бы идти на поводу у белых.

Запись партии 2

12-й Титул Хонинбо, 4-я партия

Белые: Такагава Сюаку

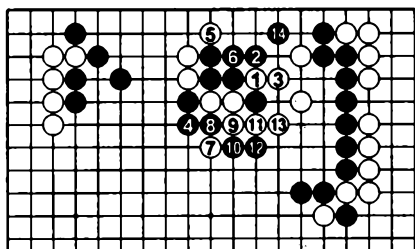
Черные: Фудзисава Хосаи



Вариант 1

Вариант 1: Ханэ внутрь

Играть ханэ внутрь вроде ① – тоже ход из основ техники разрезания. Но в этом случае усилия черных остаются без вознаграждения – ② и ④ захватывают камень в ситё. Если ситё благоприятно черным, то белые не могут делать ход ③.



Вариант 2

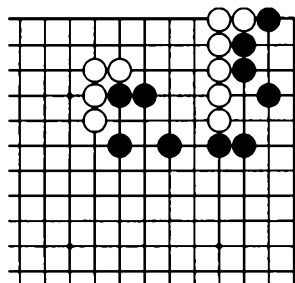
Вариант 2:

Продолжение из партии

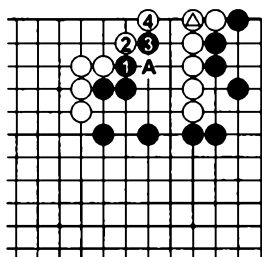
Продолжим игру после Записи партии. Белые разрезают ①, а затем ухудшают форму черных при помощи атари ⑤. Но контратака ничего большего не дает. Черные ходом ⑭ соединяются, а белые разрезаны на двое и находятся на грани коллапса.

Задача 3: Кэйма

Бывает, что продвигаясь каждым ходом на один пункт, к соединительной линии противника вовремя и не доберешься. В таких случаях иногда можно добиться успеха, бросаясь в омут и ожидая помощи от своих соседних камней.



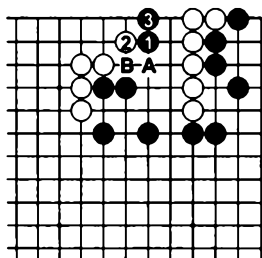
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Полезный камень на первой линии

Блокировка ① – обычная идея в таких случаях, но здесь это позволяет белым сыграть двойное ханэ ② и ④, эффективно используя △ на первой линии. Для предупреждения эффективного срабатывания этого белого камня черным нужно найти бесконтактный ход, который прервет связь противника.



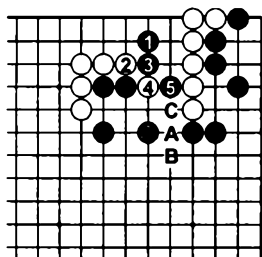
Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные могут впрыгнуть внутрь зоны белых ходом кэйма ①. Если ②, то черные опускаются ③, достигая ключевой точки ходом раньше белых и блокируя попытку соединения.

Если после этого белые попытаются сделать ханэ ○А изнутри, то черные разрежут ●В и захватят камень либо слева, либо справа.

Если вместо ② белые сыграют ③, то черные, конечно же, ответят ④.



Диа. 3

Диа. 3: Помощь поблизости

Самую большую тревогу может вызвать попытка белых отрезать черным путь к отступлению ходами ② и ④. Но в этой позиции у черных есть помощь поблизости в лице △, поэтому они могут захватить разрезающий камень ходом ⑤.

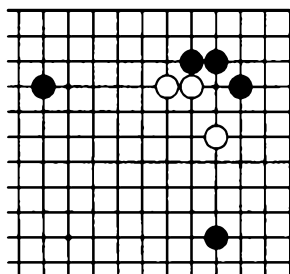
Вместо ② ход ○А угрожает продавливанием и затем разрезанием ②. Это хорошая попытка сопротивления, но: ●В, ○С и черные укрепляются ②. Некоторое плохое адзи еще остается, но именно сейчас белые сделать ничего не могут.

Задача 4: Диагональное прилипание (косуми-цукэ)

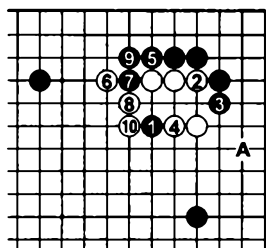
Ходы, которые обычно считаются вульгарными, могут оказаться тэсудзи, когда сама ситуация необычна.

Как черным нужно атаковать позиции белых в верхнем правом углу?

Предположим, что ситё в пользу черных.



Ход черных

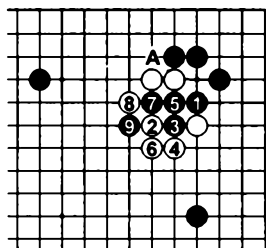


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно

Если черные хотят атаковать с большим размахом, то ① – ход, занимающий критический пункт – то, что надо. Однако после ② кажется, что черным не хватает ресурсов для атаки. Если, к примеру, черные продолжают ходами ③ и ④, то у белых найдется возражение ⑤. Если вместо ③ черные пойдут ⑥А, то белые блокируют ⑤ и практически урегулируют позицию.

Более эффективно атаковать группу белых не как единую, а предварительно разрезав на части.

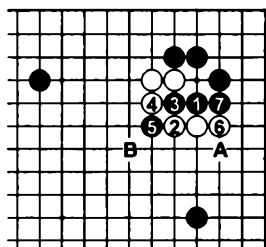


Диа. 2

Диа. 2: ① – мощный ход

① обычно считается до смешного вульгарным, но здесь это жесткий разрезающий ход. Даже если белые попытаются уклониться от контакта ходом ②, черные ходами ③ и ④ вгрызутся в позицию белых и после разрезания ⑤ белые окажутся в разобщенном и жалком виде.

Если вместо этого ход ② сделать в 5, то черные ответят ③. Если вместо ② белые пойдут ⑥А, то черные могут просто протолкнуться ходом ⑤.



Диа. 3

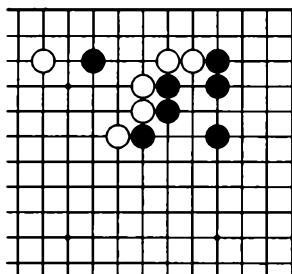
Диа. 3: Сильнейшее сопротивление

Сильнейшее сопротивление белых будет в том, чтобы один раз ходом ② уступить, а затем блокировать ④. После ⑤ белые опускаются ⑥, надеясь на сопротивление путем использования адзи в углу. Черные могут сражаться, усиливаясь ходом ⑦. Возможна также и другая последовательность ходов – вместо ④ они могут отыграть ханэ ⑥, а если белые ответят ⑥А, то протолкнуться ходами ③ и ⑤. Однако после хода ⑥ белые скорее всего пойдут ⑥В.

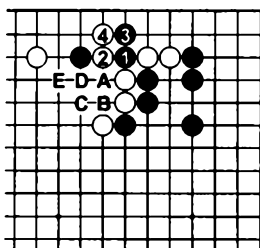
Задача 5: Косуми-цукэ

Играть таким образом, который сокращает себе дамэ, скорее всего заслуживает критики как вульгарность, но существуют позиции, в которых вульгарно выглядящие ходы – единственные, достигающие успеха.

В этой позиции есть тэсудзи для разрезания и тэсудзи для разделения. Эффективны оба.



Ход черных

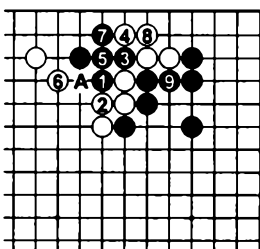


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно

Вариант с разрезанием ① и спуском ③ опровергается белыми блоком ④. Вместо ③ на ум приходит взаимное разрезание ●А, но затем ③, ●В, белые соединяются и получают устойчивую форму.

Если вместо ① черные режут ●В, то после ○А, ●С, ○D, ●Е белые снова возвращаются к ④ и получают совершенно безопасную формацию.

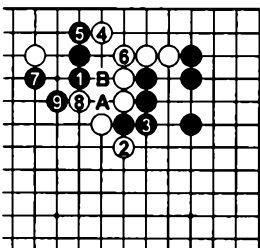


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Если черные играют диагональное прилипание ①, то выясняется, что пункты ② и ① становятся миаи. Разрезание ③ приводит к выигрышу в сэмзай. Если вместо ② белые попытаются сыграть ⑤, то черные пойдут ②, а ③, и ●А приводит к борьбе, которая будет легкой для черных. Если ход ④ белые делают в 4, то тогда спокойным ответом за черных будет занятие ④.

Если эти результаты не удовлетворят черных, тогда есть еще один путь завязать борьбу разделением белых надвое.



Диа. 3

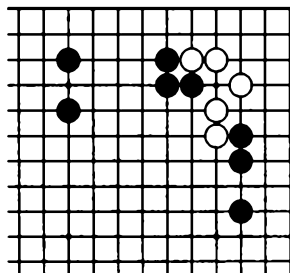
Диа. 3: ① – мощный ход

Продлевание ① движется к центру, одновременно поглядывая на два слабых пункта. ④ и ⑥ самые видные вехи на пути сопротивления, а ⑦ ведет к борьбе.

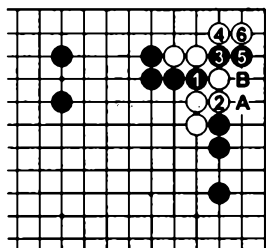
Вместо ④ занятие пункта А дало бы белым слабую форму – это даже не обсуждается. Вместо ② разрезать ●А привело бы к сложному сэмзай после ③, ●В, ⑤, но эта борьба не сулит черным ничего хорошего.

Задача 6: Вломиться и разрезать

Вломиться и разрезать – этот прием относится к грубым методам, вот поэтому практически и не существует позиций, в которых он приводит к успеху напрямую. Когда возникает возможность его проведения, то он почти всегда вторичен по отношению к генеральному тактическому плану.



Ход черных

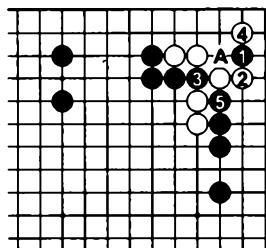


Диа. 1

Диа. 1: Вломиться напрямую

Вламываться ①, как здесь, – способ, обычно не приносящий успеха, а если что-то и получается, то только из-за просмотра противника. Таким образом, отсюда следует, что для успеха этого приема нужны подготовительные шаги.

Вместо ① как ●А, так и ●В, не имеют достаточной силы.

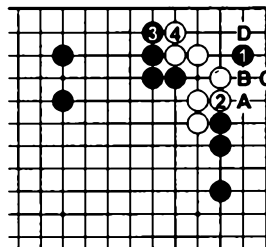


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черные забегают наперед и делают оки ①. Если белые блокируют ②, то черные могут вломиться ③ и два камня после ⑤ будут отрезаны. Если вместо ④ белые занимают пункт 5, то черные играют ●А и угловая территория переходит в другие руки, а группа белых остается без базы.

Также если вместо ② белые занимают пункт А или 3, то черные связываются ② – в любом случае результат для белых печален.



Диа. 3

Диа. 3: Плохое адзи для белых

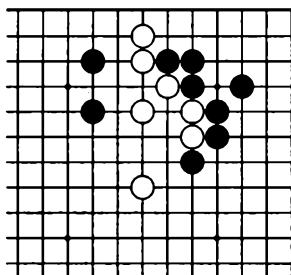
Так что белые могут попытаться дать сдachi, встречая ① ходом ②. Размышляя на продолжении, черные должны понять, что вариант ●А, ○В, ●С, ○D следует желаниям белых, поэтому черные должны избрать более многообещающий курс, опускаясь ③ и ожидая ответа белых.

У белых нет ничего лучше, чем ④, но вариант, начинающийся с ●А остается в силе, так что позиция белых содержит плохое адзи.

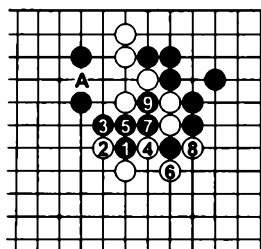
Задача 7: Прилипание

В этом случае тактика игры заключается в прилипании, которое вынудит оппонента сократить дамз. Оно эффективно, когда атари позволяет противнику принести жертву.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



Ход черных

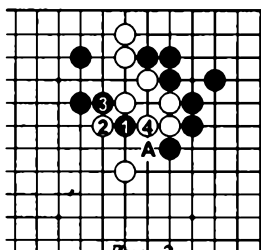


Диа. 1

Диа. 1: Размашисто, но мимо

Если черные играют прилипание ① и белые отвечают ②, то черные могут резать при помощи ханз ③. Если ⑥, то ⑦ – агрессивный ход, достигающий цели разрезания.

Однако, если после ① белые выбираются наружу ходом ③, тогда даже при достижении черными успеха в разрезании их позиция слабая. Черные мечтают, атакуя не особо важные камни. Вместо ④ белые могут занять пункт 5. Если тогда черные играют ⑥, то белые могут вбить клин ○А.

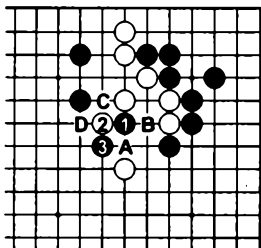


Диа. 2

Диа. 2: Второй ход ключевой

Черные прилипают с другой стороны ходом ①, который нацелен на атари ④ или защелку ●А. Однако после ② ход ③ не добивается успеха, потому что позволяет белым выбраться при помощи атари ④. С учетом этого если вместо ① черные дают атари ③ сразу, то очевидно, что белые сыграют ①, жертвуя двумя камнями ради связи.

В этом тэсудзи имеет значение второй ход.



Диа. 3

Диа. 3: ① и ② – тэсудзи

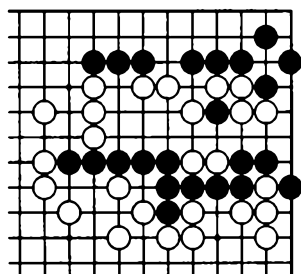
После ② черные играют ③ снаружи, намереваясь захватить все. Если после этого ○А, то черные ходом ●В вытянут одиночный камень, одновременно с атари, и теперь белым не защитить сразу и С, и D.

Если вместо ② белые сыграют ○В, черные могут уступить ходом ●А, который извлекает максимум преимуществ из нехватки дамз у белых.

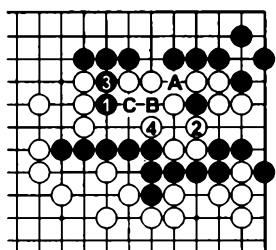
Задача 8: Прилипание

В этом случае ключом служит прилипание, создающее миаи между разрезанием справа и слева. Во множестве случаев прямое использование формы в области, на которую вы нацеливаетесь, не достигает желаемого.

Эта позиция взята из «Гокио Сюмио».



Ход черных

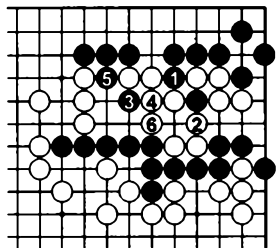


Диа. 1

Диа. 1: Неверное направление

Если после прилипания ① белые соединятся ③, то черные ходом ●А создают миаи между пунктами 2 и В. Однако белые выживают путем захвата камня ходом ②. Черные прорываются, но достигают только части своих целей.

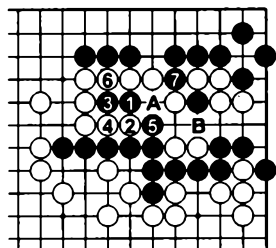
Если вместо ① черные пойдут ●В, а ③, то черные ходом ●А сделают миаи между ② и ④. Но белые ответят на ●В ходом ④ и протянутся для соединения.



Диа. 2

Диа. 2: Оставлять пункты незанятыми

Если черные начнут урегулирование позиции проламыванием ①, то после этого отрезающие камни белых будут жить. Если вместо ③ играть ④, то белые сыграют атари ⑥ и просто пожертвуют два камня. С учетом этого, если черные сыграют ② вместо ①, то белые пойдут ①, устраняя слабость. Тэсудзи должно оставлять оба этих пункта незанятыми и резать ближе к базе белых.



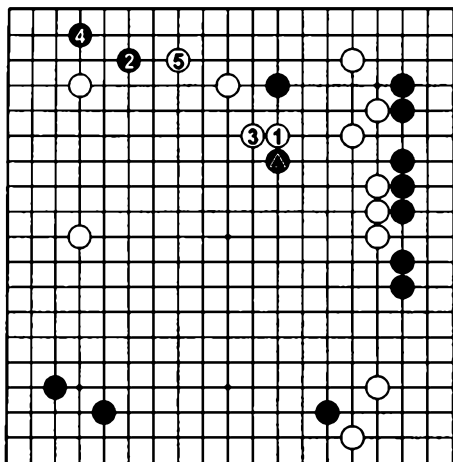
Диа. 3

Диа. 3: ① занимает ключевой пункт

Черные просто прилипают ①. Ход ② оказывает сильнейшее противодействие. Теперь если ③ или ④, то ⑤А, но черные прямолинейно блокируют ходами ③ и ⑤, создавая миаи между пунктами ⑥ и ⑦.

Если вместо ② белые играют ⑤А, то ●В справляется с задачей. Если же вместо ② белые играют ⑤В, то черные занимают пункт А. Чтобы разрезать здесь, нужно отыграть прилипание ① и посмотреть на ответ белых.

Пример из практики 3: Прилипание и ханэ



Запись партии 3

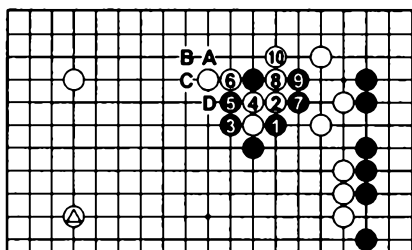
1-й матч на титул Тэнгэн, 1-я партия

Белые: Фудзисава Сюко

Черные: Охира Сюдзо

Резать в месте, где форма еще не определена – ответственное занятие, требующее анализа позиции на всей доске. Если территории вокруг еще не закреплены, то простое прилипание успеха не принесет.

Белые прилипают ①, используя слабость камня $\triangle$. У черных нет выбора, кроме как перенести линию фронта ходом ②, но теперь белые могут потратить два хода ③ и ⑤ для завершения оформления большой территории и получения преимущества уже на ранней стадии игры.



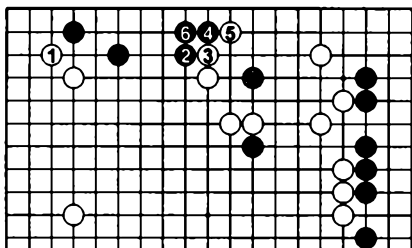
Вариант 1

Вариант 1:

Прекращая сопротивление

На ① следует ②. Если вместо ① ③, то тогда белые ходом ⑤ пресекают любое сопротивление.

Если вместо ① черные попытаются построить сабаки ходом $\bullet$ A, то $\circ$ B, $\bullet$ C и белые могут положиться на прерыватель ситё $\triangle$ и сделать сильный ход $\circ$ D.



Вариант 2

Вариант 2:

Завершая ограждение

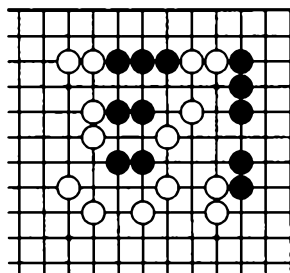
В Записи партии выше после устранения адзи ходом ③ важно продолжить ходом ⑤, завершая ограждение территории. Если вместо этого белые сыграют ① как здесь, то черные могут сыграть ②, ④ и ⑥, ханэ и соединение, которые в хорошем темпе жертвуют $\triangle$.

Задача 9:

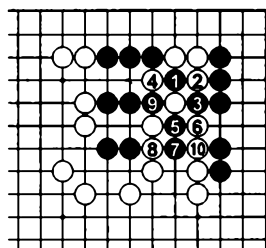
Прилипание прыжком

Существует техника для пробивания ворот замка, охраняемые единственным рыцарем. Открыть их удастся, если у вас есть достаточно союзников вокруг.

Эта позиция взята из «Гокио Сюмио».



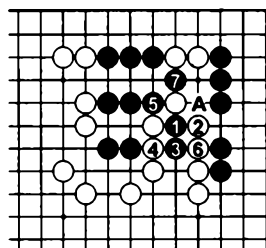
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Ко

На первый взгляд клин ① вместе с кикаси ③ и атари ⑤, выглядят очень похожими на тэсудзи. Однако из-за того, что ④ захватывает камень, после ⑥ и ⑧ разрезание ① приводит к ко после ⑩. Вместо подавления белых ходы ① и ③ делают их только сильнее. Играть же сразу ③ еще хуже – белые просто займут пункт ①.

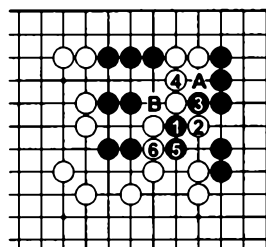


Диа. 2

Диа. 2: Ход ① разрушителен

Начинать с простого прилипания прыжком ① – вот тэсудзи. Ходами ② и ④ белые оказывают самое сильное сопротивление, но черные режут ⑤, а на ⑥ следует ⑦.

Если вместо ④ белые соединятся с другой стороны ⑥, то черные разрежут ●А, создавая миаи между пунктами ④ и ⑦. Правильный порядок ходов состоит в том, чтобы сначала отыграть ① и ③, ожидая ответа белых ④ или ⑥.



Диа. 3

Диа. 3: Не нужно спешки

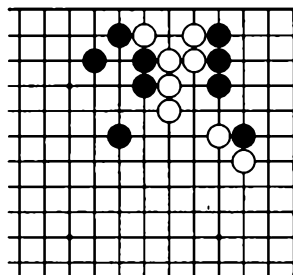
Спешить с разрезанием ③ – означает позволить белым соединиться ходами ④ и ⑥. Если вместо ③ черные играют ④, то после ○А мы возвращаемся к Диа. 1. Предыдущая Диа. показывает единственный порядок ходов, который срабатывает за черных.

Если вместо ② белые займут ③, то черные сыграют ②. Если вместо ② делается ⑥, то черные играют ●В. Если вместо ② занимается ○В, то черные ходят ⑥. Как бы ни старались белые, их крепость рухнет под натиском тэсудзи черных ①. Разумеется, сэмзай в пользу черных.

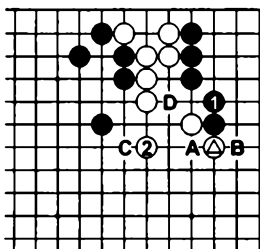
Задача 10: Зажим

В этой ситуации есть способ, позволяющий разделить противника на две группы, беспощадно атакуя камень, стоящий обособленно от основной группы.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



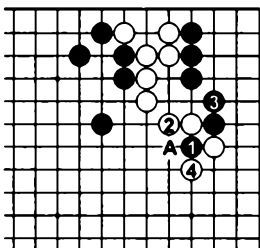
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Не хватает духа

Можно предположить, что только что белые блокировали ходом ②. Оттягиваться ① – слишком пассивно. Это дает белым возможность укрепить форму ходом ②. Вместо ② ход ①А позволил бы лучше сопротивляться ханэ черных ●В, но тем самым черные получили бы возможность нажать снаружи ходом ●С или возможно даже проломить порядки белых разрезанием ●D.

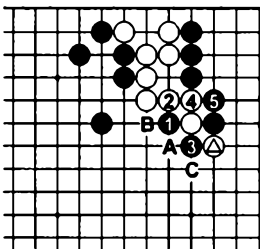


Диа 2

Диа. 2: Обоюдное разрезание

Возможно, существуют позиции, в которых обоюдное разрезание будет тэсудзи, но если ситэ в пользу белых, то оттяжка ② создает миаи между атари ③ и захватом ④, поэтому белые с легкостью парируют атаку черных.

Вместо ② белые могли дать атари ОА, строя сабаки в расчете на обмен после ④ и ③. Это тоже хорошо, ① – недостаточно внушительен.



Диа. 3

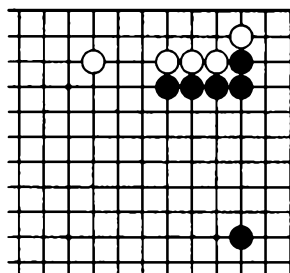
Диа. 3: ❶ – тэсүдзи

Черные делают зажим ①, а на ② последуют ③ и ④ – изумительная серия. Если камень ③ поймать не удастся, то черные докажут несостоятельность ⑤. Если вместо ② сыграть ⑥А, то черным будет хорошо после ⑦В. Если вместо ② пойти ⑥В, то ⑧, ⑥А, ⑦С будет лучшим способом разрезания.

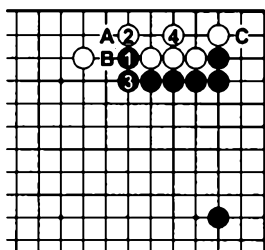
Задача 11: Ханэ и разрезание

Бывают случаи, когда вы можете разделить камни на третьей линии, пожертвовав камень, после ханэ и разрезания или соединения и разрезания.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



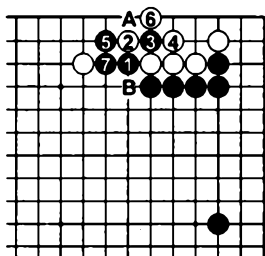
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Поспешная оценка

Вы можете отступить после ханэ ①, поспешно оценив, что после встречного ханэ ② черные не могут блокировать ●А, потому что белые соединятся после атаки ○В. Если черные отступают, соединяясь ③, то ④ – тэсудзи, которое влияет на позицию и справа, и слева. Черные ничего не получили, а скорее даже потеряли кое-что, сыграв здесь. Теперь блок ●С больше не кикаси.

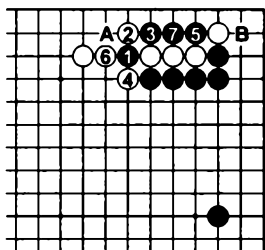


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Разрезание ① – резкое продолжение. Если белые захватывают камень ходом ④, то атаки ⑤ будет сэн-тэ. После соединения ⑦ черные добились успеха в разделении белых на две группы – правую и левую.

Черным нужно следить за возможностью того, что белые могут нанести встречное атаки ② вместо ⑥. Если ●А, то ○В и белые могут получить ко в качестве награды за агрессивную игру. Но в этой позиции черные могут соединиться ②, прекращая любое сопротивление.



Диа. 3

Диа. 3: Сжатие

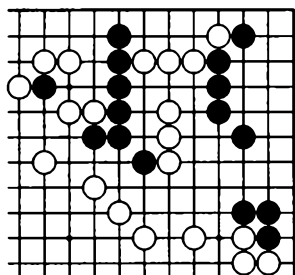
Предположим, что белые сами разрезают ④. Если теперь черные играют ⑥, то ○А соединяет в сэн-тэ, давая белым время на захват камня ходом ⑦. Вместо этого черные нагнетают обстановку ходом ⑥, давая атаки, и затем сжимают камни противника. Если белые соединятся, ●В обеспечивает значительную прибыль.

Однако иногда позволить белым захватить камень ходом ④ означает повредить мою на правой стороне. В таких случаях ① следует признать сомнительным.

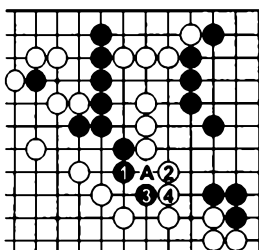
Задача 12: Ханэ-клин

Этот способ разрезания работает по принципу клина между прыжком через один пункт. Без надлежащей подготовки поблизости он часто заканчивается неудачей.

Эта позиция взята из «Гокио Сюмио».



Ход черных

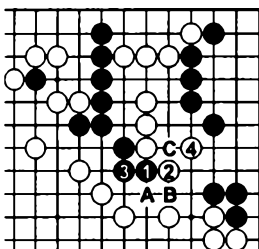


Диа. 1

Диа. 1: Нехватка ресурсов

Продление ① неспособно разрезать даже после таких обычных защитных ходов, как ② или ○А. А все дело в том, что без разрезания семь черных камней гибнут.

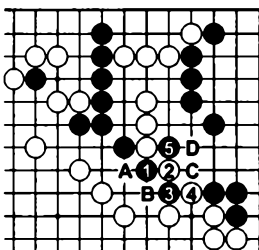
Нодзоки ③ вместо ① тоже терпит неудачу – белые наскивают ходом ○А, затем следует ①, ④. Перспективы черных не улучшились ни на йоту.



Диа. 2

Диа. 2: Красивое соединение

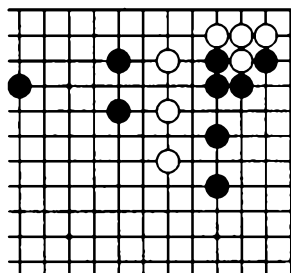
Если ничего больше нет, то ханэ ① накрывает голову белых камней. Однако когда белые играют встречное ханэ ②, оттягивание ③ допускает ④ – красивый соединяющий ход. Черные нажали недостаточно жестко. Вместо ① ●А позволяет ○В, создающий миаи между ① и ④. Кроме того, если черные вместо ③ режут ●С, то белые ходом ③ могут соскочить с рельсов, избежав встречи с паровозом.



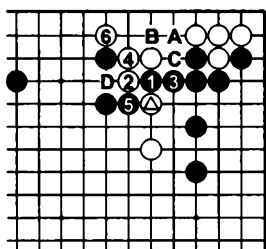
Задача 13:

Ханэ-вбрасывание

В центре доски ханэ – основная техника разреза, но в позициях на стороне использование этого способа требует тщательного расчета вариантов и учета их плюсов и минусов.



Ход черных

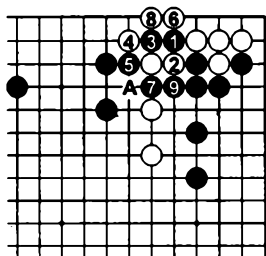


Диа. 1

Диа. 1: Клин

В этой форме черные могут разрезать клином ①, но белые тогда ответят энергичными ходами ② и ④ вдоль борта. Это не только большая потеря территории за черных, но к тому же, отрезанный ⑤ все еще может принести белым пользу.

Вместо ① ●А позволит белым легко блокировать ○В, а если ●С, то белые просто проталкиваются наружу ходом ○D.

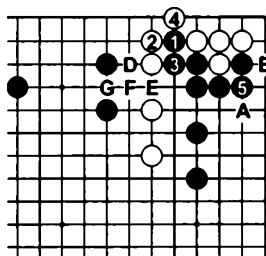


Диа. 2

Диа. 2: ① – хороший ход

Черные должны сначала вбросить ханэ ①, а после ② пожертвовать ③ – это правильный порядок ходов. Вариант после ④ следует естественным образом, а ⑦ и ⑧ разрезают, одновременно создавая прочную форму.

Вместо ③ можно вклиниться ⑦, но это далеко не лучшее решение – после ходов ③ и ④ все еще есть адзи в А.



Диа. 3

Диа. 3: Атакуя всю группу

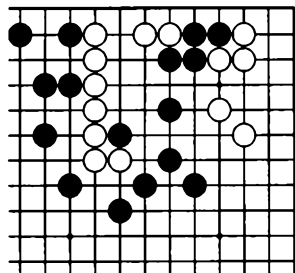
Если белые блокируют ②, то черные соединяются ① и атакуют всю белую группу. Если вместо ④ белые режут ⑤, то ●А, ○В, ●С помешают белым соединиться.

Если вместо ① черные играют ③, то белые могут выбирать: либо ○D, ①, ⑤, либо ①, ③, ⑤, ⑦ и позже белые выглянут ходом ○G. Игре черных не хватило жесткости.

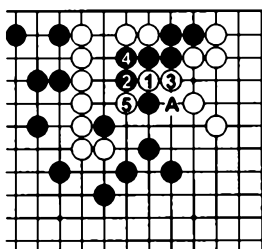
Задача 14: Клин в прыжок через один пункт

В этом типе клина одиночный камень продавливает соединение между камнями противника через один пункт. Для такого маневра подготовка окружающей позиции необходима даже больше, чем в случае с ханэ.

Эта позиция взята из «Гокио Сюмио».



Ход белых

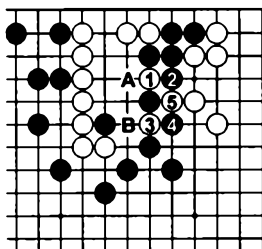


Диа. 1

Диа. 1: Один в поле не воин

Белые пытаются вклиниться ①. Если черные дают атари ②, то белые оттягиваются ③, оставляя миан на разрезание ④ и ⑤.

Однако вместо ② черные нанесут атари с другой стороны: ③. Если теперь белые играют ②, то ●А; на ○А следует ④. Черные соединились. Случаи, в которых одиночный клин в прыжок через один пункт работает сам по себе весьма редки и до уровня тэсудзи не дотягивают.

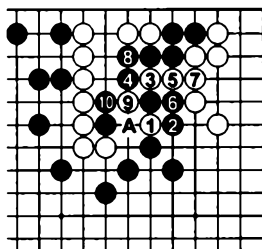


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Когда черные играют ②, белые вклиниваются еще раз ③. Если ④, то ⑤ создает миан между А и В. Разрезание увенчалось успехом и белая группа спасена. Этот тип двойного клина – тэсудзи в такого рода позициях.

Если вместо ④ черные дают атари ●В, то белые занимают ④, а разрезания сверху и снизу все еще миан. Разумеется, сэмзай в пользу белых.



Диа. 3

Диа. 3: Неверный порядок ходов

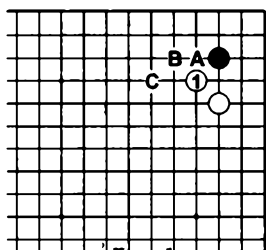
При двойном вклинивании в прыжки через один пункт важен порядок ходов. Если белые играют такой ① сначала и после ② ходят ③, то черные отыграют кикаси ④ и ⑥, а на ⑨ у них будет ⑩. Обмен ① на ② оказался плохим, сократив дамэ белых.

Если после ① вместо ② пойти ●А, то за белых хорошо занять пункт ②.

Тэсудзи для прижимания

Эти приемы более миролюбивы, чем способы запечатывания противника, и используются в тех случаях, когда противнику будет оставлена дорога для побега в каком-то одном направлении. Они вынужденно позволяют противнику закрепить некоторую территорию, но полезны в тех ситуациях, когда получаемое внешнее влияние важнее отдаваемой территории.

Это самые базовые способы и их часто можно увидеть в обычных дзёсэки и фусэки (игра в начале). Они обычно применяются против камней по третьей линии – прижимание камней по четвертой линии зачастую ведет к неоправданным потерям, потому что отдаваемая территория слишком велика. Если противник контратакует, то может последовать ожесточенная схватка. Также важно быть настороже по поводу статуса лестниц – от них зависят многие из этих способов атаки.

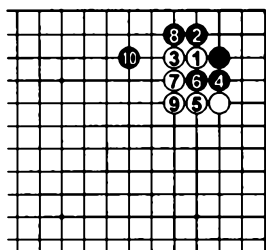


Диа. 1

Диа. 1: Косуми

Белые желают предупредить развитие черных по направлению к центру, одновременно принуждая их к низкой позиции и завоевывая внешнее влияние. На ●А последует ○В с наращиванием давления.

Если черные хотят разрушить планы белых, то эффективным для этого будет легкий прыжок ●В. Белые нажмут еще раз ○С.

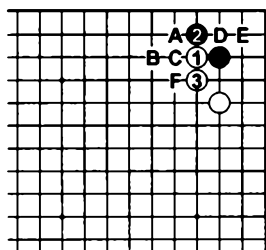


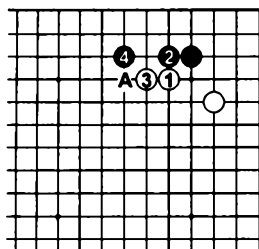
Диа. 2

Диа. 2: Прилипнуть и продлиться

Помимо нажима здесь также присутствует желание запечатать черных, но из-за чрезмерно растягивания напрашивается контратака черных.

После ① и ③ черные могут сопротивляться выходом наружу ④ и продлеванием ⑤. На ⑥ теперь последует ⑩, что вполне хорошо для черных. Если белые займут ⑩, то черные могут начать сражение, разрезая ⑨.



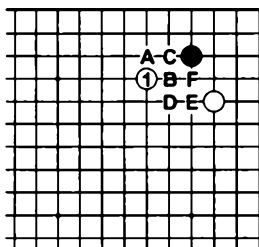


Диа. 4

Диа. 4: Нажим кэйма

Этот способ можно назвать нажимом 101. В этой форме вы хлопаєте противника по плечу и постоянно опережаете его на один шаг.

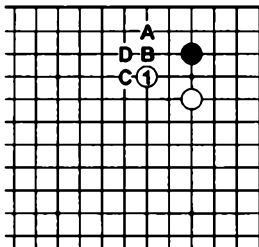
В свою очередь черные должны один раз продлиться ②, а затем могут прыгнуть ④, используя свойства стороны доски. Черные обратили ситуацию в свою пользу и теперь уже они бегут впереди. Эта последовательность составляет дзёсэки: белые в дальнейшем будут выбирать момент еще больше прижать черных ходом ○А.



Диа. 5

Диа. 5: Нажим ходом огэйма

Это многоцелевой ход: белые либо прижмут черных, либо вынудят тех начать ожесточенную схватку. На ●А последует ○В; на ●С – ○D; на ●В – снова ○D и в любом из этих случаев белые достигают цели – прижимания черных. На ●Е белые вклиниваются ○F и начинается схватка. ① начинает дзёсэки под названием «тысячевариантное тайся (большой откос)».

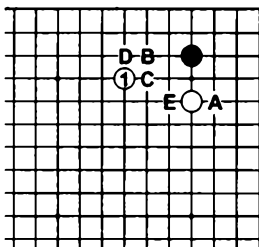


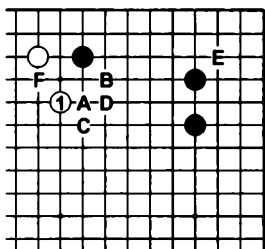
Диа. 6

Диа. 6: Нажим кэйма

Это тоже нажим ходом кэйма, но позиция первого белого камня не такая, как на Диа. 4. Поскольку он выдвинут дальше к центру, то кэйма несколько сильнее нацелена на запечатывание черных в углу.

Если ●А, то белые будут очень довольны. На ●В белые могут выбирать между ○С и ○D: ○С – мирный способ прижать черных; на ○D черные ответят ●С, что приведет к сложной борьбе, вовлекающей ситё.



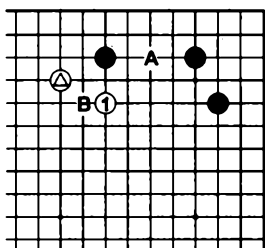


Диа. 8

Диа. 8: Кэйма

① пытается вызвать у черных нежелание играть ●А и нацелен на дальнейший нажим ○В. Если ●А, то ○С дополнительно усилит центральное влияние белых. На ●D ход ○Е отнимает территорию в углу в хорошем темпе.

Однако из-за довольно амбициозных устремлений этого хода, белым нужно опасаться контратаки ●F.

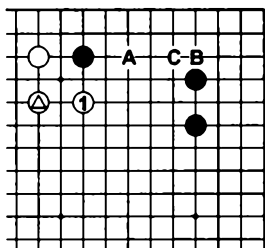


Диа. 9

Диа. 9: Накрывание

Белые накрывают ①, и если черные защитятся ●А, то белые будут довольны сделанным кикаси, укрепившим их в центре. Однако и в этом случае возможна контратака ●В. В случае кэйма и огэйма следует постоянно следить за статусом соответствующих лестниц.

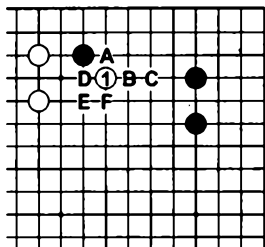
Даже при отсутствии △ накрывание эффективно служит для зажима.



Диа. 10

Диа. 10: Прыжок в сторону

При наличии △ белые могут свободно поджигать черных ходом ①. Добавим еще, что в этой позиции и вторжение ○А, и прилипание ○В также служат сильными целями белых. ① используется в тех ситуациях, где центральное влияние может особенно пригодиться – белые отказываются от территории, позволяя черным защититься ●С, так что есть опасность, что белые получат играющую мускулами форму, которая никакой прибыли им не принесет.



Диа. 11

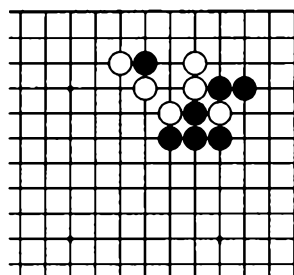
Диа. 11: Нажим

На предыдущей диаграмме у белых есть еще одна возможность для зажима черных: углубление в их позицию вплоть до ①. На ●А у белых будет хорошо после ○В или ○С.

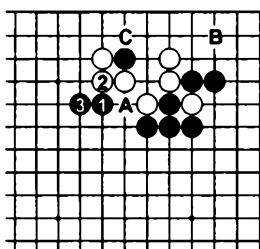
За чем нужно следить белым, так это за контратакой ●D, ○Е, ●F. Ключом к сражению будет статус ситё, что мы объясним позже.

Задача 1: Атари

Это атари, которое приведет к обмену территории на влияние, служит вынуждающим ходом, помогающим прижать белых, но еще лучше, что атари лишает белых нескольких степеней свободы и готовит дополнительные вынуждающие ходы.



Ход черных

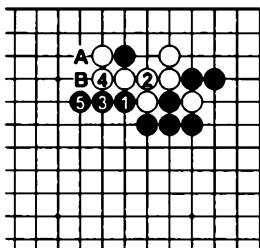


Диа. 1

Диа. 1: Нажим

Нажим ① занимает ключевой пункт, угрожая разрезанием ②. После ② черные продлеваются ③ и довольны успехом в деле прижимания белых.

Однако теперь ●А уже не сэнтэ и, на самом деле, скорее всего здесь уже черные должны будут ответить на ○А. Если вместо ② ○В, то ② и ○С, а затем ●А все равно не сэнтэ.

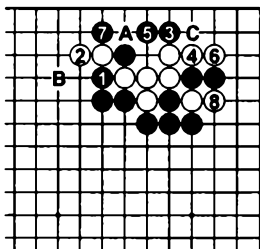


Диа. 2

Диа. 2: ① – правильный порядок ходов

В этой ситуации черным нужно определить позицию при помощи атари ①, а затем продлиться ③. Если белые соединятся ④ (вместо ②), то черные в сэнтэ захватят камень ходом ② и будут довольные усилением в темпе.

Белым трудно решиться на тэнуки вместо ④. С одной стороны, у черных есть возможность запечатать белых ходами ●А, ④, ●В. Прямое разрезание ④ тоже предельно жестко.



Диа. 3

Диа. 3: В чем слабость белых

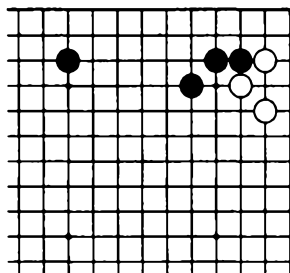
Если белые не играют ④ с Диа. 2, то черные режут ① на этой Диа., а после ② наиболее агрессивным продолжением будет ③. Однако это дает возможность белым провести обмен после ⑥ и ⑧, что может немного тревожить черных. Вместо ③ спуск ●А – более легкий путь, создающий миаи между ③ и ●В.

Если вместо ② пойти ○А, то за черных хорошо будет атари ②. Если вместо ② белые занимают пункт ⑦, то черные отыгрывают кикаси ●С.

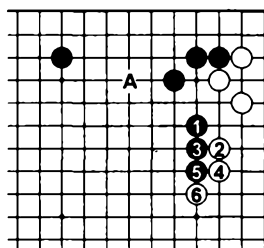
Задача 2:

Огэйма прижимание

Всегда есть выбор между прижиманием и кле-
щами. В этой форме у черных широкое распрост-
ранение по верхней стороне, так что прижимание
более привлекательно.



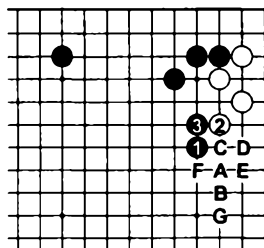
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прижимание кэйма

Прижимание ходом кэйма ① — мощно. Если чер-
ные вынудят белых защищаться ②, то этим они так-
же косвенно укрепятся от вторжения ③А. Однако не-
легко решиться дать белым продвигаться в этой гон-
ке на шаг вперед. Нажим ① позволяет белым полу-
чить прибыль на стороне ходами ④ и ⑥; с другой
стороны проигнорировать эту позицию и позволить
белым первыми нажать ③ означает ослабить верх-
нюю группу.

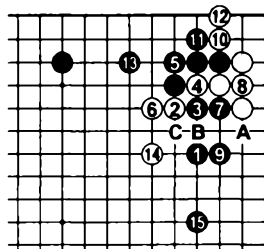


Диа. 2

Диа. 2: ① — тэсудзи

① прижимает с большим размахом. Белые укреп-
ляются ходом ②, обменяв этот ход на ③, а затем обыч-
но играют в другом месте. После этого либо белые
выпрыгнут ④А или ④В, либо черные займут ④С,
④Д, ④Е и белые снова играют тэнуки.

Вместо ② можно также прыгнуть ④А, но оче-
видно, что это тонкий ход. Среди прочего черные
могут жестко продолжить ④Ф или ④Г.



Диа. 3

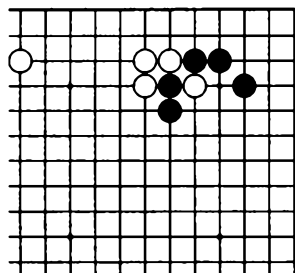
Диа. 3: Контратака белых

Амбициозный ход естественно открывает воз-
можность для контратаки. В этой форме у белых хо-
рошие шансы после ②, бьющего в поясицу огэйма.
Черные отвечают ③ и потом соединяются ④, при-
глашая ⑥. Следует серия до ④15. Черные могут иг-
рать с обеих сторон и в дальнейшем могут сыграть
кикаси ④А — результат совсем не плох для них.

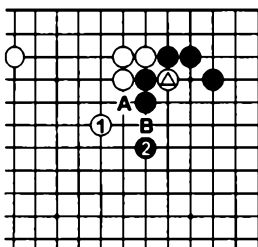
Если вместо ⑥ пойти ④В, то у черных появится
тэсудзи ④С для запечатывания белых в углу.

Задача 3: Прижимание

Тэсудзи прижимания не принесет пользы, если вы не окажетесь на один шаг впереди противника. Надлежащий подход состоит в том, чтобы сначала прижать голову камней противника, а потом вернуться и исправить собственные слабости.



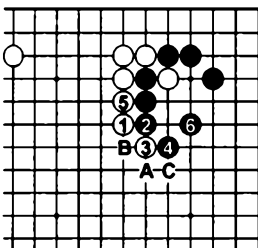
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Кэйма

Кэйма ① служит тэсудзи для развития и в любом случае лучше одношагового обмена ●А на ○В. Однако после ① черные защищаются ②, а △ оказался проглочен без какой-либо пользы – белым такое не подходит. Им нужно найти ход, оказывающий большее давление. Вытаскивать △ неразумно.

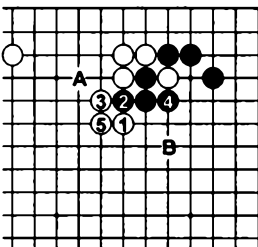


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые нажимают ходом ①. На ② белые блокируют ③. Из-за нехватки дамэ у черных белые успевают укрепить свои слабости в сэнтэ ходом ⑤.

После этого пункт А хорош для получения влияния. Если вместо ⑥ пойти ●А, ○В, и если затем ⑥, то белые могут резать ○С и бороться. Играть вместо ① сразу ③ или ○В сомнительно – это открывает возможности для контратаки.



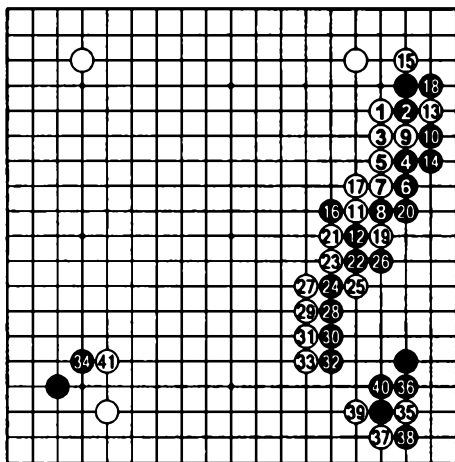
Диа. 3

Диа. 3: Справедливый результат

Когда белые прижимают ①, черные должны один раз протянуться ② для создания белым слабостей, а затем оттянуться ④, усиливая свою форму. После ⑤ черные могут примеряться к нодзоки ●А. Если белые занимают А, тогда целью черных становится разрезание ⑥. Белые скорее защитят несколько более важный пункт ⑤, и это справедливый результат.

После этого В – важная точка для обеих сторон.

Пример из практики: Прижимание



Запись партии 4

22-й матч за титула Хонинбо,

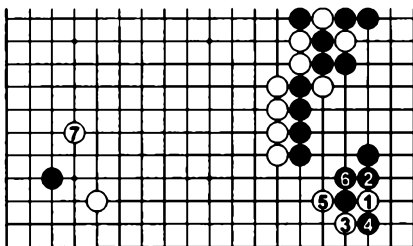
5-я партия

Белые: Саката Эйю

Черные: Рин Кайхо

Тэсудзи прижимания используется с оглядкой на позицию по всей доске. Временами значительное влияние, подготовленное тэсудзи прижимания, становится центральной темой партии.

Это историческая партия, в которой белые делают все ставки на последовательность, начатую ①. В этом матче за титул Саката дважды добивался успеха с этим образованием, но это рискованный способ игры за белых.

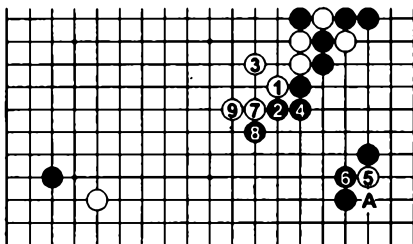


Вариант 1

Вариант 1:

Быстрое развитие

Из-за того, что ●34 в Записи партии такой хороший пункт, после партии было высказано мнение, что вместо продлевания ○33 белые должны были отыграть йосу-миру ①, а на ② у белых перед продолжением ⑦ были вынуждающие ходы ③ и ⑤. Эта форма также была бы эффективной.



Вариант 2

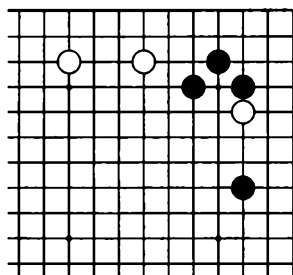
Вариант 2: Адзи в углу

В третьей партии матча вместо ○25 в этой партии, белые сразу сыграли ханз ①. После серии до ⑨ черные переключились на разделяющий ход на верхней стороне. После блокировки ○А вместо ⑥ в углу остается адзи. Белые будут ожидать шанса на то, чтобы отыграть кикаси с использованием этого адзи.

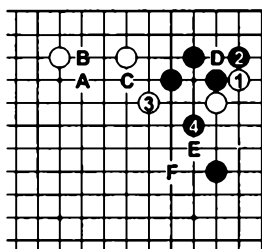
Задача 4: Прижимание

Даже если основное тэсудзи прижимания само по себе очевидно, сопутствующие тэсудзи для обеспечения успешности прижимания довольно легко упустить. Некоторые кикаси при изменении ситуации уже не будут сэнтэ.

В этой позиции белые хотят постронть мойо на верхней стороне.



Ход белых

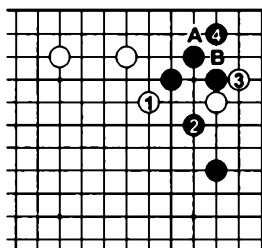


Диа. 1

Диа. 1: ①, ③ – правильный порядок ходов

Белые обменивают ханэ ① на ② перед прижиманием ③ – это правильный порядок ходов. Черные защищаются ④ и нацеливаются на контратаку ●А, ○В, ●С. Если вместо ② играть сразу ④, то белые легко выживают при помощи атари ○D.

В зависимости от окружающей обстановки вместо ③ можно сыграть ○Е или ○F.

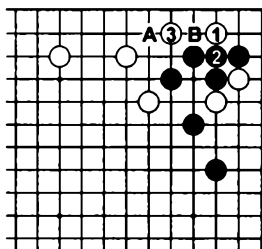


Диа. 2

Диа. 2: Неправильный порядок ходов

Если белые сначала обменивают ① на ②, то на ханэ ③ черные оттянутся ④ и захватят белых. Если белые сыграют ханэ ③ сразу, а черные оттянутся ④, то белым не нужно прижимать ①, а лучше выбрать выход ② и борьбу.

Ход ④ вместо ③ тоже не срабатывает – ●А, ①, ●В все решают.



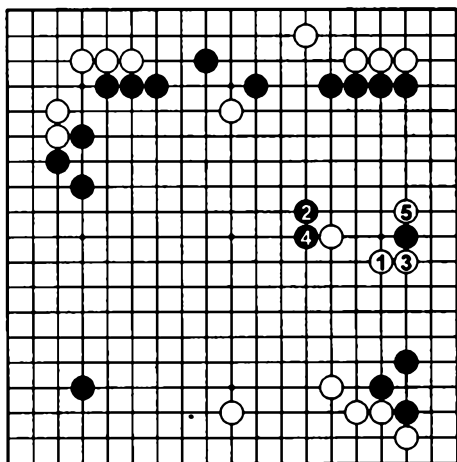
Диа. 3

Диа. 3: Сила ханэ

Продолжим Диа. 1: ① очевидное сэнтэ, так что белые могут вынудить ② и скользнуть ③. Это небольшая прибыль, но в близких партиях подобные мелочи могут повлиять на результат.

Вместо ① можно также сыграть косуми ○А, надеясь вытянуть угловой белый камень ходом ○В. В любом случае вынуждающий ход ① дает белым шанс на легкую прибыль даже путем его пожертвования – значение этого хода не стоит недооценивать.

Пример из практики 5: Хлопок по плечу



Запись партии 5

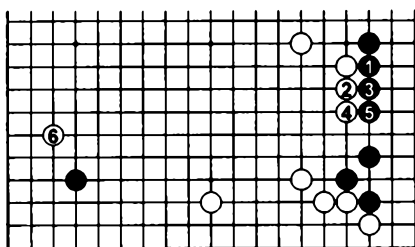
6-й розыгрыш титула Хонинбо, лига

Белые: Фудзисава Кураносукэ

Черные: Саката Эйю

Хлопок по плечу более прямой вид прижимания, и в партии с растяжкой большого центрального мойо такой ход может сформировать ось, вокруг которой будет вращаться стратегия партии.

В ответ на хлопок по плечу ① черные сопротивляются таким же хлопком ② по плечу белых. Белые продолжают обменом, который заканчивается ⑤, и становится ясно, что это состязание между территорией белых и центральным мойо черных.

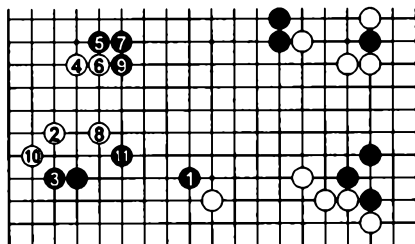


Вариант 1

Вариант 1:

Чего хотят белые

Вместо ② в Записи партии защита ①, как здесь, следует пожеланиям белых. Центральная плотность, полученная белыми, ограничивает центральное мойо, созданное группой черных камней в левом верхнем углу. После какари ⑥ территория белых будет больше влияния черных.



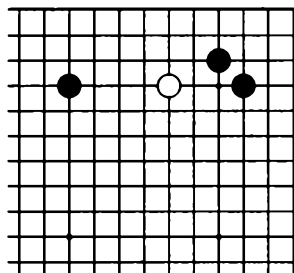
Вариант 2

Вариант 2: Обычный способ

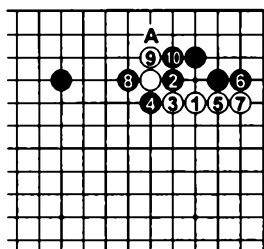
Продолжая после Записи партии ① еще раз хлопает по плечу, надеясь укрепить черное мойо на левой стороне. После ② и ④ черные снова хлопают по плечу ⑥ и центр превращается в сильное мойо черных.

Задача 5: Хлопок по плечу

Хлопок по плечу относится к фундаментальным тэсудзи прижимания. Уменьшение, сабаки и прочее – есть много возможных его применений. Имейте в виду, что этот способ укрепляет противника, так что нужно планировать противодействие этому. Также важно просчитать, какие продолжения будут возможны в дальнейшем.



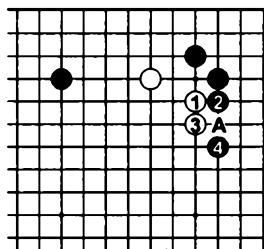
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Чтобы добиться сабаки единственным камнем, белые выбирают хлопок по плечу ①, извлекая преимущество из низкой позиции черного камня. ② и ④ – наиболее агрессивное противодействие, но белые могут пожертвовать верхом, блокируя ⑤ и ⑦ и надеясь позже использовать плохое адзи в тылу черных. Даже после ⑩ у белых есть возможность опуститься ○А. Вместо ② ход ③ зависел бы от ситё.

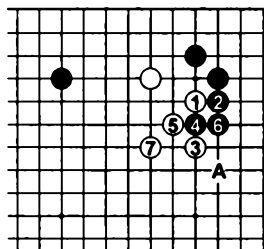


Диа. 2

Диа. 2: Тяжело

Тянуться ② – безопасно. Теперь продлевание ③ будет тяжелым. Черные прыгают ④, после чего похоже, что они смогут атаковать белых с большим размахом.

Когда угол черных столь крепок, играть ③ – слишком медленно и не создает реального давления на черных. Шансы белых добиться чего-то после ○А практически нулевые.



Диа. 3

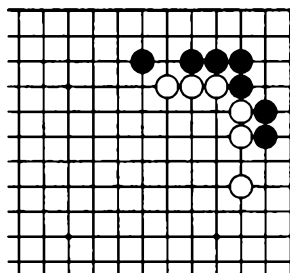
Диа. 3: Такое ③ – тэсудзи

Если позиция черных сильна, то белые должны играть легко и прыгать ③. Это еще одно тэсудзи прижимания, которое помогает белым держаться на один пункт впереди черных.

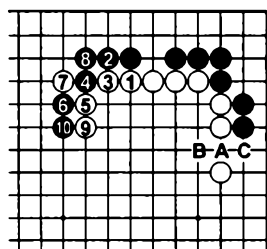
На ④ и ⑥ следует ⑦. В сравнении с предыдущей диаграммой у белых хорошая глазная форма, так что прыжок ●А их волновать не должен. Эта благоприятная позиция – итог серии из ① и ③.

Задача 6: Кэйма

Временами вы желаете построить сильное внешнее влияние – но иногда вам хотелось бы в темпе отыграть несколько прижимающих ходов перед переключением на другое место. Следующее тэсудзи – своего рода гибрид между тэсудзи прижимания и тэсудзи для получения сэнтэ.



Ход белых

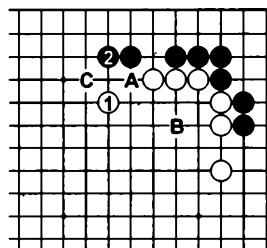


Диа. 1

Диа. 1: Глубоко, но тяжело

Давить ходами ① и ③, безусловно, прочно. Однако черные могут контратаковать ходами ④ и ⑥. Черные тоже получают внешнее влияние, а еще и территорию, так что с точки зрения позиции на всей доске, в чем прибыль белых еще вопрос.

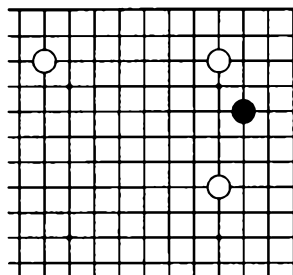
Более того, в самом основании влияния белых у черных есть форсированный вариант ●А, ○В, ●С. В случае чего именно здесь сталкиваются сферы влияния противников.



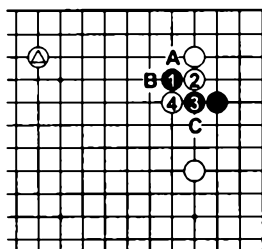
Задача 7: Диагональное прилипание

В дополнение к прижимающим ходам в чистом виде есть и тэсудзи, начинающиеся с хода-вопроса, который, в зависимости от ответа противника, может развиваться в прижимающую серию.

Как черным построить сабаки для их одинокого камня? Учитывайте влияние белых ниже по правой стороне.



Ход черных

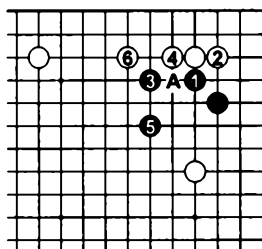


Диа. 1

Диа. 1: Контратака

Если черные нажимают ①, то белые контратакуют ② и ④, а с учетом поддержки △ для черных это будет трудная борьба. Если вместо ② пойти ○А, то черные продлятся ●В, усиливая одинокий камень и прижимая белых, и получают идеальную форму.

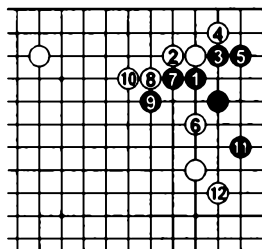
Вместо ① ход ④ позволяет белым защититься ○В и верхняя сторона становится довольно большой. Если вместо ① пойти ●В, то белые построят хорошую форму ходом ④.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные могут сыграть диагональное прилипание ①. Если белые, чтобы отнять базу у черных, опускаются ②, то черные легко развиваются ходами ③ и ⑤. Вместо ③ соблазнительно блокировать ④, но это неразумно ввиду возможности разрезания ○А и наличия поблизости поддержки у белых. Ходы ③ и ⑤ приглашают ответы ④ и ⑥, после чего белая группа на верхней стороне прижата, а черные могут использовать сэнтэ. Черные должны быть довольны.



Диа. 3

Диа. 3: Черные устраиваются

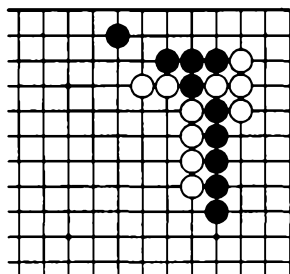
Если белые тянутся вдоль верхнего борта ②, то устроиться в углу ходами ③ и ⑤ – совсем неплохо. Если вместо ① черные сначала прилипают ③, то ④, ① и есть опасность, что белые изменят вариант при помощи атари ⑤ вместо продления ②.

Если белые решаются утрясти форму ходом ⑥, то следует серия до ●13. Вместо ⑥ для белых также возможна более легкая форма ходом ⑩.

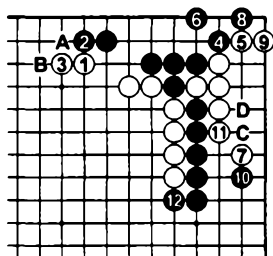
Задача 8: Диагональное прилипание

Это случай, когда прижимающий ход в приказном порядке ограничивает маршрут побега противника. Он особенно эффективен в качестве ответа на скольжение кэйма.

В этой позиции ситё должно быть в пользу белых.



Ход белых

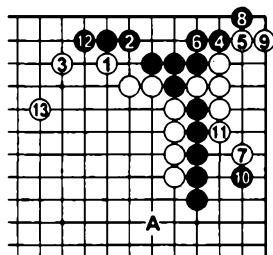


Диа. 1

Диа. 1: Прижимание кэйма

① – тоже весьма уважаемый прижимающий ход, но никто не поспорит, что он позволяет черным вырваться малой кровью. Черные играют ②, после чего ханэ ④ и соединение ⑥ дают им жизнь. А в завершение черные имеют шанс сыграть поворот ⑫, создавая серьезную помеху внешнему влиянию белых.

Если вместо ⑦ белые играют снижение ⑧, то черные завершат форму серией ●А, ○В, ●С, ○D, а затем снова получают шанс сыграть ○12.

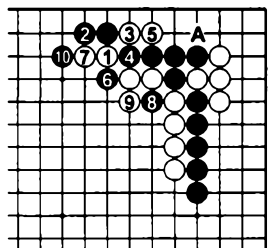


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Диагональное прилипание ① – жесткий ход. На ② белые прыгают ③, и даже если следует серия до ○13, форма белых оказывается значительно эффективнее, чем на предыдущей диаграмме. Вместо ○13 белые также могут занять пункт А.

Вместо ② черные могут попробовать угловое заглядывание ●В, но затем черные сыграют двойное ханэ ●12, начиная трудную борьбу. Даже если черным удастся каким-то образом из нее выбраться, результат будет не в их пользу.



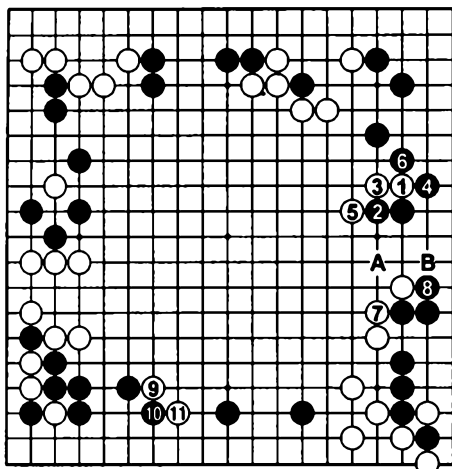
Диа. 3

Диа. 3: Соответствующее ситё

Успех ① зависит от того, могут ли черные протянуться ②. После ③ и ⑤ проблему создает ситё, начинаемое ходом ⑥. Белые ничего не выиграют, заменив ⑦ на обжим ○А.

Вместо ② есть также возможность играть ⑦; белым тогда придется выбирать между разрезанием ② и ханэ изнутри ③.

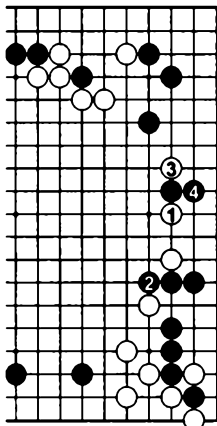
Пример из практики 6: Прилипание



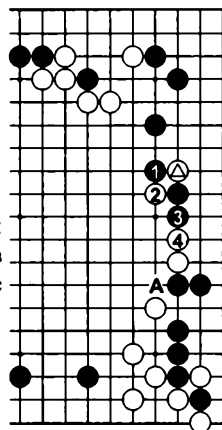
Запись партии 6
14-й матч за титул Мэйдзин,
4-я партия
Белые: Отакэ Хидэо
Черные: Исида Ёсио

Вариант 1: Часть замысла белых

После прилипания $\triangle$, на ① белые угрожают черным по обе стороны после ② и ④. Белым важно понять, что в нижнем правом углу $\bullet$ А не единственная угроза — ④ тоже требует ответа.



Вариант 2



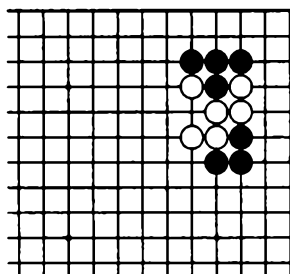
Вариант 1

Вариант 2: Неподготовленная тактика

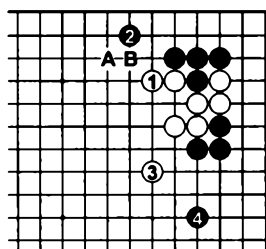
Сырое прилипание ① менее эффективно. Когда черные выходят ②, белые считают потерю локальной. А на правой стороне этот ход не такой уж и разрушительный. Если белые пытаются зажать ③, то спуск ④ подавляет эту демонстрацию. Ход ④ вместо ③ ни к чему не приводит после занятия черными пункта ⑤.

Задача 9: Прыжок

Базовый принцип прижимания состоит в том, чтобы держаться на шаг впереди противника и прижимать его голову вниз. Однако если вы поторопитесь с прижиманием головы противника, то этим только добавите ветра в его паруса, чему есть много примеров.



Ход белых

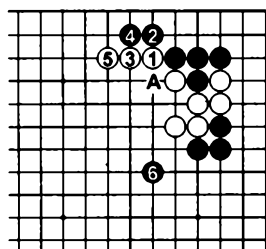


Диа. 1

Диа. 1: На шаг позади

① позволяет черным выбежать ②, оставляя белых на шаг позади. Вместо ③ соблазнительно зажать черных в клещи ходом в районе ④, но у белых пока нет глаз, так что такая игра была бы рискованной, зависящей от окружающих обстоятельств. После ④ белые могут прижать ○А, но это не оказывает большого эффекта.

Вместо ② прыжок ●В терпит неудачу из-за дамэзумари (нехватки степеней свободы – дамэ).

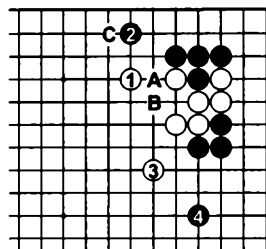


Диа. 2

Диа. 2: Слишком поспешно

После поспешного блокирования ① ожидать успеха трудно. Черные продлеваются ② и ③, а затем играют ④. Это хорошо для них. Вместо ② черные могут также сыграть пробный ход – атари ●А.

Ни слабый ход с предыдущей диаграмме, ни поспешный ход с этой не могут быть названы тэсудзи. Ищите более скромный подход, в результате которого слабости белых уменьшатся, а черные будут прижаты.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

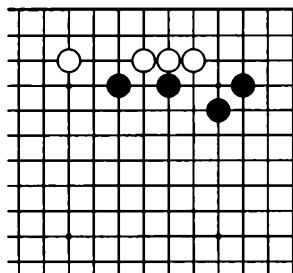
Прыжок ① – как раз такой ход. Если черные дают атари ●А, белые могут прижать их при помощи ко, начинающегося ходом ○В. Если черные собираются играть здесь, то они должны избрать скольжение ②. Широкий выход ③ хорош. Если позволяют окружающие обстоятельства, то белые могут рассмотреть и возможность клещей ④.

У белых все еще есть возможность прилипания ○С для запечатывания черных. Это все появилось благодаря прыжку ①.

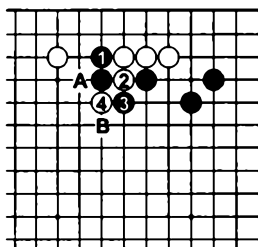
Задача 10:

Распространение

Говорят, что кикаси лучше наносить с расстояния. Это верно и в случае с прижиманием противника: лучше выбирать кикаси как можно ближе к центру доски.



Ход черных

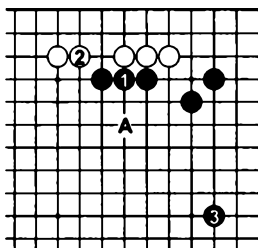


Диа. 1

Диа. 1: Неразумно

Блок ① – именно то, чего хотели бы черные, но играть его без подготовки неразумно. Белые нажимают ② и режут ④. Если теперь черные будут настаивать на предотвращении соединения белых ходом ●А, то ○В сделает миаи атаку справа и слева.

Если вместо ① черные продлеваются ④, Белые занимают пункт ③, а черные ходом ●В начинают борьбу, но это неприемлемо для черных, если они хотят прижать противника.

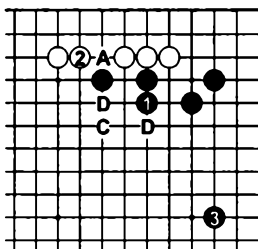


Диа. 2

Диа. 2: Простое прижимание

Если черные соединяются ①, то белые, естественно, соединяются ②. Распространение ③ на самом деле не такой уж выдающийся ход для развития, да и внешнее влияние, которое получают черные этой серией, очень слабое. Белые могут пощекотать позицию черных ходом ○А, так что у черных мало надежды на развитие мойо.

① насккивает на сильную позицию белых, так что естественно его эффективность невелика.



Диа. 3

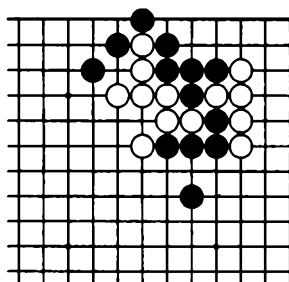
Диа. 3: ① – тэсудзи

Тэсудзи состоит в форсирующем ноби ①. С этим укрепляющим ходом черные могут затем нацелиться на ●А. Защита ②, практически лучшее, что могут сделать белые, и теперь ③ создает мойо более плотное, чем на предыдущей диаграмме

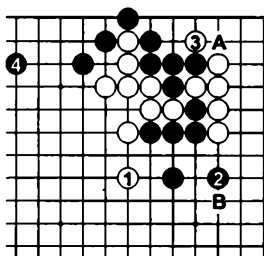
Вместо ① ходы ●В или ●С также допустимы, но каждый из них оставляет позади слабость в районе D. Это нехорошие альтернативы.

Задача 11: Прижимание ходом через два пункта

Как у прижимания широчайшего размаха, у этого способа имеются свойства как слабости, так и жесткости. Необходимо быть готовым к контра-такам.



Ход белых

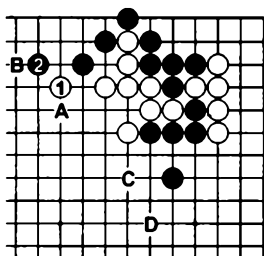


Диа. 1

Диа. 1: Не спеша

① пытается укрепить центр, но это позволяет черным получить расширение ④. Белых это не совсем удовлетворяет. Любое приближение белых вдоль верхнего борта вместо ③ будет иметь ограниченный эффект, потому что у черных есть кикаси ●А.

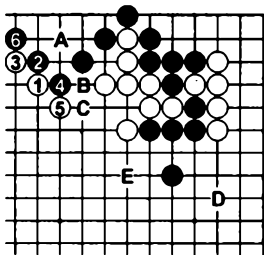
С самого начала белые хотели бы расшириться ○В, так что обмен ① – ②, сам по себе, несколько сомнителен.



Диа. 2

Диа. 2: Простое прижимание

Прижимание ① не очень многообещающее, потому что позволяет черным выпрыгнуть ②. Вместо ① ход ○А был бы ничем не лучше – он дает черным полноценное расширение ●В. Даже если белые так не сыграют, то прыжок ○С почти наверняка был бы форсированным, так что белым нужно найти более агрессивный ход для сражения наверху. Если черные проигнорируют ○С, то белые получат хороший результат после прижимания ○D.



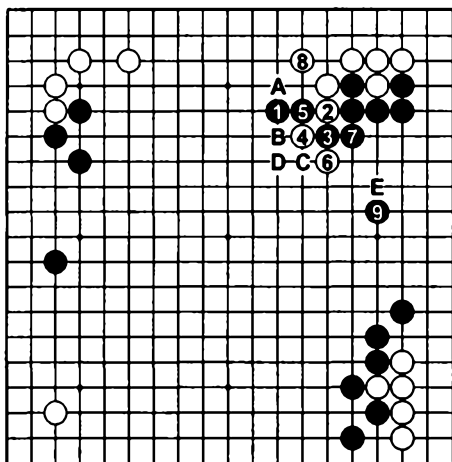
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

① прижимает черных с большим размахом, вместе с тем заглядываясь на ключевой пункт А. Если в этой форме черные контратакуют ●В, ○С и ⑥, то белые могут в ответ начать борьбу разрезанием ④. Так что лучшее, что могут сделать черные – это уладить дела наверху в варианте, начинающемся с ②. После стольких усилий белых по усилению верха они могут реализовать свою цель – расшириться ○D. Если белые начнут с обмена ○D – ●Е, то ① окажется бессмысленным.

Пример из практики 7:

Прижимание прыжком через два пункта



Запись партии 7

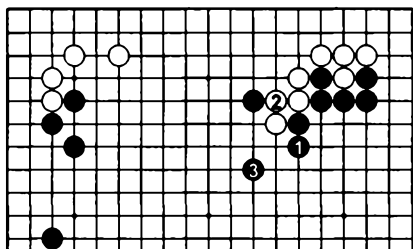
3-й розыгрыш Мэйдзин, лиги

Белые: Китани Минору

Черные: Хасимото Сёдзи

Случается, что одна сторона может переключиться с прижимания на получение территории. Бывают также случаи, когда прижимаемая сторона контратакует и становится прижимающей.

Вместо ① черные не могут играть ●А, потому что после ② и ④ белые выберутся наружу пустым треугольником ⑤. Кроме того, наиболее агрессивной альтернативой ходу ⑨ будет ●В, ○С, ●D, но затем после ○Е черным трудно быть уверенным в хорошем результате.

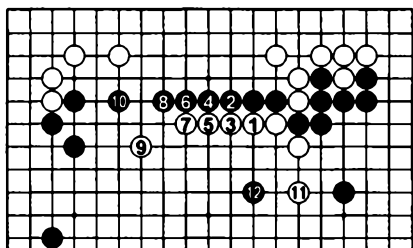


Вариант 1

Вариант 1:

Форсированное прижимание

Если черные хотят продолжать прижимать форсированно, то вместо ⑤ в Записи партии, такой ① будет способом сделать это. Белые вынуждены соединиться ②, а черные прыгивают кэйма ③. Однако черные, очевидно, сочли это слишком щедрым.



Вариант 2

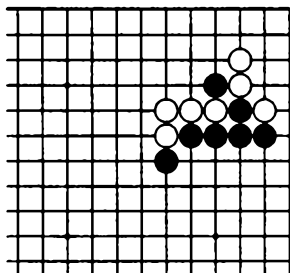
Вариант 2:

Продолжение из партии

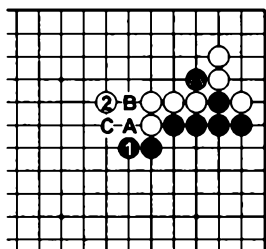
В продолжении партии в варианте после ① именно белые прижали черных снаружи. У черных нет выбора вплоть до ⑥ – в любом случае если черные попытаются играть ханз, белые сразу же разрежут. Черные атакуют ●12 и теперь начинается схватка.

Задача 12: Двойное ханэ

Двойное ханэ нацелено на использование слабостей в лагере противника и на шаг опережает простое ханэ в жесткости.



Ход черных

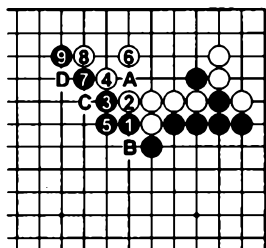


Диа. 1

Диа. 1: Слабо

Расширение ① создает красивую аккуратную форму, но позволяет белым защититься ②. Территория белых довольно велика. Если вместо ① черные сыграют ханэ ●А, то ○В, черные продлеваются ●С, после чего белые блокируют ②, и все равно внешнее влияние черных не сравнить с территорией белых.

К счастью, у черных есть ④. Есть ли ход, извлекающий преимущество из наличия этого позабытого камня?

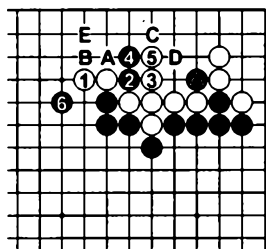


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черные могут блокировать голову белых камней двойным ханэ ① и ③. Ханэ ④ – метод прерывания серии черных, но черные соединяются ⑤ и после защиты белыми слабости ⑥ черные снова пускают в ход двойное ханэ ⑦ и ⑨.

Если вместо ④ белые наносят атари ⑤, ●В, ④, ●С и теперь ход ⑦ не срабатывает, потому что черные играют ●А и ханэ ●D.



Диа. 3

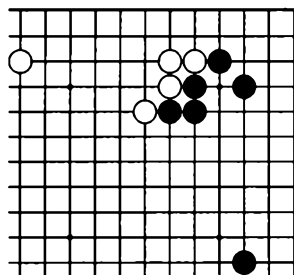
Диа. 3: Разрезающее адзи

Вместо ⑥ на предыдущей диаграмме белые хотели бы продлиться ①, как здесь. Если это сработает, то двойное ханэ черных будет совсем неэффективным. Однако в данном случае разрезание ② будет жестким ходом, использующим преимущество ④. После серии обменов к ⑤ черные могут прижать ⑥. Или вместо ⑥ черные могут выжить ходами ●А, ○В, ●С, ○D, ●Е.

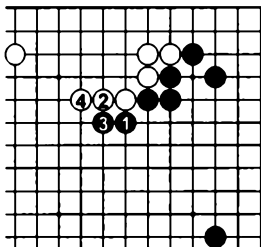
Задача 13: Зажим

Здесь принцип тот же, что и в случае зажима при запечатывании противника. Вы сужаете путь к побегу, и если ваш противник пытается пробиться наружу, то разрезаете и сражаетесь.

Эта задача взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

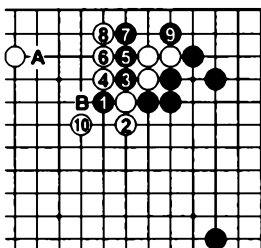


Диа. 1

Диа. 1: Нажим сзади

Ханэ ① — также тэсудзи для блокирования головы камней противника, но в этом случае белые просто выдвигаются вперед на один шаг вперед соперника ходами ② и ④. Черные поджимают их сзади. Давать противнику территорию по пятой линии, как здесь, — не вкладывается ни в какие рамки.

Вместо ① черные могут подумать о вторжении на верхней стороне, но для этого там нет хорошего тэсудзи, а если белые выдвинутся в центр, то мой черных на правой стороне растает.

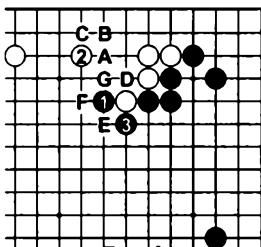


Диа. 2

Диа. 2: ① требует ответа

Черные выбирают зажим ①, а если белые сопротивляются ходом ②, то черные режут ③ и начинается борьба. Практически лучшее, что могут сделать белые, — пожертвовать ходами ④ и ⑥, но этот обмен в пользу черных, которые забирают три камня и получают сэнтэ.

На ⑩ у черных все еще есть возможность прилипания ●А. Если вместо ⑩ ○В, то появится шанс поставить прерыватель ситё в противоположном углу. Даже одного окружения правой стороны черным достаточно.



Диа. 3

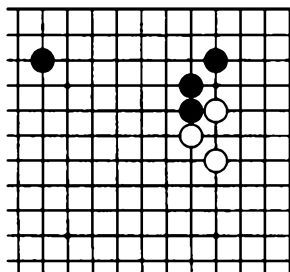
Диа. 3: Ключевой пункт для влияния

Прыжок подальше от прямого контакта ② выигрывает темп. Однако черные счастливы занять ключевой пункт на границе двух мойо ходами ① и ③. В этой форме есть идеи вроде ●А, ○В, ●С, реализацию которых можно отложить.

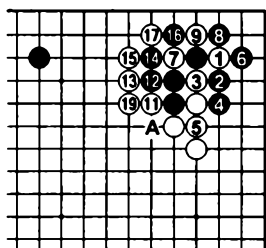
Если белые играют ○Д вместо ②, то черные блокируют ①, а на ○Е черные начинают сражение ходом ●Ф. Если после ○Д и ③ белые играют ○Г, то черные распространяются ●Ф — между этой позицией и Диа. 1 разница просто огромна.

Задача 14: Ханэ

Ханэ – техника непосредственной блокировки головы камней противника, и есть случаи, когда оно само может стать тэсудзи прижимания. Вы укрепляете соперника, но не позволяете сыграть тэнуки, так что ход оказывает влияние.



Ход белых



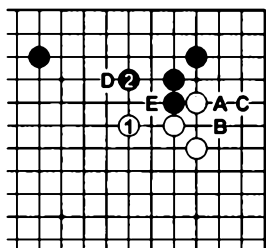
Диа. 1

● в ①, ●18 в ②

Диа. 1: Готэ

Прилипание в пункте 3-3 – дзёсэки, а если черные сопротивляются ходом ②, то даже если ситё невыгодно, белые все равно могут укрепить свое внешнее влияние в варианте до ①9.

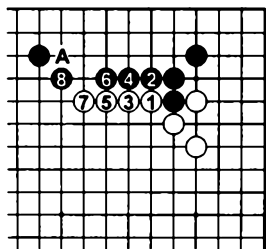
Однако белые заканчивают в готэ, а поскольку эта серия начинается с потери белых в углу, она возможно не столь эффективна для них, как может показаться сначала. Вместо ② возможны также ходы ③, ②, ●А.



Диа. 2

Диа. 2: Прыжок

Прыжок ① формирует еще одну хорошо известную форму, подчеркивающую центральное влияние. Если черные защищаются ②, то это, по крайней мере, сэнтэ. Это мирный результат. Однако если вместо ② черные сопротивляются ●А, ○В, ●С, то у белых наверху не находится хорошего продолжения. ○D не оказывает на черных никакого влияния, а ○Е дает белым тяжелую форму.

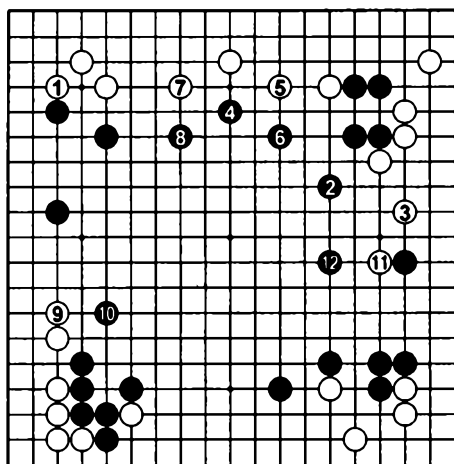


Диа. 3

Диа. 3: ① вынуждает ответ

В партии, где у белых нет возможности для вторжения наверху, укрепление позиции при помощи ханэ ① также эффективно. В этой форме блокирование будет жестким продолжением, так что у черных нет выбора, кроме как играть вариант с ② по ⑥. Вместо ③ ход в другом месте оставит черных слабыми – белые могут нацелиться на пункт А. Территория черных укрепилась, но белые приобрели значительное центральное влияние.

Пример из практики 8: Накрывание



Запись партии 8

29-й матч за титул Хонинбо,

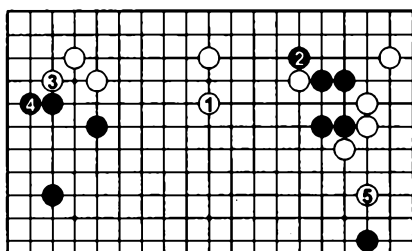
4-я партия

Белые: Исида Ёсио

Черные: Такэмия Масаки

Наиболее фундаментальный способ прижимания – это накрывание. Это свободный ход, но у него есть преимущество – неподверженность контратакам. Единственный недостаток его в том, что он укрепляет территорию противника.

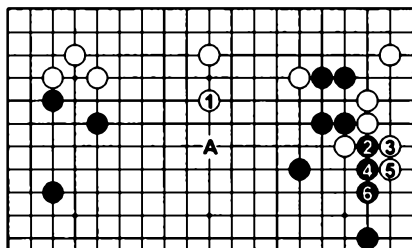
Белые играют ①, немного чересчур территориальный ход, который оставляет возможность варианта с ② по ⑫ – накрываний, которые формируют центральное мойо. Оно более чем компенсирует территорию, полученную белыми в четырех углах.



Вариант 1

Вариант 1: Расслабленно

Вместо ① в Записи партии этот ① прыгает в ключевой пункт для получения влияния и ведет к более спокойной партии. Черные устраиваются ходом ②, а белые играют ③, а затем расширяются ⑤, развиваясь медленно, но уверенно.



Вариант 2

Вариант 2:

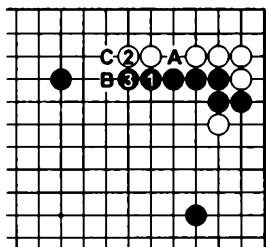
Отставание на один темп

Вместо ③ в Записи партии такой прыжок ① отстанет на один темп. Черные режут ② и развивают мойо вдоль правой стороны. После того, как территория оформлена, накрывание ●А становится еще более привлекательным пунктом.

Тэсудзи для запечатывания

Для запечатывания вашего оппонента, окружения его или ее камней существует техника, основанная на учете ситуации на всей доске. Она преследует ограничение территории противника, делая ваши камни эффективнее в плане влияния.

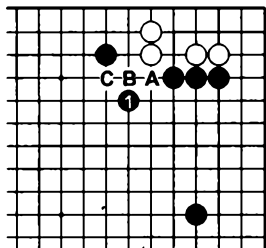
Разумеется, если форма такова, что слабости в вашей внешней стене станут целью или если ваша внешняя стена не может быть использована во благо, вам вовсе не стоит пытаться запечатать соперника. Запечатывание противника означает постановку в данном месте больше камней, чем это делает он, так что всегда важно сравнивать количество вложенных инвестиций и их эффективность по созданию внешнего влияния.



Диа. 1

Диа. 1: Нажим

Давайте рассмотрим некоторые методы запечатывания, настолько базовые, что их нельзя назвать тэсудзи. Этот нажим ходами ① и ③ служит классическим примером. Из-за слабости А у белых нет выбора, кроме как продлиться ②. После этого на ОВ черные могут резать ●С. На ОС черные нажимают ●В, получая исключительно прочное внешнее влияние.

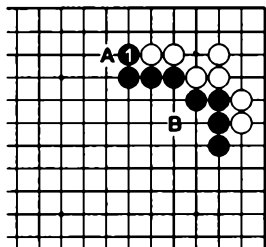


Диа. 2

Диа. 2: Двойное кэйма

Двойное кэйма – это тэсудзи для запечатывания. Если вместо этого черные нажимают ●А, то появляется слабость: белые могут сыграть ханэ ОВ. Если вместо ① черные играют косуми ●В, то белые могут создать существенную слабость, нажав ОА.

Если черные делают более легкий ход ①, белым сложнее сразу сыграть ОВ или ОС. Когда камни соперника уже живы, играть вплотную к ним для запечатывания обычно многого не обещает.

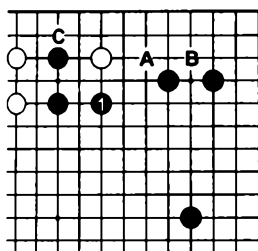


Диа. 3

Диа. 3: Блок

В дополнение к ходам, которые блокируют развитие противника к центру есть случаи, когда эффективно блокировать его развитие вдоль стороны.

Если черные не озаботятся заблокировать ①, то белые выпрыгнут ОА, развиваясь вдоль стороны, увеличивая свою территорию, а что еще важнее, так это что белые могут со временем атаковать ●В

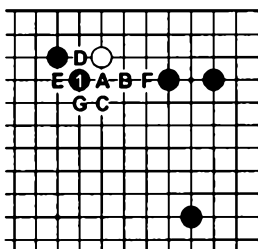


Диа. 4

Диа. 4: Прыжок с поворотом

Нельзя отрицать, что прыжок с поворотом ① производит запечатывание. Сравните это с защитой черными территории ●А и выходом белых ①.

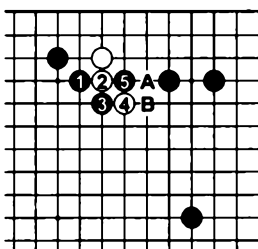
После этого белые будут искать способ выжить либо заглядыванием ○В, либо прилипанием ○С или чем-то похожим. С точки зрения черных даже с потерей угла при условии укрепления внешней стены мой черных на правой стороне велико.



Диа. 5

Диа. 5: Косуми

Косуми ① запечатывает белым выход в центр. Если вместо ① черные попробуют более прямой подход – прилипание ●А, то ○В, ●С, ○Д, ●Е, ○F и белые либо выбегут в центр, либо получают большую и комфортабельно живущую группу. Если вместо ① черные сыграют ●С, то последует ①. Если вместо ① черные пойдут ●G, то ○С. В любом случае белые вырываются.

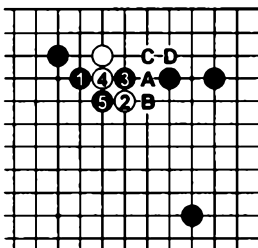


Диа. 6

Диа. 6: Тэсудзи вдогонку

После ① кажется, что ворота для выхода довольно широки, так что завершение запечатывания требует дополнительных маневров. Например, если белые нажмут ②, то черным нужно найти тэсудзи для продолжения, разрезая ходами ③ и ④.

После этого на ○А черные играют встречное атаку ●В – еще одно тэсудзи.



Диа. 7

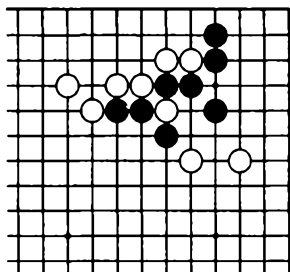
Диа. 7: Разрезание в талии

Если белые играют кэйма ②, то разрезание в талии кэйма возвращает нас к варианту предыдущей диаграммы. Если вместо ② белые играют ○А, то ●В, ②, ③, ④, ⑤ и снова белые запечатаны. Если ③, то черные остро прилипают ④. Если вместо ② пойти ○С, тогда на ●D белые надеются сыграть ②. Если черные хотят предотвратить выход белых после ○С, то они должны играть ●А вместо ●D.

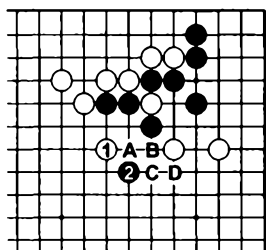
Задача 1: Атари

Дать атари и запечатать противника в сэнтэ было бы идеально, но обычно идея атари состоит в том, чтобы в качестве прелюдии к запирающему ходу испортить сопернику форму.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

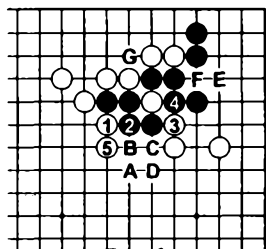


Диа. 1

Диа. 1: Незаконченная форма

Попытка немедленного закупоривания не получится. На ① следует ② и теперь разрезание ③А, ④В, ⑤С потребует большого мужества, поскольку ⑥Д режет в сэнтэ.

Если вместо ① белые играют ③А, то ④В, ⑤С, ⑥Д и снова сомнительно, что белые смогут запечатать черных.

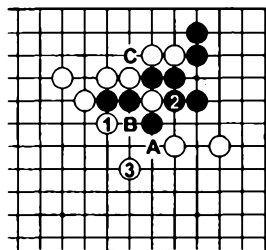


Диа. 2

Диа. 2: ① – хороший порядок ходов

Атари ① – пробный ход. Если черные соединяются ②, то белые завершают форму ③, а затем играют ④. Если теперь черные выпрыгивают, скажем, ⑤А, то после ⑥В и ⑦С, ⑧Д будет атари, так что у белых проблем нет.

Эта последовательность была бы еще эффективнее, если бы перед ① белые смогли бы вынудить обмен ⑨Е на ⑩Ф. Но черным не нужно отвечать, из-за пункта разрезания G.



Диа. 3

Диа. 3: Легкий способ закупоривания

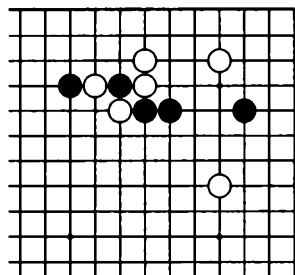
Если черные берут камень ходом ②, то белые могут пойти на легкое запечатывание двойным кэй-ма ③. Если черные хотят всеми силами сопротивляться закупориванию, то вместо ② они могут выгнать ④А, но ⑤В захватывает два камня в сэнтэ и одновременно защищает пункт разрезания С. Вряд ли черные что-то смогут выиграть таким образом.

В зависимости от окружающей обстановки белые могут вместо ③ играть ⑥А.

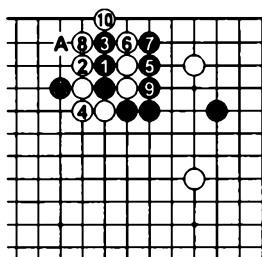
Задача 2:

Встречное атари

Этот способ можно назвать закупоривание 101. Если вы поглощены идеей запечатать своего соперника, то заметить эту возможность несложно. Она часто возникает как следствие другого тэсудзи – например, разрезания в талии кэйма.



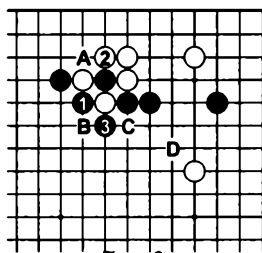
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Убежать не выйдет

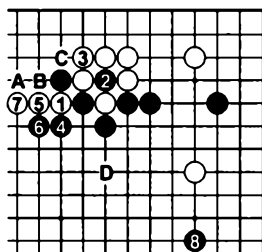
Прежде всего посмотрим, что случится, если черные попытаются вытянуть камень ходом ①. После ② и соединения ④ черным не убежать. Черные могут сжать в варианте с ⑤, но после ⑩ итог очевиден – камню ④ нанесен основательный урон. Если вместо ⑤ черные поворачивают ⑥, то белые занимают ⑤, ⑧, ⑩А и черные проигрывают сэмзай. ① – ошибка.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные играют встречное атари ①, а на ② могут запечатать белых блокированием ③. Если вместо ② продлится ③, то черные смогут сражаться, построив поннуки (прочная форма после захвата одного камня четырьмя) ходом ●А. Если после ③ на Диа. белые соединятся, то хорошо сыграть ●В. Если белые режут ④С, то черные могут бороться ходом ●Д. Вместо соединения резать сразу ④В нехорошо – белым это ко не выиграть.



Диа. 3

Диа. 3: Продолжение

У белых нет выбора, кроме как списать ко и резать у плеча ①. Черные наносят атари ② и ④ и включают в работу влияние клешами ⑥.

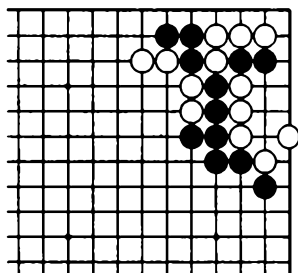
Вместо ④ черным хотелось бы прыгнуть ●А в надежде на ответ ④В. После обратного взятия белых ④, ●С, ④Д, черным будет трудно выжить.

Задача 3:

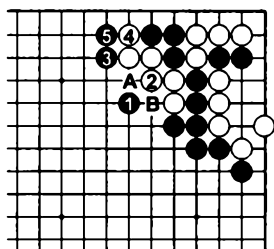
Атари и пакуйте

Вопросов нет, что наиболее эффективным закупориванием будет сжатие противника в сэнтэ. Обычно это связано с определенными жертвами, а ваш успех связан с нехваткой дамэ.

Предположим, что ситё в пользу черных.



Ход черных

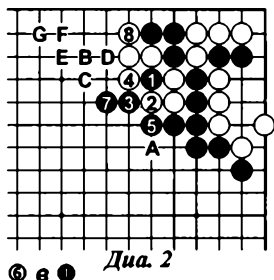


Диа. 1

Диа. 1: Готэ

Если черные делают нодзоки ①, то после ② они могут блокировать ходами ③ и ④ и выхода для белых нет. После этого ●А и ●В будут кикасиза черных, но отметим, что эта серия заканчивается для них в готэ, а поскольку остается много точек разрезания, то кажется, что у белых множество способов для контратаки.

Все зависит от ситуации на доске в целом, но похоже, что форма далеко не идеальна.

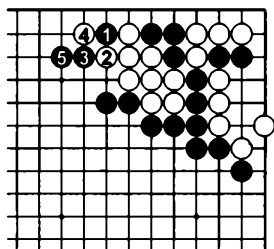


Диа. 2

Диа. 2: ① и ⑥ – тэсудзи

Черные начинают с разрезания ①, проводя сжатие ходами ② и ③. Если вместо ④ белые выходят ⑤, то черные соединяются ④ и после ④ ход ●А начинается ситё – это ситё должно быть в пользу черных, чтобы вообще рассматривать это тэсудзи.

Если вместо ④ белые играют ○В, диагональное прилипание ●С уплотняет черных и ведет к полному закупориванию после ○D, ●E, ○F, ●G.



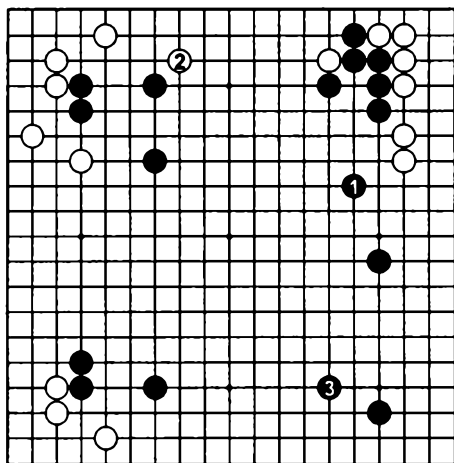
Диа. 3

Диа. 3: Второе закупоривание

Продолжая предыдущую диаграмму, важно отметить, что у черных есть еще одно тэсудзи – прилипание ①. Форма после ⑤ дает белым больше территории, но у черных меньше точек разрезания. Еще важнее то, что у черных есть возможность захватить инициативу в другой части доски – большая разница.

Играть ③ вместо ① будет немного слабовато.

Пример из практики 9: Огэйма



Запись партии 9

Матч «Опыт против молодости»,

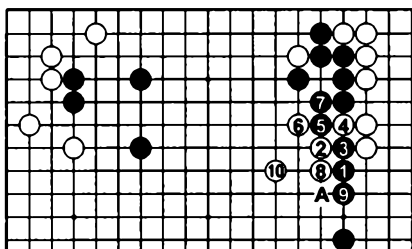
12-я партия

Белые: Саката Эйю

Черные: Кобаяси Коити

Это легкая техника для записи. Она предлагает богатые возможности по смене курса в зависимости от ответа соперника. Приведенный способ меньше фокусируется на создании внешнего влияния, а скорее направлен на блокировку продвижения противника.

❶ закупоривает белых и делает общую завершенность плотности черных по всей доске. По крайней мере, по форме ход угрожает созданием мойо наверху; но на самом деле его истинная цель – создание мойо в центре.

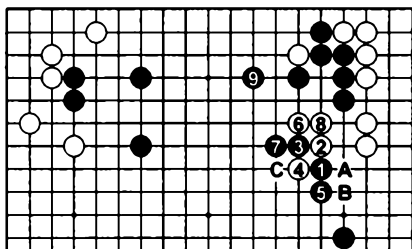


Вариант 1

Вариант 1: Тонкая форма

❶ пытается получить слишком много и поэтому это плохой ход. Форма черных тонка и слишком близка к плотности соперника. У белых есть выбор времени для прыжка ❷ и варианта до ❿, уничтожающего центр.

Вместо ❶ ход ❷ оставил бы возможность прилипания ❸. Вместо ❶ ●А позволил бы белым выпрыгнуть ❷, после чего черным не остановить продвижение белых.



Вариант 2

Вариант 2: Легкая форма

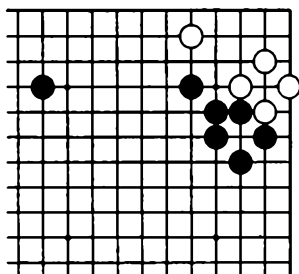
❶ сыгран легко, так что к примеру на ❷ и ❹ черные могут построить форму и сверху и снизу серией с ❸ по ❹. Вместо ❸ ●А позволил бы белым сыграть кикаси ❹, ●В, ❷.

Вместо попытки прорвать окружение белые могут рассмотреть возможность хода в районе С с идеей заставить черных занимать дамэ, соединяясь.

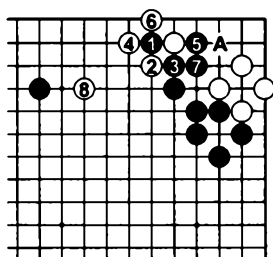
Задача 4: Оки

«Если собираетесь играть справа, сыграйте слева».

Следовательно, если вы хотите запечатать соперника, возможно нужно сначала сыграть внутри.



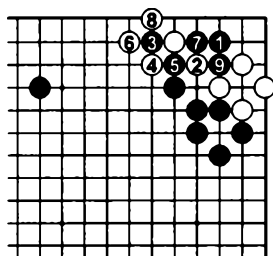
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Обмен

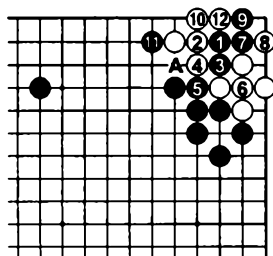
Черные прилипают ①. Если теперь белые любезно оттянутся, то черные действительно смогут запечатать белых. Однако если белые сыграют ханэ ②, то у черных не будет другого выбора, кроме как равнать вперед и произвести обмен. С учетом сказанного, черные не только позволили белым разрешить их мою наверху, так у белых еще до сих пор имеется возможность выживания в углу ходом ①А, так что черные понесли здесь урон. Вместо ① ход ② позволил бы белым выползти наружу ①, а это совсем ни в какие ворота не лезет.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные делают оки ①. На ② теперь последует прилипание ③, которое здесь довольно жестко. Черные только поприветствуют обмен, который белые могут начать ходами ④ и ⑥. После ④ результат будет желанным для них. В сравнении с предыдущей диаграммой белые надежно умерли в углу, вот выгода одного хода. Даже если вместо ④ белые сначала обменяют ⑤ на ④, в углу все еще остается адзи. Если вместо ④ белые сыграют ⑦, то черные с удовольствием займут пункт ④.



Диа. 3

Диа. 3: Полное использование адзи

Удар ② выглядит хорошей защитной формой, но черные могут создать весьма неприятное адзи ходом ③, после которого последуют ⑤ и ⑦. В конце белые вынуждены отвечать и на ⑪, и на А.

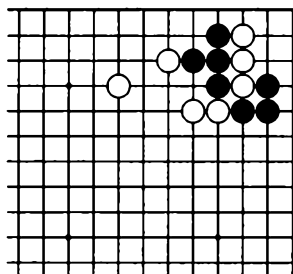
Если вместо ② белые совершают удар ①А, то ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, и белые проигрывают в один ход. Лучшее, что могут сделать белые, – уступить, играя ② в 3, затем ⑪, ②.

Задача 5: Оки

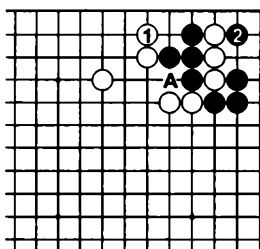
Успешность закупоривания возможно определить степенью усиления внешнего влияния.

Этот метод начинает тэсудзи, вынуждающий противника молотить кулаками воздух вокруг себя, укрепляя вашу внешнюю стену.

Ситё должно быть в пользу белых.



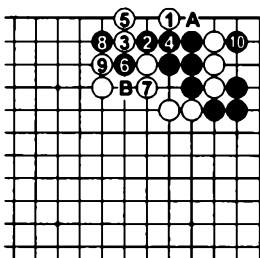
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тускло

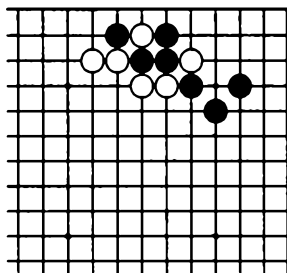
Белые могут просто опуститься ①, обменивая этот ход на ②. Это неплохо. ①А будет сэнтэ, а обмен территории на внешнее влияние приблизительно равный. Однако есть ход, который дает больше; упустить этот ход означало бы ошибку. Белые хотят извлечь максимум выгоды из сэмзай.



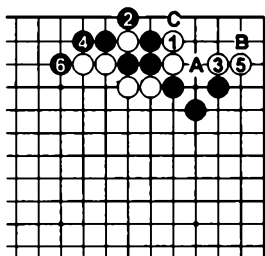
Задача 6:

Спуск на первую линию

Если выживание приводит к потерям, то лучше жертвовать, а если вы собираетесь жертвовать, то можете заодно попытаться сделать это так, чтобы увеличить свое внешнее влияние. Маленький форсированный ход в этом случае ведет к большой разнице во внешнем влиянии.



Ход белых

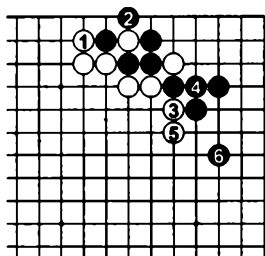


Диа. 1

Диа. 1: Жизнь

Нет сомнений, что после атаки ① и прилипания ③ белые живут. Если вместо ④ черные занимают ⑥, то белые соединяются ○А, а если черные настаивают на своем ходом ●В, то белые ходом ○С выигрывают сэмзай. Если вместо ●В черные играют ④, то белые живут ходом ○В.

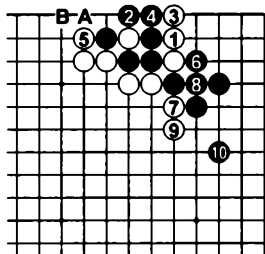
Однако хотя белые и могут выжить, разрешение черным сыграть ханэ ⑥ оставляет белых с жалкой формой. Выживание привело к потере.



Диа. 2

Диа. 2: Большая территория

Если принято решение пожертвовать, то простое форсирование ходами ① и ③ будет лишним артистизмом. После защиты ⑥ у черных 25 очков или даже больше надежной территории. Внешнее влияние белых тонкое и не может обеспечить им значительных приобретений. Даже с учетом того, что черные сделали здесь на один ход больше, позиция белых заметно хуже. Белые пожертвовали камень слишком беспечно.



Диа. 3

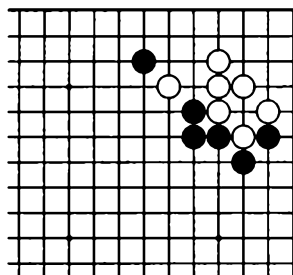
Диа. 3: ③ – тэсудзи

Белые наносят атаки ① не с целью выжить, а с намерением иметь возможность опуститься ③ в сэн-тэ. Белые также испытывают нехватку дамэ, но поскольку они и так решили жертвовать камни, то это не проблема. В сравнении с предыдущей диаграммой разница в территории равна 5 очкам, а с точки зрения внешнего влияния у белых есть кикаси ○А или ○В. Это заметное изменение позиции.

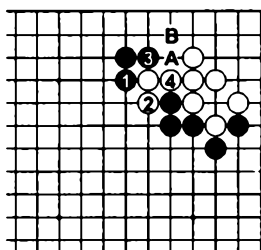
Задача 7: Прижимание

Когда противник высунул нос в центр, это прижимание – фундаментальный прием для закупоривания, в котором вы выпрыгиваете для блокирования пути к бегству. Однако здесь остается много точек разрезания, так что вам нужно тщательно просчитать, сможете ли вы реально получить прибыль.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

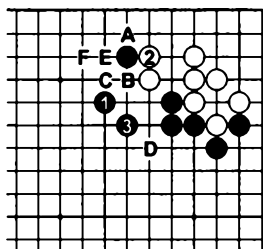


Диа. 1

Диа. 1: По пункту за ход

Если черные нажимают ①, то белые просто выдвигаются наружу при помощи ноби ②. Черные не могут надеяться запечатать белых таким образом. Более того, если черные продолжают ходом ③, чтобы нарушить форму белых, это заканчивается уменьшением их же дамэ после ④.

С другой стороны, нажим черных ④ натолкнется на ①, ●А, ○В, и черные не могут двигаться дальше.

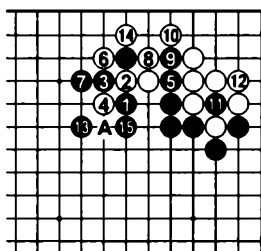


Диа. 2

Диа. 2: Прижимание кэйма

Окружение кэйма ① – весьма эффективное тэсудзи, но после ② выглядит немного слабавато. Черные усиливаются ③, надеясь продолжить спуском ●А, но белые могут нацелиться на ○В, ●С, после чего белые сыграют нодзоки ○D. Черные не могут быть этим полностью удовлетворены.

Если вместо ② белые попытаются ударить ходом вроде ○В, то ●С, ○Е, ●F даст черным незаслуженный успех.



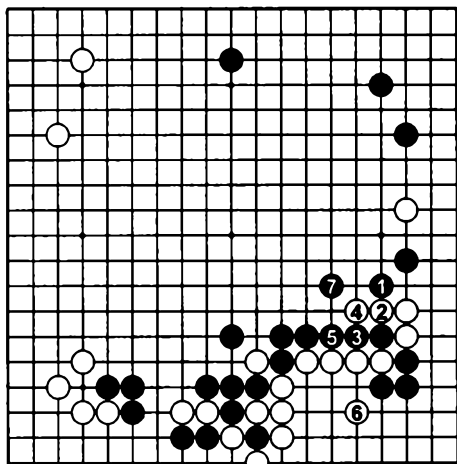
Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

Прямое прижимание ① – бескомпромиссно формирующий ход. ② и ④ предлагают агрессивное сопротивление, но напрашиваются на хорошую последовательность с ⑤ по ●11 и элегантное тэсудзи ●13. В итоге белые получают ужасную позицию.

Вместо ④ белые должны оттянуться ⑧, вынуждая черных защититься ④ или ●А, и ожидать дальнейшего развития событий.

Пример из практики 10: Прижимание



Запись партии 10

Дзюбанго (матч из десяти партий),

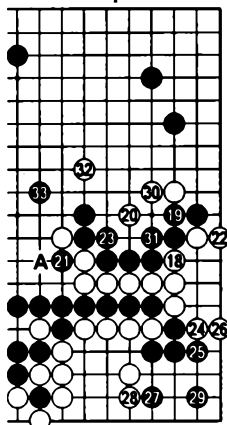
2-я партия

Белые: Хасимото Утаро

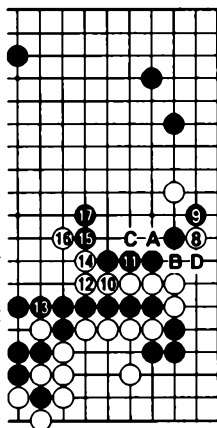
Черные: Го Сэйгэн

Вариант 1: Побег

Продолжим игру после Записи партии: ⑧ в сочетании с продавливанием наружу ⑩ образуют красивую последовательность. Если вместо ⑪ черные играют ⑭, то ○А, ●В, ○11, ●С, ○D, и черные испытывают проблемы с поиском ответа. По крайней мере, на некоторое время белые выбрались.



Вариант 2



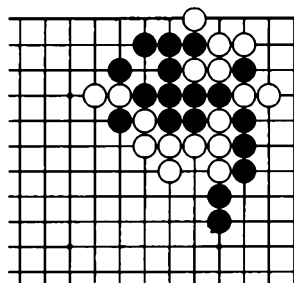
Вариант 1

Вариант 2: Вторичное закупоривание

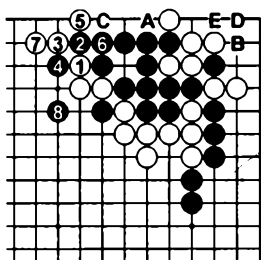
Однако если белые изберут ○А вместо ○18 или ○20, то, после того как черные выживут в углу, белые останутся с безглазой и преследуемой группой. Поскольку ходом ○20 белые отнимают у противника глазную форму, черные могут запечатать еще раз разрезанием ●21. После ●29 обе стороны выжили. Белые начинают выдвигаться наружу ходами ○30 и ○32 – начинается очередной раунд борьбы за окружение.

Задача 8: Ход изгибом

Этот прием начинается ход, который заставляет противника разбрасываться ударами, но если вы переборщите, то можете таки получить встречный. Вам нужно тщательно выбирать свои кикаси.



Ход белых

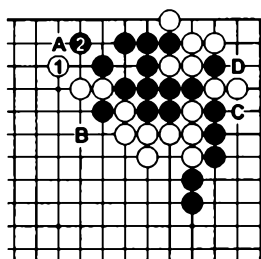


Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

Из-за того, что белые и сами испытывают нехватку дам, плотное блокирование ① и ③ напарывается на контратаку ②, которая практически сокрушает белых.

И теперь, после завершения сжатия, начатого ⑥, черные могут выжить наверху ●А, ○В, ●С. Если после ●А белые пытаются занять ○С, то следует ●В, ○Д, ●Е с соединением, и теперь уже в углу погибают белые.

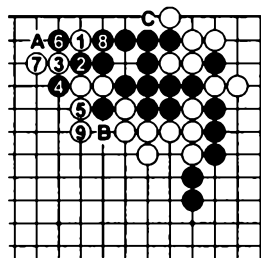


Диа. 2

Диа. 2: Слабо

Форсирование косуи ① – ход, оставляющий желать лучшего. Черные защищаются ②, и теперь блокировка ○А – не кикаси. На ○В следует ●С, ○Д и затем распространение вдоль правой стороны – результат приблизительно равный.

Если вместо ① белые попробуют кэйма ○А, то черные могут ударить в талию ① с целью получить результат с предыдущей диаграмме.



Диа. 3

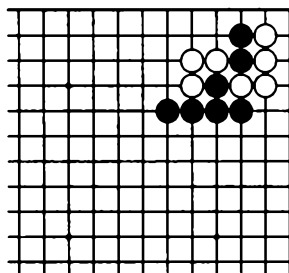
Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые делают более дерзкий ход ① – тэсудзи, вынуждающее черных играть ②, ④ и ⑥, поговорке о вульгарных ходах сорта: «атари, еще атари».

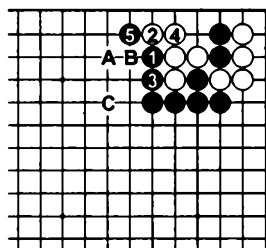
Однако когда черные играют ⑥, попытка сыграть снова кикаси ○А будет ошибкой, позволяющей черным убежать ●В. Из-за того, что ●С – кикаси, у черных нет проблем с выживанием на верхней стороне.

Задача 9: Ход изгибом

Даже когда есть несколько способов запечатать соперника, почти всегда существует только одна форма, которую можно назвать лучшей. Форма с наиболее плотным внешним влиянием без изъянов, которая не предоставляет противнику возможностей, облегчающих уменьшение.



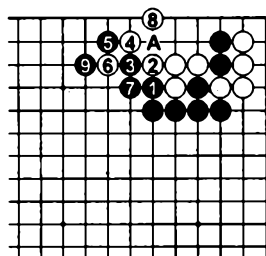
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прилипание

Прилипание ① позволяет белым защититься ② и ④, после чего блокирование ⑤ выглядит неуклюже. Белые могут легко разрушить влияние черных серией ○А, ●В, ○С. С учетом сказанного ход ●А вместо ⑤ уступает слишком много территории, чтобы считаться многообещающим. Ход ●В вместо ① не стоит рассматривать вообще. Белые на него даже не ответят, и у них останется возможность продавливания и разрезания, начиная с хода ③.

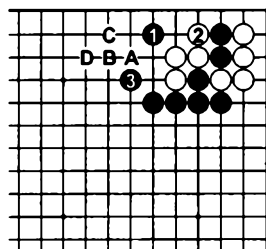


Диа. 2

Диа. 2: Ситё

Блокирование ① и ③ обладает некоторой силой, но когда белые играют ханэ ④, уступать ходом ⑤ означало бы потери. Если черные играют двойное ханэ, белые режут ⑥. ① начинает ситё, но даже если это ситё благоприятно, возможность прерывателя нужно считать минусом для черных.

Вместо ② ход ○А привел бы к форме предыдущей диаграмме.



Диа. 3

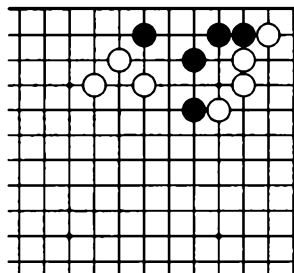
Диа. 3: ① – тэсудзи

Глубокий ход с изгибом ① – хорошо. Ответ ② – практически лучшее, что могут сделать белые. Черные играют косуми ③ и получают более плотный центр, чем на двух предыдущих диаграммах. Если после этого ○А, черные пожертвуют камень ●В и станут еще плотнее. Если белые продолжают ○С, прижать ●D совсем не плохо. Если вместо ② белые сыграют в другой части доски, то черные ходом ② начнут сжатие.

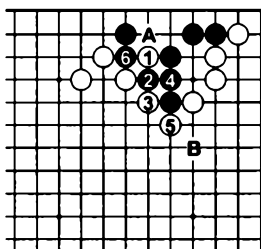
Задача 10: Клешни краба

Этот случай требует резкого способа, который вначале покажется вульгарным, но в случае успеха он может нанести огромный ущерб противнику.

Эта позиция взята из «Кацуго Симплё».



Ход белых

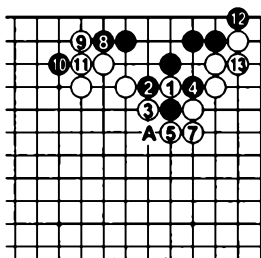


Диа 1

Диа. 1: Идея атаки

① создает миан между разрезанием ④ и продавливанием $\bigcirc A$, но у черных есть хороший защитный ход ②, и атака заканчивается ничем. Теперь белые включают задний ход и начинают запечатывать черных ходами ③ и ⑤, что малоэффективно, потому что ⑥ дает жизнь в сэнгэ.

В некоторых ситуациях вместо ① может быть эффективной атака с помощью ханз ⑤, ③, ⑦В.

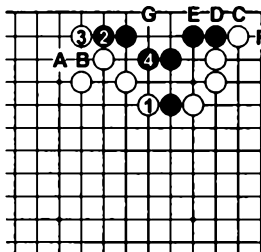


Диа. 2

Диа. 2: Ханэ-клин

Ханэ-клин ① в сочетании с закупоривающими ③ и ⑤ выглядят на первый взгляд стильно, но, на самом деле, дают черным много пространства для маневра. Даже если черные соединяются ⑥, они перед выживанием все еще могут отыграть некоторые полезные кикаси, а если у черных есть весомые ко-угрозы, то они могут даже играть ⑥ в А, вызывая белых на ко за партию.

③ ⑧ ①



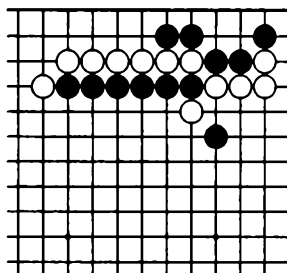
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсүдзи

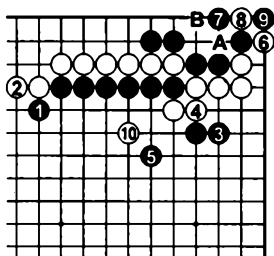
① – диагональное прилипание, но диагональные ходы справа и слева выглядят, как клешни краба, вот так и получилось название. Выход черным закрыт единственным ударом. Практически лучшее, на что способны черные, это сыграть кикаси ② и ③, а затем выживать в варианте с ④А по ④G. В плане размера территории черных и качества внешнего влияния белых разница между этой и предыдущими диаграммами очевидна.

Задача 11: Разрезание

Даже если само по себе закупоривание легко выполнимо, во многих случаях его эффективность значительно снижается из-за отсутствия надлежащей подготовки.



Ход черных

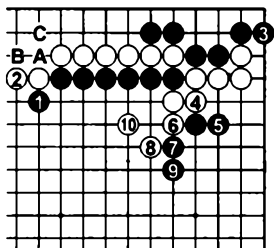


Диа. 1

Диа. 1: Остается ко

После форсирующего ханэ ① черные могут запечатать противника ходами ③ и ⑤. Однако ханэ ⑥ ведет к ко за угловую группу. Белые могут использовать ⑩ в качестве ко-угрозы, поэтому для черных это будет трудная борьба. Черные могут попытаться выжить, но снаружи остается плохое адзи.

Вместо ② ход ●А проиграет после ○В.

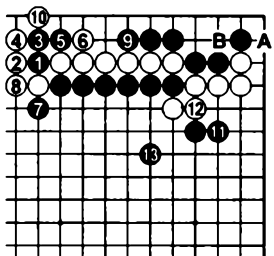


Диа. 2

Диа. 2: Трудная борьба

Следовательно, черным нужно выживать в углу ходом ③. Однако после разделения ходами после ④, черные испытывают нехватку дамэ и снова ведут трудную борьбу.

Заметьте, что белые не могут пропустить ②, чтобы сыграть ханэ ③ – черные разрежут ●А, ②, ●В. После ●А играть ○С и позволять черным захватить камень немислимо.



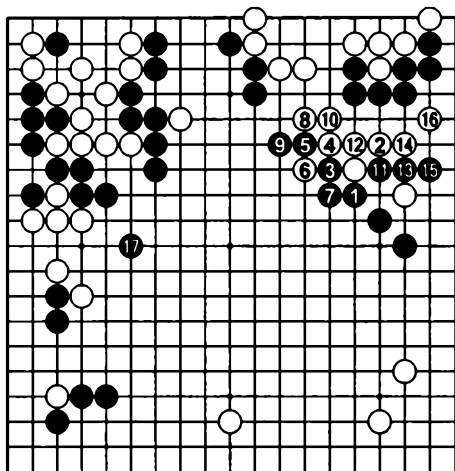
Диа. 3

Диа. 3: ① и ●11 – тэсудзи

Черные вбрасывают разрезающий камень ① и после жертвы трех камней отыгрывают кикаси ② и ④. После кикаси ④ черные могут ответить на ○А выживанием ●В. Так что черные теперь могут запечатать белых ходами ●11 и ●13. Белые раздавлены.

Если вместо ●11 черные режут ●12, то ○А, ●В, ○С позволяет белым вырваться. В определенных ситуациях спуск ●11 – хороший ход. В данном случае он извлекает преимущество из плотности черных в центре.

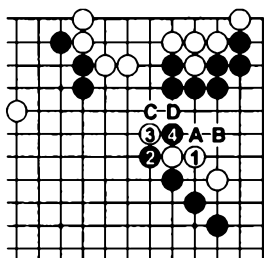
Пример из практики 11: Диагональное прилипание



Запись партии 11
Партия играна в 1808 г.
Белые: Нагасака Иносукэ
Черные: Кадоно Йова

Этот ход вступает в контакт с противником и часто создает миаи между блокированием головы его камней или ханэ внутри группы. Его можно назвать жестко агрессивным способом закупоривания соперника, и поскольку он может вызвать контратаку – вы должны иметь это в виду.

Черные играют диагональное прилипание ①. Ход ② начинается сильнейшее из возможных способов сопротивления, но черные запечатывают белых двойным ханэ ③ и ④. Черные отдают семь камней, но получают возможность сделать большой ход ①7, так что результат для них можно считать успешным.

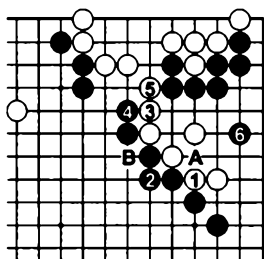


Вариант 1

Вариант 1: Другие ходы

Если ①, то ② и ④ запечатывают белых. Если вместо ① белые продлят ②, то черные займут ①, ③, ⑤, ⑦ и черным хорошо. Если белые попытаются защитить точки ① и ② продлеванием ④, то черные испортят им форму ходом ③, а после ① черные начнут борьбу выходом ⑤.

Если вместо ① белые играют ③, то ②, ④, ⑥, ⑧, ⑩, ⑫ разрезает и черные выигрывают сэмзай.



Вариант 2

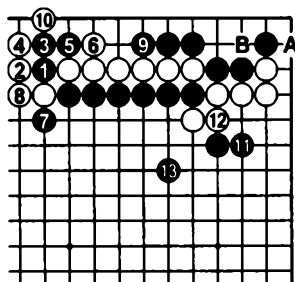
Вариант 2: Игра с обеих сторон

Если вместо ⑥ в Записи партии белые играют кикаси угловым клином ①, то это обеспечит профилактическую защиту против ③. Однако теперь белые больше не смогут сыграть кикаси ③, так что у белых нет выбора, кроме как соединиться ③ и ⑤. ① дает жизнь в углу. Черные одновременно запечатали белых снаружи и сохранили группу внутри, а белые в это время играли в пункты дамэ.

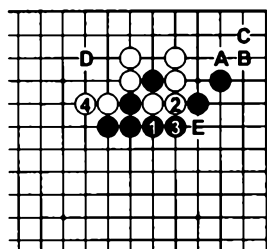
Задача 12: Сжатие

При изучении альтернативных планов с целью запечатать противника, важно различать варианты действительно эффективные от только выглядящих таким образом.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

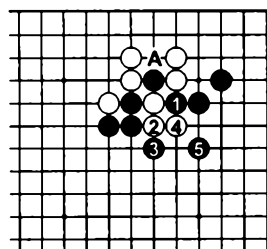


Диа. 1

Диа. 1: Медленно

После ① и ③ белые действительно некоторым образом запечатаны. Однако их форма улучшилась, так что в углу белые теперь могут играть ④А, ⑤В, ⑥С; а тем временем на верхней стороне после ④ ход ⑤D не будет иметь большого эффекта. В зависимости от ситуации, на правой стороне белые могут даже вознамериться резать ⑥Е.

① и ③ запечатывают только по названию – они не оказывают реального давления.

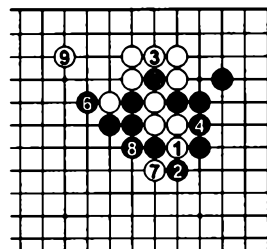


Диа. 2

Диа. 2: ① – мастерский ход

Черные режут ①, а на ② сжимают ходами ③ и ④, закупоривая белых. Из-за того, что у белых все еще нет глаз, создано множество хороших ходов на будущее. Кроме того, форма черных гибче, чем на предыдущей диаграмме

Если вместо ② белые играют ④А, то черные блокируют ② – вам должно быть несложно сравнить этот результат с предыдущей диаграммой.



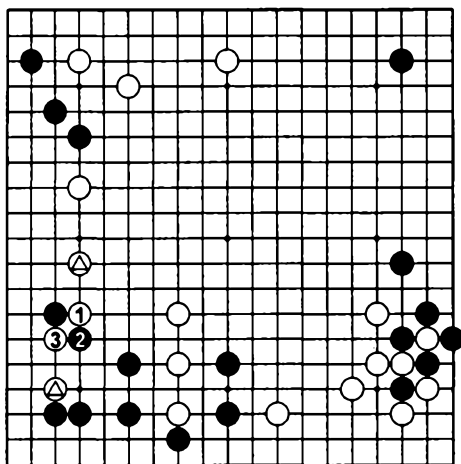
Диа. 3

Диа. 3: Контратака проваливается

Продолжая Диа. 2, чтобы создать слабость в позиции черных, белые могут нажать ①, но после сжатия в громоздкую кучу камней и удара ⑥ белые оказываются не в том состоянии, чтобы атаковать слабости черных.

Продолжать размахивать кулаками после нанесенного противником мастерского удара обычно значит только ухудшать ситуацию.

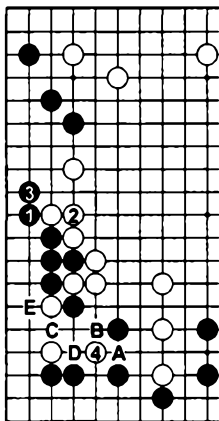
Пример из практики 12: Прилипнуть и резать



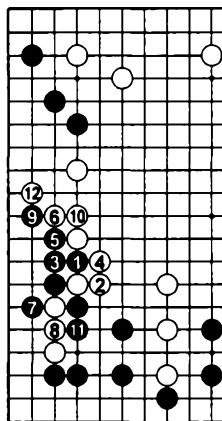
Запись партии 12
16-й Кубок НХК, матч за титул
Белые: Фудзисава Сюко
Черные: Фудзисава Хосаи

Вариант 1: Прибыль против плотности

В партии черные продолжили атаки ① и соединением ③, укрепляя территорию на левой стороне. Белые запечатали черных в варианте до ⑫ и получили сэнтэ для переключения на правую сторону. Позиция черных в верхнем левом углу стала немного тонковатой – белые здесь добились лучшего результата.



Вариант 2



Вариант 1

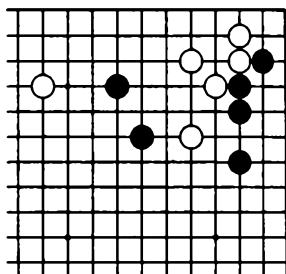
Вариант 2: Перебор

Вместо ⑦ на предыдущей диаграмме замахиваться на большую территорию ходами ① и ③ было бы проявлением жадности. После оки ④ черные выглядят жалко. На ●А следует ②В; на ●С белые могут соединиться ②Д. Если белые здесь прорвутся, то прибыль на левой стороне черных не порадует.

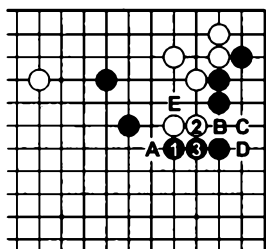
Если вместо ③ черные играют ●Е, белые могут соединиться ②С, возвращаясь к предыдущей диаграмме.

Задача 13: Резать в талии

«Режьте в талии кэйма» - найдется немного тэсудзи, которые можно использовать для столь многообразных целей. Отдав один камень, вы можете завершить закупоривание.



Ход черных

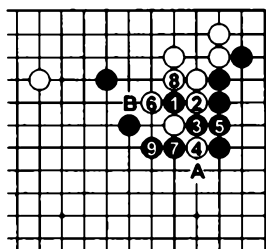


Диа. 1

Диа. 1: Дырявое решето

Если черные прилипают ①, то после ② и ③ белые имеют возможность сыграть ханэ ④А или резать ④В, ④С, ④D. Черные настолько слабы, что это вряд ли можно назвать закупориванием белых.

Даже с учетом временного укрепления черных ② – лучший ход. Если вместо него сыграть ④А, то зажим черных ④Е будет для белых холодным душем.

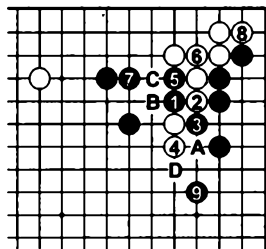


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные режут ① в талии кэйма, вынуждая ②, а затем занимают ключевой пункт ③. Это правильный порядок ходов. ④ – вынуждающий ход перед захватом камня ходом ⑥. После закупоривания ⑦ и ⑧ белые могут попробовать вывести камень ④ ходом ④А в сочетании с нажимом и разрезанием, начиная с ④В.

Для получения крепкой позиции вместо ⑨ можно также забрать камень ходом ④А.



Диа. 3

Диа. 3: Бессмысленная борьба

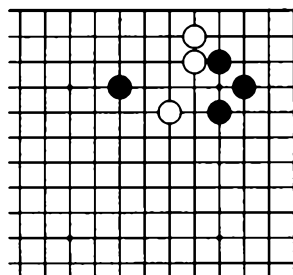
Если белые пытаются завязать борьбу таким ходом ④, припасая атари ④А на потом, то возникает проблема, которая заключается в том, что ⑤ и ⑦ – сэнтэ. Два камня в центре оказываются в итоге обузой для белых.

Если вместо ④ белые играют ④В, то после ④С и ④D черные займут ⑥, угрожая белым в углу. Как бы то ни было, но после ① у белых в этом месте нет хороших перспектив.

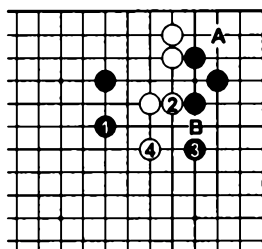
Задача 14: Резать в талии

В некоторых случаях для закупоривания противника разрезание в талии кэйма работает в сочетании с последующим встречным атари.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

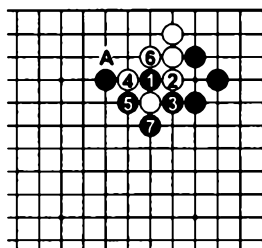


Диа. 1

Диа. 1: Форма для преследования

Если черные прыгают ①, белые форсируют ② и на один шаг опережают черных при выдвижении наружу ④. Форма белых на удивление гибка, а с учетом возможности прыжка ○А черным будет трудно провести успешную атаку.

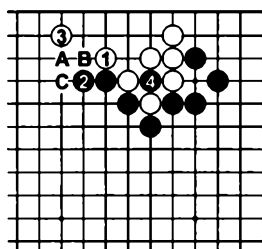
Удар ② угрожает ханэ ○В и служит ключевым пунктом для усиления потенциальной тонкости формы белых. Черным нужно найти способ предотвратить этот ход белых.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные режут в талии ①, а на ② разрезают ③. После ④ встречное атари ⑤ продолжает прием и вынуждает белых забрать камень ходом ⑥, после чего ⑦ практически блокирует выход. Если теперь белые соединятся, то черные займут А. В этой форме белые вынуждены играть ④ и ⑥ – у них нет возможности сражаться, продлеваясь ⑦ вместо любого из этих ходов.



Диа. 3

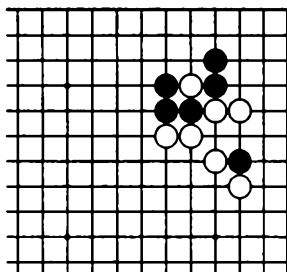
Диа. 3: Продолжение

После Диа. 2 у белых нет ничего лучшего, чем сыграть ханэ ①. Черным же лучше продлиться ②, чем немедленно забирать камень ходом ④. Из-за того, что черные ожидают шанс сыграть этот форсирующий ход, белые не могут прыгнуть ○А вместо хода ③. После получения некоторой прибыли белыми ходом ③ черные берут камень ходом ④, завершая форму и выстраивая плотность.

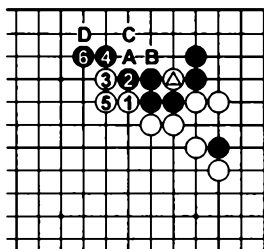
Если вместо ③ белые играют ○В, то ●С и черные получают еще большую плотность.

Задача 15: Сдерживающее распространение

Закупоривание часто начинается с удара, нацеленного на ключевой пункт позиции соперника. Это тем более эффективно, если такой удар создает нехватку дам.



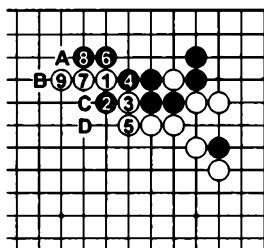
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Сходит на нет

① и ③ – жесткие ходы, использующие пожертвованный ②, но после ханэ черных ④ атака белых сходит на нет. Отходить ⑤ для защиты, разумеется, нехорошо, потому что черные продлятся ⑥. Но даже если вместо ⑤ белые нажмут ⑦А, ⑦В, белые займут ⑧, черные заберут камень ходом ⑨С, а после ⑤ с ханэ ⑩D трудно смириться. В этой связи вместо взятия ⑨С черные могли также занять ⑤.

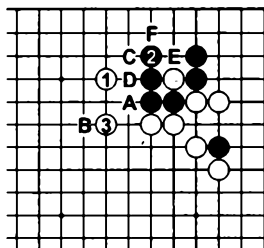


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсүдзи

① занимает ключевой пункт. Если черные прилипают ②, то белые вклиниваются ③ и проводят серию до ⑤, получая форму — лучше, чем на предыдущей диаграмме. После этого блок $\odot A$ будет в сэнто. На $\bullet A$ белые с радостью продлят $\odot B$.

Вместо ③ также хорошо было бы сыграть ханэ ОС, а на ⑤ ОD укрепляет их позиции на верхней стороне.



Диа. 3

Диа. 3: Прочная защита

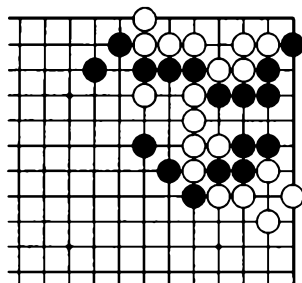
Лучшая защита черных в этом случае, возможно, состоит в плотном ходе ♘, позволяющем белым занять ♘3 и довольствуясь сэнгэ. Если вместо ♘ черные сыграют ♙А, то белые пойдут ♘В и черные никак не смогут выбраться.

Если вместо ② черные выберут тэнуки, то ход белых в ② будет жестким. После этого последует ●С, ○D, ●Е, ○F – превосходное по исполнению сжатие.

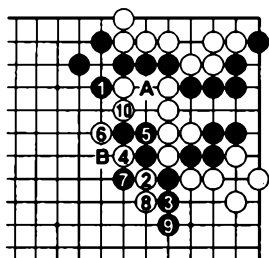
Задача 16:

Надежное продлевание

Этот способ закуривания, необходим для получения выигрышного сэмзай. Таким тэсудзи черные занимают главный пункт маршрута побега белых, уничтожая любые возможные варианты бегства.



Ход черных

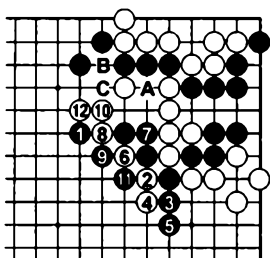


Диа. 1

Диа. 1: Шустрый побег

Достроить поннуки ходом ❶ - первое, что приходит на ум, для закуривания белых. Но это позволяет белым сыграть ❷, а затем сделать двойное ханэ ❹ и ❺, что не обещает черным ничего хорошего. После ❸ белые сжимают в варианте до ❶ и легко выбегают в центр.

Если вместо ❸ черные сыграют ●А, то ❶ и черным не соединиться. И на ●В вместо ❸ последует сжатие ❶.

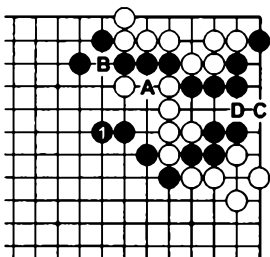


Диа. 2

Диа. 2: Клин

Прыжок ❶ выглядит внушительно. На ○А черные соединятся ●В. Черные посчитали, что у белых пять дамэ – на одно меньше шести степеней свободы черных.

Однако после ❷ у белых есть тэсудзи вклинивания ❸. На ❹ последуют ❶ и ○12. На ход ❶ вместо ❸ последуют ○С, ●В, и белые займут ❹. В любом случае, таким способом черным не удалось запечатать белых.



Диа. 3

Диа. 3: ❶ – тэсудзи

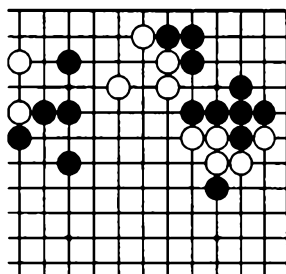
Черные играют надежное продлевание ❶. После этого побег белых заблокирован. Как только вы поймете, что точка ❸ на Диа. 1 и точка ❸ на Диа. 2 это одна и та же точка, вам станет ясно, что ❶ – это ключевой пункт.

После ○А, ●В, ○С черные играют ●D и выигрывают сэмзай в один ход. Белые сокрушены.

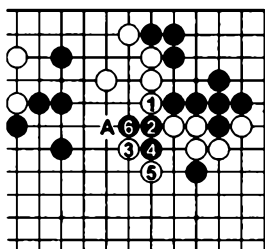
Задача 17:

Легкий прыжок

Даже если блокирование не работает напрямую, в некоторых случаях возможно уклониться от главного удара атаки противника и откатиться на вторичный периметр, останавливая оттуда продвижение соперника.



Ход белых

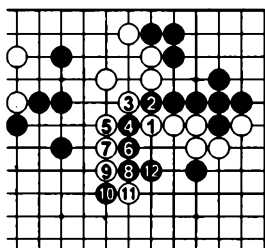


Диа. 1

Диа. 1: Прямой путь

Если белые блокируют ①, то после разрезания ② им придется искать защиту для групп справа и слева по отдельности. Не играет роли, накроют ли белые ③ или же дадут атари ④ или ⑥ – в любом случае черные разделят белых и начнут атаку двух слабых групп.

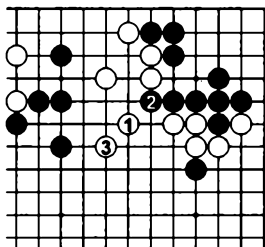
Если вместо ① белые прыгают ○А, то черные в любом случае разделяют белых, занимая ②. Затем белые займут ④, черные – ③. Это все тяжело для белых.



Диа. 2

Диа. 2: Разделяющая атака

Уступка ходом ① открывает возможность для выхода ③ и ⑤, но после варианта до ●12 белым придется отдать одну из двух групп. Если вместо ③ белые займут ④, то черные протолкнутся ① и белым ничего не достанется. Если вместо ③ белые прыгают ⑤, то ④, белые занимают ⑥, черные – ③, и снова белым приходится отдавать одну из двух групп.



Диа. 3

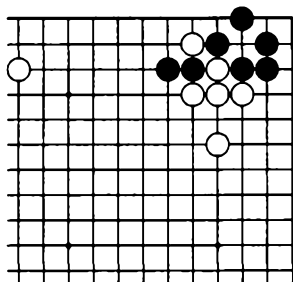
Диа. 3: ① и ③ – тэсудзи

Если белые собираются выпрыгивать, то лучше всего сделать это сразу легким ходом ①. Если теперь черные проталкиваются ②, то белые могут соединиться ③, связывая две группы. Таким образом, белые связываются, запечатывают противника и не имеют проблем по поводу попадания своей группы под атаку. На самом деле, теперь сами белые могут начать атаку окружающих черных камней.

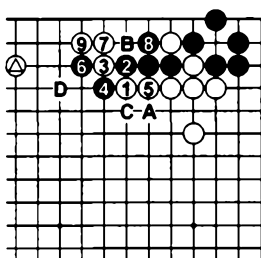
Задача 18:

Прилипание к носу

Если есть несколько путей к закупориванию противника, вы, разумеется, должны выбрать тот, который дает наибольшую прибыль и оставляет наилучшее адзи.



Ход белых

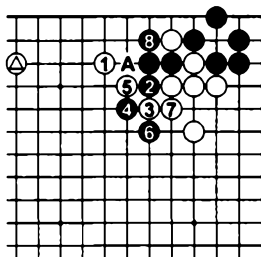


Диа. 1

Диа. 1: Прижимание

Ход ① лишен воображения и всего лишь следует общепринятой методике закупоривания. Если черные сопротивляются ходами ② и ④, то следует вариант до ⑨ и ⑩ оказывается в очень удачном месте.

Однако если вместо ② черные занимают ③, а затем после ①А прикрывают тылы ходом ⑥В, то ⑩ будет здесь неуклюжим. Продолжая, белые могут продвинуться вперед для закупоривания черных ходом ①С, ②, ③D, но, действуя таким образом, они уступают слишком много территории.

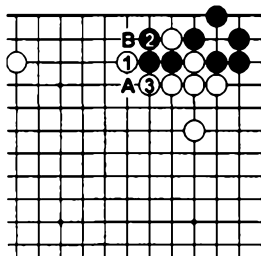


Диа. 2

Диа. 2: Дефект

С целью использования ⑩ белые могут попробовать сдерживающее расширение ①. Однако ② и ④ создают дефект в форме белых, и после этого белых ожидает трудная борьба.

Если черные намерены продолжать выдвигаться наружу, то хорошо будет вместо ④ сделать пустой треугольник ходом ⑤. У черных здесь есть выбор, так что тревожиться не о чем. Если вместо ① белые занимают ③, то черные разумеется распространятся ⑥А.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

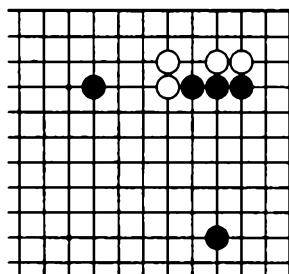
Белые прилипают ①. Это пробный ход рассчитывающий посмотреть, будут ли черные выходить наружу. На ② ход ① захлопывает крышку. Точка разрезания А проблем не создает, потому что у белых есть кикаси ①В.

Если вместо ② черные занимают ③, то белые вытягивают камень ходом ② и начинают сражаться. Камни черных плывут без базы – хорошего результата в этой борьбе им не дожидаться.

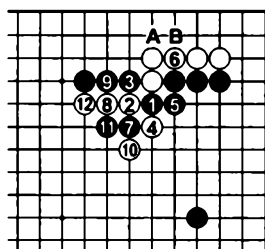
Задача 19:

Ханэ и разрезание

Даже если генеральная идея тэсудзи проста, временами вам нужно произвести высококласную подготовку, а затем, в продолжение, добавить надлежащие ходы. Упустив хоть что-то, хорошего результата вы не получите.



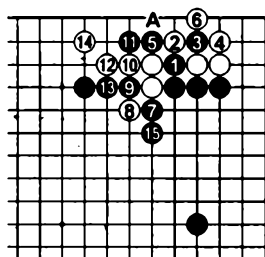
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Встречный удар

① блокирует голову белых камней. Если белые сопротивляются ②, то черные могут разрезать ① и получить некоторое подобие закупоривания. Однако белые могут нанести встречный удар ④, после чего прикрыть тылы соединением ⑥. Теперь продолжать в центре очень сложно. На ⑦ и ⑧ белые ответят ③ и далее. На ⑩ вместо ⑤ следует ①А, после чего В и ⑨ – миаи.

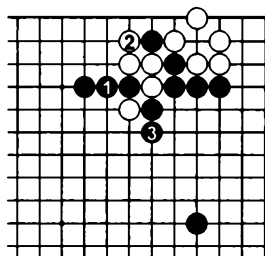


Диа. 2

Диа. 2: ● и ●11 – тэсудзи

Черные начинают с проталкивания ① и разрезания ②, подавляя перед ханэ ⑦ сопротивление белых. Если вместо ③ черные разрежут ⑤, то белые займут ①1, ③, ①А, что позволит белым совершить обмен.

Если вместо ханэ ⑧ белые занимают ①11, то черные ходят ⑩, ⑨, ⑥, запечатывая белых в сэнтэ. После ④ и ⑤ ●11 – тэсудзи. Если вместо ①12 белые пойдут ①13, то черные начнут ситё ходом ●12.



Диа. 3

Диа. 3: Герметично

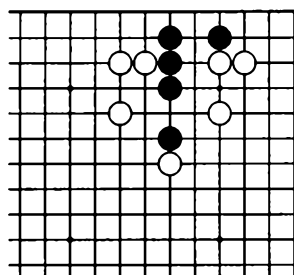
Если вместо ●11 на предыдущей диаграмме черные просто соединятся ①, то ② захватит камень, герметизируя позицию. На предыдущей диаграмме у черных было множество кикаси снаружи, что делало внешнюю плотность черных более ценной. Здесь же у черных вообще нет кикаси против белых.

Таким образом, плотность черных не столь совершенна, из чего следует, что этот результат для белых лучше.

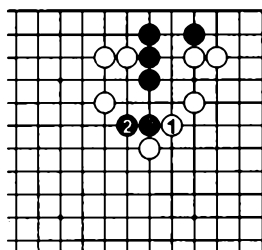
Задача 20: Клин

Это тэсудзи, в котором вы отдаете камень и вынуждаете противника решать, как защищаться. Нанесение атаки позволит набрать темп для закуривания соперника.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

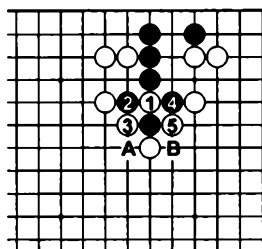


Диа. 1

Диа. 1: Влево или вправо – миаи

Если белые блокируют справа ходом ①, то черные выходят слева ходом ②. Если белые блокируют слева ходом ②, то черные выходят справа ходом ①. Кажется, что черные создали миаи справа и слева и, таким образом, обеспечили себе выход. Но здесь у белых есть хороший ход.

Если ваш противник создал миаи справа и слева, то «играйте в центр симметрии».

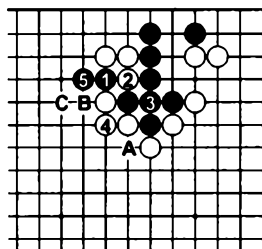


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые вклиниваются в центральную точку ходом ①. Если черные наносят атаки ②, то ①. Если черные дают атаки ④, то белые играют ⑤. Блокируя с той стороны, с которой защищаются черные, белые аккуратно предотвращают выход черных в центр.

После этого ●А или ●В приведет к ко, но у черных нет шансов преуспеть в этом ко. Если вместо ведения ко-борьбы черные соединятся, то ○А – большой успех для белых.



Диа. 3

Диа. 3: Способ сопротивления

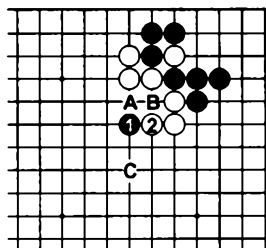
Продолжая скажем, что единственный способ выжить за черных – это клин ①. На ② черные проводят серию до ⑤. У черных есть кикаси ●А, так что белые не могут выбежать тремя камнями наверху. Если вместо ② белые занимают ⑤, то черные ходом ④ наносят двойное атаки. Если вместо ② белые берут ко, то черные могут соединиться ②.

Лучшее, что могут сделать белые в этой ситуации – продлиться ○В вместо ②. Игра продолжится ходами ⑥, ○С.

Тэсудзи для ухудшения формы

Тэсудзи, ухудшающие форму соперника, обычно представляют собой способы игры, при которых вы одним ударом занимаете ключевой пункт позиции противника, вынуждая его строить плохие формы, уменьшающие эффективность его камней. Есть много вариантов плохих форм – пустой треугольник, шляпа солдата, громоздкая четверка, пышка, и все они имеют общую черту – плохую эффективность из-за дублирования или избыточности.

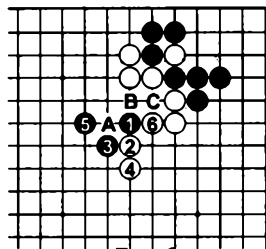
Однако даже в случае успеха в придании камням противника плохой формы вы еще, на самом деле, ничего не добились, если в то же время ваши камни оказались в еще худшей форме или вы создали слабости в своей позиции. Вам нужно также учесть возможные продолжения. Разберем сказанное на нескольких примерах.



Диа. 1

Диа. 1: «Щекотка»

Нодзоки ❶ неминуемо будет упоминаться в любой публикации об ухудшении формы. Белые могут ответить ❷ или ❸А, а в некоторых случаях даже ❸В. Черные могут удовлетвориться уменьшением потенциала белых к созданию глаз и либо играть где-то еще, либо продолжить атаку ходом ❸С.

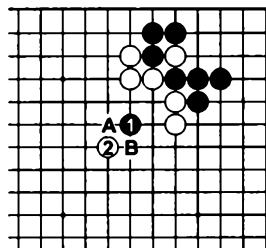


Диа. 2

Диа. 2: Общепринятая защита

Общепринятая защита заключается в прилипани с той стороны, где вы хотите развиваться, либо ходом ❷, либо ходом ❸А. Черные играют снаружи ❶ и ❸, довольные тем, что вынудили белых так вернуться и защититься ❹. Насколько сильно черные ухудшили форму белых, можно оценить только в контексте окружающих позиций и того, у кого преимущество на всей доске в целом.

Заметим, что обмен ❸В на ❸С только отнимает дамэ у черных.

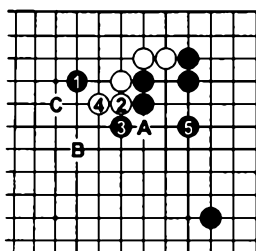


Диа. 3

Диа. 3: Контратака

Даже с учетом того, что это критический пункт, если окружающие позиции не очень благоприятны действиям черных, то они не могут играть там, не рискуя нарваться на контратаку. Вместо атакующей ваш камень может сыграть роль обузы.

В этой форме ❷ может стать мощным способом контратаки. На ❸А следует ❸В; на ❸В – ❸А. Камень, которым собирались нарушить форму белых, может стать целью их атаки.

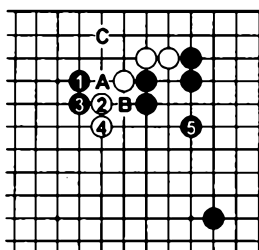


Диа. 4

Диа. 4: Ханэ на голову

Клеши ① – больше, чем просто препятствие белым в возможности распространиться в этом направлении. Этот ход также дает возможность осуществить ханэ ① на голову белых камней, вынуждая тех испортить себе форму. ④ создает пустой треугольник, но здесь это наиболее агрессивный способ защиты, потому что улучшает шансы белых использовать разрезание ⑤А.

Черные защищают свои слабости ходом ⑤, надеясь впоследствии на атакующие ходы ⑥В или ⑥С. У белых нет подходящего способа защиты.

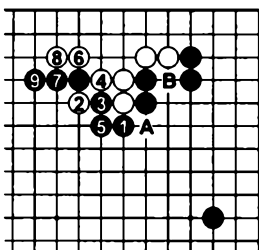


Диа. 5

Диа. 5: Сравнительно плохая форма

На первый взгляд может показаться, что белые могут избежать плохой формы ходами ② и ④. Но с учетом того, что черные могут в любой момент в сэнтэ сыграть ⑥А, вызвав ⑤В, то у черных на самом деле нет слабостей, так что все проблемы с формой только у белых.

Разумеется черные ждут возможности сыграть ⑥А. Играть ⑥С в сэнтэ, чтобы лишить белых базы тоже будет жестким способом игры. В любом случае черные вправе рассчитывать на хорошие шансы на атаку здесь.

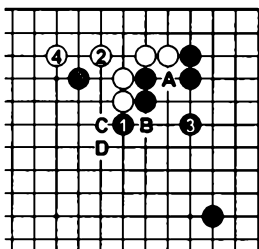


Диа. 6

Диа. 6: Снаружи много

Если после ханэ ① возможно прилипание ②, то белые могут избежать плохой формы. В этом случае, однако, ханэ-клин наносит жесткий удар. Ползание понизу ходами после ⑥ к успеху не приведет.

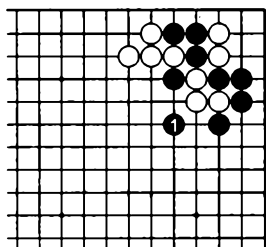
Если вместо ② белые занимают ⑤, то черные все еще могут резать ③. После ④ белые могут позже попытаться сопротивляться с помощью атари ⑥А и проталкивания и разрезания, начиная с ⑥В, но в итоге это ничем хорошим для них не закончится.



Диа. 7

Диа. 7: Низкая позиция

Если белые попробуют построить открытое соединение ②, намереваясь проталкиваться и резать, начиная с ⑥А, то черные защитятся ③ или ⑥В. Белые развиваются вдоль верхнего борта ④, но получают лишь небольшую прибыль. На первый взгляд может показаться, что ⑥А стоит не очень хорошо. Но на самом деле, займут ли черные затем ⑥С, или белые сыграют ⑥С, а черные ответят ⑥Д – в любом случае ⑥А будет находится в ключевом пункте.

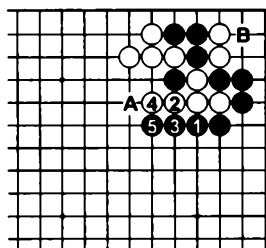


Диа. 8

Диа. 8: Ограничение

Лучшим приемом для придания противнику плохой формы служит сжатие. Но если этот прием вам слишком полюбится, то будет опасность, что вы станете совершать лишние маневры, которые на самом деле не будут помогать создавать хорошую форму своим группам.

Даже если ситё неблагоприятно, ограничение ① дает черным хороший темп.

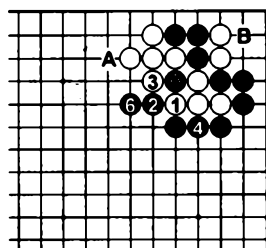


Диа. 9

Диа. 9: Общепринятое

Проталкивание наружу ходами ① и ③ лишено вкуса. ⑤ – плотный ход, нацеленный на атари ●А и сжатие ●В, но он позволяет белым сыграть на правой стороне первыми, так что это вряд ли принесет значительную прибыль.

С учетом сказанного, если черные развиваются по правой стороне вместо ⑥, то белые поворачивают ⑤ – плотный ход, сокращающий дамз черных.

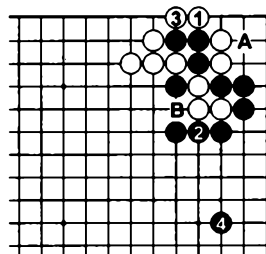


⑤ в ▲ Диа. 10

Диа. 10: Идеальная форма

Если после Диа. 8 белые проталкиваются наружу ①, то это именно то, чего хотят черные. Черные проводят сжатие ходами ② и ④, а затем вытягиваются ⑥, получая влияние в центре. И это еще не все – у черных также есть прилипание ●А и еще одно сжатие ●В на будущее.

Вместо ⑥ распространяться вниз по правой стороне тоже будет хорошо. Ясно, что черные на ход впереди по сравнению с предыдущей диаграммой.



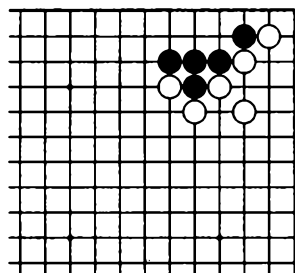
Диа. 11

Диа. 11: Способ оказать сопротивление

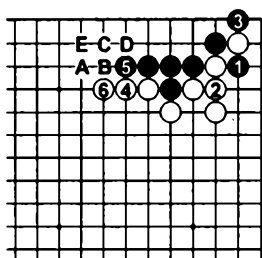
Вместо ① с Диа. 10 белые должны дать атари ①, чтобы снять три вызывающих головную боль камня с доски. Черные еще могут сыграть кикаси ②, но ход ●А уже перестал быть кикаси, давая некоторое облегчение белым. Черные распространяются вниз по правой стороне ④, но после этого ценность атари ●В становится слишком маленькой – белые почти наверняка проигнорируют его.

Задача 1: Атари

Самый форсирующий из всех приемов – это атари, мощное оружие ухудшения формы противника. Однако в случаях, когда атари можно нанести несколькими способами, следует быть аккуратным, чтобы наносить их в правильной очередности.



Ход черных

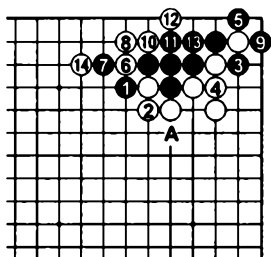


Диа. 1

Диа. 1: Большое внешнее влияние

Атари ① действительно заставляет белых строить плохую форму, а захват камня ходом ③ дает территорию в углу. Однако это позволяет белым продлиться ④, и становится ясно, что внешнее влияние белых стоит больше прибыли черных.

После ⑥ прыжок ●А нарывается на неприятности после ○В, ●С, ○D. С другой стороны, играть за черных в ●Е было бы слишком уступчиво.

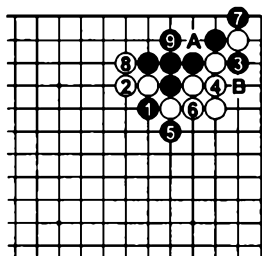


Диа. 2

Диа. 2: Навстречу буре

Черные сначала дают атари ①, затем режут и захватывают камень ходами ③ и ⑤. Эта серия предотвращает ④ с предыдущей диаграмме. Однако белые режут ⑥ и следует вариант до ○14. Черные не могут быть слишком уж оптимистичными по поводу своих шансов в надвигающемся сражении.

Захват камня ходом ○13 вместо ② и обмен на ход черных ②, после чего последует ○А, тоже будет достаточно хорошим для белых.



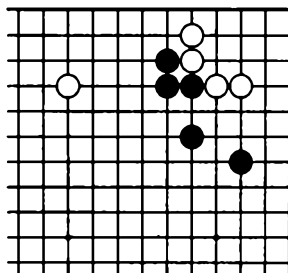
Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи в порядке ходов

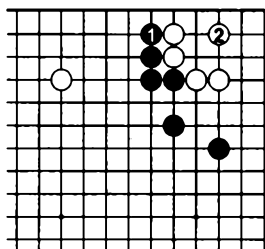
Черные начинают с атари ①. Если вместо ② белые играют ○А, то черные могут сыграть кикаси ③ перед захватом ② – это было бы для черных хорошо. После ② ходами ③ и ⑤ даются атари в предельно точной последовательности, оставляя белых с безобразной формой. Теперь черные могут сражаться. Делать вместо ③ сначала атари ⑤ нехорошо. Это дало бы белым возможность ко-борьбы после ⑥, ③, ○В.

Задача 2: Оки

Это прием, при котором вы прыгаете внутрь территории противника, чтобы подчеркнуть его слабость. Оки – это пробный ход, который связан с последующим тэсудзи – если белые контратакуют, то черные используют это для получения темпа на развитие своей позиции.



Ход черных

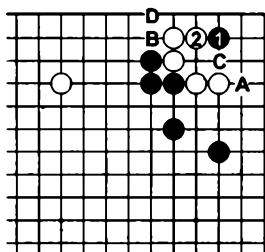


Диа. 1

Диа. 1: Помогая белым

Блокировка ①, несомненно, – сэнтэ, но после обмена этого хода на защитный ② черным больше не за чем гнаться. Если белые игнорируют ①, то оки ② будет мощным ударом, после которого неясно, смогут ли белые вообще выжить в углу.

В любом случае понятно, что ② – ключевой пункт, но если вы не знаете, как эффективно использовать атаку там, она может оказаться подарком противнику.

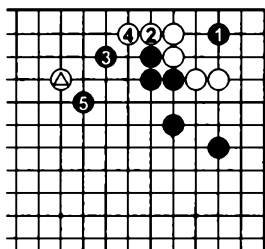


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Немедленный удар ① – тэсудзи. У белых нет выбора, кроме как защититься ②, и здесь черные в дальнейшем могут провести прилипание ●А.

Черные могут расценить произошедшее как форсированный обмен и играть в другом месте. Или же они могут блокировать ●В, вынуждая белых защищаться ○С, после чего спуск ●D на первую линию будет сэнтэ – это очевидно лучше варианта предыдущей диаграммы.



Диа. 3

Диа. 3: Контратака

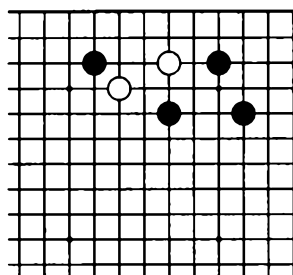
Если белые отвечают встречным ударом ②, то ① и ⑤ снаружи следуют хорошему ритму. Камень в углу все еще может быть использован. Даже с учетом того, что черные потратили камень, который оказался захвачен, в сравнении со случаем, когда черные просто блокировали ②, черные ходами ③ и ⑤ получили активную работающую форму, которая оказывает давление на △. Одного этого достаточно, чтобы сказать, что черные здесь все же кое-что приобрели.

Задача 3:

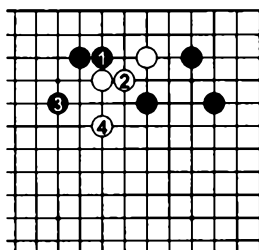
Нажать и повернуть

Это прием для усиления камней при атаке соперника. Соблюдая правильный порядок ходов, вы можете этим часто используемым тэсудзи разрушить форму противника.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

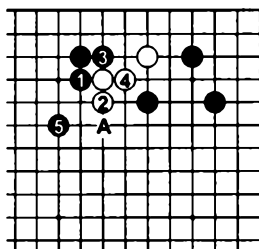


Диа. 1

Диа. 1: Белым комфортно

Вползание ❶ дает сэнтэ и занимает ключевой пункт, отнимая у белых базу. Оно вынуждает белых соединиться ❷, и черные поворачивают наверх, чтобы атаковать с большим размахом. Кажется, ходы черные текут здесь красиво. Если вместо ❶ сразу сыграть ❸, то блокирование ❶ будет плотным – внешне белые получают форму с глазным потенциалом.

Но черных такой результат не должен удовлетворять.

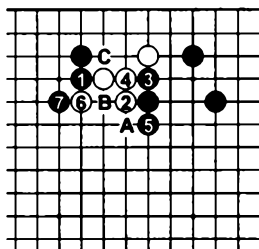


Диа. 2

Диа. 2: ❶ и ❸ – тэсудзи

Сначала черные нажимают ❶, дожидаясь ❷ перед поворотом ❸. ❹ классический пустой треугольник, но если белые хотят соединиться, то это единственный ход. Теперь черные атакуют ❺ и полученный результат на несколько порядков лучше, чем на предыдущей диаграмме

Если вместо ❷ белые играют ❸А, то черные ходом ❶ захватывают камень. Если вместо ❷ белые занимают ❸, то запираение ходом ❷ просто не может быть плохим для черных.



Диа. 3

Диа. 3: Черные атакуют

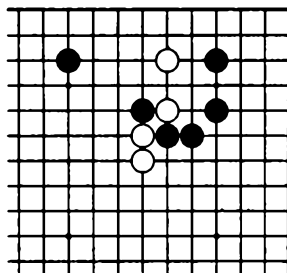
Белые делают попытку сопротивляться диагональным прилипанием. Однако атаковать ходами с ❶ по ❷ – хорошо для черных. С другой стороны, вместо ❸ черные могли сыграть ханз ❸А, вынуждая белых создать плохую форму ходом ❸В.

Если вместо ❹ белые играют ❸С, то ❹ атакует, медленно сужая круги вокруг белой группы. Или черные могут запереть белых угловым вклиниванием ❹В.

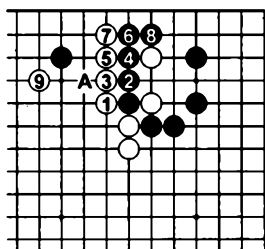
Задача 4: Прижимающий ход

Прижимающий ход – один из фундаментальных приемов сжатия противника. Даже если ваша позиция полна дыр, как только противник попытается сражаться, он естественно попадет в дамбз-зумари.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



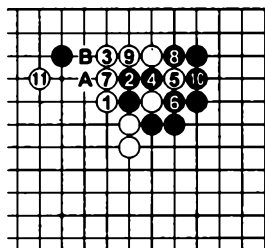
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: На шаг слабее

Нажим ① и ③, ценой двух камней, несомненно дает белым железную стену, которая по крайней мере равна по ценности полученной черными прибыли. Вместо ① ошибкой направления будет попытка побега после атаки ②, ①, ③А. Прижатие ③ дает хорошую форму, но все же этот вариант на шаг слабее лучшей возможности.

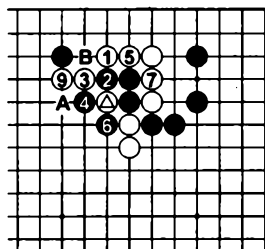


Диа. 2

Диа. 2: ④ и ⑤ – тэсүдзи

После прижимающего хода ③ черные попадают в кольцо белых. На ④ следует ⑤ – и черные уже попали в дамэздумари. После ①1 обмен прибыли черных на плотность белых завершен, но в сравнении с предыдущей диаграммой разница огромна.

Если вместо ④ (или вместо ⑥) черные выходят ⑦, то белые сжимают ○А, а затем соединяются ○В. В результате одинокий черный камень становится еще слабее.



● в ● Диа. 3

Диа. 3: Пышка

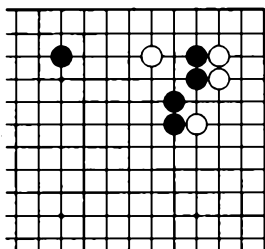
Если после ① (③ на Диа. 2) черные режут ② и ④, то белые сжимают ⑤ и ⑦, а затем выходят наружу ⑨. Из-за того, что поворот $\bigcirc A$ – кикаси, разрезание $\bullet B$ не работает. Два белых камня в центре отрезаны, но у них не будет проблем с выживанием – нужно просто бежать вместе с черными.

Форма черных на предыдущей диаграмме переконцентрирована; форма черных на этой Диа. называется пышка – классическая плохая форма.

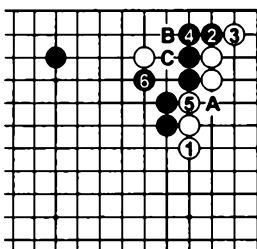
Задача 5:

Оформление формы

Случается, что стабилизация позиции устраняет некоторые потенциальные цели, но если вы сможете еще и ухудшить форму противника, то жалеть будет совсем не о чем.



Ход белых

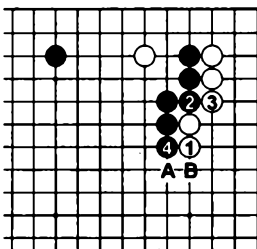


Диа. 1

Диа. 1: Простое вытягивание

Если белые делают простое вытягивание ①, то черные могут взять прибыль при помощи простого ханэ ②. Белые могут уладить позицию ходом ③, который предупреждает ханэ ●А, но черные делают открытое соединение ④, защищаясь с отличной формой.

Если вместо ① белые попытаются сначала сделать ханэ ④, то ●В, ②, ●С. Белые получили некоторую территорию, но сделали на ход меньше в центре – трудно оценить, лучше ли это.

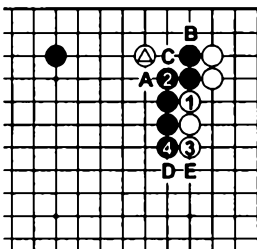


Диа. 2

Диа. 2: Черные завершают форму

Если в этом случае центр важен, то после вытягивания ① черные могут отыграть кикаси ②, а затем сыграть ③. Если теперь ○А, черные могут сразу резать ●В. Наличие ② подчеркивает нехватку дамэ у белых.

Пункт ② дает сэнтэ тому, кто займет его первым. Даже только с точки зрения территории это два очка.



Диа. 3

Диа. 3: ① – ключевой пункт

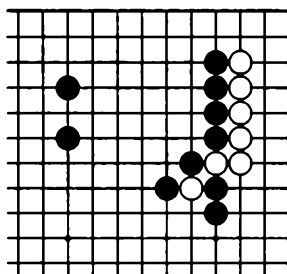
Белые должны сначала урегулировать позицию ходом ①, обменивая его на ②. Если вместо ② черные занимают ●А, то белые связываются ходом ○В. Если вместо ② черные играют ●С, нодзоки ○А становится сэнтэ.

Белые продлеваются ③, а если после ④ последуют ○Д, ●Е, белым сражаться легче, чем на предыдущей диаграмме. Камень △ все еще играет свою роль в партии.

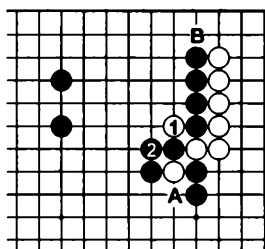
Задача 6:

Разрезание и атари

Когда атака в лоб невыгодна, подобная атака пробным ходом с тыла может хорошо сработать. Однако отметьте: если вы извлекаете выгоду в одном, вы можете уступить в другом.



Ход белых

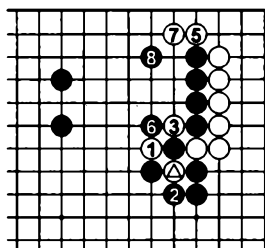


Диа. 1

Диа. 1: Не тэсудзи

Когда убежание $\bigcirc A$ нехорошо из-за ситё, нанесение атари ① не дает ничего после соединения черных ②. На следующей Диа. мы увидим бой, который начинает ханэ $\bigcirc B$, но здесь наличие ② делает его безнадежным для белых.

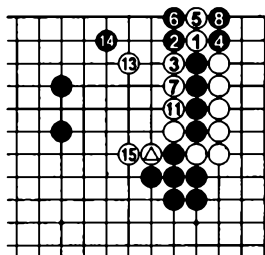
① снимает некоторую напряженность для черных в связи с побегом $\bigcirc A$, так что ход для прерывания ситё будет теперь иметь меньше силы.



① в $\triangle$ Диа. 2

Диа. 2: ① и – тэсудзи

Белые режут ①, чтобы увидеть ответ черных. На ② белые наносят еще одно атари ③, вынуждая черных соединиться в плохую форму, а потом играют ⑤. Отступить ходом ⑥ безопасно. Черные потеряли в территории, но угроза ситё была устранена, так что в целом потери не так велики. Если вместо ② черные занимают ③, то белые получают возможность вытянуться ② независимо от ситуации на другой стороне доски.



Диа. 3

Диа. 3: Сжатие

Если в варианте с предыдущей диаграммы черные блокируют ② (вместо ⑥ на Диа. 2), то белые режут ③ и сжимают черных в форму «каменная пагода» серией до $\bullet 12$. Для черных это тяжело. Если бы в этой борьбе $\triangle$ был черным, у белых было бы мало надежды – вот почему атари на Диа. 1 получило столь резкую критику.

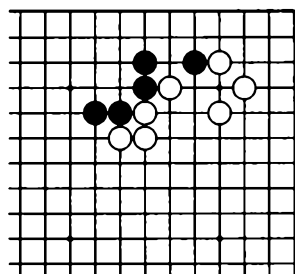
⑨ в ①, ⑩ в ③,
⑫ в ①

Задача 7:

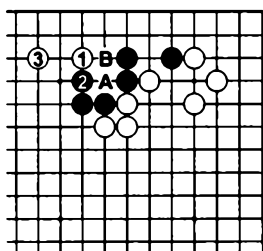
«Щекочущее» подзоки

Этот тактический приема включает общепринятое тэсудзи, которым вы занимаете ключевой пункт, сочленение прыжков через один пункт, ходом раньше соперника, чья группа сразу теряет способность к сопротивлению.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

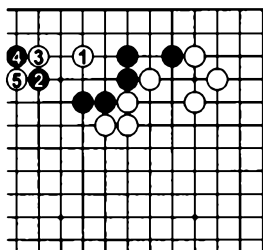


Диа. 1

Диа. 1: ① – ключевой пункт

Если после ① черные защищаются от разрезания ходом ②, то белые атакуют ③. С другой стороны, если черные соединяются ●А, то у них образуется два пустых треугольника – невыносимая форма. Соединению ●В не хватает потенциала к развитию, так что атака белых будет тем более жесткой.

Белые могут удовлетвориться самим фактом хода ① и игнорировать ситуацию впоследствии. Даже если белые больше не играют здесь, результат лучше, чем если бы они позволили черным защититься ходом ①.

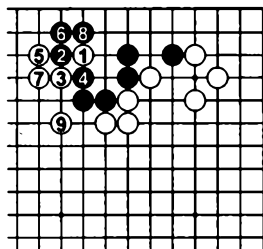


Диа. 2

Диа. 2: Обоюдное разрезание

В ответ на ① кэйма ② наиболее агрессивная попытка черных к сопротивлению. В этой форме белые могут прилипнуть ③ и разрезать ⑤. После этого независимо от развития событий белые смогут эффективно распорядиться этими камнями.

Когда условия складываются так, что контратака ② эффективна, белым нужно подумать, играть ли «щекочущее» подзоки вообще.



Диа. 3

Диа. 3: Черные устраиваются

Если черные желают избежать атаки с Диа. 1, то бывают случаи, когда прилипание ② позволяет им устроить свою группу. Белые играют ханэ ③ и запечатывают черных в варианте до ⑨ – с красивой формой.

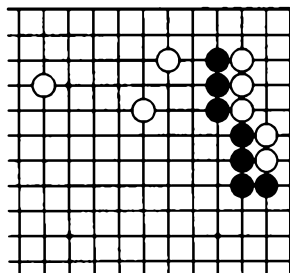
Если вместо ③ белые играют ханэ ⑥ снизу, то черные продлеваются ⑤. Даже если белые выживут, это большая потеря.

Задача 8:

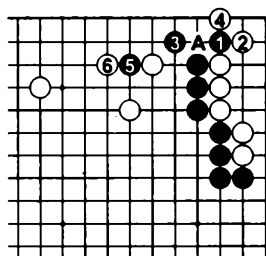
Прилипание в талии

Это тэсудзи атакует в слабом пункте кэйма. Даже сам по себе это хороший ход, а в комбинации с другими кикаси поблизости, он становится еще жестче.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

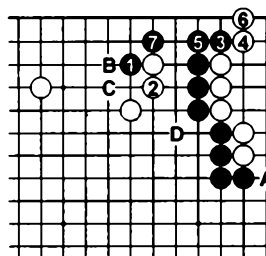


Диа. 1

Диа. 1: Сначала понеся утрату

Ходы ① и ③ против белого угла дают сэнтэ. Однако если черные делают эти ходы с самого начала, то когда черные прилипают ⑥, белые могут ответить легкой защитой ⑥.

У черных имеется другие кикаси против угла: спуск ●А дает сэнтэ, как и соединение ●А вместо ③. Из всех вариантов кикаси против угла ходы ① и ③ уступают больше всего.

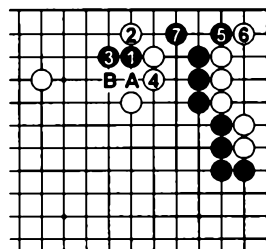


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные начинают с прилипания ①. Если белые оттягиваются ②, то это своего рода отступление, и черные уже кое-что здесь получили. Просто играть ③ и ⑤, а затем соединиться ⑦ тоже хорошо. После соединения ⑤ спуск ●А будет кикаси против угла.

Если вместо ① черные играют ●В, то белые занимают ① и ●С, ④ приводит к неясной позиции.



Диа. 3

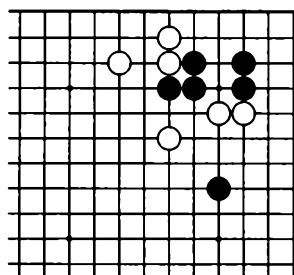
Диа. 3: Сопротивление бессмысленно

Локально ② и ④ – наиболее агрессивный ответ, но теперь ⑤ и ⑦ одновременно угрожают направо и налево, оставляя белых наполовину сокрушенными. Если вместо ② белые играют ④А, то черные все равно делают ход ⑤, и у белых нет хорошего продолжения. Когда черные прилипают ①, то практически лучший способ для белых сократить свои потери – это контратака ③. Игра продолжится так: ●А, ④В, ⑥.

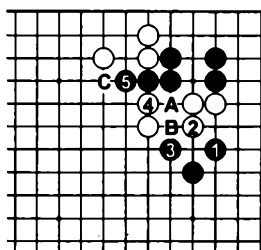
Задача 9: Косуми

Когда вы не можете напрямую ударить по слабому пункту противника, используйте другой прием – усиления своей формы, заставляя, вместе с тем, оппонента, вынужденного защищаться, создать плохую форму. В таких случаях часто полезно косуми.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

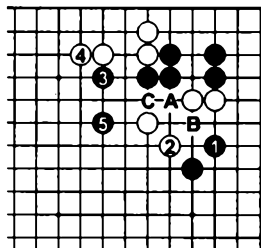


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Косуми ① угрожает ходом ●А – разрезанием (которое не сработает, если черные сделают его сразу). Если белые защищаются ②, то черные играют подзоки ③, а затем выходят ④ в хорошем темпе.

Если вместо ② белые соединяются ○А или ○В, то правильной формой за черных будет не продлевание ④, а прилипание ●С.

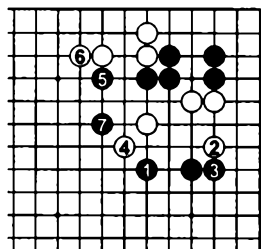


Диа. 2

Диа. 2: Честный результат

Косуми ② пытается слегка продвинуть белых по направлению к центру. Обмен ●А на ○В ничего черным не даст, поскольку их собственная форма будет плохой. Предпочтительнее выходить ходами ③ и ④, надеясь в будущем воспользоваться кикаси ●С.

Белые нажимают ⑤, а затем следует битва. Это лучше предыдущей диаграммы, которая была плохой для белых.



Диа. 3

Диа. 3: Каждому свое

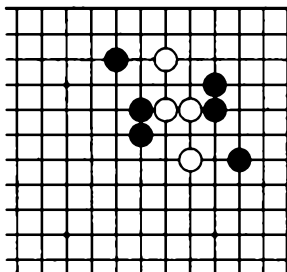
Если черные делают легкий атакующий ход ①, то после этого задача белых становится немного проще. Белые сразу играют кикаси ②. Затем, зная, что ③ будет форсированно, белые немного отступают – косуми ④.

Даже в этом случае черные получают атаку, но в сравнении с предыдущей диаграммой ясно, что белые получили форму несколько лучше.

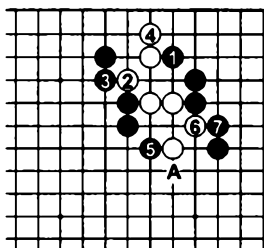
Задача 10: Диагональное прилипание

Здесь идея заключается в том, чтобы лишить противника способности к сопротивлению, которая у него появилась бы после построения связки бамбук, сделав ему взамен форму, которую тяжело развивать. Ключевой ход – диагональное прилипание.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

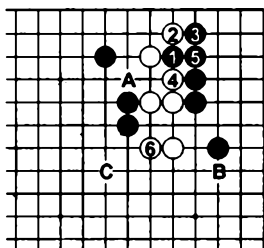


Диа. 1

Диа. 1: ① и ⑥ тэсудзи

Ход ① – диагональное прилипание в точке, которую белые заняли бы для создания соединения бамбук. Если для предотвращения соединения черных белые играют ② и ④, то черные снова делают диагональное прилипание, на этот раз ⑥. Оно довольно жесткое, поскольку угрожает зашелкой, и белые должны защититься обменом ⑤ на ⑦.

После этого у белых нет выбора, кроме как играть ⑧А, и атака черных продолжится.

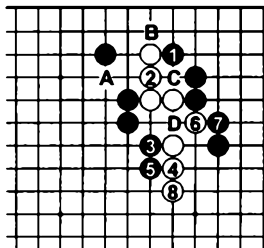


Диа. 2

Диа. 2: Сопротивление

После ② и ④ теряется возможность вторжения в пункт 3-3, но белые жертвуют этим адзи ради того чтобы первыми занять ключевой пункт ⑥. Черные получили хорошее кикаси ●А и белым это немного трудно принять, но белые создали миаи – пункты В и С, так что срочной надобности спасать эту группу от атаки уже нет.

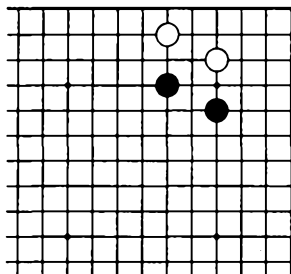
Предыдущая Диа. показывает идеальную форму для черных. Для реальной игры эта Диа. демонстрирует более приемлемый результат.



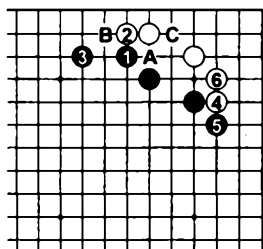
Задача 11: Прилипание

Здесь идея в том, чтобы зафиксировать форму группы противника с черного хода этой группы с целью сделать камень, который уже стоит на доске, плохим ходом. Прилипание — обычно эффективный способ заставить противника ответить.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

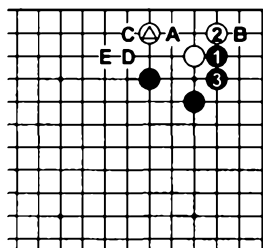


Диа. 1

Диа. 1: Прижимание

① и ③ — тэсудзи для прижимания белых, но после ④ и ⑥ прибыль белых в углу довольно велика. Редко когда можно найти позицию в игре, в которой вы соглашаетесь на столь большие потери ради внешнего влияния.

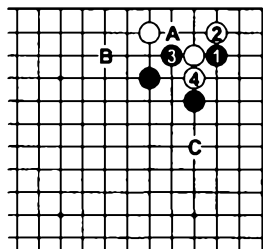
Вместо ① прилипание черных ② позволяет белым сыграть ханэ ①, что приводит к обмену ●А, ○В, ●С — а в углу все еще остается адзи.



Диа. 2

Диа. 2: ① — тэсудзи

Черные пр---илипают ① и после ② играют ③. Если бы в этой позиции △ был в А, это была бы хорошая форма. Но поскольку здесь этот камень находится на один пункт дальше, то у белых нет удовлетворительного способа защиты. На ●В последует жесткий ход ●С. На ○Д черные могут атаковать группу с широким размахом ходом ●В. Практически лучшее, что могут сделать белые, это сыграть в другом месте, позволяя ●В, ○Е.



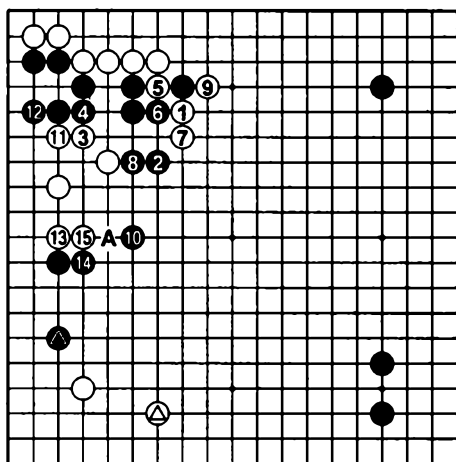
Диа. 3

Диа. 3: Перебор

Диагональное прилипание ① угрожает жестким зажиманием белых после ○А, ●В. Однако это перебор. Белые могут огрызнуться ходом ④, и теперь уже черным нужно беспокоиться из-за того, что у них получилась плохая форма.

Вместо ② для белых допустимо оттянуться ③, а после занятия ② прыгнуть ○В. Но после завершения позиции черными ходом ●С территория белых в углу довольно велика.

Пример из практики 13: Прилипание



Запись партии 13

1-й турнир за Первое место в Нихон

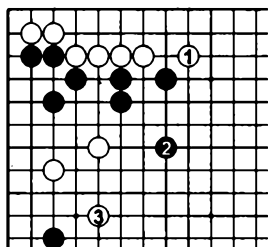
Киин

Белые: Фудзисава Сюко

Черные: Миясита Сюё

Засылка одного солдата в лагерь врага для нарушения его формы может быть приемом для быстрого разворачивания сил. В этом есть элемент заблуждения, но цель приема – в ухудшении формы противника.

Белые прилипают ① и, поскольку черные отвечают ②, белые могут делать ходы с ⑤ по ⑨, получая плотную форму. Из-за обмена ▲ на △ внешнее влияние черных слева не может принести пользы. Если вместо ⑤ сыграть ○А, то черные начнут бой, занимая ⑦.

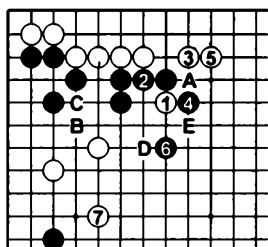


Вариант 1

Вариант 1: Медленно

Обычно белые прыгают ① как здесь. Однако черные ходом ② строят комфортную форму, это также хорошее кикаси перед началом атаки слева. Белые не могут быть полностью довольны тем, как развиваются здесь события. Прыжок сразу ③ вместо ① все так же натывается на ответ ②. Белым нужно импровизировать, чтобы не дать черным хорошей формы.

Вместо ② атаковать также возможно и ходом ③.



Вариант 2

Вариант 2: Удар

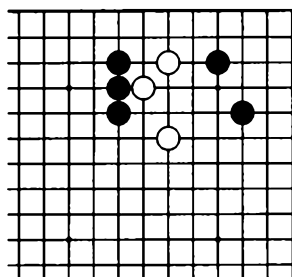
После прилипания ① соединение ② будет именно тем, чего хотят белые. После этого белые прыгают ③. Затем блокирование ○А будет очень хорошим для белых, так что черным нужно защититься ④ или ●А. В итоге даже если черным удастся сыграть ⑥, белые смогли сыграть ③ и ⑤ на верхней стороне, что лучше предыдущей диаграммы.

Если вместо ⑥ черные занимают ⑦, то ○В, ●С, ○D и затем белые планируют ханэ ○Е.

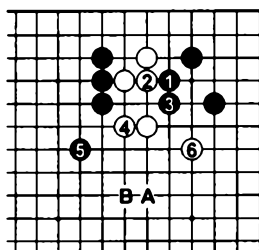
Задача 12:

Нодзоки издалека

Одно из преимуществ нодзоки состоит в обмене хода снаружи на ход внутри – получение более эффективного камня в обмен на менее эффективный. Нет ничего лучше возможности сыграть нодзоки издалека.



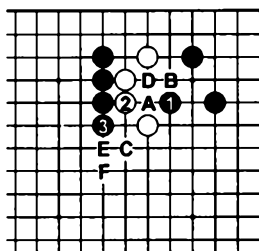
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Грубо

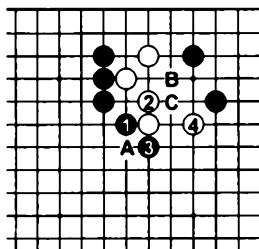
Когда мы думаем о нодзоки, то первым на ум приходит ①. Но после защиты ② черные остаются со странной формой. Вместо ③ помешать противнику строить соединение бамбук ходом ④ означало бы позволить белым пойти ③ – черные только помогли противнику строить форму. Вместо ⑥ можно также играть ○А или ○В.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

① – тэсудзи. На ② черные продлеваются ③ и у белых все еще хрупкая форма. Если вместо ② белые играют ○А, то ●В становится кикаси за черных, и независимо от способа соединения белых, черные камни оказываются расставленными лучше, чем на предыдущей диаграмме. Если вместо ② белые сыграют ○С, то черные могут либо резать ●D, либо атаковать с большим размахом: ●Е, ○F, ③.



Диа. 3

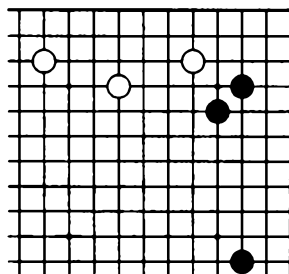
Диа. 3: Немедленная атака

Диагональное прилипание ① – жесткая атака, которая угрожает последующим ханэ ②. Однако белые защищаются ходом ② и получают шанс сыграть ④, а черные не могут завершить атаку. В этом случае более скромная атака на предыдущей диаграмме, направленная на создание белым плохой формы, лучше.

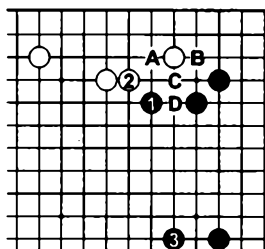
Если вместо ① черные занимают ④, то ○А. Поскольку ●В или ●С за черных кикаси, то кажется, что форма черных слегка избыточна.

Задача 13: Прыжок

Даже в начале часто встречаются тэсудзи для придания камням противника плохой формы. И далеко не всегда для этого необходимо делать блестящий ход – стандартные методы иногда дают наилучший из возможных результатов.



Ход черных

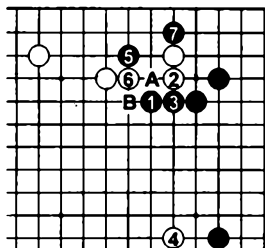


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Черные прыгают ①, что смотрится довольно нелепо. Если белые проигнорируют его, то у черных появится прилипание ●А, а если белые защитятся ②, то ③ начинает выглядеть немного глупо. ③ не на своем месте – белым было бы лучше сыграть его сразу ②.

Если вместо ① черные играют ●В, то ④, ●D будет бойцовским подходом, но белые могут отнестись легко к верхней стороне и сыграть вместо этого на правой.

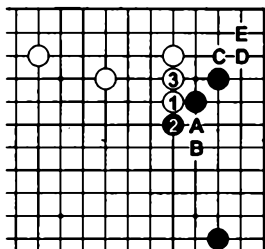


Диа. 2

Диа. 2: Паллиатив

Белые могут попытаться поменять защиту на верхней стороне, начав с кикаси ②, но тогда у черных найдутся тэсудзи ⑥ и ⑦, которые заметно уменьшат угол белых. Оставлять позицию такой тонкой нельзя, на самом деле, не стоит считать это даже временной защитой.

Если вместо ② белые играют ④А, то после ●В у них все равно нет другого выбора, кроме как соединиться ⑥.



Диа. 3

Диа. 3: Белые укрепляются

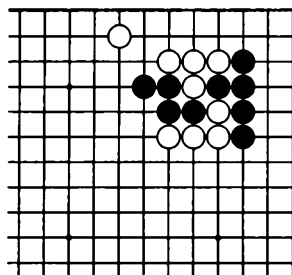
Если черные сначала не стабилизируют свою позицию прыжком, белые могут зафиксировать ее со своей стороны ходами ① и ③. Если черные продолжат ходом ●А, то белые могут считать это форсированным обменом; на ●В у белых остается возможность варианта ④С, ●D, ⑤Е; на ⑥С точка разреза ⑦А позволяет белым рассматривать различные цели на правой стороне.

Если вы вовремя не используете свой шанс, то даже хорошее тэсудзи может стать похожим на вечно спящего солдата.

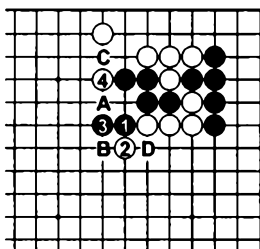
Задача 14:

Надежное вытягивание

Сразу пытаться ухудшить форму противника или выждать – посмотреть что происходит? Временами более эффективно последнее. Рассмотрим типичный случай – надежное вытягивание.



Ход черных

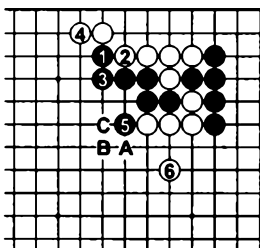


Диа. 1

Диа. 1: Форма черных ухудшается

Если черные попытаются развить свою группу при помощи ханэ ① и продления ③, то белые сыграют ④, и испортят форму черных. После ханэ ① черные должны вместо ③ продолжить по крайней мере ●А, делая пункты В и С миаи.

Если вместо ③ черные разрежут ●D, то белые нанесут атари ③. Это тоже приведет черных к плохой форме – трудно будет бороться имея столь тяжелую группу.

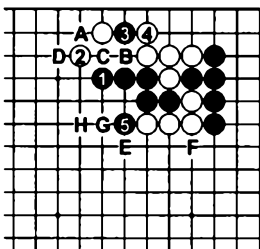


Диа. 2

Диа. 2: Заранее соглашаясь на потери

Диагональное прилипание ① позволяет белым сыграть угловое вклинивание ②, которое уменьшает количество дамз черных и позволяет белым сыграть ④ наверху. Поскольку черные уже потеряли достаточно много, то когда они играют ханэ ⑤, белые могут быть довольны, делая простой прыжок ⑥.

Вместо ⑥ также возможно сыграть встречное ханэ ○А, извлекая преимущество из дамэзумари черных, а затем на ●В – ○С.



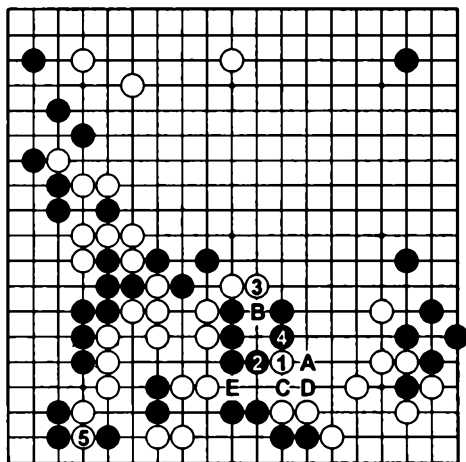
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

Вытягивание ① угрожает запечатать белых ходом ●А. На ② черные сперва отыгрывают кикаси ③, а затем ханэ ⑤ создает стильную форму. Если вместо ④ белые сыграют ○В, то ●С, и если затем ④, то ●А и затем ●D захватывают камень в ситё.

Если после этого последует ○Е, то у черных будет второе тэсудзи для искажения формы белых: ●F, ○G, ●H.

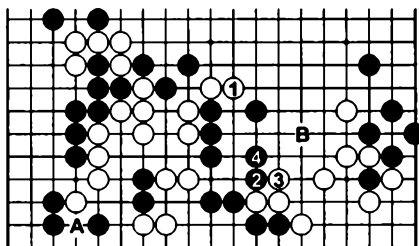
Пример из практики 14: Комбинированное нодзоки



Запись партии 14
1-й чемпионат по блиц-Го
Белые: Фудзисава Сюко
Черные: Фудзисава Хосаи

Нодзоки – мощный прием ухудшения формы противника, но если вы можете сыграть его не один раз, а ударить по сопернику и справа, и слева, то его эффективность умножается. Правда, порядок ходов важен.

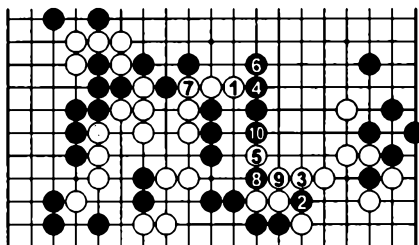
Простой обмен нодзоки ① на ② сам по себе был бы эффективным использованием хода. Но вдобавок ко всему, белые могут сыграть еще один форсированный ход ③ – это дает белым много чего на будущее: ○А будет практически сэнтэ. ○В, ●С, ○D, ●А, ○Е тоже будет жестким испытанием для черных.



Вариант 1

Вариант 1: Черные обеспечивают глазную форму

Если белые сначала продлевают ся ①, то ② и ④ дают черным один гарантированный глаз. Глаз на стороне может еще оставаться под вопросом после ○А и т. д., но черные могут быть уверены насчет второго глаза, получаемого после нодзоки ●В.



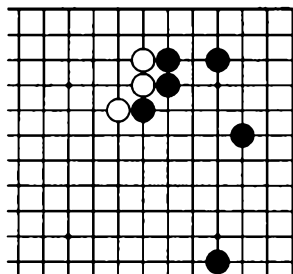
Вариант 2

Вариант 2: Черные вырываются

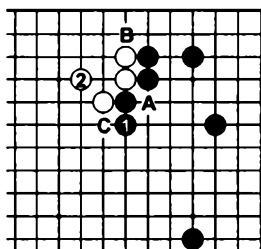
Черные могут также сыграть ки-каси ② и нажать ④. Даже если теперь белые играют нодзоки ⑤, черные могут просто сосредоточиться на выходе наружу ⑥. На ⑦ последуют ⑧ и ⑩.

Задача 15: Двойное ханэ

Двойное ханэ служит приемом форсированного блокирования продвижения соперника с идеей вернуться позже для исправления своей формы. Этим приемом не пытаются сразу атаковать слабость противника, а напротив, он работает как часть общего плана экспансии.



Ход черных

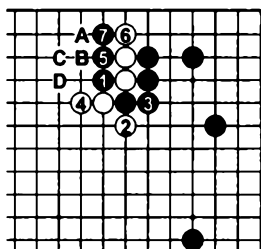


Диа. 1

Диа. 1: Не хватило духа

Простому продлеванию ① не хватает бойцовского духа, а еще оно позволяет белым защитить слабый пункт и сделать хорошую форму ходом ②. Вместо ① соединение ●А было бы простым отступлением. Если этот ход чего-нибудь и достигнет, так это просто сделает черных переконцентрированными.

Правда, что вместо ① ханэ ●В попытается навредить белым, но в этой позиции белые вполне могут посчитать два камня легкими и сыграть нечто вроде атаки ○А с последующим ○С.

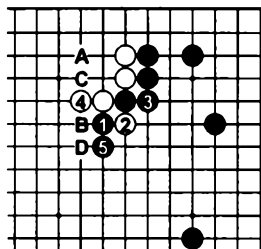


Диа. 2

Диа. 2: Блиц

Если черные напрямую разрежут ①, то белые отдадут два камня ходами ② и ④. После ② белые могут ждать шанса отыграть сжатие ○А, ●В, ○С.

Может показаться, что вместо ② ●С достигнет большего, но диагональное прилипание ○D делает развитие этих трех камней трудным для черных. Территория черных на самом деле не так уж сильно увеличилась.



Диа. 3

Диа. 3: ① демонстрирует бойцовский дух

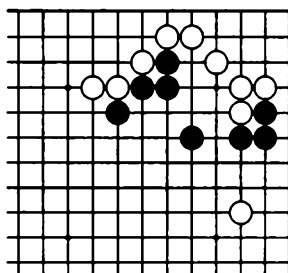
Черные играют двойное ханэ ①, расширяя правую сторону и одновременно ухудшая форму белых. ② и ④ создают обычную в таких ситуациях форму, но ⑤ предупреждает ситё, укрепляет правую сторону и выигрывает темп, косясь на ключевой пункт А. Если вместо ② белые просто играют ④, то черные занимают ②.

Если вместо ④ следует ○В, то ⑤, а если белые продолжают ○С, то ●D занимает срочный пункт для построения внешнего влияния.

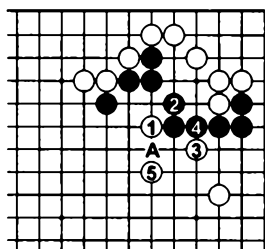
Задача 16: Нодзоки

Когда вы не можете непосредственно преследовать камни противника, вы можете сыграть нодзоки снаружи, вынуждая противника утяжелить форму, сделать ее избыточной. Это обычный сценарий для тэсудзи, вынуждающего соперника пойти на образование плохой формы. Однако часты случаи, когда сначала вам нужно сделать определенные подготовительные ходы.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

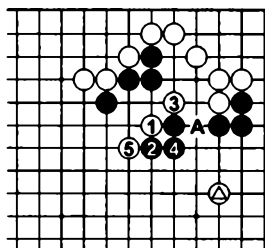


Диа. I

Диа. 1: ① и ④ тэсүдзи

Прилипание ① вынуждает черных защититься ②. Затем белые играют подзюки ③ – это правильный порядок ходов. Если белые сначала обменяют ③ на ④, а затем сыграют ①, то черные, разумеется, будут сопротивляться ходом ●А.

После ухудшения формы черных и их утяжеления белые делают легкий атакующий ход ⑤. Внешнее влияние белых укрепитя естественным образом.

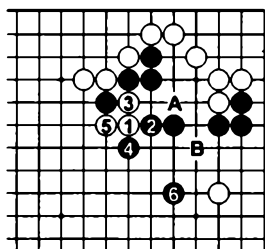


Диа. 2

Диа. 2: Разделение

Если после ① черные попытаются сопротивляться ②, то вернуться ходом ③ жестко – это угрожает нанесением атаки ОА. Если черные защищаются ④, то белые играют ханэ ⑤, разделяя черных с большим размахом. У черных не останется выбора: они будут вынуждены отдать четыре камня сверху.

После этого у черных могут быть определенные шансы на атаку Δ , но действительная территория, которая уже отдана, довольно велика.



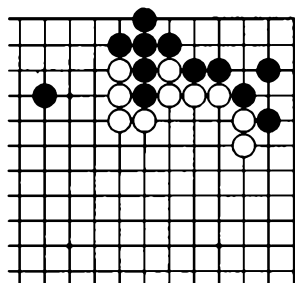
Диа. 3

Диа. 3: Антисудзи (неуместный ход)

Начинать с подзюки ① хорошо, если черные ответят ходом ② и белые займут ③, затем ●А, ○В. Но черные огрызнутся ходом ④, мастерски жертвуя несколько камней сверху. Если вместо ③ сразу ⑤, то ⑥. Если черным удастся сыграть это накрывание, их камнями на правой стороне легко управлять. Если вместо ③ белые занимают ④, то черные соединяются ⑦, и, казавшаяся тяжелой, группа становится довольно плотной.

Задача 17: Нодзоки

Нодзоки («заглядывание в щель», «щекотка») – на самом деле для этого хода нет приемлемого названия, но на бытовом уровне это «центр трех камней», ключевой пункт. Если у трех камней нехватка дам, то жесткость хода усиливается.

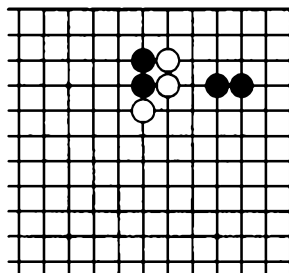


Задача 18:

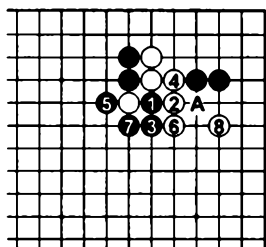
Ханэ и соединение

Ханэ и соединение по второй линии – это прием пешехода, но он может оказать удивительное воздействие, если у вас есть камни, препятствующие построению хорошей формы противником.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



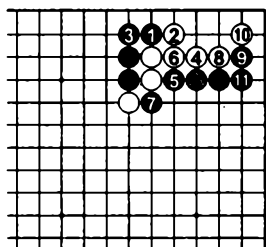
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Неразумно

После разрезания ① белые легко ускользают ходами ② и ④. Более того, эти ходы начинают некое подобие семейной неурядицы – атака заканчивается уроном другим камням черных. Однако белым нужно быть осмотрительными. Если вместо ⑥ сразу сыграть ⑧, то черные занятием ⑥ вынудят белых строить плохую форму ходом ○А. Если вместо ① черные играют ханэ ③, то белые соединятся ①, и черным будет сложно бороться с разделенными подобным образом группами.

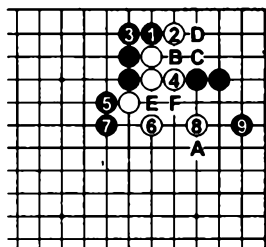


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

С учетом позиции камня △ ханэ ① и соединение ③ – жесткие ходы. В этой форме открытое соединение ④ неразумно. ⑤ и ⑦ запечатывают белых, а из-за нехватки дамэ вся группа умирает.

Если вместо ④ соединиться ⑦, то это позволит черным занять ⑥, получая определенную территорию в углу и продолжая одностороннюю атаку против белой группы.



Диа. 3

Диа. 3: Плохая форма, но ...

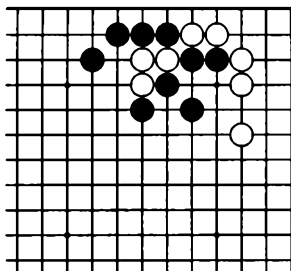
Практически лучшее, на что способны белые, это стиснуть зубы и соединиться ④. Черные могут получить прибыль наверху ходами ⑤ и ⑦, совсем не беспокоясь о своих камнях в углу. Вместо ⑥ также возможно подчеркнуть правую сторону ходом ●А.

Если вместо ④ белые играют ○В, то черные больше не могут играть ни кикаси ●С, ни ●D, но после ●Е, ○F, ⑥ белым в конце концов придется соединиться ④ с плохой формой.

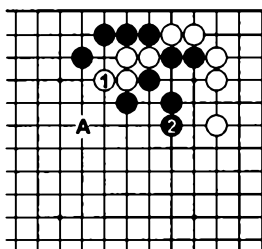
Задача 19: Вбрасывание

Вбрасывание представляет собой прием для сокращения дамз камней вашего противника и сжатия их в плохую форму. Вы жертвуете камень, подготавливая серию ходов для достижения своей цели.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

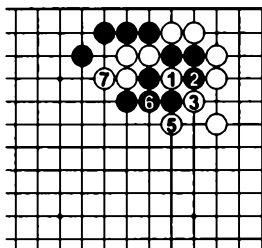


Диа. 1

Диа. 1: Лишний груз

Белые могут вытянуть свои камни ходом ①, и черные не смогут захватить их немедленно. С другой стороны, однако, играть подобным образом нехорошо. Черные терпеливо закрепляют свою форму ходом ②, ожидая шанса сыграть ●А. Белые добились только одного – создали черным цель для атаки.

Идея вытягивания ходом ① ошибочна. Лучше пожертвовать эти камни прежде, чем они могут попасть под атаки.

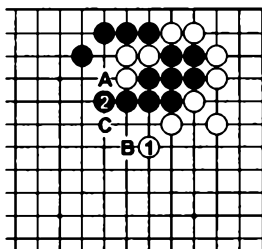


● в ① Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Жертвуя при помощи вбрасывания ①, белые могут сыграть ③ и ⑤ в сэнтэ. Если вместо ① белые нанесут атаки ②, то черные просто соединятся ④, и запал белых угаснет.

Как уже упоминалось, выбегание ⑦ не обещает черным ничего хорошего. Лучше поискать способы жертвы этой группы и получения камней снаружи.



Диа. 3

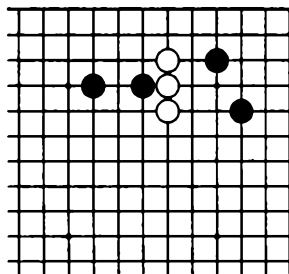
Диа. 3: Продолжение

Вместо ⑦ на предыдущей диаграмме белые могут удовлетвориться построением внешнего влияния справа в сэнтэ. Белые могут использовать возможность выхода ○А для кикаси ① или ○В. Если белые попытаются вытянуть эти камни сразу, то черные начнут атаку ●С, и белым будет сложно управлять этими слабыми камнями.

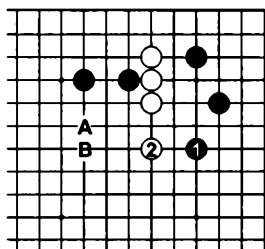
Захват камня ходом ② после ① – правильный способ игры за черных.

Задача 20: Накрывание

Накрывание часто используется для ухудшения формы противника, вынуждая его двигаться кривой дорожкой. После ухудшения формы противника вы можете отдать одиночный камень, которым производилось накрывание.



Ход черных

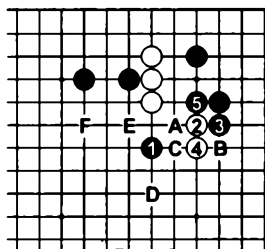


Диа. 1

Диа. 1: Белым комфортно

① атакует, одновременно строя территорию на правой стороне, но позволяет белым выпрыгнуть наружу ②, после чего продолжать атаку нет возможности. Вместо ① черные для развития влияния на верхней стороне могут попробовать прыгнуть ●А или ●В одновременно атакуя, но и это позволит белым комфортно развить свои камни прыжком ②.

Точка ② служит ключом к развитию белых, так что быть может стоит рассмотреть возможность нанесения удара по ней.

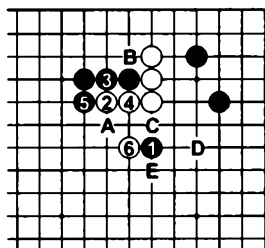


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные накрывают ходом ① и смотрят, в каком направлении белые попытаются убежать. На ② ходы ③ и ⑤ хорошо выбраны по времени. Если вместо ② белые играют ○А, то ●В, ○С, ●D, – и снова черные получают атаку в хорошем ритме.

Если вместо ② белые выходят в другом направлении ходом ○Е, то черные выпрыгивают наружу ходом ●F. Белым трудно найти способ управления этими слабыми камнями.



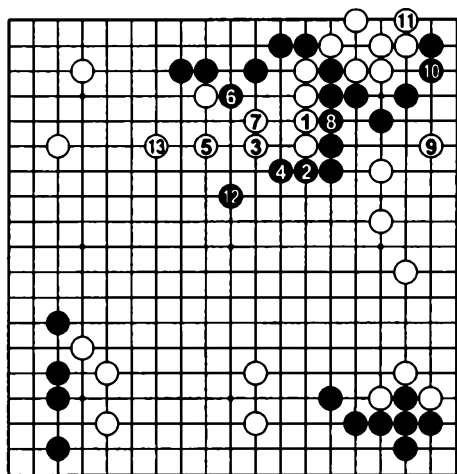
Диа. 3

Диа. 3: Белые сопротивляются

Нодзоки ② дает белым способ сопротивления. Если черные соединяются ③, то белые получают хорошую форму ходами ④ и ⑥. Если вместо ③ черные нажимают ⑤, то ○А, ●В, ○С, и снова у белых хорошая форма.

Иногда хорошим способом сопротивления вместо ② будет удар ○С, но в данном случае он нехорош из-за ●D, ⑥, ●Е.

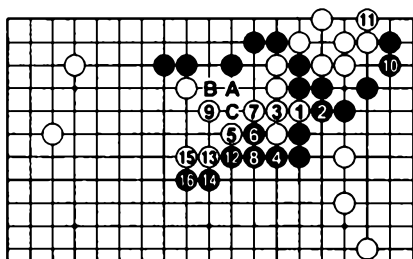
Пример из практики 15: Клин



Запись партии 15
Весенний Отэй 1951 г.,
Белые: Фудзисава Сюю
Черные: Кадзивара Такэо

Часто обе стороны имеют шанс вклиниться в локальной позиции, и тот, кто сделает это первым, нарушит форму противнику. Но этот прием неэффективен, если вы слишком поспешите, а затем будете вынуждены вернуться для завершения собственной формы.

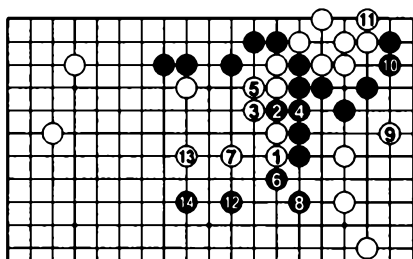
Вместо прямого соединения ① белые обычно предпочитают клин ⑥. Однако в этом случае белые почувствовали, что всей их группе может не хватать дамэ, и придержали коней. Белые вынудили черных соединиться ⑧ и достигли практически того же результата, который бы дал клин.



Вариант 1

Вариант 1: Дамэдзумари

① и ③ сокращают белым дамэ, а после того как черные сильно прижимают в варианте после ④, белые получают сложную позицию. Вместо ⑨ ход ①А обычно дает форму, но затем ①, ①В, ①С оказались бы жесткими, потому что ситэ благоприятствует черным.



Вариант 2

Вариант 2:

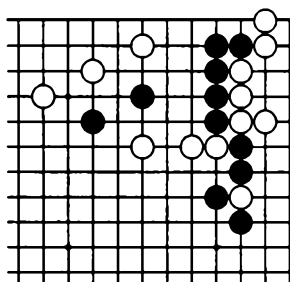
Черные вбивают клин

Поспешить с ходом ① означает дать черным вбить клин ②, и форма белых испорчена. Ясно, что атака черных ⑫ и ⑭ теперь сильнее, чем в партии. У белых нет выбора, кроме как защищаться ⑨.

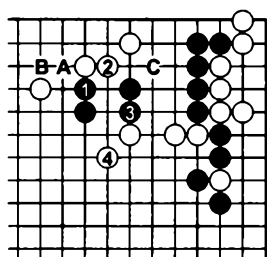
Задача 21: Клин

Ухудшение формы противника может быть также прелюдией к атаке. Клин создает две точки разрезания в качестве целей.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

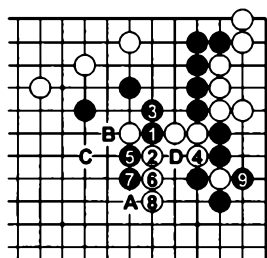


Диа. 1

Диа. 1: Трудная дорога

Даже после соединения черных ① и ③ кажется, что конца атаке белых не видно. Весь подход черных тяжеловесен, и еще нельзя сказать, что черные нашли способ управиться со своей слабой группой.

Ханэ ●А ни к чему не приводит после ответа ○В. Думая только о своей форме, черные попали на трудную дорогу.

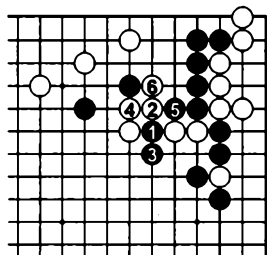


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Клин ① – лучшее тэсудзи помогающее черным убежать. ④ просто позволяет черным сыграть кикаси ⑥ и ⑦, придавая белым ужасную форму. Дальнейший нажим ●А будет кикаси, так что если ○В, то черные могут сыграть ●С.

Вместо ④ белым лучше просто соединиться ○D. Однако черные все равно разрежут ⑥, получая отличную форму. Это даже и не сравнить с предыдущей диаграммой.



Диа. 3

Диа. 3: Обмен

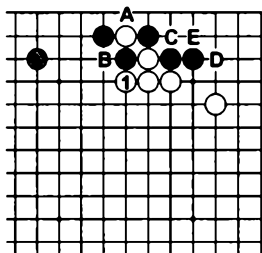
Диа. 2 для белых трудна. Более естественным продолжением за них будет дать атари с другой стороны, соединиться ④ и предложить обмен, отрезая два черных камня. Со своей стороны черные спасли свою главную армию в сэнтэ и не имеют причин для недовольства.

Плохая форма усложняет маневрирование. Лучше побыстрее форсировать урегулирование и улучшить подвижность своей группы.

Зондирующие тэсудзи

Ваш противник защитится справа или слева? Эти тэсудзи позволяют вам проверить ответ перед выбором своего следующего хода. Когда формы еще не определились, эти ходы называются вопрошающими. После того, как начинают группироваться большие количества камней, обычно становится ясно, какая сторона ценнее, и в таких случаях эти ходы становятся не столько вопрошающими, сколько вынуждающими противника отвечать в предопределенном направлении.

Однако, если вы тщательно не рассчитаете продолжение, то можете только укрепить противника, а сами понесете убытки. Когда вы играете тэсудзи, следует уделить внимание возможным контратакам соперника.

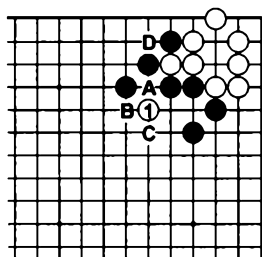


Диа. 1

Диа. 1: Атари

Белые наносят атари ①. Если черные захватят камень ходом ●А, то белые смогут сыграть еще одно атари ○В, и черные будут прижаты и получат низкую позицию. Если после ① черные соединятся ●В, то белые сыграют кикаси ○С, ●А, ○Д, ●Е, получая прибыль в углу, а черная группа становится переконцентрированной.

Белые извлекают преимущество из наличия на доске камня △.

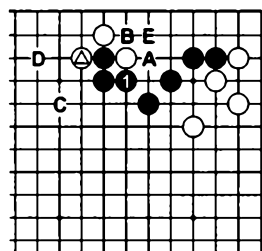


Диа. 2

Диа. 2: Нодзоки

Белые играют нодзоки ① уже на ранней стадии игры. После ●А белые могут счесть это форсированным обменом и играть в другом месте — этот камень уменьшает гибкость черных в отношении построения глаз и может служить прерывателем ситё из другого угла.

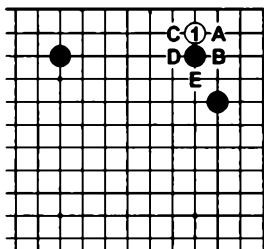
Если черные сопротивляются ●В, белые все равно могут предпочесть тэнуки. В дальнейшем возможно появление шансов на ходы вроде ○С или ○Д.



Диа. 3

Диа. 3: Оттягивание

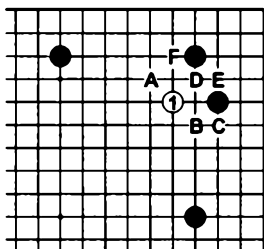
После ① ход ○А занимает ключевой пункт для глазной формы, но если белые сыграют там, то ●В будет одновременно угрожать захватом либо двух камней, либо △ в ситё. Если после ① белые играют ○В, то ●С или ●Д будет угрожать сильными продолжениями. Белые скорее всего оставят ситуацию, как она есть, и сыграют в другом месте. Если вместо ① черные сыграют ●В, то после ○Е начнутся сложности.



Диа. 4

Диа. 4: Прилипание снизу

Существует множество зондирующих тэсудзи, используемых даже в фусэки. Типичным примером служит такое прилипание против кэйма симари. В ответ на это черные могут играть в любой пункт от ●А до ●Е. Белые будут строить свои планы в зависимости от ответа черных. Кэйма симари – плотное формирование, так что прилипание ① урона белым не наносит.

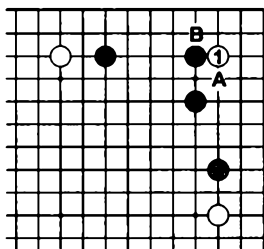


Диа. 5

Диа. 5: Накрывание

Бывают также зондирующие ходы, играемые сверху. Такое накрывание типично. В этой форме белые проверяют, защитятся ли черные ●А или ●В. Если черные защитят верхнюю сторону ходом ●А, то белые для разделения правой стороны прилипнут ○С. Если черные защитят правую сторону ходом ●В, то ○Д, ●Е, ○F разрывает верхнюю сторону.

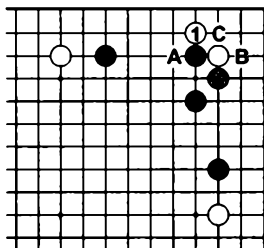
В этом смысле проверочные ходы также служат тэсудзи, готовящими миан.



Диа. 6

Диа. 6: Прилипание в пункте 3-3

Прилипание в пункте 3-3 – широко используемый проверочный ход в фусэки и середине партии. Черные должны защитить правую сторону ходом ●А или сыграть ●В. Одно необходимое условие заключается в том, чтобы ▲ был уже на доске, так что от защиты ●А белые не могли бы понести урон, теряя шанс на вторжение справа. Если после ① следует ●В, то ○А создает плохое адзи.



Диа. 7

Диа. 7: Ханэ

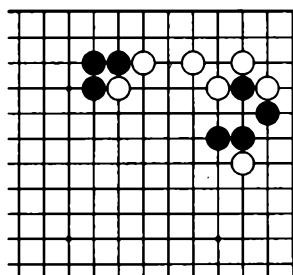
Если на предыдущей диаграмме черные защищаются ▲ как здесь, то ханэ ① – еще один проверочный ход. На ●А белые получают шанс на выживание спуском ○В. На ●С атари ○А – сэнтэ, хорошая поддержка, если белые пытаются выкроить способ разбраться с верхней стороны.

Считается, что вы игрок 5 дана, если можете правильно использовать возможности для прилипания в пункте 3-3.

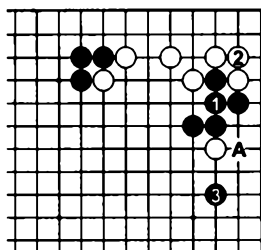
Задача 1: Атари

Проверочное тэсудзи может быть использовано как вынуждающее вариант, который помогает в исправлении формы группы.

Как черным следует защищать правую сторону?



Ход черных

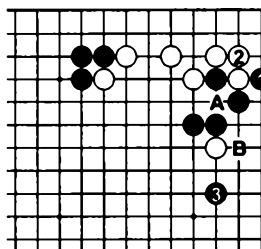


Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

На соединение ❶ следуют ❷ и ❸. На первый взгляд в этом нет ничего плохого, но когда мы учтем, что первый ход черных не достиг практически ничего, то поймем, что результат в конце концов неудовлетворителен.

Поскольку ❶ создает тяжелую форму, то вместо ❷ можно также опуститься ○А и искать осложнений. Поскольку черные заканчивают защитным ходом ❸, то ❶ также не дает сэнга.

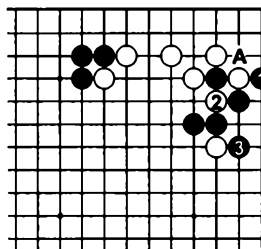


Диа. 2

Диа. 2: ❶ – тэсудзи

Сначала черные дают атари ❶, выясняя как ответят белые. На ❷ черные защищаются ❸. В сравнении с предыдущей диаграммой разница состоит в том, где у черных камень – в ❶ или в А. В смысле йосэ камень ❶ дает значительно больше пользы, чем камень ●А.

Если после этого белые захватывают камень ходом ○А, то черные будут счастливы, получив шанс усилиться ●В.



Диа. 3

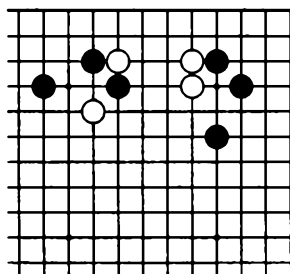
Диа. 3: Очевидный эффект

Если белые берут камень ходом ❷, то черные защищаются надежным ❸. Возможность в будущем дать атари ●А сама по себе достаточное оправдание полезности хода ❶. Если же черные сначала защищаются ❸, а затем дают атари ❶, то белые, разумеется, защитятся ○А. Так что правильно начинать с атари, а эффект такого порядка ходов очевиден.

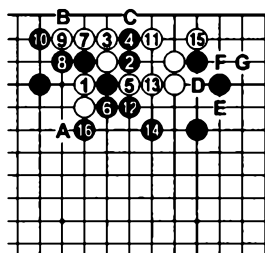
Вместо ❷ у белых нет шанса на осложнения ходом ❸.

Задача 2: Угловое вклинивание

Это позиция, возникающая после тэнуки в сан-кенбасами (клетки через три пункта) дзёсэки. Критическим для правильного порядка ходов будет выясняющий ход, сыгранный с предвосхищением далекого будущего.



Ход белых

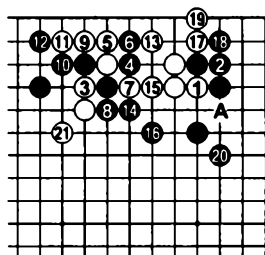


Диа. 1

Диа. 1: Улицы с односторонним движением

Разрезание ① здесь – инстинктивный ответ. Последовательность после этого превращается в улицы с односторонним движением, а когда белые выживают ходом ⑮, черным удастся сыграть ханэ ⑯. Если вместо ⑮ белые играют ①А, то ②В, ③С, ⑮15 и белые умирают.

Если вместо ⑮ белые играют ①D, то после ②Е, ③F, ④G, ⑮15 черным снова удастся сыграть ⑯.

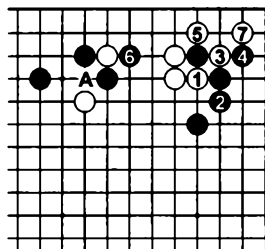


Диа. 2

Диа. 2: ① – правильный порядок ходов

Белые должны сначала вклиниться в диагональное соединение ходом ①. Если белые смогут обменять этот ход на ②, то разница с предыдущей диаграммой будет велика. После серии с ③ по ⑯6 белые выживают в сэнтэ ходами ⑰17 и ⑱19 из-за угроз ①А.

Отметьте важный порядок ходов – сначала разрезание ②, затем поворот ③. Если бы белые сразу сыграли ③, то ④14, ⑤, ⑥16 приводят к потерям белых.



Диа. 3

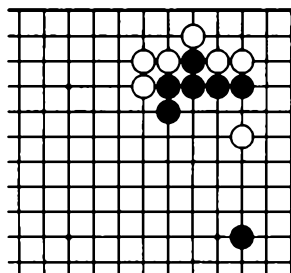
Диа. 3: Обмен

Если черные оттягиваются ②, белые могут отыграть простые ходы, разрезая ③ и захватывая камень ходом ⑤. После того, как белые получают возможность сыграть ханэ ⑦, их территория в углу становится значительной. Если вместо ⑥ черные занимают ⑦, белые хищно разрезают ①А и могут рассчитывать на более выгодный для себя результат, чем на предыдущих диаграммах.

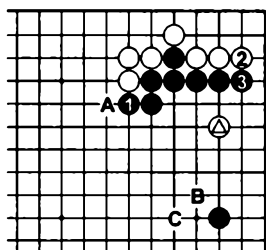
Задача 4:

Разрезание изнутри

Иногда вы можете заранее провести разрезание (которое позже уже не будет форсированным ходом), выясняя, как противник будет отвечать, и подготавливая нечто на будущее.



Ход черных

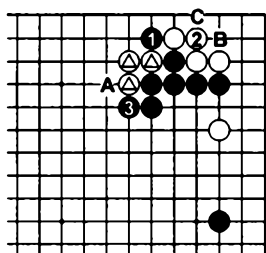


Диа. 1

Диа. 1: Упускает возможность кикаси

① занимает необходимую для построения внешнего влияния точку. Если белым удастся сыграть ①, то у черных возникнет нехватка дамз, а △ начнет играть довольно большую роль.

Однако ① – все равно не очень хорошо. Белые опускаются ②, обменивая этот ход на ③. Теперь, когда все адзи против белой группы устранены, они в дальнейшем вольны выбирать между ○А, ○В или ○С.

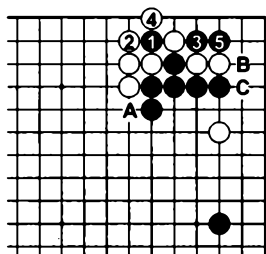


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные сначала режут ① и проверяют, как будут отвечать белые. Если белые защищают два камня в углу, то черные поворачивают ①. Теперь ханз ●А, среди прочих возможностей, будет сэнтэ ходом.

Вместо ① разрезание ② давало бы почти то же самое. Но после ○В, ①, ○С угол, очевидно, жив – это несколько облегчает рассмотрение возможности пожертвовать три △.



Диа. 3

Диа. 3: Прибыль

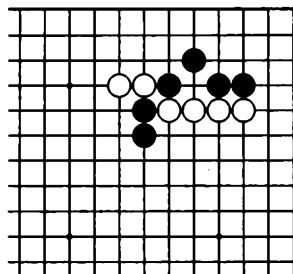
Если белые забирают камень ходом ②, то черные забирают два камня в углу ходами ③ и ④. Это большой кусок территории. Пункт А теперь уже не такой срочный, как на Диа. 1.

Если после обмена ○В на ●С черные сыграют ①, то белые могут свободно играть ②. Таким образом, выбор момента для выясняющих ходов очень важен.

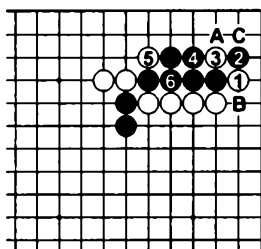
Задача 5:

Разрезание изнутри

Если есть две возможности сыграть форсированный ход, то вместо того, чтобы использовать для завершения позиции одну из них, лучше сначала сыграть как бы следующие ходы из последовательности чтобы увидеть, что предпримет соперник. В результате получится тэсудзи, максимизирующее эффективность ваших камней.



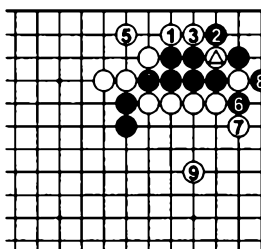
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Если белые играют ханэ ①, то у черных нет выбора – только блокировка ②. Теперь разрезание изнутри ③ – тэсудзи. В зависимости от ответа черных белые урегулируют позицию либо ходом ⑤, либо ходом ⑥. Если черные играют ④, то ⑤ создает им нехватку дамэ. Если вместо ④ черные играют ●А или ●В, то ⑥ будет двойным атари. Если черные вместо ④ сыграют ⑥, то последует ○С.

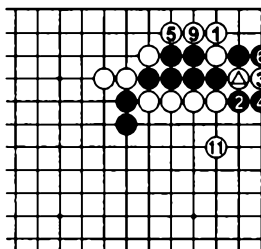


Диа. 2

Диа. 2: Сжатие

Продолжим предыдущую диаграмму. Белые могут выжать ходами ① и ③, а затем защититься ⑤, что вынуждает черных выживать в углу. После ⑨ два черных камня в центре становятся обузой. Черные, разрезав этими камнями, попали в переделку, и теперь они вызывают только лишние заботы.

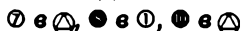
Стоит сказать, что если черные позволят белым построить поннуки, захватив ▲, то эти два черных камня станут вообще бесполезными. Эта Диа. позволяет предположить, что ▲ на предыдущей диаграмме болезненный, но необходимый ход.



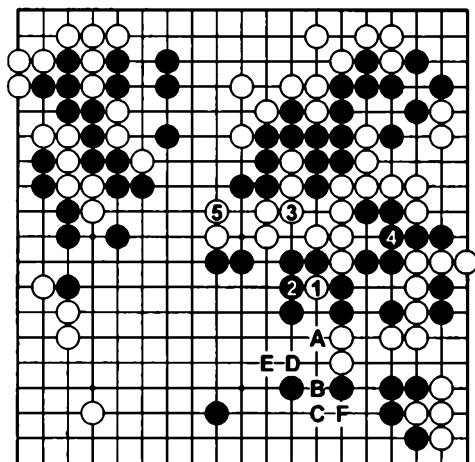
Диа. 3

Диа. 3: Каменная пагода

Однако белые могут избрать еще более болезненное сжатие, чем приведенное на Диа. 2. Продолжая с Диа. 1, белые могут вытянуть камень ходом ①, ожидая хода ②, а затем начать сжатие в каменную пагоду ходами ③ и ⑤. После ○11 черные сокрушены. Так что выходит, что ответ ④ на Диа. 1 не проходит.



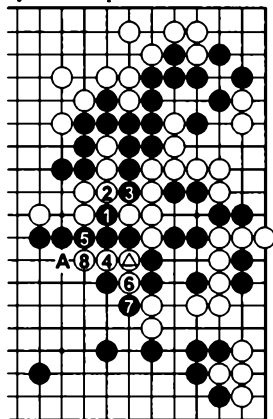
Пример из практики 16: Разрезание изнутри



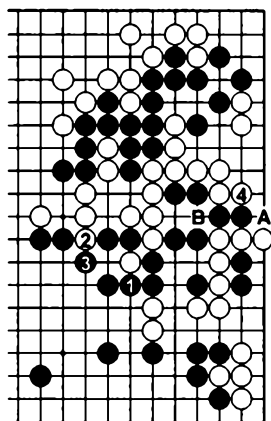
Запись партии 16
7-й матч на титул Хонинбо, 1-я
партия
Белые: Хасимото Утаро
Черные: Такагава Каку

Вариант 1: Спасение в сэнтэ

Если черные играют ① как здесь вместо ② в Записи партии, то белые нажимают ②, спасая центральные камни в сэнтэ, а затем играют ④. Черные не могут блокировать ходом ○А из-за нехватки дамэ после ○В.



Вариант 2



Вариант 1

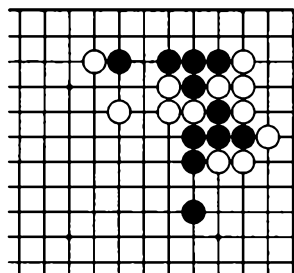
Вариант 2: Наиболее агрессивно

Наиболее агрессивным за черных будет игнорирование △ (① из Записи партии) и ходы ① и ③, но после контратаки белых ходами ④ и ⑥ черные теряют всю правую сторону. После ⑧ ситё, начинаемое ●А, не совсем работает. Последует обмен, но нет сомнений, что сделка будет неудачной для черных.

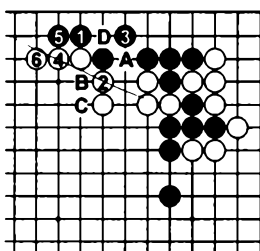
Задача 6:

Разрезание изнутри

Вы можете использовать выясняющий ход, чтобы решить, сражаться или нет. Его можно также использовать как подготовку к опровержению ненужного хода вашего противника.



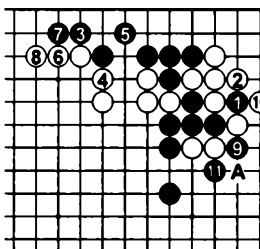
Ход черных



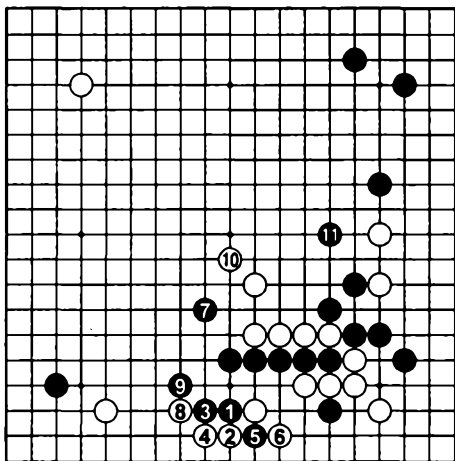
Диа. 1

Диа. 1: Не хватает духа

Однобокий защитный маневр вроде ① и ③ только сделает белых плотнее и оставит черных плестись в хвосте в борьбе за центр. ⑤ создает более надежную глазную форму, чем ход ●А, но подобное внимание к деталям здесь не так важно, как общий ход игры. Вместо ① бросать вызов ходом ②, на что последовало бы ○В, ●С позволило бы белым сделать ханэ ○D, после которого у черных явная нехватка дамэ.



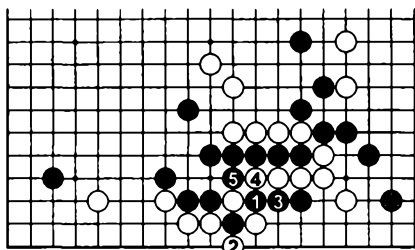
Пример из практики 17: Разрезание изнутри



Запись партии 17
10-й матч на титул Мэйдзин,
1-я партия
Белые: Рин Кайхо
Черные: Фудзисава Сюю

Это пример выясняющего хода, сыгранного перед исправлением формы. В зависимости от ответа противника появятся различные кикаси, а также разные способы построения формы и выбора направлений для борьбы.

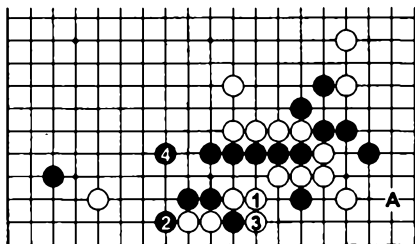
Вместо ① обычно режут ⑤, но в этом случае продлевание ③ перед ⑤ – тэсудзи. На ⑥ черные могут начинать борьбу в центре ходом ⑦. Для черных она не должна быть трудной.



⑥ над ② **Вариант 1**

Вариант 1: Адзи на будущее

Ход △ – сэнтэ. Если бы белые проигнорировали его, черные выиграли бы сэмзай в варианте от ① до ⑦. Возможность сыграть △ в сэнтэ окажет черным большую помощь в любой борьбе на правой стороне. У белых нет выбора, им необходимо защищаться ⑥.



Вариант 2

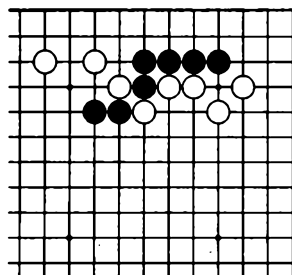
Вариант 2: Другое направление

Если вместо ⑥ в Записи партии белые оттягиваются ① как здесь, то черные блокируют ② и строят форму ходом ④. В этой ситуации цель атаки не центр, а белый камень в нижнем левом углу. Правда ●А теперь уже не сэнтэ.

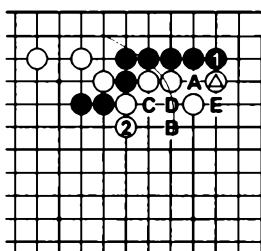
Задача 7: Укол

Вы можете подчеркнуть слабость пункта разрезания подождать и посмотреть как противник соединится. Если вы сделаете этот ход позже, то противник может ответить по-другому и даже если вы достигнете своей цели, прибыль будет небольшой.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

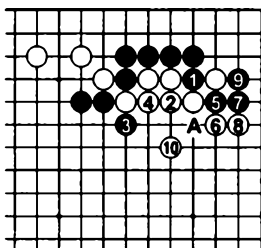


Диа. 1

Диа. 1: Слабо

① занимает важный пункт 3-3, но делать этот ход сразу означает уменьшить ответственность окружающих белых камней. Белые могут усилиться в центре продлением ②. Если после этого ●А, то белые могут соединиться ○В: жертва △ – всего лишь вопрос небольшой территории.

Резать ●С вместо ① было бы вульгарным из-за: ②, ●А, ○D, ●Е. Белые получают хорошую форму, продлеваясь ②.

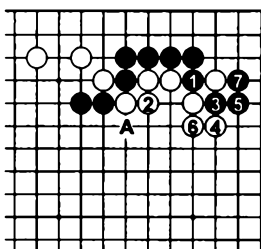


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные сначала наносят укол ①, чтобы посмотреть на ответ белых. Если белые защищаются от двойного атари ходом ②, то черные портят им форму ходом ③, а затем строят большую живую группу в углу ходами ④ и ⑤.

Если вместо ② белые занимают ③, то черные могут либо резать ⑥, либо забирать два камня ходом ④, ○А, ④, а потом снова посмотреть как ответят белые. Черных устроит любой путь.



Диа. 3

Диа. 3: Обмен

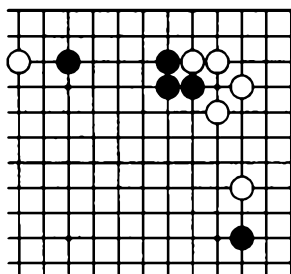
Обычно белые соединяются с другой стороны – ходом ②, а после того как черные разрежут ③, белые получают сэнтэ после ④ и ⑥. У Белых появляется шанс первыми сыграть в центре и они начнут борьбу, чтобы получить компенсацию за территорию, отданную в углу.

Черные взяли в углу большую территорию. Однако важно, что отсутствие белого камня в пункте А уменьшает давление на два черных камня в центре.

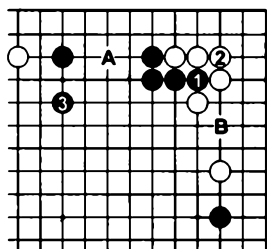
Задача 8: Укол

Это тэсудзи, в котором выясняющий ход помогает решить, стоит ли защищаться или играть в другом месте.

Как черным отвечать на угрозу вторжения белых на верхней стороне?



Ход черных

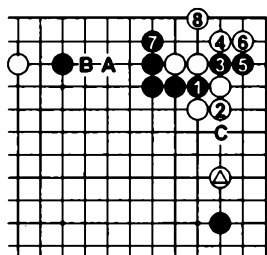


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Черные наносят укол ①, спрашивая у белых, с какой стороны те соединятся. На ② черные могут защититься от вторжения ③А прыжком ③, чувствуя себя вполне комфортно, поскольку теперь вторжение ③В будет жестким.

Если бы камень ① у черных уже был, то на укол ① белые конечно же соединились бы ③В.

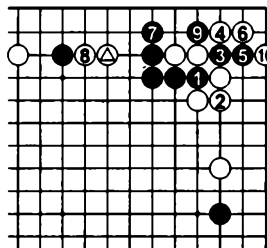


Диа. 2

Диа. 2: Тэнуки

Если белые соединяются ②, то черные режут ③. После форсированного спуска ④, черные в дальнейшем смогут на ③А ответить ходом ③В, так что они могут спокойно оставить верхнюю сторону и играть в другом месте – именно такой смысл этих ходов.

Если бы на доске не было ④, то белые вместо ② соединялись бы ③С. Даже учитывая, что ① – тэсудзи, необходимо иметь в виду, что он усиливает белых на правой стороне, так что черным не стоит делать этот ход без должных оснований.



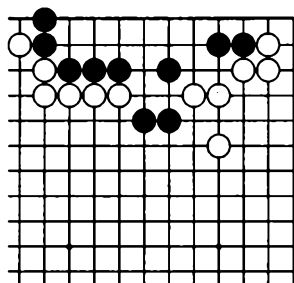
Диа. 3

Диа. 3: Слишком поздно

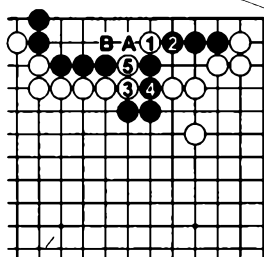
Если белые уже вторглись ④, то в случае укола ① черных должна беспокоить возможность того, что белые могут проигнорировать ②. После разрезания ③ ход ④ связывает группы. Если черные захватывают два камня ходом ⑤А, то белые вбросят камень и проведут сжатие. Белые отдали территорию, но у черных пока нет верных глаз, и поэтому так играть белые могут. Выбор времени, как всегда, важен.

Задача 9: Прилипание

Это тэсудзи, в котором вы держите про запас две разные цели и сначала занимаете пункт, ключевой для обоих вариантов. Вы посылаете одного экипированного солдата на захват слабого пункта противника.



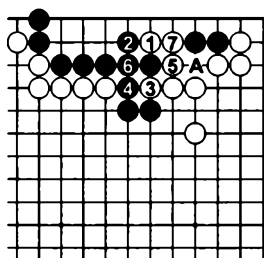
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: ① – ключевой пункт

Прилипание ① намекает на форсированное ③ – ④ и спрашивает черных, есть ли у них защитные ресурсы. Если черные спасают два камня ходом ②, то белые добиваются успеха ходом ③. После ⑤ оказывается, что обмен ① на ② многое изменил – если теперь ●А, то ○В. Если бы белые сначала вызвали обмен ① на ④, а затем сыграли ①, то черные ответили бы ●А, и ничего бы не потеряли.

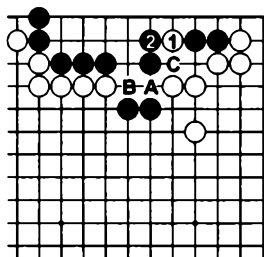


Диа. 2

Диа. 2: С другой стороны

Если черные блокируют ②, то белые нажимают с другой стороны ходом ③. После ④ белые дают атаку ⑤ и проглатывают два черных камня, соединяясь ⑦. Если бы белые сперва обменяли ① на ④, а затем сыграли бы ①, то черные защитились бы ⑥, и снова у белых ничего бы не вышло.

Вместо ② правильный способ защиты – это ⑥, ⑦, ⑧, ○А, ②.



Диа. 3

Диа. 3: Удар и ... мимо

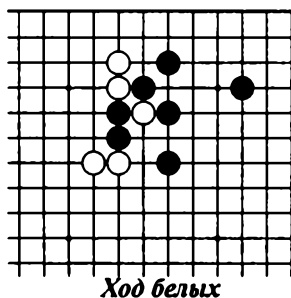
Как мы уже видели, попытки создать слабости в позиции черных нажимом ○А или ○В успеха не приносят. Неожиданный удар по талии кэйма ходом ① наталкивается на ② – белые недостаточно глубоко вгрызлись в территорию черных. Если белые соединятся ○С, то черные при желании еще могут соединиться, а территория черных и их глазная форма значительно лучше, чем на предыдущих диаграммах.

Если вместо ② черные сыграют ●С, то белые поползут ② и мы вернемся к правильному ответу с предыдущей диаграммы.

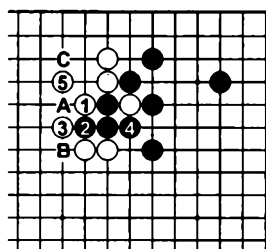
Задача 10: Прилипание

В самом широком смысле слова в категорию выясняющих ходов включаются случаи, когда вы делаете форсированный ход в нужное время, пока он не потерял свою эффективность.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



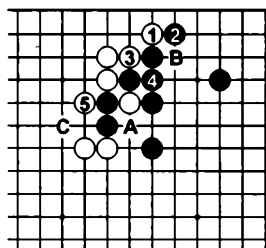
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

Первым инстинктом белых может быть ханэ ①, останавливающее продвижение черных. Черные перед оттягиванием ④ нажимают ② – тэсудзи для создания слабых пунктов. Белым трудно решить, как соединиться: ⑤ или ①А. Если ⑤, то впоследствии ④В станет жестким ударом. После ①А возникает ключевой пункт для удара – С. Белым удалось запечатать черных, но есть лучшее решение, которое использует белые камни более эффективно.

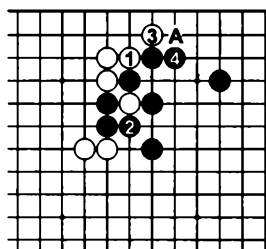


Диа. 2

Диа. 2: Правильный порядок ходов

Белые прилипают ①. На ② белые играют ③ и запечатывают ходом ⑤. В сравнении с предыдущей диаграммой белые провели некоторое вторжение в угол черных.

Захват камня ходом ④А вместо ① был бы неразумным, так как белые смогли бы разрезать ①В. Но вместо ② черные могли бы рассмотреть прыжок ④С, концентрируясь на центре, и позволяя белым совершить обмен ходом ①В.



Диа. 3

Диа. 3: Неправильный порядок ходов

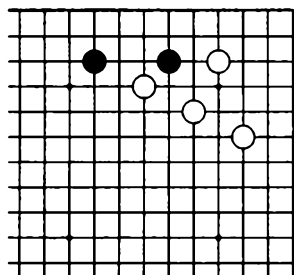
Этот ① тоже вынуждает ответ черных, но ход сделан не вовремя. После захвата камня черными ходом ② белые упускают шанс защитить центр, а когда белые играют ханэ ③, черные немного уступают ходом ④.

Ходы в обратном порядке, начиная с прилипания ③ вынуждают черных блокировать ④А, что приводит к более эффективному использованию белых камней.

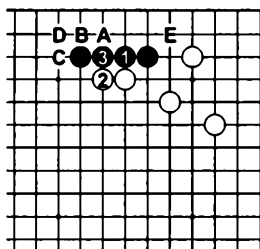
Задача 11: Прилипание

Эта тактика быстрого контрвыпада. В ответ на кикаси противника вы играете выясняющее тэсудзи и, в зависимости от способа защиты от него, вы сможете избежать использования камня только лишь для ответа на кикаси.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

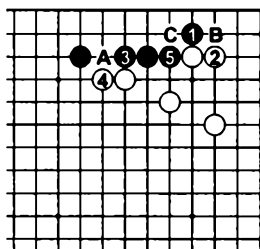


Диа. 1

Диа. 1: Услужливо

Проползание ① может выглядеть необходимой защитой, но дать белым сыграть еще одно кикаси ② – болезненно. Если черные игнорируют ② и играют в другом месте, то белые занимают ③, ●А, ○В. Защита ●С или ●D вместо ③ не хватает энергии.

●Е вместо ① тоже дает соединение и он эффективен, но достаточно тонок.

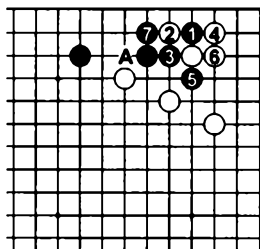


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные прилипают ① и ожидают ответа белых. Если ②, то черные ползут ③, а если ④, то черные могут укрепить территорию ходом ⑤ или плотность ходом ●А. Обмен ① на ② очевидно полезный кикаси для черных.

Если вместо ② белые играют ○В, то оттягивание ●С соединяет, а пункт разрезания 2 остается – это было бы идеально для черных.



Диа. 3

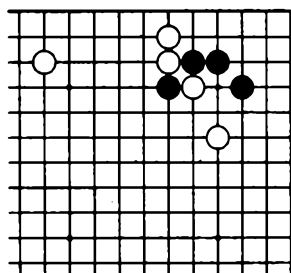
Диа. 3: Черные усиливаются естественным образом

Белым не стоит огрызаться ходом ②. Черные легко защищаются ходами с ③ по ⑦. По ходу этого варианта черные естественным образом создают связь с камнем слева.

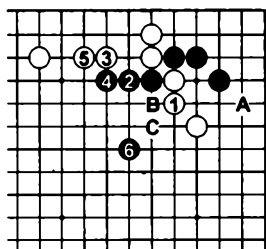
Если вместо ② белые играют ③, то черные занимают ④, ○А, ⑥, и это приводит к обмену, в котором черные забирают угол. Если вместо ② белые играют ○А, то, конечно же, последует ⑥. Занятие черными угла слишком велико.

Задача 12: Прыжок

Это тэсудзи – сильный выясняющий ход. Если вы собираетесь сразу определить позицию, то противник может создать осложнения. Это вариант одного из дзёсэки.



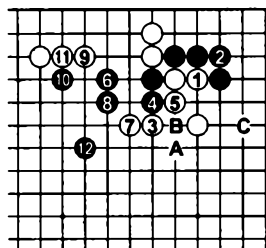
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Тяжелая форма

Обычное дело здесь – оттяжка ①, но после того, как черные развиваются ходами с ② по ⑥, три белых камня тяжелеют и больше не способны к атаке. ①А – кикаси, но это не влияет на общую ситуацию. Если вместо ① белые пытаются угрожать ситё, нанося атаки ②, то ②В, ①, а затем черные просто продвигаются наружу ③С. Это плохой результат для белых.

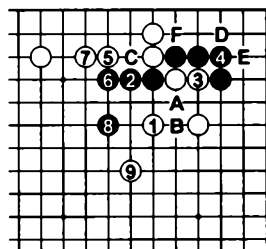


Диа. 2

Диа. 2: Гонка за лидерство

Обмен ① на ② и ③ – тэсудзи для того, чтобы вырваться наружу впереди черных. Но затем у черных тоже есть хорошее продолжение – удар ④ и прыжок ⑥, чтобы сделать миаи сверху и снизу. В конце черные могут выбирать между ходом ⑫ в центре и игрой на стороне ①А, ③В, ⑤С.

Если вместо ④ черные играют ④D, то ход игры становится таким же, как и на предыдущей диаграмме.



Диа. 3

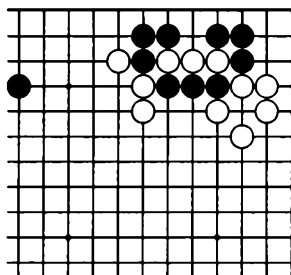
Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые прыгают ①, выясняя, как ответят черные – ② или ②А. Если черные сыграют ②А, то белые нанесут атаки ② и запечатают черных после ③, ③В. Так что черные практически вынуждены играть ②. После углового вклинивания ③ на ④ белые вырываются в центр впереди черных ходами с ⑤ по ⑨.

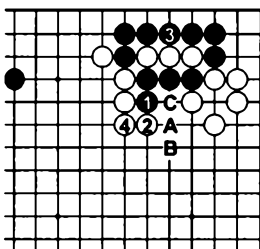
Однако вместо ④ черные могут сыграть ④С, что может быть эффективно после ④, ④D, ④Е, ④F.

Задача 13: Взятие

Если ваш противник имеет различные кикаси, то бывают случаи, когда мощный курс действий включает лишний ход на нейтрализацию угроз и ожидание защиты соперника.



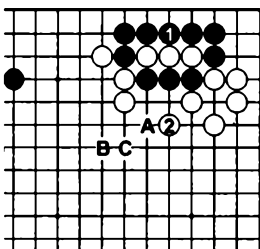
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: На руку белым

Черные могут нажать ①, думая создать слабость в окружающей форме белых. Однако после ② и ④ белые не очень пострадали. Черные создали угрозу ханэ ●А, но белые уже могут защититься ○В и совсем ничего не потерять. ①, на самом деле, усиливает внешнее влияние белых. С другой стороны, если черные ничего не сделают, то белые смогут выбрать между ① и ○С.

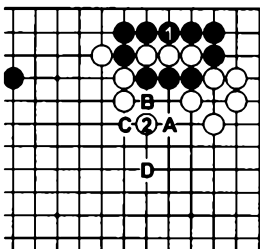


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные тихо и спокойно берут белые камни ходом ①. Если белые проигнорируют ситуацию, то черные смогут выбирать между прыжками ② или ●А. Если белые защитятся ②, то в будущем черные смогут примеряться к талии кэйма ●А.

Конечно, разрезание – не единственная цель черных. Они также могут рассмотреть ходы вроде ●В или ●С, чтобы вынудить белых играть в пунктах дамэ.



Диа. 3

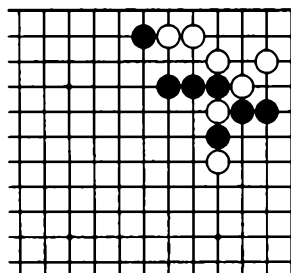
Диа. 3: Другой способ защиты

Если белые укрепляются ②, то внимание черных переключается на талию кэйма – ●А. В сравнении с Диа. 1, камней ●В и ○С на доске нет, так что внешнее влияние белых на самом деле довольно тонкое.

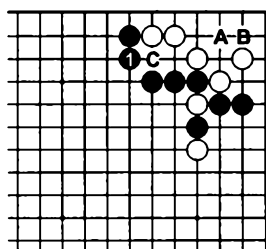
В этой форме вместо попытки напрямую играть ●А более сильно подбираться снаружи ходами вроде ●D с идеей дальнейшего ●А.

Задача 14: Нодзоки

Этот прием – выясняющий ход, который включает вопросы жизни и смерти. В зависимости от ответа противника вы можете угрожать разными вариантами в углу и, соответственно, выбирать разные пути записания.



Ход черных

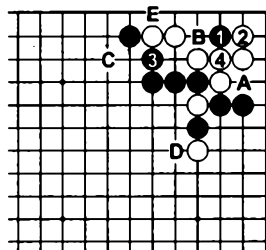


Диа. 1

Диа. 1: Утраченная возможность

Оттягивание ① – надежно, но готэ. Если после этого черные играют нодзоки ●А, то белые защищаются ○В, и черные ничего не смогут поделать. Если вместо ① черные играют ●С, то черные могут угрожать ко-борьбой, но черные, на самом деле, не могут играть это ко из-за точки разрезания 1. Так что по сути ●С – тоже готэ.

Сыграв выясняющий ход, черные могут получить сэнтэ.

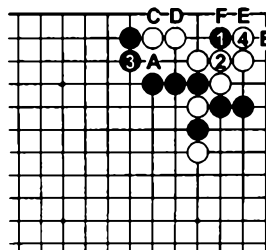


Диа. 2

Диа. 2: ① – своевременно

Сначала черные играют нодзоки ①. После ② ход ③ выигрывает сэнтэ ввиду угрозы ④, ○А, ●В. В этой позиции черным наверное лучше построить форму ходом ●D, а не защищаться ●С.

Вместо ④ ход ○А будет тонким и поэтому неправильным. Черные могут сыграть кикаси – ханэ ●Е, и белые ничего не получают взамен.



Диа. 3

Диа. 3: Ко адзи

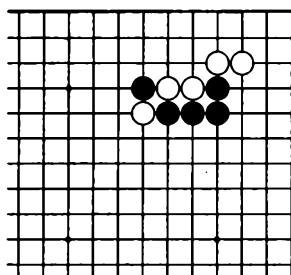
Если белые соединяются таким ②, то черные оттягиваются ③, собираясь использовать адзи в углу. Дамэ в пункте А не важно для этого адзи, так что ③ лучше, чем ●А.

Если белые не сыграют ④, то черные займут ④, ○В, ●С. Если теперь ○D, то ●Е убивает, так что белые должны играть ○Е, идя на ко после ●F.

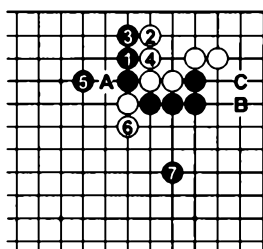
Задача 15: Нодзоки

Когда вы не уверены, как играть, ткните в слабость вашего противника и посмотрите, как он ответит. Если противник сопротивляется, то вы можете в ходе атаки найти различные способы естественным образом построить форму.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

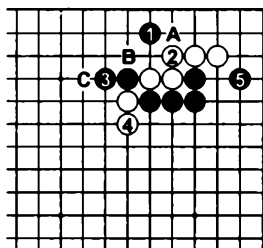


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно хорошо

После кикаси ① и ③, а затем прыжка ⑤ черные никак не ухудшают своего положения в борьбе. По крайней мере с такой формой легче строить внешнее влияние, чем если бы ① был в А. Это значит, что борьба в центре будет для них легче.

Вместо ⑥ также возможен ○В. Вместо ⑦ также можно рассмотреть ●С.

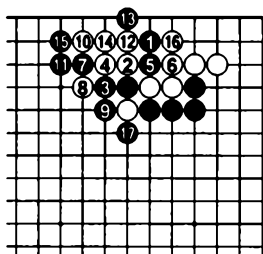


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные сначала ныряют внутрь при помощи нодзоки ①. На ② следует ④. В этой форме ⑤ – жесткий ход, и белые камни в углу становятся несколько тонковаты.

Если вместо ② белые играют ○А, то ●В – кикаси, после чего ②, ●С дают черным лучший результат, чем на предыдущей диаграмме. Если черные играют ③ перед ①, то белые сделают ○А, ●В, ②, и первый ход ① становится плохим.



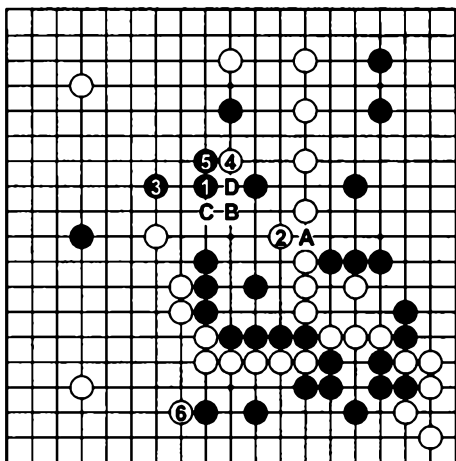
Диа. 3

Диа. 3: Чего хотят черные

Давая сдачи ② и ④, белые на самом деле попадают в ловушку черных. После разрезания ⑥ черные играют ханз ⑦, и белые ничего не могут поделать, кроме разбрасываться ударов ⑧ и ⑩, после чего черные строят форму, плотно прижимая белых, и заканчивают взятием камня ходом ●17. Плотность черных явно лучше прибыли белых.

Если вместо ④ белые играют ○12, то черные сжимают белых ходом ⑤, ⑥, ●14.

Пример из практики 18: Нодзоки



Запись партии 18

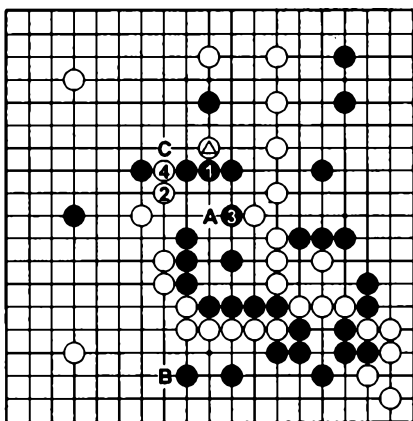
22-й Кубок НХК, матч за титул

Белые: Отакэ Хидэо

Черные: Такэмия Масаки

Выясняющие ходы служат тэсудзи не только в локальных ситуациях. Как только вы решите какой будет следующая цель, они помогут выбрать курс действий по всей доске.

После прыжка ① белые защищаются ② чтобы не допустить ●А. В ответ на выясняющий ход ④ черные защищаются ⑤ и теперь белые могут укрепить центр ходами ○В, ●С, ○D, после чего они вольны перенести свое внимание на правую сторону.



Вариант

Вариант: Прорыв

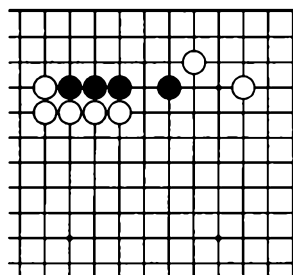
Если вместо ⑥ в Записи партии черные соединятся ①, как здесь, то белые могут начать прорыв в центре ходами ② и ④. Если вместо ③ черные занимают ④, то белые играют ○А. Белые, разумеется, не будут играть так сразу – сначала они защитят ○В, но наличие этой угрозы делает борьбу на левой стороне легче для белых.

В дополнение к ② белые могут также подумать о нодзоки ○С. Камень △ обеспечивает значительную поддержку в борьбе на верхней стороне. С другой стороны, в сравнении

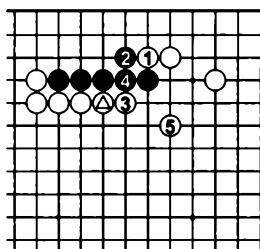
с Записью партии, группа белых в центре тонка, так что им нужно будет отказаться от планов глубокого вторжения на правой стороне.

Задача 16: Ползком

Этот прием – часто используемое тэсудзи, в котором вы подчеркиваете слабость позиции соперника, зная, что можете испортить ему форму независимо от того, как он будет защищаться.



Ход белых

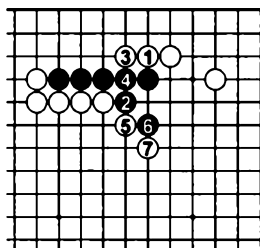


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

Белые начинают ползти ①, пытаются выяснить, как будут защищаться черные. Блокирование ② дает черным хорошую глазную форму, но это позволяет белым сыграть кикаси ③ и запечатать ходом ⑤ взамен.

Если ④ будет в ①, то тогда нажим в ④ позволит сыграть это тэсудзи с перестановкой. Белые стабилизируют форму и, таким образом, могут выбирать направление атаки.

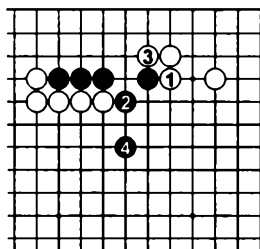


Диа. 2

Диа. 2: Преследование

Если черные ходом ② подчеркивают желание выйти в центр, то ① – кикаси, отнимающее глазную форму. Теперь белые строят партию на преследовании черных. Белые атакуют ⑤ и ⑦, делая черным плохонькую форму.

Если вместо ② черные соединяются ④, то хороша атака белых ходом ⑥. Если вместо ① белые просто играют ⑥, то черные могут блокировать ① и обезопасить свою группу.



Диа. 3

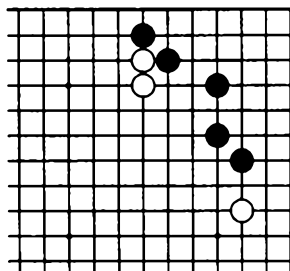
Диа. 3: Белые не завершают форму

Если белые оставляют форму незавершенной ходом вроде ①, то черные смогут легко выбраться в центр ходами ② и ④. Разумеется, партия белых еще далеко не проиграна, но локально они упустили возможность нанести хороший удар.

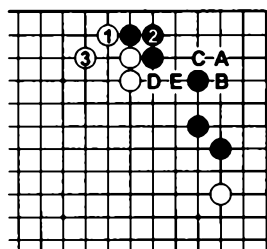
Ход ③ позже не окажет нужного воздействия. Белые должны были поднять этот вопрос раньше.

Задача 17: Поворот

Наносить удар при первой возможности – этот прием использует общую идею сопротивления кикаси противника при помощи собственного кикаси. Вы сможете уточнить свои действия на основании того, сопротивляется соперник или защищается.



Ход белых

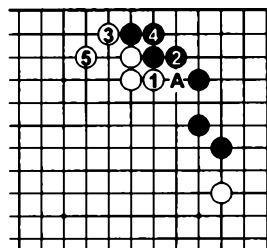


Диа. 1

Диа. 1: Обычное

Блокирование ① вряд ли приведет к каким-либо сложностям для белых, но таким ходом всего из позиции выжать не удастся. У белых нет выбора, кроме защитного ③. После этого им не хватает хорошего продолжения: если белые вторгнутся ①А, то последует ②В, ③С, ④Д; на вторжение ③С последует ⑤Е.

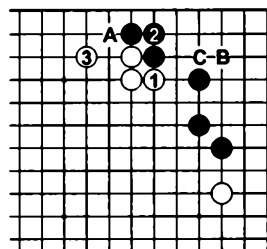
Если белые повернут ①D прямо сейчас, то черные защитятся ②Е.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Поворот ① – выясняющий ход. На ② белые блокируют ③, и обмен ① на ② становится хорошим для белых. Находится черный камень в ② или в А имеет большое значение, не только в плане размера черного угла, но и в смысле плотности, которую получают в центре белые. Белые сыграли два кикаси ① и ③.



Диа. 3

Диа. 3: Черные сопротивляются

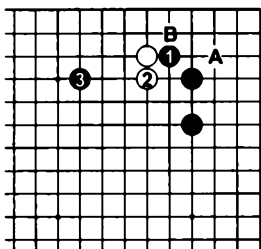
Если черные хотят избежать форсированной комбинации с предыдущей диаграммы, то они, предупреждая ①А, могут попытаться соединиться таким ②. Однако белые просто защитятся с небольшим отступом ③. Белые нацеливаются на адзи в углу и не настаивают на блокировании ①А.

Из-за наличия у белых камня ① они могут планировать легкий ход в углу ②В или ③С.

Тэсудзи для утяжеления групп противника

«Легкий» и «тяжелый» относятся к терминам Го довольно трудным для понимания. Одно из простых объяснений этой концепции таково: «тяжелый» относится к груде камне, которую все же жалко пожертвовать. Таким образом, когда вы атакуете, вы хотите сделать камни противника тяжелыми, чтобы снизить вероятность для него пойти на обмен. Тэсудзи такого рода легко просмотреть, но по мере роста вашего мастерства они будут становиться все более и более необходимыми.

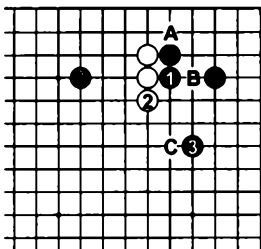
Однако будьте осторожны, чтобы вместо утяжеления соперника не сделать его сильнее. Если вы ошибетесь, атака успеха не принесет.



Диа. 1

Диа. 1: Диагональное прилипание

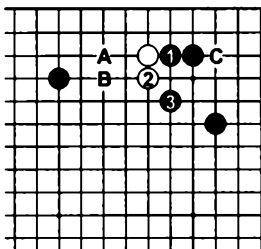
Это типичное тэсудзи для утяжеления противника. Черные играют диагональное прилипание ①, вынуждая ②, а затем атакуют ③. Играть ③ сразу означает допустить прыжок белых в пункт 3-3 – белые будут счастливы совершить такой обмен. Если после обмена ① на ② белые прыгнут в угол ходом ○А, то черные опустятся ●В. Камни в углу окажутся под давлением, а на стороне – тяжелыми.



Диа. 2

Диа. 2: Продольный нажим

Нажим ① вдоль белой стенки вынуждает ②, а затем ③ атакует, получая прибыль на стороне. Обычно такую форму белых можно рассматривать как плотность, но в этом случае у черных уже есть ▲, сыгранный как клещи. Вместо того, чтобы давать плотность, камни белых просто тяжелы. Если вместо ① черные играют ●А, то белые занимают ①, ●В, ○С, и атака ничего не дает.

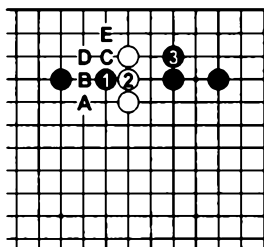


Диа. 3

Диа. 3: Удар

Удар ① вынуждает ②, после чего черные защищаются ③. Если вместо ① просто играть ●А, ●В или нечто похожее, то белые смогут вторгнуться в угол – ○С с обменом.

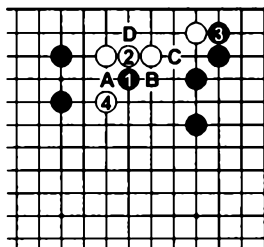
Обычно, когда вы для утяжеления противника играете изнутри, вы также делаете ходы, служащие одной или несколькими защитным целям.



Диа. 4

Диа. 4: Горизонтальное нодзоки

Когда вы играете снаружи для утяжеления противника, — это обычно попытка вынудить вариант, который поможет вам защититься. Нодзоки ① в сочетании с защитным ходом ③ хорошо выдержаны по времени. Если черные играют ③ сначала, то позже, когда они сыграют нодзоки ①, белые контратакуют ④А. Теперь уже при наличии камня ③ черные займут ② и далее ⑤В, ⑥С, ⑦D, ⑧Е — вариант неэффективен.

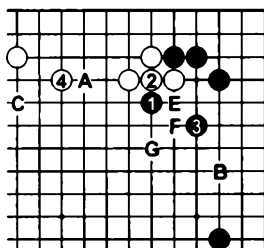


Диа. 5

Диа. 5: Вертикальное нодзоки

Нодзоки ① сверху используется часто. Если белые прилипают ②, то черные блокируют ③, атакуя всю группу. На ④А черные оттягиваются ⑤В, так что на ⑥С черные могут сделать оки ⑦D.

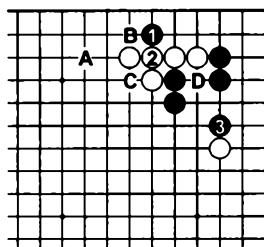
Если сначала черные играют ③, то белые могут ответить ④. Затем на нодзоки ① белые соединятся ④А.



Диа. 6

Диа. 6: Нодзоки сверху

Нодзоки ①, а затем ③ — правильный порядок ходов. Из-за того, что белые тяжелы, то практически лучшее, на что они способны — это ④, защищаясь от ⑤А и подготавливая вторжение ⑥В. Если вместо ① просто ③, то белые прыгнут ⑦C, а на ① белые уже могут ответить ⑧D. Вместо ① ③Е дал бы хорошую форму, но результат был бы глуповатым после ходов ①, ③F, ⑦G.



Диа. 7

Диа. 7: Нодзоки снизу

Здесь у черных есть шанс сыграть нодзоки ① снизу. Черные вынуждают белых соединиться ②, а затем защищаются сами ③. Теперь сила будущего хода черных ④А увеличилась. Если вместо ② белые играют ⑤В, то черные развиваются поворотом ⑥С. Из-за наличия у черных атари ⑦ слабая в D нейтрализована естественным образом.

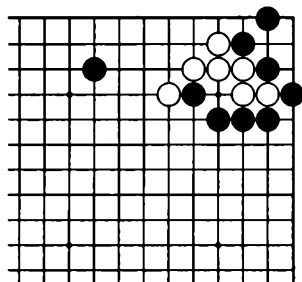
Здесь сочетаются выясняющий ход с тэсудзи для утяжеления противника.

Задача 1:

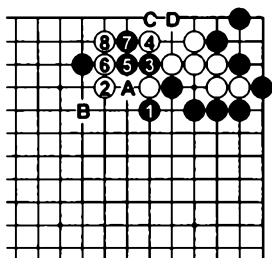
Встречное атари

Атари – вынуждающий ход, если противник так отвечает. Если вы не против захвата вашего камня или камней, то можете нанести встречное атари и сделать формы противника тяжелыми.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



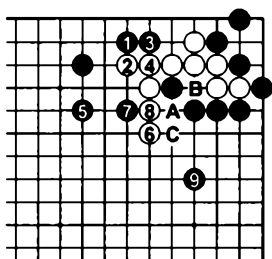
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прыжок дает сабаки

Ханэ ① сыграно в расчете на вариант ○А, ⑦, ④, ●В, но белые так играть не будут – они легко выпрыгнут ②. На ① белые играют ④, а затем прорываются ⑥, чтобы получить преимущество снаружи. Если после ⑧ черные играют ●С, то ○D начинает ко. Если вместо ⑤ черные берут камень ходом ●А, то ⑥. Вместо ③ практически лучшее, что могут сделать черные, это атаковать всю группу, играя ⑦, вынуждая белых соединиться ③.

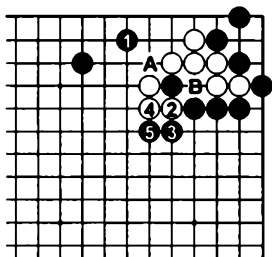


Диа. 2

Диа. 2: Нодзоки должно быть правильным

Атакующее нодзоки ① – тэсудзи. Если белые соединяются ② и ④, то черные атакуют с хорошей формой ходами с ⑤ по ⑨. Если вместо ② белые занимают ③, то черные форсируют ходом ⑤. Если вместо ② белые играют ④, то черные атакуют взятием ⑥.

Если вместо ⑥ белые дают атари ○А, то черные, разумеется, не соединятся ●В – они огрызнутся ходом ●С.



Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

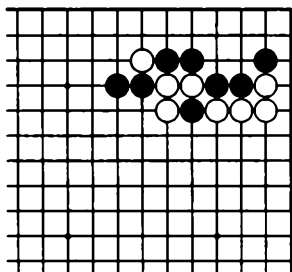
Белые перед соединением в разрезающем пункте А могут попытаться вынудить ответ противника при помощи атари ②. Но черные огрызнутся встречным атари ③.

Если белые соединяются ④, то черные нажимают ⑤. Одного того факта, что ●А вынуждает ○В, достаточно, чтобы атака черных вышла многообещающей. Даже если вместо ④ белые заберут камень ходом ○В, то ⑤ – все равно хороший ход за черных.

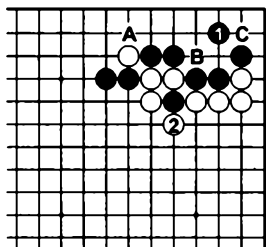
Задача 2: Атари и обжим

Черные перед защитным ходом решают еще одну задачу. Даже с учетом того, что последовательность заканчивается в готэ, утяжеление противника – примечательное достижение.

Ситё должно быть в пользу черных.



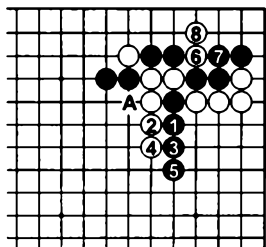
Ход черных



Диа. I

Диа. 1: Взятие дает плотность

Если черные защищаются ❶, то взятие ❷ дает им сэнтэ. Черные получают прибыль, а белые – влияние, но это взятие дает большую плотность. Более того, черным нужно учитывать неприятную перспективу спуска $\bigcirc A$ с угрозой сжатия $\bigcirc B$. Вместо ❶ ход $\bullet A$ давал бы более прочную форму, но оставлял белым большое йосэ-прилипание $\bigcirc C$.

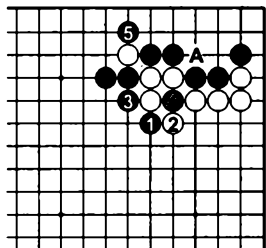


Диа. 2

Диа. 2: Черные не уступают

С учетом сказанного черные выбегают ❶ и ❸, но здесь они будут сокрушены разрезанием ❹ и спуском ❺. Из этого следует, что черным нужно усилить игру – сделать ход, достаточно срочный, чтобы белым не хватило времени на ❻ и ❼.

Если вместо ① пойти ●А, то белые продлятся ②. Это просто уменьшает возможности черных.



Диа 3

Диа. 3: ❶ – тэсүдзи

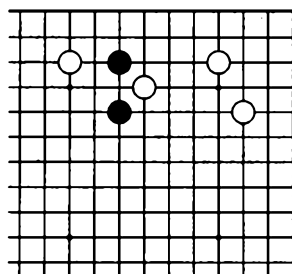
Черные обжимают при помощи атаки ②. На взятие ② черные дают атаку ③, оставляя белых с плохой формой. ④ – подходящий ход для защиты. В этой форме у белых нет плотности, о которой можно было бы вспоминать с гордостью.

Если вместо ② белые сопротивляются ходом ③, то черные соединяются ④. Все дело в том, что угроза ситё косвенно предупреждает ход $\odot A$.

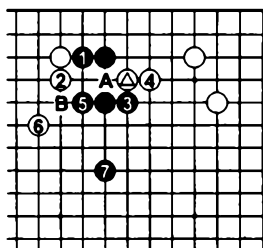
Задача 3: Нажим

Если вы начинаете с утяжеления противника, то следующее кикаси становится очевидным. Это помогает при спасении слабой группы.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё»



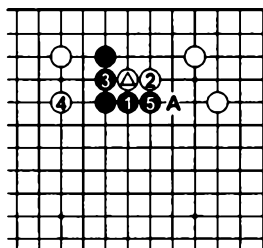
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Плюсы и минусы

Разумеется, когда белые играют нодзоки $\triangle$, они ожидают $\bullet$ А, после чего они смогут прыгнуть $\circ$ В. Но черные нажимают $\bullet$ 1 и $\bullet$ 3, а затем продлеваются $\bullet$ 5. Это делает форму белых плохой – белые сыграли нодзоки с двух сторон соединения бамбук, но они и укрепили верхнюю сторону. Не совсем ясно, выгоден ли итоговый результат черным. Вместо $\bullet$ 3 возможно просто играть $\bullet$ 5.

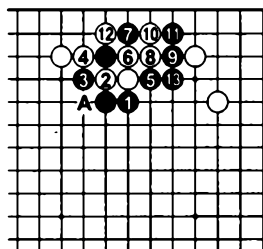


Диа. 2

Диа. 2: $\bullet$ 1 дает сдachi

Если черные нажимают $\bullet$ 1, то белые несомненно сыграют $\circ$ 2. Теперь черные соединяются $\bullet$ 3. В этой форме $\bullet$ – мощный ход, так что черным не нужно бояться хода $\circ$ 4. Белых заставили соединить два камня и в результате этого черные обезопасили свою группу.

$\triangle$ создает впечатление чрезмерности, перебора. Обычно просто прыгают $\circ$ 4, а затем следует $\bullet$ А.



Диа. 3

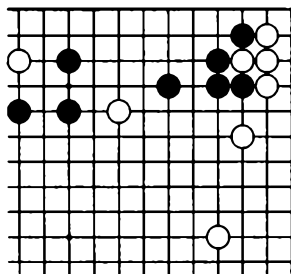
Диа. 3: Ловушка черных

$\circ$ 2 и $\circ$ 4 – несколько неразумны. После варианта от $\bullet$ 5 до $\bullet$ 13 белые попадают в ловушку черных. После нажима $\bullet$ 2 вместо $\circ$ 4 у белых практически нет ничего лучше оттягивания $\circ$ 5, а затем после занятия $\bullet$ 4 белые должны завязать борьбу, начиная с разрезания $\circ$ А. Вместо $\circ$ 8 у белых на самом деле нет выбора, кроме как взять ходом $\circ$ 12 и позволить провести сжатие.

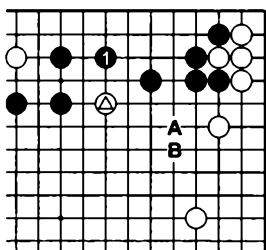
Для черных сжатие $\bullet$ 7 – тэсудзи для получения темпа.

Задача 4: Прижатие

Это широко используемое тэсудзи, в котором вы перед защитой своих позиций парируете формирующий ход противника своим, делая его форму тяжелой.



Ход черных

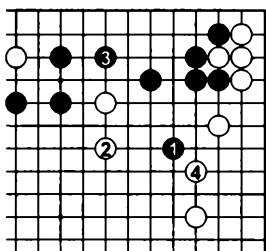


Диа. 1

Диа. 1: Услужливо

Черные могут надежно защититься ходом ①, но теперь белые сочтут ② легким и не станут выводить его сразу. На самом деле белые скорее всего прыгнут ③А, собираясь пожертвовать ④.

Разумеется, черные могут играть **1**, намереваясь следующим ходом сыграть **OB**, но здесь не покидает чувство, что черные чересчур услужливы.

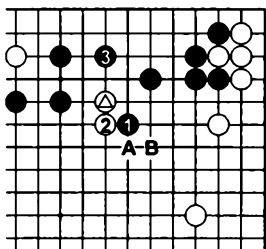


Диа. 2

Диа. 2: Укрепляя белых

Атака с большим размахом ходом ❶ – мощный ход. Однако прыжок ❷ практически сэнтэ, а после защиты белыми правой стороны ходом ❸ все достижения черных сводятся к укреплению противника.

После хода ❶ бойцовский дух скорее всего требует от черных ответа на ❷ – ❹ и обмена, но прыжок белых ❸ довольно велик. Это было бы нехорошо для черных.



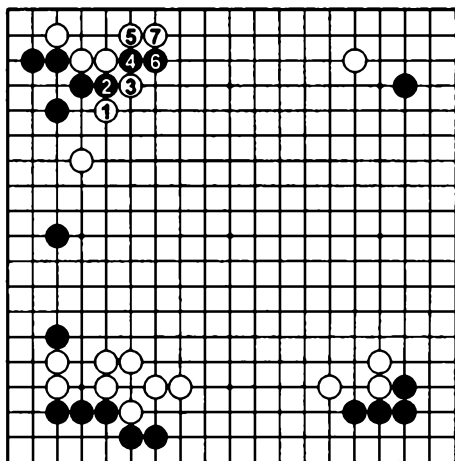
Диа 3

Диа. 3: ❶ – тэсүдзи

Черные прямо нажимают ①, вынуждая ②, а затем возвращаются для защиты ③. Затем, если белые играют, например, O A , то черные сыграют контрхиз $\bullet \text{B}$, атакуя центр. Также возможно, что черные найдут хороший шанс для вторжения справа.

Если вместо ② белые занимают ③, то черным хорошо заблокировать белых внутри, занимая ④. На самом деле ④ – небольшой перебор.

Пример из практики 19: Прижимание



Запись партии 19

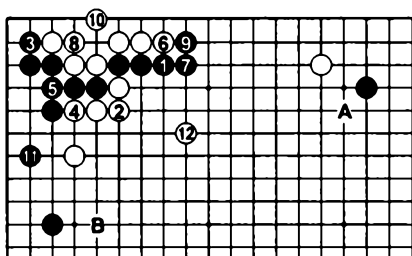
18-я лига Хонинбо

Белые: Кадзивара Такэо

Черные: Китани Минору

Можно привести много примеров, когда форма невыгодна локально, но в контексте всей доски дает преимущество. Вы вызываете контратаку противника и находите достойное применение камням, которые уже находятся на доске.

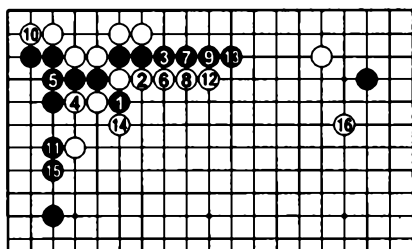
После прижимания ① бойцовский дух приводит черных к такому ответу: нажиму ② и разрезанию ④. Цель выполнения наружу понижу ходами ⑤ и ⑦ в том, чтобы утяжелить эти камни черных и сочетать игру против них с планами в верхнем правом углу.



Вариант 1

Вариант 1: Центр становится плотным

Если черные продлеваются ①, то белые соединяются ② и продолжают борьбу. Продлевание ⑥ – форсированно, так что группа на верхней стороне живет. После этого мы можем себе представить вариант вплоть до ⑫. У белых здесь хорошие шансы – можно нацелиться на прижимание ①А или накрывание ①В.



Вариант 2

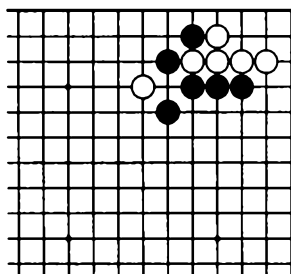
Вариант 2: Продолжение партии

На самом деле, в партии черные предпочли вбросить разрезание ①, вынудив перед продлеванием ② ответ белых. Последовал вариант до ⑫. Черные соединились на левой стороне и у них есть кикаси ①А, но после прижимания ①В белые могут вести атаки на две группы.

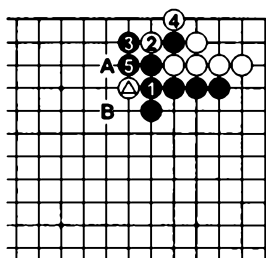
Задача 5: Прилипание

Когда ваш противник пытается вынудить вас отвечать, желательно иметь в запасе идею по противодействию ему. Если вы играете податливо, то камни вашего соперника станут легкими.

Эта позиция взята из «Кацуго Симплё».



Ход черных

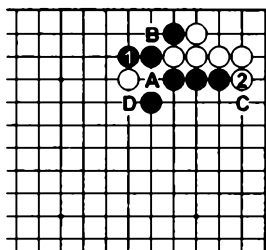


Диа 1

Диа. 1: Услужливо

Если черные соединяются ❶ и позволяют белым разрезать ❷ и забрать камень ходом ❸, тогда даже стильное и активное соединение ходом ●А (вместо ❸) сделать будет непросто. Если бы белые сначала взяли камень ходами ❷ и ❸, а затем сыграли △, то черные не соединялись бы ❶ – они играли бы ●В.

Если белые полностью игнорируют эту ситуацию, то соединение ♘ даст сэнтз. Черные не должны отвечать ходом ♙ на ♘.

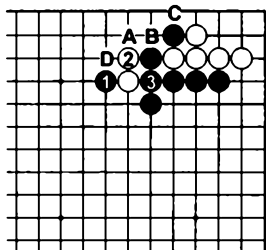


Диа 2

Диа. 2: Адзи остается

Если ситё благоприятствует черным, то они могут рассмотреть защиту ходом ❶. Теперь белые не могут резать $\odot A$, а взятие $\odot B$ – готэ. Однако белые поворачивают ❷, а на $\bullet C$ они могут переключиться в другое место. В какой-то момент белые также могут выставить прерыватель ситё и угрожать разрезанием $\odot A$.

Если вместо $\bullet$ черные играют $\bullet D$, то белые сразу же разрежут $\bigcirc A$.



Диа 3

Диа. 3: ❶ – тэсүдзи

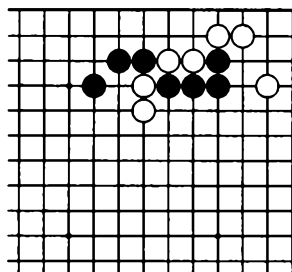
Черные прилипают ①, а на ② соединяются ③, оставляя белых с тяжелой формой. ●А будет сэнтэ против угла, так что белые должны жить после ○В, ●А, ○С, но теперь черные могут быть вполне довольны после захвата двух камней в ситё ходом ●D.

Если белые избегают ② и всего остального, то черные могут сыграть ●А, устраняя любые остатки плохого адзи в сэнтэ.

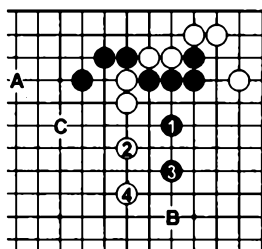
Задача 6: Прилипание

Черных разрезали надвое и если они каждым ходом будут защищать лишь одну из групп, то белые заставят их побегать. Черным нужно поискать возможность изменить ход событий: попробовать сделать два белых камня тяжелыми и обустроить обе свои слабые группы.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

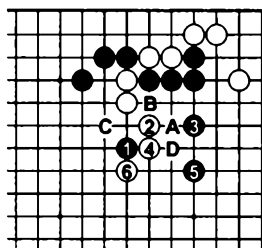


Диа. 1

Диа. 1: Не хватит сил

Черная группа справа кажется в несколько большей беде, так что выпрыгивание ① представляется естественным. Однако это позволяет белым развиваться ходами ② и ④. Затем белые могут взять в клещи ○А или накрыть ○В, так что черным тяжело.

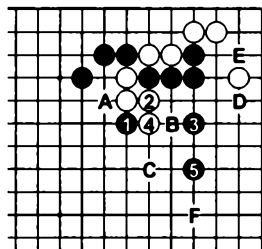
Вместо ④ также возможно сначала атаковать ○А, а после ●С продолжить ④.



Диа. 2

Диа. 2: Худшее из лучшего

Черные накрывают ① и ожидают, как ответят белые. На ② черные выпрыгивают ③ и ⑤. Белым нужно защищаться ⑥, так что их развитие медленнее, чем на предыдущей диаграмме. Если вместо ② белые играют ○А, то черные могут нажать ●В. Если вместо ② белые играют ○С, то черные строят форму ●D, косвенно защищая группу на верхней стороне. Однако у черных есть способ сыграть еще лучше.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

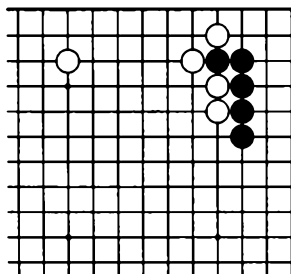
В этой позиции прилипание к носу ① – превосходное тэсудзи. На ② черные выпрыгивают ③ и ⑤, и развитие белых замедлено, даже по сравнению с предыдущей диаграммой.

Если вместо ② белые играют ④, то черные могут резать ⑥. Если вместо ② белые играют ○А, то черные строят форму ●В, а форма белых становится ужасной.

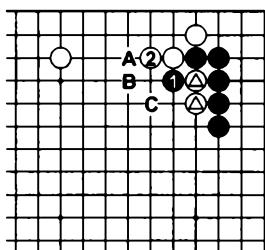
Если после показанной серии белые играют ○С, мы можем ожидать продолжение ●D, ○E, ●F.

Задача 7: Прилипание

Рассматриваемый прием включает широко используемое тэсудзи для утяжеления камней противника, чтобы вы могли атаковать его целиком. Это также и своего рода выясняющий ход – продолжение меняется в зависимости от ответа другой стороны.



Ход черных

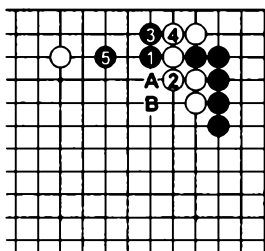


Диа. 1

Диа. 1: Отдать много, получить мало

Видя слабый пункт, черные могут пожелать атаковать напрямую ходом ①, но это ничего им не дает. Белые укрепляют свою главную группу ходом ②, жертвуя камни ③. Если черные станут забирать два камня, то белые получают несколько кикаси – эта предполагаемая выгода может стать проблемой для черных.

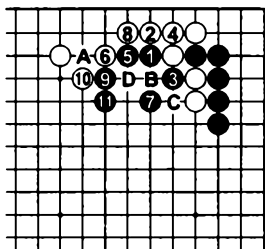
Кроме ① черные получат немного и от ●А, ②, ●В, ○С.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные прилипают ①, а на ② они опускаются ③, вынуждая белых соединиться в одну длинную цепь. В определенном смысле белые стали сильнее, но поскольку пять черных камней справа ни в какой опасности не находятся, черные могут спокойно строить базу ходом ⑤ и использовать ее для атаки белых. Если вместо ② белые играют ④, то ●А или ●В вынудит белых соединиться.

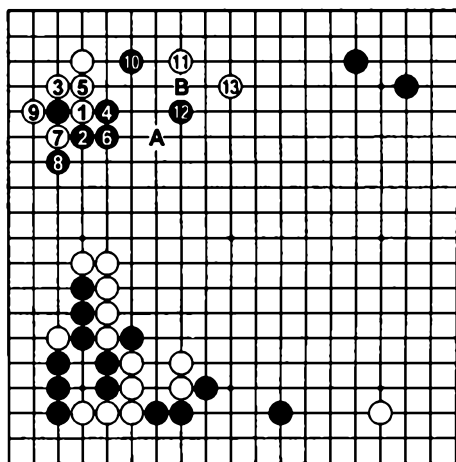


Диа. 3

Диа. 3: Белые пытаются управиться

Если белые хотят избежать утяжеления, то они могут рассмотреть ханэ ② и попытку совладать со слабой группой прилипанием ⑥. Но после серии к ●11 белые были прижаты в довольно низкую позицию – это трудно вынести. Если вместо ⑥ белые играют ⑧, черные все равно сыграют ⑦, намереваясь прилипнуть ●А. Если вместо ⑥ белые занимают В, то ●С, и если теперь ⑥, то ●D.

Пример из практики 20: Прилипнуть и блокировать



Запись партии 20

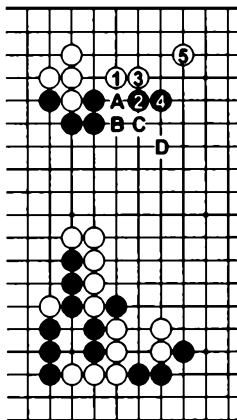
1810 г.

Белые: Хонинбо Дзёва

Черные: Сакурай Читацу

Вариант 1: Черные легки

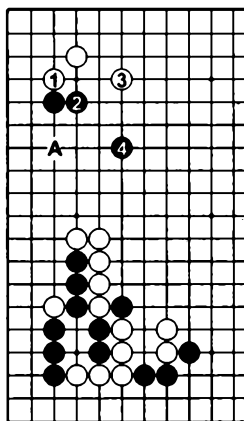
① и ③ – обычный способ атаки, но если черные играют легко ходом вроде ④, то плотность белых на нижней стороне в игру не вступит. Еще хуже будет вместо ① зажимать в клещи ходом ●А – это приведет к переконцентрации.



Вариант 2

Локально этот способ прилипания и блокирования укрепляет территории обеих сторон, но в зависимости от окружающих обстоятельств и ситуации на всей доске он может также быть использован в качестве тэсудзи для утяжеления и атаки противника.

Прилипание ① и блок ③ нацелены на атаку, извлекая преимущество из силы белых на нижней стороне доски. Черным лучше было бы сыграть легко ходом ●А вместо ⑥ или ходом ●В вместо ⑩. А так все складывается в пользу белых после ⑪ и ⑬.



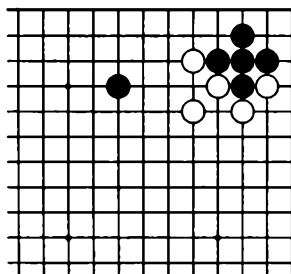
Вариант 1

Вариант 2: Атака с большим размахом

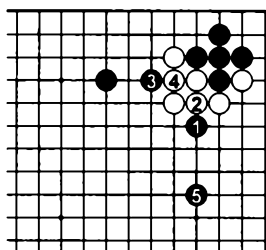
В Записи партии разрезание ⑦ и взятие ⑨ слишком уж ориентированы на территорию. Было бы лучше атаковать с большим размахом таким ходом ①. Белые получают прибыль на верхней стороне по ходу развития атаки. Вместо ⑤ белые могут также резать ①А, ●В, ①С, но затем черные могут пожертвовать несколько камней после хода ●D.

Задача 8: Нодзоки

Когда для нодзоки есть много мест, то очень важен порядок ходов. Вам следует играть нодзоки в таком порядке, который максимально затрудняет сопротивление.



Ход черных

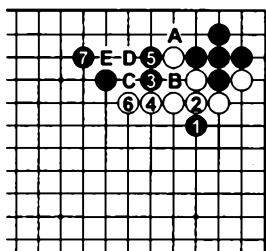


Диа. 1

Диа. 1: ❶ и ❸ – правильный порядок ходов

Черные должны сыграть нодзоки ❶, начиная со своей слабой стороны (и сильной стороны противника). Если белые не соединяются ❷, то черные режут ❸ с атаки, так что у белых выбора нет, но они могут подумать перед соединением ❹.

Если же белые все же соединяются ❹, то черные ходом ❺ строят хорошую форму.

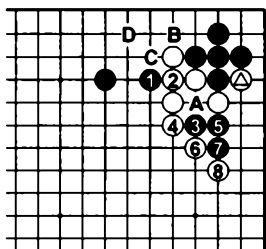


Диа. 2

Диа. 2: Сопротивление белых

Если позиция на доске такова, что белые не против отдать немного территории, то они могут форсировать ❹ и ❺. Вместо того чтобы выполнять роль цели атаки эта белая группа теперь обретает значительное влияние, так что белые подпортили планы черных.

Если черные пропускают ❷, то белые могут опуститься ○А, а на ●В белые увеличат свое влияние нажимом и разрезанием – ○С, ●D, ○Е.



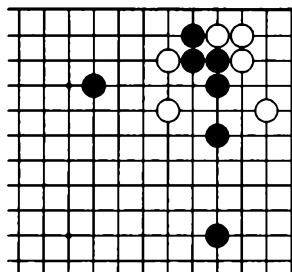
Диа. 3

Диа. 3: Обратный порядок ходов

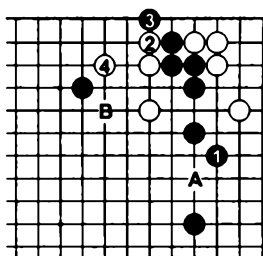
Если сначала черные играют нодзоки ❶, то когда они играют нодзоки ❸, белые, разумеется, будут сопротивляться ходом ❹. На ❺ белые играют двойное ханз ❻ и ❽, извлекая значительную выгоду из △. Если вместо ❹ черные занимают ❹, то белые соединяются ○А, а два черных камня становятся обузой. Вместо ❶ другой возможной формой будет ●В, ○С, ●D.

Задача 9: Нодзоки

Утяжеление формы противника перед защитой своей собственной группы – воплощение хорошего порядка ходов. Если ваш защитный ход сеет семена будущей атаки, то такой ход событий даже еще лучше.



Ход черных

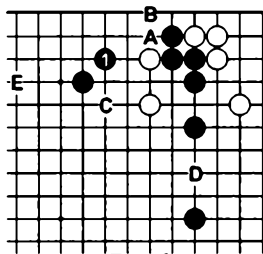


Диа. 1

Диа. 1: Неправильное направление

Верно, что ① занимает хороший пункт, предупреждая ускользание белых через тот же пункт. Но этот ход позволяет белым сыграть первыми на более важной верхней стороне ходами ② и ④, после чего кажется, что плотность черных становится не толще волоска. ① в А приведет к почти тому же.

Если белые хотят развиваться в центр, то вместо ② толчок в плечо **ОВ** будет легким способом достичь этого, также получая форму.

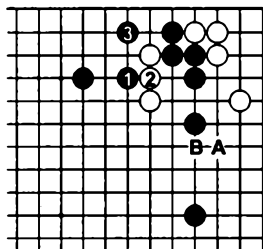


Диа. 2

Диа. 2: Камни белых легки

Если черные делают косыми ❶, то на ответ ❶А они в дальнейшем могут испортить форму белым при помощи ханэ ❷В. Однако после ❶ два белых камня легки. Белые теперь могут выбирать между побегом ❸С или разделением черных ❸D с жертвой двух камней.

Вместо ❶ черные могут рассмотреть прыжок ❷Е, но оставлять в покое два белых камня – неправильно.



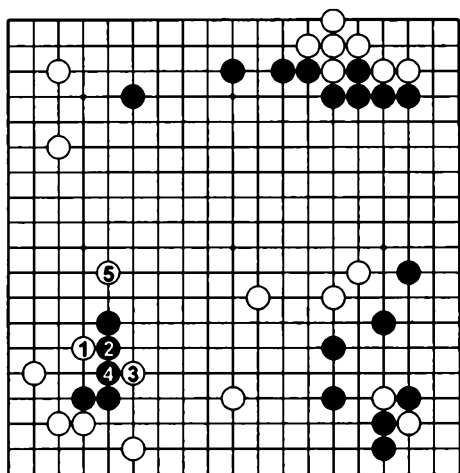
Диа. 3

Диа. 3: ① и ② – правильный порядок ходов

Нодзоки ① для утяжеления белых, а затем соединение ② составляют плотный способ игры. Черные не могут забрать эти три белых камня одним ходом, но пытаться убежать ими означает их утяжелить.

Белым будет трудно скакнуть ○А из-за блока ●В, еще больше ослабляющего три камня.

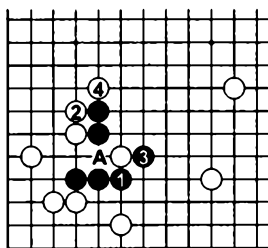
Пример из практики 21: Нодзоки



Запись партии 21
13-й Дзюдан, финальный
матч претендентов
Белые: Фудзисава Сюко
Черные: Рин Кайхо

Нодзоки – широко используемый прием для утяжеления соперника. Даже если камни противника не кажутся в подходящей для нодзоки форме, вы можете достичь своей цели, трепля его группу с двух сторон.

После ① необходимо играть ②. Теперь, когда белые играют нодзоки ③, соединение ④ дает черным плохую форму, а группа в целом становится тяжелой, так что белые могут атаковать блокированием выхода ⑤.

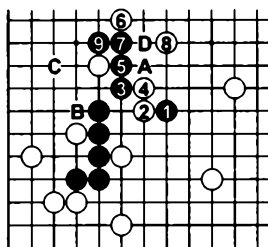


Вариант 1

Вариант 1: Тонут, но с хорошей формой

Предположим, что вместо ④ в Записи партии черные нажимают ① как здесь. Теперь на ход ③ черные занимают A и могут быть довольны, вынудив ответ белых вместо обратного. Однако после ② черным приходится играть ③, позволяя белым расширить левую сторону при помощи ханэ ④.

Локально ① и ④ дают хорошую форму, но с учетом ситуации на всей доске черным лучше следовать варианту из Записи партии, делая лучшее из возможного для тяжелой группы.



Вариант 2

Вариант 2: Продолжение партии

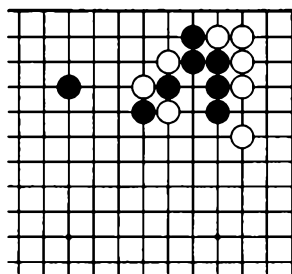
Продолжая Запись партии, черные прыгнули ①, приглашая ② для получения темпа ходами ③ и ④. Вместо ① другие попытки наталкиваются на атаку: на ход ② последовал бы ответ ○A, на ③B – ○C, на ④ – ○D. Пытаться ускользнуть прямолинейно означает следовать желаниям белых.

После ⑤ белые играют ⑥ и ⑦, используя для атаки бесконтактные ходы.

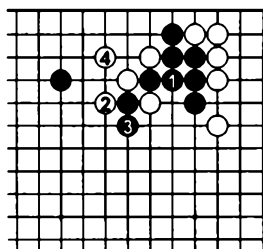
Задача 10:

Прочное продлевание

Если противник применяет некорректные приемы, то вы должны перехватить инициативу и контратаковать. В этой позиции белые попытались применить тэсудзи для ухудшения вашей формы. Вы можете контратаковать тэсудзи, утяжеляющим белых.



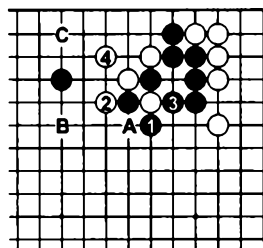
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Ужасная форма

Если на атари белых черные реагируют соединением ①, то белые ходами ② и ④ переключают задачу, после чего позиция черных быстро становится сложной. Черных разрезали надвое, у них слабый глазной потенциал – трудно поверить, что битва происходит в том месте, где была сфере влияния черных. Взятие ① не окажет на черных никакого реального воздействия, черным не нужно там соединяться.

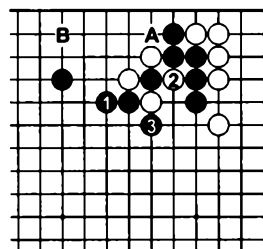


Диа. 2

Диа. 2: Сложно

Встречное атари ① немного лучше. На ② черные берут камень ходом ③. Группа черных получает хороший глазной потенциал и плотность и угрожает правому верхнему упу.

Однако, следует сказать, что урон, нанесенный разделением верхней стороны ходами ② и ④, велик. Вместо ③ соединение ●А создало бы форму для запыриания белых, но после ④, ●В, ○С черные все равно не могут быть довольны:



Диа. 3

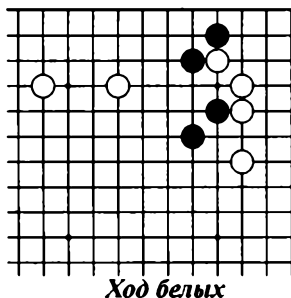
Диа. 3: ① – тэсудзи

Черные продлеваются ①, а на взятие ② блокируют ③. Теперь белые ничего не могут поделать. Этот ход ① отнимает у белых первоначальную цель и теперь мы можем ожидать однонаправленную атаку.

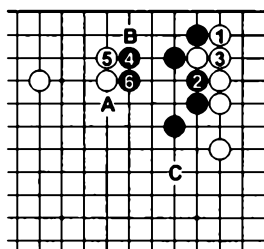
Белые попытаются выжить ходами вроде блокирования ○А или скольжения ○В. Но даже если это им удастся, черным все равно хорошо.

Задача 11: Зажим

Перед возвращением к защите своей слабости вы делаете быструю атаку слабости соперника, уменьшая его возможности по управлению своей группой. Зажим работает в сочетании с нодзоки сверху и снизу.



Ход белых

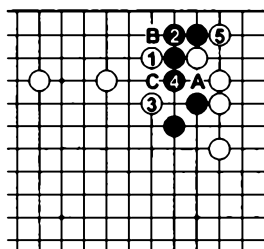


Диа. 1

Диа. 1: Не хватает духа

Простое блокирование ① позволяет черным нанести атаки ② и комфортно устроиться ходами ④ и ⑥. Если после этого ○А, черные могут выжить в любой момент ходом ●В. Вместо ④ черные могут также прыгнуть ●С.

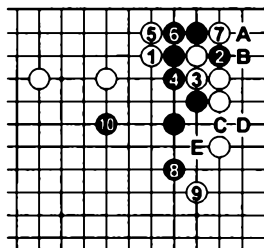
Это сделано в угоду черным. Если белые собираются бороться, первый ход – их единственный шанс.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые зажимают ①. Если черные соединяются ②, то белые играют нодзоки ③ и соединяются ⑤. Позиция выглядит так, что черные вряд ли смогут легко управиться с этой группой. Альтернативы ходу ② не работают: атаки ●А было бы бессмысленным. ●В приглашает ответ ④, а после ●С белые могут разделять, потому что ход ② – атаки. Вместо ③ белые могут также сыграть нодзоки ○С.



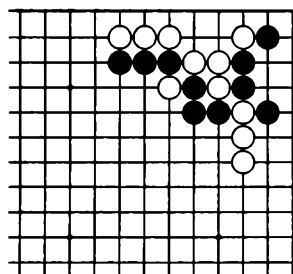
Диа. 3

Диа. 3: Соединение как часть процесса

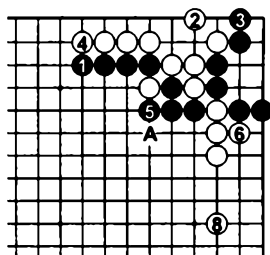
Один из путей сопротивления черных состоит в нанесении атаки ② и соединения ④. Даже после разрезания ⑦ остается возможным йосэ-ход ●А. Кроме того, черные могут нацелиться на прорыв с помощью ко после ●В, ○А, ●С, ○D, ●Е. Локально нет большой разницы между Диа. 1 и Диа. 3, но с глобальной точки зрения белые довольны разрушением планов черных.

Задача 12: Ханэ

Здесь идея в том, чтобы вместо того чтобы резать противника самому, вынудить его соединиться, а затем атаковать всю группу. Вы не найдете правильного хода, если вас ослепит блеск мелких приобретений.



Ход черных

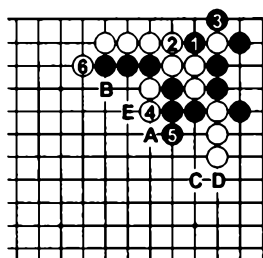


Диа. 1

Диа. 1: Прочное продлевание

Возможно, первая мысль, приходящая на ум, – продлевание ①. Это на самом деле ключевой пункт для получения влияния, так что для черных этот ход не должен оказаться слишком плохим.

Белые отыграют сэнтэ ② и выживут ходом ④. После взятия ⑥ результат – равный. Вместо ④ белые могут подумать о ходе ⑤, но поскольку им нужно вернуться и пойти на верхней стороне, то эта борьба неразумна.

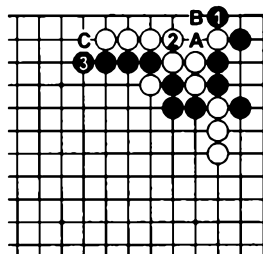


Диа. 2

Диа. 2: Разрезание и взятие

① и ③ дают много, но после ④ и ⑥ центральные камни черных внезапно оказываются в беде. Если после этого ●А, ○В, ●С, то затем после ○D белым совсем неплохо.

В порядке дискуссии предположим, что вместо ④ белые просто играют ханэ ⑥, обменивая его перед продлением на правой стороне на ●Е. Сравните это с предыдущей диаграммой, и проблема хода ① станет очевидной.



Диа. 3

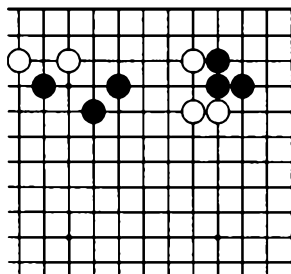
Диа. 3: ① – тэсудзи

Оборачивание снизу при помощи ханэ ① – элегантное тэсудзи. Если белые не соединяются, черные режут ② и забирают четыре камня. Если вместо ② белые соединяются ○А, то черные наносят атари ●В, и белые просто остаются с худшей глазной формой.

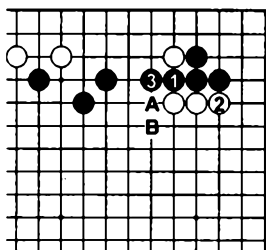
Черные продлеваются ③ и, таким образом, успевают сыграть и в углу, и на стороне. Белым все еще нужно ползти ○С.

Задача 13: Поворот

Когда в битве наступает затишье, бывает, что самое мощное продолжением — забыть о разрезании и позволить противнику соединиться, чтобы атаковать его как единое целое.



Ход черных

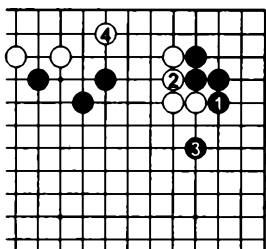


Диа. 1

Диа. 1: Неправильное направление

Продавливание ① — обычная идея, но у территории черных на верхней стороне имеется пустой подол, а если белые ходом ② изменяют направление, то они могут занять пращарм на правой стороне. Это непривлекательный вариант для черных.

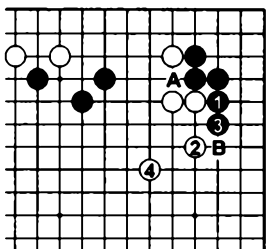
Если черные пропускают ход ③, занятие белыми пункта ③ будет жестким, метящим в нехватку дамз черных в углу. Если вместо ③ черные играют ханз ●А, то ○В, и снова возможность разрезания ③ неприятна.



Диа. 2

Диа. 2: ① - тэсудзи

Поскольку верхняя сторона имеет сравнительно небольшую ценность, то черные должны повернуть ①, позволяя белым соединиться ②. Черные получают шанс сыграть первыми на девственной территории правой стороны. Это позволяет белым соединиться ④, но это тонкая форма, так что у черных множество целей для преследования. ① — ключевой пункт для определения, станут или нет три камня в углу испытывать нехватку дамэ, а еще ключевой пункт для выбивания базы белых.



Диа. 3

Диа. 3: Белые избегают верхней стороны

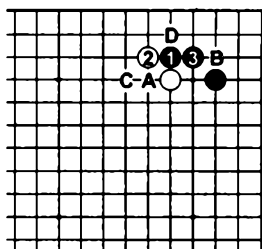
Соединение ○А — как раз то, чего хотят черные, так что белые вопреки этому легко развиваются в центр ходами ② и ④, обеспечивая себе некоторые возможности влияния на правую сторону. Стоит белым укрепиться, как ход в А станет большим территориальным ходом.

После ④ по крайней мере на ближайшее время А и В — миаи, так что белым удалось уклониться от атаки черных.

Тэсудзи для создания слабостей

Тэсудзи, эксплуатирующее слабость, легки для понимания, но мы склонны упускать предшествующий шаг – тэсудзи для создания слабости. Цель создания слабостей в принуждении противника защищаться, так что вы уже за счет сэнто получаете определенную выгоду. Но если противник сможет защититься с хорошей формой, ходом, обещающим некоторые будущие выгоды, то играть на создание слабостей бессмысленно. Вам нужно создавать слабости, которые трудно исправить, или создавать две слабости так, чтобы противник мог защитить только одну.

Сначала давайте рассмотрим некоторые примеры совершенно обычных тэсудзи для создания слабостей.

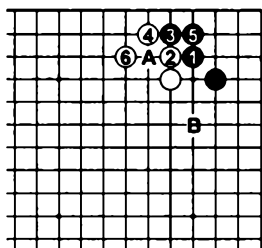


Диа. 1

Диа. 1: Прилипнуть и оттянуться

Черные прилипают ① и оттягиваются ③, оставляя пункт разрезания А. Разница в территории при сравнении с противоположным случаем, когда сначала белые прилипают ①В, будет довольно велика.

После этого белые соединятся ②А или ④С, получая влияние вдоль стороны. Обмен территории в углу на влияние на стороне примерно равный, а этот вариант – дзэски. Вместо ③ ход ⑤D имел бы похожие характеристики.

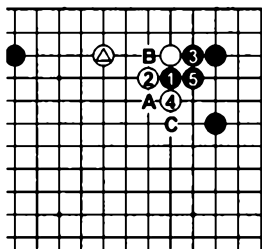


Диа. 2

Диа. 2: Хорошая форма для защиты

Если черные играют косуми ①, после чего ханэ ③ и соединение ⑤, то это тоже оставляет точку разрезания ②А. Тем временем черные укрепили территорию в углу, так что вы можете подумать, что результат похож на результат с Диа. 1. Однако после защиты ⑥ белые получают идеально гибкую форму, которую невозможно атаковать.

Если ситё благоприятно, то белые могут даже рассмотреть ①В вместо ⑥.



Диа. 3

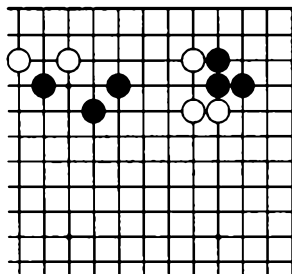
Диа. 3: Прилипнуть и шлепнуть

Для усиления угла в данном случае черные могут играть ① в сочетании с ③. Это тэсудзи, создающее слабость. После атари ④ черные получают плохую форму, но если ②А, то у черных все еще есть разрезание ⑤В, тогда как ①В будет переконцентрацией и даст черным шансы на развитие прилипанием ⑥С.

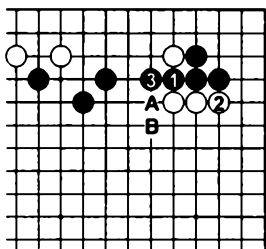
Если вместо ③ черные играют ④ или ⑥, то ② послужит защите пункта разрезания В.

Задача 13: Поворот

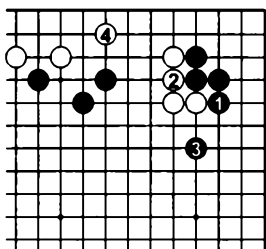
Когда в битве наступает затишье, бывает, что самое мощное продолжением – забыть о разрезании и позволить противнику соединиться, чтобы атаковать его как единое целое.



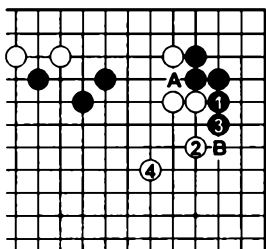
Ход черных



Диа. I



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 1: Неправильное направление

Продавливание ① – обычная идея, но у территории черных на верхней стороне имеется пустой подол, а если белые ходом ② изменяют направление, то они могут занять пращарм на правой стороне. Это непривлекательный вариант для черных.

Если черные пропускают ход ①, занятие белыми пункта ② будет жестким, метящим в нехватку дамэ черных в углу. Если вместо ① черные играют ханэ ●А, то ○В, и снова возможность разрезания ③ неприятна.

Диа. 2: ❶ - тэсүдзи

Поскольку верхняя сторона имеет сравнительно небольшую ценность, то черные должны повернуть ❶, позволяя белым соединиться ❷. Черные получают шанс сыграть первыми на девственной территории правой стороны. Это позволяет белым соединиться ❸, но это тонкая форма, так что у черных множество целей для преследования. ❶ – ключевой пункт для определения, станут или нет три камня в углу испытывать нехватку дамэ, а еще ключевой пункт для выбивания базы белых.

Диа. 3: Белые избегают верхней стороны

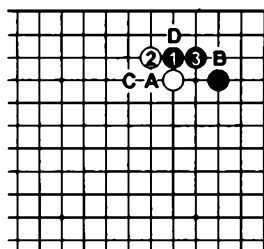
Соединение OA – как раз то, чего хотят черные, так что белые вопреки этому легко развиваются в центр ходами ② и ④, обеспечивая себе некоторые возможности влияния на правую сторону. Стоит белым укрепиться, как ход в A станет большим территориальным ходом.

После ④ по крайней мере на ближайшее время **A** и **B** – миаи, так что белым удалось уклониться от атаки черных.

Тэсудзи для создания слабостей

Тэсудзи, эксплуатирующее слабость, легки для понимания, но мы склонны упускать предшествующий шаг – тэсудзи для создания слабости. Цель создания слабостей в принуждении противника защищаться, так что вы уже за счет сэнто получаете определенную выгоду. Но если противник сможет защититься с хорошей формой, ходом, обещающим некоторые будущие выгоды, то играть на создание слабостей бессмысленно. Вам нужно создавать слабости, которые трудно исправить, или создавать две слабости так, чтобы противник мог защитить только одну.

Сначала давайте рассмотрим некоторые примеры совершенно обычных тэсудзи для создания слабостей.

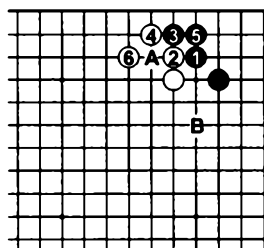


Диа. 1

Диа. 1: Прилипнуть и оттянуться

Черные прилипают ① и оттягиваются ③, оставляя пункт разрезания А. Разница в территории при сравнении с противоположным случаем, когда сначала белые прилипают ①В, будет довольно велика.

После этого белые соединятся ②А или ④С, получая влияние вдоль стороны. Обмен территории в углу на влияние на стороне примерно равный, а этот вариант – дзэски. Вместо ③ ход ④D имел бы похожие характеристики.

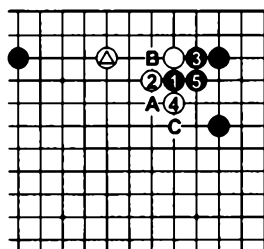


Диа. 2

Диа. 2: Хорошая форма для защиты

Если черные играют косуми ①, после чего ханз ③ и соединение ⑤, то это тоже оставляет точку разрезания ②А. Тем временем черные укрепили территорию в углу, так что вы можете подумать, что результат похож на результат с Диа. 1. Однако после защиты ⑥ белые получают идеально гибкую форму, которую невозможно атаковать.

Если ситё благоприятно, то белые могут даже рассмотреть ①В вместо ⑥.

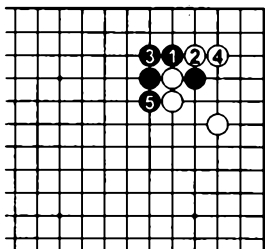


Диа. 3

Диа. 3: Прилипнуть и шлепнуть

Для усиления угла в данном случае черные могут играть ① в сочетании с ③. Это тэсудзи, создающее слабость. После атари ④ черные получают плохую форму, но если ②А, то у черных все еще есть разрезание ⑤В, тогда как ①В будет перецентрацией и даст черным шансы на развитие прилипанием ⑥С.

Если вместо ③ черные играют ④ или ⑥, то ② послужит защите пункта разрезания В.

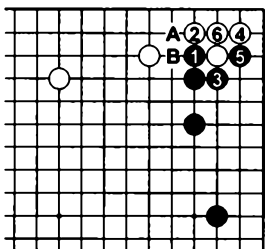


Диа. 4

Диа. 4: Блок

Черным нужно сначала блокировать ①. Это ставит белых перед выбором: резать справа или слева, но после разрезания черные включаются в действие и у них появляется множество путей для игры этими слабыми камнями.

Вместо ① простое ③ или ход ② позволил бы белым продавиться, приводя к форме, в которой у белых нет никаких проблем.

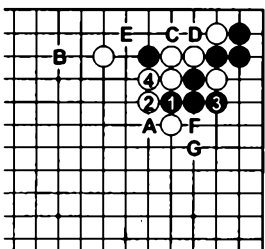


Диа. 5

Диа. 5: Блок изнутри

Черные блокируют изнутри ①. Простое ③ позволило бы белым занять ①, соединяясь без слабостей.

Ханэ ② тоже тэсудзи: им подразумевается ответ ⑥ на ●А, делая пункт разрезания ○В. Если черные планируют защищать правую сторону, то они блокируют ③. Это надлежащий порядок ходов.

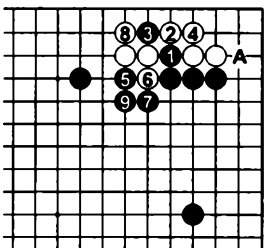


Диа. 6

Диа. 6: Нажим

Черные должны уверенно нажать ①. После ② черные возвращаются ходом ③, а много позже могут воспользоваться шансом использовать пункт разрезания А. Если вместо ④ белые соединяются ○А, то черные приближаются ●В; после этого ●С, ○Д, ●Е будет жестким вариантом.

Вместо ① ход ③ позволил бы белым прочно соединиться ходом в ①. Вместо ① ход ●F позволил бы ○G.



Диа. 7

Диа. 7: Нажим и разрезание

Черные нажимают ① и режут ③, готовя ⑤ и ⑦, которые используют нехватку дам у белых.

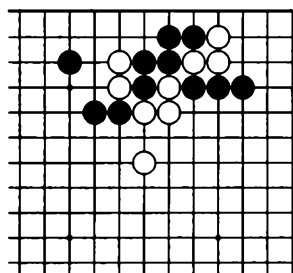
Если вместо ④ белые берут камень ходом ⑧, то черные режут ⑥, забирая два камня в центре.

Если черные пропускают нажим и разрезание и просто играют ⑤, то ⑥, ⑦, ○А, после которых на ① и ③ следует ⑧.

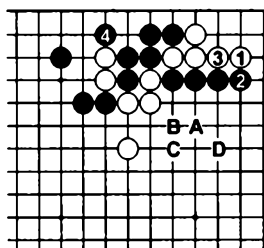
Задача 1: Блок

Случается, что простая защита своих камней создает слабость противнику.

Эта позиция взята из «Кацугу Симпё».



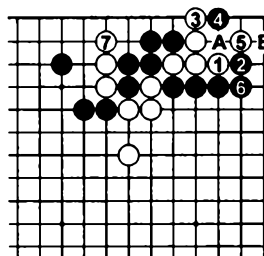
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Аннигиляция

Должны ли белые помогать камням справа или слева? Если вместо ① белые сыграют ④, то черные ходом ③ оставят белых ни с чем и даже без адзи. Так что если белые собираются делать ход здесь, он должен поддерживать камни в углу, но ходу ① не хватает упорства. Черные блокируют ②, и даже если теперь белые займут ④, то черные все равно выиграют сэмзай. Повторимся, даже если белые соединятся ③, способа выжить в углу у них нет. Если после этого ④А, то ●В, ④С, ④Д.

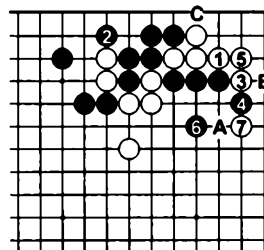


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

① создает плохую форму, но это ход что надо. На ② следует спуск ③ – еще один хороший ход, извлекающий преимущество из упорства, дающего угол. ⑦ выигрывает сэмзай в один ход.

Если вместо ② черные занимают ⑥, то белые снова опускаются ⑦. Вместо ③ немедленное блокирование ⑤ проигрывает сэмзай в один ход после занятия черными пункта ③: ④А, ⑥, ⑦, ⑥В. Вместо ④ ход ⑦ обеспечивал безопасность как черным, так и белым.



Диа. 3

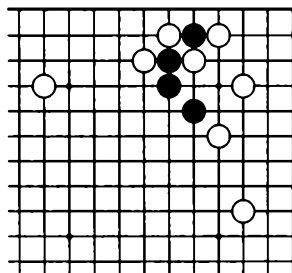
Диа. 3: Безопасно

После блока ① у черных нет выбора, только дать белым выжить в углу, но если черные засуетятся и сыграют ② сразу, то ханэ ③ даст черным неприятную форму с нехваткой дамэ. Ход ⑥ напарывается на прилипание ⑦. Если вместо ⑥ черные занимают А, белые то выживают ходом ④В, нацеливаясь на прилипание ⑥. Вместо ② занять 5, то ④С, ④ – хорошие ходы.

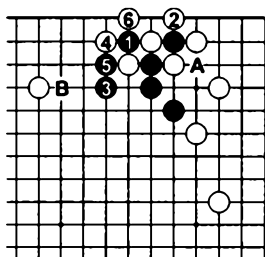
Задача 2: Прижимание

Если есть две слабости и вы полностью используете одну из них, то вторая может быть автоматически исправлена. Следовательно эффективной концепцией для тэсудзи будет извлечение определенных преимуществ из одной слабости, не затрагивая другой.

Здесь предположим, что ситё неблагоприятно для черных.



Ход черных

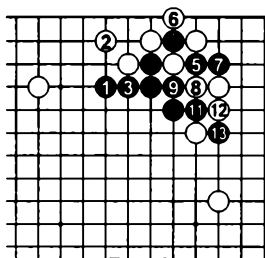


Диа. 1

Диа. 1: Сходит на нет

Если черные режут ①, то разрезание ② больше не будет возможным. Более того, ситё неблагоприятно, так что практически лучшее, что могут сделать черные – это прижать ③. После взятия белых ходами ④ и ⑥ черные ничего больше не могут выжать из этой формы.

В зависимости от ситуации в левом верхнем углу вполне может быть, что лучше для черных было вместо ③ играть ③В.

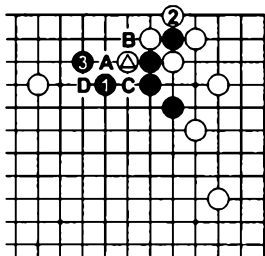


Диа. 2

④ – тэнуки, ⑥ в ▲

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прижимающий ход ① вместо любого из атари – тэсудзи. Если белые защищаются от разрезания с одной стороны ходом ②, то черные соединяются ③. Черные не только получили почти такую же форму как на предыдущей диаграмме, но, кроме того, если белые делают ход ④ в другом месте, то черные могут получить также кое-что и на правой стороне в варианте с ⑤ по ⑬. Ход ② кажется немного податливым.

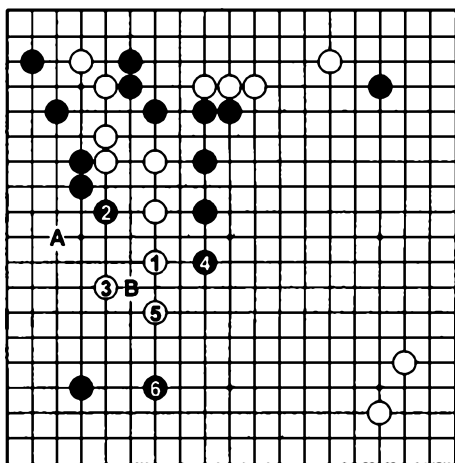


Диа. 3

Диа. 3: Бойцовский дух

Белые считают ▲ легким и сопротивляются построением поннуки ②, устраняя одним махом обе слабости. Найти следующий ход за черных довольно сложно. ●А мало что даст, если белые ответят ④В. Если ●С, то кажется, что белые замахнутся на большее ходом ④А. ③ – мощный ход. Если теперь ④А, то черные могут соединиться ●D и продолжать бороться.

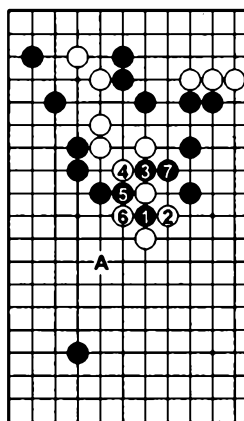
Пример из практики 22: Косуми



Запись партии 23
9-й матч на титул Мэйдзин, 2-я
партия
Белые: Рин Кайхо
Черные: Фудзисава Сюко

Когда у вашего противника есть слабость, то вместо прямой ее атаки вы можете направить развитие партии в некое благоприятное русло, поглядывая на слабость издалека. Если вы создаете слабость справа, это также помогает защитить левую сторону.

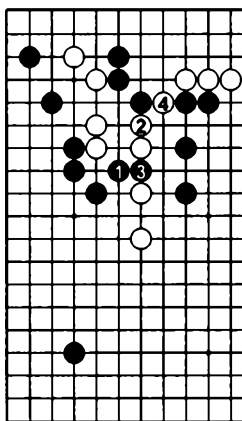
Если вместо ① хлопнуть по плечу ходом ②, то ●А, ○В строит надлежащую форму. После того, как черные приставляют серп к горлу белых ходом ②, центр белых внезапно становится тонким. Черные преследуют их с большим размахом ходами ④ и ⑥.



Вариант 1

Вариант 1: Клин

Если белые ничего не делают в центре, черные могут резать двойным клином ① и ③. Играя ○А, белые приготовили защиту: вместо ② белые могут занять ⑤, ⑥, ②.



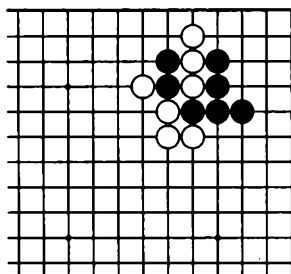
Вариант 2

Вариант 2: Косуми

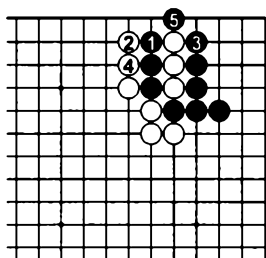
Черные могут также испробовать косуми ①, но они не могут делать его сразу – ничего хорошего не выйдет после ② и ④. Но поскольку у черных есть эта мишень, то укрепление связи с центром будет сэнтэ – это значит, что их центральная группа становится значительно плотнее.

Задача 3: Косуми

Есть много случаев, когда скромным изящным ходом вы можете создать слабость, так что оттягивание для защиты будет сэнтэ. Как черным следует захватить три белых камня?



Ход черных

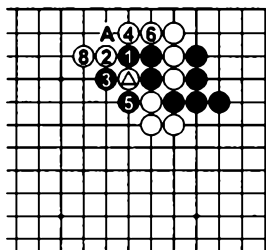


Диа. 1

Диа. 1: Готэ

После блокирования ① у черных три дамэ против двух у белых, так что черные выигрывают сэмэй в один ход. Однако, не стоит быть беспечным просто из-за того, что прибыль черных в углу велика. Белые прилипают ② и сжимают снаружи, получая влияние, которое нельзя игнорировать.

Все еще есть пункт разрезания А, но с этой формой должно многое случиться прежде чем черные смогут серьезно за нее взяться.



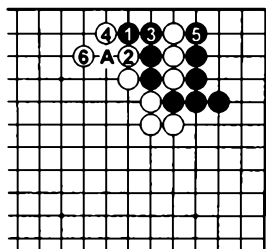
Диа. 2

Диа. 2: Сжатие

Поворот ① позволяет белым сжать ходами ②, ④ и ⑥. Черные просто создают для себя проблему. Форма черных тяжелая, так что по крайней мере, в ближайшее время они не могут атаковать белых в центре.

Если вместо ④ белые проявят достаточно любезности, чтобы соединиться ⑤, то ходами ●А, ③ и ⑥ черные захватят три камня и достигнут своей цели.

● в △



Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

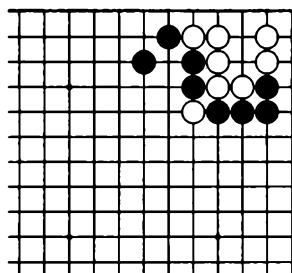
Черные делают косуми ①. Этот ход выглядит скорее обыкновенным, но после сокращения белыми дамэ ходами ② и ④, в А возникает точка разрезания и становится ясно, что это успех черных. После соединения ⑥ форма белых явно плотнее, чем на Диа. 1, но в середине партии разница в один ход невероятно велика.

Задача 4: Прилипание

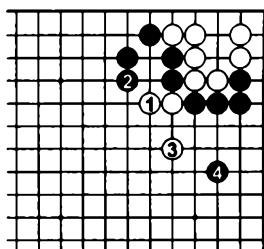
Этот способ – тэсудзи для увеличения слабости с помощью нехватки дамэ.

Позиция взята из «Кацуго Симпё».

Как белым следует использовать одиночный камень в центре?



Ход белых

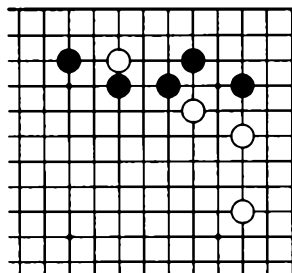


Задача 5:

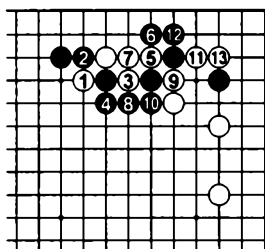
Разрезание в талии

Разрезание в талии кэйма – тэсудзи, которое применяется для очень разных целей. В сочетании с другими тэсудзи оно может быть на удивление эффективным.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



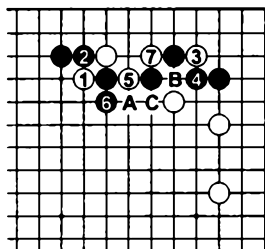
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Угловой клин

Без начального ханэ ① шанса претендовать на что-либо для белых здесь нет, и в какой-то момент белые несомненно сыграют угловой клин ⑤. Этот угловой клин воплощает мощную идею, а на ⑥ и ⑧ белые прорываются в угол в варианте до ⑬. Жертва на стороне довольно велика, так что трудно сказать, что белые здесь выиграли, но это явно лучше, чем быть попросту проглоченным. Если вместо ⑥ черные играют ⑩, то белые занимают пункт ⑧.

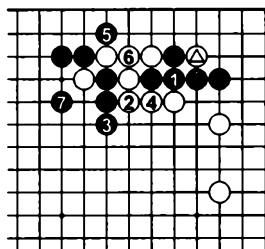


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Белые готовят неприятность разрезая ③ в талии кэйма. Эффект этого хода становится ясным после углового вклинивания ⑦: теперь на ●А белые могут играть двойное атари ①В.

Продолжая после ⑦, на ●С белые могут играть атари ①В, а затем убежать в центр ходом ①А. В отличие от предыдущей диаграммы у черных нет возможности обменять угол на сторону.



Диа. 3

Диа. 3: Продолжение

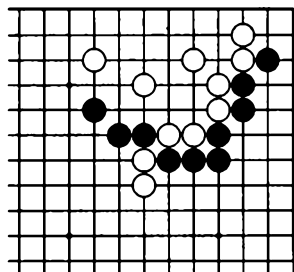
Продолжим предыдущую диаграмму: черные соединяются ①, надеясь сделать обмен ①△ на ①△ плохим для белых. Белые выходят ходами ② и ④. Атари ⑤ вынуждает белых строить плохую форму «солдатский шлем» – гол престижа для черных.

Атари ●А вместо ① ни к чему не приводит. После соединения ⑥ черным все равно придется вернуться в защиту ходом ①.

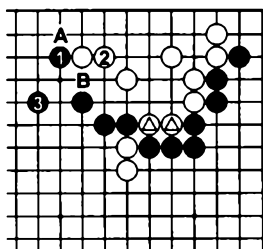
Задача 6: Разрезание в талии

Даже если ваша цель заключается в исправлении собственной формы, тэсудзи для создания слабости в лагере противника может оказаться эффективным. Это тэсудзи сочетает выбор правильной цели и поиск правильного приема.

Позиция взята из «Кацугу Симпё».



Ход черных

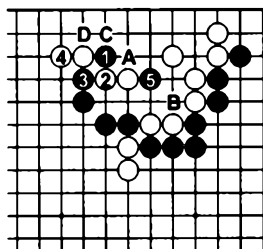


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно агрессивно

Прилипание ① позволяет белым оттянуться ②, после чего практически лучшее, что могут сделать черные – усилиться ③. Черные позволили белым легко отделаться. Камни ④ испытывают нехватку дам – черные должны найти способ извлечь из этого выгоду.

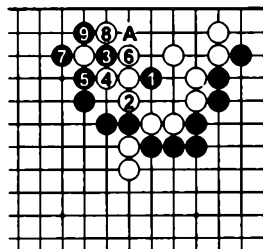
Вместо ② как ○А, так и ○В будут неразумны. Почему это так, будет ясно при разборе следующих диаграмм.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные режут ① в талии кэйма, а если белые сопротивляются ходами ② и ④, прилипание к носу ③ решает все вопросы. Черные угрожают ●А или ●В, и у белых нет хорошего ответа. Из этого следует, что ходом ④ у белых нет выбора: они должны нанести атаки ○А, позволяя черным построить форму после ④, ○С, ●D. Если вместо ② белые играют ○А, то черные прилипают ④.



Диа. 3

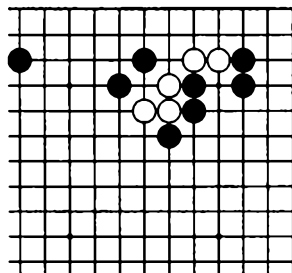
Диа. 3: Неправильный порядок ходов

Можно также сначала сделать прилипание ①, а после ② резать ③ в талии кэйма. Однако после варианта до ① обмен ① на ② можно считать подарком черных белым. С точки зрения территории этот обмен стоит четыре очка. Лучше сохранять решающий удар до тех времен, когда он вам реально понадобится.

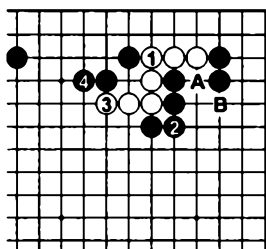
Если вместо ④ белые играют ⑥, то последует ④, ⑥, ●А.

Задача 7: Нажим

Если наступает подходящий момент, то даже стандартный ход может оказаться тэсудзи. В этом случае нажим может завершить форму, делая слабость явной.



Ход белых

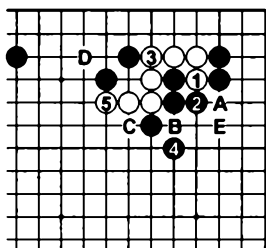


Диа. 1

Диа. 1: Тяжело

Соединение ① – совершенно нормальный ход. Кажется трудным найти для рассмотрения что-либо еще, но после соединения ② группа белых тяжела. В будущем эти камни наверняка попадут под атаку.

После соединения ② нажим ③ на А ни к чему не приводит – черные просто отойдут ④В.

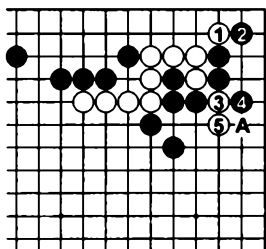


Диа. 2

Диа. 2: ① – правильный порядок ходов

Белые сначала нажимают ①. У черных нет выбора, кроме как сразу блокировать ②, и теперь белые возвращаются к соединению ③. И здесь белые могут посматривать в сторону слабостей А и В.

На ④ белые усилятся, начиная с хода ⑤, и будут ждать случая использовать слабость А. Белые могли также усилиться ходом ⑥С, собираясь ударить ⑦D. Если вместо ④ черные сыграют ⑧Е, то их центр будет тонким.



Диа. 3

Диа. 3: Увеличивая слабость

Вот один из примеров использования слабости в дальнейшем. После ханэ ① белые могут резать ③, отделяя центр. Если вместо ④ черные занимают ⑤, то белые опускаются ⑥ и у них больше дамэ при сэмэй в углу.

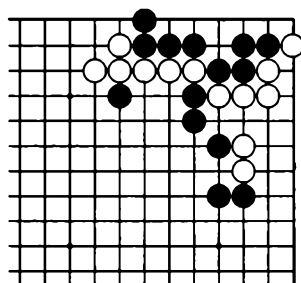
① – тэсудзи для увеличения слабости черных. Вместо ② соединение ③ увело бы их от беды. Если вместо ① белые просто разрежут ③, то черные захватят их, ходами ④, ⑤, ⑥А.

Задача 8:

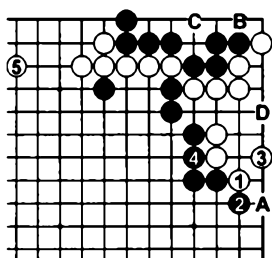
Нажим и разрезание

Перед выживанием нужно отыгрывать все кикаси. Если вы не огрызнетесь на противника, то, в большинстве случаев, позвольте ему усилиться, не оставив и следа от его слабости.

Ситё здесь не имеет значения.



Ход белых

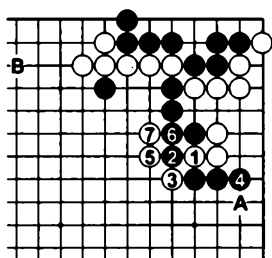


Диа. 1

Диа. 1: Железная стена

Спешка с выживанием ходами ① и ③ позволяет черным соединиться прочным ходом ④, формируя крепкую стену без слабостей. У белых нет выбора, кроме продлевания ⑤, так что черные получают еще и сэнтэ.

●А будет кикаси против белой группы справа – белым нужно будет защищаться ○В, ●С, ○D. Так что влияние черных здесь можно считать очень большим.

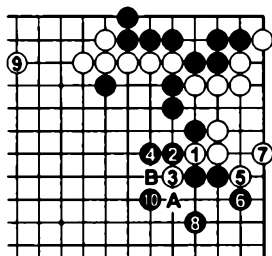


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые нажимают ① и режут ③. Если черные попытаются контратаковать ④, то белые выигрывают сэ-мэй после ⑤ и ⑦. Таким образом вместо ④ черные оттянутся ⑥.

Белые вместо ③ могут также сыграть сначала ханэ ④, обменивая этот ход на ●А. Однако когда белые играют ④, черные могут соединиться ③, и белым будет трудно сразу продолжить ○А, ●В.



Диа. 3

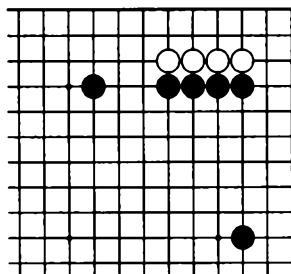
Диа. 3: У белых сэнтэ

После такого ④ белые выживают ходами ⑤ и ⑦, и если ситё неблагоприятно, то у черных не будет выбора – только отвечать ходами ⑧ и ⑩. Белые расширяются ⑨ и в отличие от Диа. 1 теперь уже сэнтэ у них.

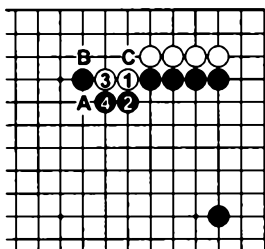
Однако, если ситё за черных, то вместо ⑧ они заберут камень ходом ●А, а после ⑨ построят пон-нуки ходом ●В – для черных этот результат не хуже, чем на Диа. 1.

Задача 9: Двойное ханэ

Двойное ханэ создает два пункта разрезания в вашей собственной позиции, так что это опасная форма, но если вы сможете с этим справиться, то это будет полезно: вы сделаете также точки разрезания в позиции противника.



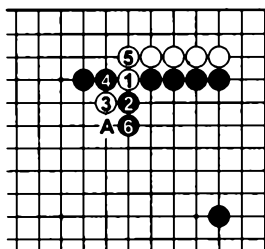
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

Ханз ① очевидно, но продолжать ударом ③ вульгарно. Белые создают точку разрезания А, но и создают себе позицию с нехваткой дам, как если бы черные сыграли ханз на голову двух камней. Если белые продолжают разрезанием ОА, то черные опустятся ●В и белым будет нужно отвечать – трудная борьба для белых. Если вместо ② белые соединяются ОС, то черные соединяются ④, и оказывается, что белые только помогли черным укрепиться.

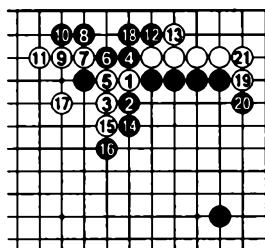


Диа 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсүдзи

Белые играют двойное ханэ ходами ① и ③. На ④ белые соединяются ⑤ – именно этого белые и хотели. Если черные оттягиваются ⑥, то белые могут когда-нибудь позже выбраться наружу ходом ОА. Если вместо ⑥ черные заберут камень в ситё, то белые могут пойти на тэсудзи, начинающееся разрезанием ⑥.

В любом случае именно так белые должны урегулировать эту позицию.



Диа. 3

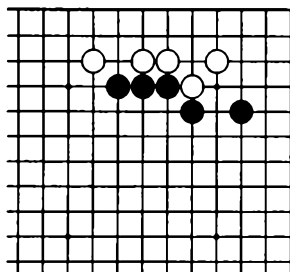
Диа. 3: Разрезание у основания

Наиболее радикальной контратакой на двойное ханэ будет разрезание у основания ходами ④ и ⑥, но в этом случае после разрезания ⑦ черные не могут ожидать благоприятного исхода.

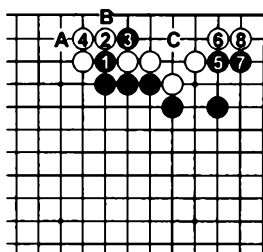
После этого типичное течение партии будет последовательность с ♚ по ♘21. Обе стороны выживают, но у черных много слабостей – и говорить не стоит, что у черных хуже

Задача 10: Двойное ханэ

Прямая атака слабости не всегда хорошо срабатывает. Присматривать за ней издали, получая прибыль в другом месте, обычно вполне достаточно.



Ход черных

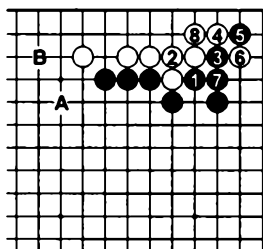


Диа. 1

Диа. 1: Подарок

Прямолинейные нажим ① и разрезание ③ ведут в никуда. Белые соединяются ④, и у черных нет хорошего продолжения, так что разрезающий камень становится подарком. Практически лучшее, что могут сделать черные, это сэнтэ отыграть ⑤ и ⑦, но этим не компенсировать потерю в связи с укреплением белыми верхней стороны.

Однако если вместо ④ белые играют ○А, то ●В, ④, ●С с ко-борьбой.

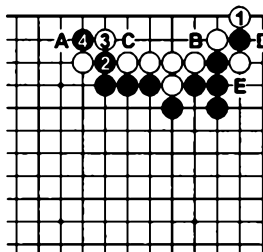


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Атари ① кажется адзи-кэси (уничтожает адзи), но двойное ханэ ③ и ⑤ создает новое адзи. Белые могут разрезать ⑥, но затем им нужно будет вернуться к защите ⑧. Территория в углу остается ничейной.

Черные не задели верхнюю сторону, так что прижимание ●А или сдерживание ●В остаются мощными возможностями на будущее.



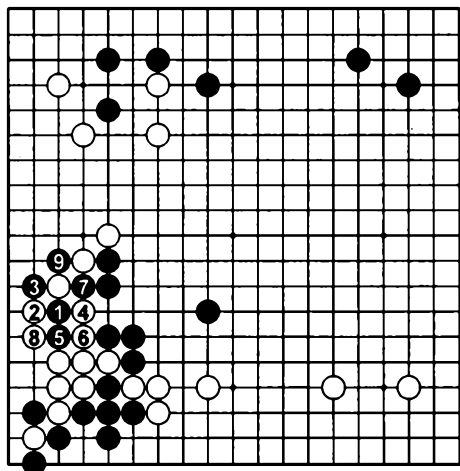
Диа. 3

Диа. 3: Воскрешение

Если вместо ④ на Диа. 2 белые жадно бросятся за территорией в углу ходом ① на этой Диа., то настанет время для нажима ② и разрезания ④ черных. На ○А черные ходом ●В забирают угол. На ○С черные забирают камень в ситё.

Если черные сыграют атари ●В перед ② и ④, то белые заберут камень ходом ○D, и черные потеряют кикаси ●Е.

Пример из практики 23: Прочное продлевание

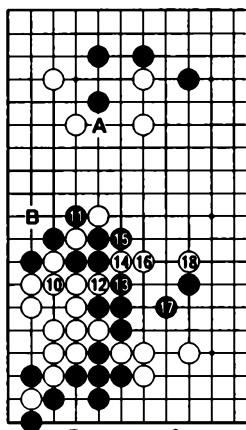


Запись партии 23
2-й турнир за звание Сильнейшего
игрока

Белые: Го Сэйгэн
Черные: Саката Эйю

Вариант 1: Причина для продлевания

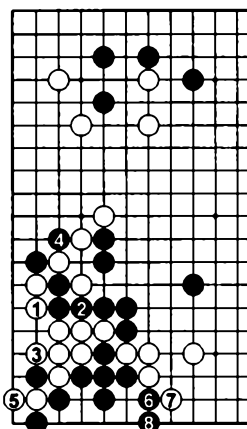
Если вместо ⑥ в Записи партии белые прилипают таким ходом ① снизу, то черные соединяются ②. Теперь черные проигнорируют атари ③ – даже если ходом ⑤ белые заберут камень, черные выживут ходами ⑥ и ⑧.



Вариант 2

Как только вы найдете слабость в форме противника, вашей следующей целью должно быть увеличение этой слабости. Даже маленькое кикаси может оказаться важным.

① и ③ – общеизвестные тэ-судзи. Они создают слабость в лагере белых, а ⑤ – продолжение для увеличения этой слабости. Если черные просто играют ⑦ сначала, то после ⑨, ⑤, ④ они получают очень мало.

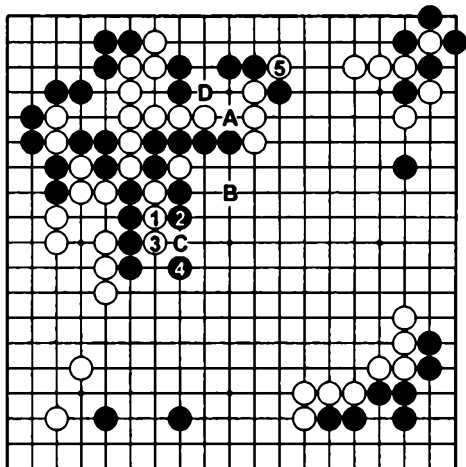


Вариант 1

Вариант 2: Продолжение

Продолжим Запись партии: белые соединяются ⑩, а черные забирают камень ходом ⑪, проделывая брешь в территории белых. Белые нажимают ⑫ и режут ⑭. После этого начинается сложная борьба, но у черных все еще есть нажим ⑬А, а открытое соединение ⑬В будет сэн-тэ. У черных нет проблем с группой слева.

Пример из практики 24: Продлевание с нажимом



Запись партии 24

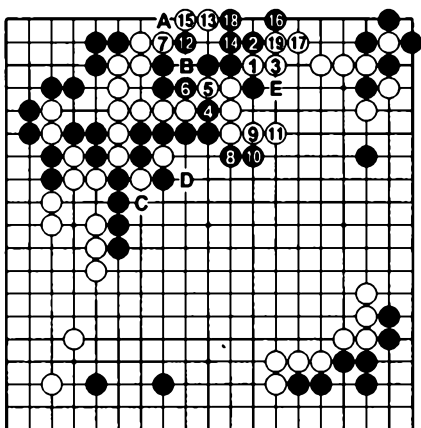
12-й матч на титул Мэйдзин

Белые: Исиды Ёсио

Черные: Симамура Тосиро

Это прием, в котором вы продлеваетесь от группы камней, которая уже в плену, позволяя вашему противнику захватить группу побольше, а затем используете это, как слабость. Вы наперед получаете убытки, так что здесь важен тщательный расчет.

Белые убегают ходами ① и ③. Черным позволяет захватить ходом ④ что создает кикаси ●А, после чего белые заглатывают верхнюю сторону ходом ⑤. Если вместо ④ черные играют ●В, то белые, придержав ○С в резерве, укрепятся ходом ○D.



Вариант

Вариант:

Неблагоприятное ко

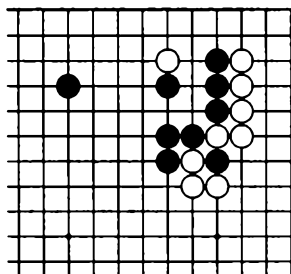
Немедленное разрезание ① было бы неразумным. Черные могут резать ходами ②, ④ и ⑥, создавая сэмзай. На ⑦ черные сэнтэ отыгрывают ⑧ и ⑩, которые превращают верхнюю сторону в поле для ко. Черным не нужно начинать ко сразу же; достаточно хорошо и что-либо вроде нажима ●20.

Если вместо ⑦ белые играют ○12, то последует ⑦, ○А, ●В, ○13, ●14, что дает черным как минимум сэки. Если после этого белые попытаются бежать ходом ○С, то, разу-

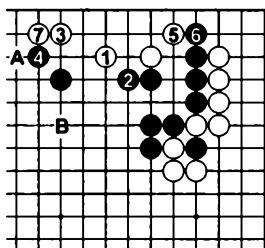
меется, черные просто защитятся ходом ●D. Если вместо ② черные нанесут атаку ходом ③, то после ② и ●19 ход ○Е начинает ситё. Черные могут в любое время форсированно поползти ●19, но если они так сыграют, то проиграют сэмзай в один ход.

Задача 11: Ханэ

Даже если позиция вашего противника выглядит безупречно, вы можете попробовать ее немного потрепать и создать слабость. Однако вам следует иметь представление о том, какого рода слабость вы собираетесь создать.



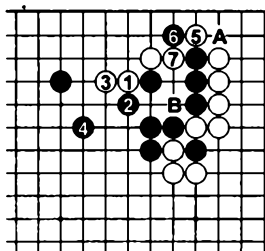
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Даже если выживут, ...

Если ваша цель – просто прорваться в мой черных на верхней стороне, то метания, начинаемые ходом ①, этой цели достигнут. Однако вам также нужно продумать, хорошо ли будет укреплять черных подобным образом. Уменьшение мойо ходами вроде ○А или ○В в сочетании с кикаси – ханэ и соединения, начиная с ⑥, – кажутся более прибыльными в этой позиции.

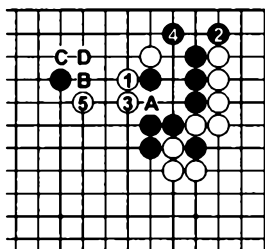


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Ханэ ① – тэсудзи для использования нехватки дам у черных. На ② белые продлеваются ③, а когда черные запечатывают ходом ④, белые изящно соединяются ходами ⑤ и ⑦. В продолжение на ●А последует ○В.

Нельзя сказать, что белые достигли здесь успеха, более точным было бы отметить, что черные угодили в ловушку.



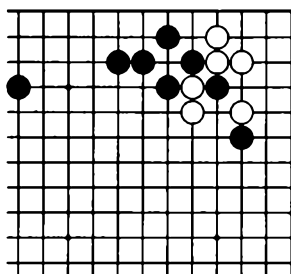
Диа. 3

Диа. 3: Черные сопротивляются

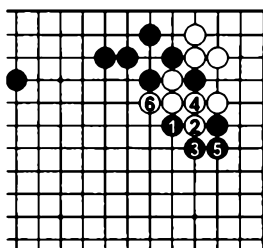
Если белые играют ханэ ①, то одной из возможностей черных к сопротивлению будут ходы ② и ④. Вместо ② черные могут попробовать соединиться ●А. Хотя чувствуется, что черные поддались натиску белых, но они подавили большинство возможностей противника управлять своей слабой группой, так что это довольно мощный прием. Белые могут в попытке управиться со своей группой прилипнуть ○В или ○С; или же попытаться выжить ходом ○D. Они могут также побежать ходом ⑤. У белых немалый выбор возможностей и решить, что лучше, – нелегко.

Задача 12: Ханэ

На самом деле существует великое множество видов слабостей. И вам нужно решить наперед, какой вид слабости вы собираетесь создавать и как вы затем будете играть для ее использования.



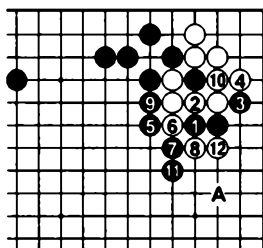
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Жиденько

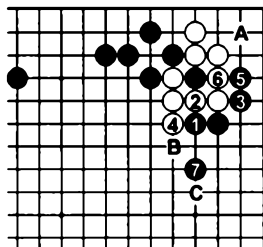
Если черные прилипают ①, то белые вклиниваются ②. На ③ и ⑤ ход ⑥ заставит верх выглядеть тонким. Если вместо ③ черные пойдут ⑥, то ④, и черные выдыхаются. Если вместо ① черные играют ③, то ①, и у черных оказывается на удивление мало шансов вырваться. Обе идеи акцентированы на правой стороне, а с точки зрения формы обе они слегка жидковаты.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

После жесткого кикаси ① ханэ ③ – тэсудзи, которое фокусируется на нехватке дамэ у белых. Если белые блокируют ④, то черные прижимают ⑤. На ⑥ и ⑧ черные отдают три камня справа с целью сжатия белых. Теперь форсированная игра черных нацелена на верхнюю сторону. ⑪ – тэсудзи для получения сэнтэ, планирующее позже сыграть запирающий ход ●А.



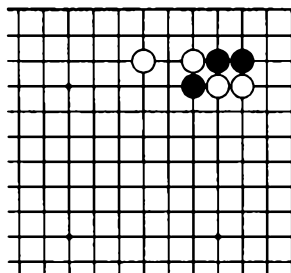
Диа. 3

Диа. 3: Хорошая форма справа

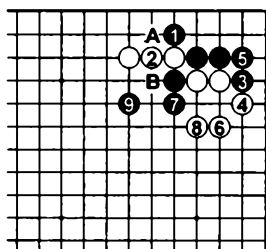
Если после ③ белые делают такой ход ④ для предупреждения сжатия с предыдущей диаграммы, то черные с удовольствием продлятся ⑤ в сэнтэ. Белым нужно защищаться ⑥, а ⑦ строит хорошую форму на правой стороне. Если черным удастся сделать прыжок ●А, то у белых останется только один глаз. Если черные построят эту форму, им не нужно будет тревожиться по поводу небольшого уменьшения их мойо на верхней стороне. После этого на ○В последует ●С.

Задача 13: Ханэ

Перед началом боевых действий нужно постараться предвидеть, что случится впоследствии. Здесь есть тэсудзи, обещающее создать слабость в лагере противника, но убедитесь, что вы не понесете убытков, если соперник не последует вами.



Ход черных

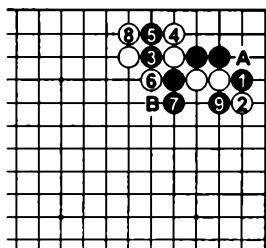


Диа. 1

Диа. 1: Спокойно

Вы не можете ожидать ничего необычного, если для разрешения ситуации спокойно сыграете атари ①, после чего выживете ходами ③ и ⑤, а затем выйдете в центр ходом ⑦. Было бы замечательно, если бы черные смогли захватить камень с другой стороны, ходом ② вместо атари ①.

Однако немедленный ход ② не сработает после ①, ●А, ○В.

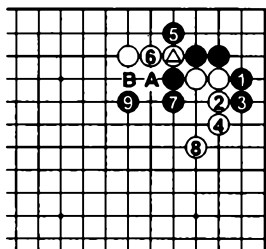


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные играют ханэ ①, обменивая этот ход на ②, обеспечивая себе на будущее сэнтэ ⑦. Учитывая сказанное, если черные играют ⑦ прямо сейчас, то белые сыграют ○А. Поэтому черные начинают ходами ③ и ⑤, а пока белые забирают два камня ходами ⑥ и ⑧, черные пленяют два важных камня ходом ④.

Если вместо ④ черные нанесут атари ●В, то белые не согласятся с ними и сыграют ○А.



Диа. 3

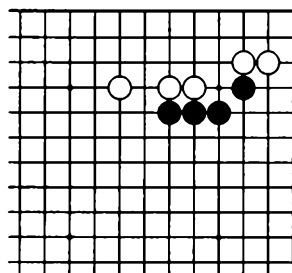
Диа. 3: Белые сопротивляются

Если белые поворачивают ②, то способа захватить △ нет, но теперь черные могут получить большой угол ходами ③ и ⑤, да еще и в центр выйти ходами ⑦ и ⑨. Между этой и Диа. 1 большая разница – у черных здесь хорошая форма.

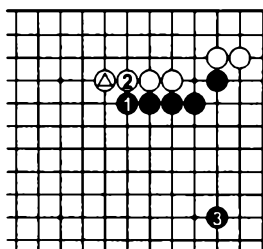
Если ситё в пользу белых, то они могут вместо ② занять ⑦, после чего последует ●А, ⑥, ③, ○В. Но это также дает привлекательный результат для черных.

Задача 14: Ханэ-клин

Ханэ-клин – тэсудзи, создающее два пункта разрезания. Если только вас нельзя отрезать с другой стороны, то в итоге после защиты противником одного такого пункта второй останется для вас.



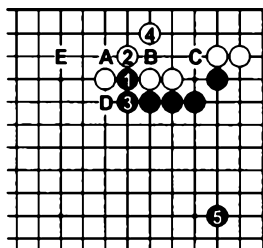
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Заживляя рану

Ход ① вынуждает белых соединиться ②. Если теперь черные распространяются ③, то ничего особенно неправильного в их позиции нет, по крайней мере в том, что касается правой стороны. Однако на верхней стороне черные потеряли некоторые возможности и превратили плохой ход ④ в хороший. Если бы белые сыграли ④ в ②, то черные сделали бы расширение ⑤ без нажима ①. Лишний нажим по пятой линии приводит к потерям.

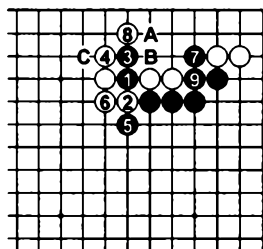


Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – тэсудзи

Черные вклиниваются при помощи ханэ ①, а затем соединяются ③, создавая пункты разрезания А и В. У белых, кроме защиты ④, из-за угрозы ⑤С нет выбора, но теперь, когда черные распространяются ⑥, разница с предыдущей диаграммой велика.

Когда черные нажимают ⑥ всплывает пункт разрезания А. Черные также могут рассмотреть сдерживающее распространение ⑥Е, получая сэнтэ из-за угрозы разрезания ⑥А.



Диа. 3

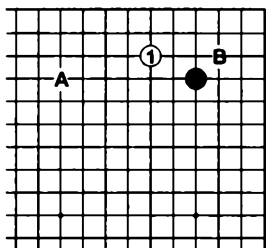
Диа. 3: Разрезание сзади

Ход, по поводу которого вы должны быть уверены, что сможете с ним справиться, – это разрезание сверху ②. В этом случае черные могут управлять борьбой после продления ③. Перед прорывом на верхнюю сторону при помощи ханэ ⑦ на ④ черные играют ⑤. Если вместо ④ белые защищаются ④А, то ⑥, ④В, и черные могут завязать борьбу прыжком ⑥С. Если вместо ⑥ черные сыграют ⑥А, то белые ответят ⑦, и неясно, что случится дальше.

Тэсудзи для создания двойных угроз

В широком смысле можно сказать, что каждый ход в Го делается с двумя или более целями. Более конкретно, однако, есть общие тэсудзи вроде «хода в центр симметрии трех камней», но также и стратегические идеи вроде косвенной атаки или атаки на две группы, каждая из которых попадает в определенную категорию тэсудзи.

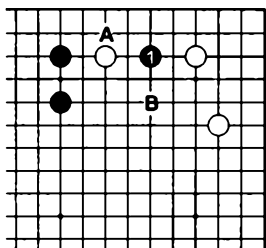
Тэсудзи двойной угрозы вводят в дело, когда у противника есть слабости, которые не поддадутся атакам, совершающимся пошагово. Если вы найдете ход, угрожающий использованием обеих, то в конце концов достанете либо одну, либо другую.



Диа. 1

Диа. 1: Миаи

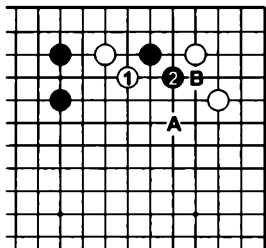
Если вы принимаете эту идею в ее экстремальном значении, то даже это какари ① – тэсудзи, угрожающее как распространением в направлении А, так и вторжением в пункт 3-3 ходом ОВ. Это относится к стадии фусэки, но миаи – это выражение на высшем уровне концепции, включающая двойные угрозы противнику и двойные угрозы побега.



Диа. 2

Диа. 2: Вторжение

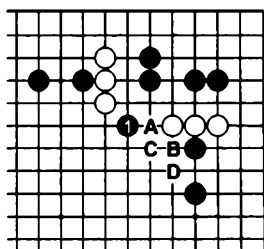
Вторжение ① нацелено на достижение безопасности, угрожая либо соединиться прилипанием ●А, либо выпрыгнуть наружу ●В. Цель несомненно в том, чтобы разрушить территорию белых, но в корте тэсудзи середины партии этот ход относится к двойным угрозам.



Диа. 3

Диа. 3: Следующий ход

Косуми ① нацелено одновременно на защиту против обеих угроз черных на предыдущей диаграмме То есть, его можно назвать тэсудзи двойных угроз в защите. Если бы вторгнувшийся камень черных был теперь парализован, вторжение оказалось бы плохим ходом. Однако косуми ② направлено и на выпрыгивание ●А, и не создание адзи в углу после нажима ●В и последующего разрезания.

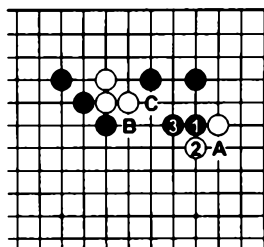


Диа. 4

Диа. 4: Атакуя две группы

Выпрыгивание наружу ① предполагает атаку как левой, так и правой групп соперника. Это классический пример атаки двух групп одновременно. Если белые смогут оживить обе группы, это произойдет только после долгой и мучительной борьбы.

Вместо ① нажим только с одной стороны ●А и далее ○В, ●С, ○D принес бы черным потери еще перед началом атаки – это делает ее заметно менее сильной.

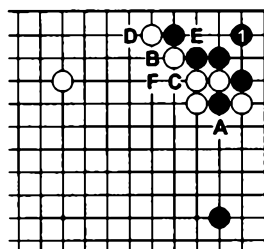


Диа. 5

Диа. 5: Косвенная атака

Черные играют ① и ③, имея про запас два возможных продолжения: разрезание ●А и блок ●В. Если вместо ① черные грубо погонятся за белыми ходом ●В или ●С, то белые выбегут наружу, и делать эти ходы будет уже слишком поздно.

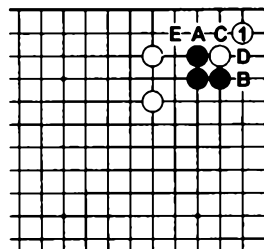
Вообще говоря, здесь используется тот же принцип, что и при атаке двух групп, но косвенная атака нацелена на создание слабости в лагере противника.



Диа. 6

Диа. 6: Открытое соединение

Открытое соединение ① относится скорее к элементарным тэсудзи двойной угрозы. Оно создает угрозы выхода ●А и захвата камня ходом ●В, далее ○С, ●D. Если вместо ① черные сразу играют ●В, то ○С, ●D и затем после ○Е три камня в углу погибнут. Если вместо ① черные сыграют ●Е, то белые пойдут ○F и у черных не останется времени на продлевание ●А.



Диа. 7

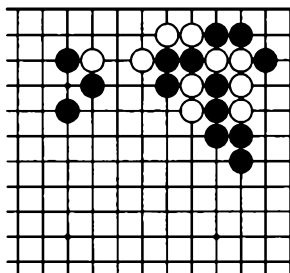
Диа. 7: Центр симметрии

① – классический пример хода в центр симметрии. Он нацелен и на ханэ ○А, и на ханэ ○В. Так что практически лучшее, что могут сделать черные, – это попытаться выбежать наружу при помощи атаки ●С, после чего на ○D последует ●Е.

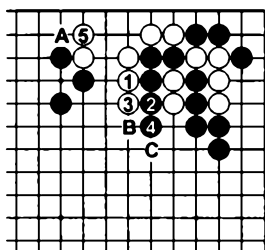
Эта форма – известное тэсудзи, включенное в классическую китайскую работу «Гуандзи Пу» («Кэндзуфу»).

Задача 1: Атари

Белая группа на верхней стороне выглядит слегка одиноко, но у белых есть элегантный способ побега с использованием определенных кикаси. Белых здесь не должен удовлетворить маленький успех.



Ход белых

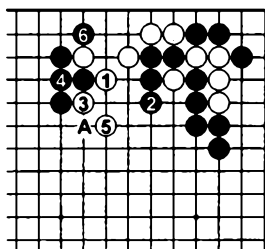


Диа. 1

Диа. 1: Побег

Белые могут просто грубо протолкаться наружу, нанося атари ① и ③, и больше не тревожиться, что эта группа попадет под атаку. После спуска белых ⑤ последующий поворот ②А даст белым жизнь. Тем временем белые могут нажать еще раз ②В, создавая возможность еще одно сэнтэ ②С. Если вместо ⑤ белые сначала нажмут ②В, то черные сами займут важный пункт ⑤.

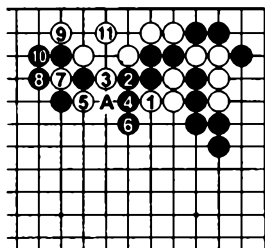
Белые выбрались наружу, но это вряд ли это то о чем нужно было мечтать.



Диа. 2

Диа. 2: Не тэсудзи

Колпак ① угрожает взятием и кажется стильным ходом, но после защиты ② атари ③ не оказывает значительного эффекта. Этот ход похож на тэсудзи, но это не то. На ⑤ черные играют ⑥. Если ⑥, то ⑥А. Это мало отличается от результата предыдущей диаграммы. Белым нужно попробовать найти нечто более умное.



Диа. 3

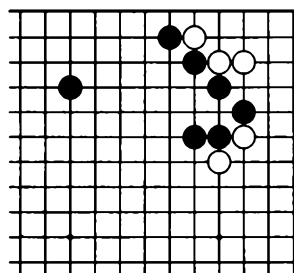
Диа. 3: ⑤ – тэсудзи

Белые должны нанести атари ① и погнать черных наружу ходом ③. Теперь атари ⑤ угрожает взятием и справа, и слева. Белые сделали черным небольшой подарок на правой стороне, но с лихвой окупают эту потерю после взятия ⑦. Если белые не увидят этого хода ⑤, то они сделают атари ②А, но это ужасный путь наружу. Черные сыграют ⑥.

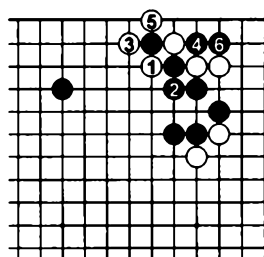
Вы не сможете найти настоящее тэсудзи, если вы слегка не пофлиртуете с опасностью.

Задача 2: Угловой клин

Делать ход, подавляющий возможную контратаку и одновременно угрожающий слабости, это тоже вид тэсудзи двойной угрозы.



Ход белых

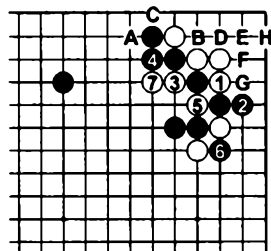


Диа. 1

Диа. 1: Обмен

Если белые забирают камень ходами ① и ③, то черные, вероятно, в обмен заберут угол ходами ④ и ⑥. Разумеется, случается много игровых ситуаций, когда это будет достаточно хорошо, но локально для белых это слегка накладно.

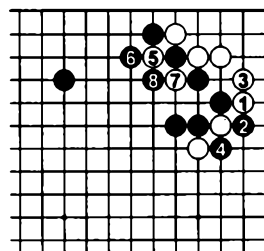
Стоит заметить, что выживание белых в углу ходом ④ вместо ①, позволяя черным укрепить их внешнее влияние. Этого белым недостаточно.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Угловой клин ① угрожает как соединением ②, так и разрезанием ④. Если черные играют ②, то белые вырываются в центр двойным атари ③. Если вместо ② черные занимают ⑤, то ④, ③, ①A, и если теперь ⑥B, то ①C, ②D. Затем то, что белые уже сыграли ①, позволяет им блокировать ①E. Ко-борьбы после ①F, ②G, ③H бояться не стоит.



Диа. 3

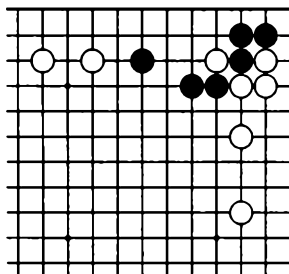
Диа. 3: Другой способ

Возможно также начать с ханэ ①. На ② белые, оттягиваясь ③, форсируют ④, а затем наносят атари ⑤. У черных нет выбора – только жертвовать ходами ⑥ и ⑧. Однако черные ходом ④ построили поннуки и не должны огорчаться достигнутым результатом, независимо от внешних обстоятельств.

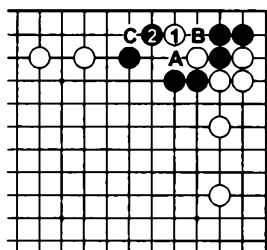
Если вместо ③ белые сыграют ⑤, бойцовский дух вынуждает черных все равно строить поннуки ходом ④.

Задача 3: Оки

Двойные угрозы часто применяются при рейдах в территорию противника. Когда форма немного определилась, то зачастую правильным ходом будет оки.



Ход белых

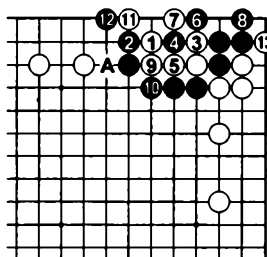


Диа. 1

Диа. 1: Сэмзай

Ход ① содержит разумную идею. Если вместо ② черные сыграют ●А, то белые продлятся ②, угрожая соединением ○В, либо ○С. Однако, если черные занимают ключевой пункт ②, то успеха это белым не принесет.

Разумеется, вместо ① белые не могут прямо начать сэмзай против угловых камней ходом ○А или ○В. У них недостаточно дамэ.

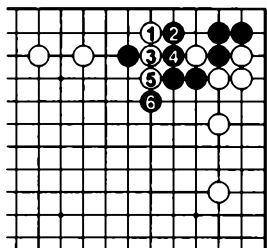


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые делают оки ①. Если черные блокируют ②, то белые выигрывают сэмзай после ③. Черные могут попытаться бороться ходами ④, ⑥ и ⑧, но если белые пожелают выиграть безусловно, то хорошо будет устроить двойное ко при помощи ханэ ○11.

Если черные хотят предупредить такую возможность, то удар ●А – наиболее эффективный метод для этого.



Диа. 3

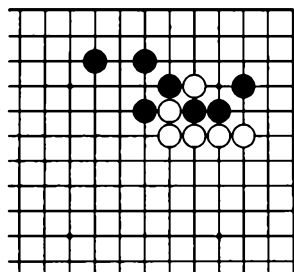
Диа. 3: Выедание

Лучшая защита черных – ход ②, обеспечивающий глазную форму. Выедается заметный кусок территории черных, но они сводят свой ущерб к минимуму и не должны беспокоиться по поводу будущих атак.

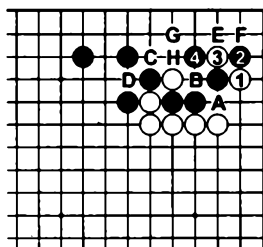
Если вместо ② играть ④ или занимать ③, то следует ②. В любом случае пункт ② становится ключевым как для глазной формы, так и для сэмзай.

Задача 4: Оки

Когда у вас есть две форсированных возможности в одном направлении, то лучше сыграть в пункт, общий для обеих форсирующих вариантов, чтобы иметь возможность угрожать обеими сразу.



Ход белых

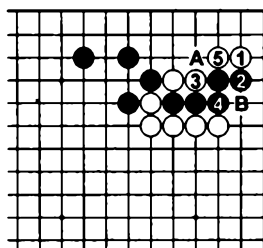


Диа. 1

Диа. 1: Недостаточно далеко

Обычный ход ① делается с целью следующий ход ○А тоже сделать сэнтэ. Черные блокируют ②, и если теперь белые режут ③, то возможность сыграть кикаси ○В исчезает после ④. Если это все, что получают белые, то вместо ① лучше поискать возможность использовать адзи ○С, ●D, ④, ③, ○Е, ●F, ○G с ко-борьбой.

Если вместо ① белые играют ○Н, то черные легко выигрывают сэмзай ходом ⑤.

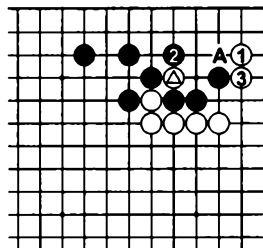


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Начинают ли белые с атари ③, или с атари ④, оба варианта встречаются в пункте ①, так что занять его будет тэсудзи. Если черные блокируют ②, то белые играют ③ и ⑤.

Если вместо ② черные пытаются огрызаться ходом ④, то ⑤, ●А и ○В с соединением. Поскольку черные здесь сильно страдают, им нужно найти мастерский способ защиты, предупреждающий углубление раны и спасающий ситуацию.



Диа. 3

Диа. 3: Черные спасают ситуацию

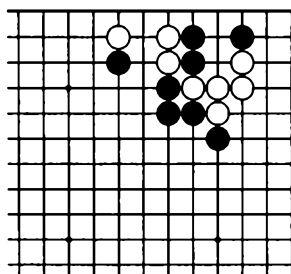
Черным нужно забрать △ как можно быстрее, вот они и играют ②. И правда, после ③ они несут убытки, но черным нужно отдать так много ради сэнтэ. Теперь они могут переключить свое внимание на другой участок доски.

Если вместо ② черные сыграют ●А, то белые все равно пойдут ③, и черным еще придется вернуться для защитного хода ②. Если делать защитный ход все равно придется, то лучше делать его сразу.

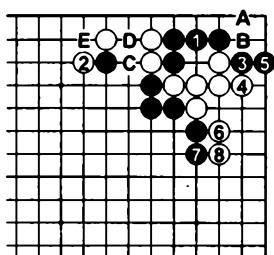
Задача 5:

Спуск на первую линию

В борьбе, где решаются вопросы жизни и смерти, а также в сэмзай, зачастую мощным ресурсом для создания угроз на два направления: направо и налево, служит спуск на первую линию.



Ход черных

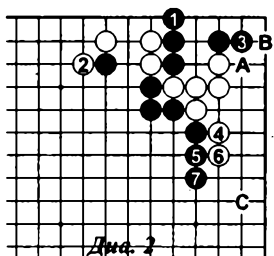


Диа. 1

Диа. 1: Глупо

Соединение ① предупреждает вклинивание белых и кажется вполне естественным ходом. Но это не самый эффективный ход для построения глазной формы. После ③ и ⑤ черным для выживания понадобится еще один ход в углу – в противном случае белые убьют их ходом ○А. Следовательно, в битве на правой стороне черные оказываются в неблагоприятных условиях.

Если вместо ② белые играют ○В, то черные выигрывают сэмзай после ●С, ○Д, ●Е.

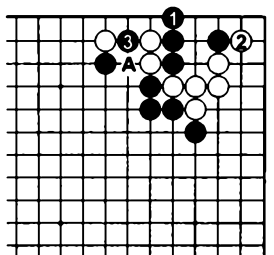


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные опускаются ①. Если теперь белые играют ② как на предыдущей диаграмме, то ③ – хороший ход. Если затем ○А, то черные легко выживают ходом ●В – это позволяет черным свободно вести борьбу на правой стороне. Благодаря тэсудзи ① черные сэкономили здесь ход.

Возможное продолжение после этого – ○А, ●В, ○С. Это будет хорошо для черных.



Диа. 3

Диа. 3: Нехватка дамэ

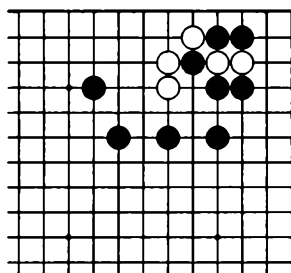
Если белые блокируют угол ходом ②, черные вклиниваются при помощи ханэ ③, захватывая белых из-за нехватки дамэ у них. Даже не возникает вопрос, хорошо ли это для белых. Из-за наличия у черных такого козыря, для них лучше не завершать позицию ходом ●А вместо ①, потому что белые пойдут ③.

Вместо того чтобы называть этот ход миаи направо и налево более приемлемо сказать, что это тэсудзи для выживания в углу.

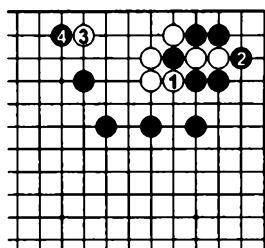
Задача 6:

Открытое соединение

Если у вас есть очень важная цель в одном направлении, то случается, что вы должны отложить игру там и вместо этого направить свои усилия на что-то другое, в другом направлении. Здесь приводится тэсудзи, которое создает миаи между выживанием в углу и выбеганием наружу.



Ход белых

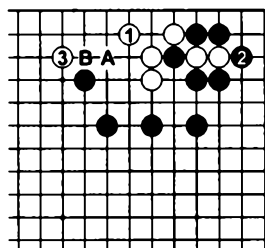


Диа. 1

Диа. 1: Одноцелевой вынуждающий ход

Улаживанию проблем ходом ① не хватает живости. Теперь белые могут выжить скольжением ③, но поступая таким образом, нужно понимать, что это усилит внешнее влияние черных.

Играя ①, белые отвлеклись на получение немедленной прибыли и упустили общую перспективу. Разумеется, если вместо ① белые пойдут ②, то после ① это приведет белых к потерям.

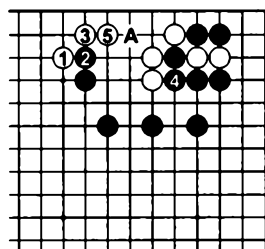


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Открытое соединение ① – стильное решение, создающее угрозы справа и слева. На ② белые ускользают наружу ходом ③. Если вместо ② черные играют ●А, то белые продлеваются ②. Черные не могут спасти два камня, так что белые комфортно выживают в углу.

Вместо ① белые могли также выживать ходами ○А, ●В, ①. Но прыжок наружу ③, как на Диа., – намного лучший выход.

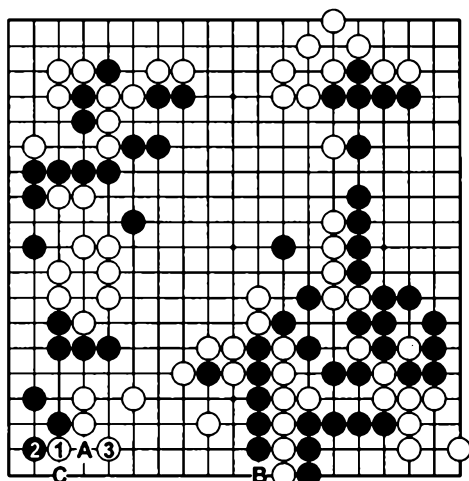


Диа. 3

Диа. 3: Другой поворот

Белые могут быть вполне уверенными, что черные не отдадут два камня в углу. Зная это, белые могут разыграть немного более красивый вариант и просто пойти ① сразу. ○А постоянно остается кикаси, так что в итоге черным все равно придется вернуться для хода ④. Если черные не играют ②, то белые занимают этот пункт для соединения; если же черные играют ②, то белые соединяются ходом ⑤. В любом случае белые получают более плотную позицию, чем на предыдущей диаграмме.

Пример из практики 25: Открытое соединение



Запись партии 25

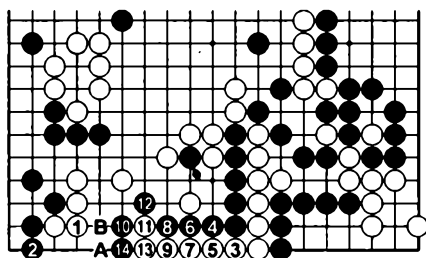
22-й Чемпионат Нихон Киин

Белые: Рин Кайхо

Черные: Кобаяси Коити

Термин «тэсудзи двойной угрозы» покрывает широкий круг возможностей. Этот пример показывает ход, который угрожает атакой или созданием сэмзай. Этот ход решил исход партии.

Вместо ③ соединение ○А было бы стандартным, но медленным. Открытое соединение таит возможность вытягивания белыми своих камней ходом ○В. Черным не понравилась перспектива позволить мучить свой угол, и они ответили ●С. Но это даст белым возможность ○В, после чего солдаты в черных мундирах могут только храбро погибнуть.

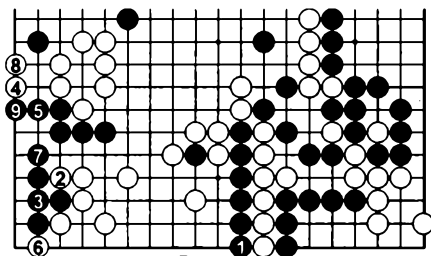


Вариант 1

Вариант 1:

Прочное соединение

После такого ① ход ③ уже не срабатывает. Черные уступают ходами до ⑥, затем прыгают ⑩ и выигрывают сэмзай в один ход. Если вместо ○13 белые занимают ○14, то черные блокируют ●А, а результат будет тот же. Если белые не сыграют ○В вместо ①, то угрозы справа не будет.



Вариант 2

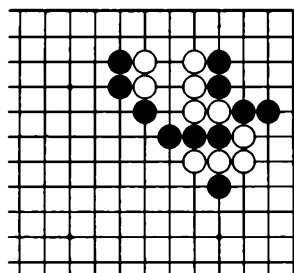
Вариант 2: Атака на угол

Если после открытого соединения белых в партии черные ответят ходом ①, то белые начнут давить на угол ходами с ② по ⑧, а затем для захвата инициативы в партии переключатся на центр. ⑧ угрожает глазной форме черных и на левой стороне.

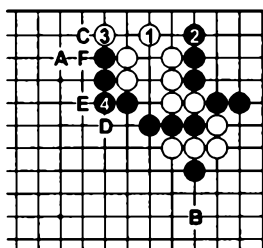
Задача 7:

Двойное соединение

Если окружающие камни противника слабы, средством защиты ваших камней может оказаться и атакующим ходом. Важно сначала создать слабость в позиции соперника.



Ход белых

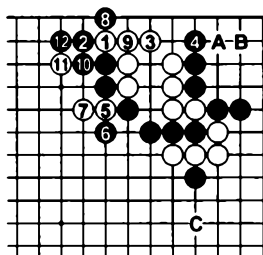


Диа. 1

Диа. 1: Защитное средство

① – средство для применения в условиях, когда окружающие камни сильны. Это позволяет черным опуститься ②, а затем ханэ ③ дает черным возможность прикрыть тылы ходом ④. На ○А жестким будет ●В, на ○В ход ●С будет в сэнтэ.

Занимать вместо ③ пункт 4 нехорошо из-за ●D, ○Е, ①. Если вместо ④ черные занимают ●С, то белые разрежут ○F.

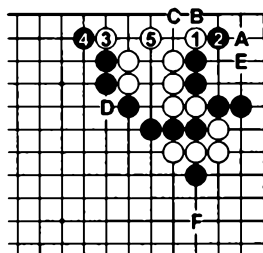


Диа. 2

Диа. 2: Почти то же самое

Если белые сначала играют ханэ ①, то на ② они, возможно, смогут создать ходом ③ миаи справа и слева. Если вместо ④ черные играют в другом месте, то следует ④, ●А, ○В, сокращая черных.

Однако разрезание ⑤ слегка необоснованно, так что возможно игра продолжится разрезанием ⑥, после чего черные займут ⑦, ○11, ●С. Это немного отличается от результата предыдущей диаграммы.



Диа. 3

Диа. 3: ⑤ - тэсудзи

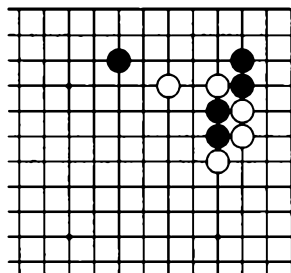
Белым лучше всего сыграть ханэ ①, а потом еще одно ③, создавая очевидные слабости в позиции черных, и только затем играть ⑤. Черным нужно найти способ защититься против ○А, но на ●В белые начнут ко ходом ○С. Так что на этот раз кажется, что белые получают шанс для разрезания ○D.

Если вместо ④ черные ходят ●D, то белые перед ходом ○F обменяют ⑤ на ●Е.

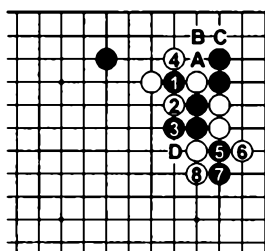
Задача 8:

Пустой треугольник

Идеи для игры всегда будут важнее абстрактных форм, а еще важнее расчет конкретных вариантов. Когда камни сходятся в ближнем бою вплотную, вам не нужно стремиться к тому, чтобы все ваши ходы образовывали приятные формы.



Ход черных

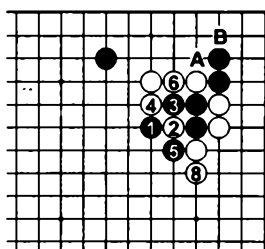


Диа. 1

Диа. 1: Взятие камня

Взятие камня ходом ① может показаться следованием политике «безопасность прежде всего», но обоюдное разрезание ② делает ситуацию крайне сложной. Если ситё благоприятствует белым, то ③ в сочетании с ходом ⑥ будут опровергнуты ходами ⑥ и ⑧.

Если вместо ② белые играют ○А, то после ④, ○В, ●С добром это не закончится. Если вместо ③ черные играют ●А, то белые занимают ③, черные соединятся ○Д – у черных здесь перспектив нет.

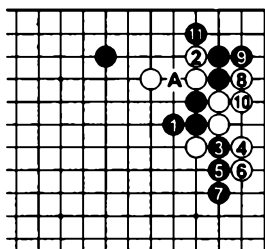


● в ② Диа. 2

Диа. 2: Прыжок

Прыжок ① вызывает немедленное сжатие ходами ② и ④. Белые в ходе этой последовательности вполне естественно строят форму, тогда как черные остаются с плохой формой в центре. В последующей борьбе черные не могут рассчитывать на хороший результат.

Если вместо ① черные прилипнут прыжком ④, то хорошим ответом за белых будет блокирование ○А. Это создает миаи между ханэ ○В и зажимом ①, оставляя черных в тяжелой ситуации.



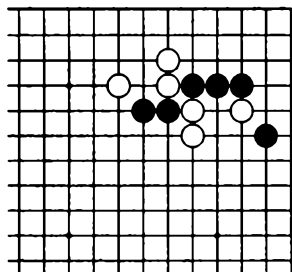
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

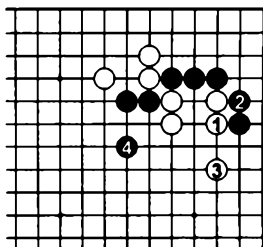
Черные строят пустой треугольник ходом ①. Это обычно считается плохой формой, но в данном случае это лучший ход. На ② черным хорошо разрезать ③. Если вместо ② белые соединяются ⑤, то черные забирают камень ходом ●А, рассматривая ●А и ③ миаи – это ясный и, более любого другого, понятный способ игры.

Задача 9: Косуми

Двойная угроза, если с ней чересчур переусердствовать, может дать холостой залп. Поиск хорошего пункта для отзыва атаки также важный компонент тэсудзи.



Ход белых

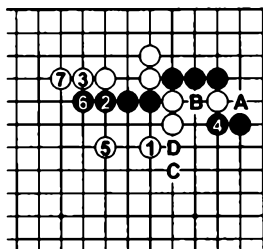


Диа. 1

Диа. 1: Не хватило сил

Разрешение ситуации обменом ① – ② не оставляет места для фейерверков. У белых нет выбора, кроме защитного хода ③, позволяя черным комфортно выдвинуться в центр ходом ④. Это неблагоприятно для белых: в углу искать счастья не стоит, а позиции белых как справа, так и слева, – тонкие.

Белые предпочли бы выдумать в центре нечто такое, что оставит открытой возможность прокола в ② в будущем. Чтобы этого добиться, белые должны извлечь пользу из атаки двух черных камней в центре.

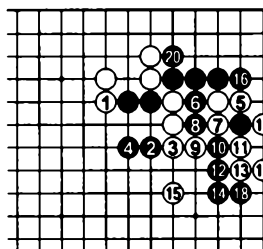


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Косуми ① понять легко. Если вместо ② черные сыграют сразу ④, то белые нажмут ②. Белые должны быть довольны возможностью по ходу атаки тяжелых черных камней в центре развить верхнюю сторону ходами ③ и ⑦. Если черные не сыграют ④, то белые смогут запечатать их ходом ○А, ●В, ④.

Если вместо ① белые играют ○С, то после ①, ○D, ④ ситуация становится неясной.



Диа. 3

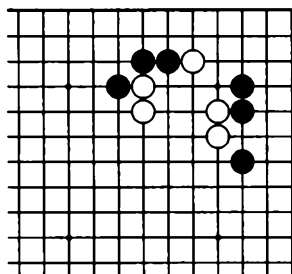
Диа. 3: Жадно

Белые нажимают ①, а затем ③ и прокалывают ⑤. Это настолько претенциозный способ игры, что неудивительно, что у черных находится эффективная контратака в варианте с ⑥ по ⑩. Белым нужно пытаться выживать отдельными группами ходами с ○11 по ○15. Вместо атаки белые начали невыгодную борьбу.

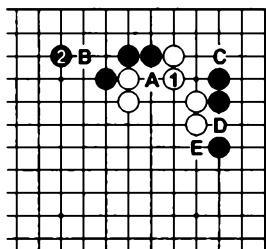
Предыдущая Диа. более чем хороша для белых.

Задача 10: Спуск

Черные уже сунули голову в ловушку, расставленную белыми. Белые могут нанести решающий удар следующим ходом, вынуждая отход черных с потерями. Здесь есть ключевой пункт, который создает угрозы справа и слева – так где же он?



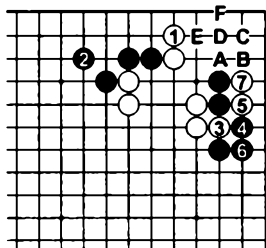
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Одноцелевое кикаси

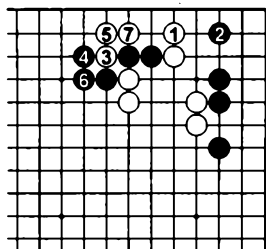
Если белые предпочтут защититься ①, то после продлевания ② они останутся с вялой формой. Вместо ① обмен ○А на ●В привел бы к тому же результату. Или, если вместо ① белые подчеркивают важность для них правой стороны ходом ○С, то черные защищаются ●D или ●Е, и совсем не кажется, что белые нанесли противнику хоть какой урон. Белые предпочли бы атаковать обе стороны одновременно.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Спуск ① как раз нужный ход. На ② белые ходят ③ и вбрасывают разрезание ⑤. Если черные предупреждают ситё ходом ⑥, то ⑦ забирает два камня. Если после этого ●А, то после варианта с ○В по ○F камень ① оказывается в отличной позиции, отнимающей дамэ у черных. Если бы у черных была возможность ответить на ⑤ ходом ⑦, то белые начали бы с разрезания ⑥ вместо ⑤.



Диа. 3

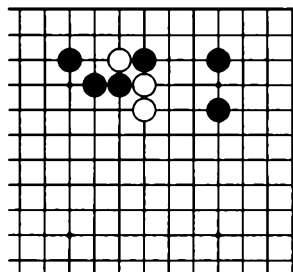
Диа. 3: Черные играют терпеливо

Если черные защищают угол ходом ②, то белые конечно же режут ③, забирая два камня. Сперва может показаться, что черные вроде бы неплохо выбрали, играя с обеих сторон, но белые стабилизировались и получили плотность вместе со значительной прибылью. Этот результат для белых немного лучше. И все же после спуска ① практически лучшее, что могут сделать черные, это стиснуть зубы и принять такой результат.

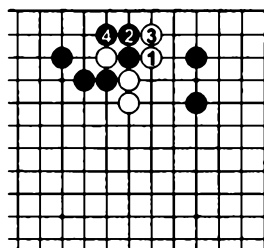
Задача 11: Прилипание

Если у противника есть серьезная слабость, против которой имеются многочисленные кикаси, то в позиции, где можно попробовать откусить кусочек у другой группы камней противника, тэсудзи будет то из этих кикаси, которое как можно больше удалено от этой слабости.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

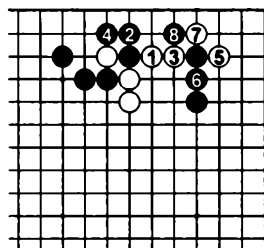


Диа. 1

Диа. 1:

Расточительная трата потенциала

Достаточно справедливо утверждение, что атари ① и блок ③ – кикаси, но по-честному будет сказать, что такими ходами потенциал форсирующих ходов, имеющихся здесь у белых просто разбазаривается. Вместо ① может возникнуть необходимость дать атари ходом ②, а вместо ③ – сыграть ④. Форсирование такого закрепления формы оставляет белых тяжелыми.

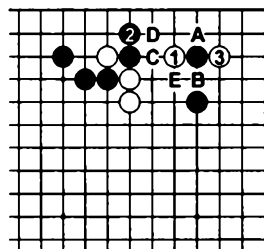


Диа. 2

Диа. 2: Одна из возможностей

Атари ① и шлепок ③ делают миаи между прилипанием ⑤ и взятием ④. Однако после ⑥ черные получают шанс разрезать ⑤, и, несмотря на то что белые вломились в угол черных, результат для них все еще недостаточно оптимистичен. Сравните это с позицией, возникшей бы если бы черные сыграли ⑦ вместо ⑥, а белые заняли ④.

Хотя заметим, что ⑤ – тэсудзи. Если черные ходят ⑦, то белые вклиниваются ⑥.



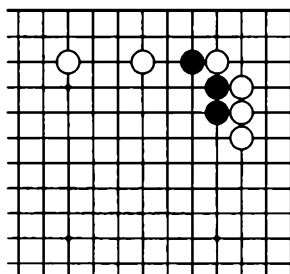
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

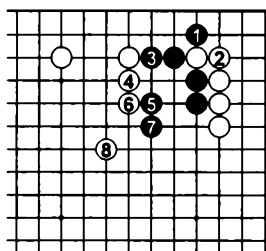
Белые могут просто прилипнуть ①. На ●А белые могут нанести атари снизу ходом ②. Если черные играют ③, то белые прилипают ④. Теперь после ●В и ○А создается возможность того, что белые сыграют кикаси не ○С, а ○D. Если вместо ③ черные играют ●С, то ○Е, ●В, ○D, ②, и хорошо для белых будет сыграть ханэ ○А. Если вместо ③ черные играют ●F, то белые для укрепления слабых камней играют ⑤, а после урегулирования ситуации они могут нацелиться на ②.

Задача 12: Прилипание

Если вы делаете не слишком сложную двойную угрозу, то на самом деле вы можете понести потери. Как использовать адзи разрезания в углу для построения формы в этой ситуации?



Ход черных

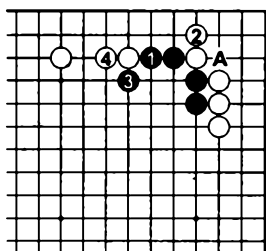


Диа. 1

Диа. 1: Определенно

Черные предпочли бы не терять возможность сыграть атари ① в сочетании с построением формы ходами ③ и ⑤. Весьма вероятно, что черным удастся сыграть ●А в сэнтэ, а эта точка довольно большая как в смысле территории, так и как ключевой пункт для получения базы.

Вынуждать белых продлеваться ④ на самом деле черные не очень хотят, но после ⑥ для группа черных нет непосредственной опасности. Однако белые счастливы возможности нажать ⑥.

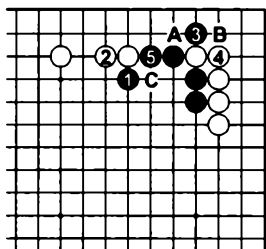


Диа. 2

Диа. 2: Двойная угроза

Удар ① создает миаи между разрезанием ●А и ханэ на голову белого камня ③. Однако спуск ② – довольно большой ход, а шансы черных построить глаз на стороне теперь полностью исчезли, так что черным эта позиция многого не обещает.

Одна из проблем в том, что хоть ① и кикаси, но нет ясного продолжения, которое строит черным форму. Эти черные камни скорее всего попадут под атаку.



Диа. 3

Диа. 3: ① – своевременный ход

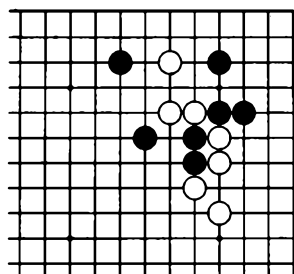
Черные сначала играют прилипание ①. На ② черные перед ударом ⑤ дают атари ③. Не стоит и говорить, что этот результат для черных лучше, чем на Диа. 1.

Если вместо ② белые опускаются ③, черные начинают обмен, играя ханэ ②. Если вместо ② белые занимают 5, то черные делают сэнтэ атари ④, ③, ●А, ○В и черные блокируют ●С.

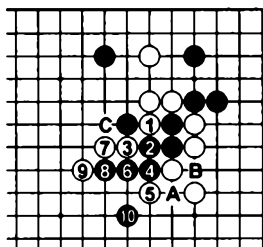
Задача 13: Прилипание

Здесь вам нужно правильно оценить, какого рода слабость есть у противника, и навести орудия в самую ее сердцевину. Если вы не начнете правильно, то закончите всего лишь с небольшой прибылью.

Эта позиция взята из «Кацугу Симпё».



Ход белых

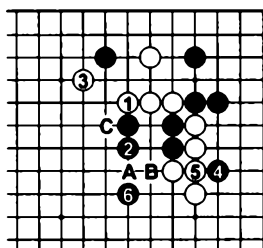


Диа. 1

Диа. 1: Погнавшись за пунктом разрезания

Белые могут подумать, что слабость черных составляет точка разрезания, нажмут ① и разрежут ③. Белые играют остаток варианта на чистом энтузиазме и после ⑩ им будет трудно спасти ситуацию. Если вместо ⑤ белые играют ⑦, то последует вариант ●А, ○В, ●С с борьбой.

Неправильно оценив природу слабости черных, белые втянули себя в трудную борьбу.

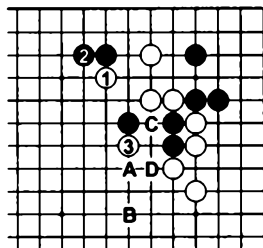


Диа. 2

Диа. 2: Нехватка дамэ

Нажим ① показывает, что белые считают слабостью черных нехватку дамэ. Этот ход позволяет белым нацелиться на прилипание ②, чтобы захватить разрезающие камни черных. Стоит белым выпрыгнуть ③, как ни верхняя, ни правая их сторона уже не попадут ни под какую незамедлительную атаку.

Если вместо ② черные играют ●А, то белые все равно сыграют ③, а поскольку у белых есть кикаси ○В или ○С, ситуация для черных даже хуже, чем можно подумать.



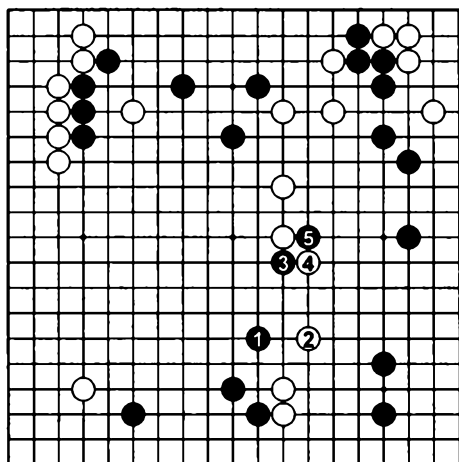
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

Белые прилипают ①, а на ② наносят удар ③. Таким образом вместо ② вероятно последует ●А, ②, ●В, но и эта последовательность лучше для белых, чем предыдущие Диа.

Предположим, что вместо ① белые сначала делают прилипание ③. Это даст эффект после ●С и ①, но после прилипания ③ кажется весьма вероятным, что черные контратакуют ●D.

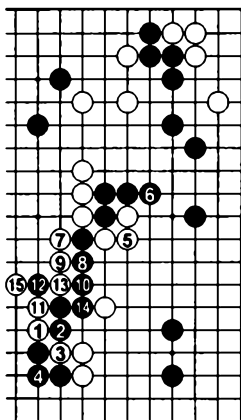
Пример из практики 26: Прилипание и разрезание



Запись партии 26
15-й Кубок НХК, матч за титул
Белые: Хасимото Сёдзи
Черные: Отакэ Хидэо

Вариант 1: Продолжение партии

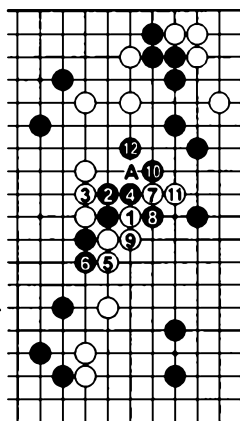
Продолжим игру после Записи партии. ① и ③ сыграны в хорошем стиле, но пока черные удерживают верхнюю и нижнюю группы разделенными, они могут извлечь из этого определенную пользу, даже если выйдут с плохой формой. Сжимать ○А вместо ⑨ было бы бессмысленно.



Вариант 2

Если вы взглянете на тэсудзи двойной угрозы в широком смысле, то поймете, что они могут включать и стратегические атаки на две слабые группы, и косвенные атаки. Эти тэсудзи ближе к крупномасштабным.

Черные сначала играют ①, вынуждая белых убежать ②, а потом прилипают ③ и режут ⑤, что создает предпосылки для комбинированной атаки на две белые группы. Все черные камни работают эффективно, так что инициатива у них.



Вариант 1

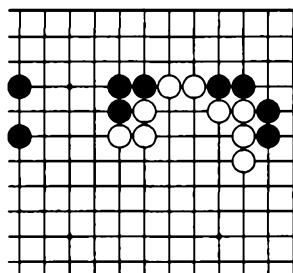
Вариант 2: Управляя слабыми группами

Если вместо ⑤ на предыдущей диаграмме белые сначала обмениваются ходами ① и ③ на ② и ④, то они смогут соединиться ⑤, что хорошо сочетается с блоком ○11. Однако этого, скорее всего, не случилось бы. Вместо ② черные могли сначала продлиться ⑦, атакуя верхнюю белую группу.

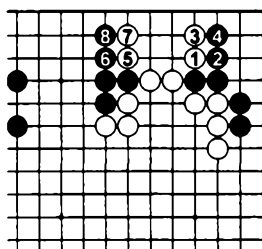
Задача 14:

Спуск прыжком

Этот ход создает угрозы в углу и на стороне. Сначала вы должны точно оценить слабости противника с обеих сторон; а затем занять пункт, влияющий на обе слабости.



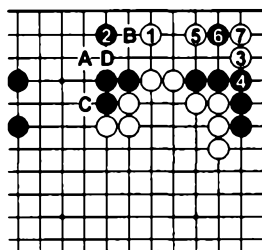
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Йосэ

① и ③ – сэнтэ против угла, тогда как ⑤ и ⑦ – сэнтэ против стороны. Далее с обеих сторон есть сэнтэ-комбинация ханэ и соединения по первой линии, так что это очень большое сэнтэ-йосэ. Однако серия йосэ ничего большего собой не представляет – просто серия йосэ. Если вы определите эту позицию подобным образом в середине партии, то только сделаете противника счастливым.

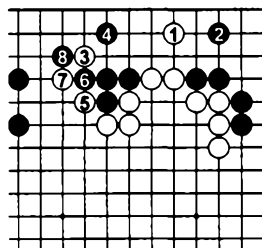


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

① – выверенный ход, создающий две угрозы. Если черные защищают сторону ходом ②, то белые отыграют нодзоки ③, а затем сыграют ⑤, оставляя угол на волосок от гибели.

Если вместо ② черные защитят угол ходом ④, то белые сыграют ⑥А на углу черной группы – ключевой пункт, который подчеркивает нехватку дам у трех черных камней. Если теперь ⑦В, белым хорошо сыграть ⑧С; если ②, то ⑥D. В любом случае результат очевидно лучше для белых, чем на предыдущей диаграмме

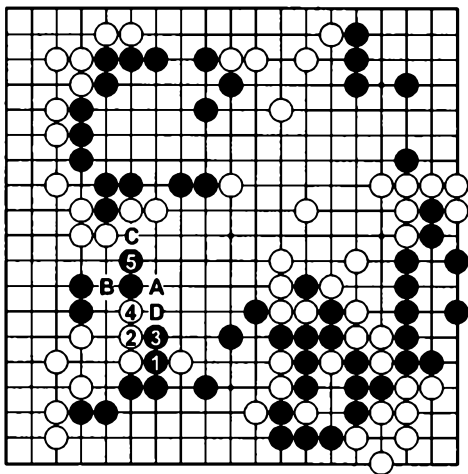


Диа. 3

Диа. 3: Золото для дураков

У белых в наличии есть два спуска прыжком, но думать, что оба они равнозначны – весьма неумно. Прыжок ① позволяет черным защитить угол ходом ②. ① не наносит черным никакого ущерба. Такой ход ① слишком сильно приблизился к углу. Белые только подтвердили поговорку «На пункт в сторону от тэсудзи – золото для дураков».

Пример из практики 27: Прочное вытягивание



Запись партии 27

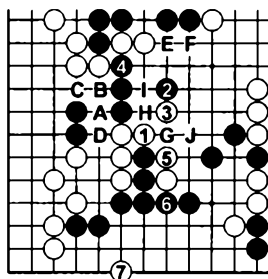
22-й Матч за титул Одза, 3-я партия

Белые: Рин Кайхо

Черные: Исидра Ёсио

Рассмотрим прием, включающий тэсудзи двойной угрозы, которое возникает в контексте слабой группы, пытающейся убежать. Слабые пункты соперника используются непрямыми способами. Также стоит внимания решение, которое одним махом защищает от обеих угроз.

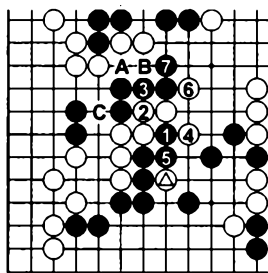
Черные перед обеспечением себе безопасности ходом ⑤ укрепляют территорию ходами ① и ③. Если вместо ⑤ черные продолжают ●А, то белые вклиниваются ○В, и два камня на левой стороне погибают. Если белые соединяются ○С, ●D простой, но ...



Вариант 1

Вариант 1: Продолжение партии

Белые нажимают ①. После ② ход ③ угрожает и ходом ④, и ⑤. Если вместо ② черные поспешат разрезать ④, то последует ○А, ●В, ○С, ●D, ○Е, ②, ○F. Если вместо ③ белые соединяются ④, то ●G, ○H, ●I, ①, ●J, проглатывая камень с потрохами. Но ④ – плохой ход, соединение ⑤ в сэнтэ дает довольно много.



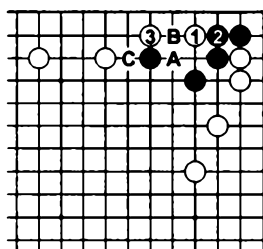
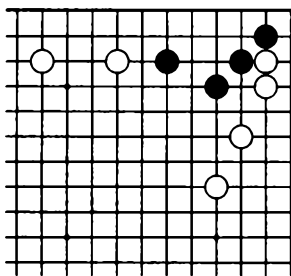
Вариант 2

Вариант 2: Двойной побег

Для отражения двойной угрозы ③ на предыдущей диаграмме очень эффективен ход ①. Этот ход одним махом защищает от обеих угроз. После ② черные соединяются ③ – проглатывание △ дает больше, чем взятие двух белых камней в центре. Необязательно извлекать пользу из слабости А разрезанием. Если вместо ③ черные играют ●А, то ③, ●В, ② и снова возникает возможность хода ○С.

Задача 15: Нодзоки

Нодзоки снаружи – ценный ход, а вот нодзоки изнутри может обернуться подарком противнику, если у вас нет определенного запланированного продолжения.

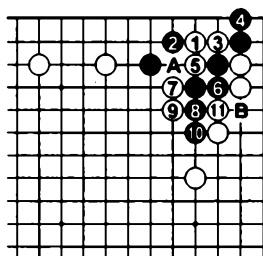


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсудзи

① – тэсудзи для выедания куска территории черных. Оно создает миаи между разрезанием ② и соединением ③. Этот ход не только сразу отнимает базу у черных камней и часть их территории, но и делает черную группу целью атаки, так что белые могут рассчитывать на дополнительные приобретения в будущем.

После этого черные могут прижать белых: ●А, ○В, ●С, но это единственное утешение для черных в этой позиции.

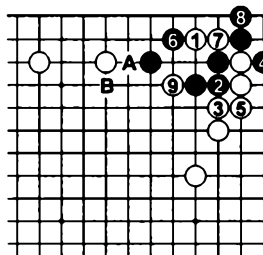


Диа. 2

Диа. 2: Черные не могут защитить обе стороны

Может показаться, что диагональное прилипание ② защитит от обеих угроз – соединения и разрезания. После ① черные опускаются ④, а если вместо ② белые играют ○А, то черные занимают ⑦, ловя белых на нехватке дамэ.

Однако белые ходами ⑦ и ⑨ могут сыграть энергично, не давая черным возможности совершить обмен ходом ●В. ○11 угрожает и ситё, и ходом ●А.



Диа. 3

Диа. 3: Метания

Как только ваш противник совершает решающий ход, то метаться в попытке сразу оказать сопротивление становится поздно. Если черные перед ⑥ сыграют сэнтэ ②, то у белых найдется ход ⑦ в сочетании с прилипанием к носу ⑨.

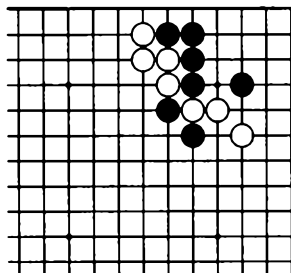
Следовательно, практически лучшее, что могут сделать здесь черные – это последовать Диа. 1, защищая угловые камни и выбегая в центр. Если вместо ② черные играют ●А, то ⑦ – в этой форме удар черных ●В не будет оказывать на белых значительного воздействия.

Задача 16:

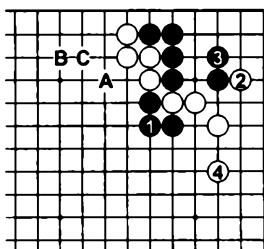
Прочное продлевание

Даже если вы сделали ход, который создает две угрозы, то если у вас нет полного представления о продолжении игры против каждой из групп соперника, этот ход не будет значить особенно много.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



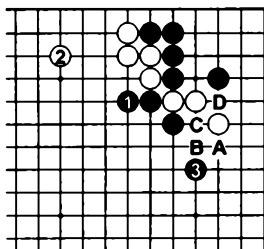
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Ничего не произошло

Соединение ① не дает достаточной силы против белой группы слева, равно как и против группы справа. Так что белые защитятся с той стороны, которая кажется немного слабее, ходами ② и ④. Из-за того, что ① занимает не ахти какую позицию, особо жесткого продолжения у черных против верхней стороны нет. Если черные играют ●А, то ○В. На ●С следует ○А.

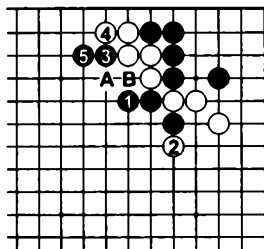


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

① занимает ключевой пункт для уменьшения способности к сопротивлению белой формы наверху, а еще это тэсудзи, создающее угрозы справа и слева. Если белые укрепят верхнюю сторону ходом ②, черные легким ходом ③ запечатывают белых, и после этого черные смогут атаковать эти белые камни, не тревожась, что сами могут попасть под атаку.

Вместо ③ ход ●А тоже приходит на ум, но после ○В, ●С, ○D решающий удар нанести невыносимо трудно.



Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи прижимания

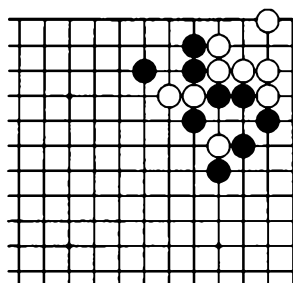
Если белые укрепляют правую сторону ходом ②, то прилипание ③ – тэсудзи, извлекающее выгоду из нехватки дамз у белых. На ④ черные продлеваются ⑤ – черные согласны извлечь из таких обменов столько, сколько пожелают белые. Если вместо ④ белые попробуют сыграть ханз ○А, то черные разрежут ●В, и в итоге белым все равно придется ползти ④.

Предыдущая Диа. показывает менее опасное для белых развитие событий.

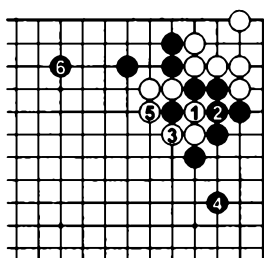
Задача 17: Блокирующее продлевание

Возможно сплести многочисленные слои миаи. Здесь важны расчет разносторонних вариантов и правильный порядок ходов.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



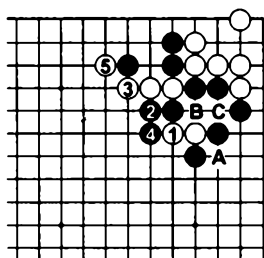
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Грубо

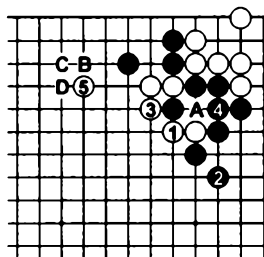
Если бы захват камня в ситё ходами ① и ③ был в этой позиции достаточно хорошим результатом, это была бы легкая задача. Однако черные устраивают позицию ходом ④ и еще получают шанс распространиться наверху ходом ⑥ – после этого трудно использовать силу формы, полученной после захвата камня. Белые могут попытаться не забирать ⑤, а атаковать верхнюю сторону напрямую, но эффективно атаковать продолжительное время не получится, поскольку у черных останется возможность хода ⑦.



Диа. 2

Диа. 2: ① и ③ – правильные ходы

Белые продлеваются ①, угрожая блокированием ② и разрезанием ○А. Если черные сопротивляются ходом ②, то это просто вынуждает белых сделать хороший ход ③, угрожающий блокированием ⑤ и атаки ○В. Если вместо ④ черные продлятся в ⑤, то ○В, ●С, ④ с захватом в ситё двух камней, все еще посматривая в сторону разрезания ○А. Это очевидно плотнее, чем на предыдущей диаграмме



Диа. 3

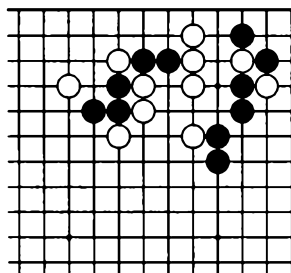
Диа. 3: Белые в порядке

Если черные защищают точку разрезания справа таким ходом ②, то ① усиливает центральную группу, угрожая зашелкой. Затем белым удастся сделать прижимающий ход ③ – это хорошо для белых. В сравнении с Диа. 1 белые сэкономили ход ○А.

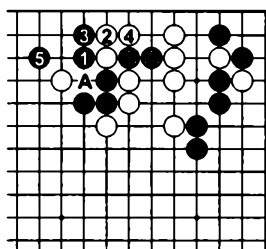
После этого практически лучшее, что могут сделать черные, – это ход ●В, ○С, а затем обоюдное разрезание ●Д с целью попытаться разобраться со слабой группой.

Задача 18: Продлевание

Кикаси в расчете на продолжение это теоретически своего рода тэсудзи двойной угрозы. Ходы кикаси будут более эффективными, тем больше напоминая тэсудзи двойной угрозы, чем дальше они от слабости.



Ход черных

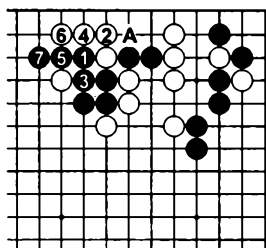


Диа. 1

Диа. 1: Прямолинейный метод

Способа спасти камни **▲** нет, так что вопрос в том, как лучше всего их пожертвовать. Вполне естественное начало для этого — **①**, вопрос же в том, что делать дальше.

После **①** у белых нет другого выбора, кроме ответа **④**. После этого черные могут прыгнуть **②** и начать развивать позицию на верхней стороне. Но остается пункт разрезания А, что делает позицию черных немного слабоватой.

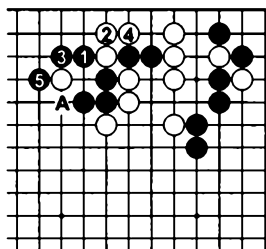


Диа. 2

Диа. 2: Плохая форма

Соединение **③** — более косвенный путь форсирования, чем на предыдущей диаграмме. Планируется далее сделать ход **●А**, но создаваемая им форма довольно плохая.

Более того, он позволяет белым форсированно сыграть **④** и **⑥**, забирая два черных камня в сэнтэ — это слегка трудновато пережить. Созданная черными стена не столько дает форму, сколько вызывает улыбку, и похоже, что белые смогут прижать ее довольно жестко.



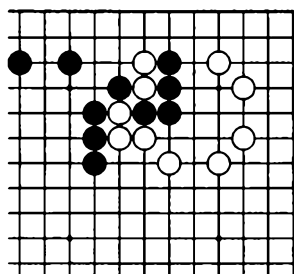
Диа. 3

Диа. 3: ● — тэсудзи

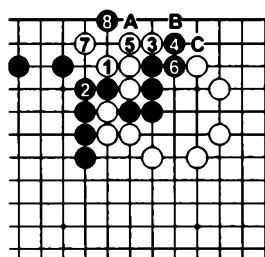
Черные продлеваются **①**, собираясь захватить два белых камня ходом **④**. У белых нет выбора, кроме хода **③**. Теперь черные играют ханэ **②**, получая намного более стильную форму, чем на любой из предыдущих диаграмм. Если белые пытаются убежать ходом **○А**, то черные могут пожертвовать еще немного, отдавая три камня ради распространения по верхней стороне. Однако черным нужно быть внимательными — если ситё благоприятно белым, можно сопротивляться, играя **○А** вместо **④**.

Задача 19: Ханэ

Если ход – абсолютное сэнтэ, то лучше всего не определять ситуацию слишком рано. Скорее всего следует воздержаться от него, продумывая способ получения максимально возможной выгоды от этого хода.



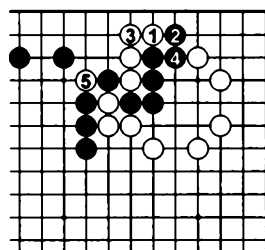
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Сэмзай

Урегулирование позиции при помощи атаки ① отдаст часть бойцовского потенциала этих камней. При помощи ханэ ③ и соединения ⑤ белые начинают сэмзай – но у них просто недостаточно дамэ. Вместо ⑤ они могут попробовать ход ①А, но после ② и ③В черные отступают ходом ④С. После этого неважно, как будут бороться белые, они могут получить в лучшем случае невыгодное ко с одним приближающим ходом.

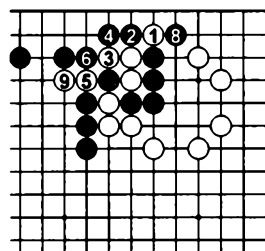


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые сразу играют ханэ ①. Если черные блокируют ②, то белые соединяются ③, и черные бессильны перед лицом двойной угрозы ④ или ⑤.

Может показаться, что вместо ① белые могли также просто сыграть ③, угрожая соединением ходом ① и разрезанием ⑤. Но это позволяет черным блокировать ①; белые сократили собственные дамэ и терпят неудачу.



Диа. 3

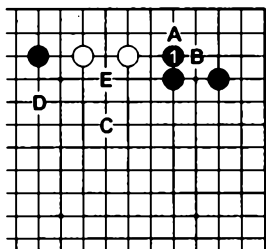
Диа. 3: Черные спасают ситуацию

После ① черные наносят атаки ходами ② и ④, а затем забирают камень ходом ⑧, получая присоединением части своих камней лучшее в плохой ситуации. Белые продлеваются ⑨, оставляя три черных камня плывущими в центре, но это проблема на будущее. Получение камня ⑧ открывает некоторые возможности для йосэ в углу и сводит понесенный черными урон к минимуму. Это справедливый результат для черных.

② в ①

Тэсудзи, лишаящие противника базы

Атака сверху нацелена на запираание противника; атака снизу – на лишение соперника базы и преследование его на открытом пространстве. Во многих случаях, отнимая базу у оппонента, вы уменьшаете его территорию и увеличиваете свою. Более того, по ходу атаки вы, скорее всего, укрепите свои окружающие территории. Если противник допустит ошибку или проигнорирует вашу атаку, то вы можете даже захватить его группу. Однако вы принципиально не должны гнать соперника в свое собственное море. Поступая таким образом, вы понесете огромные убытки, и будет чрезвычайно трудно провести атаку так, чтобы компенсировать их.

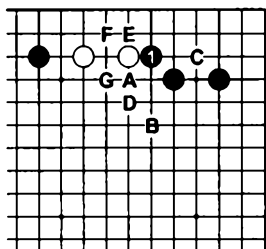


Диа. 1

Диа. 1: Прочное продлевание

Продлевание ① отнимает у белых базу, а заодно защищает территорию в углу. Если бы черные не сыграли ①, то белые могли бы пойти ○А. Даже если затем черные защищаются ●В, то у белых появляется некоторое пространство для маневра.

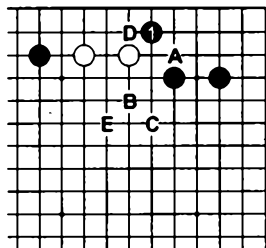
Если после ① белые развиваются в центр ходом ○С, шансов на немедленную атаку этой группы нет. Если белые игнорируют ①, то теперь D и E – надлежащие пункты для атаки формы черных.



Диа. 2

Диа. 2: Диагональное прилипание

Диагональное прилипание ① подразумевает ханг ●А следующим ходом, таким образом требуя ответа. На ○А черные продолжают атаку ходом ●В – активный способ игры с попыткой устранить возможность хода ○С, одновременно нагнетая атакующий потенциал. Белые могут почувствовать, что ○А дает тяжелую форму, и вместо него попробовать прыгнуть ○D – более легкий путь управления группой, который подразумевает ко после ●Е, ○F, ●А, ○G.

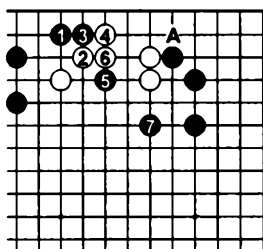


Диа. 3

Диа. 3: Кэйма

В плане территории наиболее прибыльный способ атаки – это ①. Однако белые могут нацелиться на поясницу кэйма ○А, так что форма черных немного тонковата. К тому же, у черных нет особенно жестких продолжений.

Белые могут играть в другом месте. Простой прыжок ●В даст черным хорошие основания для ответа ●С. Белые могут подождать, пока черные сыграют ●D, а затем прыгнуть ○Е.

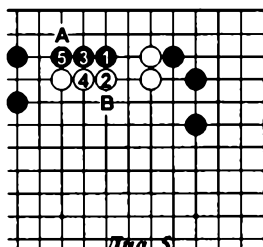


Диа. 4

Диа. 4: Скольжение

Сравните ситуацию после скольжения ① с тем, что было бы, если бы белые сделали здесь защитный ход. Это не только много в смысле территории, но теперь белым предстоит еще и трудности в построении базы. На ② следует ③ в сочетании с нодзоки ⑥, что позволяет черным атаковать группу как единое целое.

Если вместо ② белые прилипают ③, то черные могут сыграть ханэ ②. Если вместо ② играть ⑥, то черные спустятся ●А.

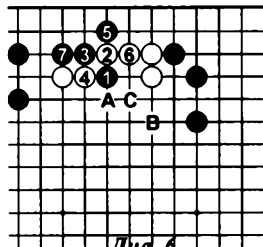


Диа. 5

Диа. 5: Низкое вторжение

① – жесткий ход. Он выдергивает корни у позиции белых. На прилипание ② черные соединяются ходами ③ и ④, и прибыль черных оказывается больше, чем на предыдущей диаграмме. Однако белые, имея такую форму, смогут проще развиваться по направлению к центру.

Если вместо ② белые сыграют ○А, то черные начнут активный бой после разделения белых ходами ③, ⑤, ●В.

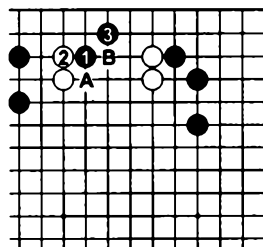


Диа. 6

Диа. 6: Высокое вторжение

Черные могут также рассмотреть вариант вторжения по четвертой линии – ①. Это легкий способ игры в надежде вынудить белых построить плохую форму. Атари ⑥ – ценный ход, а после соединения ⑦ черные не только получают прибыль, но и ставят белых перед болезненной необходимостью защищаться ○А.

Кажется, что ② слишком уж следует планам черных – ○В или ○С, возможно, были бы лучше.

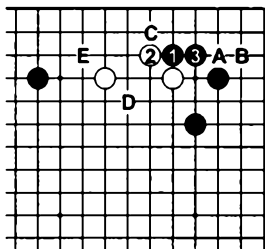


Диа. 7

Диа. 7: Угловой ход

Вторжение угловым ходом ① – тоже сильно. На ② ход ③ угрожает соединением либо справа, либо слева. Если вместо ② белые играют ○А, то ●В, и можно ожидать продолжения, как на Диа. 5.

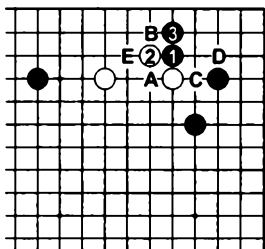
Вместо ① также возможно вторгнуться ③. Вы должны учитывать ситуацию на доске в целом, когда будете выбирать среди этих возможностей для вторжения.



Диа. 8

Диа. 8: Прилипнуть и оттянуться

Сравните ситуацию после ① и ③ с той, которая была бы после прилипания ○А, ●В и оттягивания ③. Разница в территории велика. Более того, теперь С становится ключевым пунктом и для территории, и для базы, так что белые его займут. Затем черные могут атаковать сверху ходом ●D или снизу ходом ●Е. В любом случае прилипание и оттягивание ходами ① и ③ – эффективно.

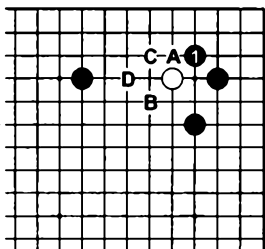


Диа. 9

Диа. 9: Прилипание и спуск

Прилипание и спуск ходами ① и ③ во многом имеют ту же цель, что и прилипание и оттягивание на предыдущей диаграмме. Эта комбинация сочетает получение прибыли и атаку. Камни черных немного разрознены, но они могут достроить форму множеством способов в зависимости от действий белых: на ○А следует ●В; на ○В – ●С; на ○С – ●D.

Вместо ① ни занятие черными ②, ни ③Е не сработают, потому что белые могут пойти ○D.

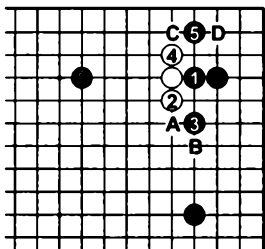


Диа. 10

Диа. 10: Косуми

На ○А черные атакуют ходом ●В – в этом цель хода ①. Прилипание ●А вместо ① было бы плохим ходом, который только усилил бы белых после ○С, ①.

Если после этого белые захотят вытянуть одиночный камень, то практически лучшее, что они могут сделать – прыжок ○D, создающий миаи между развитием в центр и блокировкой ○А.



Диа. 11

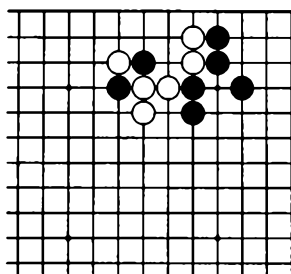
Диа. 11: Удар

Удар ① – это способ утяжелить белых с одновременным лишением их базы. Однако тем самым белые вынуждены играть ② и ④, что их усиливает. Этот метод успеха не принесет, разве что условия таковы, что ④ сможет полноценно участвовать в атаке.

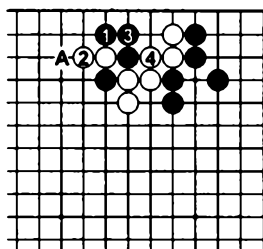
После этого черным нужно быть готовыми к возможности ○А, ●В, ○С, ●D.

Задача 1: Атари

Этот прием направлен на игру внутри территории противника и его преследование снаружи, так что это тэсудзи, отнимающее базу. В результате игры здесь позиция противника должна быть разделена надвое. Вам нужно найти последовательность, которая начинается с атари.



Ход черных

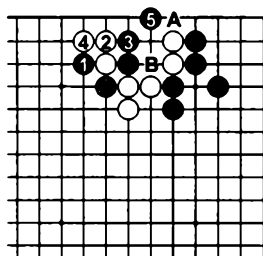


Диа. 1

Диа. 1: Битва за выживание

Если черные допускают ошибку нанеся атари ① снизу, то остаток варианта будет борьбой за выживание. После соединения ④ у черных появилось прилипание ●А, но это не более, чем способ уменьшить убытки и получить хоть что-то из плохой ситуации.

Атари изнутри вроде ① обычно очень плохой ход, за исключением тех случаев когда вы видите определенный четкий путь извлечения прибыли.

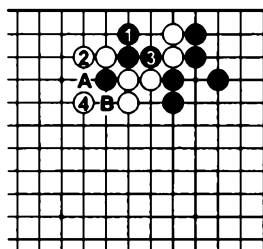


Диа. 2

Диа. 2: ① и ⑤ – тэсудзи

Черные наносят атари ①, вынуждая белых играть ② и ④. Косуми ⑤ завершает все. На ①А черные разрежут ●В и выиграют сэмзай.

Если белые сыграют ①В, а черные соединятся ходом ①А, то из-за невозможности взятия ① белым нужно будет биться за выживание двух слабых групп. Черные отняли у белых территорию и базу – большой успех.



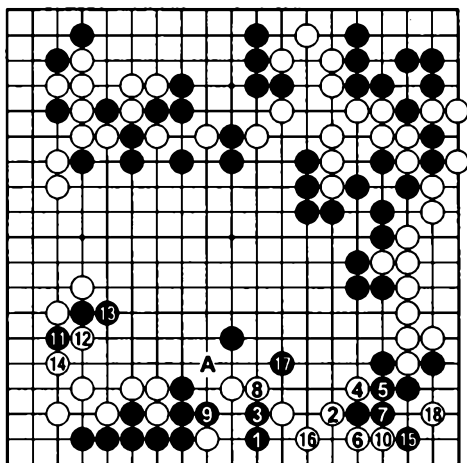
Диа. 3

Диа. 3: Важное атари

Если черные просто опустятся ①, то даже если ситэ ходом ①А благоприятствует черным, белые все еще могут свести свои потери к минимуму ходами ② и ④. Черные не смогут продолжать атаку.

Также вместо ② белые могли бы соединиться ③, а после занятия черными ③ белые нанести атари ходом ①В, убегая главной группой. Обе эти возможности возникают, если черные пренебрегут атари с самого начала.

Пример из практики 28: Оки



Запись партии 28

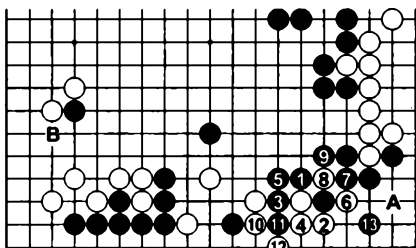
10-й матч за титул Мэйдзин, 5-я партия

Белые: Рин Кайхо

Черные: Фудзисава Сюко

После того, как формы в партии определились, борьба продолжается сериями атак, проводимых на основе комбинаций различных тэсудзи. Если у вас не получится скоординировать свою тактику, то атака сойдет на нет.

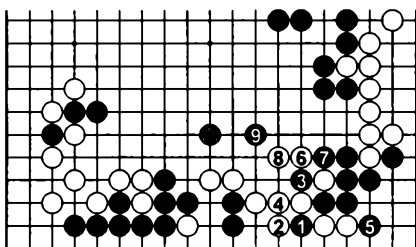
Оки ① занимает важный пункт, но ③ – ошибка. Снова ⑪ и ⑬ готовятся встретить возможный ход белых ①А, но ⑮ – еще одна ошибка. После того, как белым удастся контратаковать ходом ⑱, выживание этой слабой белой группы почти обеспечено.



Вариант 1

Вариант 1: Создание территории в центре

Вместо ③ в Записи партии черные должны были играть такое ханэ ①, угрожая как атакой белой группы, так и созданием территории в центре. Вместо ⑩ белые могут выжить ходом ①А, но затем черные сыграют ②В, собираясь затем пойти ⑪ с получением прибыли в центре. Белые не могут победить, играя так.

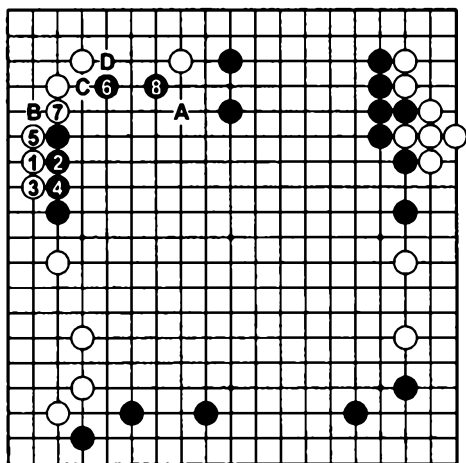


Вариант 2

Вариант 2: Вбрасывание разреза

Вместо ⑮ в Записи партии черные должны были вбросить разрезание ①, а затем нанести атари ③. Если вместо ④ белые сыграют ①А, то черные продлятся ②В, получая территорию в центре. Но после ④ черные могут блокировать ⑤, и теперь ханэ ③ будет сэнтэ.

Пример из практики 29: Оки



Запись партии 29

16-й матч за титул Хонинбо, 5-я партия

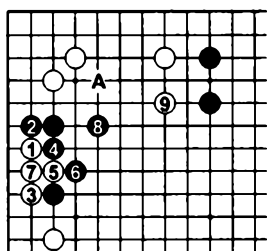
Белые: Такагава Сюаку

Черные: Саката Эйю

В практической игре против прыжка через два пункта часто встречается оки. Оно может иметь большое влияние в смысле территории и в плане лишения противника базы.

Вместо ① прыжок ○А позволил бы черным сделать косу-ми ●В, и белые отстали бы по территории. ① использует возможность, пока она есть. Вариант до ⑤ вынужден за обеих противников.

Если вместо ⑥ черные сначала занимают ⑦, то после ○В ход ⑥ будет встречен ходом ○С. ○D вместо ⑦ позволит черным сыграть сэнтэ ⑦.

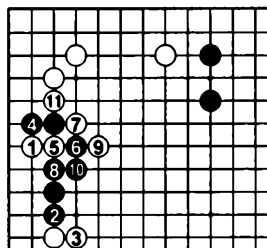


Вариант 1

Вариант 1: Своевременный прыжок

Если черные блокируют ②, то белые соединяются ③ и теперь белые могут своевременно прыгнуть ④. ⑤ предусматривает последующий толчок в плечо ●А, облегчая черным обустройство этой группы, но позволять белым выбраться в центр подобно этому означает истончить мойю черных.

В Записи партии черные сначала преследуют стратегию защиты мойю, а потом просто пытаются выжить камнями на левой стороне.



Вариант 2

Вариант 2: Контратака?

Удар ② контратакует, создавая миаи между ходом на голову белого камня ③ и блокированием ④, но белые получают прибыль ходом ⑤, и даже после блокировки ⑥ черные напарываются на вариант со сжатием ⑤ и ⑦.

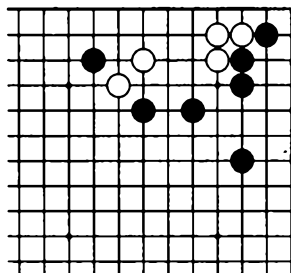
Если вместо ① белые сыграют оки ○А, то ситуация поменяется после ⑧, ①, ②.

Задача 2: Оки

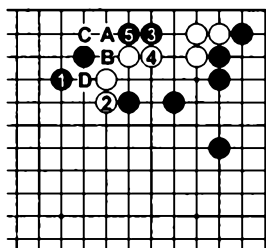
Многие тэсудзи для лишения базы противника начинаются с оки по второй линии. Их также называют эгури – тэсудзи для выедания позиции противника.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».

Сначала нужно подготовиться.

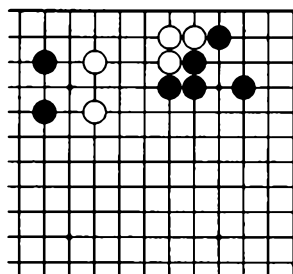


Ход черных

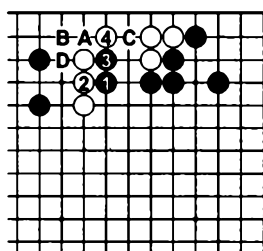


Задача 3: Оки

Суть этого приема в оки по второй линии, которое выдает позицию белых и отнимает у них базу. Белым нужно защищаться с умом, учитывая окружающие условия.



Ход черных

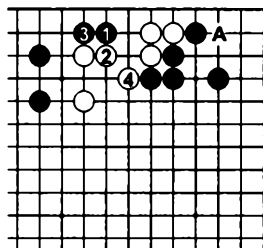


Диа. 1

Диа. 1: Укрепляет белых

У нодзоки ① мало силы. Оно вынуждает белых соединиться ②, но продолжения нет. Если черные нажимают ③, то белые блокируют ④. Черные могут захватить три камня ходами ●А, ○В, ●С, но это практически ничего им не принесет.

Вместо ② за белых также возможен удар ○D. У белых не будет проблем со стабилизацией этой группы.

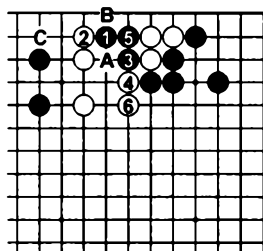


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзу

① – оки внутрь позиции белых, угрожающее взятием трех камней и соединением. На ② черные соединяются ③. Черные получили территорию и отняли у белых базу – миссия выполнена.

В качестве утешения для белых форма после ④ исключительно богата возможностями для построения глаз, а спасение трех камней оставляет открытой возможность зажима ○А на будущее.



Диа. 3

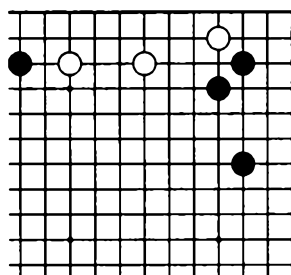
Диа. 3: Исправление формы

Если белые блокируют ②, то последует ③. Вместо ④ белые могут спасти три камня, занимая ⑤, ●А, ○В, но база белых полностью испарится. Для белых это будет тяжело.

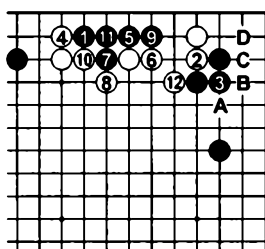
На разрезание ④ последуют ⑤ и ⑥. В этой форме ○А и ○С оба будут сэнтэ, так что белые уже практически устроились. Вместо ④ ход ○А позволил бы ⑤, ④ ⑥.

Задача 4: Оки

Какие возможности бросаются вам в глаза, если вы намерены выесть территорию на верхней стороне? Вы должны разрушить территорию противника, получая при этом себе прибыль.



Ход черных

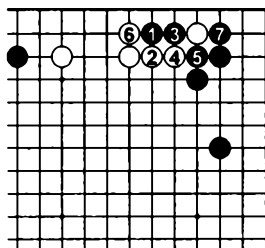


Диа. 1

Диа. 1: Оки с парадного входа

Оки ① не работает, потому что белые могут укрепиться в сэнто ходом ②. На ③ ход ④ проглатывает вторгнувшие черные камни. Если вместо ③ черные занимают ⑫, белые сначала вбросят разрезание ③, а затем сожмут: ●А, ○В, ●С, ○D, после чего белые могут вернуться к блокированию ④.

Оки ●11 вместо ① тоже ни к чему хорошему не приведет после ⑦, ①, ④.

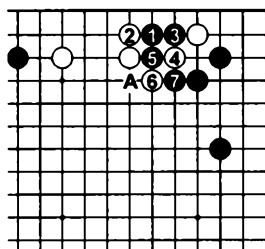


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

① – оки со стороны, будет правильной формой для уменьшения позиции белых. После варианта с ② по ⑦ черные получили большую территорию, а база белых была значительно сужена.

Если вместо ② белые попытаются достичь большего, занимая ⑤, то черные должны суметь выбрать ходом ②.



Диа. 3

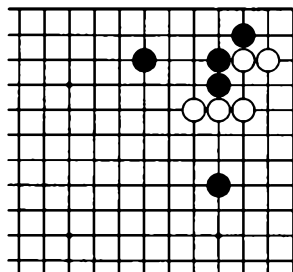
Диа. 3: Белые заканчивают хуже

Блокировать ② в ответ на оки ① нехорошо. Черные бьют ③ и практически лучшее, что могут сделать белые – пойти на вариант до ⑦. Ясно, что белые закончили хуже, чем на Диа. 2.

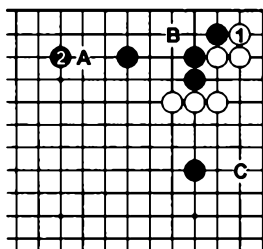
Вместо ③ черные возможно могли сыграть и так: ⑤, ⑥, ④. В любом случае белые заканчивают в готэ из-за пункта разрезания А.

Задача 5: Ожи

Какой наиболее эффективный способ использования тонкости черной группы на верхней стороне? Если перед атакой вы будете дожидаться, пока ваши камни окажутся в безопасности, то, возможно, противник найдет путь отдать часть камней и укрепиться.



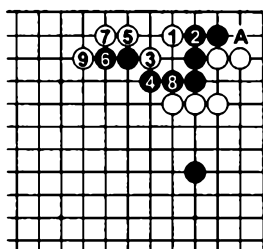
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Ключевой пункт

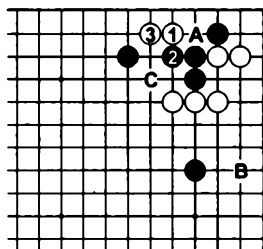
Ход ① занимает ключевой пункт для обеих сторон как в плане территории, так и в плане базы. Однако особой срочности делать этот ход нет. Черные вполне могут счесть угол легким и распространиться ходом вроде ②. В зависимости от ситуации на всей доске белые могут пожелать сыграть сдерживающее распространение ○А, обменивая его на ●В. Если белые просто ищут способа обустроить позицию, то скольжение ○С тоже довольно большой ход.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсүдзи

Для хода ① трудно выбрать правильный момент, но то, что именно с него начинается вариант по лишению черных базы – не вопрос. Простое объяснение: вместо хода ①А и затем взятия камня ② белым лучше сыграть ① и захватить ходом ②. Если черные соединятся ②, то следует вариант до ⑨. Если вместо ③ черные продлят ④, то белые нажмут ⑤ и выиграют сэмэй в один ход.



Диа. 3

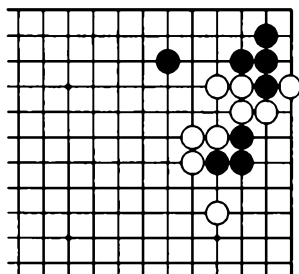
Диа. 3: Тяжело пожертвовать.

На ② белые перед разрезанием ○А сыграют сэнтэ ③. Если вместо ② черные пойдут ④, то перед разрезанием ○А белые сыграют ②. Для черных здесь нет хорошего способа пожертвовать, но если это просто вопрос территории, то белые получают угол и скольжение ○В, после чего черные должны рассмотреть жертву ходом ●С вместо ②.

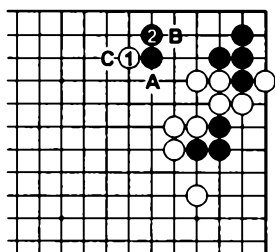
Задача 6: Оки

Оки часто используются для лишения базы противника, но вам нужно отыграть продолжение – в противном случае вы можете просто сделать сопернику подарок.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



Ход белых

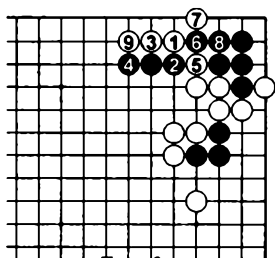


Диа. 1

Диа. 1: Если бы да кабы

Ход ① – не такая уж плохая идея. Если вместо ② черные сыграют ●А, то белые попадут ходом ○В в яблочко. Но для черных нет причин следовать этим путем. Черным хорошо после ②. Белые только помогли противнику усилиться.

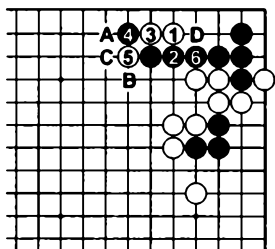
Если вместо ① белые играют ○С, то и в этом случае ② даст правильную защитную форму. А если вместо ① белые ходят ②, то черные могут сыграть ●В и ничего не случится.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые начинают с оки ①. После ② белые ползут ходом ③, а на ④ они наращивают свои дамэ ходами с ⑤ по ⑨ и выигрывают сэмзай. Если вместо ① белые начинают ходом ⑤, то после ⑥, ①, ②, ③ черные блокируют ④. Правильный порядок ходов – это часть того, что составляет тэсудзи.



Диа. 3

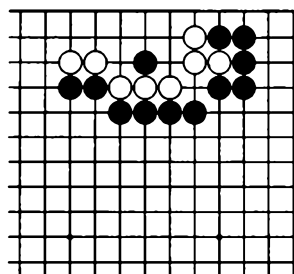
Диа. 3: ● – тэсудзи продолжения

Однако вероятно, что черные блокируют сразу таким ④, и теперь белые должны иметь наготове тэсудзи продолжения – простое разрезание ⑤. Пока у белых есть возможность нажима ⑥, пытаться выгнать одиночный камень ходом ④ вместо ① неразумно. В итоге черным нужно соединиться ⑥. Если затем ○А, то черные получают кикаси ●В; а на ○С черные получают кикаси ●D.

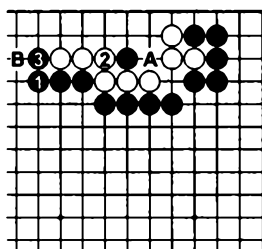
Задача 7: Разрезание

В этой ситуации вы можете пожертвовать часть камней, начиная сэмзай, и если соперник сопротивляется чересчур сильно, вы можете забрать все. Если противник прекратит сопротивление, то вы в результате лишите его базы.

Эта позиция взята из «Гокио Сюмио».



Ход черных

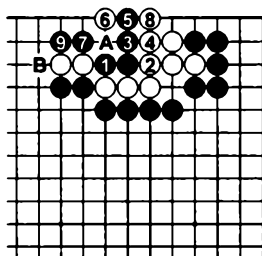


Диа. 1

Диа. 1: Слабо

Продлевание ① занимает ключевой пункт, но позволить белым защититься ② – означает упустить великолепную возможность. Даже если черные блокируют ③, белые живы и могут играть в другом месте.

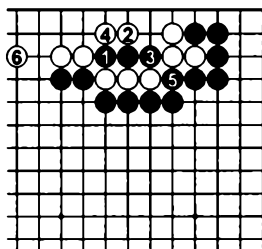
Ход ④ вместо ① тоже позволяет белым сыграть ②, а пункт разрезания станет для черных обузой. Если после ① белые вместо ② играют ③, то ②, ○А, и после блокировки ●В белые должны вернуться в защиту.



Диа. 2

Диа. 2: ① и ④ – хитрые ходы

Наиболее непосредственный способ использовать слабость – это разрезать. После того, как белые начинают заполнять дамэ ходом ②, черные не должны сразу сдаваться. Они устраивают сэмзай ходом ① и спуском ⑤. ⑥ и ⑧ – обычные тэсудзи для получения преимущества в дамэ перед черными, но теперь ① припечатывает белых. Даже если белые заберут четыре камня ходом ○А, всё умрет после ●В.



Диа. 3

Диа. 3: Жертва

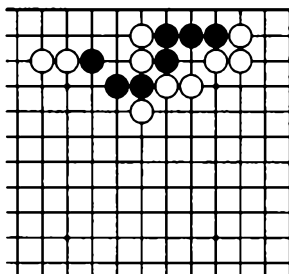
После разрезания ① у белых нет ничего лучше прилипания ② и жертвы части своей группы. На ④ и ⑤ белые продлеваются ⑥ и сводят свои потери к абсолютному минимуму.

Если вместо ③ черные занимают ④, то белые заполняют дамэ ходом ③. В этой форме белые выигрывают сэмзай, и нет жертвенной стратегии для лишения глаз, как на предыдущей диаграмме.

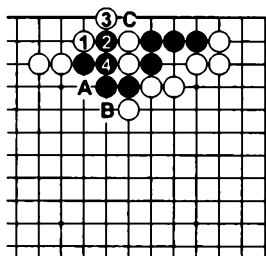
Задача 8: Косуми

У белых есть косуми, напоминающее восстание узников. Оно также угрожает соединением с камнями снаружи. Если черные начнут сопротивление, то белые смогут выиграть сэмзай и даже захлопнуть перед черными двери на пути в центр.

Эта позиция взята из «Сюансюан Кидзин» («Гэнгэн Гокё» в японском переводе). Эта Задача там названа «Фань Сюо ворует персики».



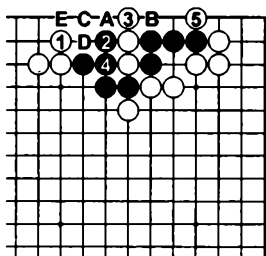
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Нехватка дамэ

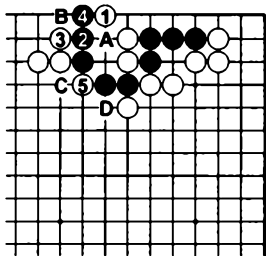
Если белые поторопятся и попытаются соединиться ходами ① и ③, то черные защитятся обычными ходами ② и ④ и поймают их на нехватке дамэ. Вместо этого белым будет немного лучше играть ①А, а не ③, после ④, ②В, ③С запирая черных в сэнтэ. Но это позволит черным получить очевидно живую форму. Поскольку есть возможности и получше, этот вариант следует считать неудачным.



Диа. 2

Диа. 2: Преследуемые

Белые опускаются ①, а после ② и ③ создают группу из трех камней для принесения ее в жертву с целью не дать черным здесь двух глаз. ⑤ гонит черных в центр – концепция, противоположная запиранию. Вместо ② ход ① дал бы черным глаз в сэнтэ после ①А, ②, ①В, ③С, ①D, ④, так что это возможно лучше для черных, чем вариант на Диа. Если вместо ① белые сыграют ①Е, то ③А приведет практически к тому же результату.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

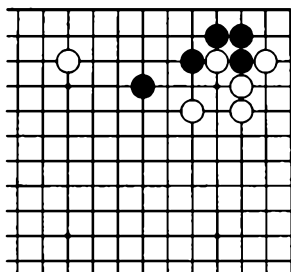
Белые делают косуми ①. Если черные предупреждают соединение белых ходами ② и ④, то угловой клин ⑤ ликвидирует армию черных. Если вместо ② черные играют ③А, то белые элегантно соединяются ходом ①В.

Следовательно вместо ④ черные должны выходить в центр при помощи ③С или ③D. Черные потеряли и территорию, и базу, и им предстоит горячее путешествие.

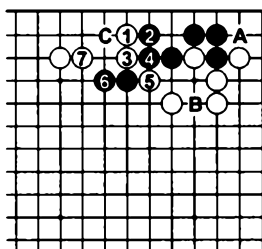
Задача 9: Косуми

В этом тэсудзи используется косуми, вынуждающее соперника жертвовать камень, и на самом деле его можно считать неким видом скольжения. Это оставляет противника с ложным глазом.

Позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

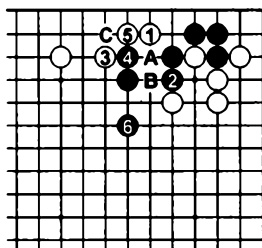


Диа. 1

Диа. 1: Слабо

Простое скольжение ①, возможно, тот ход, который первым приходит на ум, но черные могут легко выжить диагональным прилипанием ②. После ⑦ черные могут играть в другом месте или сделать большой территориальный ход ●А. Также черные могут нацелиться на вклинивание ●В.

Вместо ② черные могли также ударить белых ходом ③, намереваясь выдвигаться в центр. Разрезание ●С в талии кэйма тоже возможно.

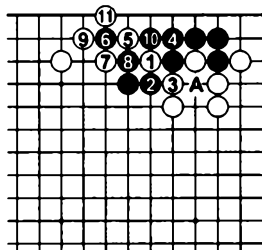


Диа. 2

Диа. 2: Прыжок внутрь

Дальний прыжок ① начинает мощную линию игры, и ответ черным найти очень трудно. Однако черные могут ударить ②, а затем выбраться в центр ходами ④ и ⑥, так что ① кажется немного слишком глубоким вторжением.

Прилипание ⑤ вместо ② было бы неразумным: ○А, ●В, ④. Косуми ③ вместо ② тоже не сработает как следует – белые парируют ходом ○С.



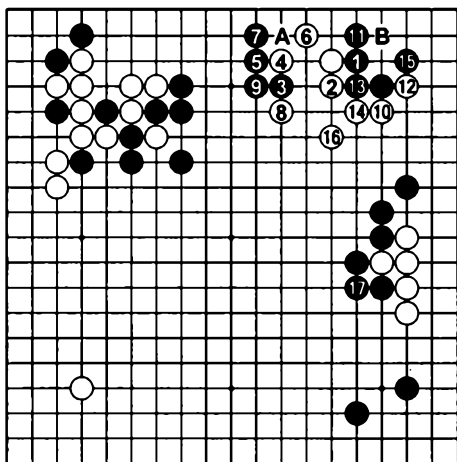
Диа. 3

Диа. 3: ① и ⑤ – тэсудзи

Разрезание ① в талии кэйма – тэсудзи для форсированного завершения формы. На ② белые наносят атари ③ за которым следует косуми ⑤. Этот ход приглашает ⑥. Следует вариант до ○11, и результат лучше, чем на предыдущей диаграмме

Если вместо ② черные играют ⑩, то ①, ●А, ⑧ и белым хорошо. Если вместо ④ черные играют ●А, то белые занимают ④. Если вместо ⑤ белые играют ⑦, то ⑧, ⑨, ⑩, ⑥, но это недостаточно хорошо. Если вместо ⑥ черные играют ⑧, то ⑥ заставит черных закончить в готэ.

Пример из практики 30: Спуск



Запись партии 30

10-й матч за титул Мэйдзин, 5-я
партия

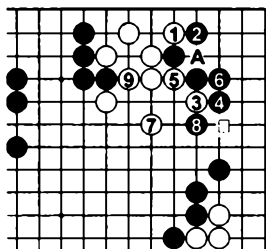
Белые: Рин Кайхо

Черные: Фудзисава Сую

Ханэ вашего противника создает гибкую форму с возможностями для построения глаз. Спуск служит приемом для ликвидации этих возможностей и снижения шансов соперника на стабилизацию слабой группы.

① и ② начинают атаку, и спуск ⑦ – ее ключевой пункт. Отметьте, что если вместо этого черные наносят атаки ●А, это оставляет открытой возможность ко-борьбы после ○11, ●В, ○С.

●11 еще один спуск.

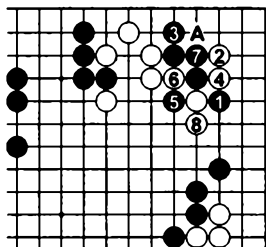


Вариант 1

Вариант 1: Сабаки

Вместо ⑩ в Записи партии было бы лучше сначала форсировать при помощи ханэ ① как здесь. Черным нужно защититься ②, и тогда после обмена ③ на ④ белые наносят атаки ⑤, строят форму ходом ⑥ и легко выживают.

Если вместо ⑩ черные соединяются ●А, то белые играют двойное ханэ ○В. Черных стесняет их нехватка дамэ.



Вариант 2

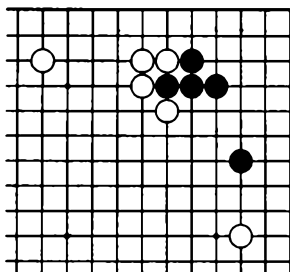
Вариант 2: Невозможно

Вместо ●11 в Записи партии такое ханэ ① давало белым шанс построить сабаки на основе вторжения ② в пункт 3-3. Если теперь черные опускаются ③, то белые режут ④, а после ⑤ уже черные попадают в трудную ситуацию.

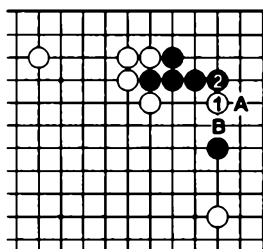
Если вместо ③ черные соединяются ④, то белые играют ханэ ③, и черные не могут блокировать ●А. Белые устраивают себе комфортную жизнь.

Задача 10: Прилипание

Это тэсудзи для сжатия позиции черных, используя нехватку их дамэ. Если первым ходом вы поразите ключевой пункт, то откроется множество хороших ходов. Черным нужно найти способ ограничения ущерба.



Ход белых

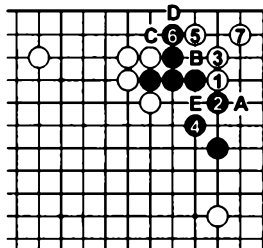


Диа. 1

Диа. 1: Небольшой урон

① – ключевой пункт для вторжения, но в этом случае черные блокируют ②, и хорошего продолжения нет. Одиночный черный камень на стороне легок, так что борьба белых только увеличит потери.

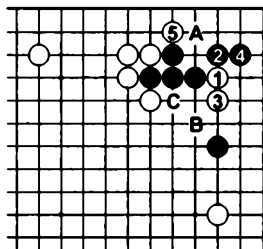
Ход ○А вместо ① – интересная идея. Но в этом случае угол столь прочен, что этот камень становится после ●В подарком черным.



Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Цукэ к носу ① – вот ключевой пункт. На ② белые продлеваются ③. Если вместо ④ черные занимают ⑤, то белые играют ханэ ○А. Если вместо ④ черные играют ●А, то белые занимают ⑥, ⑦, и белые соединяются разрезанием ○В. Если теперь черные режут ●С, то белые продлеваются ○Д и могут начать сжатие «каменная пагода» ходом ○Е. ④ может показаться уступающим белым, но вынудить белых играть ⑤ не так уж плохо.



Диа. 3

Диа. 3: ⑤ – тоже тэсудзи

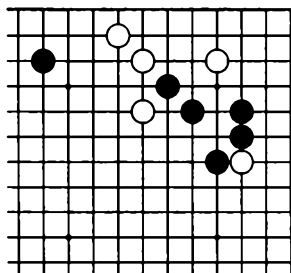
На такой ② белые продлеваются ③. Черные могут теперь выбирать между ④, ●А и ●В. На ④ белые играют ханэ ⑤, и если теперь ●А, то белые играют ○С, начиная вариант, который строит стену, сжимая черных.

Если вместо ④ черные играют ●В, то белые могут построить живую форму после ханэ ④. Если вместо ④ черные ходят ●А, то белые могут начать борьбу косуми ○В.

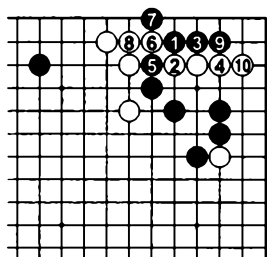
Задача 11: Прилипание

Этот случай – классический пример составного тэсудзи, начинающегося с прилипания. В зависимости от ответа оно может трансформироваться в тэсудзи разделения.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



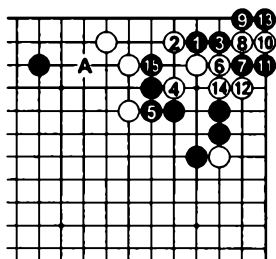
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Прямолинейный подход

Начинать прямолинейным ходом ① означает получить в ответ ②, и у черных оказывается меньше дамз. Если вместо ① играть ⑤, то последует ⑥. Если это то к чему стремились черные, то это неправильно: вместо ① черным было бы лучше играть прилипание ④. После ⑨, черные занимают ⑩ и могут нацелиться на прилипание ①. Или вместо ① черные могут нырнуть ③. Затем на ④ черные могут пойти на вариант ③, ② и ⑩. Это будет лучше, чем на Диа.

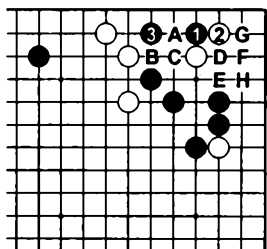


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные прилипают ①, а на ② продлеваются ③, отнимая у белых вместе с базой и территорией в углу. ④ создает миаи между разрезанием ⑤ и блокированием ⑥, но в данном случае это не сработает. После ⑮ белые повержены.

Вместо ④ игра продолжится ходом ⑮, ⑯, но поскольку ① – кикаси, эта белая группа все еще не имеет стабильной глазной формы.



Диа. 3

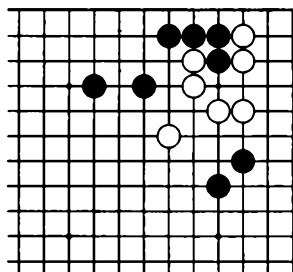
Диа. 3: Разделение

Если белые пытаются бороться ходом ②, то черные переключаются на возможность разделения белых прыжком ③. После ①А и ②В в углу нужен еще один ход, так что белые сбились с верного пути.

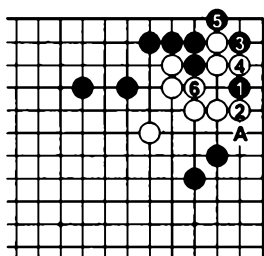
Действительно, вместо ③ также возможно оттягивание ④А, но когда после ⑤С, ⑥Д, ⑦Е, ⑧Ф, ⑨Г черные сыграют ⑩В, белые получают угол ходом ⑪Н – мощь атаки черных сильно снизится.

Задача 12: Прилипание

Когда защитный ход слишком медленный, а оки — уже чересчур, то иногда продвинуться вперед помогает прилипание точно на границе.



Ход черных

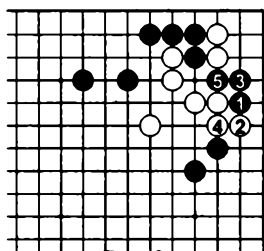


Диа. 1

Диа. 1: Белые могут сопротивляться

Оки ① — одна из возможных целей, но после блокирования ② продолжить черным трудно. Прилипание ③ — тэсудзи, но даже после соединения ⑤ глазная форма белых превосходна.

С учетом сказанного, простое косуми ●А вместо ① позволит белым защититься ②, после чего белые уже почти выжили.

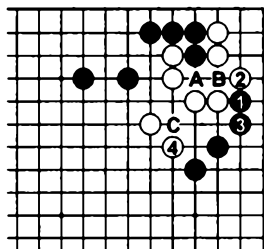


Диа. 2

Диа. 2: ① — тэсудзи

Черные прилипают ①, а на ② продлеваются ③. После ④ и ⑤ черные могут выиграть сэмзай. Если вместо ④ белые занимают ⑤, то черным хорошо резать ①.

Если черные сразу делают оки ③, то после блокировки ① у белых будет недостаточно сил для борьбы. Прилипание ① позволяет черным поднакопить мощи, а затем продлиться ③. Это надлежащий порядок ходов.



Диа. 3

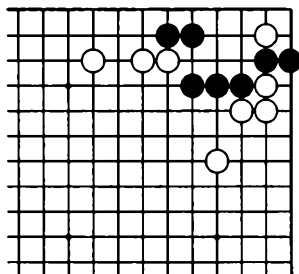
Диа. 3: Защищаясь от разрезания

② защищается изнутри, получая сэнтэ для хода ④ и развития в центр. ④ также защищает от возможного разрезания ●А, ○В, ●С. Это практически лучшее, что могут сделать белые.

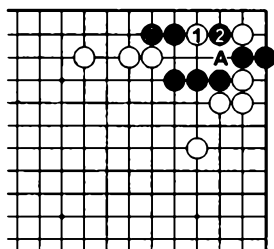
Даже после блокировки ② в углу только один глаз, так что эта группа все еще недостаточно безопасна. Кроме того, территория, полученная ходами ① и ③ — велика.

Задача 13: Протискивание

Если вы попытаетесь сыграть тэсудзи против аморфной группы противника, то сомнительно, что вы сможете нанести хороший удар. Сначала заставьте его определиться с формой, и тогда вы сможете выбрать тэсудзи для продолжения.



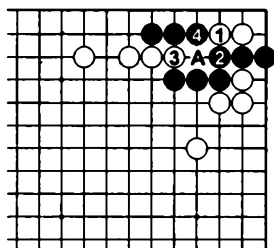
Ход белых



Диа. 1

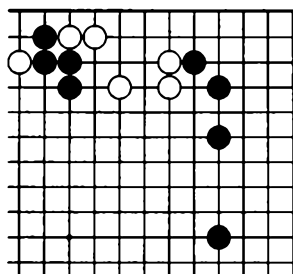
Диа. 1: Изнутри

Прилипание ① часто бывает тэсудзи, но только когда ④ белый, а не черный. После вклинивания черных при помощи ханэ ② у белых ничего нет. Точно так же разрезание ③ к добру после ② не приведет. Любые попытки вытянуть внутренний камень здесь проваливаются. Точка ② кажется ключевой, но ...

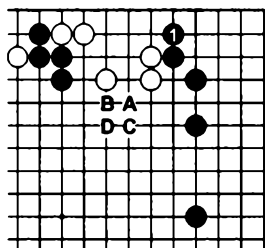


Задача 14: Протискивание

Даже когда ясно, где критический пункт, то перед его занятием вам нужно четко определиться с позицией. В противном случае противник запутает позицию и вы можете выстрелить в молоко.



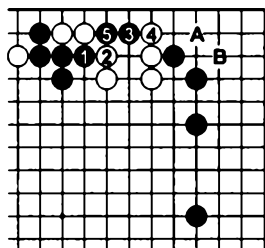
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Слабо

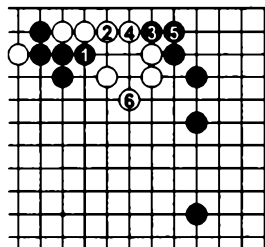
Без сомнения бывают игровые ситуации, в которых вы можете довольствоваться спуском ①, укрепляя угол и заодно атакуя белых. Но в большинстве случаев это слабый ход, дающий белым возможность выбирать способ продолжения игры. Нодзоки ①А вместо ① было бы слишком нетерпеливым. Белые протиснутся наружу серией ①В, ①С, ①D.



Диа. 2

Диа. 2: ① – правильный порядок ходов

Чтобы посмотреть, как будут отвечать белые, нужно протиснуться ① – атакующая идея, которую очень трудно найти. На ② оки ① попадает в яблочко. Если после ④ белые играют ④А, то ④В приводит к естественному укреплению угловой территории; белые не могут нырнуть ④В. Если вместо ① играть ①, то после ④ и ① белые уступят, занимая ⑤.



Диа. 3

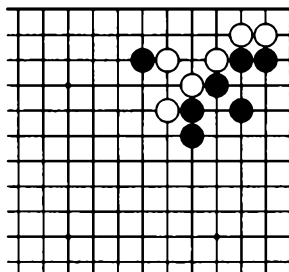
Диа. 3: У белых тяжелая форма

Если белые уступают ходом ②, чтобы избежать оки с предыдущей диаграммы, то для черных приходит время отыграть ханэ ③ и соединение ③. После построения формы ходом ⑥ белым не нужно бояться немедленной атаки, но должно быть очевидно, что форма белых тяжелее, чем на Диа. 1. Если белые выберут другой развивающий ход вместо ⑥, то у черных останется возможность нодзоки ⑥.

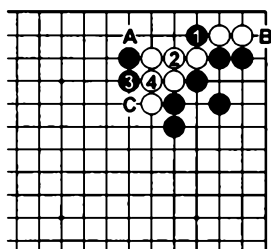
Задача 15: Нодзоки

Не все успешные нодзоки играютсся снаружи. Срабатывают и нодзоки изнутри, если они ведут к выданию территории вашего соперника.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

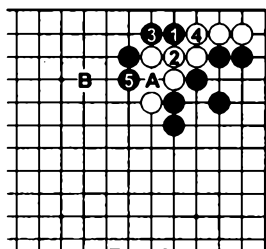


Диа. 1

Диа. 1: Грубо

Атари ① в сочетании с нодзоки ③ – вот способ ухудшить противнику форму. Но черные остаются с нехваткой дамэ. У белых множество способов построить глаза, так что вести атаку черным будет трудно.

Если после этого ●А, то белые могут выжить ходом ○В; если ●В, то белые могут повернуть ○С, вырываясь в центр.

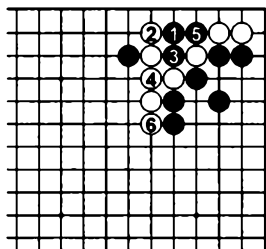


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные играют нодзоки ① изнутри. На ② черные спасают свой камень ходом ③ в сэнтэ. Теперь, когда черные играют нодзоки ⑤, разница между этой и предыдущей диаграммой огромна. Белые несомненно будут вынуждены соединиться ○А, а черные смогут построить форму ходом ○В, подготавливая сильную, длительную атаку.

Если вместо ① черные сначала сыграют нодзоки ⑤, то белые соединятся ○А, а после ① ответят ③.



Диа. 3

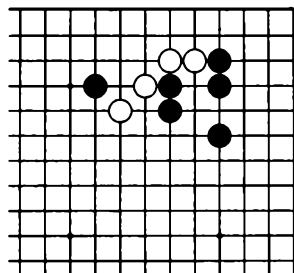
Диа. 3: Контрмеры

Лучший ответ белых – протиснуться ②, отдавая угол. Позволять черным взять камень ходами ③ и ④ – немного болезненно, но соединение ④ ослабляет одиночный черный камень, так что белые не должны быть недовольны результатом этого обмена.

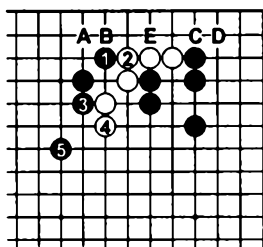
Чтобы справедливо называть этот прием тэсудзи, черные должны подготовить позицию так, чтобы подобный обмен не был столь эффективным для белых.

Задача 16: Нодзоки

Даже если нодзоки отнимает у противника базу, результат может сильно отличаться в зависимости от вида применяемого нодзоки.



Ход черных

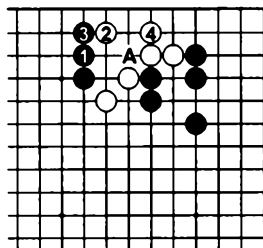


Диа. 1

Диа. 1: Нодзоки снизу

Нодзоки ① снизу вынуждает белых соединиться ② и приводит к красивой атаке после ходов ③ и ⑤. Если для определения позиции черные просто сыграют ③ без этого нодзоки, то белые смогут ловко уклониться от атаки скольжением ④А.

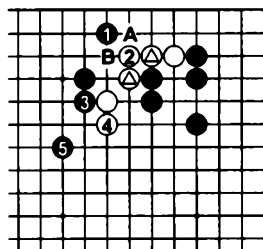
Однако в этой позиции белые могут проявить жесткость: ④В, ⑤А, ⑥С, ⑦Д, ⑧Е.



Диа. 2

Диа. 2: Кикаси издалека

Есть поговорка, которая гласит, что кикаси лучше играть издалека, но примериваться к разрезанию ⑤А ходом ① означают дать белым усилиться ходом ②, а если затем ③, то белые ходом ④ защищаются от разрезания с элегантной и устойчивой формой. Кикаси издалека имеет больше влияния снаружи, но игра вдалеке от ключевого пункта может дать противнику возможность построить хорошую форму.



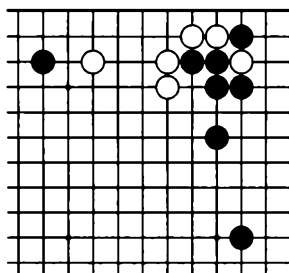
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

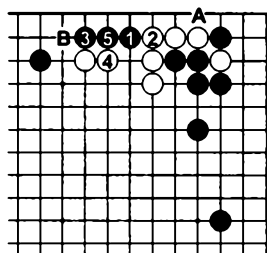
Нодзоки ① образует форму двойной кэйма по отношению к двум ② камням. Если вместо ② белые сыграют ④А, то ⑤В – кикаси. Если вместо ② белые играют ④В, то ⑥А – снова кикаси. У белых нет выбора, кроме как соединиться ②, и черным удастся выстроить атаку ходами ③ и ⑤. Может показаться, что это мало чем отличается от Диа. 1, но такой вариант лучше – он устраняет возможность белых сопротивляться при помощи ко.

Задача 17: Нодзоки

В этом приеме используется общепринятая идея. Черные не могут резать напрямую, вот и играют нодзоки снаружи, вынуждая белых соединиться и используя камень нодзоки в качестве искры, из которой разгорится пламя атаки. В зависимости от формы вокруг пункта разрезания у этой темы множество вариантов.



Ход черных

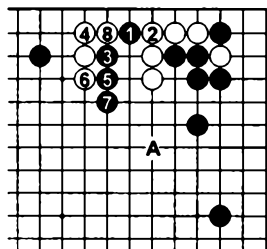


Диа. 1

Диа. 1: ① и ③ работают вместе

Нодзоки ① вынуждает белых соединиться ②, после чего черные уже не могут сыграть кикаси ④А. Это для черных небольшая потеря, поскольку у них есть ход ③ дающий соединение и отнимающий базу у белых.

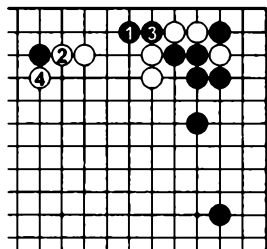
Если вместо ② белые занимают ⑤, то черные режут ②. Это слишком большая потеря для белых. Если вместо ④ белые играют ④В, то черные ходят ④, разрезая белых надвое.



Диа. 2

Диа. 2: Перебор

Диагональное прилипание ③ подразумевает ходы ⑤, ④ и здесь общий урон форме белых даже больше, чем на предыдущей диаграмме. Однако белые могут заупрямиться и опуститься ④. После еще одного кикаси ⑥ белые могут стильно соединиться ⑧, и у них все еще остается возможность прыжка ④А.



Диа. 3

Диа. 3: Обмен

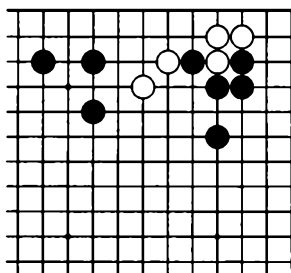
Белые могут посчитать, что слишком тяжело соединяться и разрешать противнику атаковать всю группу. Если так, белые могут ударить ②, отнимая у черных возможность соединиться. Если черные режут ③, то ход ④ начинает обмен.

Правильность такой альтернативы будет зависеть от того, насколько ценным будет ④ в контексте общей ситуации в партии.

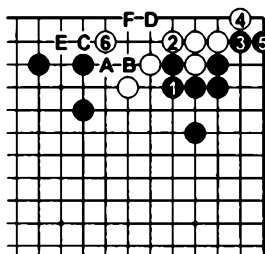
Задача 18:

Продлевание внутрь

Это общепринятое тэсудзи начинается с жертвы с целью сжать камни противника с нескольких направлений и ослабить его глазную форму, приводя к возникновению атакующих возможностей.



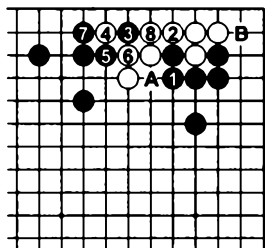
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Общепринято

Соединение ① для спасения камня, а затем ханэ ② и спуск ③ отнимают у белых базу и территорию в углу. Этот метод атаки ничего не стоит черным. Однако белые могут построить глазную форму на стороне ходом ④, сохраняя возможность побега в центр. Если после этого: ●А, ○В, ●С, то белые могут выжить ходом ○D. Если вместо ●С черные играют оки ●D, то ○С, ●Е, ○F.

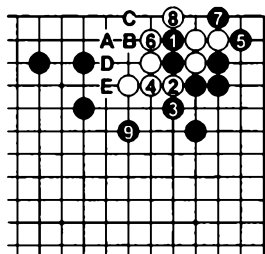


Диа. 2

Диа. 2: Контрразрезание

Нодзоки ① рассчитывает на ответ ②, что позволит черным пойти ③, а затем ○А, ●В. Но это надежда на слишком большое содействие белых. Белые режут ④ в талии кэйма, а затем разрезают ⑥. Ход ④ делает миаи между взятием с образованием поннуки и ханэ в углу.

Если вместо ① черные играют ●В, то белые забирают ④. Если вместо ① черные играют ③, то ④. В любом случае белые легко выживают из-за слабости пункта ①.



Диа. 3

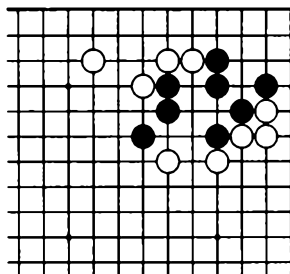
Диа. 3: ① – жертва

Черные, смирившись со своей слабостью, делают ее еще больше ходом ①, обращая ее в преимущество жертвой. У белых нет выбора, кроме как резать ②, и черные наносят атари ③, а затем играют кикаси ⑤ и ⑦ перед запирающим ④. Ситуация белых – безнадёжна.

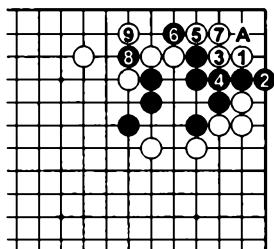
После ④ черные могут нацелиться на гадкое косерией ●А, ○В, ●С, ○D, ●Е.

Задача 19: Зажим

Этот прием начинает штурм хорошо укрепленного пункта, создавая миаи между вторжениями справа и слева. Это тэсудзи часто используется как в йосэ, так и в ситуациях на жизнь и смерть.



Ход белых

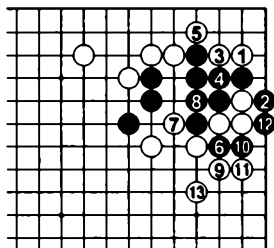


Диа. 1

Диа. 1: ① – тэсүдзи

Белые зажимают ①, и если черные предупреждают соединение белых ходом ②, то белые соединяются с другой стороны ходами ③ и ⑤. Попытка черных использовать точки разрезания ходами ⑥ и ⑧ ни к чему не приводит. Черные теряют базу и территорию в углу.

Вместо такого ② черным лучше опуститься ⑤ и позволить белым соединиться ②. Черные могли бы построить глаз ходом ●А и получить заодно больше территории.

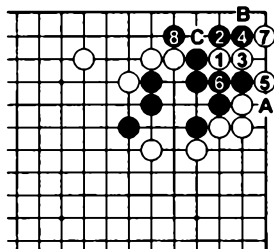


Диа 2

Диа. 2: Взятие выбивает почву из-под ног

Если черные играют ханэ ②, то после соединения белых ходами ③ и ⑤ у черных есть возможность разрезания ⑥. Но если черные используют ее немедленно, то белые могут отыграть кикаси ⑦, ухудшая черным форму, а затем пожертвовать ходами ⑧ и ⑩11, выстраивая новую внешнюю стену. Взятие выбивает почву из-под ног черных.

Даже после взятия трех камней черных должна беспокоить возможность остаться с одним глазом.



Диа. 3

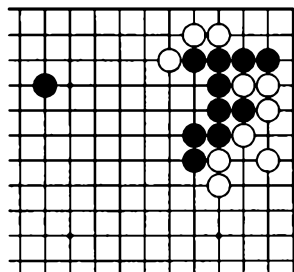
Диа. 3: Всего лишь маленькая прибыль

Белые могут также прилипнуть ①, но если черные просто сыграют нормальные защитные ходы ② и ④, белые ничего особенного не получают. Они играют ⑦ в попытке лишить черных глаз, но эта форма дает черным возможность создать у белых нехватку дамб вбрасыванием ●А с последующим ●В.

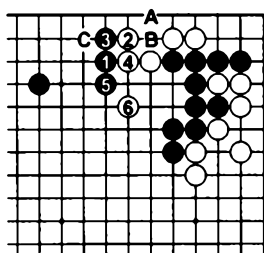
Если вместо ① белые ходят ④, то ●С.

Задача 20: Зажим

Этот зажим начинается фланговую атаку, которая останавливает движение камней противника. Если эта атака пройдет успешно, то ее эффект будет чрезвычайно силен, но существует опасность промахов.



Ход черных

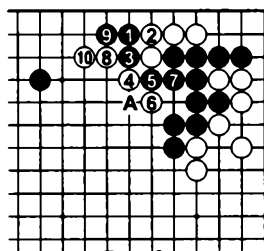


Диа. 1

Диа. 1: Клеши

Клеши ① – базовое тэсудзи для лишения базы белых. Однако в этой форме белые могут быстро обеспечить себе жизнь косуми ②. Поскольку белые ведут борьбу в сфере влияния черных, тех этот результат удовлетворить не может. ⑥ – способ создания адзи перед выживанием ○А.

Ход ④ вместо ② ведет к опасности после ②, ○В, ●С.

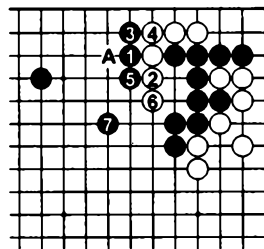


Диа. 2

Диа. 2: Нодзоки

В этой форме даже нодзоки ① – недостаточно жесткий ход. После ② практически лучшее, что есть в запасе у черных, это ③, но белые с радостью жертвуют в варианте с ④ по ⑩.

Вместо ① черные могут подумать, что возможна атака всей белой группы косуми ⑧. Но после ③, ④, ○А у черных нет хорошего способа запечатать противника.



Диа. 3

Диа. 3: ① – сильный ход

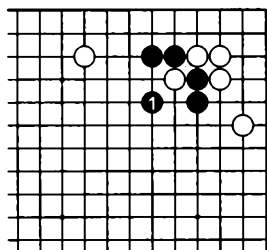
В этой позиции зажим ① – сильный прием, который работает, извлекая преимущество из плотности черных. Обычно было бы плохо обменивать такой ход на продлевание ②. Но здесь черные могут сыграть кикаси ③, а затем окружить и захватить белых ходом ⑦.

Вместо ② у белых нет выбора, кроме как играть ханэ ③. После ② белые жертвуют при помощи атаки ○А.

Тэсудзи для захвата

Нечего и говорить, что захват камней противника дает преимущество. Это тем более истинно, когда вы захватываете ключевые камни, которые вызовут проблемы, если уйдут. Даже когда такие взятия невелики, вы развязываете себе руки перед будущими боями.

Взятие камней может осуществляться различными способами. Вы можете отхватить один или больше камней; вы можете отнять у группы глаза, убивая ее; или вы можете остановить продвижение группы, убивая ее. Сначала, как и в других разделах, давайте рассмотрим некоторые примеры базовых приемов захвата.

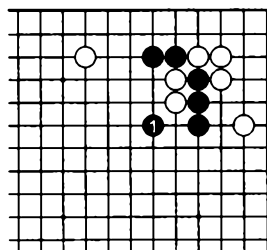


Диа. 1

Диа. 1: Западня

Ход ❶ называется хакасэ (японский термин для наступания ботинком на кого-либо), что позволило некоторым игрокам называть его гэта (вид деревянных сандалий). Классические китайские тексты называют его «врата», несомненно обозначая, что камни заперты за вратами. (Термин гэта переводится на русский как «западня».)

Белые не могут двинуться. Если они нажмут в любом направлении, то немедленно окажутся под атари. Практически лучшее, что могут сделать белые, это отыграть нодзоки-кикаси с обеих сторон.

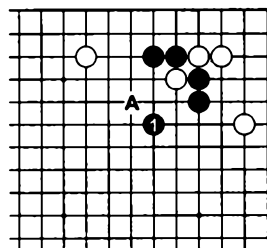


Диа. 2

Диа. 2: Большая западня

Это тоже хакасэ, но количество камней, пойманных в западню, больше. Такая ситуация часто называется асида (переводится как «большая западня»).

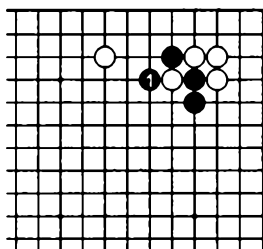
Принцип тот же, что и в случае с гэта – стоит мертвым камням попытаться выбраться наружу, как они попадают в дамэдзумари. Однако когда мертвых камней больше, становится необходимо тщательно изучить окружающие условия.



Диа. 3

Диа. 3: Прижимание ходом кэйма

Этот ход использует тот же принцип, что гэта или асида, но окружение уже не такое симметричное, с уклоном в сторону, в которую вы хотели бы развиваться. Вместе с предупреждением побега камней противника эта форма достигает большего. Если черные хотят уклониться вправо, они играют ❶, а если они хотят надавить на верхнюю сторону, то играют ● А. Однако этим также создается множество кикаси для противника.

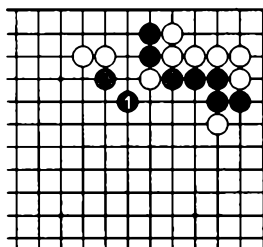


Диа. 4

Диа. 4: Ситё

В сравнении с западной этот прием взятия экономит ход. Это эффективный способ игры и нет сомнений в его эффективности, когда ситуация того требует.

Однако этот прием не принесет успеха, если у соперника есть камень в противоположном углу, и даже если ситё проходит, вам все равно придется иметь дело с прерывателями ситё. Необходимо как можно скорее снять с доски этот камень.

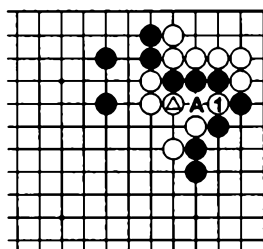


Диа. 5

Диа. 5: Узда

Камень $\triangle$ нельзя поймать ни в ситё, ни в простую западню, но черные могут накрыть и захватить этот камень ходом ①, извлекая преимущество из позиции камней $\triangle$. Этот прием называется узда, а базовый принцип тот же, что и в западне: если мертвый камень пытается выбраться, он попадет в дамэ-зумари.

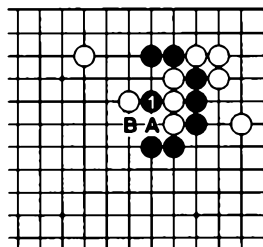
Если вы не знаете этой формы, то такой ход психологически немного трудно сделать. Это легкий вариант механизма захвата.



Диа. 6

Диа. 6: Защелка

Вы позволяете противнику захватить камень, а затем берете в ответ – это называется защелка. Множество тэсудзи для ухудшения формы противника используют защелку в качестве окончательной цели, и это одно из фундаментальных тэсудзи, необходимых в сражении. Бывают случаи, когда белые уже имеют $\triangle$ на месте и захватывают ходом ①. В других случаях белые сначала играют ①, а затем играют $\triangle$. Когда белые играют сначала ①, то лучше умертвлять камнем ходом $\triangle$, а не $\bigcirc$ А.



Диа. 7

Диа. 7: Соединиться и захватить

Случающееся чаще всего в углу или на стороне, это тэсудзи может сыграть большую роль в йосэ и ситуациях на жизнь и смерть. Оно может встретиться и в центре. ① – пример этой техники. Эта конкретная позиция называется «гнездо журавля».

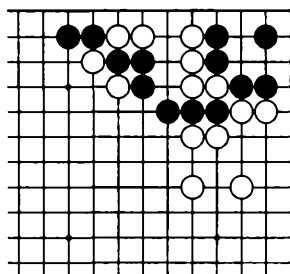
Вбрасывание может оказаться эффективным способом отнять возможность к сопротивлению у камня соперника. Например, если в этом случае белые отвечают на ① ходом $\bigcirc$ А, то черные отдают камень ходом $\bullet$ В.

Задача 1: Угловой клин

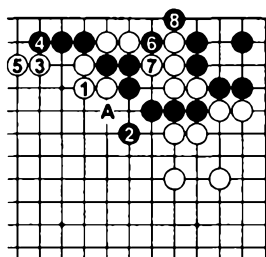
В этот прием входит тэсудзи, извлекающее преимущество из нехватки дамэ у диагонального соединения противника.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».

Найдите способ спасения белых камней на верхней стороне.



Ход белых

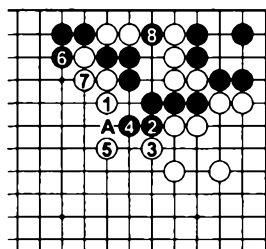


Диа. 1

Диа. 1: Проигрывая сэмзай

Иногда соединение — тоже тэсудзи, создающее угрозы справа и слева. Но в этом случае собственных дамэ у белых слишком мало. Черным удастся выбежать в центр ходом ②, и даже если белые прижимают ходом ③ на верхней стороне, после ⑥ и ⑧ у белых остается только два дамэ.

Соединение ⑥ вместо ① увеличило бы количество дамэ белых, но их все равно было бы мало после чего-то вроде ●А, ①, ③.

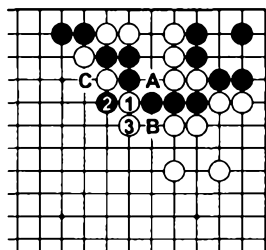


Диа. 2

Диа. 2: Сжатие снаружи

Поскольку оказывается, что камни черных сверху прижать нелегко, белые выбирают правильное направление, атакуя камни черных в центре. Однако после наращивания дамэ черными ходами ② и ④, клин ⑧ оставляет белым на одно дамэ меньше. Им удастся сжать снаружи, но потери слишком велики.

Пытаться вместо ⑥ пробиться в центр с помощью атаки ⑦ не сработает после ⑥, ●А, ○В.



Диа. 3

Диа. 3: ① — тэсудзи

Белые вклиниваются в угол ходом ①. Если теперь ●А, то ○В; а если ●В, то ○А.

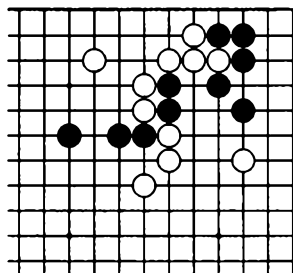
У белых много точек разрезания, но ни одна из них не дает черным возможности спасти разрезающие камни. После ② белые продлеваются ③. Если теперь ●С, то ○А; если ●А, то белые соединятся ○С и будут иметь три дамэ против двух у черных.

Задача 2:

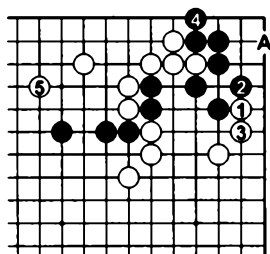
Угловой клин прыжком

Суть этого приема в прилипании прыжком, похожим на угловой клин. Как и в случае упового клина, этот ход бьет в ключевой пункт для создания нехватки дамэ. В этой форме вам нужно сначала подготовиться.

Позиция взята из «Гуандзи Пу».



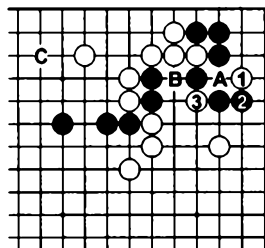
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Создание адзи

Прилипание ① – мощное тэсудзи, укрепляющее правую сторону, одновременно вынуждающее черных выживать ходами ② и ④. Черные не могут играть ② в 3 – белые продлятся ②. ④ готовит будущие кикаси снаружи и в целом это лучший способ выживания, чем ●А. Но в итоге выходит, что играть ① и ③ сейчас необходимости нет, так как эти ходы приносят не такой уж ошеломляющий капитал.

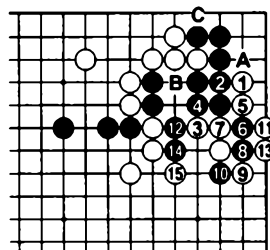


Диа. 2

Диа. 2: Надлежащий порядок

Белые играют оки ①, а затем угловой клин прыжком ③ – эта комбинация позволяет захватить два ключевых черных камня. Белые угрожают как ходом ○А, так и ходом ○В, так что черные беспомощны. Три черных камня в центре просто висают, а белым больше не нужно беспокоиться по поводу сдерживающего распространения ●С.

Сразу играть ③ неразумно из-за ●В, ①, ●А.



Диа. 3

Диа. 3: Полное разрушение

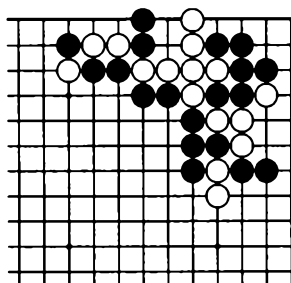
Если черные соединятся ②, то перед оттягиванием ⑤ белые играют кикаси ③. Кикаси ●А все еще не дает черным двух глаз в углу, и даже если черные попытаются применить такой прием как ⑥ – ⑩, лазейки для побега это все равно не откроет.

Единственный шанс черных вместо ④ – соединение ●В, а затем после ⑤ – кикаси ●А и ●С с попыткой соорудить сэмзай с белыми камнями на верхней стороне, но шансы на успех далеки от разумных величин.

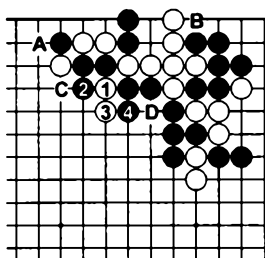
Задача 3: Дамэдзумари

Редко когда одно тэсудзи сразу решает все вопросы. Более обычные случаи, в которых встречается комбинация приемов.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу». Она отражает соединение и захват из-за дамэдзумари вместе с ситё.



Ход белых

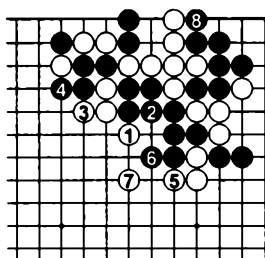


Диа. 1

Диа. 1: Белые проигрывают

У камней белых на верхней стороне всего три дамэ, так что ход $\bigcirc A$ потерпит неудачу после $\bullet B$. Белым нужно найти ход, который позволит убить менее чем за три хода, и быстрая оценка подсказывает ходы ① и ③, которые угрожают и $\bigcirc C$, и $\bigcirc D$.

Но у черных есть хороший ответ ④, разрушающий ситё, отнимая у белых дамэ. Белым нужно подумать немного больше и обойти эту проблему.

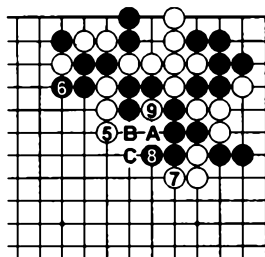


Диа. 2

Диа. 2: Не хватает дамэ

Продолжим предыдущий вариант. Попытку обустроить позицию ходами ① и ③, а затем окружить ходами ⑤ и ⑦ найти за белых легко, но это лишь галлюцинация. Черные нарастили дамэ в центре на единицу, так что теперь могут спокойно заполнить дамэ ходом ⑥, выигрывая без всяких инцидентов сэмзай в один ход.

Такие прямые атаки вроде ① и ③ часто бывают вульгарными.



Диа. 3

Диа. 3: Тэсудзи

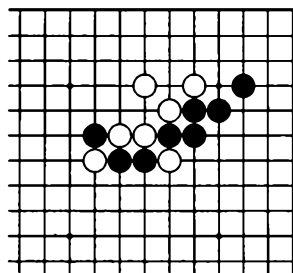
После Диа. 1 белые продлеваются ⑤. Это спокойный ход, угрожающий и справа, и слева. Если черные предотвращают ситё ходом ⑥, то белые решают дело ходом ⑦ и вбрасыванием ⑨ – стандартным тэсудзи для создания нехватки дамэ.

На $\bullet A$ белые нанесут атари $\bigcirc B$; на $\bullet B$ – атари $\bigcirc C$. Если вместо ⑥ черные сыграют $\bullet B$, то за белых сработает ход $\bigcirc C$.

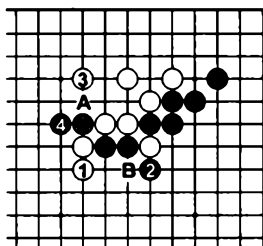
Задача 4: Ограждение

Когда есть несколько способов захвата, нормально выбрать либо тот, который также выполняет дополнительные функции по развитию, либо тот, который оставляет наименее плохое эдзи.

В этом случае ситё должно быть в пользу бедных.



Ход белых

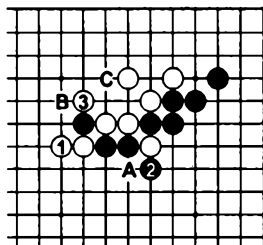


Диа. I

Диа. 1: Борьба

Кикаси ① – ошибка, ход слабо влияет на ♠. Для взятия этого камня хода нет. Если вместо ③ белые нанесут атари, занимая ④, то черные продлятся ●А и избегнут захвата.

① и ④ ведут к борьбе. Белые могут сжать после ОВ, что есть несомненный плюс, но тонкость их верхней стороны будет минусом.

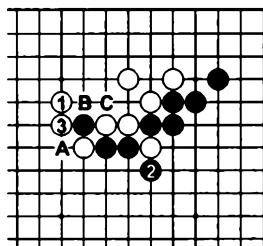


Диа 2

Диа. 2: Выгоду получить тяжело

Продление ① угрожает ситё ОА и вынуждает черных забирать камень ходом ②. Теперь белые тоже могут забрать камень ходом ③.

Однако ① позволяет выставить прерыватель ситё по ее ходу, так что белым на удивление трудно получить здесь какую-либо выгоду. Если вместо ③ белые сделают ограждающий ход $\textcircled{O}B$, то у черных все еще остается возможность прилипания $\bullet C$, так что у белых останется плохое адзи.



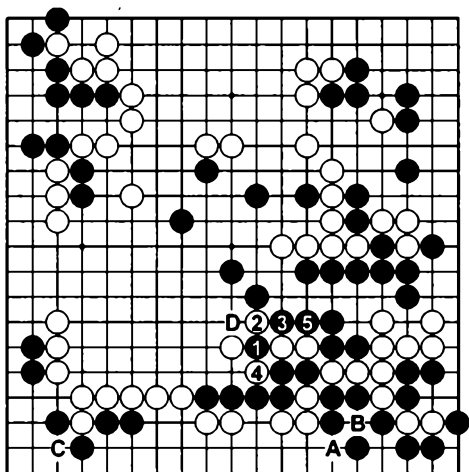
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсүдзи

Лучший план белых – придержать кикаси $\odot$ А про запас и просто сыграть ограждающий ход $\ominus$. Практически лучшее, что могут сделать черные – забрать камень ходом $\ominus$, и теперь захват ходом $\ominus$ приводит к очевидно лучшему адзи, чем на предыдущей диаграмме

Попытка вместо ① устроить двойное ситё – ОВ, ③, ОА не сработает – черные могут нанести атаки ●С, убегая из одной из лестниц.

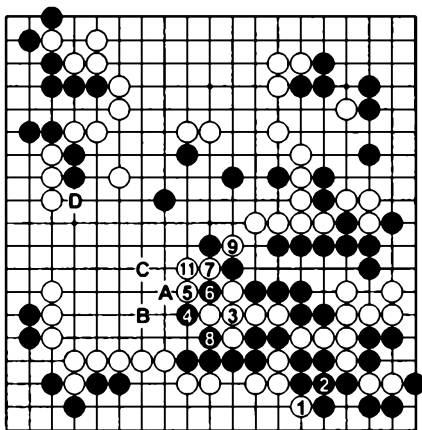
Пример из практики 31: Винтовое ситё



Запись партии 31
24-й матч за титул Хонинбо
Белые: Като Масао
Черные: Рин Кайхо

Даже если камни не могут избежать захвата, пока они на самом деле не сняты с доски, у них остаются некоторые возможности, которые можно пытаться использовать. Часто, увеличивая количество пожертвованного материала можно найти мощную линию игры.

Черные вклиниваются при помощи ханэ ① и сжимают ходами ③ и ⑤, захватывая ключевые камни белых. После этого партия продолжилась: ○А, ●В, ○С, но черные могут ждать удачного момента для укрепления ●D, так что белые проиграли.



(⑩ в ⑥ забирает 6 камней)

Вариант: Сделать жертву больше

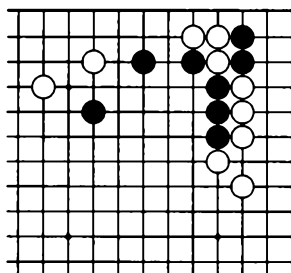
Продолжим: после обмена ① на ② белые соединяются ③, приглашая черных закрутить винтовое ситё, начиная ходами ④ и ⑥. Если после атаки ⑥ белые соединятся ⑥, то черные начнут ситё ходом ●А. Но здесь у белых находится блестящее решение: встречное атаки ⑨.

У черных нет выбора, кроме как забрать шесть камней, позволяя белым отрезать камни в центре соединением ○11. Уменьшения ●В, ○С было бы недостаточно для черных, так что им пришлось бы нажимать ●D и исход партии зависел бы от

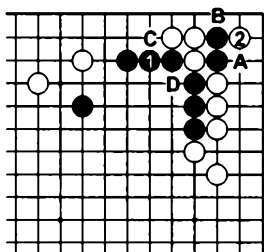
способности черных выжить в центре. Когда вы применяете тэсудзи для захвата камней, то обычно идете прямой дорожкой, так что маловероятно, что вы наткнетесь на встречное атаки, подобное этому. Последовательность, начинаемая с хода ③ – отличное решение, найденное после завершения партии.

Задача 5: Винтовое ситё

В итоге этот прием приводит к ситё, но когда он появляется в результате сжатия, он часто называется винтовым ситё.



Ход черных

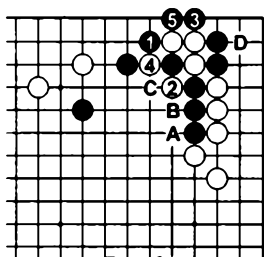


Диа. 1

Диа. 1: Прилипание под брюхом

Если черные из боязни разрезания соединяются ❶, то белые могут сделать прилипание под брюхом ❷ – тэсудзи для выигрыша сэмзай. На ❸ А последует ❹ В.

Следовательно, с целью выигрыша сэмзай в углу, черным нужно блокировать ❸ С. Но как им управить с атари ❹ D?

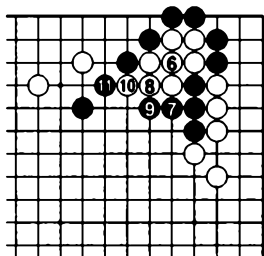


Диа. 2

Диа. 2: ❸ – тэсудзи

На ❷ черные наносят атари со слабой стороны, устраивая сжатие. Черные соединяются и наносят атари снова ❸. Просчитать окончание после этого также важно.

Если вместо ❸ черные соединяются ❹, то белые, разумеется, могут захватить три камня ходом ❺ А. Если вместо ❸ черные наносят атари ❻ В, то ❹, ❸ С, ❹ D, и снова черные ничего не получили.



Диа. 3

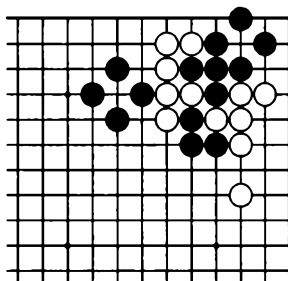
Диа. 3: Ситё

После соединения ❸ черные ходами ❹ и ❺ элегантно захватывают белых в ситё. И даже здесь, казалось бы в такой простой позиции, если черные беспечно сыграют ❻ вместо ❹, то они получают в ответ атари – будьте внимательны!

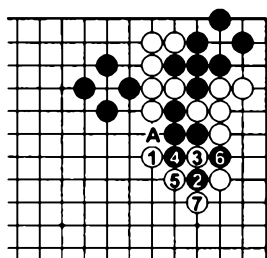
Японский термин для винтового ситё – гуру-гуру маваси – скорее незамысловатый способ описания чего-либо вращающегося по кругу, но когда вы видите это в действии, то название оказывается более чем кстати.

Задача 6: Диагональное прилипание

Ситуация для белых тесновата, разве что они смогут захватить три разрезающих черных камня. Первый ход достаточно ясен, но довести захват до конца безусловно потребует множества разнообразных приемов.



Ход белых

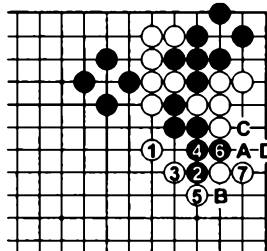


Диа. 1

Диа. 1: Ко

Ограждающий ход ① в данном случае единственный. Если вместо этого белые нажимают ①А, то черные занимают ①.

Черные упрямятся прилипанием ②. Белые могут играть ③ в сочетании с контратари ⑤. Когда черные забирают ходом ⑥, тэсудзи будет в том, чтобы играть ⑦ без нанесения атаки ①А. Черные не могут соединиться, так что результат – ко. Очередь брать ко у белых, но если есть способ безусловного взятия, то стыдно доводить дело до ко вообще.

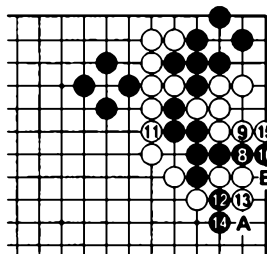


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Белые играют диагональное прилипание ③, а если черные протискиваются ④, то белые уступают ходом ⑦. Кажется, что этот ход оставляет ужасное адзи, но если у черных не найдется эффективного ответа, то ход с плохим адзи ничем не отличается от хода с хорошим.

Если вместо ⑦ белые заблокируют ①А, то последует: ②, ④В, ⑥С, ⑧Д, что приводит к сжатию «каменной пагодой» на стороне и в итоге дает ко. ⑦ упрямо преследует цель безусловного взятия.

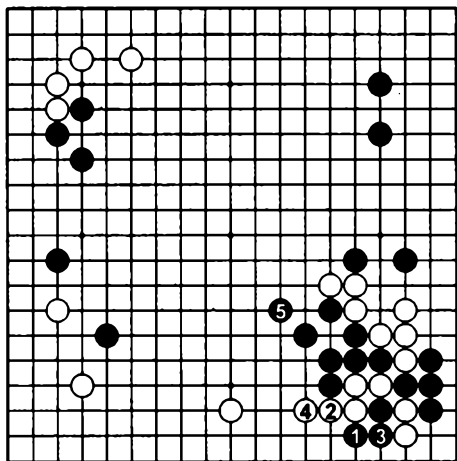


Диа. 3

Диа. 3: Выигрываая сэмзай

Продолжим предыдущую диаграмму: если черные протискиваются ходом ④, то белые блокируют ⑤. Если вместо ⑥ черные занимают ⑥13, то белые могут соединиться ходом ⑥. На ⑥ белые ходом ⑥11 заполняют внешнее дамэ и останавливают дальнейшее продвижение черных. Если черные режут ⑥12, то ⑥15 выигрывает сэмзай в один ход. Если вместо ⑥12 черные делают оки ⑥А, то белые блокируют ⑥В.

Пример из практики 32: Спуск



Запись партии 32

10-й Мэйдзин, партия из лиги

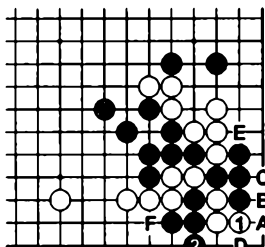
Белые: Рин Кайхо

Черные: Кадзивара Такэо

Когда есть камни, которые погибли даже без дополнительных ходов, то иногда лучше все же добить их, снимая с доски, чтобы устранить возможные кикаси снаружи. Это решение трудно принять.

① – тэсудзи для сэмзай. После вынужденного ② ход ③ захватывает два угловых камня в сэнтэ. Если вместо ② белые забирают камень ходом в ③, то атари ② будет сокрушительным.

⑤ занимает важный пункт в центре.

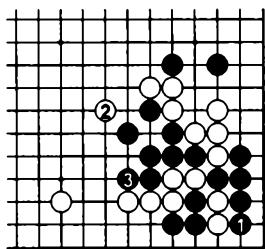


Вариант 1

Вариант 1: Тэсудзи

Продолжим игру после Записи партии: если белые поворачивают ①, то спуск ② – единственный путь. Если вместо этого черные играют ханэ ●А, то ○В, ●С, ○D приводит к ко.

Однако эта форма немного слабовата – она предоставляет белым кикаси ○Е и ○F. Таким образом ценность хода в центре ▲ должна быть сильно снижена.



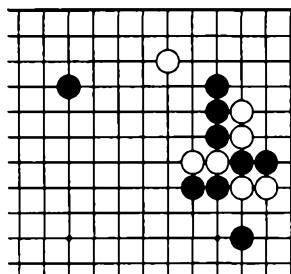
Вариант 2

Вариант 2: Возвращение

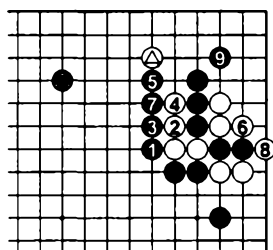
Рин после партии отметил, что вместо ⑤ в Записи партии его больше пугала возможность того, что черные просто вернутся ходом ① как здесь. Теперь ни один блок (○Е и ○F на предыдущей диаграмме) не будет кикаси за белых. Ход ② занимает ключевой пункт, но черные могут легко построить глазную форму ходом ③. То, что эта линия игры за черных также сильна, есть доказательством чудесного разнообразия Го.

Задача 7: Ситё

Ход ситё может сдвигаться в зависимости от положения своих и чужих камней на его пути. Вам нельзя допускать беспечность просто потому, что вам кажется, что прерыватель ситё стоит по дороге.



Ход черных

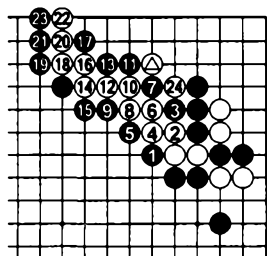


Диа. 1

Диа. 1: Сжатие

① и ③ делают внешнее влияние черных немного плотнее, а ⑤ подготавливает сжатие, которое усиливает давление на △. Такой порядок ходов – дзёсэки. Белые забирают два камня ходом ⑧ и в этой форме черные могут подчеркнуть территорию в углу защитным ходом ⑨.

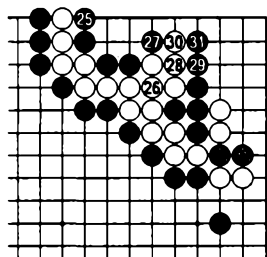
Этот результат не плох. Но есть способ игры, который использует △ для сокрушения белых.



Диа. 2

Диа. 2: ●13 – тэсудзи

Черные загоняют белых в ситё ходами ① и ③. Кажется, что △ служит прерывателем ситё, и похоже, что черным придется отступить после атаки ⑩. Но черные могут продрожать при помощи атаки ⑪, а ●13 – тэсудзи для сдвига хода ситё. После взятия белых ○24 ...



Диа. 3

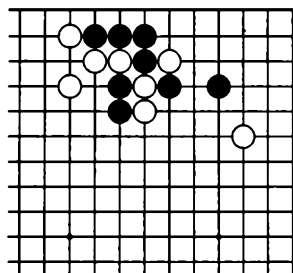
Диа. 3: Со всех сторон

... черные наносят атаки ●25, снова запуская ситё. ●31 – последний мазок. Разумеется, белые не будут делать все эти ходы, но если два камня △ будут спасены, то белые будут разрезаны на кусочки и сокрушены в любом случае.

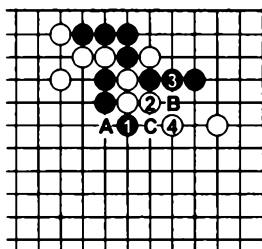
Заметьте, что ●29 – единственный ход, которым здесь черные могут нанести атаки. Ведение ситё может потребовать большей техники, чем можно подумывать.

Задача 8: Сжатие

Суть этого приема в тэсудзи, которое уменьшает группу противника до неуклюжей формы, которая не способна на дальнейшее продвижение. Этот случай предусматривает сэмзай, и временами вам придется рассчитывать длинные варианты.



Ход черных

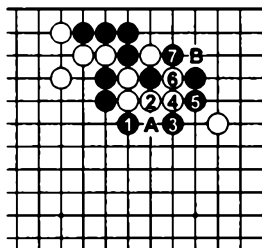


Диа. 1

Диа. 1: Остановка на полпути

Нанести атаки ❶, чтобы вынудить ❷, а затем соединиться ❸. Все это формирует тэсудзи, но позволяет белым разделить верхнюю и нижнюю группы ходом ❹ или ❶А. Теперь черных ждет тяжелая борьба.

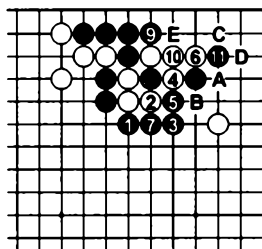
Учитывая сказанное, если вместо ❶ черные играют ❶А, то ❸, ❷ и белые наносят атаки ❷В, получая угол в обмен на два камня. Если вместо ❸ черные попытаются дать атаки ❷В, то белые ускользнут ходом ❸С.



Диа. 2

Диа. 2: ❸ и ❷ – тэсудзи

Черные наносят атаки ❶, затем прижимают ❸. Белые захватывают камень ходами ❹ и ❸, угрожая как ❶А, так и ❷В. Кажется, что ситуация для черных безнадежна, но ❷ – еще одно тэсудзи, наносящее последний удар. Этот ход создает нехватку дамз, чем защищает слабость в А и гарантирует, что черные выиграют сэмзай на верхней стороне.



❶ в А Диа. 3

Диа. 3: Соединение с центром

Если белые забирают камень ходом ❹, то черные обустривают позицию ходом ❶ и выигрывают. После ❸ черные наносят атаки ❷ и ❹, а затем играют ханз ❶11. После этого ❶А, ❶В, ❶С, ❶D – простой вариант.

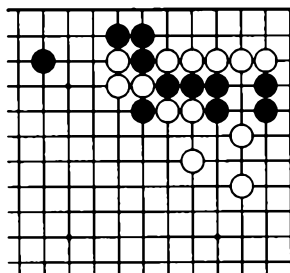
Если вместо ❸ белые блокируют ❹, то ❷, белые соединяются, ❶Е, решая все вопросы. Стоит черным сделать волшебный ход ❶, и у белых нет пути для побега. Черные соединяются с центром и получают великолепную плотность.

Задача 9:

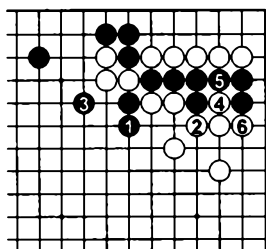
Прижимающий ход

В этом приеме проводится линия игры, использующая кикаси для создания западни. Чтобы это произошло, вам зачастую требуется отыграть несколько тэсудзи по ходу дела.

Эта позиция взята из «Хацуёрон».



Ход черных

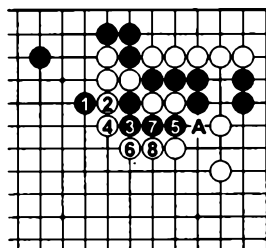


Диа. 1

Диа. 1: Слишком длительная подготовка

Если черные продлеваются ① и ограждают ходом ③, то правда в том, что три белых камня двигаться уже не могут. Но белые заполняют дамэ, начиная ходом ②, и главная армия черных погибает в сэмзай.

Ход ① выполняет слишком много подготовки. Необязательные ходы – одна из форм вульгарной игры. Однако правда и то, что сам по себе ③ без ① успеха также не принесет.

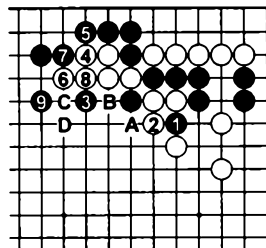


Диа. 2

Диа. 2: Недостаток подготовки

Просто играть сразу ограждающий ход ① не работает – слишком мало подготовки. Белые не обращают на черных внимания и выходят наружу ходами ② и ④. Черные забирают два камня ходом ⑤, но белые запирают их ходами ⑥ и ⑧, и у черной группы все еще только один глаз. Учитывая сказанное, если черные играют ⑥ вместо ⑤, то белые заблокируют ○А и в результате даже сэмзай не получится.

Вы все же должны провести минимальную подготовку.



Диа. 3

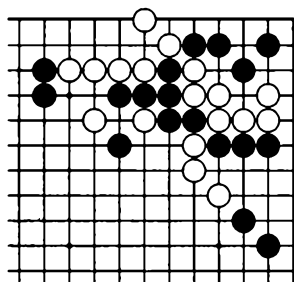
Диа. 3: Тэсудзи

Черные играют атари ①, обеспечивая возможность кикаси ●А, а затем делают ограждающий ход ③. Если в этой форме ○В, то ●А забирает три камня – большая разница с предыдущей диаграммой. Следовательно, белые могут только попытаться увильнуть ходами ⑥ и ⑧, но черные ходом ⑨ лишают белых последней надежды. На ○С следует ●Д. Пока у черных есть кикаси ●А, белые убежать не могут.

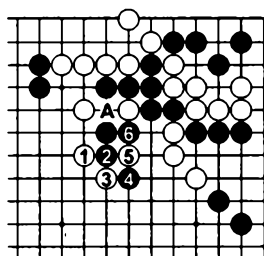
Задача 10: Прилипание

Если есть два маршрута для побега противника, иногда вы можете нанести удар в месте их пересечения и заблокировать оба.

Эта трудная позиция, взятая из «Гуандзи Пу», демонстрирует элегантность, присущую настоящим тэсудзи.



Ход белых

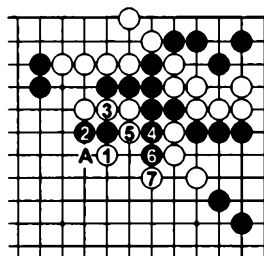


Диа. 1

Диа. 1: Побег

У белых камней в углу пять дамэ, так что если белым удастся просто предотвратить побег черных, то они смогут выиграть сэмзай. Ограждающий ход ① приходит на ум сразу же – если черные ответят ●А, то белые блокируют ② и уже не могут проиграть сэмзай.

Однако черные могут начать борьбу ходом ② и ханэ ④. После ⑤ ход ⑥ как раз и позволяет им убежать.

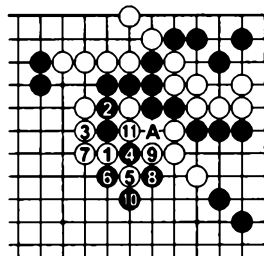


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Прилипание ① – удивительно мастерский ход. На ② белые устраивают позицию ходами ③ и ⑤, а затем блокируют ⑦. ① ожидает как раз в нужном месте для блокирования побега черных.

Вместо ② черные могут попробовать ход ④, ожидая ответ ⑥, на что последует ②. Но белые могут спокойно продлиться ○А, после чего черные не могут ни нарастить дамэ, ни вырваться.



Диа. 3

Диа. 3: Соединение и захват

Если черные соединятся таким ②, то белые заполнят дамэ ходом ③. Когда черные играют ханэ ④, то может показаться, что они вырвались наружу, но белые упорствуют двойным ханэ ⑤, подготавливая вбрасывание ○11.

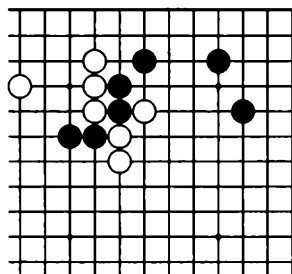
Если после этого ●А, то белые снова вбрасывают ○11 и черные попадают в дамэзумари и не могут соединиться.

Задача 11:

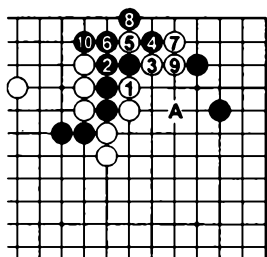
Обоюдное разрезание

Суть этого приема в тэсудзи, который использует базовую идею соединения и захвата для атаки слабости группы, у которой мало дамэ. Это популярное тэсудзи, но вам нужно изучить сильнейший способ сопротивления черных.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход белых

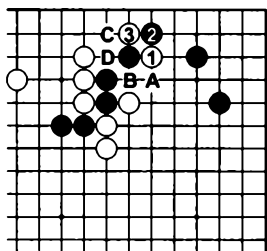


Диа. 1

Диа. 1: Вульгарно

Если бы белые могли захватить черных ходами ① и ③, то это был бы яснейший способ игры. Но после ханэ ④ белым, чтобы сделать возможным блок ⑦, нужно жертвовать камень ходом ⑤. ⑨ преуспевает в предотвращении соединения черных, но ходом ⑩ черные выживают, а белые так ничего и не получили.

Вместо ⑩ черные могли сначала сыграть подзюки ●А.

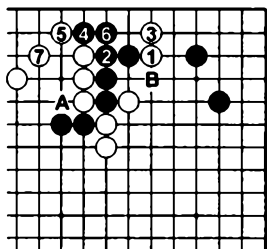


Диа. 2

Диа. 2: Тэсудзи

Белые прилипают ①, а на ② они могут провести обоюдное разрезание ③ – стильная идея. Теперь у белых готов ответ на любой ход черных: на ●А следует ○В; на ●С последует ○Д.

Разумеется, вместо ① нехорошо играть ③ из-за ①. Если вместо ② черные занимают пункт 3, то белые блокируют ②. Если вместо ③ белые играют ○А, то ③ и ничего не случится.



Диа. 3

Диа. 3:

Сильнейший способ сопротивления

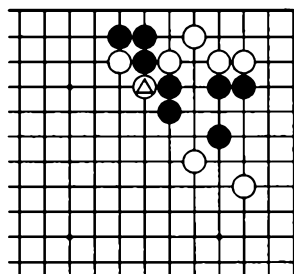
Самый сильный способ сопротивления за черных состоит в построении пустого треугольника ходом ②. Если у черных есть камень ●А, то это решение может повернуть все вспять.

Здесь, однако, белые могут опуститься ③. Теперь даже после ханэ ④ и соединения ⑥ угроза начать сэмзай ходом ●В не будет реальной. Если вместо ② черные попытаются применить косуми ⑥, то белые все равно ответят ③.

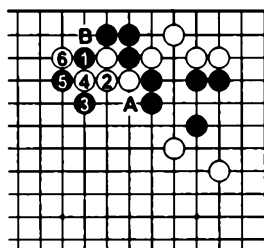
Задача 12:

Удаленная западня

Черные разделены на две группы справа и слева, так что ясно – им предстоит трудная борьба. Ключевой камень – , но кажется, что захватить его прямым ударом возможности нет. Однако есть тэсудзи, который можно считать подобием западни против двойного ханэ.



Ход черных

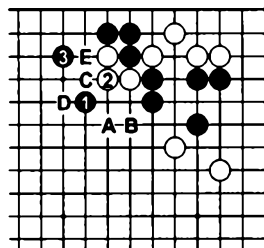


Диа. 1

Диа. 1: Прямой штурм

После атаки ① и ②, на ③ белые легко прорываются ходами ④ и ⑥. Точно так же, если вместо ① черные наносят атаки ●А, то после ② и ③ белые могут убежать ходом в любой из пунктов ⑤, ⑥ или В.

Вместо ① разрезание черных ② будет безнадежным после ○А. В этой форме нет прямого метода, который принесет черным успех.

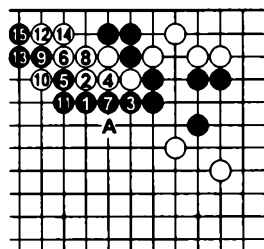


Диа. 2

Диа. 2: Тэсудзи

① – удивительное решение, нодзоки издалека, вынуждающее белых соединиться ②. После этого черные окружают ходом ③, и довольно примечательно, что белые не могут вырваться. После ○А или ○В черные могут нажать и разрезать. После ○С черные уступят ходом ●D.

Стоит сравнить эту и предыдущую диаграмму, в которой ③ (как ①) расположен в ●Е.



Диа. 3

Диа. 3: Сопротивление бесполезно

Если белые пытаются сопротивляться открытым соединением ②, то черные наносят атаки ③ и жестко блокируют ⑤ и ⑦. Черные выигрывают сэмзай.

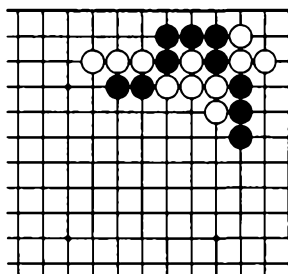
Если вместо ② белые строят открытое соединение ②, то черные блокируют ●А, а после ⑧, ③, ④ черные играют прилипание ⑥ и выигрывают сэмзай.

После ① белые не могут вырваться.

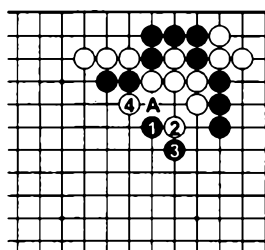
Задача 13: Прыжок

Есть много случаев, в которых не прямой прием наиболее жесткая из альтернатив — и это один из таких случаев. Как черным следует атаковать пять белых камней в центре?

Эта позиция взята из «Хауэрон».



Ход черных

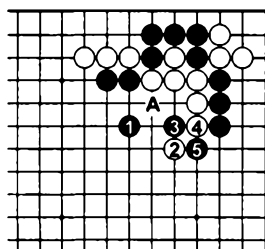


Диа. 1

Диа. 1: Блестящий ход для победы

У черных четыре дамы против трех у белых, так что если черные смогут предотвратить побег белых, они без проблем выиграют сэмзай. Наиболее многообещающей попыткой кажется ①, но после ② черные натываются на блестящее ханэ ④, и белые прорываются наружу при благоприятном ситё.

Если вместо ① черные занимают ②, то ○А наращивает дополнительное дамэ.

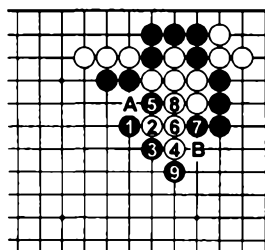


Диа. 2

Диа. 2: ① – блестящий ход

Нет прямых атак, которые приносят успех: если вместо ① черные играют ●А, то ④; если вместо ① черные занимают ④, то ○А.

После прыжка ① и вправду белым вырваться невозможно. На ② черные режут ③ в талии, подготавливая зашелку. Если вместо ② белые играют ④, то ⑤, ②, ③ приводит к тому же результату. Если вместо ② белые занимают ③, то черные прилипают ②, устраивая противнику дамэдзумари.



Диа. 3

Диа. 3: Ситё

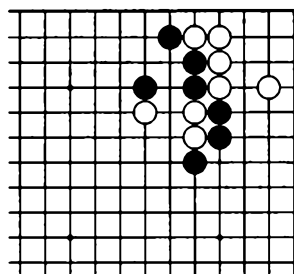
Ходы ② и ханэ ④, возможно, оказывают наибольшее сопротивление. Это из-за того, что черным нелегко найти правильный ответ: они наносят атари при помощи грубо выглядящих ходов ⑤ и ⑦, а затем захватывают белых в ситё ходом ⑨. Если белые забирают ходом ○А, то черные наносят атари сзади и белые не могут соединиться. Если вместо ⑤ черные занимают ⑥, то вариант ⑦, ●В, ⑧, ⑨ приводит к ко.

Задача 14:

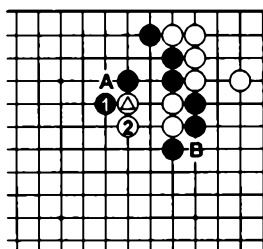
Прилипание прыжком

Этот ход косвенно использует нехватку дамэ. Это превосходное общеизвестное тэсудзи, но если вы его не знаете, то вряд ли найдете его.

Эта позиция взята из «Кацуго Симпё».



Ход черных

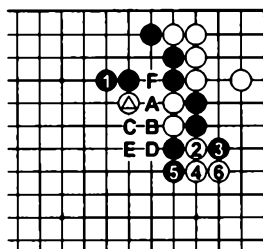


Диа. 1

Диа. 1: Разрезаны на кусочки

Предполагая, что белые только что прилипли камнем $\triangle$, черные могут последовать поговорке и ответить при помощи ханэ. Но это позволит белым продлиться $\odot$, угрожая разрезанием $\bigcirc$ A или $\bigcirc$ B, практически раздавливая черных.

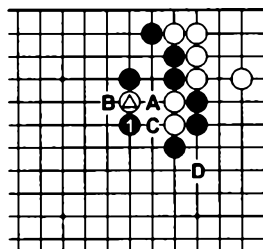
После продлевания $\odot$ уже нет способа продолжить атаку – черные могут только сидеть в ожидании контратаки белых.



Диа. 2

Диа. 2: Почти

Продлевание $\odot$ немного лучше. Оно не дает белым ходов для получения темпа и не помогает укрепиться. Однако прилипание белых $\triangle$ дает белым немного пространства для маневра, достаточного для разрезания $\odot$ и захвата двух камней на стороне. Если черные угрожают ситё ходами $\bullet$ и $\bullet$, то следует $\bullet$, и если теперь черные попытаются начать ситё ходами с $\bullet$ A по $\bullet$ E, то белые ходом $\bigcirc$ F заберут камень в сэнтэ.



Диа. 3

Диа. 3: $\bullet$ – тэсудзи

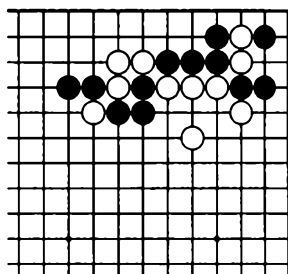
Черные прилипают $\bullet$, и все закончено. На $\bigcirc$ A следует $\bullet$ B. Не важно, на какую ловкость рук могут пойти белые, они скоро окажутся под атари – ситуация безнадежна.

Вместо прилипания $\triangle$ белые должны были играть поворот $\bigcirc$ C или прыжок $\odot$. Черные защищались бы $\bullet$ D, и борьба продолжалась бы.

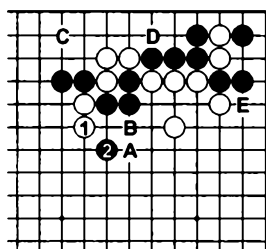
Задача 15: Западня

Когда играется сэмзай, то часть мастерства, необходимого при построения западни, заключается в слежении за тем, чтобы не сократить собственные дамэ.

Предположим, что ситё благоприятно белым.



Ход белых

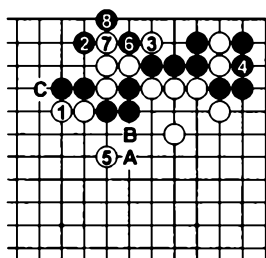


Диа. 1

Диа. 1: Не могут захватить

Продление ① позволяет черным выпрыгнуть ② — за пределы досягаемости. Если вместо ② черные сыграют ●А, то белые смогут вклиниться ○В, элегантно устраивая ситё.

Если белые решают, что три черных камня захватить нельзя, то игра продолжится ходами ○С, ③. Белые могут получить сэнтэ ходом ○D или ○E, но эта ситуация все равно еще слегка трудновата для белых.

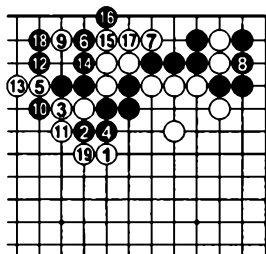


Диа. 2

Диа. 2: Проигрывая сэмзай

Нажим ① будет встречен прыжком ②. Три белых камня на стороне участвуют в сэмзай, который им не выиграть. Белые могут отыграть кикаси ③ и остановить побег черных ходом ⑤, но после ⑥ черные выигрывают сэмзай в один ход.

⑤ — хороший ход. Если черные отвечают ●А, то ○В. Если черные не могут выбраться наружу, то ясно, что у черных не больше, чем три дамэ. Если бы вместо ② черные играли ●С, то ⑤ было бы именно тем, чего хотели белые.

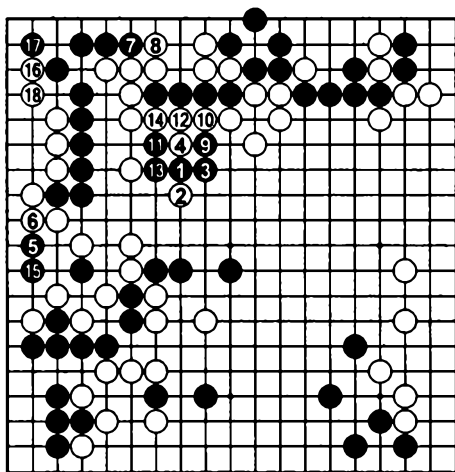


Диа. 3

Диа. 3: ① — тэсудзи

Правильная идея — ①, прямо устраивая западню. Из-за того, что ситё неблагоприятно, у черных нет выбора, кроме как пытаться высунуть голову наружу ходами ② и ④. Из-за наличия у белых камня ③ они могут блокировать ⑤, и последующий вариант естественным образом ведет к ходу ○11. После блокирования ○19 сэмзай благоприятен белым, а если черные попытаются выбраться наружу, то для них готово ситё.

Пример из практики 33: Зажим



Запись партии 33

20-й матч за титул Хонинбо,

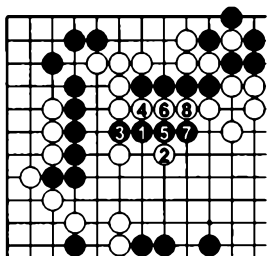
4-я партия

Белые: Ямабэ Тосиро

Черные: Саката Эйю

В партии простого взятия камней самого по себе недостаточно. Имеет значение точный способ, которым вы забираете камни или позволяете их забрать.

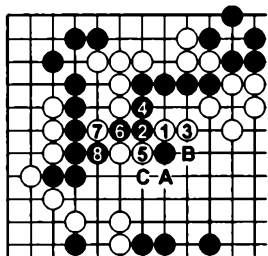
① – сомнительный ход, на который следует блестящий ответ ходами ② и ④. Черные жертвуют четыре камня, но оставшиеся пять черных камней оказываются тяжелой формой и тоже будут обузой. В этой серии ⑤ – кикаси, которое готовит последующее взятие ●15.



Вариант 1

Вариант 1: Как жертвовать

Вместо ① в Записи партии черные должны жертвовать четыре камня с помощью нодзоки со стороны. ② – хороший ход, но черные протискиваются ③, и после ⑧ наличие камня ③ дает черным преимущество почти в целый ход по сравнению с результатом Записи партии. Черные могут получить сэнтэ для хода в другом месте, и партию еще можно играть.



Вариант 2

Вариант 2: Белые сокрушены

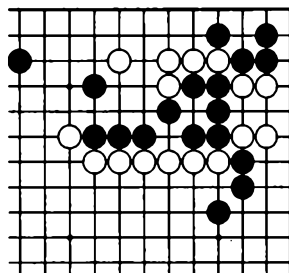
Вместо ② в Записи партии спешка с прилипанием ① будет наказана после варианта с ② по ⑤. В серии из Записи партии ходы ○А и ●В также присутствуют на доске, что предотвращает ситё, начинаемое ходом ●С.

В этом варианте, если вместо ③ белые играют ④, то черные выходят при помощи атари ⑥.

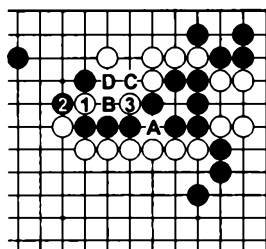
Задача 16: Ханэ-клин

Когда вы гоните противника большим количеством ходов, то часто случается, что нужно соблюдать аккуратность и не допускать неправильной последовательности ходов.

Эта позиция взята из «Хацуёрон».



Ход белых

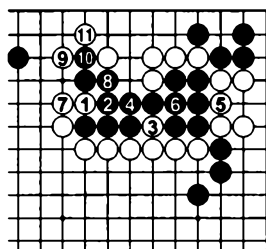


Диа. 1

Диа. 1: ① – правильный порядок ходов

Сначала белым нужно вклиниться при помощи ханэ ①, чтобы гарантировать, что черные ответят. После ② угловое вклинивание ③ – блестящий ход. Если теперь ●А, то ○В; если ●С, то ○А устраивает дамэздумари. Если вместо ② черные играют ●D, то белые все равно играют ③, угрожая как ○А, так и ○В.

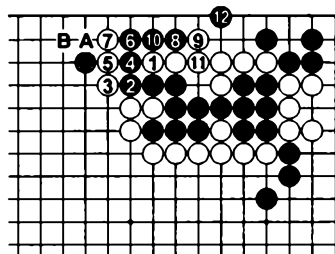
Если белые сначала устраивают позицию ходом ○А, то черные занимают ① и на ① они могут ответить ходом ② – этот порядок ходов нехорош для белых.



Диа. 2

Диа. 2: Ситё

Черные вынуждены защищаться ②. Теперь белые устраивают позицию ходами ③ и ⑤. ② и ④ оставляют черных с минимумом дамэ, так что после соединения ⑦ и нажима ⑨ остальное – просто винтовое ситё. Если белые могут сыграть и ③, и ④, то результатом станет соединение и захват из-за дамэздумари. Знание того, что ① – кикаси, было одной из причин начала последовательности ходом ①.



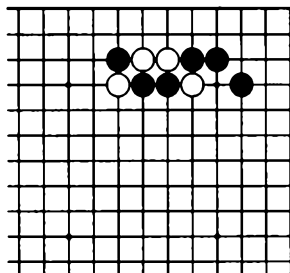
Диа. 3

Диа. 3: Сэмзай

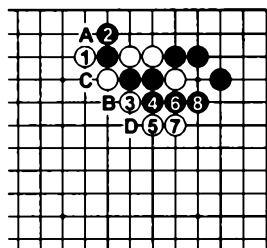
Если вместо ⑨ на предыдущей диаграмме белые нажимают ① и атакуют ходами ③ и ⑤, то ⑧ заставляет белых отступить на один ход в сэмзай. Если бы не было ④, то вместо ⑦ белые могли бы блокировать ⑩, что приводило к трудной позиции после ⑦, ○А, ●В.

Задача 18: Двойная ситё

Этот приема – тэсудзи, который угрожает двумя ситё сразу. Белые здесь шагают по тонкому тросу, так что им нужна осторожность. Чтобы все это сработало, ситё должны быть благоприятны белым.



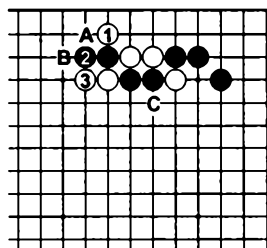
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Жертва?

Белые могут рассмотреть жертву нанося атари ①, ③ и ⑤. Если они смогут построить стену, чисто зажимая черных снаружи, то это может быть мощный прием, но в данном случае если после ⑧ белые играют ①А, то последует ②В, ③С, ④Д с захватом камня. Если вместо этого ③С, то ④А.

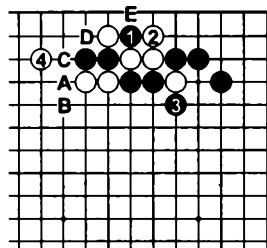


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

Белые решают спасти два камня ходом ①. После ② продление ①А натолкнется на продление ②В, после чего белым трудно будет найти полезное продолжение. Но белые могут переключиться на другое направление и отыграть мощное тэсудзи нажимом ③. Белые угрожают двумя ситё – одно начинается ходом ①В, второе – ходом ③С.

Атари ① наращивает белым две дамэ.



Диа. 3

Диа. 3:

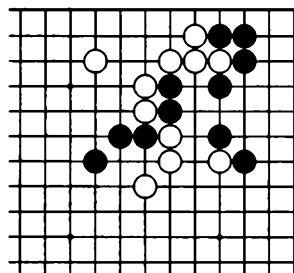
Черные стараются спасти обе группы

Разрезание ① – мера для пресечения обеих лестниц. Но после прыжка ④ эти черные камни не могут двинуться, так что в итоге прерывание лестниц не помогает черным. На ④А следует ⑤В.

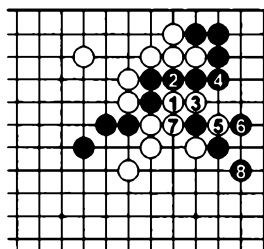
Вместо ④ белые могут также достичь хорошего результата, играя атари ③С, после чего следует ④Д и взятие ⑤Е.

Задача 19: Клин

В этом приеме используется клин, который эксплуатирует нехватку дамз у противника. Если все условия соблюдены, то вы можете прорваться в казалось бы защищенную область соперника. Может даже оказаться возможным захват разрезающих камней.



Ход белых

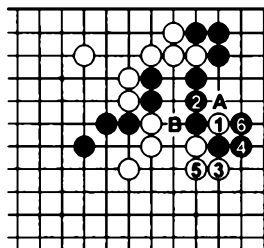


Диа. 1

Диа. 1: Маленькая выгода

Ходы ① и ③ ведут к захвату камня ходом ⑤, что открывает дыру в территории черных. Черные перегруппировываются ходами ⑥ и ⑧, так что выигрыш белых в территории невелик, но белые построили глазную форму и полезность трех черных камней в центре сильно упала.

Однако есть более четкий способ игры.

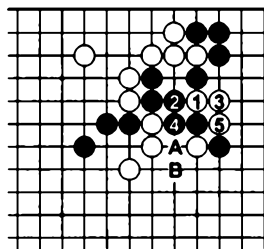


Диа. 2

Диа. 2: Еще одна небольшая выгода

① – тэсудзи. На ② ходы ③ и ⑤ останавливают продвижение черных вдоль правой стороны, обустранивая белую группу в сэнтэ, так что белые могут атаковать три черных камня в центре. Если бы белые просто сыграли ③, то черные соединились бы ① – предупредить это и было целью тэсудзи.

Если вместо ② черные играют ●А, то белые получают возможность дважды отыграть кикаси – ○В, ②, ①.



Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсудзи

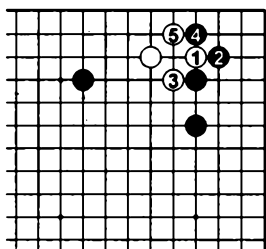
Клин ① – решающий ход. ② и ④ – наиболее агрессивная попытка сопротивления, но после ⑤, ●А, ход ○В сжимает черных и захватывает ④ в сэнтэ. Это проигрышная ситуация для черных.

Если вместо ② черные занимают ③, то белые ходом ② захватывают два разрезающих камня, после чего три черных камня в центре – бесполезный груз.

Тэсудзи устрашения при помощи ко

В отличие от ко в йосэ или ситуациях на жизнь и смерть, ко в середине игры часто служит способом попытаться изменить ход партии. В некоторых случаях ко используется как прием для преследования противника; в других случаях ко – способ уклониться от атаки противника.

В этом разделе мы изучим ко для атаки. Когда вы готовитесь к созданию ко, разумеется, что учет ко-угроз необходим. Сначала давайте рассмотрим два-три примера базовых тэсудзи.

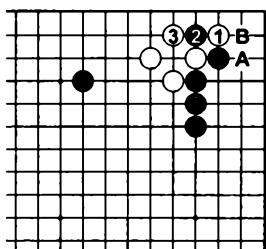


Диа. 1

Диа. 1: Прилипнуть и выпятить

Если вы уверены, что у вас достаточно ко-угроз, то прилипание ① и выпячивание ③ – мощный способ изменить течение партии. При общем перевесе в ко-угрозах вы сможете силой получить преимущество, которого не достигли бы простыми локальными обменами.

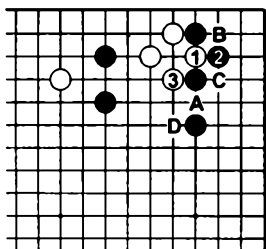
Если черные наносят атаки ④, то вы начинаете ко защитным ходом ⑤, собираясь устроить черным трудные времена, пока они будут разбираться со своими пунктами разреза.



Диа. 2

Диа. 2: Двойное ханэ

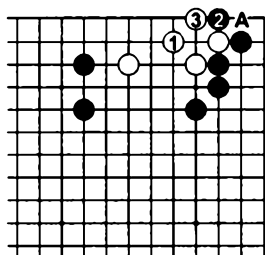
В ответ на прилипание и выпячивание с предыдущей диаграммы черные могут избежать прямой конфронтации соединением ●А вместо ④ там. Однако, белые могут продолжить настаивать, пытаясь устроить ко, играя двойное ханэ ①. На ② разумеется последует ① с ко. Если вместо ② черные уступают ходом ●А, то белые могут выбирать между ○В, ① или ходом в другом месте.



Диа. 3

Диа. 3: Ханэ-клин

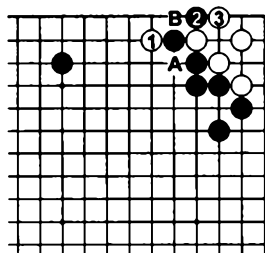
Белые вклиниваются при помощи ханэ ①, а затем выпячиваются ходом ③. Результирующая форма та же, что и на Диа. 1. Если белые выигрывают ко, то на соединение ●А они могут играть ○В. Если черные соединяются ●В, то белые легко выбирают наружу при помощи атаки ○А в сочетании с ходом ○D.



Диа. 4

Диа. 4: Открытое соединение

Не только в этой позиции, но и вообще, если белые строят открытое соединение ① по второй линии, то всегда следует изучить возможность атаки ② и защитного хода ③ с образованием ко. Если черные уступят и сыграют ●А, то окажется, что белые смогли сделать ① в сэнтэ. Если черные проигнорируют ситуацию, то белые смогут сыграть хорошее ханэ ○А. Для белых это ко легкое.



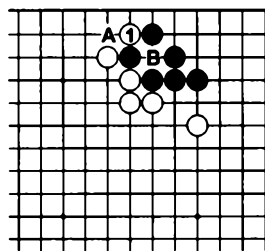
Диа. 5

Диа. 5: Прилипание

Если противник не начинает ко по своей воле, то вы сможете сделать ход, чтобы вынудить его на это. Когда у вас есть открытое соединение по второй линии, ① – как раз такой ход. На ② белые с радостью начнут ко ходом ③.

Если вместо ② черные играют ●А, то ○В позволяет белым выжить с комфортом. Если вместо ② черные играют ●В, то ○А начинает борьбу.

]

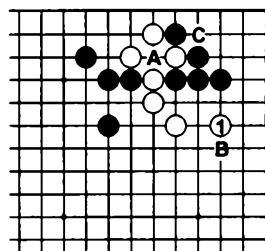


Диа. 6

Диа. 6: Атаки

Белые наносят атаки ①, вызывая черных на бой при помощи ко. Если ●А, то ○В начинает ко. Если белые выигрывают ко и соединяются, то ●А будет холостым ходом.

Учитывая сказанное заметим, что соединение ●В означало бы для черных построение невыносимо бедной формы. Если черные игнорируют ситуацию и играют в другом месте, то взятие ○В будет сэнтэ, потому что тонкость угла становится угрожающей.



Диа. 7

Диа. 7: Тэнуки

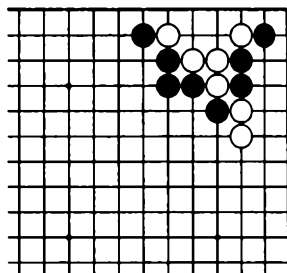
Предположим, что черные только что нанесли атаки ▲. Если у белых достаточно ко-угроз, то ① – мощный ход. Если вместо этого белые соединятся ○А, то распространение ●В эффективно за черных. Обмен ▲ на ○А будет полезным для черных, поскольку он не позволит белым сыграть ○С в сэнтэ. Если вместо этого белые запирают черных ходом ①, то угроза начать ко ходом ○С набирает силу.

Задача 1:

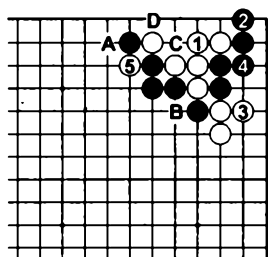
Уклонение от ко

Когда противник использует ко, чтобы угрожать вам, и вам его не выиграть, тогда лучший курс действий – уклониться от ко.

Предположим, что ситё благоприятны белым.



Ход белых

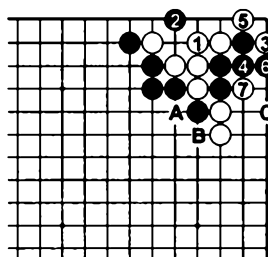


Диа. 1

Диа. 1: Прорыв

Соединение ① – агрессивный ход, создающий угрозы справа и слева. Если бы под вопросом был только угол, то после спуска ② у белых было бы слишком мало дамэ. Но белые могут прорваться сквозь внешнюю стену черных, разрезав ⑤. На ●А белые ходом ○В начинают ситё.

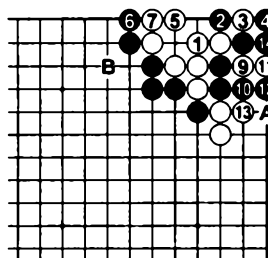
Вместо ① ход ○С может показаться таким же, но ●D пресек бы сопротивление белых.



Диа. 2

Диа. 2: Ко

Оки ② выводит черных вперед в сэмзай. Если белые режут ○А, то черные могут играть ●В. Однако белые могут прилипнуть ③ для получения ко. Вместо ③ белые могут также начать ко ходами ⑤, ⑥, ⑦, ④, ○С, но если белые проиграют это ко, то урон для них будет слишком велик.



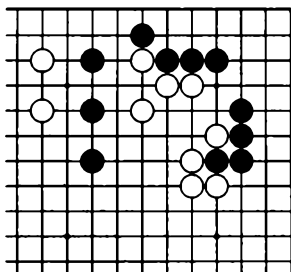
Диа. 3

Диа. 3: ● – тэсудзи

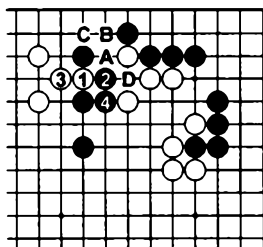
Черные должны начать заполнять дамэ ходом ②, даже если очевидно, что белые вбросят ③. И после получения белыми глаза ходом ⑤ черные должны продолжать заполнять дамэ ходами ⑥ и ⑧. После ⑨ и ○11 результатом будет сэки. После хода ○А для цементирования сэки черные защищаются ●В. Как минимум мы можем сказать, что этот результат лучше для черных, чем предыдущая Диа.

Задача 2: Разделение при помощи ко

Ко позволяет примеряться к целям, которые обычно бывают недостижимыми. В этом случае вы можете разделить черных на левую и правую группы.



Ход белых

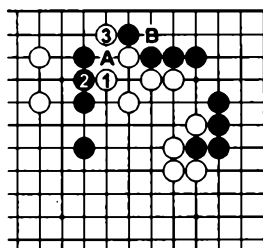


Диа. 1

Диа. 1: Общепринятые методы

Клин ① кажется достойным способом отделить черных камни сверху от камней снизу. Однако черные могут легко защититься ходами ② и ④, и ничего не выйдет.

Если вместо ① белые играют ○А, а черные – ●В, то затем ○С не работает, потому что атари ② будет кикаси. ○С окажется подарком. Если вместо ① белые сыграют ○В, то последует ●А, ○Д, ●С.

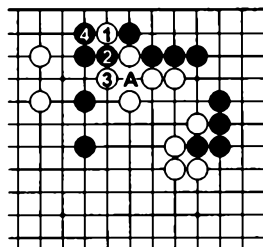


Диа. 2

Диа. 2: ① – мощный ход

Нодзоки ① – сильный прием для достижения того, чего не дают общепринятые методы: разрыва соединения черных. Его обмен на ② выглядит в локальной перспективе потерей, но затем белые режут при помощи ханэ ③, а на ●А они начнут большое ко разрезанием ○В.

Если вместо ② черные играют ●А, то разумеется белые протиснутся ②.



Диа. 3

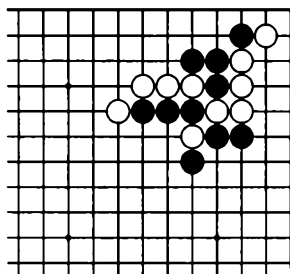
Диа. 3: Подарок

Нет ничего невозможного в том, чтобы играть ханэ ① сразу, а после ② резать выпячиванием ③. Однако позволить черным забрать камень ходом ④ – очевидный подарок. Черные могли также рассмотреть вариант взятия ко ходом ●А, чтобы посмотреть, как ответят белые.

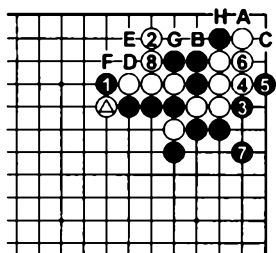
① на предыдущей диаграмме – намного лучший способ действий.

Задача 3: Атака при помощи ко-угроз

Нечего и говорить, что если некая линия игры, которая прошла бы и сама по себе, ведется как угроза, то она становится еще сильнее.



Ход черных

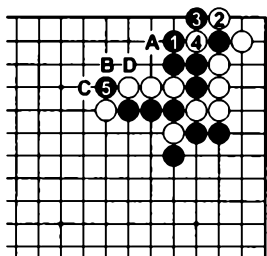


Диа 1

Диа. 1: Спешка с разрезанием

Если черные сразу режут ходом ①, то прыжок ② оставит их четыре камня на тесном пятке. Вариант, начинаемый ходом ③, угрожает создать ко ходами ●А, ○В, ●С, но после укрепления ④ камень ⑤ выглядит очень многообещающим разрезанием в центре.

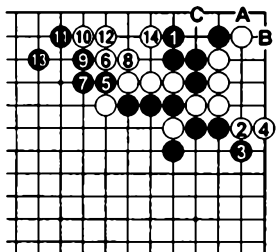
Если вместо ③ черные занимают ⑧, то ④D, ●E, ④F, ●G и теперь черным будет тяжело бороться после нанесения белыми атаки ④H.



Диа. 2

Диа. 2: Правильный порядок ходов

Черные должны сначала сыграть ①, а на ② приготовить форму для ко ходом ③. Теперь черные могут использовать ⑤ как ко-угрозу. Из-за того, что взятие ко за черных практически сэнтэ, здесь ОА слишком запаздывает. В итоге этого варианта происходит вынужденный обмен ОВ, ⑥С, ⑥D, позволяющий черным усилить свое внешнее влияние.



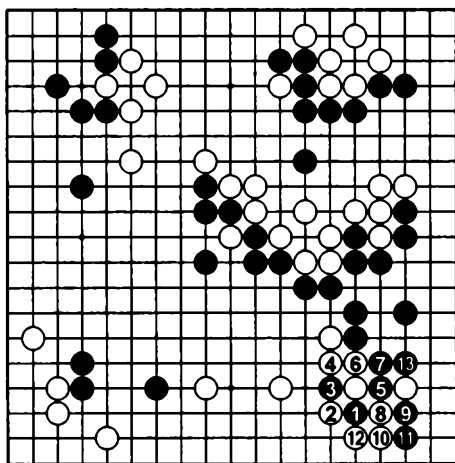
Диа 3

Диа. 3: Играя снаружи

Если сначала белые укрепляют угол ходами ② и ④, то черные режут ⑤. Это разрезание намного жестче, чем было раньше. Черные могут играть ●15, жертвуя угол в обмен на внешнее влияние. Или же вместо ●15 ходы ●А, ●В, ●С тоже будут мощным вариантом.

В любом случае играть сначала ❶, чтобы угрожать белым ко-борьбой, – эффективный способ подготовки разрезания ❷.

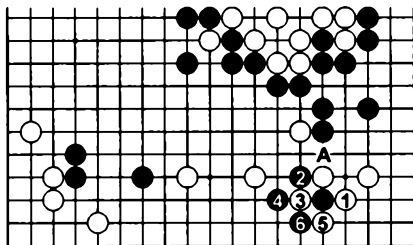
Пример из практики 34: Лучшие ко-угрозы



Запись партии 34
18-й матч за титул Одза,
2-я партия
Белые: Саката Эйю
Черные: Фудзисава Сюю

Если вы играете на обретенные плотности, то это означает, что у вас появляются лучшие ко-угрозы; а если у вас лучшие ко-угрозы, то у вас будет больше шансов выиграть ко. Если это так и вы угрожаете противнику начать ко, то вы должны ожидать от него уступок.

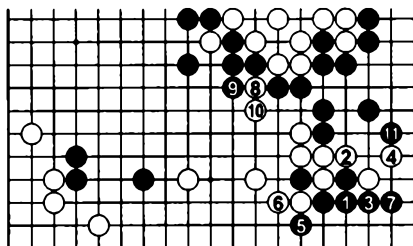
Прилипание ① занимает ключевой пункт. На ② у черных есть взаимное разрезание ③. Если вместо ② белые занимают ③, то черные могут продлиться ④ и легко выжить. Плотность черных в центре говорит о многом.



Вариант 1

Вариант 1: Ко

Если белые блокируют ①, то черные окапываются ходами с ② по ⑥. Если вместо ③ белые играют ④А, то ④ повторно показывает уверенность черных в их ко-угрозах. Несмотря ни на что, черные пытаются завязать ко для создания угроз позиции белых.



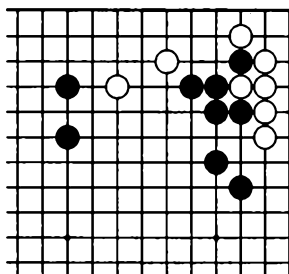
Вариант 2

Вариант 2: Плотность

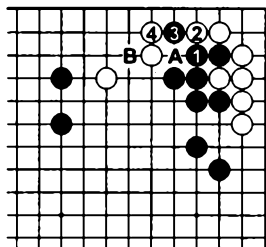
Вместо ⑦ в Записи партии черные могут соединиться ① как здесь и получить большой угол. Однако ⑧ все меняет и дает белым шанс на атаку черных. Поскольку у черных есть группа в левом нижнем углу, которая еще не окончательно жива, то плотность здесь важнее территории.

Задача 4: Ко как самоцель

Бывают случаи, когда вместо блестящего тэ-судзи, гарантирующего небольшую прибыль, более обещающим будет ко-борьба, в которой у вас лишь половина шансов выиграть, но которая обещает большую прибыль в случае победы.



Ход черных

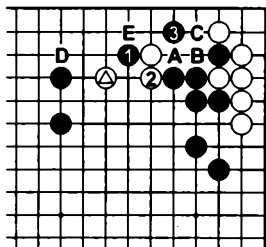


Диа. 1

Диа. 1: Соединение

Соединение ① позволяет белым связаться ходами ② и ④. Белые играют ④, а не разрезают ○А, чтобы в будущем избежать неприятного адзи в связи с прилипанием ●В. Соединение ходом ③ вместо ② — еще одна возможная форма за белых.

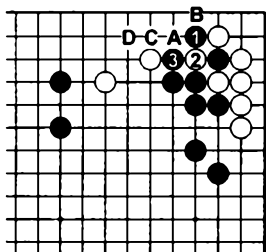
Вместо ① есть еще идея ③, ○А, ①, ②, ●В. Но если черные сразу так сыграют, то белые захватят камень ходом ④, и черные ничего реального не получают.



Диа. 2

Диа. 2: Тэсүдзи, но ...

Черные могут сыграть прилипание ①, а на ② элегантно разделить белых ходом ③. Однако, в этой форме у белых есть возможность контратаки ④D, которая работает вместе с возможностью: ④A, ●B, ④C. Также, когда черные играют ①, белые могут соединиться: ④A, ②, ④E, отдавая камень – для черных это не слишком многообещающе. Если бы ④ был более важным камнем, то ① был бы мощным ходом.



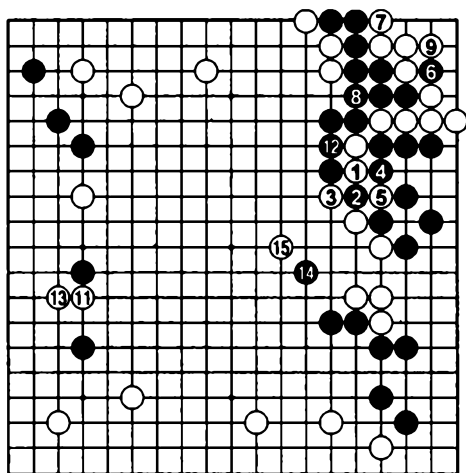
Диа. 3

Диа. 3: ❶ – тэсүдзи

Блок ①, приглашающий взятие ②, а затем защита с помощью ко ходом ③ – хороший способ игры. Если белые режут OA , то для черных важно сначала опуститься $\bullet\text{B}$. Если черные сразу забирают ко, то белые могут соединиться ходом OB .

Другой вариант вместо ① состоит в том, чтобы играть ③, ④А, ⑤С, но здесь белым предоставляется возможность выбора между ① и ④D и это кажется сомнительным.

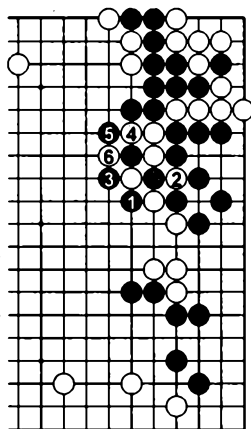
Пример из практики 35: Закрытие ко



10 в 2 Запись партии 35
19-й матч на титул Хонинбо,
2-я партия
Белые: Саката Эйю
Черные: Такагава Каку

При закрытии ко иногда трудно выбрать между соединением и взятием камня. На самом деле иногда бывают другие способы закрытия ко, которые даже более эффективны.

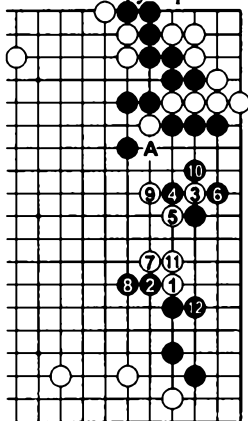
2 и 4 начинают ко. Когда белые играют ко-угрозу 11, взятие 12 лучше соединения 6. С учетом сказанного заметим, что трудно заставить себя сыграть 14, давая белым возможность отличного ответа 15.



Вариант 1
● в ▲

Вариант 1: Ко за все

Вместо 12 в Записи партии черные должны были резать 1 как здесь, угрожая построить поннуки ходом 3. Если белые берут ко ходом 2, то черные отыграют последовательность с 3 по 7 для обратного взятия ко, а затем заберут три камня, не смотря ни на что.



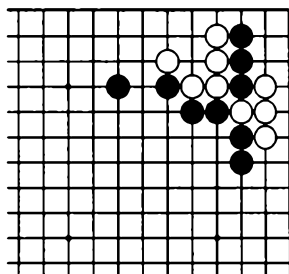
Вариант 2

Вариант 2: Ведет к ко

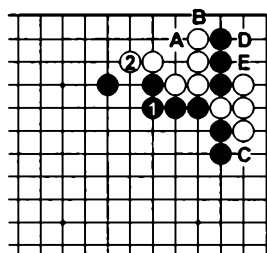
Здесь приведены ходы, ведущие к ко в Записи партии. Белые играют 1 в расчете на прилипание 3. Если вместо 4 черные займут 5, то белые смогут выйти наружу ходом 6А.

Задача 5: Форсирование при помощи ко

Здравый смысл подсказывает делать ходы, создающие адзи, если они к тому же и кикаси. Легко забыть о ходах, которые не приносят безусловно-го успеха, но создание ко может быть полезным. Ценность кикаси снаружи на основе ко не стоит воспринимать слишком легко.



Ход черных

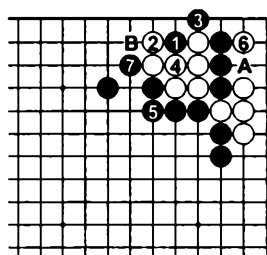


Диа. 1

Диа. 1: Мало ресурсов

Если черные соединяются ①, то белые продлеваются ②, и у черных уже нет возможности выполнить задуманное. На ●А последует ○В и теперь даже не останется никакого адзи.

Однако в этой форме блок ●С – сэнтэ. Если ситуация в партии сложится так, что правая сторона окажется важнее верхней, то вместо ② белые вероятно сыграют прилипание ○D. Затем на ●А белые заберут ходом ○Е.

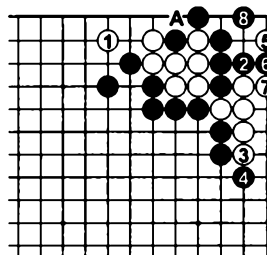


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные сначала прилипают ①, ожидая, как ответят белые. На ② черные наносят атари ③ и соединяются ⑤. После ⑥ ход ⑦ – кикаси, угрожающее началом ко.

Если вместо ② белые опускаются ③, то черные продлеваются ②, после чего ⑥, ④, ○А, и черные соединяются ⑤. Если теперь белые занимают ⑦, то у черных есть ход ○В.



Диа. 3

Диа. 3: Успех для черных

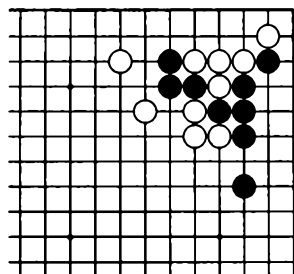
Вместо ⑥ на предыдущей диаграмме пытаться достичь большего на верхней стороне ходом ① – неразумно. Теперь ② добивается успеха. ⑤ и ⑦ – общеизвестные тэсудзи для сэмзай, но после ⑧ борьбы не избежать.

Если вместо ① белые играют ○А, то черные занимают ③ в сэнтэ. Возможности черных сыграть кикаси не стоит тратить попусту.

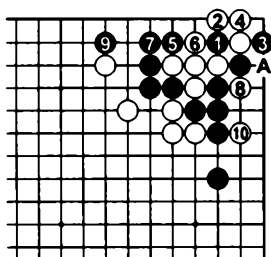
Задача 6:

Оставить ко позади

Одно то, что позиция дает возможность построить ко, не означает, что вам нужно сразу же ее использовать. Если ход, который нужно сделать противнику для закрытия ко, слабый и не влияет на остальную позицию, то бывает много случаев, в которых более эффективно краем глаза присматривать за возможностью ко, ожидая случая сыграть его позже.



Ход черных

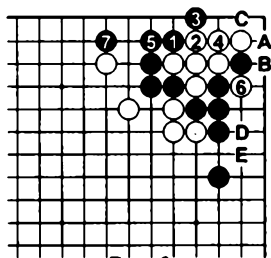


Диа. 1

Диа. 1: Хороший ход для закрытия ко

Разрезание ① – известное тэсудзи, но после того, как белые защищаются ходами ② и ④ оказывается, что оно бьет мимо цели. Если вместо ② играть ⑥, то черные могут пойти на ко, занимая ④. Точно так же, если белые играют ⑥ вместо ④, то черные отвечают ④.

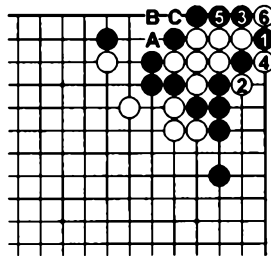
Черные форсированно играют ⑤ и ⑦, а затем прилипают ⑨ в расчете на ко ходом ●А. Но ⑩ устраняет любые адзи в связи с ко.



Диа. 2

Диа. 2: ● – хороший, спокойный ход

Атари ходами ① и ③ – стандартные ходы. Затем ⑤ вынуждает белых отвечать ⑥. После этого остается возможность ко после ●А, ○В, ●С. Если белые прилипают ○D, то черные блокируют ●Е, а возможность ●А остается.



Диа. 3

Диа. 3: Импульсивно

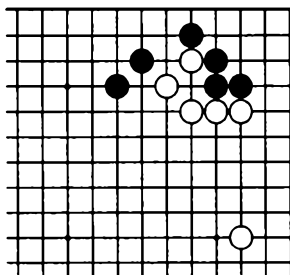
Предположим, что вместо ⑤ на предыдущей диаграмме черные играют ханэ ①, как здесь. Черные могут немедленно начать ко ходами ③ и ⑤. Однако у белых есть возможность просто проигнорировать любую ко-угрозу и закрыть ко ходом ○А. Черным не нужно играть столь агрессивно.

Вместо ② белые могут также разрезать ○А и играть ко после ●В, ○С.

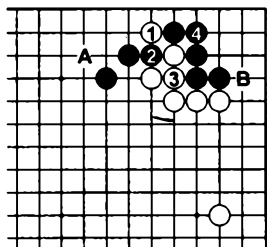
① – слишком поспешный ход.

Задача 7: Форсирование угрозой начать ко

Даже малейшее кикаси может оказать большое влияние на исход партии. Но играя маленькие кикаси, вам нужно принимать во внимание возможность сопротивления противника.



Ход белых

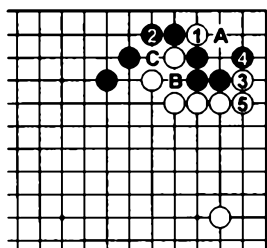


Диа. 1

Диа. 1: Укрепление

Когда белые играют ханэ ①, черные просто защищаются ходами ② и ④. Это трудно назвать кикаси – эти ходы просто помогают черным укрепиться. Угловой ход ●А и без того был бы сэнтэ.

Если белые просто игнорируют ситуацию и играют в другом месте, то черные могут выждать удачный момент для спуска ●В, устраняя любые неприятные угрозы.

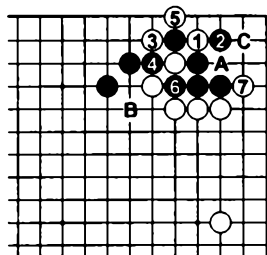


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Белые могут разрезать ① и посмотреть, как ответят черные. Если черные оттянутся ②, то белые смогут отыграть ханэ ③ и соединиться ⑤. Это сэнтэ из-за возможности последующего продлевания ○А.

Если вместо ② черные наносят атари ●В, то белые соединяются ○С. Если вместо ② черные дают атари с другой стороны ходом ●С, то белые играют ханэ ③, и у черных нет ничего лучше защитного хода ●А.



Диа. 3

Диа. 3: Черные сопротивляются

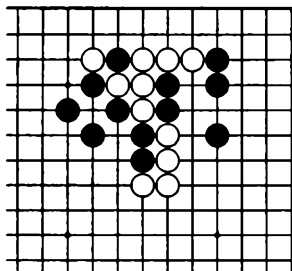
Сильнейший ответ за черных – просто отхватить камень ходом ②. Белые могут пойти на ко-борьбу ходами ③ и ⑤. Далее белые дают атари ⑦, сжимая черных по ходу ко-борьбы. Это кикаси по любым меркам маленькое.

После соединения ●А белые могут решать, играть им ○В или ○С в зависимости от окружающей обстановки и оценки имеющихся в наличии ко-угроз.

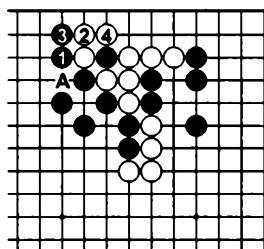
Задача 8: Обволакивание

Одно из ключевых требований для сведения ситуации к ко состоит в том, чтобы вычислить «точку устойчивости». Позиция из середины партии может содержать неожиданные возможности для создания ко.

Эта позиция взята из «Гуандзи Пу».



Ход черных

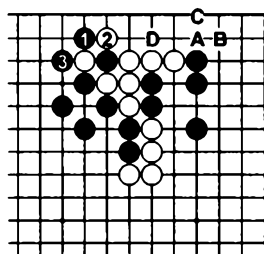


Диа. 1

Диа. 1: Жизнь

Сравните ситуацию после нанесения черными атаки ① и позицию, возникающую если позволить белым угрожать ко-борьбой ходом ○А. Кажется очевидным, что играть нужно здесь, но после ② и ④ белые определенно живы. Нет возможности выбить их отсюда.

Если вместо ② белые сыграют ④, то черные смогут завязать ко, занимая ②. Черные хотят найти способ первыми занять эту «точку устойчивости».

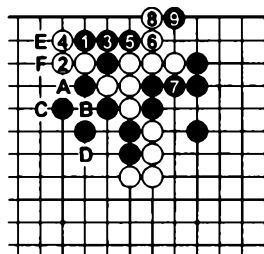


Диа. 2

Диа. 2: ① – тэсудзи

Черные делают обволакивающий ход ①. На ② следует ③ – как бы то ни было, черные добились ко-борьбы.

На практике у белых много возможностей выжить в этой ко-борьбе. Если к примеру ○А, ●В, ○С, то черные временно не могут пойти на захват ходом ●D. Однако между способностью и неспособностью увидеть эту линию игры существует большая разница.



Диа. 3

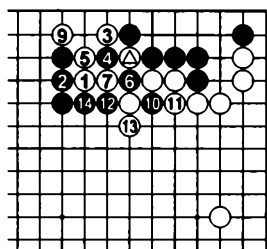
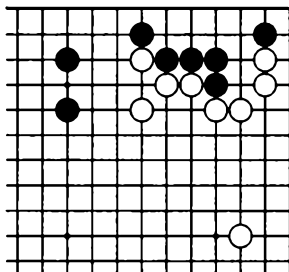
Диа. 3: Сэмзай

Если белые продлеваются ②, то черные выигрывают сэмзай после серии, начатой ходами ① и ③. Если вместо ④ белые занимают ⑤, то черные продлеваются ④. Теперь даже если белые форсируют ○А, ●В, ○С, ●D, а затем блокируют ○Е, то разрезание ●F оставит белых раздавленными, если у белых в этом районе нет других камней, способных повлиять на ситуацию. Здесь возможны быть некоторые соображения по поводу ситё, но ценность ① остается такой же.

Задача 9:

Помощь при вторжении

Если нет конкретного приема, приносящего успех при попытке поэксплуатировать тонкость формы, то следует попытаться рассмотреть возможности завязывания ко. Здесь можно найти форму, которая разделит черных на правую и левую группы, позволяя прорваться на верхнюю сторону.

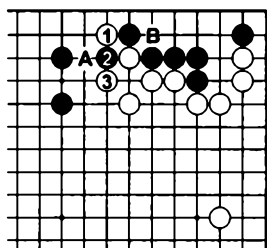


8 в 1 Диа. 1

Диа. 1: Промах

Обмен подзюки ① на ② – это способ подготовки ханэ ③. Когда черные режут ④, белые ходами ⑤ и ⑦ наносят атари и обволакивают черных, но в этом случае окружающие камни белых слабы и дела пойдут не так хорошо, как можно было ожидать.

Если черные хотят безопасности, то вместо ② они могут занять ③. Это не даст белым слишком много.

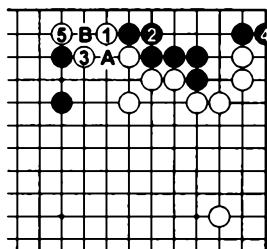


Диа. 2

Диа. 2: Тзсудзи

Белые сразу играют ①, а если черные режут ②, то ③ начинает ко. Черные вероятно начнут с взятия ко, но в итоге можно ожидать, что черные соединятся ●А, а белые разрежут ○В.

Если черные не могут выиграть это ко, то после ① они соединятся ●В. Однако если это так, то было бы лучше не играть ② вообще.



Диа. 3

Диа. 3: Живы, но ...

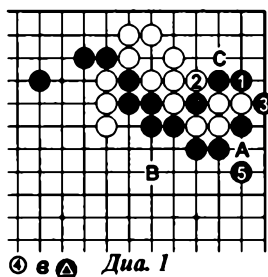
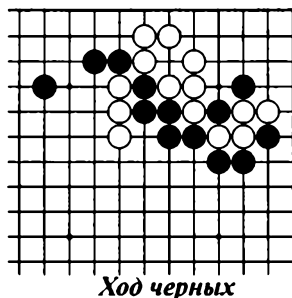
Если черные соединяются ②, то как раз правильным будет строить открытое соединение ходом ③. Это вынуждает черных выживать ④, так что у белых есть время для хода ⑤. Предположим, что вместо ① белые продлились ○А, обменивая этот ход на занятие черными пункта 1. Этот безопасный способ улаживания позиции пустил бы по ветру хорошую возможность.

Ход ③ вместо ① многого не дает – это позволяет черным соединиться ходом ●В.

Задача 10:

Немедленное закрытие

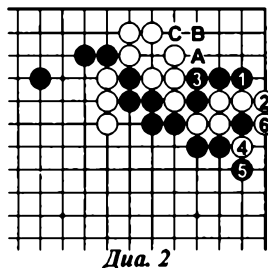
В большинстве случаев эффект тэсудзи для создания ко зависит не от формы, а от детальных боевых соображений или порядка ходов. Многие из этих деталей остаются под поверхностью.



Диа. 1: Начать с блока

Блок ① – мощный способ борьбы. Если вместо этого черные соединяются ●А, то белые занимают 1. Если черные защищают свою форму ходом ●В, то следует ○А, и прибыль белых слишком велика.

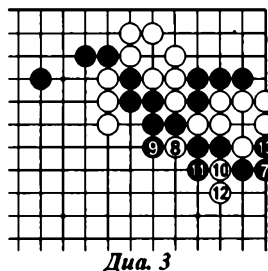
Если белые отступают ходом ②, то черные сжимают ① и соединяются ③. У черных также есть продолжение ●С в сэнтэ – это хороший результат для черных.



Диа. 2: Сэмзай

Если белые сделают такой ход ②, чтобы предупредить объединение черных, то те соединятся ①, начиная сэмзай. Белые, естественно, продолжают захватом камня ходами ④ и ⑥.

Исход борьбы зависит от следующего хода черных. Их позиция полна точками разрезания, но если черные остановятся для защиты, то ○А выиграет сэмзай. ●В не имел бы значения после защитного хода белых ○С.

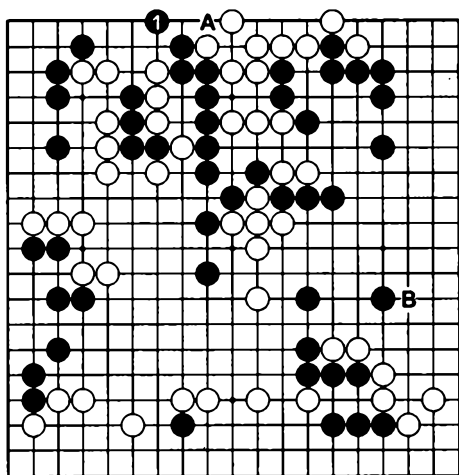


Диа. 3: ● – тэсудзи

⑦ продолжает сэмзай, не обращая внимания на точки разрезания. Если ⑩, то после ⑨ и ●11 ход ⑬ дает атари в ко.

Чтобы так играть, черные должны уже решить для себя, что независимо от ко-угрозы белых черные возьмут ко, а затем и группу. Это довольно опасно и для белых. Следовательно у белых нет выбора, кроме как уступить и играть, как на Диа. 1.

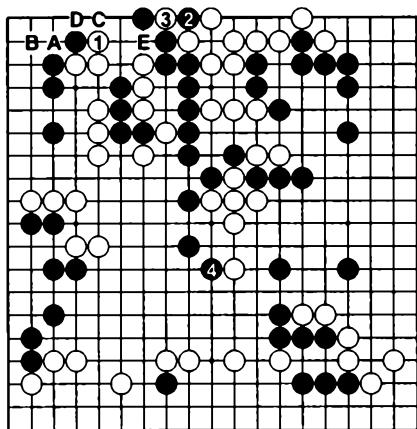
Пример из практики 36: Немедленное исполнение угрозы



Запись партии 36
2-й матч за титул Тэнгэн,
2-я партия
Белые: Сугиути Масао
Черные: Кобаяси Коити

Когда вы угрожаете ко-борьбой, но противник игнорирует угрозу, и в ответ играет так, что стоимость ко меняется, то выполнение этой угрозы требует определенного мужества.

Черные играют косуми ①, обеспечивая соединение своей группе, заодно угрожая вбрасыванием ●А. Если белые защитятся ходом ○А, то черные укрепят правую сторону ходом ●В и окажутся далеко впереди по территории. Белые в этот момент сдались.



Вариант

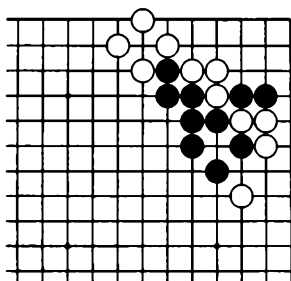
Вариант: Вызов

Сильнейший способ сопротивления за белых – протискивание ①, но черные ходом ② сразу могут начать ко, используя нажим ③ и другие ходы поблизости в качестве ко-угроз. Черные могут легко выжить в углу после ○А, ●В.

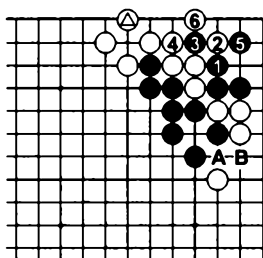
Когда белые играют ①, защитный ход ○С осложняет ситуацию. Белые могут форсировать ○А, ●D, после чего стоимость ко-борьбы увеличивается. В этой форме черные понесли бы большой ущерб в случае проигрыша ко, так что начинать ко им сложнее. Если белые выигрывают ко, то ○Е разрезает в сэнтэ, угрожая убить угол. Это создаст огромную разницу в центре.

Задача 11: Избегайте ко-угроз, теряющих очки

Когда вы начинаете ко, то вам, естественно, нужно иметь наготове ко-угрозы. Но если эти ко-угрозы дают потери очков, то выгода от ко уменьшается.



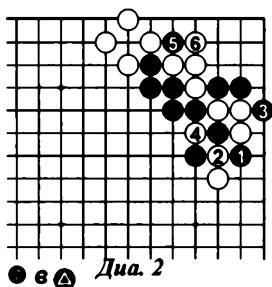
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Аннигиляция

После построения белыми поннуки при помощи внешняя плотность черных теряет часть своего блеска. Позволить белым укрепиться ходом было бы плохо. Более того, форма еще не живая, так что рано или поздно черным придется играть ханэ . Прежде, чем делать это, пытаться играть кикаси в углу и т. д. означает просто терять ко-угрозы и делать свое положение более трудным.

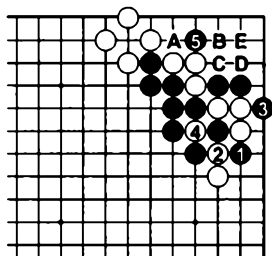


Диа. 2

Диа. 2: Ко-угроза, теряющая очки

Черные сразу начинают ко с помощью ханэ . Если белые берут ко ходом , у черных есть локальная ко-угроза , так что локально это ко черные должны выиграть. Если вместо белые закрывают ко, то захват хорош за черных.

С учетом сказанного обмен на – очевидная потеря для черных. Черным нужно придумать для этой ко-угрозы нечто поумнее.



Диа. 3

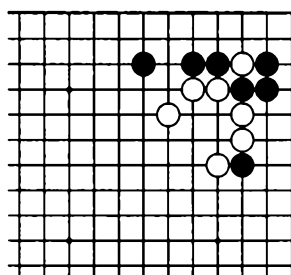
Диа. 3: – тэсудзи

Черные должны в качестве ко-угрозы сыграть прилипание . Если белые соединяются , то у черных после выигрыша ко все еще есть возможность оттянуться – большой территориальный ход. Это во многом отличается от предыдущей диаграммы. Если белые протискиваются , это дает черным еще одну ко-угрозу . Если после белые играют , то будет еще одной ко-угрозой для черных.

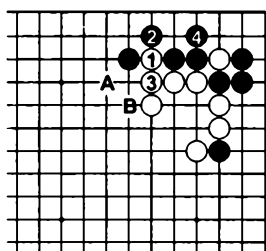
Задача 12:

Удар в голову камней

Воспользоваться устойчивостью, которую предлагает ко, означает получить возможность играть кикаси, о возможности которых вы раньше даже думать не могли.



Ход белых



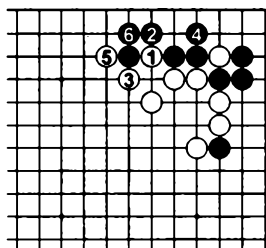
Диа. 1

Диа. 1: Слишком осторожно

Уладить позицию ходами ① и ③ означает потерять почву под ногами. Собственные ходы белых уменьшают воздействие продолжения ○А.

Если белые просто оставляют позицию как она есть, то черные могут нацелиться на угловой клин ① или прилипание ●В. Но белые могут бороться, считая, что черным нужно сделать еще один ход в любом из случаев.

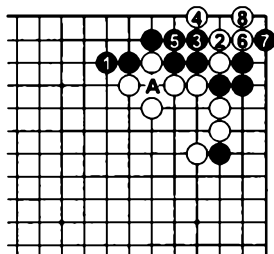
① и ③ – ходы, устраняющие адзи.



Диа. 2

Диа. 2: Тэсудзи

Если белые собираются играть в этом месте, то после подготовки ко-угроз их путь заключается в ходах ① и ③. Если черные не могут выиграть ко, то единственный выбор – уступить ходом ④. Затем белые ударяют в голову камней ходом ⑤, и черным нужно защищаться продлеванием ⑥. Это более чем удовлетворительный результат для белых. Конечно, в реальной игре черные возьмут ко перед каждым из ходов ④ и ⑥.



Диа. 3

Диа. 3: Обуза черных

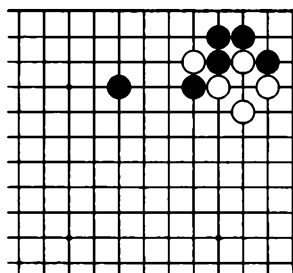
Вместо ④ на предыдущей диаграмме продлевание ①, как здесь, было бы опасным. Белые вызывают черных на сэмзай ходами ④ и ⑥. Стоит белым повернуть ⑧, и ко в пункте А становится несущественным – появляется ко-борьба в углу.

Для белых это ко нечто вроде пикника, тогда как для черных – это обуза и довольно тяжелая. У черных нет времени на взятие ходом ① или ⑤.

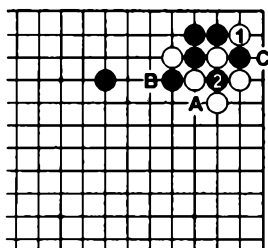
Задача 13:

Выстраивая силу

Тот факт, что форма располагает к ко, не значит, что его вам нужно играть. Здесь есть тэсудзи, которое позволяет вам защитить слабости и получить силу, рассчитывая начать ко позднее.



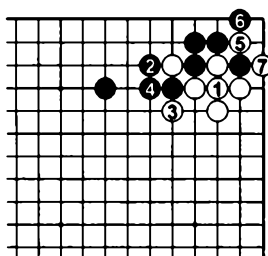
Ход белых



Диа. 1

Диа. 1: Спешка с ко-борьбой

Разрезание ① начинается ко, но когда черные берут ко, они ставят белый камень под атари. Позволить черным построить здесь поннуки было бы большой потерей, так что белым нужна довольно значительная ко-угроза. Если белые соединяются ОА, то черные закрывают ко и ① становится ходом, потраченным впустую.

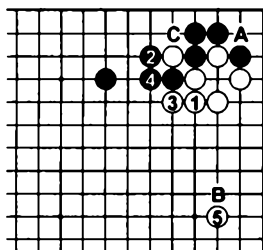


Диа. 2

Диа. 2: Нет продолжения

Учитывая сказанное заметим, что соединять ко
ходом ① для белых также недостаточно удовлетво
рительно. После варианта с ② по ⑦, результат все
не плох для черных. А если черным не нравится ход
③, то они могут вместо ② продлить ③, что ведет к
⑤, ⑥, ⑦, ②.

Если после ③ белые занимают пункт ②, то – ⑤.



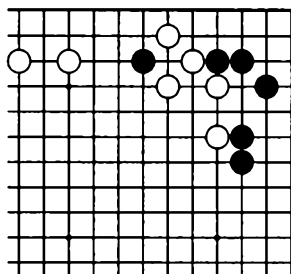
Диа. 3

Диа. 3: ① – тэсүдзи

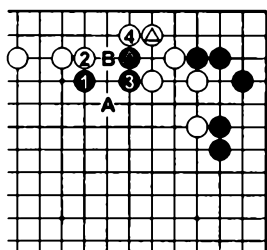
Оставляя ко на потом, белые сначала защищают собственную слабость ходом ①. Если черные превращают ситё ходом ②, то белые играют ③, а затем продлеваются ⑤. ОА – операция на будущее. Если черные не хотят позволить атари ③, то они могут сыграть ④ вместо ②. Но тогда белые продлеваются ⑤ и отложенная угроза ОА становится более жесткой, поскольку угрожает последующим ОС.

Задача 14: Прилипнуть и выпятиться

Можно сказать, что ко обеспечивает способ прикрепить рукоятку к формам, которые в противном случае не дали бы себя так просто проатаковать. Если у вас достаточно ко-угроз, то вы можете раскатать практически любую группу противника.



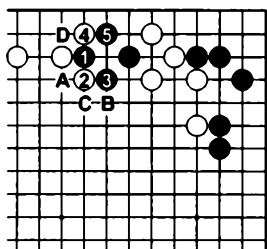
Ход черных



Диа. 1

Диа. 1: Груз

Черные только что вторглись с помощью $\triangle$, а белые отрезали им путь к соединению ходом $\triangle$. После этого найдется очень немного игровых позиций, в которых достаточно будет просто выбежать в центр ходами $\odot 1$ и $\odot 3$ или просто ходом $\bullet A$. На $\odot 1$ и $\odot 3$ белые соединяются $\triangle$; на $\bullet A$ белые соединяются $\odot B$ – в любом случае это нехорошо для черных.

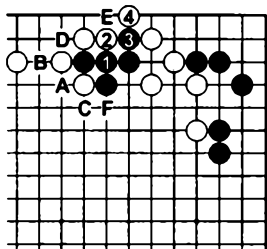


Диа. 2

Диа. 2: $\odot 1$ и $\bullet 2$ – тэсудзи

Черные прилипают $\odot 1$, а на $\bullet 2$ начинают борьбу выпячиванием $\bullet 3$, которое позволяет затеять ко. Если вместо $\bullet 2$ белые играют $\odot A$, то черные прыгают $\bullet B$. У белых нет хода для соединения, так что у черных меньше оснований тревожиться о том, что они могут подвергнуться односторонней атаке.

Если вместо $\triangle$ белые играют $\odot C$, то черные играют ханэ $\bullet D$, настаивая на стремлении к ко.



Диа. 3

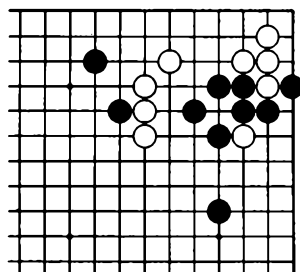
Диа. 3: Глупая форма

Вместо $\bullet 3$ на предыдущей диаграмме черные могут рассмотреть соединение $\odot 1$, как здесь, с целью вынудить белых соединиться понизу с низкой позицией. На самом деле, если игра продолжается ходами $\bullet A$, $\odot B$, $\bullet C$, то получить поннуки вроде этого хорошо для черных. Однако, белые могут ответить на $\bullet A$ ходом $\odot C$. Если последует $\bullet D$, $\odot B$, то затем $\bullet E$ захватывает два камня, но $\odot F$ открывает возможность того, что вся черная группа может умереть. Если черные выбегают ходом $\bullet F$, то их ожидает трудная борьба.

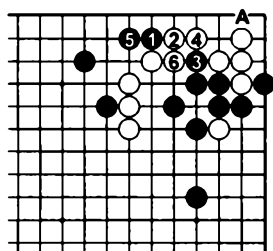
Задача 15:

Выбирая среди тэсудзи

Когда в вашем поле зрения более одной цели, то нужно тщательно подумать и определить, какая из них обернется наибольшим уроном для противника. Стоит вам применить одну идею, как вы потеряете шансы использовать другие.



Ход черных

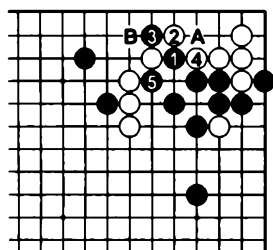


Диа. 1

Диа. 1: Прилипание

Прилипание ① снизу – очаровательное тэсудзи. Однако, в этом случае белые уже высунули голову наружу к центру, так что после того, как белые, сцепив зубы, защищаются ходами с ② по ⑥, трудно сказать, что черные чего-то добились.

После этого черным все еще далеко до ко, начинаемого прилипанием ●А.

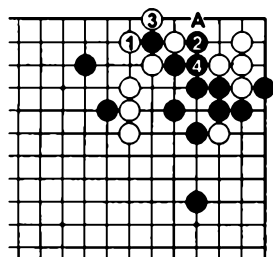


Диа. 2

Диа. 2: ● и ○ – тэсудзи

Если у черных больше ко-угроз, то ① и ⑤ – оригинальная идея за них. Если белые пытаются связаться ходом ②, то черные вбрасывают разрезание ③, а на ④ ход ⑤ принуждает белых играть ко.

Если вместо ④ белые играют ○А, то черные оттягиваются ●В, и белые камни в центре уподобляются скошенной траве. Смогут ли белые сопротивляться ходом ④, зависит от баланса ко-угроз.



Диа. 3

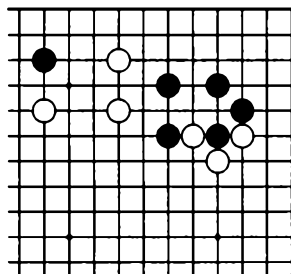
Диа. 3: Обмен

Если вместо ④ на предыдущей диаграмме белые отхватывают камень ходом ①, черные устраивают обмен ходами ② и ④, устанавливая контроль над углом. Белые строят поннуки ходом ③ и забирают прибыль вдоль стороны, до определенной степени уравновешивая приобретения черных в углу. В некоторых игровых ситуациях это может быть приемлемым для белых.

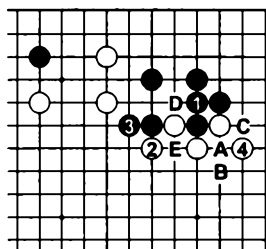
Теперь уже очередь белых нацелиться попозже на ко, начиная с ханз ○А.

Задача 16: Увеличить насыщенность взятия

Случается, что взятие ко не оказывает на противника большого воздействия. В таких случаях вместо немедленного взятия ко вы можете сыграть тэсудзи, которое увеличит насыщенность взятия ко. Есть много случаев, в которых такое тэсудзи может также служить ко-угрозой.



Ход черных

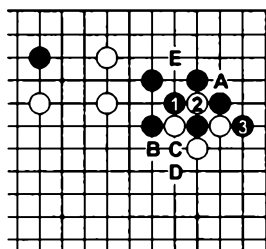


Диа. 1

Диа. 1: Легкое развитие

Когда белые дают атари, соединение ① следует пожеланиям белых. Белые могут отыграть такие простые ходы, как ханэ ② и открытое соединение ④, чтобы получить легкое, расслабленное развитие.

Если вместо ③ черные играют ●А, ○В, ●С, белые дают атари ④, чтобы сделать форму черных переконцентрированной. Вместо ③ наносить атари ●D – значит просто усиливать внешнее влияние белых, после соединения ○Е.

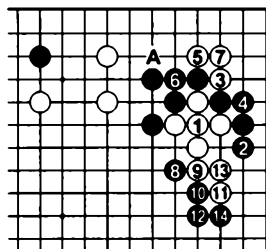


Диа. 2

Диа. 2: ③ – тэсудзи

③ защищается, образуя ко, а после взятия ② черные играют ханэ ③. Если вместо ③ черные из боязни ко играют ●А, то ○В. Если вместо ③ черные дают атари ●С, то белые соединяются, после чего следует ●А, ○D. После такого усиления белых подзюки ○Е будет жестким. Это нехорошо для черных.

Теперь независимо от того, как играют белые, черные возьмут дважды по камню, закрывая ко.



Диа. 3

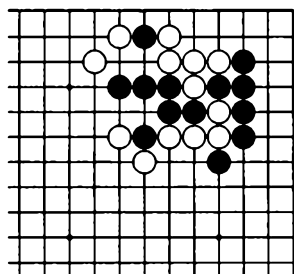
Диа. 3: Глупая форма

Продолжим предыдущую диаграмму. Единственный способ, которым белые могут избежать взятия ко черными, – соединение ①. Но это создает глупую форму – нет причин считать, что это хорошо работает за белых. Черные продлеваются ②, а после варианта до ●14 получают хорошую позицию.

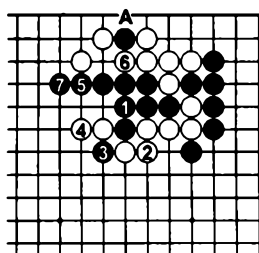
Вместо ② также хорошо для черных защищаться ④, ②, ●А. Если белые не занимают ②, то у черных есть жесткое продолжение ①.

Задача 17: Ко — «любование цветами»

Ко, которое вы ведете в таком же расслабленном состоянии, какое испытываете на пикнике, где можно любоваться цветами, так и называется ко — «любование цветами». Если вы можете испортить противнику форму, создавая ко, то уже получаете кое-что в борьбе, независимо от того, выиграете это ко или нет.



Ход черных

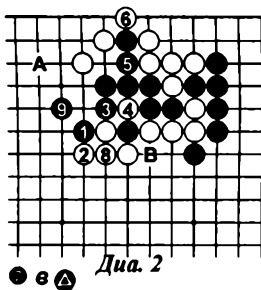


Диа. 1

Диа. 1: Ужасная форма

Соединяться ❶ было бы невероятно плохо. С учетом этой ужасной формы черных неважно, что белые делают дальше, для них это уже, вероятнее всего, просто не может закончиться плохо. Белые могут начать соединением ❷, а на разрезание ❸ завязать борьбу продлением ❹.

Если вместо ❸ черные соединятся ❺, то последует ○А, ❻, ❼ и белые забирают все.

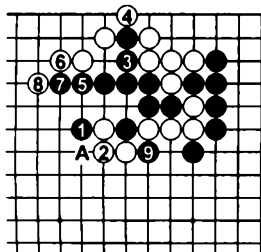


Диа. 2

Диа. 2: ❶ — тэсудзи

Черные играют прилипание ❶ — выясняющий ход. На ❷ ❸ закрывает ко, а поскольку у черных есть ко-угроза ❹, то они могут вынудить белых отступить ходом ❸.

Черные развиваются ходом ❹, угрожая атакой ●А. Кроме того, на будущее у них есть возможность разрезания ●В для начала ко «любование цветами». Это легкая борьба для черных. У них имеется сколько угодно ко-угроз на верхней стороне.



Диа. 3

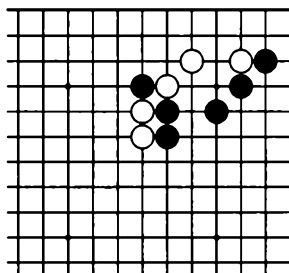
Диа. 3: Сжатие

Если белые соединяются ❷, то черные улаживают позицию ходом ❸, затем играют ❹ и ❺, чтобы стабилизировать группу перед началом сжатия ходом ❹. Черные должны быть довольны такой формой.

Если черные сначала играют сжатие, то затем на прилипание ❶, белые, конечно, сыграют ханз ○А. Прилипание ❶ — хороший ход, выясняющий, что выберут белые — ко или сжатие.

Задача 18: Полужертва

Для окончательного выигрыша ко нужно два хода. Если вы можете воспользоваться этим временем для построения внешнего влияния, то получите за свою жертву более чем достаточно. Это вариант старого дзёсэки.



Ход белых

