

Джим Ю

ДЕТАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПАРТИЙ МАСТЕРА ВУ

Проект издания – Игорь Гришин

Редакция и печать – Евгений Панюков

Живопись и дизайн обложки – Игорь Ребров

Челябинский Го-клуб & «Восхождение»

2005 год

Огромная благодарность
Дине Бурдаковой,
Наталье Ковалёвой,
Вере Смирновой
за неоценимую помощь
в создании этой книги.

Предисловие

Эта книга – сборник партий Го Сэйгена (китайское имя – Ву), опубликованных Джимом Ю (Jim Z. Yu) на Res.games.go в конце 1993 года. Господин Ю взял эти партии из книги «Детальный анализ знаменитых партий Ву».

Вводный материал написал Джим Ю, биографию – брат Го Сэйгена, комментарии принадлежат самому Мастеру, однако они содержат примечания, сделанные японским редактором – господином Кацумото, который представляет сопутствующую информацию в начале игры, и некоторые комментарии, когда, на его взгляд, комментария Мастера было мало. Комментарии Кацумото выделены курсивом. Некоторые примечания, сделанные господином Ю, выделены квадратными скобками [...].

Первоначальный источник можно найти в Интернете Ftp: //ftp.joyjoy.net/Go/games/goseigen.sh. Z

Текст снят из Интернет-архивов, незащищенных авторским правом.

Глава I

Фанаты о Го Сэйгене

«Он играл так, как летают птицы – быстро и легко. Внезапно позиция могла застыть, а потом открывалась бесконечность скрытых под небом вариантов, над которыми Ву совершил полет ранее».

Jan van der Steen

Го Сэйген – мой идол. По двум простым причинам:

1. Он выигрывал.
2. Он выигрывал в своей уникальной манере. Всегда.

Может быть, некоторые профессиональные игроки соответствуют этим критериям. Например, такие «древние» как Китани Минору и Саката Эйю или суперигроки 80-х: Рин Кайхо, Отакэ Хидэо, Като Масао, Такэмия Масаки, Тё Тикун и Кобаяси Коити. И не забудьте большого человека из Китая – Ни Вейпина. Они все – большие победители. Но ни один из них не был выше Го Сэйгена.

Го Сэйген правил японским го треть века! И это была треть века, когда Япония была единственной страной, где Игра процветала. Я (Джим Ю) думаю, будет справедливо предположить, что изменения в составе сильнейших профессионалов происходят каждые десять лет. Го Сэйген держался на вершине в течение трёх поколений, он был лучшим игроком в истории го.

Китани Минору, возможно, такой же великий как Го Сэйген, не потерявшийся после второй мировой войны; Фудзисава Кураносаке (позже изменил своё имя на Хосаи) – первый игрок получивший 9 дан (Го Сэйген был вторым) после смерти последнего Мэйдзина – Сюсаи. Кроме них, в 50-е годы основными соперниками Го Сэйгена были Саката Эйю и Такагава Сюаку. Но никто из них не смог стать игроком №1. Им был Го Сэйген.

И вы не можете сказать, что его соперники были слабы. К ним это слово подходит только в противоположном значении.

Китани вместе с Го Сэйгеном разработали революционные «Новые фуэски». Китани более известен как великий учитель (пять из шести суперигроков 80-х, упомянутых выше, за исключением Рина, его ученики), но Китани, по словам Го Сэйгена, был «первым из соперников». Они вместе создали исторический период, названный «эра Го – Китани» – десятилетие до второй Мировой Войны.

Игровая карьера Фудзисава пришлась на то время, когда Го Сэйген был лучшим, и появилось другое памятное соперничество. Был только один игрок, кто был достаточно силен, чтобы сыграть серию из десяти партий с Го Сэйгеном. И его имя – Фудзисава Кураносаке (Хосаи). Го Сэйген проиграл только одну серию из десяти партий в своей жизни именно Фудзисаве (во время второй Мировой Войны).

Саката Эйо. Мы знаем его историю – человек, который выиграл больше высших титулов, чем кто-либо другой из японских игроков в современной истории. Я не помню точного числа, но это около «70 титулов за 70 лет жизни». Как мог он выиграть так много!? Просто удивительно!

Такагава Сюаку, чье первое имя в оригинале «Каку» без «Сю». В Японии только титул Хонимбо давал право прибавить «Сю» к своему имени. И Такагава, конечно, заслужил это почетное право – он выиграл девять титулов Хонимбо.

Между ними было семь матчей по три партии в каждом. Такагава проиграл первые одиннадцать партий, и что же он сделал? Он выиграл следующие семь из десяти. Его прозвали «упорный».

Представляется следующая картина: Китани, Фудзисава, Саката и Такагава – каждый из них был великим игроком, и был достаточно талантлив, чтобы доминировала его эра. Этого не случилось, потому что был ещё один человек: Го Сэйген – победитель из победителей; гений из гениев.

Созерцание игры Го Сэйгена всегда доставляло мне удовольствие. Не то, чтобы я полностью понимаю и оцениваю его ходы (до этого мне предстоит ещё долгий путь), скорее формы камней и темп игры, кажется, просветляют меня.

Го Сэйген имел экстраординарную способность упрощать конфликты, особенно в начале игры. Часто он играл тэнуки (ходы, которые игнорируют ходы соперника), неся небольшие локальные потери, но приобретая глобальное преимущество. Поэтому он предпочитал разыгрывать углы всего несколькими ходами.

Го Сэйген обычно играл быстро. Быстро начинался и бой в середине игры. Это – стиль, который я люблю и играю, если, конечно, могу.

В середине игры Го Сэйген показывал экстраординарную силу. Он быстро защищал свои группы, и быстро атаковал противника. «Быстро» не значит, что он играл в два или три раза быстрее своего соперника (хотя и так часто было), я имею в виду, что он использовал только несколько простых ходов, чтобы начать и закончить локальные конфликты.

Постепенно эффективность его ходов давала преимущество, а получив преимущество Го Сэйген никогда его не упускал. Таким образом, конец партии для него очень часто становился лёгким.

Ёсэ кажется той стадией игры, которую нельзя упростить. Когда существуют незанятые пограничные пункты, то оба игрока должны разыграть их, если... если только, как во многих партиях Го Сэйгена, партия не была выиграна ещё до начала ёсэ.

Это то, что я вижу в игре Мастера. Я не способен вдаваться в локальные или глобальные «чувства», и не способен выполнить его глубокие вычисления. Всё, что я могу видеть – это поверхность его игры. И всё же, эта поверхность способна достаточно ясно отразить его характер.

Го – игра полная конфликтов, и если человек может легко улаживать эти конфликты и выигрывать, я скажу, что этот человек – гений. Этим гением был Го Сэйген.

Это напоминает мне биографию Альберта Эйнштейна. Автор биографии убедил меня, что для характеристики Эйнштейна самым подходящим словом является «простота». Эйнштейн был человеком, который объяснял сложные вещи простыми словами.

Не знаю, помогла ли мне книга об Эйнштейне, чтобы лучше понять Го Сэйгена, но сегодня я убежден, к этим гениям XX столетия, не имеющих ничего общего, подходит одно слово: «простота».

Я вдруг почувствовал вину за то, что родился на 50 лет позже.

Я хочу играть с Го Сэйгеном. Возможно, я проиграю ему все партии, но не это важно. Когда выпадает шанс сыграть с гением, это не просто честь. Это может изменить всю жизнь: где-то в глубине души произойдет озарение... Да, именно поэтому я хочу играть с Го Сэйгеном. Чем больше я научусь от него, тем ближе я стану к истине Го.

Глава II

Го Сэйген – Китани Минору

Го Сэйген был, конечно, один из столпов, но гигант редко стоит один. Рядом с Го Сэйгеном был другой Мастер – Китани Минору. Он выиграл не так много, как Го Сэйген, но величие не определяется одними победами в турнирах.

Юи Чен, мой друг, написал: «Если Величие измерять влиянием НА и ЗА доской, боюсь, что Китани Минору был столь же велик как Го Сэйген, если не больше».

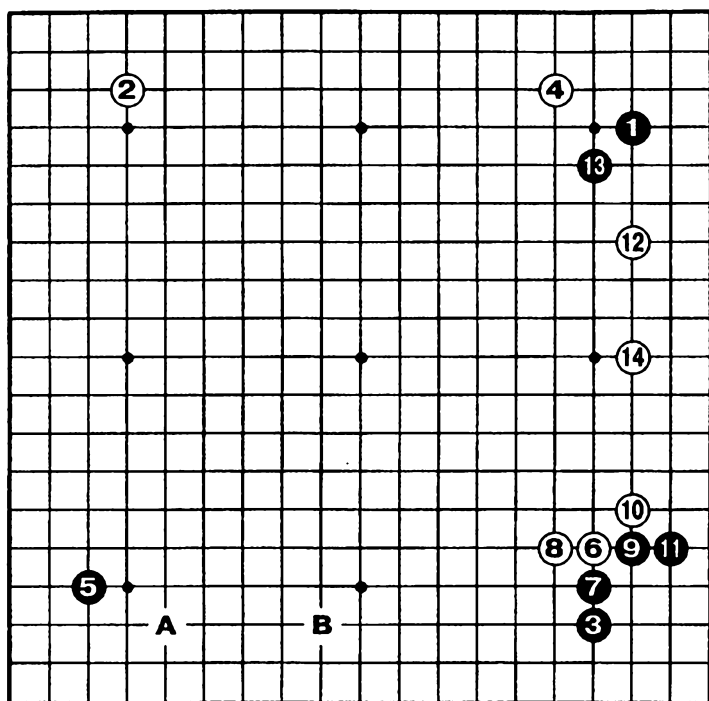
Упомянутое Юи «Влияние» здесь означает не только «Новое фусэки» разработанное Китани и Го, и не только победа в «Прощальной» партии над Мэйдзином Сюсаи, но и влияние Китани на будущее – имена Отакэ, Исиды, Такэми, Като, Тё и Кобаяси знакомы? Они все ученики Китани.

Именно поэтому, я решил, что это будет игра под №1.

Это была первая партия между двумя гигантами после Второй Мировой Войны. В то время Го Сэйген был единодушно признан №1 после одной за другой победой в матчах из десяти партий. Тем временем Китани (продвинулся до девятого дана годом позже) также выигрывал подобные матчи. Таким образом, эта партия через 13 лет, стала большим событием.

Эта партия из турнира «Решающий матч сильнейших Японии», который, в итоге, Го Сэйген выиграл, но никто не говорил, что Китани проиграл – его всегда будут помнить как Победителя.

Рисунок 1 (1...14)



До Второй мировой в Японии наиболее известными спортсменами были Футабаяма в сумо, Каваками в бейсболе, Боригучи в боксе, и Мэйдзин Кимура в сёги. В Го известней всех были авторы «Нового фусэки» – Китани Минору и Го Сэйген (Ву).

После войны довоенные звёзды постепенно угасли, за исключением Китани и Ву, да короля бейсбола Каваками...

Ву приехал в Японию в 1928 году в возрасте 14 лет и на протяжении тридцати лет был сильнейшим игроком. Он – истинный гений, который появляется однажды в несколько сотен лет.

После войны результаты Китани на некоторое время упали, но после присвоения ему 9 дана в 1956 году, он вновь заиграл уверенно. В последних турнирах из девятнадцати партий он выиграл четырнадцать.

В сравнение с соревнованиями, в которых результат решается сантиметрами или секундами, в Го требуется гораздо больше время чтобы определить победителя. Возможно, именно поэтому карьера профессиональных игроков Го отличается долголетием.

Восстановив свою силу, Мастер Китани вновь вступает в борьбу с Мастером Ву. Неужели возвращается «Эра Ву – Китани»? Эта партия – выдающееся событие, как и послевоенный матч из десяти партий между Ву и Фудзисавой.

До войны мы играл с Китани (тогда оба – 7 даны) матч из десяти партий, затем были ещё четыре партии, которые я хорошо помню. Три в квалификационном турнире Нихон Киин и одну на призы «Ёмиури». Затем была партия в 1944 году на квалификационном турнире. И вот, спустя 13 лет...

Эта игра состоялась в Токио 14-15 апреля 1957 года. В другой паре этого турнира (Решающий матч сильнейших) играли Саката Эйю 9 дан и Хонимбо Такагава 8 дан. Саката, игравший чёрными, выиграл четыре очка.

7 – любимый ход Китани, другие игроки редко так играют, но Китани несколько раз в этом фусэки применял этот ход.

Чёрные не играют в 9, чтобы не дать белым разыграть надарэ, руководствуясь пословицей: «Лучший ход противника – твой лучший ход».

Если б.8 сыграть в 1 на Д.1, чёрные не только имеют нодзоки ч.«а» - б.«b» - ч.«с»), но и получают территорию по пятой линии.

На Д.2 показан ещё один вариант дзёсэки.

Ханэ ч.9 – большой ход; 10 – естественно.

Какэ-цуги ч.1 на Д.3 вместо сагари 11 в партии не так хорошо за чёрных.

12 обычно играют в «А», на что чёрные ответили бы в «В», как отметил Китани в послеигровом анализе. Впрочем, белые не ограничены в выборе 12 хода.

13 – естественно; 14 – также нормально.

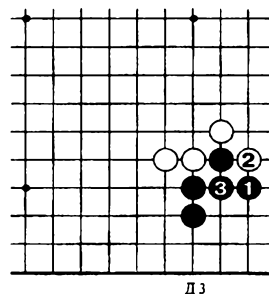
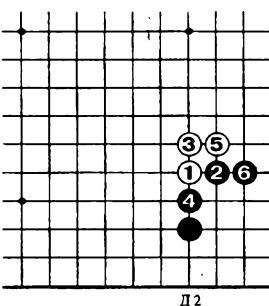
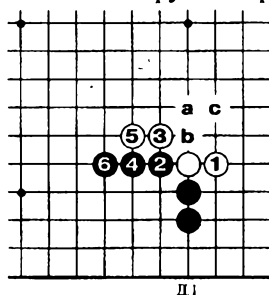
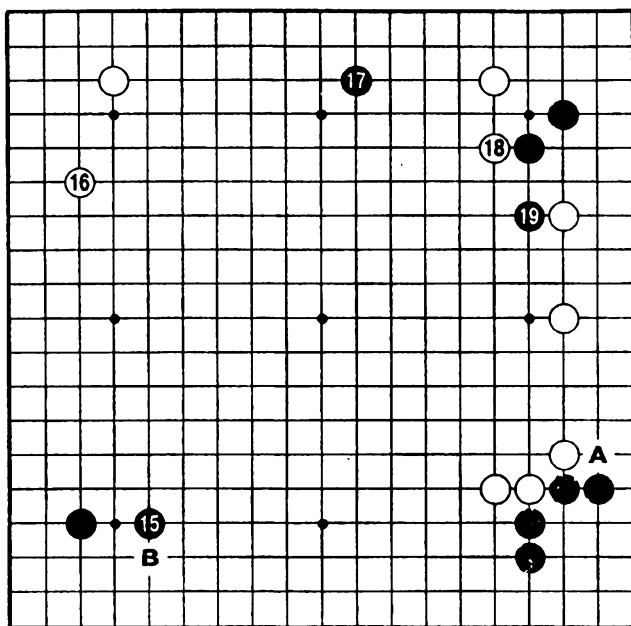


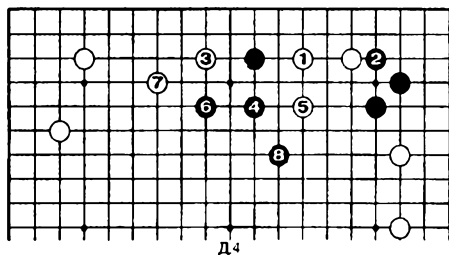
Рисунок 2 (15...19)



15 – большой пункт (о-ба). Если вместо 15 чёрные сыграют в «А», то б.«В».

16 – также не нужно пропускать. Пункты 15 и 16 – миаи.

17 – очень хороший пункт, на который тяжело найти ответ. Например, в варианте на Д.4 белые выглядят слабыми.



Цукэ ч.19 – тэсудзи. Если сыграть ханэ 1 на Д.5, белые с удовольствием удлинятся 2, и после 5 хода у чёрных – плохая форма.

На Д.6 показано ещё раз, почему ▲ не нужно играть в «а». Здесь, после обмена: 1 - 2, чёрные не будут играть в

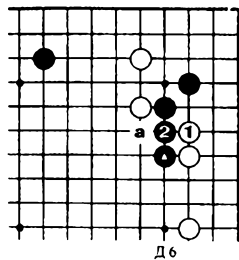
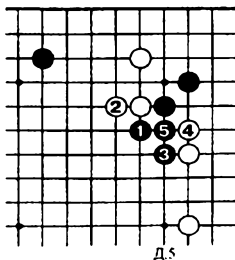
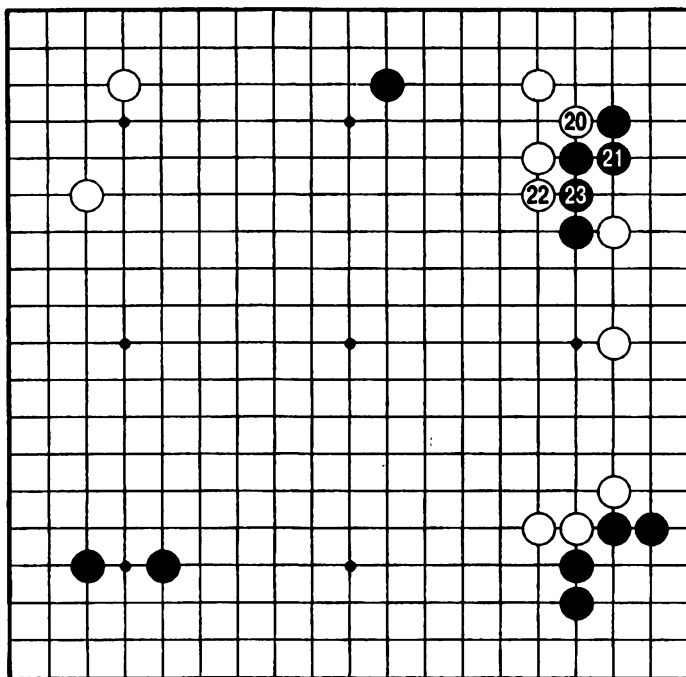


Рисунок 4 (20...23)



Если вместо 20 белые сыграют цукэ в сан-сан 1 на Д.8, то после 6 хода чёрные получают хорошую форму.

Д.9. Если вместо соединения 23 чёрные играют ханэ 1, белые закрепляются в углу и имеют адзи: б.«а» - ч.«б» - б.«с» с идеей блокировки. Поэтому ч.23 – единственный ответ.

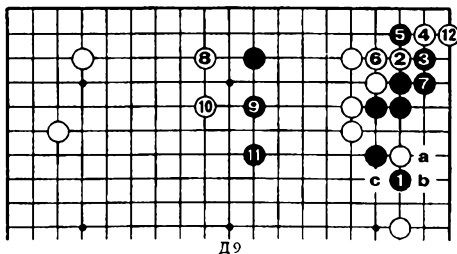
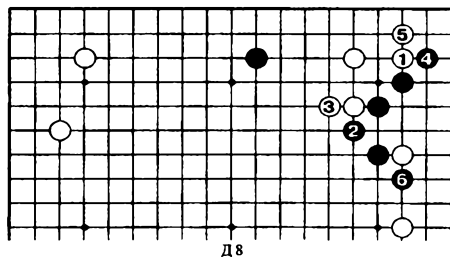
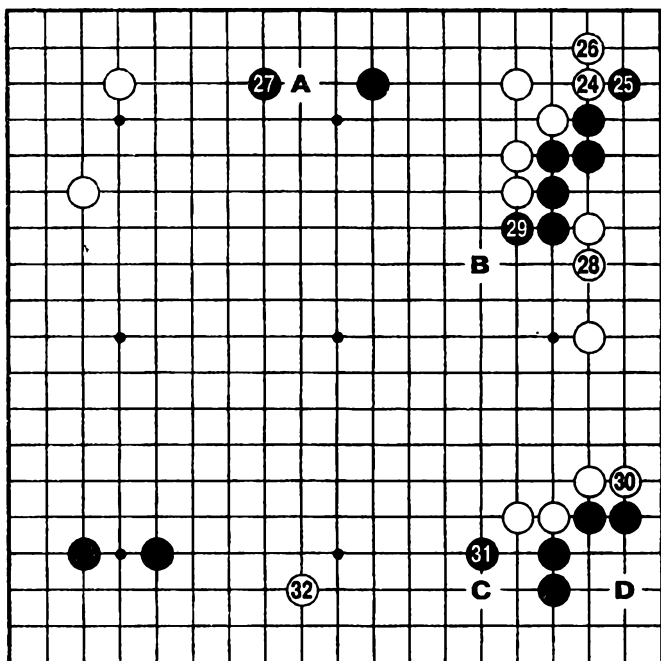


Рисунок 5 (24...32)



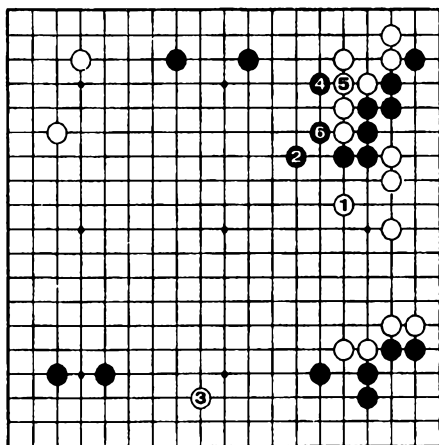
27 – срочный пункт. Если его пропустить, то б.«А».

28 – ключевой пункт для атаки чёрных, если чёрные не ответят, то б.«В» забирает большой кусок.

30 – если сейчас не сыграть, то в будущем у белых не будет возможности сыграть в этот пункт.

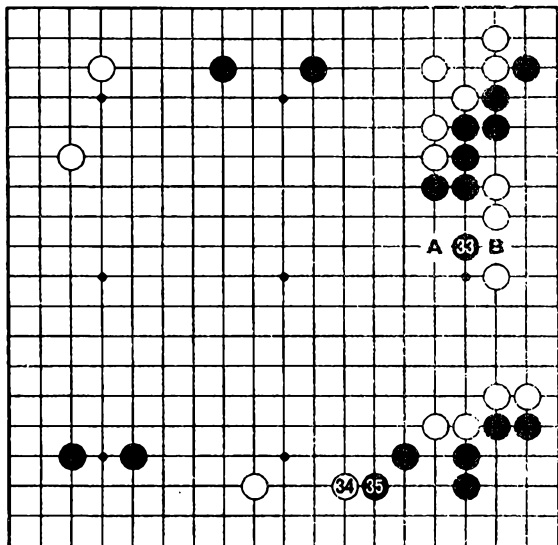
31 – единственный ход. Если чёрные сыграют тэнуки, то б.«С» и чёрным нужно защищаться «D». Позволить себя заблокировать в сэнтэ – невыносимо.

Д.10. В этом случае (32=1) чёрные стабилизируют группы наверху с хорошей плотностью.



Д 10

Рисунок 6 (33...35)

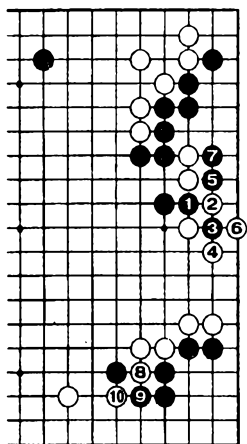


33 – с одной стороны предупреждает б.«А», с другой – угрожает разрезать в «В»;

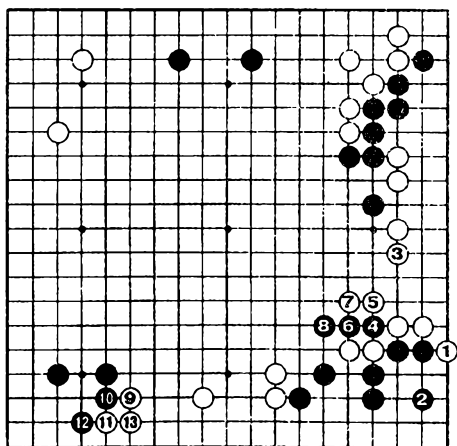
34 – соединение в «В» – слабый ход;

Если 35 в 1 на Д.11, то белые готовы отдать два камня, ради сэнтэ.

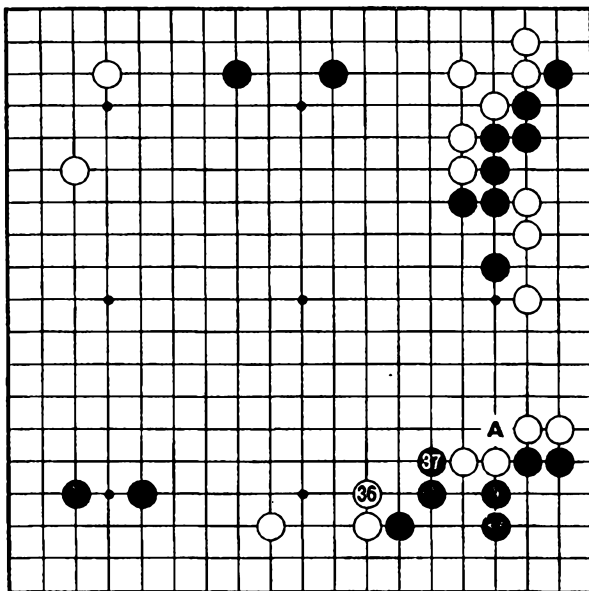
Д.12. Ханэ 6.1 даёт сэнтэ для усиления 3. Если чёрные режут 4. белые жертвуют два камня, чтобы занять важный пункт 9 – хорошая сделка для белых.



Д 11



Д 12



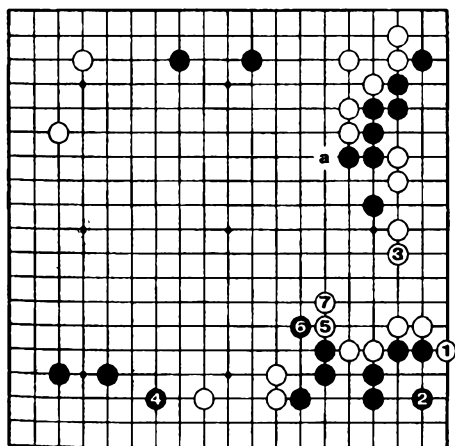
Если чёрные играют 4 как на Д.13 вместо разрезания на

Д.12, то после 7 хода у белых появляется хороший пункт для атаки: «а».

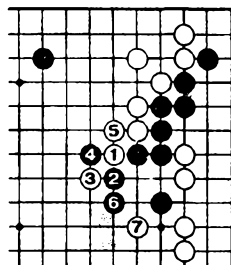
Д.14. Посмотрите, что получится, если белые сыграют 1 (= «а» на Д.13).

Ноби 37, выходя в центр присматривается к разрезанию в «А».

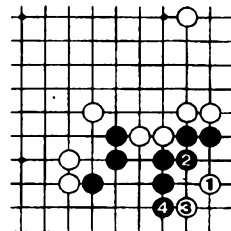
Следующим ходом белые ошибаются. На Д.15 видно, что блокировка угла – не сэнтэ.



Д 13



Д 14



Д 15

Рисунок 8 (38...49)

Итак, б.38 или б.«А» – не сэнтэ, чёрные разрезают 39.

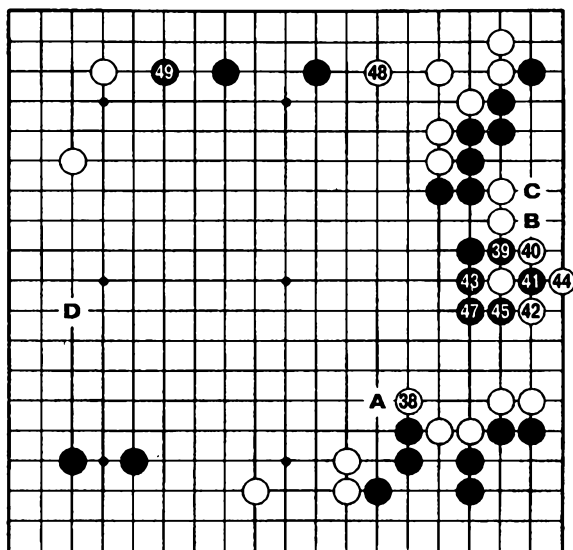
41 – если бы чёрные разрезали с другой стороны в «В», то белые, по принципу «Забирай разрезающий камень», сыграли бы атэ «С».

Д.16. Если ноби б.1, то чёрные забирают два камня, разница с партией существенная.

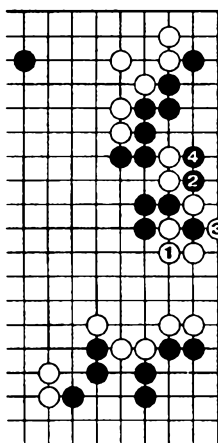
Д.17. Когда придёт время, чёрные могут начать атаку.

Д.18. После ч.1, 3 чёрные основательно устраиваются наверху – очень большие ходы.

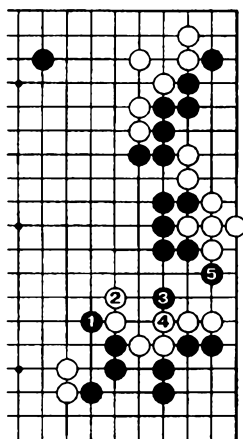
49 – кажется, что лучше бы сыграть в «D», но белые нажмут в 49, и чёрные «поплывут» двумя (наверху и справа) безглазыми группами.



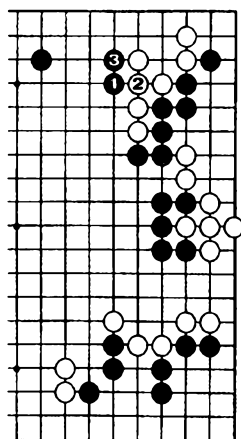
46=41



Д 16

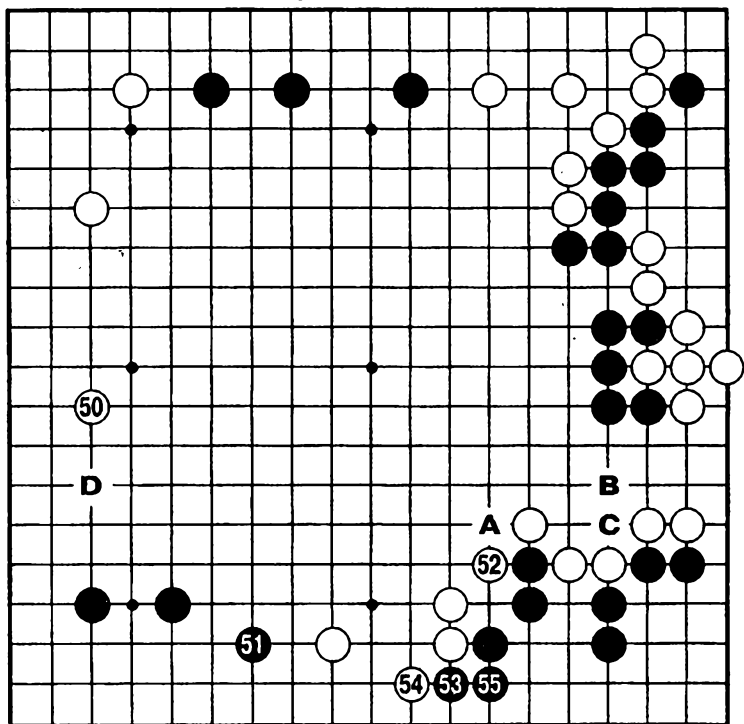


Д 17



Д 18

Рисунок 9 (50...55)

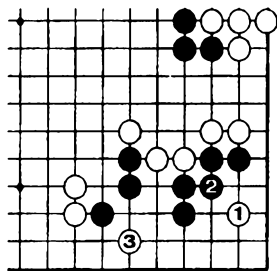


49 – большой ход для чёрных, 50 – для белых;

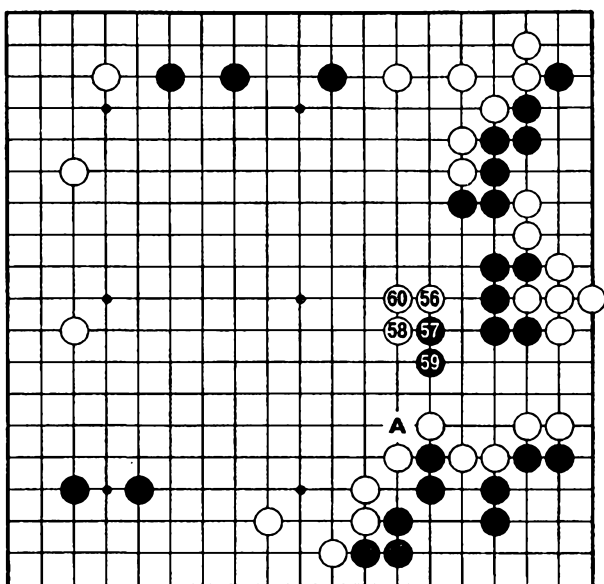
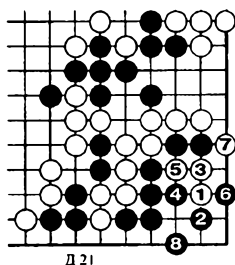
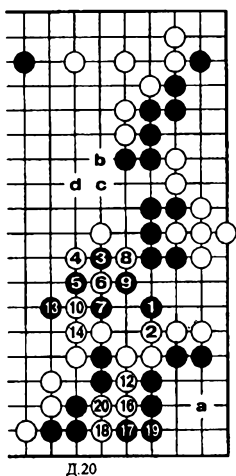
51 – следующий большой пункт. Вместо этого можно рассмотреть вариант на Д.17, но 51 – это «наличные», а т.к. чёрные лидируют, им нет нужды обострять игру.

52 в «А» – правильный ход, но мы уже знаем (Д.15), что он – не сэнтэ. На б.«А», чёрные сыграют в «В», вынуждая б.«С», и ч.«Д» даёт чёрным явное преимущество.

Хотя 52 и оставляет слабости (сказываются последствия б.38), белые не имеют выбора, чтобы заставить чёрных ответить. Если чёрные не ответят, то смотрите вариант на Д.19.



Д.19

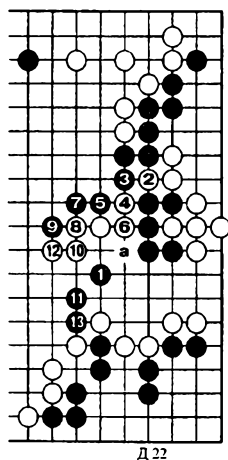


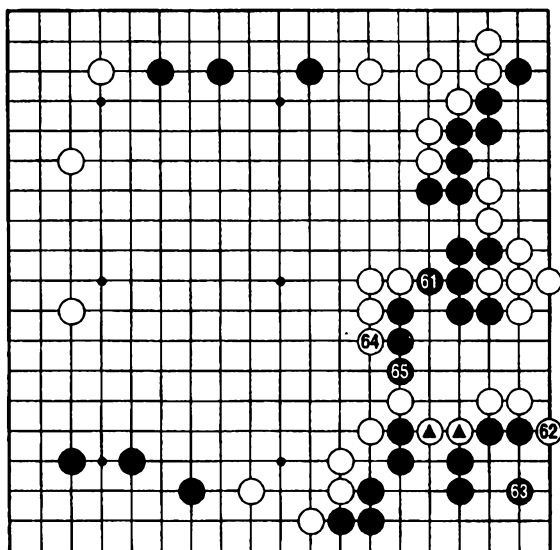
56 – ключевой пункт для атаки формы чёрных, но кроме атаки белые хотят защитить слабость в «А».

Чёрные могут ответить резко и мягко – первый критический момент в партии. Думаю, варианты на Д.22 и Д.23 создают больше проблем для белых.

Д.20. Нодзоки 1... цукэ 3... ханэ 5... однако в ответ на атэ 7 белые идут на ко, в результате которого получают лучший обмен и на выбор два хода «а» и «б». Если чёрные защищают угол, ниданбанэ б.«б», «с» даёт хорошую плотность в центре и смысл ко-борьбы для чёрных пропадает. Если же чёрные играют в «б», то (Д.21) белые забирают два камня в сэнтэ – большой убыток для чёрных.

Д.22. Кэйма ч.1 – головная боль белых... если разрезать б.2, 4, то после 15 хода формы белых тонки. Белые не должны спешить с этим разрезанием (2, 4). В дальнейшем на разрезание б.«а» чёрные, конечно, должны отдать пять камней.





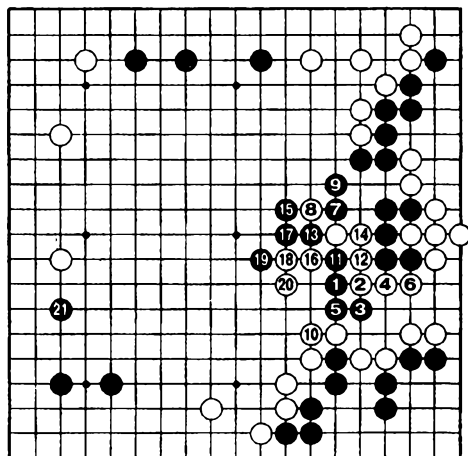
Д.23. В этом варианте чёрные отдают четыре камня, но получают большой пункт 21.

Вывод: в ответ на б.56 кэйма ч.57 – лучший ответ.

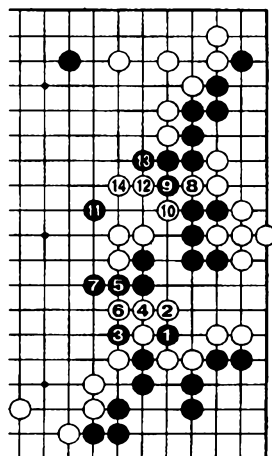
59 – крепко, но б.60 частично достигает своей цели – атака чёрных.

61 в 1 на Д.24 вело к крупномасштабной битве, результат которой непредсказуем.

Ханэ 62 сыграно перед тем как пожертвовать камни ▲.



Д 23



Д 24

Рисунок 12 (66...75)

Большой пункт 70 слева – предмет спора. Игроки стремятся первыми попасть туда.

Д.25. Здесь чёрные первыми занимают важный пункт. Кроме того, слабость в «а» делает позицию белых слабой.

66 – белые отдают два камня, но получают грандиозную стенку и ход в 70, что компенсирует ошибку 38 хода.

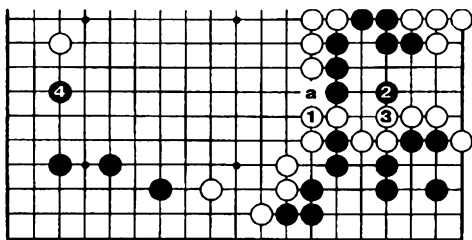
Если белые вместо 70 играют в 71 (=1 на Д.26), чёрные не отвечают...

Д.27. ...ханэ 1 и сагари 9 дают один глаз... Ханэ ч.15 – тэсудзи!

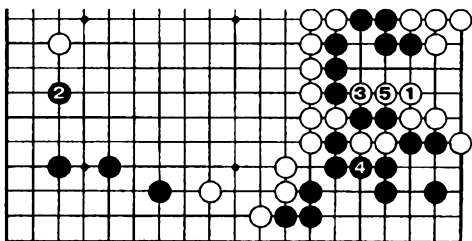
Сагари ч.17 – тэсудзи! И ч.21 получает второй глаз из-за дамэдзумари белых.

Итак, б.71 – не сэнтэ, поэтому белые занимают большой пункт слева в попытке переломить невыгодную позицию. Если ч.71 в 74, то б.73.

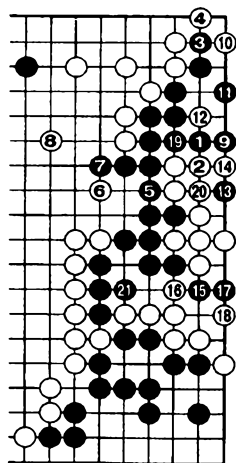
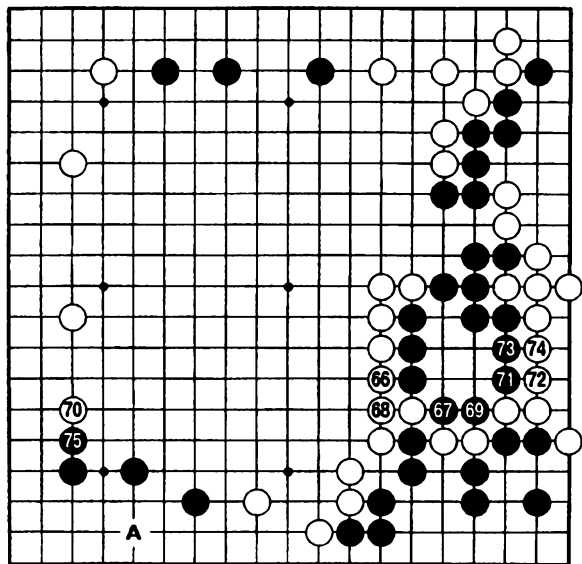
74 – вынужденный ход; 75 – крепко защищает угол от возможного б.«А».



Д 25



Д 26



Д 27

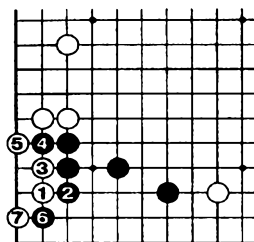
Рисунок 13 (76...85)

Сагари 76 – на границе территорий, с идеей б.«В» - ч.«С» - б.«D»; ноби в «А» было бы пассивно.

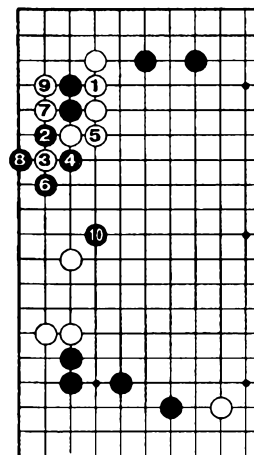
Д.28. Белые проводят очень большое ёсэ.

77 – ожидаемое тэсудзи.

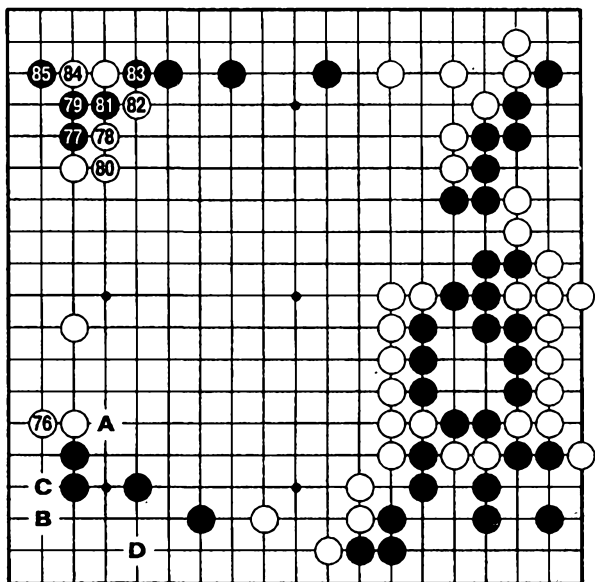
78 – вместо этого играть в 79 – абсолютно



Д 28



Д 29



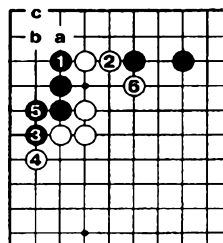
тно неправильно.

80 – крепкий ход, если соединиться как на Д.29, то, пожертвовав два камня, чёрные погасят мойо белых.

Д.30. Если чёрные выберут жизнь в углу (81=1), то после ханэ б.6 позиция не очень хороша для чёрных. Кроме того, со временем белые могут организовать ко-борьбу: б.«а» - ч.«b» - б.«с».

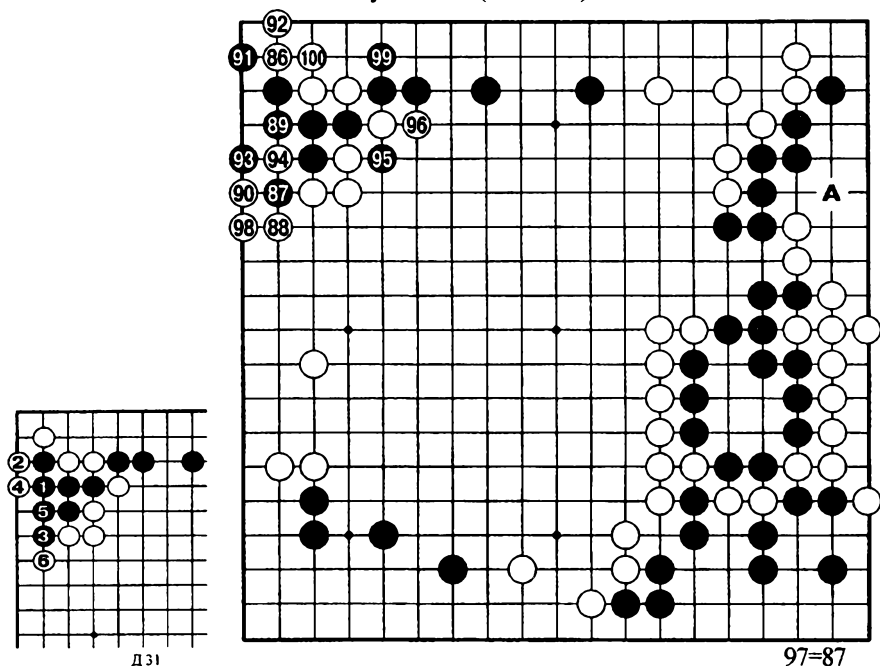
83 – в предвкушении борьбы чёрные режут, альтернативы нет.

84 – также единственный ход.



Д 30

Рисунок 14 (86...100)



97=87

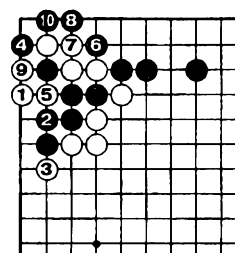
87 – в варианте на Д.31 чёрные проигрывают.

Если 88 в 1 на Д.32, то начинается ко-борьба, в которой у чёрных есть большая ко-угроза «А».

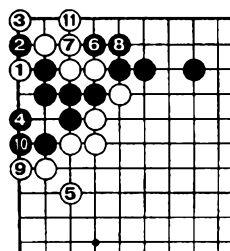
90 – в варианте на Д.33 белые получают сэки в готэ – плохой итог. Если сагари б.1 на Д.34, гэта 8 спасет чёрных.

92 – цуги б.1 на Д.35 приводит белых к проигрышному ко.

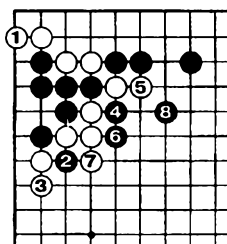
98 – у белых нет ко-угроз.



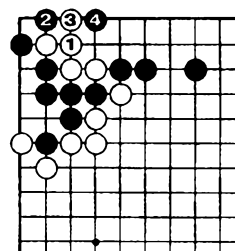
Д 32



Д 33



Д 34



Д 35

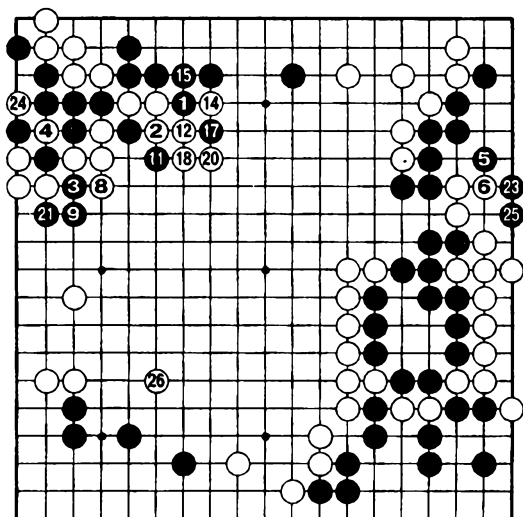
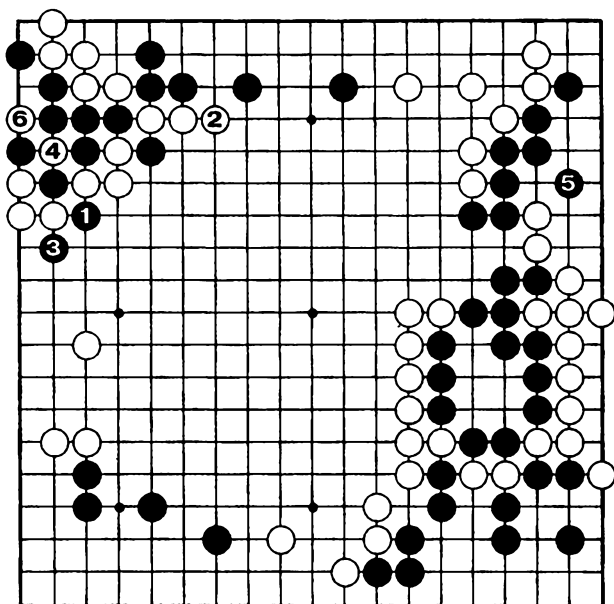
101 – правильное разрезание. Если резать как на Д.36, то отдав большую группу, белые получают огромное и крепкое мойо, не уступающее территориальным завоеваниям чёрных.

102 – если белые возьмут ко, то ч.102 – ко-угроза – безотлагательный пункт.

Подключение трёх белых камней (88, 90, 98) к ко-борьбе довольно неожиданно. Второй критический момент партии (первый 6.56). Позже мы проанализируем **103** ход, а пока попытайтесь самостоятельно разобраться).

105 – что может быть естественней, кроме защиты группы ценностью пятьдесят очков?! Но решения Го Сэйгена часто бывают неожиданными.

106 – белые прекращают ко-борьбу, отдавая группу! [Я не мог поверить своим глазам!]

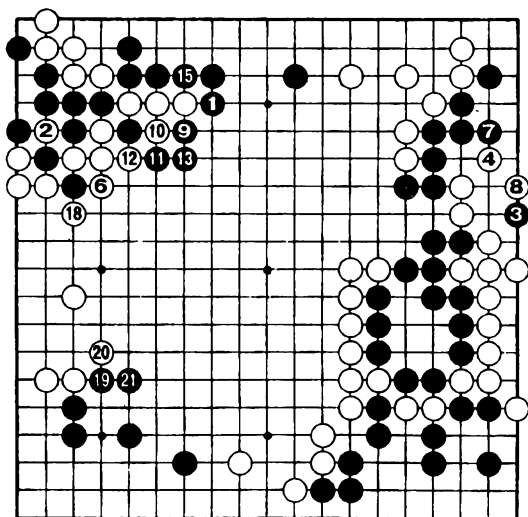
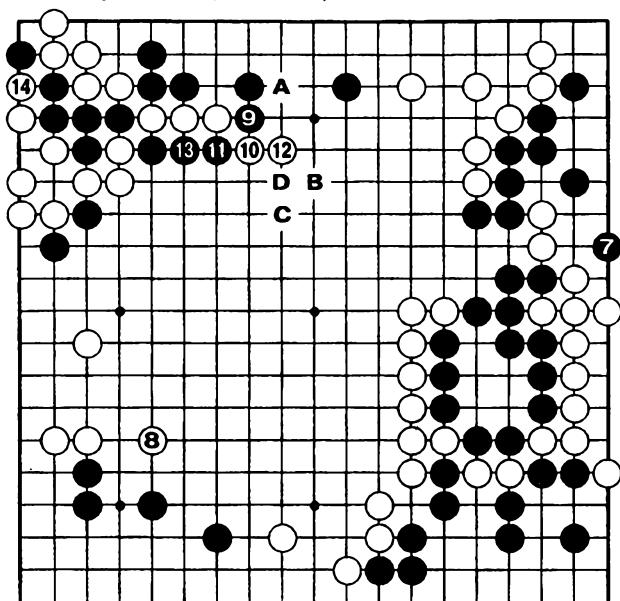


Д.36 (7, 10, 13, 16, 19, 22 – ко)

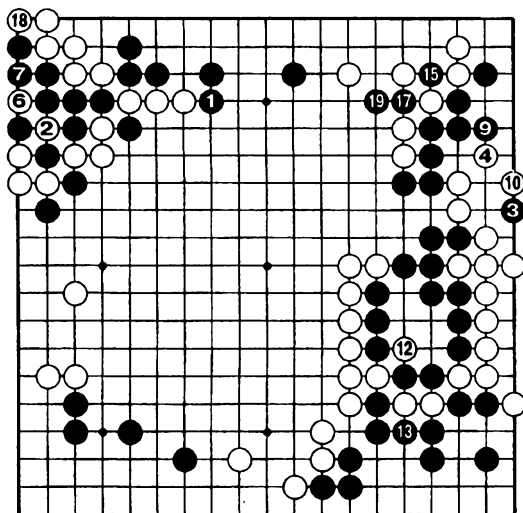
Рисунок 16 (107...114)

107 – Итак, белые отдали большую группу, но получили великолепное мойо. Следовательно, ход ч.103 был ошибкой, чёрным нужно было направить силы на разрушение мойо.

Д.37. По мнению Ву, нужно было играть в 1. Если белым сейчас закрыть ко, то разница с партией – огромна, и она в пользу чёрных. Поэтому белые вынуждены продолжать ко-борьбу, но в результате белым потребуется ещё два хода в левом верхнем углу, а чёрные существенно поджимают мойо.



Д 37 (5, 14, 17 – ко, 16 – цугцунг)



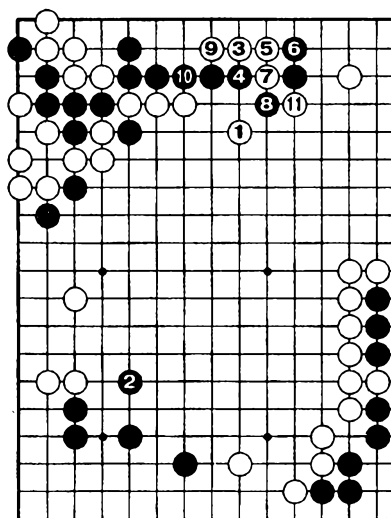
Д.38 (5, 8, 11, 14 – ко; 16=6)

Д.38. Если белые меняют 6 ход по сравнению с Д.37, в результате фурикавари чёрные получают лучшую позицию.

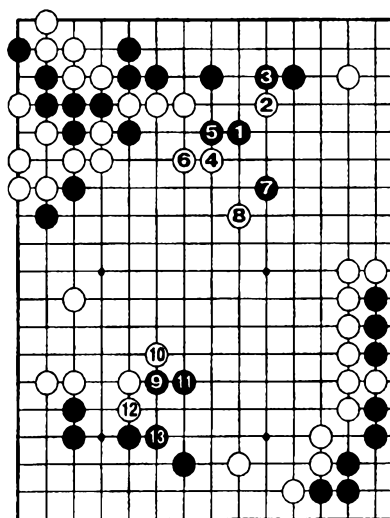
108 – ошибка в направлении. Нужно играть в 12, вынуждая ответ ч.«А», в дальнейшем на ч.«В» – б.«С» – лучший ответ. Если не отвечать на б.12, то (Д.39) чёрным тяжело выжить.

109 – правильно. На Д.40 чёрные получают аналогичный результат.

111 – если играть в 12, то б.«D».

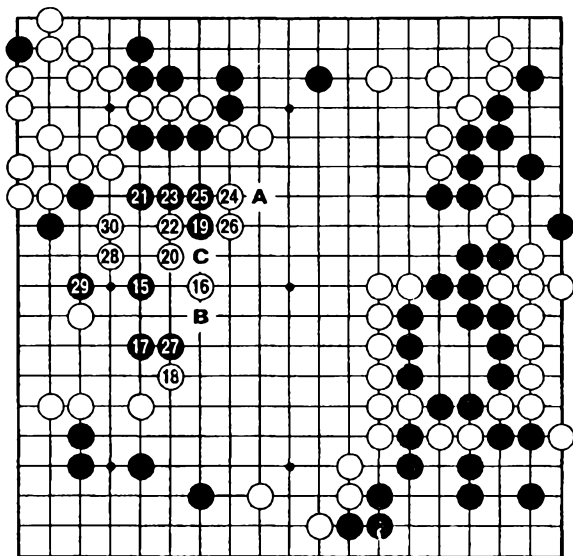


Д.39



Д.40

Рисунок 17 (115...130)



115 – слишком глубоко. Даже на Д.41 выжить в белой зоне было бы тяжёлой задачей. Чёрные могли бы поджечь мою белых снизу, если бы были уверены, что этого будет достаточно для победы.

116 – выбора нет, нужно пресечь вторжение.

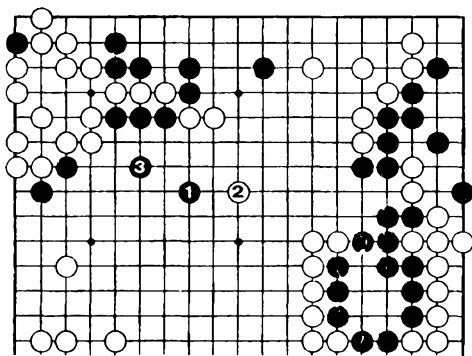
117 – лучше в 19 и на б.20 - ч.«А», чтобы в дальнейшем поджечь мою с другой стороны.

Обмен: **117** - **118** неудачен для чёрных. Они сами загнали себя в ловушку. Из-за подавляющего преимущества белых камней в центре, чёрные не могут уйти, кроме того, чёрные потеряли возможность борьбы против мой снизу.

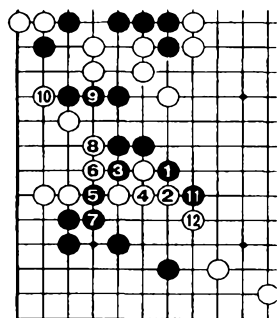
Единственный путь для победы – сохранить свои камни, с другой стороны, если белые не захватят чёрных, они – проиграют. Душераздирающий бой.

Китани 9 дан уже использовал своё время. Его часы показывали 9.59, оставляя минуту на беёми.

127 – если играть в «В», то б.«С». Даже выходя в центр чёрные натывались бы на железобетонную стену.



Д.41



Д.42

Рисунок 18 (131...161)

131 – если играть по Д.42, результат для чёрных не удовлетворительный.

132, 134, 136 – тэсудзи. Левый нижний угол чёрных становится слабым.

141 – накал борьбы достиг предела. У чёрных нет времени, для защиты в «А».

144 – несмотря на сложную игру в центре, чёрные должны ответить.

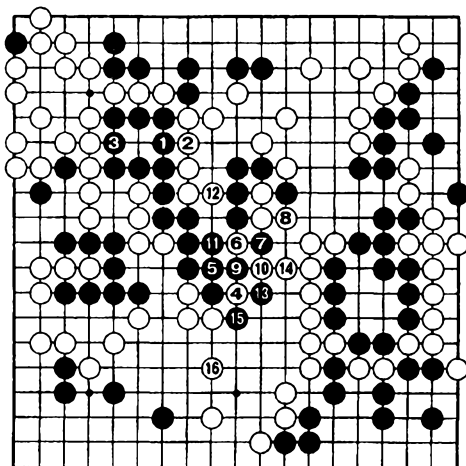
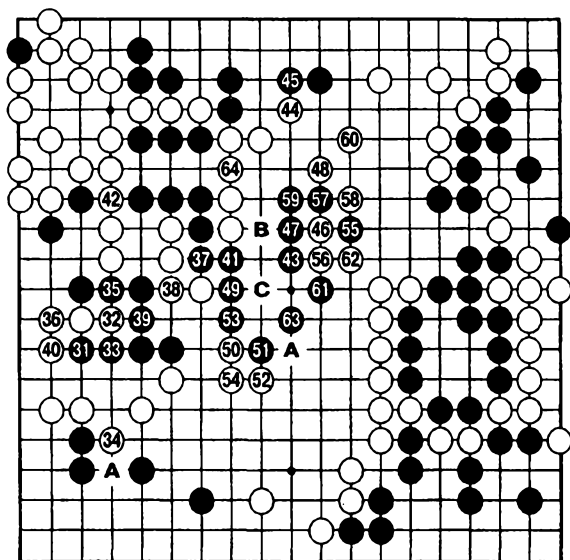
147 – каждый ход Китани 9 дан делает под голос хронометриста, отсчитывающего бёёми.

115 ходом Китани 9 дан использовал «стратегию вторжения», смысл которой в том, чтобы позволить противнику создать большое мойо, а затем, к ужасу оппонента, выжить в этой заготовке. Но в этой партии позиция Ву – неприступный замок.

161 – на Д.43 видно, что чёрные не могут построить второй глаз.

Если **164** в «А», то ч.«В» - б.64 - ч.«С» – ко-корьба.

После 164 хода чёрные сдались. Из десяти часов основного контроля белые использовали 6 часов 26 минут.



Д.43

Глава III

Го Сэйген – Фудзисава Хосаи

Фудзисава был долгое время конкурентом Го Сэйгена. Самым знаменитым между ними был матч из десяти партий в 1952 году. В то время они были единственными 9 данами в Японии (значит и во всём мире). Фудзисава был первым игроком, получившим 9 дан по системе Отэй в 1949 году. Го Сэйген получил 9 дан в 1950 году (он не играл за Нихон Киин, поэтому не мог играть в Отэй – квалификационный турнир, организуемый Нихон Киин).

Сегодня количество 9 данов в мире достигает ста человек, если уже не достигнуто. Но перед второй мировой единственным 9 даном был Мэйдзин. После смерти последнего Мэйдзина Сюсаи, около десяти лет ни у кого не было 9 дана, пока в Нихон Киин не приняли решения о присвоении собственных 9 данов.

В любом случае, в 1950 году было два 9 дана (кстати, вторым 9 даном по системе Отэй стал Саката Эйю в 1955 году). Естественно, все хотели узнать, кто же был лучшим, как и сами игроки. Наконец, в конце 1951 года, второй матч Го – Фудзисава, спонсированный «Ёмиури симбун» (центральная японская газета) начался. Каждому игроку давалось 13 часов на партию.

Первый матч из десяти партий прошёл в 1944 году, Фудзисава играл все партии чёрными и матч выиграл +6-4 (Го Сэйген тогда был в Нихон Киин и имел 8 дан, Фудзисава – 6 дан).

Вероятно, самой известной стала первая партия, в которой оба игрока не правильно истолковали ситуацию в углу! В итоге Го Сэйген первым сыграл в углу, и Фудзисава сдался.

Как два сильнейших игрока ошиблись?! Вероятно, из-за груза ответственности, и после трёх дней борьбы, их чувства были не так остры. Но 4 дан, который записывал партии увидел это! После игры, он показал двум 9 данам, что чёрные (Фудзисава), мог выиграть борьбу в том углу, и может быть игру. Думаю, было бы интересно увидеть картину, когда 4 дан учит двух 9 данов! К несчастью я не помню, имени 4 дана; поверьте, он был бы отличным kibitzer'ом (человек, дающий непрошенные советы) на IGS :-)

Несмотря на несчастливое начало Фудзисава выиграл следующие две игры и одну свёл вничью, таким образом поведя в серии +2-1=1. Люди начали думать, что, в конце концов, Фудзисава силён! Пятая партия – поворотный момент серии. В этой игре, Фудзисава имел хорошее преимущество, но не смог удержать. После этой партии Го Сэйген выиграл и остальные пять.

После десятой партии, оба игрока дали интервью NHK. Го Сэйген сказал: «Перед началом матча, я подумал, что выиграешь или проиграешь будет зависеть от удачи; кто счастливее, то и выиграет».

Через много лет вспоминая эту игру, он сказал: «Игрок не может выиграть только потому, что он этого хочет. Внешний мир всегда мешает. Если мой разум раздражён этим вмешательством, я проиграю. К счастью в то время, перед матчем и во время его, мой разум был спокойным».

Затем микрофон NHK передали Фудзисаве. «Жалкий проигрыш!» – сказал он с горькой улыбкой, и немедленно вызвал Го Сэйгена на новый матч. Впрочем, перед этим матчем, они договорились, что независимо от результата проигравший может вызвать победителя снова, и победитель должен принять вызов.

Годом позже Фудзисава проиграл третий матч. После того как счёт в серии стал +5-1 он не захотел продолжать. Это было значительной потерей для Фудзисавы. Для того чтобы подготовиться к матчу, он отказался играть в турнире Хонимбо. В результате, Фудзисава подвергся резкой критике, и ушёл из Нихон Киин.

Вот что писал John Power в «The Go Player's Almanac» (Ishi Press, 1992) на странице 64:

«Фудзисава ушёл из Нихон Киин, и изменил своё имя на Хосаи. Имя с обертонами буддистского монаха, более подходящего пенсионеру, чем активному игроку. Его унижение в дзюбанго (матч из десяти партий) сделало его трагической фигурой, и затмило то, что он был великим игроком. В матче, одна ошибка, один неправильный поворот может повлиять на всю серию, и, как мы видим, Фудзисава получил свою долю неудачи. Тем не менее, эти два послевоенных матча с ним, будут помнить как одни из ярких в карьере Го Сэйгена».

Вдруг я понял, что слова Го Сэйгена «удача решает результат» были не просто скромными словами победителя.

Наконец, интересный факт. Есть два знаменитых Фудзисавы – Кураносаке (Хосаи) и Сюко. Я слышал, что они – дядя и племянник, и когда был маленьким, всегда думал, что Хосаи был дядей. В конце концов, он старше. Но недавно, я обнаружил, что он старше всего на шесть лет; воторых, он – племянник.

Между прочим, Фудзисава Хосаи ушёл в отставку в этом году (1992), тогда как его дядя, Сюко, установил новый рекорд наиболее старого игрока, выигравшего один из главных турниров.

I Решающий матч сильнейших

Чёрные: Фудзисава Хосаи

Белые: Го Сэйген

10 часов каждому. Коми – 0.

9-10 января 1957 года, Атами

Рисунок 1 (1...10)

Это первая игра с Фудзисавой после четырёхлетнего перерыва (в 1953 году Го и Фудзисава сыграли третий матч из десяти партий).

Фудзисава подолгу обдумывал каждый ход. Он знаменит своей надёжной и плотной игрой. Фудзисава редко играл такомоку, но «специально для Ву» он применял этот ход.

Фудзисава Хосаи 9 дан в молодые годы был известен, как непобедимый, когда играл чёрным цветом. Он первым получил 9 дан после Хонимбо Сюсаи (последний Мэйдзин).

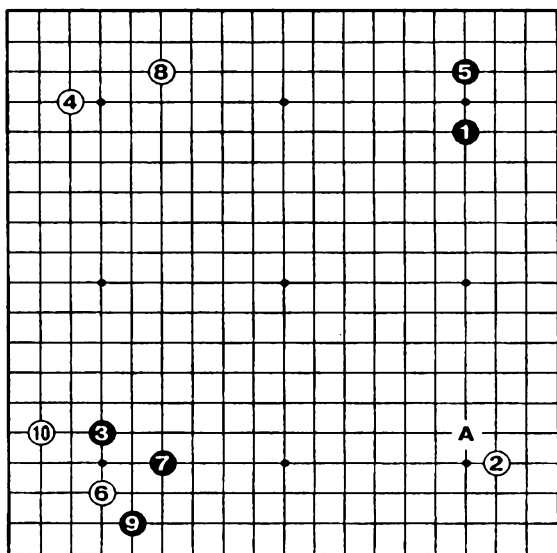
Фудзисава в 1943 году (тогда 6 дан) сыграл матч из десяти партий с Го Сэйгеном (тогда 8 дан), в котором все партии играл чёрным цветом и выиграл 6-4. В 1951 году в матче из четырёх партий Го Сэйген выиграл все партии. В 1952 году в матче из шести партий Го выиграл 5-1 и во втором матче из десяти партий Го выиграл +5-2=1. В 1953 году третий матч из десяти партий закончился при счёте 5-1 в пользу Ву.

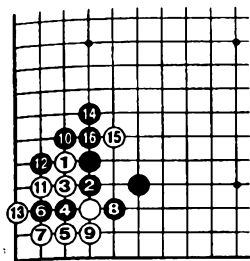
Это вторая партия Фудзисавы после того, как он поменял имя.

Диагональные такомоку были использованы Судзуки Эцуо 7 дан против меня в партии, судьёй которой был Фудзисава. Тогда чёрные выиграли. Возможно, Фудзисава решил ещё раз использовать это фусэки.

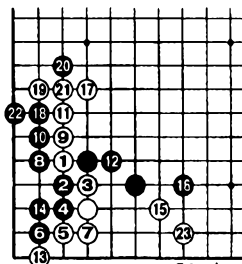
Комоку 2, 4 – белые выбирают открытую стратегию. Игра развивается также как и с Судзуки.

Это похоже на позицию из кэндо – чёрные поднимают меч, чтобы сверху обрушиться на противника, в то время белые нацеливаются на горло оппонента.

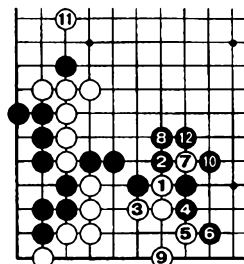




Д1



Д2



Д3

Судзуки сыграл 5 в «А» – неожиданный ход. Но, думаю, Фудзисава не стал бы так играть. В любом случае, я был готов к этому ходу.

6 – обычная игра против такомоку, не даёт чёрным второе симари.

7 – Фудзисава любит этот ход, так он играл в матче из десяти партий и в турнире Хонимбо (спонсор «Майнити симбун»).

Д.1. Популярное дзёсэки. Далее чёрные играют какари наверху или справа.

Д.2. Дзёсэки, в котором сразу же завязывается бой. Если белые вместо 23 хода прорезают 1 на Д.3....

Д.3. ...этот вариант применяли вначале, но чёрные получают хорошую плотность, поэтому белые отказались от хода 1, и играют в 23 на Д.2.

8 – в любом случае, если белые ответят в нижнем углу, завяжется борьба, поэтому я сыграл тэнуки, строя симари наверху.

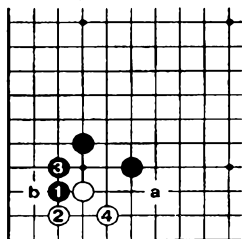
9 – стандартный ход.

Д.4. Если играть цукэ, то белые получают миаи: «а» и «б», что хорошо для них.

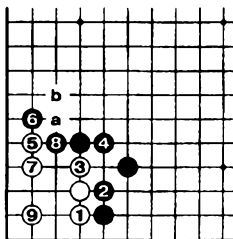
Д.5. Если 10 ходом чёрные играют в «а» или «б», то это – готэ.

Д.6. Возможный вариант. Белым не плохо бы сыграть в «а». Конечно, белые живут и без этого хода, но если чёрные первыми попадут в этот пункт, то получат прибыль в сэнтэ.

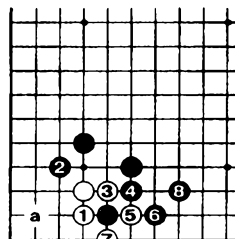
10 – белые могут выжить в углу, но это не лучший путь. Поэтому я выбрал «быстрое развитие» – стратегию которую использовал много раз, и которая мне очень нравится.



Д4

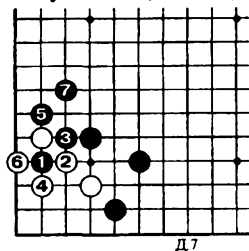


Д5



Д6

Рисунок 2 (11...18)



Д7

11 – если играть в 1 на Д.7, то белые живут в сэнгэ.

12 – логично. Белые жертвую камень в углу, чтобы быстро получить зону на левой стороне.

13 – хираки в «А» также большой ход, но 13 – срочный.

14 – возможно в «В». Трудно сказать что лучше, ясно, что получалась другая партия.

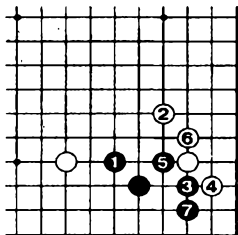
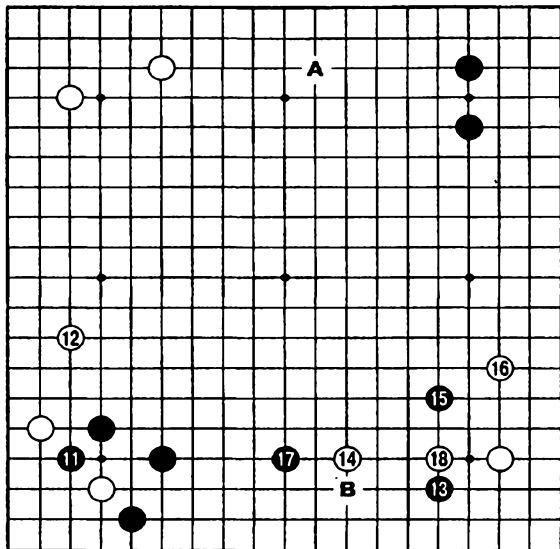
15 – как и вариант на Д.8 – дзёсэки [сейчас играют 3 в 7].

16 – если играть по Д.9, то позиция определяется, что не может удовлетворить белых.

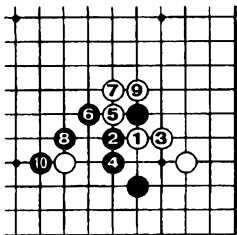
17 – хороший ход. Выбор следующего хода очень важен для белых.

Перебирая варианты на Д.10 и Д.11, я решился на немедленную атаку, думая улучшить варианты на Д.10 и Д.11, но в результате чёрные получили влияние, сказывающееся на всей дальнейшей игре.

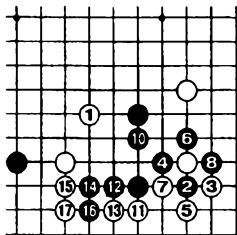
18 – плохой ход.



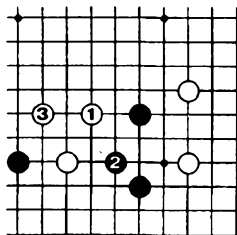
Д8



Д9

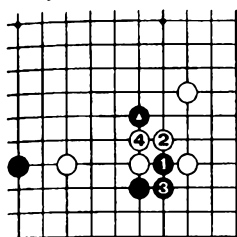


Д10

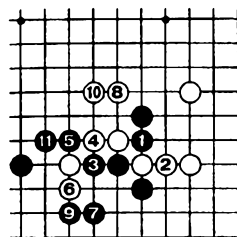


Д11

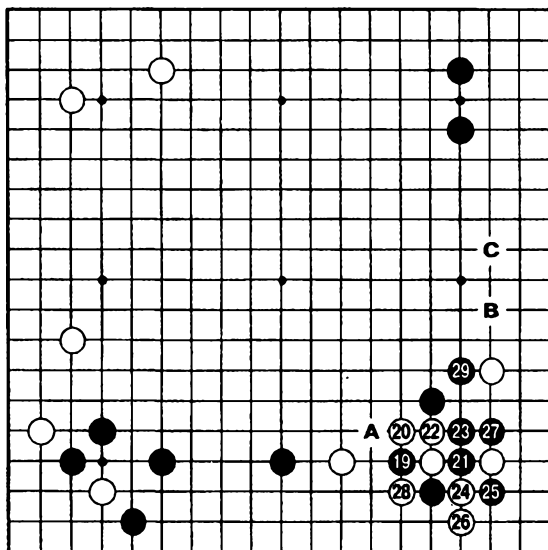
Рисунок 3 (19...29)



Д.12.



Д.13



19 – на Д.12 камень теряет активность.

20 – единственный ход, играть в 22 было бы слишком посредственно. Сказываются последствия 18 хода. Как играть чёрным?

Д.13. Давайте проанализируем эффективность каждой из сторон

Д.14. Тэвари. Эффективность белых выше.

Д.15. Белые получают огромную территорию.

Вывод: разрезание 1 на Д.14 невыгодно чёрным.

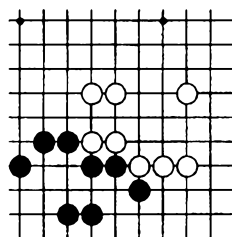
24 – резать нужно только здесь. Если с другой стороны как на Д.16, то белые теряют угол. такой вариант даже не нужно рассматривать.

25 – у чёрных могут быть большие проблемы после хода в «А», т.к. ситё не работает.

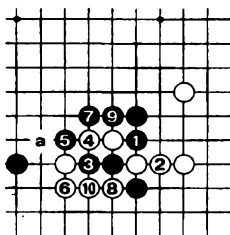
26 - 27 – вариантов нет.

29 – укрепление формы.

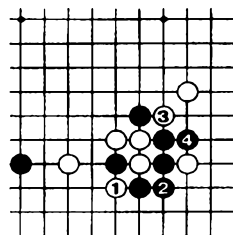
Хотя розыгрыш выглядит честным, на самом деле камень 29 стоит на идеальном расстоянии от верхнего симари. Если теперь б.«В», то ч.«С» и наоборот. Всё это – последствия «дурного» выбора б.18.



Д.14



Д.15



Д.16

Рисунок 4 (30...37)

30 – лучше в «А», не смотря на то что цумэ ч.**33** будет хорошим. Если чёрные режут 1 на Д.17, после 10 хода белым становится легче.

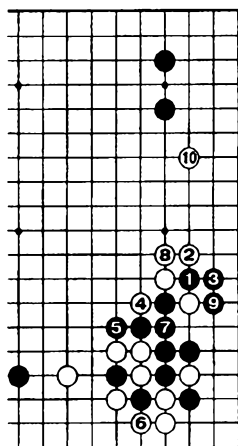
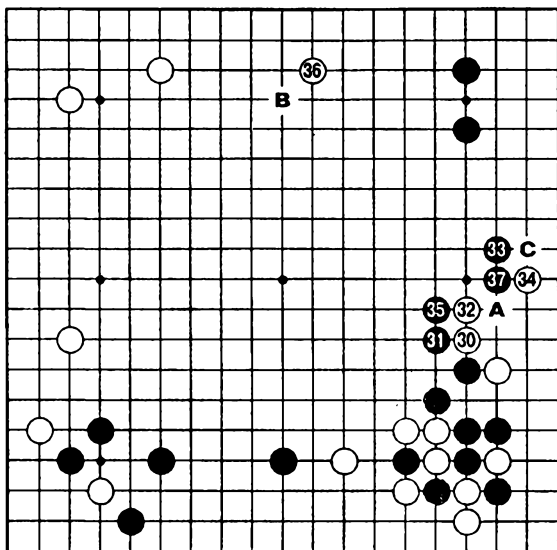
33 – всё еще прекрасный пункт. Белым очень тяжело. На Д.18 белые без глаз.

34 – без вариантов. На Д.19 чёрные получают огромную территорию, а белые один камень, не дающий глаза.

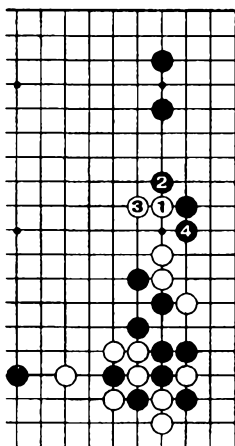
35 – стиль Фудзисавы – крепко и надёжно. **35** в **36** – также большой ход, но тогда б.**35**.

36 – большой пункт. Ход б.«С» – также большой, но тогда, несомненно, чёрные сыграют в «В». Трудно сказать, что лучше.

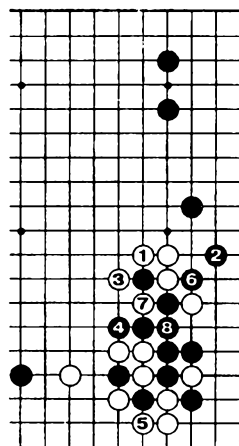
37 – чёрные хотят увидеть ответ.



Д.17

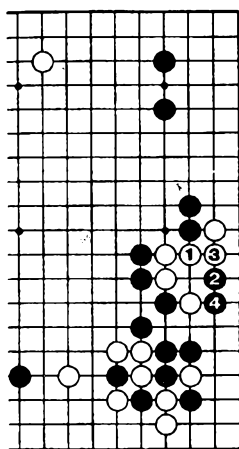


Д.18

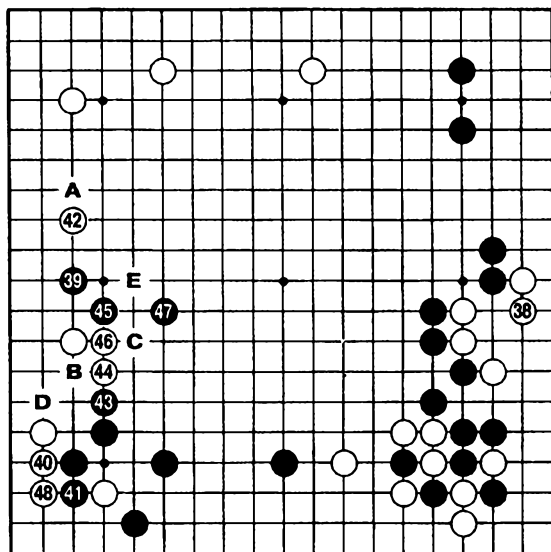


Д.19

Рисунок 5 (38...48)



Д 20



Д 21

Если играть как на Д.20, то после ч.4 группа без глаз.

39 – чрезвычайно точный выбор времени. Чёрные хотят устроиться на левой стороне (ч.«А»), с идеей атаки двух белых камней внизу слева.

40 – если играть в 42, то ч.40 закроет большой угол, поэтому белым нельзя пропустить этот ход.

42 – обязательно. Позволить чёрным сыграть в «А» было бы невыносимо.

Д.21. Оки ч.1 – тэсудзи, однако белые построят плотную форму. Кроме того, в углу остаётся адзи б.«а».

44 – не слишком красивый ход, но лучше нет. Если сыграть в «В», то ч.45, и белые заблокированы. Если сыграть в «С», то ч.«D» с потерей двух камней и территории.

45 – вместо этого ч.«Е» слабее давит на белых.

46 – плохая форма, но, опять же, выбора нет.

48 – позволить чёрным занять этот пункт, значит не только потерять базу, но и отдать территорию. Очень большой ход.

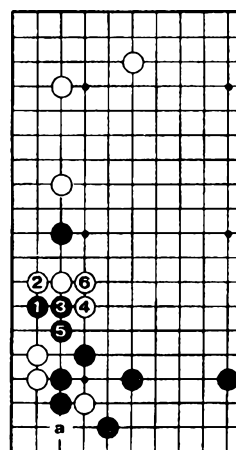


Рисунок 6 (49...64)

Цукэ ч.49 отбирает базу у белых – серьёзное тэсудзи, также стоило рассмотреть 1 на Д.22 – чёрные формируют большое мойо в центре – не плохая стратегия.

56 → ключевой момент в партии – единственный ход.

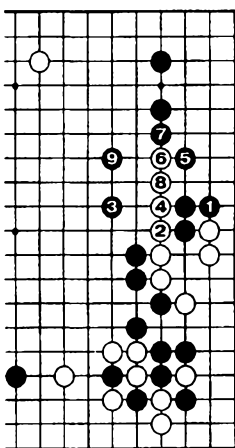
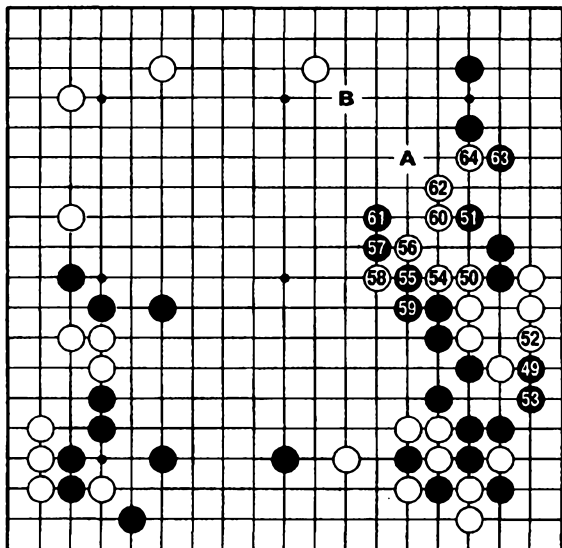
Д.23. У белых большие проблемы.

Д.24. Здесь белые забирают угол, сохраняя адзи б.«а». В общем, не так плохо, даже с учётом десяти отданных камней.

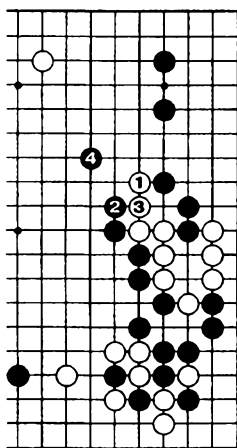
57 – ниданбанэ – хороший ход. Белым трудно контролировать ситуацию.

63 – играть в 64 значит создавать некоторую слабость. Однако ч.64 вынуждает б.«А», затем ч.«В» в хорошем темпе. То есть 63 в 64 не так уж плохо.

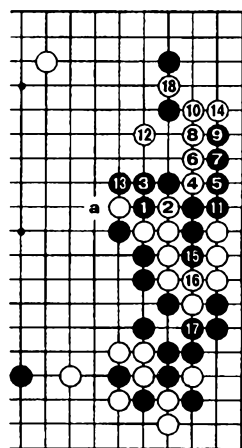
64 – глубокий расчёт.



Д 22

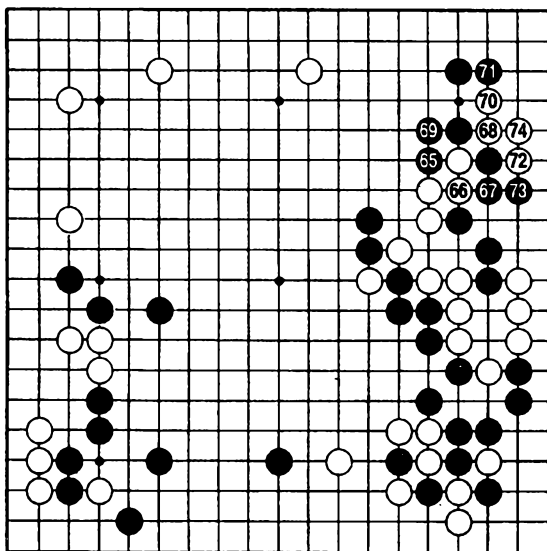


Д 23



Д 24

Рисунок 7 (65...74)



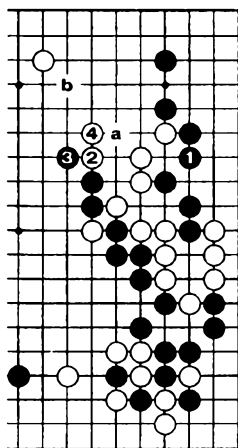
65, 67 – сильнейший ответ. Если играть ч.1 на Д.25, то белые спокойно уходят, в отличие от того, если **64** сыграть сразу в «а», но ч.«b» с давлением на верхний камень.

68, 69 – единственные ходы.

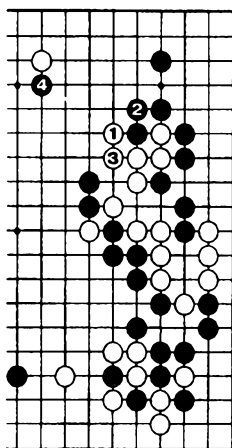
Д.26. После простого атэ-суги б.1, 3, цукэ ч.4 – тэсудзи, и белые попадают под опутывающую атаку.

Д.27. Здесь белые проигрывают.

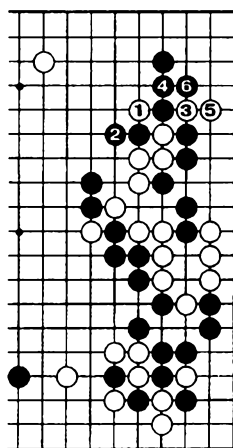
70 – попытка найти тэсудзи.



Д 25

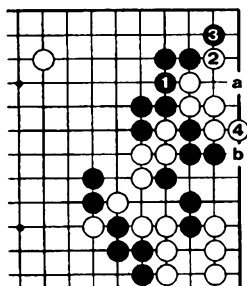


Д 26

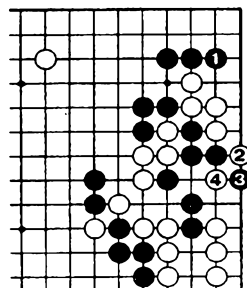


Д 27

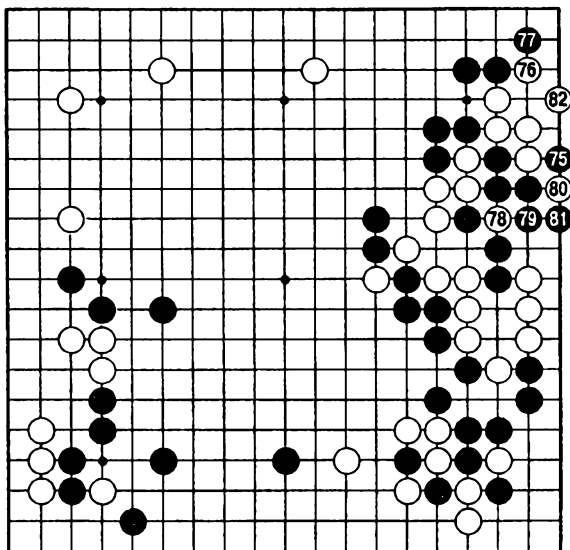
Рисунок 8 (75...82)



Д.28



Д.29



75 – единственный ход.
Д.28 Сагари б.4 – тэсудзи, у белых миаи: «а» и «б».

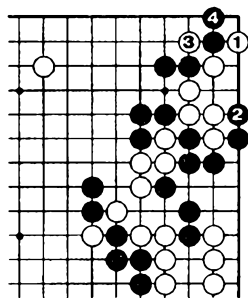
Д.29. Белые выиграют сэмзай.

Д.30. Белым не хорошо.

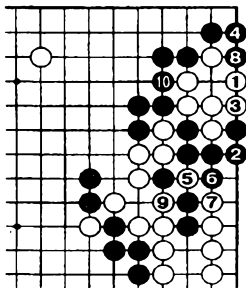
Д.31. Хотя белые получают три камня, но потеряют свои камни в углу, что также не хорошо.

78, 80 – хори-коми – тэсудзи.

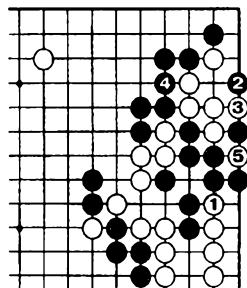
82 – если играть 1 на Д.32, то начинается «свободное» ко для чёрных – у них два дамэ, у белых – одно. Белым не выиграть такую ко-борьбу.



Д.30



Д.31



Д.32

Рисунок 9 (83...94)

83 – лучший ход в данный момент.

Д.33. Двойное ко белым не выиграть.

86 – нужно выходить, нет выбора.

87 – гарантированно выигрывает сэмэй, но адзи у белых остаётся, например, на **Д.34**.

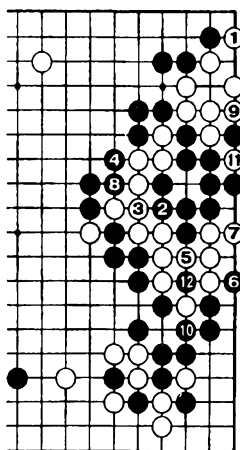
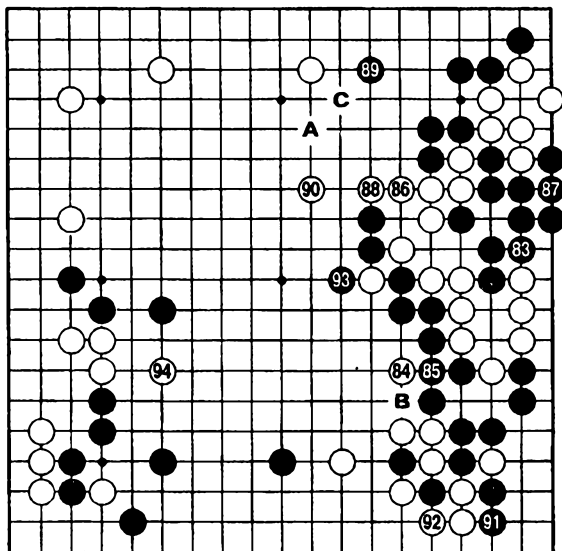
[Итог локального боя: чёрные выиграли сэмэй, но белые получили два хода для спасения группы].

89 – усиливает угол, и имеет цель «А», для атаки группы в центре.

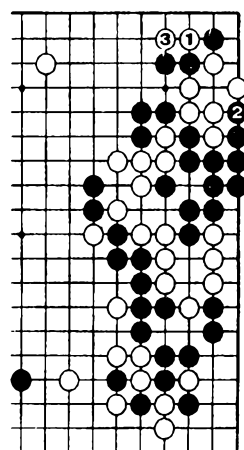
91 – прибыль в сэнтэ. Обычно, пока ч.«В» – сэнтэ, в **91** не играют, но в этой партии этот ход сделан во время.

93 – в локальном бое наступает пауза.

94 – преследует три цели: атакует три камня в центре, готовится к ситэ-атари с вторжением в нижнюю зону чёрных. Тем не менее, каким бы многоцелевым этот ход не был, нужно было сыграть надёжно в «С».



Д.33



Д.34

Рисунок 10 (95...114)

95 – нужно играть в **97**, и белые не могут играть в **95**, т.к.ч.«А» и все слабости белым не защитить. Поэтому **94** нужно было играть в **96**. В любом случае после ч.**95** группа белых в центре становится слабой, и про идеи **94** хода можно забыть.

96 – только контратака!

100 – цель: цукэ б.«В» – тэсудзи.

101 – чёрные раздумывали над этим ходом 33 минуты. Если гасить

адзи ч.«В», то б.**106** и два камня окружены. Такой план был у белых. Естественно, чёрные не хотят ему следовать.

Д.35. Захватив один камень чёрные не получили ничего по сравнению с усилением белых.

105 – эффективное сагари, предупреждает б.«В» и вынуждает белых играть низко. Хотя адзи б.«С» всё ещё остаётся, но чёрные подчёркивают важность игры в центре, временно игнорируя угол, что стратегически правильно.

109 – поскольку ч.**110** – сэнтэ, чёрные могут позволить себе далёкий прыжок. Это результат ходов, начатых ч.**103**.

114 – план белых – атаковать три чёрных камня слева – расстроен, большая группа в центре под атакой. Чёрные захватили лидерство.

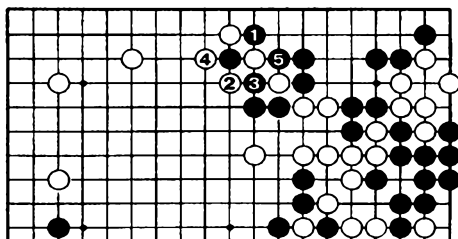
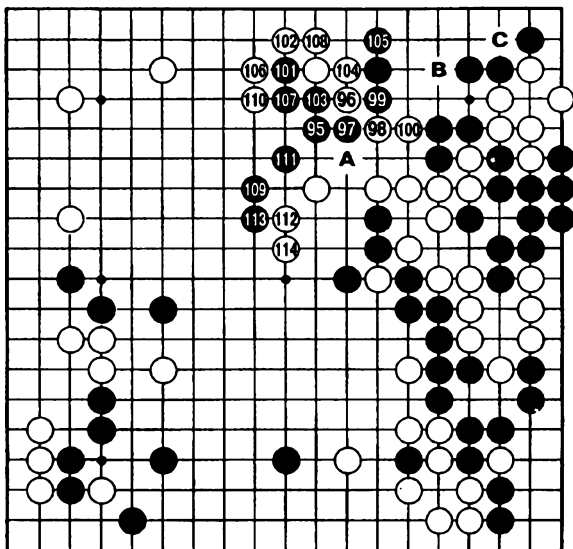
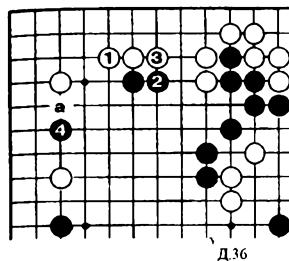


Рисунок 11 (115...131)



115 – ёсу-миру – серьёзный ход.

Д.36. 4 ход можно сыграть в «а».

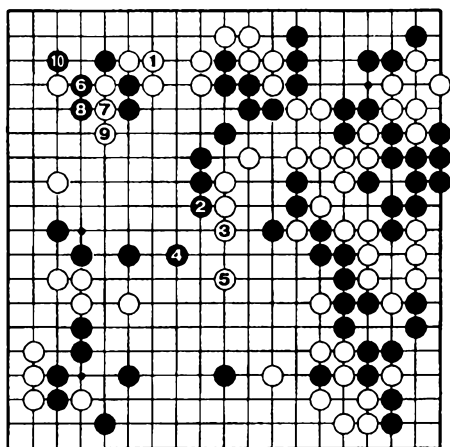
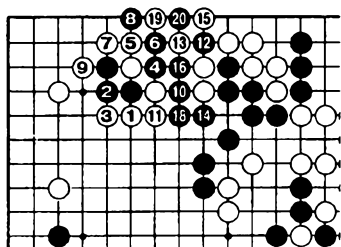
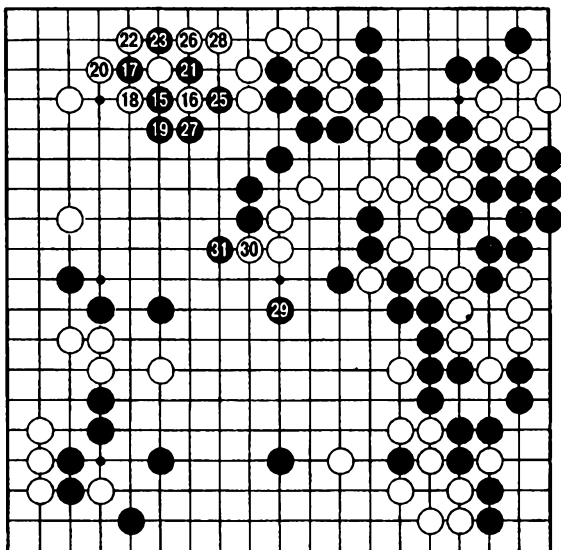
116 – единственный путь сопротивления.

117 – тэсудзи. Если белые не аккуратно сыграют 1 на Д.37, то возникает ко-борьба, которую белым не выиграть.

120 – если белые соединятся 1 на Д.38, то потеряют огромный угол.

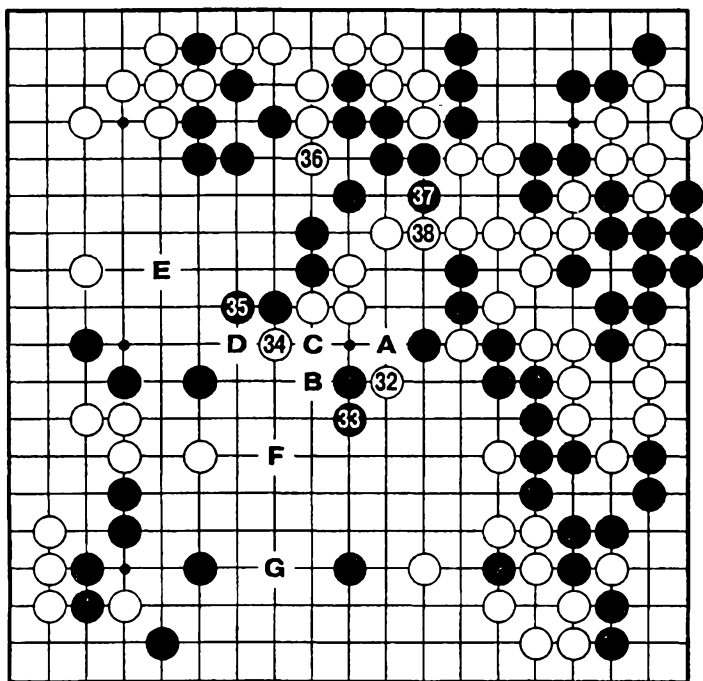
126, 128 – соединяют группы, но тем временем чёрные усиливаются в центре, и немедленно атакуют группу белых в центре. Теперь цель 115 хода понятна – чёрные хотели посмотреть реакцию белых, чтобы определить направление атаки центральной группы.

131 – очень болезненно.



Д.37 (17=12)

Д.38

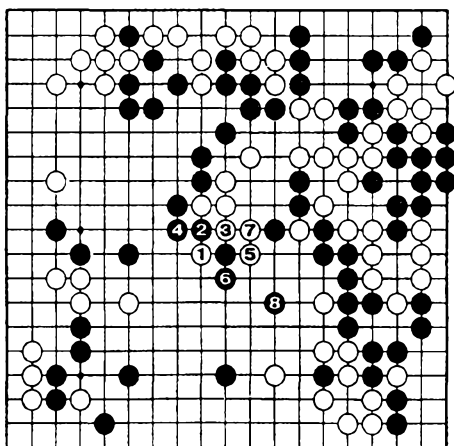


132 – нет другого пути выбраться. Если ч.«А», то б.«В», но главное то, что белые борются в очень невыгодных для себя условиях.

Д.39. Белые в опасности.

135 – если ч.«С», то б.«А».

136 – белые думали, что если они не сыграют этот ход, они не смогут атаковать чёрных в будущем, то есть 136 – попытка контратаки, но это – не правильный ход. Сначала нужно было защититься в «В», затем на б.«D» чёрным нужно защититься «Е», и после б.«F» появляется вторжение б.«G». В этом случае предстояла долгая и мутная борьба.



Д 39

Рисунок 13 (139...152)

141 – сильная атака, белым очень тяжело.

Д.40. Если дэгири б.1, то после ч.12 белые разгромлены.

142 – единственный ход.

147 – единственный вариант. Кажется, белые не смогут выйти без потерь...

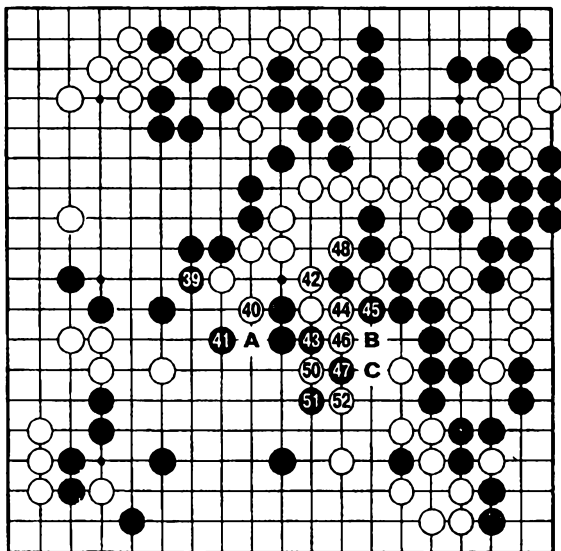
148 – белые в чрезвычайной опасности, но после этого атари...

149 – чёрные соединяются без колебания, но соединяться нужно было в «А», ко-борьба была бы лёгкой для чёрных. Фудзисава уже был на бёёми.

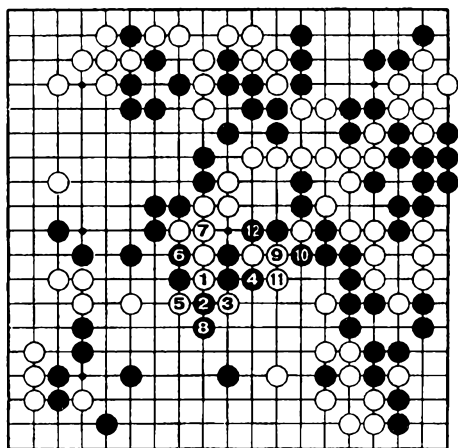
150 – единственный ход. Если играть в «В», то ч.«С» и белым не уйти. Д.41. И **150** в 1, как здесь не работает.

151 – лучший ответ.

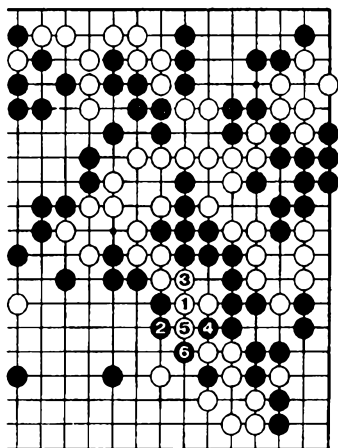
152 – вместе с ходом **150** – тэсудзи.



49 – цуги



Д.40



Д.41

Рисунок 14 (153...162)

153 – если **1** на Д.43, то белые соединятся.

154 – если чёрные разрежут в «А», начнётся ко-борьба, но чтобы соединиться, белым потребуется два хода. То есть чёрные могут сыграть тэнуки, белые соединятся в «А», но ч.57 - б.«В» - ч.«С»), и чёрные укрепляются в центре, получая победное преимущество.

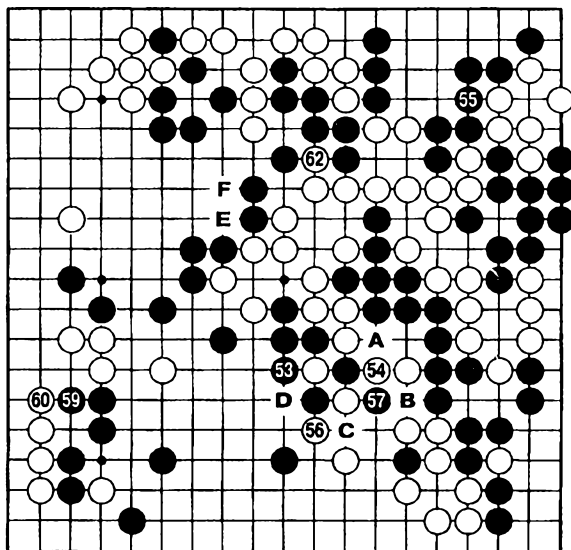
155 – после внимательного изучения позиции на всей доске, чёрные решительно соединяются, понимая, что даже без ко-борьбы они имеют достаточно – мудрый выбор. У Фудзисавы уже шла «последняя» минута, но, тем не менее, он правильно оценил общую ситуацию, что доказывает его крепкий и солидный стиль.

156 – цель: увеличить ценность ко-борьбы для чёрных.

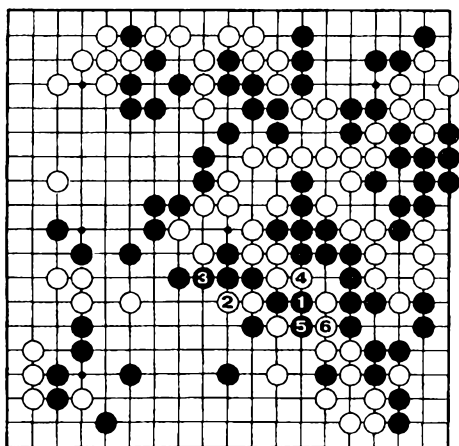
157 – опасное разрезание. Чёрным нужно было соединиться в «D»), и тогда бы для чёрных это было ханами-ко. Теперь же за выигрыш ко-борьбы, чёрные должны чем-то заплатить.

160 – нужно отвечать. Если прекратить ко-борьбу (Д.43), то в углу возникает ещё одна ко-борьба, с небольшой ответственностью для чёрных.

162 – проигрывающий ход, слишком маленькая ко-угроза. Белым нужно резать в «Е»), если чёрные закрывают ко, то б.«F».



58, 61 – ко



Д.42

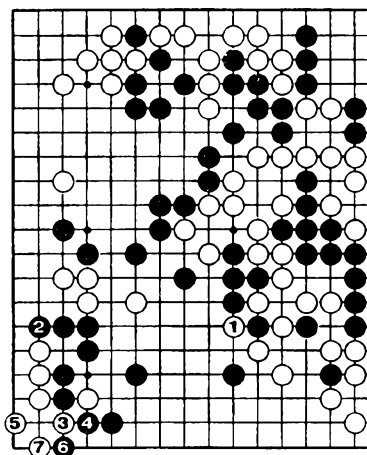
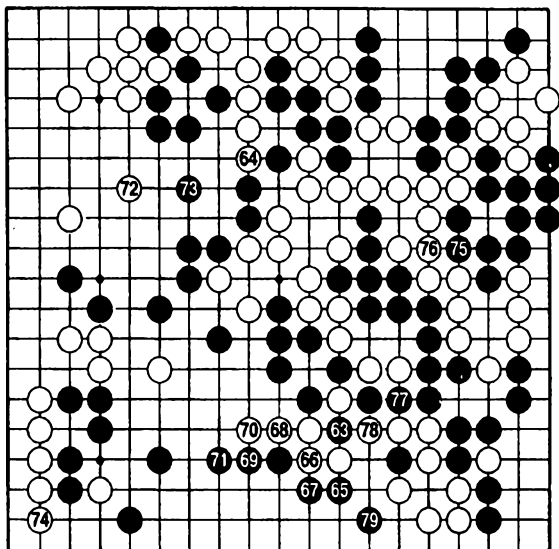
Рисунок 14 (163...179)

Д.44. Белые игнорируют ко-угрозу ч.4, чтобы сыграть 7 – ключевой пункт атаки группы чёрных, и у белых не было другого шанса, чтобы выиграть партию.

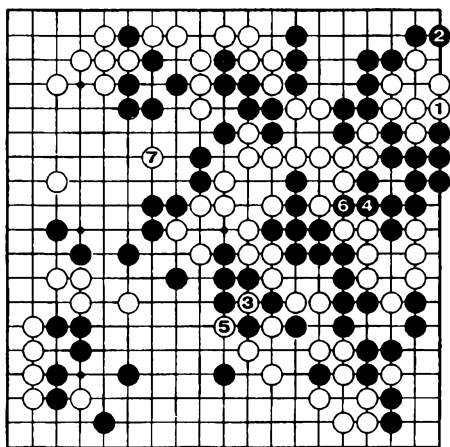
165 – игра закончена. Преимущество чёрных настолько большое, что белые не в состоянии «перевернуть» позицию. Продолжение игры – лишь для собственного развлечения, не стоит комментировать.

Обзор партии: оглядываясь назад, можно сказать что в начале партии из-за неуместного собственного мнения были сделаны ошибочные ходы 18, 20, и после ч.29 позиция белых выглядела менее оптимистично. Борьба, инициированная 30 ходом привела к тому, что камни белых стали тяжёлыми, и атака на них была сильная и умная.

Разрезав 68 ходом белые искали шансы стабилизировать группу справа, и им это удалось, но 94 ход был сделан в неправильном направлении.

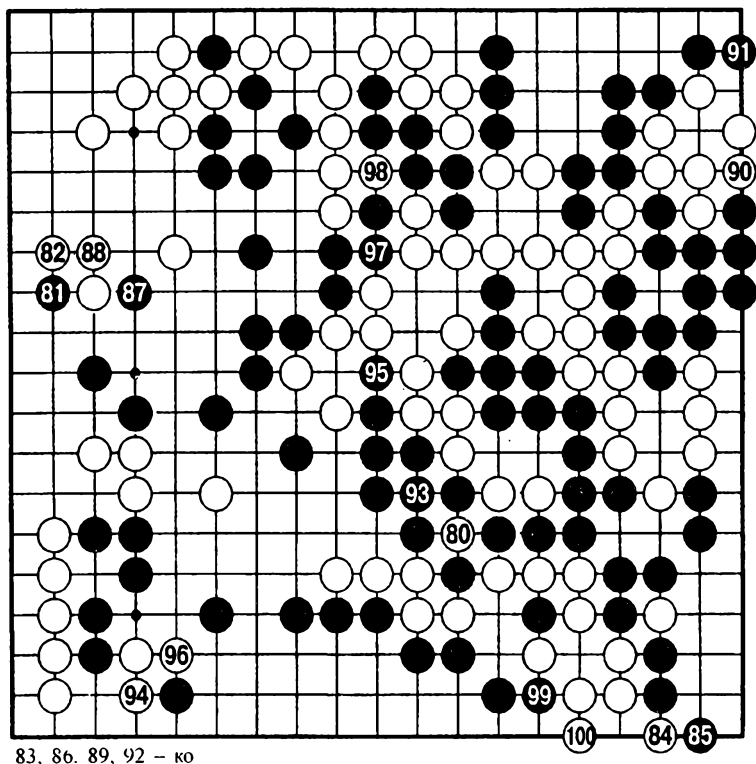


Д 43



Д 44

Рисунок 15 (180...200)

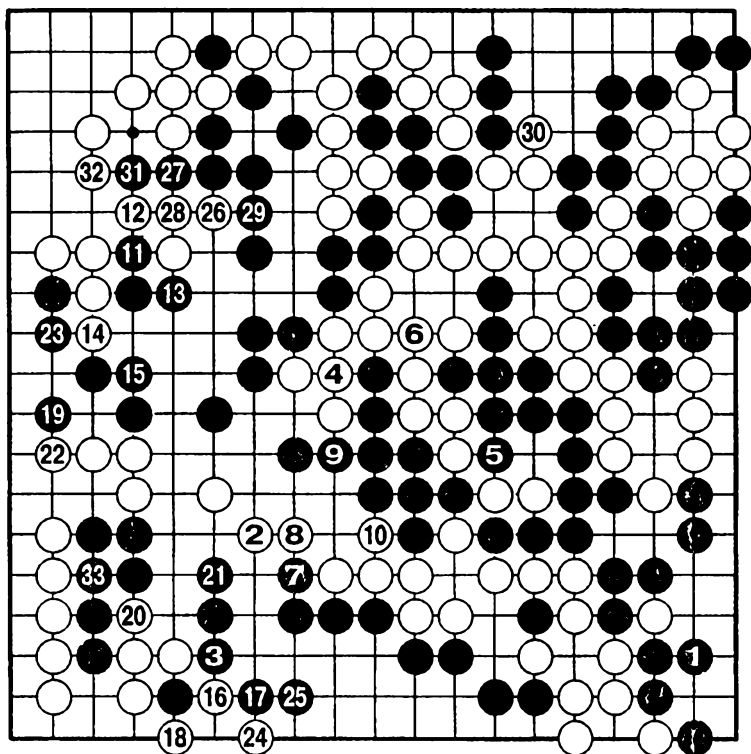


Пытаясь уйти от атаки, белые поспешили 136 ходом, и попали под одностороннюю сэнтэ-атаку. Хотя белые надеялись на контратаку, но так и не получили шанс.

Атака закончилась ко-борьбой. Эта ко-борьба была лёгкой для чёрных, для белых же ко было из разряда «жить или умереть». В итоге чёрные защитились от адзи в правом верхнем углу.

Неожиданно чёрные увеличили ценность ко-борьбы для себя 157 ходом, и это был шанс для белых, но они слишком поспешно сыграли 162 – маленькая ко-угроза. И после того как чёрные закончили ко-борьбу, результат партии не вызывал сомнения.

Рисунок 16 (201...233)



Кацумото: «От начала до середины игры Фудзисава 9 дан демонстрировал свой уникальный стиль: плотный и надёжный. Использование плотности для решительной атаки в этой партии – образец его стиля. Мы увидели, как получив атаку Фудзисава не дал ни одного значительного шанса сопернику. Эта партия – несомненный шедевр Фудзисавы».

233 – у чёрных по доске больше десяти очков, и возможности отыгаться у белых нет.

233 хода. Белые сдались.

Затраченное время:

Чёрные: 9 часов 59 минут,

Белые: 8 часов 43 минуты.

Глава IV

Го Сэйген – Саката Эйю (1)

Саката Эйю: «Прожорливый» вероятно чемпион в Го по количеству прозвищ: «Мастер выживания», «Бритва», «Разрушитель», «Двойной чемпион» (в атаке и защите) и т.д. В его стиле объединились хорошие способности атаки и защиты, его игра – разнообразна, сила игры – бесподобна, но всё же самая сильная черта в его игре, вероятно, в искусстве защиты.

«Я слишком жадный», – говорит Саката, – «Я хочу всё! И, как результат, если каждый сделанный мной ход не максимально эффективен, я не буду удовлетворён. Делать каждый ход наиболее эффективно, значит не убегать от каждого хода противника. Конечно, когда один или два камня становятся слабыми, я их делаю живыми с наибольшим успехом. Некоторые говорят, что я – «Мастер выживания», вероятно, это означает, что я смело смотрю в лицо опасности».

Саката: «Наиболее эффективный ход может и не быть лучшим. Часто ходы с определенной долей неясности бывают наилучшими. Но почти невероятно, что я могу сделать ход с не понятным значением. Такагава 9 дан, тем не менее, часто делает такие ходы».

Связаны ли его особенности характера с его стилем игры?

Саката: «Думаю, более или менее это обусловлено. Рин Кайхо или Исида Ёсио, например, мягкие и отзывчивые люди, и они никогда не играли в жёстком стиле.

Правда, есть исключение: Като Масао, приятный и добрый молодой человек, но когда он играет, то всегда выбирает сильные ходы и не выказывает никакого милосердия...»

Ещё он говорил: «У меня есть три недостатка. Первый, я не очень хорош в анализе ситуации, Второй, я не знаю как использовать преимущество коми (играя белыми). Третий, я слаб в игре «на расстоянии», и пытаюсь догнать соперника только перед ёсэ».

Однако он не упомянул свою силу, замечательную силу: когда его группа окружена, Саката уверен, что второй глаз он всегда найдёт.

Изобретатель мёсю (мёсю значит «поражительный», «прекрасный», «великолепный», неожиданный ход для большинства людей).

Попытка сделать каждый камень наиболее эффективным ходом, естественно оставляет некоторую слабость в собственных формах. Когда связь камней становится тонкой, нужно бороться за спасение таких камней.

Когда Саката атакован и окружён, он может в большинстве случаев избежать опасности. При этом обычных ходов не достаточно, нужно находить трудные тэсудзи или даже мёсю. Саката сделал много таких ходов, спасая свои группы, и когда говорят, что он – «изобретатель мёсю», они не преувеличивают.

У профессионалов высокого уровня счётные способности практически одинаковые, но чёткость и точность в расчётах Сакаты делает его лучшим в этом аспекте.

Когда его называют «Бритвой» это вполне обосновано. Он сделал так много мёсю, что... может быть структура его мозга отличается от других?

Саката сказал: «Среди тех ходов, которые я сделал, очень не много ходов, которые я рассматриваю как мёсю. Это ни в коем случае «домашние заготовки», такие ходы находятся только во время игры. Когда возникает проблема или опасность, естественно начинаешь работать более напряжённо, и идеи появляются. У меня часто такие идеи возникают, когда они необходимы. Вероятно, это – моя самая сильная способность. С другой стороны, более важно выигрывать в простой и лёгкой манере. Постоянно решать проблемы и выпутываться из сложных ситуаций – слишком утомительно».

I Решающий матч сильнейших

Май 1957 года, Мацуяма

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Саката Эйю 9 дан

Контроль: 10 часов каждому; Коми – 0

Эта партия сыграна немного жаркой весной в Мацуяме на острове Сикоку (один из основных островов Японии). Здесь же в то же время проходила партия между Хасимото Утаро 9 дан и Хонимбо Такагавой. Судья – Фудзисава Хосаи 9 дан.

На Сикоку Го Сэйген очень популярен. Приезд пяти 9 данов [на самом деле четверых, т.к. Такагава был тогда 8 даном] вызвало бурю восторга у болельщиков.

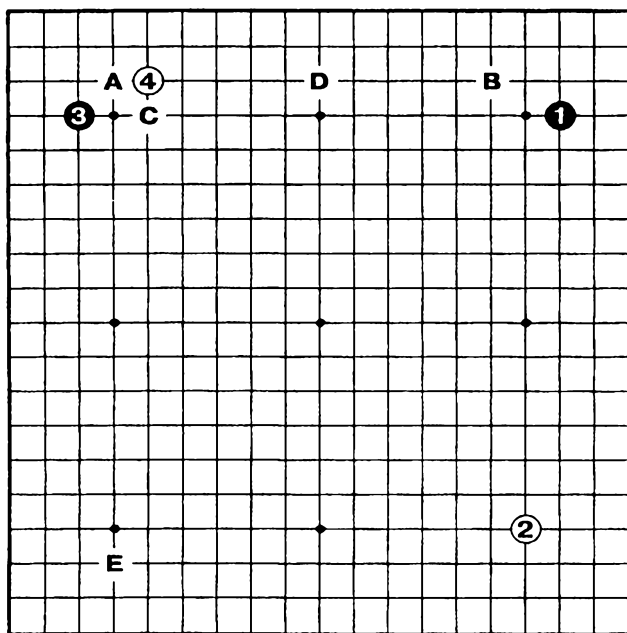
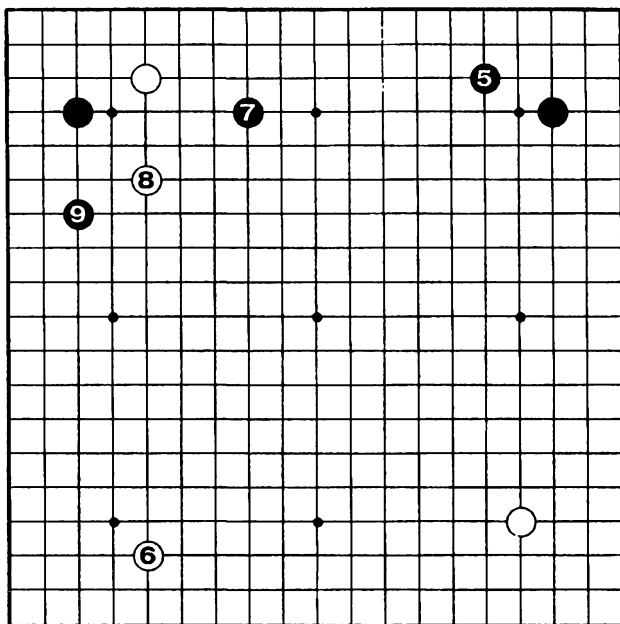


Рисунок 1 (1...4)

1, 3 – мукаи-комоку. В то время я часто использовал это фусэки. Когда я был 4 или 5 даном, иногда играл в «а». Это – личные предпочтения, ничего специального

Если какари с другой стороны б.«а», то после ч.«b» - б.«с» чёрные должны занять «d». При такой расстановке б.4 лучше чем б.«а» по здравому смыслу этого фусэки

Рисунок 2 (5...9)



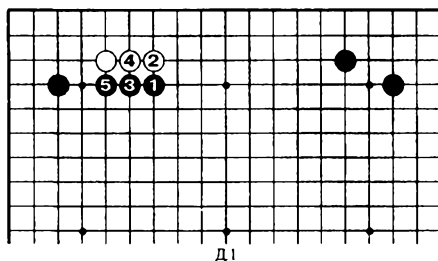
Кэйма-симари ч.5 – наиболее крепкое симари в углу.

Такая же позиция после 6 хода появлялась в моих партиях с Ивamoto Каору 8 дан и Хонимбо Такагавой.

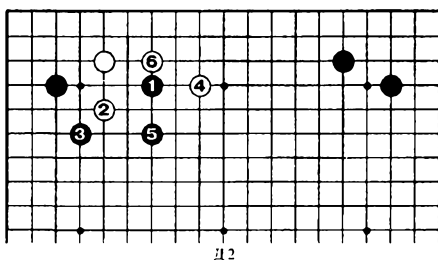
Такая же позиция была в партии Саката-Такагава. Возможно из-за этого обе стороны затратили небольшое время на первые шесть ходов.

Чёрные вместо 7 могут играть иккенбасами так было в моей партии с Хонимбо Такагавой (Д.1) и Сакатой 9 дан (Д.2) в Хонимбо-сэн. В общем можно играть как никен, так и иккенбасами.

8 - 9 – самое простое дзёсэки.

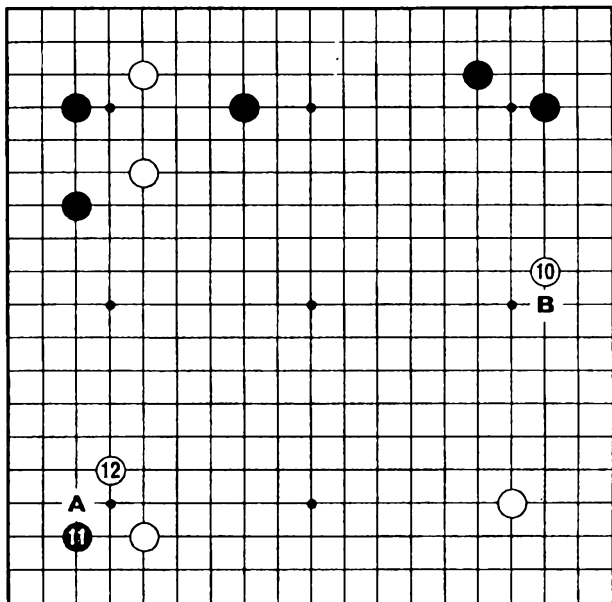


Д.1



Д.2

Рисунок 3 (10...12)



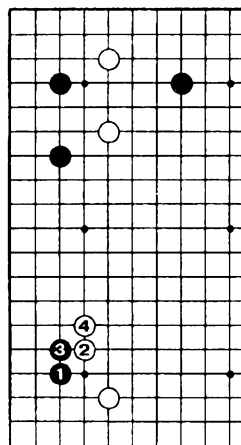
10 – большой пункт фусэки. Конечно, симари б.«А» также большой ход, но в этой ситуации чёрным трудно играть какари в «А» (см. Д.3). Кроме того, б.10 предупреждает ч.«В» – чрезвычайно хороший пункт для чёрных. В этой позиции б.10 – лучший пункт.

Д.3. Камни чёрных на левой стороне занимают низкую позицию на третьей линии. Следовательно, ход в левом нижнем углу белым можно отложить.

Это также является основной причиной того, что чёрные сыграли в сан-сан 11, а не кэйма-какари ч.«А».

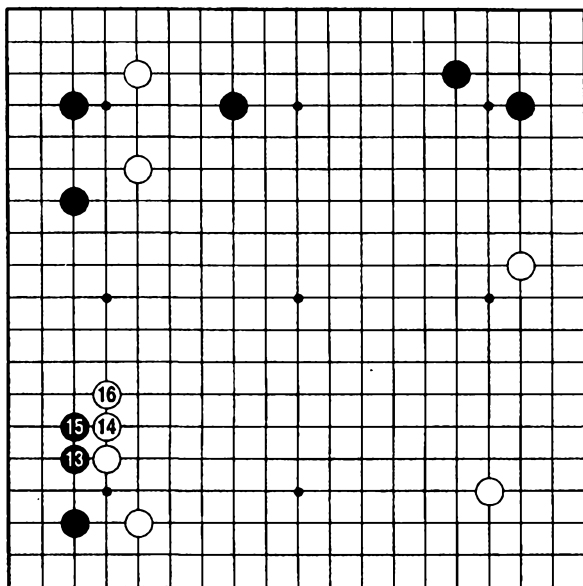
Хотя и сан-сан 11 и кэйма-какари «А» на третьей линии, значение этих ходов полностью различается.

12 – несомненно.



Д.3

Рисунок 4 (13...16)



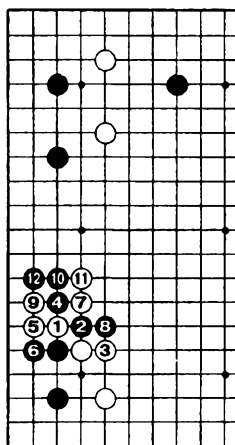
Вместо 14 белым не хорошо играть ханэ в 15...

Д.4. После ч.12 ситё не благоприятно для белых.

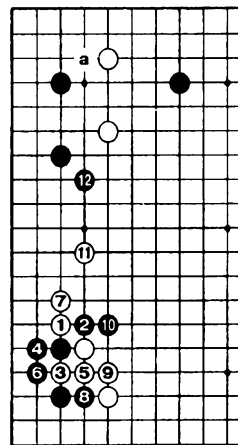
Д.5. Белые начинают жёсткий бой, но после косуми-цукэ ч.«а» попадут под двойную атаку.

Следовательно, ноби б.14 – единственный ход (как и ноби ч.15)

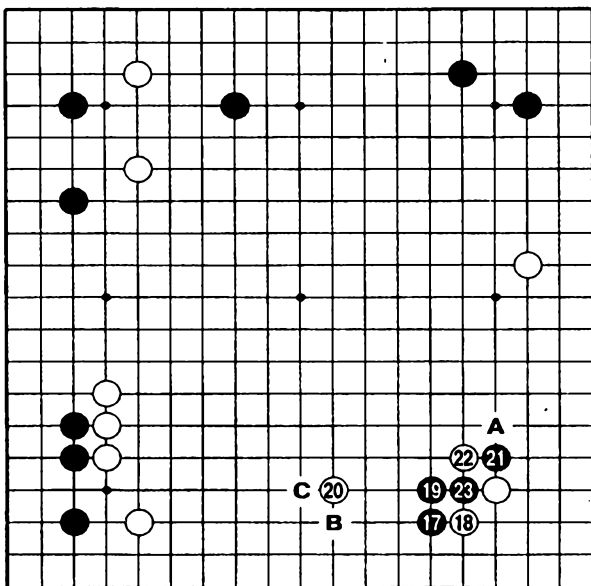
И теперь ясно видно, что при таком развитии камень чёрных в сан-сан лучше, чем комоку.



Д4



Д5



На какари ч.17 есть различные ответы, и выбрать трудно

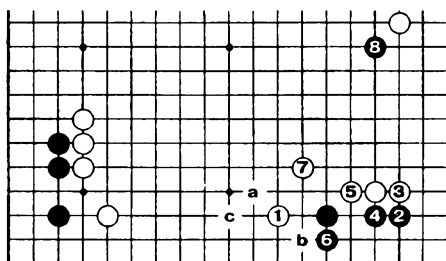
Если иккен-укэ б.«А», то ч.«В» или ч.«С» – простая и лёгкая игра для чёрных.

Д.6. Хотя чёрные получили угол и ключевой пункт 8, мой белых замечательное. Играть б.1 в «а» плохо, т.к. позже чёрные должны вместо 6 сыграть в «б», нацеливаясь на вторжение в «с».

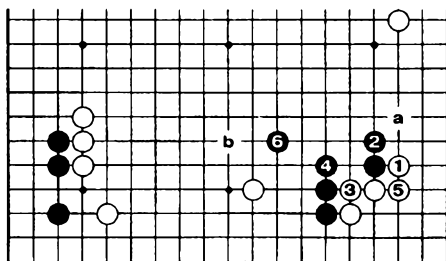
18 – белые выбрали косумицукэ, затем хираки 20. Цель этой последовательности в том, чтобы помешать чёрным попасть в угол и атаковать чёрных с помощью ха-сами. То есть, белые пытаются успеть везде. Это – жадный путь.

21 – срочный пункт. Если ханэ снизу (Д.7), то после 6 хода на тоби б.«а» последует тоби ч.«б» гася мойо.

Возможно, белых не удовлетворил вариант на Д.7, поэтому они сыграли жёсткое ханэ 22, начиная борьбу с учётом благоприятного ситё и предвидя ответ ч.23.

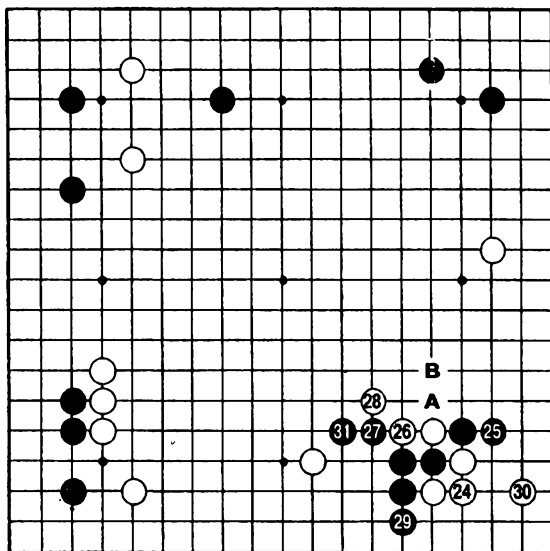


Д.6



Д.7

Рисунок 6 (24...31)



Чёрные не могут 25 играть в «А», т.к. ситё не работает. С точки зрения общей стратегии, белые хотят навязать чёрным борьбу в своей сфере влияния, с надеждой получить преимущество.

Сагари ч.25 принимает вызов. Результат этого локального боя имеет непосредственное отношение к результату игры. Первый кризис в этой партии.

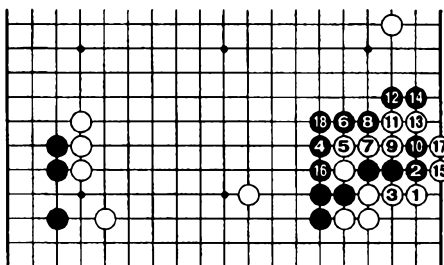
Исходя из формы, кажется, что белые должны играть 26 в «А». Но тогда чёрные получают шанс сыграть в 30.

Д.8. Если белые защищают угол, чёрные блокируют и играют гэта 4 с идеей полной блокировки белых в углу. В этом случае мойо белых становится тонким.

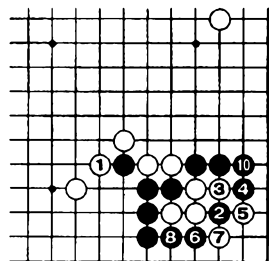
27 - 28 – ни одна из сторон не поддаётся ни на дюйм.

Д.9. Если вместо 30 сыграть ханэ 1, то после 10 хода белые проиграют сэмзай.

На ноби ч.31 отвечают тоби «В» – обычная форма. Но в этой ситуации белые не могут так играть...

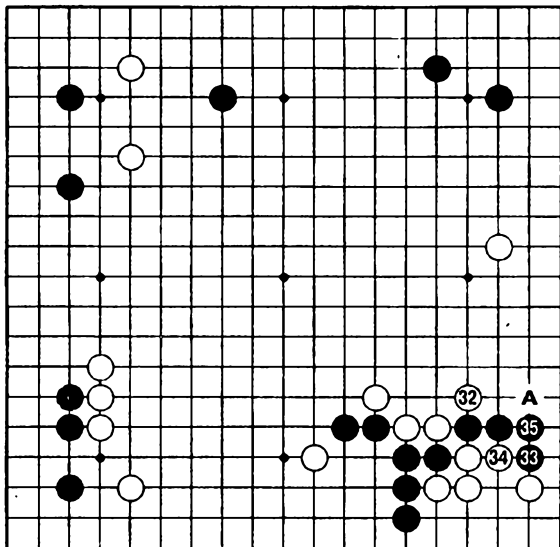


Д 8



Д 9 (9=2)

Рисунок 7 (32...35)



Д.10. ...так как после ч.16 ситё не работает у белых. Следовательно белым нужно играть ханэ 32.

Косуми-цукэ ч.33 – тэсудзи.

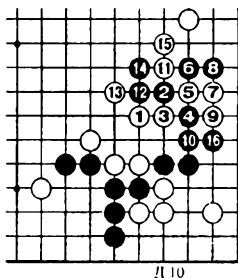
Д.11. На магари ч.1 белые блокируют чёрных, и если даже чёрные сумеют выжить, результат для них будет очень не хорош.

34 – у белых нет выбора, кроме как постронься

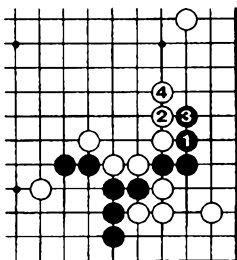
Д.12. Если осае б.1, то ч.4 – увеличение дамэ, и хасами-цукэ 6 начинает победный сэмзай.

Д.13. При более мягком косуми б.1 после 4 хода у чёрных миан: «а» и «б».

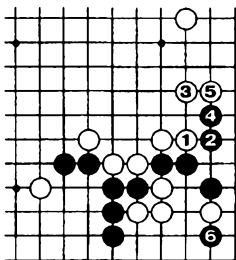
Можно ли чёрным 35 сыграть в «А»?



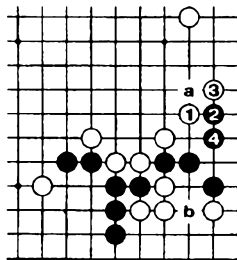
Д.10



Д.11

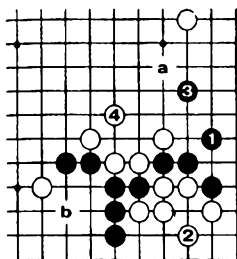


Д.12



Д.13

Рисунок 10 (36...50)



Д.14. На какэ-цуги ч.1, белые сразу живут, и после защиты 4 у белых миаи: «а» и «б». Не хорошо для чёрных.

Д.15. На нодзоки ч.3 белые ответят косуми 4, и после 12 хода на ч.«а» ситё в «б» благоприятно для белых.

35 – крепкое соединение, и чёрные затем имеют сильную атаку на белых.

Нодзоки 37 – срочный пункт в сэнтэ.

Д.16. Хотя белые забирают четыре камня, чёрные получают поннуки и убыток белых больше, чем прибыль.

Пословица говорит: «поннуки стоит 30 очков», и мощь этой формы очевидна.

40 – белые должны решительно придерживаться своей линии.

[Начинается жёсткая борьба. В наше время игроки высокого уровня редко идут на откровенный конфликт в начале партии].

Атари 45 затем ноби 47 – хороший порядок ходов. После ноби-кири 40, 42 это ожидалось.

Ничего глубокого в ч.49 не рассматривалось. Позже после б.«А»- ч.«В» - б.«С» и ч.«Д» (конечно, белые не могут играть это прямо сейчас), ход ч.49 уже не сэнтэ. Следовательно, пока ч.49 сэнтэ, его нужно отыгрывать.

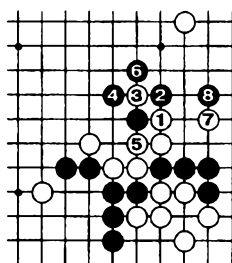
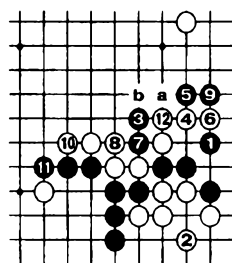
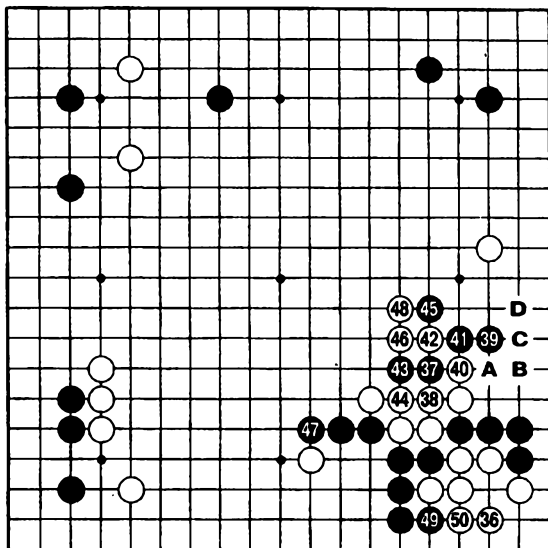
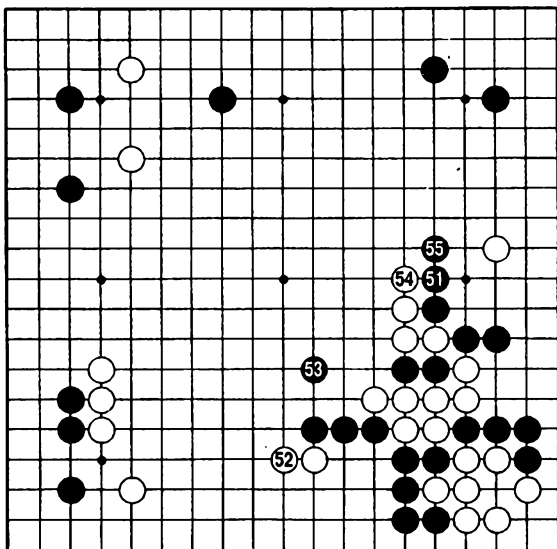


Рисунок 11 (51...55)



Д.17 На цукэ 6.1 чёрные жертвуют свои камни. Хотя белые забирают пять камней, после 10 хода у чёрных хорошая позиция.

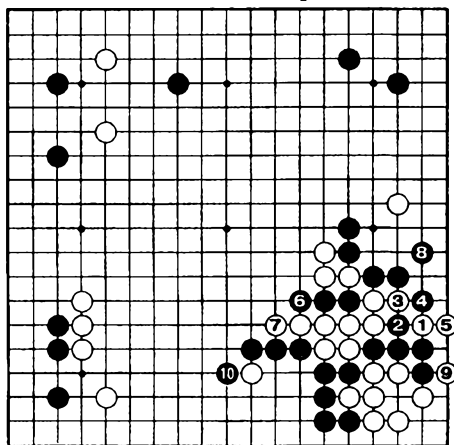
Д.18. Если вместо сагари 5 на Д.17 белые разрезают 5, чёрные сначала выживают и 10 ходом захватывают угол, получая огромную прибыль.

Кроме того, у белых пропала атака на группу чёрных на нижней стороне.

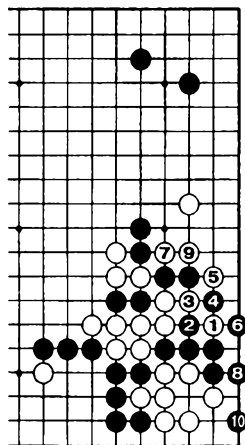
Таким образом, у белых нет выбора кроме 52.

54 - 55 – неизбежный обмен.

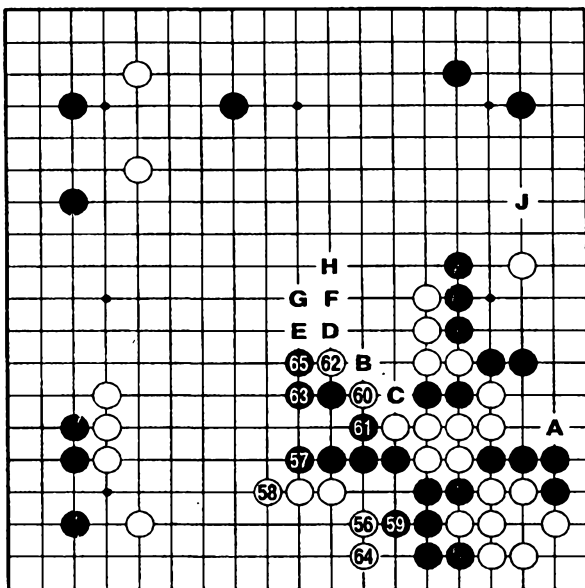
На этом закончился первый день игры.



Д 17



Д 18



Против б.56 сначала хорошо сыграть оси 57.

Д.19. Если белые отдадут два камня в центре, они многое потеряют.

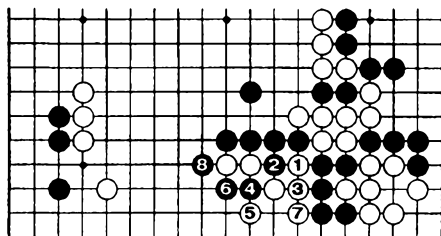
59 – лучшее соединение, позже ч.64 даёт глаз в сэнтэ.

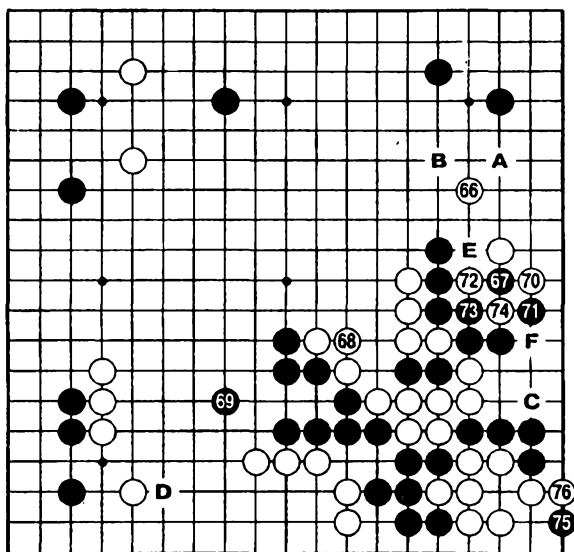
60 – нацеливается в «А»; 61 предупреждает б.«А» и строит глазную форму – наиболее эффективный ход.

63 – категорически нельзя играть в атэ «В», т.к. после захвата камней, снова работает цукэ б.«А» – тэсудзи.

64 – чрезвычайно большой ход. Кроме того, что это обратное сэнтэ стоимостью шесть-семь очков (сравните с ханэ чёрных), этот ход не даёт чёрным глаз, и атакует, так что это – огромный ход.

На магари ч.65 белым трудно выбрать ответ. Если б.«D», то ч.«E» - б.«F» - ч.«G» – невыносимо для белых. Затем белые вынуждены снова удлиниться в «H», и чёрные играют в «J» – великолепный пункт.





66 – белые возвращаются на правую сторону – правильно.

Если 66 в «А», то после боси ч.«В» у белых проблемы.

Д.20. После субэри б.1 ноби б.3 в сэнтэ, но пропадает адзи б.«а».

67 – важный пункт для глазной формы обеих сторон; не нужно его пропускать. Также, после 67 адзи б.«С» больше не существует, и белые должны защититься от разрезания: 68.

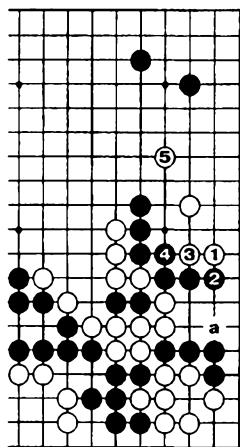
И 69 – ключевой пункт для обеих сторон (если белые первыми попадают в этот пункт – различие огромное). Кроме того, у чёрных появляется цукэ «D» – тэсудзи.

Борьба развернувшаяся с розыгрыша левого нижнего угла берёт передышку. Белые совсем не получили то на что надеялись. У чёрных лучше.

И 70 следует прежнему курсу.

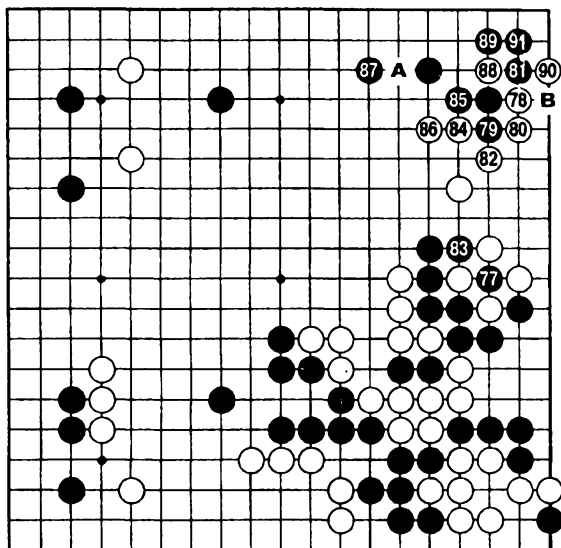
72 – инициирует ко-борьбу. Это – ко с небольшой ответственностью для белых. Даже если чёрные выиграют ко и заберут камень в «Е» – это не большой убыток.

С другой стороны, если белые выиграют ко и затем разрежут в «F», это будет тяжёлым бременем для чёрных. То есть для чёрных эта ко-борьба важна.



Д 20

Рисунок 14 (77...91)



78 – в этот пункт белые сыграли даже если бы ко-борьбы не было. Очень вовремя!

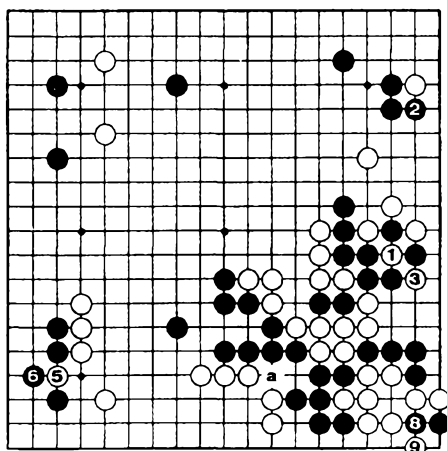
Д.21. Если белые берут ко чёрные закрывают угол – белые разрезают, но ко-угроза б.«а» не очень большая, поэтому белые не смогут выиграть ко-борьбу.

82 – белые достаточно инвестировали в правый угол, поэтому ханз **81** не могут пропустить. Чёрные забирают камень, прекращая ко-борьбу – честная сделка. Хотя белые проиграли ко, они играют **84**, **86** борясь с влиянием чёрных с очень скромным результатом.

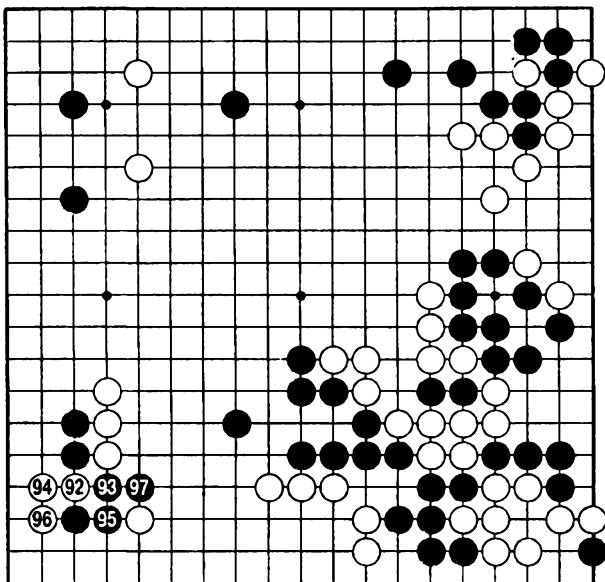
Если пропустить **87**, то б.«А».

88 – вовремя, если белые не сыграют здесь, то ханз ч.«В» – разница огромная.

Где играть белым **92** ход?



Д 21 (4, 7, 10 – ко)

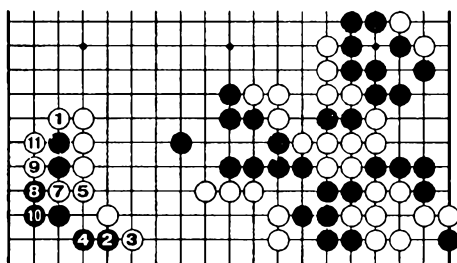


Д.22. После 5 хода чёрные могут играть тэнуки. Белые могут лишь забрать два камня в готэ.

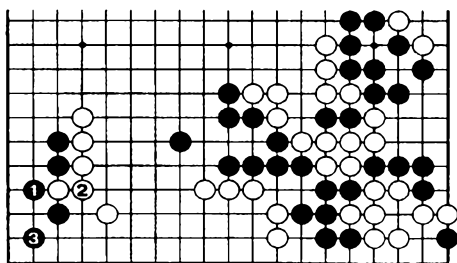
Цель 92 – вызвать жёсткую борьбу, чтобы, используя свою плотность получить наилучшие результаты.

Если 93 ответить снизу (Д.23), то белые усиливаются снаружи в сэнтэ, и это чёрным совершенно не нравится.

После соединения ч.95 белым трудно найти ответ...

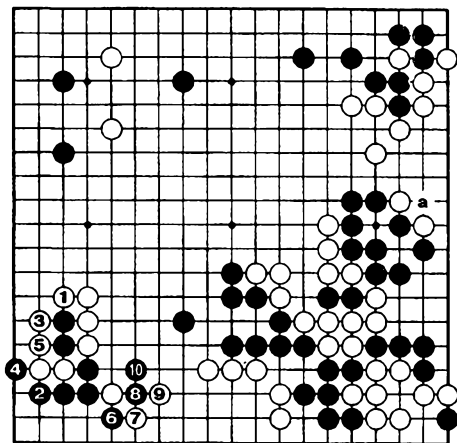


Д 22



Д 23

Д.24. Получив сэнтэ, белые могут играть в «а» – это надёжный путь.



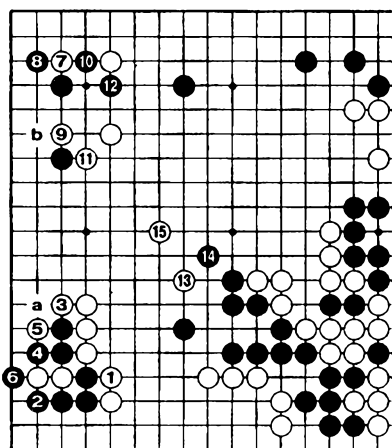
Д.24

Д.25. В этой позиции цукэ б.7 – сильный ход. Затем белые расширяют мой слева. Но они не могут надеяться получить большой мешок как представляют себе. Чёрные имеют большие сэнтэ-ходы в «а» и «б». Ясно, эта ситуация в пользу чёрных.

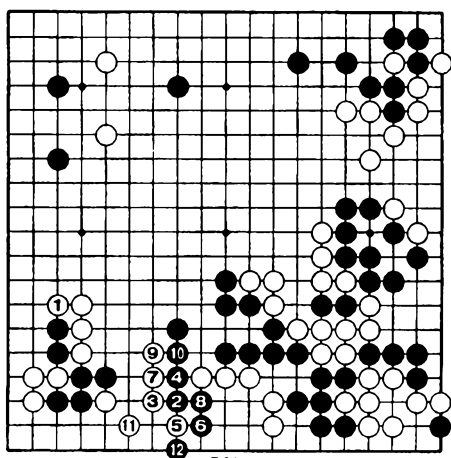
С точки зрения локальной ситуации б.96 – наиболее выгодный ход. Но, основываясь на дальнейших событиях, кажется, что этот ход нужно пересмотреть.

97 – несомненно. Где 98 ход?

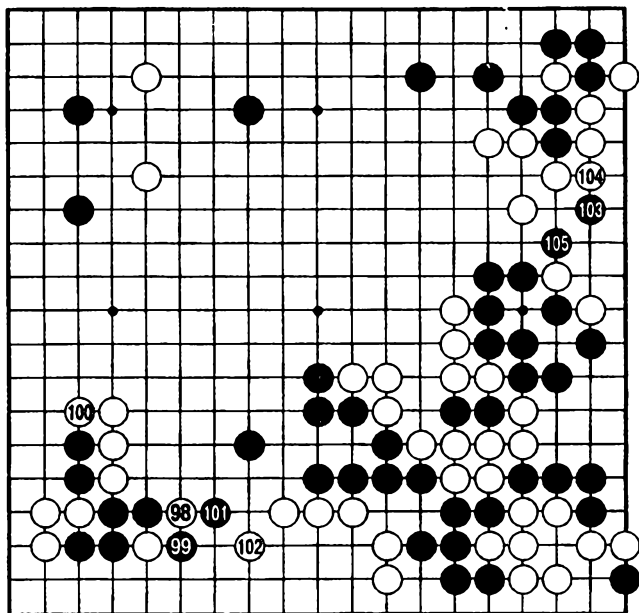
Д.26. Белым потребуется ещё один ход для захвата чёрных. Поэтому такое фурикавари выгоднее чёрным...



Д.25



Д.26



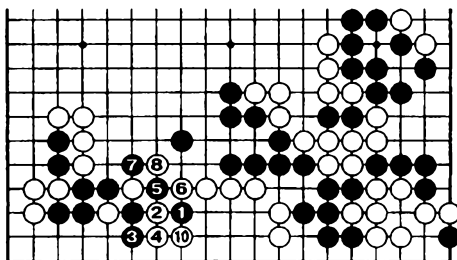
Таким образом, б.98 вызывая ч.99 затем забирая два камня – хороший ход, если ч.«А» (Д.27), то белые строятся вниз.

После косуми 102 белые снимают проблему безопасности группы, и борьба в левом нижнем углу временно затихает. Белые получили угол, но потерять сэнтэ в этой ситуации – сомнительно.

103, 105 – не только большая прибыль, но также лишает белых глазного пространства с последующей атакой.

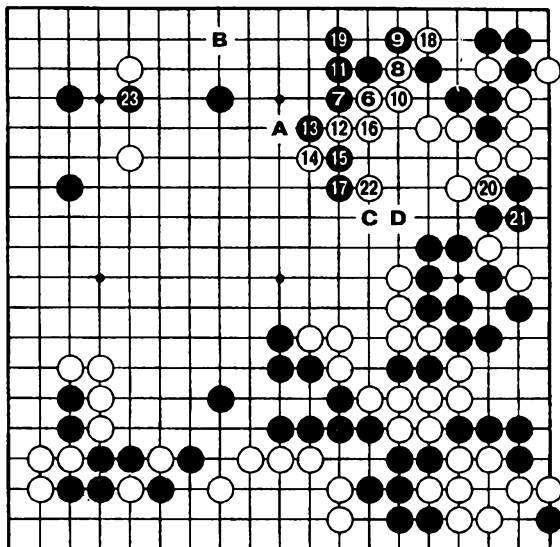
Получив возможность сыграть 103, 105 чёрные вполне удовлетворены, несмотря на небольшие потери в левом нижнем углу.

Следовательно, не было ли для белых лучше сыграть по Д.24?



Д 27 (9 – цуги)

Рисунок 17 (106...123)



106 – проигрывающий ход, т.к. чёрные закрепляют верхнюю сторону. Нужно было играть в **112**.

107 – единственный ответ.

108 – тэсудзи, очень сильно.

109 – единственный ответ; **109, 111** получают сэнтэ, но укрепляют чёрных.

112, 114 – тэсудзи, просчитанное после **106** хода. Белые ожидают ноби ч.«А», но это медленно, т.к. остаётся вторжение б.«В».

117 – сильно!

118 – умный ёсэ-ход. Чёрные должны играть **119**. Позже белые проведут сэнтэ-ёсэ против угла, с другой стороны несут некоторые убытки на верхней стороне.

122 – хороший ход. Если играть как на Д.28, то чёрные блокируют в сэнтэ, т.к. тэнуки белые играть не могут – ч.«а» убивает.

Если **123** в «А» то чёрные тоже ханэ «В» и белые не получают желаемого.

Этот острый контактный бой ярко показывает необычайные способности Сакаты 9 дан. Кажется две группы белых находятся под очень опасной атакой, но против 122 хода даже мастер Ву не смог найти продолжение атаки.

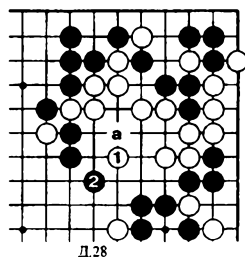
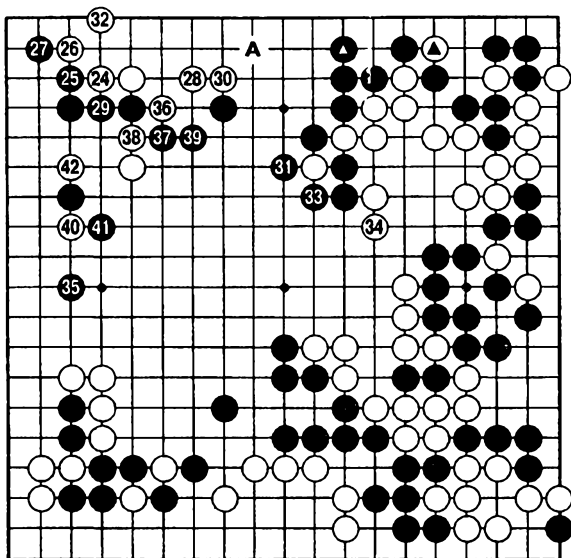


Рисунок 18 (124...142)



Д.29. В этот момент получение очков в левом верхнем углу – важнее всего.

130 – после этого хода очевидно, что обмен: ▲ - ● – минус для белых.

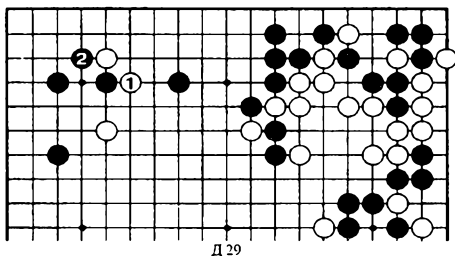
Д.30. Если белые попробуют спасти камень, то нанесут себе вред.

132 – если белые пропустят этот ход, то после взятия ч.133 у чёрных появляется цель ч.«А» с лишением белых глазного пространства.

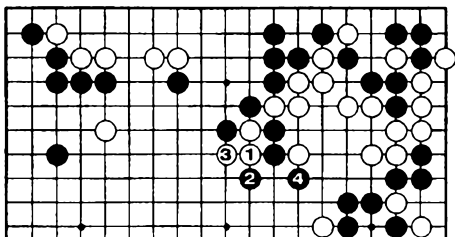
134 – наконец белые соединили верхнюю и нижнюю группы, но чёрные получают большой пункт 135. Чёрные лидируют по территории.

136, 138 – белые разрезают, надеясь получить шанс.

Цукэ 140 – тэсудзи, намеченное на 136 ходу

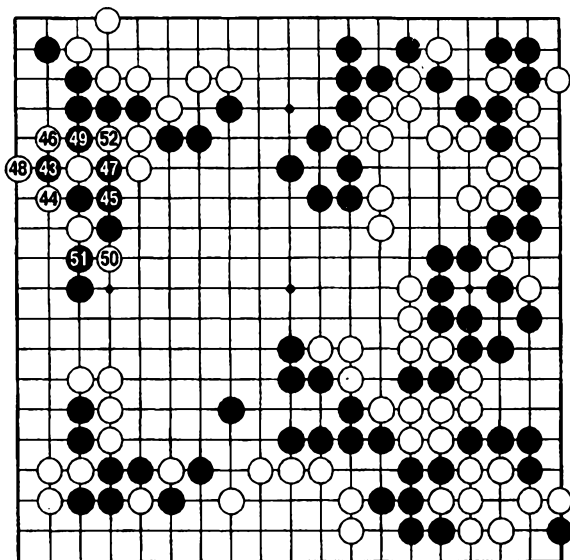


Д 29



Д 30

Рисунок 19 (143...152)

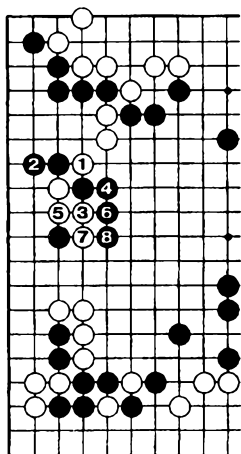


Д.31. Если вместо цукэ белые разрезают, то последующий размен не плох для чёрных.

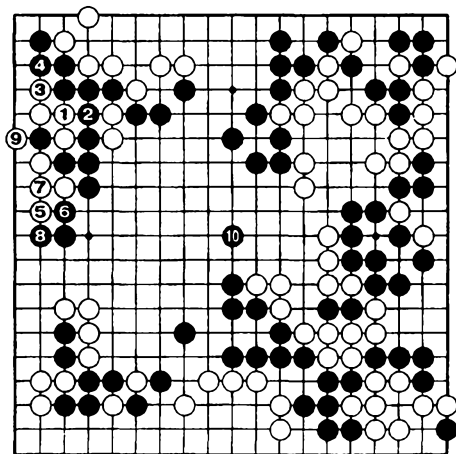
Если 143 ходом играть сагари 144, то косуми б.146 захватит угол.

Д.32. Если белые соединяются 1, то строятся в готэ, и тоби ч.10 огораживает в центре большую территорию, что не удовлетворяет белых.

Поэтому белые сразу берут камень, и на атэ 149 играют ханэ 150, иницируя ко-борьбу, пытаясь заблокировать чёрных снаружи.

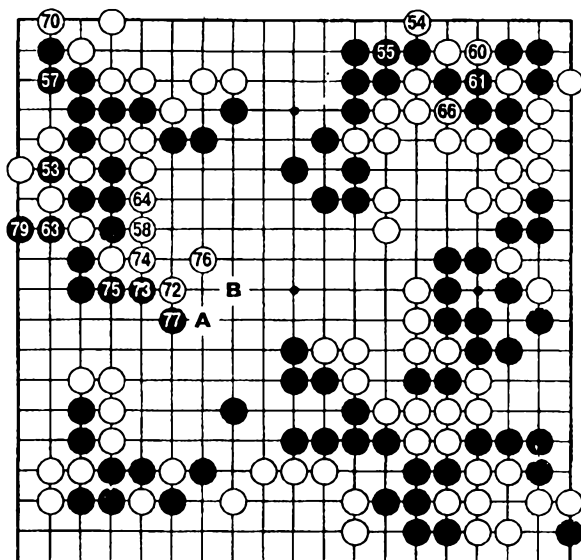


Д 31



Д 32

Рисунок 20 (153...179)



56, 59, 62,
65, 68, 78 – ко
67 – правее 61
69 – правее 63

Чёрные соединяются 157, пока есть дамэ; на соединение б.163 ситё ч.174 благоприятно для чёрных.

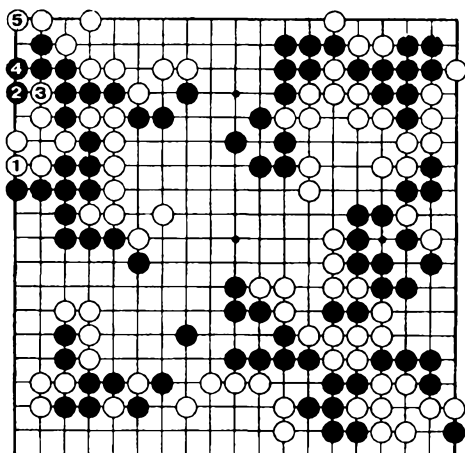
166 – белые не могут надеяться на немедленную прибыль от ко-борьбы, поэтому укрепление слабой группы – более важно.

173 – ключевой пункт атаки белых.

178 – если играть в «А», то после нодзоки ч.«В» белые в опасности.

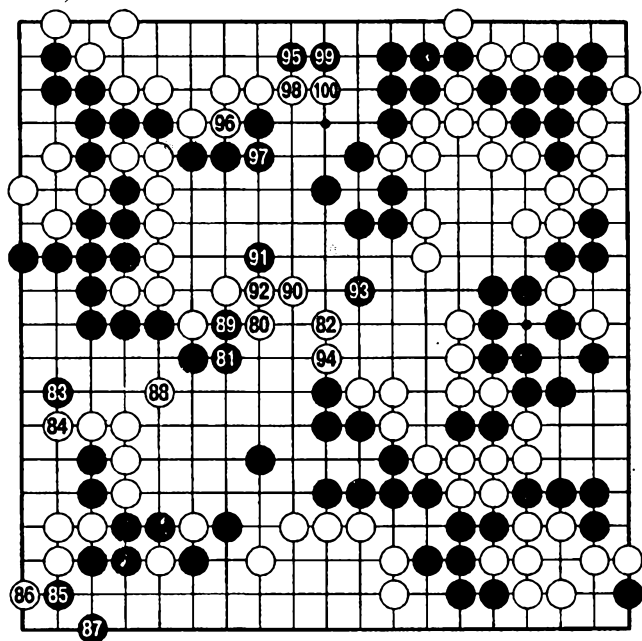
179 – тэсудзи.

Д.33. Если белые соединяются 1, то после 5 хода белым, чтобы выиграть ко-борьбу нужно сделать три хода, а чёрным – один.



Д.33

Рисунок 21 (180...200)

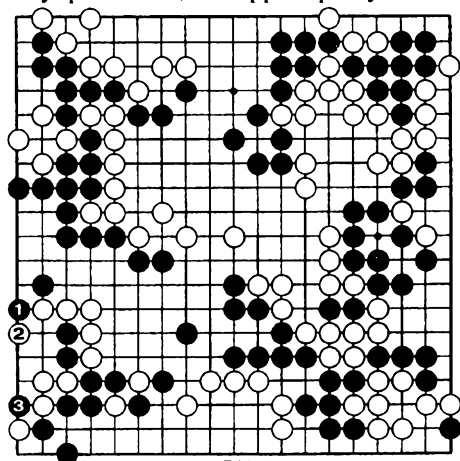


180 – форма, 181 и 182 – миган.

185, 187 – большое ёсэ.

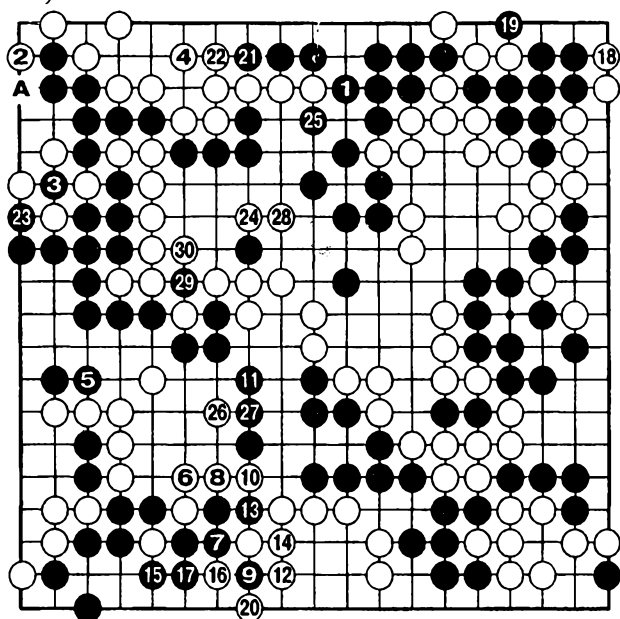
188 – если тэнуки, то (Д.34) белые отстаются без глазной формы.

200 – все три слабые группы белых укрепились, но территории у белых мало.



Д.34

Рисунок 22 (201...230)

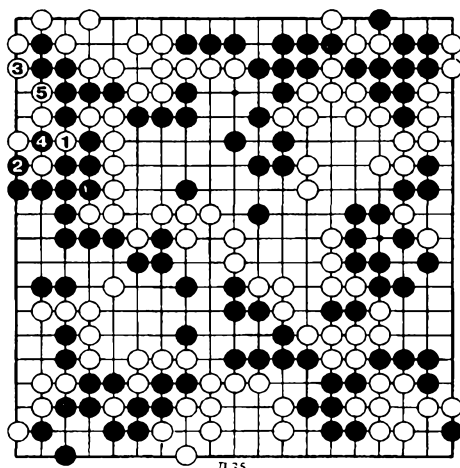


204 – если белые играют в 221, то позже у них пропадает большое ёсэ в «А».

115 – если играть в 116, то возникают проблемы после ч.115.

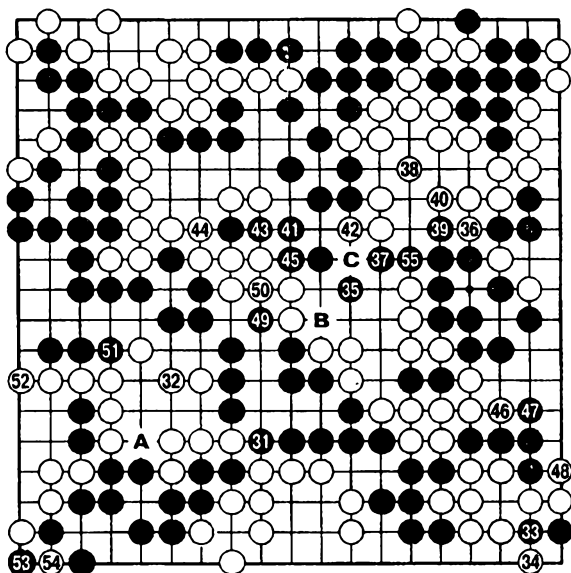
218 – более четырёх очков в сэнгэ.

223 – более семи очков. На Д.35 показана возможность спасения белых камней. :



Д.35

Рисунок 23 (231...255)



Если пропустить 232, то после ч.«А» теряются четыре камня, если же их спасти, то погибнет вся группа.

240 – теперь белые живут, даже если чёрные разрежут в «В» - б.255; на ч.«С» - б.149.

242 – единственный ход. Иначе (Д.36) белые погибают.

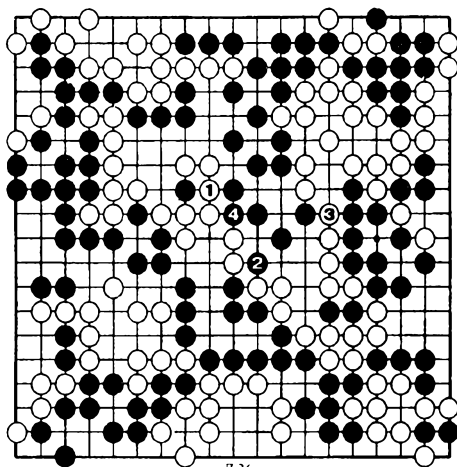
253 – и без ко-борьбы у чёрных лучше, но ко-угроз у чёрных больше.

Белые не достигли первоначальной цели, начиная борьбу в правом нижнем углу и теряли всё больше и больше...

После 255 хода белых сдались.

Чёрные – 4 часа 28 минут

Белые – 9 часов 59 минут



Д 36

Глава V

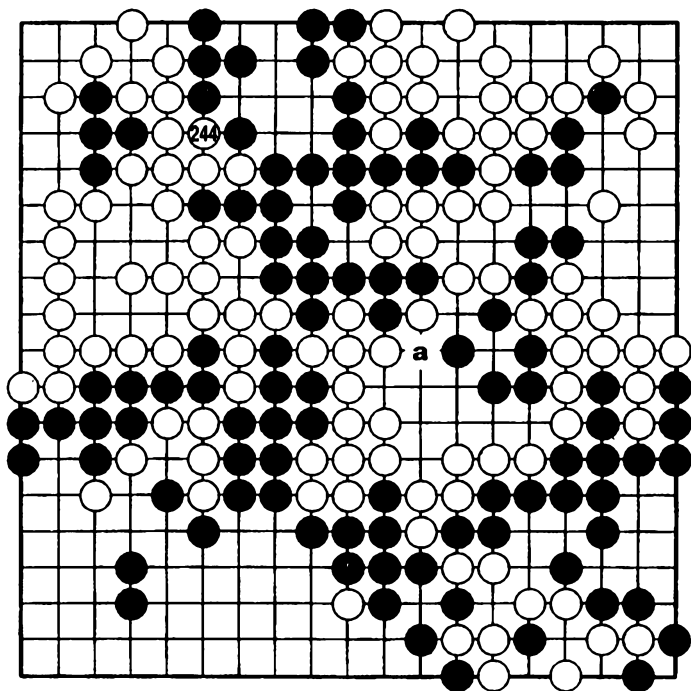
Го Сэйген – Хонимбо Сюаку (1)

Много интересных дискуссий по правилам проводится на res.games.go. Вот знаменитый исторический пример.

Такагава играл семь матчей по три игры в каждом с Го Сэйгеном с 1952 по 1961 годы. Во второй партии пятого матча (январь, 1959 года) случился спор относительно правил (японских), что стало горячей темой того времени. Эта проблема всё ещё не была решена, когда я прочитал рассказ об этом в 1987 году (новые японские правила были пересмотрены 10 апреля 1989 года и утверждены 15 мая 1989 года).

На диаграмме показано, что последним ходом был б.244. Если подсчитать территорию, то у белых 55 очков, у чёрных – 59 очков, то есть преимущество чёрных по доске 4 очка, но вычтете коми 4,5 очка, и результат партии – победа белых 0,5 очка..

Но чёрные могут разрезать в «а», и инициировать ко-борьбу. Чтобы уйти от ко-борьбы белые должны добавить камень, но тогда 0,5 очка выиграют чёрные... Го Сэйген не хотел добавлять камень.



Репортер «Майнити симбун» начал так статью: «Вторая партия Хонимбо Такагавы и Го Сэйгена в матче из трёх игр закончилась на 244 ходу в 10.10 вечера на второй день после начала (10 января). Но в этот момент возникла проблема дополнительного хода. Следовательно, если быть точным, эта партия была почти закончена».

Хонимбо думал, что Ву должен добавить камень, но Ву был уверен, что в этом нет необходимости.

Го Сэйген был готов к этой ко-борьбе, т.к. у него было больше угроз в правом нижнем углу, и предложил разыграть ко-борьбу, чтобы решить проблему. Такагава, тем не менее, считал, что Ву должен непременно добавить ход, поскольку согласно правилам Нихон Киин того времени, камень должен быть добавлен без ко-борьбы.

Ву и Такагава с улыбкой отстаивали свои точки зрения, и атмосфера рядом с гобаном была не напряжённая. Но публика ждала новостей, и судья матча Хасэгава Акира 7 дан принял окончательное решение: «Белые должны добавить камень, поэтому Такагава (чёрные) выиграл полочка».

Решение судьи было основано на правилах Нихон Киин, которые были приняты 2 октября 1949 года, в которых было жёстко установлено, что в подобных случаях белые обязаны добавить камень. Я немного изучал правила 1989 года, и мне показалось, что эта версия склоняется в пользу игры... Впрочем, я не эксперт по правилам.

Что было бы если игра проходила с учётом этого правила? Комментарии были туманные. Вы можете посмотреть эту партию в Приложении, она довольно интересная для анализа.

После этой партии в Нихон Киин пообещали, что правила будут рассмотрены и улучшены, но до тех пор Ву должен подчиниться существующим правилам, если он играл с членами Нихон Киин (Ву тогда не был членом Нихон Киин). Проблема временно была улажена, но я не уверен, что спустя четверть века, в новой версии были конкретные улучшения именно по этому вопросу.

I Решающий матч сильнейших
26-27 сентября 1957 года, Токио
Чёрные: Хонимбо Сюаку (Такагава 8 дан)
Белые: Го Сэйген 9 дан
Контроль: 10 часов каждому
Коми: 0.

В этом турнире было сыграно тридцать партий. Данная партия была двадцатой. Го Сэйген выиграл шесть партий и проиграл две, уверенно лидируя.

Согласно правилам, каждый игрок должен был сыграть 10 партий. Ву оставалось сыграть две партии против Фудзисавы 9 дан и Китани 9 дан чёрными. В течении последних лет Ву не проигрывал чёрными, так что прогноз +8-2 был вполне реален. Даже проиграв одну партию у него было бы 70% побед – высокий результат и безоговорочная победа в турнире.

Другие игроки играли против Ву на форе – две партии из трёх чёрными, поэтому с каким результатом выиграет Ву этот турнир (+8-2 или +7-3) не играло большого значения – он вновь доказал свою непобедимость.

Было разыграно общепринятое фусэки. Такагава демонстрировал простой и надёжный стиль, эффективно используя сэнтэ, и после успешного боя в середине игры захватил лидерство.

Го Сэйген пытался переломить неблагоприятную ситуацию с помощью ко-борьбы, но после продолжительного обдумывания Такагава нашёл великолепный ход, с честью выйдя из кризиса.

В ответственный момент Хонимбо Такагава сделал небрежный ход и напряжение в партии снова возросло. Запутанная ситуация на доске была почти до конца. Вдруг Такагава сделал странный ход, и ситуация стала очень плохой для него, но он выправил ситуацию с помощью ко-борьбы.

В этой партии ко-борьба была сложной и грандиозной. Надеюсь, читатель поймёт мысли игроков во время ко-борьбы и почувствует вкус ко.

Рисунок 1 (1...15)

Хасами 6.8 – когда стоит обмен: 4 - 5, хасами с этой стороны – не хорошо играть. Это было доказано «Святым Го» – IV Хонимбо Досаку в XVII веке в его теории фусэки, и с тех пор стало законом.

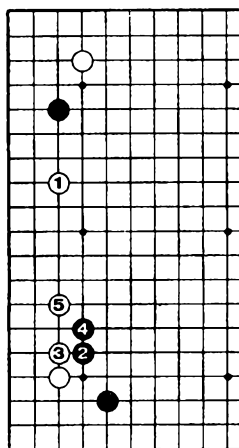
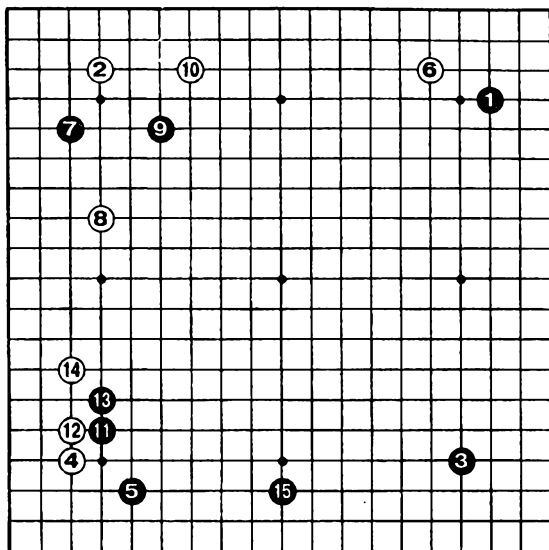
Д.1. При низком хасами камни белых стоят низко.

Д.2. То есть, прежде, чем сыграть хасами наверху, белым нужно сыграть косуми 1. Тем не менее, чёрные могут сыграть хираки, что вполне разумно.

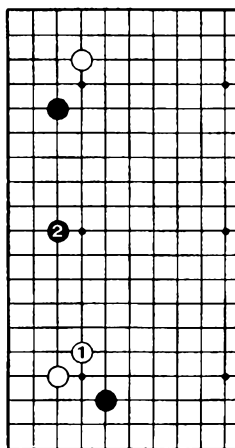
Но у меня был собственный план и я решил попытаться.

На никкен 9 белые, конечно, отвечают 10 – хороший порядок ходов. Если играть 11 перед 9, то (Д.3) белые получают хорошую позицию. С другой стороны, если белые сразу разыграют дзёсэки наверху на Д.3, то чёрные вместо  сыграют в .

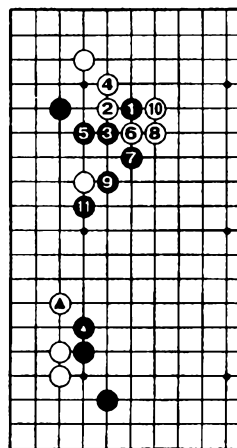
15 – красивое хираки с учётом хоси в правом нижнем углу.



Д.1

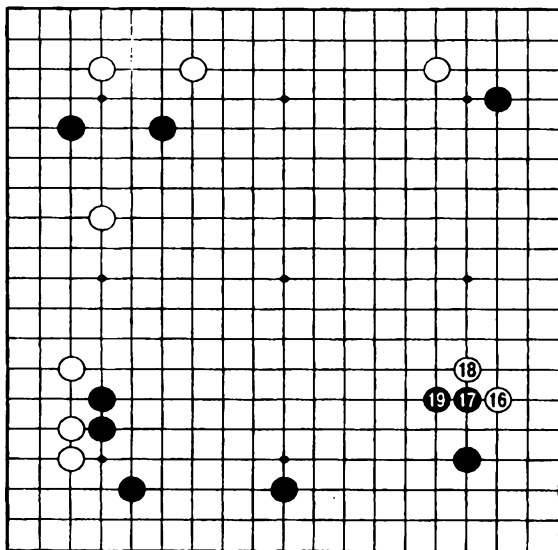


Д.2



Д.3

Рисунок 2 (16...19)

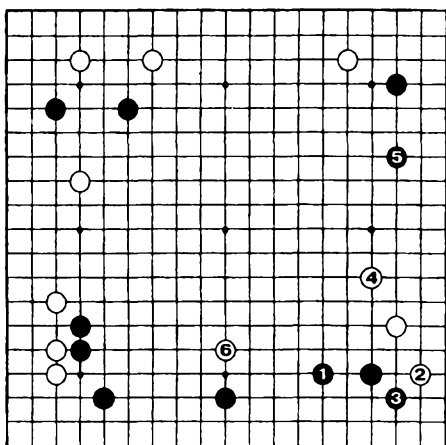


На какари б.16 чёрные играют цукэ 17 и это лучше для чёрных, чем Д.4.

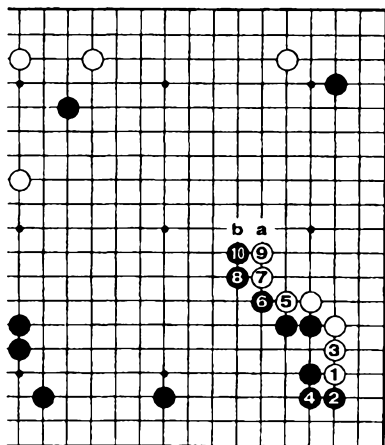
Д.4. В этом варианте чёрные получают территорию на нижней стороне, и фусэки становится простым и понятным.

Где играть б.20?

Д.5. После 10 хода белые должны удлиться в «а», но после ч.«b» мой чёрных становится очень большим.

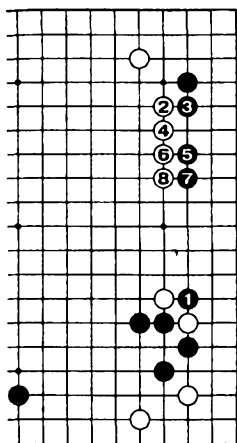


Д 4



Д 5

Рисунок 3 (20...26)



Д6

Если на б.20 чёрные блокируют «А», то после б.«В» отдадут много территории, поэтому лучше сыграть 21.

Если после кэймы 22 чёрные разрезают 1 на Д.6, фусэки белых выглядит интереснее.

23 – сильно, хороший ход. *Впервые сыгран Сакатой 9 дан.*

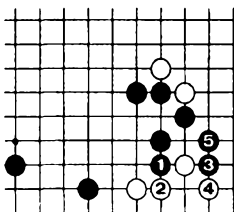
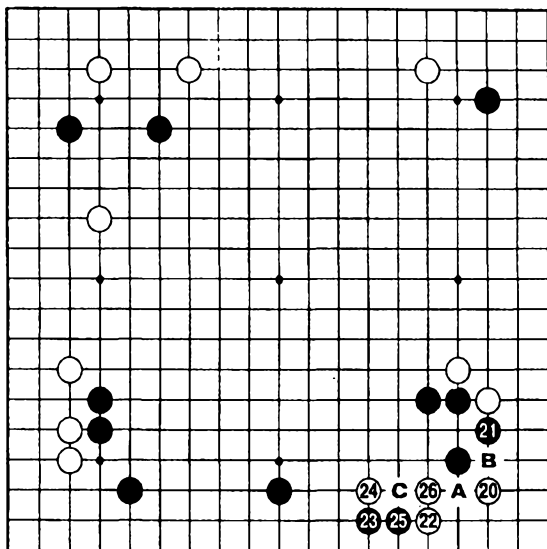
Д.7. Если белые играют тэнуки, то чёрные сокращают глазное пространство, и убежать белым очень трудно.

Д.8. Белые получают угол, но чёрные забирают камень, получая прекрасную плотность, что нехорошо для белых.

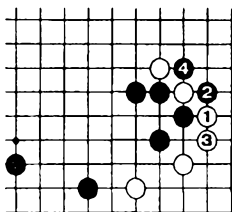
Д.9. Ноби б.1 должен быть правильным ходом, но после 6 хода белые смотрятся тяжело.

После неожиданной атаки ч.23 белые чувствуют себя неуютно. В любом случае, белым лучше всего нужно пытаться вырваться в центр.

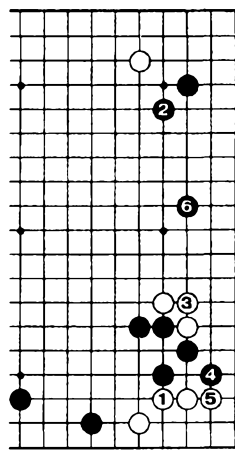
26 – нет выбора, если играть в «С», чёрные разрежут в 26.



Д7

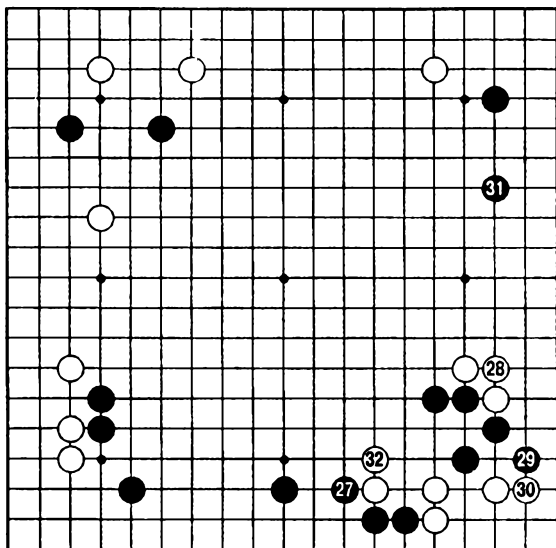


Д8



Д9

Рисунок 4 (27...32)

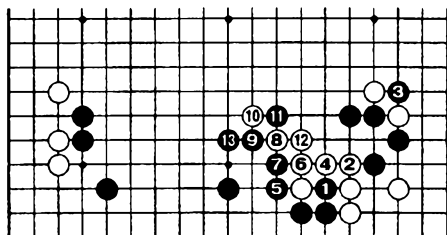


27 – надёжно, этот ход не плох, но чёрные могли сыграть и по Д.10, получая крепкую территорию. У белых же группа в углу не совсем жива, что со временем стало бы сильной головной болью. В этом варианте игра чёрных была бы легка и понятна.

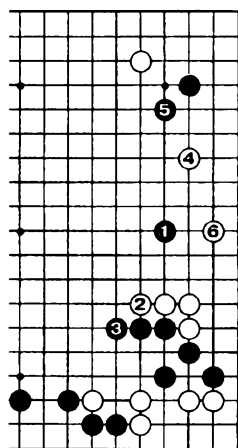
28 – тяжело, но учитывая связь с углом, белые решили так сыграть.

Д.11. Если сыграть хасами 1, то после 6 хода белые «крадут» территорию и позиция чёрных зажатая и проигранная. Таким образом ч.31 – более подходящий ход.

Ноби 32 пригодится в середине игры.

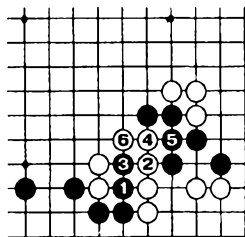


Д 10

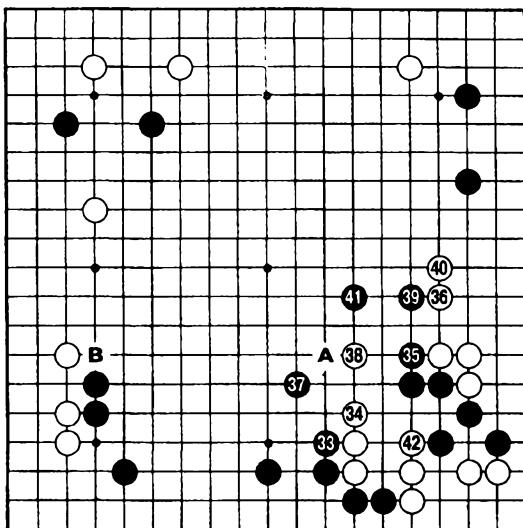


Д 11

Рисунок 5 (33...42)



Д.12



33, 35 – естественные ходы.

Д.12. Чёрным не хорошо.

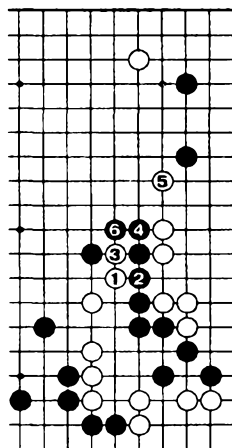
36, 38 – также единственные ходы. Выталкивая белых в центр, чёрные укрепляют мою. Игра чёрных уверенная и комфортабельная.

На цукэ **39** ноби – единственный ход.

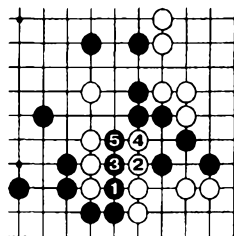
41 – тэсудзи. Нодзоки б.1 (Д.13) ничего не даёт белым.

Без «бамбукового» соединения **42** белые не могут выйти камнем **38**. Кроме того, чёрные могут пойти на фурикавари (Д.14).

Если после б.42 чёрные играют в «А», то б.«В» и мой чёрных не очень большое.

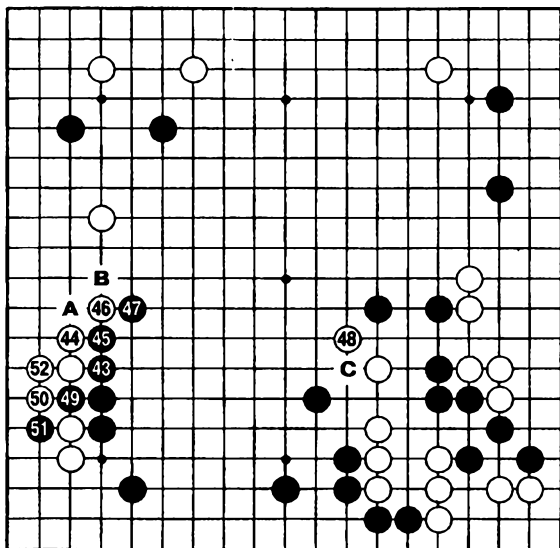


Д.13



Д.14

Рисунок 6 (43...52)

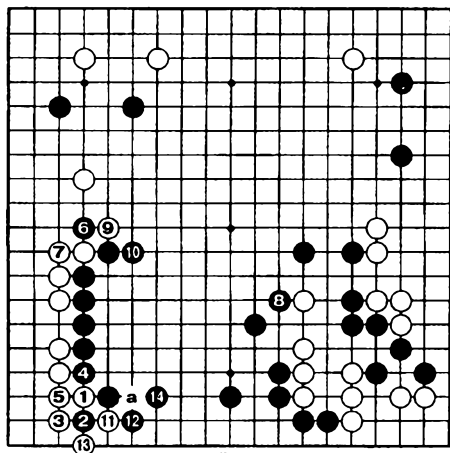


43, 45 – в сэнтэ увеличивает мойо.

46 в «А» – слабо, как и 48 в «В». Чёрные сыграют в «С», блокируя белых.

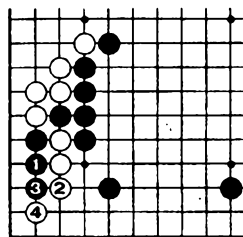
Д.15. Белые получают немного прибыли, но это не соответствует тому, что получают чёрные. Обычно б.11 играют в «а», но зона чёрных слишком крепкая, и белые не смогут свободно маневрировать.

Следовательно, белым нужно выходить 48, но после 49 хода чёрные получают большую прибыль – это неизбежно после того как белые решили выйти 48.

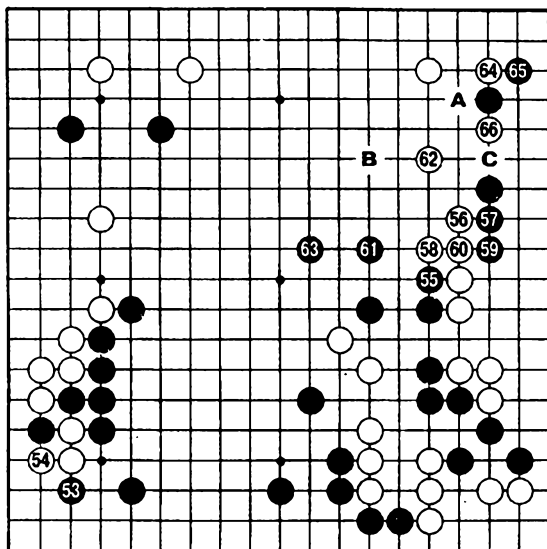


Д 15

Рисунок 7 (53...52)



Д 16



Д 17

Если 53 играть в 54, то (Д.16) чёрные захватываются.

57 – важно, чёрные ждут реакцию белых.

Д.17. На ханэ б.1 чёрные играют нодзоки 2, затем атакуют 4.

Сейчас важен центр, поэтому ханэ 58.

61 - 62 – соответствуют духу позиции.

63 – хороший пункт. Если позволить белым сыграть в этот пункт, то соперники поменяются местами в плане атаки и защиты.

Получив сэнтэ в левом нижнем углу, чёрные берут прибыль на правой стороне. Если даже белые сократят мою в центре, преимущество всё равно останется у чёрных.

В дальнейшем длинная группа чёрных из правого нижнего угла так и не попадёт под серьёзную атаку. Всё это – преимущество первого хода (вспомните, что в этом турнире не было коми).

Если 66 сыграть ханэ «А», то ч.66 увеличивая территорию. Также (после ч.66), когда чёрные сыграют в «В», угрожая разрезать верхнюю и нижнюю группы белых. Цукэ б.66 в сэнтэ – тэсудзи, расчитанное на 62 ходу.

Если затем ч.«А» то б.«С» захватывая три камня и белым становится лучше.

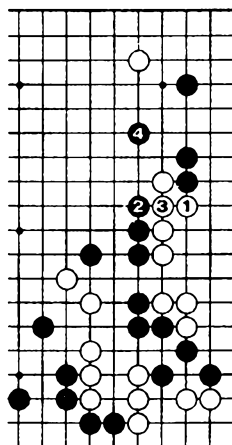
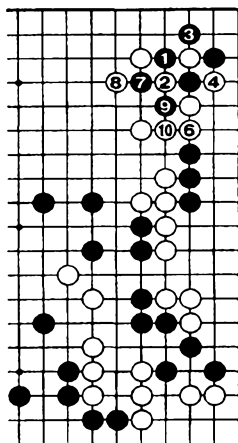
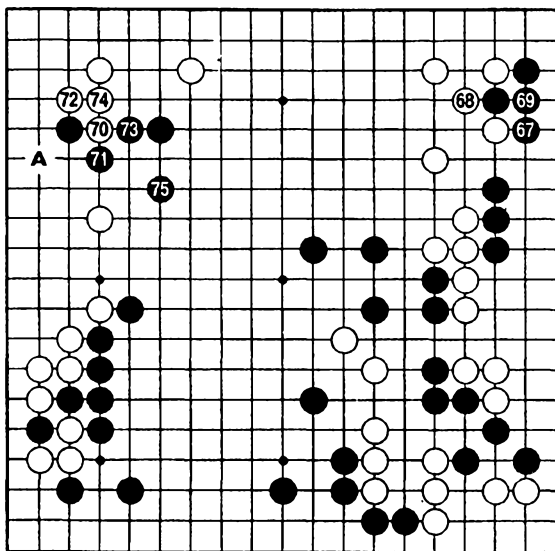


Рисунок 8 (67...75)



Д 18 (5 - цуги)

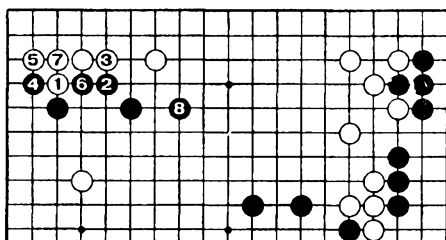


Д.18. У белых лучше.

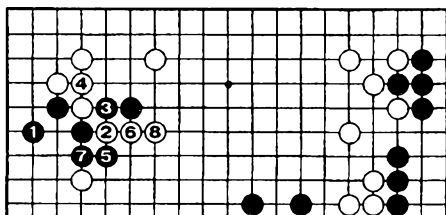
70 и далее – жёсткая атака.

Д.19. Чёрные легко выходят.

73 (или 75) хотелось сыграть в «А», однако (Д.20) белые построят мойо наверху. Поэтому ч.75.

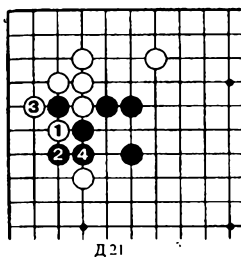


Д.19

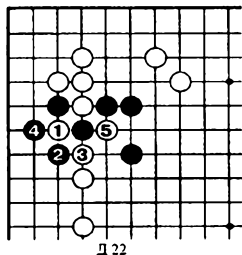


Д.20

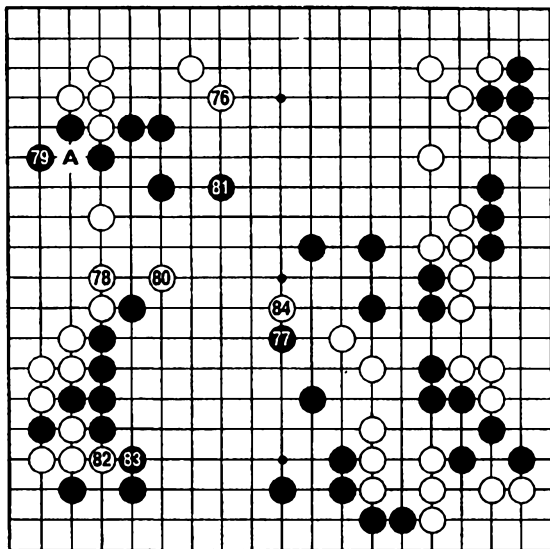
Рисунок 9 (76...84)



Д.21



Д.22



Косуми б.76 закрывают территорию конкурентноспособную с территорией чёрных внизу. Разрезание «А» также большой ход, но...

Д.21. ...у белых нет хорошей атаки на белых.

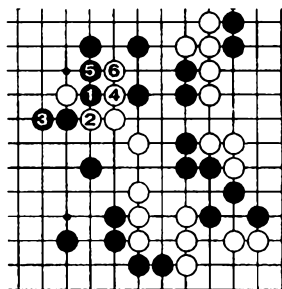
79 – этот ход не столько для глазной формы, сколько хорош сам по себе. Если чёрные не сыграют здесь, то (Д.22) разрезание б.5 – очень серьёзно.

80 – с одной стороны, атакует группу наверху, и готовит вторжение внизу.

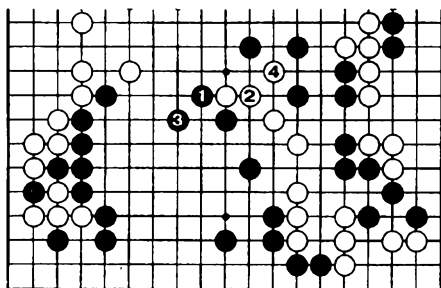
Как отвечать на б.84?

Д.23. Слабости чёрных беззащитны.

Д.24. И этот вариант не хорош для чёрных.



Д.23



Д.24

Рисунок 10 (85...90)

86 – если б.1 на Д.25, то обе стороны закрывают территорию, но у чёрных остаётся нодзоки «а», что не хорошо для белых.

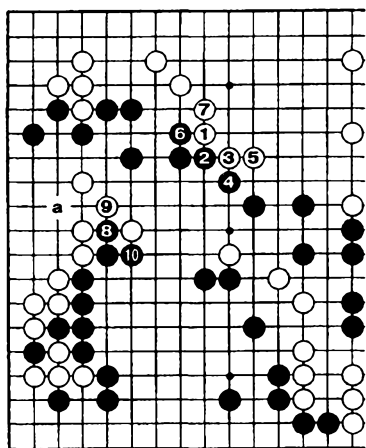
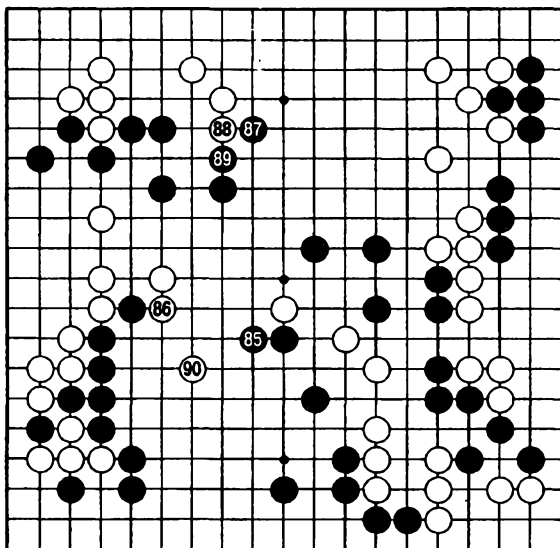
87 – чёрные уменьшают территорию белых, и ищут связь между группами.

Д.26. Если закрывать имеющуюся территорию, у белых будет меньше. Поэтому белые должны играть более жёстко: цукэ 2. Если ханэ ч.«а», то кири-тигаи б.«b» разделяет две группы чёрных. Если ч.«b», то нодзоки б.«с». Кроме того, после ч.1, если белые сыграют в «d» позже у них появится ход в «е».

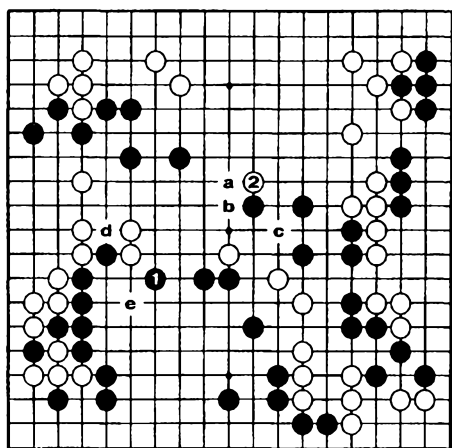
Следовательно, кэйма 90 становится предопределённым ходом.

Обе стороны решают вытоптать земли оппонента.

В игре на равных, когда одна из сторон атакует, а другая думает только о защите, выиграть трудно. Поэтому взаимная атака показывает нормальный боевой дух. В игре на форе всё, конечно, по-другому.

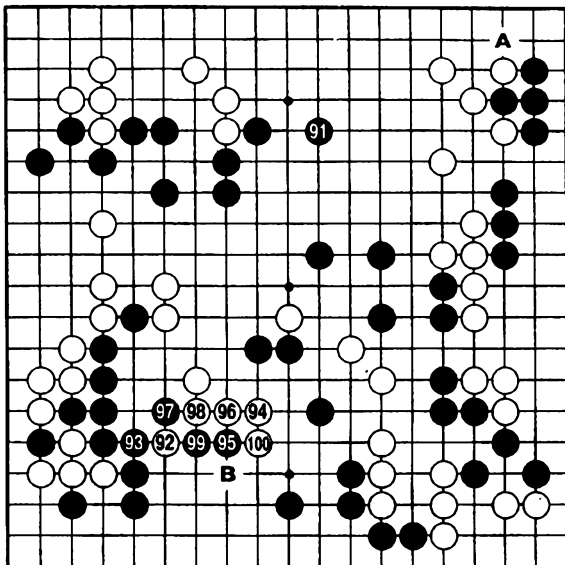


Д 25



Д 26

Рисунок 11 (91...100)



91 – хороший ход.

Д.27. Любительские ходы, профессионалы так не играют.

После 96 хода самый большой пункт на доске – в правом верхнем углу. Тем не менее, если чёрные не отвечают на б.96, то хасами-цукэ б.«В» – тэсудзи, поэтому чёрные не могут игнорировать б.96.

И 99 нельзя играть тэнуки, т.к. белые почти полностью разрушат территорию чёрных (Д.28).

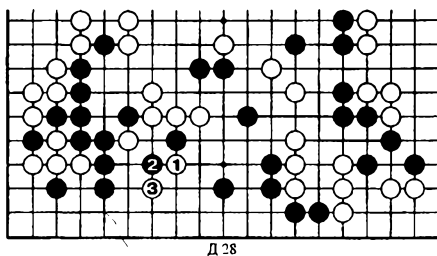
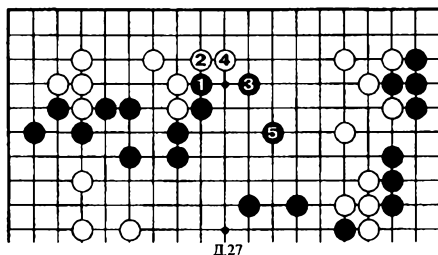
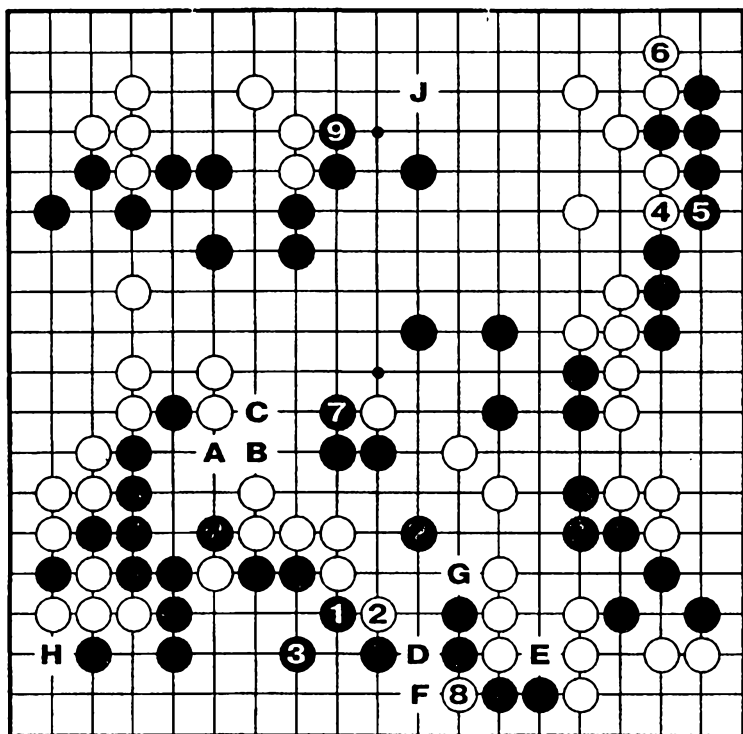


Рисунок 12 (101...109)



106 – белые успели сыграть в самый большой пункт на доске.

107 – очень плотно, в то же время угрожает разрезание: ч.«А» - б.«В» - ч.«С».

108 – тест на реакцию.

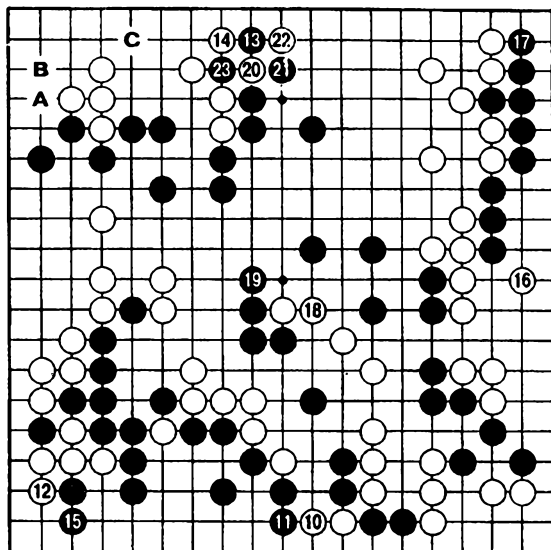
Если ч.«D», у белых появляется ёсз. Кроме того, позже б.«Е» даёт пол-глаза в сэнтэ. С этой точки зрения, **108** – сильный ход.

Или, если ч.«F» (после **108**), то б.«G» разрезая.

109 – осаз ч.«H» также большой ход, но тогда б. «J».

У чёрных лучше.

Рисунок 13 (110...123)



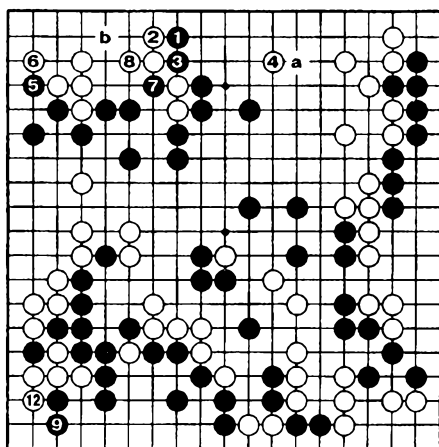
113 даёт шанс белым. Сам по себе этот ход не плох, т.к. после б.«А» - ч.«В» появляется оки ч.«С» – тэсудзи, и белые не могут играть тэнуки. Тем не менее, мир на доске резко нарушен. На **113** необходимо ответить, но у белых появляется возможность ко-борьбы: **120...122**.

119 – надёжно; в целом на доске у чёрных лучше и, если играть спокойное ёсэ, то белым негде взять территорию.

122 – если белые проиграют ко – они понесут огромные потери. Ответственность чёрных в этой ко-борьбе меньше, и они более-менее приветствуют желание белых. Но для белых выиграть ко-борьбу – единственный шанс – «Сделать или умереть!»

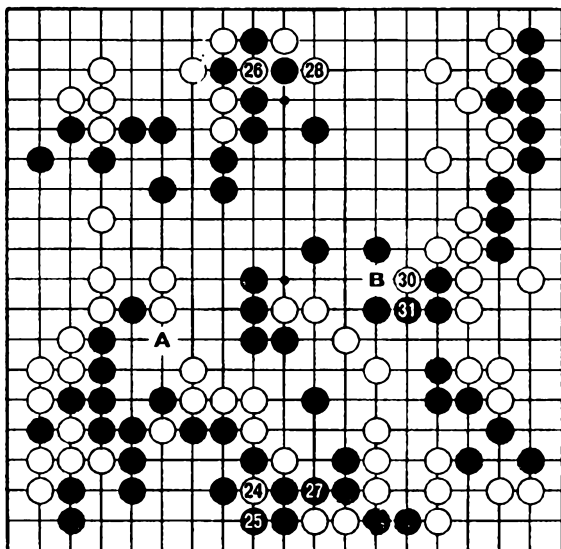
Оглядываясь назад...

Д.29. **113** ходом нужно было играть кэйма 1. Белые закрывают угол 2, и чёрные блокируют 3 – это простой и надёжный способ игры для чёрных. Если б.4 в 7, то ч.«а»; после ч.7 угрожает ч.«б», поэтому белые должны ответить 8, и чёрные успевают сыграть 9. Преимущество чёрных в этом случае безоговорочно.



Д 29

Рисунок 14 (124...132)



129, 132 – ко

127 – хорошая ко-угроза, чёрные угрожают разрезать в «А».

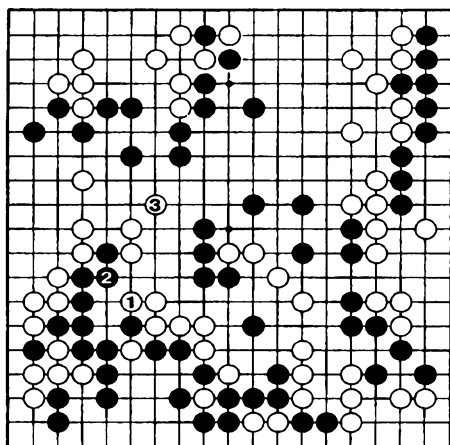
Д.30. Если белые соединяются, у чёрных появляется много новых ко-угроз, т.е. ко-борьбу белым в этом случае, не выиграть.

128 – если забрать камень, то у белых всё равно не будет хватать территории, поэтому они решаются на атэ – единственный шанс.

131 – если закрыть ко, то белые разрежут в «В» и получают больше. Чёрные не могут захватить верхний левый угол.

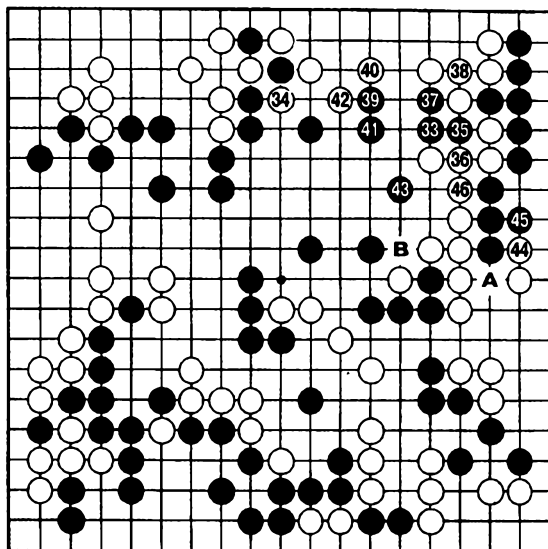
После долгого и напряжённого обдумывания, Такагава сыграл 133 – ход, который был назван «знаменитым».

Прежде чем объяснить цель ч.133 давайте посмотрим два варианта...



Д 30

Рисунок 15 (133...146)



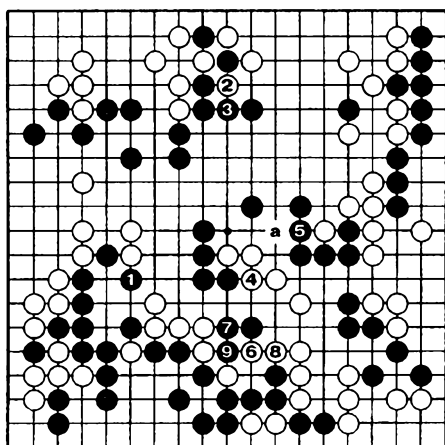
Д.31. 4 – хороший ход, угрожает б.«а». В итоге чёрные отрезают шесть камней, но белые навернуху получают больше.

Д.32. Белые живут и нодзоки б.«а» всё ещё существует, и если чёрные защищаются против б.«а», белые выигрывают ко: б.«б». Ясно, что ханэ ч.1 недостаточно для чёрных.

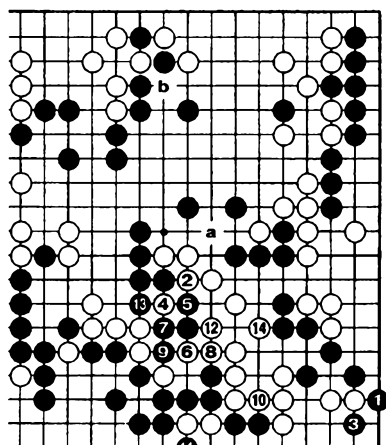
134 – нет выбора.

141 – следующие несколько ходов чёрные играют в сэнтэ.

146 – «А» и «В» – миаи, т.е. чёрные выжили, но чёрные получили территорию в центре – это эффект хода ч.133.

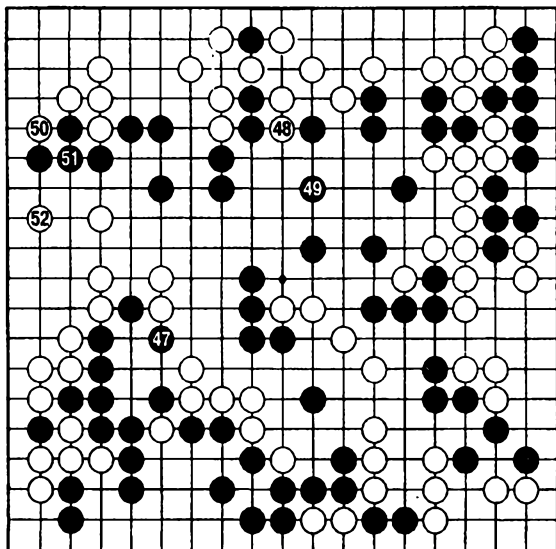


Д.31



Д.32

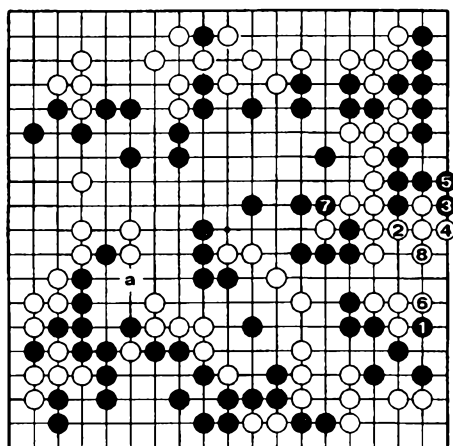
Рисунок 16 (147...152)



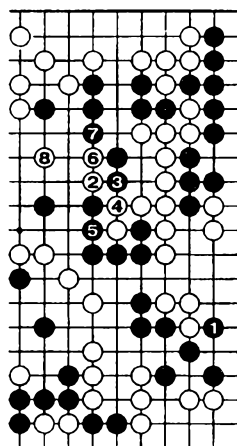
147 – чтобы нейтрализовать приобретения белых на верхнем борту, захват шести камней, конечно, право чёрных, но этот ход сделан рано, и ситуация становится снова запутанной.

Д.33. Чёрные заканчивают в сэнтэ, и играют в «а».

148 – после этого хода, если чёрные сыграют ханэ 1 на Д.34, то потеряют группу.

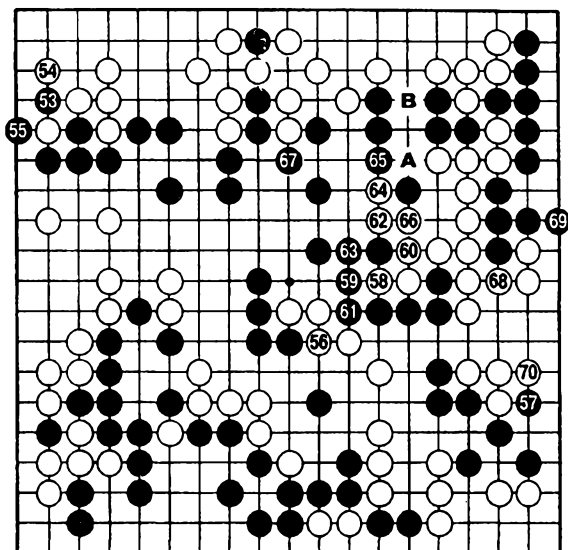


Д.33



Д.34

Рисунок 17 (153 ..170)



153 – с точки зрения территории, это – большой ход, но...

Д.35. ...у чёрных был последний шанс отыграть сэнтэ.

Д.36. Белые выживают, но получают больше территории.

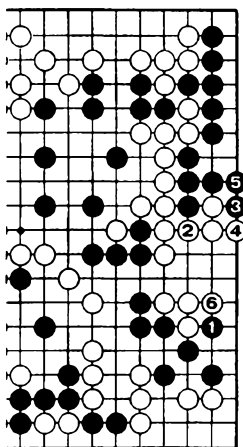
Поскольку 157 не был сыгран до этого, белые могут идти в территорию белых.

Если 165 в 166, то б.«А» - ч.165 – б.«В» – не хорошо для чёрных.

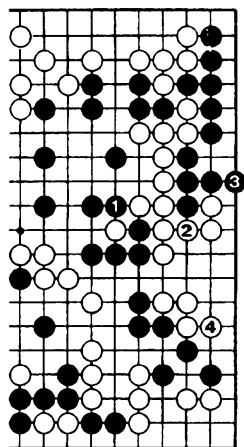
168 – белые живут.

Игра стала закрытой, но крупномасштабная битва ещё впереди! На этой стадии игры, кусочек прибыли или потери играет большую роль для определения результата партии.

170 – территория чёрных захвачена и эффект 133 ход большей частью потерян.



Д 35



Д 36

Рисунок 18 (171...190)

171 – предупреждает вариант на Д.31.

177 – проигрывающий ход. Если бы чёрные выбрали ханэ «А», или вариант на Д.37, то результат партии был бы неясен.

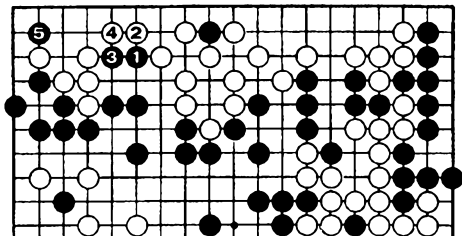
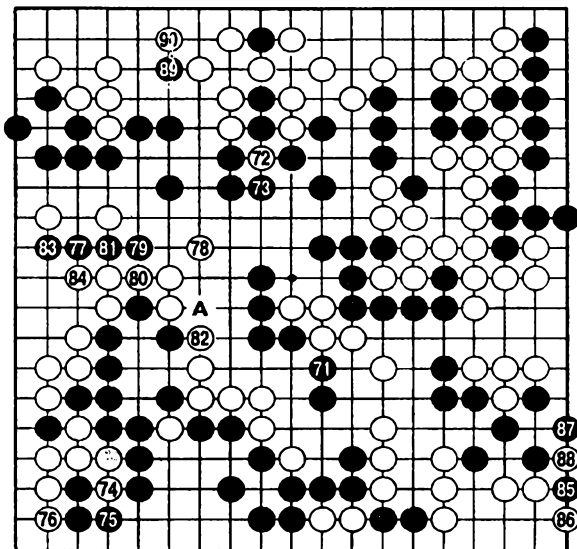
Д.38. Если бы белые соединились 1, то три чёрных камня убежали, но...

178 – большой ход. Белые нацеливаются на спасение камней после б.182. Нодзоки ч.179 теперь не работает (в отличие от Д.38), то есть 177 – дорогой подарок белым.

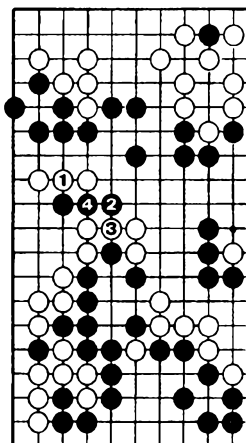
184 – убыток чёрных в этом фурикавари явно больше.

После игры, Фудзисава Хосаи 9 дан, который наблюдал игру, спросил Такагаву-сэнсэя, не просмотрел ли он б.178? Такагава ответил: «Нет, я видел б.178. Я сыграл так для фурикавари». Тем не менее, результат размена был явно плох для чёрных, и то, что он решил так сыграть – трудно понять. Во всяком случае, это не было просмотром или неверной оценкой. И комментарий Го Сэйгена, что 177 – проигрывающий ход, понятен.

Чёрные понимают, что ситуация критическая, и пытаются переломить ход игры, иницируя борьбу в правом нижнем углу.

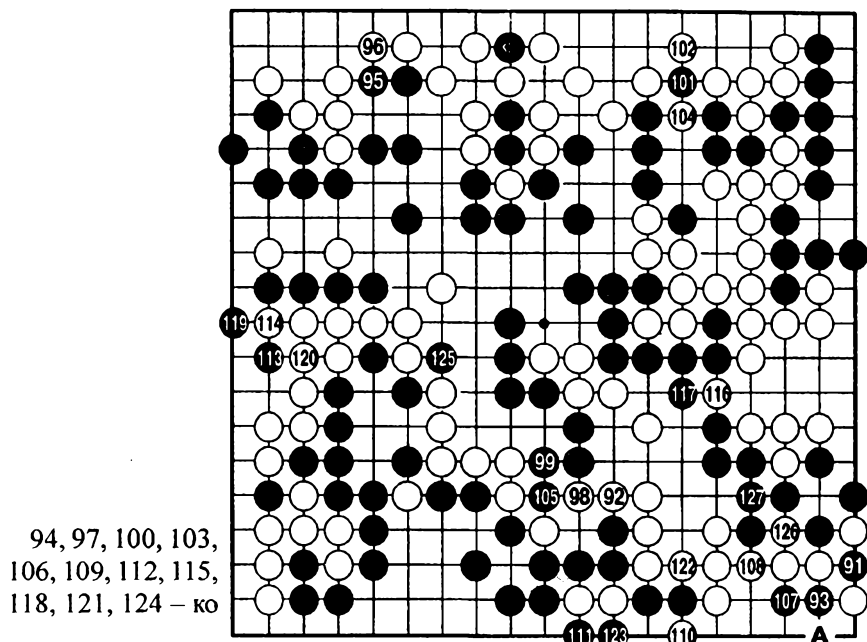


Д 37



Д 38

Рисунок 19 (191...227)



Если 192 сыграть в «А», у белых лучше, но белые полагают, что ко-борьбу можно продолжать.

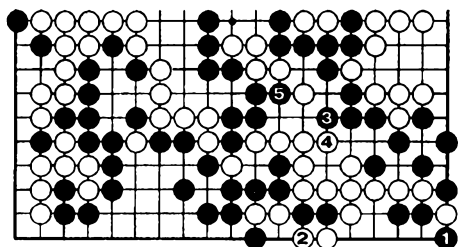
193 – последняя соломинка, и белые, конечно, это предвидели.

204 – несомненно, белые могли соединиться в 205, но поскольку 204 имеет очевидную пользу, белые выбрали этот ход.

После кири 205, кажется, у белых появились проблемы с жизнью группы, и маленькое ко превратилось в огромное. Причина того, что белые проигнорировали соединение заключается в том, что они про-считали количество ко-угроз.

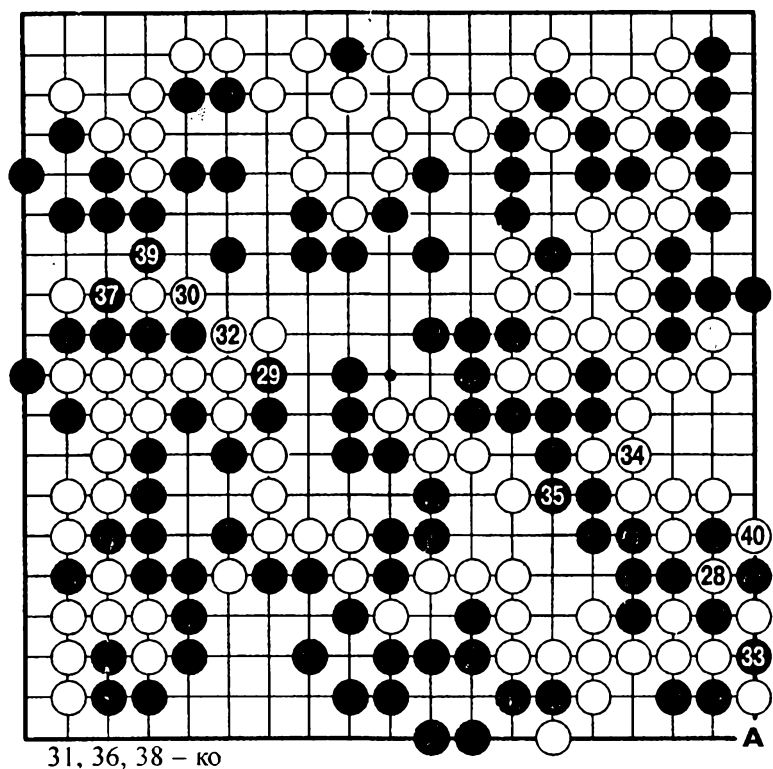
223 – если чёрные прекратят ко-борьбу (Д.39), они захватят четыре камня, но это – мало.

226 – контратака.



Д.39

Рисунок 20 (228...240)



229 – снова фурикавари.

230 – если играть в 240, то после ч.232 у чёрных образуется большая территория, это – катастрофа для белых.

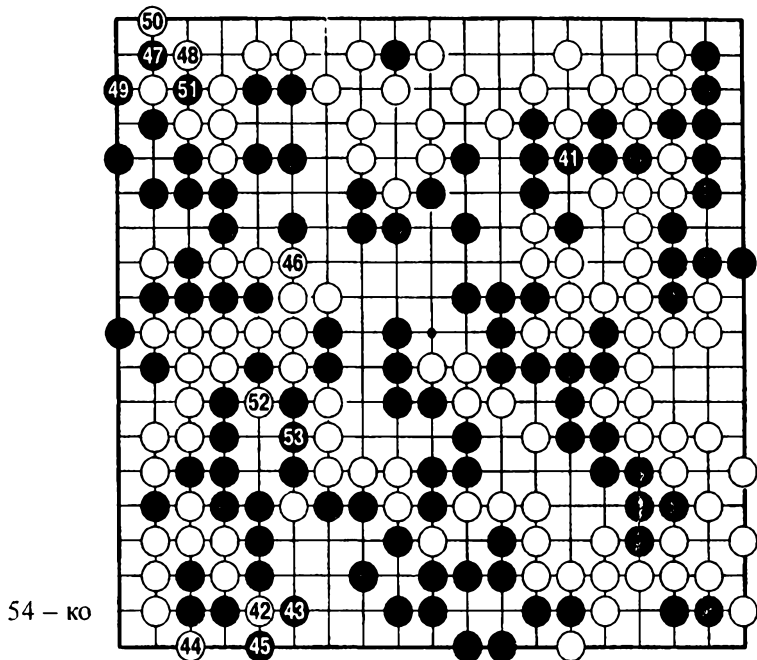
Большая группа белых всё ближе и ближе подходит к опасной черте, но белые, кажется, не видят этого, играя 230 и 232. Но, тем не менее, белые просчитали ко-угрозы и ценность всех возможных разменов, поэтому играют уверенно. Игра решена.

235 – если сыграть в «А», то сэмзай будет проигран.

240 – белые закончили ко-борьбу. Чёрные захватили шесть камней в центре, белые – прибыль на правой стороне. Результат размена почти равен.

[То есть, чёрные ничего не получили в ко-борьбе, которую они начали].

Рисунок 21 (241...254)



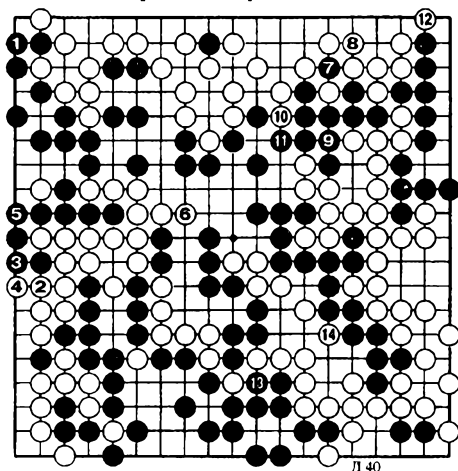
246 – около семи очков, но 247 – больше восьми очков.

После 254 хода чёрные сдались.

Д.40. Если продолжать игру, то белые выигрывали три очка.

На часах белых оставалось 8 минут из 10 часов. Это – редкость для Го Сэйгена.

Такагава Каку 9 дан получил в 1960 году. Комментарии были написаны до того, как Такагава выиграл девять раз титул Хонимбо, и ему был присвоен титул «Пожизненный Почётный Хонимбо»).



Глава VI

Го Сэйген – Хонимбо Сюаку (2)

I Решающий матч сильнейших

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Хонимбо Сюаку (Такагава 8 дан)

20-21 февраля 1957 года, Атами

Это первая партия Ву и Такагавы после матча из десяти партий 1956 года. Эта партия была сыграна в отеле Атами. Здесь же играли партии Саката Эйю 9 дан – Хасимото Утаро 9 дан. Китани Минору 9 дан и Фудзисава Хосаи 9 дан пришли посмотреть на игру. Сбор всех шестерых участников турнира – редкий случай.

В этой игре Го Сэйген проигнорировал традиционный розыгрыш на-дарэ-дзёсэки, применив революционный вариант, потрясший мир Го Японии.

Вообще говоря, изменения в дзёсэки были сделаны по двум причинам: во-первых, в сложившейся позиции, Ву не нашёл удовлетворительным ни один из известных вариантов. Во-вторых, вопреки общепринятым вариантам он разработал новый ход, и применил его, пользуясь удобным случаем.

В первом случае, новый ход сделан специально под ситуацию, т.е. применение его ограничено. Но ход Го Сэйгена коренным образом изменил розыгрыш популярной «большой лавины», сделав революцию в дзёсэки.

Это дзёсэки, чрезвычайно ценное для анализа, подробно будет рассмотрено ниже.

Рисунок 1 (1...13)

На заре эры Нового фусэки Китани и я изучали санрэнсэй и часто играли хоси. С недавних пор Такагава также играет такое фусэки.

5 – симари в «А» также хороший ход.

6 – также можно играть низкое какари 7. Белые сыграли хоси на нижней стороне, поэтому пытаются получить высокую позицию на верхней. Такое фусэки обычно получается, когда цвет камней изменён.

7 – чёрные предполагали, что белые выберут надарэ-дзёсэки.

Д.1. Учитывая симари в правом верхнем углу, это дзёсэки не удовлетворительно для белых.

Ханэ ч.«В» в ответ на б.10 – неподходящее дзёсэки.

Д.2. Ситё в пользу белых, поэтому они могут играть 6.

Д.3. Если чёрные выбирают «малую лавину», у них появляются два «плавающих» камня в центре, которым трудно устроиться. С недавних пор это дзёсэки не часто играют.

12 – большой пункт на доске. Построить санрэнсэй на нижней стороне в «С» – также красивая и прочная форма, но б.12 мешает развитию кэйма-симари в правом верхнем углу.

13 – в прошлом обычно играли неторопливое вари-ути «D», разделяя сторону, какари 13 стремится разыграть локальное место быстрее, что соответствует стилю современного фусэки.

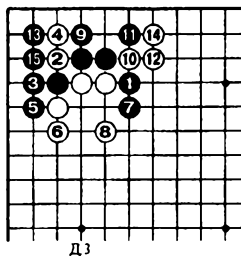
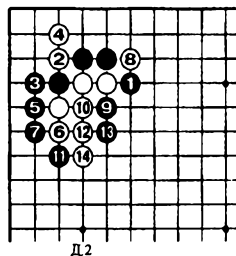
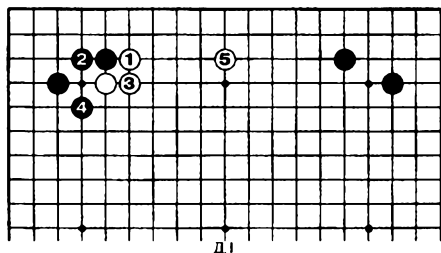
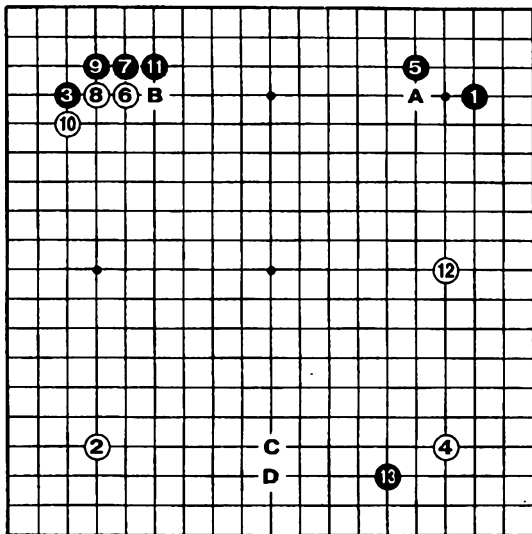
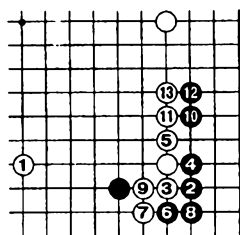
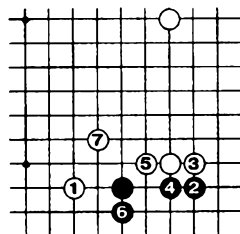


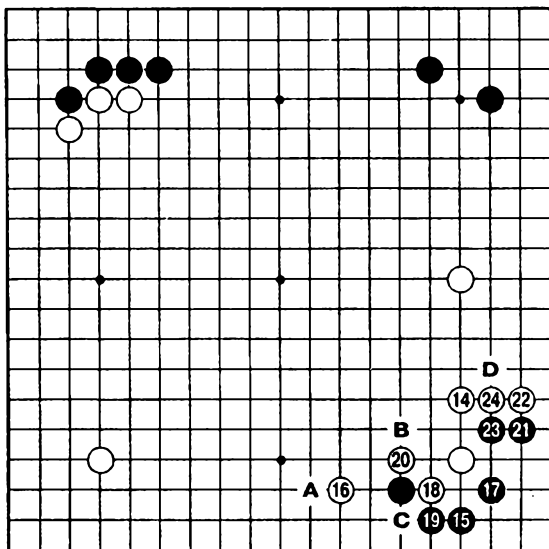
Рисунок 2 (14...24)



Д4



Д5



Д.4. Дзёсэки, но это была бы другая игра.

Д.5. Другая форма, которая может быть использована.

Короче говоря, б.14 определяет рисунок игры. Такагава выбирает простой и неторопливый путь: тоби-укэ 14.

Немедленно субэри 15 с недавних пор играют часто. Если б.17, то ч.«А».

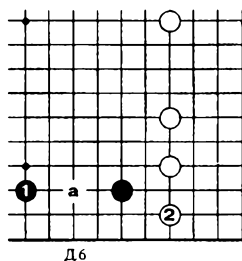
Д.6. Если чёрные сыграют хираки 1, то после б.2 чёрным нужно защититься от вторжения б.«а».

В этой партии белые сделали ставку на большое мойо в центре, поэтому хасами 16 – соответствующий ход.

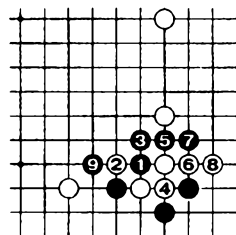
17 – если играть тоби «В», то после б.17 чёрные попадают под атаку, что не хорошо.

Д.7. Дзёсэки, но в этой партии ситё не благоприятно для чёрных.

22 – нет выбора. Если белые разрезают «С», то кэйма ч.«D», что лучше для чёрных [интересное примечание: в китайской терминологии, иероглифы «кэйма» и «полёт» одинаковы].



Д6



Д7

Рисунок 3 (25...32)

25 – если соединиться в **27**, белые получают шанс, чтобы сыграть в **25**, и белым легко.

Т.к. чёрные сыграли кэйма **21**, то **25** ход не нужно делать в **27**. **21** и **25** – взаимосвязанные ходы.

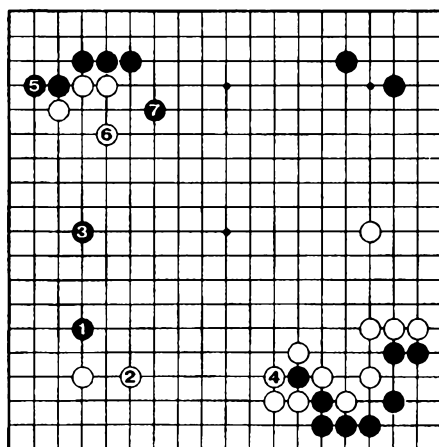
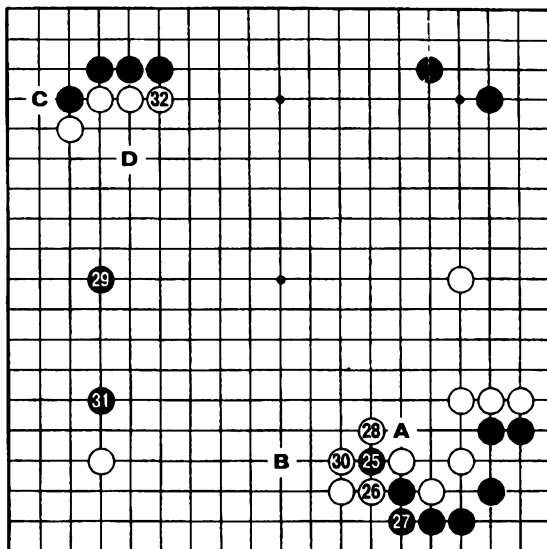
28 – берёт камень в ситё, но белым потребуется ещё один ход для взятия камня чёрных, таким образом, чёрные получают возможность сделать ход в другом месте.

Захватывая камень, белые получают хорошую плотность, но разница между тем, что чёрные сыграли **25** до **27**, а не наоборот (см. комментарии к **25** ходу) – вполне ощутима.

Если белые не хотят тратить дополнительный ход для захвата камня, то можно рассмотреть ноби «А». Чёрные, конечно, не должны активизировать камень сейчас же, но после того, как у чёрных появится камень в районе «В» белые всё равно должны потратить ход на захват разрезающего камня.

29 – сагари «С» также хороший ход, но **29** не только ситё-атари, но и большой пункт фусэки.

Д.8. Если на какари ч.1 ответят тоби **2**, то кэйма ч.7 атакует белых – идеальная картина для чёрных. Но белые не будут играть **2**...



Д8

Д.9. ...а сыграют 2, сочетая хи-раки и хасами. В результате белые получают глубокое мойо и большое преимущество в будущей борьбе.

30 – естественно.

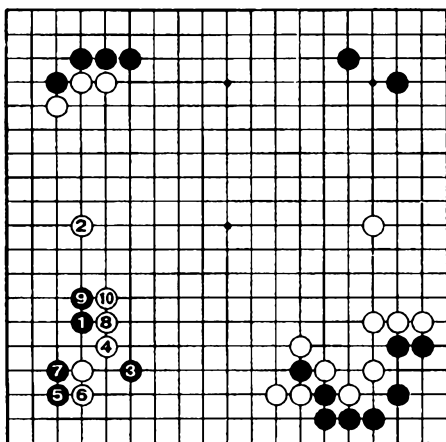
31 – если сыграть в «С» и белые ответят в «D», то этот обмен упростит ситуацию, что лучше для чёрных, однако белые не ответят в «D»...

Д.10. В ответ на сагари ч.1, белые сыграют цумэ 2, и на атаку ч.3, сформируют огромное мойо: кэйма б.4, что в сочетании с пон-нуки справа максимально энергично.

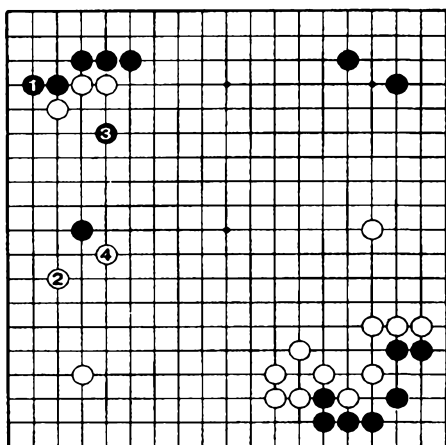
32 – если сыграть в «D», то ч.«С» с идеальным рисунком для чёрных.

Вернёмся к игре. Учитывая камни 29 и 31, ход б.32 – считается очень сильным. Белые потратили два хода на захват камня справа внизу, и теперь пытаются использовать получившуюся плотность, что, несомненно, было ожидаемо.

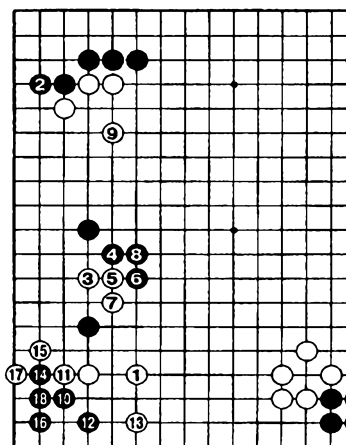
Д.11. Белые выбирают ути-коми 3, но, после защиты б.9, чёрные вторгаются в угол: 10. Этот путь бессмысленен для белых.



Д9

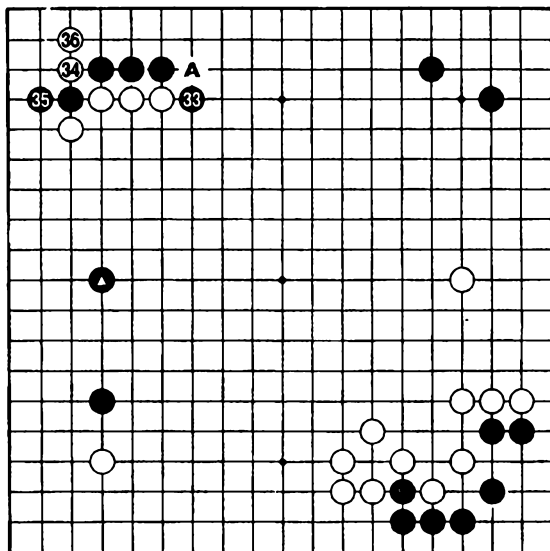


Д 10



Д 11

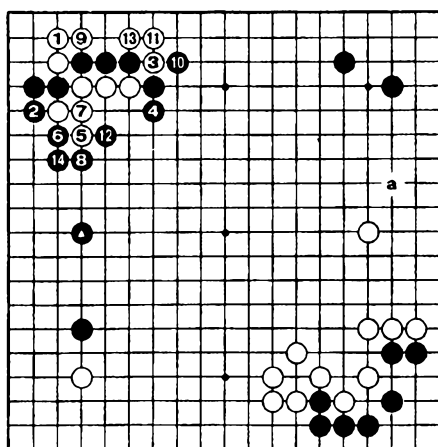
Рисунок 4 (33...36)



33 – абсолютно не нужно играть в «А». Форма после ханэ ч.33 называется «надарэ-дзёсэки», или «большая лавина».

34, 36 – необходимый порядок ходов.

Д.12. Дзёсэки, но в этой партии позиция камня **▲** не очень хороша – тяжеловата. Этот камень лучше смотрелся бы в «а».



Д.12

Рисунок 5 (37)

37 – в этой позиции традиционный вариант не выглядит лучшим, поэтому я сыграл магари внутрь. Этот ход я изучил заранее. Даже без камня [▲ на Д.12] – это мощный ход.

Надарэ-дзёсэки использовалось двадцать лет [до 1957 года]. Почему же профессиональные игроки всё это время не играли магари внутрь? Думаю, что получавшаяся форма выглядела не очень хорошей, поэтому и игнорировалась, становясь «слепой точкой».

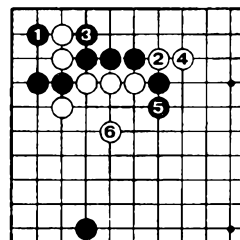
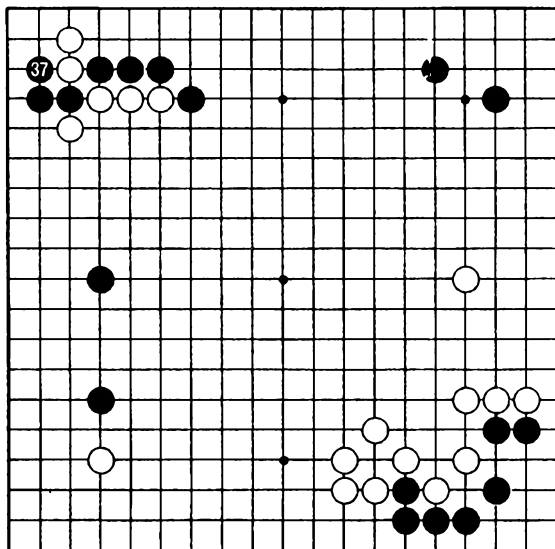
Посмотрите четыре варианта «большой лавины».

Д.13. В первые годы применения этого дзёсэки, тоби-цукэ ч.1 считался основным ходом.

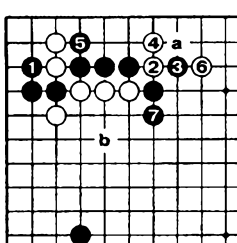
Д.14. Одна из причин гордости за магари ч.1 заключается в том, что на кири б.2 чёрные могут играть атэ 3, а после 7 хода у чёрных миаи: «а» и «б».

Д.15. После обмена: 2 - 3 и последующего разрезания б.4 чёрные выигрывают сэмзай в углу, то есть не отдают отмеченные камни. В этом – несомненное преимущество магари ч.1.

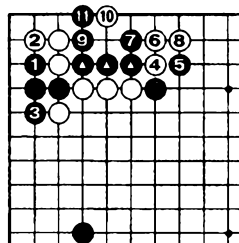
Д.16. В традиционном розыгрыше без обмена: ч.«а» - б.«б», белые выигрывают сэмзай.



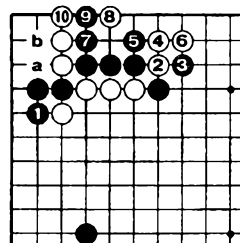
Д.13



Д.14

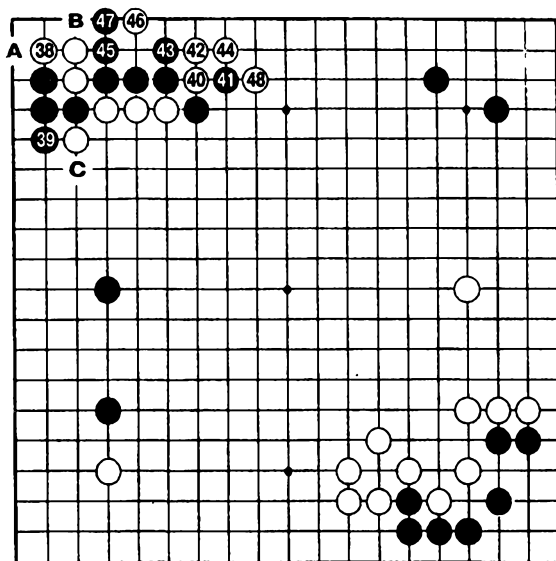


Д.15



Д.16

Рисунок 6 (38...48)



На первый взгляд, ничего необычного в 37 ходе нет, но стратегия, которую он подразумевает, фундаментально отличается от старого дзёсэки в котором чёрные жертвует три камня.

Через два дня Саката Эйю 9 дан удивил этим ходом Симамуру 8 дан в блиц-турнире NHK.

Хасэгава 8 дан опубликовал статью в журнале «Иго» (1957, №5) «Моё изучение записей», в которой он исследовал варианты.

Маэда Нобуаки 9 дан тщательно рассмотрел варианты надарэ-дзёсэки в статье «Изменения в дзёсэки», в которой обратил особое внимание на новый ход Го Сэйгена.

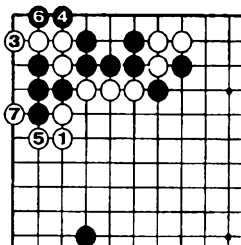
Будет ли надарэ-дзёсэки в будущем широко применяться в партиях? Если «большую лавину» прекратят играть, это значит, что магари ч.37 даёт большое преимущество чёрным, то есть весь вариант не может считаться дзёсэки [равным розыгрышем].

45 – забирает три камня; если б.«А», то ч.«В» и чёрные выигрывают сэмзай.

46 – играть сразу ханэ 48 определённо лучше.

После обмена: 46 - 47 б.«С» больше не сэнтэ (см. Д.17).

48 – обязательно. Если белые сыграют в «С», то после ч.48 у белых не хорошо.



Д 17

Рисунок 7 (49...52)

Ноби ч.49 оказывает большее давление на камни ▲, чем соединение «а».

В некоторых последующих партиях чёрные соединялись в «А», но, вероятно из-за слабых результатов, от этого хода отказались.

50 – в центр трёх камней – единственный ход. Если 50 сыграть в «В», то цукэ ч.50 сжимает белых.

51 – можно рассмотреть блокировку ч.«С», белые должны ответить в 51 и выжить на месте. Но, построив стенку, чёрные не смогут использовать её эффективно, поскольку белые уже имеют асуми внизу справа.

52 – единственный ход. Если вместо него сыграть тоби «D», то ч.«E» заберёт три белых камня. Если б.«В» (вместо 52), то после ч.«С» у белых проблемы.

Куда играть чёрным 53 ходом?

Д.18. Тоби ч.1 для локальной позиции – подходящий ход, но в сложившейся ситуации, следующий ход чёрных должен нести более глубокий смысл.

Белые не могут ответить на ч.1 хираки «а» из-за ч.«b», они должны выходить 2 или «b».

Далее вероятен обмен: 3 - 4, но т.к. белые уже имеют камень ▲ на правой стороне эффект камней ч.1, 3 не значителен. И весь вариант не удовлетворительный для чёрных.

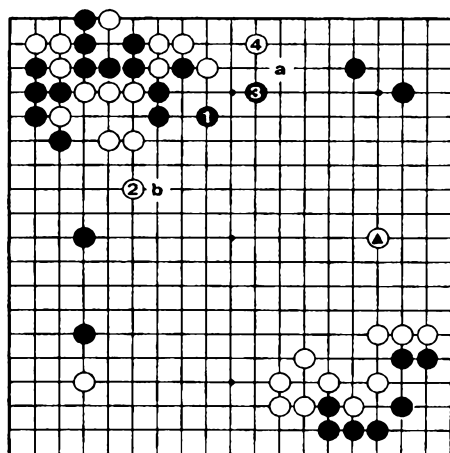
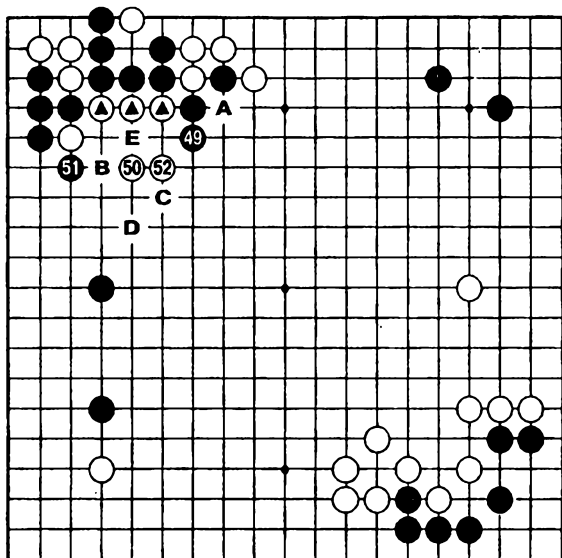


Рисунок 8 (53...58)

Чёрные выбрали огэй-ма 53. Идея заключается в жертве трёх камней ▲ (при необходимости) и уменьшении влияния белых внизу.

Д.19. Играть кэйма 1 белым опасно.

Обмен: 54 - 55 болезнен для белых, но разрезание на Д.19 ещё хуже.

Д.20. Возможный вариант, но чёрные должны принять во внимание, что мойо белых внизу укрепляется.

Чёрные решили пожертвовать три камня и получить территорию справа.

57 – потеря трёх камней и укрепление противника в локальной позиции неблагоприятно, но чёрные за это упрощают ситуацию на всей доске.

Кэйма б.58 забирает три камня, и сэнтэ переходит к чёрным, которое, я думал потратить на большой пункт внизу. Чёрные удовлетворены. Куда они должны сыграть?

Д.21. В этом варианте белые формируют широкое мойо. Это приведёт к сложной игре.

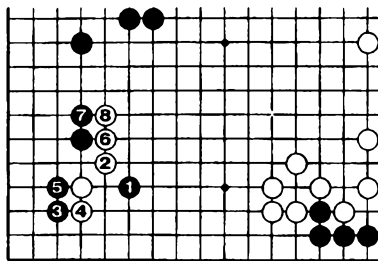
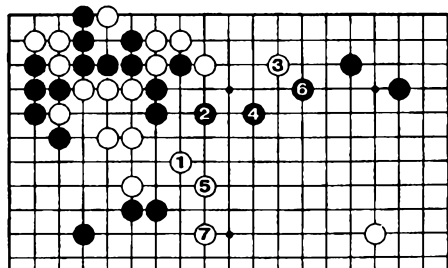
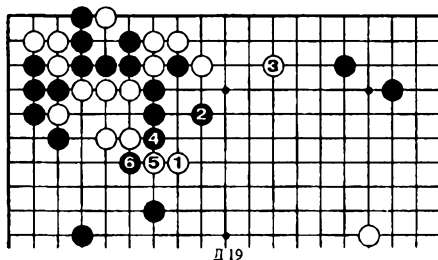
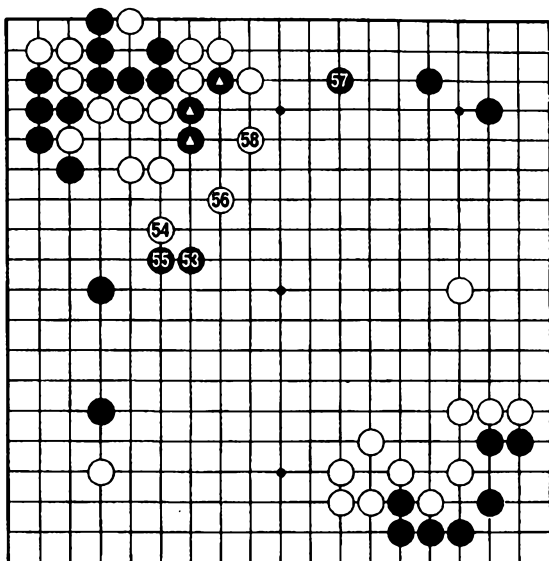
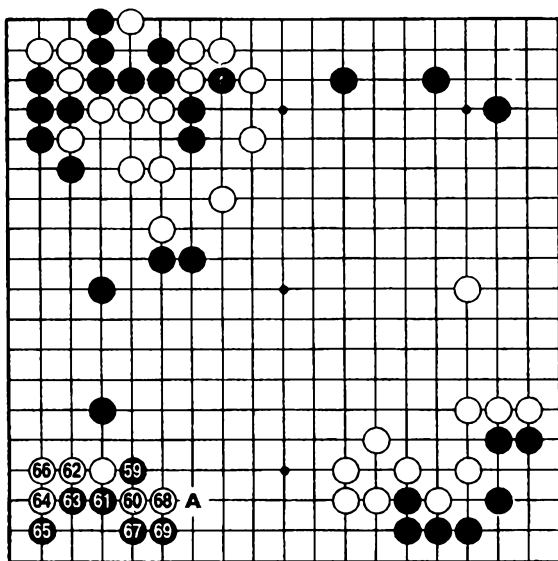


Рисунок 9 (59...69)



Чёрные начинают гасить мойо с цукэ 59.

Д.22. Если белые сыграют сагари 1, то чёрные в итоге получают идеальный результат – противник прижат к стороне, а энергия белой плотности справа потеряна. Поэтому белые выбрали ханэ 60.

61 – если ноби 1 на Д.23, то чёрные получают разрезаемую форму.

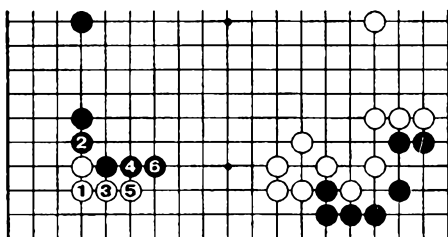
Д.24. Потеря угла – не лучший вариант для белых.

63 – неожиданно получается форма из такомоку-дзёсэки.

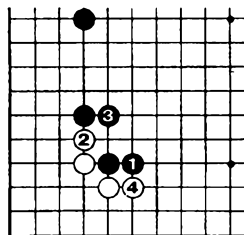
Д.25. Розыгрыш такомоку-дзёсэки, но порядок ходов другой.

Игра проходила достаточно быстро. Лишь на 37 ход Го Сэйген затратил 17 минут.

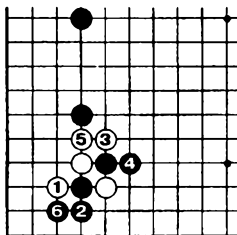
64....69 – согласно дзёсэки, далее белые должны играть в «А»...



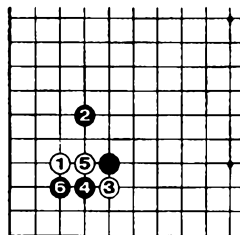
Д.22



Д.23



Д.24



Д.25

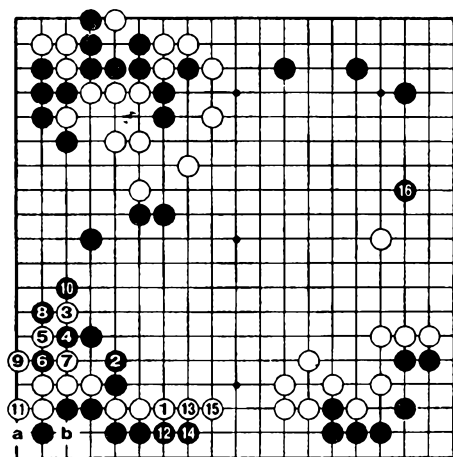
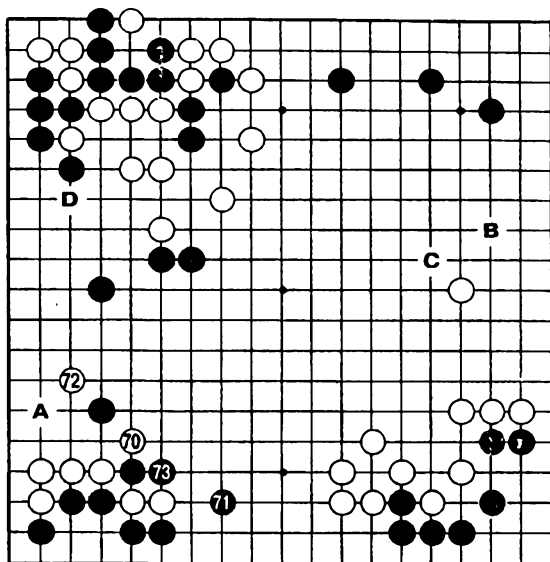
Рисунок 10 (70...73)

Д.26. По дзёсэки перед б.3 происходит обмен: б.«а» - ч.«b», но здесь лучше сразу сыграть 3. Чёрные успевают занять большой пункт 16, и этот вариант лучше для чёрных.

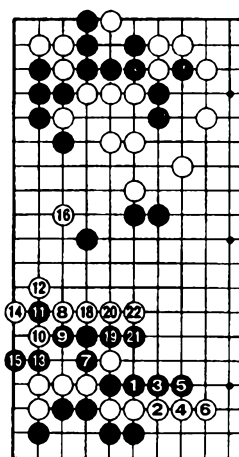
70 – правильный ход в нужное время. Если чёрные удлиняться 1 на Д.27, то после 16 хода белые заберут территорию чёрных на правой стороне, и позже (после б.18) у трёх чёрных камней в центре могут возникнуть проблемы. Поэтому чёрные сыграли кэйма 71.

72 – обычно белые берут камень ходом в 73, но тогда ч.«А» закрывает территорию справа, это – слабый и консервативный путь для белых.

73 в «В» – также очень большой ход. Если затем б.73, то ч.«С» расширяя верхний правый угол. Тем не менее, сейчас связь между чёрными камнями на левой стороне не надёжна, например, после б.«Д» ослабевают три камня в центре, поэтому чёрные выбирают захват двух камней.



Д.26



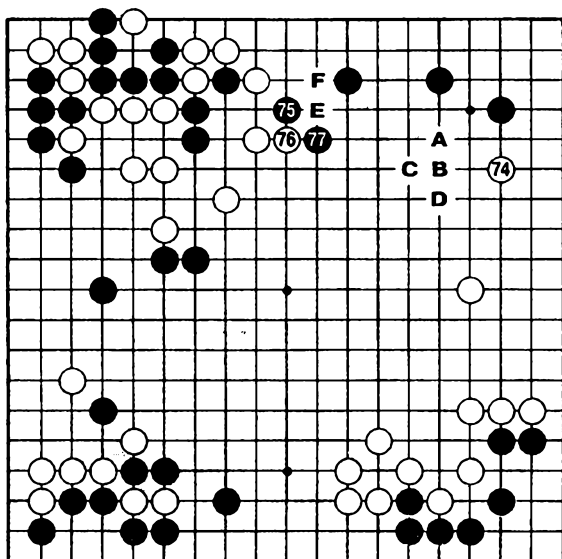
Д.27

Рисунок 11 (74...77)

74 – последний боль-
шой пункт на доске.

*В этой партии впер-
вые в истории было сыг-
рано «магари внутрь»
при розыгрыше надарэ-
дзёски. Этот револю-
ционный ход связан с
именем Го Сэйгена, сле-
довательно это – па-
мятная партия.*

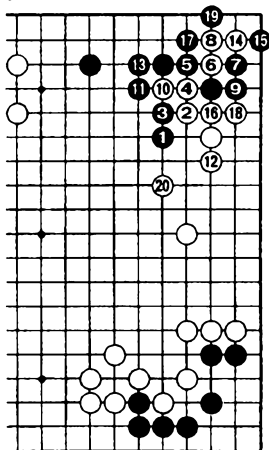
75 – если сыграть в
«А», то б.«В» - ч.«С» -
б.«D», и чёрные помог-
ли белым усилиться.
Если 75 сыграть в «В»,
то...



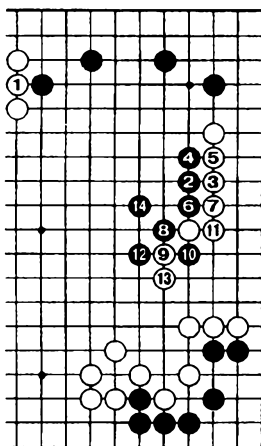
Д.28. ...плотность, построенная чёрными практически бесполезна, а бе-
лые получают территорию.

Д.29. Чёрные взяли четыре угла, если белые получают мало очков от
мойо, то они не смогут конкурировать с чёрными территорией.

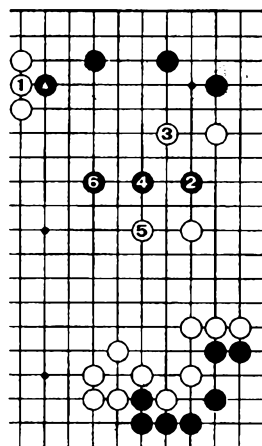
Д.30. Тоби б.3 – контратака, но после 6 хода нодзоки ▲ смотрится очень
хорошо. Следовательно, белые не могут робко соединиться, нужно иг-
рать 76, или в «Е» - б.«F» - б.76



Д.28



Д.29



Д.30

Рисунок 12 (78...85)

76, 78 – тэсудзи для сэнтэ, которые белые используют на укреплении левой стороны: 80, 82.

Д.31. После б.2 у белых есть сэнтэ «а». Поэтому чёрные контратакуют: 83.

Надарэ-дзёсэки с «магари внутрь» получило популярность, и в начале сложилось мнение, что новый ход даёт преимущество чёрным.

Но, как уже говорилось выше, если вариант даёт преимущество одной из сторон, он не может быть назван дзёсэки. Другая сторона начинает избегать это дзёсэки, и в конечном счёте оно исчезает из практических игр.

После ч.85 у белых разрезаемая форма, и чёрные могут в сэнтэ забрать камень (ч.«А» - б.«В»).

Следующий ход белых – ключевой для всей партии.

Д.32. Если на дэгири б.1 чёрные блокируют 2, то после кири б.3, белые спасают камень в сэнтэ. Какэ-цуги б.7 лучше, чем цуги б.«а». Разница с тем, что чёрные первыми сыграли в 5 – семь очков.

Д.33. Трудно сказать, что фурикавари лучше для белых, но есть и другие варианты. Во всяком случае, можно определённо сказать, что дэгири б.1 приводит к осложнениям.

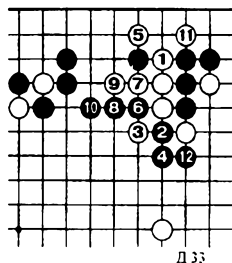
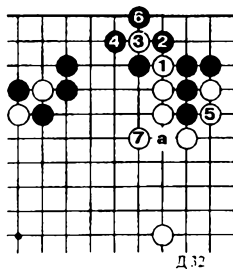
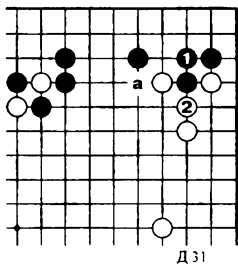
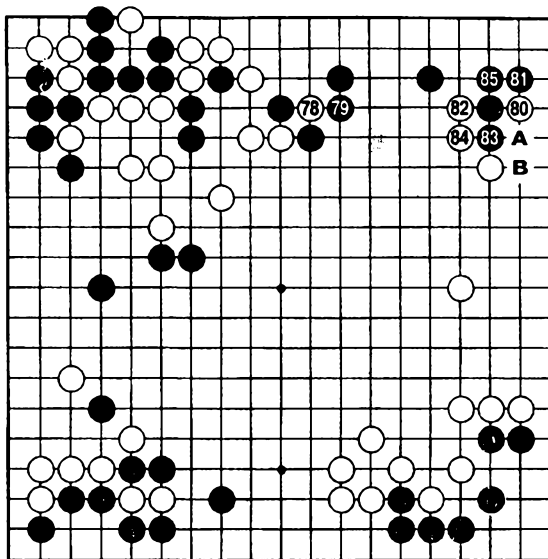
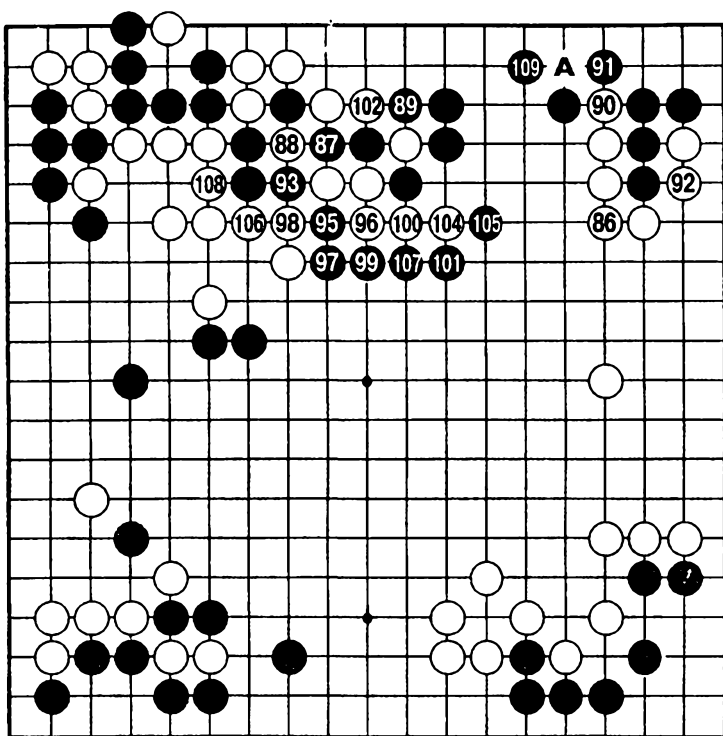


Рисунок 13 (86...109)



94, 103 – цуги

Белые соединились 86, это слишком простой и отчасти пассивный ход. 87, 89 – чёрные пытаются получить сэнтэ для захвата камня на правой стороне, однако белые не ответили и сыграли дэгири 90.

92 – белые спасают камень т.к., во-первых, если чёрные сыграют в этот пункт, то белые потеряют семь очков в готэ; во-вторых, белые могут разрезать в «А». Если б.92 играть в 99, то ч.92.

Однако 93...97 и мойо белых гаснет, игра решена.

101...108 – однозначный вариант.

105 – с построением плотности чёрными, возможности мойо белых ограничиваются.

109 – получив сэнтэ, чёрные защищаются от разрезания.

В итоге, белые спасли семь очков (92), но чёрные построили ацуми в центре. Не большая прибыль для белых.

Рисунок 14 (110...130)

110 – выбора нет – нужно резать и начинать бой.

111, 113 – жертвует камень **105**.

Тоби **115** не только уменьшает мой белых, но и получает очки в центре. Явное преимущество чёрных.

Д.34. Этот вариант лучше для белых, чем в партии. Тем не менее, разница не слишком большая, чтобы изменить общую ситуацию.

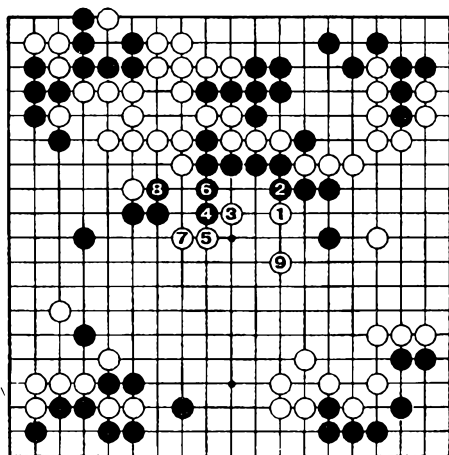
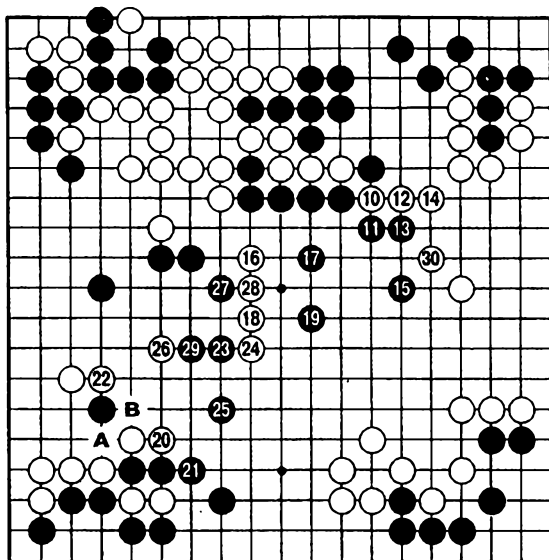
Сейчас белые имеют территорию только на правой стороне, что не достаточно. Плотность белых после взятия камня справа внизу так и не дала преимущества.

122 – хороший пункт, устраняющий разрезание ч.«А».

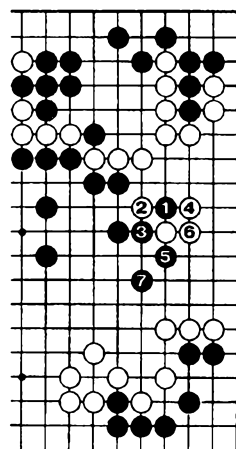
123, 125 – атакуют белую группу в центре, и угрожают ч.«В».

126 – защищает от ч.«В», но после **129** хода эта угроза возникает вновь.

130 – предупреждает тэсудзи на Д.35 [территория белых уменьшается].



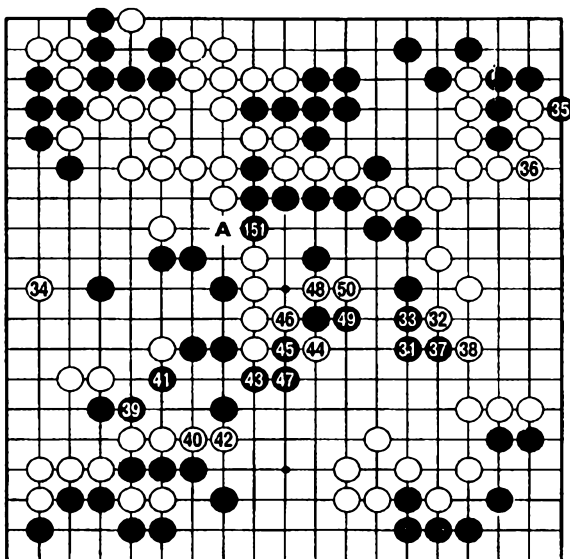
Д 34



Д 35

Рисунок 15 (131...155)

Итак, вариант с магари внутрь в надарэ-дзёсэки, придуманный Го Сэйгеном, был признан как выгодный для чёрных. Но недавно Го Сэйген, игравший белыми, без страха разыграл этот вариант, т.к. в углу ещё остаются различные адзи. С 1957 года было разработано множество вариантов, что несомненно обогатило надарэ-дзёсэки, и в этом заслуга Го Сэйгена.



139 – давно задуманный ход.

141 – если играть в 142, то б.141 отрежет два камня.

144 – нужно соединяться в «А», но в проигранной позиции белые ищут последний шанс.

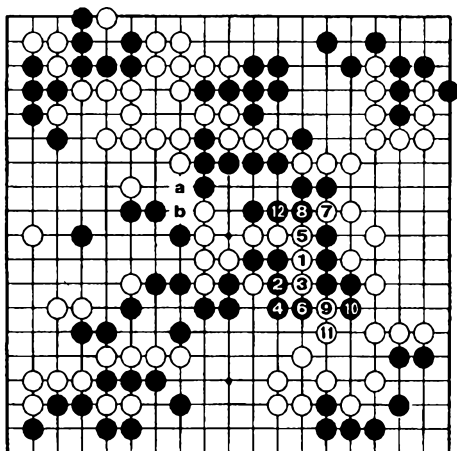
145, 147 – выглядит рискованно, но всё просчитано!

148 – и снова нужно подумать о безопасности (б.«А»).

150 – белые готовы сдать.

151 – отрезает и захватывает белых в центре.

Д.36. Белые проигрывают сэмзай, даже если начнут с б.«а» - ч.«b». Именно этот сэмзай был просчитан на 145 ходу.



После 151 хода белые сдались.

Затраченное время:

Белые: 6 часов 45 минут

Чёрные: 4 часа 25 минут.

Глава VII

Го Сэйген – Хасимото Утаро

Хасимото Утаро наиболее известен, как руководитель Кансай Киин, и, согласно «The Go Player's Almanac» (Ishi Press, 1992), ему принадлежит рекорд долголетней карьеры профессионального игрока (он родился в феврале 1907). Обладатель трёх титулов Хонимбо, и претендент на I титул Кисэй (против Фудзисавы Сюко), Хасимото создавал композиции цумэ-го в течении нескольких десятилетий!

С некоторыми партиями его с Го Сэйгеном в разные годы связаны несколько интересных историй.

Лето 1933 года Китани Минору и Го Сэйген провели вместе в Нагано (родной город миссис Китани). Когда осенью они вернулись в Токио, это ознаменовалось началом эпохи «Нового фусэки» (Конечно, оба игрока имели идеи, и экспериментировали с новыми ходами ещё до лета, но революция не происходит в течение одного дня).

Газета «Ёмиури» спонсировала турнир, отмечая 20000 номер. Турнир проходил по системе с выбыванием, и в нём участвовали шестнадцать игроков 5 дана и выше (практически все сильнейшие игроки того времени). Победитель получал почётное право сыграть с Мэйдзином Сюсаи. В финал вышли Го Сэйген и Хасимото Утаро. Как уже говорилось, после того как Китани Минору и Го Сэйген предложили миру «Новое фусэки», этот стиль стал пользоваться необычайной популярностью.

«Новое фусэки» акцентировало внимания на глобальной ситуации, и локальные розыгрыши определялись оказываемым влиянием на всю доску. Основываясь на этой теории, все типы начальных ходов в углах должны как можно больше оказывать влияние на всю позицию на доске. Таким образом, начальные ходы не были больше ограничены традиционным комоку, и игроки, особенно любители, были освобождены от бремени сложных дзёсэки.

Естественно, были и противники этого нового стиля. Самый яркий представитель старого стиля был, конечно, Мэйдзин Сюсаи. Перед финальной партией Го – Хасимото фаны очень надеялись, что Го Сэйген выиграет, и это приведёт к столкновению между старым стилем игры (Сюсаку) и новым (Бу).

Го Сэйген выиграл финал. Президент «Ёмиури» (спонсор партии Сюсаи-Бу), был так возбужден, что пожимая руку Хасимото сказал: «Спасибо Вам большое! Вы так замечательно проиграли!»

«Я чуть не взорвался», – говорил Хасимото позже, – «Я чувствовал боль и разочарование от проигрыша, а тут такое приветствие! Тем не менее, мир Го был взбудоражен предстоящей игрой. Вероятно, я проиграл правильно».

Знаменитая партия Го Сэйгена и Мэйдзина началась в октябре 1933 года. Первые три хода Го Сэйгена (чёрные): сан-сан, затем хоси, и тэнгэн!

Го Сэйген был религиозным человеком. В 1944 году он стал буддистским монахом, уйдя из Го. Это было время второй мировой войны, и как китаец, он столкнулся с большой враждебностью в своей второй стране. Это могла быть ещё одна причина, по которой он стремился избегать публичности.

В 1946 году Го Сэйген решил вернуться. «Ёмиури» быстро организовала матч из десяти партий между ним и Хасимото Утаро, и этот матч ознаменовал не только возвращение Го Сэйгена, но и начало его выдающегося «правления» в течении следующих двенадцати лет, когда Го Сэйген по очереди выиграл в матчах из десяти партий Хасимото Утаро, Фудзисаву Короносаке (дважды), Сакату Эйю и Хонимбо Такагаву (Го Сэйген не просто выигрывал, но и вынуждал соперников переходить на фору в этих матчах).

В самой первой игре после возвращения, Го Сэйген не выглядел уверенно. Его неуклюжая игра, позволила сказать выигравшему Хасимото: «Даже Мастер Ву не знает, как играть теперь».

Хасимото, как более старший товарищ по годам ученичества, был обеспокоен главным образом из-за религиозного состояния Ву, но более резкая реакция была от представителей китайского правительства в Японии. (это было до 1949 года).

Сразу после войны Го Сэйгену выдали временный китайский паспорт. Но после проигрыша первой партии Хасимото, китайские представители так рассердились, что отобрали паспорт со словами: «Паспорт не нужен неудачнику».

(Через несколько лет, китайское правительство пригласило Го Сэйгена на Тайвань, как почётного гостя с титулом «Великие национальные руки». Ясно, он уже не рассматривался как «неудачник»). Таким образом, Го Сэйген несколько лет был без гражданства какой-либо страны.

Ещё одним человеком, обеспокоенным уходом Го Сэйгена из буддистской секты, был глава этой секты. Вернее была, т.к. главой была женщина. Перед второй партией с Хасимото, она попросила провести ночь в одном номере с Ву, говоря, что собирается дать ему «силу Богов» (в Синтоизме и Буддизме, двух основных религиях в Японии, есть много богов. Вы можете себе представить, какое это было страдание для Го Сэйгена. :-)

«Она была «живой бессмертной», и она была женщиной. Я боялся, что она воспользуется моим телом, пока я сплю, В результате, я не выспался (смех). На следующий день, играя с сонными глазами, я пропустил очевидные ходы в начале, и был близок к тому, чтобы проиграть вторую партию.

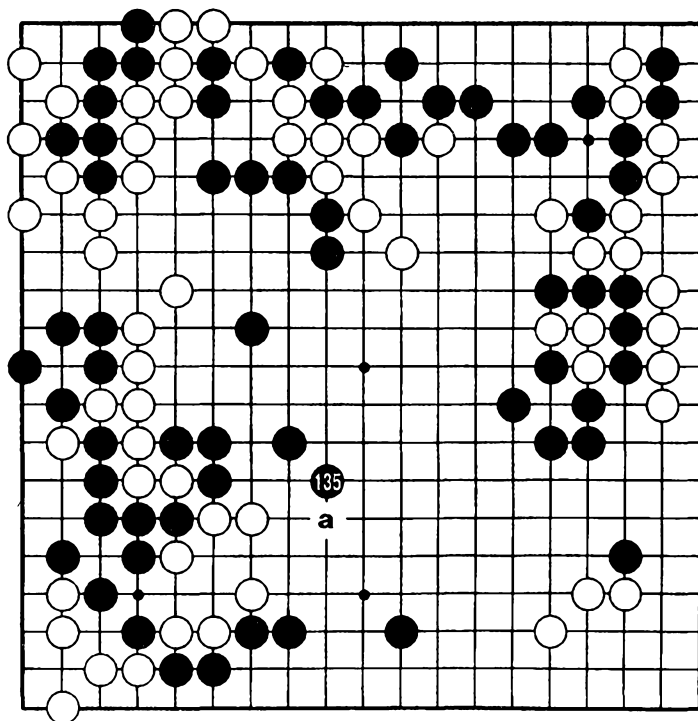
Неожиданно Хасимото сделал невероятную ошибку, и я чудом был спасен. В конечном счете, я кое-как выиграл одно очко».

На диаграмме показана «невероятная ошибка» Хасимото. Чёрные сыграли 135, однако после ч.«а» группа белых не могла выжить! (С другой стороны, мы видим как плохо сыграл Го Сэйген в первой половине партии).

После игры Хасимото сказал: «Я сыграл, как будто потерял сознание, совершенно разучившись думать».

Позже эта история обросла слухами: «Собираясь сделать ход, Хасимото вдруг из ниоткуда услышал бой больших барабанов, и сбился с мысли». Или (мне нравится это “или” :) «Над гобаном повис паук» (в то время как он собирался сделать ход).

Позже Хасимото вспоминал с горькой улыбкой: «Даже сейчас я думаю, что мой разум дал сбой... ошибка была сделана не совсем нормальным человеком... Я слышал какие-то слухи об этой партии. Мол «барабаны застучали в ушах Хасимото и сбили мысль – Хасимото проиграл Богам. На свете всегда найдутся любители совать нос не в своё дело, они слышали то, чего я не слышал...»



Эта партия обозначила восстановление великолепной игры Го Сэйгена. Он выиграл следующие три партии. Затем Хасимото выиграл шестую партию (аннулировав изменение форы), но Ву выиграл следующие две игры, вынудив Хасимото перейти на фору чёрные – белые – чёрные (как и в начале матча).

Хасимото сказал: «Моя форма была на самом деле также не хороша, как и Мастера Ву. Война только закончилась, и все были заняты тем, чтобы выжить. Ву не имел таких проблем, и восстановился быстро. Поэтому то, что я играл с форой – вполне справедливо».

Наконец, примечание о главе буддистской секты: Го Сэйген действительно должен был возвратить ей призовые – около 10,000 иен за партию – небольшая сумма для неё по тому времени, поскольку она могла бы получить больше от своих спонсоров, поскольку два участника ее секты были очень знаменитыми (Го Сэйген, другой – борец).

Очень скоро, однако, Го Сэйген понял, то, что он искал, он вряд ли найдёт в этой секте (Возможно, он обрёл искомое в Го! :-), и он прекратил свои отношения с «живой бессмертной».

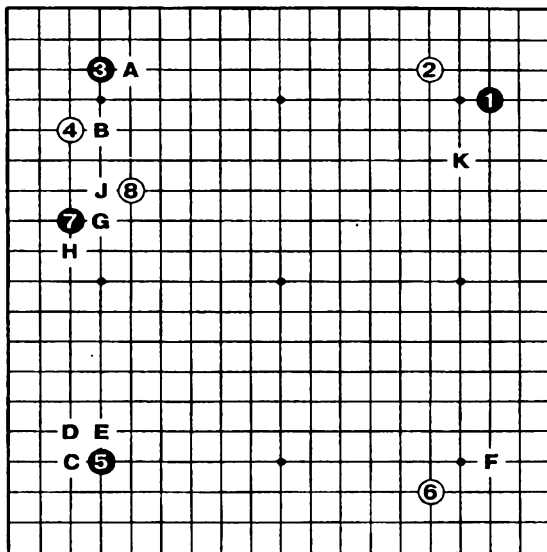
I Решающий матч сильнейших

Чёрные: Го С'йген 9 дан

Белые: Хасимото Утаро 9 дан

8-9 мая 1957 года, Удзи (пригород Киото)

Рисунок 1 (1...8)



На комоку ч.1 белые сразу же играют какари 2 не столько, чтобы помешать построению симари, сколько посмотреть на реакцию противника. Традиционно считается, что чёрным лучше ответить мокухадзси «А», но комоку 3 тоже правильно. И снова какари б.4, предупреждая симари ч.«В».

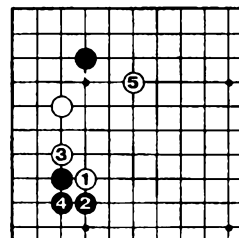
5 – несомненно нужно играть в этом районе. Можно также рассмотреть пункты «С», «D» и «Е».

6 – если чёрные сыграют какари «F», то получают низкую позицию, т.к. в правом верхнем углу стоит камень на третьей линии.

7 – хасами «G», «H» или «J» тоже работает.

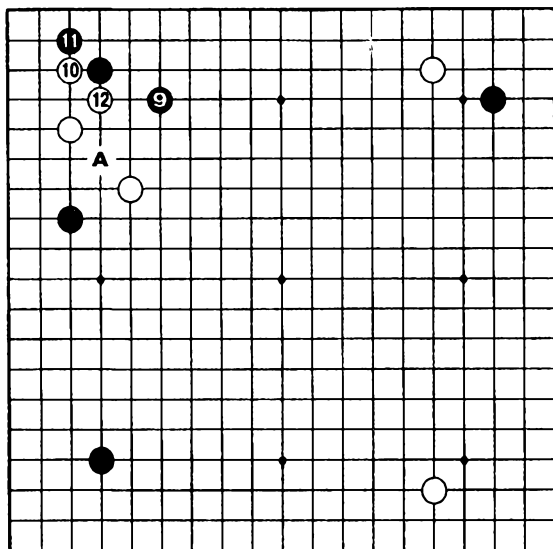
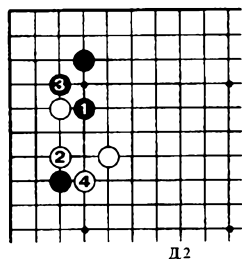
8 – в этой ситуации у белых большой выбор. Например, интересно смотрится огэйма-какэ «K», или...

Д.1. ...есть в распоряжении белых и такое дзёсэ-ки.



Д1

Рисунок 2 (9...12)



9 – чёрные могут разрезать хадзама-тоби (диагональный прыжок) в «А».

Д.2. После цукэ ч.1 – дзёсэки.

Д.3. На разрезание ч.1 белые играют легко: кэйма 1, если дэгири 2, 4 то чёрным не хорошо. Поэтому чёрным лучше играть по Д.4. То есть, хадзама, конечно, разрезается, но в профессиональных партиях это делается очень редко.

Д.5. Играть вместо ханэ 11 ноби 1 для чёрных хуже, т.к. белые забирают угол..

12 – несомненно.

[Хадзама-тоби б.8 играли редко, относясь к этому ходу как к «странному». Хасимото же использовал этот ход время от времени. В настоящее время, игроки, использующие этот тип ходов почти не видны].

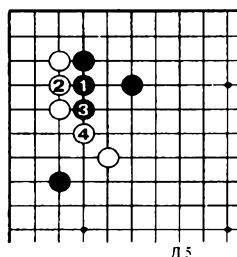
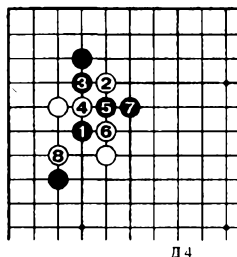
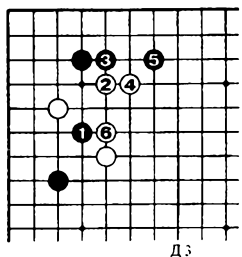
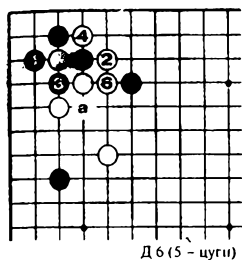


Рисунок 3 (13...22)



Д 6 (5 - угол)

Д.6. Чёрные не могут разрезать в «а», значит вариант не удовлетворительный для них.

14 – форма дзёсэки.

[Кажется форма до конца не урегулирована, поэтому выглядит как не доигранное дзёсэки].

15 – ноби 17 или тоби 19 – тоже дзёсэки, но тогда...

Д.7. ...белые разрезают 1, и после б.3 чёрным трудно выбрать продолжение. Например, на ч.«а» – б.«б».

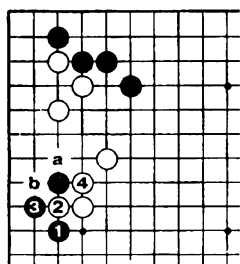
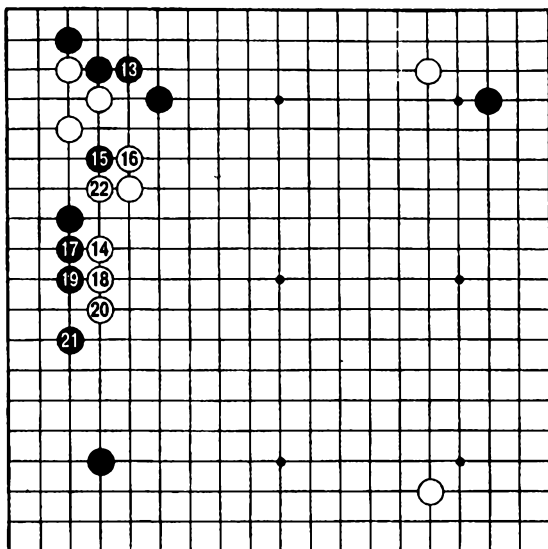
Обмен: ч.15 – б.16 в этом дзёсэки до этой партии не появлялся, но в данной ситуации это эффективный размен.

[Пожалуйста, посмотрите партию до 25 хода, чтобы понять этот комментарий].

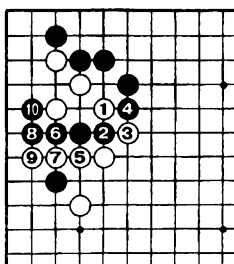
Д.8. В этом варианте чёрные получают слишком большой угол.

22 – белые не могут играть тэнуки.

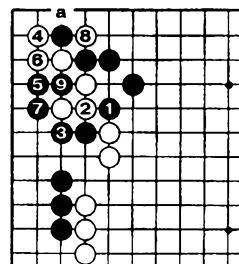
Д.9. Захват трёх камней даст чёрным большую прибыль. Кроме того, позднее, при появлении чёрного камня справа, угрожает ч.«а» с захватом угла.



Д 7

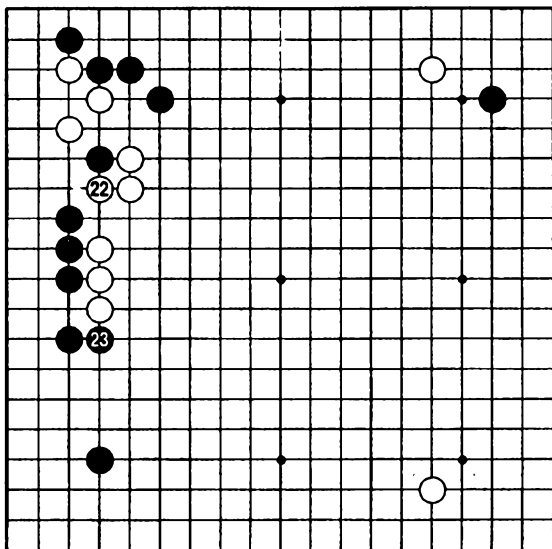
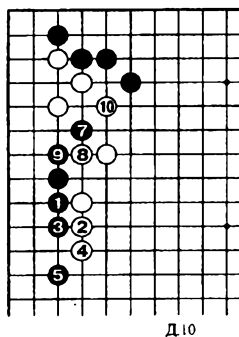


Д 8



Д 9

Рисунок 4 (22...23)



Д.10. Возвращаясь к 15 ходу – чёрные сделали его в очень точный момент. Даже небольшое промедление могло изменить приоритеты. Например, в данном варианте чёрные не получают ничего...

Д.11. ...изменив 9 ход на Д.10 (=1), чёрные результат не изменят.

Д.12. В этом варианте обмен: ч.«а»...ч.«б» не обязателен. В партии же, после обмена: 15 - 16, последовательность 17...22 становится определённой и, в конечном счёте, сэнтэ переходит к чёрным, и они играют ноби 23 – важнейший пункт! Белым тяжело найти следующий ход.

Д.13. В первую очередь белые могут подумать о ниданбанэ 1, 3, но ч.10 защищает угол (белые не могут выжить после хода в сан-сан 11).

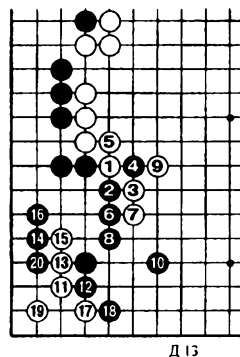
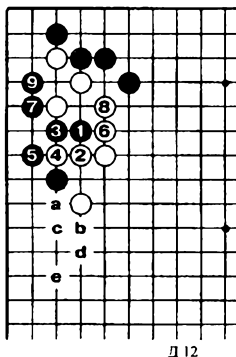
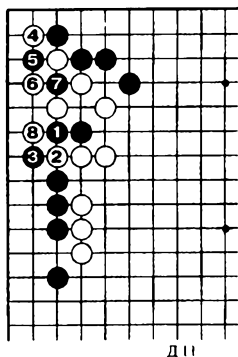
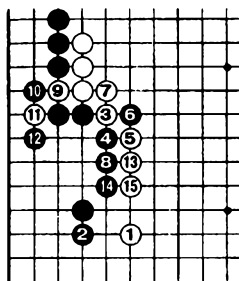


Рисунок 5 (24...30)



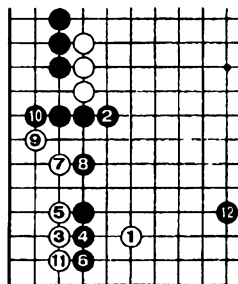
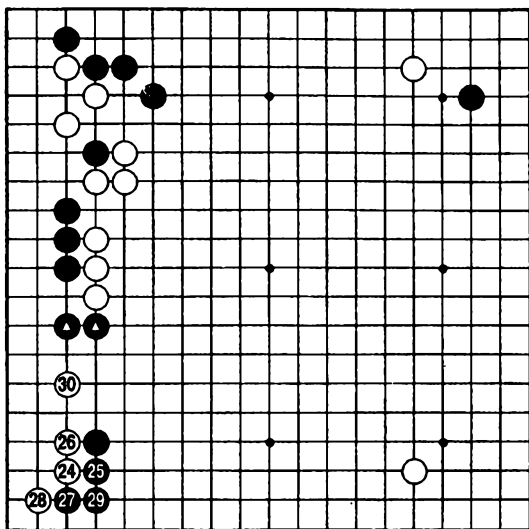
Д.14

24 – после долгого раздумья, Хасимото сыграл в сан-сан.

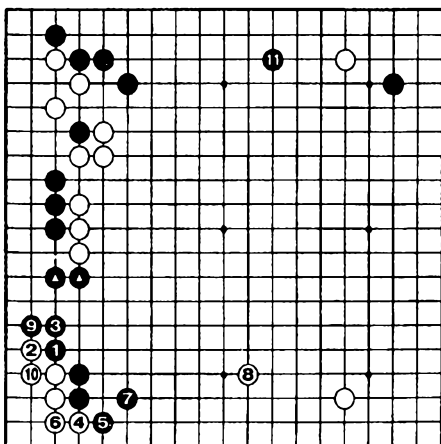
Д.14. Кажется, можно сыграть какари б.1. Если чёрные защищают угол 2, то белые строят мощное ацуми в центре, однако...

Д.15. ...после ноби ч.2 белым не легко найти продолжение. Если играть в сан-сан: б.3, то чёрные заблокируют и сыграют 12 – великолепный пункт в сочетании с камнем 2!

25 – играть осасе в 26 не хорошо, т.к. расстояние между чёрными камнями узкое.



Д.15



Д.16

27 – учитывая два камня ▲, это ханэ имеет здравый смысл, но...

Д.16. ...чёрным лучше было сыграть ханэ со стороны. Почему же чёрные не сыграли так? Потому что камни 3, 9 и ▲ выглядят тяжёлыми, и белые занимают большой пункт 8. Но после никкенбасами ч.11 форма чёрных получается очень крепкой, что в данной игре было бы значительно лучше для чёрных.

Рисунок 6 (31...42)

После тоби б.30 чёрные неожиданно испытали затруднение.

Д.17. Если играть цукэ ч.1, то белые выживают в сэнтэ и занимают о-ба 8. Этот путь консервативный и неэффективный для чёрных.

31 – тонкая форма, но это даёт сэнтэ (угрожает ч.32) для ч.«А».

35 – чёрные занимают большой пункт фусэки, но форма чёрных тонка, и лучше бы им сыграть как показано на Д.16.

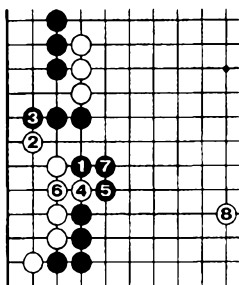
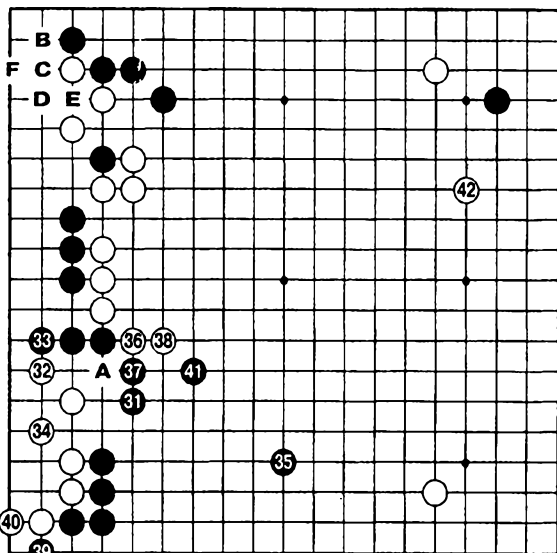
36 – корректно. Попытка разрезания приведёт к не хорошему результату для белых (Д.18).

38 – нацеливается на разрезание в «А», и в то же время готовится к ко-борьбе в левом верхнем углу: б.«В»...ч.«Е». Если белые выигрывают ко (б.«F»), то разрезание б.«А» становится очень сильным, но пока подходящих ко-угроз нет.

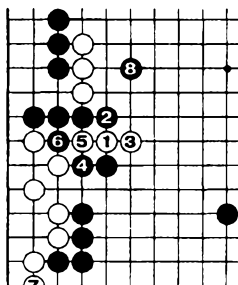
Д.18. Позднее белые, по меньшей мере, могут получить ко-борьбу за жизнь чёрной группы.

41 – усиливает нижнюю группу, и продвигается в центр.

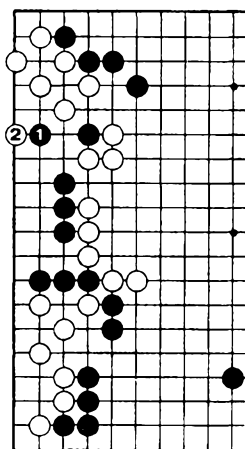
42 – в этой позиции у белых есть много полезных пунктов...



Д 17



Д 18

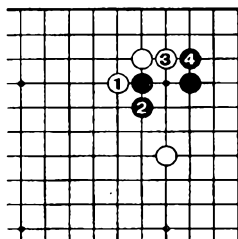


Д 19

Рисунок 7 (43...50)

Д.20. 1...3 – дзёсэки, затем хираки-цумэ б.4 в сэнтэ. Позднее (если ч.7 – тэнуки) у белых есть кири 10 – тэсудзи.

43 – неожиданно чёрные играют цукэ, что не входило в планы белых.



Д.21

Д.21. После ноби 2 и осае 4 чёрные получают выход в центр и угол – слишком легко для них.

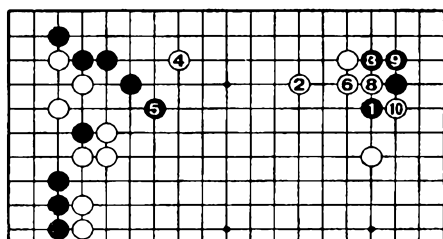
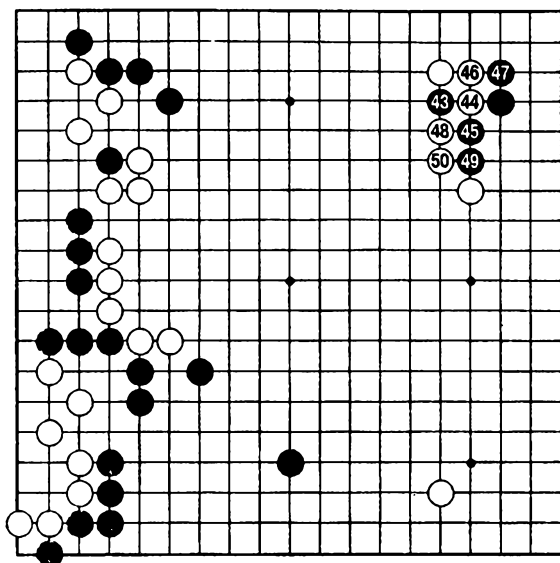
Д.22. Прибыль белых в углу большая, вот поэтому раньше чёрные так играли очень редко.

47 – чёрные изменили стандартный вариант (Д.22). Думаю, это энергичный ход.

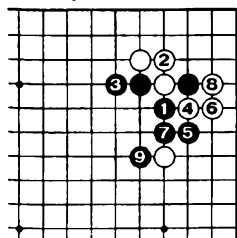
Д.23. После ноби ч.4 чёрные готовы к бою.

48 – единственный ход.

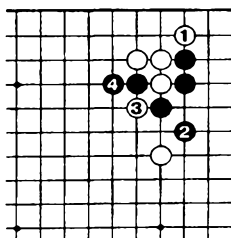
Д.24. Если белые забирают камень, то к 4 ходу, кажется, произошёл честный размен, однако влияние белых в центре погашено, что неудовлетворительно для белых.



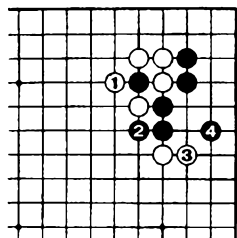
Д.20



Д.22



Д.23



Д.24

Рисунок 8 (51...62)

51 – совершенно необходимо. Позволить белым взять камень было бы невыносимо.

К тому времени Го Сэйген выиграл у всех сильнейших игроков в сериях из десяти партий, и бесспорно был игроком №1. Победитель этого турнира был назван «Чемпионом». Подобный тип турниров был частым и многочисленным, соответственно и «чемпионов» было много, но у всех чемпионов выигрывал один человек – Го Сэйген.

53 – если по небрежности чёрные сыграют ханэ 1 на Д.25, но после кири-ноби б.2, 4 одна из половинок чёрной группы неизбежно будет захвачена.

54 – кэйма б.1 на Д.26 – простейший вариант, то размен после 4 хода неудовлетворителен для белых.

Д.27. Чёрные просто выживают. Этот вариант не подходит белым.

60 – белые выживают, оставляя чёрных с не стабильными группами.

61 – нет выбора.

62 – белые, конечно, учли вышеуказанные варианты и не собирались действовать опрометчиво. Белые ждут удобного момента для ко-борьбы в левом верхнем углу: б.«А».

Д.28. Цумэ б.1 – не плохая идея. Никкен-тоби б.5 прессирует чёрных, но на б.1 у чёрных есть другой вариант...

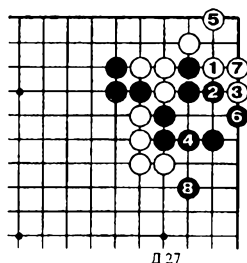
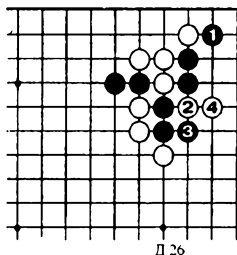
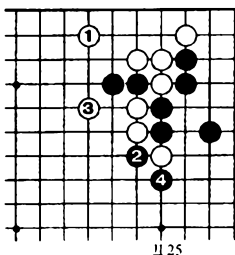
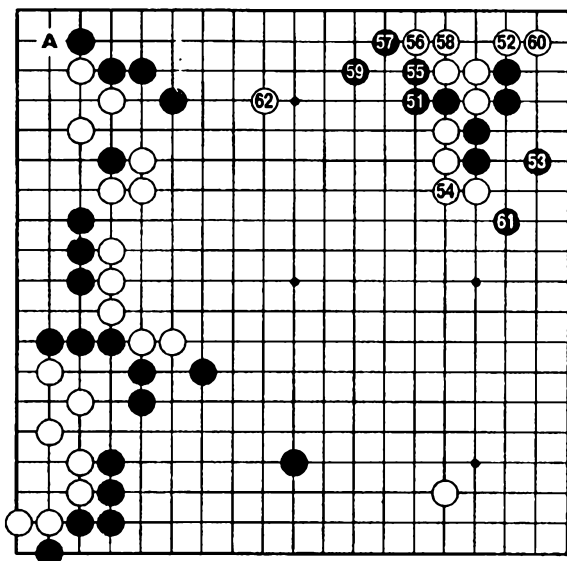
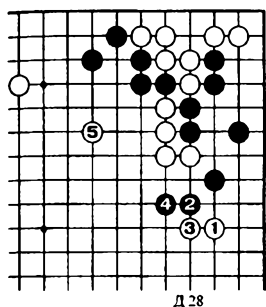


Рисунок 9 (63...68)



Д.29. ...цукэ ч.2 – более серьёзная контратака, и после 14 хода у чёрных миаи: «а» и «б» с захватом какой-либо группы.

63 – на первый взгляд, ч.«А» – лучшая форма, но после подзюки б.«В» - ч.«С» и боси б.«Д» угрожает б.65 с серьёзными последствиями.

Д.30. Если тоби б.1 (=64), то ноби ч.2 и кэйма ч.4. Позднее, после появления камня ч.«а», чёрные могут атаковать «б» или «с».

Если вместо 66 играть ханэ «а», то чёрные немедленно разрежут в 66.

Хасимото Утаро и Го Сэйген были учениками Сэгое Кэнсаку 9 дан. Хасимото был страшим в этой паре. Перед тем как Го Сэйген переехал в Японию в 1928 году, Хасимото Утаро (тогда 4 дан) сыграл две партии с Го Сэйгеном. Ву играл на форе один, т.е. играл чёрными и обе партии выиграл. Это был первый матч между ними. После Второй мировой войны они играли много раз, например, в 1946 году серию из десяти партий, в 1950 – серию из трёх партий, затем из десяти партий. В 1957 году в первом матче сильнейших, в 1958 году – во втором матче сильнейших, в 1959 году – в третьем матче сильнейших, в первом розыгрыше титула Мэйдзин и т.д..

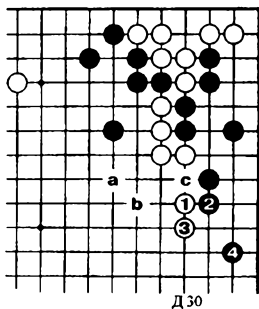
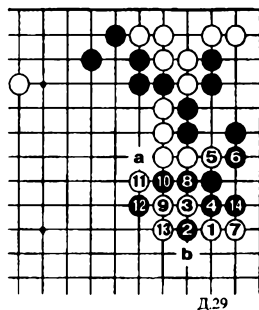
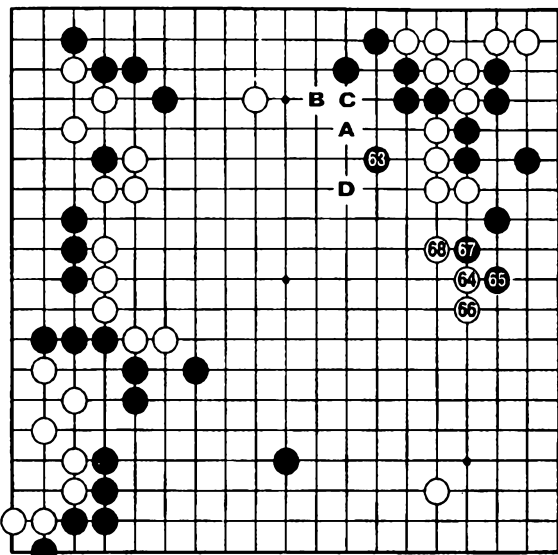
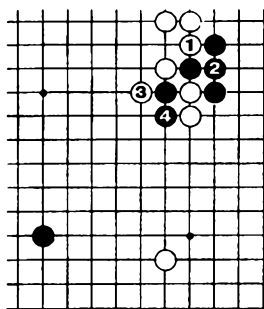


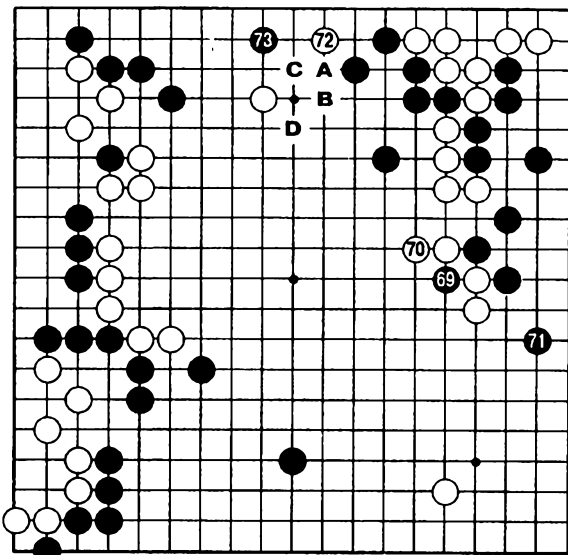
Рисунок 10 (69...73)



Д 31

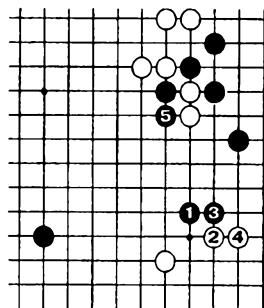
Д.31. Ситё в пользу чёрных, поэтому белые не могут так играть.

Д.32. После кэймы 71 чёрные имеют шанс забрать два камня.



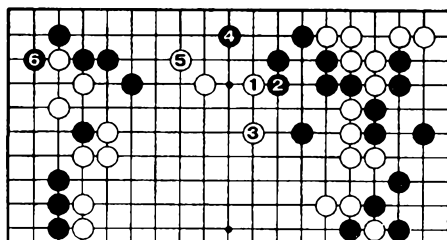
72 – трудный ход. Хотя белые имеют плотность, чёрные впереди по территории. Белые понимают, что строить территорию в центре – сомнительное занятие, поэтому решаются на атаку, с мыслью о ко-борьбе в левом верхнем углу. Сама по себе стратегия не такая уж не правильная, но, основываясь на последующем результате, 72 ход – сомнителен.

Д.33. Здесь на б.1 чёрным нужно ответить, после косуми б.5 форма белых крепкая. Однако в этом варианте чёрные успевают ликвидировать адзи в углу, что не добавляет территории белым.



Д 32

73 – тэсудзи. Если б.«А», то ч.«В» и форма белых сворачивается. На б.«С» последует ката-цуки ч.«D» – тэсудзи.



Д 33

Рисунок 11 (74...75)

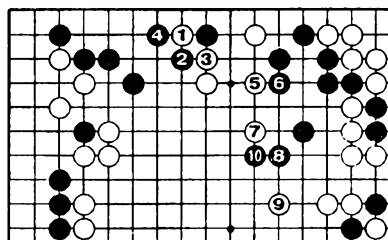
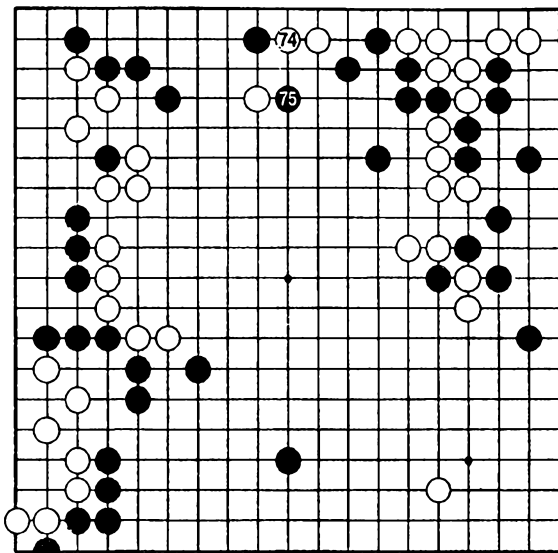
Д.34. Белым не стоит надеяться на захват чёрной группы, т.к. у них у самих начинаются проблемы.

75 – удар по слабому пункту формы белых.

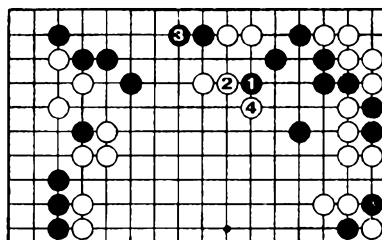
Д.35. Косуми ч.1 выглядит как тэсудзи, но после контратаки б.2. 4 у чёрных нет хороших ходов.

Д.36. После ноби ч.4 белые не могут пропустить б.5. В результате чёрные выживают обеими группами, энергия белых камней в центре пропадает, и белые теряют цели для атаки.

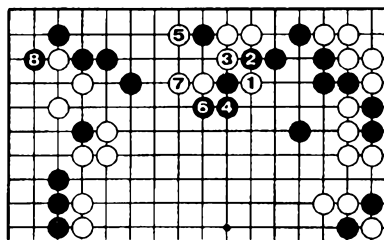
Как отвечать белым на ч.75?



Д 34



Д 35



Д 36

Рисунок 12 (76...88)

Чтобы сохранить атаку, белые должны играть 76, 78. В результате, камень **▲** образует плохую форму. В этом заключается причина моих слов о том, что б.72 был сомнительным ходом.

81 – Раньше угроза борьбы б.«А» беспокоила чёрных, но после ч.81 эта угроза пропадает.

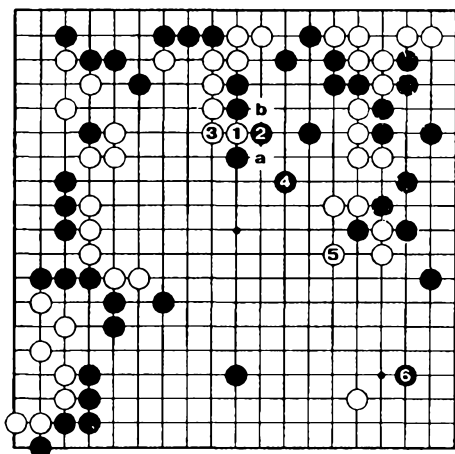
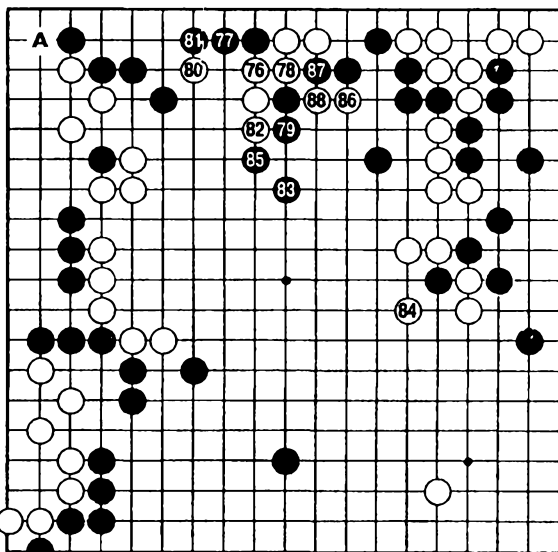
82 – единственный путь выбраться.

83 – мягко и легко чёрные уходят, белые должны вернуться к гэта **84**, и это тяжёлое бремя для них. Если не захватывать разрезающий камень, любые действия белых в любом месте будут затруднены.

Д.37. У чёрных два разрезания «а» и «b», но если белые немедленно разрежут, то чёрные пожертвуют часть группы, взамен разрезая и захватывая белых. У чёрных лёгкая форма и белые не могут эффективно атаковать. Поэтому белым вновь нужно возвращаться к гэта, но после какари чёрные уверенно лидируют по территории.

85 – обычно после таких ходов белые оказываются в серьёзной опасности, но в этой ситуации у белых есть на крайний случай соединение.

86, 88 – тэсудзи для соединения с правым верхним углом.



Д 37

Рисунок 13 (89...101)

89 – выбора нет. На са-гари ч.1 (Д.37) последует цукэ б.2 и у чёрных большие проблемы.

91 – единственный ход. Теперь белые могут соединиться по первой линии, или с группой в центре, поэтому естественно могут играть тэнуки.

92, 94 – сэнтэ для большого сэнтэ из угла **96**.

97 – лучший ответ для сохранения глазной формы.

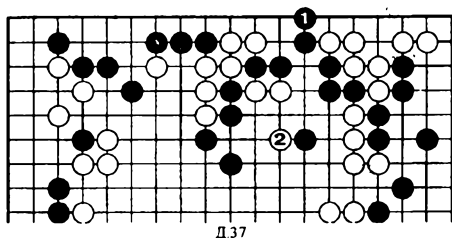
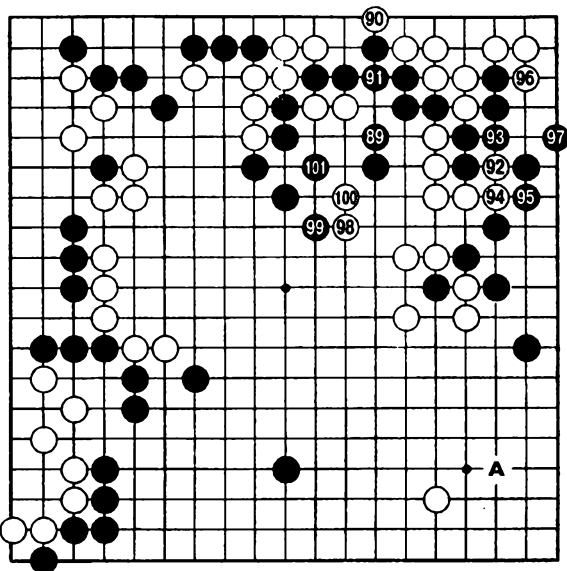


Рисунок 14 (102...110)

После длительного размышления белые решились на 102. Кажется, это – защитный ход, но фактически он также нацеливается на слабые точки чёрных. Всё ещё угрожая ко-борьбой в верхнем левом углу, и нацеливается на вторжение на нижнюю сторону. На самом деле – страшный ход.

103 – чёрные сыграли какари. Позднее, после б.«А» - ч.«В» - б.«С» у чёрных есть шанс сыграть в «D».

Д.39. Тоби ч.1 – очень крепкая защита, но после б.6 угрожает хасами-цукэ б.«а» – тэсудзи. Белые получают, в то время как чёрные теряют.

104 – ход из разряда «жить или умереть», именно его имели в виду белые играя 102.

Д.40. В этом варианте чёрные опасаются разрезания б.«а». После 9 хода большая территория чёрных значительно сокращена, что не может удовлетворять их.

107 – ясно, что белые нацелились на разрезание «а» (Д.39) давным давно, но у чёрных есть хороший способ противостоять этому.

При малейшей небрежности со стороны чёрных, косуми-цукэ б.110 может привести к потере.

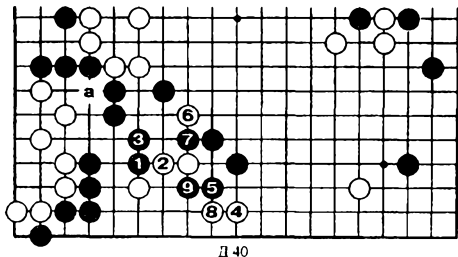
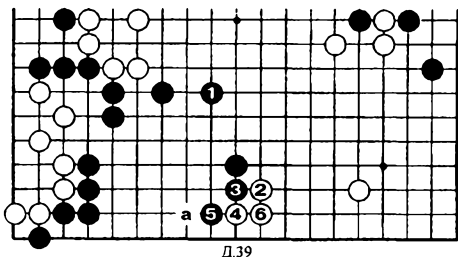
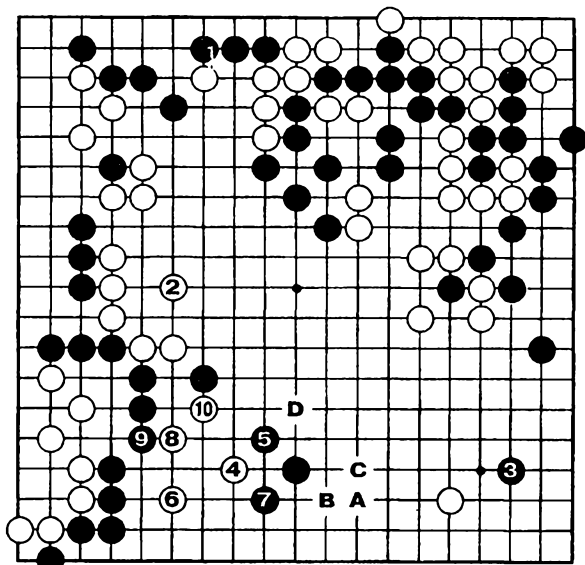
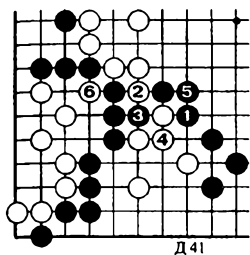


Рисунок 15 (111...120)



Д 41

111 – хороший ход, т.к. удерживает белых от разрезания б.«А».

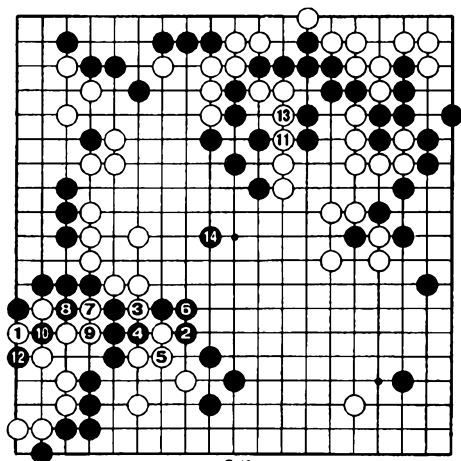
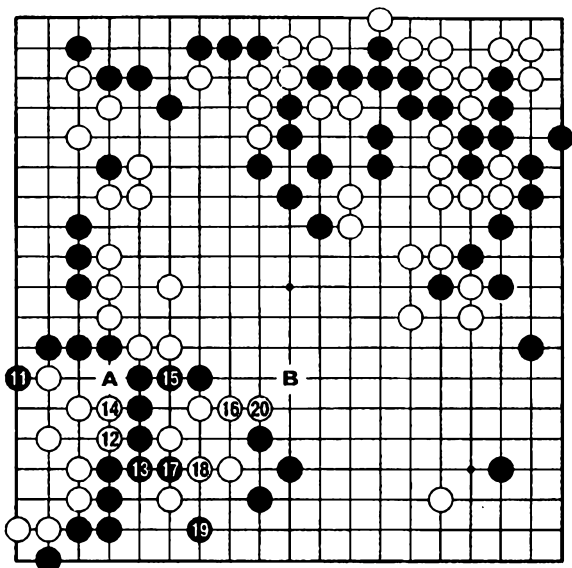
Д.41. Если чёрные неосторожно блокируют 1, то после кири б.6 чёрные проигрывают.

Д.42. На атэ б.1 чёрные заблокируют 2. После ч.10 у белых нет равноценных ко-угроз. Например, на большое ко-датэ б.11 чёрные не ответят. Белые отрежут девять камней, но чёрные заберут левый нижний угол и после кэйма ч.14 победа чёрных несомненна.

112 – рассмотрев варианты, белые решают выжить без ко-борьбы, но после 113 чёрные имеют тэсудзи для соединения с камнями на правой стороне.

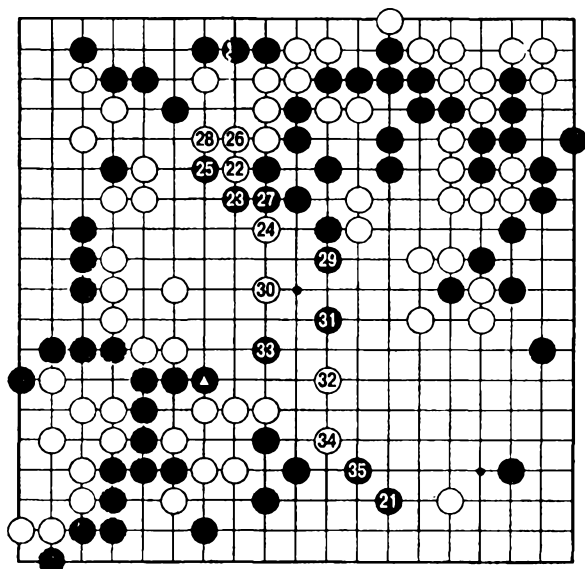
115 - 116 – беспорный обмен.

119 – территория чёрных сокращена, тем не менее, после соединения групп, чёрных не будут беспокоить атаки. Кроме того, цуги ч.119 – сэнтэ, т.к. угрожает гэта ч.«В», и значит белые должны потерять территорию ещё где-то.



Д 42

Рисунок 16 (121...135)



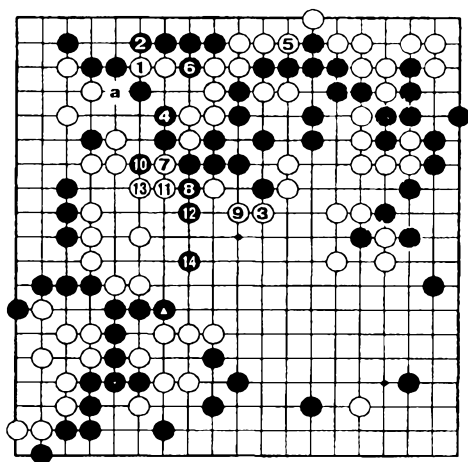
121 – чёрные потеряли не так уж много от вторжения. План белых заключался в попытке обострить ситуацию, но чёрные избежали необоснованного риска и спокойно встретили ёс.

122 – белые должны собрать все свои силы в попытке атаки чёрных в центре.

128 – из-за камня  белые не могут надеяться на эффективный захват группы.

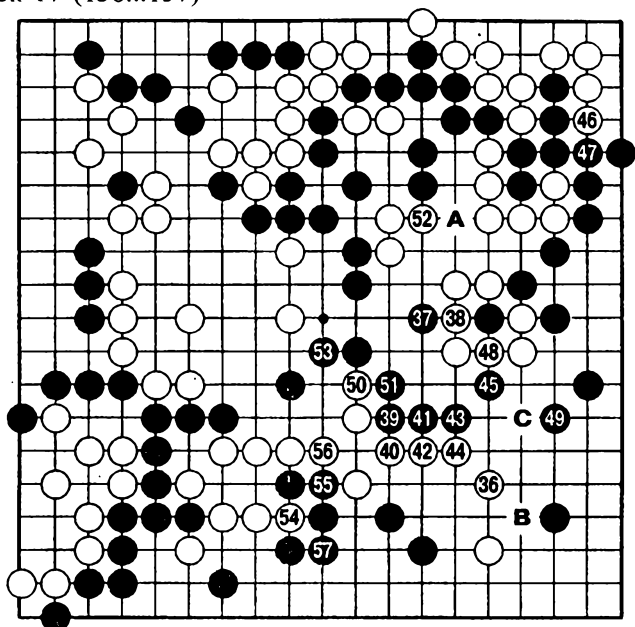
Д.43. Если белые хотят непременно захватить чёрных, то б.1 создаёт разрезание в «а», но после ч.14 помощь камня  очевидна.

132 – плотная атака.



Д.43

Рисунок 17 (136...157)



136 – если резать как на Д.44, то после ч.«а» строится второй глаз.

139 – тэсудзи.

Ключевой момент этой игры заключался в поиске шанса белыми для ко-борьбы в левом верхнем углу. В середине игры стратегия обеих сторон учитывала возможной ко-борьбы. Тем не менее, белые так и не получили шанса. Таким образом, б.72 был ошибочным ходом.

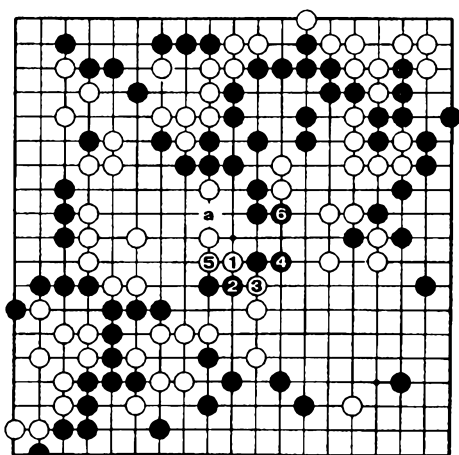
[149 – чёрные соединились].

150 – разница в территории такая большая, что жизнь группы белых не имеет большого значения.

152 – если пропустить этот ход, то после ч.«А» второго глаза нет.

157 – б.«В» или б.«С» спасут группу, но не партию.

157 ходов. Белые сдались.



Д.44

Глава VIII

Го Сэйген – Саката Эйю (2)

Удивительная изобретательность

В партии Саката (белые) – Китани Минору, Саката показал, что кроме выдающихся способностей борьбы в закрытых позициях, он также обладает стратегическим воображением.

Позже Саката говорил: «Эту партию я к счастью выиграл белыми, и у меня до сих пор хорошее впечатление от этого».

Изобретательность и мастерское обращение с камнями Сакаты невозможно скопировать. Вышеуказанная игра является примером, которым он гордится.

Затем Саката добавляет: «Теперь я уже не так хорош. Часто в ключевые моменты, я ошибаюсь. Я становлюсь физически слабее и слабее, и одна партия в неделю является тяжелой работой для меня».

«Вы завоевали 58 титулов; сколько Вы хотите выиграть?»

«Не менее шестидесяти», – ответил Саката, – «Но достигну ли этой цели, только Бог знает». [Он выиграл 64 титула, и долгое время, этот рекорд был не достигаем (в 2003 году Тё Тикун выиграл 65 титул)].

Памятная игра

«Вы сыграли много знаменитых партий, какая из них больше всего вам запомнилась?»

Саката: «Так сразу и не вспомнишь... Вы хотите, чтобы я сказал какую именно игру? Хм, довольно трудно... Среди последних, партию с Исидой Ёсио».

«За выход в финал Хонимбо 1975 года, игра, в которой Вас огорчил Исида?»

«[В той игре] я предложил ему сложную борьбу, игра, которую я люблю, и имел преимущество. [Тем не менее, он проиграл партию, Исида вышел в финал, но проиграл матч 4-3].

Также, финал против Рина в матчах на титулы Мэйдзин и Хонимбо [в конце 60-х] прекрасно помню. В то время мой боевой дух никогда не проигрывал этим молодым людям».

Что Саката не должен забыть никогда, так это финал розыгрыша титула Мэйдзина против Фудзисавы Сюко. Выиграв первые две партии, Саката проиграл следующие три.

Перед шестой партией, в течение недельного перерыва, Саката изучал много партий старых игроков, пытаясь найти новые идеи и укрепить дух. Это стало известной историей. Насмотревшись и усилившись Саката выиграл шестую партию, а затем и седьмую, выиграв, таким образом, второй титул Мэйдзин

В седьмой партии Саката (белые) сделал знаменитый 120 ход – мёсю. Но Саката говорил: «Думаю, шестая партия была лучше чем седьмая. После победы в шестой я приобрёл уверенность, что выиграю седьмую. В то время отношения между нами были не совсем дружественным [Сакаты и Сюко]. Теперь мы очень хорошо относимся друг к другу (смех). У нас часто бывали кровавые игры на доске, никто не хотел уступать.

Сейчас молодые игроки являются хорошими друзьями, но когда выигрыш или проигрыш имеет непосредственное отношение к репутации, за гобаном о дружбе лучше забыть.

Дружить, конечно, нужно. Но за гобаном, надеюсь, они [молодые игроки], относятся друг к другу по другому (смех)».

I Решающий матч сильнейших

Чёрные: Саката Эйю 9 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

2-3 июля 1957 года, Токио

Рисунок 1 (1...6)

В этом турнире Саката и Ву сыграли две игры. В первой (третья партия в книге) Го Сэйген выиграл под сдачу. В этой партии, в надарэ-дзёсэки, разыгранной в правом нижнем углу, вместо захвата камня (согласно дзёсэки) Го Сэйген сыграл в левом нижнем углу. Этот необычный ход, как интересное отклонение, несомненно демонстрирует особое понимание игры, но, в конечном счёте, привело к неблагоприятным результатам для белых и в середине игры Саката захватил лидерство.

Ведя упорную борьбу, Ву постепенно выровнял позицию, но из-за ошибок на 132 и 134 ходах, Саката нашёл великолепный ход и вновь вышел в лидеры. В последующей ко-борьбе фурикавари оказалось благоприятным для белых. Наконец, в ко-борьбе за большую группу чёрных с маленькой ответственностью для белых, чёрные игнорировали ко-угрозу и перешли в ёсэ. В итоге, под давлением времени, чёрные ошиблись и проиграли четыре очка.

Эта партия была полна эмоционального накала. Оба партнёра затратили большое количество нервной и интеллектуальной энергии. Это была игра «на качелях» от начала до конца. Редкий шедевр!

В партиях Го Сэйгена почти всегда была ко-борьба. Он часто говорил: «Мистер такой-то, похож на ко-борьбу». Хотя он сам и не испытывал неприязнь к ко-борьбе на доске.

6 – после войны этот ход часто играют в «А».

Если белые играют какари «В», то следующий ход чёрные играют в «С» с двойным эффектом хасами и хираки. Поэтому белые практически никогда не играют в «В».

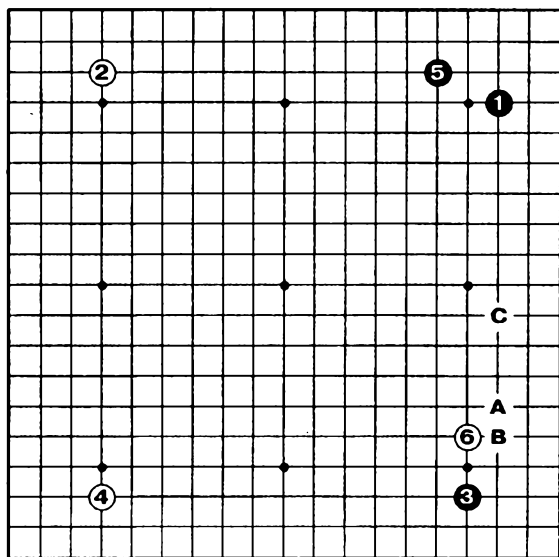
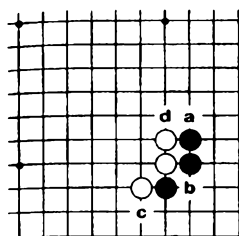


Рисунок 2 (7...24)



Д1

[8 ход начинает надарэ-дзёсэки, ходы ч.9 и б.10 предопределены. 11 ходом можно изменить развитие дзёсэки (Д.1): ноби «а», цуги «б», ниданбанэ «с» и ханэ «д»].

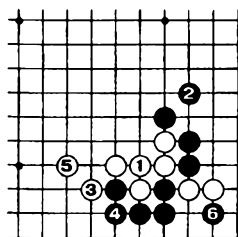
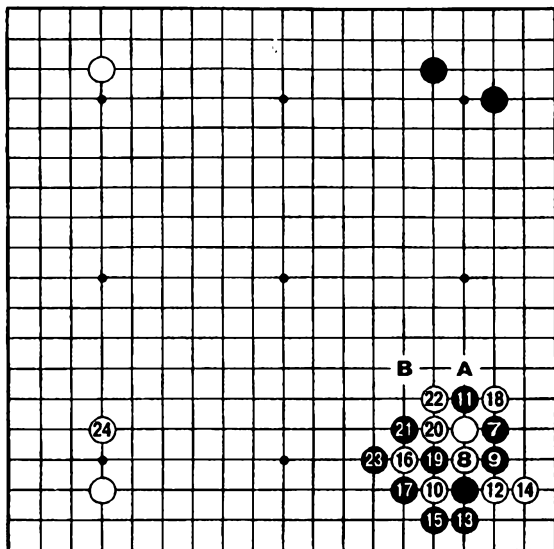
Ханэ ч.11 начинает дзёсэки под названием «малая лавина», в котором не много вариантов.

12 - 13 – единственные ходы.

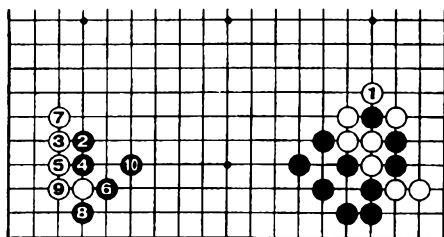
18 – если белые соединятся 1 на Д.2, чёрные получают большой угол. [До 23 хода – хорошо известный вариант].

24 – обычно в этом дзёсэки белые забирают камень в «А», но чёрные получают сэнтэ, и позднее могут усилить свою плотность ходом в «В». Поэтому множество игроков безоговорочно верят этой форме чёрных. Если бы белые взяли камень, чёрные несомненно сыграли какари в 24, затем...

Д.3. ...чёрные формируют превосходную конструкцию. Расстояние между двумя чёрными стенками идеальное, и белым было бы тяжело погасить такое мойо.



Д2



Д3

Рисунок 3 (25...35)

Если бы 24 ходом сыграли в «А», то на б.26 чёрные выбрали вновь форму надарэ в левом верхнем углу, но т.к. в нижнем левом углу стоит икен-симари, чёрные выбрали ханэ 27 и на хики 28 – какэ-цуги 29, чтобы затем сыграть дальнее хираки 33.

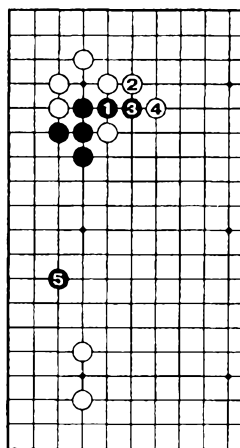
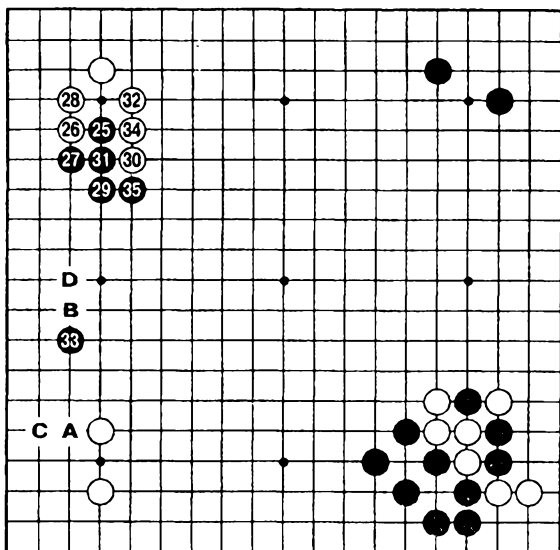
Если бы камень 24 стоял в «А» (когэйма-симари), то хираки ч.33 был бы плохим ходом. Именно из-за формы симари в левом нижнем углу чёрные выбрали ханэ 27, а не надарэ-дзёсэки.

Д.4. Однажды я так сыграл против 6 дана...

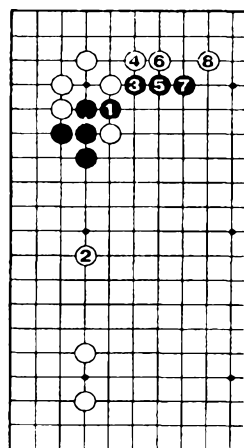
Д.5. ...но в этой партии, я готов был сыграть 2, и после 8 хода форма получалась совершенно другая.

Итак, чёрные заняли хороший пункт 33, но и белые после 34 хода получают плотную форму. По дзёсэки чёрные должны сыграть 33 в «В», но ч.33 имеет цель: «С» с разрушением угла, т.к. расстояние между камнями 33 и «С» подходящее, но расстояние между чёрными камнями в «В» и «С» уже опасно далёкое, и белые на б.«С» от б.«В» сыграют цукэ 33.

35 – чёрные должны защититься от ути-коми б.«Д».



Д4



Д5

Рисунок 4 (36...44)

После косуи 36 вновь появляется угроза ути-коми б.1 на Д.6 и чёрные не смогут захватить белых.

38 – благодаря силе слева белые могут занять этот большой пункт фу-сэки. Если бы чёрные сами сыграли хираки в «А», различие было бы огромным. Далее (после б.38) белые могут сыграть в «В» - ч.«С» - б.«D» – жёстко.

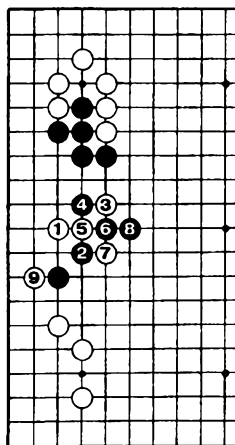
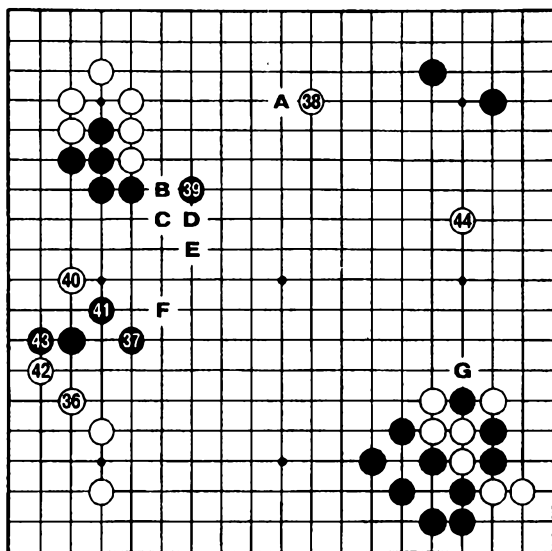
40 – ёсу-миру, чтобы посмотреть на реакцию противника.

Д.7. Если ч.1, то белые соединяются по краю. Если ч.1 в 8, то б.1.

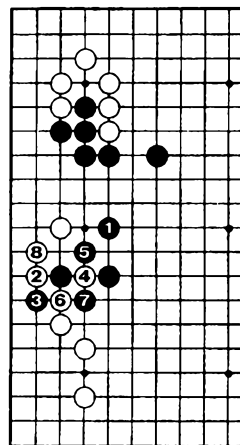
42 – прибыль в сэнтэ. В будущем белые могут сократить территорию чёрных, играя в «Е» или «F» с угрозой вытащить камень 40.

44 – предлагает чёрным вытянуть камень в «G», однако лучше было белым самим сыграть в «G».

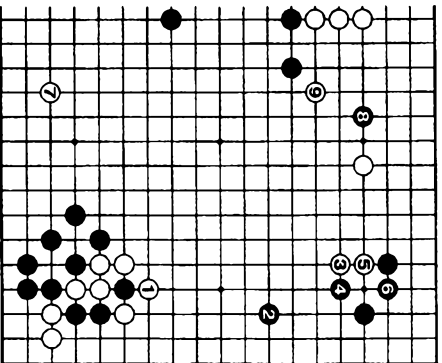
Д.8. Белые на нижней стороне стоят крепко, поэтому хираки 2, и после сэнтэ-обмена: 3...6 белые играют хираки 7 на нижней стороне, т.к. у чёрных стоит сильное ацуми. В этом варианте камни белых стоят широко, поэтому им не нужно спешить.



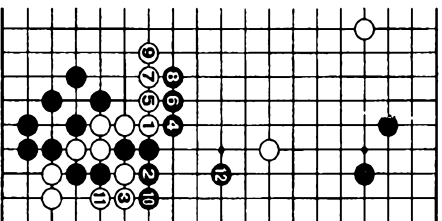
Д6



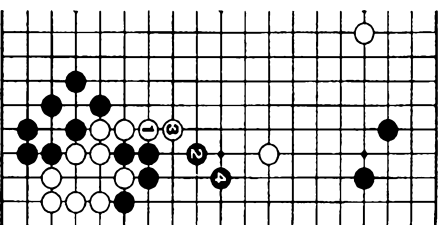
Д7



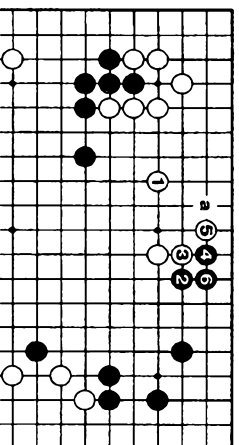
A8



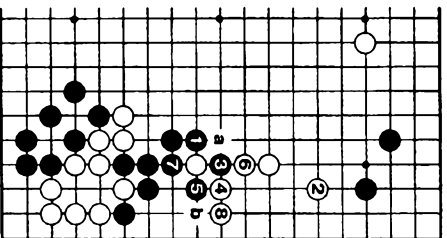
A9



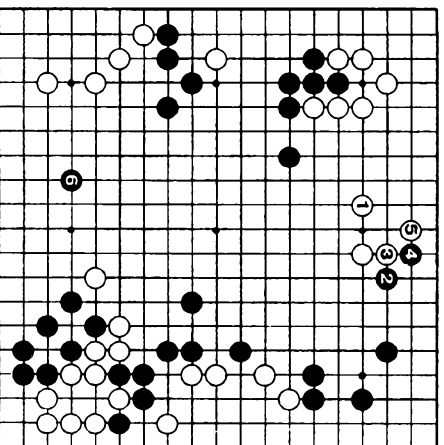
A10



A12



A11



A13

Рисунок 5 (45...62)

45 – ожидаемый ход, но неожиданно форма белых становится слабой.

Д.9. Белым определён-но не хорошо.

48 – если соединиться в «А», у чёрных останется сэнтэ для усиления, что белым очень не понравилось.

Д.10. Белые ничего не получают (**50=1**).

52 – белые надеются на то, что чёрные сыграют **1** на Д.11. После **8** хода белые устраиваются на

стороне; если ч.7 в «а», то б.«b», в любом случае белые получают прекрасную форму. Но ожидание такого благополучного исхода слишком тенденциозно, чёрные не будут играть по плану проивника.

53 – хороший ход. Где следующий ход белых? Очень трудный вопрос.

54, 56 – белые должны защищаться, но форма остаётся тонкой. Короче говоря, после ноби ч.45 белые не могут получить удовлетворительный результат в этом локальном конфликте. Всё из-за ошибки на **44** ходу.

59 – необходимо, если чёрные сыграют в другом месте, то б.59 и у чёрных возникают проблемы.

61 – хороший ход, плотный. Если б.«В», то ч.«С». Чёрные наверху стоят крепко, и выходить в сильную зону противника – неблагодарное занятие.

62 – если пропустить этот ход, то ути-коми ч.«D» становится очень сильным.

Д.12. Если белые защищаются на четвёртой линии, после ёсэ-обмена: **2...6** ещё остаётся хасами-цукэ ч.«а» – тэсудзи. Строить таким образом территорию – не достаточно хорошо.

Д.13. Здесь белые сыграли крепче наверху, но чёрные успевают первыми сыграть на нижней стороне.

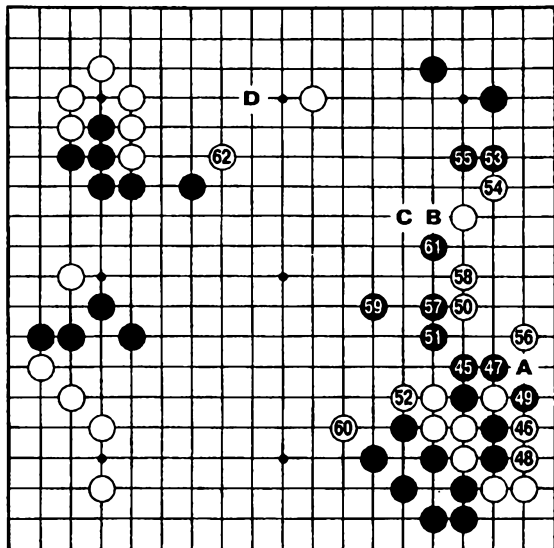


Рисунок 6 (63...74)

63 – естественно. Раз уж белые сыграли высоко **62** ходом, несомненно нужно играть снизу. Белым ничто не поможет.

64 – давно запланированное тэсудзи; белые готовятся вытащить камень после хода в «А».

67 в «В» тоже сильный ход, но тогда б.67 затем б.«А», и спасение камня также важно. Трудно сказать какой ход лучше: **67** или «В».

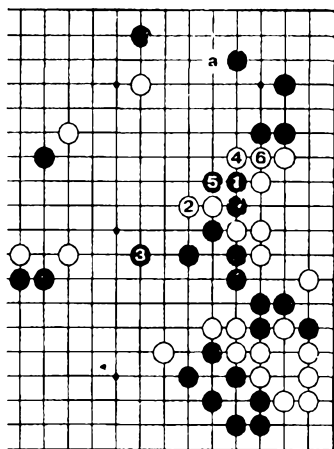
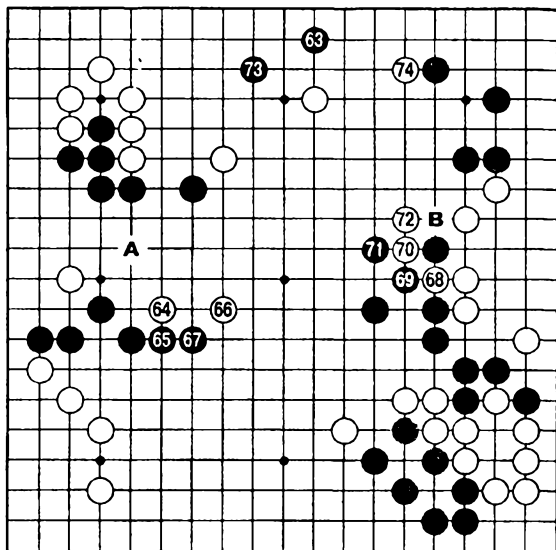
68 – причина, по которой белые не сыграли в «В» объяснялась в комментариях к **61** ходу. У белых единственный путь завязать бой: дэгири **68**, **70**.

Д.14. После ноби ч.1 начинается сложная борьба. Наверху у белых есть цукэ «а» – тэсудзи, что может привести к непредсказуемым последствиям. Именно этого и хотят белые после того как ситуация на доске стала для них неблагоприятной.

73 – чёрные разрушают зону противника, получая прибыль. На этот момент чёрные лидируют по территории, поэтому избегают сложной борьбы – мудрый выбор.

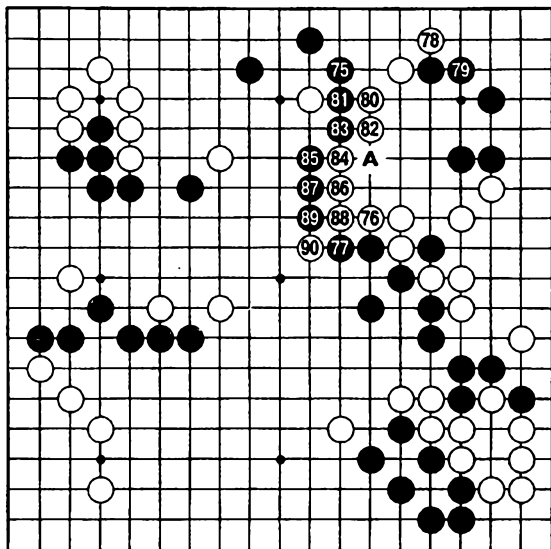
Итоги к **73** ходу: белые не взяли камень на **44** ходу, и после ноби ч.45 рабочая область белых стала узкой и таким образом ограниченной, в последующей борьбе белые не смогли выйти из кризиса, и после ч.73 чёрные закрепляют преимущество.

74 – белые не надеются получить территорию на нижней стороне, поэтому играют цукэ, пытаясь разделить группы чёрных для решающей борьбы.



Д.14

Рисунок 7 (75...90)



Д.15. Белые успешно разрезают группы.

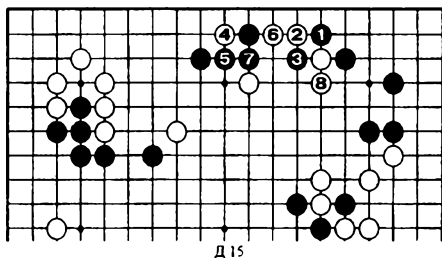
Д.16. Белые не могут играть атэ 1 вместо 4 на Д.15, т.к. чёрные выходят, и белым тяжело.

82 – белые очень хотят заблокировать 1 на Д.17, но не могут, т.к. после кикаси 4.2, чёрные разрезают 4.

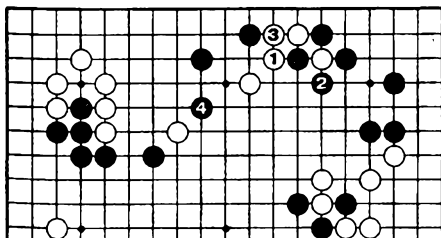
83 – если белые удлинятся «А», то после ч.88 - б.86 - ч.87 чёрные легко соединятся.

Большая группа чёрных на правой стороне пока не стабильна. Если белые потеряют шанс, чтобы атаковать этого большого дракона, то они потеряют шансы на победу в партии. Следовательно, высший приоритет белых сейчас заключатся в разделении верхней и правой групп чёрных.

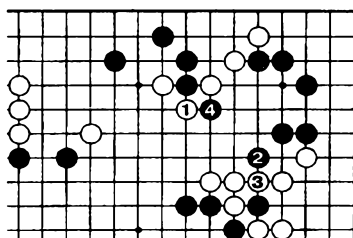
90 – белые разрезают, завершая предварительную подготовку к решающему бою.



Д 15



Д 16



Д 17

Рисунок 8 (91...106)

Д.18. Тоби ч.1 выводит из-под удара верхнюю группу, но после косуми-цукэ б.14 – тэсудзи, у чёрной группы справа только один глаз.

91 – сомнительно. Чёрные надеялись на вариант: б.93 – ч.99 – б.96 – ч.92.

Д.19. В этом варианте чёрные стабилизируют обе группы.

92 – ключевой пункт, цель: цукэ б.106 – тэсудзи.

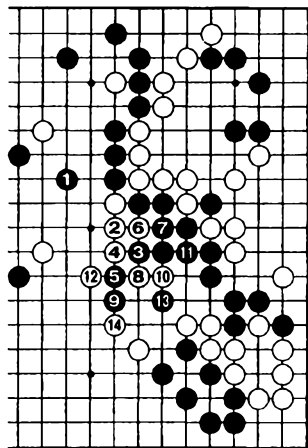
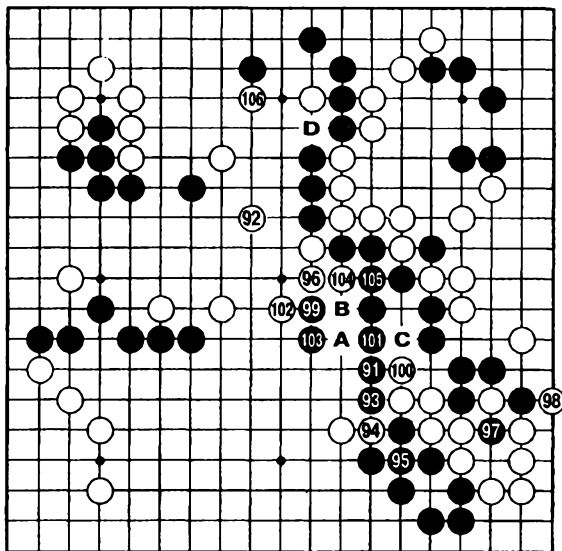
96 – белые достигли успеха в разделяющей атаке.

97 – логично.

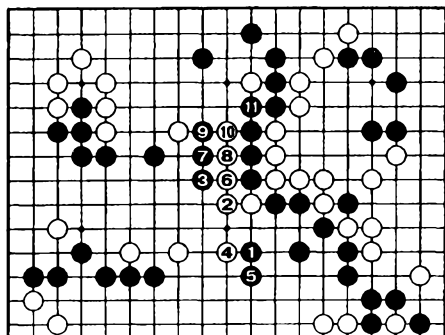
99 – чёрные соединяются; даже после подзюки б.«А» – ч.«В» – б.101 – ч.102 белые не могут разрезать, но б.100 – вовремя, если ч.«С», то подзюки б.«А» остаётся в силе.

102 – если этот ход сделать раньше, чем 100, то чёрные ответят в «С» (т.е. б.102 – ч.103 – б.100 – ч.«С»).

106 – цель этого хода: разрезание «D».



Д.18



Д.19

Рисунок 9 (107...117)
Д.20. Немедленное
кири ведёт к потере раз-
резающих камней.

Д.21. Белые получают
слишком много в сэнтэ,
однако чёрные могут
броситься в контратаку:
2 на Д.22, и группа бел-
ых в центре попадёт под
жёсткую атаку.

Следовательно, белые
отказываются от при-
были наверху, и сыгра-
ли на нижней стороне:
114.

115 – очень болезнен-
но. Белые планировали,
что чёрные сыграют в «А», а белые в 115.

117 – если на этот ход белые ответят в «А», то ч.«В», и два камня не
убегут. Если же играть в «С», после ч.«А», белым нужно соединиться в
«D», и чёрные получают шанс захватить четыре белых камня внизу.

В этой позиции следующий ход белых – большая проблема.

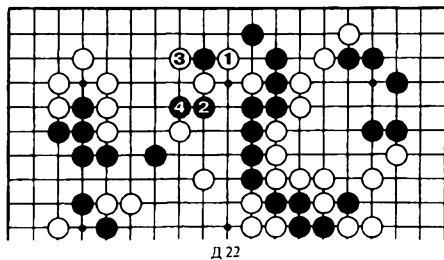
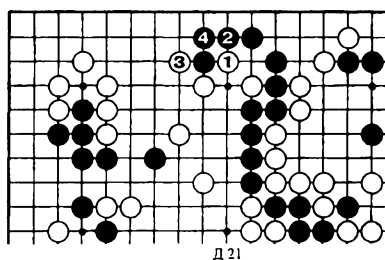
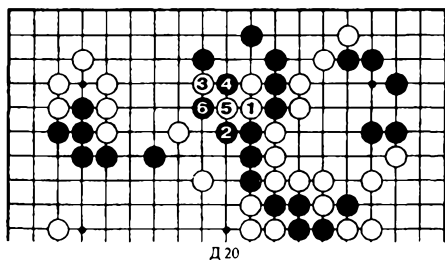
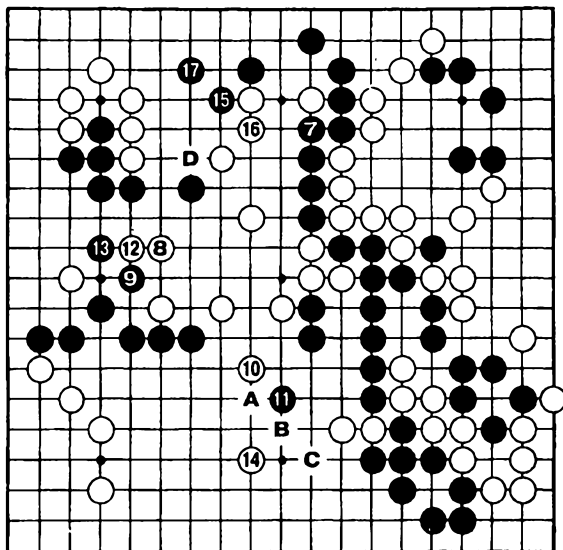


Рисунок 10 (118...128)

118 – в итоге белые выбрали следующую стратегию: сначала ханэ, затем оки 120. Если белые сыграют осае слева (Д.23), то благодаря жертве двух камней белые соединятся.

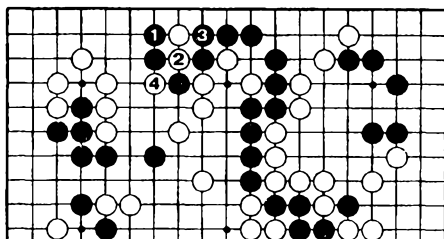
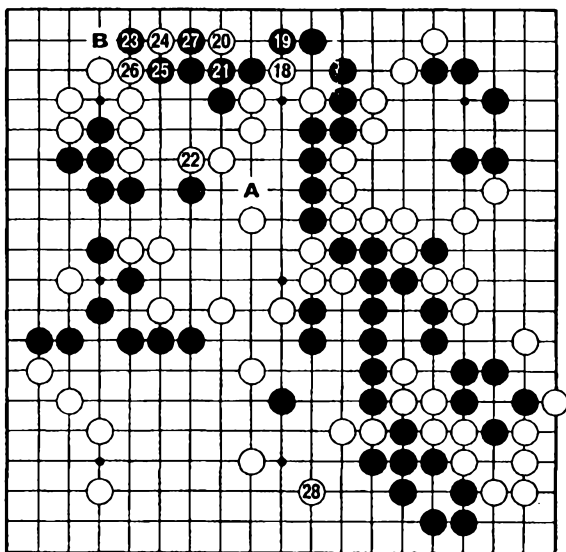
122 – если белые сейчас не соединятся, то в будущем у них могут возникнуть большие проблемы. Например, после ч.122 у чёрных есть цукэ-коси «А» – тэсудзи.

Д.24. Между прочим, угол белых жив.

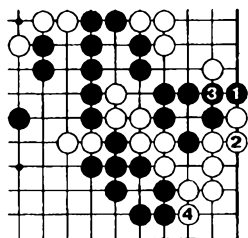
124 – тэсудзи для сэнтэ. Если играть в «В», то ч.126, и у белых – готэ.

128 если играть 1 на Д.25, то у чёрных остаётся вторжение в «а» или «б».

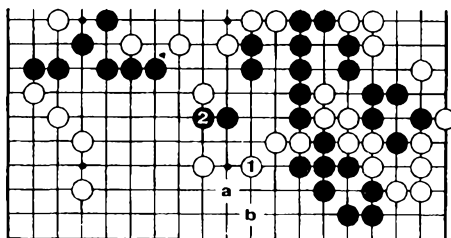
Хотя белые понесли убытки наверху, но вывели из-под атаки центральную группу, и получили прибыль на нижней стороне. У белых не так плохо!



Д 23



Д 24



Д 25

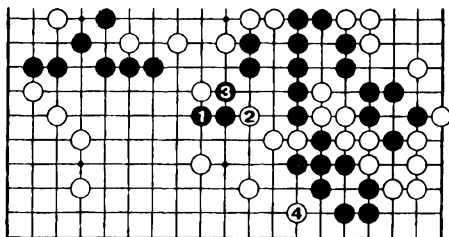
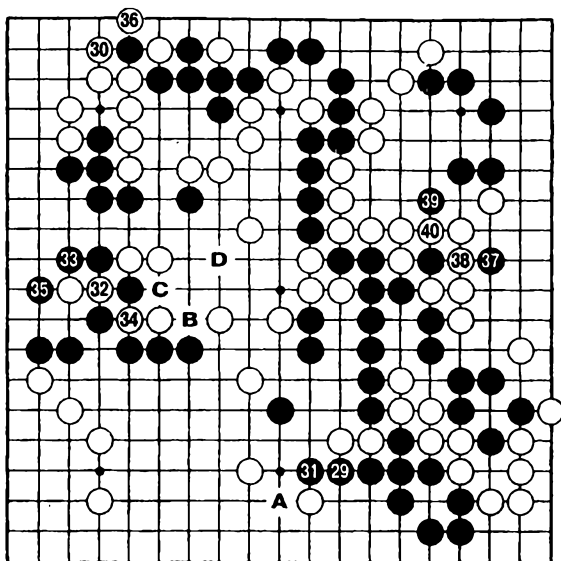
Рисунок 11 (129...140)

129 – если вместо этого играть ноби ч.1 на Д.26, то кэйма б.4 – очень жёстко.

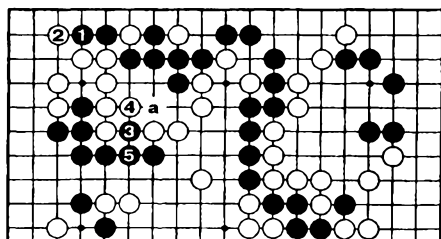
130 – большой и срочный ход. Если его пропустить, то после ч.5 (Д.27) остаётся разрезание в «а» и слабая глазная форма в углу.

132 – плохой ход. Нужно было брать камень сверху (б.136) или удлиняться внизу (б.«А»), после чего позиция для белых была многообещающей.

134 – ещё один плохой ход. Если бы белые проиграли эту партию, то именно из-за этого хода. Позже, после ч.«В» - б.«С» - ч.«Д», большая группа белых в центре в опасности. Короче говоря, белые сами сделали свои камни тяжёлыми, что было совсем необязательно.



Д 26



Д 27

Рисунок 12 (141...157)

141 – чёрные живут и без этого хода, но, если чёрные пропускают этот ход, то после 1...8 (Д.28), атака ч.«а» пропадает, и такая потеря болезненна для чёрных.

143 – лучше этот ход отложить, т.к. подзоки ч.«А» – хорошая ко-угроза. Саката 9 дан к этому ходу израсходовал почти весь запас основного контроля времени.

145 – конечно, можно играть ути-коми «В». Чёрные планируют контригру против левого нижнего угла, и разрезание белых камней.

147 – превосходный ход! Последствия плохого хода 134 начинают проявляться.

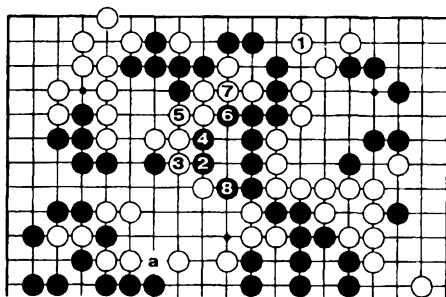
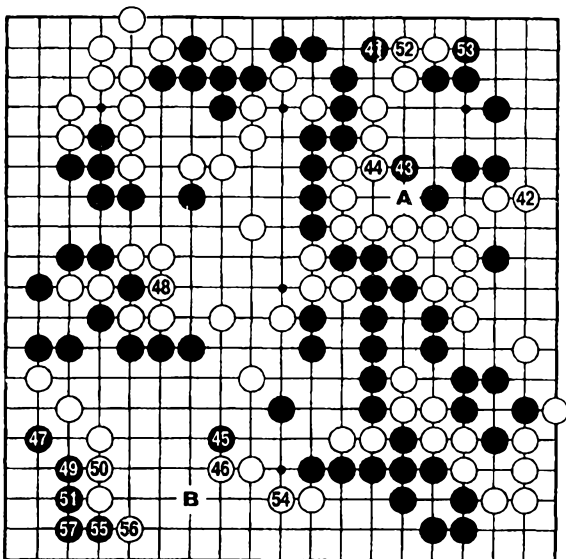
Д.29. Из-за обмена: ▲ - ▲ после 4 хода у белых нет ответа. Например, на б.«а» последует ч.«б».

Д.30. Без обмена: ▲ - ▲ на Д.29, у белых есть сагари 5, а чёрным не так просто выжить в углу.

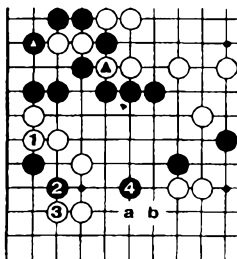
Итак, ошибка на 134 ходу поставла перед белыми серьёзные проблемы, и белые решили взять камень 148 ходом, а чёрные получили шанс сыграть 149, 151, разоряя территорию белых.

После ханэ-цуги 155, 157 лидируют по территории. Потери белых в углу большие.

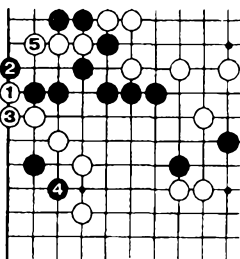
После ханэ-цуги 155, 157 лидируют по территории. Потери белых в углу большие.



Д 28

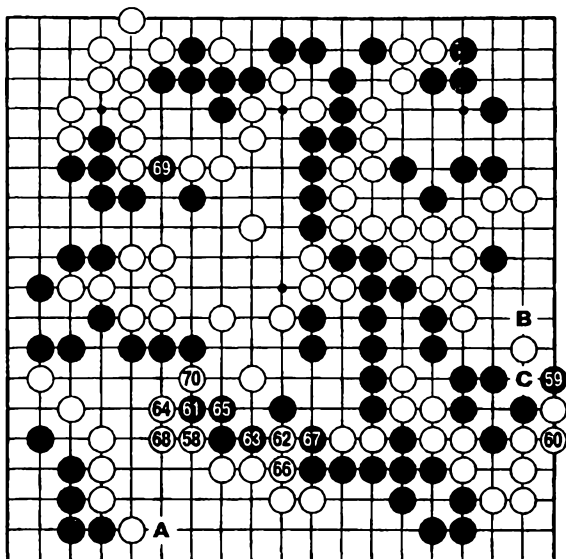


Д 29



Д 30

Рисунок 13 (158...170)



158 – предупреждает ч.«А»

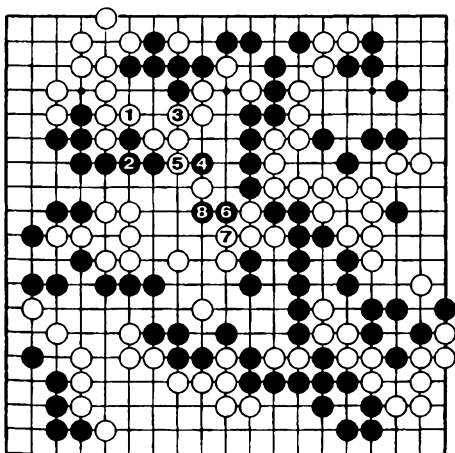
159 – далее чёрные имеют цукэ «В» – тэсудзи, что энергичнее, чем простое соединение в «С».

161...165 – естественная последовательность.

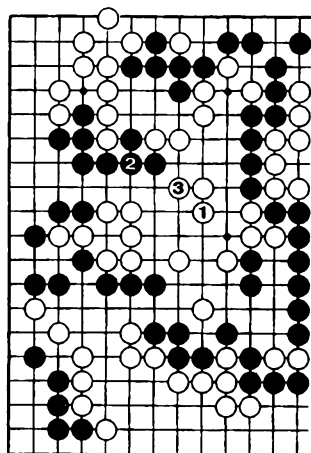
168 – позиция у чёрных лучше, но разница не очень большая.

169 – страшный ход. Если белые играют по Д.31, то после ч.8 белые терпят убытки.

170 – ошибка. Удлинение 1 на Д.32 лучше, после 4 хода белые живут в центре.

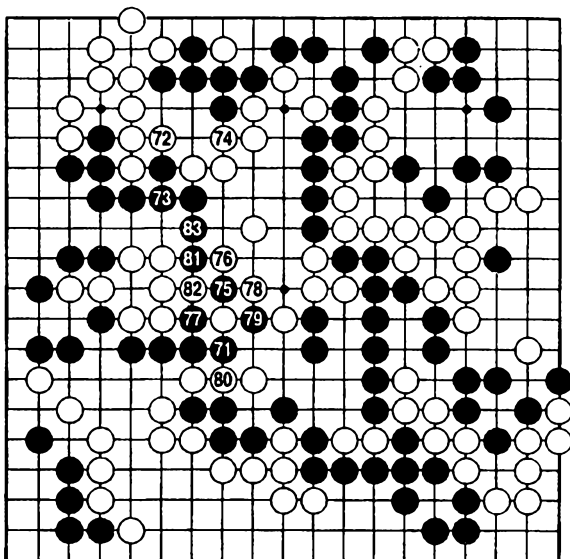


Д 31



Д 32

Рисунок 14 (171...184)



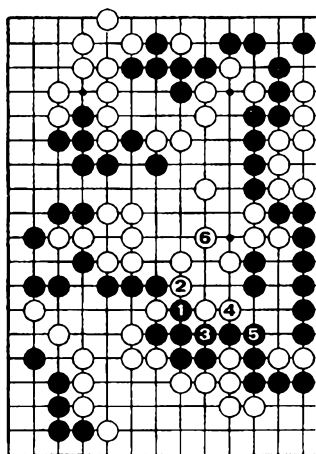
184 – ко

Д.33. Здесь белые легко живут (1=171), однако у чёрных есть хороший ход.

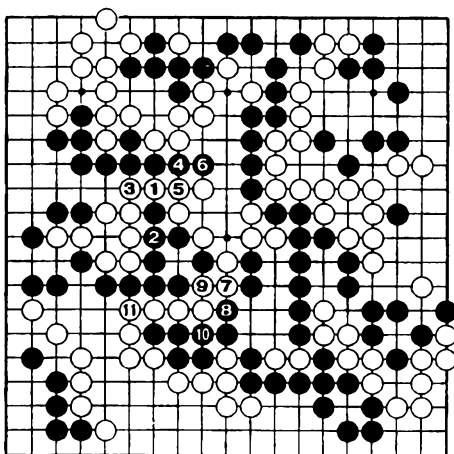
174 – связь между белыми камнями неожиданно становится слабой.

179 – далее у чёрных есть ханэ-коми 182 – тэсудзи. Белые могли соединиться, чтобы решить эту проблему, но их преимущество невелико, и у них бёёми.

182 – если бы белые захотели избежать этой ко-борьбы, то (Д.34) они соединялись, но партию проигрывали.

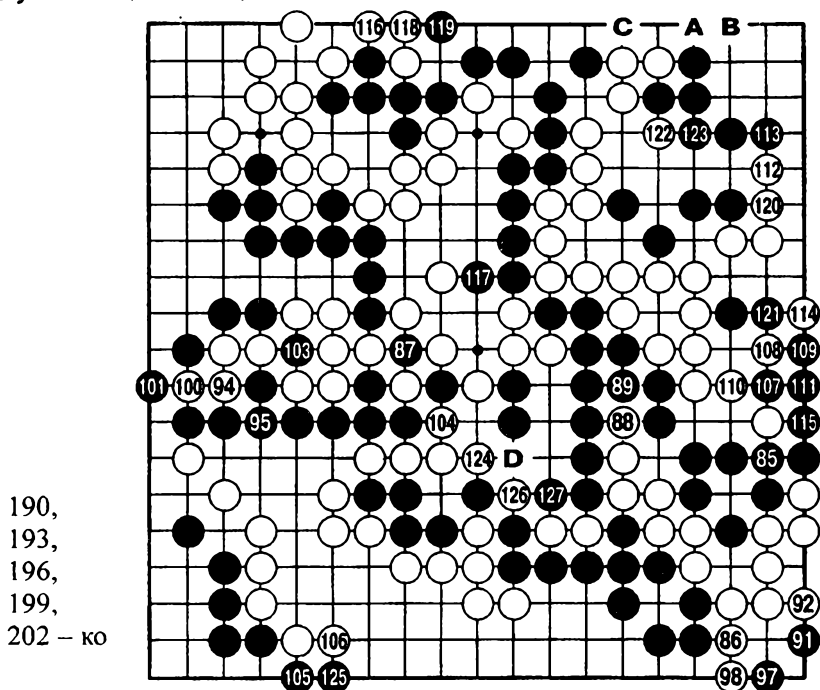


Д 33



Д 34

Рисунок 15 (185...227)



190,
193,
196,
199,
202 – ко

186 – лучше в **197** [после неизбежного ко-датэ б.188, чёрные закроют-ся в **189** и у белых – дамэдзумари, т.к. угрожает ч.197 – сэки в сэнтэ].

200 – проигрывает, но у белых больше нет ко-угроз.

203 – чёрные удовлетворены захватом четырёх камней, но лучше ч.206.

204 – ко-борьба закончена, но результат партии снова не ясен.

209 – ч.210 – сэнтэ.

209, 211 – локально много очков, но готэ.

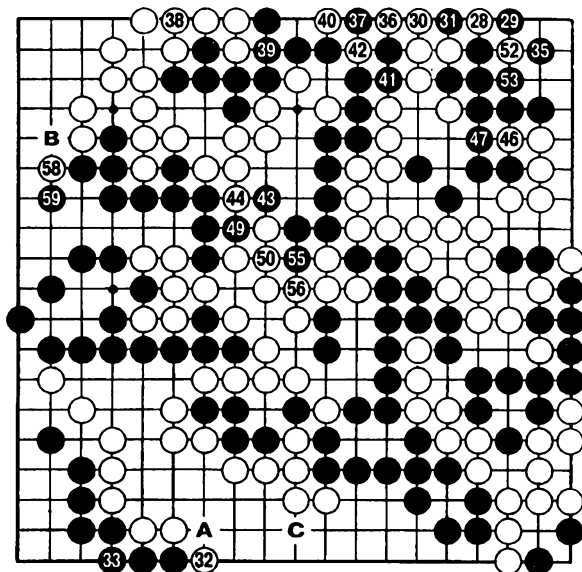
220 – лучше соединиться в **221**. Белые нацелились на ко-борьбу: б.«А» - ч.«В» - б.«С», и если чёрные защитятся от ко-борьбы, то территории им не хватит.

221 – стоимость этого хода около десяти очков. У белых бёёми, но они продолжают бороться на пределе сил.

225 – сначала нужно было сыграть в **126**.

227 – несомненно большая прибыль, но белые могут не отвечать на ч.«D». Позже, когда случилась ко-борьба на верхней стороне, количество ко-угроз решало партию, и на самом деле, чёрные ничего не потре-яли **227** ходом.

Рисунок 16 (228...260)



234=228,
245, 248, 251, 254,
257, 260 – ко

230 – ситуация в партии похожа на раскачивающийся маятник, определение победителя откладывается на последние ходы.

232 – лучше вбросить в **233**, позже у белых может появиться ёсз-тэсудзи (Д.36).

234 – нужно было соединяться в «А».

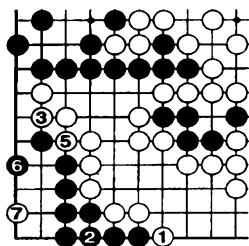
238 – белые теряют одну ко-угрозу.

240 – тэсудзи. Если чёрные берут этот камень, то после 8 хода – ко-борьба.

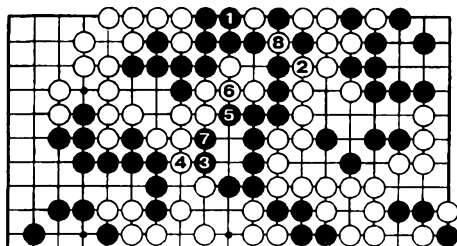
241 – сейчас у чёрных на одну ко-угрозу больше. Это ханами-ко для белых, а для чёрных имеет непосредственное отношение к жизни группы. Поэтому для белых было полной неожиданностью, что чёрные начали эту ко-борьбу.

Д.36. Вариант для **241** хода.

260 – даже не захватив группу, белым достаточно для победы сыграть в «В» и «С».

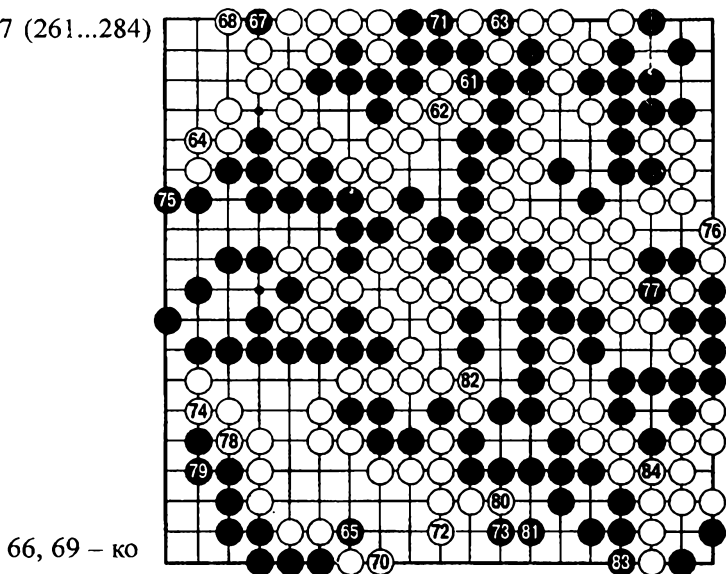


Д 35



Д 36

Рисунок 17 (261...284)



66, 69 – ко

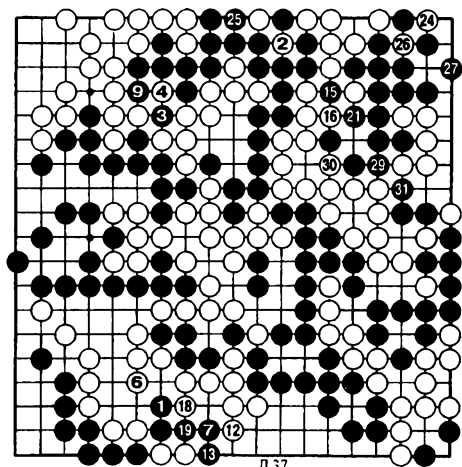
264 – белые ожидали, что чёрные закроют ко, и белые сыграют в 272.

265 – неожиданно чёрные разрезают! Портясающее самообладание и дух борьбы!

271 – чёрные заканчивают ко-борьбу, однако у них был и вариант на Д.37: после 23 хода у белых больше нет хороших ко-угроз. Вот почему 238 был не хорошим ходом – он потратил ко-угрозу впустую.

Чёрные разрезают 31 и начинается сэмзай с ко-борьбой, но это ко-борьба благоприятна для чёрных, т.к. у белых нет ко-угроз.

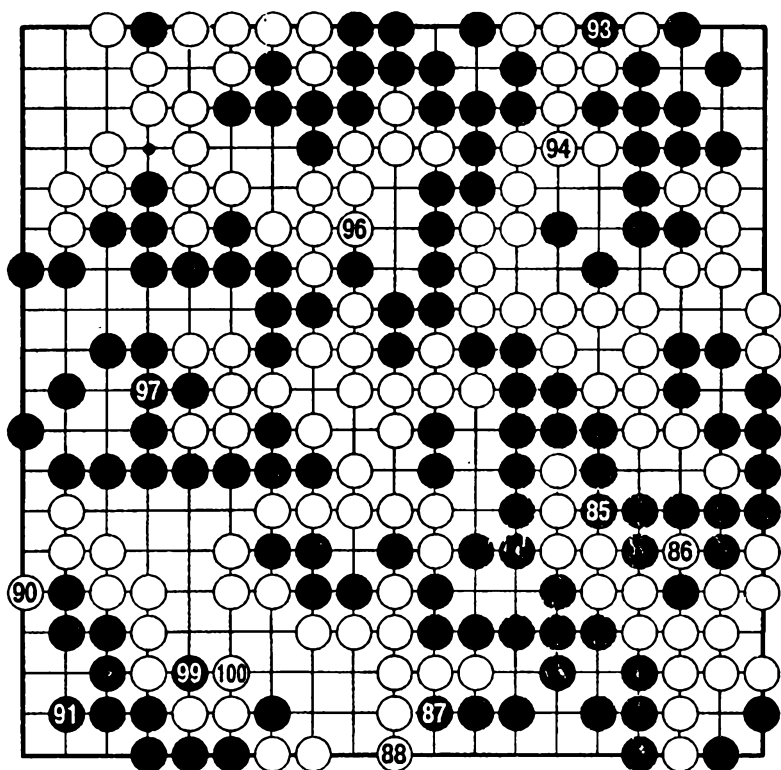
Но этот грандиозный вариант не случился, и после 272 хода игра решена.



5, 8, 11, 14, 17, 20, 23 – ко.
10=3, 22=15, 28 – цуги выше 26

Д.37

Рисунок 18 (285...284)

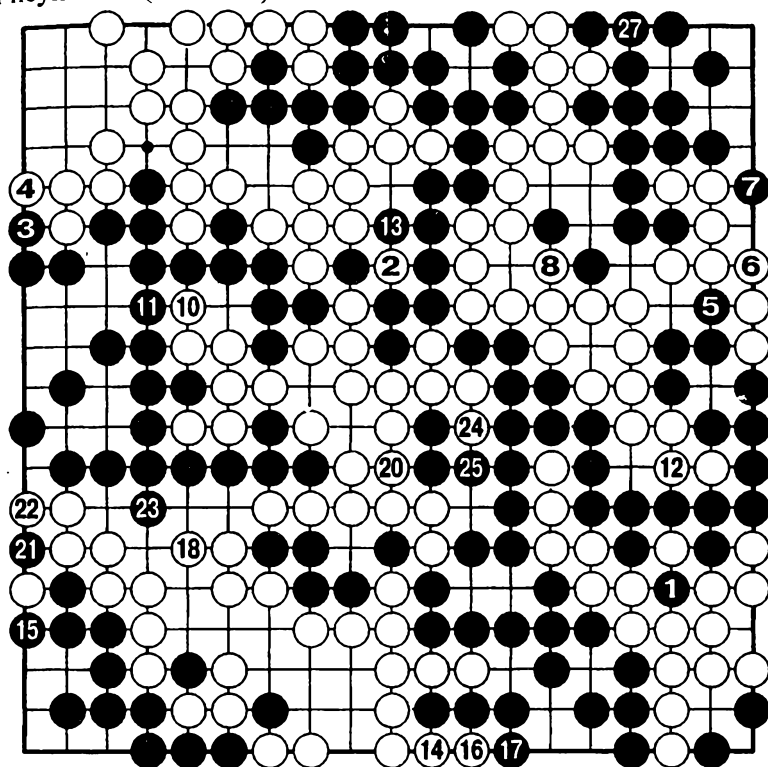


89, 92, 95, 98 – ко

Ко-борьба на верхней стороне была очень лёгкой для белых. Они практически ничего не теряли. Наоборот, для чёрных эта ко-борьба была с большой ответственность. И никто не ожидал, что чёрные продолжат ко 265 ходом. Конечно, будь у Сакаты больше времени, он бы нашёл контригру. Саката 9 дан вёл сложную и упорную борьбу за каждый дюйм на бёми. Такой силе духа можно только восхищаться! Увы, это ему не помогло. В общем, в партии между ведущими игроками мира шанс победы переходил из рук в руки. Поистине, редкий шедевр!

В конце игры, одна лишняя ко-угроза может решить судьбу партии. В профессиональных матчах, ко-угрозы подсчитываются до ко-борьбы. Однако в данной партии, исход ко-борьбы был не ясен до конца. Вероятно, из-за лимита времени.

Рисунок 19 (301...327)



9 – выше 1, 19 – левее 2, 26=2

Го Сэйген часто использовал только половину контроля времени. Здесь же из десяти часов у него осталось только девять минут, что лишний раз свидетельствует о сложной и напряжённой борьбе

После Второй мировой войны Ву и Саката сыграли много партий на высшем уровне. Например, в 1949 году Саката выиграл белыми под сдачу за титул «Высший дан» В 1953 году в серии из шести партий Го Сэйген даже проиграл $+1-4=1$, но в серии из десяти партий в том же году взял реванш $+6-2...$

Саката как и Го Сэйген долгое время находился на вершине. Саката долгое время владел рекордом – 64 титула.

327 ходов. Белые выиграли 4 очка.

Глава IX

Го Сэйген – Симамура Тосихиро

Одза, специальный матч

Чёрные: Симамура Тосихиро 8 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

21 декабря 1957 года, Токио

Рисунок 1 (1...19)

Каждый год обладатель титула Одза, спонсируемый газетой «Нихон Кэйдзай», играл матч с Го Сэйгеном. В 1956 году Симамура выиграл матч до двух побед против Хонды Догэна из Кансай Киин, и получил право сыграть в специальном матче с Го Сэйгеном.

В 1956 году наиболее заметные результаты, кроме Го Сэйгена, показывал Симамура. В матчах «Высший титул» сыграл с прекрасным результатом +6-2, и вскоре должен был сыграть с обладателем титула Китани Минору. В лиге Хонимбо, проиграв две партии Фудзисаве Хосан и Китани Минору, Симамура продолжал лидировать. Также с выдающимся результатом Симамура прошёл в полуфинал «Решающего матча сильнейших». Игрок с такими высокими и стабильными результатами – редкость.

К этой игре Симамура подошёл в хорошей форме, и болельщики с нетерпением ждали начало матча.

Три года назад Симамура участвовал в матче «Ву против отобранных 7 и 8 данов», спонсируемый газетой «Ёмиури» и с тех пор постепенно входил в звёздную элиту ведущих игроков. Конечно, сила игра был уже другой нежели три года назад.

1, 3 – диагональное хоси, будто на двух камнях форы, было любимым началом Симамуры.

Стиль игры Симамуры был, что называется «спокойным». Независимо от попыток оппонента вызвать его раздражение, он оставался невозмутимым. Делая спокойные ходы, он постепенно приближался к сопернику – это была его любимая стратегия.

В этой игре, тем не менее, чёрные отдавали большое по тем аренам коми 5,5 очков. Может быть из-за этого, или из-за того, что он давно не играл с Го Сэйгеном, Симамура отошёл от своего традиционного стиля, и сыграл энергично, но из-за неправильной оценки, потерял группу уже в начале игры. По мнению наблюдателей, после этого можно было сдаваться, но, всё было не так просто. Даже потеря большой группы может и не привести к проигрышу. Благодаря вдохновенной игре, позиция белых становилась менее оптимистичной, и на какое-то время результат игры стал не ясен. Захватив группу соперника не стоит засыпать!

8 – косуми «А» более надёжно, но что лучше, кэйма или косуми, можно сказать только в зависимости от окружающей ситуации. Различие между кэймой и косуми похоже на различие между огэйма-симари и кэйма-симари. В игре нужно рассмотреть особенности этих ходов, подключив воображение.

9 – хороший ход.

Д.1. Если сыграть тэ-нуки, то после 13 хода из локального боя чёрные уходят с потерями.

12 – если сейчас играть атэ 1 на Д.2, то белые попадают в блокаду.

13 – прекрасный пункт фусэки.

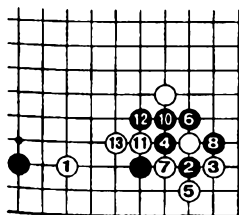
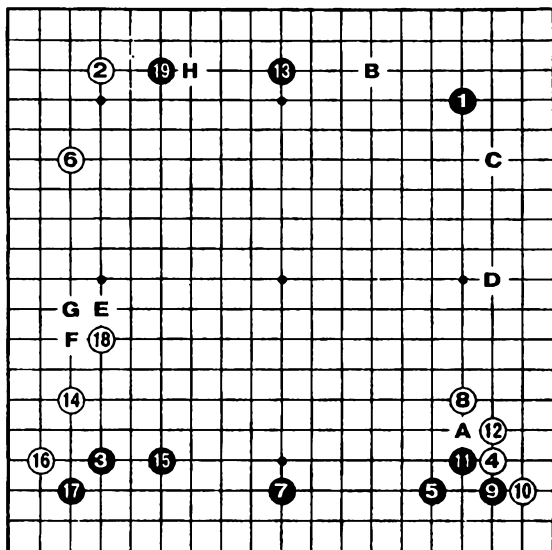
Любители часто играют в «В» или «С», но хорошие пункты для развития находятся рядом со звёздным пунктом на стороне. Для белых пункт 13 тоже хорошее хираки от симари, поэтому 13 лучше, чем ч.«D».

После какари 14 белые играют иккен-укэ 15, получая прекрасную форму в сочетании с камнем 7.

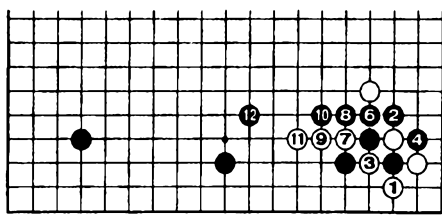
16 – также можно играть в «Е».

18 – верное хираки, из-того что в левом верхнем углу стоит огэйма-симари. При кэйма-симари, нужно играть в «G». [В любом случае, белые должны здесь сыграть, иначе ч.«F» – жёсткая атака].

19 – играть в «Н» было бы пассивно, да и с коми 5,5 нужно играть широко. Когда у соперника стоит огэйма-симари, приближение к этой форме широкими ходами – энергично и позитивно.



Д1



Д2

Рисунок 2 (20...24)

20 – расширяет мойо на левой стороне, и подготавливает ути-коми **22**.

21 – косуми в «А» более крепко, но тогда белые сыграют какари **21** и фусэки будет лёгким и плавным для белых. Кэй-ма **21** – агрессивный и быстрый ход в фусэки.

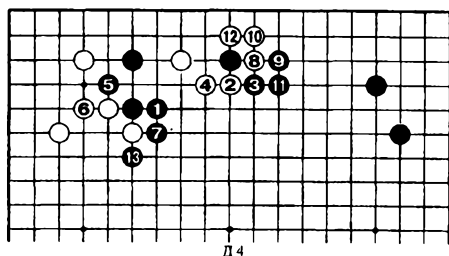
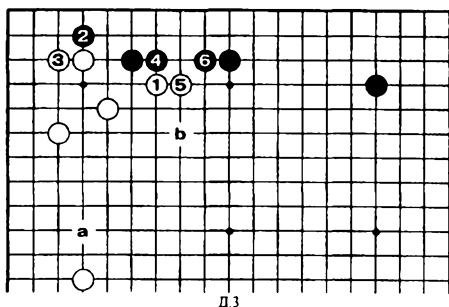
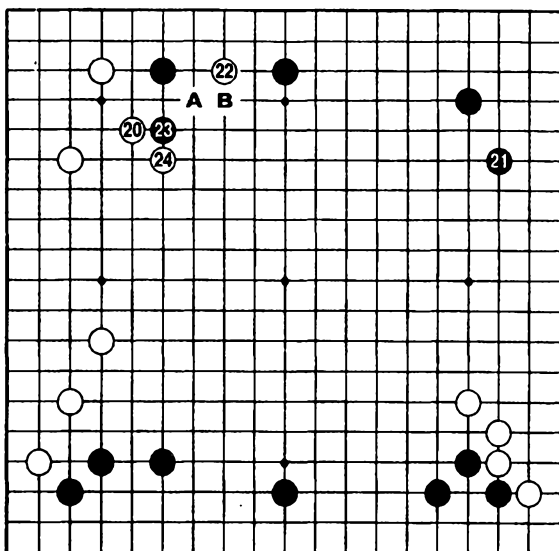
Д.3. Здесь белые расширяют мойо, но у чёрных остаётся вторжение «а» и лёгкое кэси «б» (чтобы посмотреть реакцию белых). И при малейшей неточности белых, получится, что чёрные получили территорию, а мойо разрушится. Это – не лучшая стратегия для белых.

22 – белые следуют первоначальному плану, им нужно начинать борьбу здесь.

23 – естественно. Ход в «А» был бы посредственным, т.к. белые ответят в «В» и ничего хорошего у чёрных не получится.

24 – также единственный ход.

Д.4. Если ч.7 в 11, то б.7, поэтому чёрные не должны пропустить 7 ход. После 13 хода у белых не плохо.

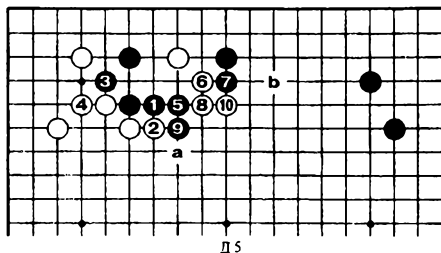


Д.5. После 10 хода у белых миаи: «а» и «б». Боевая форма белых также не плохая.

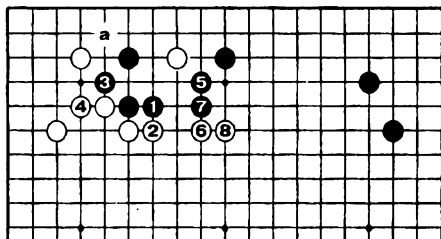
Д.6. Если чёрные пойдут на захват чёрного камня, то белые получат великолепную стенку с укреплением мойо. Кроме того, в ёсэ у белых хороший ход в «а».

Д.7. Здесь чёрные укрепляют своё мойо. Ход ч. «а» – сэнтэ.

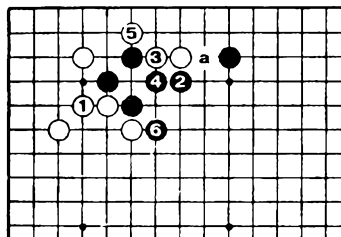
Д.8. Форма белых лучше, т.к. остаётся ханэ б. «а».



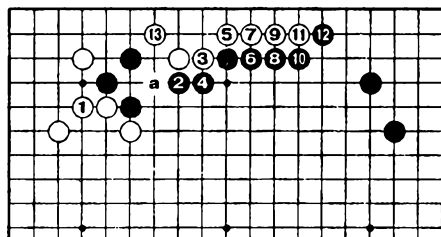
Д5



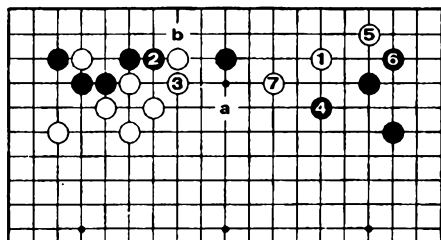
Д6



Д7



Д8



Д9

Рисунок 3 (25...33)

25 – не удовлетворённые вариантами с ноби, чёрные решают в начале сыграть ханэ.

26 – что лучше, атэ или ноби 1 на Д.7? Белые выбрали атэ.

27 – единственный ход. Даже с точки зрения формы, чёрные не могут соединиться в 28.

28, 29 – продолжение 26 хода. Чёрные захватили угол, но белые получили прочную форму поннуки, кроме того, есть вторжение в угол.

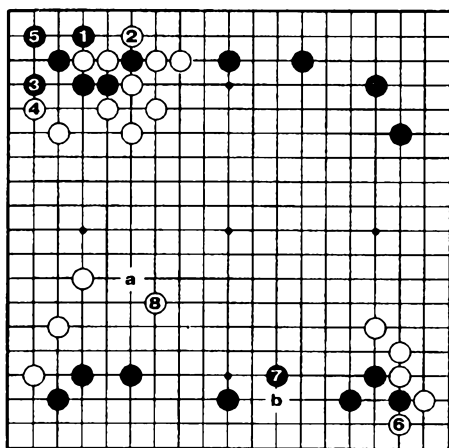
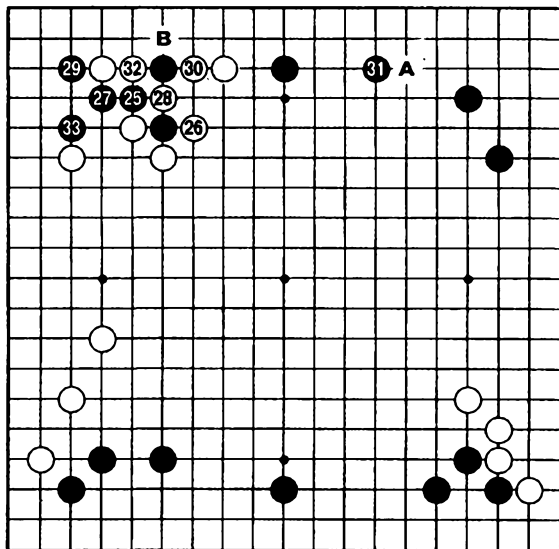
30 – не нужно пропускать этот ход. Если белые сыграют, например, какари 1 на Д.9, то чёрные немедленно ответят 2. Позже ханэ ч.«b» в сэнтэ закроет в углу более двадцати очков. Поэтому даже после б.«a» белые наверху получают не много.

31 – единственный ход. Если сыграть в 32, то сэнтэ белые используют на какари «А», что невыгодно чёрным.

32 – очень большой ход.

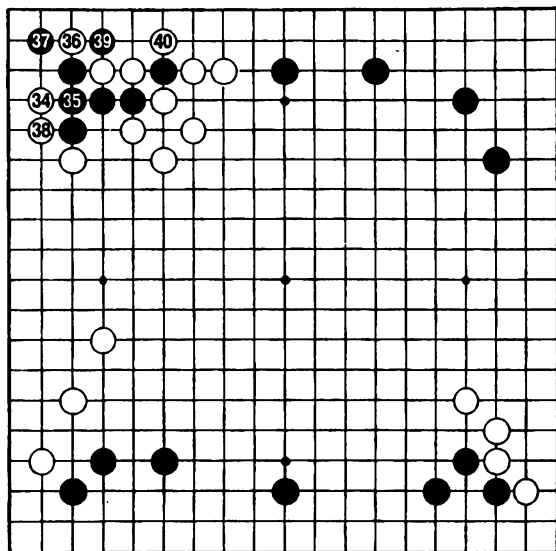
33 – чёрные пожадничали, собираясь сыграть в «В».

Д.10 Чёрные могли выжить в углу, и белые поворачивают в правый нижний угол. Если бы чёрные 7 ходом сыграли в «a», то б.«b».



Д.10

Рисунок 4 (34...40)



34 – сильно! Симamura потом сказал, что просчитывая варианты, он упустил из виду этот ход.

Д.11. Если ханэ б.1, то ниданбанэ ч.2 – тэсудзи, и после 4 хода у чёрных миаи: «а» и «б».

34 – фатальный ход, у чёрных нет времени сыграть сагари **40**, поэтому они соединяются **35**.

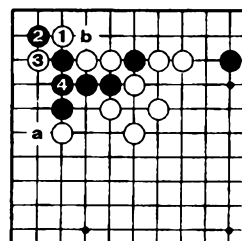
[Как продолжать белым после **35** хода?]

Д.12. Такой выход не хорош для чёрных.

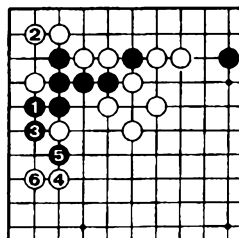
Д.13. Чёрные не убегут.

38 – чёрные опять не могут играть сагари **40**.

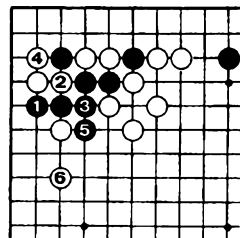
40 – чёрные всё ещё не выжили, остаётся только удивляться такому страшному тэсудзи (**34**).
Последующие варианты многочисленны и трудны.
Попробуйте разобраться в них.



Д.11



Д.12



Д.13

Рисунок 5 (41...48)

Д.14. Если чёрные соединятся 1, то б.2, 4 не даёт второй глаз, и убежать чёрные не смогут.

42 – ещё одно изумительное тэсудзи, взятие двух камней не даст второго глаза из-за обратного взятия (Д.15). Если же 42 ходом соединиться в 1, то соединение ч.3 даст жизнь группе.

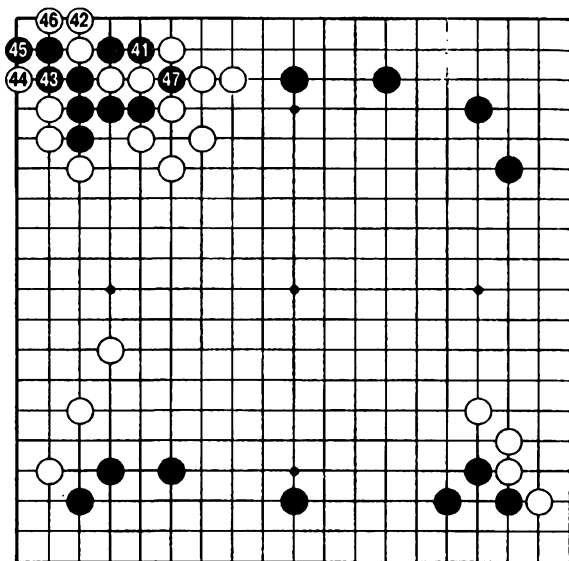
44 – группа в плену! Кажется, Го Сэйген просчитал все варианты после 34 хода, на который затратил 21 минуту.

45 и следующая пара ходов теряет хорошие ко-угрозы. Нужно было играть в другом месте.

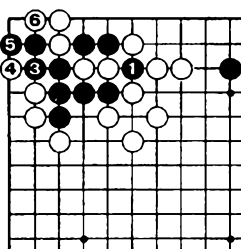
После 48 хода, попытки чёрных вырваться бесплодны...

Д.16, Д.17. Чёрные не смогут убежать.

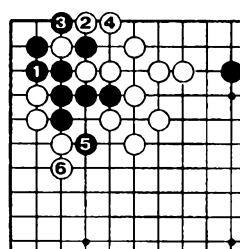
Д.18. Белые строятся на месте.



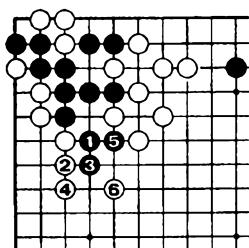
48 – слева 47



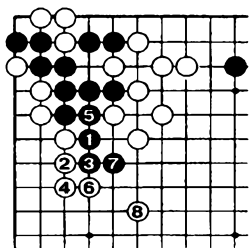
Д.14 (2 – слева 1)



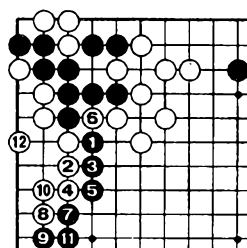
Д.15



Д.16



Д.17



Д.18

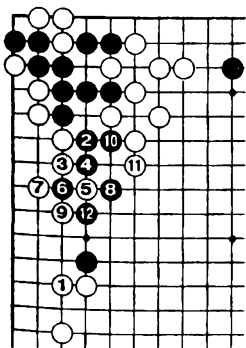
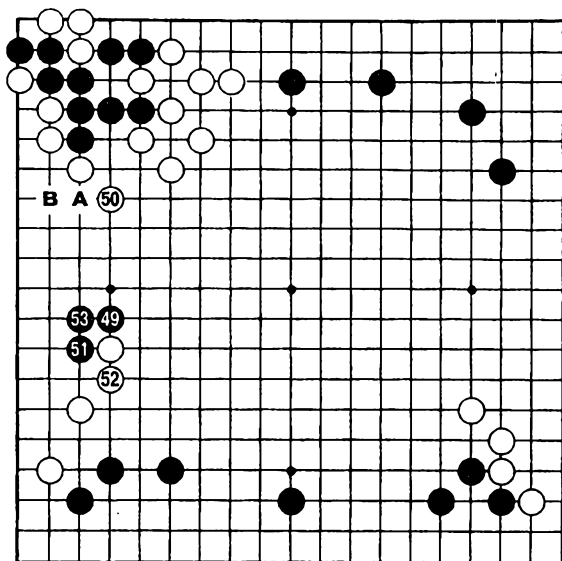
Рисунок 6 (49...53)

Кажется, после захвата группы, белые получили большое преимущество, но не всё так просто. После 41 минуты размышлений чёрные сыграли цукэ 49 – очень хороший ход с идеей ханэ ч.2 на Д.19, где ситуация может выйти из-под контроля белых. Или вариант на Д.20, в котором белые терпят провал.

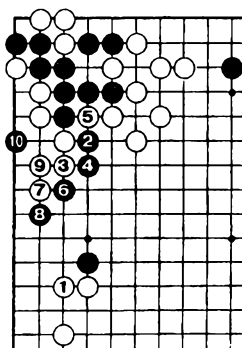
Таким образом, белые должны укрепить блокаду пленной группы, но сделали они это не правильно. 50 нужно было играть в «А» или «В» с непосредственной атакой камня 49. Казалось бы, какая разница, как укрепиться белым, но разница оказалась большой...

Обычно, в профессиональных партиях потеря большой группы означает проигрыш, т.к. почти невозможно отыгаться. Однако тонкое различие в выборе 50 хода, приведшее к глобальным изменениям, не позволяет сказать об решающем преимуществе белых. Однако то, что чёрные потеряли преимущество первого хода – нет сомнений.

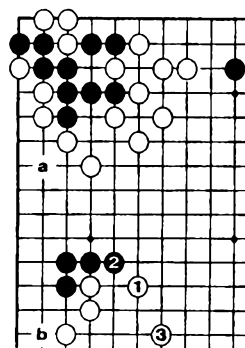
53 – цуги. Если белые сыграют по Д.21, то после б.3 у чёрных цукэ «а» или «b» – тэсудзи. То есть нет атаки на вторгнувшуюся группа.



Д 19



Д 20



Д 21

Рисунок 7 (54...56)

54 – т.к. у белых нет немедленной атаки, они решают защититься. С одной стороны, это глазная форма, с другой – устраняет цукэ ч. «А» – тэсудзи. После этого укрепления, белые могут начать атаку трёх чёрных камней: б. «В».

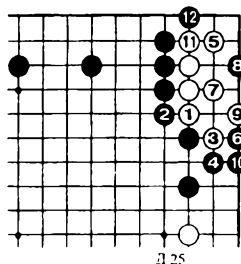
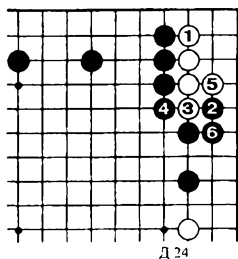
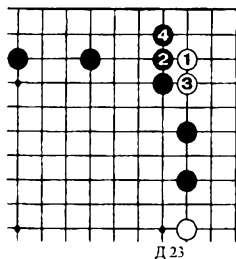
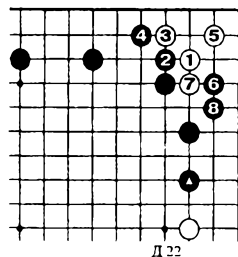
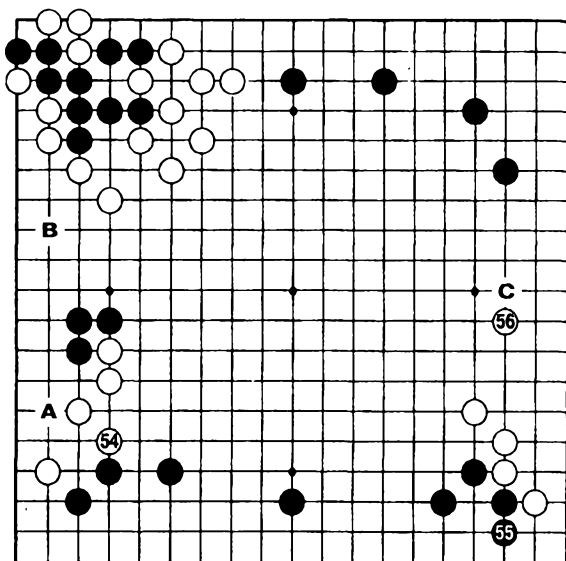
55 – после того как чёрные разрушили левую сторону в сэнтэ и белые пока не могут атаковать три камня, это хороший пункт. Преимущество после захвата группы в левом верхнем углу у белых не большое.

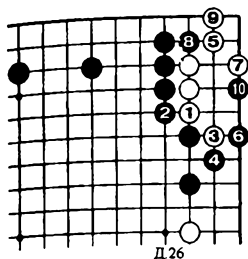
56 – очень хочется сыграть в «С», но тогда ▲ на Д.22 – прекрасное хираки-цумэ...

Д.22. Белые не могут выжить в углу.

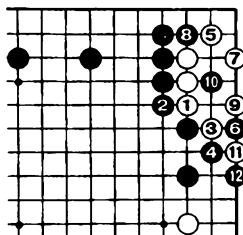
Д.23. И здесь после сагари ч.4 жизни нет.

[Го Сэйген не даёт варианты почему белые не могут выжить, но для игроков невысокого уровня это может быть не понятно, поэтому следующие пять диаграмм (Д.24...Д.28) посвящены этому вопросу...]

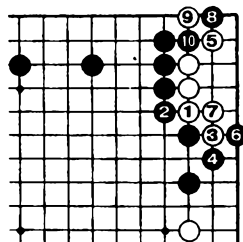




Д26

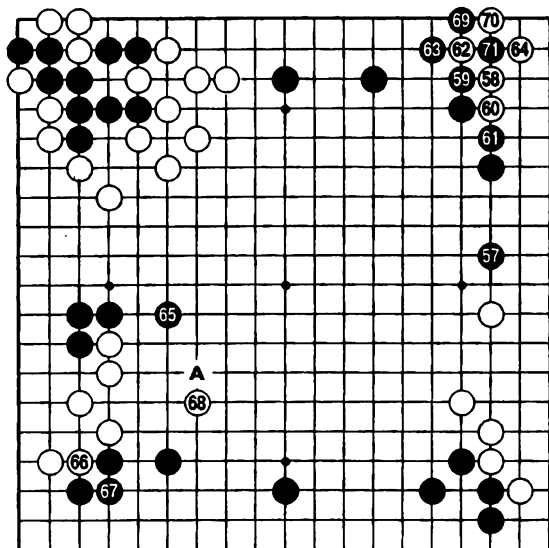


Д27



Д28

Рисунок 8 (57...71)

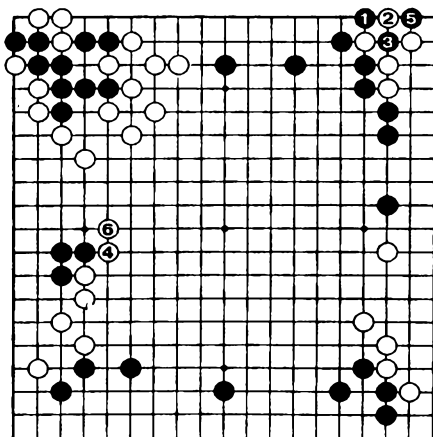


58 – самый большой пункт на доске. В этой форме белые могут выжить с помощью ко-борьбы. Различие в положении камня **57** существенное.

Д.29. Если чёрные сразу же начнут ко-борьбу, то такой размен будет достаточным для белых.

65 – если после этого хода белые выживут в правом верхнем углу, то блокировка ч. «А» станет для белых невыносимой.

69 – начало ко-борьбы.



Д29

Рисунок 9 (72...83)

72 – после усиления чёрных на левой стороне (тоби 65), ко-угроза б.«А» не может быть хорошей после ответа ч.«В». У чёрных есть сильная ко-угроза «С». Будут ли чёрные продолжать ко?

73 – если чёрные ответят в «А», то белые возьмут ко, затем ч.«В» – б.«С», чёрные возьмут ко, но после б.«Д» возникает бесчётное количество ко-угроз. Поэтому чёрные решили сразу

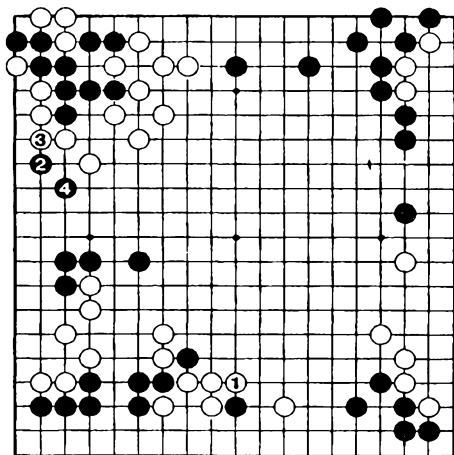
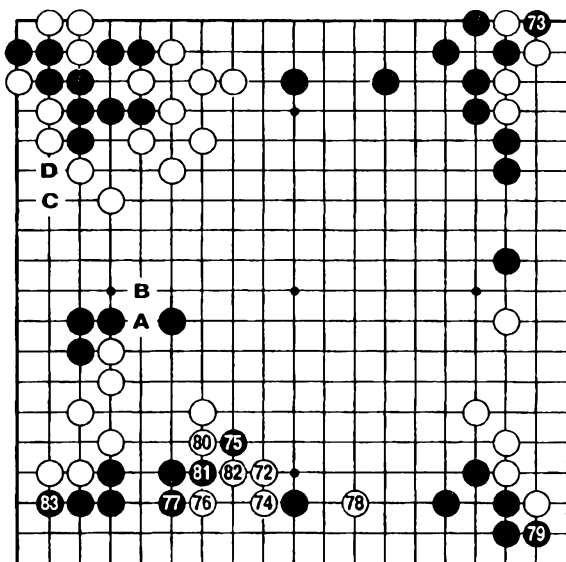
прекратить ко-борьбу. Сравните два угла наверху. Чёрный угол больше...

75 – в «Д» было бы крепче, но это отдаёт сэнтэ. А кэйма 75 более гибкий ход. В общем, до тех пор, пока чёрные будут разделять белых, борьба будет благоприятной для чёрных.

78, 79 – миаи.

83 – ситуация на доске перестаёт быть оптимистичной для белых... Далее правильно было бы за белых сыграть 1 на Д.30, но такая консервативная игра могла бы привести к проигрышу.

Д.30. Чёрные немедленно должны стабилизировать группу слева. Теперь сравните баланс территорий: верхний левый угол против верхнего правого – у чёрных на десять очков больше; внизу справа примерно одинаково, у белых на нижней стороне как и у чёрных слева внизу; и примерное равенство на левой стороне, с учётом 5,5 коми у белых незначительно лучше.



Д.30

Рисунок 10 (84...100)

84 – отбирает базу у чёрных, и стоит более десяти очков. План белых: если тоби ч.«А», то кэйма б.«В» атакуя.

87 – начинает борьбу внизу, и белые готовы к этому.

88 – тэсудзи; в подобной форме косуми-цукэ является ключевым ходом.

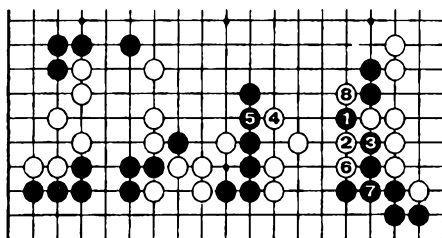
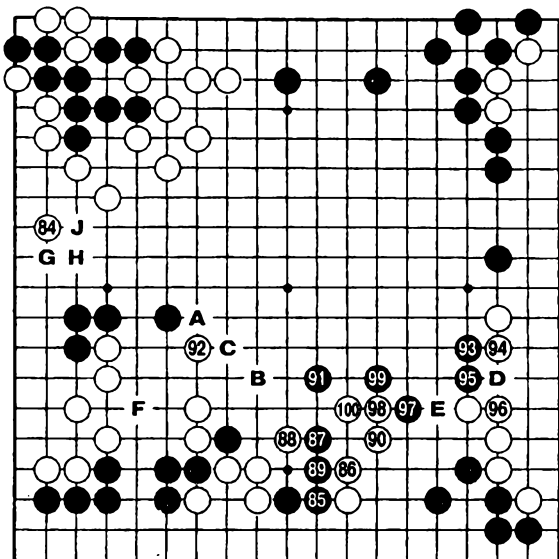
92 – разделяет группы. Если ч.«А», то, конечно, б.«С». Чёрные не могут так играть из-за соображений безопасности.

93 – спешное усиление на левой стороне было бы по плану белых, поэтому чёрные сыграли справа.

96 – если б.«D», то ч.«E» с атакой трёх камней, поэтому белые не имеют выбора.

Д.31. Белые в безопасности.

97 – если белые блокируют «А», то ч.«Е», захватывая три камня. Далее, даже при добавлении ещё одного камня белых, у чёрных есть подзюки «F», затем кири-тигаи «G»...«J» – тэсудзи. Белые не могут быть полностью уверенными в захвате группы чёрных слева. Поэтому отдать камни внизу в попытке захватить камни слева – не безопасная стратегия. Следовательно, белые должны спасти камни внизу, какая бы форма при этом не получилась.



Д.31

Рисунок 11 (101...115)

101 – с целью спасти камень после ч.107. Если вместо **101** играть ч.108, то б.«А» - ч.«В» - б.«С», и разрезающий камень не спасти, что не хорошо для чёрных.

106 – белые соединились.

108 – самое время продолжить атаку.

109 – энергичное тэсудзи. Если вместо этого играть в **110**, то б.109.

Д.32. После ч.4 белые проигрывают.

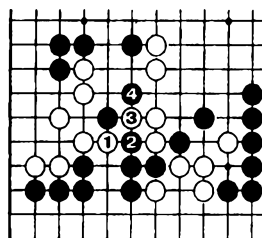
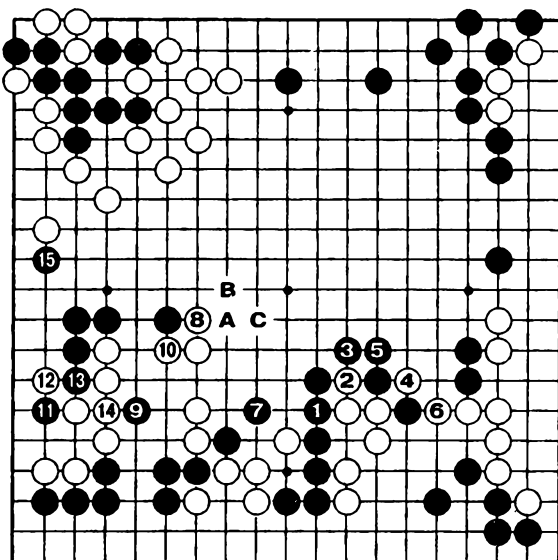
111 – хороший ход.

Д.33. После сагари остаётся адзи в углу, белые могут захватить камень в сэнтэ (б.«а»). Однако раньше чёрные могут сыграть атэ «b», усложняя ситуацию. Поэтому белые сыграли ханэ **112**.

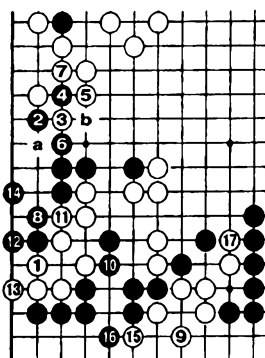
115 – также хороший ход.

Д.34. Забрав один камень, чёрные получают только один глаз.

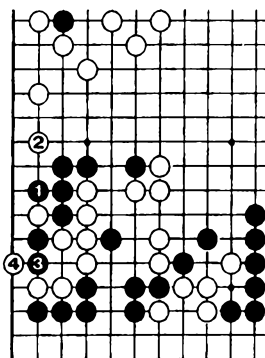
Д.35. Чёрные легко выживают.



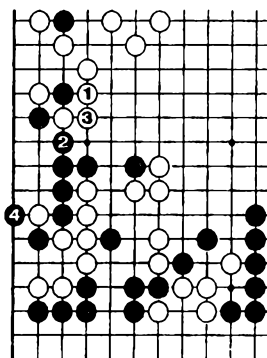
Д.32



Д.33



Д.34



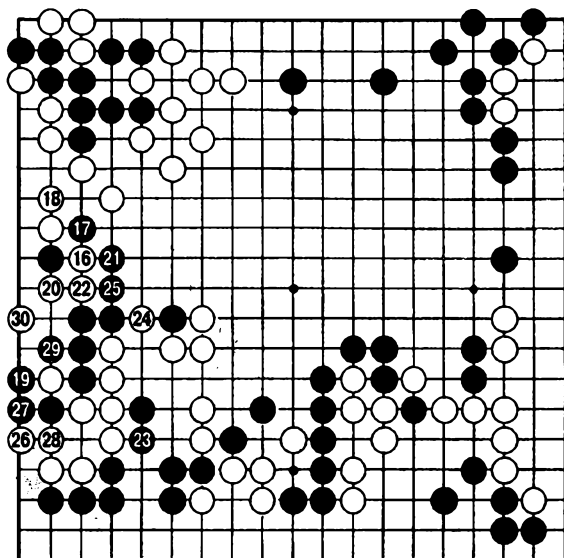
Д.35

Рисунок 12 (119...124)

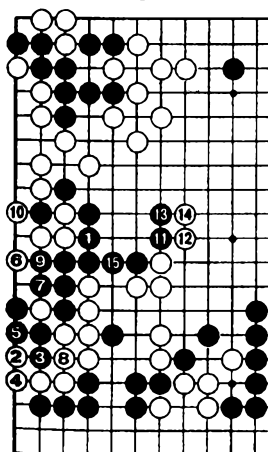
123 – ути-суги (over-play). Соединение 1 на Д.36 даёт жизнь, и ситуация на доске станет для них благоприятной, но чёрные не соединились...

124 – группа чёрных под опасной атакой.

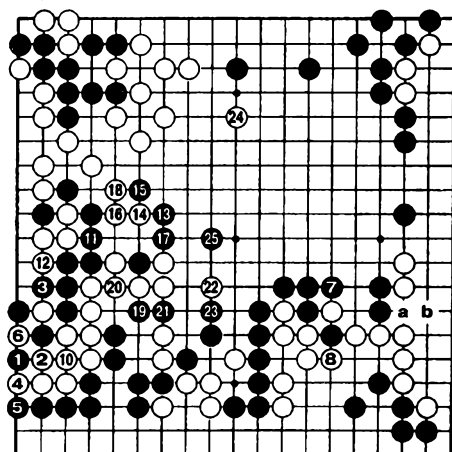
Го Сэйген сказал, что позиция чёрных не плохая, но они отдали группу в начале партии и психологический эффект (нужно бороться до конца!) не позволил спокойно оценить ситуацию, и чёрные сделали поспешный ход **123**. Нельзя сказать, что чёрные не могут построить живую группу...



Д.37. После ч.5 – ко-борьба. Выбирая ко-угрозу, даже сыграв в «а» и «б» чёрные не могут безусловно захватить группу белых, поэтому ч.7. Хотя б.18 забирает группу в плен, чёрные получают два хода для захвата чёрной группы внизу. 24 – гасит мойо, и после 25 хода определение результата партии откладывается на будущее.

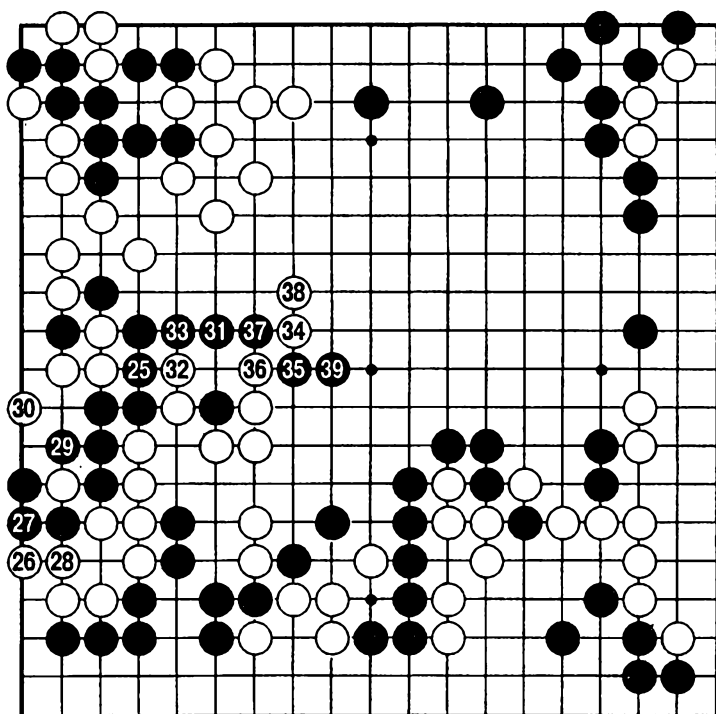


Д 36



Д 37 (9=1)

Рисунок 13 (125...139)



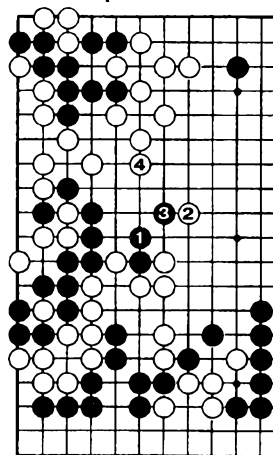
125 – фатальная ошибка! Косуми 126 не даёт даже ко-борьбы, а в центре второй глаз не построить.

130 – разрушает второй глаз.

Д.38. Белые нверху стоят очень крепко, и чёрным не убежать.

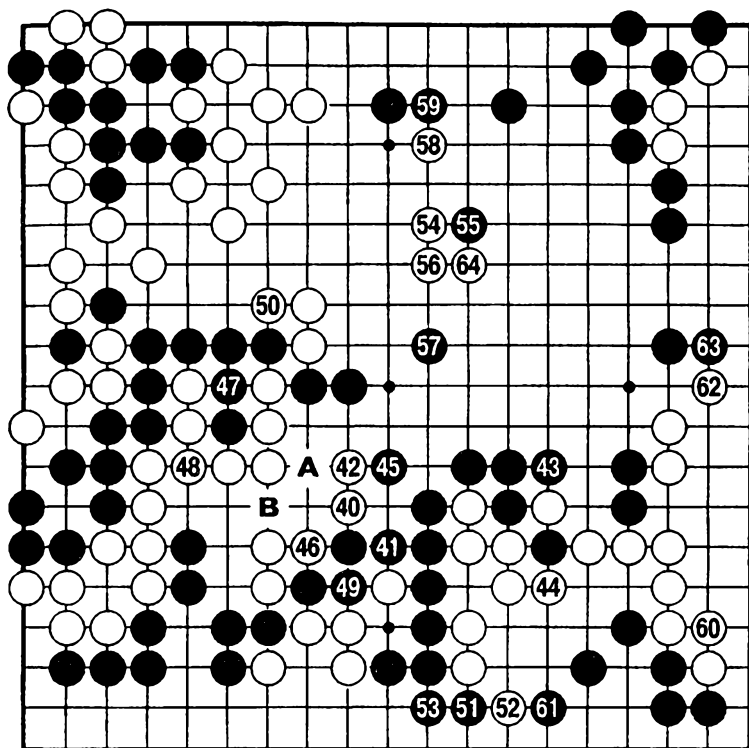
134 – чёрные заблокированы. Единственный шанс – разрезание белых внизу.

138 – всё сводится к сэмзай.



Д 38

Рисунок 14 (140...164)



145 – чёрные захватывают в плен группу внизу, но сейчас это немного. Различие с Д.37 слишком большое.

150 – у белых на два дама больше. Если ч.«А», то б.«В» и наоборот. Даже в такой трудной игре Го Сэйген использовал не так много времени.

164 хода. Чёрные сдались.

Затраченное время:

Чёрные – 7 часов 26 минут,

Белые – 4 часа 40 минут.

Краткая биография Ву Цинь Юаня (Го Сэйгена)

Однажды один китаец сказал: «Я передам свои каллиграфические навыки моему старшему сыну, мои навыки писателя среднему сыну, мои навыки Го моему младшему сыну». Его младшим сыном был Го Сэйген.

[Краткую биографию Го Сэйгена написал средний сын, Ву Ян, писатель, который живет сейчас в Китае. Старший сын пошел другой дорогой. Он живет в Америке].

В переводе я (Джим Ю) употребляю «Ву Цинь Юань» вместо «Го Сэйгена», с тех пор как я узнал, что брат хотел, чтобы имя произносилось в китайской транскрипции. Ву Ян, брат и автор его биографии, постоянно ссылался на него как на «Цинь Юаня». Пожалуйста, используйте одно из величайших имен в истории Го на его родном языке: Ву Цинь Юань.

Я также сделал некоторые пометки для того, чтобы читателю были понятны некоторые моменты в жизни Ву Цинь Юаня. Они заключены в квадратные скобки [...].

Ву Цинь Юаня также называют Ву Цуань. Он родился в большой семье в Фучоу [город на юго-востоке Китая] в 1914 году. Наш отец учился в Японии на юриста. После возвращения в Китай его назначили младшим чиновником в правительстве Пекина [управляемый варлордами]. В один прекрасный день он взял камни и доску и начал учить нас играть в Го. Мы все быстро научились играть. Через непродолжительное время мы стали играть с ним на равных. И вскоре после этого Цинь Юань стал сильнейшим среди нас. У отца было несколько записей партий, и он воспроизводил нам партию за партией.

Вскоре у Цинь Юаня вошло в привычку рассматривать партии. Проснувшись рано утром, он сразу же начинал выставлять партии на доске. Без напоминания он забывал дойти до столовой. И ночью он забывал спать – он смотрел партии сутками напролет.

Когда отец, старший брат, он и я собирались вокруг доски, чтобы посмотреть какую-либо партию, именно Цинь Юань выставлял камни.

В начале он разбирал древние китайские партии, сыгранные таким известными игроками как Хуанг, Ши и Фэн. Позже отец привёз из Японии партии Хонимбо Досаку. Они были кладом для Цинь Юаня. Он с жадностью изучал их днём и ночью, и просмотрел их за несколько дней. Приблизительно за полгода Цинь Юань мастерски овладел основными навыками. [Ву тогда не было еще и десяти лет].

Среди людей Фучоу в Пекине самым известным игроком был Лин. Чтобы определить, насколько силен Цинь Юань, отец попросили Лина сыграть с ним. Лин был разбит в середине игры. И имя Цинь Юаня немед-

ленно стало известно среди людей Фучоу. Отец видел, что у Цинь Юаня блестящее будущее в Го, и выписал несколько новейших изданий по Го из Японии для сына.

Цинь Юань был маленьким ребенком с маленькими ручками, а книги с партиями были толстые и тяжёлые. Он держал книгу в левой руке и ставил камни на доску правой рукой каждый день с утра до вечера. После таких тренировок форма его левого указательного пальца изменилась, сгибаясь назад. В это время, возможно ни один китайский игрок не изучал японские партии так глубоко и тщательно, как он.

На большой улице на западе Пекина находился чайный магазин – он был местом встречи игроков. Такие известные игроки как Ванг, Гу и Лю часто посещали это магазин, чтобы встретиться с друзьями. Летом 1923 отец взял нас в этот чайный магазин. Отец был одного возраста с Лю. И Лю когда-то учил отца Го. Отец очень уважал его. После нескольких партий с Вангом, Гу и Лю, Цинь Юань стал известен всему Пекину.

В 1924 году скоропостижно скончался от туберкулеза отец. В это время Цинь Юаню было только 11 лет. После похорон перед нами встал вопрос: как жить дальше. Старший брат отучился только год в старшей школе, и вынужден был уйти. Мне было 12 лет, и я уже понимал, что наша семья попала в трудное положение, и наступили тяжёлые дни. Цинь Юань тоже осознавал ситуацию, но продолжал тщательно изучать Го. Однажды мой дядя навестил нас и, когда он увидел, что Цинь Юань сконцентрирован на Го, резко закричал: «Не играй в Го все время! Играть в Го – бесполезная трата времени! Разве ты способен связать свою жизнь с Го?!»

«Да, я способен!» – ответил Цинь Юань без колебаний. «И я свяжу свою жизнь с Го!»

Мой дядя был шокирован столь решительным и твердым ответом. С саркастической усмешкой он покинул наш дом.

То время наша семья пережила, продавая старые вещи (в основном книги и картины). В 1925 году во главе правительства стоял Дуан [варлорд]. Дуан любил играть в Го. Знаменитый игрок Гу, был протеже Дуана. Гу часто играл с Дуаном, получая за это гонорар. Мать видела в этом выход. Надеясь получить помощь от Дуана, она привела Цинь Юаня к Гу, прося его отрекомендовать Дуану. Дуан много раз слышал имя Цинь Юаня и хотел встретиться с ним. Гу принял просьбу матери.

Дуан остался доволен встречей и назначил Цинь Юаню ежемесячное жалованье в 100 йен (высокая плата в то время). Слова одобрения теперь исходили от родственников и друзей. И дядя больше не говорил ни слова против. Таким образом, наша семья восстановила свое материальное положение. Цинь Юань приезжал в частный дом Дуана на востоке города каждое утро.

Дуан был довольно сильным игроком, но его желание выиграть было слишком велико. Гу обычно позволял ему выигрывать. Однако старший сын Дуана почти всегда обыгрывал своего отца. И всегда после проигрыша своему сыну Дуан раздраженно кричал: «Только ты знаешь, как надо играть!»

Дуан не сразу начал играть с Цинь Юанем. Сначала он попросил Цинь Юаня сыграть с другими игроками, наблюдая за его игрой со стороны. Затем Дуану стало интересно, и он решил сыграть сам. Цинь Юань был ребёнком, и не знал, что значит специально проигрывать. Если он мог выиграть, он выигрывал! Проиграв несколько раз, Дуан больше не играл с Цинь Юанем. Но 100 йен платил, как обычно, каждый месяц.

Цинь Юань приобрёл известность. Он встречался с такими влиятельными людьми, как правительственные служащие.

В то время обращаться к человеку его полным именем в светском обществе было невежливо. Хотя Цинь Юань был ещё ребенком, другие обращались к нему, как к взрослому. [Его полное имя, на самом деле, Ву Цуань, хотя автор называет его Цинь Юань]. Один из друзей Гу придумал новое имя «Цинь Юань», основанное на базе его настоящего имени «Цуань». [«Цуань» значит весна, фонтан; «Цинь Юань» дословно означает чистый и светлый источник воды]. С тех пор у него появилось двусложное имя «Ву Цуань» вместо трёхсложного «Ву Цинь Юань». [Обычно китайцы не называют человека односложным именем, если только не влюблены. Так что называть полным именем или односложным именем, было дурным тоном. Однако всех устроило «Цинь Юань», что было неполным именем, и не односложным].

После того как Дуан ушел из правительства [либо сам ушёл, либо вынудили уйти], Цинь Юань перестал получать ежемесячное жалованье. В семье вновь начались финансовые проблемы. К тому времени Цинь Юань познакомился с японским торговцем антиквариата по имени Ямасаки. Этот человек признавал талант Цинь Юаня в Го, и намеревался предложить Цинь Юаню переехать в Японию, для чего предложил брать уроки японского языка у своей жены. В результате Цинь Юань приехал в дом Ямасаки для ежедневного изучения японского.

В 1926 японский игрок 6 дана – Ивамотору Каору приехал в Пекин. Он сыграл две партии с Цинь Юанем: первая партия на трёх камнях, и Цинь Юань выиграл её; вторая – на двух камнях, и Цинь Юань проиграл один камень [два очка]. Ивамото вернулся в Японию и рассказал о таланте Цинь Юаня. Вскоре после этого известный игрок, Иноуэ Кохей 5 дан приехал в Пекин, чтобы проверить, насколько силен Цинь Юань. Он сыграл с ним три партии. И Цинь Юань выиграл все. [Число партий,

упомянутых здесь, по разным источникам разное]. Иноуэ Кохей вернулся в Японию и сообщил о силе Цинь Юаня в Нихон Киин. Затем прославленный Сэгои Кэнсаку 7 дан начал переписку с Ямасаки, обсуждая возможный переезд Цинь Юаня в Японию.

В октябре 1928 Цинь Юань приехал в Японию. Окура Киситира, директор Нихон Киин в то время, предложил материальную помощь Цинь Юаню в размере 200 йен каждый месяц. Из них наша мать и старший брат получали 100 йен. Через два года его приняли в Нихон Киин.

Цинь Юань мало общался с окружающими, и не играл вне турниров. Его жизнь была простой, спокойной, и у него не было проблем с деньгами, что позволяло ему концентрироваться только на Го. Он находился в состоянии медитации каждый день.

Я спросил его: «Что хорошего в этом состоянии?»

Он ответил: «Ведущие японские игроки так же сильны, как и я. Чтобы одолеть их, я должен уметь освобождать свой разум в ключевые моменты. Медитация – это упражнение, позволяющее освобождать разум».

Нихон Киин послал в комитет прошение о том, чтобы он определил уровень Цинь Юаня. Комитет состоял из семи человек: Хонимбо Сюсаи 9 дан, Ивааса Кэй 7 дан, Сэгои Кэнсаку 7 дан, Судзуки Тамэдзиро 7 дан, Като Син 6 дан, Ивамото Каору 6 дан и Онода Тиётаро 6 дан.

Комитет решил, что семь игроков: Синохара Масами 4 дан, Мурасима Ёсикацу 4 дан, Мазда Нобуаки 4 дан, Хасимото Утаро 4 дан, Онода Тиётаро 6 дан, Китани Минору 4 дан и Хонинбо Сюсаи сыграют против Цинь Юаня. Цинь Юань в первых трёх партиях разбил Синохара Масами, Хонимбо Сюсаи и Мурасима Ёсикацу. Комитет наградил его дипломом 3 дана. Рейтинговая система в то время была более строгой, чем сейчас. И 3 дан в то время был эквивалентен 5 дану сегодня. После получения диплома Цинь Юань сыграл против оставшихся четырёх игроков. В конце концов, он выиграл все партии. Но Китани Минору был первым достойным соперником, с которым встретился Цинь Юань.

Цинь Юань становится официальным игроком Нихон Киин в 1930 году, когда ему было 16 лет. Дважды в год он принимает участие в квалификационных турнирах – Отэй. В весенней сессии того же года Цинь Юань заканчивает турнир +7-1, проиграв только Китани Минору, он заработал 100 йен и золотую медаль за третье место. 100 йен в то время было эквивалентно сегодня [1980-е] 200,000 йен (около 2000 долларов США). В осенней сессии того же года он получил максимальное количество очков и первое место (300 йен). Он получил 4 дан. В 1931 году Цинь Юань стал четвёртым +6-2 в весенней сессии и первым в осенней сессии. К тому времени жизнь Цинь Юаня стала финансово обеспеченной. И он помог трём сестрам из Пекина переехать в Токио.

Устроенная жизнь стала условием для концентрации над Го, возможность играть с сильными соперниками была условием для совершенствования. В таких условиях он мог заниматься Го целыми днями. Сэгои Кэнсаку сказал: «Я был соседом семьи Ву в течение десяти лет, и я знал, как глубоко он изучал го все время. Он был гением, но он работал усерднее, чем кто либо другой». Сэгои затем добавил: «Хотя он был моим учеником, я редко давал ему советы. Его способности были более развиты, чем мои».

Слава Цинь Юаня распространилась по всей Японии, время от времени ему поступали предложения преподавать Го.

В 1931 году Цинь Юань участвует в турнире с выбыванием («олимпийская»), спонсируемый газетой Tokyo Times. Цинь Юань с триумфом выиграл турнир, победив 18 соперников. Tokyo Times за полгода опубликовала его партии. Его победная полоса привлекла внимание всего мира. В течение этого турнира за каждую выигранную партию платили по 180 йен. С этого времени деньги текли рекой к Цинь Юаню. Он, однако, пересылал их матери, не трата много на себя. Ему было 18 лет, когда в Токио началась сексуальная революция. На правом перекрестке улицы от Киин, к примеру, был большой танцевальный театр, где многие японские игроки часто пили, играли в азартные игры, и развлекались с женщинами. Они гордились таким поведением, веря, что поступают, как настоящие мужчины. Цинь Юань смог удержаться от этого. Его голова была занята только мыслями о Го. Это было редкостью и вызывало восхищение

В 1932 году на весенней сессии Отзай он снова выиграл все партии, заняв первое место; в осенней сессии того же года он проиграл только Кодзиме и занял второе место.

В 1933 году в 19 лет, Цинь Юань получает 5 дан. В весенней сессии того же года он занимает второе место. В осенней сессии он делит первое место с Китани Минору. В том же году газета «Ёмиури» спонсирует Всеяпонский Чемпионат. Цинь Юань побеждает основных соперников: Китани Минору и Хасимото Утаро, выигрывает турнир и бонус: сыграть с Мэйдзином Сюсаи.

В той партии Цинь Юань, конечно, играл чёрными. Он сделал первый ход в сан-сан в верхнем правом углу. Этот ход был визитной карточкой семьи Хонимбо. Второй чёрный камень был поставлен в хоси в нижнем левом углу, третий – в тэнген [центр]. Этот новый стиль игры шокировал го-мир. Однако Хонимбо Сюсаи знал, как силён Цинь Юань, и играл осторожно. Несколько раз Цинь Юань делал ходы, на которые было трудно ответить. И Сюсаи часто объявлял перерыв. В результате игра длилась до января 1934 года, в общем три месяца. В течение этого периода Цинь

Юань участвовал в осенней сессии Отэй, в других турнирах, спонсируемые газетой, всего – одиннадцать партий. В итоге Сюсаи выиграл два очка. По слухам, Сюсаи выиграл, потому что его ученик Мазда Нобуаки нашёл мёсю – 160 ход белых. Многие считали несправедливым то, что Сюсаи многократно откладывал партию [игровой день заканчивался после хода чёрных] и разбирал позицию со своим учеником. Поэтому в Нихон Киин ввели поправку в правила: партия должна закончиться в тот же день, когда и началась [автор забыл о «запечатанных ходах»].

В 1934 Цинь Юань присвоили 6 дан. После победы в весенней сессии 1935 года, он внезапно заболел и не смог участвовать в осенней сессии. В 1936 он играет в весенней сессии, оправившись от болезни, и занимает второе место. Затем участвует в турнире, спонсируемом газетой, но четырнадцать туров его тело больше не могло бороться, и он вышел из турнира по рекомендации врача. К осенней сессии ему становится лучше. В апреле того же года [1936] он официально признан японским гражданином, сменив имя на Го Идзуми [«Го Идзуми» двусложное имя как и «Ву Цуань». В Кандзи (в иероглифах) есть два варианта чтения: один из них основанный на китайских звуках, другой – на японских. В этом случае «Го» читается на основе китайских звуков, а «Идзуми» – японское слово. Он выбрал такое имя, чтобы показать, что он наполовину китаец и наполовину японец. Позже, однако, люди вернутся к имени Го Сэйген (Ву Цинь Юань)].

Он пролежал в больнице год и три месяца. В течение этого периода он написал собрание своих мыслей под названием «Mo Chou Collection» [«Мо Чоу» буквально значит «не стоит беспокоиться»], которое было опубликовано в 1940 году. В этом собрании представлен его опыт. К примеру, «Го нужно совершенствовать день за днем; если нет прогресса, нужно отступать (как плыть против течения)» или, что «чтение античной поэзии – верный путь для совершенствования разума».

Когда Цинь Юань лежал в больнице, Хонимбо Сюсаи сообщил о своем уходе. И он сыграл с Китани Минору «Прощальную партию». Китани выиграл. Из этого следовало то, что Китани Минору был №1 в Го после ухода Хонимбо Сюсаи. Однако все знали, что есть еще и Ву Цинь Юань и кто из них №1 – должно решиться за доской.

«Ёмиури» организовала матч из десяти партий между Ву и Китани. Эта серия началась в конце сентября этого года [1939] и продлилась до июня 1941. Цинь Юань выиграл со счетом 6-4. В течение этого матча было время, когда люди кидали камни в его дом и присылали угрожающие письма, в которых говорилось, что, если он выиграет Китани, ему следует быть осторожным. Цинь Юань показал эти письма Сэгои Кэнсаку. И

тот попросил Цинь Юаня серьезнее относиться к этому; если он выиграет этот матч, он может оказаться в опасности. Все же Цинь Юань считал, что Го – это его вторая жизнь, и он не собирался уступать.

В феврале 1942 Цинь Юань женится на студентке колледжа, Нагахаре, и переезжает к ней в дом. В этом году проходит турнир среди старших данов в Нихон Киин. Он занимает первое место +5-1.

В августе 1946 он начинает матч с Хасимото Утаро, после восьмой партии Хасимото сдался при счёте 6-2. В 1948 он начал такой же матч с Ивамото Каору, который длился только шесть партий – Ивамото сдался при счете 5-1.

В 1950 году, в 36 лет Цинь Юань получил 9 дан. Вообще 50-е были золотыми годами для Цинь Юаня. Он выиграл всех основных соперников в матчах из десяти партий. Результаты других турниров также подтверждали его превосходство. То время назвали «эрой Цинь Юаня» и до сих пор мир восхищается его игрой.

В 1951 году Цинь Юань был приглашён Тайваньской го-ассоциацией. Лин Хай Фен (Рин Кайхо) был тогда только десятилетним мальчиком, но он был уже известным игроком на Тайване. Цинь Юань дал ему шесть камней и выиграл одно очко. После партии его спросили, что он думает о будущем этого ребенка? Цинь Юань ответил: «У него база профессионального игрока, он может достичь 6 – 7 дана. Он может достичь и большего, если будет усердно работать над собой. Если он хочет поехать в Японию учиться Го, то чем раньше, тем лучше». Поэтому семья Лина попросила Цинь Юаня быть его учителем. Позже Лин Хай Фенг стал ведущим игроком в Японии. Была и эра, названная «Лин Хай Фенг эра»

В 1961 году Цинь Юаню было 47 лет. Уже не в лучшей форме, он выигрывает III Решающий матч сильнейших [разделив титул с Саката Эйю]. Это была последняя яркая победа в его великолепной карьере.

В августе того же года он был сбит мотоциклом, когда переходил перекрёсток. Несколько костей было сломано, пострадал мозг. После экстренной помощи его жизнь была вне опасности. Но он пролежал в больнице больше года, так и не восстановив форму. В следующем году он страдал от нервного расстройства, причиной которого было сотрясение мозга, вследствие чего он остался в больнице на неопределённое время. И даже тогда Цинь Юаню удалось занять второе место в матчах Мэйдзина в 1963 и в 1964 годах [в лиге]. В 1965 году в четвёртом матче на титул Мэйдзин, он, в конце концов, потерпел поражение. Он не мог больше конкурировать с молодыми игроками. В этом году титул получил его ученик, Лин Хай Фенг. Эра Ву Цинь Юаня закончилась. И наступила эра нового поколения игроков: Рина Кайхо, Отакэ Хидэо, Исиды Ёсио, Тё Тикуна...

Решающий матч сильнейших Японии

Семь из восьми партий Го Сэйгена в этой книге взяты из Первого матча сильнейших. В статье дан краткий обзор этого турнира. Статья переведена на китайский японским профессионалом 5 дана. Мои замечания заключены в квадратные скобки.

После того как Ву разбил Такагава Каку 8 дан, не осталось ни одного достойного соперника, кого бы Ву не выиграл. Перед войной Ву выиграл дзюбанго (матчи из десяти партий) у Китани Минору 7 дан, Каригане Юнити 8 дан и Фудзисавы Кураносаке 6 дан. После войны – Хасимото Утаро 8 дан, Хонимбо Кунву (Ивамото Кун 8 дан), Хонинбо Соу (Хасимото Утаро 8 дан, во второй раз), Фудзисаву Кураносаке 9 дан (во второй и третий раз), Сакату Эйю 8 дан и Хонимбо Сюкаку.

Дзюбанго решили прекратить. В конце 1957 года [по другим источникам – в начале 1957 года] «Емиури» спонсировала турнир «Решающий матч сильнейших». Турнир также называли «Турнир шести сильнейших».

Участвовали игроки 9 данов: Ву, Китани Минору, Эйю Саката, Хасимото Утаро, приглашённый Фудзисава Хосаи и обладатель пяти титулов Хонимбо – Такагава Каку 8 дан. То есть – сильнейшие игроки того времени. Фанаты считали этот турнир таким же важным, как и Мэйдзин Сэн.

Согласно правилам, в турнире играли без коми, допускались двойные туры, то есть игроки могли встретиться дважды (с изменением цвета камней). К апрелю 1959 [должен быть 1958] все тридцать партий закончились. Среди них были исторические, например, «Ву – Китани» – партия, спустя 12 лет [должно быть 13 лет], или «Ву – Такагава» в которой появилась новая версия надарэ-дзесэки.

В своё время, каждый из соперников Ву был разбит на «сэнтэ-форе» [специальная фора использовалась в дзюбанго. Каждый матч начинался на равных, но, в случае, когда преимущество составляло четыре партии (что почти всегда было в матчах с участием Ву) проигрывающий получал «сэнтэ-фору» – чёрные камни в двух из трёх партий. Если и на этой форе игрок проигрывал более четырёх партий, то фора становилась «длинной», т.е. он всегда играл чёрными. Если разрыв становился менее четырёх побед, то фора изменялась в обратную сторону (что, однако, очень редко случалось в матчах с участием Ву)], и сейчас он согласился играть на равных. Можно понять, что у Ву были другие идеи, но, в конце концов, Ву никогда не предлагал ничего противоречащее правилам.

В итоге, I Решающий матч сильнейших закончился победой Ву (8 побед и 2 поражения). Второй Решающий матч [1959] выиграл Саката (+8-1=1); Китани и Ву заняли второе и третье места соответственно. В Третьем Матче [1961] Ву проиграл в финале Сакате Эйю.

Прощальная партия Хонимбо Сюсаи

Последний Мэйдзин, Сюсаи, сыграл только две официальных партии за последние десять лет. Одна из них состоялась в 1933-34 годах против Го Сэйгена, и потрясла Го-мир началом чёрных: сан-сан, хоси, тэнгэн. В этой игре, каждому давалось 24 часа, и одно из традиционных правил заключалось в том, что игровой день должен был заканчиваться около 4 часов вечера перед ходом белых (Мэйдзин, конечно, играл белыми). Это, конечно, нечестно по сегодняшним стандартам, поскольку означает, что белые могут целую ночь (или несколько дней), анализировать следующий свой ход.

Но в то время, было правилом «оказывать уважение белым». Го Сэйген проиграл два очка, и люди стали говорить о несправедливости этих традиционных правил.

Через пять лет, в 1938 году, Китани Минору выиграл право сыграть последнюю партию с Мэйдзином, перед его уходом в отставку.

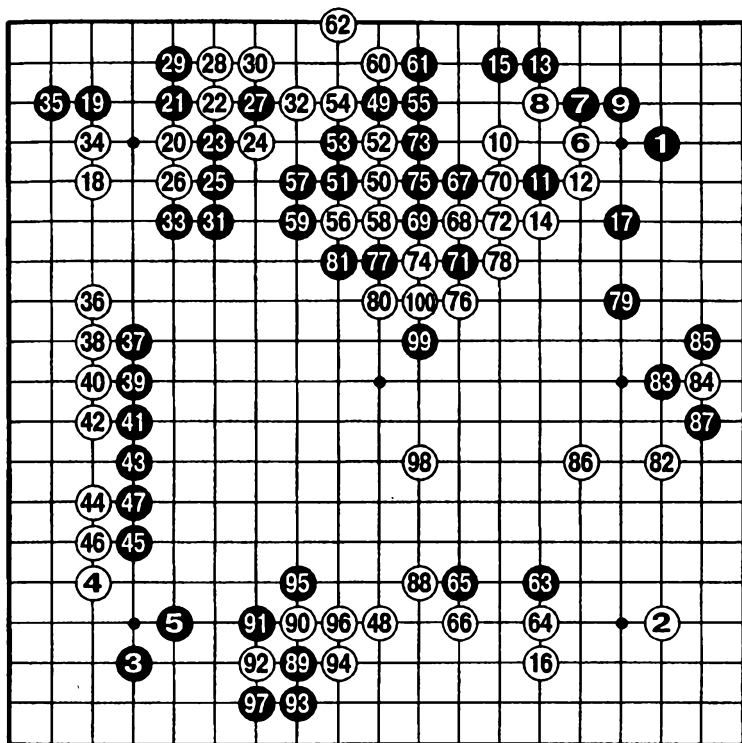
Китани настаивал на правиле «запечатанного хода»; то есть, к концу игрового дня, независимо от очереди хода, игрок (чья очередь хода), после обдумывания записывал свой ход и бланк запечатывал в конверт, который никто не мог открыть до следующего игрового дня.

Консервативные представители так были потрясены предложением Китани, что отказались от него. Но упорный Китани не собирался сдаваться – он угрожал отказаться от игры!

Китани настоял на своём, и правило «запечатанного хода» официально, впервые в истории, было принято. Эта победа Китани была, вероятно, большей, чем сама победа в партии – после 34 часа истраченных Китани и почти 20 часов истраченных Мэйдзином (каждому давалось 40 часов), Китани выиграл пять очков.

Для Сюсаи это был поистине печальный конец его длинной карьеры. Однажды его назвали «Непобедимый Мэйдзин», но, в конечном итоге, он обнаружил, что традиционные силы, которые он представлял, не были больше «непобедимыми» после атаки нового поколения во главе с Китани Минору и Го Сэйгеном. Мэйдзин Сюсаи умер в 1940 году.

Прощальная партия Хонимбо Сюсаи красиво описана Кавабатой Ясунари в классическом романе «Мэйдзин». Это произведение рекомендовано каждому игроку.



Д.1

Д.1 (1...100)

59 – Китани истратил 3 часа 35 минут на этот ход

63 – Сюсаи считает, что это необычный ход.

69 – Мастер не ожидал такой сильной атаки.

70 – Мастер обдумывал 1 час 46 минут – блестящий ход!

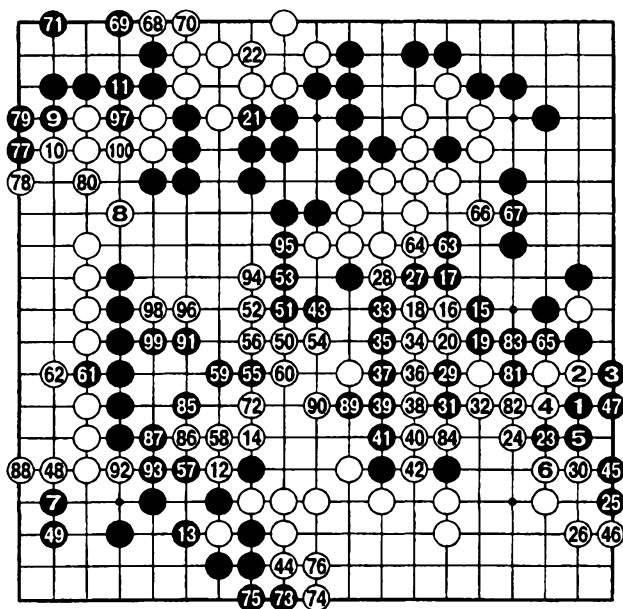
90 – 2 часа 7 минут – самый медленный ход белых.

100 – последний ход в Хаконе, запечатанный 14 августа, перед трёхмесячной госпитализацией Мэйдзина. Игра продолжалась в 18 ноября.

В 30 главе «Мэйдзина» Кавабата описывает:

«Даже с учётом того, что я был очень болен и **100** ход был последним перед тем, как лечь в больницу, это – необдуманный ход. Нужно было проигнорировать подзоки и закрыть территорию в правом нижнем углу».

Но наблюдатели посчитали соединение б. **100** нормальным ходом.



Д.2. (101...200)

101 – Китани потратил три с половиной часа для первого хода после трёхмесячного перерыва.

108 – Мастер использовал 47 минут – его самое долгое обдумывание в течение игрового дня – на этот ход с тройной целью: атака угла чёрных, уменьшение чёрного центра и защита белой группы слева.

115 – пришло время для большого штурма. Белые должны защитить центр от вторжения.

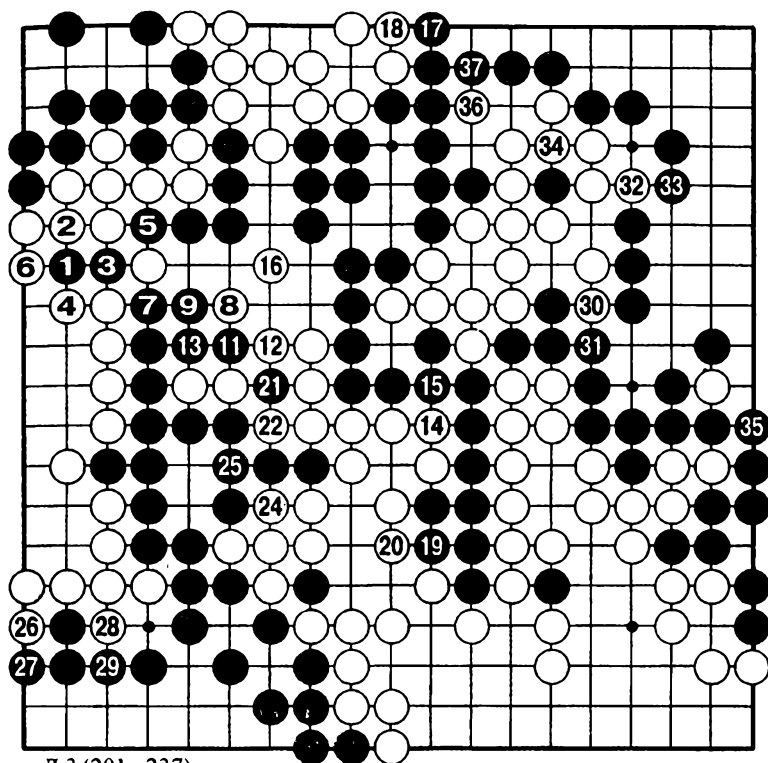
120 – пустой треугольник, но Мастер не может позволить себе даже небольшой уступки в одно-два очка в этой очень равной партии.

129 – Ву: «На прочную блокировку б.120, чёрные отвечают энергичной последовательностью 123...129, показывая крепкую силу духа, которая необходима в подобных играх».

130 – Мастер игнорирует подрывающую атаку белых, и контратакует. Но б.130 предопределил поражение «Непобедимого Мэйдзина».

Во время следующего перерыва Мастер жаловался на записанный ход **121**: «Китани разрушил игру этим записанным ходом. Зачем? Он хотел использовать два дня, чтобы всё обдумать. Это непорядочно».

145 – Запечатанный ход. 4 декабря Мастер сказал: «Полагаю, мы закончим сегодня?» Китани молча кивнул. Поражение белых было очевидно всем. 91 ход был сделан в течение одного дня.



Д.3 (201...237)

210=203, 223 – цуги слева 221

Прощальная партия

26 июня – 4 декабря 1938 года, Токио, Хаконе, Ито

Чёрные: Китани Минору

Белые: Хонимбо Сюсаи (XXI Хонимбо, 1874 - 18.01.1940)

Чёрные выиграли 5 очков.

«Жадный Саката»

Это – знаменитый и типичный пример позиции, в которой Саката пытался придать максимальную эффективность каждому камню, демонстрируя экстраординарные способности выживания.

Шесть камней внизу в центре – в плену, но белые получили прибыль в нижнем правом и левом углах, и игра перспективна для белых. Если белые обеспечат безопасность центральной группы, то они должны выигрывать. Все думали, что Саката сыграет в «а» или «10», связывая верхние и центральные камни, и чёрные уже не смогли бы что-нибудь сделать.

1 – Саката: «Я даже не обдумывал «а» или «10». Я никогда не делал подобные неопределённые ходы».

Саката решил захватить угол, чтобы увеличить преимущество по территории. Это и значит «жадный стиль» Сакаты.

9 – белые получают большой угол.

10 – разрывает связь между группами, и центральная группа неожиданно становится слабой.

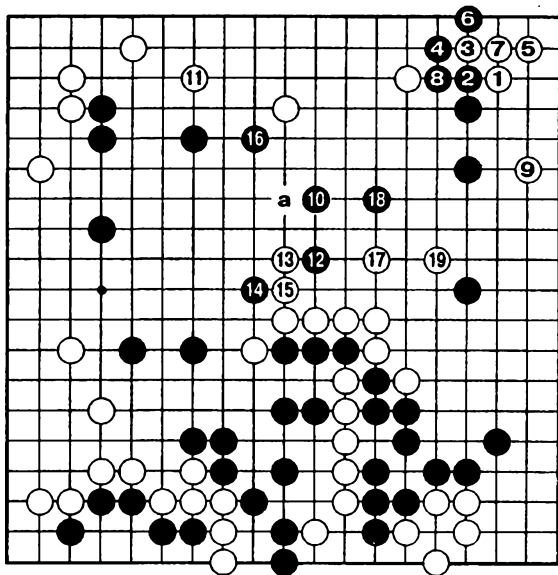
11 – усиливает группу наверху, вверая жизнь белой группы в центре чёрным.

12 – Саката предвидел, что чёрные начнут атаку с этого хода. Допустить такую атаку немислимо нормальному игроку, поскольку выжить белым практически невозможно.

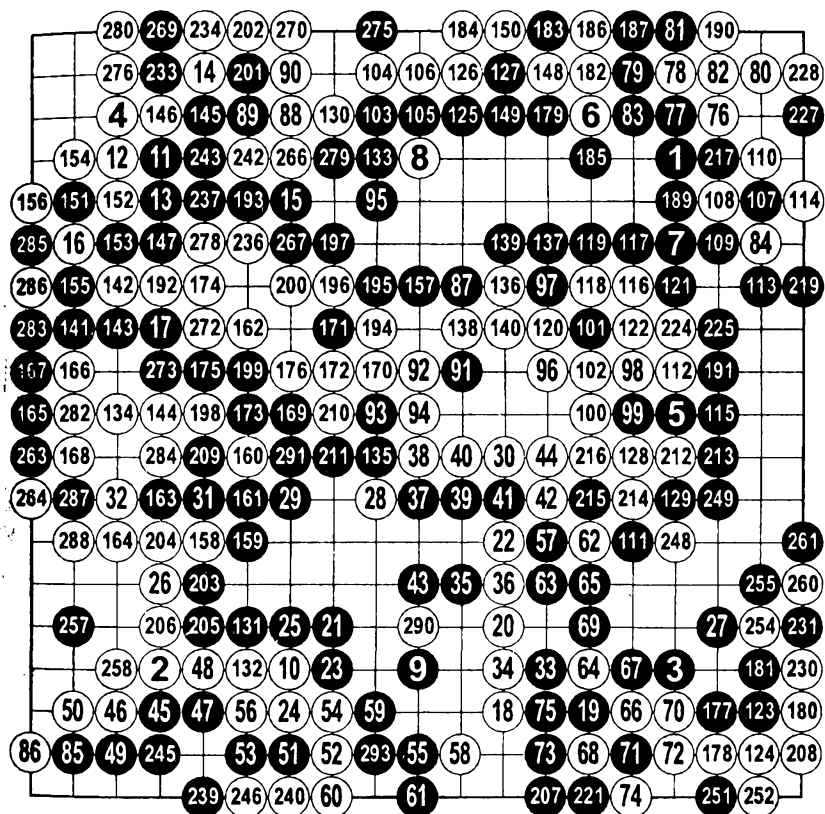
13 – Саката: «Обычно я уверен, что выживу. Но это – другая игра. Учитывая форму камней, белым почти невозможно выжить. Такая игра очень рискованна. Лучше было сразу защититься б.«а» или б.«10»».

19 – [К несчастью, это все ходы, что у меня есть. После того, как эта партия названа «знаменитым примером» стиля Саката, я догадываюсь, что Саката в конечном счёте выжил группой. Как могут белые выжить? Мне это кажется невозможным, т.к. чёрными играл Като-убийца! :-)]

К счастью, в Сети нашлась эта партия (прим.ред.).



XXI Чемпионат Нихон Киин
 1, 2 февраля 1974 года, Токио
 Чёрные: Като Масао 8 дан
 Белые: Саката Эйю 9 дан
 Коми – 4,5.
 Белые выиграли 1,5 очка.



188 → 183	218 → 107	220 → 62	222 → 71	223 → 215	226 → 62
229 → 215	232 → 62	235 → 215	238 → 62	241 → 215	244 → 62
247 → 215	250 → 62	253 → 215	256 → 62	259 → 215	262 → 62
265 → 215	268 → 62	271 → 215	274 → 62	277 → 215	281 → 62
289 → 285	292 → 286	294 → 285			

Мёсю Сакаты

Рисунок 1 (1...10)

Чёрные: Фудзисава Хосаи 9 дан

Белые: Саката Эйю 9 дан

Теперь посмотрим одно из наиболее грандиозных мёсю Сакаты.

1 – план чёрных: преобразовать всю правую сторону в свою территорию. Если этот план сработает, несомненно, белые проиграют партию.

2, 4 – попытка белых разрушить замыслы противника, но белые не могут построить живую группу в углу.

5 – что делать белым?

Если ханэ б.«а», то после ноби б.«b», белые не прошли испытания.

6 – первый мёсю.

Такагава Каку: «Саката 9 дан обладает поразительной чувствительностью в выборе момента и отличной точностью. [См. варианты для чёрных следующего хода]

7 – ход в партии.

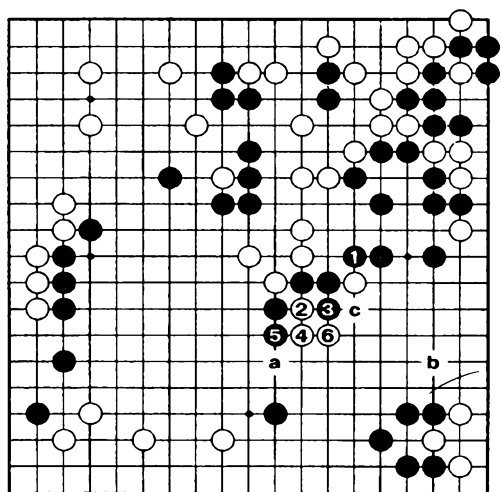
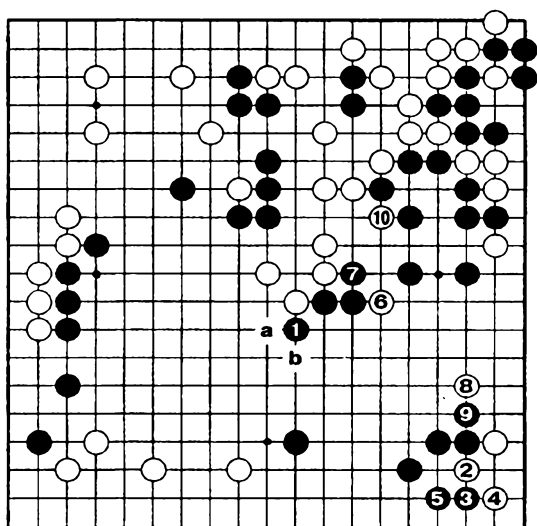
10 – Саката всё рассчитал.

Д.1. Вариант 7 хода чёрных

1 – если осает ч.1...

2 – белые должны резать...

6 – «a» и «b» – миаи. С помощью трёх камней 2, 4 и 6 белым не трудно выжить в углу.



Д1

Если ч.1 играть в «с», то белые получают сэнтэ.

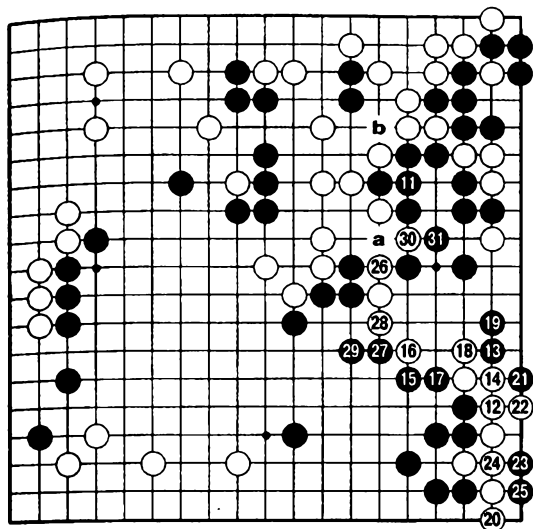
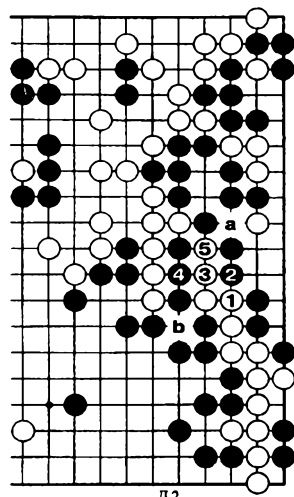


Рисунок 2 (11...31)

11 – если сыграть в «а», чёрные могут защитить сторону справа. Но после того, как белые заберут камень в 11, пропадает разрезание «б».



Д2

Рисунок 3 (32...44)

33 – высокий боевой дух, необходимый для уничтожения войска белых.

34 – великолепный мё-сю, чтобы «выжить мертвым».

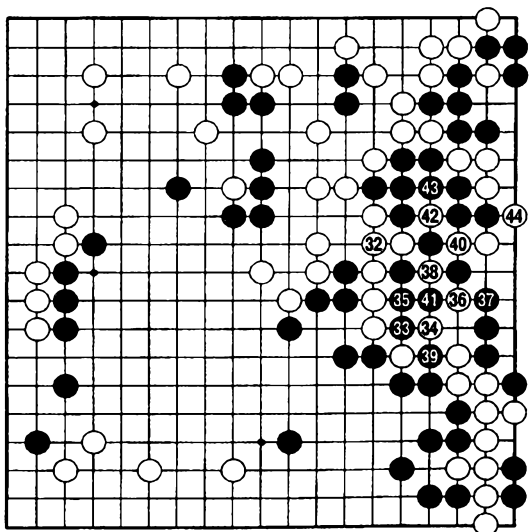
35 – продолжает план захвата белых. [См. варианты].

36 – сильно!

44 – группа чёрных захвачена!

Саката просчитал все варианты на 6 ходу. Изумительное проявление искусства! И это – только один пример; Саката сделал много невероятных ходов.

Д.2. 5 – «а» и «б» – миаи, и белые выживают.



Саката-Бритва

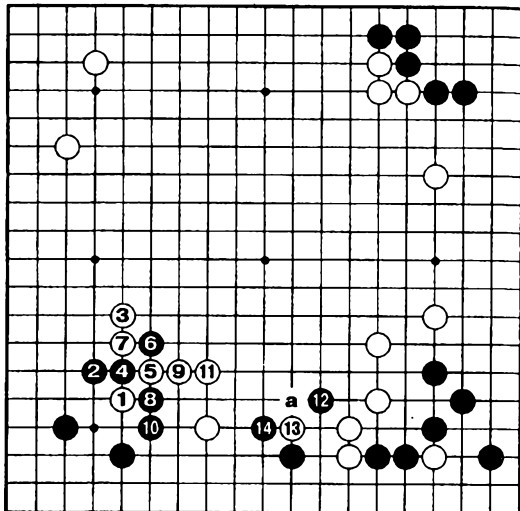
Чёрные: Китани Минору 9 дан

Белые: Саката Эйю 9 дан

Рисунок 1 (1...14)

Талант Сакаты часто проявлялся в оживлении своих камней, особенно во время сложного контактного боя. Но и при атаке на расстоянии, он показывал высокое мастерство.

1, 3 – убедительный тому пример. Некоторые такую структуру называли «возрождение Хонимбо Дзёвы». [Дзёва был гениальным игроком в эпоху Эдо, известный своей энергичной игрой].



Саката: «Я не люблю строить большое мойо. Но иногда нужно рассматривать такой вариант игры. Позиция белых открыта снизу, поэтому блокировать камень ходом в «а» (вместо 1) не эффективно. И белые сначала играют слева 1, 3 пытаюсь сохранить ход в «а». Саката снова показывает жадность к максимальной эффективности.

8 – [Два варианта этого хода].

11 – оригинальное мышление Сакаты в действии.

Д.1. Первый вариант 8 хода

Если ч.8 удлинится как здесь...

13 – ...отдав два камня, белые прижали сямари чёрных к левой стороне, имея ещё и ёсэ. Также, форма белых смотрится очень хорошо, и белые могут быть удовлетворены.

Д.2. Если чёрные удлинятся в другую сторону...

7 – белые получают хорошую форму.

9 – лёгкая кэйма. Поскольку «а» и «b» сэнтэ, белые не боятся разрезания.

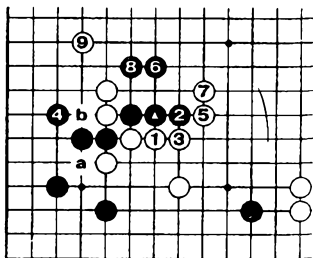
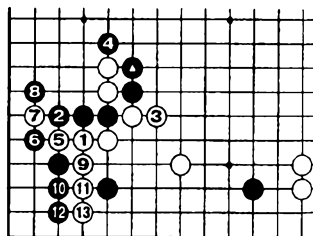


Рисунок 2 (15...35)

24 – контактный бой. В подобных ситуациях Саката часто демонстрирует чрезвычайную силу.

34 – ханэ белых выглядит не очень хорошо, т.к. угрожает гэта ч. «а».

35 – тем не менее, Саката подготовил мёсю.

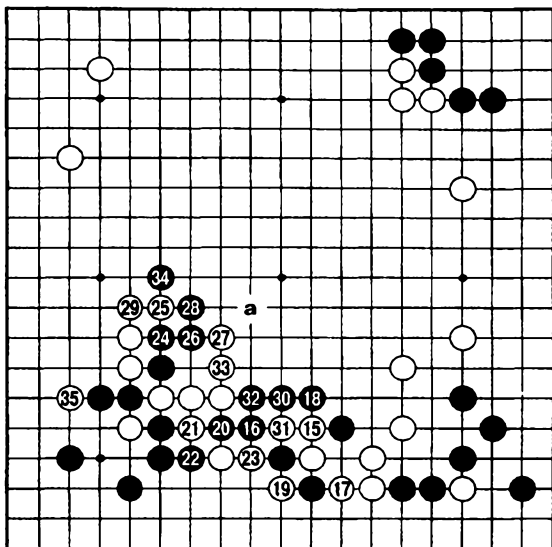


Рисунок 3 (36...49)

36 – чёрным нужно так отвечать. Если ч.43, то б. «б» – сэнтэ.

37 – белые уходят в центр [и группа чёрных внизу закрыта].

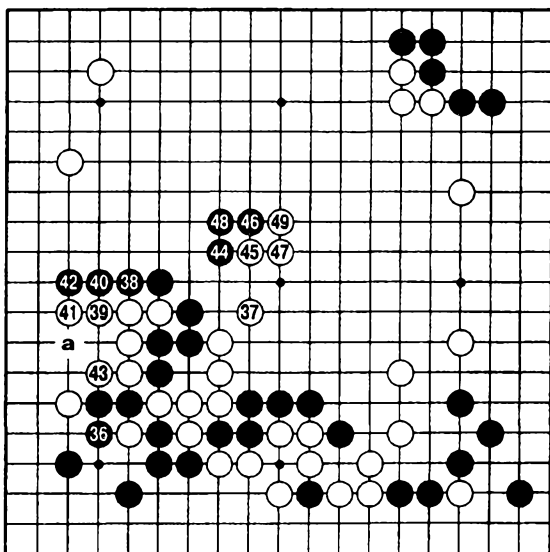
39 – белые избегают риска.

Чёрные не могут убить белых.

45 – белые усиливают и расширяют мойо в центре.

49 – ситуация очень благоприятная для белых.

Саката: «Эту партию я выиграл белыми. И у меня осталось хорошее впечатление о ней».

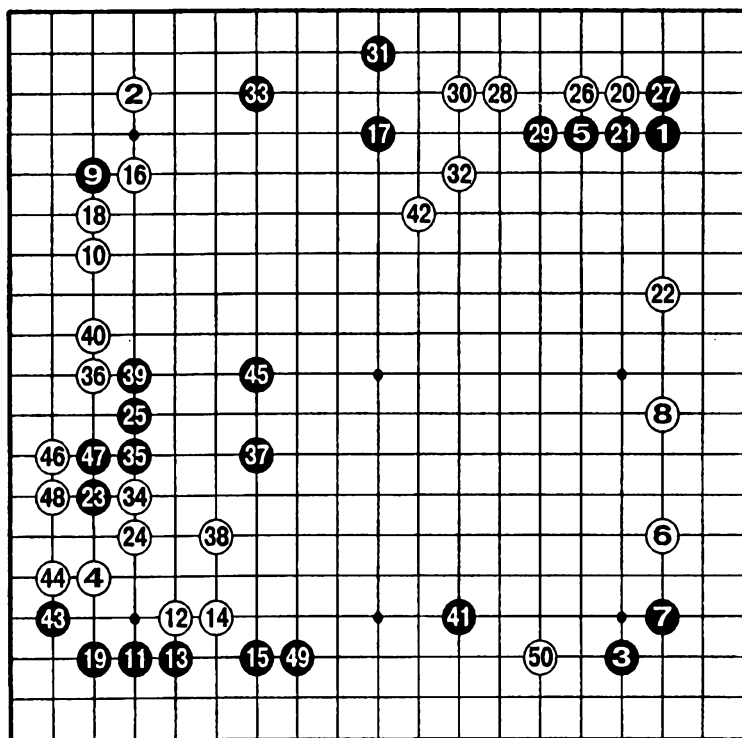


Саката-Сюко

Чёрные: Фудзисава Сюко 9 дан

Белые: Саката Эйю 9 дан

II Мэйдзин, Шестая партия



В этой партии Саката играл очень прочно и «разумно» (не так жадно как обычно). Это – знаменитый шедевр Сакаты.

46, 48 – приобретает территорию и защищает слабые группы.

50 – вторжение вынуждает чёрных испытать бремя коми.

Дискуссия по правилам

9-10 января 1959 года, Атами

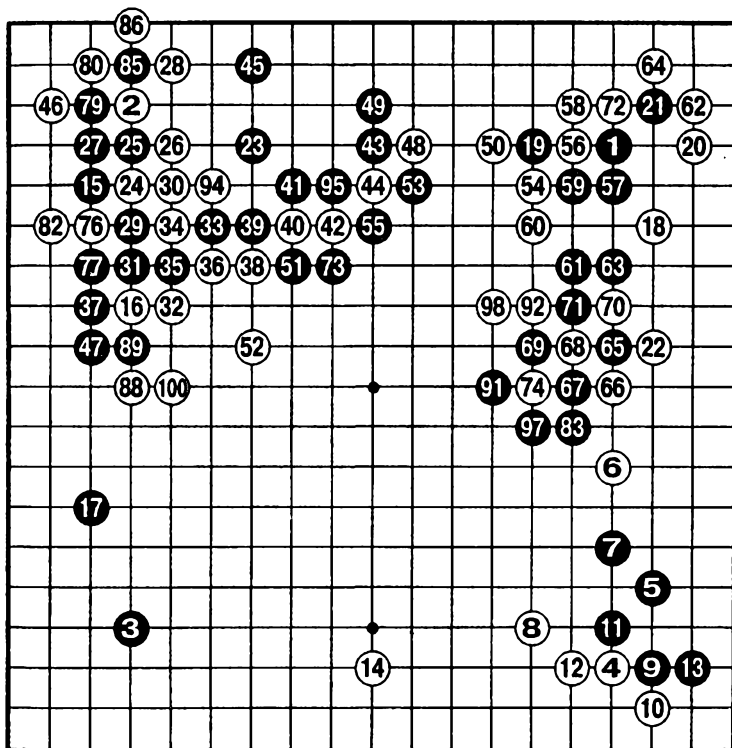
Чёрные: Такагава Сюаку 8 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

Коми 4,5

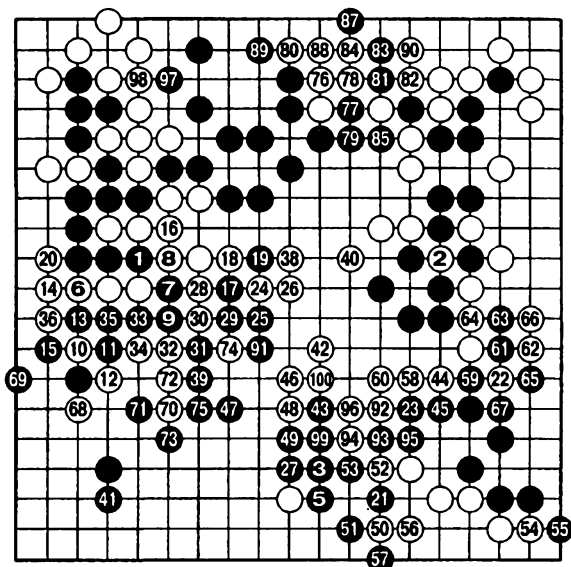
[Дискуссия началась после 244 хода белых. Можно сразу рассмотреть позицию после 244 хода. Или насладиться предыдущими ходами :-)]

Чёрные выиграли 0,5 очка. Этот результат был принят решением судьи партии, который основывался на правилах Нихон Киин, принятых в 1949 году.



(1...100) 75, 78, 81, 84, 87, 90, 93, 96, 99 – ко

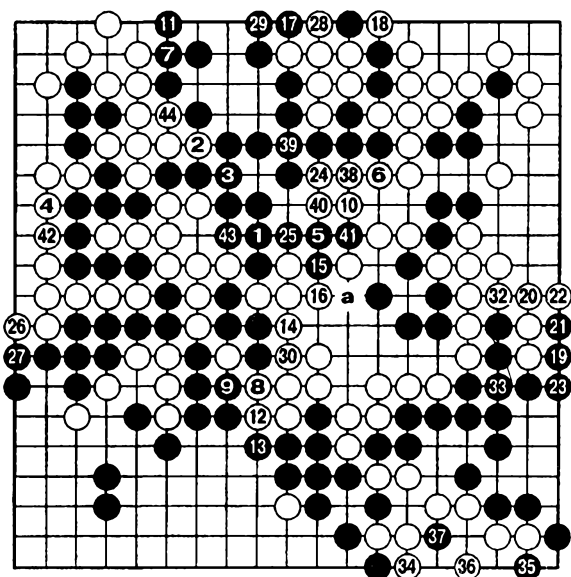
(101...200)
4 – цуги,
37=10,
86 – цуги



Тем не менее, Го Сэйген думал, что белые не должны защищаться в «а». Такагава же был уверен, что белые должны сыграть в «а».

Следующие ходы показывают, что было, если бы чёрные сыграли в этот пункт (этого не было в партии)...

(201...244)
31 – цуги



249 – если б.«а», то ч.«b»;
если б.«b», то ч.«а». Ко-
борьба неизбежна [белые
были уверены, что они вы-
играют эту ко-борьбу].

250 – начало ко-борьбы.

251 – у чёрных нет ко-уг-
роз, поэтому они закрыва-
ют дамэ.

252 – тоже дамэ.

255 – [чёрные разрезают,
и ко-борьба продолжается]

257 – последнее дамэ.

258 – пас

[Если белые закроют ко-
борьбу, то сделают ход в
свою территорию, и значит
проиграют полочка].

260 – абсолютная ко-датэ.

263 – если чёрные нано-
сят эту ко-угрозу...

264 – белые переходят к
более лёгкой ко-борьбе [у
белых есть равные или боль-
шие ко-угрозы].

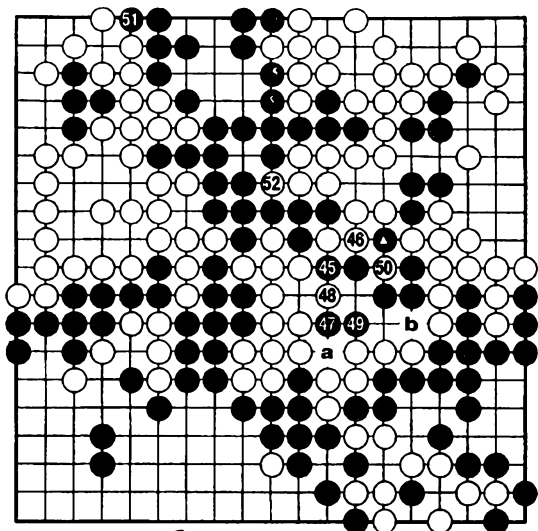
266 – если эту ко-угрозу
применить в ко-борьбе в цен-
тре, то чёрные не ответят. Но
теперь ценность ко-борьбы
меньше поэтому чёрные
должны ответить.

268 – белые берут ко, и у
чёрных нет ходов.

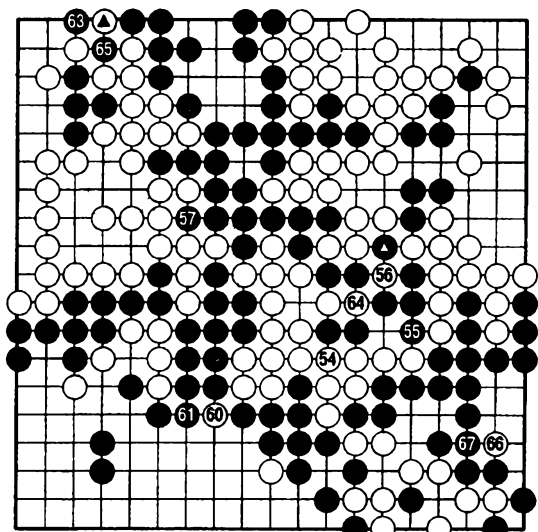
Что будет если чёрные ска-
жут «пас», и белые – «пас»?

Чёрные возвращаются к ко-борьбе. То есть у чёрных – бесконечное ко-
личество ко-угроз. [По новой версии японских правил (1989), игра пре-
кращается после двух «пасов»]. Ясно, что «пас» не изменяет позицию на
доске и допускать такие «ко-угрозы» бессмысленно.

Короче говоря, если бы партию доиграли, то 0,5 очка выиграли белые.



(245...253) 53=▲



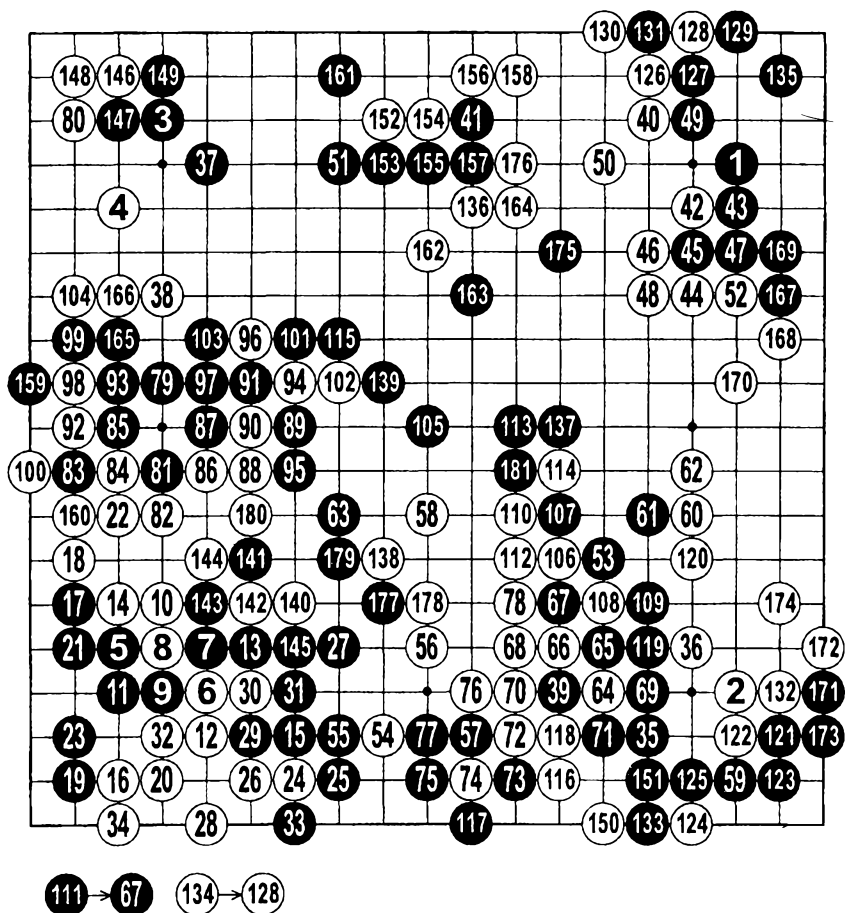
(254...268) 59=▲, 62=56, 68=▲

25 ноября 1927 года, Пекин

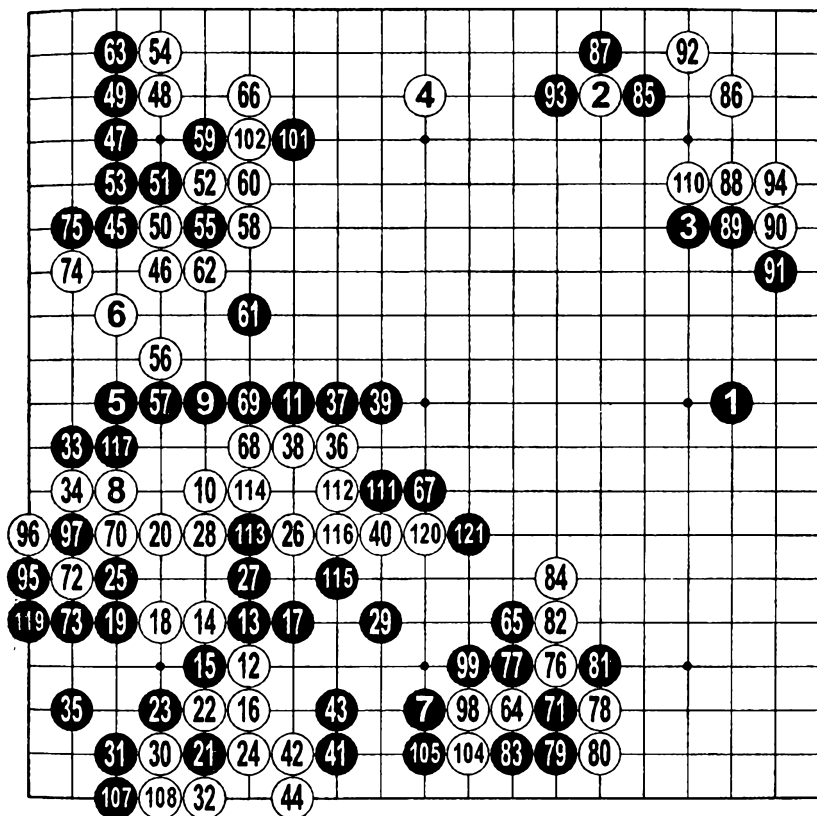
Чёрные: Го Сэйген

Белые: Иноуэ Кохэи

181 ход. Белые сдались

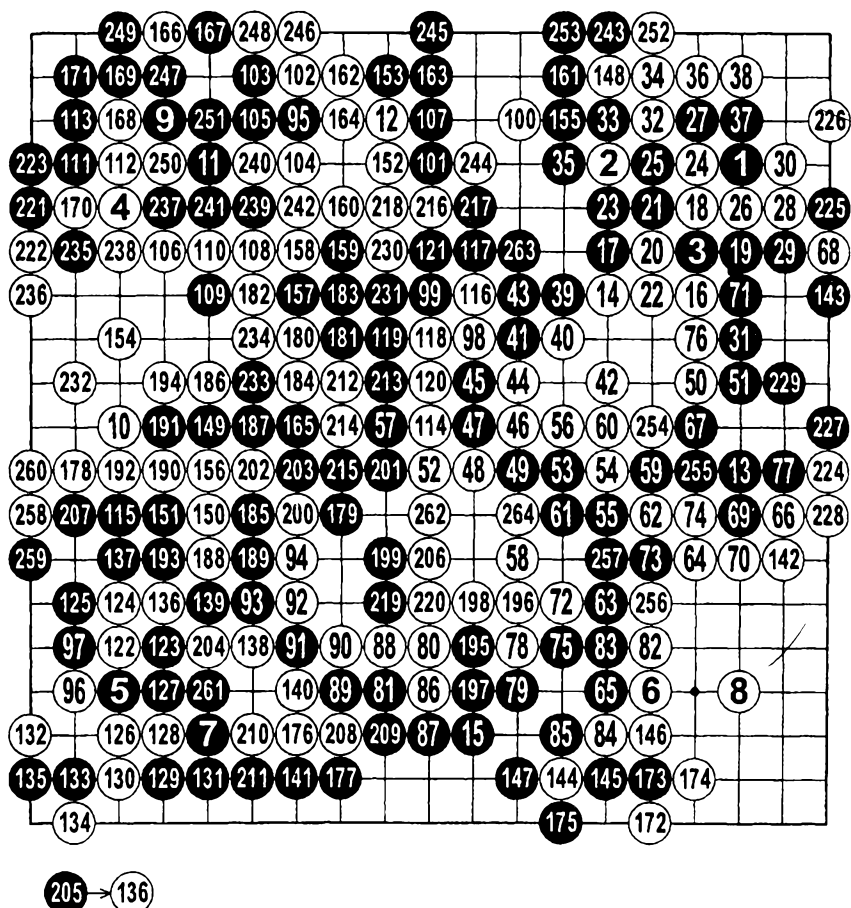


1926 год, Пекин
 Чёрные: Го Сэйген
 Белые: Ун Хо
 121 ход. Белые сдались

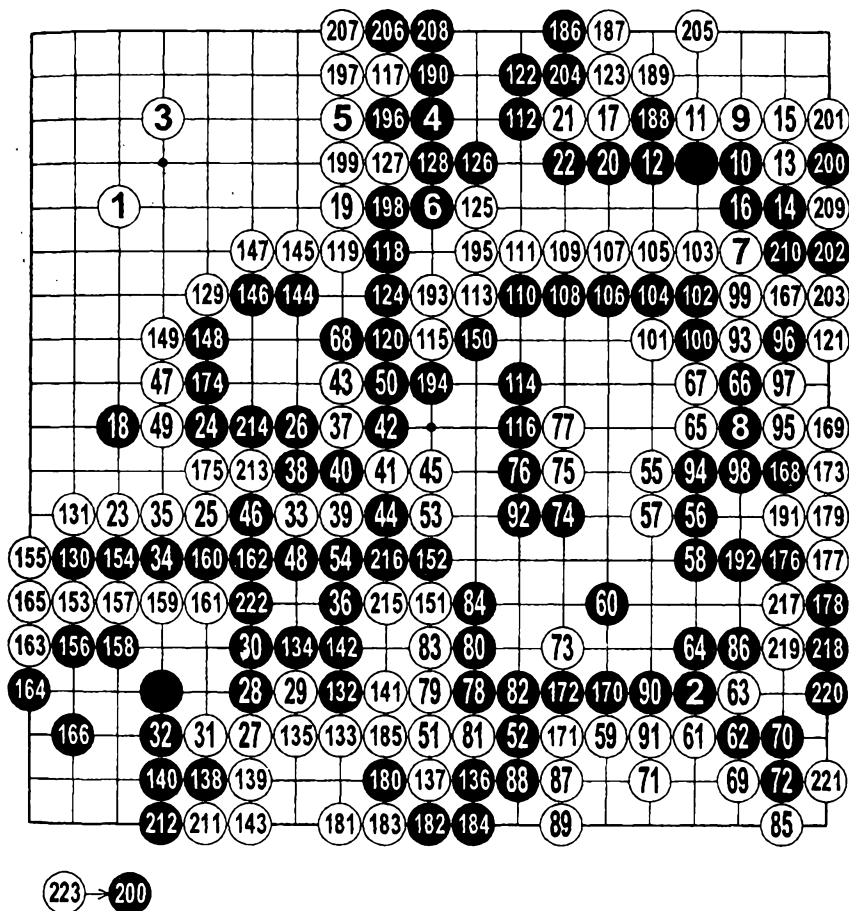


100 → 72 103 → 97 106 → 72 109 → 97 118 → 72

4, 5 сентября 1928 года, Пекин
 Чёрные: Го Сэйген
 Белые: Хасимото Утаро
 264 хода. Чёрные выиграли 6 очков



26 декабря 1928 года, Токио
 Чёрные: Го Сэйген (два камня)
 Белые: Хонимбо Сюсаи
 223 хода. Чёрные выиграли 4 очка

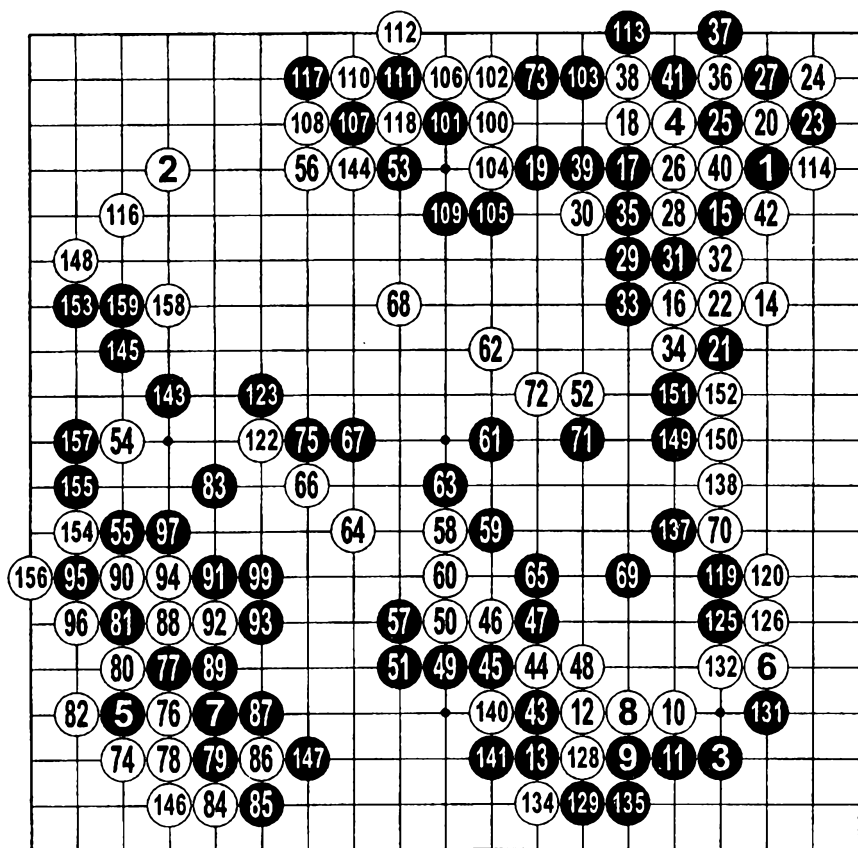


26-27 ноября 1930 года, Нихон Киин

Чёрные: Гэ Сэйген

Белые: Хаяси Ютаро

159 ходов. Белые сдались



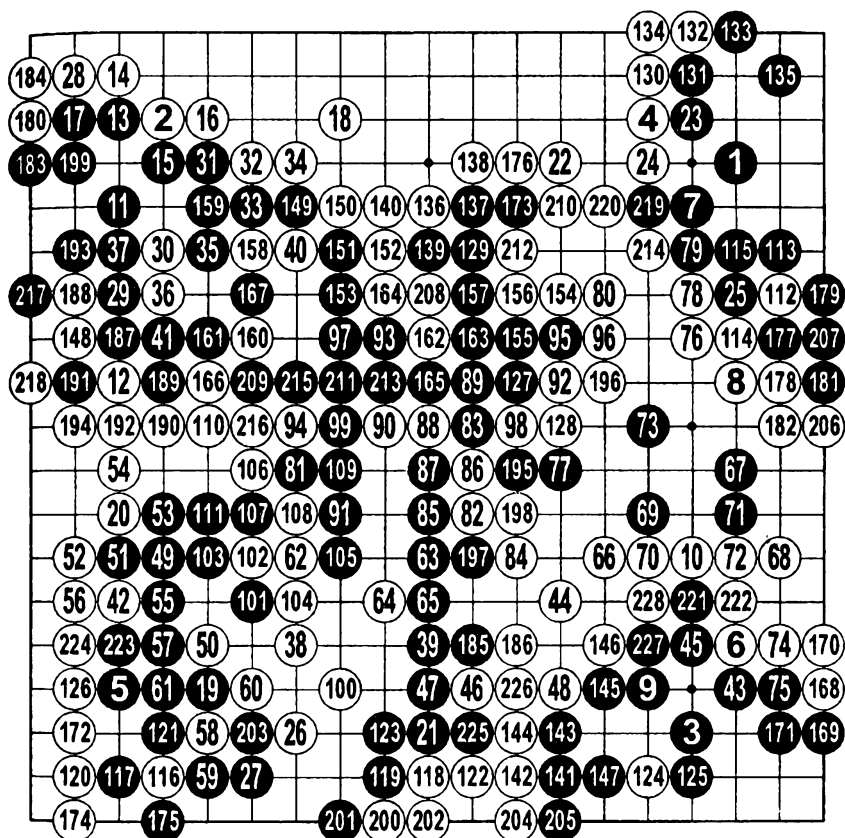
98 → 81 115 → 20 121 → 111 124 → 118 127 → 111 130 → 118
 133 → 111 136 → 118 139 → 111 142 → 118

17 июля-13 августа 1931 года, Япония

Чёрные: Го Сэйген

Белые: Каринанэ Юнити

228 ходов. Чёрные выиграли 2 очка

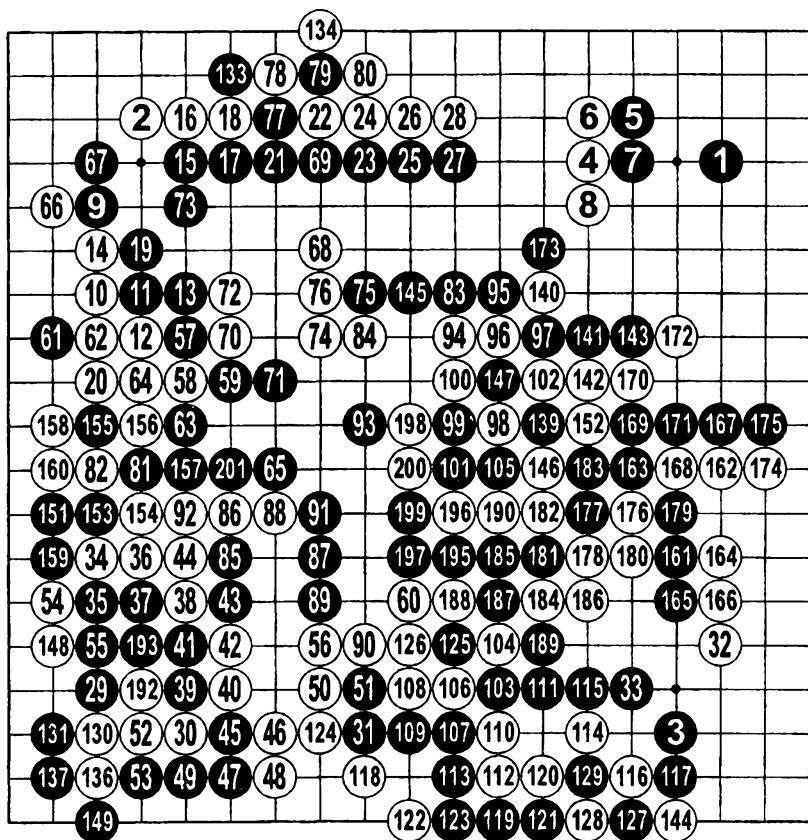


6-9 января 1932 года, Япония

Чёрные: Го Сэйген

Белые: Като Син

201 ход. Белые сдались



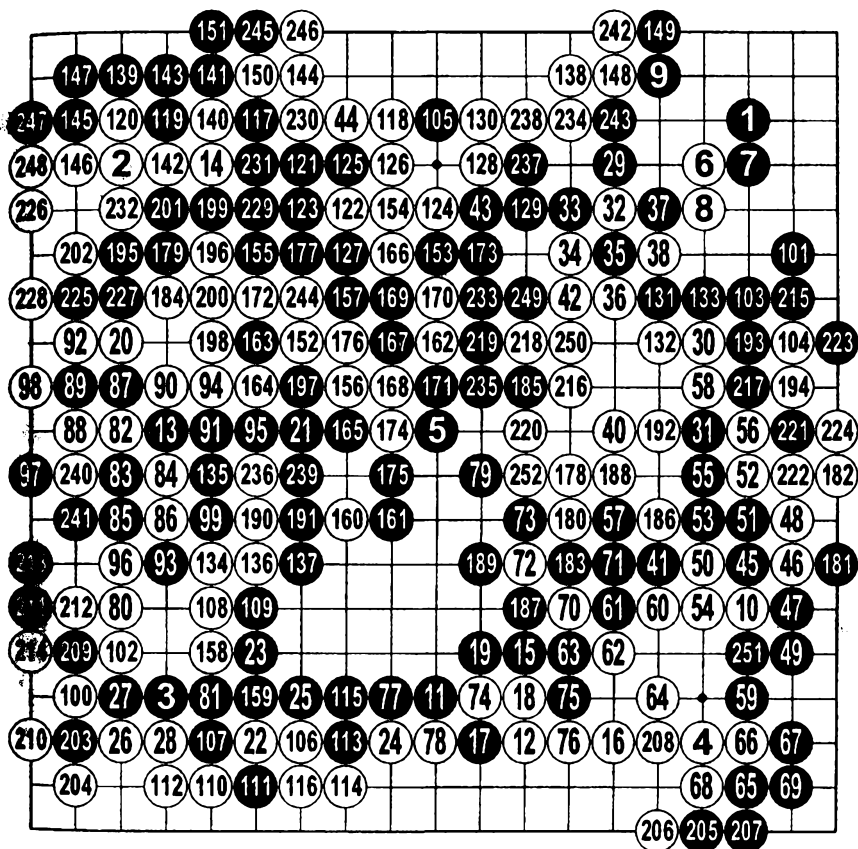
(132) → (128) (135) → (129) (138) → (128) (150) → (98) (191) → (125) (194) → (104)

16 октября 1932 года – 29 января 1934 года, Токио

чёрные: Го Сэйген

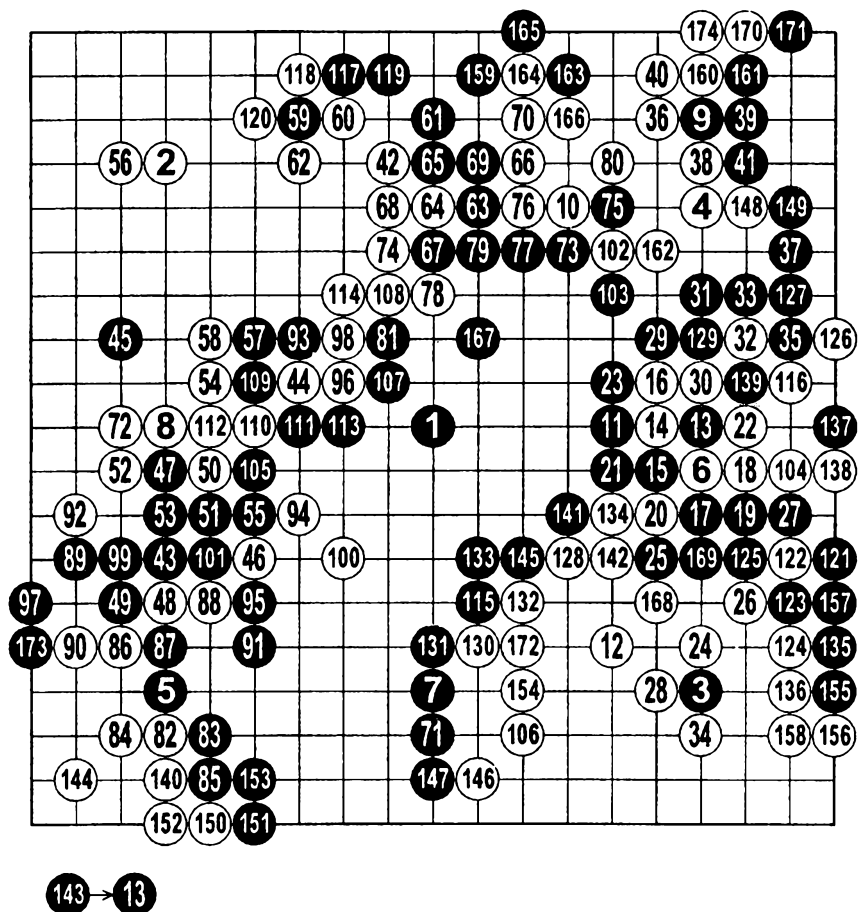
Белые: Хонимбо Сюсаи

252 хода. Белые выиграли 2 очка



39 → 32

3-4 апреля 1935 года, Япония
 Чёрные: Кубомацу Кацукиё 6 дан
 Белые: Го Сэйген 6 дан
 174 хода. Чёрные сдались

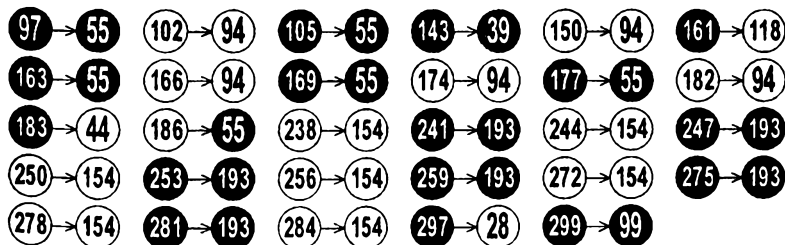
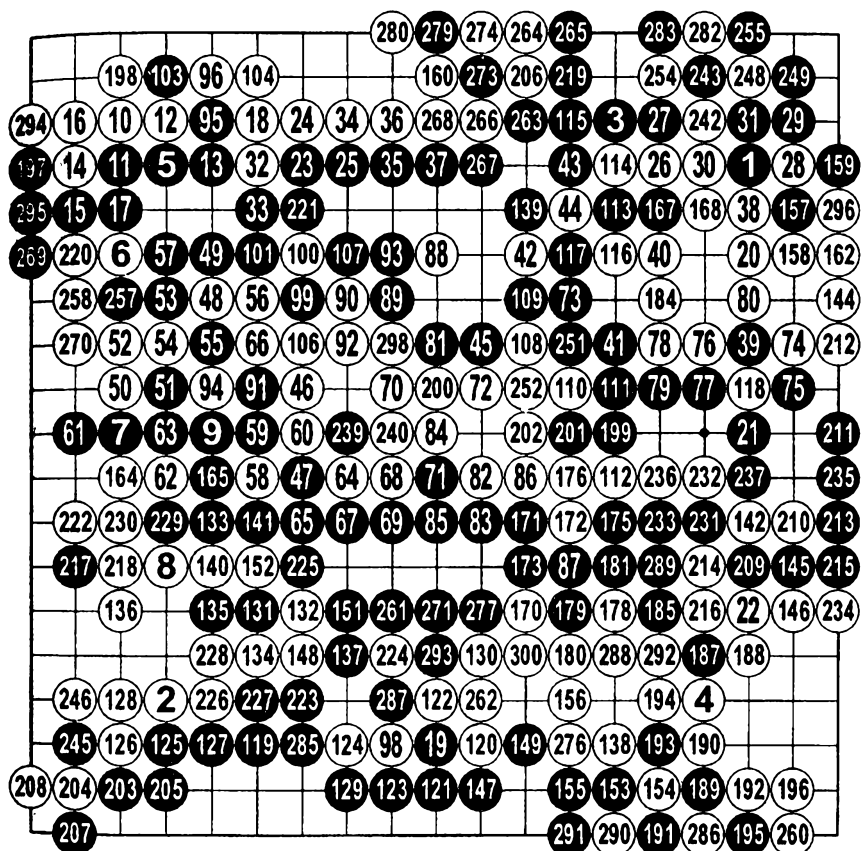


3-4 апреля 1936 года, Япония

чёрные: Такахаси Сигэюки 4 дан

Белые: Го Сэйген 6 дан

300 ходов. Белые выиграли 4 очка

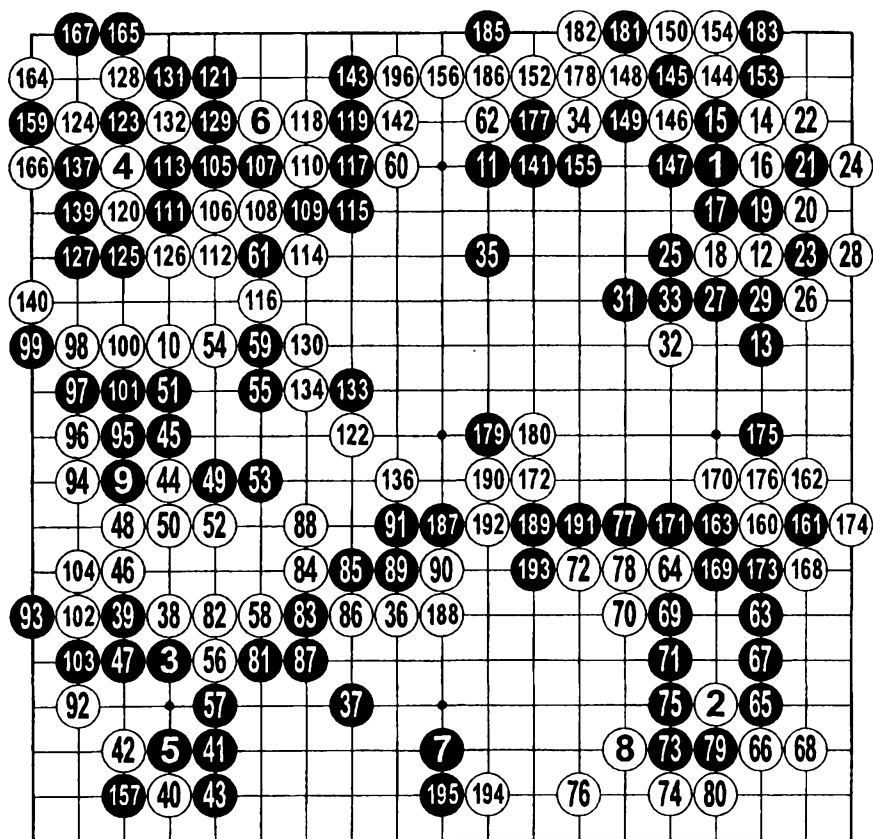


2-3 ноября 1938 года, Япония

Чёрные: Онода Тиётаро 6 дан

Белые: Го Сэйген 6 дан

196 ходов. Чёрные сдались



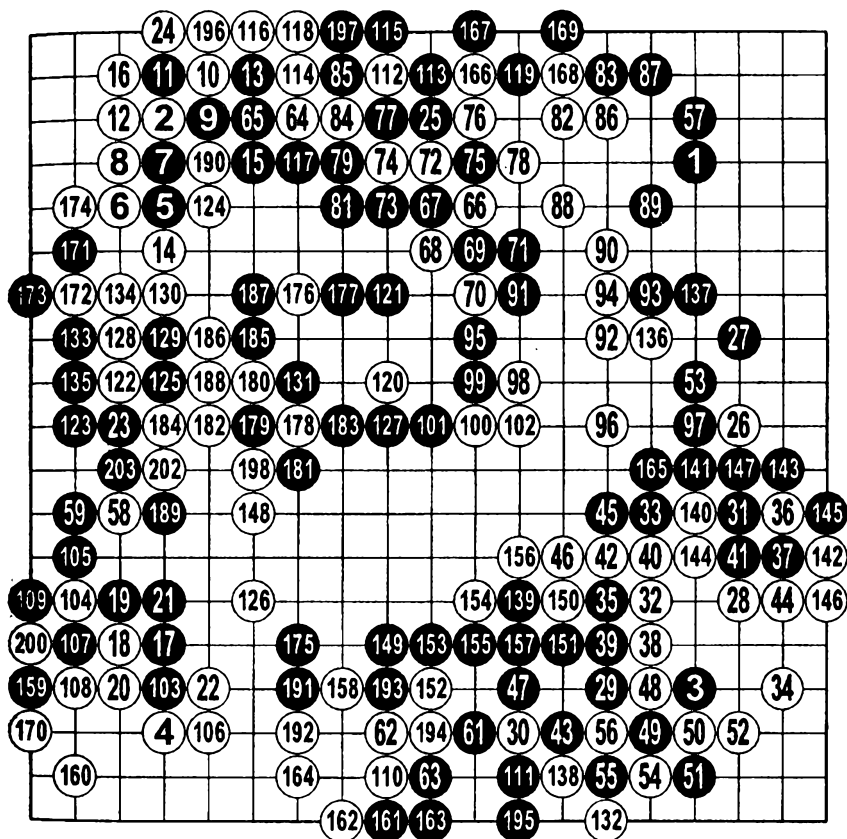
30 → 23 135 → 123 138 → 132 151 → 146 158 → 123 184 → 181

11, 12, 13 января 1939 года, Югавара

Чёрные: Го Сэйген 6 дан

Белые: Китани Минору 7 дан

203 хода. Белые сдались



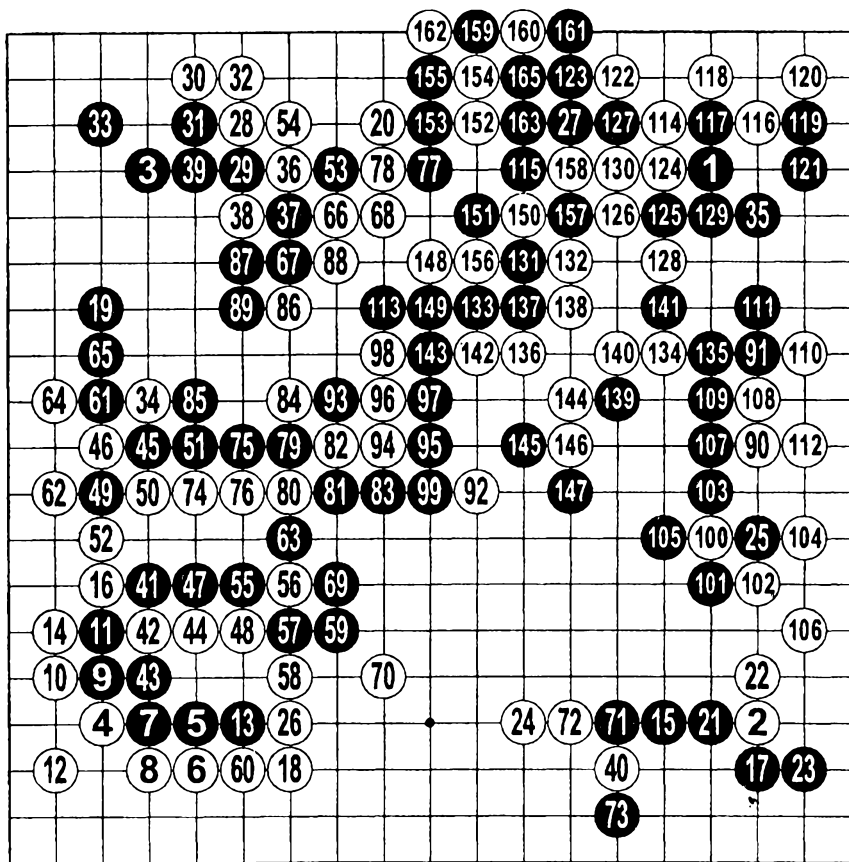
60 → 49 80 → 75 199 → 178 201 → 104

16-18 октября 1940 года, Камакура

Чёрные: Го Сэйген 7 дан

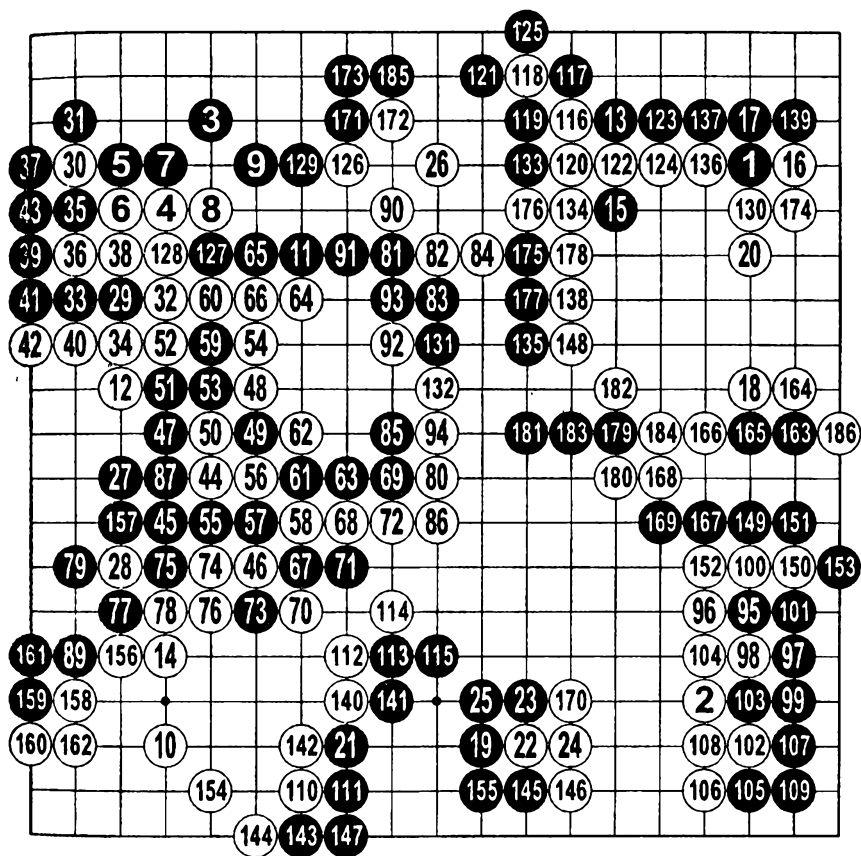
Белые: Китани Минору 7 дан

165 ходов. Белые сдались



164 → 150

5-7 августа 1941 года, Камакура
 Чёрные: Кариганэ Юнити 8 дан
 Белые: Го Сэйген 7 дан
 186 ходов. Чёрные сдались



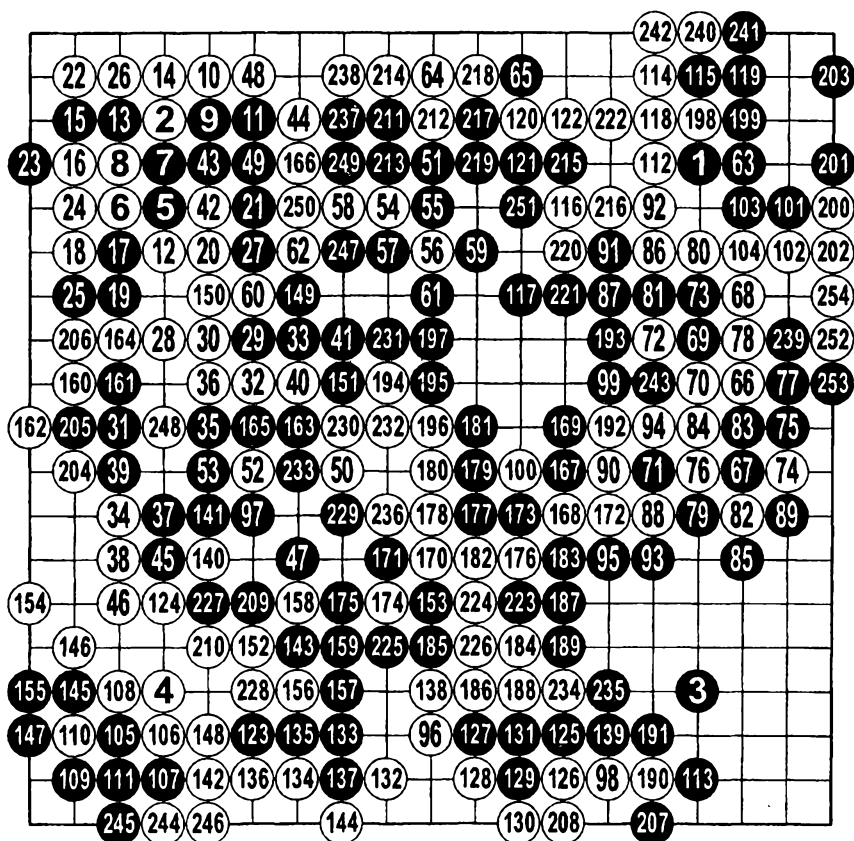
88 → 49

25-27 февраля 1942 года, Камакура

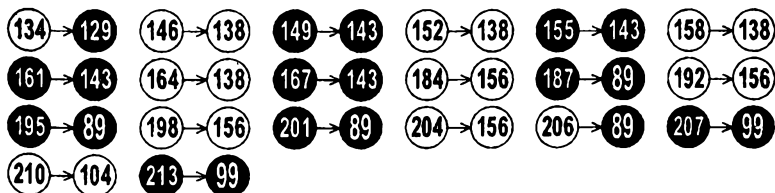
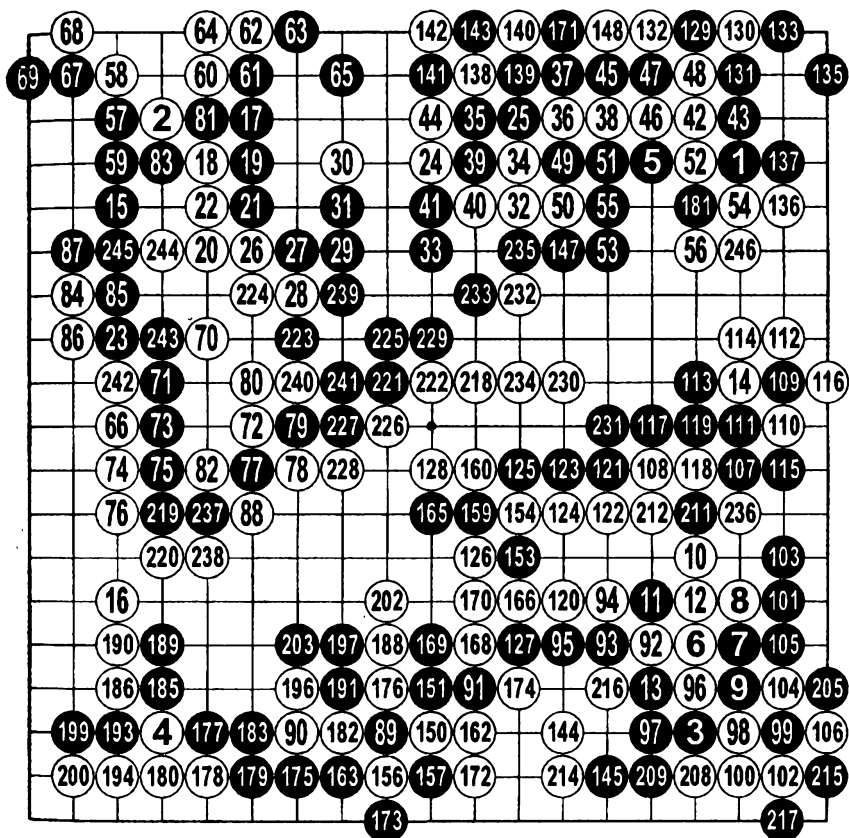
Чёрные: Го Сэйген 7 дан

Белые: Кариганэ Юнити 8 дан

254 хода. Чёрные выиграли 3 очка



25-26 февраля 1943 года, Токио
 Чёрные: Фудзисава Кураносакэ 6 дан
 Белые: Го Сэйген 8 дан
 246 ходов. Чёрные сдались

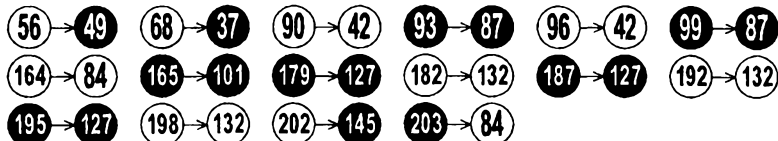
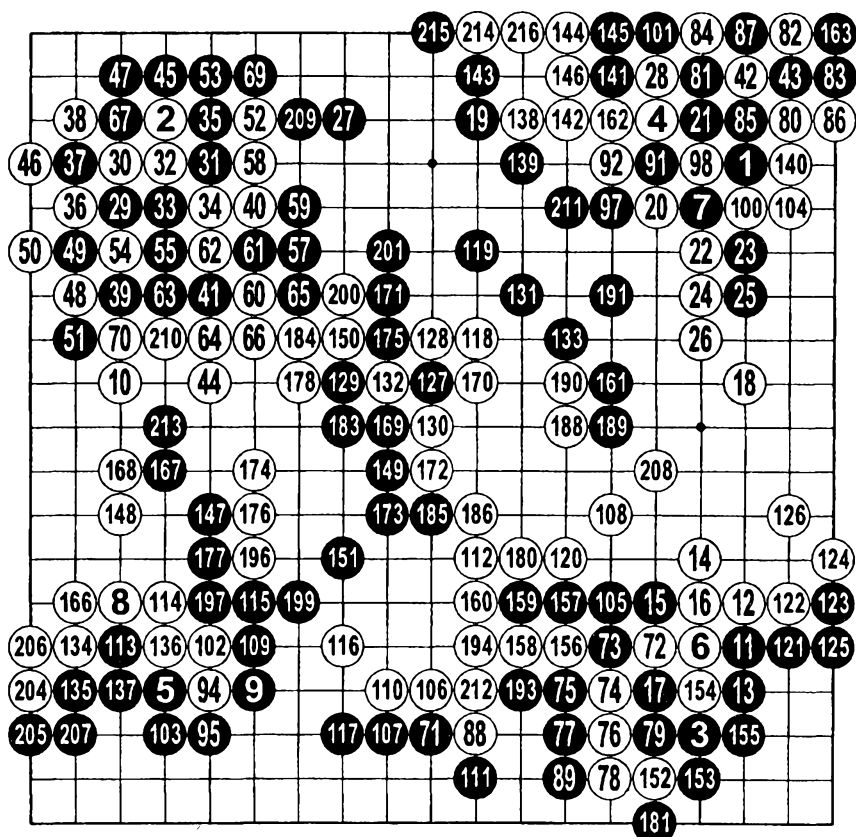


1944 год, Токио

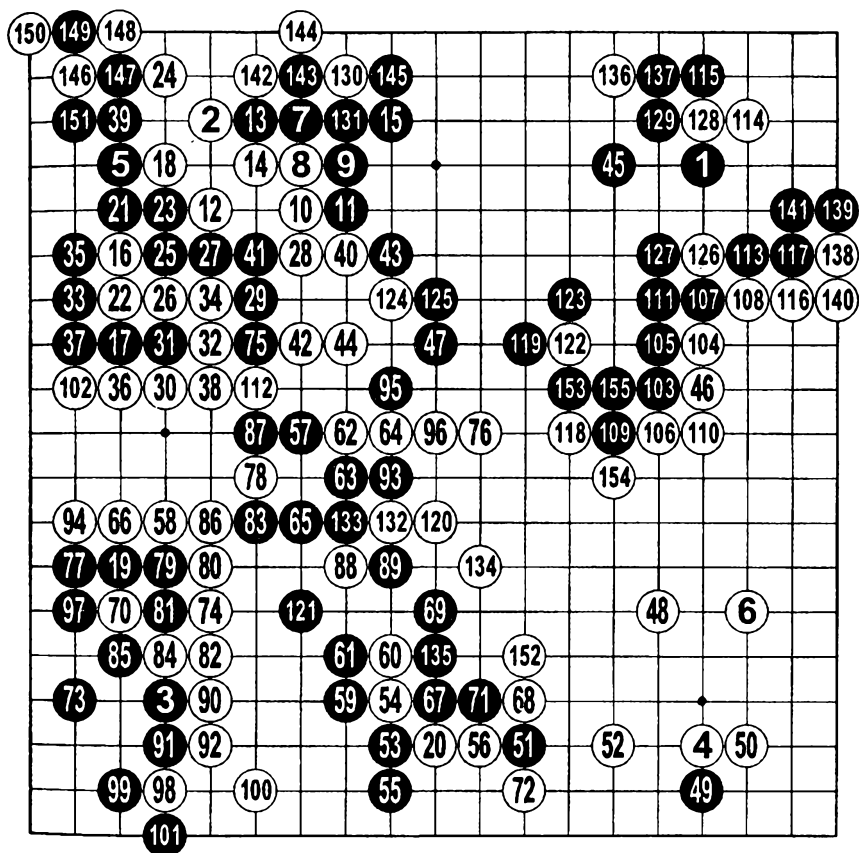
Чёрные: Фудзисава Кураносакэ 6 дан

Белые: Го Сэйген 8 дан

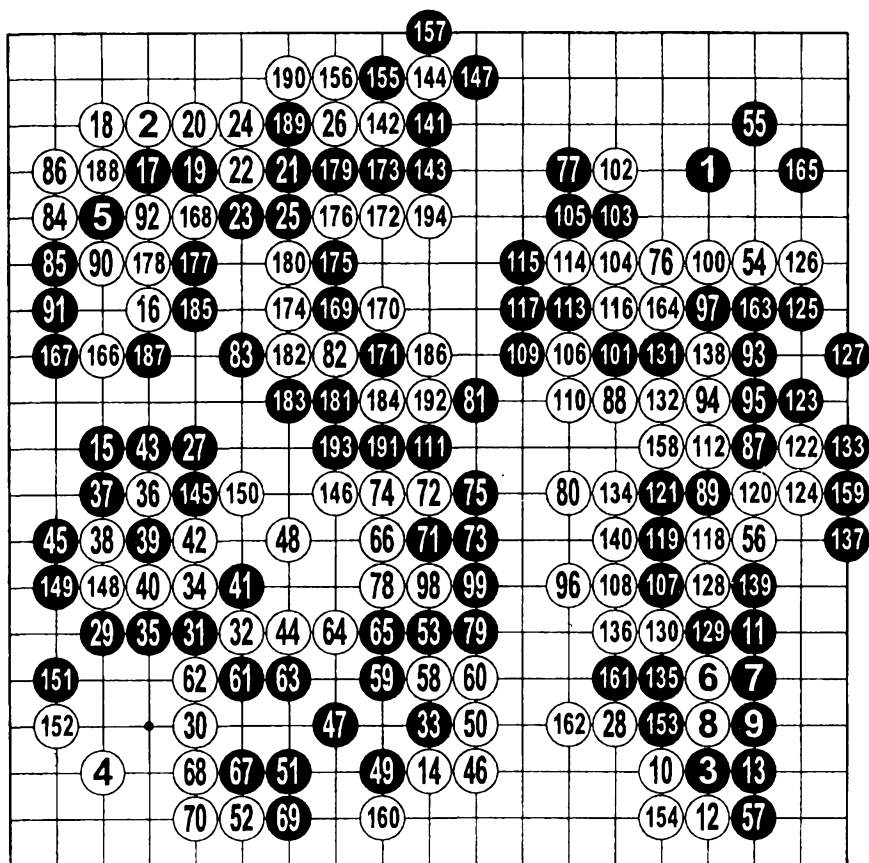
216 ходов. Чёрные сдались



Октябрь 1946 года, Токио
 Чёрные: Го Сэйген 8 дан
 Белые: Хасимото Утаро 8 дан
 155 ходов. Белые сдались



3 октября 1947 года, Токио
 Чёрные: Хасимото Утаро 8 дан
 Белые: Го Сэйген 8 дан
 194 хода. Чёрные сдались

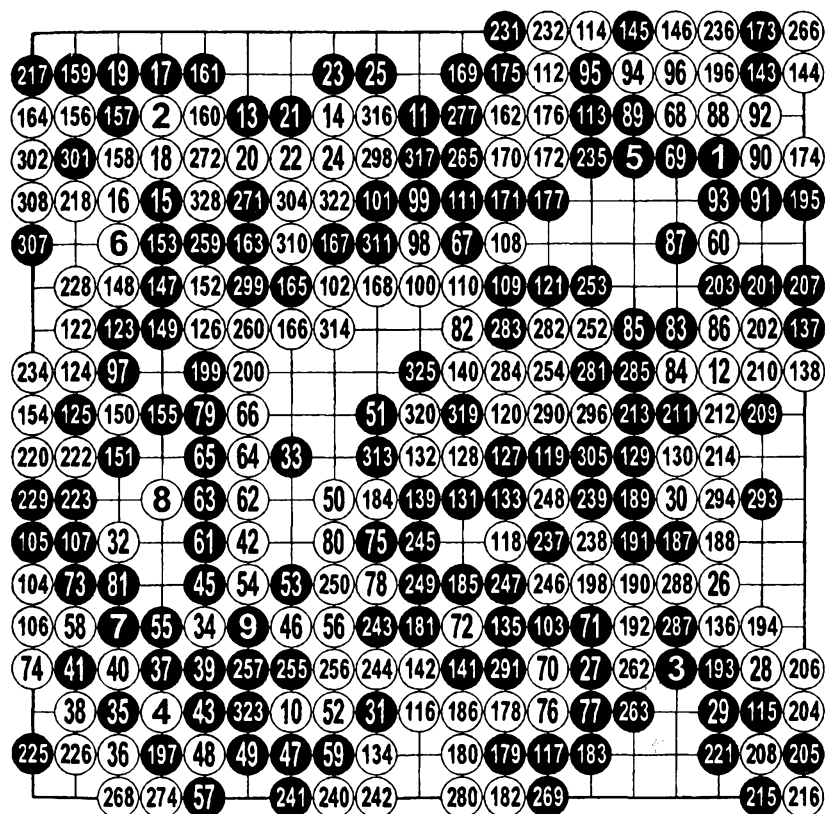


7-9 июля 1948 года, Токио

Чёрные: Ивамотор Кунва 8 дан

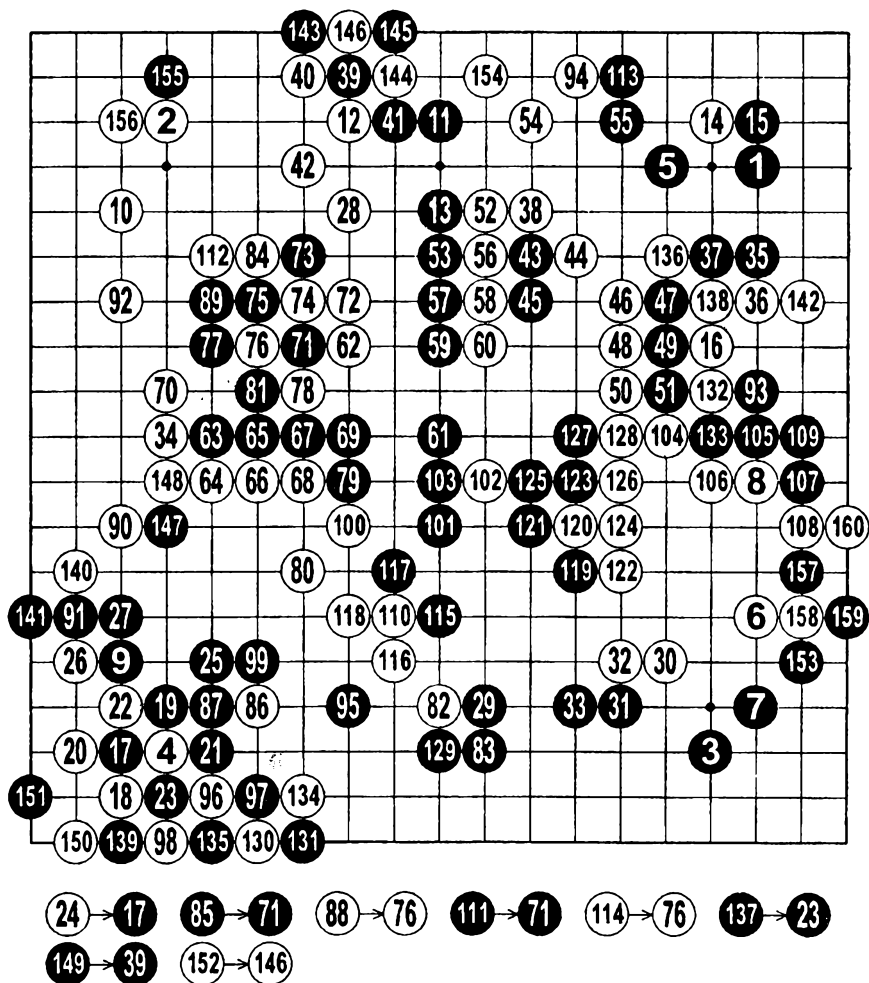
Белые: Го Сэйген 8 дан

328 ходов. Белые выиграли 1 очко

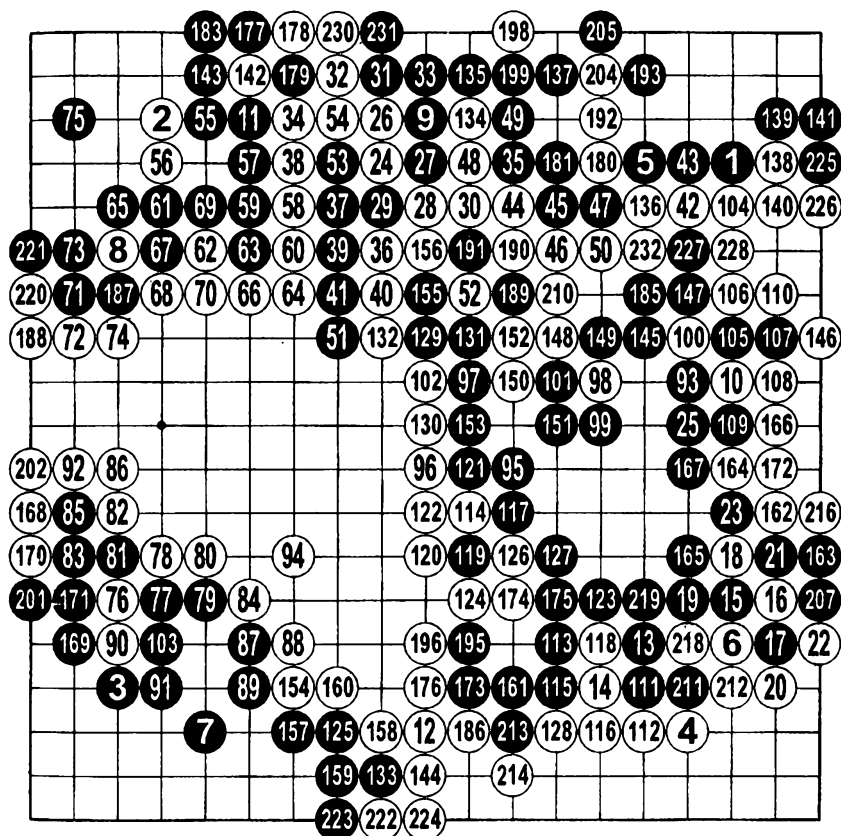


44 → 35	219 → 205	224 → 150	227 → 125	230 → 150	233 → 125
251 → 237	258 → 248	261 → 237	264 → 248	267 → 237	270 → 248
273 → 237	275 → 48	276 → 248	278 → 145	279 → 237	286 → 248
289 → 237	292 → 248	295 → 237	297 → 150	300 → 248	303 → 237
306 → 248	309 → 237	312 → 248	315 → 237	318 → 248	321 → 237
324 → 248	326 → 319	327 → 237			

9-10 ноября 1949 года, Идзу
 Чёрные: Миясита Хидэхиро 6 дан
 Белые: Го Сэйген 8 дан
 160 ходов. Чёрные сдались

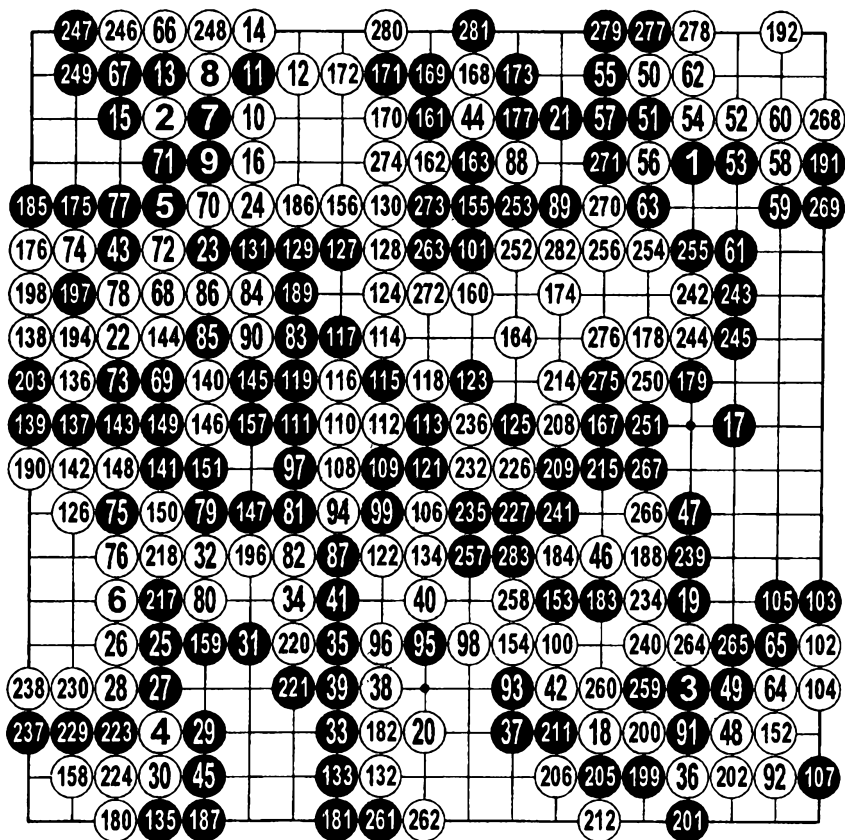


7-8 января 1950 года, Ито
 Чёрные: Сумино Такэси 6 дан
 Белые: Го Сэйген 8 дан
 233 хода. Ничья



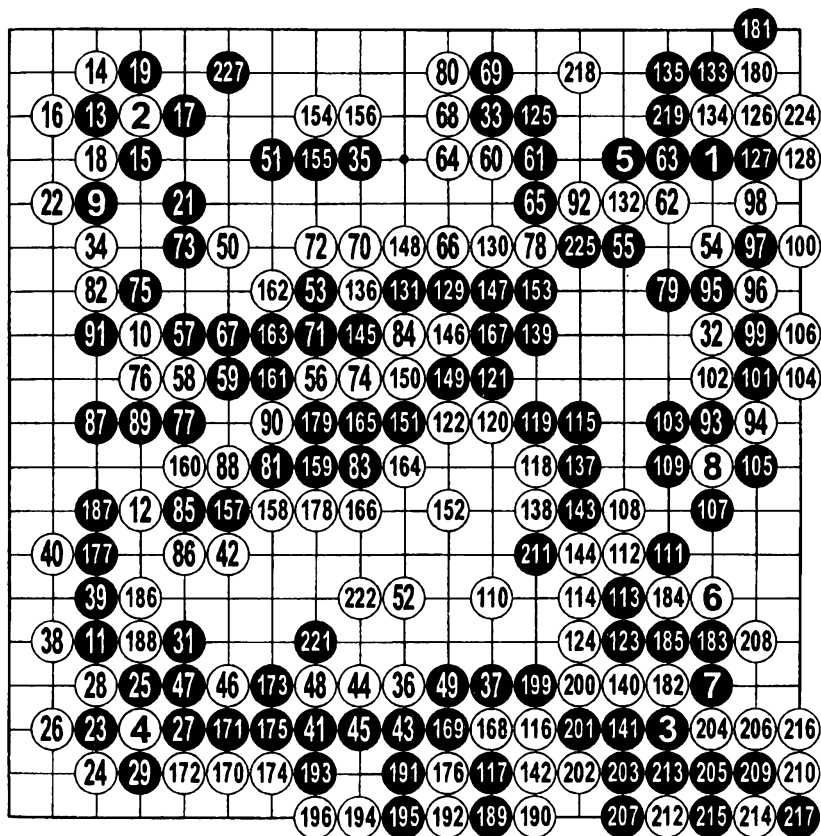
182 → 142 184 → 105 194 → 52 197 → 191 200 → 52 203 → 191
 206 → 52 208 → 17 209 → 191 215 → 52 217 → 18 229 → 179
 233 → 142

22-24 декабря 1951 года, Токио
 Чёрные: Фудзисава Кураносукэ 9 дан
 Белые: Го Сэйген 9 дан
 283 хода. Ничья



120 → 115 165 → 85 166 → 140 193 → 146 195 → 85 204 → 140
 207 → 85 210 → 140 213 → 85 216 → 140 219 → 85 222 → 140
 225 → 85 228 → 140 231 → 85 233 → 197

24-26 апреля 1952 года, Фукусима
 Чёрные: Фудзисава Курансукэ 9 дан
 Белые: Го Сэйген 9 дан
 228 ходов. Чёрные сдались



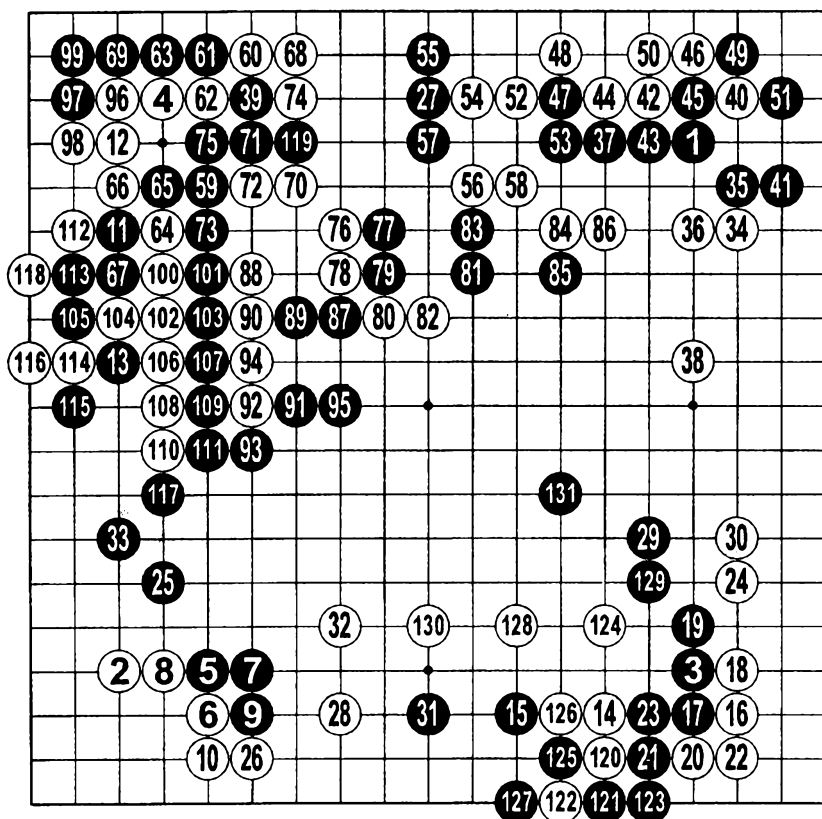
20 → 13 30 → 23 197 → 117 198 → 189 220 → 214 223 → 217
 226 → 214 228 → 217

14-16 мая 1952 года, Мацусима

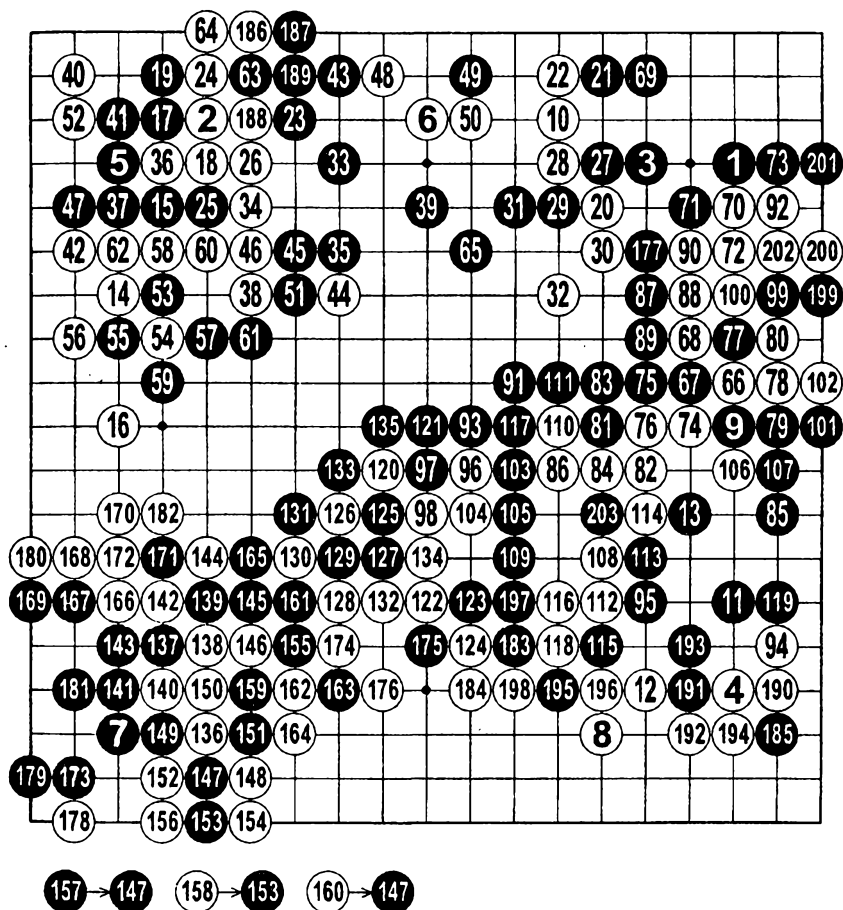
Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Фудзисава Кураносукэ 9 дан

131 ход. Белые сдались



14-16 мая 1953 года, Мито
 Чёрные: Го Сэйген 9 дан
 Белые: Саката Эйю 8 дан
 203 хода. Белые сдались

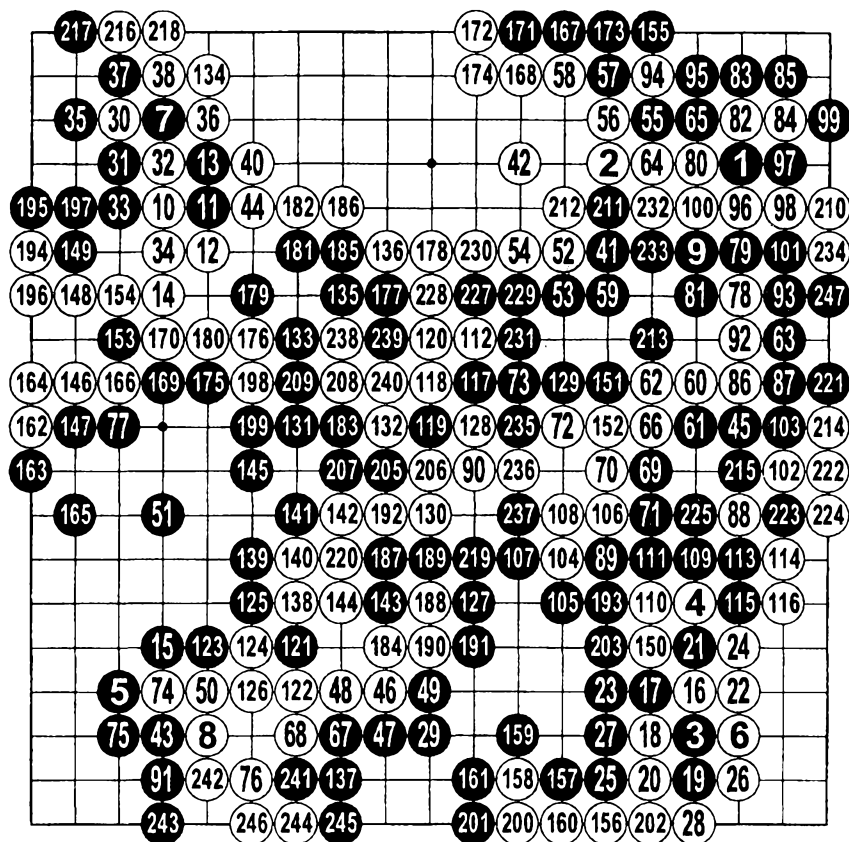


24-25 июня 1954 года, Иватэ

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

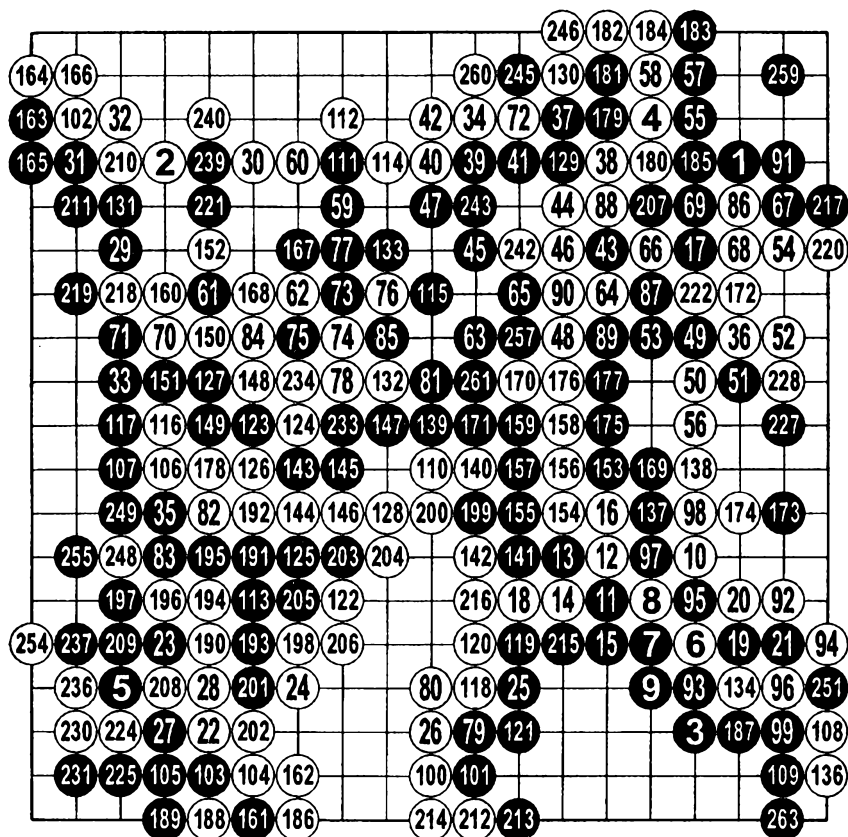
Белые: Саката Эйю 8 дан

247 ходов. Чёрные выиграли 7 очков



39 → 30 204 → 21 226 → 223

19-20 июля 1955 года, Хаконэ
 Чёрные: Го Сэйген 9 дан
 Белые: Такагава Сюаку 8 дан
 263 хода. Чёрные выиграли 3 очка



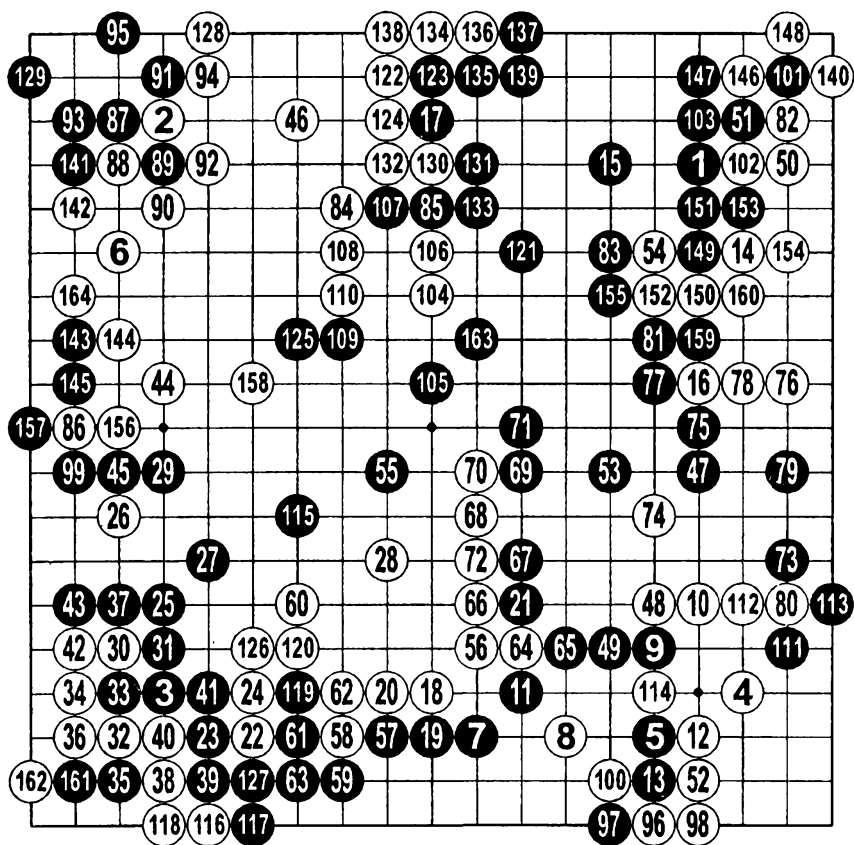
135 → 6 223 → 43 226 → 66 229 → 43 232 → 66 235 → 43
 238 → 66 241 → 43 244 → 66 247 → 43 250 → 66 252 → 96
 253 → 43 256 → 66 258 → 43 262 → 161

16-17 августа 1955 года, Ёдзэнкэй

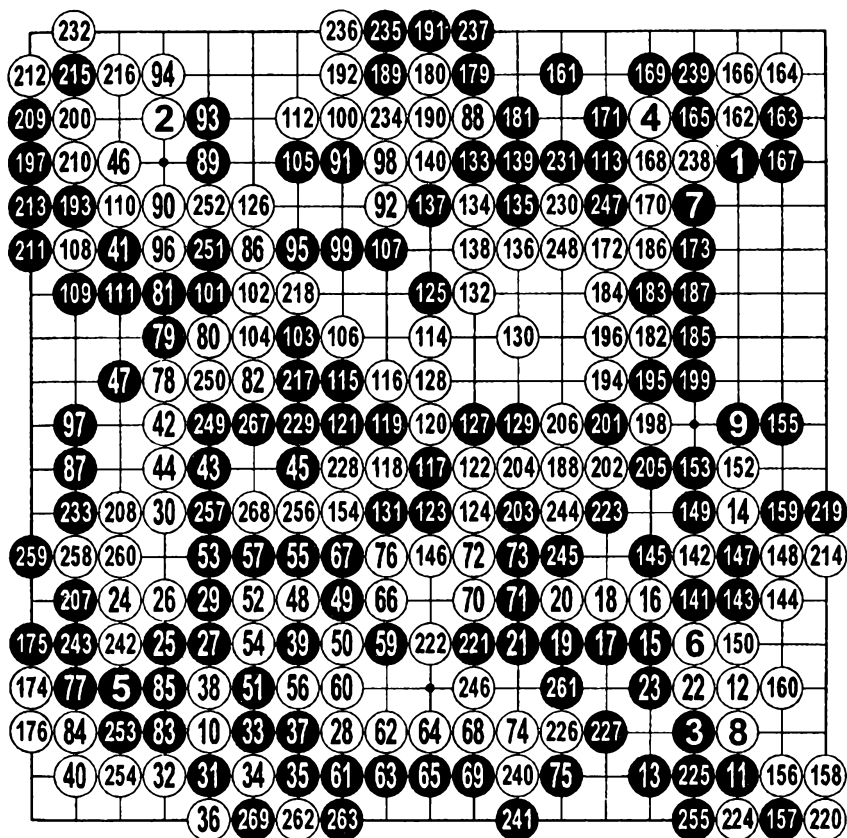
Чёрные: Такагава Сюаку 8 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

164 хода. Чёрные сдались



21-22 марта 1956 года, Атами
 Чёрные: Мурасима Ёсинори 7 дан
 Белые: Го Сэйген 9 дан
 269 ходов. Белые выиграли 2 очка



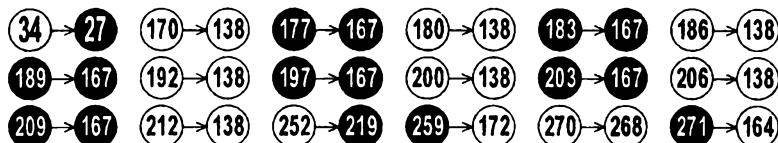
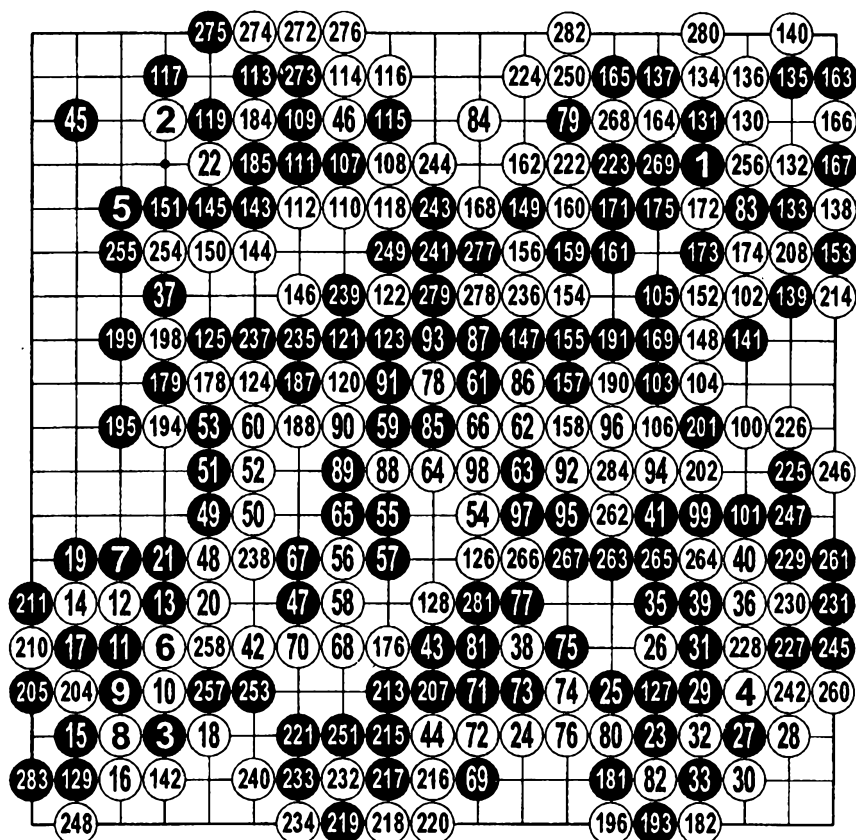
58 → 39 151 → 142 177 → 31 178 → 10 264 → 157 265 → 38
 266 → 31

22-23 мая 1956 года, Киото

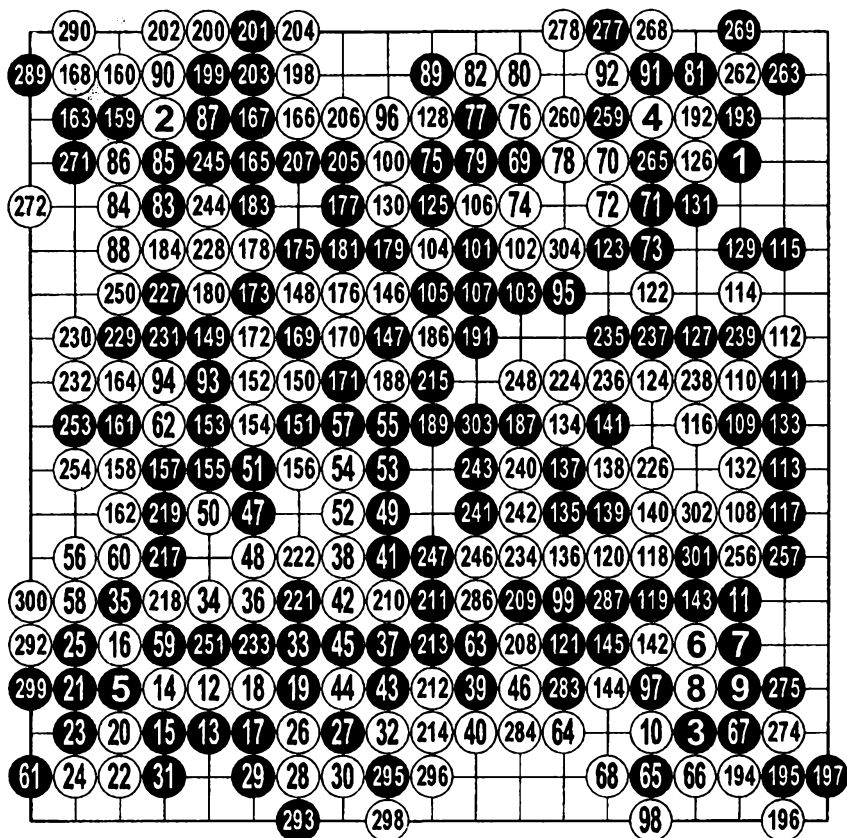
Чёрные: Кубоути Хидэтомо 8 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

284 хода. Белые выиграли 5 очков



39 апреля - 1 мая 1958 года, Токио
 Чёрные: Го Сэйген 9 дан
 Белые: Китани Минору 9 дан
 305 ходов. Чёрные выиграли 10 очков



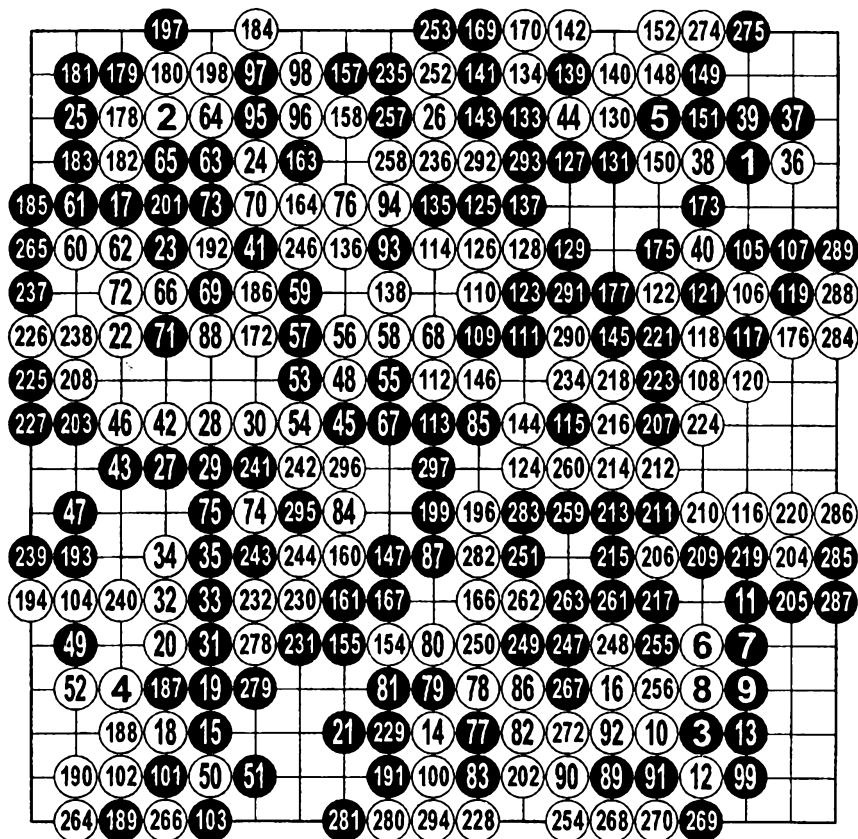
174 → 169	182 → 173	185 → 125	190 → 97	216 → 147	220 → 16
223 → 35	225 → 16	249 → 27	252 → 44	255 → 27	258 → 44
261 → 27	264 → 44	266 → 259	267 → 27	270 → 44	273 → 27
276 → 44	279 → 27	280 → 75	281 → 104	282 → 44	285 → 27
288 → 44	291 → 27	294 → 44	297 → 27	305 → 44	

9-10 декабря 1959 года, Атами

Чёрные: Саката Эйю 9 дан

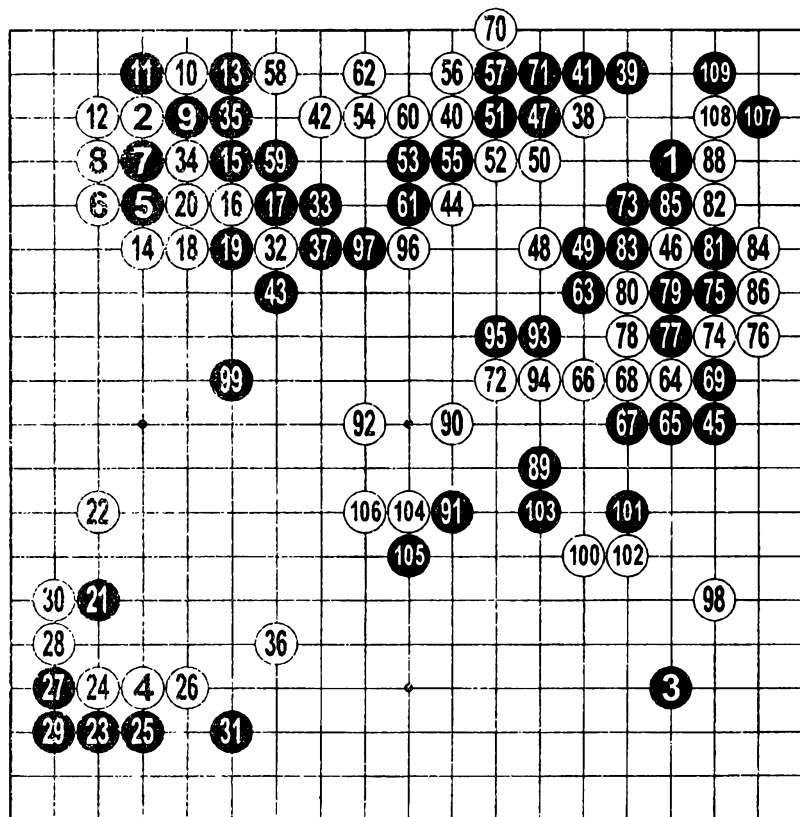
Белые: Го Сэйген 9 дан

297 ходов. Белые выиграли 1 очко



132 → 106	153 → 121	156 → 106	159 → 121	162 → 106	165 → 121
168 → 106	171 → 121	174 → 106	195 → 69	200 → 192	222 → 121
233 → 69	245 → 192	271 → 12	273 → 189	276 → 266	277 → 50

8 марта 1961 года, Идзу
 Чёрные: Го Сэйген 9 дан
 Белые: Миясита Хидэхиро 9 дан
 Коми: 5.
 105 ходов. Белые сдались



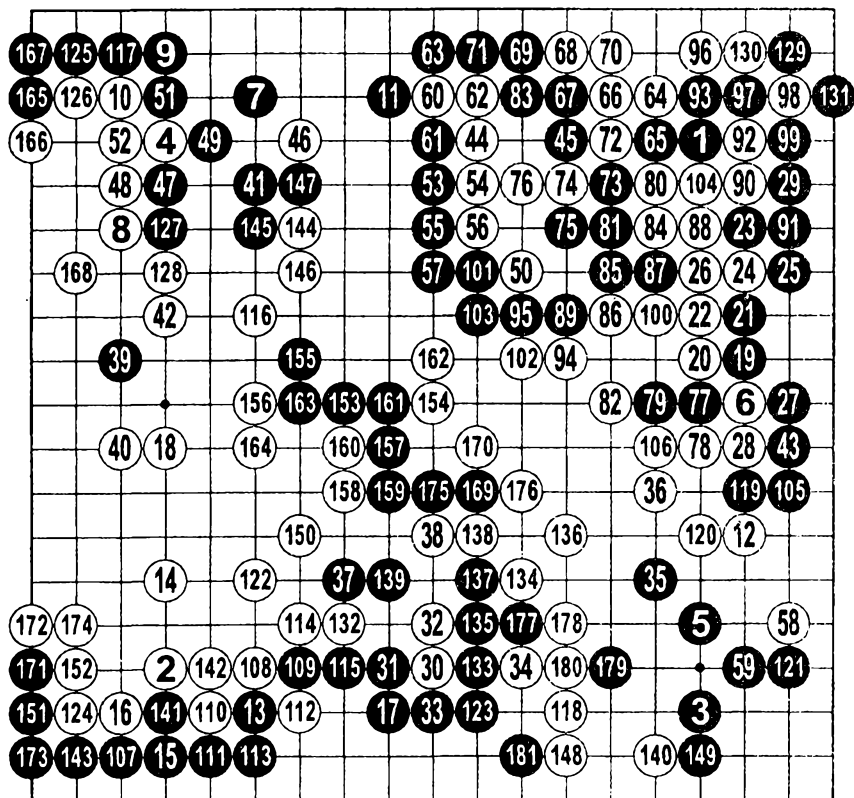
20-21 декабря 1961 года, Атами

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Ивата Тацуаки 8 дан

Коми: 5.

181 ход. Белые сдались



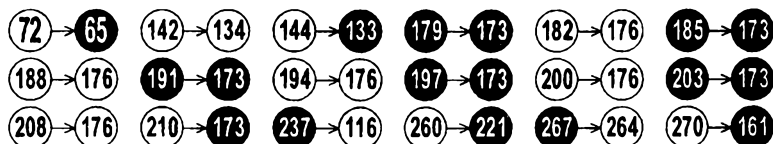
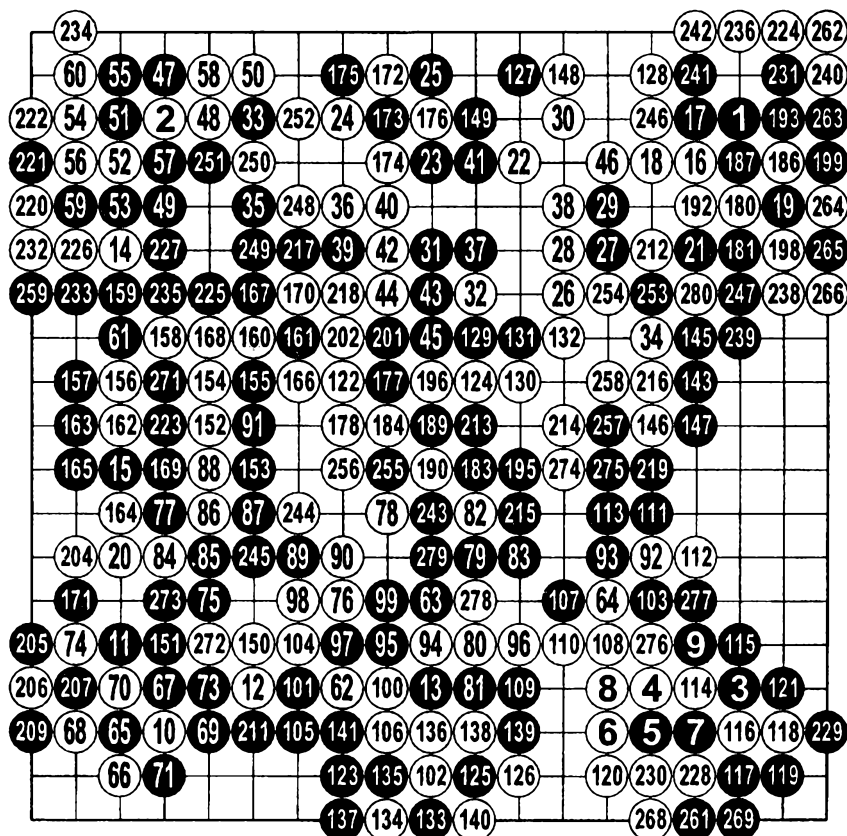
5-6 августа 1962 года, Токио

Чёрные: Саката Эйю 9 дан

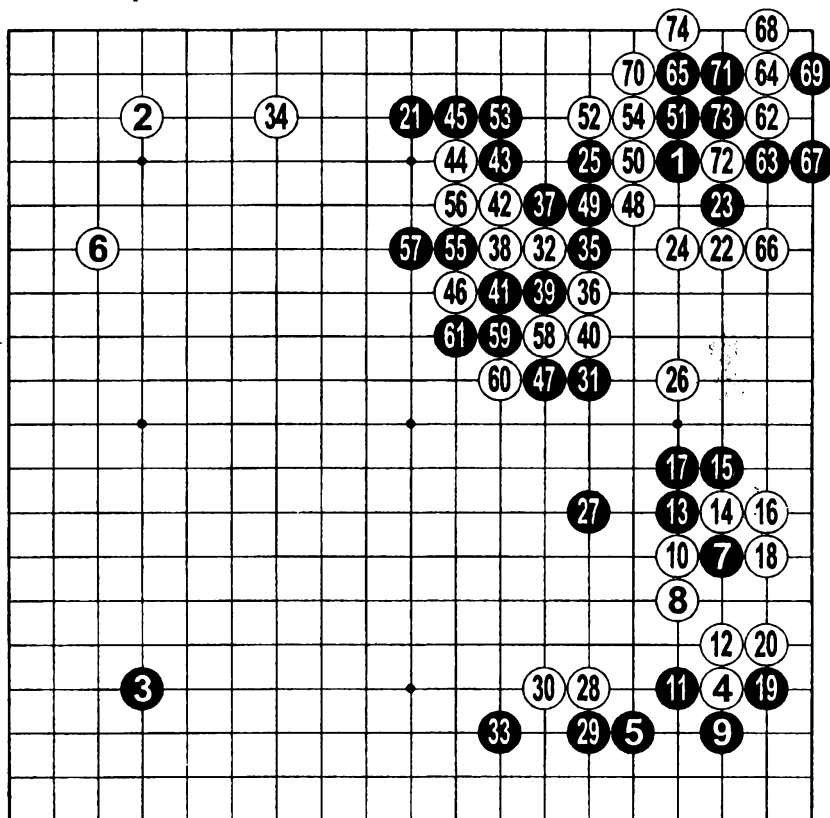
Белые: Го Сэйген 9 дан

Коми: 5.

280 ходов. Ничья в пользу белых



14-15 марта 1962 года, Атами
 Чёрные: Сугиути Масао 9 дан
 Белые: Го Сэйген 9 дан
 Коми: 5.
 74 хода. Чёрные сдались



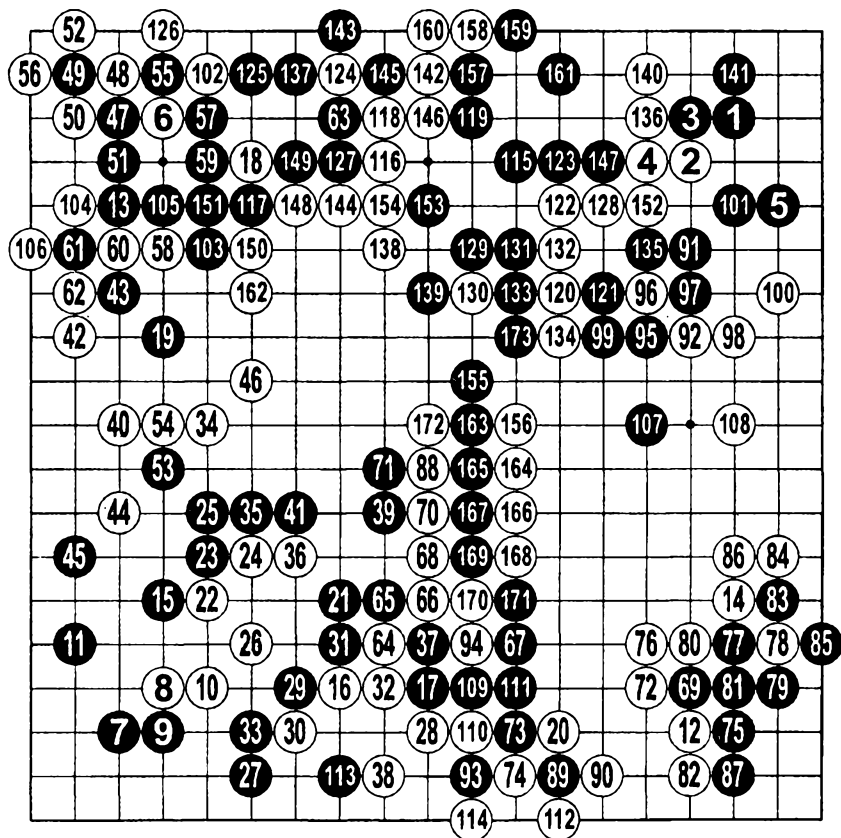
5-6 июля 1963 года, Токио

Чёрные: Саката Эйю 9 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

Коми: 5.

173 хода. Белые сдались



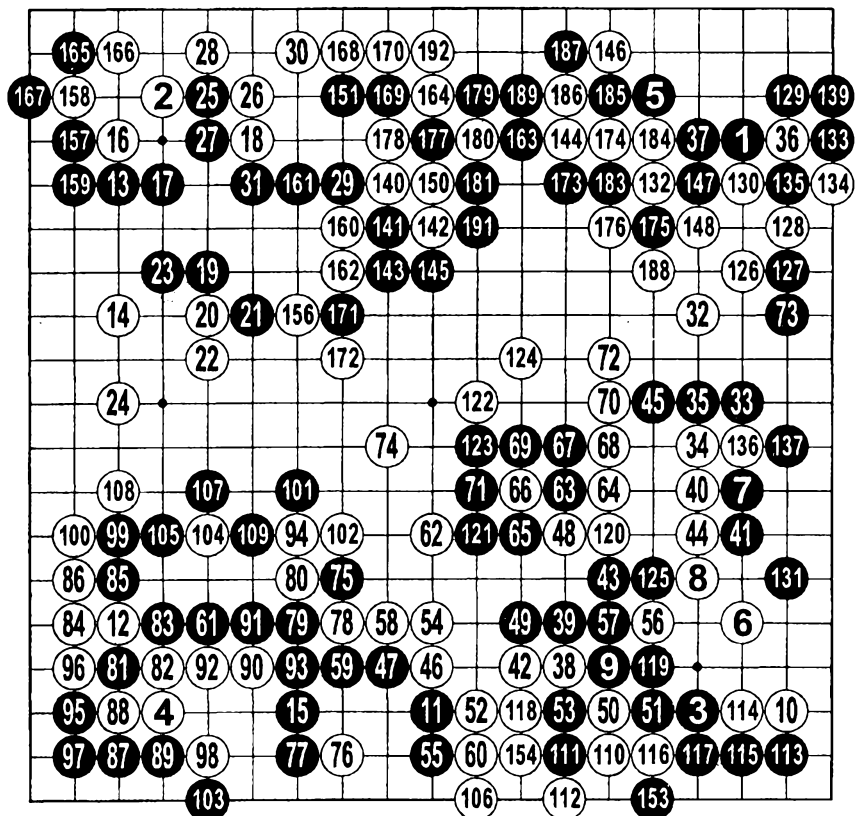
18-19 ноября 1963 года, Токио

Чёрные: Рин Кайхо 7 дан

Белые: Го Сэйген 9 дан

Коми: 5.

192 хода. Чёрные сдались



138 → 36 149 → 135 152 → 36 155 → 135 182 → 177 190 → 175

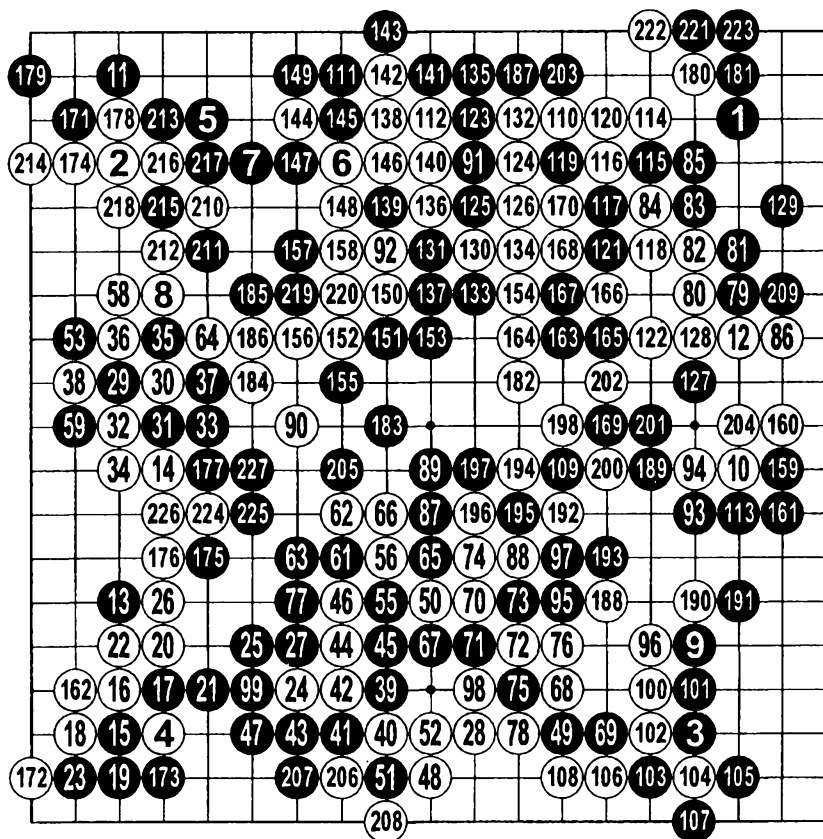
12-13 марта 1964 года, Атами

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Хасимото Сёдзи 9 дан

Коми: 5.

227 ходов. Белые сдались



54 → 30 57 → 29 60 → 30 199 → 195

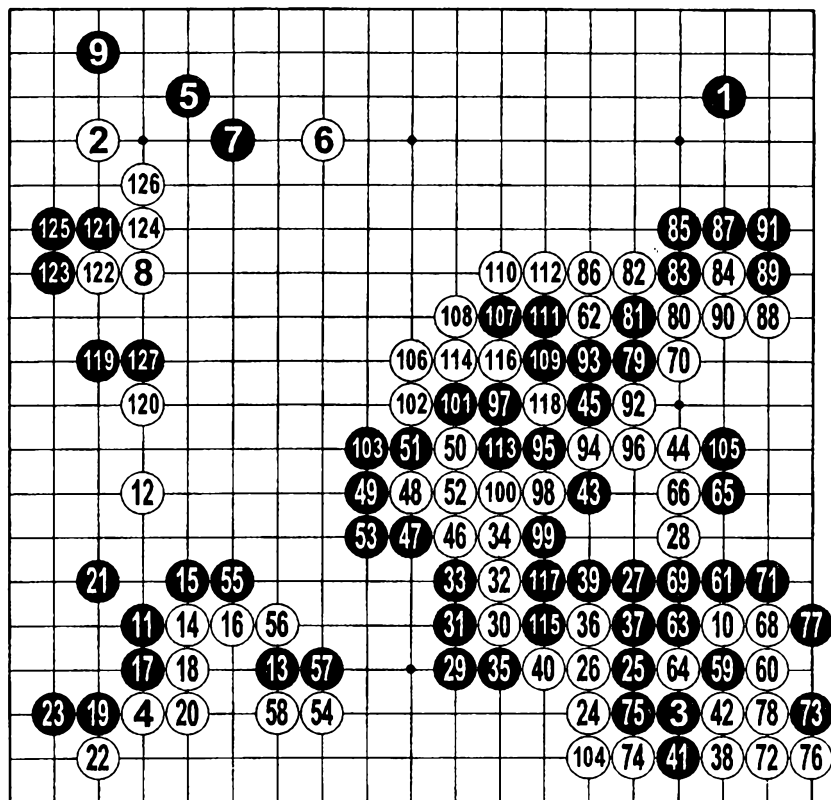
17 декабря 1970 года, Токио

Чёрные: Го Сэйген 9 дан

Белые: Ямабэ Тосиро 9 дан

Коми: 5.

127 ходов. Белые сдались



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Глава I. Фанаты о Го Сэйгене	4
Глава II. Го Сэйген – Китани Минору	7
Глава III. Го Сэйген – Фудзисава Хосаи	28
Глава IV. Го Сэйген – Саката Эйю (1).	48
Глава V. Го Сэйген – Хонимбо Сюаку (1).	72
Глава VI. Го Сэйген – Хонимбо Сюаку (2).	13
Глава VII. Го Сэйген – Хасимото Утаро	113
Глава VIII. Го Сэйген – Саката Эйю (2).	134
Глава IX. Го Сэйген – Симамура Тосихиро.	156
Приложение	
Краткая биография Ву Цигь Юаня	172
Решающий матч сильнейших Японии	179
Прощальная партия Хонимбо Сюсаи	180
Жадный Саката	184
Мёсю Сакаты	186
Саката-Бритва	188
Саката – Сюко	190
Партии без комментариев	194

КОМПЛЕКТ ГО ПОЯВЛЯЕТСЯ ОТ ИЗБЫТКА ЛЮДЕЙ И ДЛЯ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫХ МНОГО ВОКРУГ ТЕБЯ, ОН ПРИХОДИТ САМ, ЕГО ПРИВОДИТ ТЕБЕ ГО, ЕСЛИ ТЫ ОБЩАЕШЬСЯ С ГО, СЛЫШИШЬ ЕГО ШЕПОТ, ПЕРЕДАЕШЬ ЕГО ШЕПОТ ДРУГИМ.

Коллекция Го-комплектов Гоама, наверное, самая полная коллекция в стране. Го-оборудование (Вейци, Бадук) – это особый стиль предметов и интерьера, весьма необычный для европейца. Так, камни в Го всегда называются камнями, даже если они сделаны из имитирующего пластика или фаянса.

Бывают недорогие комплекты для детей, студентов. Бывают комплекты для дома. Турнирные. Для интерьера. Представительские и VIP. Антикварные – для коллекционеров. Что нужно именно Вам для достижения Го? Ведь Го – это особое состояние, имеющее исключительную ценность само по себе.

Доска, камни и чаши должны быть сбалансированы по цене – тогда комплект будет приличным. Мы можем предложить Вам более редкие доски, чаши и камни. Так получают подарочные, представительские и коллекционные комплекты. Можно считать, что это часть искусства, по крайней мере, для нас самих.

Доски го из натурального дерева выполняются мастером индивидуально по нашему заказу. Чаши – ручная работа, Япония, Корея, Китай. Знаменитые японские камни из раковины – это вершина стиля Го, такая же, как и китайские камни из агата или нефрита. Конечно, это единичные вещи... Мы не указываем цены на тот ассортимент, который присутствует в нескольких экземплярах. Но Вы всегда можете позвонить и забронировать для себя любую вещь из коллекции на сайте:

www.goama.upstream.ru

Подарок шефу? Без проблем! Мы подберем то, что будет с успехом использоваться как домашний комплект, радующий владельца даже без демонстрации кому-то еще. Мы всегда отслеживаем стиль и качество комплекта, просто позвоните нам:

Го-телефон (095) 477-93-75

Чтобы выбрать подходящий именно Вам комплект, лучше не пожалеть время и подъехать прямо в клуб Го. Вы можете изучить правила игры, записать своего ребенка, поиграть с нами в эту удивительную игру, обсудить, какой комплект нужен именно Вам. Клуб «**Восхождение**» расположен в уютном помещении в Свиблово. Удобный вход, одноэтажное здание. Ощущение японского *ути-но го-кайсе*. У нас отличное освещение и специализированное оборудование. В клубе Вы увидите редкие книги по игре Го, необычные фотографии, специфический го-дизайн. Но главное - это люди! Огромная удача собрать таких людей в одном месте! Не пропустите такой шанс, он бывает не часто. Го-сообщество - это самое дорогое на пути Го ...

Договоритесь с нами о времени, в которое Вам будет удобно приехать в Клуб Го за учебной литературой, книгами мастеров Го, комплектом игры. Мы предложим Вам Го-видеокассету с лекцией А. Динерштейна - важнейший материал «из первых рук».

Мы будем ждать Вас в точно обговоренное время.

Льготная программа для жителей России.

Комплект (180+180) пластиковых или стеклянных камней в пластиковых стаканчиках (или холщовых мешочках) с методической разработкой (в том числе правилами игры Го и легкой клеенчатой доской) обойдется Вам в 500 руб., включая пересылку в любую точку России. Единственное условие - предоплата этой суммы почтовым переводом на абонентский ящик (Москва 127221, а/я 49, Гришину И.А.), с обязательным указанием обратного адреса и Ф.И.О. на корешке.

КЛУБЫ ИГРЫ И КУЛЬТУРЫ ГО

Го – элитарная, мало распространенная технология. Очень сложная и достаточно замкнутая. Приехать в го-клуб – это прекрасный повод познакомиться. Хотя, конечно, способов знакомства может быть много. Если уж Вас привлекла Игра, не откажите себе в возможности пройти внутрь. Внутрь, сквозь броню техники игры. Сквозь ураганы побед-поражений. Сквозь барьеры кю-данов. Сквозь испепеляющую радиацию рейтинга.

Философия Гоама – философия мастерского стиля в Го. Философия отказа от силы, философия получения мягкости, и ее следствия – силы второго рода. Легко и непринужденно разговаривать о вещах, прикосновение к которым порой отрицается всем опытом нашей жизни – это особый почерк, которым стоит пытаться овладеть. Даваясь в созерцании, го приходит неслышно, но иногда возможно уловить шорох его дыхания ... Тогда оно может захотеть остаться рядом с Вами ...

Клубы Го в Москве и других городах можно найти по этой ссылке в Интернет: <http://goama.upstream.ru/Russia/clubs.htm>

Лекции по игре Го

Традиция чтения лекций по игре Го в Москве имеет давние корни. Лекции для любителей Го в Москве читают Игорь Гришин, Александр Динерштейн (1 проф. дан, записана видеокассета), Сергей Александрович Межов (курсы лекций записаны на компакт диски).

План лекции Игоря Гришина для начинающих любителей:

1. правила игры Го
2. как достигается состояние Го
3. как заниматься Го, наращивая это состояние
4. оттачивание правил в решении задач на жизнь и смерть камней.
5. Го учит нас видеть

Федерация Го (РОО ФГ) может открыть свое отделение в Вашем городе в Вашем лице. Для начала достаточно вступить в Федерацию Го хотя бы одному человеку. Это дает:

1. Печать Федерации Го на Ваших документах
2. Помощь в получении удостоверения на право преподавания Го (требуется при открытии кружков, секций и клубов Го в сфере спорта, детского образования и т. д.)
3. помощь методическими материалами (программы, мультфильмы, книги по игре Го)
4. оборудование по Го (доски, комплекты по льготным специальным ценам)
5. связи с международными организациями, в том числе возможность участия в международных турах, стажировках в странах Востока.
6. размещение Ваших рекламных материалов в СМИ, доступных Федерации Го, например: <http://goama.narod.ru>; <http://goama.upstream.ru>; <http://go.hobby.ru>; <http://weiqi.ru>
7. сертификация, в том числе сертификация на степень Мастера Го.
8. возможность участия Ваших детей в сборных командах, летних профильных го-лагерях и в других детских мероприятиях Федерации Го.
9. привлечение в состав команды организаторов на го-турнирах, организуемых Федерацией Го
10. помощь в издании и распространении Ваших книг, методичек и других разработок
11. консультации и ноу-хау на тему «как открыть свой клуб и сделать его преуспевающим клубом Го».

Миура Ясуюки «Го и восточная бизнес-стратегия», «София», 2005 год

Из предисловия автора к русскому изданию:

“Дорогие читатели, мне было чрезвычайно приятно узнать, что благодаря усилиям господина Игоря Гришина, перевод моей книги «Го: парадигма азиатской стратегии бизнеса» будет опубликован в России. Россия дала миру ряд шахматных чемпионов, таких, как великий Гарри Каспаров. Почему бы вслед за этим не появиться русскому чемпиону мира по Го. Благодаря самоотверженному труду российских мастеров игры Го, обучающихся русских детей этой древнейшей игре, я уверен, что этот знаменательный день уже не за горами ...”

Серия “Золотая коллекция Го”,

Проект издания - Игорь Гришин, редактор и печать - Евгений Панюков, живопись и дизайн обложки - Игорь Ребров.

1. “Паспорт на Первый Дан”, Кадзивара Такэо
2. “Дух атаки”, Кадзивара Такео
3. “Избранные партии прошлого”, Охира Сюдзо
4. “Лекции по основам Го”, Кагеяма Тосиро
5. “Техника большого мойо”, Такемия Масаки
6. “Дебютные идеи”, Като Масао
7. “Атака и защита”, Исида Акира
8. “Искусство соединения”, Ву Пяо, Ю Шин
9. “Детальный анализ партий мастера Ву”
10. “Сан-сан фусэки”, Тё Тикун