

Путь Игры - век 21-й

Го Сэйгэн

Киев - 2006

Перевод с английского языка
Редактор:
Компьютерная верстка:
Первое издание на русском языке:

Александр Науменко
Аркадий Богацкий
Аркадий Богацкий
январь 2006 г.

© 2006, Аркадий Богацкий

Предисловие

Начало лета 1997 года

Я родился в 1914 году, так что мне уже 83 года. Я прибыл в Японию в 1928 году, а в следующем году в возрасте 15 лет стал профессионалом 3-го дана, таким образом я непрерывно играю в Го уже 68 лет.

Го – явление таинственное. Даже занимаясь им ежедневно на протяжении почти 70 лет, я в каждой разыгрываемой партии делаю новые открытия, а также встречаю такое, чего я не в силах понять, как бы сильно я ни старался.

Я все еще изучаю Го каждый день, выставляя на доску камни. Вы можете подумать, что учиться для меня бессмысленно, раз уж я много лет как в отставке. Но для людей, которые играют в эту игру, Го сродни вечному другу, некий вид вечного искусства. И я продолжу изучать и играть в Го. Возможно, так же, как и вы.

Эта книга представляет собой подборку лекций о фусэки, которые я читал с октября 1996 года по март 1997 года в телевизионной программе лекций по Го в Японии каждое воскресенье на канале NHK – японского общественного телевидения. В эту книгу я включил немного дополнительного материала. Я хочу раскрыть те

новые концепции, которые открыл во время собственного исследования, и изучить их вместе с вами.

Вскоре мы будем приветствовать 21-й век. Я надеюсь дожить хотя бы до 100 лет и проследить за развитием Го в 21-м веке. Я также надеюсь помочь Го-общественности, изучая Го намного усерднее.

В частности, история фусэки с *хоси* в равных (т. е., без форы) партиях сравнительно коротка, так что изучать есть еще много чего. Благодаря уже проведенным исследованиям мы накопили достаточно внушительный объем знаний о фусэки с камнями в пунктах 3-4 (*комоку*) и пунктах 5-3 (*мокухадзуси*). Но ответственность за исследование фусэки с *хоси* ложится на плечи профессиональных игроков в Го, которые играют теперь и будут играть далее. Чтобы добавить Го больше глубины и интенсивности, нужна очень усердная работа молодого поколения.

Го Сэйгэн

Перевод с английского языка:

Компьютерная верстка:

Первое издание на русском языке:

Александр Науменко

Аркадий Богацкий

январь 2006 г.

Содержание

Глава 1 Изучение нирэнсэй	5
Эссе Го гармонизирует позицию всей доски.....	5
1.1 Нирэнсэй (1).....	6
1.2 Нирэнсэй (2).....	13
1.3 Санрэнсэй против нирэнсэй	20
1.4 Нирэнсэй против противостоящих камней в пунктах 3-4 (мукаи комоку).....	27
1.5 Пункт 3-4 против нирэнсэй	35
1.6 Нирэнсэй против пункта 5-3.....	41
1.7 Нирэнсэй против пункта 5-4.....	50
 Глава 2 Изучение комоку (пункт 3-4)	 58
Эссе Занятность Го	58
2.1 Хоси и пункт 3-4 (1)	59
2.2 Хоси и пункт 3-4 (2)	66
2.3 Противостоящие камни в пунктах 3-4 (мукаи комоку)	73
2.4 Противостоящие камни в пунктах 3-4 (черное комоку противостоит белому комоку)	80
2.5 Занятие пустого угла первыми	87

Глава 3 Изучение какари	95
Эссе О темной стороне дзёсэки	95
3.1 Высокое какари через два пункта (1)	96
3.2 Высокое какари через два пункта (2)	103
3.3 Новое высокое приближение через два пункта	112
3.4 Приближение к углу ходом огэйма	120
3.5 Удар в плечо к ходу кэйма	126
3.6 Удар в плечо к ограждению угла ходом кэйма	133
3.7 Развертывание от камня какари в окрестности хоси на середине стороны	140
Глава 4 Навстречу 21-му веку	148
Эссе Навстречу 21-му веку	148
4.1 Китайское фусэки	149
4.2 Мощные клещи через один пункт	156
4.3 Предотвращение большого мойо	165
4.4 Стиль Кобаяси	172
4.5 Новый метод использования хоси	180
Глава 5 Изучение реальных партий	187
Эссе Го – вечно	187
5.1 Из недавней партии профессионалов	188
5.2 Сильный любитель против профессионала	195
5.3 Нирэнсэй против противостоящих камней в пунктах 3-4 (мукаи комоку)	202
5.4 Атака и защита высокого какари через два пункта	209
Послесловие	216
Об авторе	217

Глава 1

Изучение *нирэнсэй*

Го гармонизирует позицию на всей доске

Я часто говорю о «Пути игры в 21-м веке». Некоторые путают это с «Новым фусэки», которое стало популярным в 1930-х годах в начале эры Сёва (1926-1989). Но в отличие от открытого подчеркивания «Новым фусэки» большой важности центра (*мойо*) «Путь игры в 21-м века» пытается добиться от каждого хода баланса и гармонизации позиции на всей доске.

Одно из моих любимых слов – «РИКУГО», которое пришло из древнего Китая. [РИКУГО пишется двумя иероглифами, один из них означает «шесть», а второй – «встречаться» или «собираться», буквально «шестеро собрались вместе».] То есть оно обозначает «Небо, Земля и четыре стороны света» (Восток-Запад-Север-Юг и Верх-Низ) [более обобщенно «вселенная»]. В Го, по моему мнению, обязательно, чтобы каждый камень гармонизировал все шесть сторон и идеально отвечал требованиям ситуации.

Некоторые могут подумать, что из-за того, что доска Го имеет плоскую (ровную) поверхность, достаточно рассматривать только четыре стороны. Но из-за того, что у камней есть вес и плотность, нужно читать между строк – учитывать шесть сторон правильно.¹

В архитектуре, например, даже несмотря на то, что вход в дом выглядит красиво, проблемы может вызвать посредственное оформление жилых помещений. Если жилые помещения в порядке, но на кухне беспорядок, то повар будет расстроен. В игре Го, как и при строительстве дома, только гармоничным сочетанием всех элементов можно достичь совершенства.

¹Примечание переводчика с японского языка: У этого предложения несколько значений, и оно может переводиться как «Из-за того, что есть «плотные» камни и «тяжелые» камни, смотрите глубже и учитывайте шесть сторон». Другими словами, принимайте во внимание и видимое на поверхности (такое как территория), и находящееся в другом измерении (такое как плотность и потенциал). В квадратных скобках в эссе вставлены замечания переводчика.

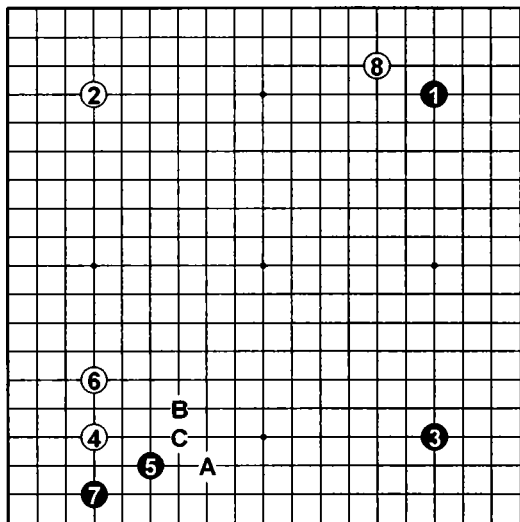
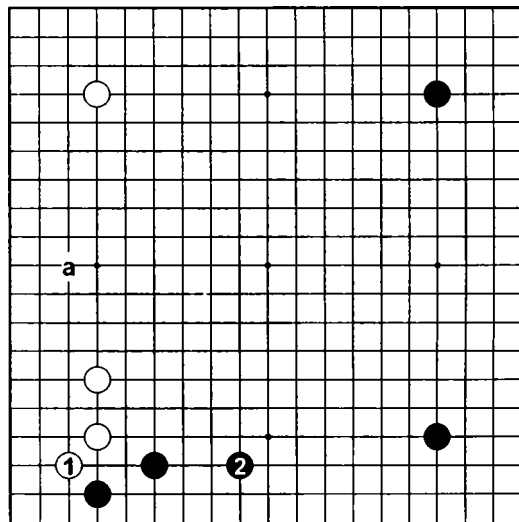


Рис. 1 (1-8)

Рис. 1. Конфронтация двух нирэнсэй

Черные делают ходы ① и ③ в *хоси* (эта форма носит название *нирэнсэй*), и белые в противоположных *хоси* тоже строят *нирэнсэй* ходами ② и ④. Это *фусэки* в последнее время стало довольно популярным.

В ответ на ② белые играют ③ в другом месте. Это результат последних исследований *фусэки*.



Диа. 1

Диа. 1: Еще десять лет назад белые определяли свою форму ходом ①, но это создавало слабость в «а». В результате на Рис. 1 белые легко играют *тэнуки*, оставляя на будущее возможность сыграть ①А, ①В или ①С.

Рис. 2. Играйте оттуда, где больше

① – также отражение последних тенденций. ①А тоже было бы хорошо, но позже ход белых ①В оставит черных с открытым подолом (*сусоаки*), т.е., у них будет слабость снизу. Затем черные предотвращают большое *моё* белых на левой сто-

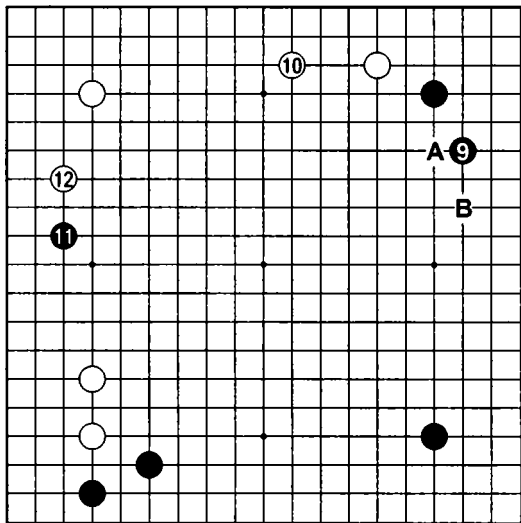
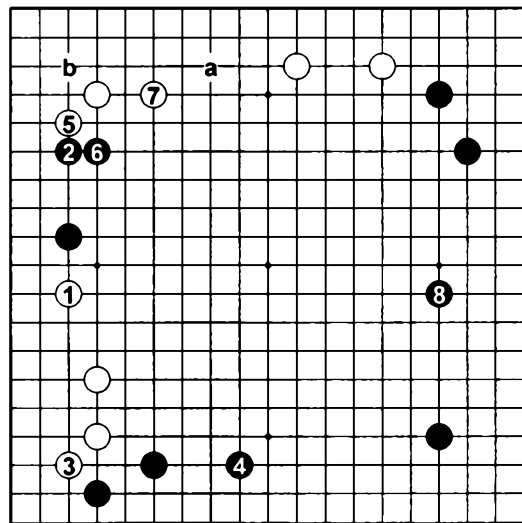


Рис. 2 (9-12)

роне вклиниванием (*вариутти*) ●11. Поджимающее развертывание (*цумэ*) белых ○12 очень важно, хотя и кажется непривычным.

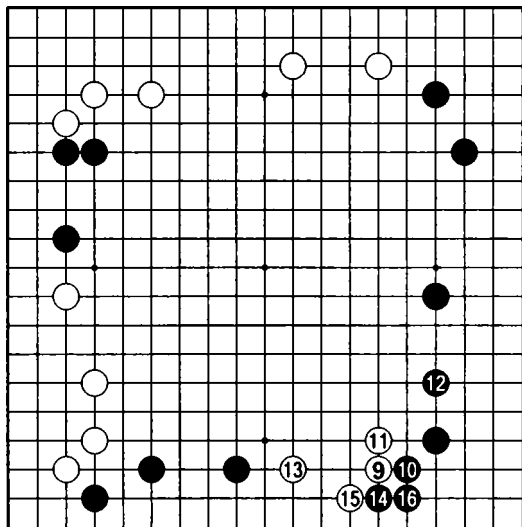
Диа. 2: Многие годы общепринятым ответом было другое поджимающее развертывание (*цумэ*) белых ①. Считалось, что это хороший ход, поскольку после развертывания (*хираки*) черных ② белые ходами ⑤ и ⑦ устраивают черным переко-центрацию (*коригатачи*). В этом что-то есть, а локально полу-



Диа. 2

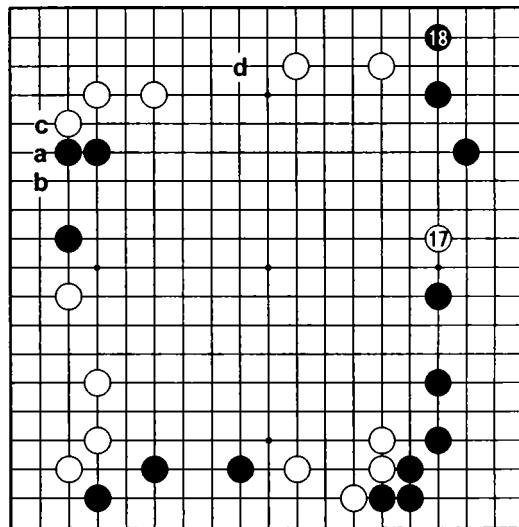
чается адекватный результат. Но как нам следует оценивать это в контексте партии в целом?

Здесь черные получают *сэнтэ* и, возможно, сыграют ⑧ с Диа. 2. Если посмотреть на ситуацию в целом, то выяняется, что черные построили довольно большое *мойо* с двукрылой формацией из правого нижнего угла, тогда как *мойо* белых на верхней стороне кажется сравнительно небольшим. Более того, в зависимости от обстоятельств черные могут вторгнуться ●а или ●b. У черных даже есть возможность получить территорию внутри *мойо* белых.



Диа. 3

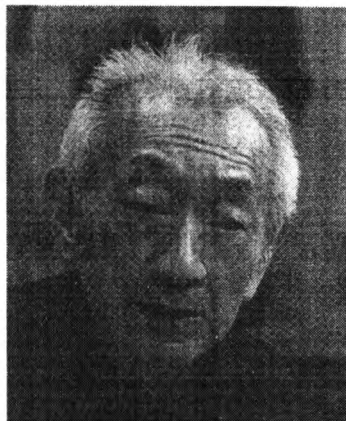
Диа. 3: (Общепринятая атака) Белые не могут позволить черным заполучить всю нижнюю сторону, поэтому они, возможно вторгнутся ходом ①. ② и ⑫ – выверенные временем атакующие ходы. Они также правильны и локально, поскольку развертывание (хираки) белых ⑬ – стесненное. Белые воспользовались теми же ходами в левом верхнем углу. Но вопрос в том, являются ли эти ходы наиболее приемлемыми с точки зрения позиции на всей доске. Продолжим: ⑭ и ⑮ – очень хорошие ходы, позволяющие черным получить большую территорию справа на нижней стороне. К тому же, белая



Диа. 4

группа внизу доски очень тонка и может попасть под атаку. Черные получают прибыль, одновременно ослабляя камни соперника, так что ⑭ и ⑮ не могут быть плохими ходами.

Диа. 4: (Черные впереди) Продолжая далее, если белые вторгаются ходом ⑬, то черные обезопасят угол ходом ⑮, и в этой партии черные лидируют. Если после ⑮ белые играют ханз и соединение (ханзцуги) ①а, ②б, ③с, то черные могут вторгнуться ходом ④д, и баланс территорий будет нарушен в пользу черных. Проблема белых зародилась на Диа.



Го Сэйгэн

2. где они сыграли поджимающее развертывание (*цумэ*) с той стороны доски, которая была меньше.

Рис. 3. Меры, приемлемые в данной ситуации

Белые поджали с правильной стороны ходом ○12, и черные делают развертывание через два пункта ●13. Ответ белых состоит из очень интересных прилипания и блокирования (*цукэсасэру*) ходами ○14 и ○16. Вы могли и не видеть подобного раньше. Обычно, ходы вроде этих, которые усиливают противника, – нехороши. Но у черных здесь развертывание через два пункта, и они с самого начала были сильны, так что вынудить черных укрепить их позицию – не так уж и плохо. Скорее, по моему мнению, плюсы этих ходов белых

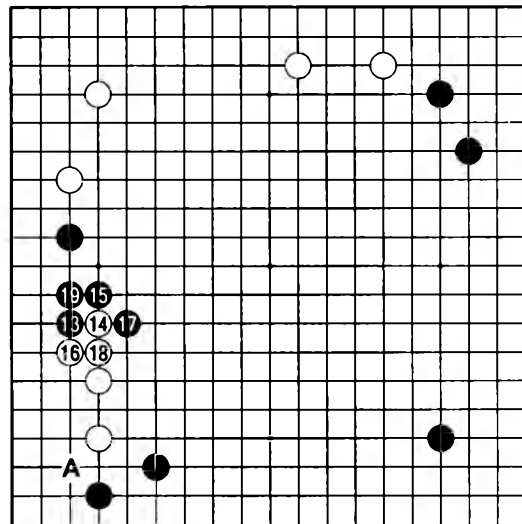
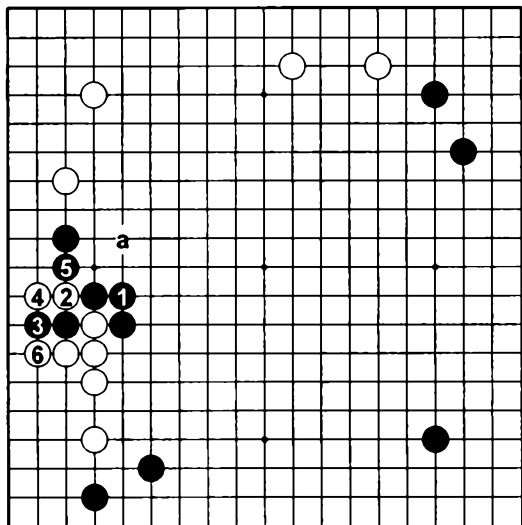


Рис. 3 (13-19)

перевешивают их минусы, так как камни черных стали переконцентрированными (*коригатачи*) и перекрыли друг друга. К тому же эти ходы делают ход белых ○А «полисом страхования жизни» на тот неправдоподобный в данной позиции случай, когда жизнь белой группы окажется под угрозой.

Вместо прочного соединения ●19 на Рис. 3 у черных есть множество других ходов. Например, ...



Диа. 5

Диа. 5: (Остается критический пункт) Соединение со стороны центра ходом ① – также прочно, но затем белые получают прибыль ходами с ② по ⑥; кроме того позиция белых совершенно безопасна. Более того белые могут нацелиться на занятие критического пункта (кюсё) ①а, так что этот вариант несколько болезненен для черных.

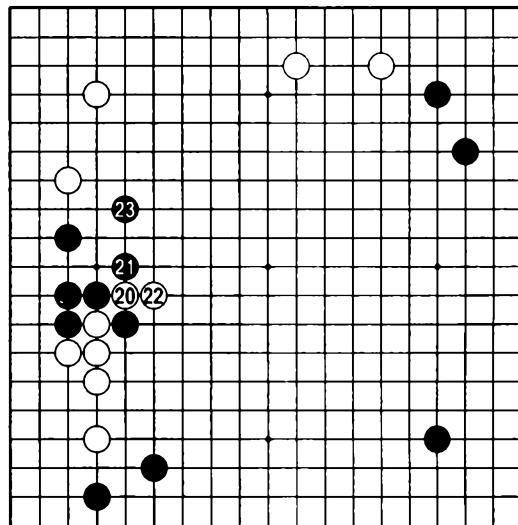
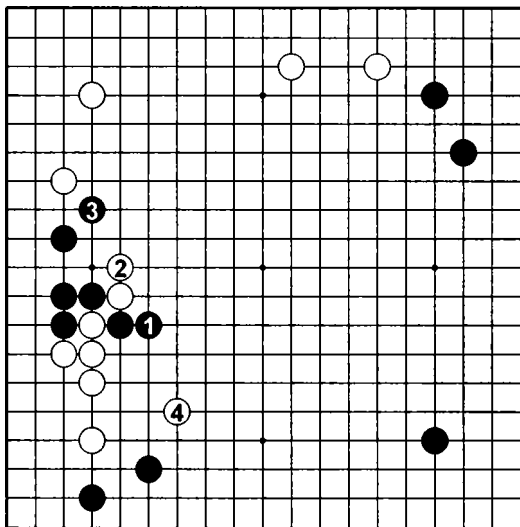


Рис. 4 (20-23)

Рис. 4. Необходимая защита

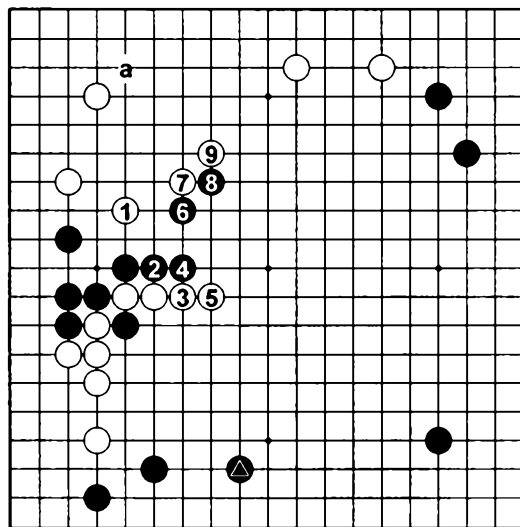
Продолжая, белые разрезают ходом ②0, поскольку у черных пока еще нет глазной формы. В Го удар следует наносить, как только появляется возможность!

Черные строят глазную форму ходами ②1 и ②3. Эти ходы делать несколько неприятно, но они, с большой вероятностью, необходимы.



Диа. 6

Диа. 6: (Черные переигрывают) Борьба, начинающаяся убеганием ① провоцирует ход ②. Черным становится жарко, потому что им хотелось бы сыграть в трех местах – на левой стороне, в центре и на нижней стороне. Но у них всего один ход ...



Диа. 7

Диа. 7: (Критический пункт) Если черные пропускают ход ●23 с Рис. 4, то белые ходом ① занимают критический пункт (кюсё) для атаки. Предположим, что черные перед этим сыграли ▲ – ход ① вынуждает их играть ② и ④, что в свою очередь заставляет белых играть ③ и ⑤ (курума но ато-осу) – ходы, которые былым и так не терпится сыграть. Даже когда черные восстанавливают дыхание ходом ⑥, белые все еще могут продолжать атаку ходами ⑦ и ⑨, или вместо ⑦ просто защититься ходом ○а.

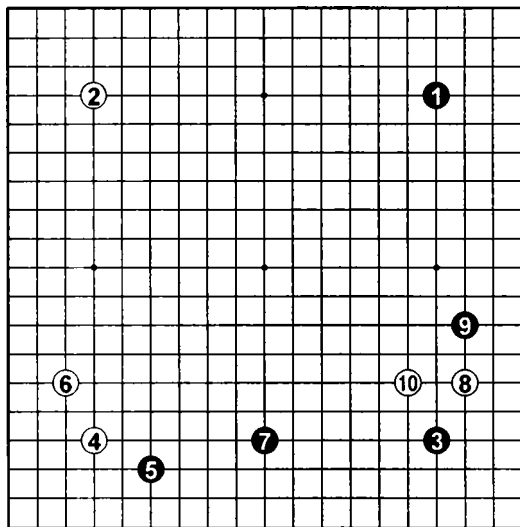
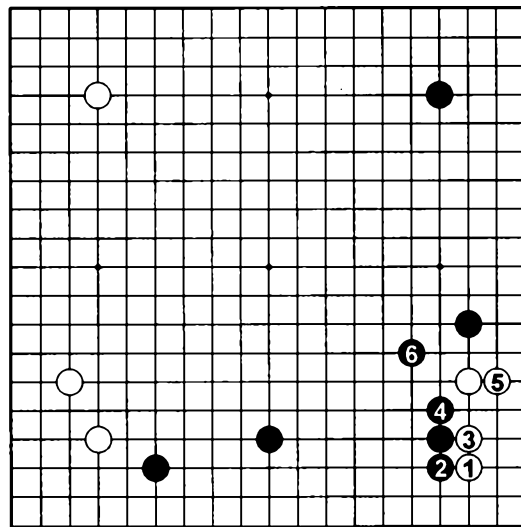


Рис. 1 (1-10)

Рис. 1. Передел правого нижнего угла

Клещи (*хасами*) ходом ① играютя часто, и в последнее время чрезвычайно популярным стал прыжок ⑩. Ход ⑩ раньше считался плохим, но на самом деле это очень сильный ход, потому что он предотвращает создание черными *мойо*.



Диа. 1

Диа. 1: (Традиционное *дзёсэки*) Вплоть до совсем недавнего времени белые обычно играли в пункт 3-3; после чего следовал вариант до ⑥. Так все еще часто играют и сегодня.

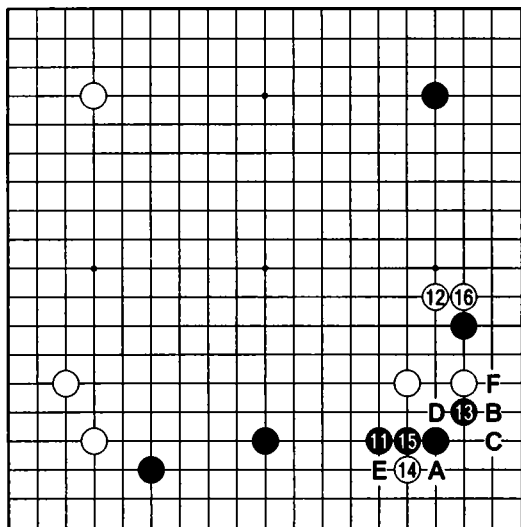


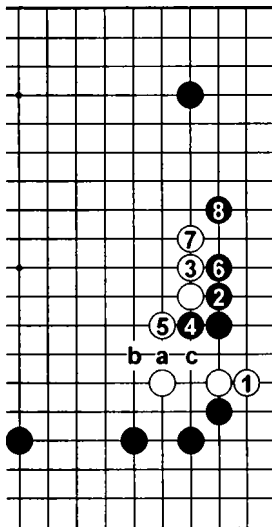
Рис. 2 (11-16)

Рис. 2. Искусная борьба

Ходы с ○12 по ○16 представляют собой искусную борьбу с обеих сторон, интересный обмен ударами. Цель хода ○12 в том, чтобы прижать черных, заодно получая влияние в центре. Ответ черных ●13 – это выясняющий ход (*йосу миру*).

Диа. 2: Еще десять лет назад белые зачастую ответили бы на ход ●13 с Рис. 2 ходом ○1 как здесь, но это выглядит немного вынужденным (*кикаси*) для белых, а после варианта до ●8 вариант ●a, ○b, ●c становится очень жестким.

Возвращаясь к Рис. 2 скажем, что ○14 – это расплата за выясняющий ход (*йосу миру*) черных ●13. На этой стадии черные должны отвечать соединением ●15. Если вместо этого черные играют ●A, то белые сыграют ○B, а после ●C и ○D черным будет нечего сказать. Преимущество хода ○14 в том, что в ближайшем будущем белые могут привести этот камень в движение ходом ○A или ○E, разрушая территорию черных и превращая ○14 в очень эффективный вынуждающий ход (*кикаси*).



Диа. 2

Белые блокируют снаружи ходом ○16. Если бы белые вместо этого спустились ходом ○F, то результат был бы схож с Диа. 2, а белые камни оказались бы тяжелыми и переконцентрированными, что нехорошо. В Го всегда плохо создавать тяжелые, переконцентрированные группы, которые не могут легко отступить!

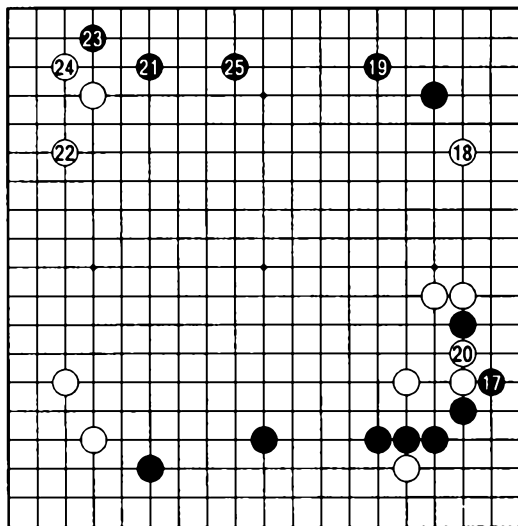
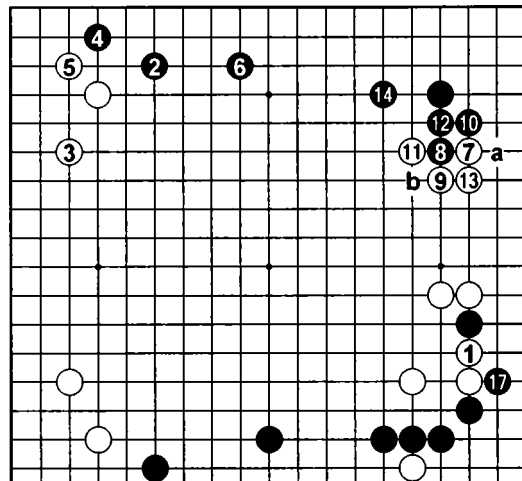


Рис. 3 (17-25)

Рис. 3. Хороший выбор времени

Ответить на ход ●17 сначала при помощи приближения к углу (*какари*) ○18, а затем уже вернуться для хода ○20, будет правильной последовательностью ходов, поскольку на этой стадии черные, возможно, ответят на ○18 ходом ●19. Вместо ○18 ...

Диа. 3: Если белые делают обычный ответ ①, то следует тот же вариант до хода ⑥. Но когда затем белые попытаются сыграть приближение к углу (*какари*) ⑦, то черные уже не ответят ходом *кэйма* ●19 с Рис. 3. Поскольку белые



Диа. 3

ходом ① получили прочную позицию, то черные могут играть прилипание и блокирование (*цукэосазу*) ходами ⑧ и ⑨, делая белых переконцентрированными (*коригатачи*).

Это маленькое различие в выборе времени приводит к различным результатам. Хотя белые укрепились ходом ①, черные укрепились еще больше – вы можете увидеть, что территория черных, простирающаяся от правого верхнего угла через всю верхнюю сторону, больше территории белых.

Белые просчитали это наперед, и из-за этого сыграли приближение к углу (*какари*) ○18 на Рис. 3. В этом причина такого выбора времени для этого хода.

Возвращаясь к Диа. 3, если белые спускаются ①a, то черные режут ●b. Это хороший обмен для черных.

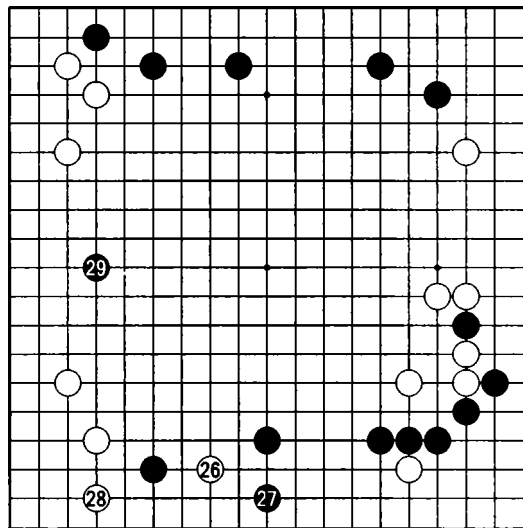
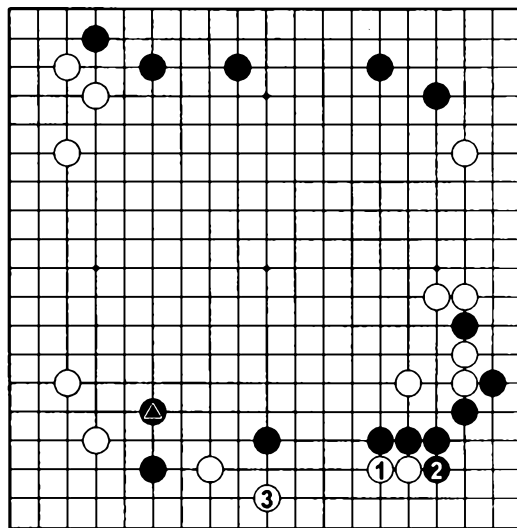


Рис. 4 (26-29)

Рис. 4. Шустрый ход ○26

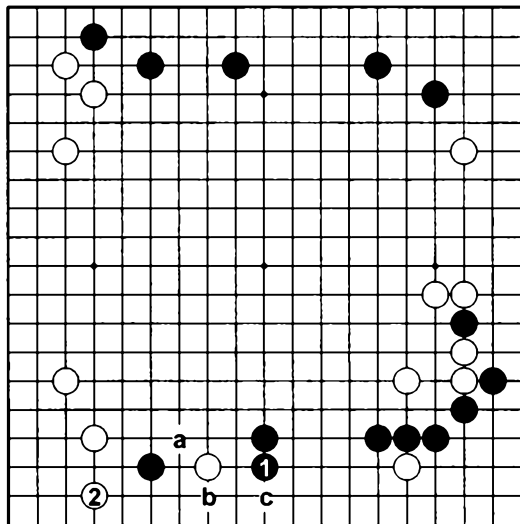
○26 – ловкое вторжение. Черным нелегко допустить развал своих главных сил, поэтому они защитятся ходом ●27. Однако заглядывание (нодзоки) белых, сыгранное ранее в правом нижнем углу, – все еще жизнеспособно и служит источником раздражения для черных.



Диа. 4

Диа. 4: Если вместо ●27 на Рис. 4 черные прыгнут через один пункт △, то белые могут играть ① и ③, и у противника все пойдет наперекосяк.

Это будет катастрофой для черных.



Диа. 5

Диа. 5: Другой альтернативой ходу ●27 с Рис. 4 (●с здесь) будет ●. Однако, если после прыжка белых ② им позже удастся сыграть ○а, то ход ●b не позволит черным соединиться понизу (*ватари*), так что здесь ход ●с (●27 на Рис. 4) более эффективен, чем ●.

Возвращаясь к Рис. 4, заметим, что ○28 – хороший, спокойный ход, укрепляющий угол и одновременно подбадривающий камень ○26. На этом этапе ход ●29 тоже велик. Он не угрожает белым напрямую, но те могли бы закрепить большую территорию на левой стороне, если бы успели там сыграть.

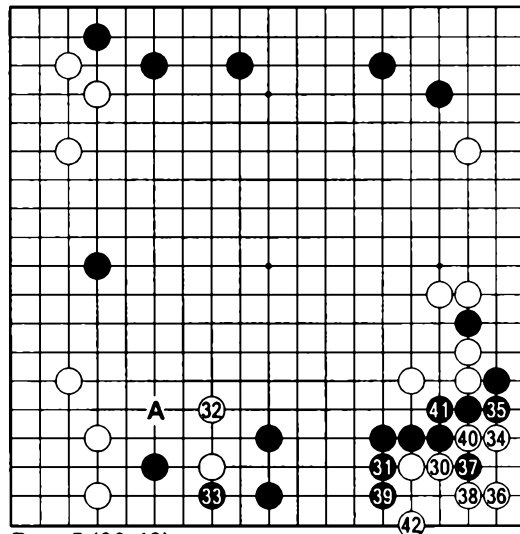
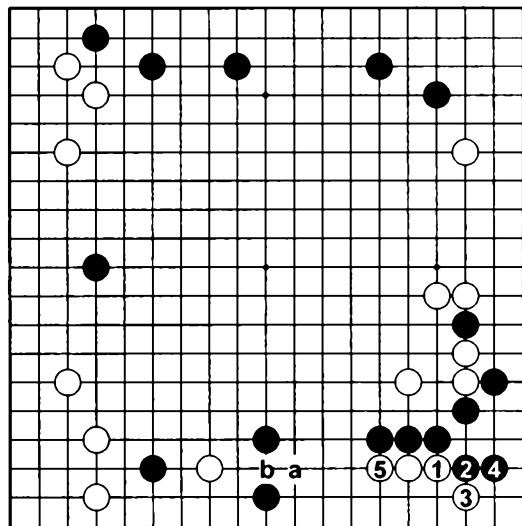


Рис. 5 (30-42)

Рис. 5. Приведен в движение

Белые наконец-то начинают выбираться ходом ○30. Долгое время это было мечтой белых и кошмаром черных. ●31, по большому счету, – единственный ответ.

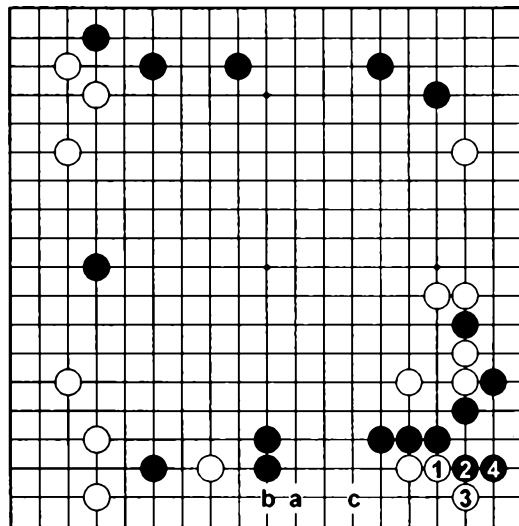


Диа. 6

Диа. 6: Если вместо этого черные попытаются захватить белых ходами ② и ④, то те в любой момент смогут вынудить обмен $\bigcirc a - \bullet b$, и после ⑤ у черных не остается ни шанса для захвата белых.

Диа. 7: Если же после Диа. 5 белые начинают выбираться ходами ① и ③, а черные играют ④, как показано здесь, то у белых находится $\bigcirc a$ – мастерский ход. Если затем последует $\bullet b$ и $\bigcirc c$, то белые абсолютно живы.

В итоге каждый из ходов от $\bullet 31$ до $\bigcirc 42$ на Рис. 5 ка-



Диа. 7

жется вынужденным предыдущим ходом, следуя почти неизбежно. Первоначальная территория черных сократилась, но это неизбежно.

Еще одно дополнительное замечание. После $\bullet 31$, $\bigcirc 32$ – вынуждающий ход (*кикаси*) и должен играть именно в этот момент, поскольку белые могут ожидать вариант до $\bullet 39$ и увидеть, что черные получают плотность. Если белые изменят последовательность ходов и сыграют $\bigcirc 32$ после $\bigcirc 42$, то черные не обязательно будут покорно играть $\bullet 33$, а могут раздаться и сыграть $\bullet A$ или же пойти в другом месте.

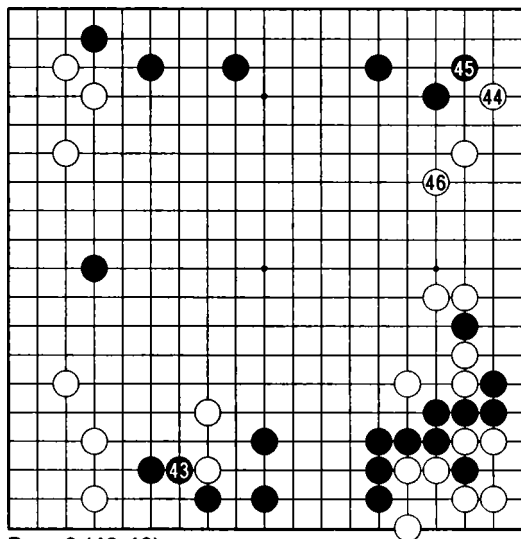
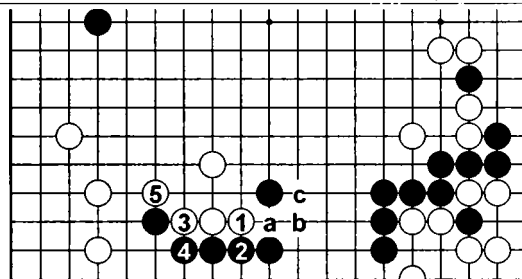


Рис. 6 (43-46)

Рис. 6. Реализуя его потом

●43 – это уместный ход (хонтэ) с хорошим адзи. Для начинающих легко просмотреть важность спокойного возврата для завершения начатого.

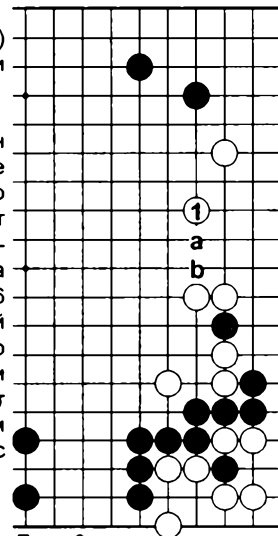
Диа. 8: Если вместо этого белым удастся сыграть ①, ③ и ⑤, то возникает возможность ○а, ●b, ○с, и становится очевидной важность хода ●43 на Рис. 6.



Диа. 8

Диагональный ход (косуми)
○46 на Рис. 6 в этой ситуации
дает правильную форму.

Диа. 9: В общем, уместен ход кэйма ①. Однако белые чрезвычайно плотны ниже по правой стороне, так что нет смысла приближаться к собственной плотности. Поэтому на Рис. 6 белые сыграли ○46 более направленно к верхней стороне. Просто помните, что чем ближе белые играют к а или b на Диа. 9, тем хуже результат для них. Это поможет вам понять уместность хода ○46 с Рис. 6.



Диа. 9

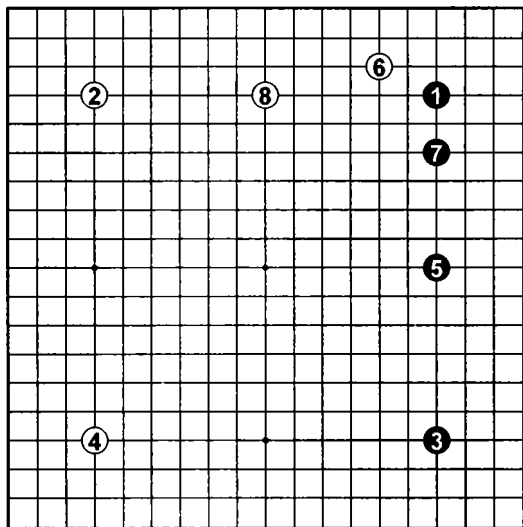
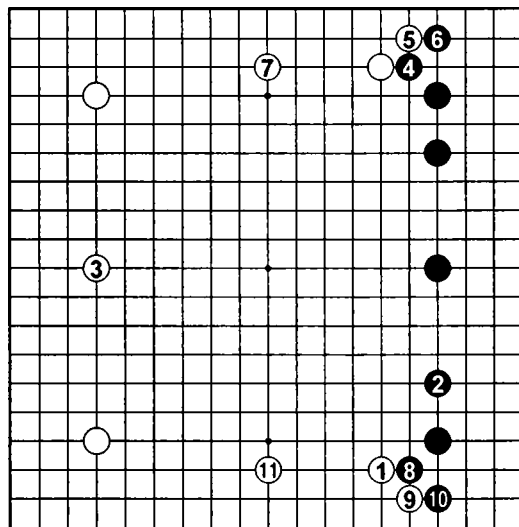


Рис. 1 (1-8)

Рис. 1. Начало с ходов в хоси

Сейчас фусэки с *хоси* встречаются довольно часто, и поэтому изучать их – важно.

Здесь черные ходом ⑤ формируют *санрэнсэй*, а белые ходом ⑧ занимают пункт *хоси* на верхней стороне. Возможно, вы играли так же в собственных партиях, но мир Го велик и есть другие способы игры. Например, вместо ⑧ ...



Диа. 1

Диа. 1: Другая возможность состоит в приближении к углу (*какари*) ① в сочетании с построением *санрэнсэй* ходом ③, одиночными *ханэ* ⑤ и ⑦ и быстрым развитием в пункты *хоси* на сторонах ходами ② и ④11.

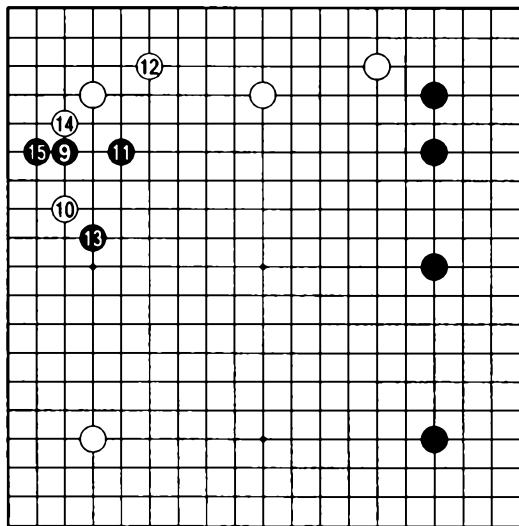
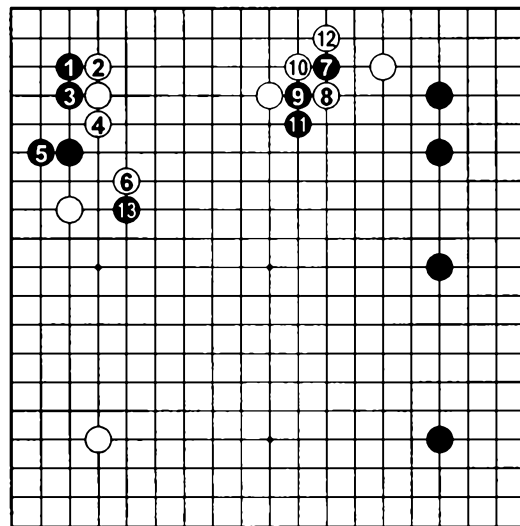


Рис. 2 (9-15)

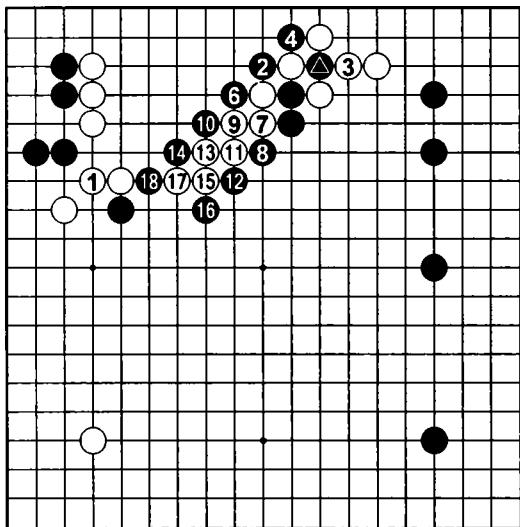
Рис. 2. Сложно и просто – оба пути

●11 и ●13 тоже относятся к часто играемым ходам. Черные говорят: «Давайте выберемся в центр и будем сражаться красиво». Но обратная сторона этого состоит в том, что сражение предусматривает сложности, так что к ним нужно быть готовым. Если черные желают все упростить, то вместо ●11 здесь .



Диа. 2

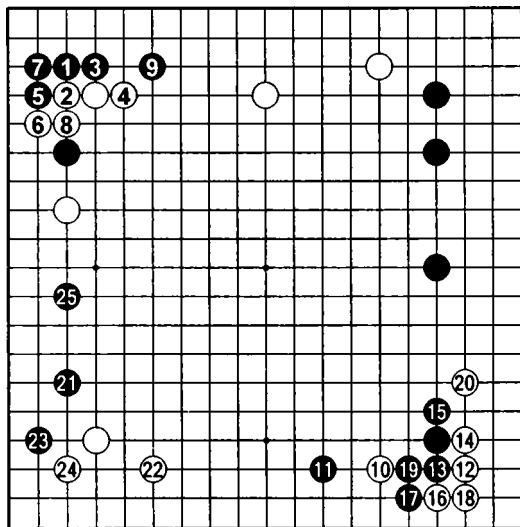
Диа. 2: (Просто и ясно для черных) Ход ① в пункт 3-3 ведет к простому и ясному результату. После ⑥ черные могут вторгнуться ходом ⑦, а после ⑫ черные могут сыграть прерыватель ситё ⑬, и результат очень хорош для черных. Посмотрите подробный разбор этой позиции в разделе 4.3 «Предотвращение большого мойо» на стр. 165.



Диа. 3 (⑤ в ▲)

Диа. 3: (Лестница) Если затем следует ①, то черные ходами ②, ④ и ⑥ начинают лестницу. После хода ●18 значение ранее сыгранного прерывателя лестницы становится совершенно ясным.

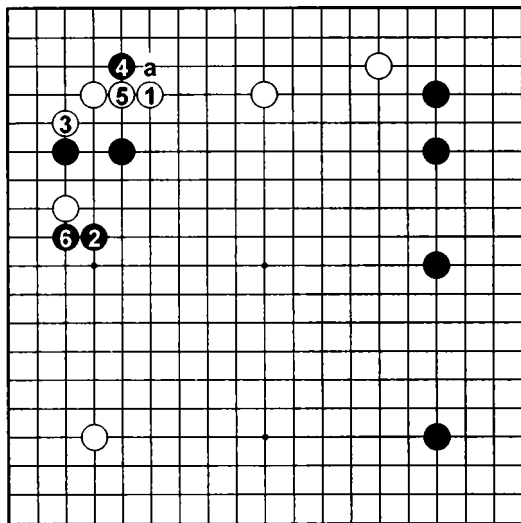
Диа. 4: (Хорошая позиция для черных) Когда черные играют ① в пункт 3-3, белые могут блокировать ходом ② как здесь, но и этот вариант для черных не плох. Давайте предположим, что к ходу ●25 делаются довольно таки стандартные ходы. Если мы сейчас посчитаем территорию, то увидим, что



Диа. 4

левый верхний и правый нижний углы равны; черная группа на нижней стороне, направленная в сторону левого нижнего угла, больше белой группы на верхней стороне, направленной в сторону правого верхнего угла; а группа из трех черных камней в правом верхнем углу больше группы из трех белых камней в левом нижнем углу. В целом, черные весьма прилично вырвались вперед.

По этой причине белые не хотят блокировать ходом ②, как здесь.



Диа. 5

Диа. 5: (Преимущества и недостатки) Вместо хода кэйма ○12 на Рис. 2 (здесь «а») белые могли сделать прыжок через один пункт ○, и на самом деле это более употребимый подход. После ○, как обсуждалось в разделе 1.2 «Нирэнсэй (2)» на Рис. 2 на стр. 14, черные могут сыграть вынуждающий ход (кикаси) ● и подготовить основу для последующего выдвигения ходом ●а.

Подведем итог: белые могут играть либо на 4-й линии ходом ○, готовясь к борьбе в центре или на 3-й линии ходом ○а для защиты (и подчеркивания важности) *мойо* белых на

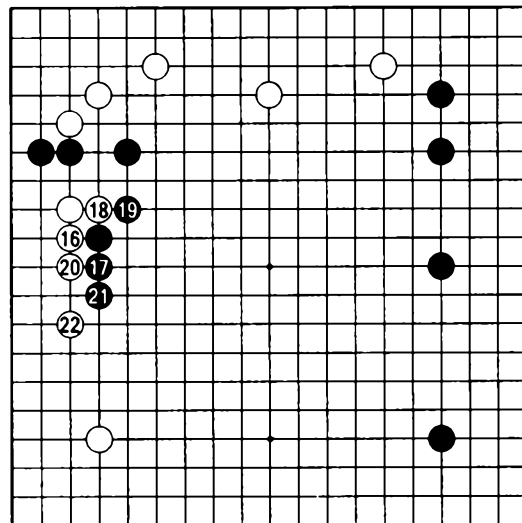


Рис. 3 (16-22)

верхней стороне. Это трудный выбор, и сказать, какой способ лучше – невозможно.

Рис. 3. Порядок ходов в дзёсэки

Ходы с ○16 по ○22 представляют собой стандартно разыгранное обычное дзёсэки. Черные получают внешнее влияние, тогда как белые – территорию. Не существует правильных или неправильных дзёсэки – вопрос в том, уместно ли дзёсэки в сложившихся условиях и как правильно воспользоваться дзёсэки при совершении дальнейших ходов.

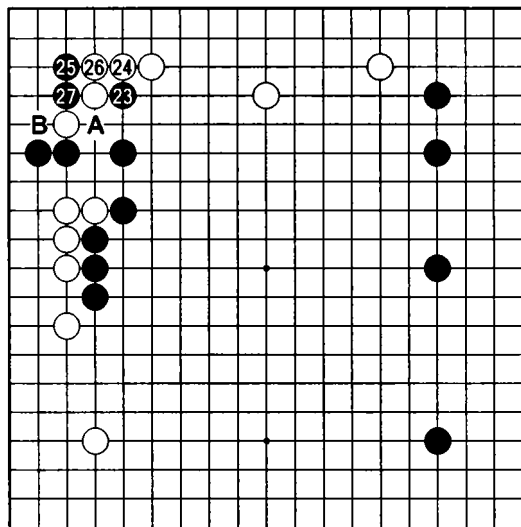
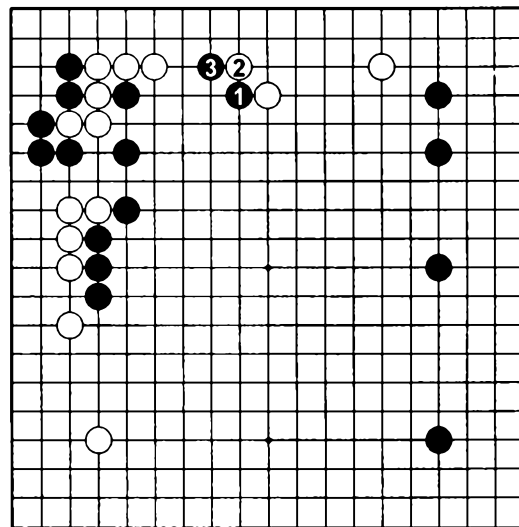


Рис. 4 (23-27)

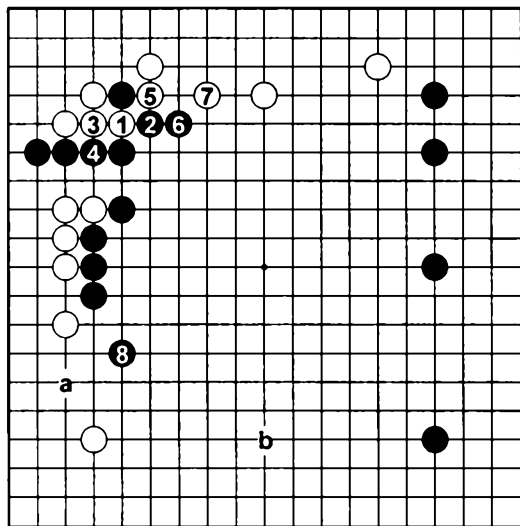
Рис. 4. Хороший порядок ходов ●23 и ●25

После прилипания (цукэ) ●23 с целью вынудить ход ○24 черные заглядывают (нодзоки) в пункт 3-3 ходом ●25 – это мастерский порядок ходов. Черные смогли устроиться с хорошим адзи, а к ходу ●27 черные захватывают лидерство. Если затем ○А, то ●В и в ближайшем будущем ...



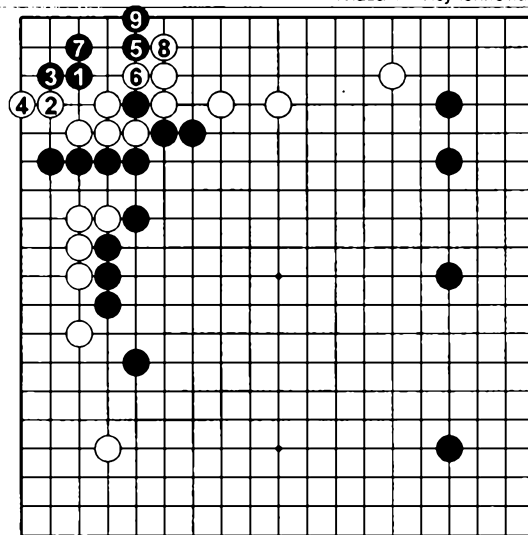
Диа. 6

Диа. 6: Черные могут рассчитывать на прилипание (цукэ) ①, а если белые сыграют ②, то черные продолжат ходом ③. Если эти ходы будут сыграны и мы посчитаем баланс территорий, чтобы определить, у кого преимущество, то окажется, что в дополнение к получению территории в левом верхнем углу черные продвинулись слева в центр. Не думаю, что это плохо для черных.



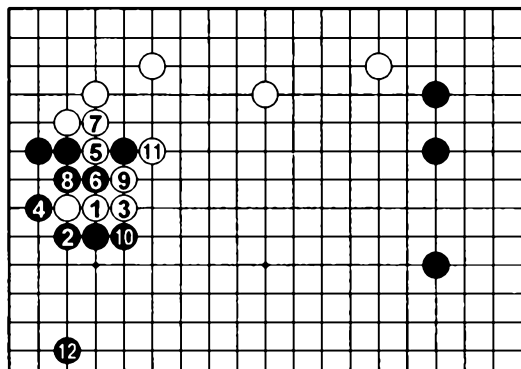
Диа. 7

Диа. 7: Если белым не нравится Диа. 6, то вместо ○24 на Рис. 4 они могут сопротивляться ходом ① и т. д. как здесь. Но даже по этой диаграмме мы не можем сказать, что у белых преимущество. Черные быстро восстанавливают свою форму ходами ②, ③ и ④. Если после ⑤ белые сыграют ○а, то черные пойдут ●b. Я думаю, что камни черных расположены по доске более эффективно, чем камни их противника; эта диаграмма тоже неплохая для черных.



Диа. 8

Диа. 8: (Пространство для маневра) У черных все еще есть место для маневра в углу после хода ① в пункт 3-3. Даже если белые нажимают максимально упорно, пытаясь захватить черных ходами ② и ④, те все равно могут выжить после ⑤ и ⑦.

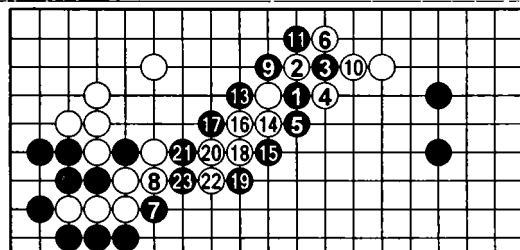


Диа. 9

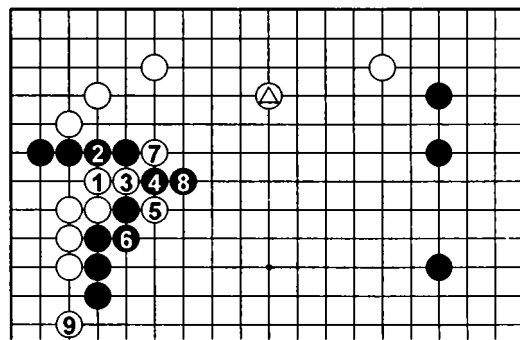
Диа. 9: (● – простой и понятный ход) Если вместо ○16 с Рис. 3 белые играют ① как здесь, то черные могут блокировать ходом ②, и расчет здесь простой. Если ③, то черные соединяются понизу ходом ④. Некоторые читатели могут опасаться разрезания белых ⑤ – ⑨, но волноваться здесь совершенно не из-за чего – на самом деле это разрезание следует приветствовать. Это потому, что после ○11 черные защищаются ходом ●12, создавая внушительную угрозу.

Диа. 10: (Дивный ход ●)

Эта угроза – в прилипании (цукэ) ①. Если белые отвечают стандартным ходом ②, то черные подправляют форму к ходу ③, а затем выдают ④. Это – мастерский ход. Дело в том, что если белые соединяются ⑤, то у черных появляется лестница, начинаемая ходом ●13 – ладно, не совсем лестница, а скорее двойное атари после ●21 и ●23, но она напоминает лестницу.



Диа. 10



Диа. 11

Диа. 11: (Трудная для расчета борьба) Вместо ○22 на Рис. 3 (здесь ⑨) черные должны быть готовы к ходам ①, ③ и т. д. Белые будут пользоваться △ для втягивания черных в трудную борьбу, в которой выиграет более сильный игрок.

Так что при столкновении с клещами (хасами) белых (⑩ на Рис. 2) в начале этой партии, можно сказать, что вход в сан-сан – простейший и самый ясный вариант, который черные могут рассчитать.

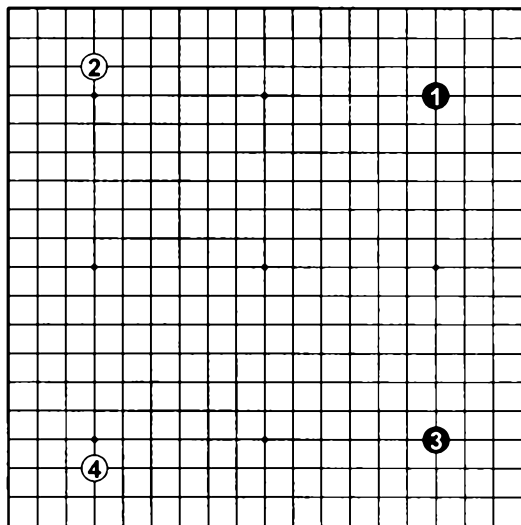


Рис. 1 (1-4)

Рис. 1. Популярный нирэнсэй

Начало нирэнсэй ходами ① и ③ стало в последнее время чрезвычайно популярным. Ходы ② и ④ называются *мукаи комоку* (противостоящие камни в пунктах 3-4). Я использовал эту форму десятилетиями. Когда я играл так многие годы тому назад, то, в большинстве случаев, коми не было. Но и теперь, при коми в 5 с половиной очка, эта форма все еще очень эффективна.

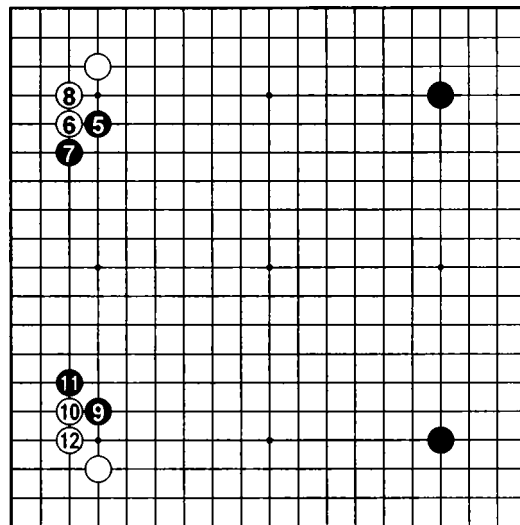
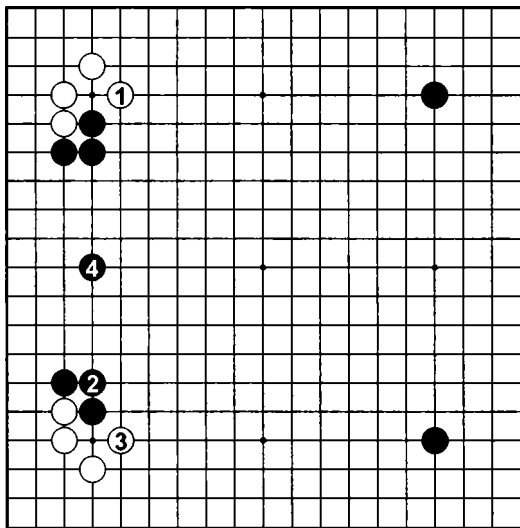


Рис. 2 (5-12)

Рис. 2. Территория против влияния

Стратегия белых заключается в получении сначала территории ходами ⑥, ⑧, ⑩ и ⑫, а затем в постепенной нейтрализации плотности черной формации нирэнсэй.

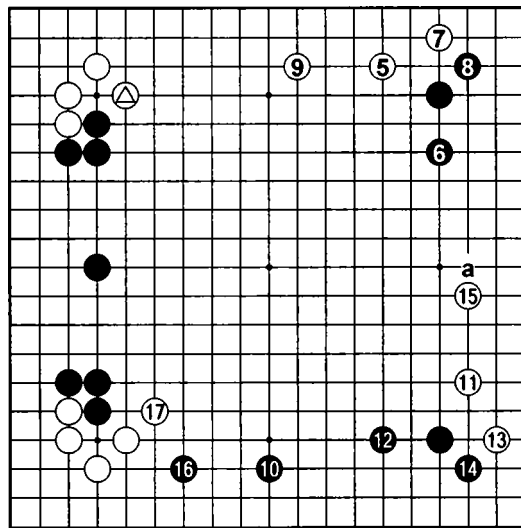
Затем ход ⑬ становится развилкой.



Диа. 2

Диа. 2: Давайте предположим ходы ① и ③. Черные естественно сыграют ④ для соединения своих сил сверху и снизу. Далее ...

Диа. 3: Из-за того, что ㊦ находится высоко, на 4-й линии, вариант ⑤ – ⑨ очень привлекателен, хотя вместо ⑥ включивание (вариант) ㊦а на правой стороне также приемлемо.



Диа. 3

Если затем черные играют ㊦ для предотвращения получения белыми большой позиции на нижней стороне, то белые точно так же не могут позволить черным заполучить одновременно нижнюю и правую стороны.

Ход ⑯ хороший, но он вынуждает ⑰, и неясно, какой ход лучше. ⑯ забирает территорию, но позволяет белым выбраться в центр.

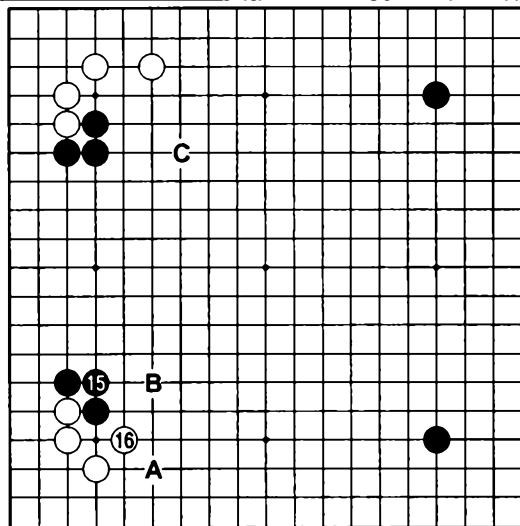


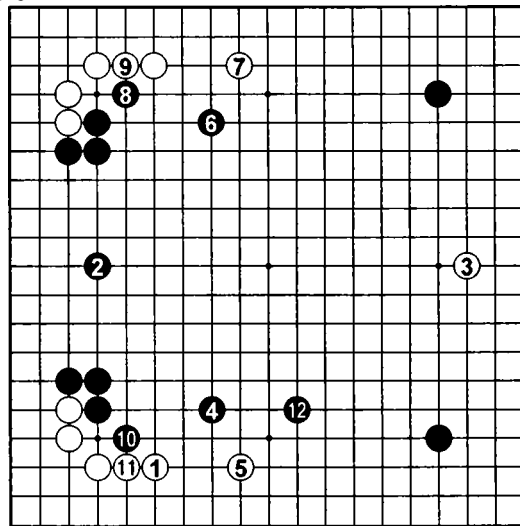
Рис. 4 (15-16)

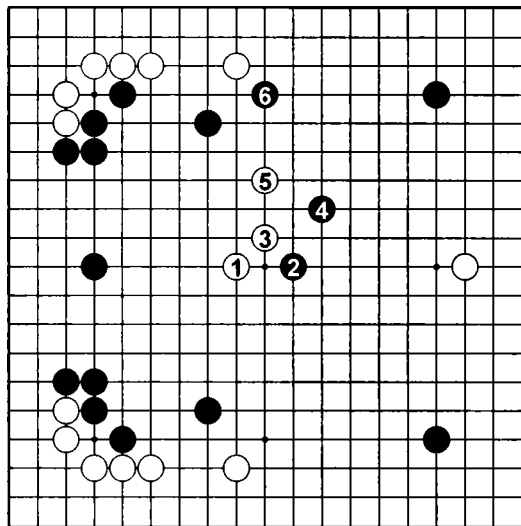
Рис. 4. ○16 – хороший ход

Когда черные соединяются ходом ●15, белые обязаны играть ○16. Если вместо этого белые снова (как в левом верхнем углу) играют низко – ○А на третьей линии, то белые не смогут выдержать заданный противником темп.

После ○16 белые могут отправиться в центр ходом кэйма ○В. В левом верхнем углу, с другой стороны, единственным продолжением будет несколько безразличный ход ○С, который слишком тонко связан с белыми камнями.

Диа. 4: Предположим, что вместо ○16 на Рис. 4 (⊗ здесь) белые слепо играют по дзёсэки ходом ① как здесь,





Диа. 5

Диа. 5: (*Вторгнуться трудно*) При продолжении может оказаться, что белым вторгаться уже слишком поздно. Ход ① будет пределом для вторжения, но черные все равно могут накрыть ходом ② и продолжить атаку – ③ и ④. У черных нет необходимости захватывать белых; достаточно будет благо-разумной атаки с построением территории в другом месте, озадачивая при этом белых.

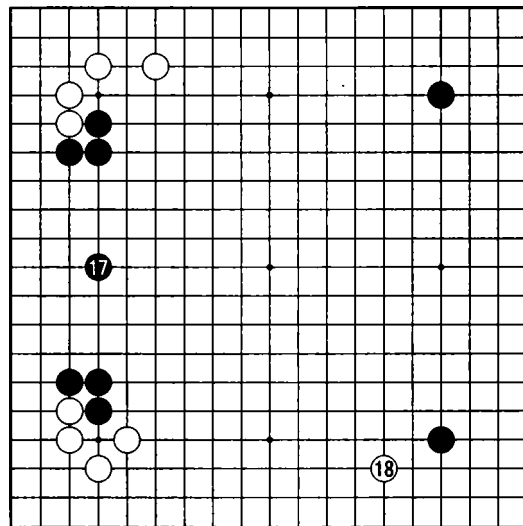
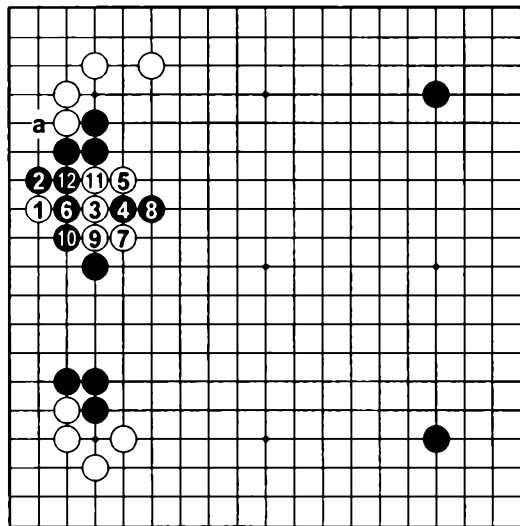


Рис. 5 (17-18)

Рис. 5. Территория черных на удивление маленькая

Вековая мудрость гласит, что ●17 хороший ход, поскольку он соединяет камни сверху и снизу. Он хорош, но не так уж велик в плане территории, так что не стоит его перехваливать. Позже ...

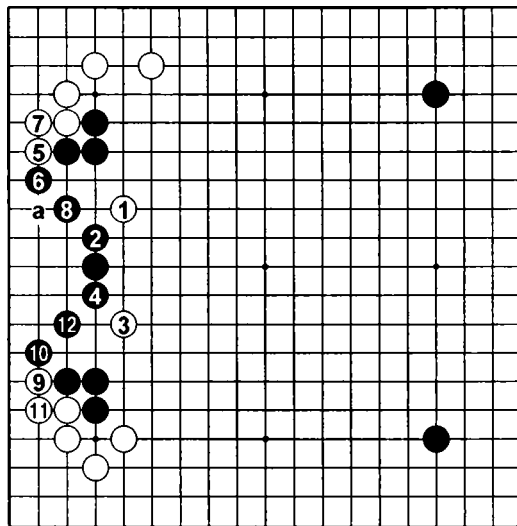


Диа. 6

Диа. 6: Мастерский ход (судзу) ① действительно работает, но на самом деле он не приносит большой пользы после ответа черных ② и далее. Поскольку ханз ④а потребует от белых ответа, то их территория в левом верхнем углу станет меньше, так что ① – не такой уж и хороший ход.

В этой ситуации белым следует поменять свою точку зрения на 180 градусов и попытаться прижать противника снаружи.

Например, ...



Диа. 7

Диа. 7: Посмотрите, что случится, если белые уменьшают заготовку противника сверху ходами ① и ③, ограничивающую влияние черных. Если черные защищаются ходами ② и ④, то затем ⑤ и ⑦ будут оба сэнтэ йосэ (ходами окончания партии). Из-за того, что белые могут затем зажать (хасами-цукэ) ходом ⑨а, черные вынуждены играть ⑥ и ⑫. Посчитайте территорию черных – вы увидите, что там только 13 очков. Так что если вы поймете, что территория черных здесь невелика, то сможете осознать, что спешить с ее разрушением нет нужды.

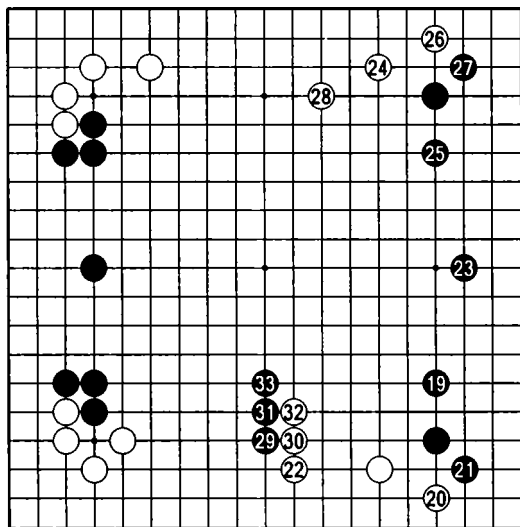
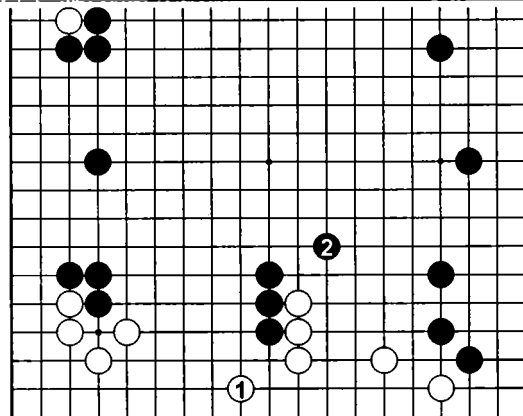


Рис. 6 (19-33)

Рис. 6. Баланс высоких и низких ходов

●23 занимает наибольший пункт (*о-ба*) из оставшихся, но белые создают хорошие *мойо* на нижней стороне ходами до ○22 и на верхней стороне – ходами до ○28.

Причина низкого разворачивания через два пункта ○22, по третьей линии, в том, чтобы поддержать баланс с белыми камнями в левом нижнем углу, где *косуми* сыграно на четвертой линии. Точно так же причина хода *кэйма* ○28 на четвертую линию в том, что у белых есть прыжок через один пункт на третьей линии в левом верхнем углу. Так что ○28



Диа. 8

также поддерживает баланс между низкими и высокими ходами. В общем, если оба камня высокие, то зона между ними подвержена вторжению и получить территорию будет трудно. Если оба камня стоят низко, то их можно прижать сверху и в схватке в центре они не помогут.

●29 – обычный ход для уменьшения (*кэси*) заготовки белых и прижимания белых в низкую позицию. Опасности нет, поскольку черные на шаг опережают белых ходами ●31 и ●33. Где следует играть белым после ●33?

Диа. 8: Любой может предложить ход ① – стандартный ответ по *дзёсэки*. На самом деле, это обычный ответ даже в партиях профессионалов. Но затем черные могут сыграть ② и получить контроль над центром, а это болезненно для белых.

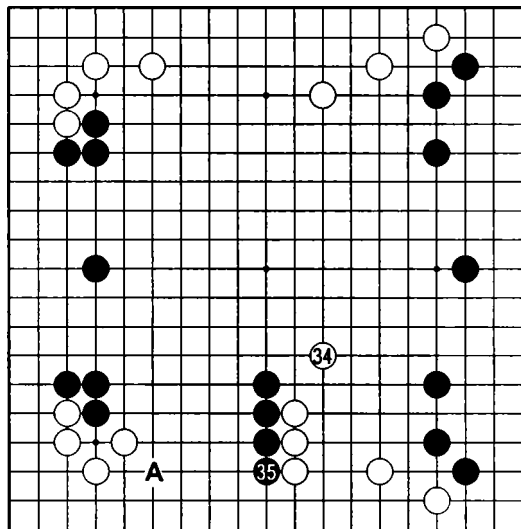


Рис. 7 (34-35)

Рис. 7. Критический пункт противостояния (хиссётэн) ○34

○34 – лучший ход здесь. Он избавляет от опасений, что черные могут создать центральное *мою*.

●35 – тоже большой ход. Он вторгается в территорию белых и создает предпосылки для последующей атаки левого нижнего угла ходом ●А.

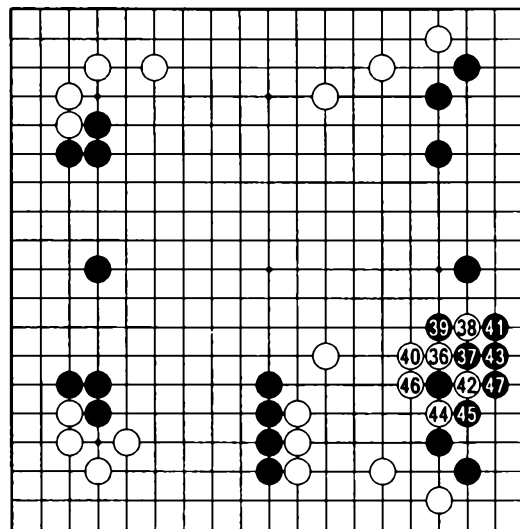


Рис. 8 (36-47)

Рис. 8. Ловкий ход ○36

○36 – выясняющий ход (*йосу миру*) против территории черных на правой стороне. Этот ход напрашивается сам собой, поскольку белые уже выдвинулись в центр. В ответ черные защищаются ходами с ●37 по ●47, но белые получают сильную плотность ходами до ○46 и могут не бояться за эту группу.

Эта партия будет очень близкой. Если меня вынудят выигрывать, то скажу, что черным, чтобы победить, нужно будет хорошо поработать.

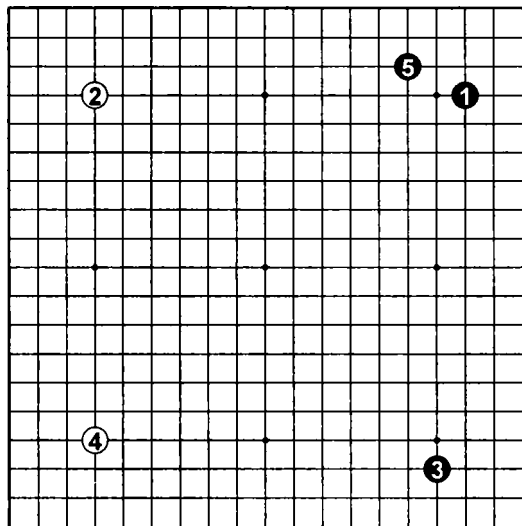
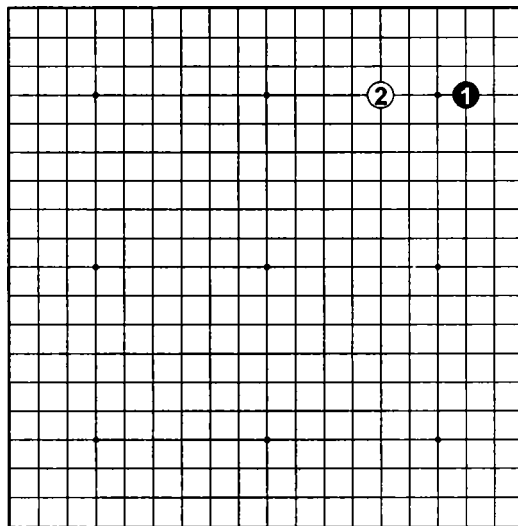


Рис. 1 (1-5)

Рис. 1. Старое начало против нового

Черные занимают пункты 3-4 (*комоку*) ходами ① и ③, тогда как белые строят *нирэнсэй* ходами ② и ④ – начало, в котором прошлое (*комоку*) встречается с настоящим (*нирэнсэй*).

С помощью *комоку* черные легко строят территорию, но ограждение угла (*симари*) ходом ⑤ замедляет скорость их развития. Белые занимают другие углы одним ходом в *хоси* в каждом и надеются на быстрое развитие на стороны. Но белые подвержены вторжениям в пункты 3-3.



Диа. 1

Диа. 1: Я считаю, что немедленное приближение к углу (*какари*) ② довольно красиво достигает цели, но определить его достоинства и недостатки так же легко, как для *комоку* и *хоси* – невозможно.

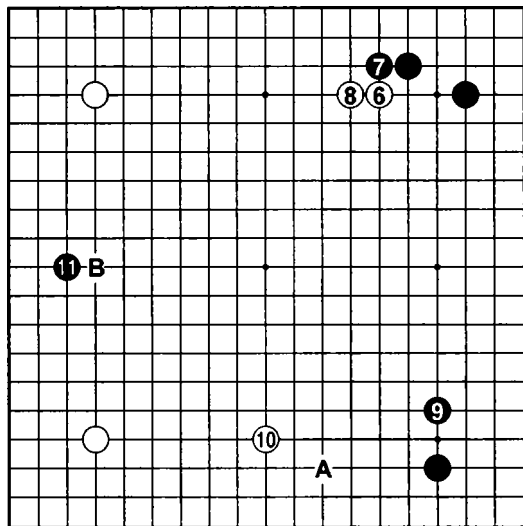
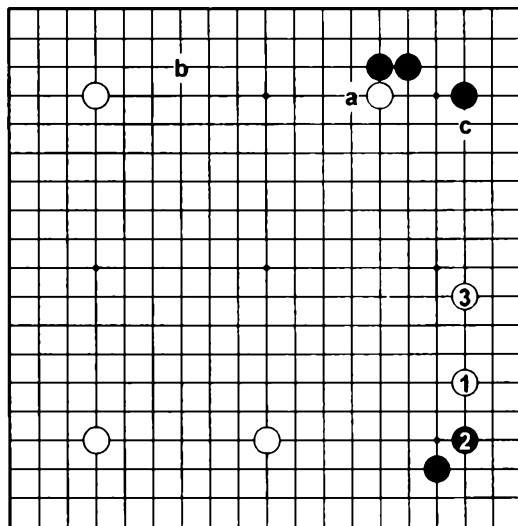


Рис. 2 (6-11)

Рис. 2. Каждый игрок занимает о-ба

Белые играют ⑥ и ⑧ для получения влияния в центре. Поскольку ограждение угла (*когэйма симари*) черных прочное, то чуть-чуть его усилить и дать черным еще немного территории – неплохая стратегия для белых.

Диа. 2: Вместо ⑧ на Рис. 2 белые могли играть ① и ③. Если черные сыграют *ханэ* ●а, то белые пойдут ○b в расчете в дальнейшем сделать прилипание (*цукэ*) ○с.



Диа. 2

Возвращаясь к Рис. 2, белые занимают большой пункт (о-ба) ходом ⑩, который напрашивается сам собой после ограждения прыжком через один пункт ⑦. ⑩ еще и потому велик, что он нейтрализует часть влияния, которое испускает вдоль стороны ограждение угла черных.

●11 теперь также огромный пункт (о-ба). Если вместо этого черные играют ●А, то белые сыграют ○В, и *мойо* белых станет слишком большим – черным будет трудно найти противодействие.

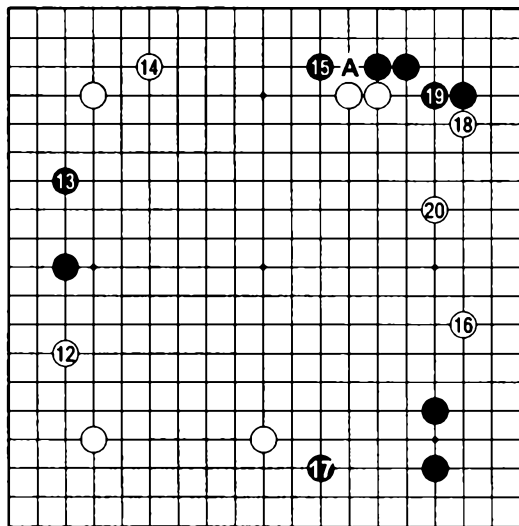
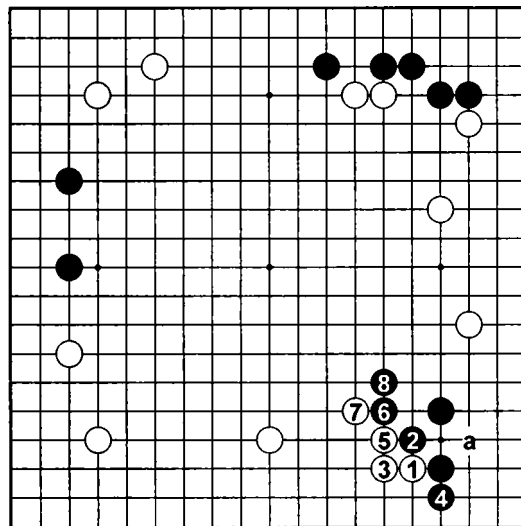


Рис. 3 (12-20)

Рис. 3. Намереваясь войти в ритм

○12 и ○14. ●13 и ●15. Каждая сторона устанавливает свой ритм. Например, если черные пропустят ход ●15, то белые сыграют ○А, и верхняя сторона станет чрезвычайно белой. Но позволив белым сыграть ○14, ход ●15 как будто говорит: «Знаете, самое время!»

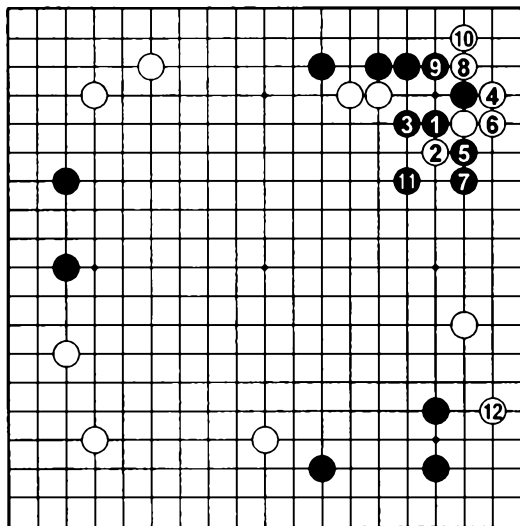
●17 также необходим. Если его пропустить, то ...



Диа. 3

Диа. 3: ... прилипание (цукуэ) белых ① – многообещающий ход. Если черные отвечают стандартно ходами ② и ④, то к ходу ⑦ белые не только обеспечили себе территорию на нижней стороне, но и заполучили возможность сыграть позже мощное заглядывание (нодзоки) ○а.

Возвращаясь к Рис. 3 заметим, что ○18 – легкий форсирующий ход (кикаси), и черные обязаны отвечать ●19.



Диа. 4

Диа. 4: Если вместо ●19 черные сопротивляются ходами ① и ③, то белые играют ② и ④, и им удастся установить свой ритм, получив легкую форму после легких ходов (*сабаки*).

После варианта до ●11 белым также удастся сыграть ○12.

Рис. 4. Мощные ходы ○26 и ○28

Для получения территории черные вторгаются ходом ●21 в пункт 3-3. ○26 и ○28 – мощные ответы. Когда возникает эта конфигурация, в большинстве случаев ходы ○26 и ○28

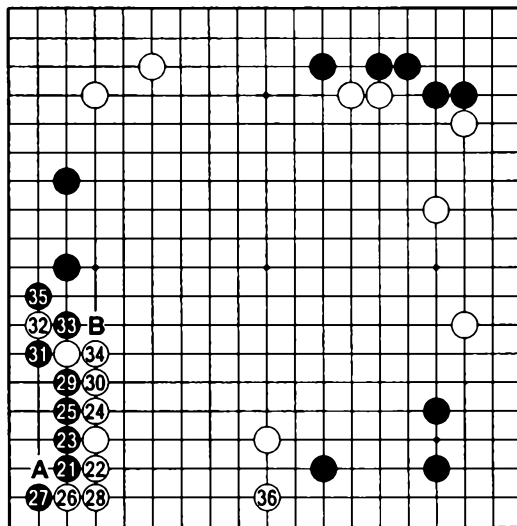
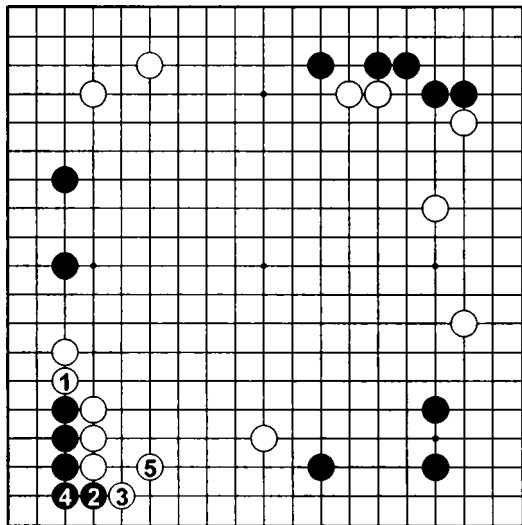


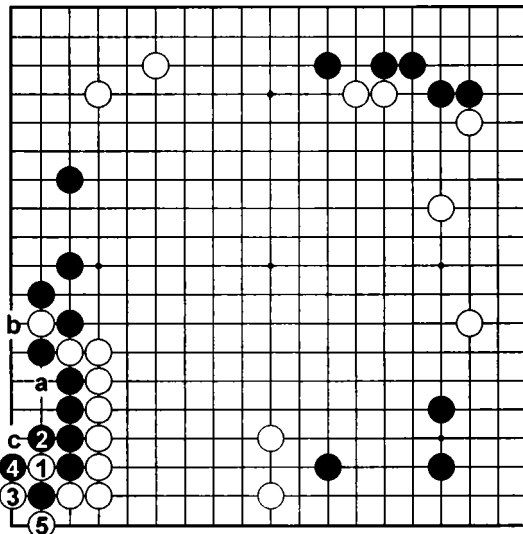
Рис. 4 (21-36)

– довольно интересны. После ●35 в окончании (*йосэ*) ход ○А против территории черных слева остается большой целью, а атари ○В будет эффективно, если возникнет сражение в центре. Так что, хоть на первый взгляд белые и потеряли территорию, но в качестве компенсации они получили большую силу, чем может показаться сначала. К тому же, в этой форме после ○34 у белых *сэнгэ*.



Диа. 5

Диа. 5: В нормальном варианте белые блокируют ①, а затем строят висячее соединение (*какэцуги*) ходом ⑤. Но здесь белые заканчивают в *готэ*.



Диа. 6

Диа. 6: Мы упомянули ход белых в окончании (*йосэ*) против черных в левом нижнем углу. Это ходы ① и ③, которые чрезвычайно велики. Когда дело доходит до драки, на ход ①а нужно отвечать, так что похоже, что это будет *ко* «любование цветами» (*ханами ко*) для белых. После ⑤ черные рано или поздно сыграют ⑥b, белые пойдут ①, и в большинстве случаев черным придется склонить голову и соединиться ходом ⑥с.

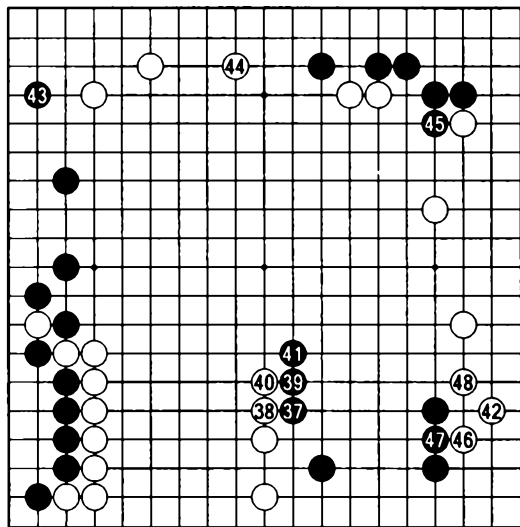
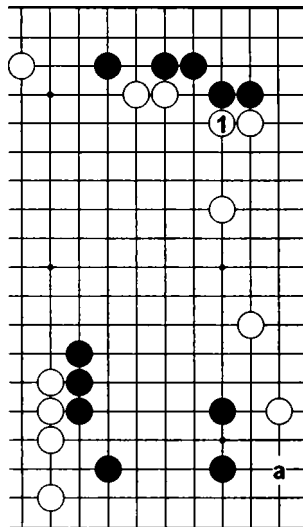


Рис. 5 (37-48)

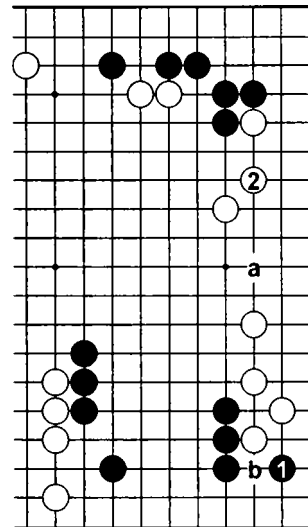
Рис. 5. Близкая партия

●43 и ○44 – большие ходы, которые сможет понять любой, но может быть сложно будет осознать, насколько велик ход ●45.

Диа. 7: Если вместо него черные играют, например, ●а, то белые сами сыграют ①. Некоторые игроки осознают, насколько огромен ход ●45 только после того, как ход ① уже оказывается сделанным.



Диа. 7



Диа. 8

Возвращаясь к Рис. 5, отметим, что после ○48 возникает пауза. Шансы белых кажутся неплохими.

Диа. 8: (② – *необходимо*) Если после Рис. 5 черные играют ① как здесь, то белые, возможно, сыграют диагональный ход (*косуми*) ②, чтобы подготовиться ко вторжению черных ходом ●а. Если черные не играют ①, то тогда ○b будет большим ходом.

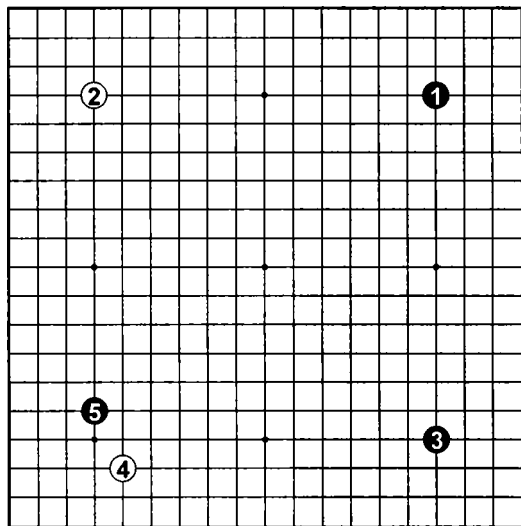
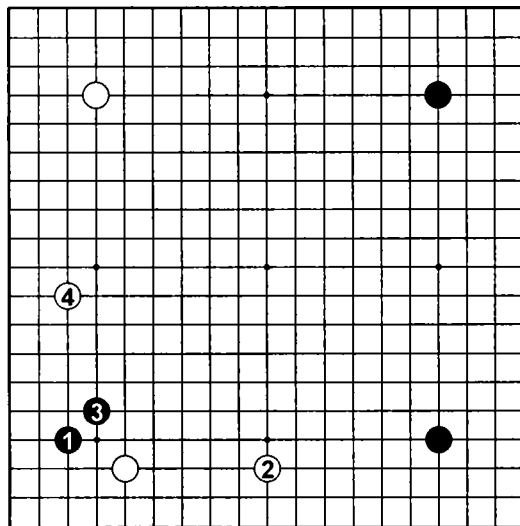


Рис. 1 (1-5)

Рис. 1. Играя против мокухадзуси

Когда белые занимают пункт 5-3 (мокухадзуси) ходом ④, приближение к углу (какари) ⑤ – простой и понятный ход, который не приведет к потерям, так что я думаю, что в такой позиции он очень интересен.



Диа. 1

Диа. 1: (Проверенный временем способ) Стандартным ответом черных был территориально направленный ход ① (комоку). После ② черные сыграли бы косуми ③, пытаясь получить максимум из этой сильной формы. Однако это позволяет белым занять большой пункт (о-ба) ходом ④, так что и белые могут надеяться на многое.

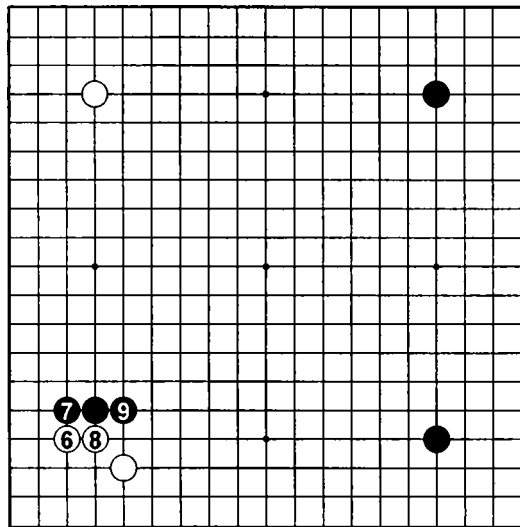
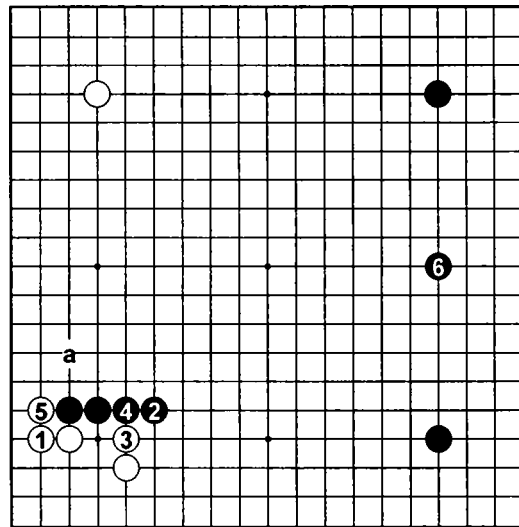


Рис. 2 (6-9)

Рис. 2. Выбор дзёсэки

Ходы с ⑥ по ⑨ представляют собой одно из многих *дзёсэки* для *мокухадзуси*, и в этом варианте по моему мнению ход ⑧ весьма хорош. Причина, по которой я люблю именно этот вариант в том, что белые здесь очень быстроноги.

Диа. 2: Раньше белые обычно играли на вторую линию ходом ①. Но из-за того, что ① и ⑤ близки к краю доски, я думаю, что это в целом немного медленно для белых. Черные могут считать четыре своих камня вынуждающими ходами (*кикаси*) и играть ⑥ в срединное *хоси* на правой стороне, будучи



Диа. 2

довольными таким началом. Поэтому, чтобы не позволить черным *тэнуки*, белые должны играть ⑧ на Рис. 2.

Каким-то образом получилось так, что в былые времена черные не играли *тэнуки* на нижней стороне и не играли ⑥. Вместо этого стандартный ответ черных на ⑤ был ⑥а. Однако этот ход не давал черным особых шансов прижать левый нижний угол белых. К тому же пять черных камней не идут ни в какое сравнение с пятью камнями белых. Следовательно, игроки не применяли высокое приближение (*какари*) ⑥ с Рис. 1 против *мокухадзуси*, но они играли бы так, если бы поняли, что они могут играть *тэнуки* и занимать ⑥.

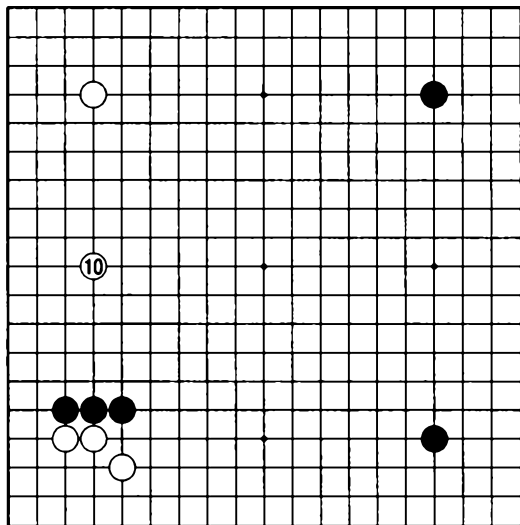
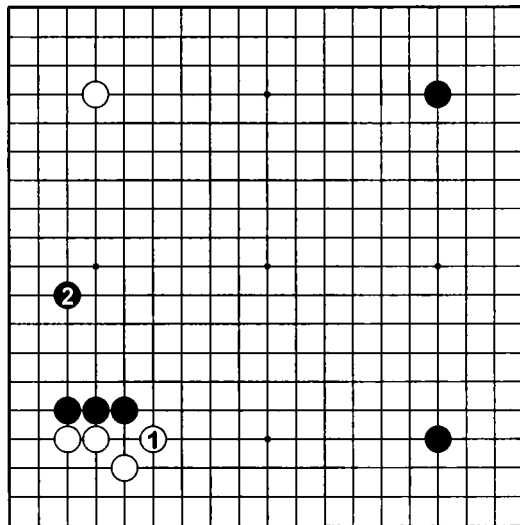


Рис. 3 (10)

Рис. 3. Учитывая баланс

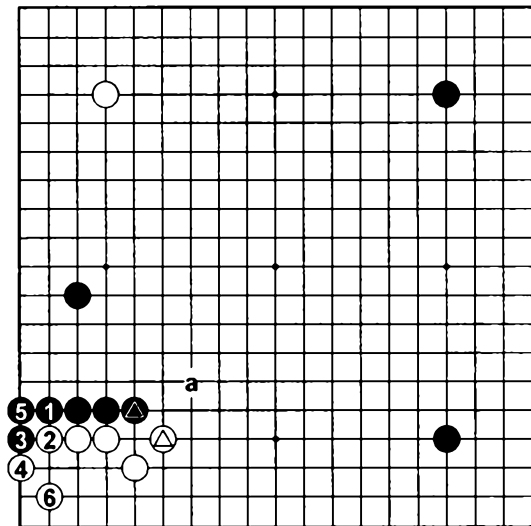
Я считаю, что ⑩ – мощный ход, особенно если рассматривать его с точки зрения баланса.



Диа. 3

Диа. 3: Как вы по моему мнению хорошо знаете, проверенный временем ответ по *дзёсэки* подразумевает ход ①, а стандартный ответ черных – ход ②. Это долго принималось на веру. Но вопрос в том, хороша эта форма для белых или нет.

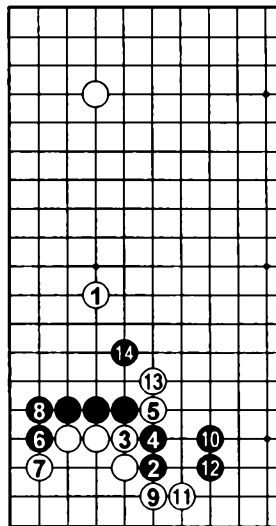
В будущем ...



Диа. 4

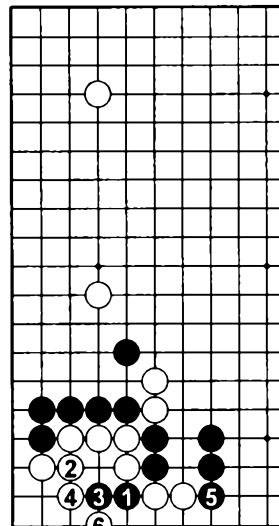
Диа. 4: Если сыграны ходы ① и далее, то каждая сторона получает одинаковое количество территории, △ и △ эквивалентны в смысле влияния. Каждая из сторон имеет шанс занять поворотный пункт (йотэн) «а».

Один из способов интерпретировать это состоит в том, что ходом ① с Диа. 3 белые медленно выдвинулись из левого нижнего угла, а черные развернулись большим прыжком ② на сторону. Так что мы не можем заключить, что дзёсэки на Диа. 3 и 4 выгодны для белых.



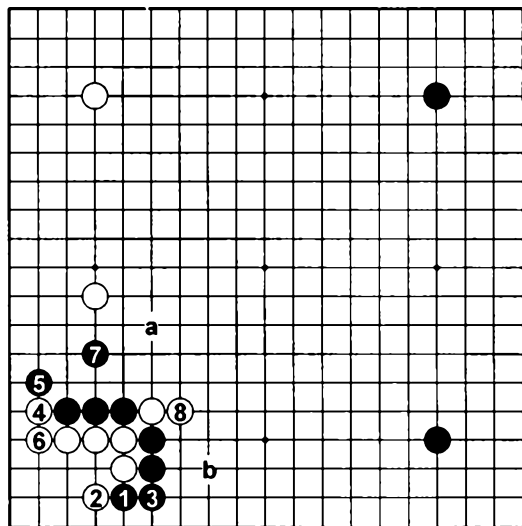
Диа. 5

Диа. 5: (Проверенное временем воинственное дзёсэки) Развертывание белых ① считается дзёсэки с давних времен, но черные играют с ② по ⑥, и результат для белых получается неинтересный. В будущем ...



Диа. 6

Диа. 6: ① – это одна цель, а ⑤ – вынуждающий сэнтэ ход.



Диа. 7

Диа. 7: (● и ○ – плохие ходы) Вместо ● на Диа. 5 черным плохо играть ① и ③ как здесь. Белые сыграют с ② по ⑧. Затем пункты а и б становятся миаи.

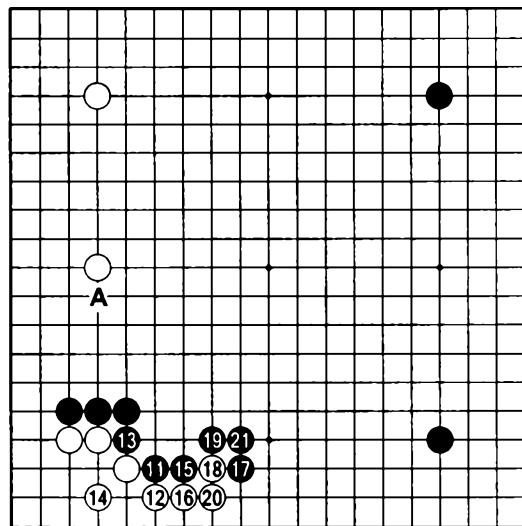
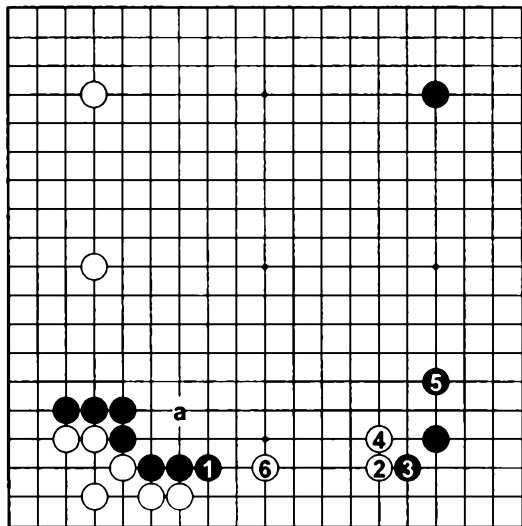


Рис. 4 (11-21)

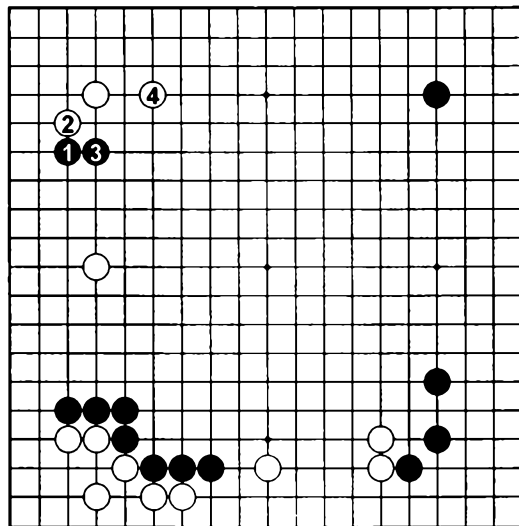
Рис. 4. Позиция белых выглядит низкой, но ...

●11 занимает критический пункт (кюсё), но ○12 – очень хороший ответ. На первый взгляд кажется болезненным для белых играть несколько раз подряд на второй линии. Однако эти ходы по второй линии ценны, потому что на левой стороне белые не сыграли по дзёски ○А, а вместо этого оттянулись на одну линию от плотности черных. Другими словами, предвидя получение черными большой стены, белые развернулись не полностью, а на одну линию короче, чтобы нейтрализовать эффект стены черных и поддержать баланс с левым верхним углом белых.



Диа. 8

Диа. 8: (На ① ...) Вместо ●17 на Рис. 4 черные могли продлиться ходом ① как здесь, но затем белые заняли бы позицию справа на нижней стороне ходами с ② по ⑥, а затем нацелились бы на ход ①а. Затем ...



Диа. 9

Диа. 9: Если черные сыграют ① в левом верхнем углу, то последуют ходы до ④, при этом ходы ② и ④ хорошо сочетаются с белым камнем в среднем хоси на левой стороне и помогают бороться с противником.

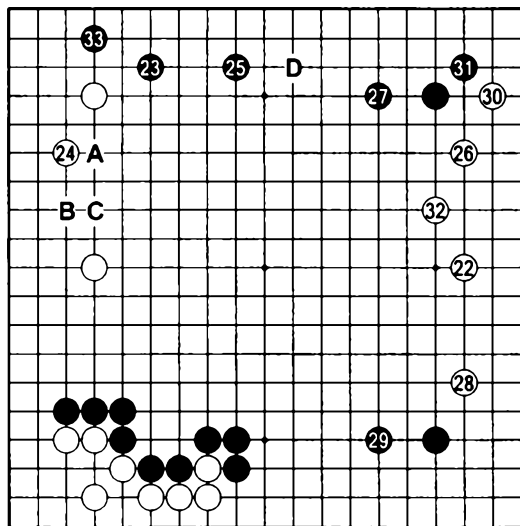
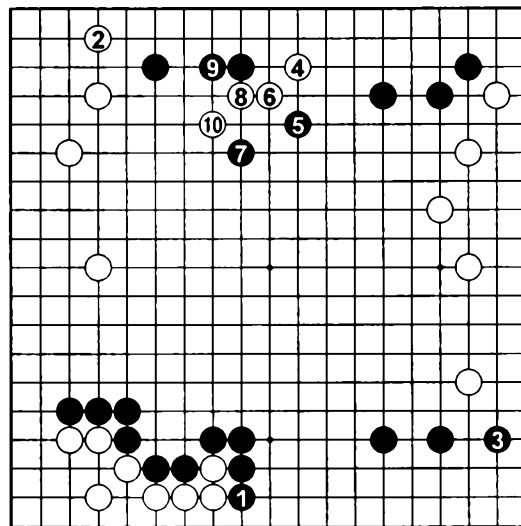


Рис. 5 (22-33)

Рис. 5. Понимание того, когда атаковать и когда защищаться

Если черные играют ●23, то белые отвечают прочным ○24, учитывая плотность черных внизу доски. Если вместо этого белые прыгнут через один пункт ходом ○А, то в будущем у черных будет возможность сыграть ●В или ●С, так что территория здесь белым гарантирована не будет. Нам нужно понимать, когда играть активно прыжком через один пункт, а когда больше внимания уделять обороне, делая плотный ход кэйма. Это понимание происходит из «рикуго», древнего



Диа. 10

китайского слова, которое я обсуждал в эссе в начале этой главы. Если вы внимательно изучите, что находится спереди, и что сзади, что справа, и что слева, то вы все легко поймете.

●33 – очень большой ход. Если его пропустить, ...

Диа. 10: (Сочетание атаки и защиты) Например, если вместо этого черные играют ❶ как здесь, то защитный ход ❷ будет очень большим – если вы учтете, что затем белые наметили ход ❹, то увидите, что ❷ – не только защитный, но и атакующий ход.

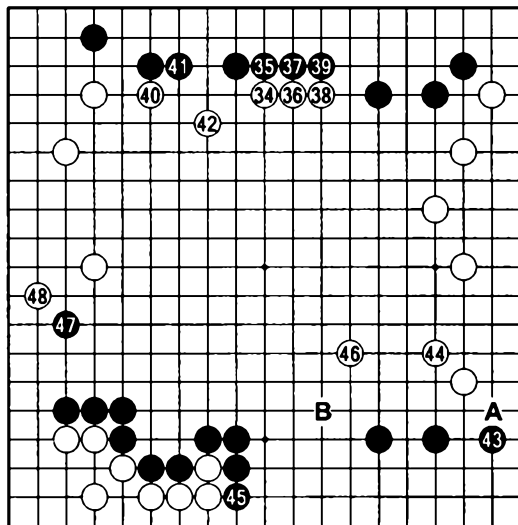
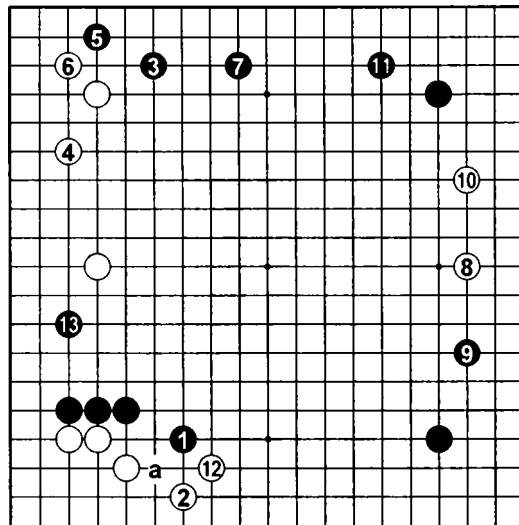


Рис. 6 (34–48)

Рис. 6. В этой ситуации играйте мелко

Белым хорошо сыграть удар в плечо (*катацуки*) ○34 и прижать к стороне (*кэси*) позицию черных. Черные уже скользнули в левый верхний угол ходом *кэйма*, так что белые не получают много, вторгаясь на теперь уже сильную верхнюю сторону черных. Здесь белые уместно подчеркивают важность центра.

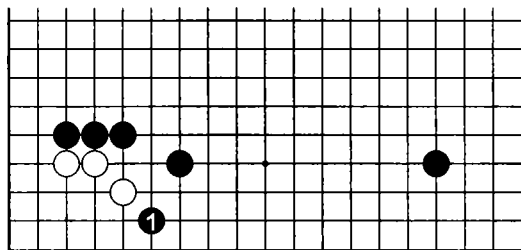
Ходами до ○48 завязывается интересная игра. Затем белые могут сыграть ○А и ○В в *сэнтэ*.



Диа. 11

Диа. 11: (● – *мощный ход*) На основе предыдущего анализа можно сделать вывод, что прилипание черных (*цукэ*) ●а (●11 на Рис. 4) не обеспечило интересный результат для черных. Следовательно, черным вместо него следовало сыграть *кэйма* ①, а после ② сдерживать атаку белых.

Если белые пропускают ②, то ...



Диа. 12

Диа. 12: ❶, как здесь, – очень жесткий ход. Белым нельзя играть *тэнуки*.

Возвращаясь к Диа. 11 скажем, что у ходов ❸ и ❶11 хороший ритм. Затем черные могут вернуться в левый нижний угол для хода ❶13, и из-за того, что у черных нет камней в опасности, это, возможно, лучшая позиция для черных из всех разобранных.

Урок этого фусэки в том, что нельзя следовать *дзёсэки* слепо. Если вы внимательно внимательно взгляните в



Го Сэйгэн на съемочной площадке НХК Иго Кодза с со-ведущей Огава Томоко, 6 дан. Лекции автора в этой программе транслировались по всей Японии на протяжении шести месяцев.

ситуацию на доске, то увидите естественные ходы, которые идеально удовлетворяют требованиям окружающей обстановки, даже если сами по себе такие ходы несколько необычны.

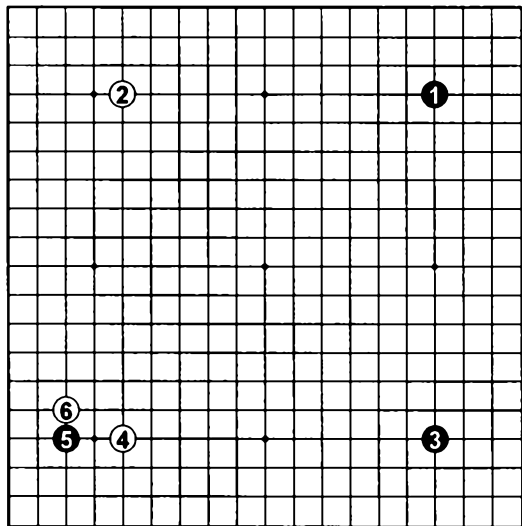
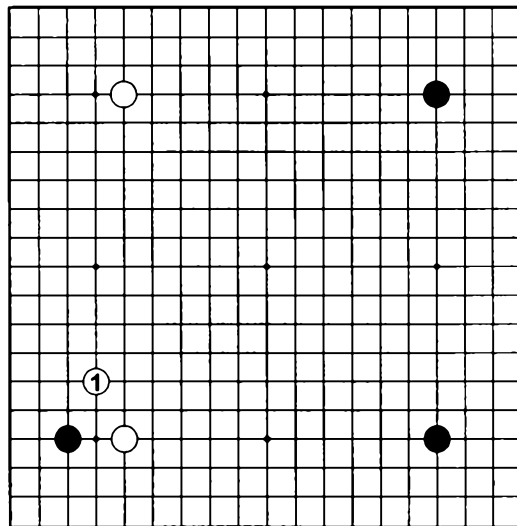


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Противодействие *такамоку*

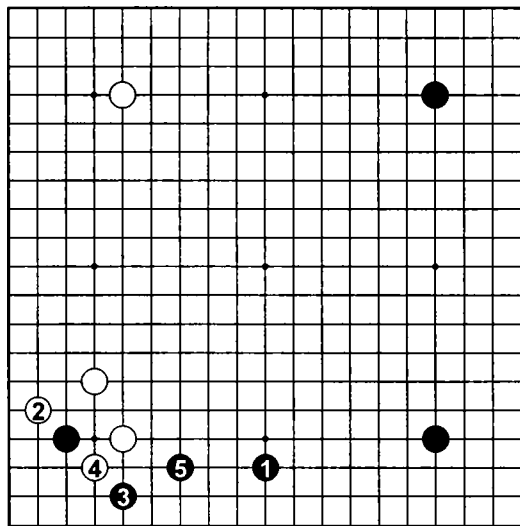
Белые дважды занимают пункты 5-4 (*такамоку*) ходами ② и ④. Давайте рассмотрим эти ходы «высокого давления», поскольку кажется, что они огорчают многих игроков.

Не пугаясь, черные ныряют внутрь ходом ⑤. Просто посмотрите, какой будет стратегия белых, как будто вы практикуетесь, и вы обнаружите, что пункт 5-4 (*такамоку*) не так уж и страшен. Здесь белые прилипают снаружи ходом ⑥.



Диа. 1

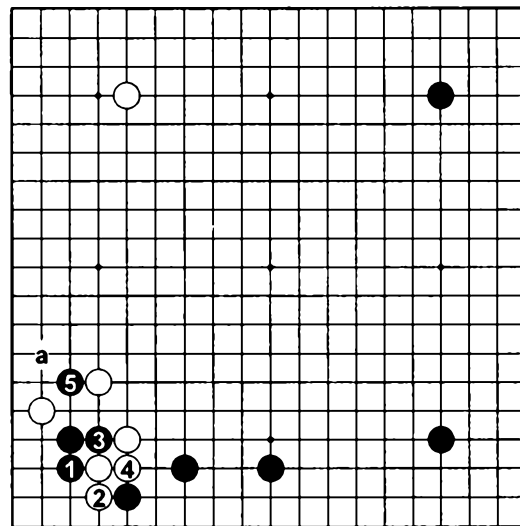
Диа. 1: Часто белые играют ① как здесь. Перед возвращением к Рис. 1 посмотрим, как черные могут отвечать на этот ход.



Диа. 2

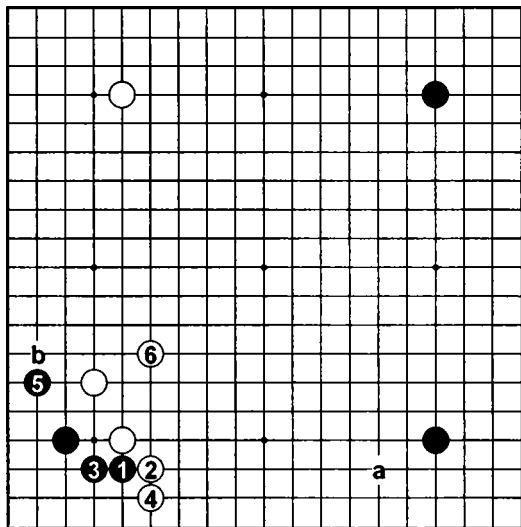
Диа. 2: (Возможно, лучшее) Начиная сразу с вывода, я скажу, что считаю ход ① очень легко понятным и, возможно, лучшим ответом.

Если белые играют ②, то ходы ③ и ④ строят хорошую форму.



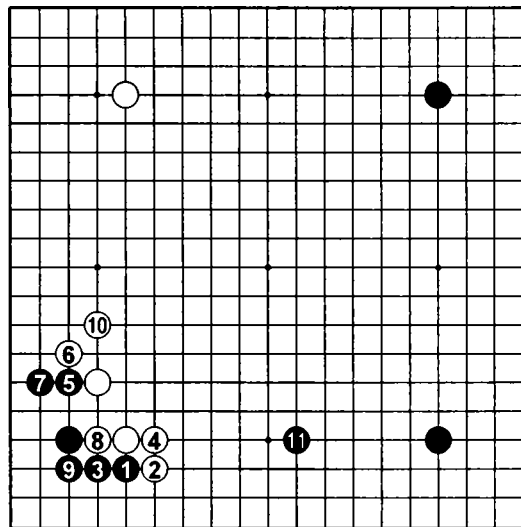
Диа. 3

Диа. 3: (Будущие возможности для черных) Если после Диа. 2 белые сразу играют ② как здесь (т.е. пока показанные здесь ходы ①, ③ и ④ еще не сыграны), то у черных все еще остается вынуждающий ход (кикаси) ●а. Если после Диа. 2 белые играют *тэнуки*, то черные могут сыграть показанные здесь ходы ①, ③ и ④. Ранее считавшееся стандартным *дзёсэки*, в котором черные ползут (*хай*) ②, после чего белые занимают ①, обычно плохо заканчивается для черных.



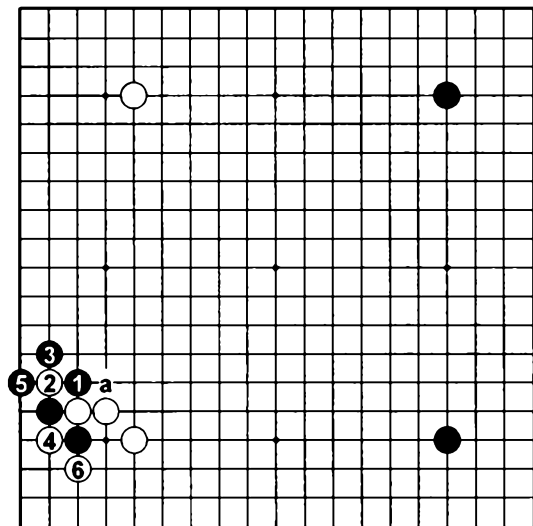
Диа. 4

Диа. 4: (Становится трудно) Прилипание (цукэ) ① – это еще одно дзёсэки, но оно не дает ясного результата, и в дальнейшем часто все запутывается. Например, после построения белыми формы ходами ④ и ⑥ пункты а и b для белых – *miai*.



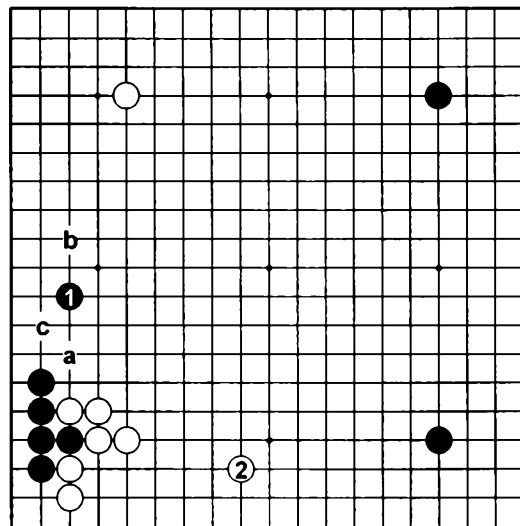
Диа. 5

Диа. 5: (Старое дзёсэки с хорошим адзи) Если вместо спуска ④ на Диа. 4 белые соединяются ходом ④ как здесь, то получится очень старое дзёсэки, в котором черные играют легкие для понимания ходы ⑤ и ⑦.



Диа. 8

Диа. 8: Если вместо ① на Рис.2 черные играют по дзэсэки ханэ ①, то белые ходами ④ и ⑥ занимают угол, а это в этой партии очень много. Пожалуйста, отметьте, что даже если черные нажимают ходом ③а для получения внешнего влияния, то это хорошо не сработает. Все из-за того, что камень в пункте 5-4 в левом верхнем углу находится как раз в нужной позиции для нейтрализации внешнего влияния черных.



Диа. 9

Диа. 9: Если черные жадничают и играют ① как здесь вместо ①5 на Рис. 2, то получают тонкую позицию. На прижимание (какэ) ①а придется отвечать, к тому же белые могут наметить на будущее поджимание (цумэ) ①b или вбрасывание (оки) ①c.

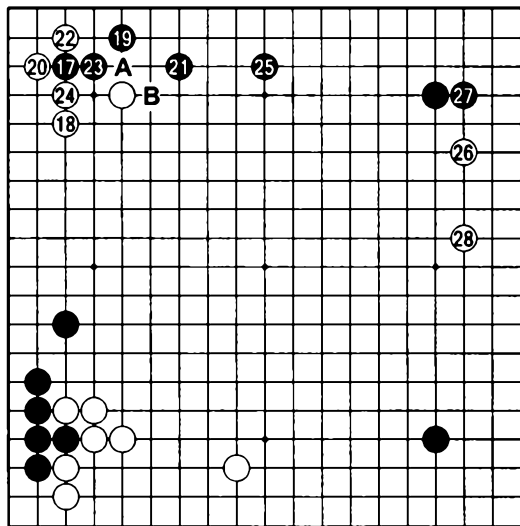
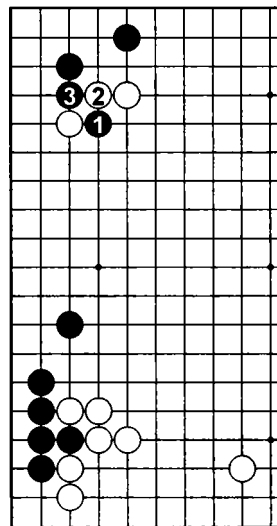


Рис. 3 (17-28)

Рис. 3. Выбирайте дз сэйки с учетом ситуации

●17 – хорошее приближение к углу (*какари*). Даже если белые играют ○18, то поскольку черные уже высунули голову на левую сторону из левого нижнего угла, это ограничивает внешнее влияние белых.

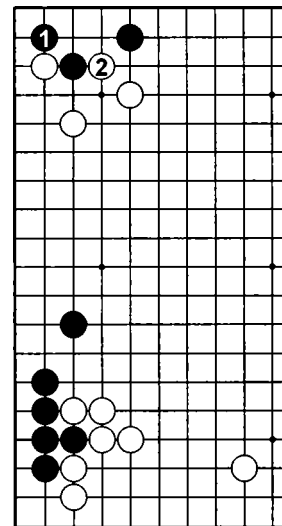
Очевидное изменение черными направления ходами ●19 и ●21 – это красивый, легкий способ игры. Вместо ●19 многие игроки прилипают ходом ●А, но тогда белые могут продлиться ходом ○В и получить сильную плотность, так что это нехороший план для черных. Лучше просто играть ●19, а затем



Диа. 10

Диа. 10: Целью черных может быть прилипание и разрезание в талии *кэйма* (*цукэкоси*) ходом ③.

Ход ○20 на Рис. 3 предотвращает *это цукэкоси*.

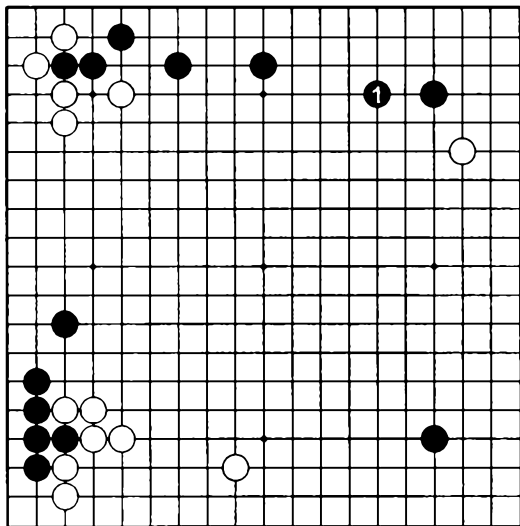


Диа. 11

Диа. 11: Если черные ответят на ○20 ходом ① как здесь, то белые зададут им задачку ходом ②, решить которую черным будет трудно.

В итоге черным лучше всего бросить проблемный левый верхний угол и играть ●21 с Рис. 3.

Ход ●27 на Рис. 3 сыгран с правильным чувством позиции. Вместо него ...



Диа. 12

Диа. 12: Обычно играют ●, но я не думаю, что это кого-либо впечатлит – так можно играть в форовом Го. Черные чрезвычайно сильны слева на верхней стороне, так что делать в этом направлении защитный ход – это невысокий уровень игры.

Рис. 4. Легко понятное начало для черных

Каждый из ходов, начиная с ●29, следует естественно. Игроки, способные делать подобные «обычные» ходы, очень сильны.

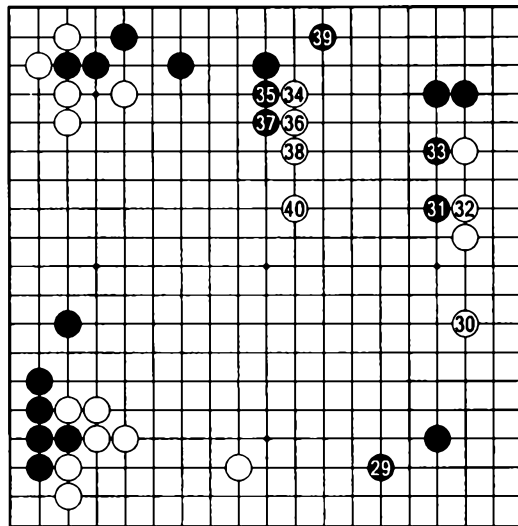


Рис. 4 (29-40)

○30 – большой ход, но из-за того, что у белых подряд два развертывания через два пункта (*никкэн бираки* (в японском языке ради благозвучности первый звук следующего слова может меняться, *хираки* становится *бираки*, *ханэ* – *банэ*, *хасами* – *басами*, *какари* – *гакари*, и т.д., прим. перев.)) на правой стороне, черные могут без сожалений играть ●31 и ●33. Невеликое преступление – усилить и без того сильные камни белых.

Удар в плечо (*катацуки*) ○34 это *дзёсэки* для уменьшения *мой* противника. Ходы до ○40 очень похожи на *дзёсэки*.

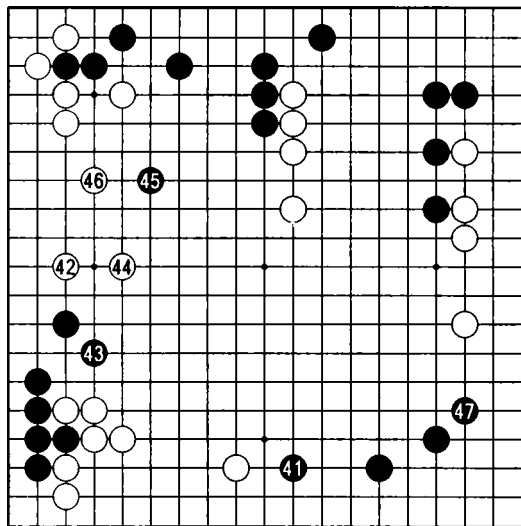
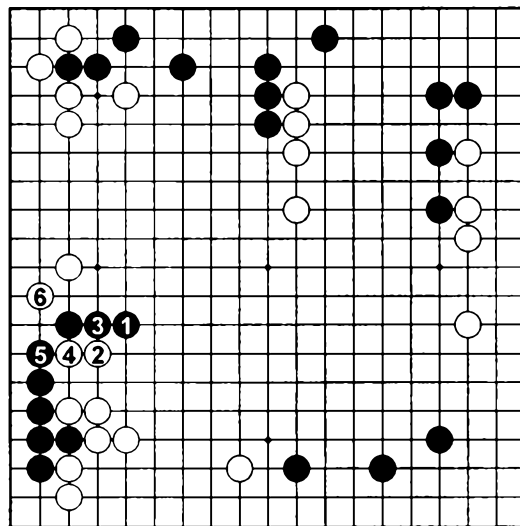


Рис. 5 (41-47)

Рис. 5. Хороший, трезвый ход

●41 и ○42 каждый сам по себе – большой ход. На самом деле это миаи.

На первый взгляд ●43 кажется немного слишком трезвым, но это косуми – очень хороший ход.



Диа. 13

Диа. 13: Если вместо этого черные сделают обычный прыжок ①, то белые заставят их вытянуться по стойке «смирно» атакующими ходами с ② по ⑥.

Возвращаясь к Рис. 5 заметим, что ●43 поначалу кажется комкающим позицию ходом, плохой формой, но на самом деле у него хорошее адзи и он очень плотен. В Го иногда встречаются такие труднонаходимые изумительные ходы.

Глава 2

Изучение *комоку* (пункт 3-4)

Эссе Занятность Го	58
2.1 Хоси и пункт 3-4 (1)	59
2.2 Хоси и пункт 3-4 (2)	66
2.3 Противостоящие камни в пунктах 3-4 (мукаи комоку)	73
2.4 Противостоящие камни в пунктах 3-4 (черное комоку противостоит белому комоку)	80
2.5 Занятие пустого угла первыми	87

Занятность Го

Есть множество причин, по которым я считаю Го восхитительной игрой, и одна из них в том, что почитатели Го могут лично взять камни и на самом деле сыграть партию.

Это необязательно так для других игр. В бейсболе, например, 99% болельщиков не могут бросить бейсбольный мяч так, как это может профессиональный игрок, да и ударить так же они не могут – они могут только смотреть, так что они наслаждаются игрой только поверхностно.

А почитатели Го, даже начинающие, могут поместить камень на доску точно так же, как это делаю я, и могут так же наслаждаться игрой, как это делаю я. И даже относительно начинающий игрок может поставить на доске девять камней форы, и мне придется очень сильно постараться, чтобы их отыграть.

Начинающие игроки иногда говорят мне: «Я хотел бы играть так же, как вы, но я просто не могу». Они говорят, что они на самом деле завидуют. Но когда я вижу любителей, которые получают много удовольствия от игры, то уже я начинаю завидовать. Любители могут усилиться на 5 или 6 камней, а мы, профессионалы, не имеем такого простора для усиления ...

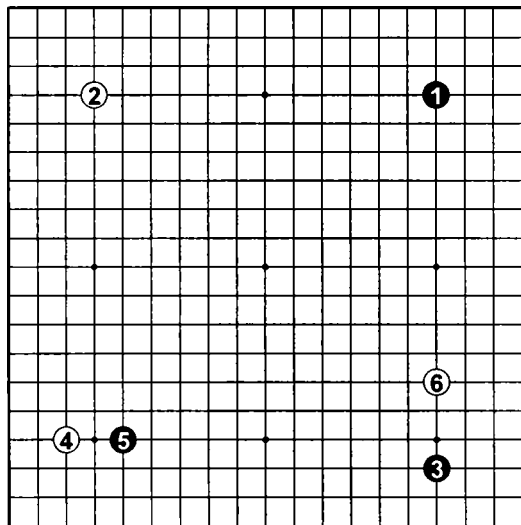
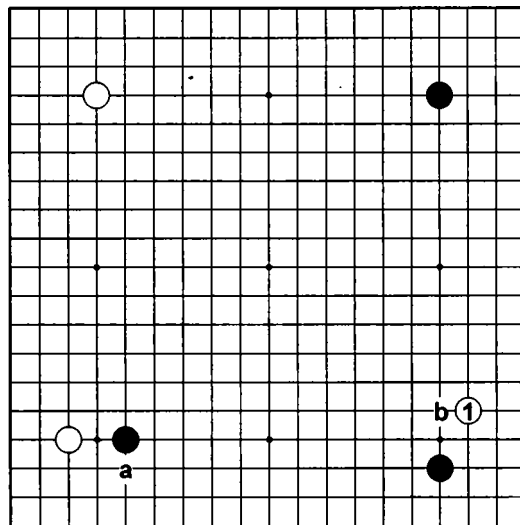


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Совершенно новое настроение

Начало, в котором каждая из сторон занимает хоси и пункт 3-4 (комоку), а черные затем играют приближение к углу (какари) ⑥, встречается достаточно часто.

В последнее время мы начали встречать такое приближение к углу (какари) через два пункта ⑥, но оно все еще сравнительно редко. Этот ход – новинка, замечательный ход с легким настроением, а, кроме того, он очень сильный.



Диа. 1

Диа. 1: Стандартом и по сей день является ход ① или получение территории слева внизу ходом ①a. Или же вместо ① белые играют высокое приближение к углу через один пункт (иккэн такагакари) ①b.

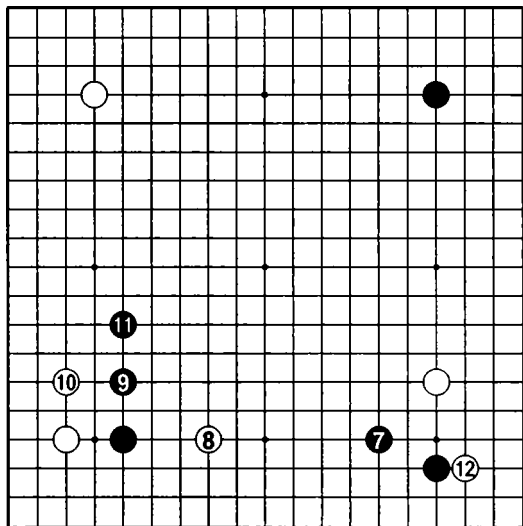
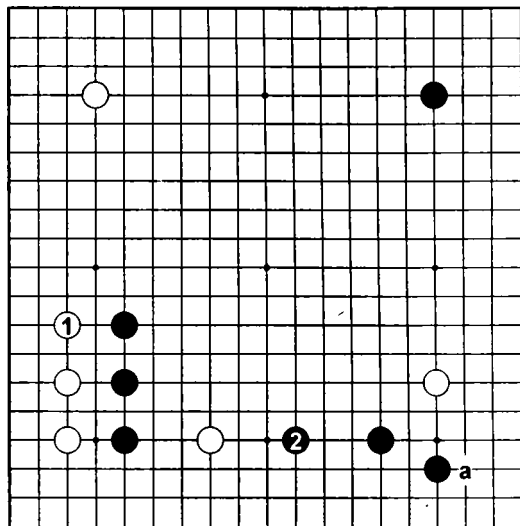


Рис. 2 (7-12)

Рис. 2. Возможность для ○12

Один из вариантов ответа за черных – это ход *кэйма* ⑦. Он уделяет внимание нижней стороне, а также несколько подбадривает высокое приближение к углу через один пункт (*иккэн такагакари*), сыгранное черными в левом нижнем углу.

Ход ⑧ тоже часто встречается. Его цель – застолбить делянку на нижней стороне, пока черные не завершили здесь *мойо*. ⑨ и ⑪ – это предельно ясное *дзёсэки*. Играя это



Диа. 2

дзёсэки, черные могут уклониться от камня ⑧ и обезопаситься от чересчур сложных вариантов в этом месте.

После ⑪ у белых есть важная возможность. Они должны играть ○12.

Диа. 2: Если вместо этого белые сделают стандартный прыжок через один пункт ①, то ход ② даст черным благоприятную форму, а прилипание (*цукэ*) ③а будет уже не так легко сыграть.

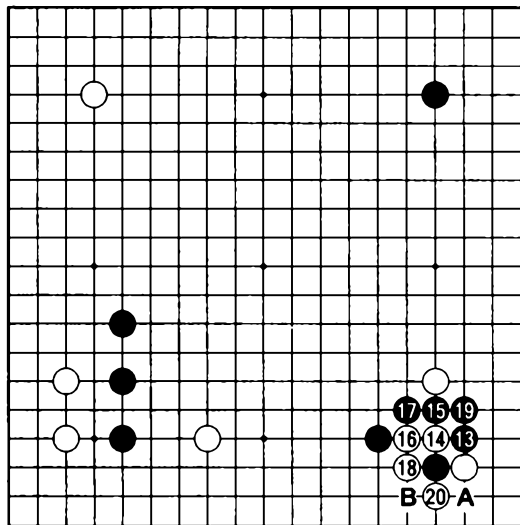


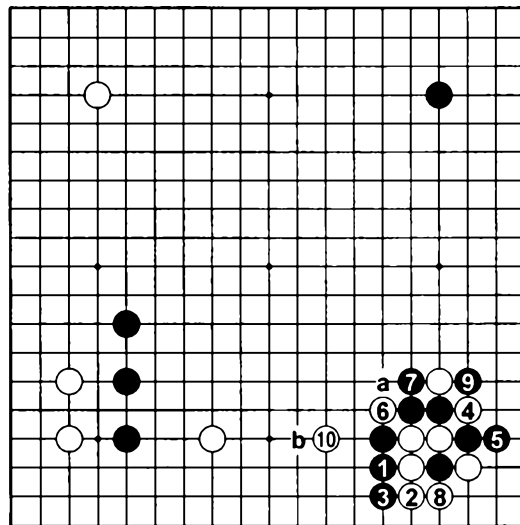
Рис. 3 (13-20)

Рис. 3. Сила

Ханэ снаружи (ханэ-даси) ●13 имеет большую силу. Стандартный ход ●А с последующим ходом белых в ○13 и покорным ходом ●В безопасен, вопросов нет, но это несомненно потеря для черных и восторга это не вызывает.

Ходы до ●19 и ○20 – фиксированный вариант, считающийся локальным дзёсэки. Вместо ●19 ...

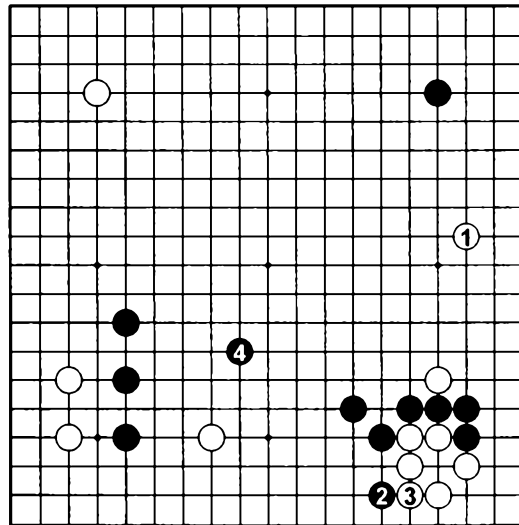
Диа. 3: (Недостаточная подготовка) Если бы черные могли, они хотели бы поправить свою форму с помощью атари



Диа. 3

и безжалостного блокирования ①. Однако белые выстоят эту контратаку: они ходами ④ и ⑥ всадят нож, а затем захватят камень ходом ⑧, и черным трудно будет решить, что делать. Черные должны играть ②, но затем интересен ход ⑩. Черные будут обязаны отвечать на ①а, когда бы этот ход ни последовал, так что три черных камня на нижней стороне оказываются в чрезвычайной опасности. Теперь вы можете понять, почему на Диа. 2 у белых сложности с прилипанием в пункте 3-3 в правом нижнем углу после хода ●b (● там). После ●b ход ⑩ на Диа. 3 успеха не приносит.

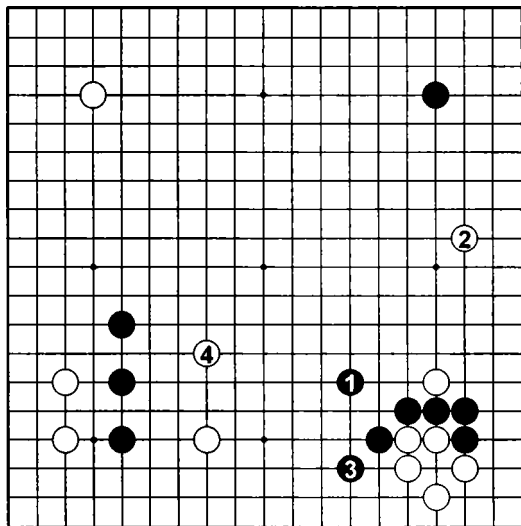
Висячее соединение (какцуги) ●21 здесь – единственный ход, потому что только так черные могут получить сэнтоэ. И белые вынуждены отвечать ходом ○22. Белые хотели бы вместо этого сыграть ○А, но если они это сделают, то ...



Диа. 4: (Легкая победа черных) После вынуждающего хода ② черные атакуют белых охватывающим ходом ④, что должно привести к легкой победе.

Так что белым следует играть $\odot 22$ на Рис. 4, и тогда черным удастся построить *мойо* на правой стороне ходом $\bullet 23$.

Однако чувствуется, что висячее соединение ●21 немного тяжеловато, и если бы черные могли, то ...



Диа. 5

Диа. 5: (Выглядит хорошо, но ...) Черные хотели бы сыграть ❶, что хорошо локально, но, в целом, это плохо, потому что черные не получают *сэнтэ* – белые сыграют *тэнуки* и займут большой пункт (о-ба) ходом ❷ на правой стороне. Продолжая, если следует ❶, то белые убегают в центр ходом ❸. Если черные будут невнимательны, то их ходы здесь приведут лишь к появлению большого количества нейтральных пунктов (дамэ) и они уступят белым по соотношению территорий.

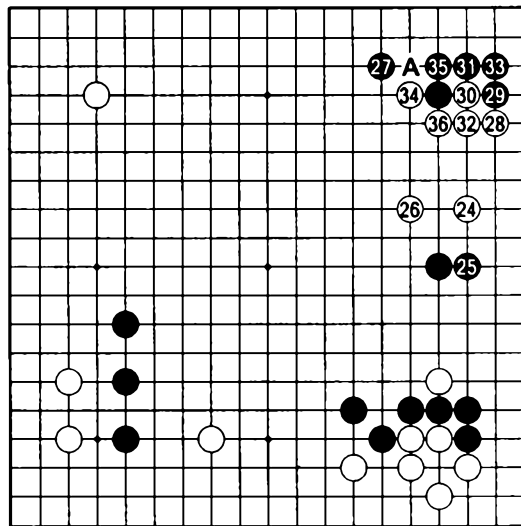
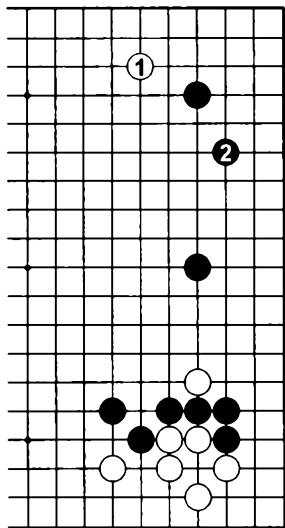


Рис. 5 (24-36)

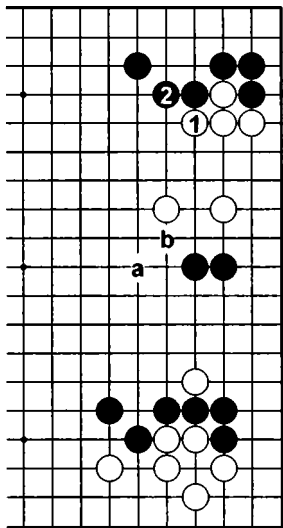
Рис. 5. Быстрое обустройство

Белые глубоко вторгаются ходом ❷24. Такого рода ходы немного опасны, так что жизнь нужно обеспечивать с максимальной скоростью. Однако тогда черные неизбежно укрепят свою позицию.

Ход ❷28 на вторую линию – один из способов быстро устроиться. В варианте до ❷36 белые живут, но, хотя эта жизнь и маленькая, они счастливы.



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 6: Если вместо ♠24 белые сыграют приближение к углу (*какари*) снаружи ходом ① как здесь, то черные ответят ходом ② и получат хорошее *моё* на правой стороне, и у белых не будет способа его уменьшить. Тот, кто сыграет как на Диа. 6, с сожалением поймет, что играть следовало как на Рис. 5.

Возвращаясь к Рис. 5 скажем, что порядок ходов $\odot 34$ и $\odot 36$ – очень важен. На $\odot 34$ черные должны отвечать ходом $\bullet 35$, поскольку если они вместо этого попытаются сыграть $\bullet 36$ и выбратьсь наружу, то белые контратакуют ходом $\odot A$, и у черных не будет хорошего ответа.

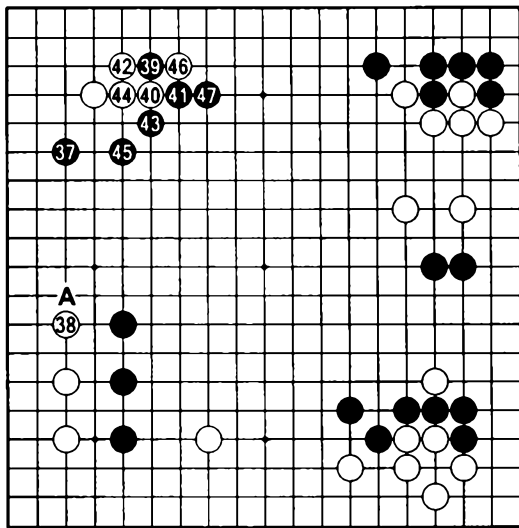
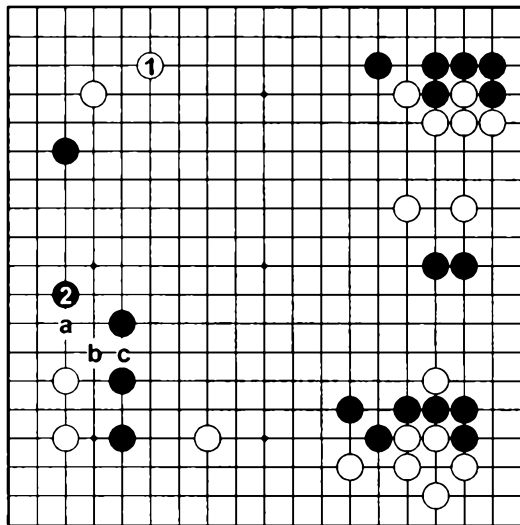


Рис. 6 (37-47)

Диа. 7: Вместо $\odot 34$ ход $\textcircled{1}$ как здесь несколько плебейский, так как черные сыграют $\textcircled{2}$. Это устранил возможность за белых хода *кэйма* $\odot a$, поскольку тогда у черных появится сильное разрезание $\bullet b$.

Рис. 6. Не бойтесь внешнего влияния

Когда черные играют ●37, белые должны отвечать прыжком через один пункт ○38. Если белые не играют ○38, то ●А – хороший ход для остановки продвижения белых, который одновременно формирует красивое *моё* сверху на левой стороне.



Диа. 8

В ответ на двойное *какари* (приближение к углу) ●39 белые играют ○40 и ○42, чтобы получить территорию в углу и быстро устроиться.

Камни черных смотрят наружу, но белые предвидели, что камень ○38 будет нейтрализовать часть влияния черных. Так что отметьте, пожалуйста, что в этой партии белым не нужно бояться внешнего влияния, созданного черными.

Диа. 8: Если вместо ○38 на Рис. 6 белые строят ограждение угла (*симари*) ходом ①, то ход *кэйма* ② будет с хорошим адзи. Черные хотели бы сыграть ●а, но позже могут

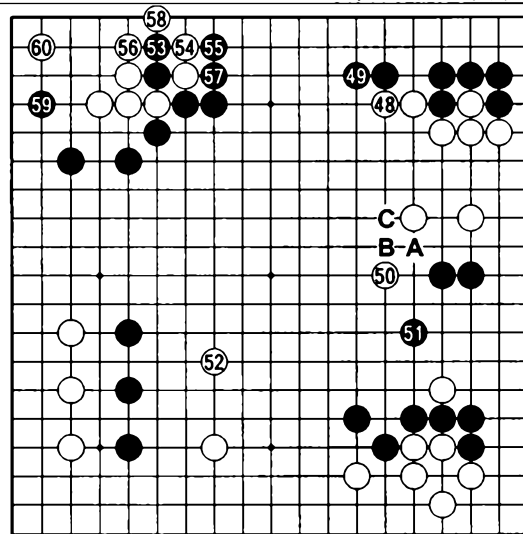


Рис. 7 (48-60)

возникнуть проблемы после *нодзоки* ○b. Сыграв же ②, черные смогут ответить на ○b простым соединением ●c.

Рис. 7. Ограничивая *мойо* черных

Белые играют вынуждающий ход (*кикаси*) ○48, а затем ход ○50, чтобы ограничить *мойо* черных. Из-за того, что ○48 это вынуждающий *сэнтэ* ход, вариант ●A, ○B, ●C больше не будет жестким для белых. Черным же действительно нужно защищаться ходом ●51.

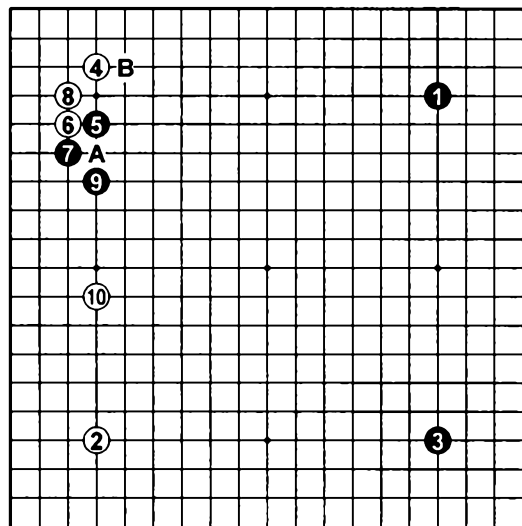
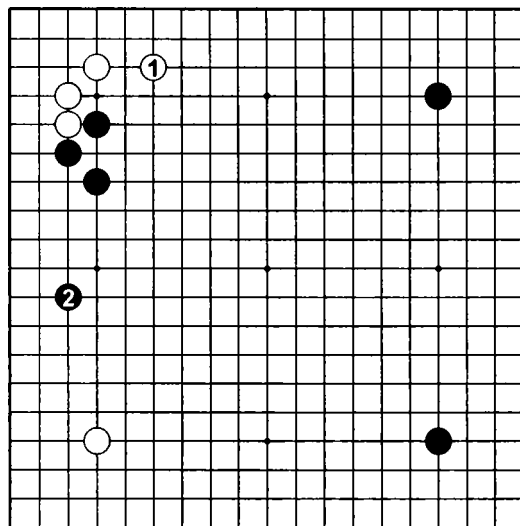


Рис. 1 (1-10)

Рис. 1. Попробуйте атаковать клещами ④!

Висячее соединение (*какэцуги*) ④ играет довольно часто.

Диа. 1: Практически во всех случаях белые отвечают на ① прыжком через один пункт ②, после чего следует развертывание (*хираки*) ③.



Диа. 1

Возвращаясь к Рис. 1, скажем, что висячее соединение ④ отличается от прочного соединения ●А тем, что оно дает белым шанс для контратаки, если далее черные сыграют ●В. Поэтому белые сначала занимают хороший пункт ходом ② и приглашают эту самую атаку черных ●В.

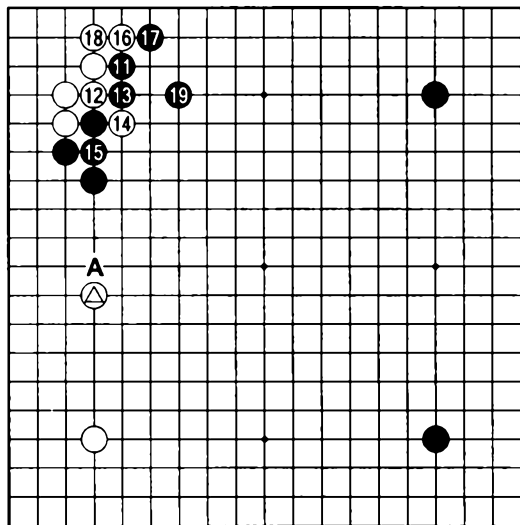
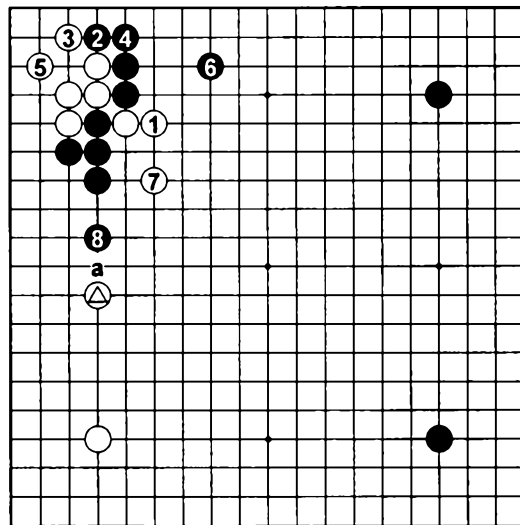


Рис. 2 (11-19)

Рис. 2. Запланированная контратака

○12 и ○14 – запланированная белыми контратака. А ханэ и соединение (ханэцуги) ходами ○16 и ○18 – это надежность. Эти ходы не только дают белым большую прибыль, но и создают шанс для белых атаковать черных, выбегая камнем ○14.

Однако белые предвидели, что черные получат большую внешнюю плотность, которую мы здесь с вами видим. Следовательно, когда белые играли клещи (хасами) ⊗, они на одну линию отступили от плотности черных, возникновение которой они предусмотрели, и не сыграли клещи ходом ○А.



Диа. 2

Другими словами, когда они играли ⊗, белые предвидели ходы до ○18. Такая глубина видения наперед в Го необходима.

Диа. 2: (Непоследовательно) Вместо ○16 на Рис. 2 продление наружу (нобидаси) ① для завязывания борьбы обычный прием, но ходы до ⑥ практически не оставляют белым шанса атаковать черные камни на левой стороне. На самом деле, есть немалые шансы, что именно три белых камня в центре попадут под атаку. Если белые намеревались играть ходы до ⑦, то клещи ⊗ следовало разместить на одну линию выше – в ①а. Камень ⊗ находится не там, а значит белые играют непоследовательно.

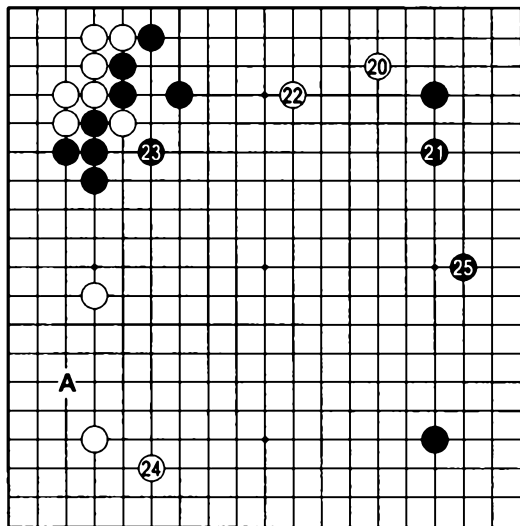


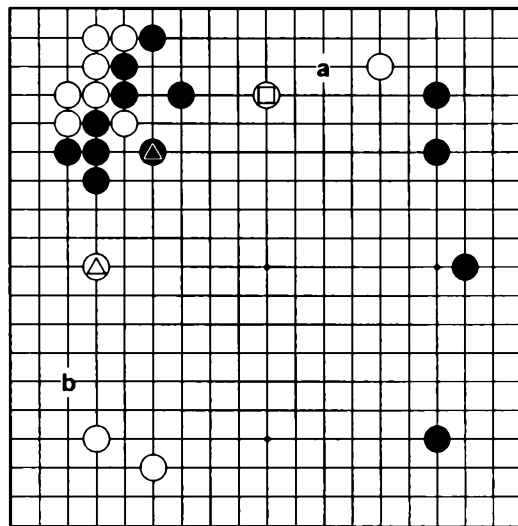
Рис. 3 (20-25)

Рис. 3. Точно по плану

Белые устраивают себе позицию на верхней стороне ходами ○20 и ○22. Затем черные не могут пропустить защитный ход ●23.

Камень ○24 эффективен, так как косвенно защищает одинокий камень на левой стороне. Если бы вместо этого белые защитились более прямолинейным ходом ○А, то они стали бы переконцентрированными на левой стороне, и возникла бы опасность отставания.

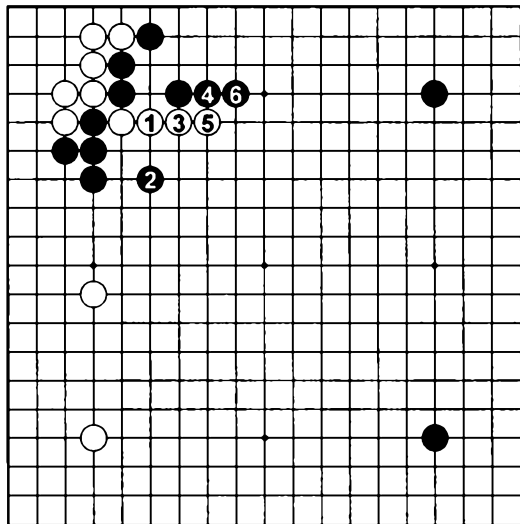
Так что по Рис. 3, как я думаю, вы можете увидеть, какова в целом стратегия белых. Белые позволили черным



Диа. 3

получить внешнее влияние в левом верхнем углу, но вынудили черных сделать много ходов для этого; свои камни белые размещали так, чтобы нейтрализовать внешнее влияние черных.

Диа. 3: (Здесь белые слишком близко) Из-за того, что черные прочно соединились камнем ▲ и получили сильную позицию, если белые отмеченными камнями рискнут податься к позиции черных слишком близко, то получится, что белые сами напрашиваются на неприятности. Вторжение черных ●а и приближение к углу (какари) ●б будут эффектив-



Диа. 4

ными, и создается впечатление, что белым предстоит тяжелая, болезненная борьба. Обычный здравый смысл подсказывает держаться подальше от стен и сильных групп противника.

Диа. 4: (*Белые пострадают*) Если после ●19 на Рис. 2 белые сразу выбегают ходом ①, то ② – сильный ответ, и похоже на то, что белым будет больно. К ③ игроки втянулись в борьбу с побегом. Из-за того, что у черных в запасе два камня в пунктах хоси, здравый смысл подсказывает, что белые пострадают.

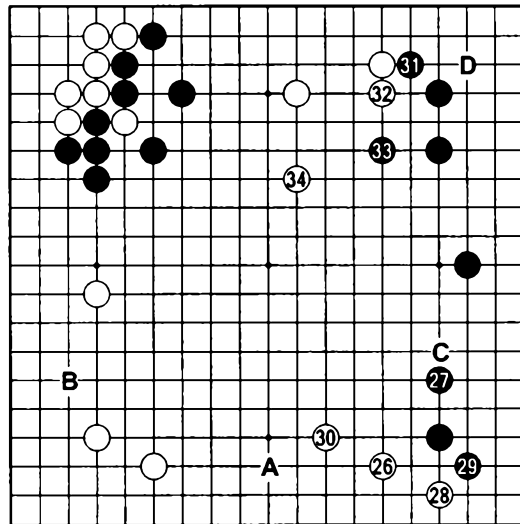
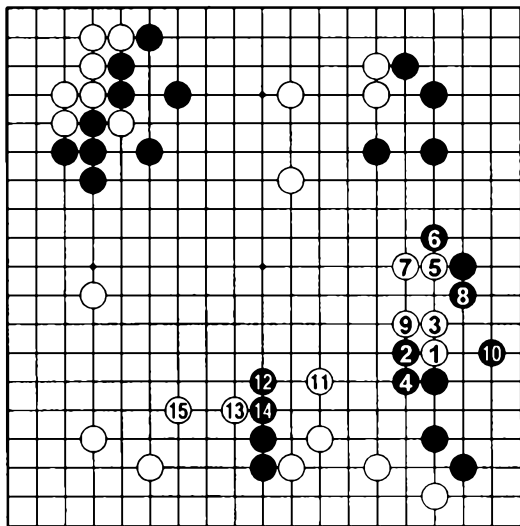


Рис. 4 (26-34)

Рис. 4. Многообещающие перспективы для белых

Белые играют приближение к правому нижнему углу (*какари*) ○26 и устраиваются ходами ○28 и ○30, создавая приятное *мойо* на нижней стороне. Черные свою кошелку наполняют ходами ●31 и ●33. Однако территория у черных только на правой стороне, так что в целом начало для белых выглядит многообещающим.

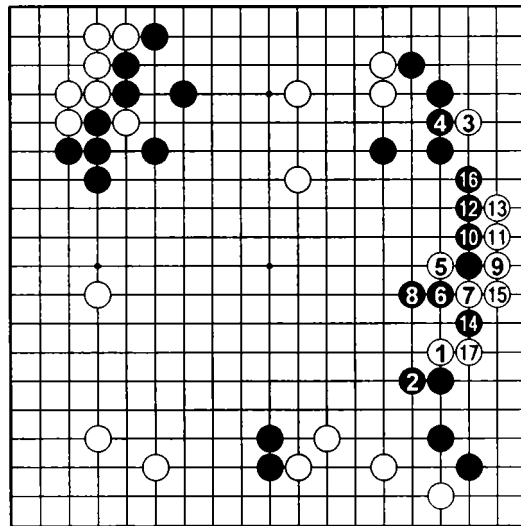
Позже у черных есть вторжения ●А или ●В, тогда как белые могут проникнуть в зону противника ходами ○С и ○D.



Диа. 8

Диа. 8: (Умеренная атака) Ходы сверху ② и ④ оказывают поддержку двум черным камням, которые вторглись на нижней стороне. Недосток их в том, что *моё* черных на правой стороне несколько уменьшается, но это неизбежно.

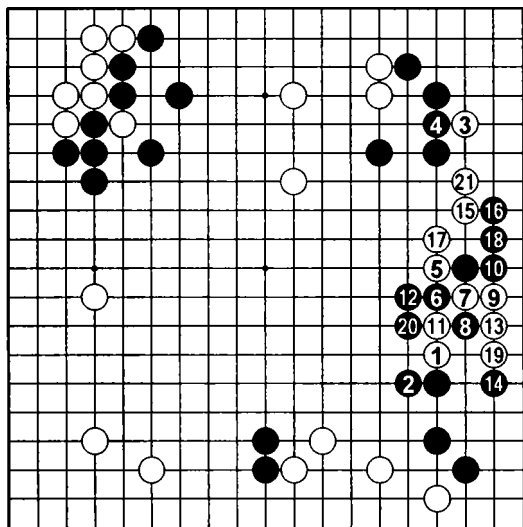
Ходами ①, ③ и ⑤ белые умеренно атакуют. Без достаточной подготовки для запуска решительной атаки скромность – именно то, что нужно.



Диа. 9

Диа. 9: (Белые взимают десятину с черных земель) В ответ на прилипание ①, спокойное продлевание (*ноби*) ② – мощный ответ. Я думаю, что это самое сильное сопротивление, какое черные могут здесь оказать.

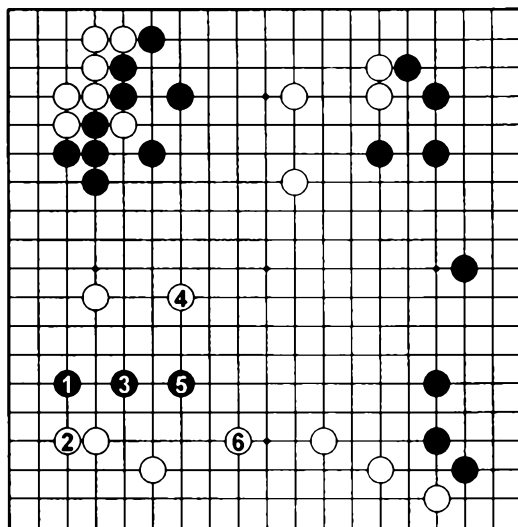
Трудно сказать, как следует отвечать белым. Одна из возможностей – это подготовительный ход ① в сочетании с легкими ходами (*сабаки*) ③ и ⑤. К ①, ③ белые получили десятину с территорий черных в этом месте.



Диа. 10

Диа. 10: (*Сильнейшие ответы, но ...*) Вместо ③ на Диа. 9 ходы ⑥ и ⑩ как здесь – это самые сильные ответы в этой позиции. Создается впечатление, что черные говорят, что они хотят захватить все вторгнувшиеся белые камни. Но захват их всех без создания плохого адзи просто невозможен.

Предположим вариант до ○21. Даже если черные захватят белые камни на правой стороне, все равно урон правому верхнему углу черных – огромен.



Диа. 11

Диа. 11: (*Как волк, преследующий добычу*) Как отмечалось при обсуждении Рис. 4, существует также возможность того, что черные могут вторгнуться на левой стороне ходом ① как здесь. Белые должны играть ② для укрепления угла. На ③ следуют ходы ④ и ⑤ – это как будто волк преследует добычу – для атаки черных снизу и сверху, одновременно укрепляя позицию белых. Белые, конечно, несколько тонковаты на верхней и левой сторонах. Однако черные не могут воспользоваться этой тонкостью, потому что они сами слабы и у них нет лишнего времени.

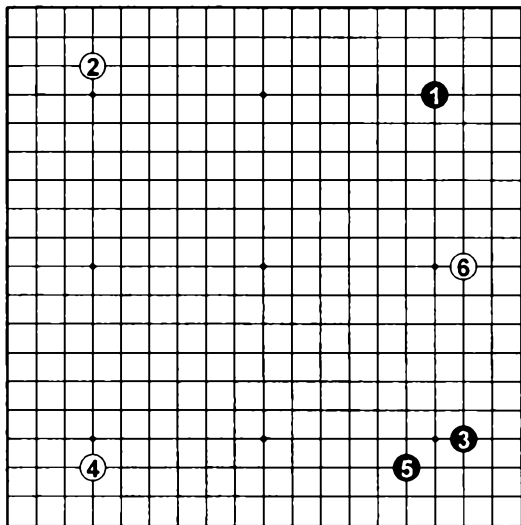
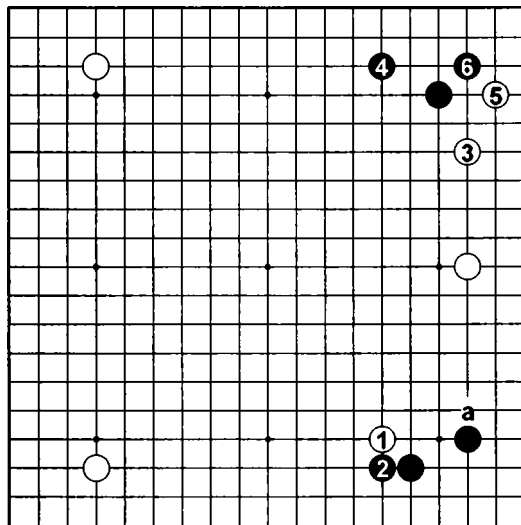


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Предупреждение мойо

Ходы ② и ④ образуют форму под названием «мукаи комоку» (камни в пунктах 3-4, смотрящие друг на друга). Это интересное начало, которое я сам часто использовал много лет назад.

Если черные играют ограждение угла (симари) ходами ① и ③, то белые вклиниваются (вариути) ходом ⑥, предупреждая формирование черными мойо.



Диа. 1

Диа. 1: (Новшество) Выясняющий ход (йосу миру) ① – это еще одна возможность. После варианта до ② белые могут спокойно прилипать ходом ①а – еще один интересный ход.

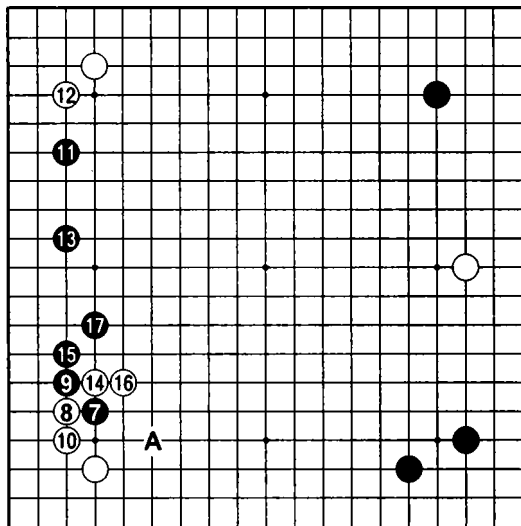


Рис. 2 (7-17)

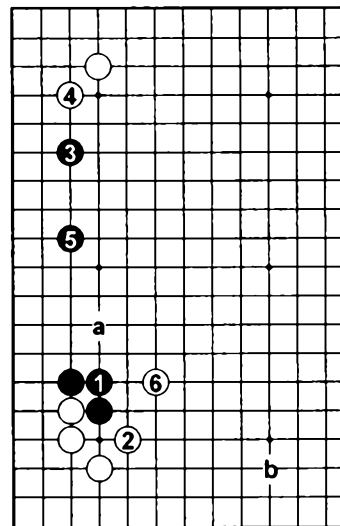
Рис. 2. Тэнуки – это мощно

На прилипание и оттягивание (цукэхики) ходами ⑧ и ⑩ черные играют *тэнуки* ради ходов ⑪ и ⑬ на левой стороне сверху. Это интересно. Черные допускают разрезание ⑭, но ходами ⑮ и ⑰ территория на левой стороне по большей части становится черной и с хорошим адзи.

Камень ⑦ оказался захваченным, но черные должны считать это *сумэиси* – намеренно пожертвованным камнем. Поскольку черные могут позже сыграть вынуждающий ход около А, то их не должна огорчать потеря камня ⑦. Скорее

они должны быть в восторге, что партия развивается точно по их плану.

Если вы подумаете об этом, то белые уже имели территорию после ⑧ и ⑩, а ходы ⑭ и ⑮ увеличили ее совсем немного. Вот почему у черных совсем нет оснований огорчаться.



Диа. 2

Диа. 2: (Это дзёсэки, но ...) Соединение ① и ход ② – проверенное временем дзёсэки, а вопрос заключается в том, хорошо оно здесь или плохо?

Если белые играют ⑥, то позиция черных на левой стороне кажется неожиданно тонкой. Если черных это тревожит и они защищаются ходом ①а, то белые сразу играют ②b. Это хуже для черных, чем позиция на Рис. 2.

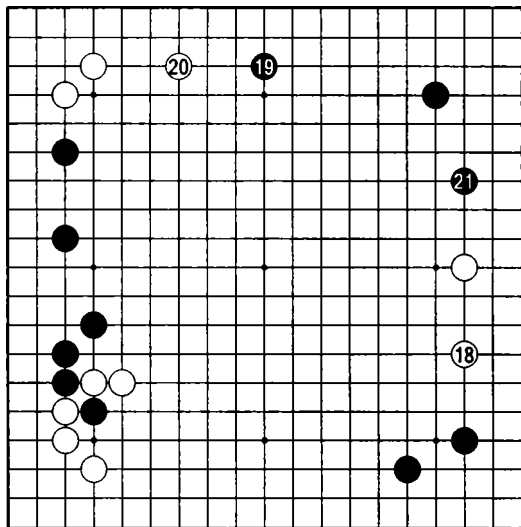


Рис. 3 (18-21)

Рис. 3. Уместны даже «обычные» ходы

○18, ●19, ○20, ●21. Каждый ход следует естественным образом. Хотя они и кажутся совершенно обычными и слишком спокойными, но это не так; каждый ход важен. Способность делать такие «обычные» ходы – это один из признаков силы в Го.

Рис. 4. Уменьшение (*кэси*) как по книжке

После ○22 черные играют ●23 для уменьшения белого *моё*. Если черные растеряются, запутаются или засуетятся, то возможно, что белые образуют территорию на нижней

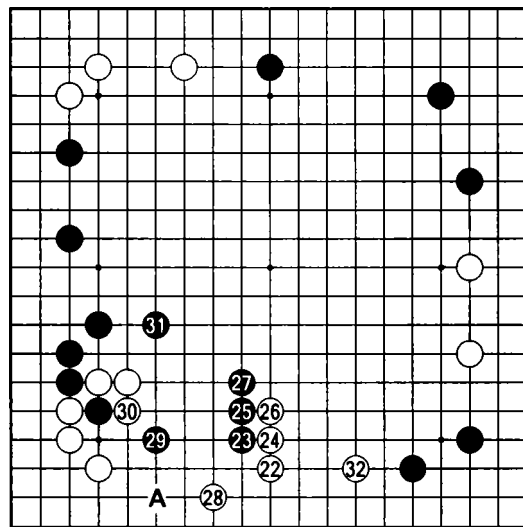
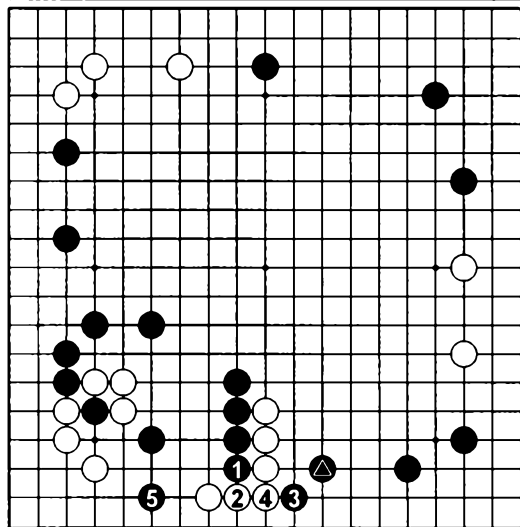


Рис. 4 (22-32)

стороне, образовав четырехугольную форму. Играя ●23, черные на самом деле дают белым немного территории, но так, чтобы она не стала большой территорией.

Вариант до ○28 – *дзёсэки*. Затем черные играют вынуждающий ход (*кикаси*) ●29, а ходом ●31 они вытягивают своих бойцов с нижней стороны, начиная образование собственного *моё*. В будущем черные могут вторгнуться ходом ●А, чтобы атаковать белых. ○32 кажется ходом, направленным на получение территории, но он необходим. Если его пропустить, то ...



Диа. 3

Диа. 3: (Беззаботные люди) Ход рядом с белыми камнями поджиманием (цумэ)  – на удивление большой. Если белые беспечно посчитают, что этот камень много не дает и сыграют *тэнуки*, то последует вариант, начинающийся с 1. В подобные моменты вы можете заметить, как игроки неожиданно начинают нервничать.

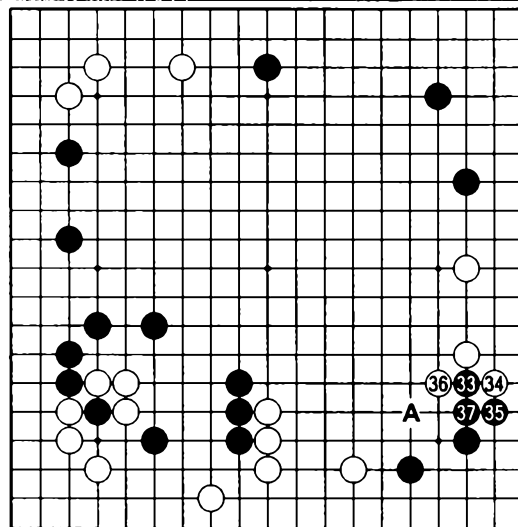
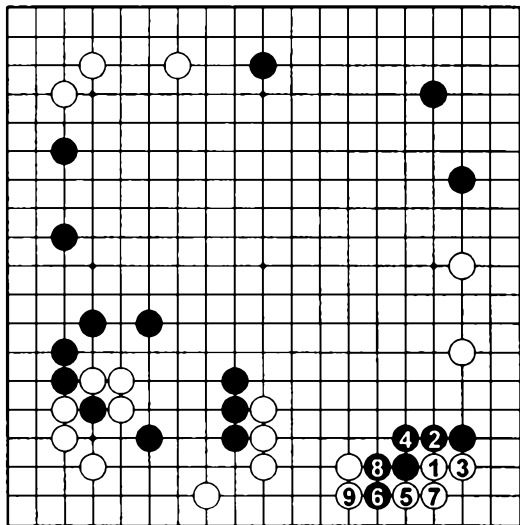


Рис. 5 (33-37)

Рис. 5. Защита косвенной атакой

Возможно, вы не сможете сделать ход вроде ●33. Защитный ход ●А встречается довольно часто, но здесь он никак не повлияет на белых, потому что у тех на правой стороне сильное развертывание через два пункта.

Следовательно, черные прилипают к сильным камням белых ходом ●33, опираясь на них, заодно защищая собственную территорию в правом нижнем углу. Хотя это несколько усиливает позицию белых, но они и так были там сильны, так что это небольшая проблема.



Диа. 4

Диа. 4: Если черные играют в другом месте, то ① – очень жесткий ход. В варианте до ⑨ получается, что черным нужно бежать в чем мать родила.

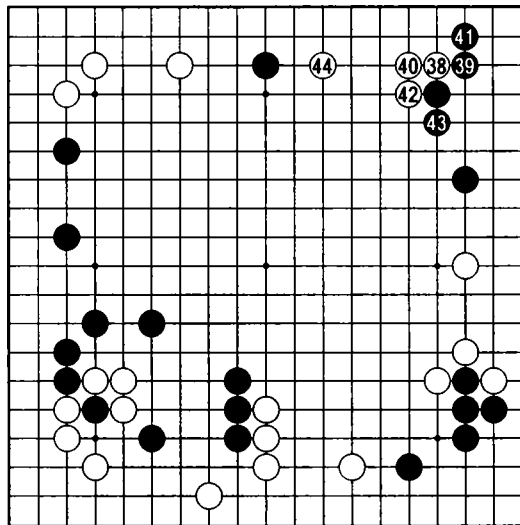
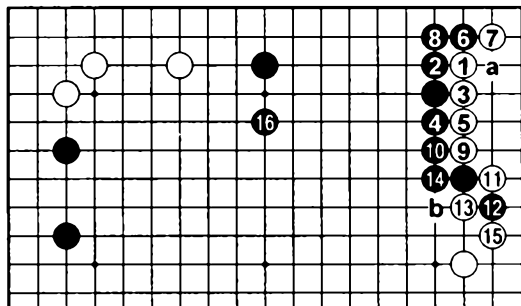


Рис. 6 (38-44)

Рис. 6. Нанося урон на одном из участков

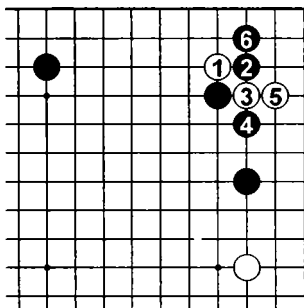
○38 – тоже большой ход. Если черным удастся сыграть косуми в ●40 до хода ○38, то они получают здесь много территории.

Вариант до ○44 играется часто. Белые потоптались на верхней стороне и, кажется, можно сказать, что если все сложится хорошо, то они смогут еще и атаковать одинокий черный камень. С другой стороны, спуск ●41 тоже очень большой ход, укрепляющий правый верхний угол.



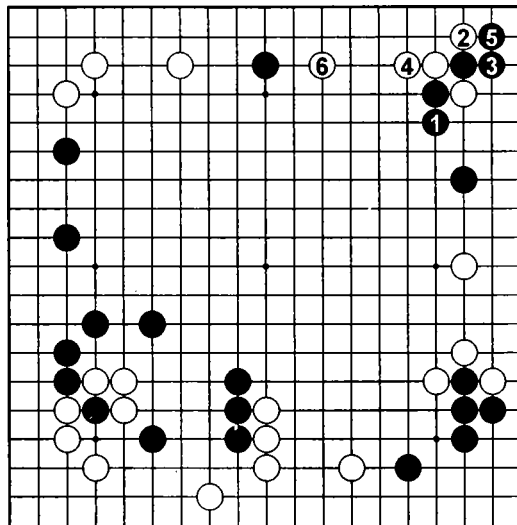
Диа. 5

Диа. 5: (● – хороший ход) Возможно, вы уже знаете это, но если белые вторгаются глубоко в пункт 3-3 ходом ①, то после ③ и ⑤ ходы ⑥ и ④ – хорошие. Если следует вариант до ●16, то перспективы у черных многообещающие. Причина этого в том, что у них хорошая форма на верхней стороне и они могут далее рассчитывать на ход ●а или ●b. (См. раздел 1.5 «Пункт 3-4 против нирэнсэй», Диа. 6 на стр. 39.)



Диа. 6

Диа. 6: (Сильнейший ответ) Если белые играют ① и режут ходом ③, то ④ и ⑥ – сильнейшие ответы.



Диа. 7

Диа. 7: (Слишком упрощая все для белых) Вместо ④ на Диа. 6 оттягиваться ходом ①, как здесь, – это проверенное временем дзёсэки, которое часто встречается, но оно дает белым слишком много пространства для маневра. Черным лучше играть жестко, как на Диа. 6.

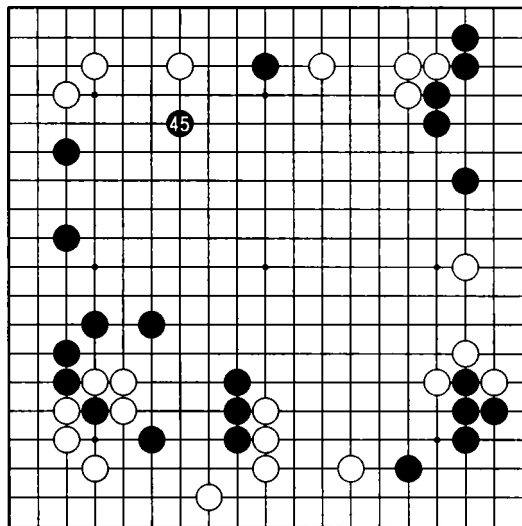
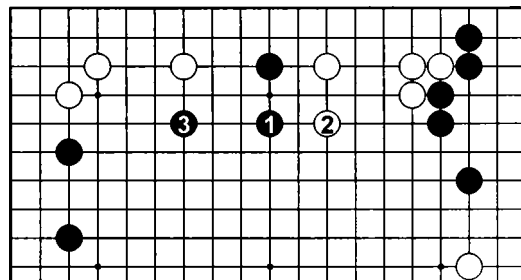


Рис. 7 (45)

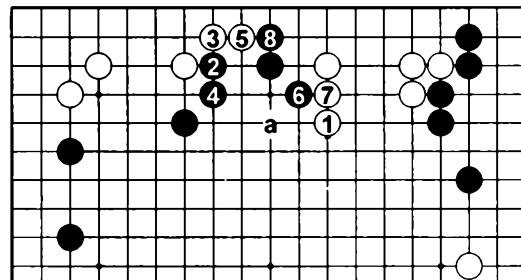
Рис. 7. Просто «накройте» белых

●45. Вы можете и не найти такой ход. Это хороший ход, расширяющий центральное *мою* черных.

Диа. 8: Более типичен обмен ① на ② в сочетании с ③. Однако, когда черные играют ①, белые вынуждены отвечать ходом ②, так что есть смысл придерживаться этого обмена про запас и просто сыграть ●45 с Рис. 7.



Диа. 8



Диа. 9

Диа. 9: (Черные *сберегли* ход) Если белые отвечают на ●45 ходом ① как здесь, то последует вариант, начиная с ②, и черные смогут обойтись без хода ●а.

В этом начале перспективы у черных многообещающие.

2.4 Противостоящие камни в пунктах 3-4 (черное комоку противостоит белому комоку)

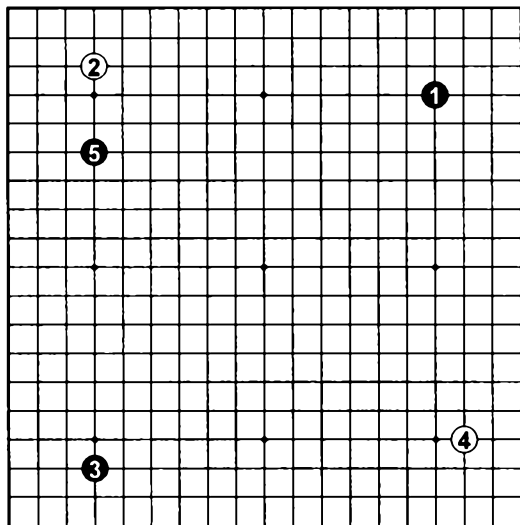
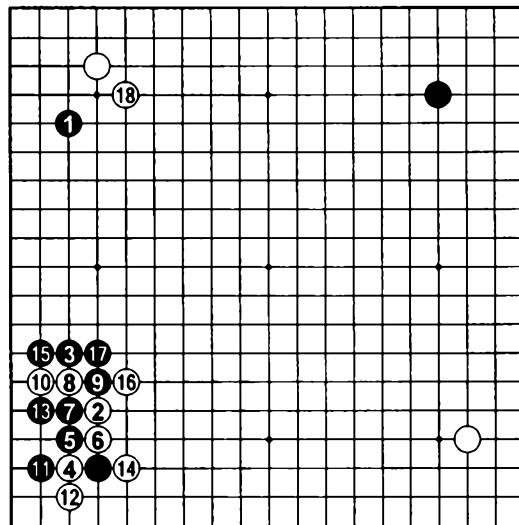


Рис. 1 (1-5)

Рис. 1. Из профессиональной партии

Белые занимают пункт 3-4 (комоку) ходом ②. Черные ставят напротив белого комоку свое комоку ходом ① (это называется *мукаи авасэ но комоку*). Это еще одно мощное начало, которое позволяет черным рассматривать как миаи приближение к углу (*какари*) в левом верхнем углу и ход в пустом правом нижнем углу.



Диа. 1

Диа. 1: Когда черные хотят сыграть приближение к левому верхнему углу, то чаще всего вместо ⑤ на Рис. 1 играется приближение к углу ходом *кэйма* (*кэймагакари*) ① и далее следует вариант до ⑮18. Форма черных на левой стороне очень хорошая, но их территориальное *мойо* только на левой стороне, что заставляет черных немного нервничать.

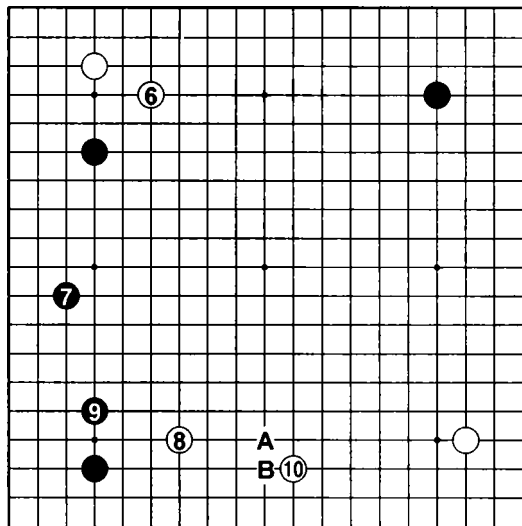
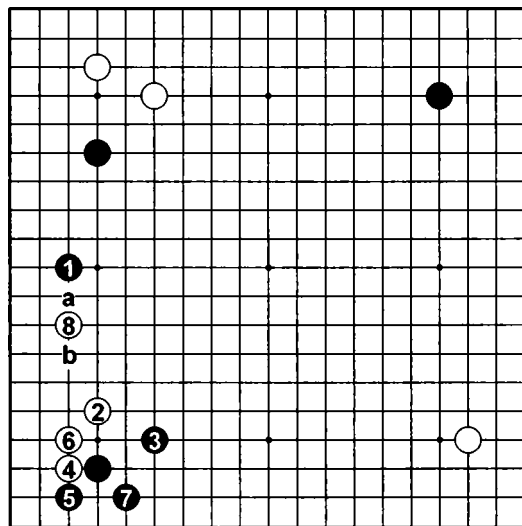


Рис. 2 (6-10)

Рис. 2. Сбалансированные ходы

Когда белые отвечают ходом ⑥, то черные играют ⑦ на линию ниже левого среднего хоси с определенным подтекстом. С локальной точки зрения, как часть *дзёсэки*, ход ⑦ как разворачивание сыгран слишком широко, и потому несколько тонковат, но в данной партии это правильный ход.



Диа. 2

Диа. 2: Если вместо ⑦ на Рис. 2 черные последуют учебнику и сыграют ① как здесь, то у белых будет место для вторжения ходом ② и получения хорошей формы ходами до ⑧. Если бы ① здесь был на линию ниже, в ●а, то белым пришлось бы делать ход ⑧ в ○б, а это намного менее эффективное разворачивание. Так что ●а здесь усложняет приближение к углу (*какари*) ②.

По той же причине ⑩ на Рис. 2 не был сыгран, как ○А или ○В. Ход ⑩ учитывает общий баланс позиции.

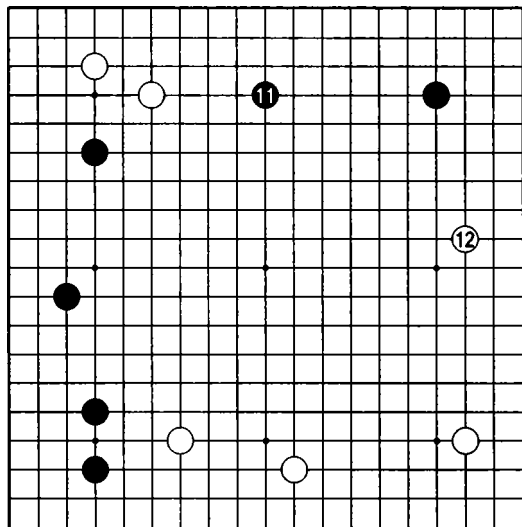


Рис. 3 (11-12)

Рис. 3. Обмен ударами по о-ба

Черные и белые занимают большие пункты (о-ба) ходами ●11 и ○12. Для ●11 большой выглядит правая сторона, но черные выбрали такой ход ●11, потому что считают важным навалиться на белые камни в левом верхнем углу.

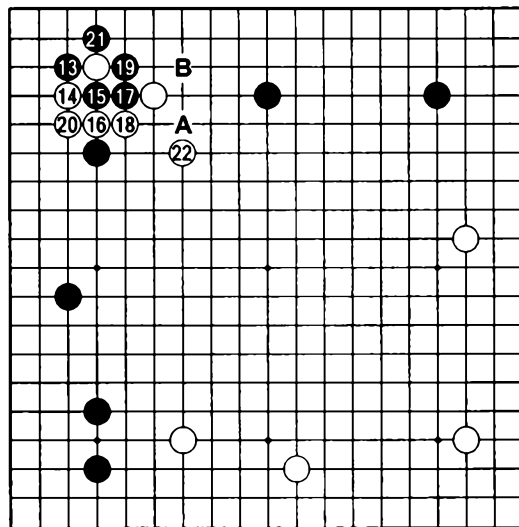
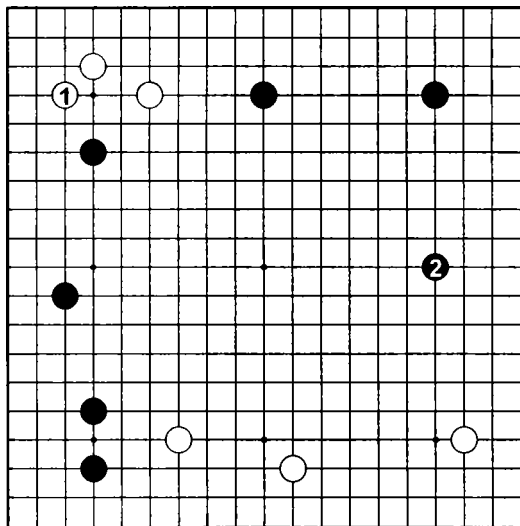


Рис. 4 (13-22)

Рис. 4. Цель хода ●13

Целью черных был ход ●13. Белые отвечают при помощи ханэ снаружи (ханэдаси) ○14, а ходы до ○22 – это дзёсэки.

На этот раз соединение ходом кэйма (кэйма-цуги) ○22 – хорошая форма. Если бы вместо этого белые сыграли висячее соединение ○А, то черные ответили бы ●В. Белые получили бы сэнтэ, но особо срочных ходов сейчас нет. Например, черные уже сыграли под хоси на левой стороне



Диа. 3

Диа. 3: В этой партии ① – это отличный ход с хорошим адзи, при условии, что белые хотят защитить левый верхний угол. Однако в этот момент ② – единственный остающийся чрезвычайно хороший пункт (зэкокотэн) – золотая возможность. Если черные занимают его, то белые не смогут с ними тягаться размером своего *моё*.

Так что, несмотря на то, что ход может быть чрезвычайно хорошим с локальной точки зрения, он все же может быть не лучшим с точки зрения позиции на всей доске.

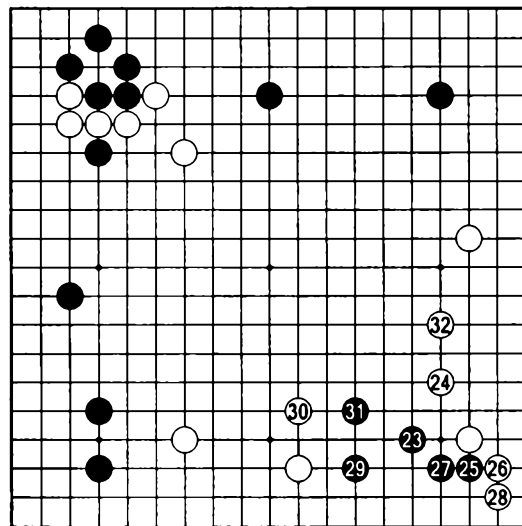


Рис. 5 (23-32)

Рис. 5. Будем реалистами

Ходы с ●23 по ●29 – это часто играемое *дзёсэки*. Развертывание (*хираки*) ●29 несколько скомканно, но поскольку окружающая обстановка чрезвычайно белая, то черные знают, что не могут требовать слишком многого – они должны быть реалистами. Белые тоже довольны, потому что, хотя их гордость и пострадала от обустройства черных в этом месте, но все же белые защитились и справа и слева ходами ○30 и ○32.

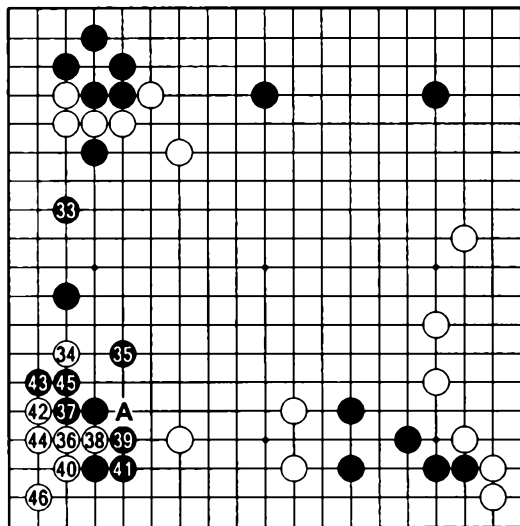
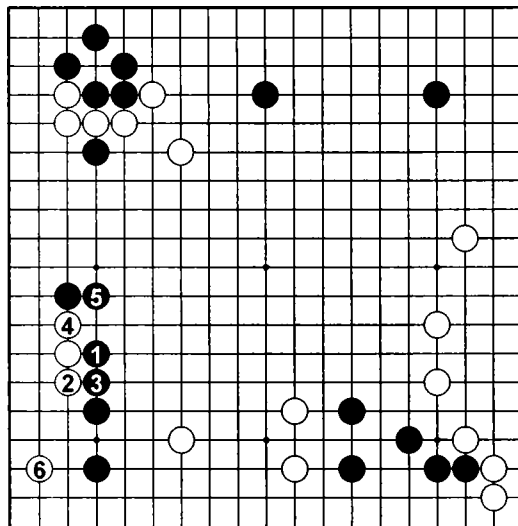


Рис. 6 (33-46)

Рис. 6. Значение ●35

Белые не могут позволить черным превратить их *мойо* в завершенную территорию, так что для белых вполне естественно вторгнуться на левой стороне ходом ○34. Я считаю, что в этот момент ●35 – важный ход.

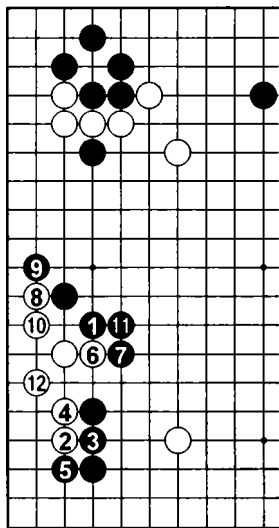
Диа. 4: Вместо ●35 черные часто играют ① как здесь. Белые отвечают ходами ②, ④ и ⑥, чтобы превратить эту зону во владения белых, получая партию, которую им будет легко



Диа. 4

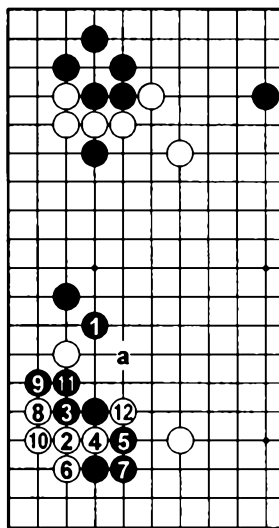
выиграть. Поэтому черным необходимо решительно прижать белых, и продолжение от ●35 и ●37 к ○46 на Рис. 6 возможно.

В результате белые выживают, отъедая левый нижний угол, но черные не могут быть недовольны, потому что их внешнее влияние становится довольно плотным. Также отметьте, что в этой ситуации черный камень ●35 предотвращает создание белыми неприятностей черным камням разрезанием ○A (на Рис. 6).



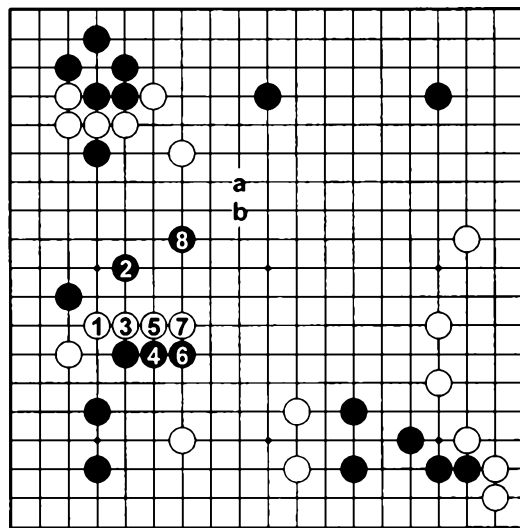
Диа. 5

Диа. 5: (Хорошо для белых) Косуми ① для черных не хорошо, потому что белые выживут ходами до ⑫, а также потому, что во внешнем влиянии черных есть много точек разрезания.



Диа. 6

Диа. 6: (Опасно для черных) Если после обмена косуми ① на ② черные блокируют ходом ③ как здесь, то белые в итоге разрежут ходом ⑫, и это тоже нехорошо для черных. Ход ① в ●а будет намного лучше для черных ...



Диа. 7

Диа. 7: (Жутко для белых) Белые могут также подумать об убежении ходом ①. Это может вылиться в полномасштабную битву, так что черные могут чувствовать здесь некоторую слабость. Но с учетом слабой белой группы сверху, белые будут напуганы даже больше. Черные делают ход кэйма ⑥, поглядывая на обе белые группы. Если они смогут, то далее сыграют ●а или ●b против белых камней в левом верхнем углу.

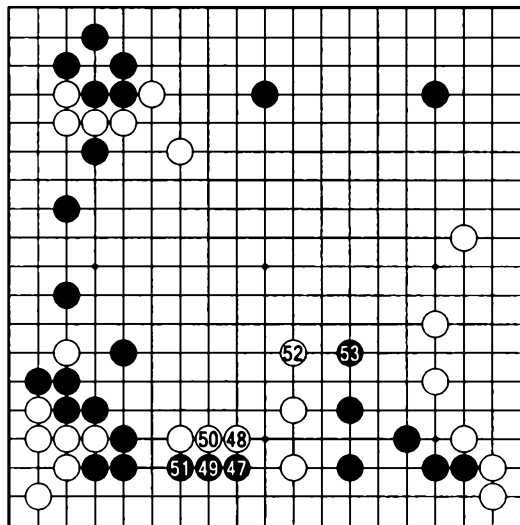
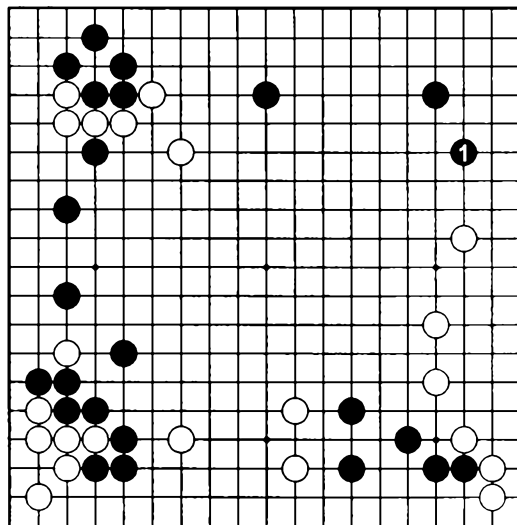


Рис. 7 (47-53)

Рис. 7. У черных преимущество

Из-за того, что внешнее влияние черных стало довольно плотным, они вторгаются ходом ●47. Белые не могут втягиваться в бой в этом месте, так что они играют ○48 и ○50, позволяя черным подталкивать их сзади. Затем практически все, что могут сделать белые, это выбежать в центр ходом ○52.

Черные неспешно преследуют белых ходом ●53, и в этот момент, по моему мнению, у них преимущество. Практически



Диа. 8

единственная область, где у белых есть ощутимая территория, это низ правой стороны.

Диа. 8: Те, кто сомневаются в собственных атакующих способностях, могут вместо ●47 безопасно занять большой пункт (о-ба) ограждением угла ❶. Это тоже мощный ход. У черных будет преимущество в партии, даже если они просто займут этот пункт.

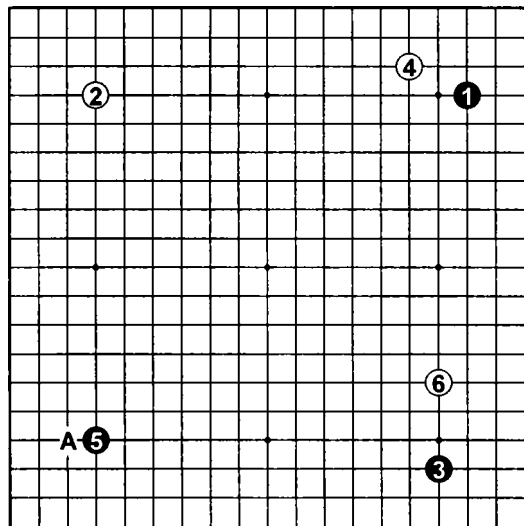
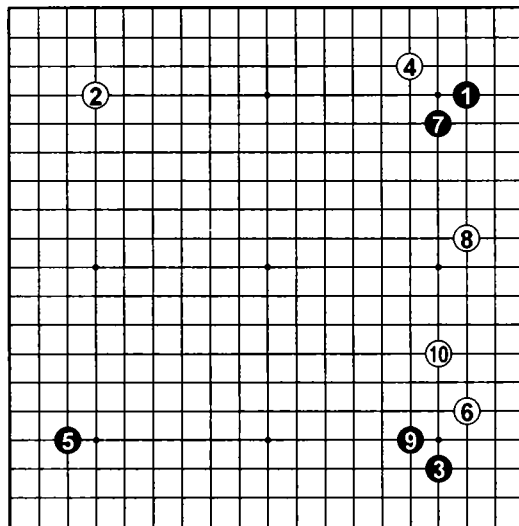


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. В стиле Сюсаку

Это начало использовалось много лет – ходами ① и ③ черные занимают *комоку*, направленные в разные стороны, а ходом ⑤ они первыми занимают левый нижний угол. Ход ⑥ в ●А приводит к знаменитому «фусэки Сюсаку», которое на сегодняшний день уже основательно изучено.



Диа. 1

Диа. 1: В Эпоху Мэйдзи (1867-1912) в Японии Сюэй Мэйдзин занимал правую сторону ходами ⑥, ⑧ и ⑩, что вело к близкой партии со множеством маленьких территорий.

Возвращаясь к Рис. 1, скажем, что высокое приближение через два пункта (*никкэн такагакари*) ⑥ – легкий и сильный ход. Он также появлялся в партиях Сюэй Мэйдзин, но только недавно расцвел в полную силу.

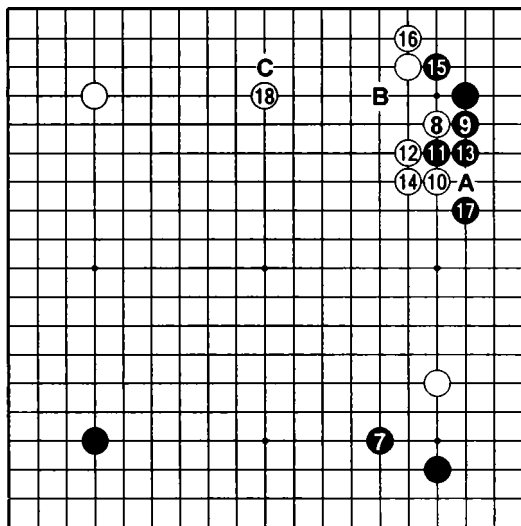


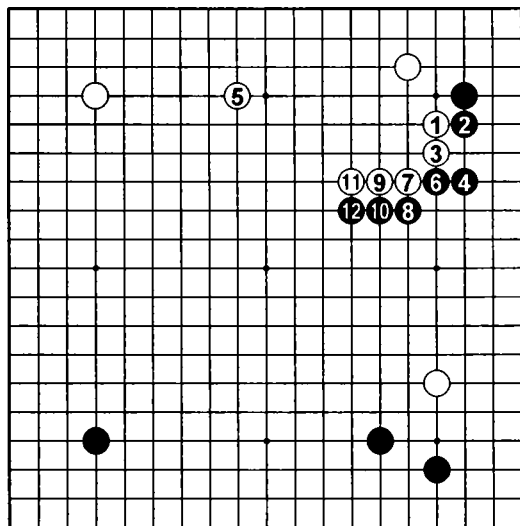
Рис. 2 (7-18)

Рис. 2. ⑩ – критический ход

Прижимание (*какэру*) ⑩ означает, что белые применяют стратегию большого центра, но затем ход ⑩ – критический. Я еще доберусь до объяснений, но что предвидели белые, так это большое *мойо* на верхней стороне в направлении центра после ходов до ①8.

Черные должны играть ⑪17. Если они этого не сделают, то белые заблокируют ходом ①А и запечатают черных, а это для черных будет очень болезненно.

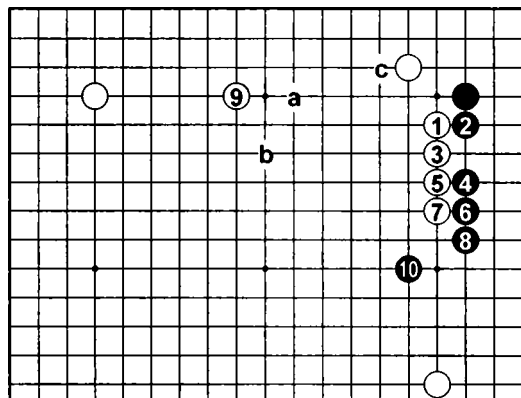
Это означает, что спуск (*сагари*) ①16 был также необ-



Диа. 2

ходим. Если бы вместо него белые сыграли ①В, то черные не играли бы ⑪17, а вклинились бы (*вариути*) ходом ①С. Это разрушило бы стратегию центрального *мойо* белых.

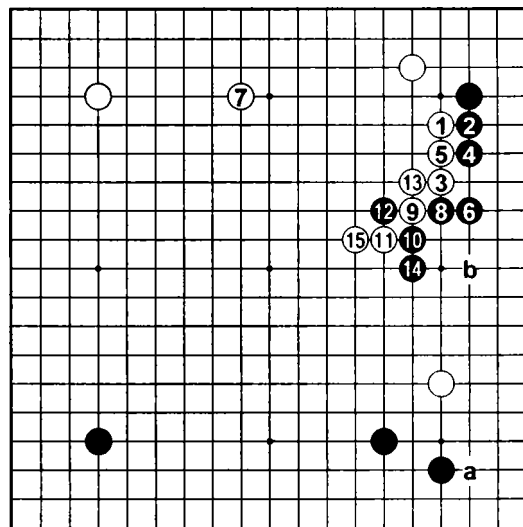
Диа. 2: (*Стандартное дзёсэки неприемлемо*) Продлевание (*нобу*) ① – стандартное дзёсэки, но ход ③ позволяет черным создать собственное центральное *мойо* после ④, ⑤, ⑥ и ⑪12. Стратегия белых здесь имеет свои преимущества и недостатки: белые применили новый ход ⑩ на Рис. 2, чтобы не дать черным шанса контратаковать.



Диа. 3

Диа. 3: (Нечто похожее) Белые, чтобы предотвратить потерю влияния как на Диа. 2, могут нажать ходами ① и ②, а затем сыграть ③. Но затем *кэйма* ⑩ становится золотой возможностью (*зэккотэн*) для обеих сторон, так что эта диаграмма нехороша для белых. Позже черные могут вторгнуться ходом ●а; если белые сыграют ○b, то черные смогут прилипнуть (*цукэ*) ходом ●с.

Диа. 4: (Хорошо для белых) Прыжок через один пункт ③, который позволяет белым выбраться в центр, опережая черных, – мастерский ход. Однако черные в свою очередь могут отыграть рассудительные ходы ④ и ⑥, которые не позволят белым войти в нужный ритм. Но теперь из-за того, что черные проползли по третьей линии на один раз больше, чем на Рис. 2, белые могут играть в центре ходами ⑨ и ⑪. После ходов ●14 и ○15 в действии здесь наступает пауза, но белые



Диа. 4

удовлетворены, потому что они построили хорошее *моё* на верхней стороне.

Белые могут немного тревожиться о своем одиноком камне в правом нижнем углу, но этот камень был легким с самого начала. Так как он приближался к черным камням в правом нижнем углу издалека, то о нем не стоит беспокоиться слишком сильно. Если возникнет необходимость, то выяснится, что у белых достаточно пространства для построения формы (*сабаки*) ходами ○а или ○b.

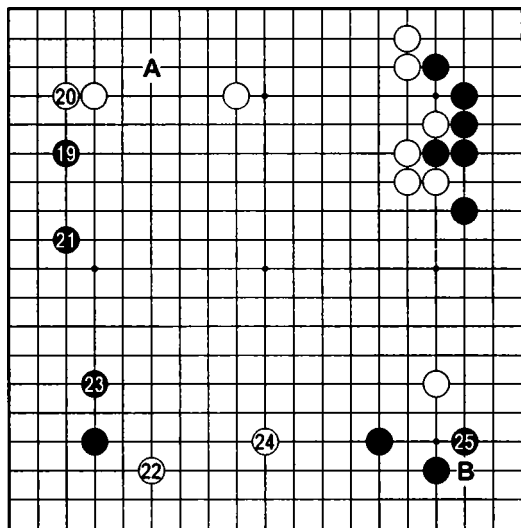
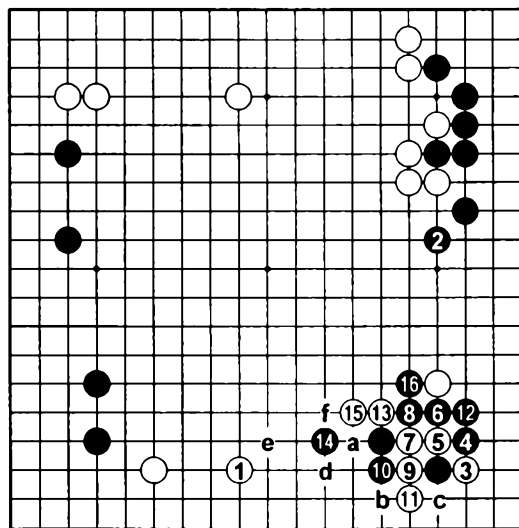


Рис. 3 (19-25)

Рис. 3. Необходимость хода ●25

Когда черные играют ●19, белые проявляют упорство ходом ○20. Белые плотны здесь, так что им не нужно играть ○20 в ○А.

Белые занимают среднее хоси на нижней стороне ходом ○24 после приближения к углу (какари) ○22. ○24 занимает хороший пункт, а еще нацеливается на прилипание (цукэ) ○В в углу. Учитывая это, черные играют ●25.



Диа. 5

Диа. 5: (Не дает мощи) Вместо ○24 развертывание через два пункта (никкэн бираки) ① – это наиболее частый способ игры. Однако в этой партии он не окажет значительного влияния на два черных камня в правом нижнем углу. Черные сыграют тэнуки ради хода ②. Продолжая, даже если белые играют ①, то после стандартных очехов до ●12 ход ○13 не проходит. Причина становится очевидной после ●14 и ●16: ○а, ●b, ○с, ●d показывают, что стратегия белых успеха не принесет. Если бы вместо ① камень стоял в ○е, то блокирование и прилипание (осаз-цукэ) ○f оправдало бы себя.

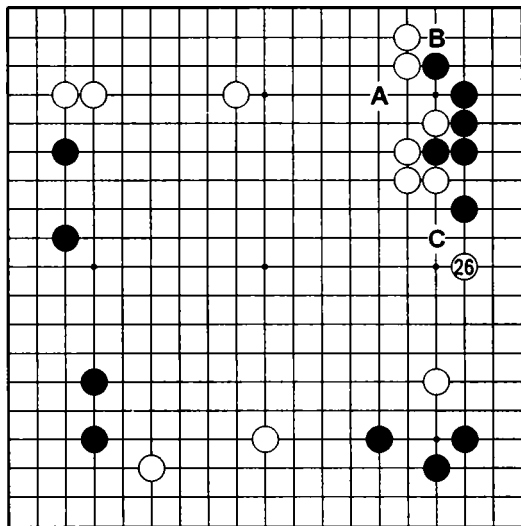
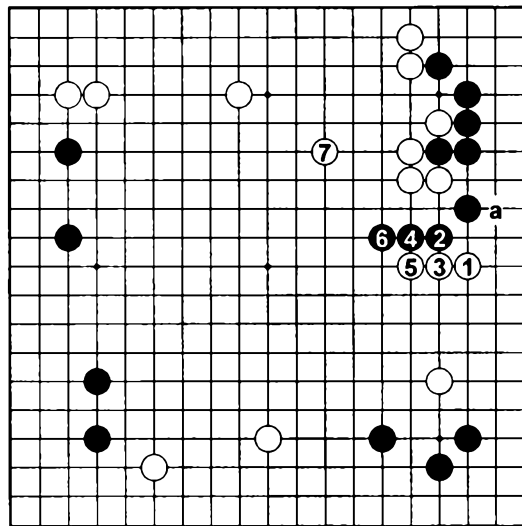


Рис. 4 (26)

Рис. 4. Хороший ход, который трудно найти

○26. Найти такой ход может быть трудно – вы можете отвергнуть его при первоначальном рассмотрении, поскольку у белых пустой подол (*сусоаки*), то есть правая сторона доски открыта, и потому что кажется, что ○26 занимает нейтральный пункт (*дамэ*).

Но если после ○26 белые сыграют ○А, то черные будут обязаны защититься ходом ●В, так что ход ○26 косвенно усиливает *мойо* белых на верхней стороне.



Диа. 6

Если вместо ○26 белые напрямую защищают верхнюю сторону ходом ○А, то черные не ответят ходом ●В, а вместо этого высунут голову в центр ходом ●С. ○26 выглядит плохим ходом, но это отличный ход с очень хорошим адзи.

Диа. 6: (Довольно эффективно) В ответ на ① черным плохо играть ②, ④ и ⑥. Белые будут нажимать ходами ③ и ⑤, а после ⑦ ход ⑧ будет вполне своевременным. Если это произойдет, то позже белые могут прилипнуть (*цукэ*) ходом ○а, и у них получатся хорошие формы как сверху, так и снизу.

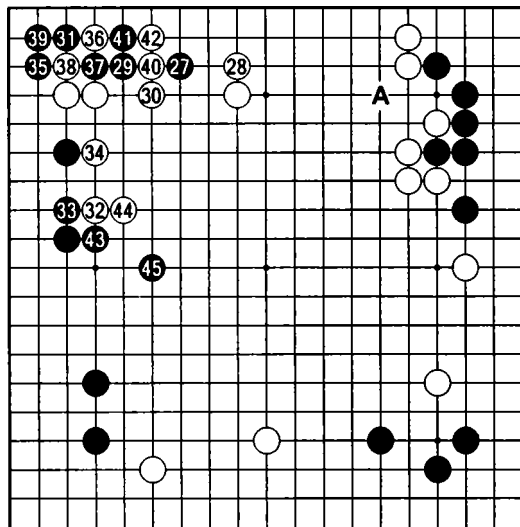
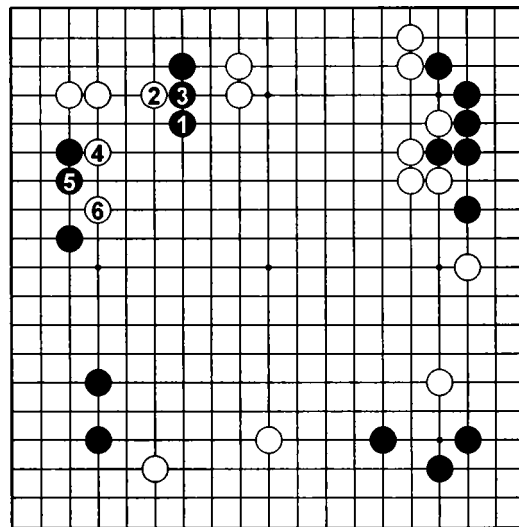


Рис. 5 (27-45)

Рис. 5. Тактический ход (тэсудзу), служащий и атаке, и защите

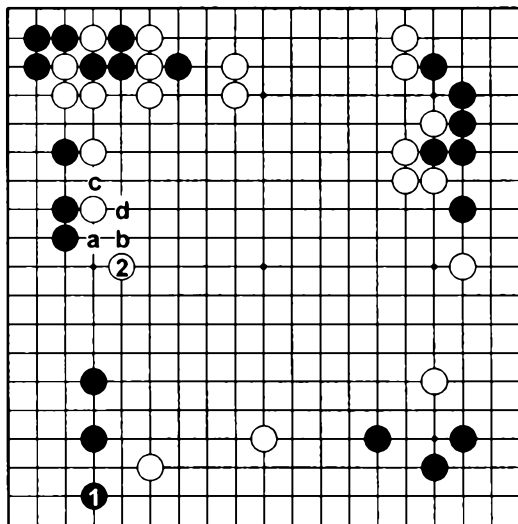
Моё белых стало слишком большим, так что черным, если они хотят иметь хотя бы небольшие шансы на победу нужно вторгаться. ●27 и ●29 – это один из способов. (У черных совершенно нет желания вторгаться на правой стороне, поскольку ○А – сэнitz против черной группы в правом верхнем углу.) Ходом ●29 черные надеются быстро укорениться. Вместо него ...



Диа. 7

Диа. 7: (Опасность) Прыжок через один пункт в центр ① несколько опасен для черных, поскольку белые могут начать яростную атаку ходами ②, ④ и ⑥. Пожалуйста помните, что в Го очень плохо создавать такие оторванные группы без базы.

Последний ход (●45) варианта с Рис. 5 также очень важен. В этот момент партии он соответствует границе (сэттэн) *моё* каждого из противников – и вспоминается поговорка «Не упуси момент, когда каждая сторона может сыграть ход *кэйма*». Это стратегический пункт (тэннузан).



Диа. 8

Диа. 8: Если думать только о территории, то ❶ – огромный ход, но ❷ это стратегический ход, с какой стороны ни посмотри. Эта диаграмма очень плохая для черных.

В будущем белые могут остановить ход ❶ ходами ❷b, ❸c и ❹d.

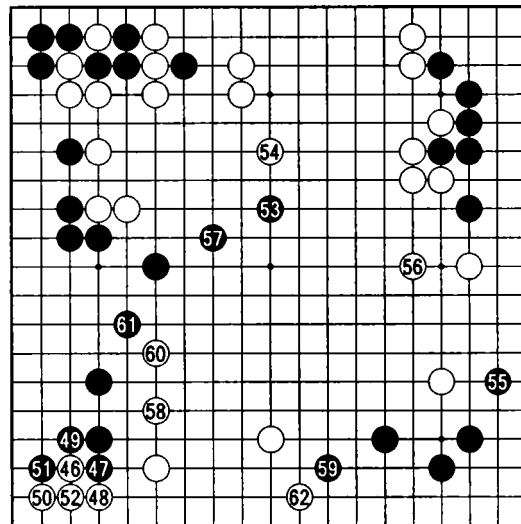
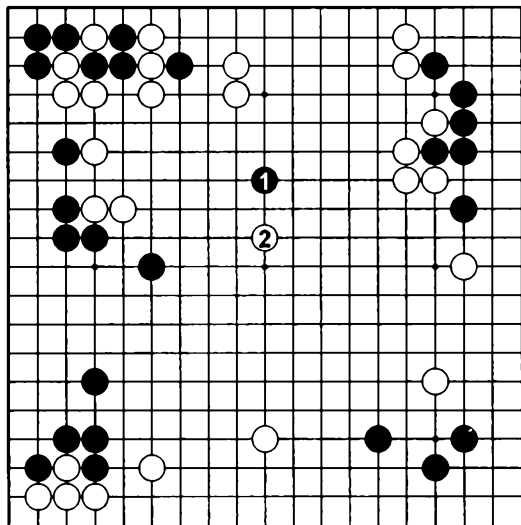


Рис. 6 (46-62)

Рис. 6. Предел успешного уменьшения

❶46 – ход, что надо. Белые не вынесли бы, если бы черные сыграли ❷48 до хода ❶46. В Го найти и занять пункт, куда хотел бы сыграть противник, как поступили здесь белые. – один из способов правильного мышления.

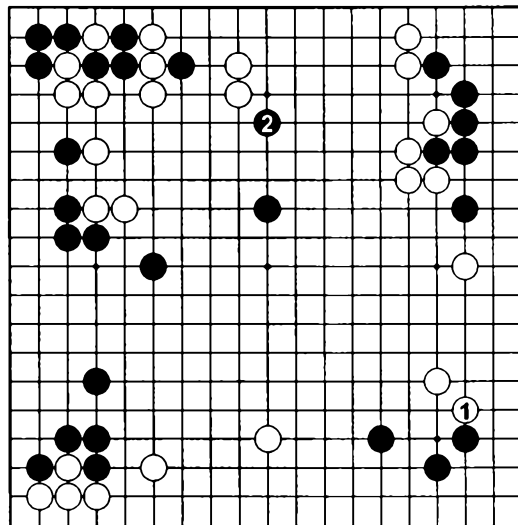
Ходы с ❷47 по ❸51 – *дзёсэки*. Черные выбирают это *дзёсэки*, чтобы получить *сэнтэ* для уменьшающего хода (*кэси*) ❹53. Этот ход сыгран ни слишком мелко, ни слишком глубоко, а как раз в нужную точку.



Диа. 9

Диа. 9: Если вместо этого черные вторгнутся на одну линию глубже ходом ① как здесь, то белые накроют ходом ②, и не похоже, что черные смогут выжить.

Если черные играют ●53, как на Рис. 6, то белые довольствуются защитным ходом ○54. Это реалистично.



Диа. 10

Диа. 10: Если белым не нравится защитный ход ○54 с Рис. 6, то ①, как здесь, ход, определенно, — не маленький. Но черные углубятся ходом ② и значительно уменьшат территорию белых — их это сильно осадит.

Возвращаясь к Рис. 6, скажем, что ходы до ○62 хороши за обе стороны. Баланс территорий в равновесии, и партия будет близкой. У белых есть некоторые перспективы.

Глава 3

Изучение *какари*

Эссе О темной стороне <i>дзёсэки</i>	95
3.1 Высокое <i>какари</i> через два пункта (1)	96
3.2 Высокое <i>какари</i> через два пункта (2)	103
3.3 Новое высокое приближение через два пункта	112
3.4 Приближение к углу ходом <i>огэйма</i>	120
3.5 Удар в плечо к ходу <i>кэйма</i>	126
3.6 Удар в плечо к ограждению угла ходом <i>кэйма</i>	133
3.7 Развертывание от камня <i>какари</i> в окрестности <i>хоси</i> на середине стороны	140

О темной стороне *дзёсэки*

В Го есть полезные варианты, называемые «*дзёсэки*». «Если играется такой ход, то вот на него ответ». «Если так, то вот этак». Игроки, которые изучают *дзёсэки* и хорошо их знают, чувствуют себя уверенно на стадии *фусэки*.

Но подождите минутку! Как я это вижу, в высшей степени необычно, когда *дзёсэки* подходит позиции в партии идеально, без необходимости корректировки.

Дзёсэки на самом деле нельзя играть так просто. Фигурально выражаясь, *дзёсэки* сродни лекарству. Лекарство, специально разработанное под конкретную болезнь, чрезвычайно эффективно, но не очень мудро заводить привычку принимать одно и то же лекарство во все времена, не обращая внимания, головная ли у вас боль, боли в животе или костный перелом. Точно так же вам не следует все время играть одно и то же *дзёсэки* просто потому, что оно вам нравится.

Дзёсэки, на самом деле, – это последовательность лучших ходов в определенной ситуации. Какой ход делать, зависит от бесконечного разнообразия ситуаций, которые встречаются в Го-партии. Временами ход, который никогда раньше не применялся, может стать *дзёсэки* для определенной ситуации.

Пожалуйста, помните, что лекарство, не предназначенное для лечения определенной болезни, становится ядом. Так же и с *дзёсэки*. Постоянно опасайтесь этой темной стороны *дзёсэки*!

3.1 Высокое какари через два пункта (1)

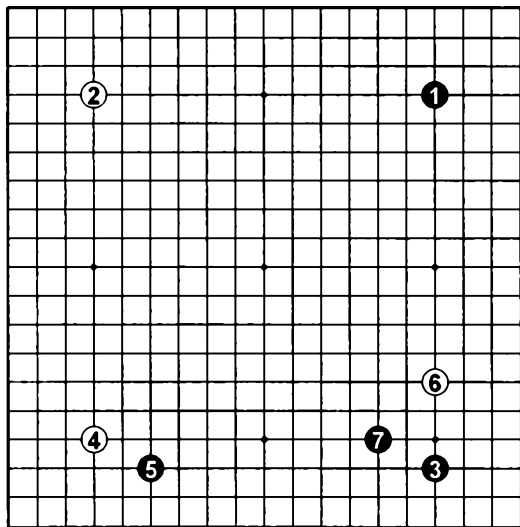
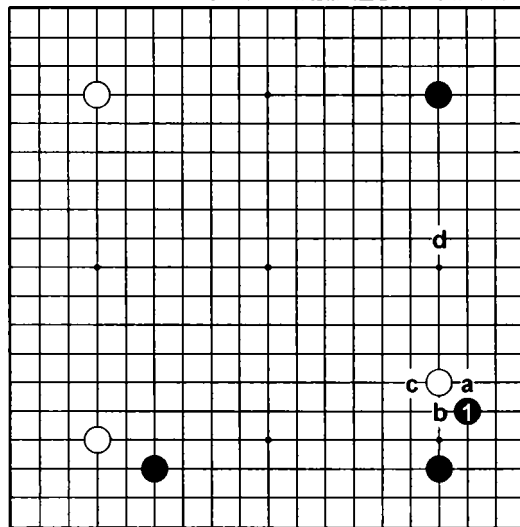


Рис. 1 (1-7)

Рис. 1. ⑥ сильный ход

Когда черные играют приближение к левому нижнему углу (*какари*) ⑤, другое мощное начало предполагает *тэнуки* белых для высокого приближения к углу через два пункта (*никкэн такагакари*) ⑥.

⑦ – прочный ответ, который играют уже много лет.



Диа. 1

Диа. 1: В последнее время ① как здесь играется чаще, чем ⑦ на Рис. 1. Он давит на белых немного сильнее. Если белые ответят ходом ①a, то последует ②b, ③c и ④d, так что ① означает, что черные начнут атаковать белых с самого начала партии.

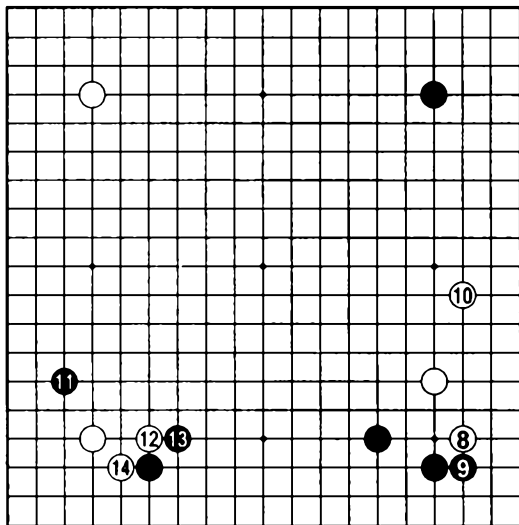
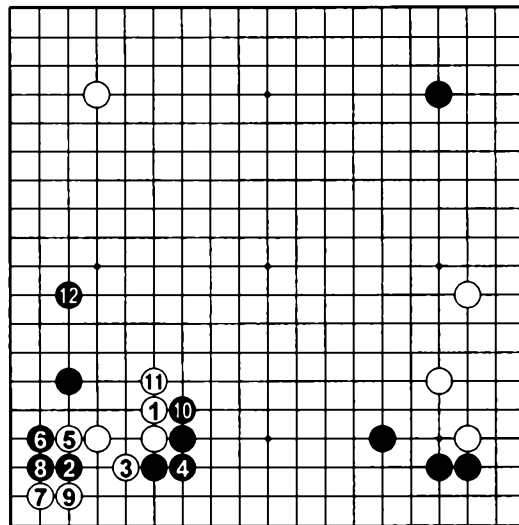


Рис. 2 (8-14)

Рис. 2. Даже такое возможно

Белые решительно определяют форму ходом ⑧ и разворачиваются ходом ⑩. Белые могут немного сожалеть по поводу хода ⑧. Однако полное обустройство – это базовый принцип, а поскольку затем белые могут играть, где захотят, то я думаю, что это приемлемый способ игры.

Прилипание (цукуэ) ①2 и ①4 – хорошие ходы. Так как белые укрепили черных ходом ⑧, то в этот момент у них нет



Диа. 2

желания вторгаться на нижней стороне и сражаться, вот белые и сыграли ①4 для быстрого обустройства.

Вместо ①4 ...

Диа. 2: Играть показанное здесь *дзёсэки* – очень плохо для белых. Черные делают ходы до ①2 и, сыграв и справа, и слева от белых, командовать парадом будут они.

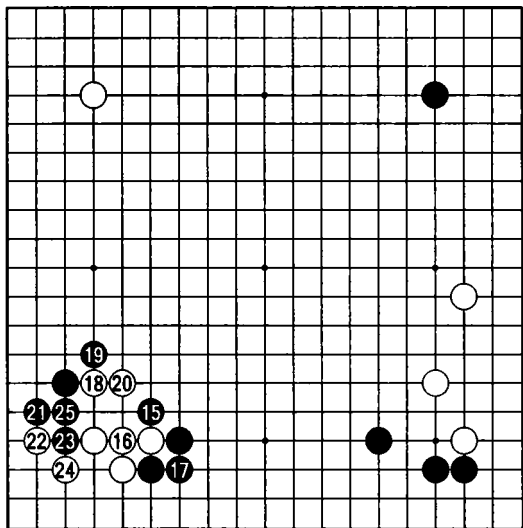


Рис. 3 (15-25)

Рис. 3. Порядок ходов в *дзёсэки*

Выдвижение в центр ходами ○18 и ○20 – это одно из возможных *дзёсэки*. Затем следует играть *косуми* ●21, и это мастерский ход. Играть вместо этого ●25 будет неизобретательно, так как ход белых в ●23 полностью остановит черных. ●23 и ●25, которые немного корёжат форму белых, стали *дзёсэки*.

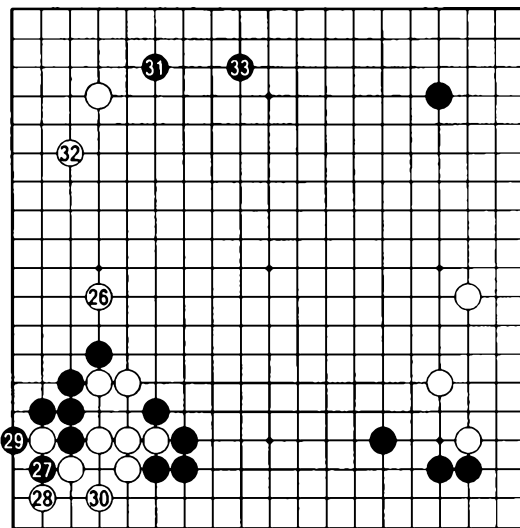
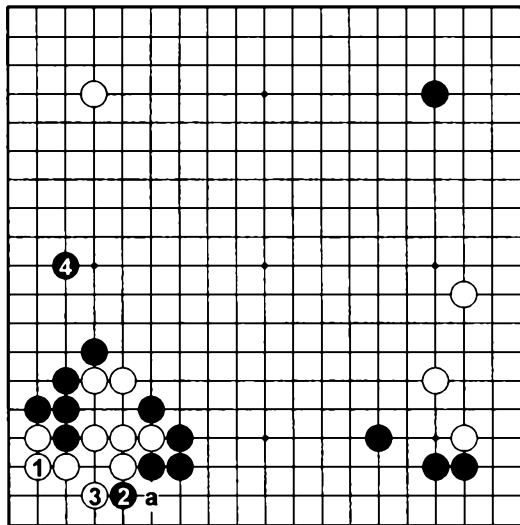


Рис. 4 (26-33)

Рис. 4. Мощный ход

Возможно, вы не увидите ход ○26 в сборнике *дзёсэки*, но это очень мощный ход. Я считаю, что он лучше стандартных ходов *дзёсэки*. Черные захватывают белый камень ходами ●27 и ●29, но белые защищаются ходами ○28 и ○30, получая красивую форму.

Пожалуйста, отметьте, что ○26 занимает критический пункт (*кюсё*) для атаки черных камней.



Диа. 3

Диа. 3: Стандартное *дзёсэки* требует от белых соединения ①, которое защищает угол и угрожает атакой черных камней. Но затем очередь хода у черных, и они скажут: «Слишком плохо» и защитятся ходом ④. Это делает ход ① покорным, аналогичным ходу из окончания партии (*йосэ*). Перед ходом ④ черные должны сыграть ②. Соединение ●а будет *сэнтэ* и, возможно, белые поймутся на нехватке степеней, если черные закупорят их снаружи.

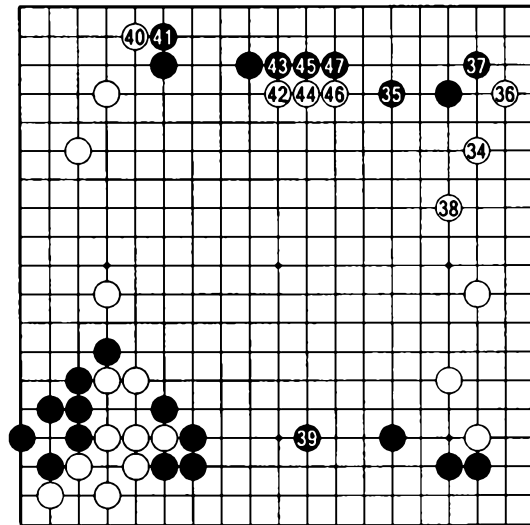


Рис. 5 (34-47)

Рис. 5. Великое шестие

Белые защищают правую сторону ходами с ○34, а черные укрепляют верхнюю сторону ходами от ●35. Мы уже рассматривали шестие, подобное показанному здесь до хода ●47, так что я считаю, вы хорошо его понимаете. Это большое шестие для обеих сторон, очень реалистично.

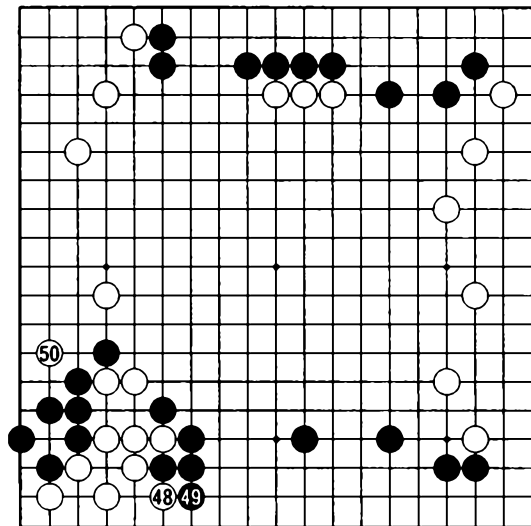
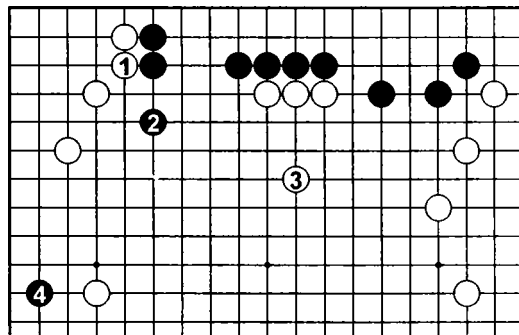


Рис. 6 (48-50)

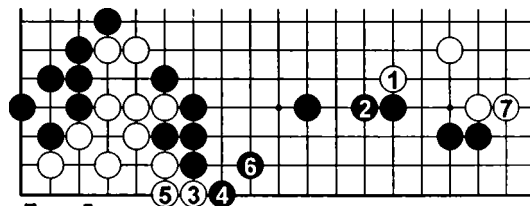
Рис. 6. Удар в критический пункт (кюсё)

○50 – удар в критический пункт, который белые намечали уже довольно давно. Это по-настоящему жесткий ход, который, возможно, повергнет черных в замешательство.

Диа. 4: Вместо ○50 защита левого верхнего угла ходом ①, который вынудит ход ②, в сочетании с ① – также хороший вариант (см. раздел 4.4 «Стиль Кобаяси», Рис. 5 и Диа. 9 на стр. 178 для детального обсуждения). Однако в этой партии защитный ход ④ становится чрезвычайно хорошим.



Диа. 4



Диа. 5

Это показывает, что даже хороший ход может оказаться плохим, если вы упустите другой, еще лучший ход. В Го нужно учитывать всю доску и делать максимально эффективные ходы.

Диа. 5: Продолжая после Диа. 4, белые могут играть вариант с ① по ⑦ в *сэнтэ*. В результате территория черных на нижней стороне не так велика, так что такой способ игры за белых возможен.

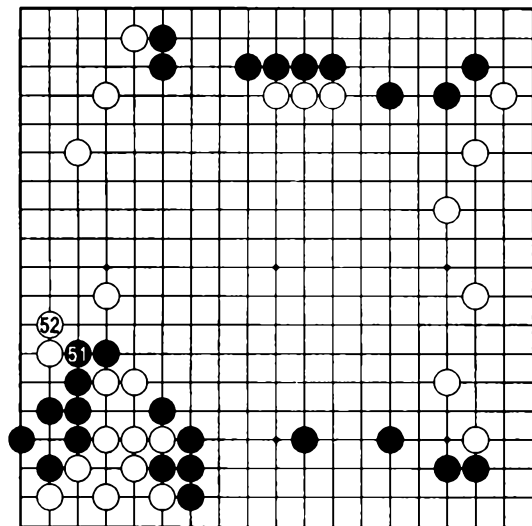
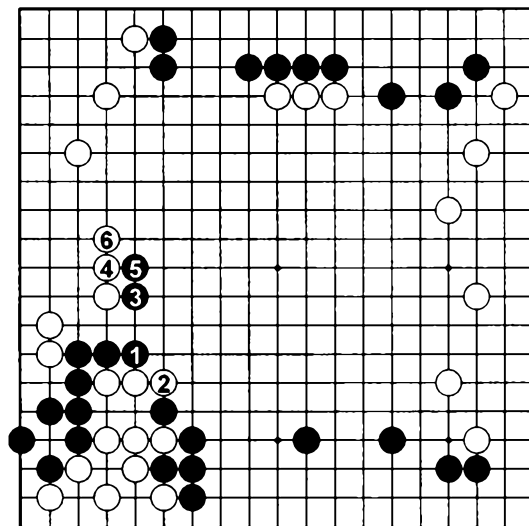


Рис. 7 (51-52)

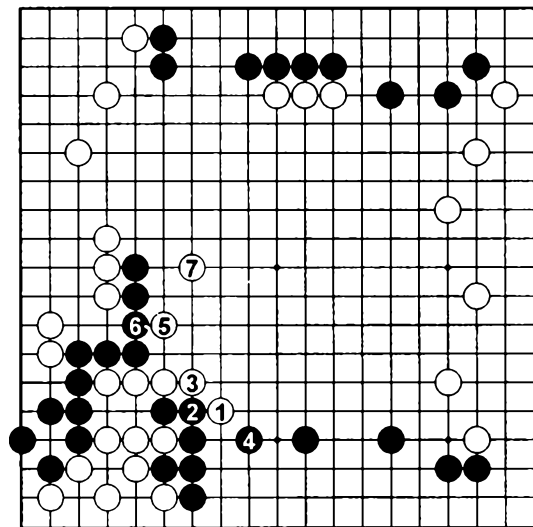
Рис. 7. У белых преимущество

Черные соединяются ходом ●51, а ходом ○52 белые берут территорию, заодно атакуя черных. Дела у белых идут хорошо. Черным будет трудно решить, где играть далее.



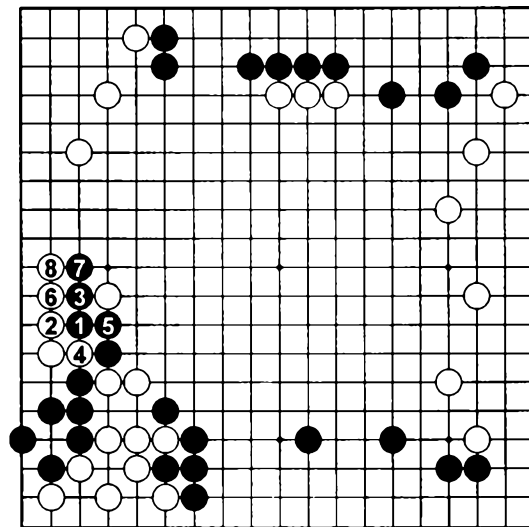
Диа. 6

Диа. 6: ❶, ❷ и ❸ похожи на несколько подряд пасов противнику в футболе. Здесь черные просто подталкивают белых перед собой (*курума но ато осу*), быстро увеличивая их территорию. У белых на примете есть много хороших ходов. Если теперь черные играют в другом месте, то ...



Диа. 7

Диа. 7: Белые смогут атаковать с хорошей формой ходами с ① по ⑦. Черные понимают, что нужно где-то играть, но хорошего пункта как-то не видно.



Диа. 8

Диа. 8: Вместо ●51 на Рис. 7 (④ здесь) черные на самом деле хотели бы сыграть в точку баланса (*хазама*) ходом ① и протянуться вдоль стороны. Однако тогда белые разрежут ходами ② и ④, и после ⑥ и ⑧ черные камни в левом нижнем углу будут захвачены.

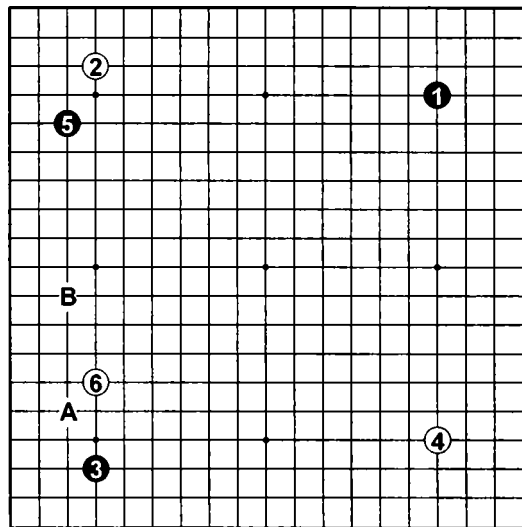
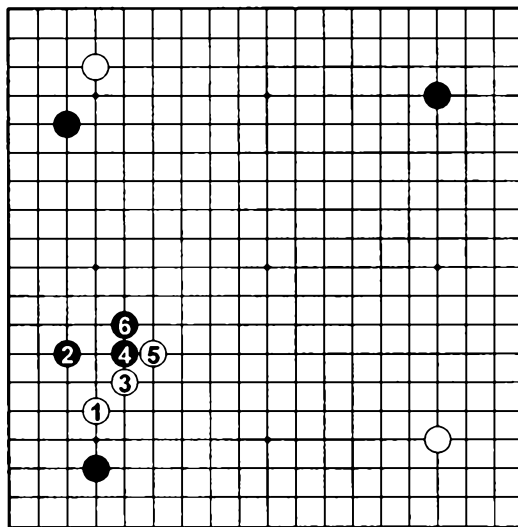


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Легкое приближение

Черные играют первое приближение к углу (*какари*) ходом ①, а белые оказывают им ответную любезность в виде собственного приближения ②. Это ход легкий и воспринимается он хорошо. Белые вторыми сыграли *какари* на этой стороне доски, так что им желательно играть здесь легко. Если бы вместо этого белые сыграли более обычный ход ○А, то черные парировали бы ходом ●В, и сразу же начался бы бой. Черные боролись бы жестче, потому что в этой области у них больше камней.



Диа. 1

Диа. 1: ① как здесь – немного тяжеловат. Черные играют ②, ④ и ⑥, что приводит к благоприятной для них борьбе. Сделав *какари* ⑥ на Рис. 1, белые хотят избежать предоставления черным очевидно выгодного хода.

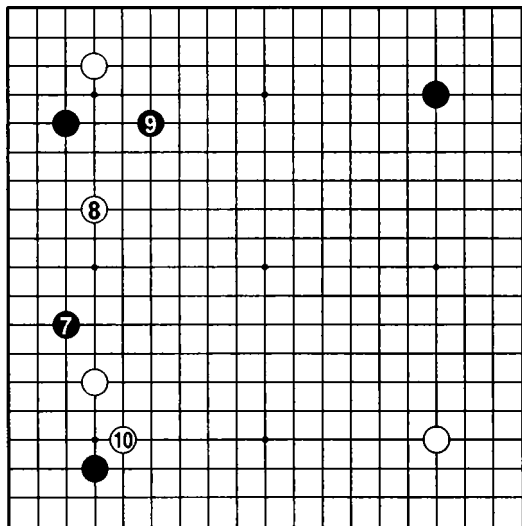
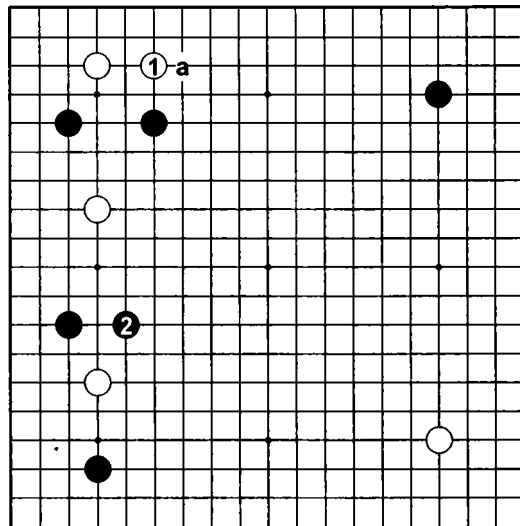


Рис. 2 (7-10)

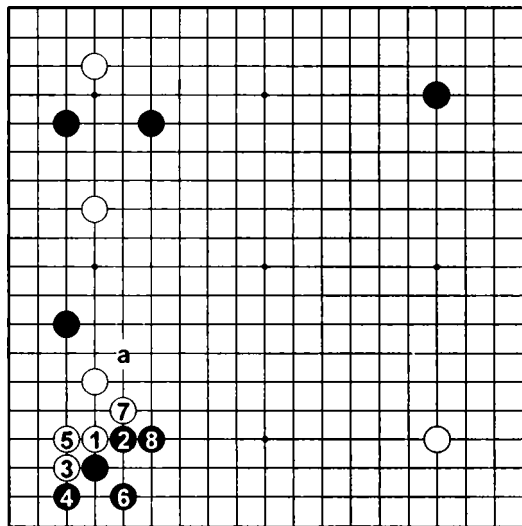
Рис. 2. Сложная стратегия

⑦ сочетает элементы атакующего и защитного хода, а кроме того, в нем есть еще некоторая изюминка. В ответ белые играют клещи (*хасами*) ⑧. Черные должны сыграть ⑨. Ход ⑩ интересен тем, что за ним стоит сложный стратегический замысел.



Диа. 2

Диа. 2: Вместо ⑩ на Рис. 2 обычно играют ⑪ или ⑫a. Это стандарт. Но тогда черные используют прыжок через один пункт ⑬, чтобы выбраться в центр. Это своего рода точка раздора (*хиссэтэн*) для обеих сторон – необходимая точка для атаки и защиты. Если белые осознают, что они не могут позволить, чтобы партия стала настолько легкой для черных, то они сыграют гибкий ход ⑭ с Рис. 2.



Диа. 3

Диа. 3: (Позиция белых тяжела) Вместо ⑩ прилипание (цукэ) ⑪ – тоже стандартный вариант, но после ходов до ⑧ у белых тяжелая позиция. В зависимости от ситуации этот вариант вполне может и не быть *дзэсэки*.

Черные теперь могут прижать (какэ) в критической точке ●а, и варианты отхода у белых будут на удивление ограниченными.

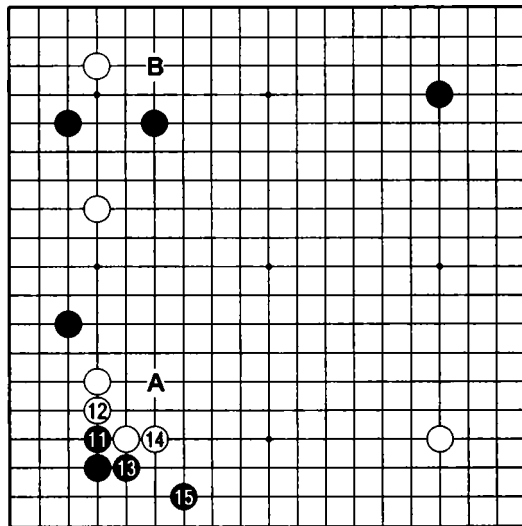
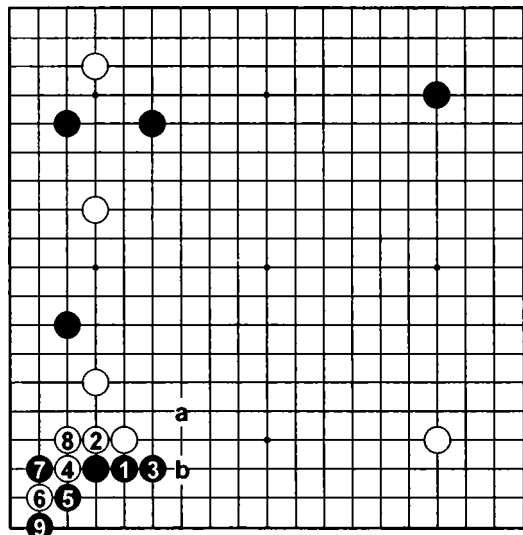


Рис. 3 (11-15)

Рис. 3. Какой ход следующий?

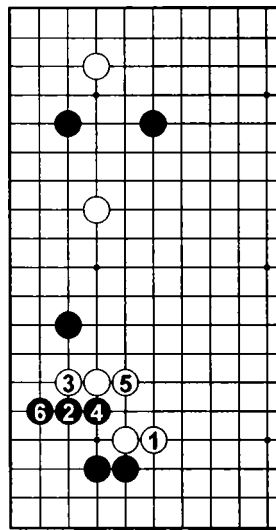
Порядок ходов ●11 и ●13 – хороший. После ●15 действия в углу завершаются. Вы можете подумать, что белые слишком много болтались в этом месте, но они получили *сэнтэ* и начинают высматривать следующий ход.

Затем ○А будет обычным ходом – вы можете назвать его уместным ходом (*хонтэ*). Однако в этой партии это было бы слабо – белые раньше уже не отвечали в левом верхнем углу, так что ●В принесет им много страданий.



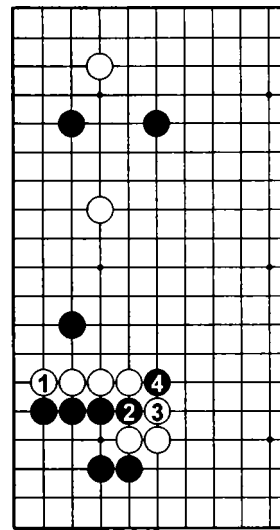
Диа. 4

Диа. 4: (2 – *хороший ход*) Вместо ●11 на Рис. 3 играть сразу ① как здесь – нехорошо, так как это позволит белым сыграть ②. После ③ белые могут делать двойное *ханэ* (*нидан банэ*) ④ и ⑥ с построением формы. Позже, после ○а, белые смогут затем нацелиться на ход ○b и ничего уже в этом месте не боятся. Если белые не играют ②, то ...



Диа. 5

Диа. 5: Нажим ① – очень посредственный, и черным удастся сыграть ②, ④ и ⑥. Теперь страдать будут уже белые. После ⑥ ...



Диа. 6

Диа. 6: Если ①, то черные играют ② и режут ходом ④, и это будет для белых еще болезненнее.

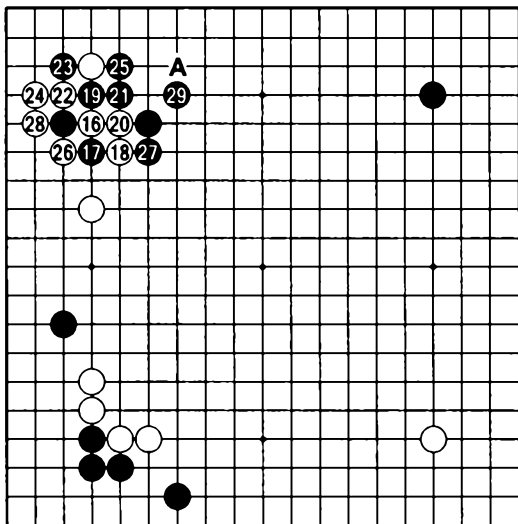
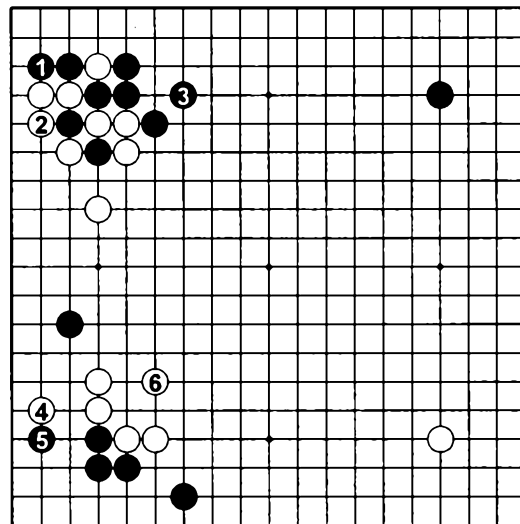


Рис. 4 (16-29)

Рис. 4. Пропуская один ход

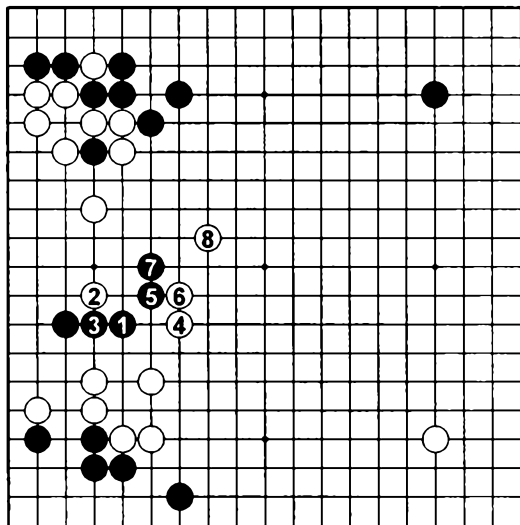
○16 и ○18. Для белых интересно начать сразу с этих ходов. Они часто играютя, когда у белых уже есть камень в ○А, но и у выдвижения наружу без хода ○А есть свои достоинства.

●27 – поворотный пункт (*йотэн*) в центре.



Диа. 7

Диа. 7: Если вместо него черные играют вынуждающий ход ① как здесь, то они получают территорию, но черному камню на левой стороне станет тяжело отступать. Белые могут даже строить планы проглотить его ходами ④ и ⑥.



Диа. 8

Диа. 8: Не в том дело, что черные не могут убежать ходами ①, ③, ⑤ и пр. Но даже если они выживут, то заправлять в партии будут белые, создавая все больше и больше внешнего влияния, так что это не может быть хорошо для черных.

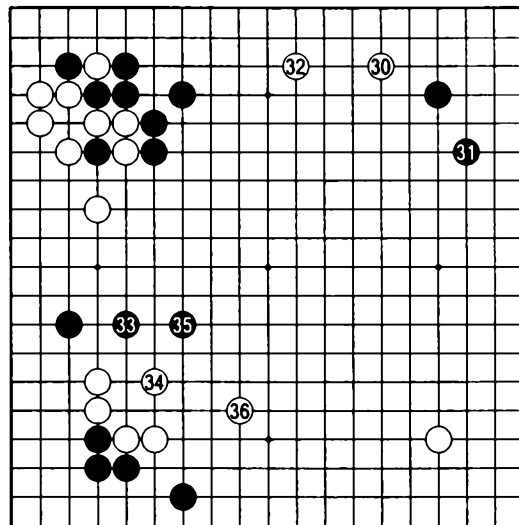
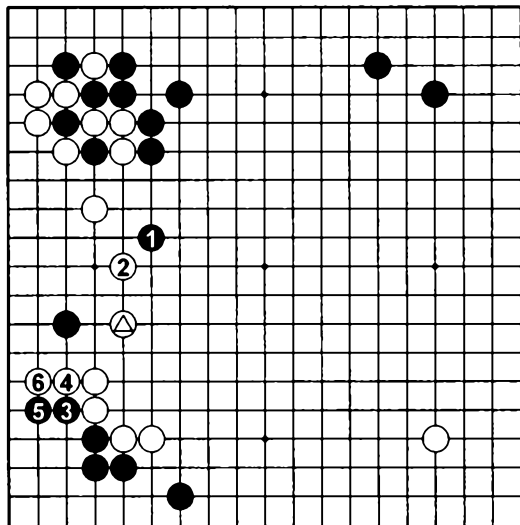


Рис. 5 (30-36)

Рис. 5. Даже если черные убегают ...

Для черных будет катастрофой, если их одинокий камень на левой стороне окажется проглоченным, так что у них нет иного выбора, кроме как убежать на полной скорости ходами ●33 и ●35. Белые решили, что если черные сыграют таким образом, то они в накладе не будут, и поэтому для предотвращения возникновения большого *моё* черных на верхней стороне справа пошли ○30 и ○32.



Диа. 11

Диа. 11: Позже ① – *сэнтэ*, и белым придется защищаться ходом ②. Как только белые защитятся один раз, они будут чувствовать себя обязанными делать это снова и снова, и ходы ① и ③ становятся *сэнтэ*. Мы не можем сказать, что территория белых здесь так уж велика.

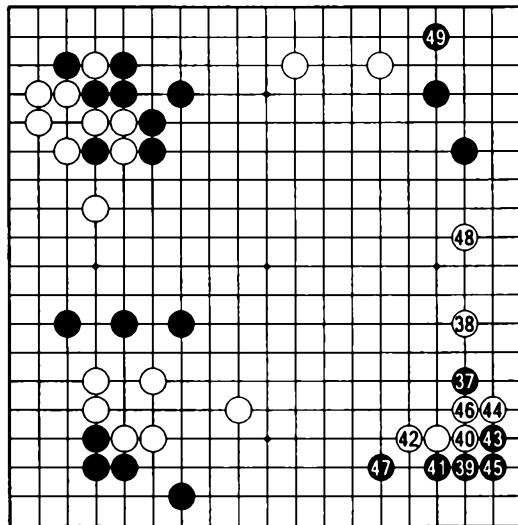


Рис. 6 (37-49)

Рис. 6. Направление игры

После ●37 клещи (*хасами*) ○38 – хороший ход. Если бы вместо этого белые сыграли на нижней стороне в ○47, то черные смогли бы забраться в пустой подол (*сусоаки*) белых, потому что черный камень в левом нижнем углу находится на второй линии, так что у белых здесь было бы немного потенциала для развития.

Белые играют ○48, чтобы вынудить защитный ход ●49, и, наконец-то, они готовы атаковать черные камни на левой стороне.

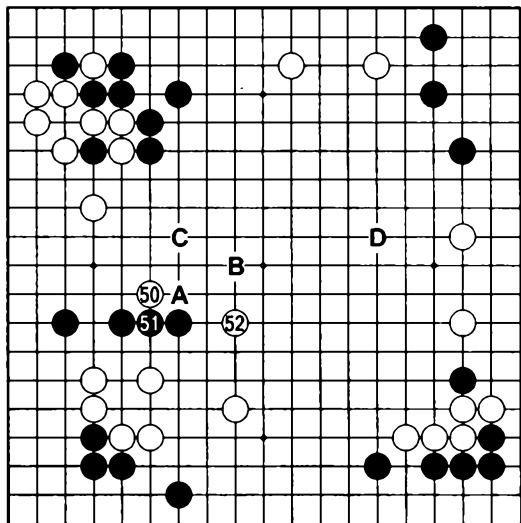
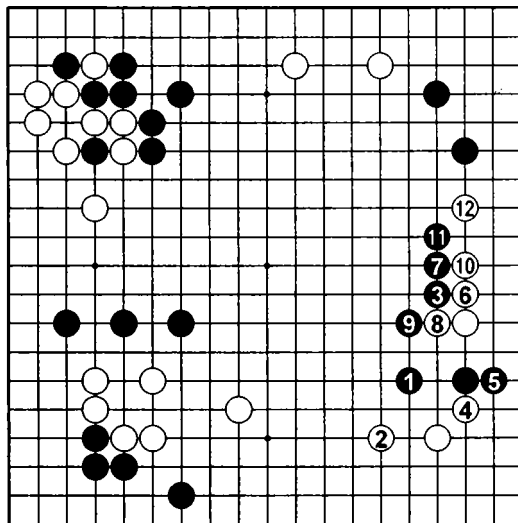


Рис. 7 (50-52)

Рис. 7. У белых преимущество

Белые заглядывают (*нодзоки*) ходом ○50, чтобы утяжелить черных, а затем играют ○52, чтобы войти в ритм. В атаке бывают быстрые блицкриг-наскоки, чтобы безжалостно заставить страдать, а бывают постепенные, медленные осады. Здесь мы имеем дело с последним случаем. Белые не заявляют, что захватят всю группу, но все равно демонстрируют черным зловещие знамения.

Если после ○52 черные играют ●А, то последуют ○В, ●С и ○D. Нижняя правая часть центра станет очень белой –



Диа. 12

не кажется ли вам, что территория белых здесь расширилась почти автоматически? Если дойдет до этого, то у белых будет преимущество.

Диа. 12: Вместо входа в пункт 3-3 ходом ●39 на Рис. 6 черные могли выпрыгнуть в центр ходом ① как здесь. Но в этом случае белые возьмут территорию ходами ② и ④, а еще ходами ⑥ и ⑧ и последующими. Из-за того, что белых убить здесь нельзя, эта позиция тоже хороша для белых, которые оказались впереди по территории.

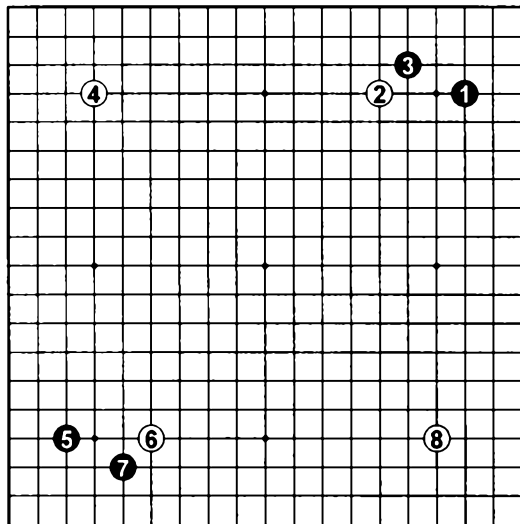
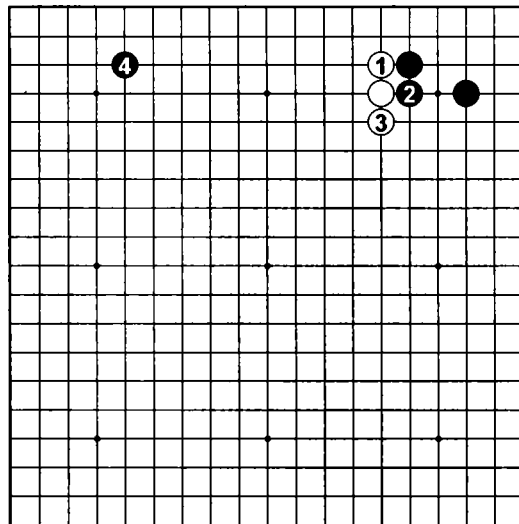


Рис. 1 (1-8)

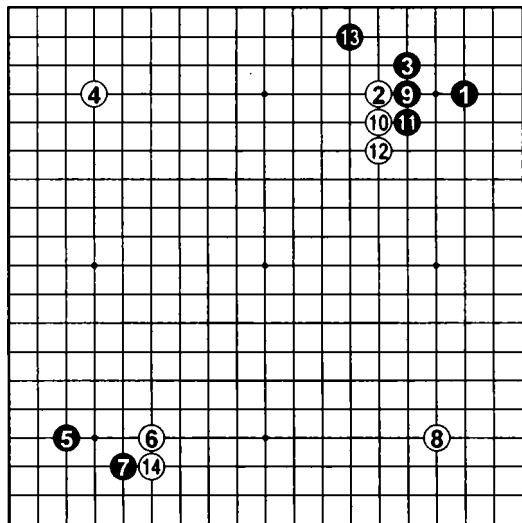
Рис. 1. Начало, насыщенное приближениями к углам (*какари*)

Когда черные занимают пункт 3-4 (*комоку*) ходом ①, то еще одно интересное начало для белых состоит в приближении к углу (*какари*) ② сразу же. Если черные отвечают ходом ③, то новшество белых состоит в *тэнуки* и ходе ④ в левое верхнее *хоси*. Идея здесь состоит в том, что обмен ② на ③ препятствует развитию черных в центр, говоря в широком смысле, это – вынуждающий ход (*кикаси*).



Диа. 1

Диа. 1: В старину от белых ожидалось ходы ① и ③, а затем черные занимали свободный угол ходом ④. Этим создавалось *миаи* между двумя оставшимися незанятыми углами. Такое начало становится простым для черных, а потому нежелательным для белых.



Диа. 2

Диа. 2: Поскольку в левом нижнем углу образовалась такая же форма, как и в правом верхнем, то черные могут скользнуть понизу ходом вроде ●13 от одной из этих форм, а с другой стороны белые успеют поставить блок ○14. Это начало не привязано к какой-то конкретной части доски и вообще довольно неограниченно.

Рис. 2. Прибыль против внешнего влияния

Если черные берут прибыль ходами ●9 и ●11, то белые продлеваются (*ноби*) ходами ○10 и ○12. Оба эти хода означают, что белые считают важным центр, а затем белые

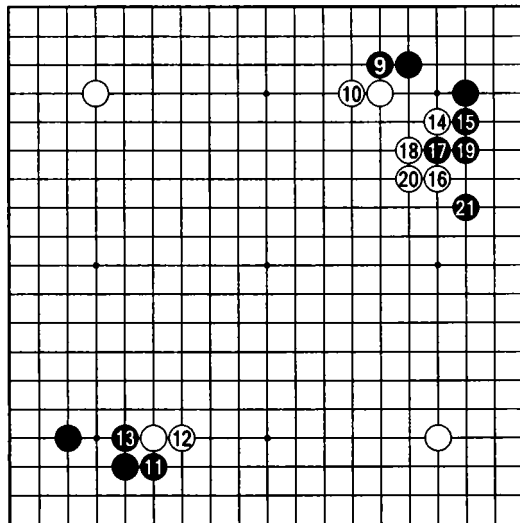
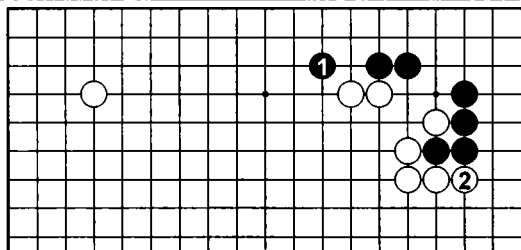


Рис. 2 (9-21)

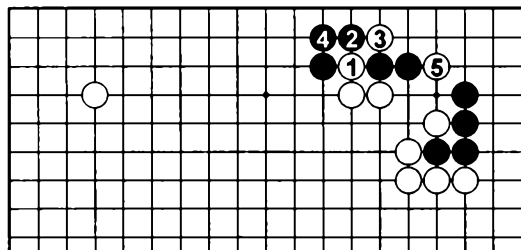
продолжат центральную стратегию ходами ○14 и ○16.

Цель хода ●13 – нарушить план белых. Ходом ●15 и последующими черные увеличивают территорию в углу. Однако это и так было укреплением черных, благодаря ограждению угла, и белые не отвечают, потому что территория черных не так уж сильно увеличилась. К тому же центральное влияние белых становится все больше и больше.

○20 немного озадачивает черных. Они выпрыгивают наружу на правой стороне ходом ●21, но черные не были уверены, выпрыгивать ли здесь или ...



Диа. 3



Диа. 4

Диа. 3: Выпрыгивать (*тобидаси*) на верхней стороне ходом ①. Этот ход немного опасен, так как белые сыграют ②, а если черные делают *тэнуки*, то ...

Диа. 4: Белые разрежут ходами ① и ③. Если черные соединяются ④, то белые могут прилипнуть (*цукэ*) ходом ⑤, начиная схватку в правом верхнем углу.

Рис. 3. Обустраивая правый верхний угол

Из-за того, что черные выпрыгнули на правой стороне, для белых естественно блокировать (*осаз*) с другой (верхней)

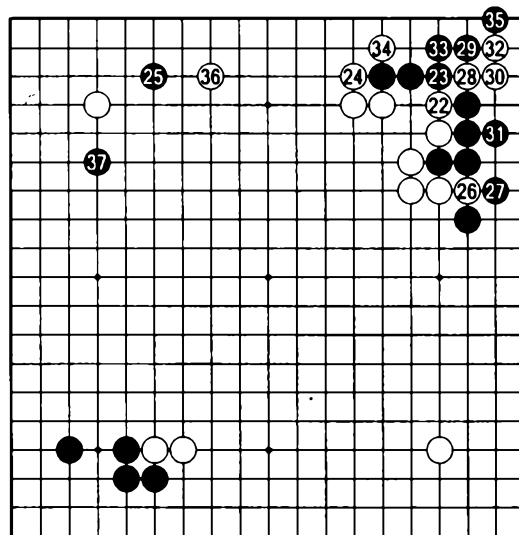


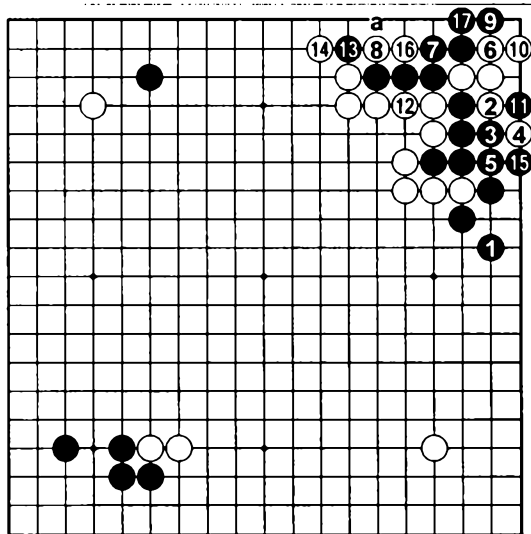
Рис. 3 (22-37)

стороны ходом ②4.

Когда черные играют приближение к углу (*какари*) ●25, примем на веру клещи (*хасами*) ○36, но сначала отметим, как белые обустраивают форму в правом верхнем углу, начиная с хода ②6.

Ханэ ③4 – большой ход, а территория черных в правом верхнем углу стала очень маленькой. Если вы посчитаете ее, то увидите, что она составляет всего 10 очков.

Для черных болезненно играть ●31, но это необходимо.



Диа. 5

Диа. 5: (*Слишком жадно*) Для черных сопротивляться ходом ❶ означает слишком жадничать. Поскольку белые сыграют ханэ ❷, форсирующий ход (*кикаси*), то в последующей «гонке на выживание» (*сэмзай*) черные должны играть ❸13. Для них это потеря, так как внешнее влияние белых становится все более и более внушительным. С другой стороны, территория черных не намного больше, чем на Рис. 3. Более того, белые могут сыграть ❹а, чтобы получить *ко*, угрожающее всему углу. Тяжесть этого *ко* будет для черных очень велика, тогда как для белых это «любование цветами» (*ханами-ко*).

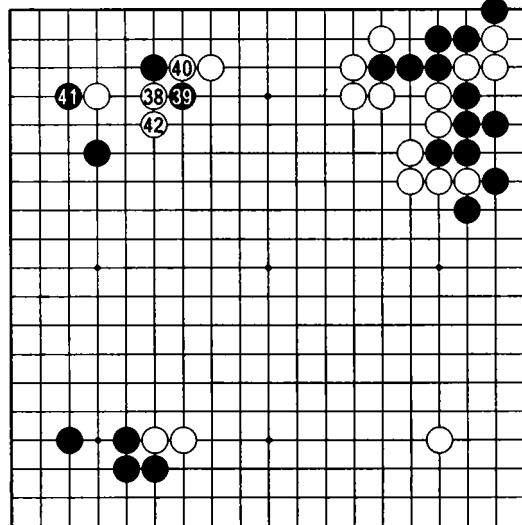
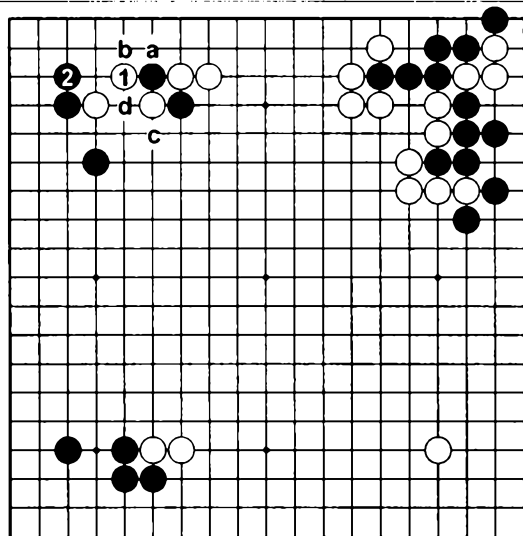


Рис. 4 (38-42)

Рис. 4. Нажим интересен

В ответ на ❸38 и ❸40 ходы ❸39 и ❸41 – стандартные тактические ходы (*тэсудзи*) для легкого развития (*сабаки*). В этот момент нажим (*нобу*) ❸42 очень интересен. Значение этого хода в подчеркивании важности большого *моё*, которое белые создали от правой стороны к центру. Если мы отступим назад и рассмотрим доску во всю ее ширь, то увидим, что для белых было естественно выставить камень в этот пункт.



Диа. 6

Диа. 6: (*Дзёсэки, но слишком обыденное*) Стандартное дзёсэки требует от белых хода ①, после чего черные играют ②. Позже вариант ●a, ○b, ●c и ○d будет прерогативой черных, и большое *моё* белых растает, как по волшебству.

Дзёсэки – это не всемогущий вариант, скорее их нужно подбирать по ситуации. Выбирайте дзёсэки, исходя из здравого смысла.

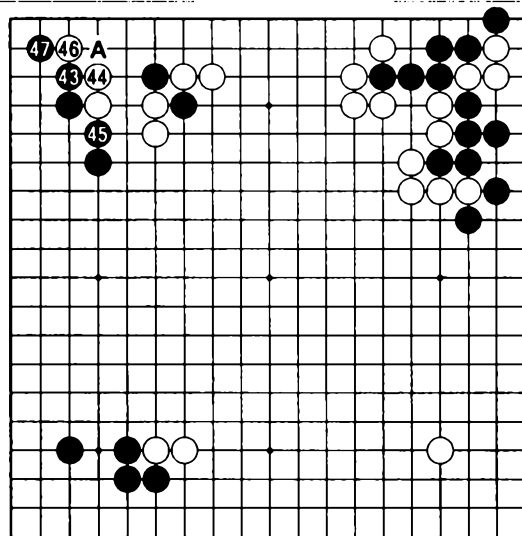


Рис. 5 (43–47)

Рис. 5. Одиночное ханэ

Обустройство позиции ходами ○44 и ○46 – важно, особенно ханэ ○46. Если белые не играют ○46, то черные смогут соединиться снизу (*ватари*) ходом ●A. Ход ○46 предупреждает это.

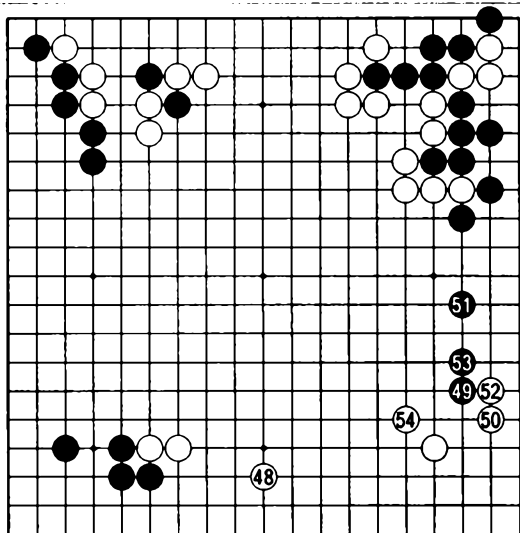
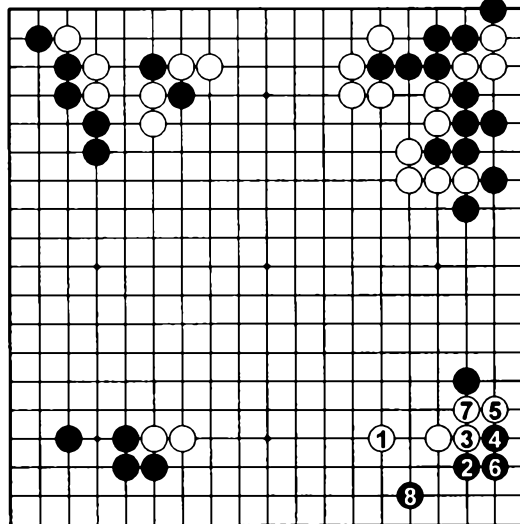


Рис. 6 (48-54)

Рис. 6. ○50 – жесткий ход

Получив *сэнтэ*, белые поворачиваются к нижней стороне и играют ○48. Эта самая большая из остающихся точка (*о-ба*), а еще этот ход укрепляет два белых камня в левом нижнем углу.

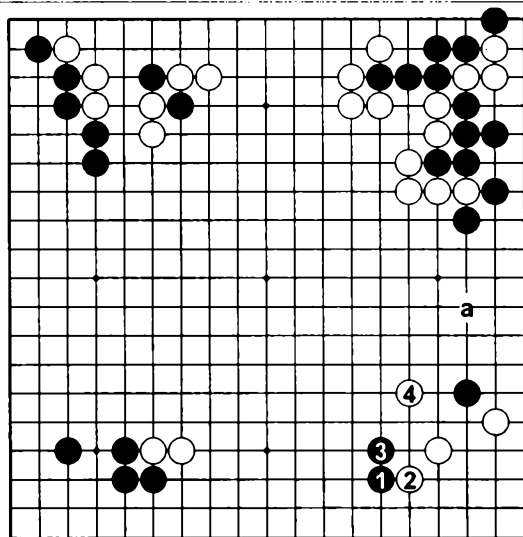
○50, который рвет черным подметки на ходу – также критический ход на этой стадии партии.



Диа. 7

Диа. 7: Если бы вместо него белые сыграли прыжок через один пункт (*иккэн тоби*) ① как здесь, то черные сразу вторглись бы в пункт 3-3, и белым пришлось бы отдать слишком много территории.

Возвращаясь к Рис. 6 заметим, если черные играют ●51 для обеспечения собственной безопасности, то белые в хорошем ритме делают ○52 и ○54 и заодно создают великолепное *мойо* на нижней стороне. В этом начале кажется, что белые ловко сманеврировали по всей доске и имеют небольшое преимущество.



Диа. 8

Диа. 8: Если вместо ●51 черные играют ① как здесь, то белые могут жестко атаковать ходами ② и ④, а затем сыграть ⑤а. Черные не могут успеть везде.

Рис. 7. Чем еще можно будет заняться

Давайте потратим немного времени на то, чтобы посмотреть, что может произойти далее.

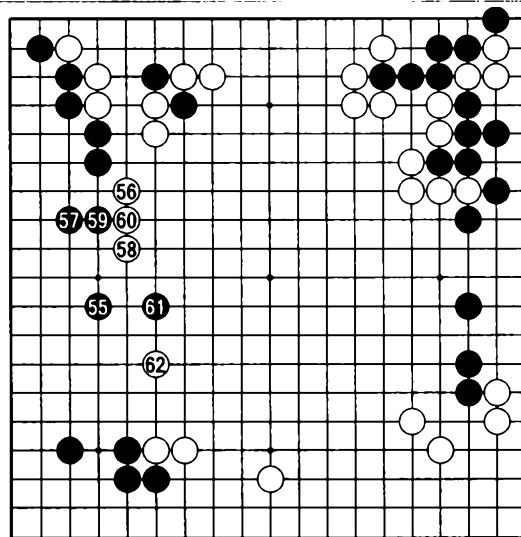
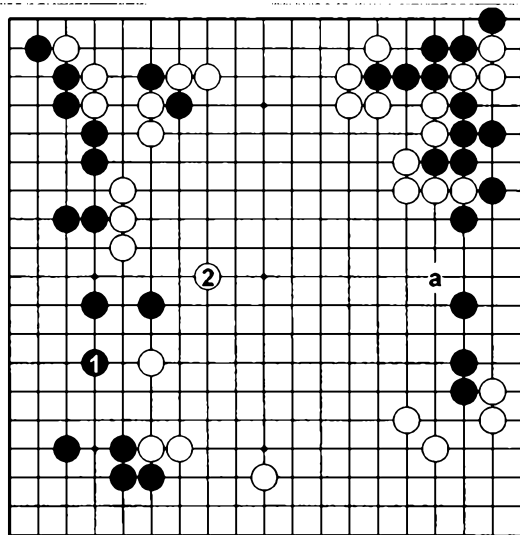


Рис. 7 (55-62)

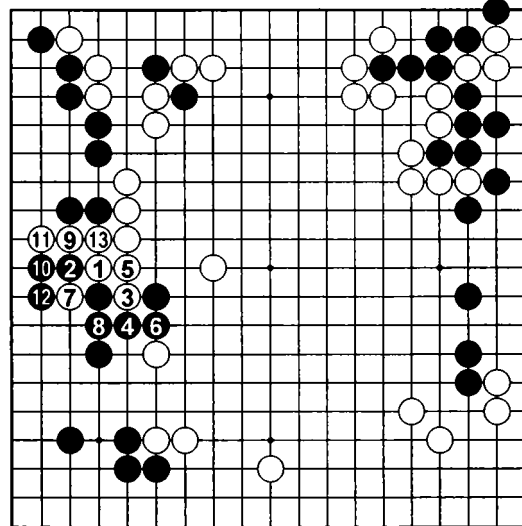
●55 – самый большой ход в этот момент, и в ответ следуют ○56 и ○58 – хорошие ходы. Они позволяют черным укрепить их территорию на левой стороне, но также расширяют центр белых. Сравнивая результаты скажем, что белые ничего не потеряли в этом обмене.

●61 – хороший ход, потому что увеличивает территорию, заодно ограничивая *мойо* белых, но ответ ○62 очень хорош.



Диа. 9

Диа. 9: В ответ на ○62 с Рис. 7 ход ① как здесь – обычный ответ, но затем белые сыграют ② и в целом защитят себя. Позже белые смогут играть ○а, и их *мойо* станет чрезвычайно большим.



Диа. 10

Диа. 10: (У черных остается слабость) Кроме того, если черные не отвечают на левой стороне, то белые могут играть ① и последующий вариант, так что черным, чтобы избежать показанного здесь результата, рано или поздно придется сделать еще один ход на левой стороне.

3.4 Приближение к углу ходом *огэйма*

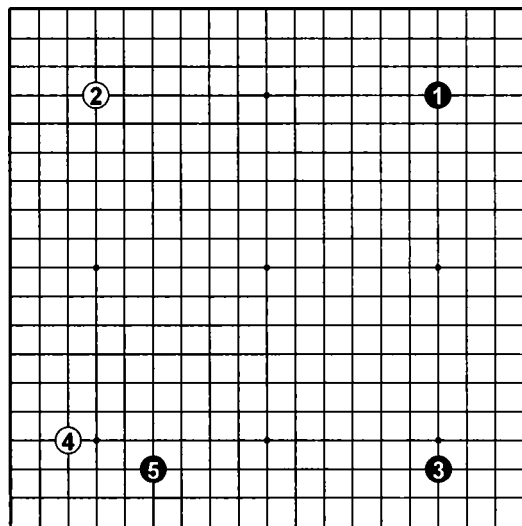
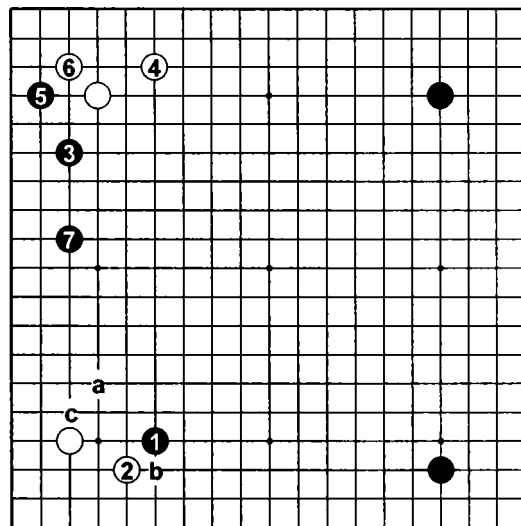


Рис. 1 (1-5)

Рис. 1. Приближение к углу ходом *огэйма*

Черные играют ход *огэйма* ⑤, как приближение к углу (*огэйма какари*). Хотя этот ход не часто встречался в прежние времена, он тоже очень хорош, так что давайте рассмотрим одну партию, в которой он использовался.



Диа. 1

Диа. 1: Приближения к углу (*какари*) издалека могут делаться в несколько различных пунктов. Один из примеров в дополнение к ⑤ на Рис. 1 — высокое приближение к углу через два пункта ①, как здесь. Ответить ходом ②а кажется несколько пассивным со стороны белых, так что они пойдут ходом ②. Затем ③, ④ и ⑤ — одно из возможных продолжений. В будущем черные могут наметить ход в одну из множества точек, включая блокирование (*осаз*) ⑥b и прилипание (*цукэ*) ⑥c.

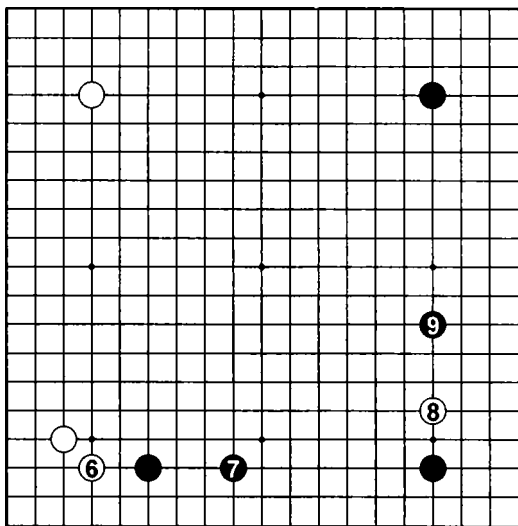
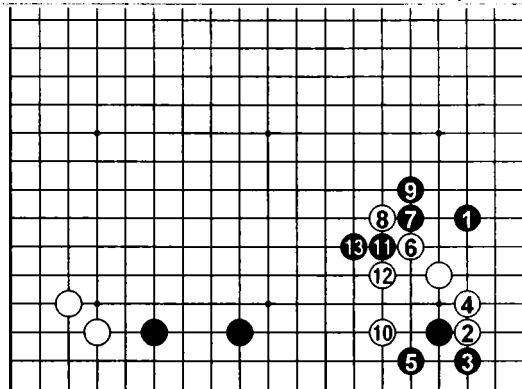


Рис. 2 (6-9)

Рис. 6. Простое и ясное *дзёсэки*

Белые защищают угол ходом ⑥. Черные стабилизируются на стороне – ⑦. Это на самом деле простое *дзёсэки*.

Если мы сфокусируемся локально на двух белых и двух черных камнях, то выясним, что белые получили больше территории, но черные камни хорошо сотрудничают со своей позицией справа, так что обмен можно считать равным. Мы можем сказать, что это столкновение прибыли и потенциала на будущее.



Диа. 2

⑧ – тоже обычный, часто играемый ход. Белым будет трудно, если черные завершат большое *мойо*, и ⑧ предотвращает это.

Клещи (*хасами*) ⑨ – также естественный ход. Влияние черных здесь сильное, и у черных будет преимущество, если возникнет борьба, так что агрессивный ход ⑨ им выгоден. Здесь не место для пассивного, защитного хода.

Диа. 2: Есть много других ходов для атаки белых клещами (*хасами*). Тенденция последних лет за черных состоит в более жестком ходе ① как здесь. Если ②, то черные отвечают со стороны угла ходом ③. После ④ черные играют ⑤ – сверхжесткий способ игры, который атакует, отнимая базу у белой группы. После ⑥ черные играют ⑦ и ⑧. Этот вариант, возможно, станет обычным в будущем.

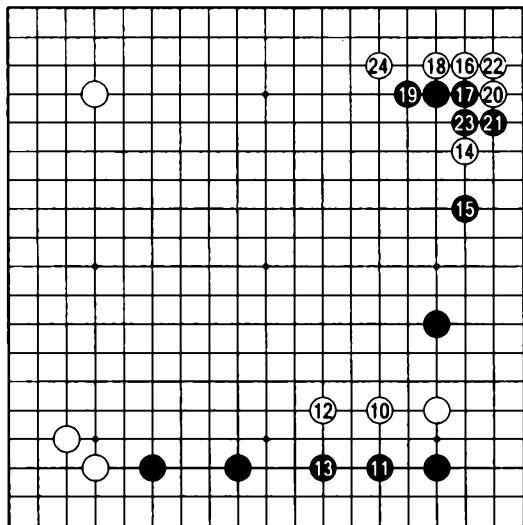
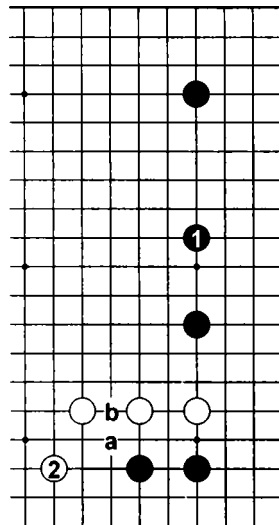


Рис. 3 (10-24)

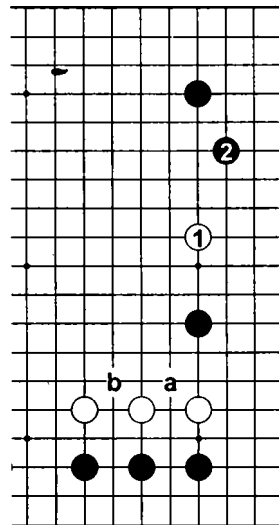
Рис. 3. Прием стремительного побега

⊙ и ⊙12. Белые стремительно убегают, уклоняясь от атаки черных. Ничего хорошего нельзя ожидать, если вести себя вяло или ввязываться в борьбу в сфере влияния противника! После убегания подальше белые играют приближение к углу (какари) ⊙14, а черные – поджимающее развертывание (хираки-цумэ) ●15. Вариант до ⊙24 тоже играется часто.

Диа. 3: Если черные пропускают ●13 с Рис. 3, то белые могут играть ②, и черные почувствуют дискомфорт в углу. Если черные пойдут ①, как показано, то белые могут прыг-



Диа. 3



Диа. 4

нуть (тобиком) ходом ②, даже если произвести обмен ●а на ⊙b, и результат будет схожим. Так что, несмотря на то, что ●13 с Рис. 3 сыгран немного низковато, он необходим.

Диа. 4: Вместо ⊙14 на Рис. 3 временами я вижу, как кто-то играет ①, как здесь. Что вы думаете? Все зависит от обстоятельств, но я не очень впечатлен – поскольку ●а и ●b требуют ответа от белых, то черные могут играть в другом месте, не подвергая себя особой опасности. К тому же, черные могут играть ② или в другие очень хорошие пункты.

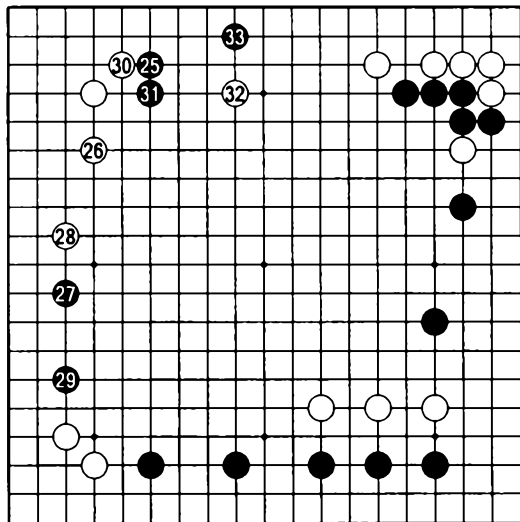
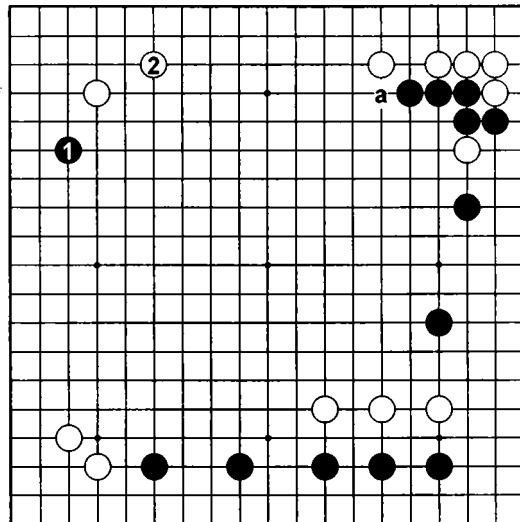


Рис. 4 (25-33)

Рис. 4. Хорошо проработанная стратегия

●25 и ●27 представляют очень интересную манеру игры. На первый взгляд эти ходы кажутся непоследовательными, сыгранные там и сям волей-неволей. Однако за ними скрывается определенный замысел.

Диа. 5: Вместо ●25 здравый смысл подсказывает, что черные должны играть приближение к углу (*какари*) ①, с более открытой стороны. Но тогда белые ответят ходом ② и образуют великолепное *моё* на верхней стороне. Затем нажим ③а будет исключительно хорошим пунктом для белых, а

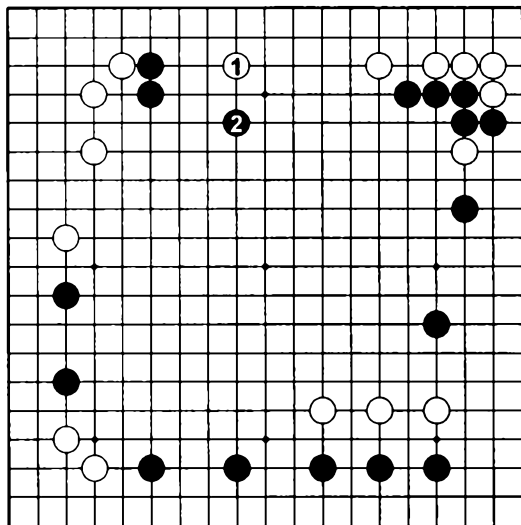


Диа. 5

черные даже не будут толком знать, где играть.

Следовательно (возвращаясь к Рис. 4), черные отыгрывают один камень – приближение к углу (*какари*) ●25 – чтобы подорвать возможность белых распоряжаться на верхней стороне, а затем играют вклинивание (*варути*) ●27. От ●27 у черных миаи между разворачиванием через два пункта вверх или вниз, так что камень ●27 вне опасности. И черные считают, что дела пойдут прекрасно, если они смогут просто легко развиваться (*сабаки*) камнем ●25.

Трудно решить, где играть ○32.



Диа. 6

Диа. 6: Белые хотели бы сыграть клещи (*хасами*) по третьей линии ходом ① и вытолкнуть черных наружу, но тогда черные накроют их легким ходом ②, и белым будет трудно найти вторую хорошую стрелу в своем колчане.

В итоге. На Рис. 4 белые играют ○32 на 4-й линии, а черные намереваются быстро устроиться ходом ●33.

Рис. 5. Возвращаясь к критическому пункту

Выход в центр ○34 занимает один критический пункт (*кюсё*). Если бы здесь сыграли черные, они накрыли бы

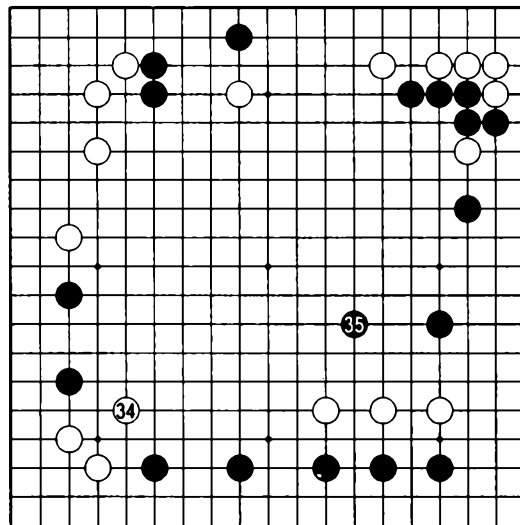


Рис. 5 (34-35)

белых, и белым стало бы тоскливо. ○34 позволяет белым коситься из угла на два черных камня на левой стороне. Если дела пойдут хорошо, то белые смогут начать разделяющую атаку на три черных камня на верхней стороне – черные не обрадуются, если увидят такое.

●35 это хороший пункт для обеих сторон. Пожалуйста, поймите, что это пункт на границе центральных влияний двух сторон. После ●35 центр начинает выглядеть очень черным, а нажим на три белых камня усиливается.

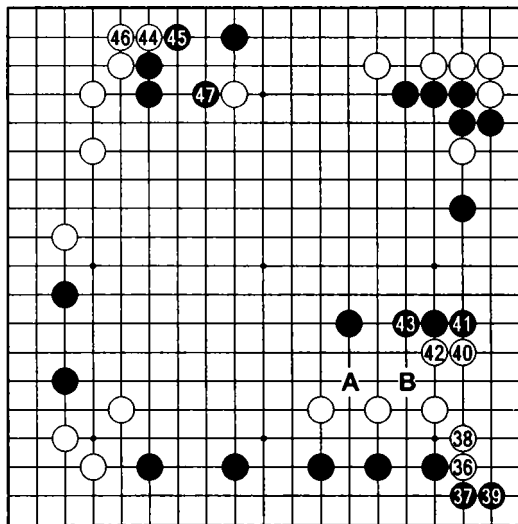
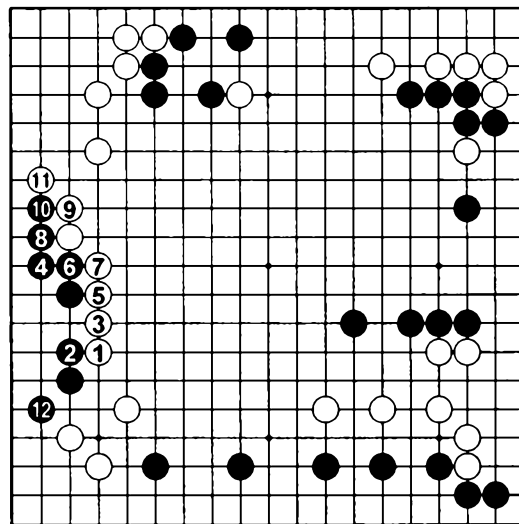


Рис. 6 (36-47)

Рис. 6. Здравая атака и защита

Белые обеспечивают себе глазную форму ходами с ○36 по ○42, ощутив холодок на спине. Но черные все еще могут атаковать заглядыванием (*нодзоки*) ●А и ●В, так что белые еще не полностью в безопасности. Если белые защищают свой угол ходами ○44 и ○46, то черные тоже защитят свою группу ходом ●47, и это упростит партию для черных.



Диа. 7

Диа. 7: Два черных камня на левой стороне пока в безопасности, так как даже если белые атакуют ходами ① и ③, то черные смогут ответить ходом ② и последующими ходами, показанными здесь.

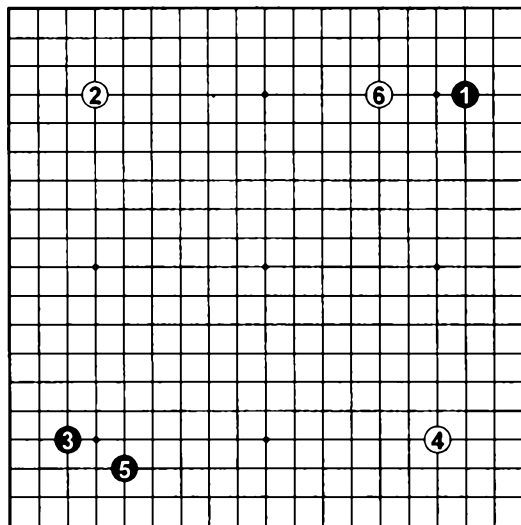
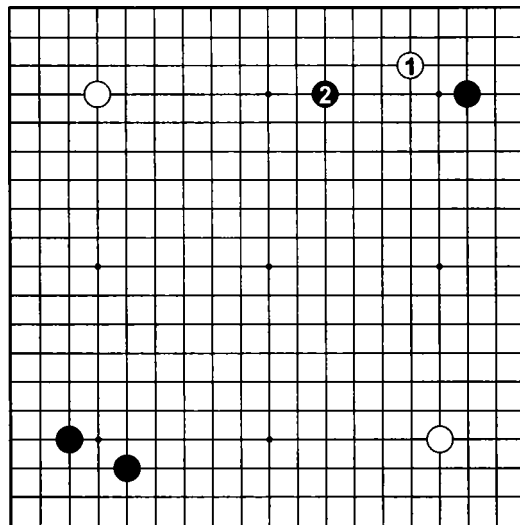


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Подчеркивая скорость

Ограждение одного угла ходами ③ и ⑤ – это проверенный временем способ упростить игру. Давным-давно в Го не было коми, и считалось, что для победы достаточно обеспечить некоторый отрыв, пусть и небольшой. Недостаток ограждения угла ходом кэйма в том, что страдает скорость.

Ходами ② и ④ белые тратят на каждый угол по одному камню, а ходом ⑥ подчеркивают скорость своего развития.



Диа. 1

Диа. 1: Вместо ⑥ белые могли сделать стандартный ход ①, но затем контратака ② будет мощной.

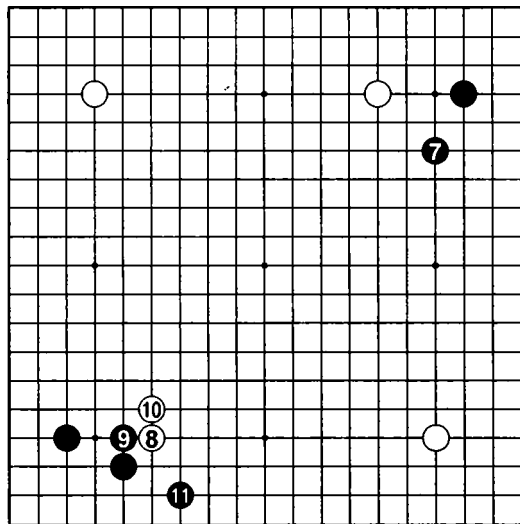
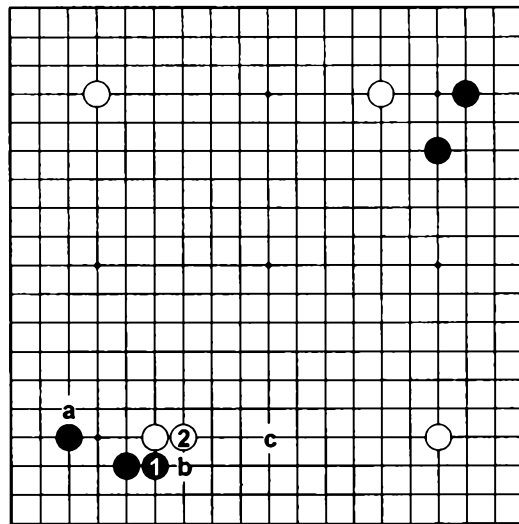


Рис. 2 (7-11)

Рис. 2. Вынуждающие ходы (кикаси) белых

Эта партия взята из матча профессионалов. Мы уже видели ходы ⑧ и ⑩ несколько раз. Белые сочли их вынуждающими ходами (*кикаси*), заставляющими отвечать ⑨ и ⑪. Возможно, белые считали, что этот обмен может пригодиться в будущем, когда сражение перейдет в центр. Эти ходы несколько уменьшают угрозу, испускаемую в центр черным ограждением угла (*кэйма симари*).



Диа. 2

Диа. 2: Вместо ⑨ на Рис. 2 черные могли играть ①, как здесь. В ответ белые оттянутся ходом ②, а в будущем сыграют ③с, намечая далее прилипание (*цукэ*) ④а или блок (*осазэ*) ⑤b. Два их камня легки, так что белые, вероятно, будут играть в другом месте.

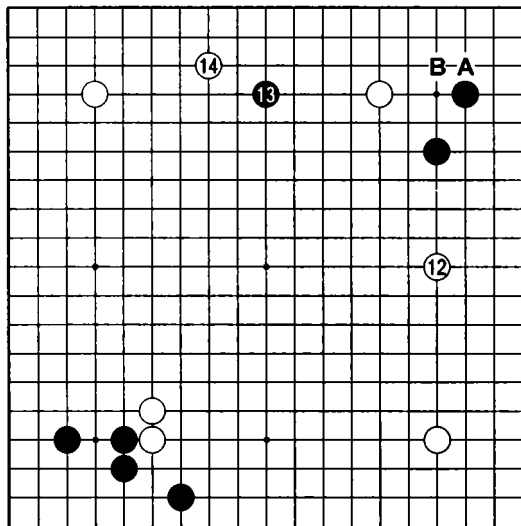


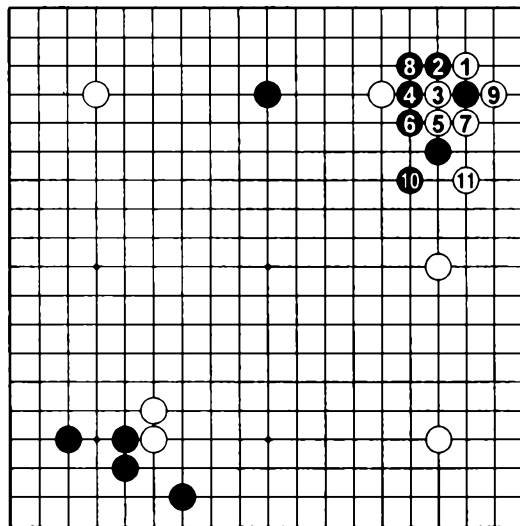
Рис. 3 (12-14)

Рис. 3. ○14 – сомнительно

○12 сыгран в сторону черных камней. Если бы вместо этого белые пошли на верхней стороне, то черные сыграли бы на правой, упрощая игру. Играть ○12 имея в виду продолжение ○А – это мощно.

Контратаку ●13 следовало ожидать. Хотя вместо этого защита ●В была бы прочным ходом, черные, возможно, отстали бы по позиции в целом.

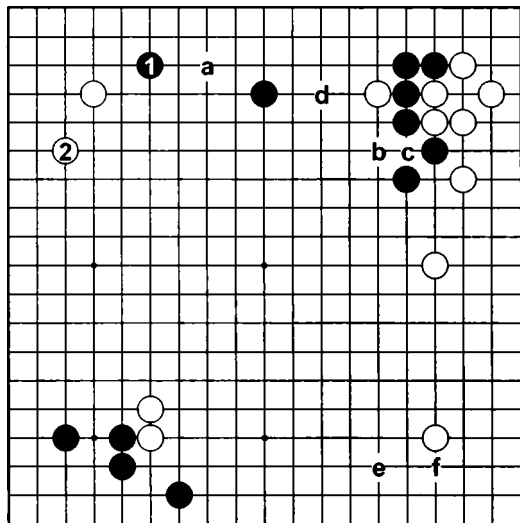
○12 и ●13 – великолепные ходы.



Диа. 3

Как насчет ○14? Этот ход выглядит здравым, но с точки зрения всей доски обмен ●13 на ○14 можно считать вынужденным для белых. Это чрезвычайно сложный момент, но ...

Диа. 3: (Немедленное исполнение) Я считаю, что белым следовало немедленно прилипнуть (цукэ) ходом ①. Возможно, последовал бы вариант с ② по ⑥, а затем ○11 становился хорошим ходом.



Диа. 4

Диа. 4: (Белым можно рассчитывать на многое)
Продолжая, даже если черные сыграют ①, то белые ответят ходом ② и на будущее у них есть множество важных ходов, включая вторжение ③a или набег ④b, ⑤c, ⑥d. Более того, если черные сыграют ⑦e, то, поскольку белые крепки на правой стороне, они могут упорствовать ходом ⑧f.

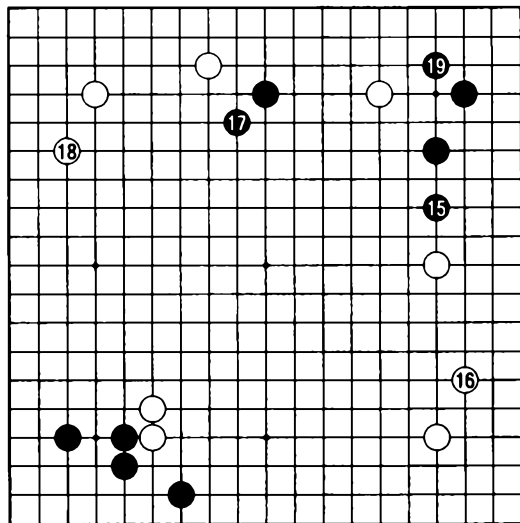
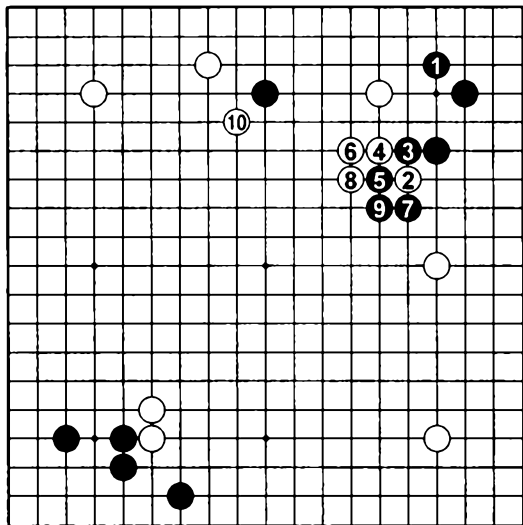


Рис. 4 (15-19)

Рис. 4. Прилив и отлив

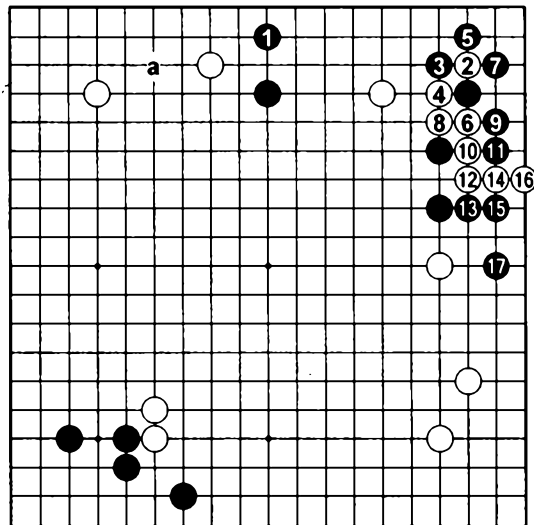
●15 – хороший ход, так как он готовит захват одинокого белого камня на верхней стороне с большим размахом (высокое приближение к углу через два пункта).



Диа. 5

Диа. 5: Если бы вместо ●15 черные сыграли ① как здесь, то белым хорошо было бы построить форму, начиная с хода ②. Результат к ⑩ совсем не хорош для черных.

Возвращаясь к Рис. 4 скажем, что белые должны играть защитный ход ○16. Как насчет ●17 и ●19? Такое чувство, что черные сделали здесь слишком много ходов, поскольку белые, возможно, и так не будут убегать своим одиночным камнем (высокое приближение к углу через два пункта).



Диа. 6

Диа. 6: (① – мощный ход) Вместо ●17 на Рис. 4 прыжок через один пункт ① – мощный ход. Поскольку он жесткий, то белые не могут просто так бросить (сутьэру) свой камень, так что они попытаются легко устроиться (сабаки) прилипанием (цукэ) ②. Если так, то может последовать вариант до ●17. В итоге – успех черных, так как белая группа кажется тяжелой. Два черных камня на верхней стороне могут готовить вторжение ○а, так что проблем с отступлением у них не будет.

●19 на Рис. 4 также следовало играть в ① на Диа. 6.

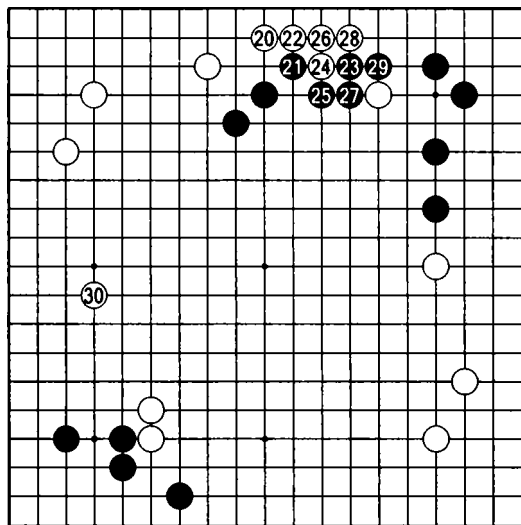
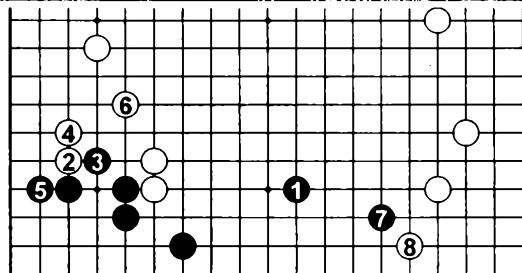


Рис. 5 (20-30)

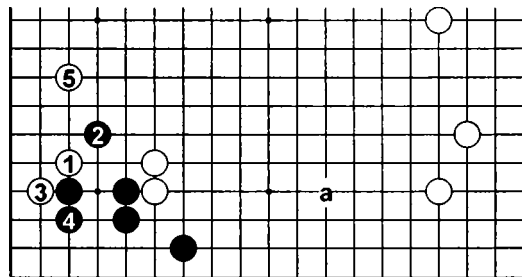
Рис. 5. Позиция белых многообещающая

○20 показывает хорошее понимание позиции. Черные построили достаточно мощную группу для атаки, так что пытаться убежать одиноким белым камнем не имеет смысла в этот момент. В итоге белые бросают этот камень и строят территорию на верхней стороне ходами с ○20 по ○28. Черные получают чрезвычайную плотность, но они сделали здесь чересчур много ходов.

○30 – также хороший выбор.

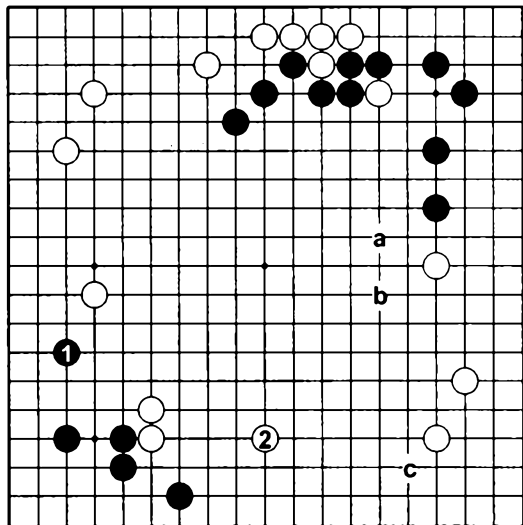


Диа. 7, 8



Диа. 7: (Перспективы на будущее) Если затем черные играют ①, то белым хорошо построить форму: ② и ④, а затем сыграть ⑥ для расширения левой стороны и присоединения двух камней. Если черные пойдут ⑦, то белые сыграют ⑧. Если это произойдет, то белые, мастерски сыграв здесь, имеют несколько лучшие перспективы.

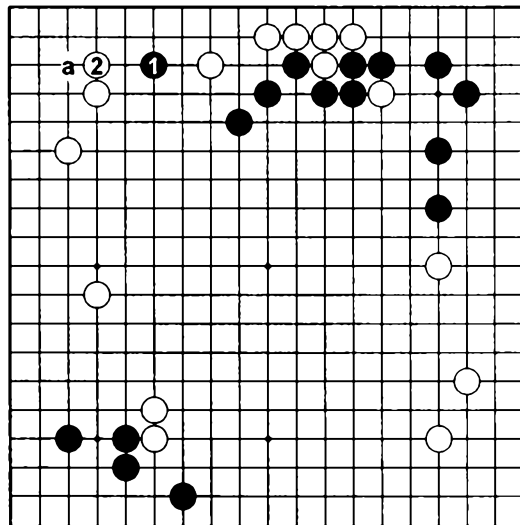
Диа. 8: (① – перебор) Я упоминал, что ○30 на Рис. 5 это хороший выбор, а вот ход ① как здесь будет уже слишком. Черные приготовятся потерять немного в углу и контратакуют ходом ②. После ⑤ черные сыграют ●а и с большим размахом начнут атаку двух белых камней.



Диа. 9

Диа. 9: (У белых преимущество) После ○30 на Рис. 5. А что если черные сыграют поджимающее разворачивание (цумэ) ●?

Белые построят форму ходом ②. Если затем ●а, то белые ответят ходом ○b или защитят угол – ○с. В любом случае *мойо* белых шире, чем *мойо* черных, так что у них преимущество.



Диа. 10

Диа. 10: (Не бояться) Вы можете опасаться вторжения ①, но белым здесь достаточно сыграть ограждение угла (*сумари*) ②. Им совсем не нужно волноваться о своей группе на верхней стороне справа, так как она живая.

Если черные хотят играть в этом месте, то вторжение ●а можно использовать как *ко-угрозу*.

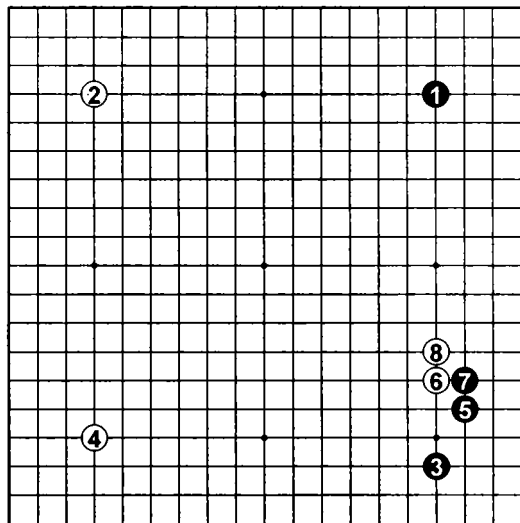
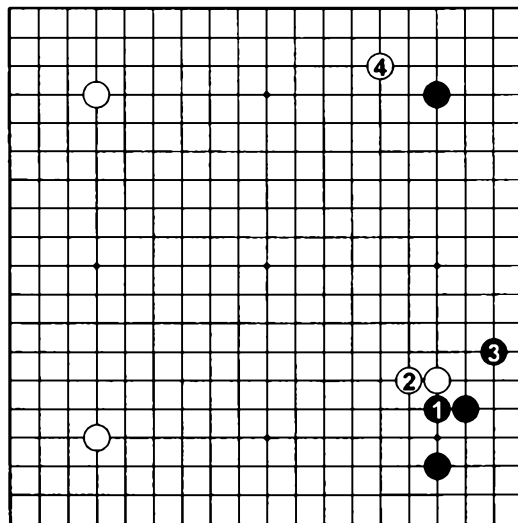


Рис. 1 (1-8)

Рис. 1. Бросая вызов ограждению угла

Черные занимают хоси в одном углу, затем играют ограждение угла ходом кэйма (кэйма симари) в другом ходами ❶ и ❸. Это еще одно начало, часто играемое в последнее время. В ответ белые наносят удар в плечо (катацуки) ❷, рассчитанное на ограничение мощи ограждения угла до того, как она сможет полностью проявиться. Это приводит к той же форме, как и в третьей партии этой главы, где белые сделали высокое приближение к углу через два пункта к камню черных



Диа. 1

в пункте 3-4 (комоку), а затем сыграли тэнуки после ограждения черными угла (см. раздел 3.3 «Новое высокое приближение к углу через два пункта, Рис. 1 на стр. 112).

Диа. 1: Вместо ❷ на Рис. 1 черные могут играть ❶ и ❸. Если так, то затем белые играют приближение к углу (какари) ❷ со стороны с наибольшим потенциалом для развития.

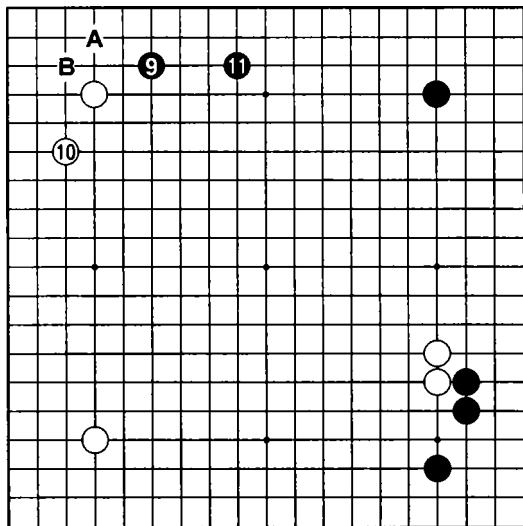
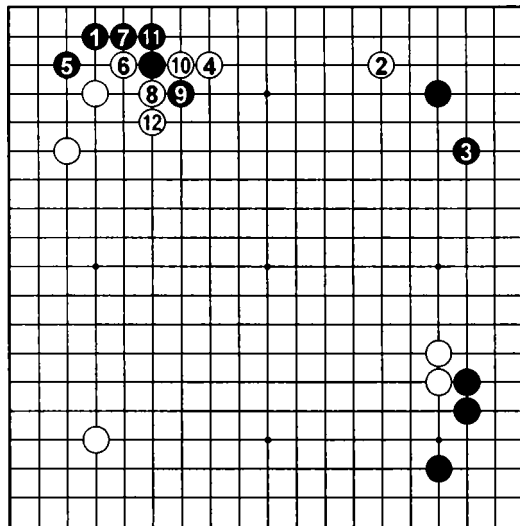


Рис. 2 (9-11)

Рис. 2. Очень частое

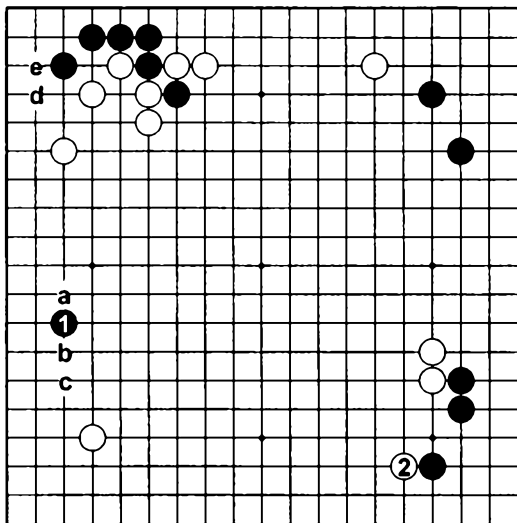
Играть приближение к левому верхнему углу (*какари*) ⑨ с верхней стороны, имея подкрепление от влияния камня в *хоси* в правом верхнем углу – стандарт за черных. Однако многие могут подумать, что развертывание через два пункта (*никкэн бираки*) ●11 – слишком плотно. Перед развертыванием хотелось бы скользнуть в угол ходом *кэйма* ●А в обмен на ход белых в пункт 3-3 – ○В, но, к сожалению, это не выйдет так гладко как хотелось бы.



Диа. 2

Диа. 2: (Контратака белых) Если черные сунутся в угол ходом *кэйма* как здесь, то белые сыграют приближение к правому верхнему углу (*какари*) ② и затем контратакуют ходом ④.

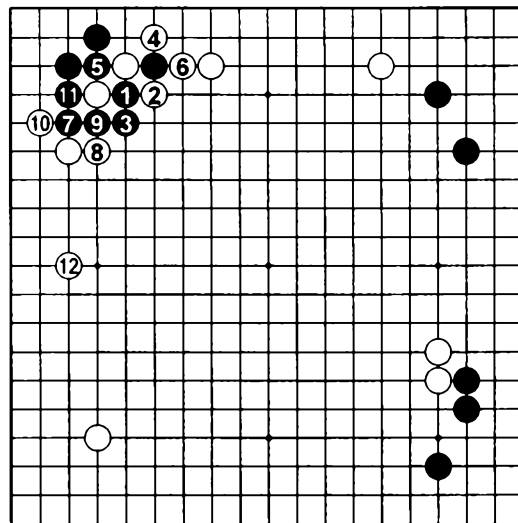
Вместо такого ○12 белые могли также захватить камень в лестницу, но даже играя, как показано здесь, белые будут стремиться к развитию *моё* на всю доску, и черным будет исключительно трудно определить, где играть дальше.



Диа. 3

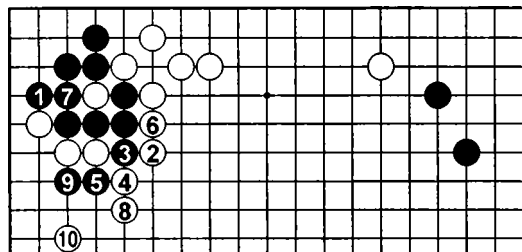
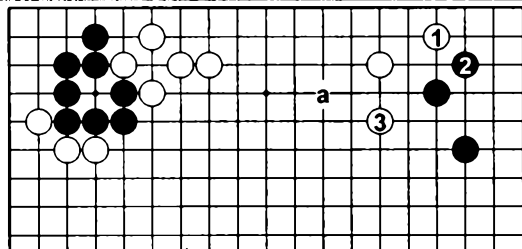
Диа. 3: (Все, как планировали белые) Продолжая, черные вклиниваются (*вариути*) ходом ①. Если бы вместо этого они сыграли на линию дальше ходом ●а, то белые поджали бы (*цумэ*) ходом ○б. Или если бы черные сыграли приближение к углу (*какари*) ●с, то белые сыграли бы поджимающее раз-вертывание (*хираки цумэ*) ①. Любая из альтернатив хороша для белых. Более того, право обмена ○d на ●е в левом верхнем углу – за белыми.

Прилипание ② давно было в планах белых. Все разви-вается, точно как они планировали.



Диа. 4

Диа. 4: (Даже если черные контратакуют) Играть как на Диа. 3 равносильно следованию стратегии белых, так что вместо ② на Диа. 2 черные могут рассмотреть контратаку ①. Но, начиная сразу с вывода, скажем, что плохого результата белые не получат. Захват камня ходами ② и ④ – очень естественен, подобен плаванию по течению. Черные забирают (*каказкоми*) белый камень ходами ⑤ и ⑦ и немного вы-сывают голову в центр. Но после вынуждающего (*кикаси*) ханэ ⑩ белые играют ○12 и у них получается очень хорошая форма.



Диа. 5, 6

Диа. 5: (Будущие направления) Позже, если белые захотят охватить верхнюю сторону, то они могут сыграть ① и прыгнуть ③. У белых понюки в левом верхнем углу и, следовательно, они очень плотны, так что белые не хотят играть прочно ①а, как следовало бы по дзёсэки.

Диа. 6: (Даже несмотря на раздражение) Если черных раздражает, что они вынуждены играть ●11 на Диа. 4, они вместо этого могут сыграть ① как здесь. Но затем белые предпримут силовые меры против черных ходом ②. К ② черные получают немного прибыли, но мойо белых к ⑩ становится воистину грандиозным, и белые совершенно не могут быть недовольны этим результатом.

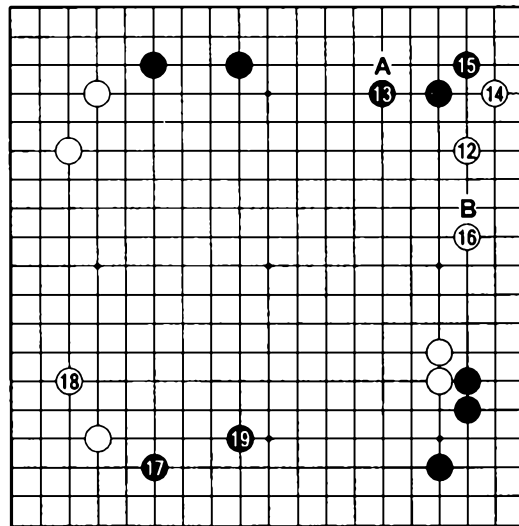
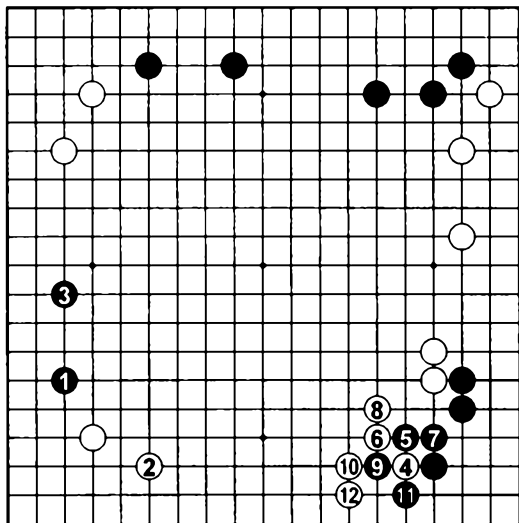


Рис. 3 (12-19)

Рис. 3. Естественное развитие

Вариант с приближения к углу (какари) ○12 к ходу ○16 встречается очень часто. Я не могу сказать, что за белых было бы мудро играть приближение к углу с другой стороны хоси ходом ○А, так как у черных есть сильное развертывание через два пункта в левом верхнем углу. А если вместо ●15 черные играли бы ●В для контратаки и получения внешнего влияния, то оказалось бы, что два белых камня в правом нижнем углу расположены идеально для уменьшения этого влияния, так что я не могу сказать и то, что ●В вместо ●15 – разумная политика. В свете вышеозначенного и просто используя



Диа. 7

здравый смысл выходит, что *дзёсэки* с ○12 по ○16 представляет собой естественное развитие в этой ситуации – похоже, что соперники заключили мирное соглашение и говорят: «Пусть каждая сторона берет территорию».

Приближение к углу (*какари*) ●17 и развертывание ●19 здесь уместны.

Диа. 7: (*Моё черных погашено*) Вместо ●17 на Рис. 3 черные могли приблизиться с другой стороны ходом ① как здесь и развернуться ходом ② для гашения *моё* белых на левой стороне, но затем последуют ходы белых с ④ по ○12.

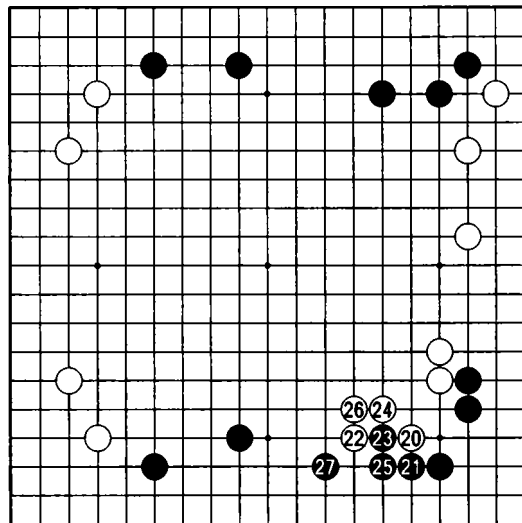
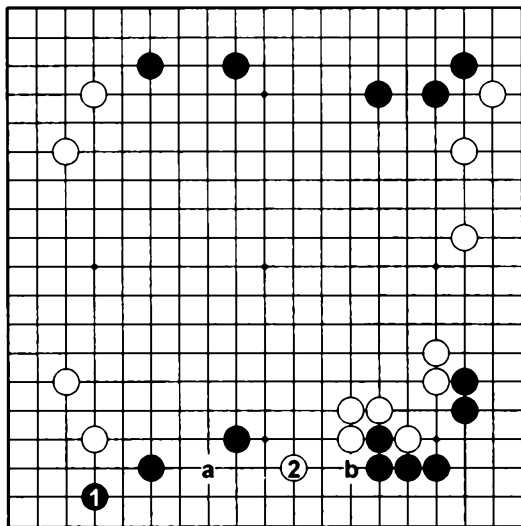


Рис. 4 (20-27)

Не только *моё* черных на нижней стороне оказалось полностью погашенным, но и возникло большое белое *моё*, так что это нехорошо для черных.

Рис. 4. Формация, которую мы изучали

Мы уже изучали ходы с ○20 по ○26. Они несколько укрепляют территорию черных, но белые становятся плотнее и плотнее в центре, а еще появляется шанс против черного угла, который уже обсуждался в разделе 3.3 на стр. 112. Вместо ●27 ...



Диа. 8

Диа. 8: (Думая о следующей цели) Скольжение в угол ходом кэйма – большой ход за черных, но затем ② – хороший ход, намечающий вторжение ③а.

В Го важно иметь планы на будущее. Играть ③b вместо ② хуже именно в смысле возможного продолжения.

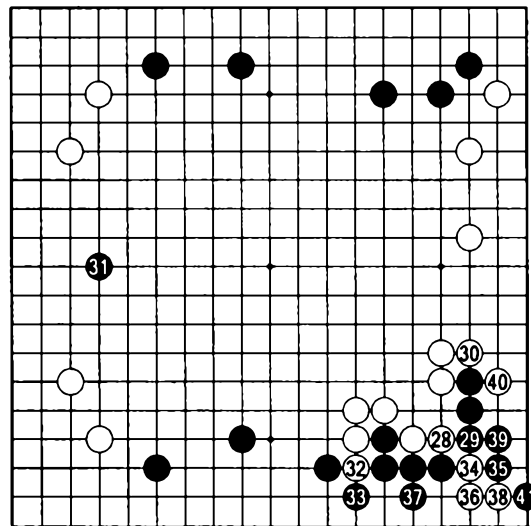


Рис. 5 (28-41)

Рис. 5. Уже здравый смысл

В результате ходов ②8 и ③0 белое территориальное *мойо* становится также очень впечатляющим. Черные играют ④31, потому что не могут больше видеть этот пункт пустым, поскольку так можно предотвратить завершение белого *мойо*. Затем белые озадачивают черных ходами ③2 – ④40, *тэсудзи*, которое намечалось уже довольно давно. Я верю, что вы уже запомнили этот вариант. Не кажется ли вам, что территория черных лопнула с громким треском?

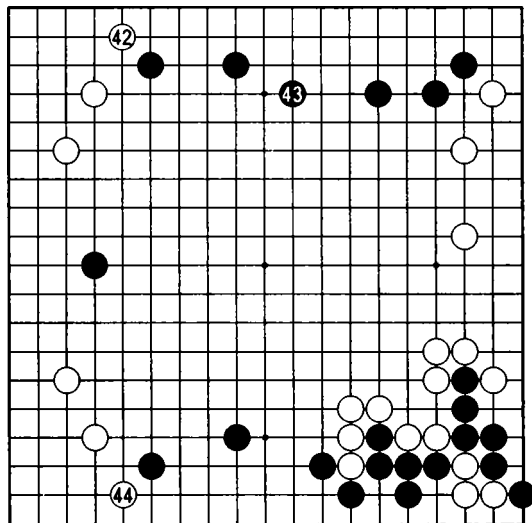
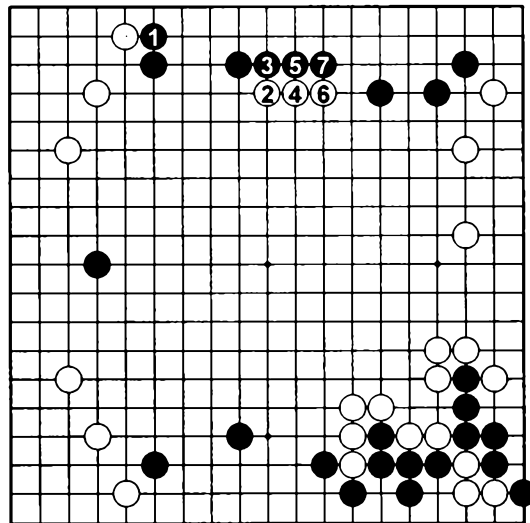


Рис. 6 (42-44)

Рис. 6. Перспективы у белых хорошие

Белые защищают левый верхний угол ходом ○42, а черные защищают верхнюю сторону – ●43. Это здесь лучшие ходы.

Белым удастся сыграть ход ○44, который защищает левый нижний угол, и партия выглядит многообещающей для них.



Диа. 9

Диа. 9: Если бы вместо ●43 черные пошли ① как здесь, то белые играли бы ② – ⑥, легко сокращая территорию черных на верхней стороне.

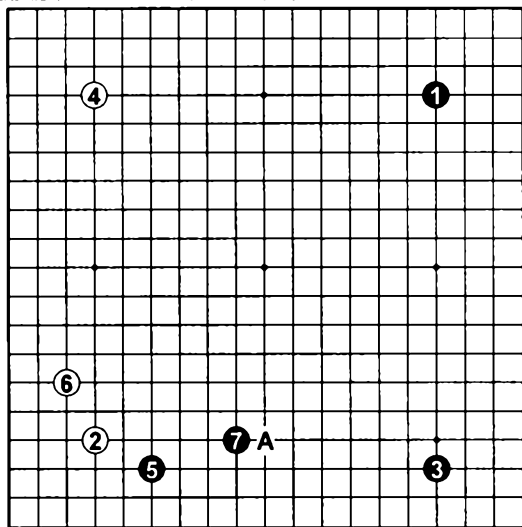


Рис. 1 (1-7)

Рис. 1. Устраиваясь на нижней стороне

Еще одно начало, часто используемое в последнее время, включает приближение к углу (*какари*) на нижней стороне ходом ②, после чего следуют ④ и ⑥. Альтернативой ходу ② служит более сбалансированный ход ●А – эта формация названа «Стиль Кобаяси» в честь Кобаяси Коити, 9 дан, у которого несколько лет назад была привычка ее использовать (см. стр. 172).

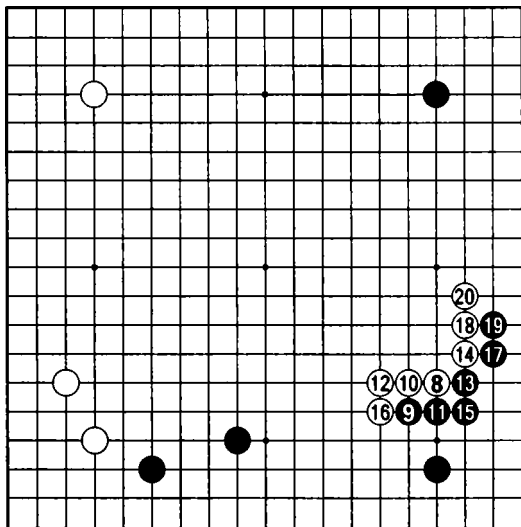
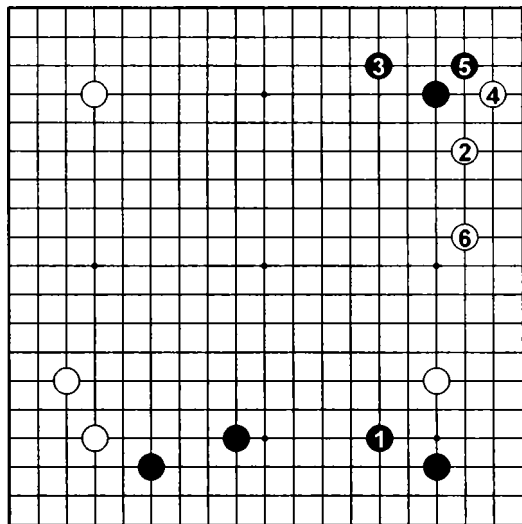


Рис. 2 (8-20)

Рис. 2. Все нормально, хоть и не часто такое увидишь

Вы редко увидите его, но именно в этой позиции ход ⑨ интересен. Среди прочего он помогает предупредить прилипание белых в пункте 3-3.

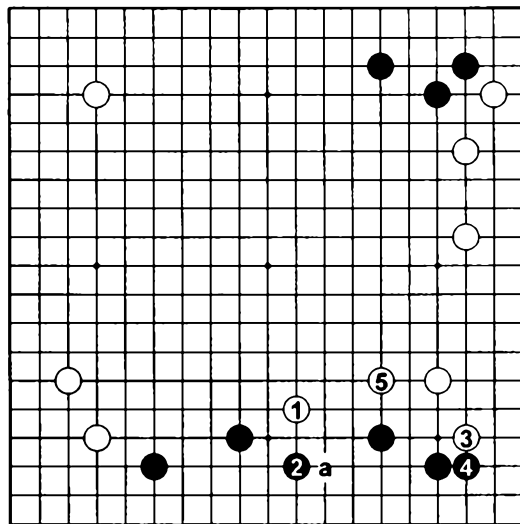
⑨ занимает поворотный пункт (*йотэн*) в смысле влияния. Если бы здесь смогли сыграть черные, то их *моё* на нижней стороне внезапно стало бы большим, так что белые не могут упустить этот пункт. После ●11 для обеспечения хорошего адзи белые выходят в центр ходом ○12. Это честный обмен – влияние белых против территории черных.



Диа. 1

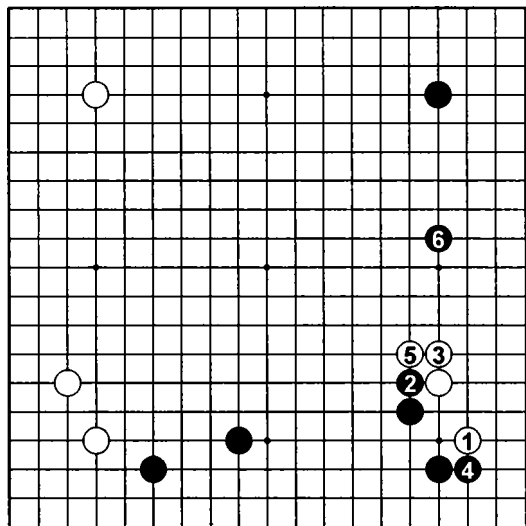
Белые поворачивают (*магари*) ходом $\bigcirc 16$, чтобы ограничить территорию черных, и после вынуждающих ходов (*кикаси*) $\bullet 17$ и $\bullet 19$ черные получают *сэнтэ*. Этот вариант практически неизбежен, и каждая из сторон остается вполне довольной.

Диа. 1: (Курс белых) Вместо ① на Рис. 2 черные могли также последовать старому *дзёсэки* и прямо защитить нижнюю сторону ходом ①. Затем белые, возможно, сыграют *какари* ② и к ходу ③ построят форму на правой стороне.



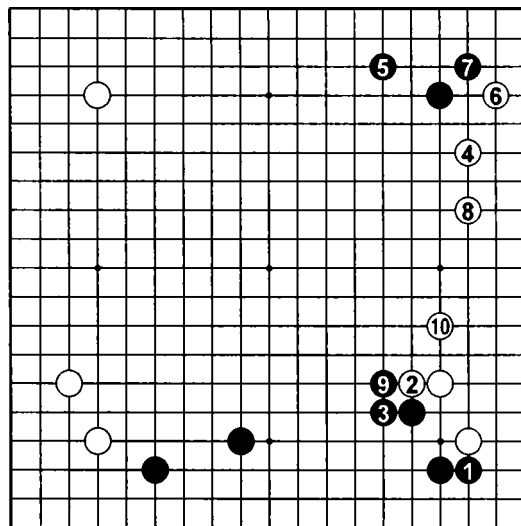
Диа. 2

Диа. 2: (Будущие возможности) Позже белые смогут сыграть ①, ③ и ⑤ для расширения правой стороны, – это сложная манера игры. Еще позже белые смогут использовать прилипание (цукуэ) ⑦а для просачивания в территорию черных.



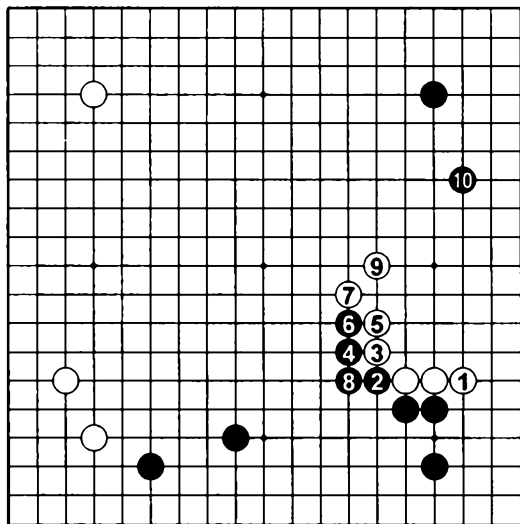
Диа. 3

Диа. 3: (● занимает критический пункт) Вместо ⑥ на Рис. 2 есть другое *дзёсэки*, в котором белые сначала пытаются сыграть вынуждающий ход (*кикаси*) ① как здесь. Однако в этой партии черные нажмут разок ходом ②, чтобы вынудить (*кикаси*) белых; *мойо* черных на нижней стороне станет больше, так что это будет болезненно для белых. Если белые сыграют ③, то черные пойдут ④ и ⑥, и белые будут чувствовать, будто их камни попали под атаку. Это нехорошая позиция для белых.



Диа. 4

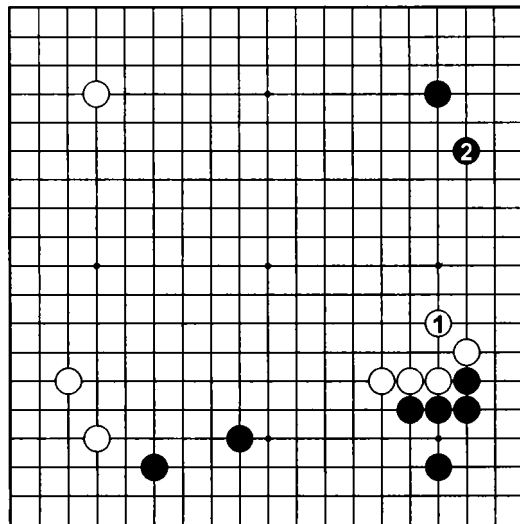
Диа. 4: (Такой ① – нехороший ход) ① как здесь, берет много прибыли, но теперь белые нажмут ходом ②. Пункт ② представляет развилку на дороге для обеих сторон, так что черные упустят свой шанс, если они сыграют ① и не сыграют в ②.



Диа. 5

Диа. 5: (Плохо для белых) В сравнении с продлеванием (ноби) ○12 на Рис. 2 (● здесь), спуск (сагари) ① будет ходом, ориентированным на прибыль.

Черные сыграют ханз ② в критический пункт (кюсё) и это будет плохо для белых. Ходами до ④ черные получат огромное внешнее влияние. К тому же после того как белые защитятся ⑤, черные займут большой пункт (о-ба) ⑩, как бы говоря: «Как раз вовремя!»



Диа. 6

Диа. 6: (Уместный ход (хонтэ), но ...) Защита ходом ① как здесь вместо поворота (магари) ○16 на Рис. 2, локально, – уместный ход (хонтэ). Однако, в контексте позиции в целом он медленный, и белые отстанут. Черным удастся сыграть ②, так что белые, возможно, не получают много на правой стороне.

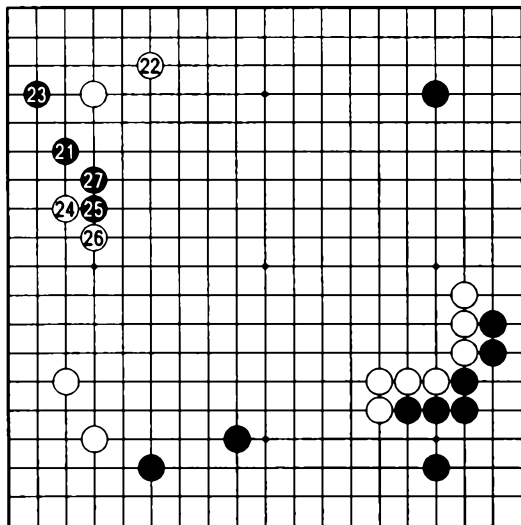
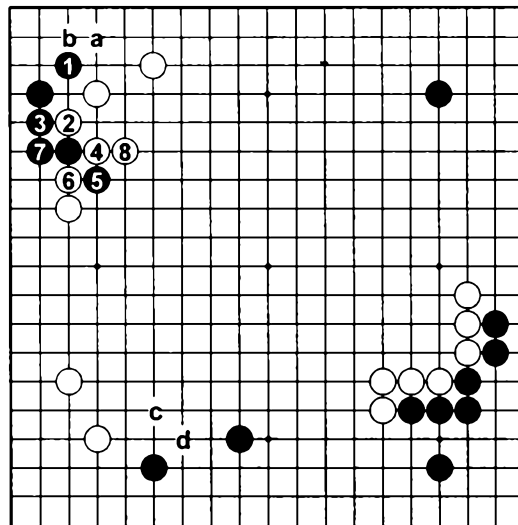


Рис. 3 (21-27)

Рис. 3. Высовываясь в центр

Ходом ●21 битва перемещается в левый верхний угол. Когда белые играют клещи (*хасами*) ○24, ●25 – очень критический ход.



Диа. 7

Диа. 7: Причина этого в том, что если бы вместо ●25 черные сразу сыграли в пункт 3-3 ходом ① как здесь, то белые создали бы *мойо* ходами с ② по ⑧. ○a стал бы *сэнтэ* формирующим ходом (*кикаси*), и черным пришлось бы играть ●b.

Кроме того, если ○с, то ●d становится необходимым ходом, а ширина *мойо* белых на правой стороне стала бы удивительно большой. Чтобы предотвратить это, черные сыграли ●25 – ●27 на Рис. 3 и выбрались в центр – вот почему ход ●25 так важен.

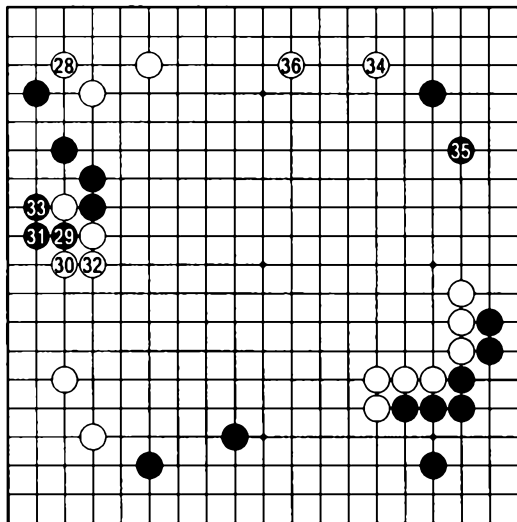
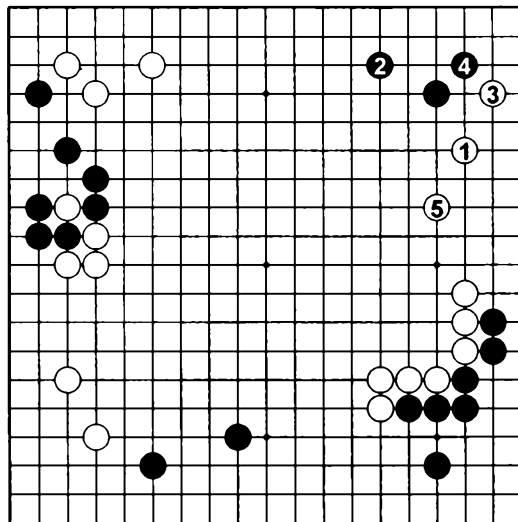


Рис. 4 (28-36)

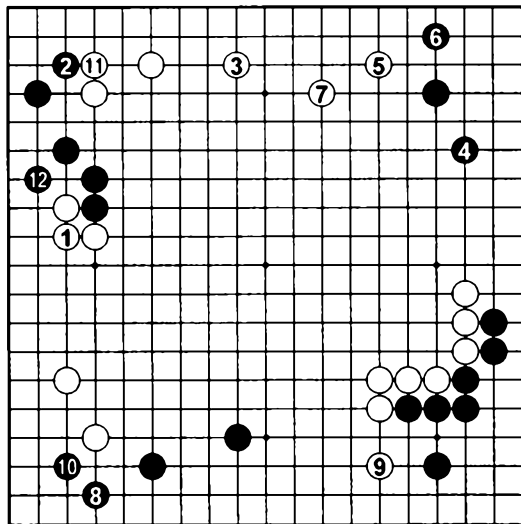
Рис. 4. Черным не может быть плохо

Если белые защищаются ○28, то черным, чтобы устроиться, срочно нужно захватить белый камень ходом ●29. Последующие ходы до ●33 ничего необычного не представляют. И это с учетом того, что белые сделают приближение к правому верхнему углу (какари) ○34 на верхней стороне. Если бы вместо этого белые сыграли на правой стороне в ●35, то подбрюшье белых было бы открыто (сусоаки) снизу по правой стороне, и ничего хорошего бы из этого для них не получилось бы.



Диа. 8

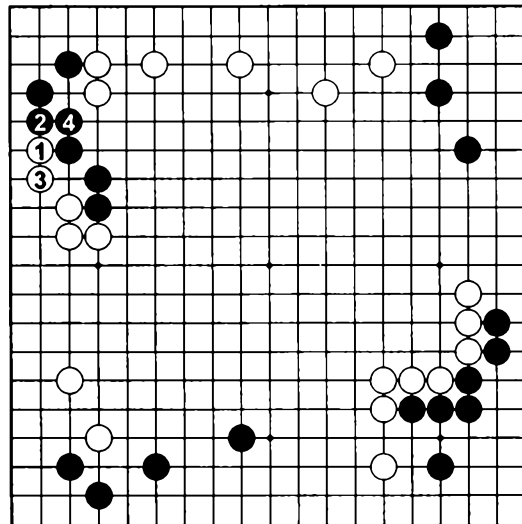
Диа. 8: (Окружая подбрюшье) Ходы ①, ③ и ⑤ – хорошее дзэсэки, если смотреть только на три этих хода, но подбрюшье белых открыто (сусоаки) снизу по правой стороне. Попытка получить здесь территорию похожа на попытку доставать воду ведром без дна. Это выражено в поговорке «Не окружай территорию, если твое подбрюшье открыто».



Диа. 9

Диа. 9: (*Устраивая форму*) Вместо ○28 на Рис. 4 (● здесь) белые могли также соединиться ходом ①. Затем черные сыграли бы ●, устраиваясь в левом верхнем углу и получая прибыль, и позже ходы ○11 и ●12 локально разрешают ситуацию. Перед ходом ○11 белым нужно сначала построить форму на верхней стороне ходами с ① по ⑦, а затем сыграть ○11. Это правильный порядок ходов.

Это неплохая позиция для черных.



Диа. 10

Диа. 10: (*Пример*) Если черные пропускают ●12 на Диа. 9, то у белых появляется несколько возможностей. Например, черным будет довольно трудно отвечать даже на прилипание и оттягивание (*цукэхики*) ходами ① и ③. Построение пустого треугольника ходом ● будет болезненным для черных, но не отвечать здесь им будет еще труднее.

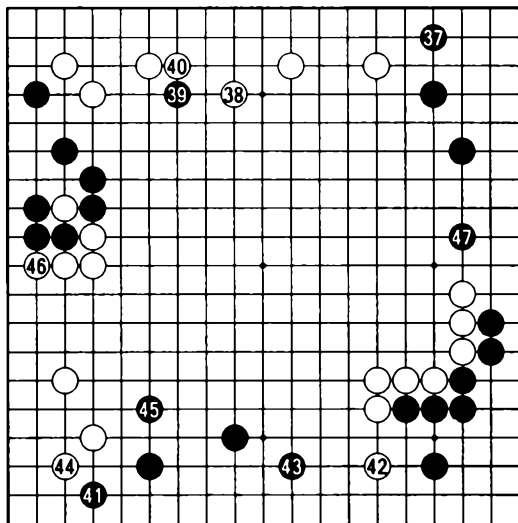
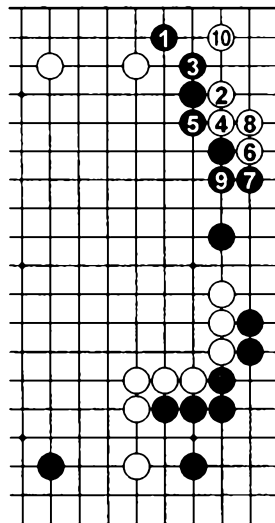


Рис. 5 (37-47)

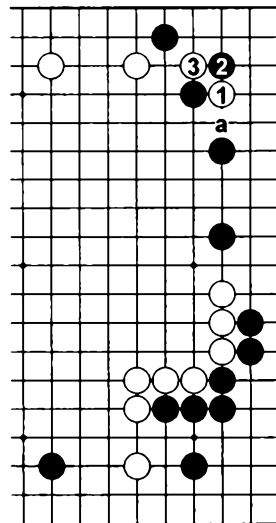
Рис. 5. Простая партия для черных

Если черные защищаются ●37, то белые тоже защищаются ходом ○38. Эти пункты вроде миаи.

●39 – форсирующий ход (*кикаси*). Если черные превращают нижнюю сторону в укрепленную территорию ходами ●41 и ●43, то белые закрывают левую сторону ходом ○46, получая территорию, и это нормальная последовательность для каждой из сторон. К ●47 получается простая и легко понятная партия для черных.



Диа. 11



Диа. 12

Диа. 11: Черные сделали прыжок через один пункт ●37 на Рис. 5, чтобы прочно защититься, но вместо него ①, как здесь, создало бы им в партии некоторые проблемы. Белые могли бы отыграть вариант, начиная с прилипания (*цукэ*) ②.

Диа. 12: Даже если черные сопротивляются ходом ②, то белые смогут сыграть ③. Если бы черные сделали вместо ② ход ●а, то белые могут играть ③. В этой партии из-за превосходства позиции черных им не нужно перенапрягаться.

Глава 4

Навстречу 21-му веку

Эссе Навстречу 21-му веку	148
4.1 Китайское фусэки	149
4.2 Мощные клещи через один пункт	156
4.3 Предотвращение большого мойо	165
4.4 Стил Кобаяси	172
4.5 Новый метод использования хоси	180

Навстречу 21-му веку

Через несколько лет мы будем приветствовать 21-й век. У Го долгая история – игра существует несколько тысячелетий и конечно же будет существовать и в 21-м веке, а также, возможно, в 30-м веке и в 40-м веке тоже.

Хотя в Го играют приблизительно 5000 лет, сегодня мы все еще не понимаем даже десятой части его тайн. Разве это не изумительно? Чем больше учишься, тем больше появляется неизвестного. В попытке что-то понять даже я – Го Сэйгэн – каждый день сажусь за доску Го. И когда я это делаю, то каждый день я открываю нечто новое и это так хорошо.

Мне уже больше 80 лет, так что жить на этой земле мне осталось не так долго. Однако я хотел бы дожить хотя бы до 100 лет, чтобы увидеть, как развивается Го в 21-м веке, и чтобы изучить больше для увеличения своего вклада в сообщество игроков Го.

В частности, история ходов в *хоси* коротка, и все еще остается достаточно пространства для исследований. Благодаря исследованиям, уже проведенным нашими блестящими предшественниками, мы накопили некоторые знания о пункте 3-4 (*комоку*), но исследование *хоси* – это ответственность современных и будущих игроков. Чтобы добавить еще больше насыщенности и глубины нашему пониманию Го ...

4.1 Китайское фусэки

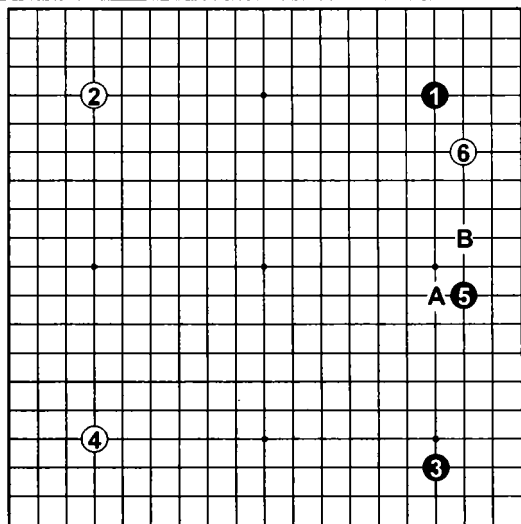
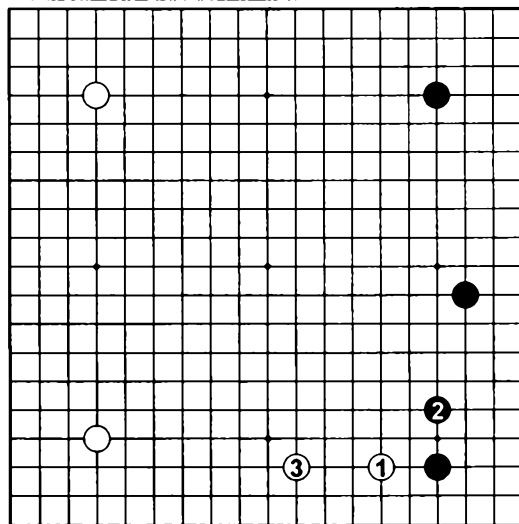


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Названо прессой

Фусэки ходами ①, ② и ③ используется уже долгое время. Японская пресса окрестила его «Китайским фусэки», поскольку когда игроки Го из Китая посещали Японию, все они предпочитали играть именно его. Существует также высокое китайское фусэки, в котором камень ⑤ находится в ●A, у которого немного отличающиеся достоинства и недостатки.



Диа. 1

Белые вторгаются ходом ⑥. Даже если им удастся сыграть еще и ○B, их позиция все равно будет стесненной благодаря камню ⑤. Вместо ⑥ ...

Диа. 1: Белые могут также подумать о ходах ① и ③ как здесь.

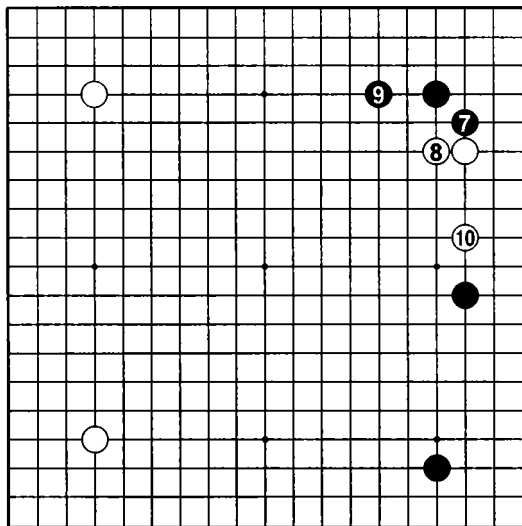


Рис. 2 (7-10)

Рис. 2. Пауза в действиях

Вариант с ⑦ по ⑩ встречается часто. Черные играют диагональное прилипание (*косуми-цукэ*) ⑦ перед прыжком через один пункт ⑧, потому что разворачивание ⑩ – узкое. После этого действия здесь внезапно замирают.

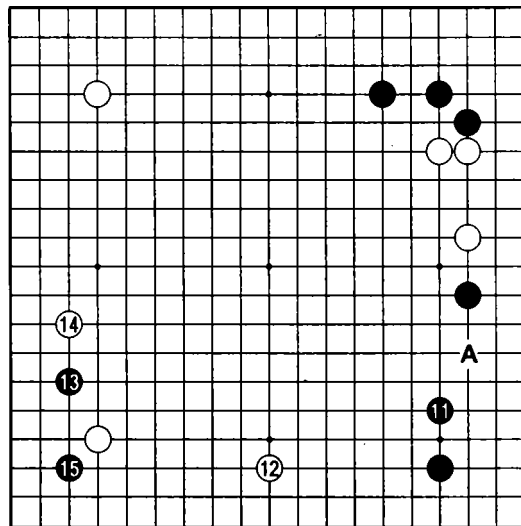
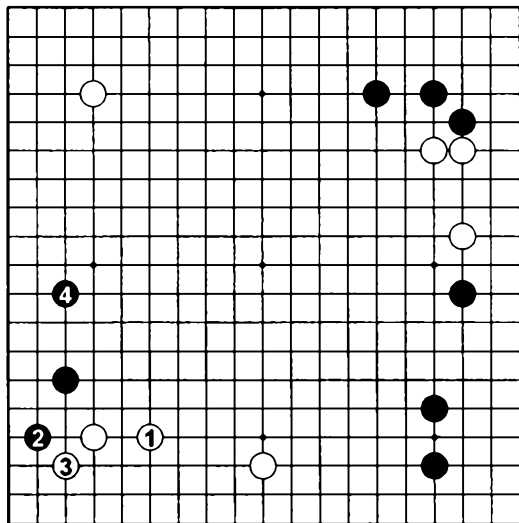


Рис. 3 (11-15)

Рис. 3. ⑭ исключительно важен

Черные играют ограждение угла (*симари*) ⑪. Белые могут вторгнуться ходом ⑭А, но пока у них нет для этого мужества, потому что три белых камня все же не так сильны.

Когда черные высаживаются на левой стороне ходом ⑬, то клеши (*хасами*) ⑭ – критический ход.



Диа. 2

Диа. 2: Отвечать вместо этого ходами ① и ③, как здесь, – слишком робко. Если следуют ходы до ④, то практически единственное, что можно зачестить в актив белых, – это территория на нижней стороне, а она несравнима с территорией черных в разных местах доски.

Рис. 4. Левая сторона или нижняя сторона?

Блокирование снаружи ходом ○16 очень важно. Вы можете считать это удивительным, потому что после ходов до ●23 белый камень под хоси на нижней стороне кажется

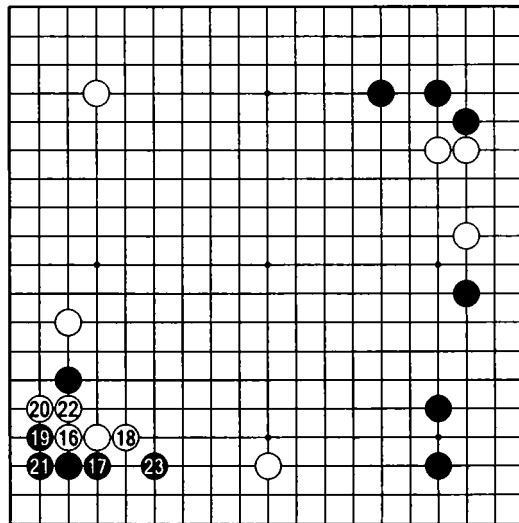
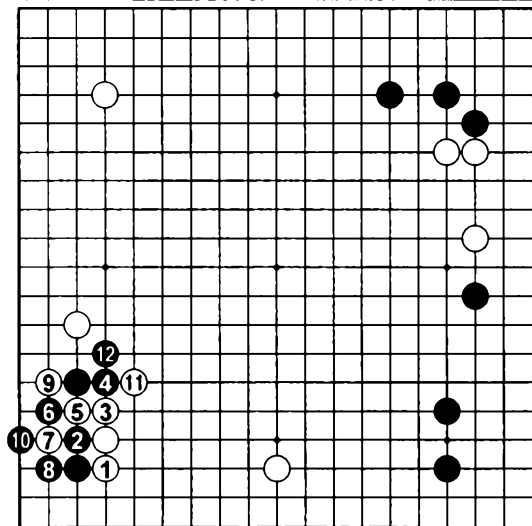


Рис. 4 (16-23)

наполовину спящим.

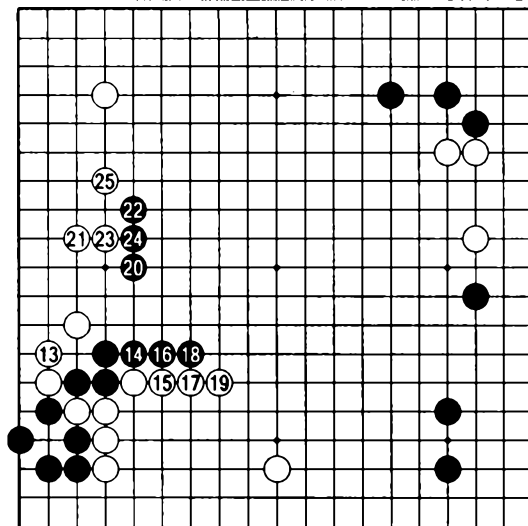
С локальной точки зрения ○16 в ○17 – это *дзёсэки*, которое обычно играет и хорошо работает с камнем под хоси на нижней стороне.

Пожалуйста, поймите, что здесь вопрос в том, чтобы подчеркивать: левую или нижнюю сторону. Если вы посчитаете, то между левым нижним и левым верхним хоси одиннадцать линий. Между левым нижним и средним нижним хоси пять линий. Очень понятно, на какой стороне потенциал больше!



Диа. 3

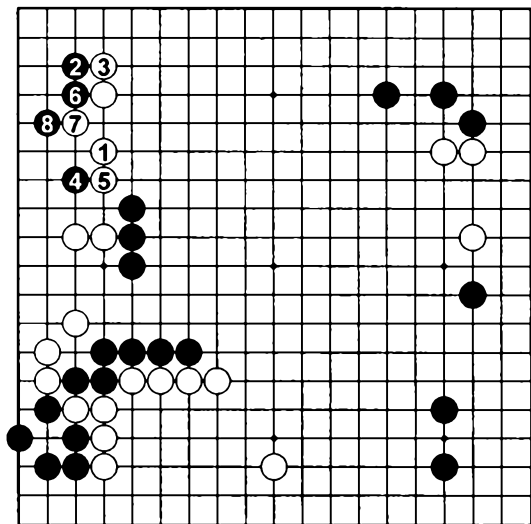
Диа. 3: Давайте на Диа. 3 – 6 рассмотрим вариант, в котором белые блокируют с нижней стороны ходами ① и ③. Черные сыграют ②, ④ и последующие ходы, и озабоченность белых по поводу черной группы становится препятствием к контролю белыми над левой стороной. (Отметьте, что вместо ④ черные могли также успешно спуститься в ⑤.) Пустой треугольник, построенный ходом ●12, это плохая форма и редко высоко ценимая, но здесь он позволяет черным выйти в центр и предотвратить образование белого *моио*.



Диа. 4

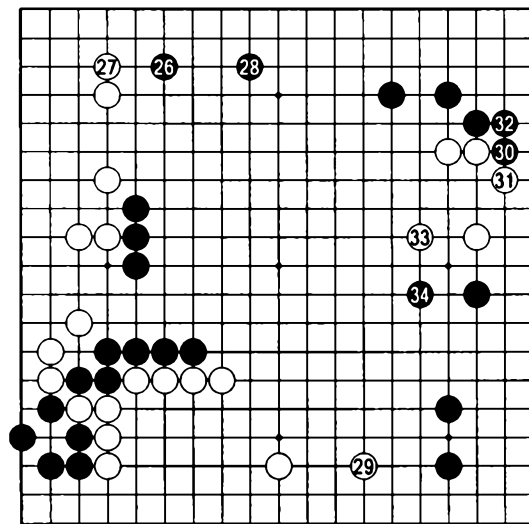
Диа. 4: (*Просто и неплохо для черных*) Что вы думаете о ходах с ●14 по ●24? На первый взгляд вы можете сказать, что они многого не достигают и плохие, потому что подталкивают белых перед черными (*хурума но ато-оси*).

Но, на самом деле, это совсем неплохо для черных. У белых нет надежды на большое *моио*, а черные получили себе значительную плотность – за каждым ходом стоит ощущение доски в целом. Так что даже наиболее обычные ходы могут оказаться кратчайшим путем к победе.



Диа. 5

Диа. 5: (Одна линия все меняет) Если вместо ○25 на Диа. 4 белые играют на одну линию выше ходом ① как здесь, то у черных появляется мощное вторжение в пункт 3-3 ходом ②. Если белые отвечают ③, то вы сможете по достоинству оценить эффективность хода ④ после того, как будет сыграно ⑥ и ⑧.



Диа. 6

Диа. 6: (У черных небольшое преимущество) Продолжая после Диа. 4, ●26, ●28 и ○29 занимают большие пункты (оба), почти как *miai*. Затем черные играют ●30 и ●32, объявляя, что лавочка закрывается. ●34 выполняет двойную функцию – защищает черных и заодно атакует белых. В этот момент у черных небольшое преимущество. Причина в том, что несмотря на практическое равновесие территорий белая группа на правой стороне слабая, тогда как у черных плотность слева в направлении центра.

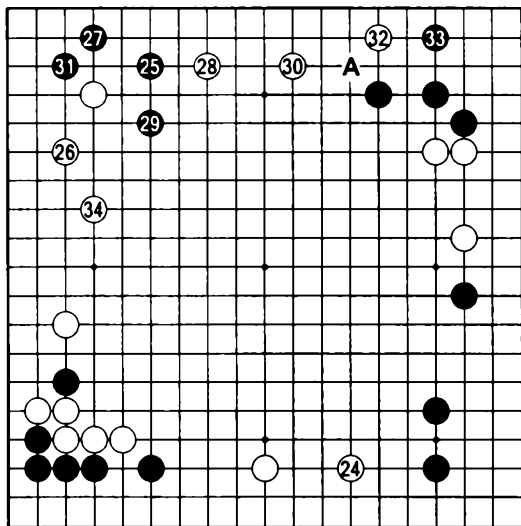
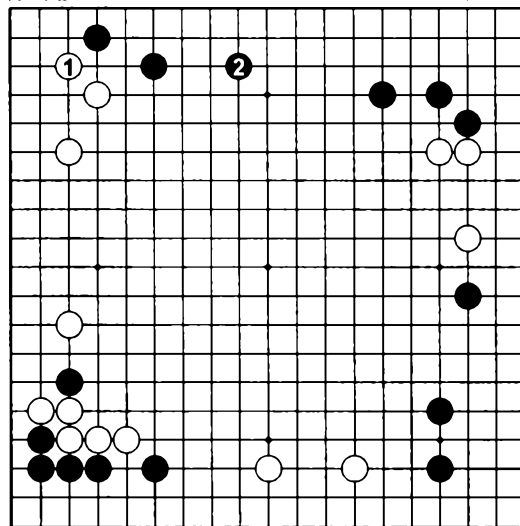


Рис. 5 (24-34)

Рис. 5. Контратака белых

Теперь мы возвращаемся на главную дорогу, где белые блокировали вторжение черных в пункт 3-3 с левой стороны. Очень естественно, что они защитились ходом ○24, после чего действия на нижней половине доски замирают.

Черные берут территорию ходами ●25 и ●27, так что за белых хорошо контратаковать ходом ○28.



Диа. 7

Диа. 7: (Именно то, чего хотят черные) Если бы вместо ○28 белые защитили угол, то черные построили бы форму ходом ●, а также получили бы здесь превосходную боевую позицию.

Возвращаясь к Рис. 5 скажем, что скольжение ○32 ходом *огэйма* перед защитным ходом ○34 – это вынуждающий ход (*кикаси*). Дело в том, что если белые пропускают ○32 и прямо играют ○34, то *косуми* ●А будет хорошим пунктом как для атаки белой группы на верхней стороне, так и для защиты.

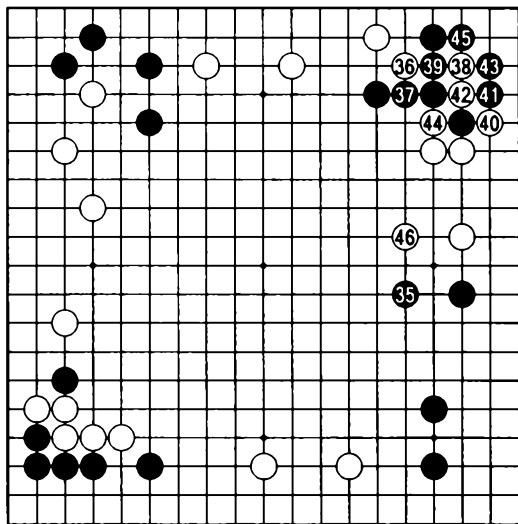
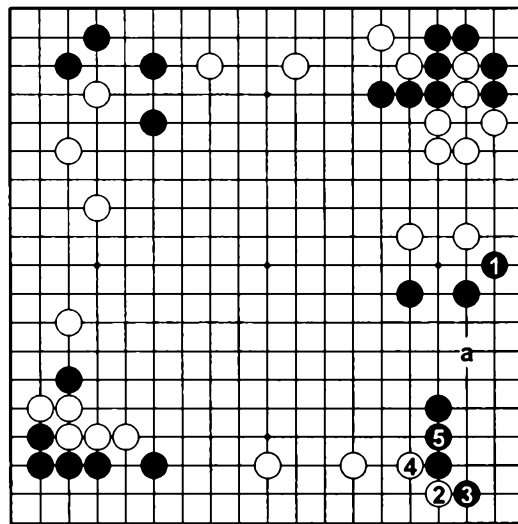


Рис. 6 (35-46)

Рис. 6. Привилегия белых

Ходы с 36 – это привилегия белых, начало агрессивных действий против черных. Для черных несколько болезненно позволять белым диктовать свою волю ходами до 45, но никакие контрудары на глаза не попадают.

После защитного хода 46 борьба в этой части доски тоже замирает, и выходит, что лидируют белые.



Диа. 8

Диа. 8: (Начало макро-окончания (ойосэ)) Заглянув, что может произойти далее увидим, что белые могут вторгнуться ходом 4а, так что черные сыграют косуми 1, чтобы предотвратить это.

Других мест для вторжения нет, так что белые будут играть вынуждающие ходы (кикаси) 2 и 4, и партия переходит в стадию макро-окончания (ойосэ).

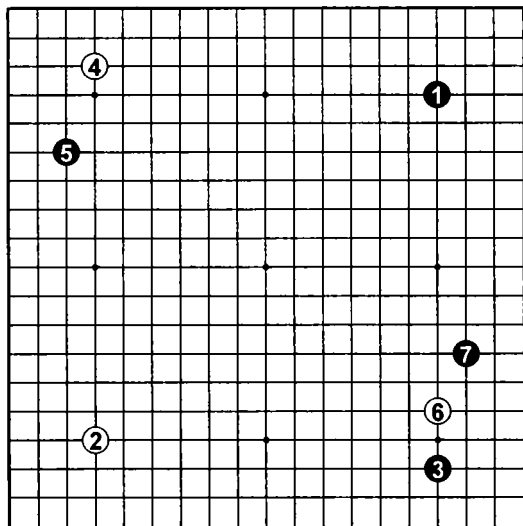
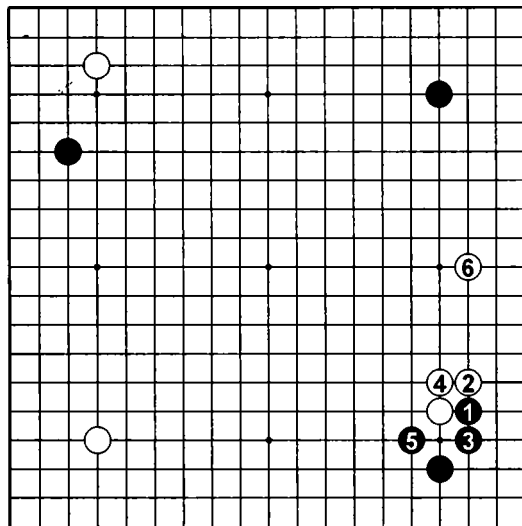


Рис. 1 (1-7)

Рис. 1. Сочетание атаки и защиты

Клещи ② – это тоже сильный ход, который использует черный камень в хоси в правом верхнем углу.



Диа. 1

Диа. 1: Профессионалы – это такие игроки, которым на самом деле нравится территория, и в итоге многие сразу делают ориентированные на территорию ходы ① и ③ как здесь. Это правда, что прибыль в углу – немаленькая, но белые сыграют развертывание (*хираки*) ⑥, и черный камень в правом верхнем углу теперь кажется изолированным. К тому же, камни черных не сотрудничают эффективно, так что трудно сказать, лучше ли для них эта позиция.

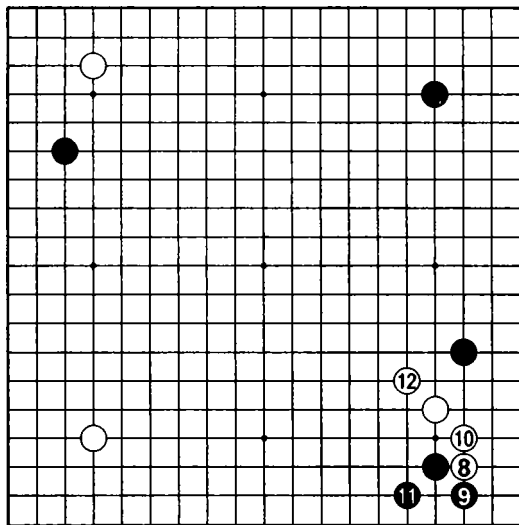
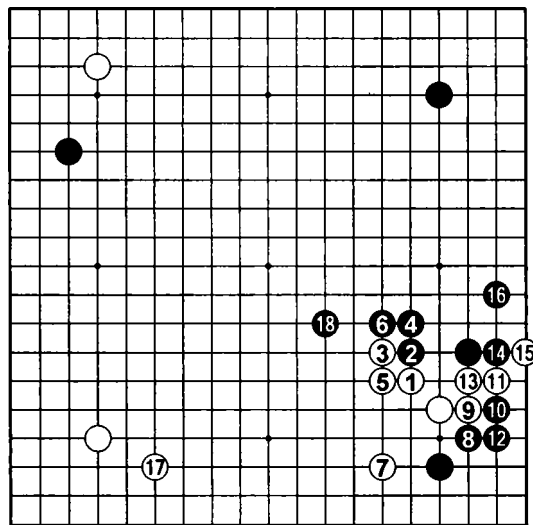


Рис. 2 (8-12)

Рис. 2. Несколько низковато

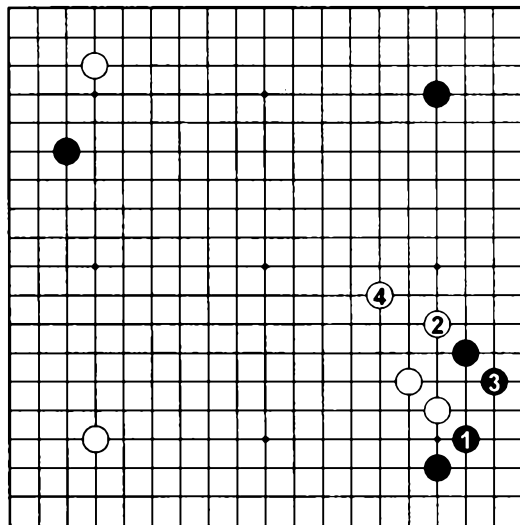
⊙ и ●11 – важные ходы. На первый взгляд они могут вам не очень понравиться, поскольку создается впечатление, что черные могут соскользнуть с доски, играя на второй линии подобно этому. На самом деле, получая крепкую базу, черные обретают безопасность и объявляют о своем решении атаковать белую группу.

⊙12 – тоже необходимый ход, так как он немедленно выводит белых в центр и позволяет им коситься на нижнюю и правую черные группы.



Диа. 2

Диа. 2: Если белые просто играют *косуми* ⊙ как здесь, не играя ⊙ и ⊙ с Рис. 2, то черные сделают прилипание и продлевание (*цукэноби*) ходами ● и ●. Ходы до ●18 – один из вариантов продолжения борьбы, и этот итог благоприятен для черных.



Диа. 3

Диа. 3: (Здесь низкая позиция вызывает затруднения) Черные могут играть ❶ как здесь, но белые прижмут (какэру) ходом ❷ – и что вы теперь думаете о ❶?

Возможно, последуют ❸ и ❹, и здесь низкая позиция черных вызывает беспокойство.

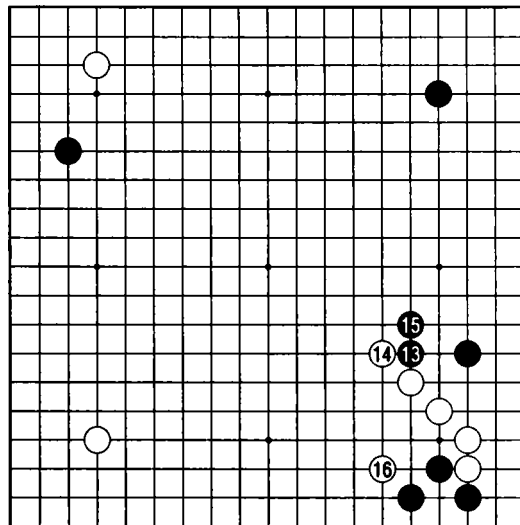
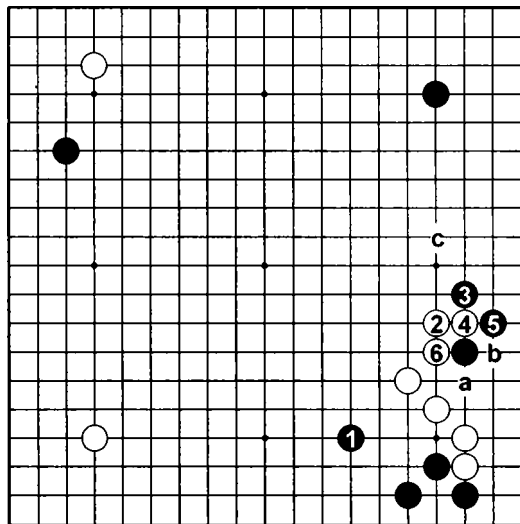


Рис. 3 (13-16)

Рис. 3. Ключевой пункт

○16 занимает критический пункт (кюсё). Если черные отвечают поспешной попыткой выжить на нижней стороне, то позиция белых радикально изменится в лучшую сторону.



Диа. 4

Диа. 4: (Хорошо для белых) Вместо ●13 на Рис. 3 многие годы было принято защищать угол ходом ① как здесь, но затем белые прижимают (какэру) ②, и у черных проблемы. Если черные выпрыгивают ③, то ходы ④ и ⑥ – плотные. Если черные затем играют ●а, то белые могут резать ходом ○b, или если черные соединятся ●b, то атака белых ходом ○с – жесткая.

Рис. 4. Отдавая угол

●17 также занимает критический пункт (кюсё), это очень

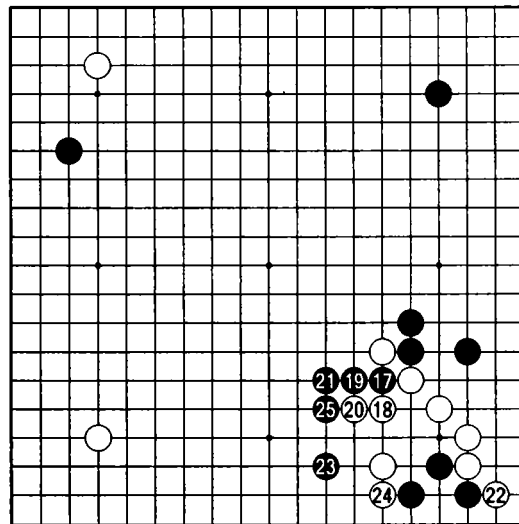
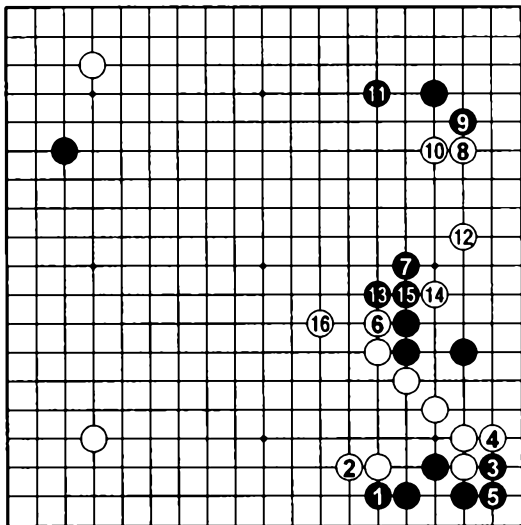


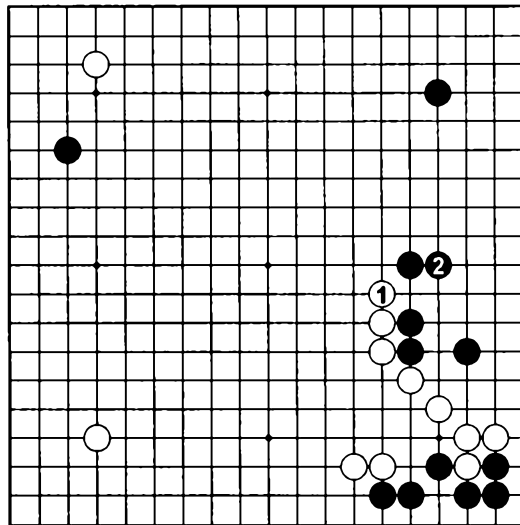
Рис. 4 (17-25)

жесткая ответная любезность на ○16. Белые не могут вот так запросто дать черным продлиться ●18, поэтому сами занимают этот пункт, затем играют ○20, и практически под давлением обстоятельств происходит великая трансформация. К ходу ○24 белые захватили черную группу, которая изначально вообще была в полной безопасности, тогда как к ходу ●25 черные получили большое внешнее влияние. Однако мы можем также сказать, что черные планировали эту стратегию. Белые получают 20 очков в углу, но у черных, тем не менее, хорошее настроение.



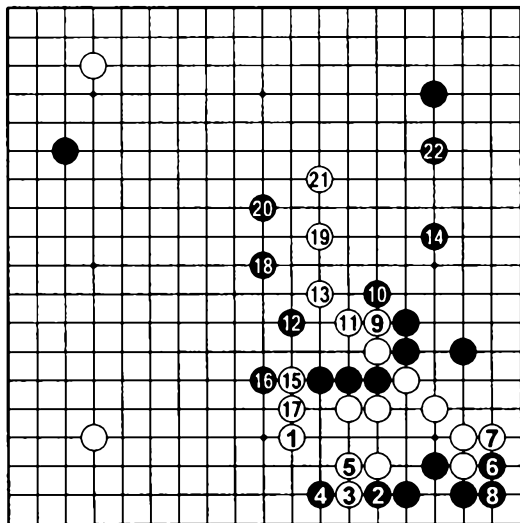
Диа. 5

Диа. 5: (Пытаться выжить будет опрометчиво) Для черных нехорошо выживать в углу ходами ①, ③ и ⑤. Причина этого в том, что белые получают внешнее влияние и будут владеть инициативой в борьбе. После ⑥ и ⑦ для белых хорошо разделить черных ходом ⑧. Даже если черные атакуют ходами ⑨ и ⑪, то у белых достаточно места для развертывания (хираки) ⑫. После ⑬ белые могут атаковать в хорошем ритме ⑭ и ⑯, ходами, которые также защищают белых.



Диа. 6

Диа. 6: (① – нехороший ход) Если вместо ⑧ на Диа. 5 белые продлеваются (ноби) ходом ① как здесь, то локально это дает хорошую форму. Однако ход ② создает территориальную заготовку на правой стороне, а это плохо для белых.



Диа. 7

Диа. 7: (*Непрерывно меняющаяся*) На первый взгляд кажется, что ① как здесь вместо 〇22 на Рис. 4 (● на этой диаграмме) имеет некоторую ценность, но затем черные к ② выживают в углу. Хотя сначала нужно сыграть эффективный вынуждающий ход (*кикаси*) ④.

Для черных страшно, когда белые убегают ходом ⑨, но ●12 вынуждает 〇13, а ходом ●14 черные немного увеличивают свою территорию. Продолжая, если белые играют в критический пункт (*кюсё*) ходом 〇15, то черным нужно не пускаться во все тяжкие, а просто сыграть вынуждающий ход

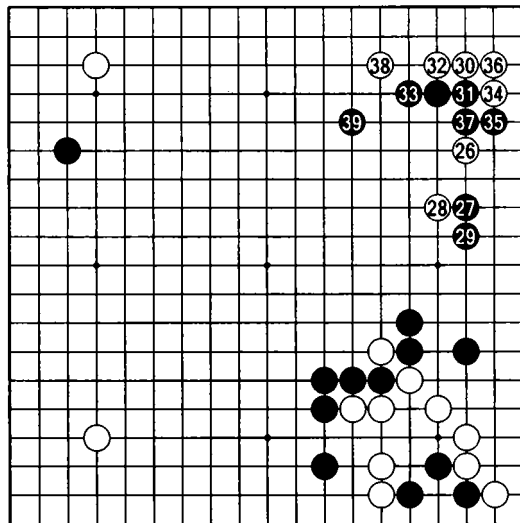
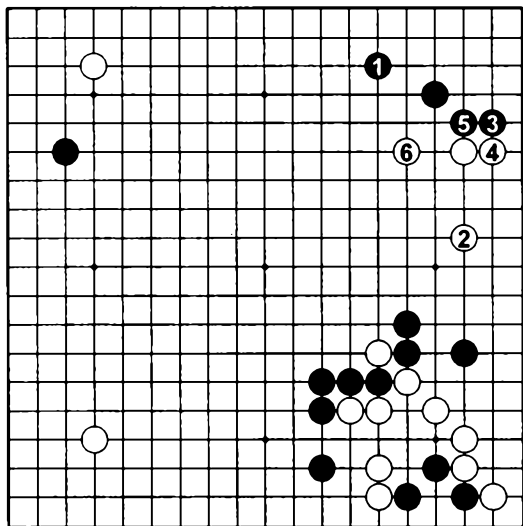


Рис. 5 (26-39)

(*кикаси*) ●16, и играть легко, как показано до хода ●22, и у них хорошо.

Рис. 5. Большое черное *моё*

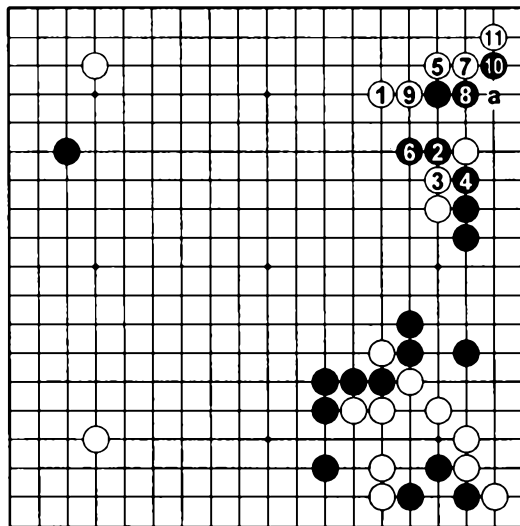
В ответ на 〇26 клещи (*хасами*) ●27 эффективно используют влияние черных. Если бы вместо этого черные сыграли ●38 или где-то там, то белые сделали бы развертывание через два пункта (*никкэн бираки*) 〇29, и влияние, которое черные столь тяжело строили, сошло бы на нет. ●27 выглядит обычным и небрежным, но вам не следует упускать подобный ход.



Диа. 8

Диа. 8: (Внешнее влияние черных не работает) Немного переключая предыдущее объяснение, скажем, что пассивный ход ① позволяет белым развернуться по стороне ходом ②, и его даже обсуждать не стоит. Даже ходами ③ и ⑤ черным уже не угнаться за белыми, чья территория в правом нижнем углу будет эффективно складываться на исходе партии.

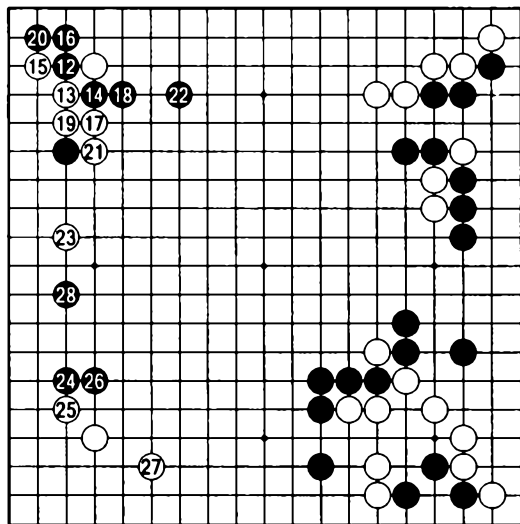
Возвратимся к Рис. 5. После прилипания (*цукэ*) ㊦28 черные не хотят позволить белым легко развиваться (*сабаки*) и потому оттягиваются (*хики*) ходом ㊦29. Если белые вторгаются в пункт 3-3 ходом ㊦30, то последующие ходы – это *дзэски*,



Диа. 9

и к ●39 вариант останется неизменным, кто бы его ни играл. ●39, к тому же, – поворотный пункт (*йотэн*), так как он расширяет *мойо* черных.

Диа. 9: (Дела складываются благоприятно для черных)
Из-за того, что Рис. 5 делает партию слишком простой для черных, белые могут сыграть ① как здесь вместо вторжения в пункт 3-3. Черные ответят ходами ② и ④, а после ⑤ продолжатся (ноби) ходом ⑥ и получат хорошую форму. Отметьте, что ханэ ⑩ предупреждает соединение снизу (ватари) ходом ⑨а.



Диа. 10

Диа. 10: (Одно из возможных продолжений) Далее: ходы с ●12 до ●28 – одно из возможных продолжений сражения. Это благоприятное начало (*фусэки*) для черных.

Рис. 6. Ясная, простая партия

Даже если белые планируют усложнить партию при помощи клещей (*хасами*) ○40, то черные могут играть легко (*сабаки*) ходами ●41 и последующими, и ритм белых нарушается. В такие моменты *дзёсэки* на самом деле полезны, не так ли?

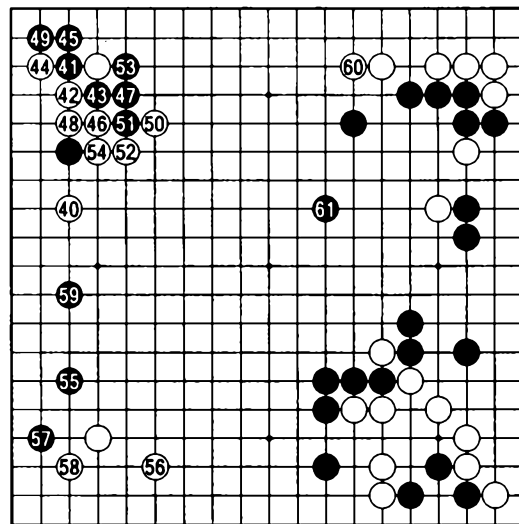
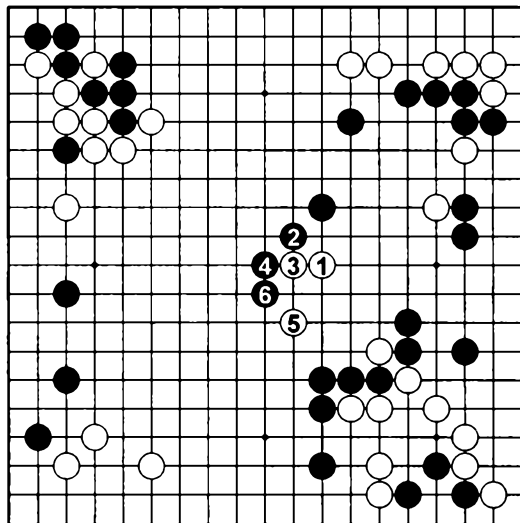


Рис. 6 (40-61)

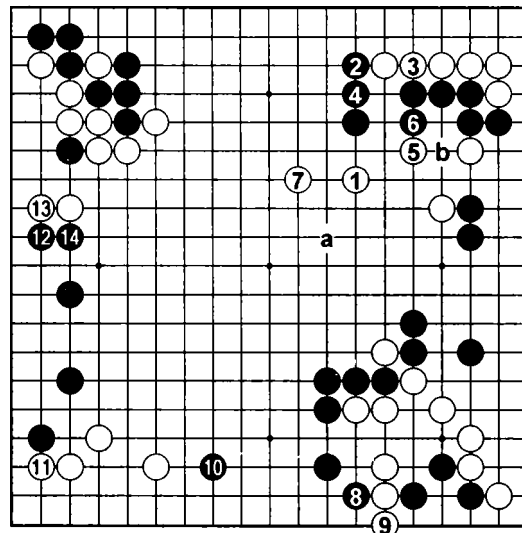
Получив *сэнтэ*, черные играют приближение к углу (*ка-кари*) ●55, скользят в угол ходом ●57 и после разворачивания через два пункта (*никкэн бираки*) ●59 партия становится все более и более простой и ясной для черных.

Если белые защищаются ходом ○60, то для черных важно сделать то же самое ходом ●61. Если они пропустят ход ●61, то белые сыграют на пункт выше и правее от ●61, чтобы уменьшить *мойо*, которое черные с таким трудом строили. ●61 завершает *мойо*.



Диа. 11

Диа. 11: (*Вторжение невозможно*) Если после укрепления черных ходом ●61 на Рис. 6 белые вторгаются ходом ①, то начинается атака. Черные играют ходы с ② по ⑥, и становится ясно, что это совсем нехорошо для белых.



Диа. 12

Диа. 12: (*Достаточно хорошо для черных*) Белые могут решить, что для них непозволительно дать черным закрыть такую большую территориальную заготовку, и поэтому сыграют ① как здесь вместо ○60 на Рис. 6. Тогда ходом ② занимается критический пункт (*кюсё*). После ③ черные переводят дыхание ходом ④ и начинают неспешно атаковать белых. Хотя белые действительно вторгаются в центр, черные получают камни с ⑩ по ●14, а это достаточная компенсация. Черные могут также надеяться на дополнительную прибыль после ходов ●а и ●b.

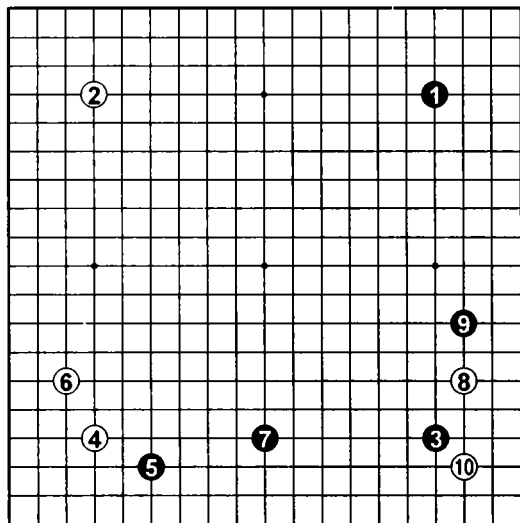
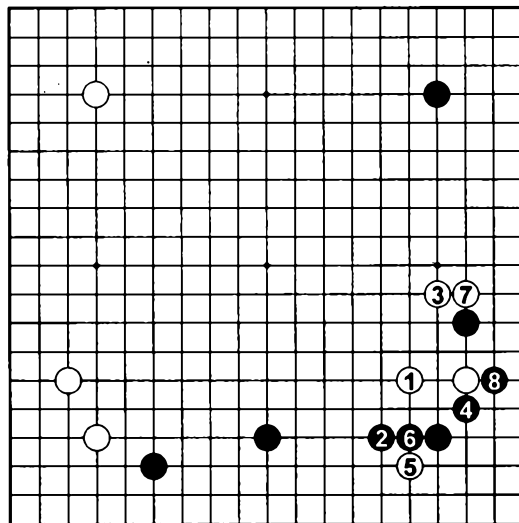


Рис. 1 (1-10)

Рис. 1. О борьбе на нижней стороне

Мы уже изучали позицию после клещей (*хасами*) ходом ①, которая стала популярной в последнее время. Давайте посмотрим, что случится, когда белые сыграют ход ⑩ в пункт 3-3.



Диа. 1

Диа. 1: (Новая, популярная конфигурация) В разделе 1.2 «Нирэнсэй (2)» на Рис. 2 на стр. 14 мы рассматривали прыжок белых через один пункт ①, как здесь, и последующий вариант, который теперь стал популярен. К ходу ⑦ белые уклонились от атаки черных клещами и предупредили образование большого черного *мойо*. Это, конечно, очень мощная манера игры, но ...

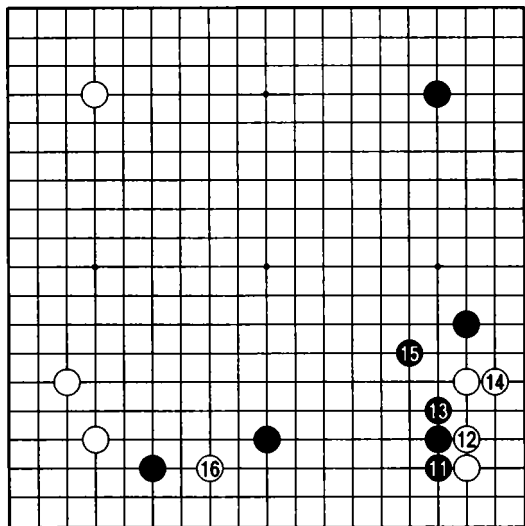
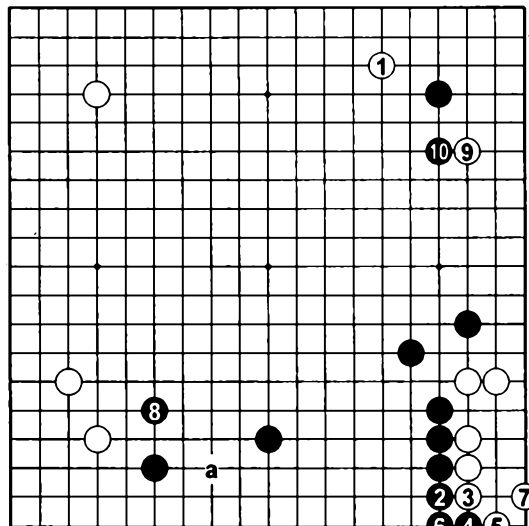


Рис. 2 (11-16)

Рис. 2. Общая цель

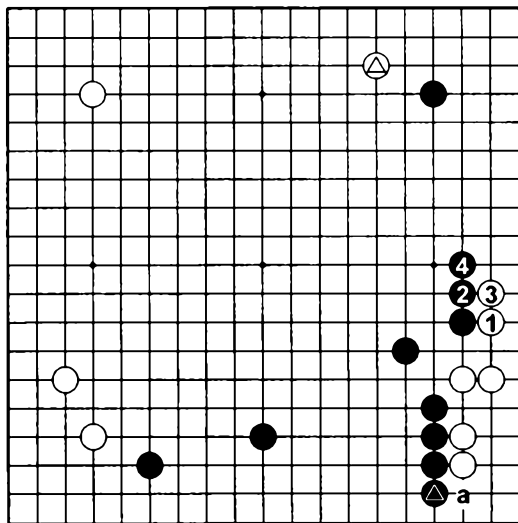
Черные могут также приветствовать вторжение белых в угол, играя ●11, ●13 и ●15, чтобы получить *мойо* в центре, и здесь все идет точно по плану черных. В этот момент внезапное вторжение ○16 – ловкий ход белых. Я считаю, что этот ход правильный.



Диа. 2

Диа. 2: (● – *находчивый ход*) Вместо ○16 (Оа здесь) многие предпочли бы играть приближение к углу (*какари*) ①. Но это несколько банально и дает черным возможность воспользоваться сонным состоянием белых.

● – *находчивый ход*.



Диа. 3

Диа. 3: (Белые принуждены) Когда черные спускаются (сагари) камнем $\triangle$ для белых болезненно блокировать (осаз) ходом $\bigcirc$ а, потому что это будет вынужденно (кикасарэ), но на этот момент это практически все, что могут сделать белые. Причина заключается в том, что если белые играют ① и ③, то ходы ② и ④ автоматически помогают черному камню в хоси в правом верхнем углу, а приближение к углу белых ($\triangle$) стало плохим ходом.

Возвратимся к Диа. 2. Черные пользуются моментом, играя вынуждающие ходы (кикаси) ④ и ⑥ в сэнтэ, и прыгают

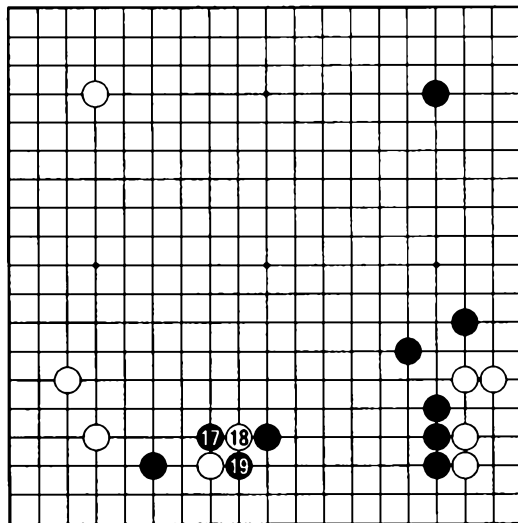


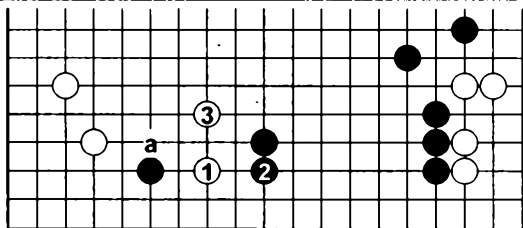
Рис. 3 (17-19)

⑥, завершая мойо на нижней стороне, делая начало фантастическим для черных.

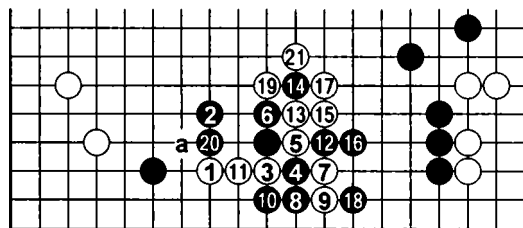
Глядя на этот результат, легко увидеть, почему приближение к углу ① небрежно и что вторжение $\bigcirc$ а до всего этого будет ловким ходом.

Рис. 3. Упорный ход $\bigcirc$ 18

Черные приветствуют вторжение белых, а их прилипание (тоби-цукэ) ●17 – обычный ответ. Вклинивание (вариуту) $\bigcirc$ 18 неслабо разрезает черных и потому это очень хороший ход. Черные режут ходом ●19, и начинается бой.



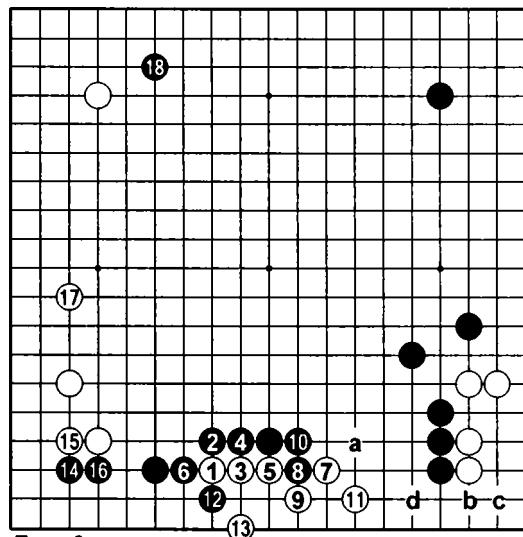
Диа. 4



Диа. 5

Диа. 4: (*Черные слишком почтительны*) Когда белые играют ①, защищаться железным столбом ② – крепко. Этот ход очень надежно защищает правую половину нижней стороны, но кажется, что он признает, будто вторжение ① произошло в наиболее удачном для этого месте. Так что, несмотря на прочность, выходит, что черные повели себя слишком почтительно по отношению к белым. Белые затем могут играть ① или ①а и не чувствовать недовольства.

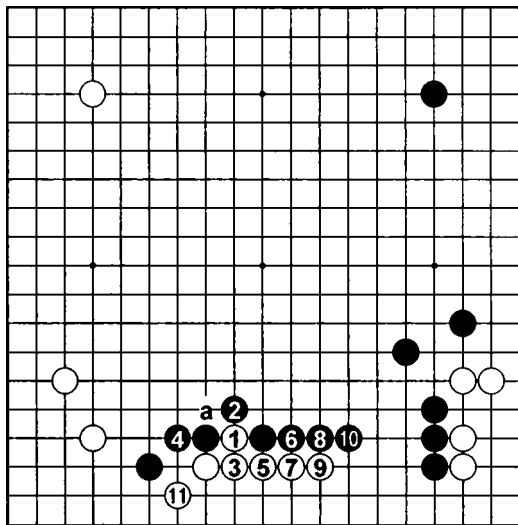
Диа. 5: (*Сабаки*) В ответ на ① черные могут также играть ② или ②а. Белые ходят ③ и ⑤, чтобы разрезать силы черных на две части, и собираются легко развиваться (*сабаки*).



Диа. 6

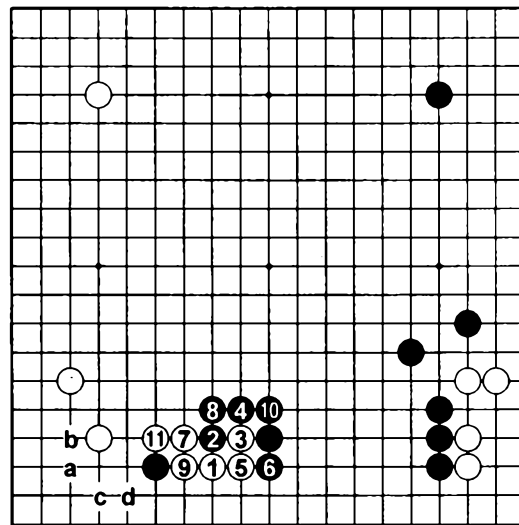
Например, ходами до ●20 черные хорошо сражаются и защищают свою территорию, но белые довольны, потому что получили поннуки ходом ○21 и разрушили *моё* черных.

Диа. 6: (*Черные сильны*) В ответ на прилипание прыжком ② в некоторых партиях белые играют ③ и ⑤. Но этот вариант немного болезненный для белых. Могут последовать ходы до ●18, и в ближайшем будущем черные могут надеяться еще поатаковать белых ходами вроде ●а. А в правом нижнем углу ●b, ○с и ●d – это форсирующие ходы в *сэнтэ* (*кики*) за черных.



Диа. 7

Диа. 7: (Черные слишком терпимы) Следовательно, вклинивание (варикоми) ① неслабо разрезает черных. Однако ходы ② и ③ уступают слишком много, а к ⑪ оказывается, что белые выели у черных территорию. Черные были слишком снисходительны к белым. Внешнее влияние черных выглядит плотным, но в нем есть точки разрезания ①а и другие.



Диа. 8

Диа. 8: (У белых преимущество) В ответ на ① черные могли играть ④ и ⑥, но затем белые получают хорошую территорию в левом нижнем углу ходами до ⑪. Если затем черные попробуют сыграть ●а, то белые пойдут ○b, а если черные играют ●с, то – ○d, и вторжение сходит на нет. Черные получили хорошее внешнее влияние, но ширина их *мойо* слишком невелика, учитывая количество вложенных сюда камней. Таким образом, эта позиция невыгодна черным.

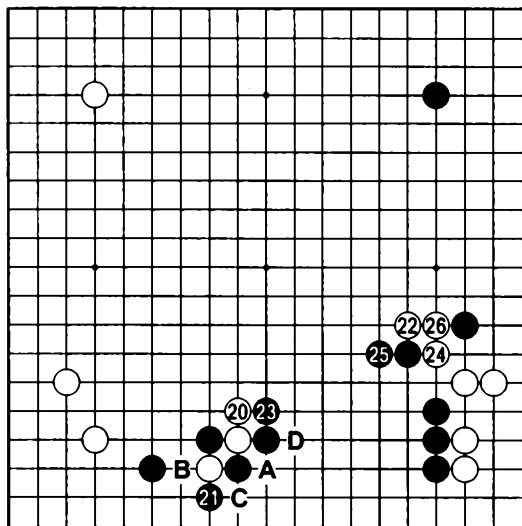
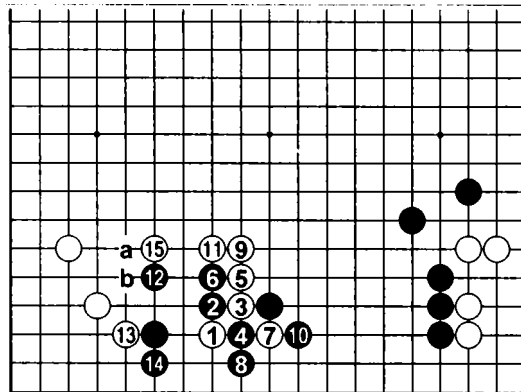


Рис. 4 (20-26)

Рис. 4. Прерыватель лестницы

●21 сыгран в расчете на благоприятную для черных лестницу (*ситё*). Если вместо ○22 белые сразу играют ○А, то черные собьют ●В, ○С, черные соединятся, и лестница ходом ○D не сработает. Так что прилипание (*цукэ*) ○22 – это гениальный ход. Если вместо ●23 черные оттягиваются (*хики*) ходом в ○24, то ситуация полностью меняется. Пожалуйста, убедитесь, что теперь лестница срабатывает за белых.



Диа. 9

Так что под давлением обстоятельств черные нажимают ходом ●23, а белые вырываются наружу ходами ○24 и ○26, устраивая *фурикавари* (обмен территориями). Этот результат довольно серьезен для черных, потому что, несмотря на немаленькую территорию на нижней стороне, она сконцентрирована в одном месте. Черным тяжело смотреть, как их камень рядом с ○26 становится плохим.

Диа. 9: (*Хорошо для белых*) Существует теория, что «нужно продлеваться в ту стороны, с которой было разрезание», так что играть ● как здесь – это уместный ход (*судзи*). Однако в этой партии белые могут ответить, как показано до хода ○11, а затем остановить продвижение черных наружу ходами ○13 и ○15. Это очень хорошо для белых. Если затем черные играют ●а, то белые могут резать ○b.

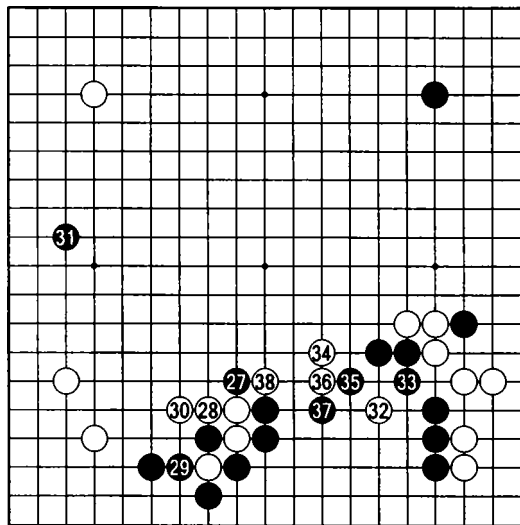
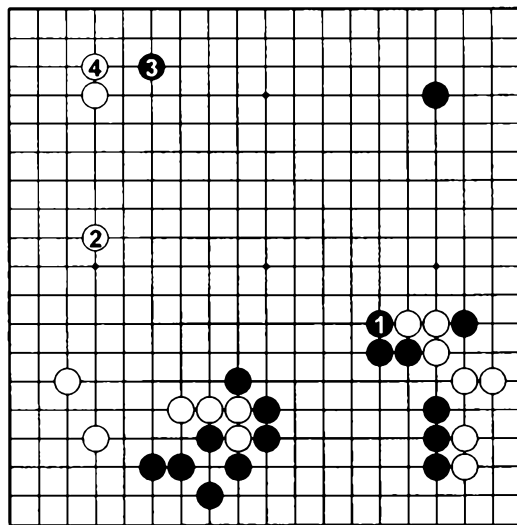


Рис. 5 (27-38)

Рис. 5. Рассчитывая на адзи

Черные пытаются нащупать ритм ходом ●27 и захватывают камень ходом ●29. Продлевание ○30 – выясняющий ход (*йосу миру*). Если черные занимают большой пункт (о-ба) ходом ●31, то белые играют ○32 и последующие ходы, обращая внимание на единственную большую территорию черных. Черным трудно определить, как отвечать. Если к примеру последуют ходы до ○38, то внезапно окажется, что белые вырываются в центр. Этот результат оставляет у черных мрачное настроение.



Диа. 10

Диа. 10: Если черным не нравится такой результат, то вместо ●31 на Рис. 5 они могут играть ❶ как здесь. Белые займут большой пункт (о-ба) ходом ❷, и это уже другая партия. В зависимости от обстоятельств белые могут решиться бросить четыре своих камня на нижней стороне, поскольку у них больше нет цели в лагере черных.

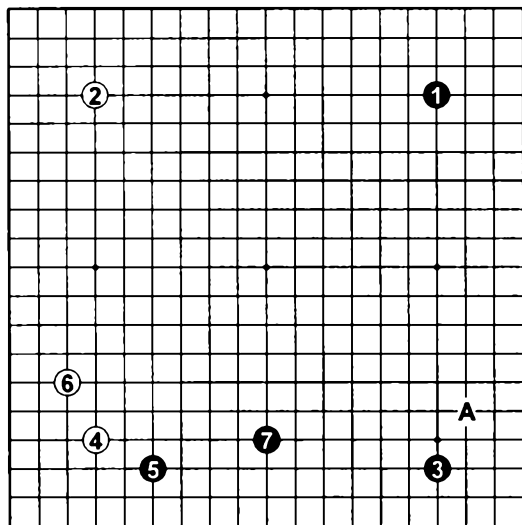
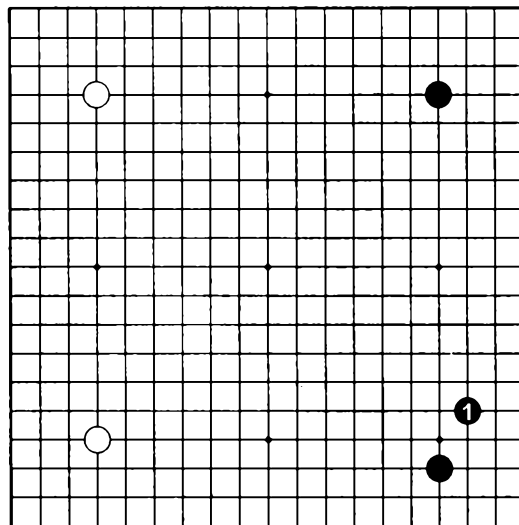


Рис. 1 (1-7)

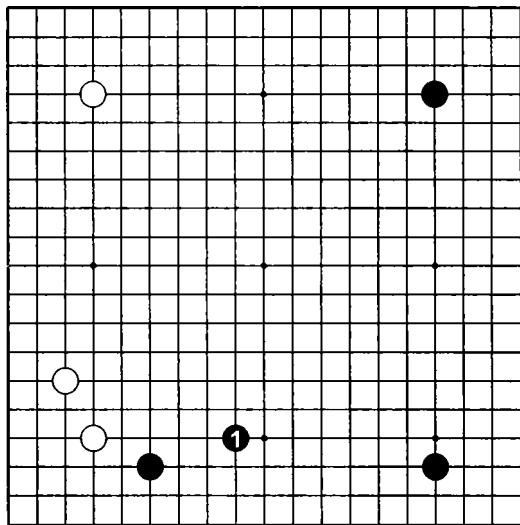
Рис. 1. «Старый» стиль Кобаяси ходами ❶ и ❷

Это фусэки, в котором черные играют три хода на нижней стороне, начиная с пункта 3-4 (комоку) ходом ❸, после которого следуют ❹ и ❺, часто использовалось Кобаяси Коити около десяти лет назад, и поэтому называется «Стиль Кобаяси». В последнее время, однако, Кобаяси-сан стал играть ❷ в ●A, так что первый вариант стали называть «Старый стиль Кобаяси», тогда как второй получил название «Новый стиль Кобаяси».



Диа. 1

Диа. 1: (Новый стиль Кобаяси) В этом начале черные играют ограждение угла ходом *кэйма* (кэйма-симари) ❶, чтобы прочно забрать один угол и противостоять форме *ни-рэнсэй* белых. Это тоже хорошее начало.



Диа. 2

Диа. 2: Вместо ● на Рис. 1 черные могут также играть более плотный локально защитный ход ① как здесь. У него есть свои достоинства и недостатки по сравнению с Рис. 1, но мы не можем сказать, какой из них лучше.

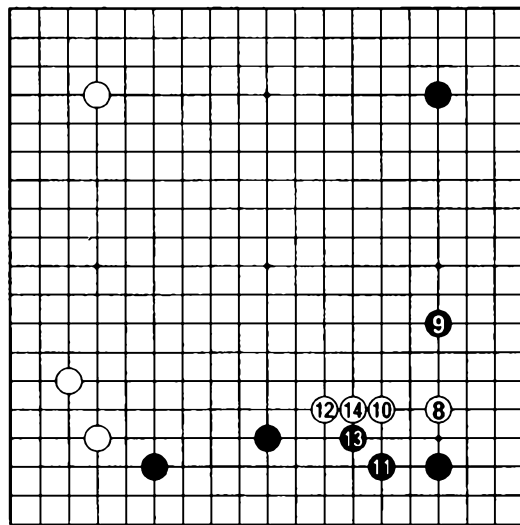
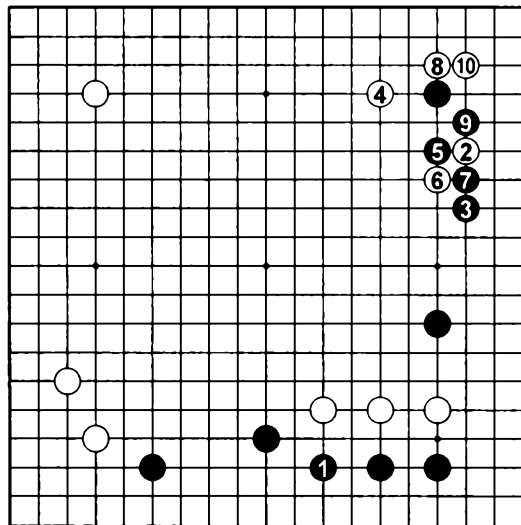


Рис. 2 (8-14)

Рис. 2. Эффективный ход ●13

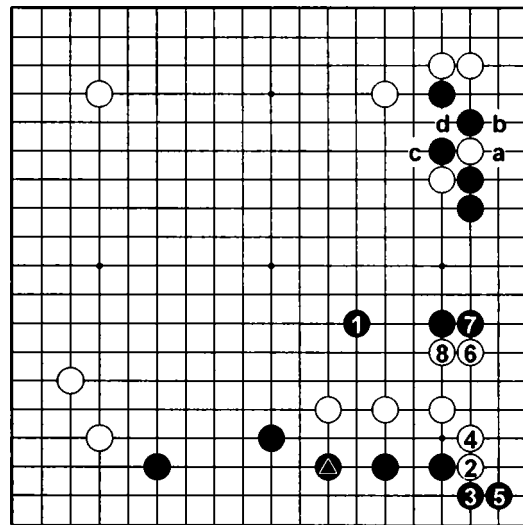
Белые бросают черным вызов ходом ⑧, и это вполне естественно, что черные сильно реагируют с помощью клещей ⑨, поскольку их влияние в этой области чрезвычайно сильно. Ходами ⑩ и ⑫ белые уклоняются от атаки черных. Ничего хорошего не выйдет, если вы ввяжетесь в сражение в крепости врага, так что стратегия белых разумна.

●13 – очень эффективный ход. Это заглядывание (нодзоки) которое одновременно защищает нижнюю сторону.



Диа. 3

Диа. 3: Вместо ●13 на Рис. 2 защитный ход ①, как здесь, будет несомненно прочным, но черные станут переконцентрированными на нижней стороне и отстанут с учетом ситуации в целом. Затем, например, белые смогут играть приближение к углу (какари) ②, и если последуют ходы до ⑩, то у белых будет преимущество.



Диа. 4

Диа. 4: (Белые сыграли мастерски) Продолжая, даже если черные атакуют ходом ①, белые устроятся ходами с ② по ⑩. К тому же, в правом верхнем углу белые могут определить форму спуском ①a, а после ●b сыграть ①c, чтобы вынудить черных соединиться ходом ●d.

В итоге ход ① оказался слабым и позволил белым извлечь максимум из этой ситуации.

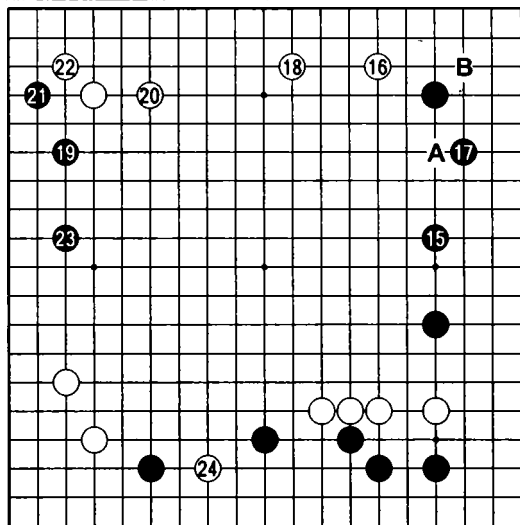
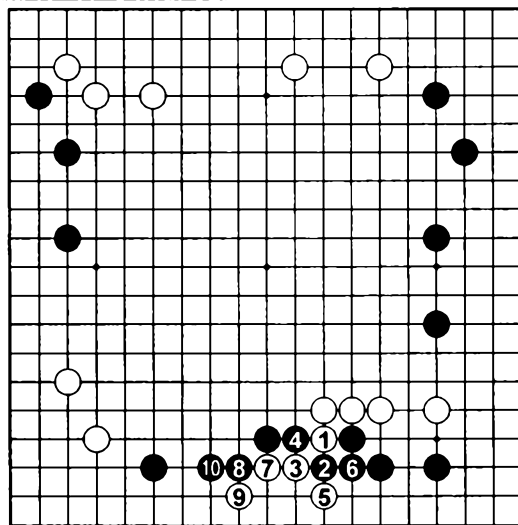


Рис. 3 (15-24)

Рис. 3. Простой вариант

Ходами ●15 и ●17 черные не только укрепили правую сторону, но одновременно посматривают на 4 белых камня в правом нижнем углу. Белые играют приближение к углу (какари) ○16 и разворачиваются ходом ○18, чтобы создать территориальную заготовку на верхней стороне. Ходы до ●23 – это простой вариант.

Ход кэйма ●17 – хороший. Если вместо него черные сыграют прыжок через один пункт ●А, то белые вторгнутся в пункт 3-3 ходом ○В, и группировка справа, по построению

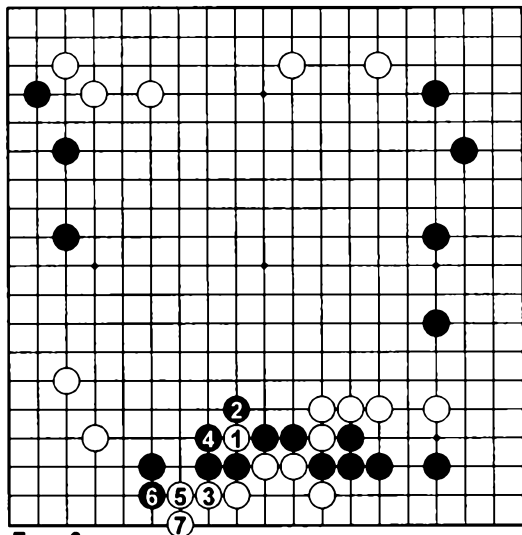


Диа. 5

которой черные потратили три камня, станет хорошей мишенью.

Белые вторгаются ходом ○24. Это критический пункт (кюсэ), и для этого хода есть причина.

Диа. 5: На первый взгляд кажется, что белые хотели бы сразу заняться делом ходами ① и ③ как здесь. Однако тогда черные режут ④, и дела у белых не заладятся. Продолжая, после ⑨, черные сыграют ⑩ и обычно нет способа оживить такую группу белых.



Диа. 6

Диа. 6: (Белые живут, но ...) Продолжая, белые жертвуют камень (*сутзиси*) ходом ① и еле выживают к ходу ⑦. Однако черные получают снаружи форму поннуки и плотное внешнее влияние, так что это болезненно для белых. Мы можем сказать, что этот вариант не дает белым успеха.

Рис. 4. Мастерский порядок ходов

Черные защищаются ходом ●25. Это естественно, иначе последуют ○А, ●В, ○С.

Белые тоже защищаются – в углу ходом ○26. Этот камень также оказывает поддержку камню вторжения. Черные

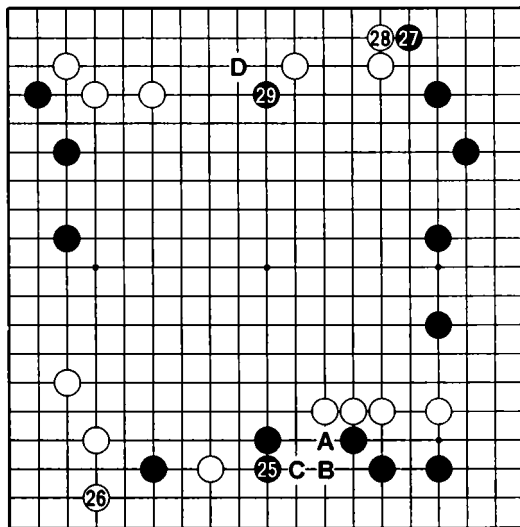
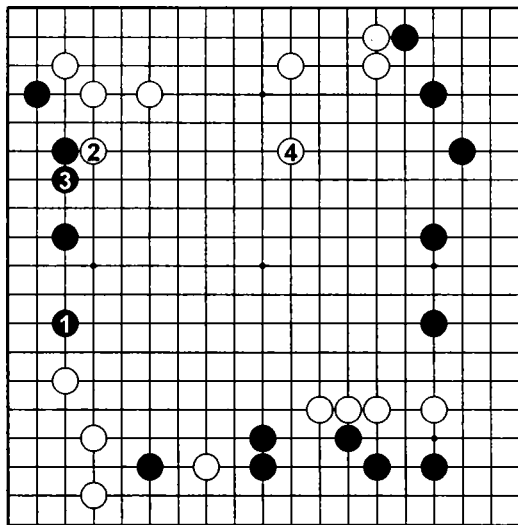


Рис. 4 (25-29)

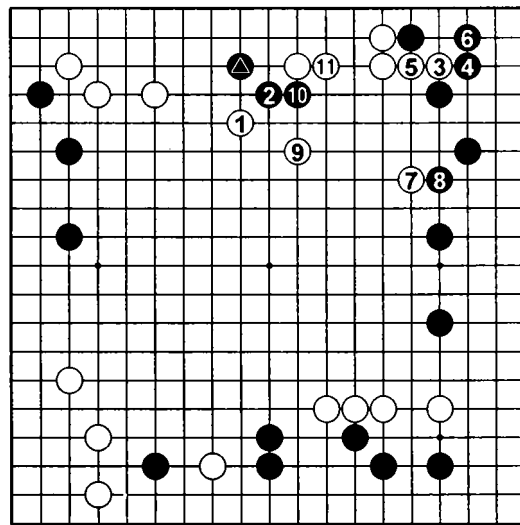
поспешно защищают правый верхний угол ходом ●27. Если белые отвечают ходом ○28, то ●27 можно считать локальным вынуждающим ходом (*кикаси*).

●29 демонстрирует хорошее чувство времени. Из-за того, что белые очень укрепились, когда сыграли ○28, вторгаться ходом ●D вместо ●29 будет очень опасно для черных. Удар в плечо (*катацуки*) ●29 – легкий способ уменьшения (*кэси*). ●27 и ●29 сыграны в правильной порядке и связаны между собой. Если бы черные сначала сыграли ●29, а затем ●27, то белые могли бы не ответить на ●27 ходом ○28.



Диа. 7

Диа. 7: Дополнительное замечание: ❶, как здесь, вместо ❷29 на Рис. 4 – не маленький ход. Однако, белые прилипнут (цуке) ходом ❷ в качестве форсирующего хода и развернутся ходом ❹, чтобы сделать большую заявку на верхнюю сторону. По этой причине ход ❷29 на Рис. 4 был необходим.



Диа. 8

Диа. 8: (Причина опасности) Ваш противник может, тем не менее, решить вторгнуться ходом ❷. Белые должны накрывать ходом ❶, а после ❷ они могут сделать некоторые подготовительные ходы в правом верхнем углу, начиная с ❸. Затем белые должны атаковать ходами ❹ и ❺11. Это болезненно для черных, выжить которым нелегко. Белые не должны ставить все на захват черных, а просто извлечь некоторую дополнительную прибыль в разных местах доски по ходу атаки.

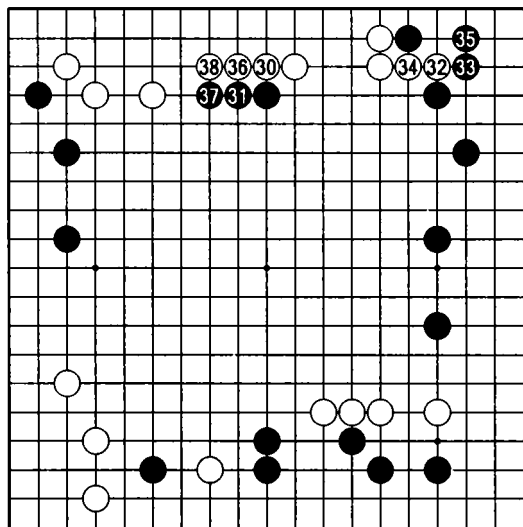
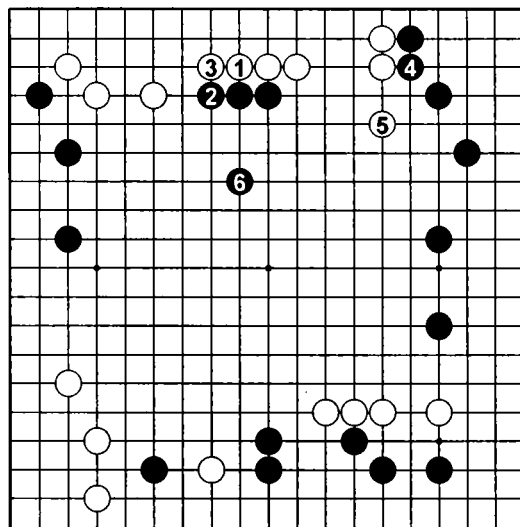


Рис. 5 (30-38)

Рис. 5. Сообразительность

Ходы с ○30 по ○38 – естественные для обеих сторон. Вынуждающие ходы (*кикаси*) ○32 и ○34 демонстрируют обостренное чувство времени белых, и у черных нет выбора, кроме как защищаться ходами ●33 и ●35. В итоге белые получают укрепленную территорию на верхней стороне. Однако из-за того, что территориальная заготовка белых несколько плосковата, мы можем сказать, что черные преуспели в стратегии уменьшения территории белых.



Диа. 9

Диа. 9: Если бы вместо ○32 белые сразу защитили верхнюю сторону ходами ① и ③ как здесь, то черные успели бы защитить правый верхний угол ходом ④. После того как белым позволили выйти в центр ходом ⑤, добавление одного необходимого камня ⑥ – мастерская последовательность ходов за черных.

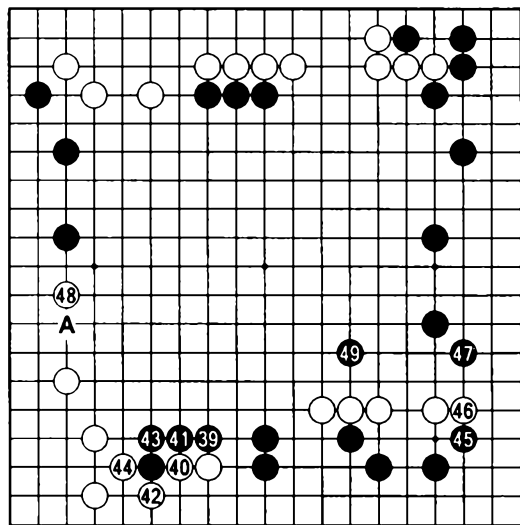
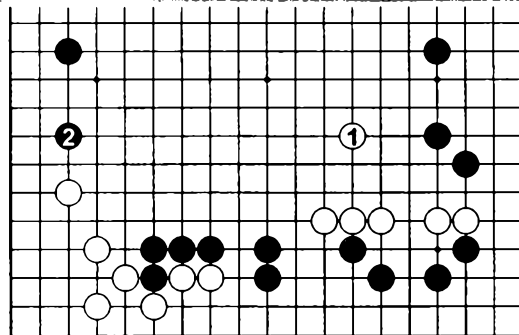


Рис. 6 (39-49)

Рис. 6. Неуклонное приближение

Черные определяют форму ходами с ●39 по ●43. Вы можете подумать, что это некоторая уступка, но это не так. Черные получают плотность, постоянно следя за белыми камнями в правом нижнем углу.

●45 и ●47 – хорошие ходы. Они ориентированы на территорию, но это нормально – получать территорию в ходе атаки противника. Ходы, сочетающие атаку и защиту, редко бывают плохими, и белых ожидают неприятности. И на самом



Диа. 10

деле, после ●45 нет другого пункта, который бы прямо вызвал, чтобы его заняли, кроме ○46.

○48 занимает последний остающийся большой пункт (о-ба). Он приближается к трем черным камням в левом верхнем углу. Разница была бы огромной, если бы черным удалось первыми сыграть ●А. Каждый хотел бы занять ○48, но у белых только один ход, а это значит, что они не отвечают на угрозу своим камням в правом нижнем углу, так что белые понимают, что это опасный маневр. Ход ●49 – очень большой. Если ○48 занимает большой пункт (о-ба), то ●49 занимает срочный пункт (кюба). Этот ход не оставляет сомнений в том, что у черных преимущество.

Диа. 10: Добавлять подкрепление ходом ①, как здесь, вместо ○48 на Рис. 6 – безопасно, и так требует здравый смысл. Но ② занимает единственный остающийся большой пункт (о-ба), так что белые столкнулись здесь с настоящей дилеммой.

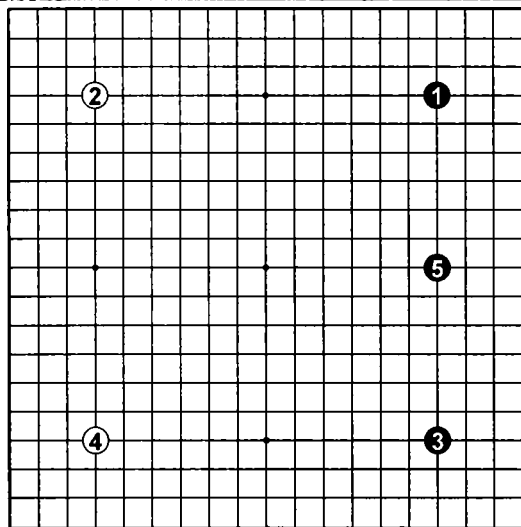
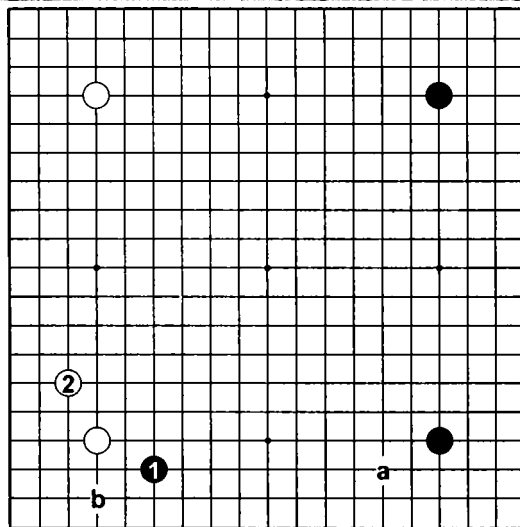


Рис. 1 (1-5)

Рис. 1. Хоси это все еще неисследованная территория

Начало *санрэнсэй* ходами до ⑤ играется весьма часто. В сравнении с пунктом 3-4 (*комоку*) история *хоси* все еще коротка и в нем остается много неизученного. Поскольку это неисследованная область, то я тоже планирую больше заниматься ее разработкой в остающиеся мне месяцы и годы.



Диа. 1

Диа. 1: Вместо ⑤ на Рис. 1 давайте предположим, например, что черные играют приближение к углу (*какари*) ходом ① как здесь. Если белые отвечают ходом ②, то черные могут играть ●a в правом нижнем углу или скользнуть в левый нижний угол ходом ●b. Можно потратить часы на попытки определить, какой ход лучше, и этого времени все равно будет недостаточно.

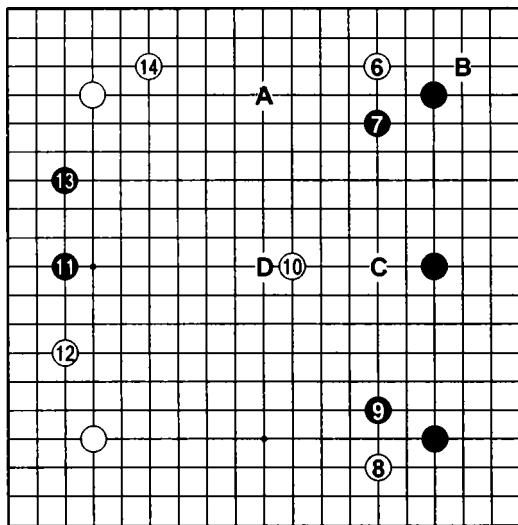
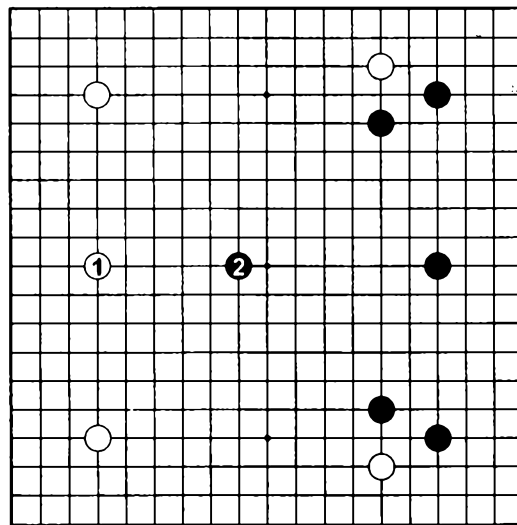


Рис. 2 (6-14)

Рис. 2. Все дело в чутье

В ответ на ⑥ и ⑧ ходы ⑦ и ⑨ интересны тем, что они расширяют *мойо* черных от формы *санрэнсэй*. После двух приближений к углу (*какари*) ходами ⑥ и ⑧ ход ⑩ на одну линию вправо от центрального *хоси* вызывает интересное настроение. ⑥ на самом деле легкий камень – если черные на ⑥ ответят ●A, то белые смогут вторгнуться в пункт 3-3 ходом ○B без каких-либо проблем. Из-за того, что черные потратили много ходов на правой стороне, белые хотят от-



Диа. 2

ветить черным ходом ⑩. Затем продвижение ○C будет мощным продолжением. Если бы ход ⑩ был сыгран в ○D, в центральное *хоси* (*тэнгэн*), то дальнейшее разворачивание через три пункта ходом ○C было бы немного опасным.

Диа. 2: Если вместо ⑩ белые сыграют ① как здесь, то черные вытянутся ходом ② по тем же причинам, по которым белые играли ⑥ на Рис. 2. Все дело в чутье черных.

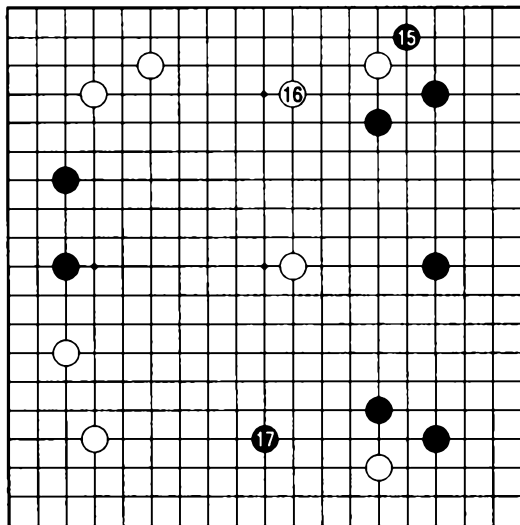
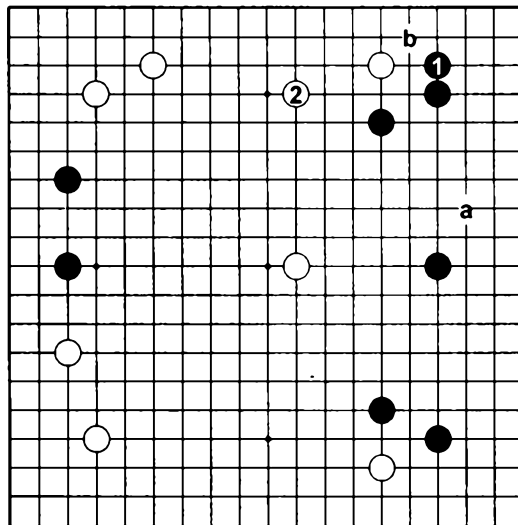


Рис. 3 (15-17)

Рис. 3. Территориальный ход ●15

Ход ●15, защищающий угол, и ход ○16, который строит форму на верхней стороне, могут считаться миаи.



Диа. 3

Диа. 3: Защитный ход ●1 как здесь вместо ●15 на Рис. 3 был бы прочнее, но вторжение ○а становится очень мощным. Или если правая сторона становится территорией черных, то вероятность того, что ○b станет *сэнтэ* (*сэнтэ кики*) за белых, будет очень высокой.

Так что с учетом этого на Рис. 3 сыгран немного более ориентированный на территорию ход *кэйма* ●15.

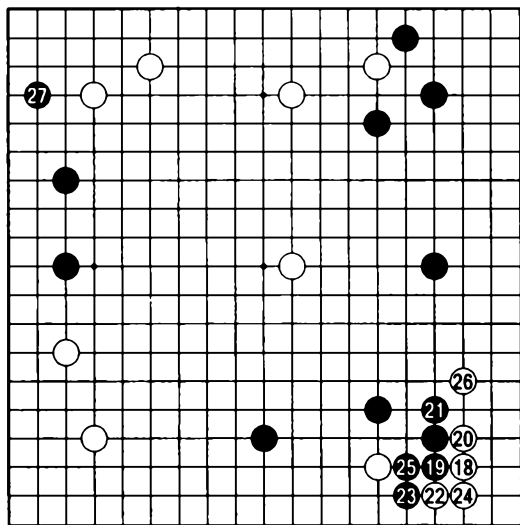
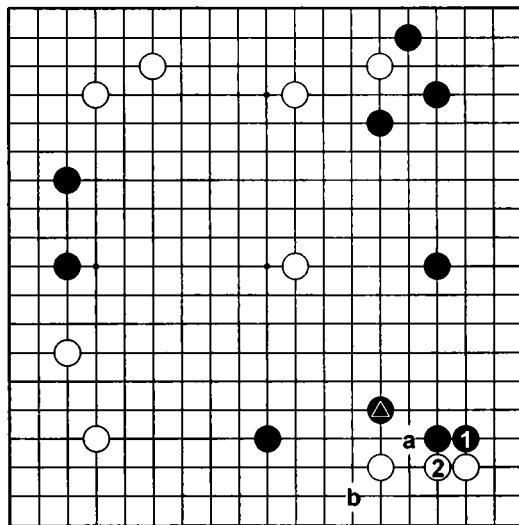


Рис. 4 (18-27)

Рис. 4. Дзёсэки старое и новое

Когда белые вторгаются в правый нижний угол в пункт 3-3, то для черных хорошо блокировать ходом ●19 и играть вариант до ●25. Первоначальное накрывание (⊙ на Рис. 2) занимает хороший пункт.



Диа. 4

Диа. 4: Если вместо ●19 черные сыграют ⊙ как здесь, чтобы защитить правую сторону, то белые соединятся ходом ⊙ с внешним камнем, и затем ●a и ⊙b следуют старому дзёсэки. Отметьте, что ⊙ находится в позиции, где он наполовину спит, и это не приводит черных в хорошее настроение. Все зависит от обстоятельств, но старое дзёсэки в этом случае остается под вопросом.

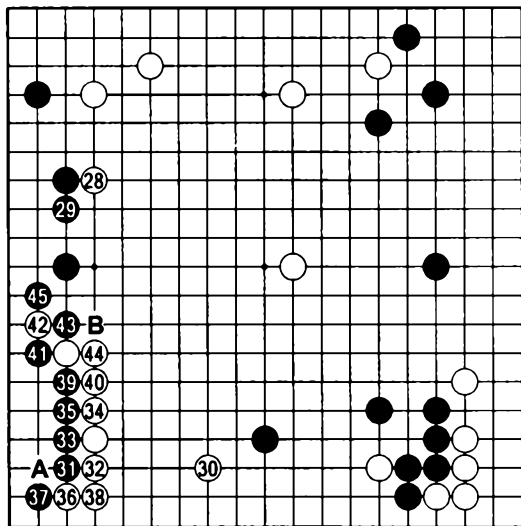
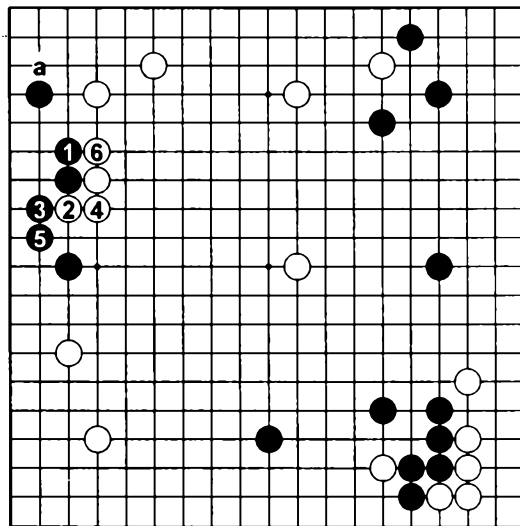


Рис. 5 (28-45)

Рис. 5. Выясняющий ход (йосу миру)

○28 – это небольшой выясняющий ход (йосу миру). Черные отступают ●29, что делает ○28 вынуждающим ходом.

Диа. 5: Если вместо ●29 черные сопротивляются ходом ❶ как здесь, то белые усиливаются в центре ходами ❷, ❸ и ❹. Затем белый камень справа от центрального хоси и другие камни станут очень хорошо работать сообща. Этот обмен



Диа. 5

также оставляет открытой возможность прилипания (цукэ) ○а, которое будет довольно сильным.

Возвращаясь к Рис. 5, ●31 скажем, что это большой ход, но как вы уже знаете, ходы с ○32 по ○44 очень интересны. Позже у белых есть большой ход ○А в окончании партии (йосэ), а если борьба возникнет в центре, то белые смогут сыграть вынуждающий ход ○В.

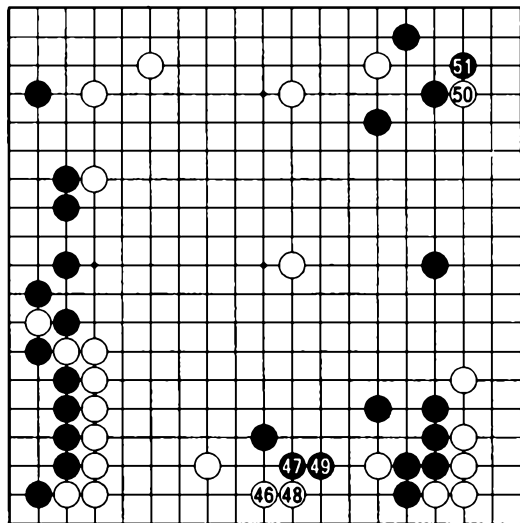
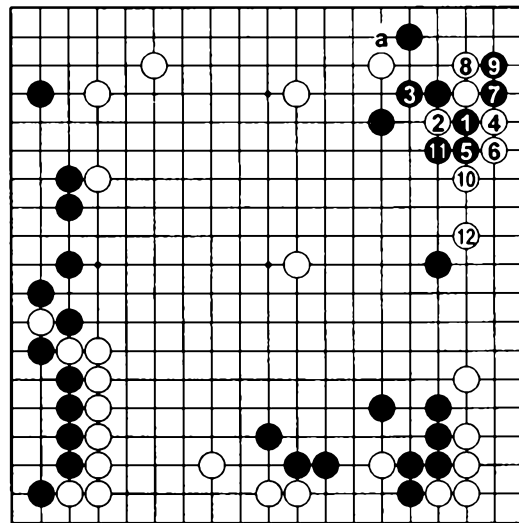


Рис. 6 (46-51)

Рис. 6. Критический пункт для уменьшения

○50 занимает критический пункт (кюсё) для уменьшения заготовки черных. Трудно решить, куда играть ●51, но обычно блокируют со стороны угла.



Диа. 6

Диа. 6: Если бы вместо этого черные блокировали снаружи ходом ●, то мог бы последовать вариант до ○12, и белые очевидно выживали. Отметьте, что ○а – это сэнitz форсирующий ход за белых.

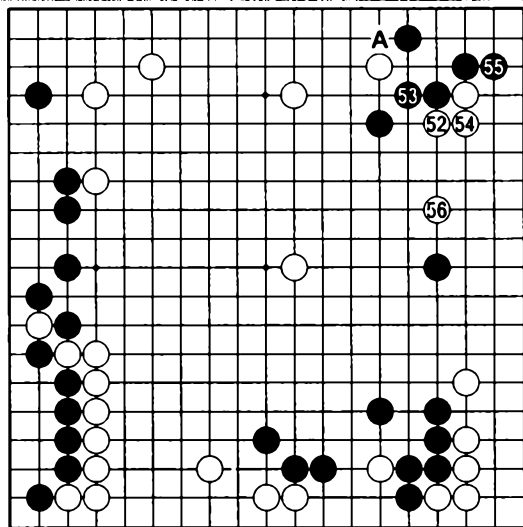
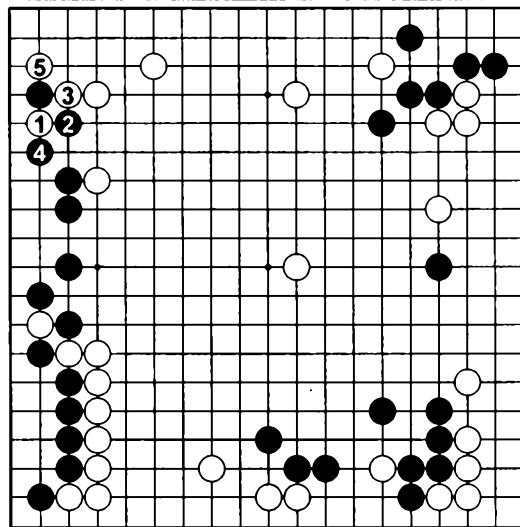


Рис. 7 (52-56)

Рис. 7. Перспективы у белых хорошие

Ходы с ⑤2 по ⑤6 здесь вполне годятся, и белые строят форму. Блокирование (осаз) ①A здесь также вынуждающий *сэнтэ* ход, хотя и не абсолютный.

В том виде как оно есть, территория черных на левой стороне плоская и не очень большая, так что у белых небольшое преимущество.



Диа. 7

Диа. 7: Один из путей для белых определить форму сверху на левой стороне – это ходы с ① по ⑤.

Глава 5

Изучение реальных партий

Эссе Го – вечно	187
5.1 Из недавней партии профессионалов	188
5.2 Сильный любитель против профессионала	195
5.3 Нирэнсэй против противостоящих камней в пунктах 3-4 (мукаи комоку)	202
5.4 Атака и защита высокого какари через два пункта	209

Го – вечно

Перешагнув 80-летний рубеж, я часто думаю, как я счастлив, что узнал о Го. Это все потому, что, хоть я вышел в отставку много лет назад, но все еще веду себя как активный игрок и получаю удовольствие от Го каждый день, когда я сажусь за доску для Го. Каждый божий день насыщен и приносит мне наслаждение. Даже когда мне исполнится 90 или 100 лет, я, возможно, буду чувствовать, что каждый день приносит радость и стоит того, чтобы его проживать. Это все благодаря добродетелям Го.

Го загадочно тем, что им могут наслаждаться как сильные, так и слабые игроки, как трехлетние младенцы, так и 100-летние старики. Несмотря на прелесть Го, есть много людей, которые не знают о нем или не хотят его изучать, говоря: «Я не так умен ...»

Но даже слабые игроки могут независимо от обстоятельств улучшать свой уровень и получать наслаждение от Го. Если они выставят на доску достаточно форовых камней, то смогут победить даже меня, Го Сэйгэна. А сильные игроки могут начать понимать глубину Го, и уже одно это усилит их удовлетворение. А стать на один камень сильнее – это высшее счастье.

5.1 Из недавней партии профессионалов

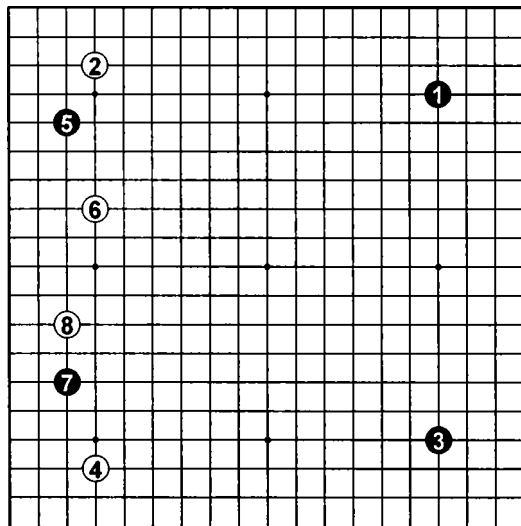
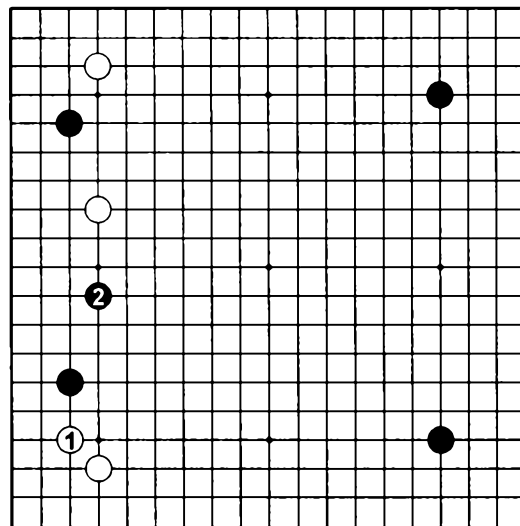


Рис. 1 (1-8)

Рис. 1. Партия ведущих профессионалов

Эта диаграмма взята из недавней партии между ведущими профессионалами. Есть много способов изучать Го; один очень поучительный состоит в изучении партий профессионалов и постижении общего течения партии.

Ходами ⑤ и ⑦ черные принимают за дело с особыми запросами. Ход ③ следовало ожидать.



Диа. 1

Диа. 1: Если вместо этого белые сыграют *косуми* ①, то черные пойдут ② и будут весьма довольны собой. Белые ни в коем случае не должны допускать такое, если черные появились в этой зоне доски позже.

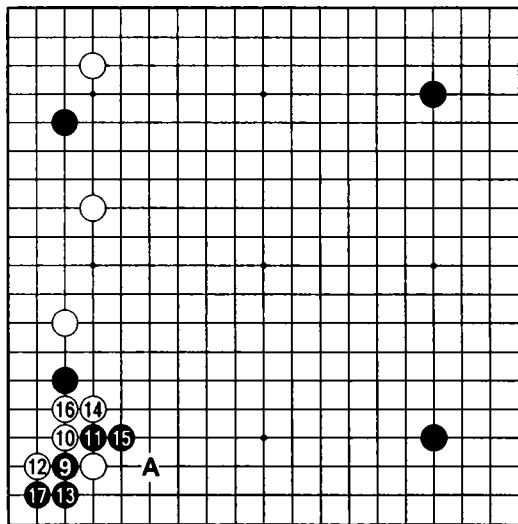


Рис. 2 (9-17)

Рис. 2. Применение *дзёсэки*

Ходы от *цукэ* ⑨ в пункте 3-3 до ⑬ – это *дзёсэки*, которое вы, возможно, знаете. Вместо ⑬ черные могли также играть *косуми* ⑬А, но ⑬ встречается чаще.

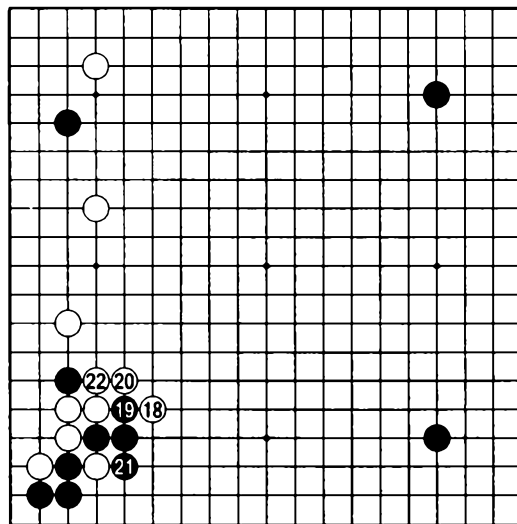
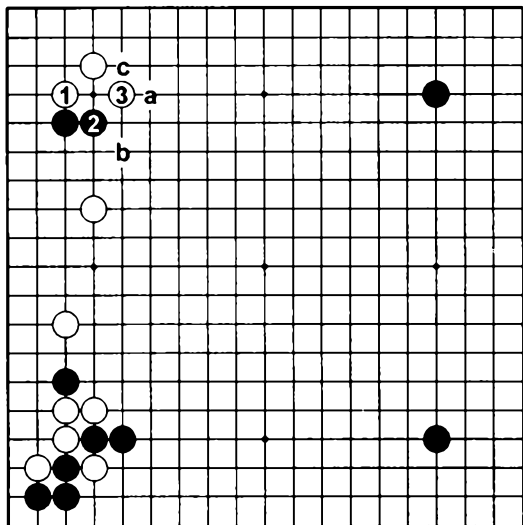


Рис. 3 (18-22)

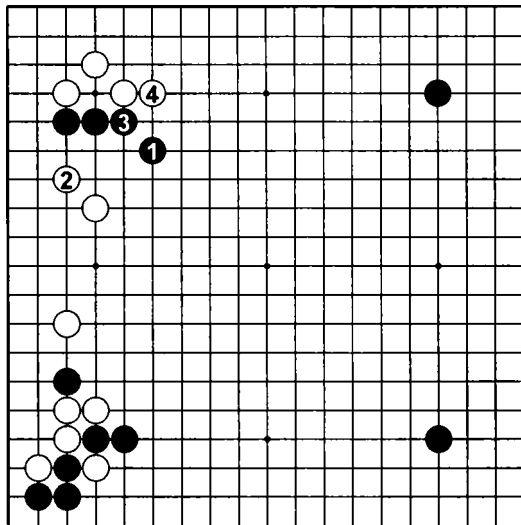
Рис. 3. Слишком большая инвестиция

Вариант от ⑱ до ⑳ – также *дзёсэки*, но приемлемы ли эти ходы здесь? Я так не думаю. Причина этого в том, что ходом ⑳ белые заканчивают в *готэ*. Я бы побеспокоился из-за того, что слишком много белых ресурсов вложено в левом нижнем углу.



Диа. 2

Диа. 2: Я бы играл диагональное прилипание (*косуми-цукэ*) ① как здесь, чтобы вынудить ②. Левый нижний угол не настолько спокоен, так что я бы временно не отвечал там. После продлевания (*ноби*) ④ в этой партии *косуми* ③ – интересный ход. *Кэйма* ⑤а вместо него – тоже *дзёсэки*, но после убегания ⑥б черные могут нацелиться на прилипание в талии *кэйма* (*цукэкоси*) ходом ⑥с. Белые здесь на самом деле намереваются атаковать черных, так что они не хотят давать черным ни единого шанса для легкого развития (*сабаки*), и по этим причинам ③, как здесь, – хороший ход. В

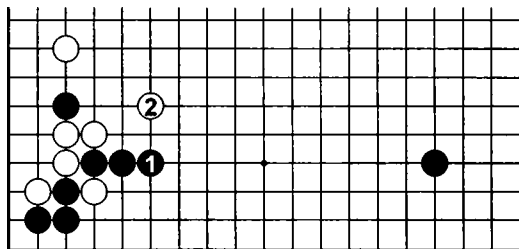
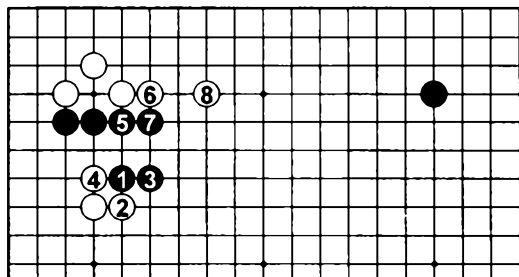


Диа. 3

подобных позициях нужно выбирать между ③ и ⑤а в зависимости от ситуации.

Чисто из практических соображений, черным будет трудно убежать отсюда не теряя лица.

Диа. 3: Например, если черные затем играют *кэйма* ①, то ② занимает действительно хороший пункт. После ③ белые продлеваются (*ноби*) ходом ④, и черные камни оказываются болтающимися без базы, просто заполняя нейтральные пункты (*дамэ*). Это ужасно для черных.

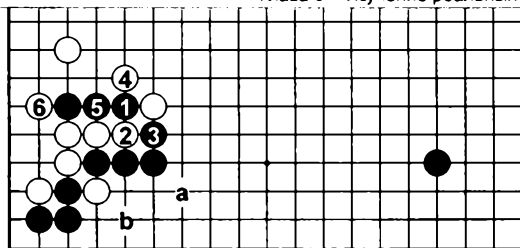


Диа. 4, 5

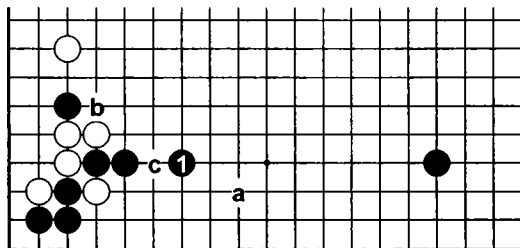
Диа. 4: Черные могут также сделать такой ход *кэйма*, но затем ② и ④ играются в хорошем ритме. Ходами ⑥ и ⑧ белые атакуют черных и практически автоматически расширяют свою территорию, так что белые очень довольны этим вариантом.

Вне зависимости от того играют ли черные как на Диа. 3 или как на Диа. 4, я думаю, что первыми, кто начнет атаку в левом верхнем углу, будут белые.

Диа. 5: Если в левом нижнем углу черные пойдут ①, то ход ② – ловкий ответ.



Диа. 6



Диа. 7

Диа. 6: (Безопасно) Продолжая, если черные играют *тэсудзи* ①, прилипая в талии *кэйма* (*цукэкоси*), то белые могут играть ②, ④ и ⑥ и на время себя обезопасить. Позже, чтобы получить дополнительную прибыль в окончании (*йосэ*), белые могут рассчитывать на угловой ход (*кадо*) ④а, намереваясь далее раздражать черных ходом ⑥b.

Диа. 7: Или если черные прыгают ходом ① как здесь, то белые снова могут не отвечать. Если позже белым удастся сыграть ④а и ⑥b, то вклинивание (*варикоми*) ④с ужалит черных по-настоящему.

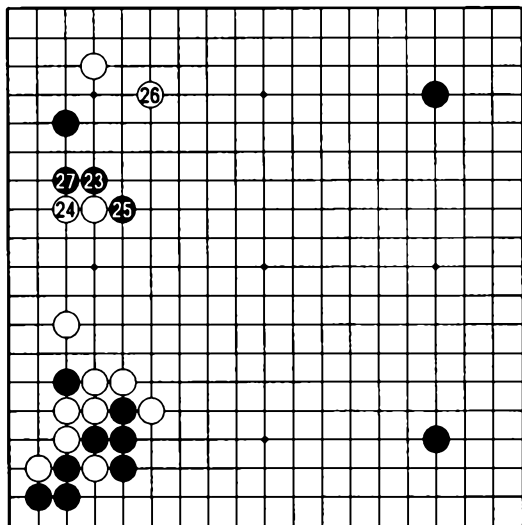
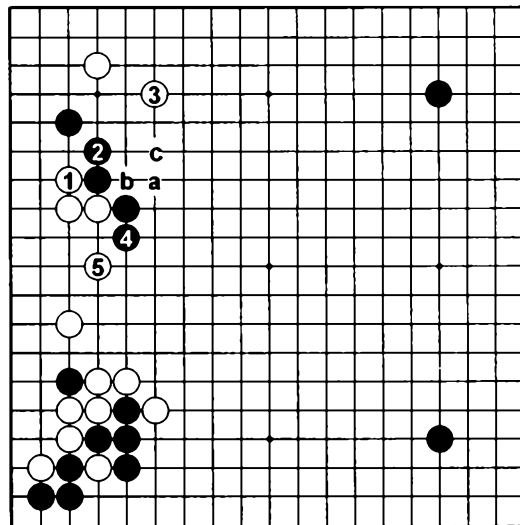


Рис. 4 (23-27)

Рис. 4. Черные чувствуют облегчение, сыграв ●27

●23 – хитроумное прилипание (цукэ). Оно вынуждает ход ○24 и укрепляет белых, но это черных не тревожит, поскольку белые и так были крепки изначально. Затем черные играют ханэ ●25, поощряя белых усилиться еще больше. Намерения черных довольно очевидны, и белые сопротивляются ходом ○26, но я считаю, что этот ход ошибочен. Позволять черным блокировать ходом ●27 означает, что белые не смогут больше атаковать черных в этом месте, и белые попадают в критическое положение.



Диа. 8

Диа. 8: В этой ситуации белым следовало отнять у противника базу ходом ①, а затем играть ③. Хотя и кажется, что они немного отстают, но у белых все еще есть, на что рассчитывать. Они могут заглянуть (нодзоки) ○а, а если черные ответят ●b, то белые могут оттянуться ходом ○с, так что белые могут играть агрессивно.

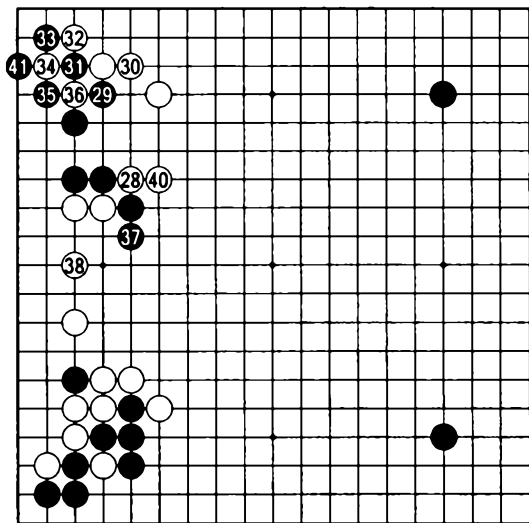


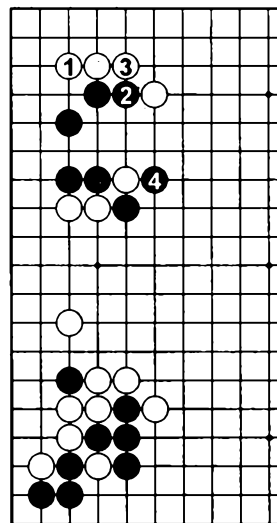
Рис. 5 (28-41) ●39 берет ко в ●31

Рис. 5. Обилие ко-угроз

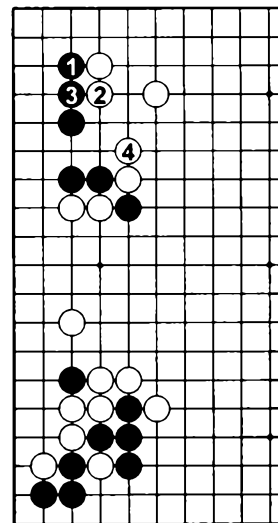
Белые режут ходом ○28, и начинается сражение. Следующий ход ●29 – очень искусен. Белые обязаны оттягиваться ○30.

Диа. 9: Если бы вместо этого белые спустились ходом ① как здесь, то черные могли бы сыграть ② и ③, чтобы захватить разрезающий белый камень (*танзиси*).

Возвращаясь к Рис. 5, сильнее ходы черных – это ●31 и ●33, так как черные видят, что у них больше ко-угроз, чем у белых, начиная с продлевания (*ноби*) ●37. Зная, что они, вероятно, не смогут выиграть это ко, белые не имеют



Диа. 9



Диа. 10

иного выбора, кроме нажима ходом ○40. Черные получают понюки ходом ●41, после больших хлопот преуспевая в создании хорошего убежища. Несмотря на позднее появление в области влияния белых, черные добились здесь большого успеха и получили немаленькую территорию как в левом верхнем, так и в левом нижнем углах. Причину можно отследить до хода ●29.

Диа. 10: Если бы вместо ●29 на Рис. 5 черные сделали обыденный ход ① как здесь, то белые, возможно, предприняли бы уместные в данной ситуации меры и сыграли бы ② и ③. Белые получили бы центральное влияние, но и черным тоже неплохо и все же неясно, у кого преимущество.

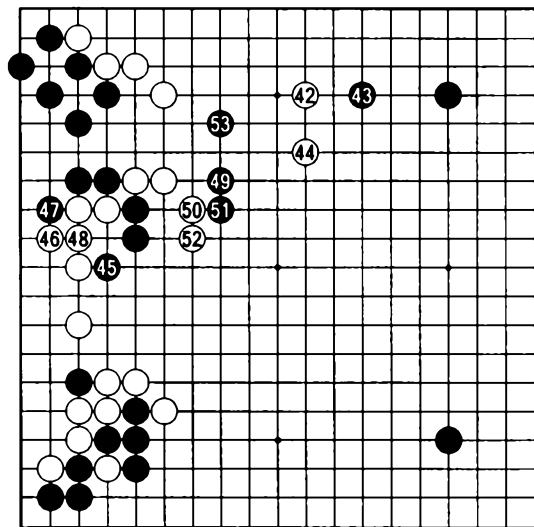
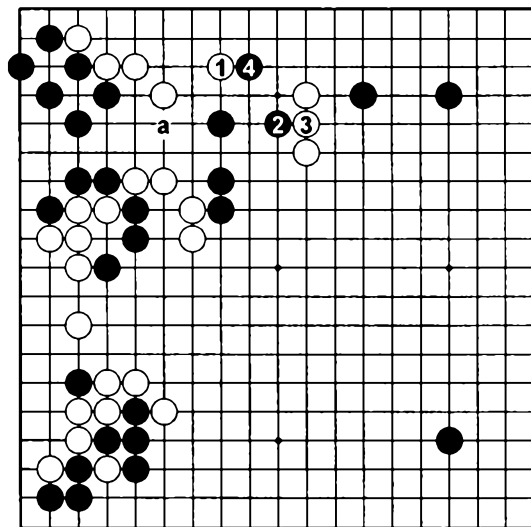


Рис. 6 (42-53)

Рис. 6. ●49 решающий ход

Белые вытягиваются на верхней стороне ходом ○42, считая, что они все еще могут играть. Черные берут территорию ходом ●43, позволяя белым окружать зону наверху ходом ○44, а затем занимают критический пункт (*кюсё*) ходом ●49. Белые в недоумении, как играть дальше.



Диа. 11

Диа. 11: Продолжая, если затем белые сыграют ① как здесь, то черные ответят ходами ② и ③, и трудно сказать, то ли белые атакуют черных, то ли черные угрожают белым прилипанием ●а.

Вы должны понимать, что общая ситуация уже решена. В партиях между профессионалами высокого уровня если один из игроков делает один или два плохих хода, то другой немедленно увидит дефекты и накажет за их создание. Соответственно, изучение партий ведущих профессионалов – это хороший способ постижения Го.

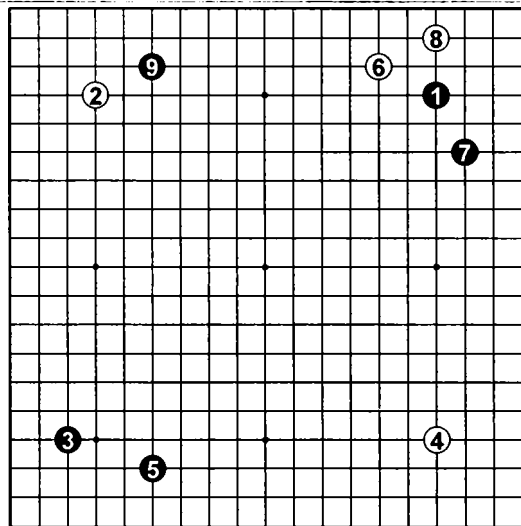
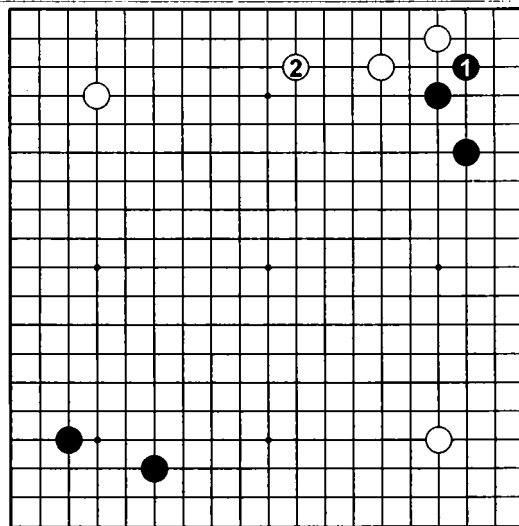


Рис. 1 (1-9)

Рис. 1. Из записи партии

Я взял эту позицию из партии между любителем высокого уровня и профессионалом. Когда белые скользят в угол ходом *кэйма* ②, черные играют приближение к углу (*какари*) ③, чтобы посмотреть, как ответят белые.

③ – хороший ход.



Диа. 1

Диа. 1: ①, как здесь, – общепринятый ход, но в этой позиции белые сыграют ② и соединятся с камнем хоси в левом верхнем углу. Этот результат неплох для черных, но группы белых обустроены, так что черные хотели бы сыграть здесь изобретательнее.

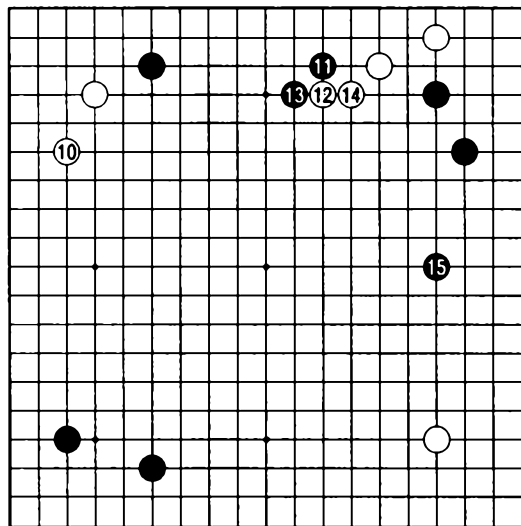


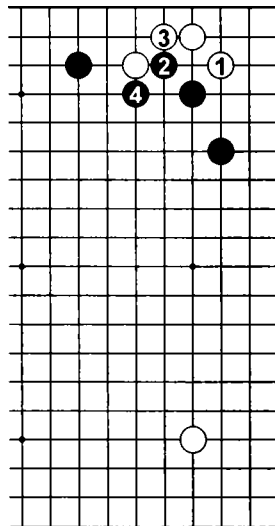
Рис. 2 (10-15)

Рис. 2. У обеих сторон много идей

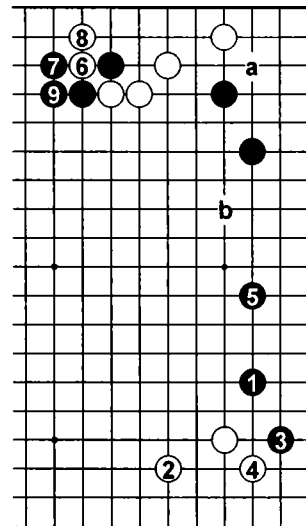
Белые покорно играют ⑩, а черные делают поджигающее развертывание (*хираки-цумэ*) ⑪. В этом и состояла стратегическая задумка черных.

○12 и ○14 – тоже находчивые ходы, предупреждающие блокирование черными доступа белым в центр.

Диа. 2: Если бы вместо ○12 на Рис. 2 белые сыграли ① как здесь, то черные запечатали бы их ходами ② и ④. Это упростило бы партию для черных.



Диа. 2



Диа. 3

Диа. 3: (Изобретательно) ●15 на Рис. 2 – благоразумный ход, но играть приближение к углу (*какари*) ① как здесь, чтобы посмотреть, как ответят белые, – даже более интересно. Если белые отвечают ходами ② и ④, то черные развертываются ходом ⑤. Разрезание ⑥ вынуждает черных играть ⑦ и ⑨, и черные быстро развились.

Если в будущем белые сыграют ⑧а, то черные ответят ходом ⑧b. Черная боевая формация на этой диаграмме более сбалансирована, чем на самом деле в партии.

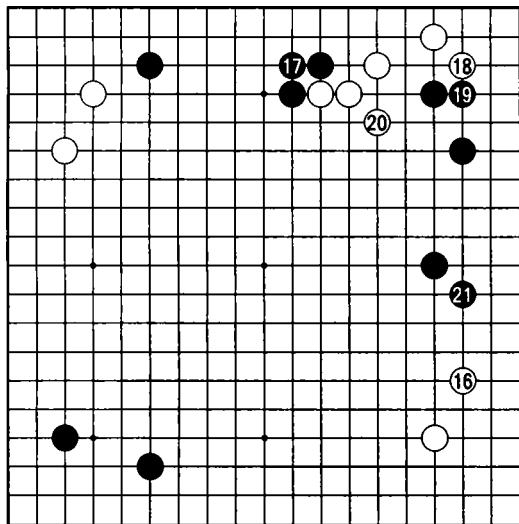
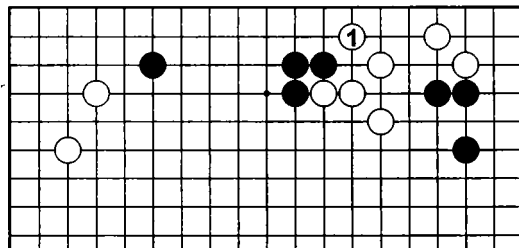


Рис. 3 (16-21)

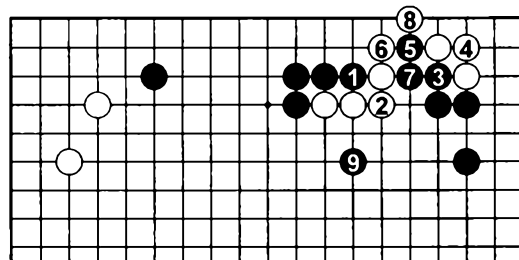
Рис. 3. Интригующий ход ○20

●17 служит двум задачам – защищает, заодно намекаясь атаковать. После обмена ○18 на ●19 белые ходом ○20 проявляют осмотрительность. Это интригующий ход, подготавливающий вторжение в заготовку черных на правой стороне. У черных нет иного выбора, кроме как защититься ходом ●21, поскольку ○20 вызывает у них расстройство.

Диа. 4: ① как здесь вместо ○20 на Рис. 3 это нормальное *дзёсэки*, но оно служит лишь целям защиты и никак не влияет



Диа. 4

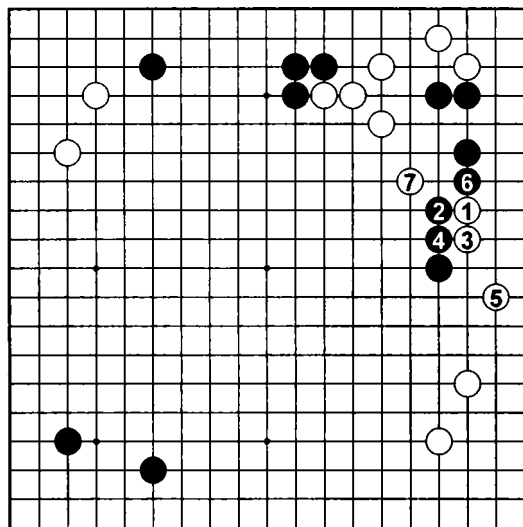


Диа. 5

на черных. Изобретательность хода ○20 в том, что он, кроме защиты, еще и угрожает черным.

Отметьте, что либо ① на Диа. 4, либо ○20 на Рис. 3 абсолютно необходим. Если пропустить, то ...

Диа. 5: ① – чрезвычайно жесткий ход, который приводит белых в замешательство. Если белые соединяются ходом ②, то черные могут атаковать, начиная с хода ③, и у белых только один глаз. К ходу ② у черных наилучшая позиция из всех возможных.



Диа. 6

Диа. 6: Если черные пропускают ход ●21 на Рис. 3, то ① как здесь жалит по-настоящему. К ходу ⑤ белые нанесли урон стороне черных в *сэнтэ*, а затем бьют ⑦. Если такое произойдет, то у черных будет мучительно неудобная позиция.

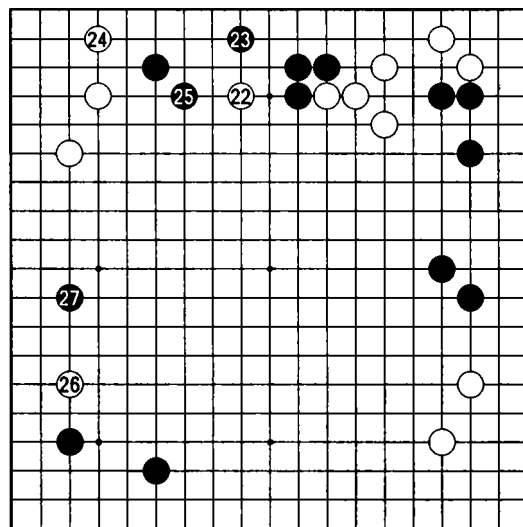
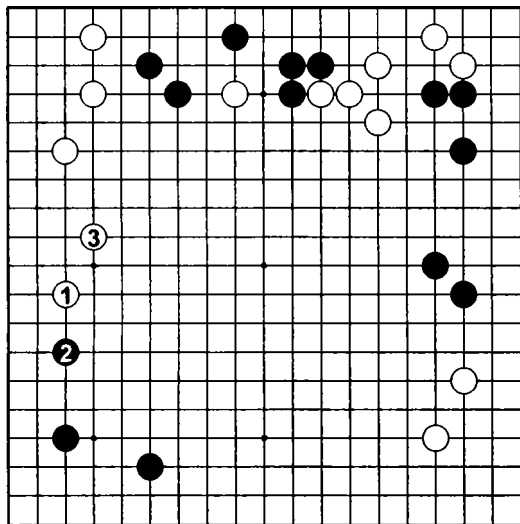


Рис. 4 (22-27)

Рис. 4. Естественный вариант

●23 – уместный ответ на атаку ②2. Белые здесь сильны, так что черным просто следует быть реалистами и смириться с этим. А в ответ на ②24 черные должны прочно защищаться ходом ●25.

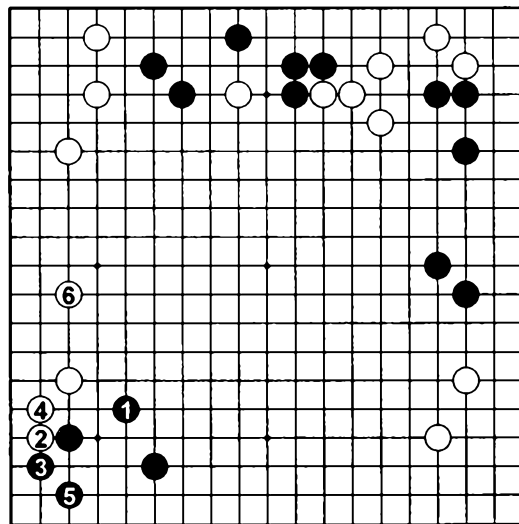
Белые демонстрируют свое удалое настроение, совершая максимальное развертывание для поджимания (*цумэ*) ходом ②26.



Диа. 7

Диа. 7: Если бы вместо этого белые окружали территорию ходами ① и ③, то это было бы излишне, подобно строительству крыши над крышей, потому что белые уже и так сильны в левом верхнем углу.

Возвращаясь к Рис. 4 заметим, что ●27 – естественная контратака.



Диа. 8

Диа. 8: Если бы вместо этого черные покорно сыграли ①, то белые играли бы ②, ④ и ⑥, строя изящную заготовку на левой стороне.

○26 и ●27 на Рис. 4 кажутся скучными, но тщательный анализ показывает, что эти ходы естественны и великолепны, каждый по своему.

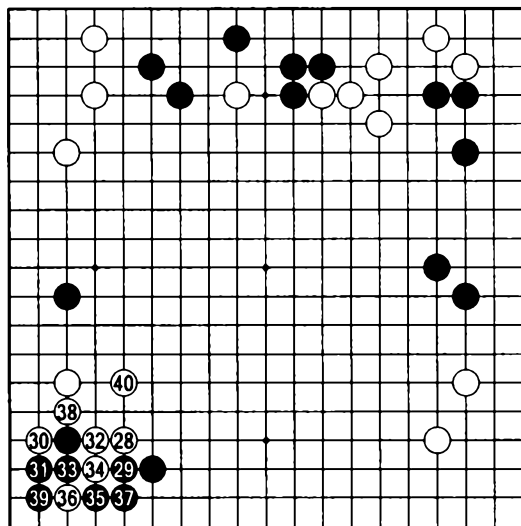


Рис. 5 (28-40)

Рис. 5. Тэсудзи для легкого развития (сабаки)

○28 и ○30 вместе представляют собой *тэсудзи* для *сабаки* – легкого развития. После ответа черных ходом ●31 белые набрасываются на черных (*цукиатари*) ходом ○32, и черные оттягиваются ходом ●33, чтобы избежать полного прижима. Ходы до ○40 – одно из возможных *дзёсэки*.

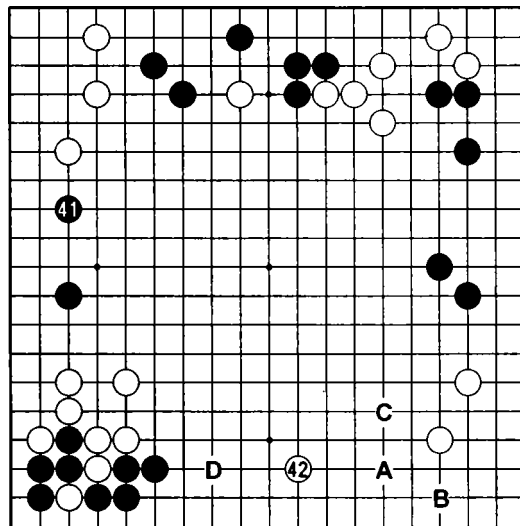


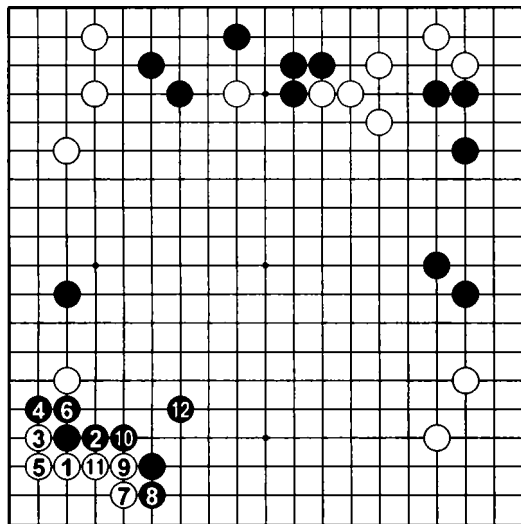
Рис. 6 (41-42)

Рис. 6. Близкая партия с множеством маленьких групп

Так как белые уже устроились, то черные разворачиваются (*хираки*) ходом ●41. Стычка в этом месте заканчивается без неприятных последствий для обеих сторон.

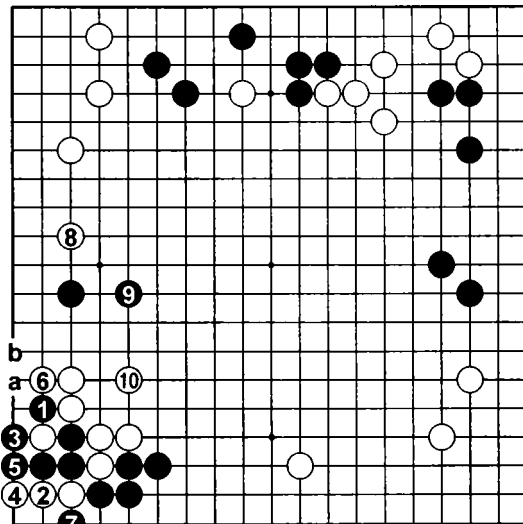
Белые разворачиваются (*хираки*) ходом ○42. Если затем черные играют ●А, то могут последовать ходы ○В, ●С, ○D.

Это близкая партия. Ее итог определит последующая игра.



Диа. 9

Диа. 9: Вместо ○28 на Рис. 5 белые могли также прилипнуть в пункте 3-3, но это другое *дзёсэки*. Однако оно несколько проблематично в этой партии, так как центр становится очень черным после ●12. В левом нижнем углу черные понесли урон, но они получают плотность, и партия становится трудной для белых.



Диа. 10

Диа. 10: Вместо ●39 на Рис. 5 (② здесь) некоторые могут предпочесть ход ① как здесь, но белые пожертвуют камень (*сутэиси*) ходами ② и последующими. Более того, у белых имеются форсирующие ходы ○а или ○b. Затем белые, возможно, используют плотность на нижней стороне и сыграют ⑧ и ⑩, чтобы атаковать черных.

5.3 Нирэнсэй против противостоящих камней в пунктах 3-4 (мукаи комоку)

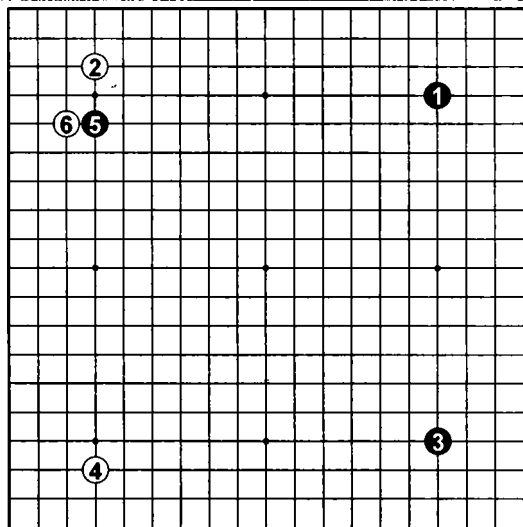
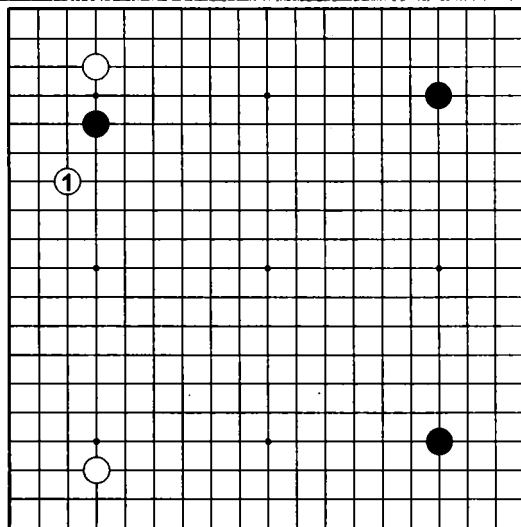


Рис. 1 (1-6)

Рис. 1. Яма немного поглубже

Эта позиция взята из партии между профессионалами. Прилипание ⑥ – наиболее часто играемое *дзёсэки* в современном Го – мы уже изучали его немного. Но это не означает, что лишь потому, что профессионалы часто его играют – это лучший ход из возможных.

Все зависит от ситуации, но в этой партии сцепились два хоси (*нирэнсэй*) и противостоящие пункты 3-4 (*мукаи комоку*), поэтому ⑥ кажется немного медленным.



Диа. 1

Диа. 1: Я считаю, что ①, возможно, лучше, чем ⑥ на Рис. 1, но объяснение этого довольно запутанно, так что мы его пропустим.

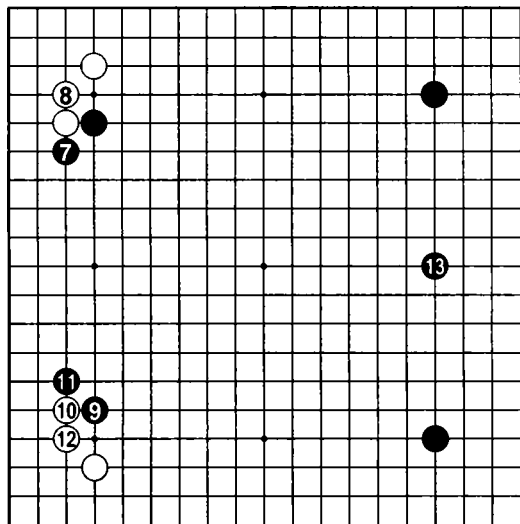
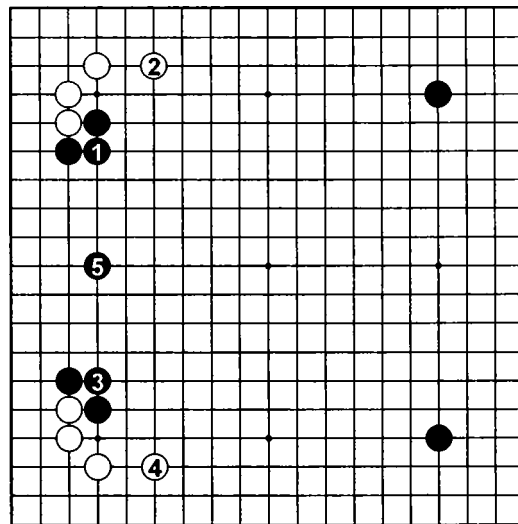


Рис. 2 (7-13)

Рис. 2. Территориализм

Белые играют ⑧, а затем ⑩ и ⑫, получая примерно по 10 очков надежной территории в каждом углу. Профессионалы любят брать территорию, так что вероятность того, что все сложится подобным образом высока и поэтому важно изучить эту конфигурацию. Мы рассматривали ее в разделе 1.4 «Нирэнсэй против противостоящих пунктов 3-4» на стр. 27.



Диа. 2

Диа. 2: В разделе 1.4 мы рассматривали партию, в которой черные соединялись ходами ① и ③, а затем играли ⑤, чтобы объединить верхние и нижние камни.

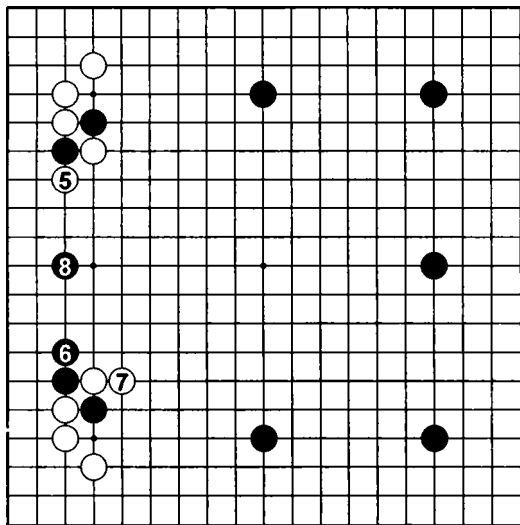
Если мы посмотрим на эту позицию под другим углом, то поймем, что черные, играя три раза на левой стороне, выигрывают не так уж много. Тема этого раздела – изучение того, что случится, если черные не ответят здесь, а вместо этого займут среднее хоси на правой стороне ходом ⑬ на Рис. 2.

Диа. 3

Черные снова не отвечают и торопятся с ходом ●15. За-

мысл черных заключается в том, что поскольку они не умрут сразу, играя *тзнуки*, то заставить белых вложить побольше ходов в этой области, а уж затем втянуть белых в борьбу.

① как здесь очень прочен, но не быстро. Трудно сказать, лучше ли это.



Диа. 4

Диа. 4: (Заяц и черепаха) Взятие ходом ⑤ и продление ходом ⑦ – слишком медленные ходы за белых. Это похоже на состязание в беге между зайцем и черепахой. Если только заяц не спит, то у белых нет способа его догнать. Черные строят форму ходами ⑥ и ⑧ и избегают опасности.

Рис. 4. Видение всей доски

○16 занимает локальный критический пункт (кюсё), чтобы подпортить два черных камня. После ●17 белые играют ○18. Белые говорят: «Давайте сначала возьмем, что можно взять, а потом слегка погрузимся в Черное море». Мы можем

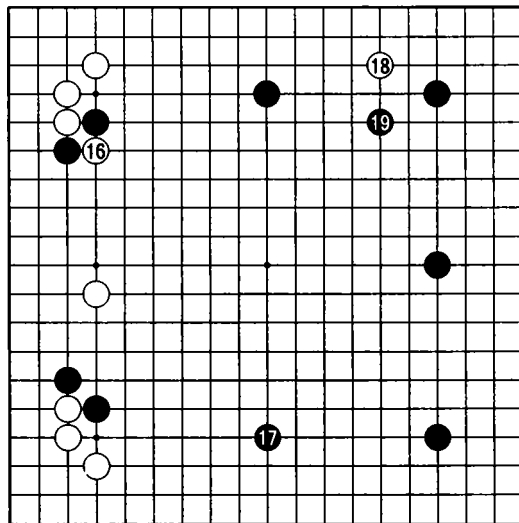
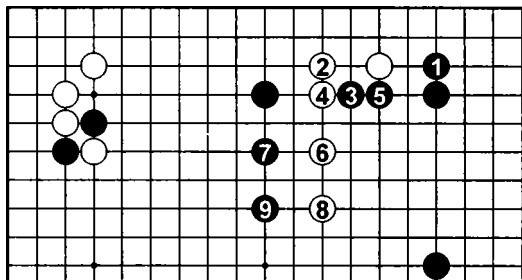
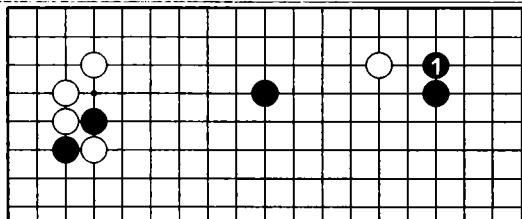


Рис. 4 (16-19)

сказать, что в этом заключалась стратегия белых, начиная еще с дзёсэки прилипания снизу (сита-цукэ) в левом верхнем углу.

В ход ●19 вложен совершенно естественный смысл. Профессионал сразу захочет играть здесь – этот ход подчеркивает центр, заодно подсоединяя черный камень в среднем хоси на верхней стороне. К тому же черный камень ●17 на нижней стороне чувствует себя просто счастливым при виде ●19. В Го важно каждый ход делать таким образом, учитывая фронт и тыл, левое и правое, верх и низ.



Диа. 5, 6

Диа. 5: С локальной точки зрения ① как здесь также возможен. Он одновременно защищает угол и атакует одинокий белый камень, выгоняя его в центр. В определенном смысле это сильнейший ход, но если черные не найдут искусного продолжения после вывода белых в центр, то возникнет кризис. Если сильнейший ход заодно и лучший, то жалеть не о чем, но ...

Диа. 6: Если мы подумаем о продолжении, то белые могут попытаться убежать ходом ②, а черные будут преследовать противника ходами ③ и ④, а затем травить как волки ходами ⑤ и ⑥. Это естественным образом обуздывает мою белых на левой стороне.

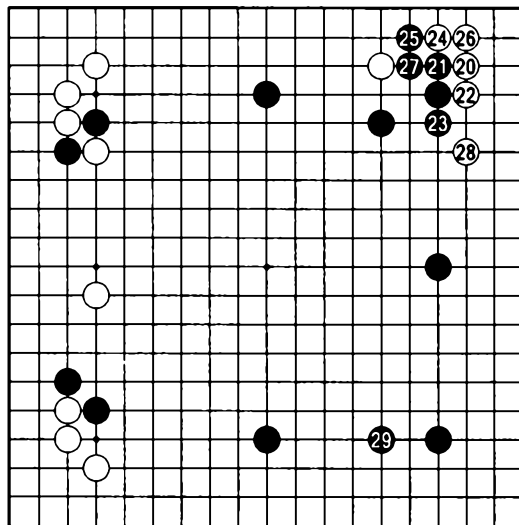
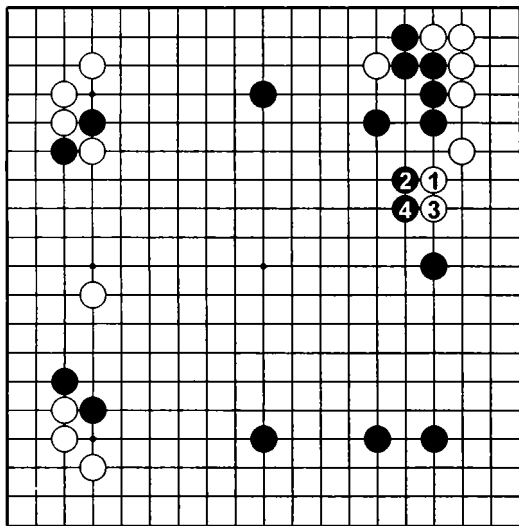


Рис. 5 (20-29)

Рис. 5. Превосходная боевая дружина

Блокирование (осаз) белых с этого направления ходом ②1 – прочно. Так используется черный камень в среднем хоси на верхней стороне и накрывание (боси), которое только что было сыграно. К ②7 черные получили превосходную позицию.

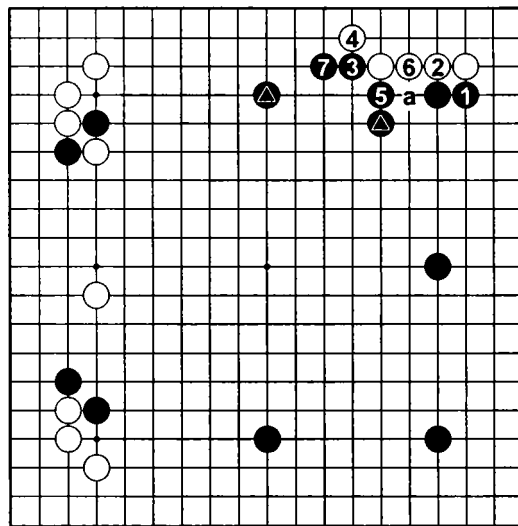
Черные также получили сэнтэ, так что им удастся сыграть ②9, выстраивая боевую дружину по всей доске. Вся правая часть доски – это поистине великолепная формация черных – шикарно разыгранная партия за них.



Диа. 7

Диа. 7: (Блок и прилипание) Даже если белые пытаются высунуть голову наружу ходом ①, то черные могут блокировать прилипанием (осаз-цукэ) ходами ② и ④. Если вместо ① белые сыграют ханэ в ③, то черные разрежут ходом ⑥.

По этим причинам ●21 на Рис. 5 – хороший ход. Есть однако и альтернативный вариант, который использовался много лет.



Диа. 8

Диа. 8: (Форма, проверенная временем) Многие годы общепринято было играть блокирование (осаз) ①. В этом есть определенный смысл, так как при этом используется черный камень в среднем хоси на верхней стороне. Но если следует вариант до ⑦, то тревожит то, что два ▲ стоят несколько неэффективно и что у черных все еще остается точка разрезания ①а.

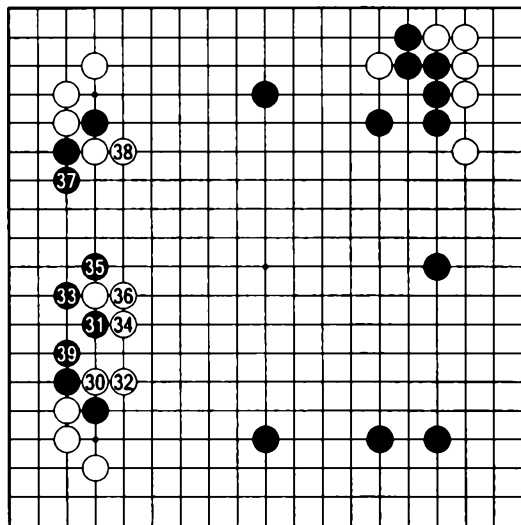
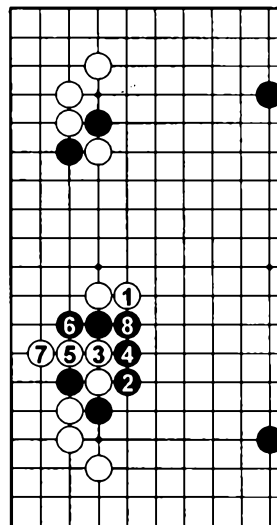


Рис. 6 (30-39)

Рис. 6. Сомнительный ход ○30

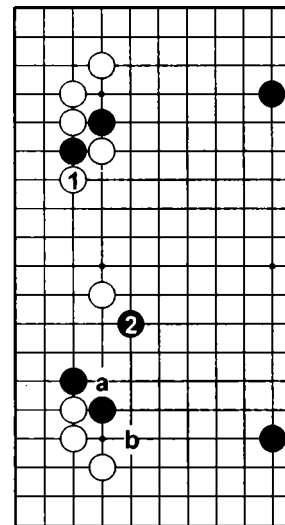
До этого момента черные играли хорошо, но и белые не делали особенно плохих ходов. Однако ○30 – серьезная ошибка.

Причина этого в том, что черные могут ответить ходом ●31, как раз нужным контрударом, и получить хорошее убежище к ●37. Для белых невыносимо позволить черным получить так много территории в области, в которую белые вложили так много камней. Но следует признать, что ●31 – исключительно хороший ход, и белые затрудняются найти достойное противодействие.



Диа. 9

Диа. 9: Даже если белые, например, играют ①, как показано здесь, то черные могут нанести атаки ② и привести свои силы в отличную форму ходами до ⑥.



Диа. 10

Диа. 10: (Стандарт) Если белые хотят сделать более стандартный ход, чем ○30 на Рис. 6, то им следует захватить (каказ) черный камень ходом ①. Однако черные сыграют легкий ход ②, расширят свое мойо, и партия станет для них многообещающей.

Если вместо ② черные сыграют ●a или что-то подобное, то черные утяжелятся, и белые начнут атаку ходом ○b.

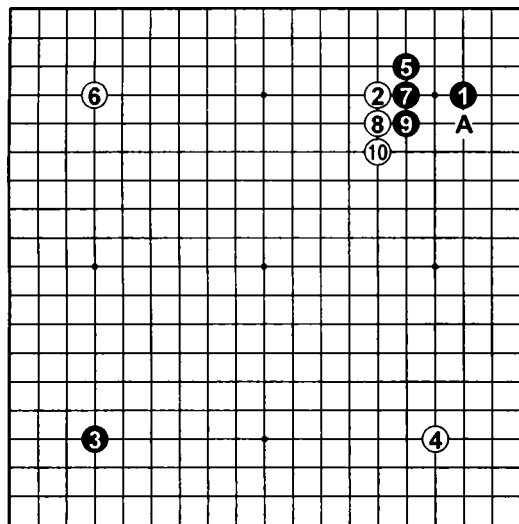
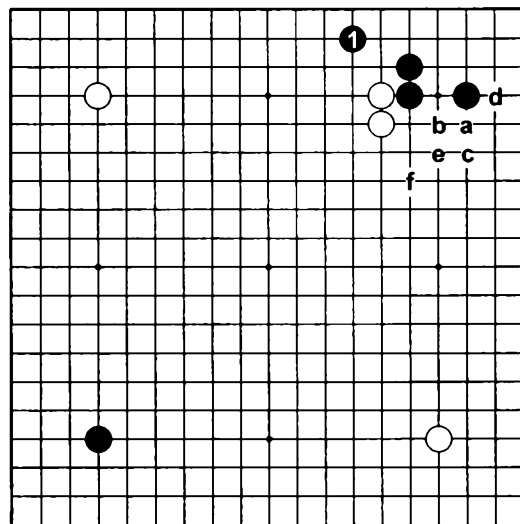


Рис. 1 (1-10)

Рис. 1. Прочная защита одного угла

Вариант до ⑩ часто встречается в последнее время. Для нажима ⑤ есть некоторые причины – он устраняет угрозу ①A, но здесь белые отвечают ходом ⑩, что негативно влияет на доступность центра для черных.



Диа. 1

Диа. 1: Ход ①, как здесь, встречается чаще, но в удобный момент белые могут сыграть ①a, ②b, ③c, ④d, ⑤e или ⑥f. Невозможно сказать, что лучше – позиция Диа. 1 или Рис. 1, так как у каждой есть свои преимущества и недостатки.

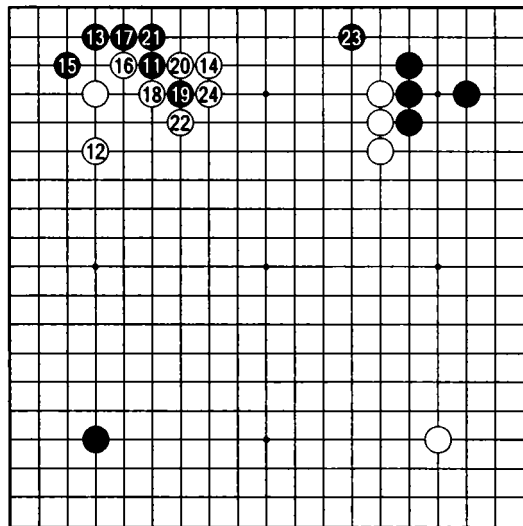
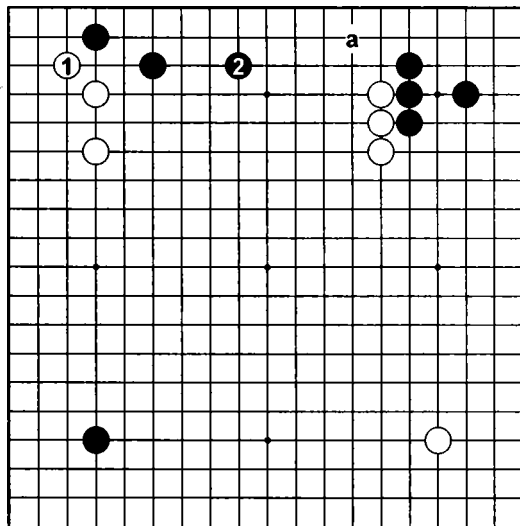


Рис. 2 (11-24)

Рис. 2. Чрезвычайно хороший ход ●13

○12 встречается в партиях высоких данов – хороший ли это ход? Причина, по которой я спрашиваю, заключается в том, что ●13 – изобретательный, хороший ход.

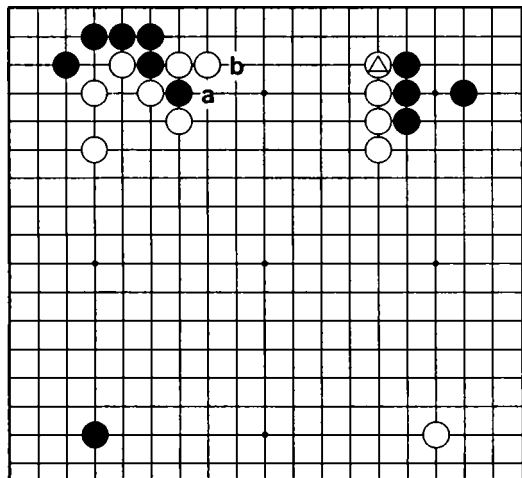
○14 пытается использовать силу трех белых камней на правой стороне, но даже после вложения еще двух камней ходами ○22 и ○24 на верхней стороне – пустой подол (*сусоаки*). Выходит, что белые не достигли эффективности, достойной количества сыгранных здесь камней. Ходом ●23



Диа. 2

черные запрыгивают в пустой подол белых, так что отметьте, что это чрезвычайно хороший ход.

Диа. 2: Если бы вместо ○14 на Рис. 2 белые сыграли ① как здесь, то развертывание (*хираки*) ● заняло бы исключительно хороший пункт. Черные будут удовлетворены этим ходом и им уже не нужно будет играть ●а.



Диа. 3

Диа. 3: (Блокирования достаточно) ●23 на Рис. 2 – очень важный ход. Если бы вместо него белым удалось блокировать (оса) ходом ♘, то белые смогли бы обойтись без хода ♔a.

Позже, если черные попытаются выбежать ●а, то белые просто ответят ○б и будут мощно сражаться – здесь им нечего будет опасаться.

Рис. 3. Чрезвычайная осмотрительность

●25 демонстрирует опасение перед *моей* белых. Необходимо учитывать важность нейтрализации влияния белых на верхней стороне.

Черные должны проявить осмотрительность, играя ●25
немного подальше от влияния белых. Если бы вместо этого

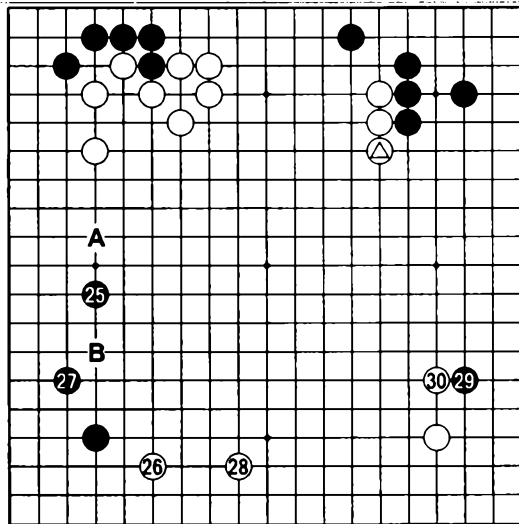
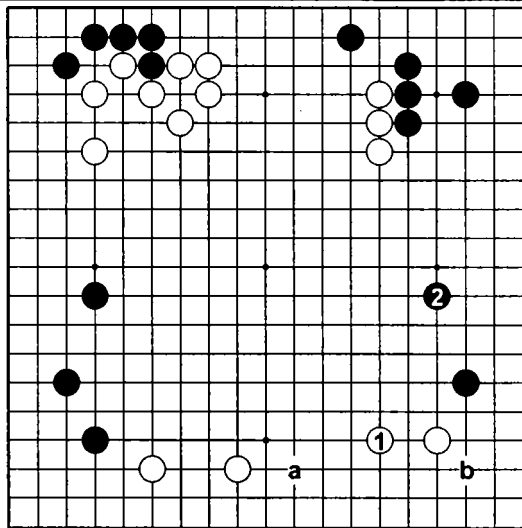


Рис. 3 (25-30)

черные сыграли ●А или дальше, то белые смогли бы вторгнуться ходом ●В, а это было бы опасно для черных.

Одна из причин, по которым белые прилипли (*цукэ*) ходом ○30, связана с камнями ○26 и ○28 на нижней стороне. Первичная цель хода ○30 – расширение *мойо* на нижней стороне. Если играется *дзёсэки* прилипания, то каждая из сторон стремится к укреплению своей территории и состоит с другой в размерах *мойо*. Однако здесь даже если черные попробуют создать *мойо* справа, то, поскольку ⊙ выдвинут в центр, полноценного *мойо* не получится. Это другая причина прилипания.



Диа. 4

Диа. 4: (Посредственный прыжок через один пункт) Есть поговорка, согласно которой «Прыжок через один пункт никогда не бывает плохим ходом», но здесь у белых мало оснований для такого прыжка ①. Причина этого в том, что черные могут вторгнуться ●а или ●b. Белым будет трудно получить здесь территорию, хотя бы приблизительно соответствующую количеству вложенных в эту зону ходов.

Рис. 4. Вариант дзэски прилипания и блокирования

Играть дзэски прилипания и блокирования интересно. Белые предупреждают в сэнтэ вторжение черных в правый

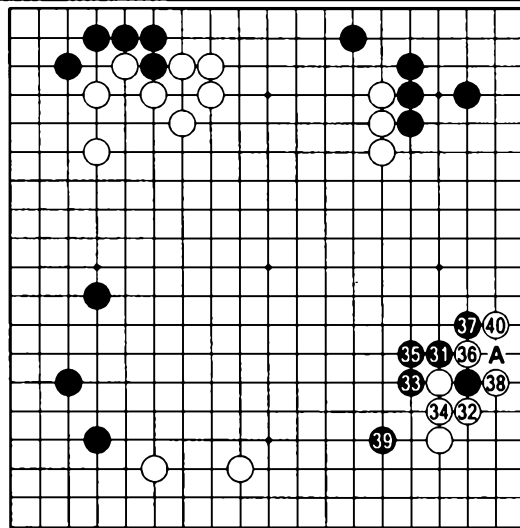
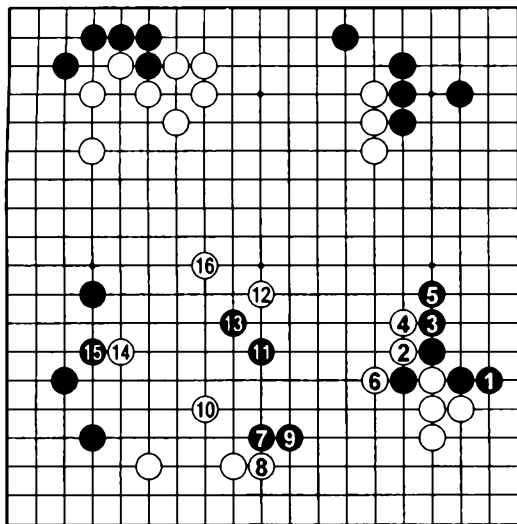


Рис. 4 (31-40)

нижний угол. ●35 и ●37 вместе с ●39 – вариант этого дзэски. Если черные запутаются, то существует опасность, что вся нижняя сторона станет территорией белых, а эти ходы мешают такому развитию событий.

Когда черные играют ●39, белые должны играть ○40. Если белые сыграют в другом месте, то черные нанесут атаки ●А, и белые камни в углу внезапно станут скученными. В общем, из обмена в правом нижнем углу белые вышли с преимуществом. Но в этой партии из-за того, что черные уже построили территории в разных частях доски, они в целом удерживают равновесие.



Диа. 5

Диа. 5: (Плохой выбор дзэсэки) ① – тоже дзэсэки, но здесь это неудачный выбор. Белые строят хорошую форму к ходу ⑥. Если затем черные вторгаются ходом ⑦ или где-то рядом, то белые атакуют ходами с ⑧ по ⑫. Это будет плохо для черных, которым придется бороться за обретение глазной формы (*синоги*).

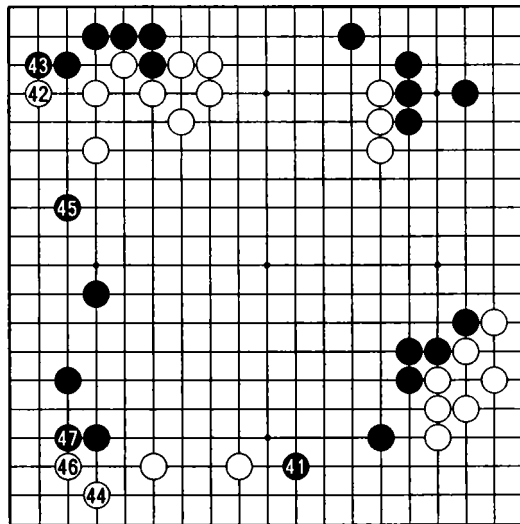
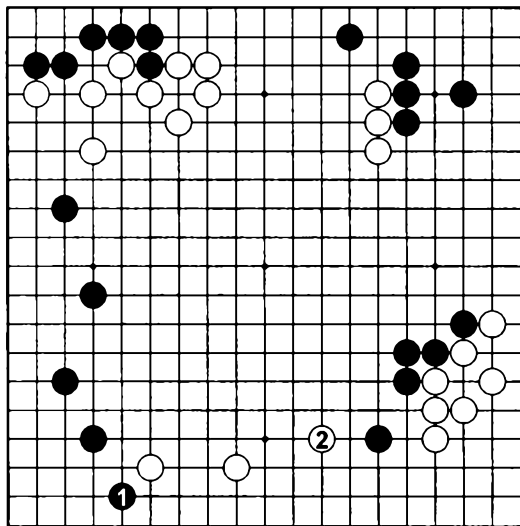


Рис. 5 (41-47)

Рис. 5. Укореняясь

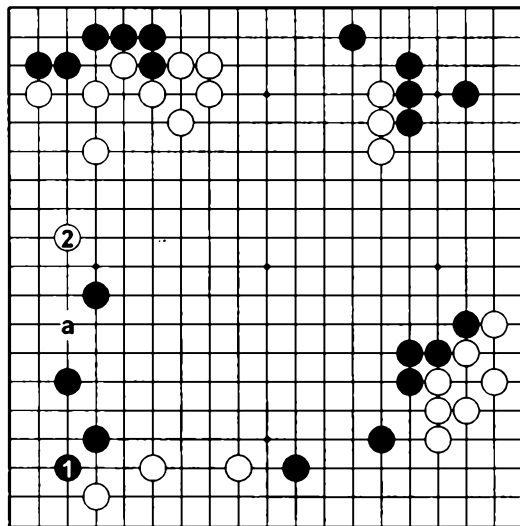
В этот момент ④1 – важный ход. Черная группа еще не имеет базы, так что укорениться подобным образом важно. Если черные проявят беспечность, то ...



Диа. 6

Диа. 6: *(Все поворачивается вспять)* Черным слишком рано открывать счет в банке ходом ①. Белые сыграют ②, и тогда вдруг черным придется готовить свою группу к побегу. Даже если они вылезут из кожи вон и убегут, то общая тенденция будет уже определена. Это подтверждение важности хода ●41 на Рис. 5.

●45 на Рис. 5 – также прочный ход.



Диа. 7

Диа. 7: *(Беспокойное чувство)* Ход ① как здесь вместо ●45 на Рис. 5 – очень большой территориально. Однако, если белые сыграют ②, то возможность хода ①a вызовет у черных ощущение беспокойства. Когда все идет хорошо, я предпочитаю оставлять своим группам хорошее адзи.

В этой партии по моему мнению у черных небольшое преимущество.

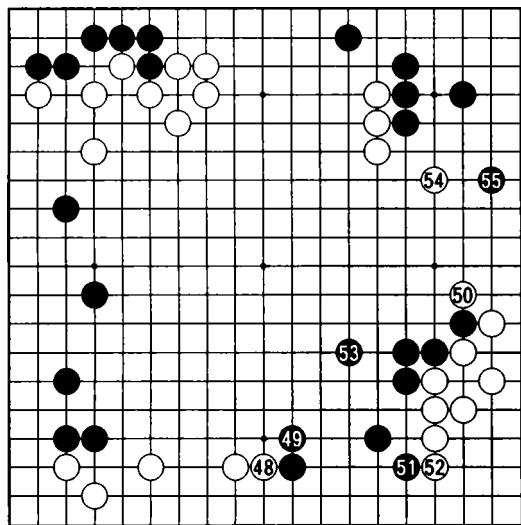


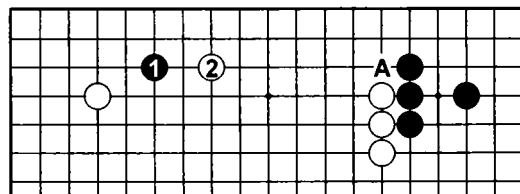
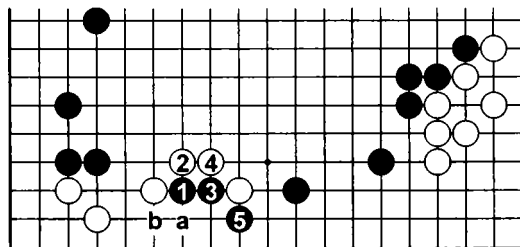
Рис. 6 (48-55)

Рис. 6. У черных многообещающие перспективы

Здесь белые проявляют осмотрительность, насканивая (цукиатари) на черных ходом ○48, который вынуждает ход ●49.

●51 и ●53 в этот момент – плотные защитные ходы, и черные могут даже рассчитывать на получение здесь небольшой территории. Ходом ●55 мы входим в макро окончание партии (оёосэ), и у черных многообещающие перспективы.

Диа. 8: Не сыграй белые ○48 на Рис. 6, черные могли бы прилипнуть (цукэ) ходом ① как здесь. Если белые отвечают



Диа. 8, 9

ходами ② и ④, то черные соединяются снизу (ватари) ходом ●. Пожалуйста, отметьте, что ○48 на Рис. 6 предупреждает такое соединение. А если вместо ② белые сыграют ханэ снизу ходом ○а, то черные разрежут ходом ●b. Это приведет к осложнениям.

Диа. 9: (Начало – штука важная) Вывод, который я хочу сделать, в том, что, когда черные играли приближение к углу (какари) ①, белым следовало играть ② как здесь. Сделай они это, заставив черных защищаться одиноким камнем, и у белых были бы хорошие шансы первыми успеть пойти ○А.

Середина партии и окончание важны в Го, но чем больше усиливается игрок, тем более важным для него становится начало.

Послесловие

Для меня было большой честью посещать учебную группу Го Сэйгэна последние три года. Сначала я пугалась, что не справлюсь с большим потоком информации и садилась в дальнем углу. Однако постепенно я начала понимать, о чем говорит Го Сэйгэн.

Го Сэйгэн – очень глубок. Когда начинается урок, он ежеминутно наклоняется к доске Го и фокусируется только на ней, равнодушный к любым посторонним звукам. Если мы подаем ему зеленый чай, то он его не замечает, и чай остывает. Если мы приносим еще горячего чая, то он и его не замечает, и он тоже остывает. То же самое происходит и с кофе! Изредка он может сделать глоток чего-либо. Почему у него не пересыхает в горле? Вы ведь не думаете, что у него луженая глотка ... Другими словами, у него пугающая способность к концентрации. Мы продолжаем по 8 часов, по 10 часов – я могу понять, почему другие были ему не равня!

Го Сэйгэн часто говорит, что он не гений. Но он также говорит, что, возможно, изучал Го больше, чем кто бы то ни было еще. Несмотря на его протесты, все признают, что он гений. Если гений изучает больше, чем кто бы то ни было, то не удивительно, что ему не было равных под солнцем. Я думаю, что Го Сэйгэн будет очень счастлив, если вы сможете понять благодаря этой книге ту концентрацию и ту страсть, которые он привнес в Го.

Как доверенное лицо, ответственное за представление этих материалов в виде книги, я проработала огромное количество информации. У меня нет сомнений, что читатели, которые усердно изучат книгу Го Сэйгэна о фусэки, существенно усилятся.

Госпожа Нью Ли Ли
Китайская Ассоциация Вейци
5 дан

май 1997 года

Об авторе

Го Сэйгэн родился 19 мая 1914 года в Фучжоу, Китай. Переехал в Японию в 1928 году в возрасте 14 лет и стал учеником Сэгоэ Кэнсаку, почетного 9 дана. Быстро продвинулся до 3 дана в следующем году; 8 дан в 1942 году; и 9 дан от Нихон Ки-ин в 1950 году.

В 1933 году в возрасте 19 лет вместе с Китани Минору, 6 дан изобрел «Новое Фусэки», и в том же году выиграл турнир на кубок Нихон Ки-ин. В 1939 году начал Утикоми Дзюбан Го (матч из десяти партий) с Китани Минору. Впоследствии был лучшим игроком в мире Го с восхитительным стилем и выдающейся статистикой побед-поражений, выигрывая матчи за титулы с отрывом как минимум в четыре партии (как на условиях сэнаисэн, так и на условиях дзюсэн) против Кариганэ Дзюнити и Фудзисава Кураносукэ до Второй Мировой Войны, а после войны против Хасимото Утаро, Ивамото Каору, Фудзисава, Саката Эйю и Такагава Каку.

Вышел в отставку в 1983 году. Получил почетную степень доктора от Китайского университета в Гонконге в 1986 году. Награжден Орденом Восходящего Солнца с Золотыми Лучами с орденской ленточкой правительством Японии в 1987 году. Другие его публикации включают «Полное собрание партий Го Сэйгэна» (четыре тома), «Ибун Гайю» (автобиография) и т. д.

Словарь

<i>Адзи</i>	скрытые угрозы или потенциал
<i>Атари</i>	угроза взятия следующим ходом
<i>Боси</i>	накрывающий ход
<i>Вариути</i>	вклинивание
<i>Ватару</i>	соединение снизу, переправа
<i>Готэ</i>	антоним <i>сэнтэ</i>
<i>Дамэ</i>	1. нейтральный пункт, 2. степень свободы
<i>Дзёсэки</i>	фиксированная последовательность ходов, ведущая к равному результату для обеих сторон
<i>Иккэн-така-гакари</i>	высокое приближение к углу через один пункт
<i>Иккэн-тоби</i>	прыжок через один пункт
<i>Йосэ</i>	окончание партии
<i>Йосу миру</i>	выясняющий ход
<i>Йотэн</i>	поворотный пункт
<i>Зэккотэн</i>	золотая возможность, чрезвычайно хороший пункт
<i>Кадо</i>	угловой ход
<i>Каказ-коми</i>	захват
<i>Какари</i>	приближение к углу
<i>Какэ</i>	прижимающий (вниз) ход
<i>Какэру</i>	прижим
<i>Какэ-цуги</i>	висячее соединение
<i>Ката-цуки</i>	удар в плечо
<i>Кэйма</i>	ход буквой Г, ход конем
<i>Кэйма-гакари</i>	приближение к углу ходом <i>кэйма</i>
<i>Кэйма-цуги</i>	соединение ходом <i>кэйма</i>
<i>Кэси</i>	уменьшающий ход

<i>Кикаси</i>	форсирующий ход
<i>Ко</i>	ситуация повторного взятия
<i>Когэйма</i>	ход маленькой буквой Г
<i>Когэйма-симари</i>	ограждение угла ходом <i>кэйма</i>
<i>Коми</i>	очки компенсации для белых в партии на равных
<i>Комоку</i>	пункт 3-4
<i>Кори-гатачи</i>	«замороженная» форма – переконцентрированная форма
<i>Косуми</i>	диагональный ход
<i>Курума но ато осу</i>	вынуждать противника двигаться перед вами (буквально «толкать машину сзади»)
<i>Кюба</i>	срочный пункт
<i>Кюсё</i>	критический пункт
<i>Магари</i>	поворот на 90 градусов
<i>Миай</i>	два пункта одинаковой ценности
<i>Мокухадзуси</i>	пункт 5-3
<i>Мойо</i>	территориальная заготовка, но еще не территория
<i>Мукай авасэ но комоку</i>	противоположные (черный и белый) пункты 3-4
<i>Мукай комоку</i>	противоположные (одного цвета) пункты 3-4
<i>Нидан-банэ</i>	двойное <i>ханэ</i>
<i>Никкэн-бираки</i>	развертывание через два пункта
<i>Никкэн-така-гакари</i>	высокое приближение к углу через два пункта
<i>Нирэнсэйверх</i>	ний и нижний пункты <i>хоси</i> на одной стороне
<i>Ноби</i>	продлевание, нажим
<i>Нодзоки</i>	заглядывание
<i>О-ба</i>	большой пункт

<i>Оки</i>	<i>тэсудзи</i> расположения камня в окружении камней противника	<i>Цукэ</i>	прилипание
<i>Осаэ</i>	блок	<i>Цукэ-хики</i>	прилипание и оттягивание
<i>Осаэ-цукэ</i>	блок и прилипание	<i>Цукэ-коси</i>	прилипание и разрезание в талии хода <i>кэйма</i>
<i>О-йосэ</i>	макро-йосэ	<i>Цукэ-ноби</i>	прилипание и продлевание
<i>Поннуки</i>	форма после захвата одного камня четырьмя	<i>Цукэ-осаэ</i>	прилипание и блок
<i>Рикуго</i>	перед, назад, лево, право, верх и низ	<i>Цуки-атару</i>	наскок на камень противника
<i>Сабаки</i>	легкие ходы в опасной ситуации	<i>Цумэ</i>	поджимающее или сдерживающее разворачивание
<i>Сагари</i>	спуск	<i>Фурикавари</i>	обмен
<i>Санрэнсэй</i>	три пункта <i>хоси</i> на одной стороне	<i>Фусэки</i>	начало
<i>Ситё-атару</i>	прерыватель лестницы	<i>Ханами-ко</i>	ко – «любование цветами»
<i>Симари</i>	ограждение угла	<i>Ханэ</i>	диагональный ход вокруг камня противника
<i>Синогои</i>	борьба за выживание в условиях атаки противника	<i>Ханэ-даси</i>	<i>ханэ</i> снаружи
<i>Сита-цукэ</i>	прилипание снизу	<i>Ханэ-цуги</i>	<i>ханэ</i> и соединение
<i>Сэмзай</i>	гонка на захват	<i>Хасами</i>	клещи
<i>Сэнтэ</i>	инициатива, ход, требующий ответа, антоним – <i>готэ</i>	<i>Хасами-цукэ</i>	клещи и прилипание, зажим
<i>Сэттэн</i>	граница	<i>Хазама</i>	точка баланса
<i>Ситё</i>	лестница	<i>Хики</i>	оттягивание назад
<i>Судзи</i>	искусный ход	<i>Хираки</i>	разворачивание по третьей или четвертой линии
<i>Сусоаки</i>	пустой подол, открытое подбрюшье	<i>Хираки-цумэ</i>	поджимающее или сдерживающее разворачивание
<i>Сутэиси</i>	жертва камня	<i>Хиссётэн</i>	спорный пункт
<i>Такамокупункт 5-4</i>		<i>Хонтэ</i>	уместный ход
<i>Тэнгэн</i>	центральная точка доски	<i>Хоси</i>	звездный пункт, пункт для выставления форовых камней
<i>Тэннузэн</i>	стратегический пункт		
<i>Тэнуки</i>	ход в другом месте, игнорирование угрозы или хода противника		
<i>Тэсудзи</i>	тактический боевой ход		
<i>Тэцу</i>	железный столб		
<i>Тоби-коми</i>	прыжок в территорию противника		
<i>Тоби-цукэ</i>	прилипание прыжком		

Го Сэйгэн - один из выдающихся игроков в Го 20-го века, а многие называют его величайшим. **“Путь Игры - век 21-й”** запись лекций о фусэки, которые он читал с октября 1996 по март 1997 года из “IGO KOZA” - программе по Го, транслирующей еженедельно на общественном японском телевидении - канале NHK.

“Путь Игры - век 21-й” утверждает, что каждый камень, поставленный на доску должен поддерживать баланс и гармонизировать позицию на доске в целом. Каждый камень должен быть гармоничным во всех направлениях - север, юг, восток, запад и полностью отвечать требованиям позиции.